

Mistrzostwa Polski w Strzale Precyzyjnym

1. Zasady ogólne

1. Mistrzostwa Polski w strzale precyzyjnym odbywają się w kategoriach:

- a. juniorów;
- b. kobiet
- c. mężczyzn;

2. W MPSP mogą wziąć udział wszyscy zawodnicy posiadający licencję Polskiej Federacji Petanque – Związku Sportowego (PFP) i posiadający polskie obywatelstwo.

3. W celu wyłonienia Mistrzów Polski przeprowadza się jeden turniej, wspólny dla wszystkich kategorii w fazie eliminacji.

4. Za prawidłowe przeprowadzenie zawodów odpowiada organizator (Kierownik Zawodów) wraz z Sędzią Głównym.

5. Zawodnik startujący w zawodach o Mistrzostwo Polski zobowiązany jest do stawienia się na torze rzutów z osoba towarzyszącą, która ustawia wymagane figury przed rzutem.

6. W trakcie swojej próby zawodnik ma 30 sekund na oddanie rzutu, od momentu gdy koło celów zostało przygotowane.

7. Stopy rzucającego zawodnika, w momencie rzutu, nie mogą przekraczać lub dotykać

krawędzi koła rzutów. W przypadku stwierdzenia przez sędziego, że taki fakt miał miejsce, rzut zostaje uznany za nieprawidłowy, co skutkuje brakiem punktów.

8. Ekipa sędziowska musi zadbać o właściwe warunki w czasie gdy zawodnik oddaje rzut.

9. Nieprzewidziane zdarzenia w trakcie trwania zawodów – brak prądu, burza, nieodpowiednie zachowanie publiczności (rzucanie przedmiotami, użycie promieni laserowych itp.), które nie dotyczą bezpośrednio zawodnika, powodują anulowanie bieżącej rozgrywki. Rozgrywka zostanie powtórzona w jak najkrótszym terminie, z udziałem tych samych zawodników, począwszy od pierwszego ustawienia.

10. Spóźnienia.

a. Jeśli zawodnik nie zgłosił swojej gotowości do odbycia próby w wyznaczonym przez BZ terminie, Sędzia wzywa go do niezwłocznego stawienia się. Przy pierwszym wezwaniu zawodnik ma 5 minut, by zgłosić swoją gotowość. W takim przypadku spóźnienie zawodnika nie podlega karze.

b. Gdy zawodnik zgłasza się po upływie 5 minut, po drugim wywołaniu przez Sędziego, otrzymuje 5 punktów karnych i odbywa próbę według normalnych zasad.

c. Zawodnik, który nie zgłosił się na próbę w ciągu 10 minut od wyznaczonego terminu, podlega dyskwalifikacji.

11. Zwycięzcy zawodów otrzymują tytuły:

a. Mistrza Polski w Strzale Precyzyjnym Juniorów;

b. Mistrzyni Polski w Strzale Precyzyjnym;

c. Mistrza Polski w Strzale Precyzyjnym;

d. Kolejne miejsca określa się formułą:

Mistrzostwa Polski w Strzale Precyzyjnym ... (J,K,M) – miejsce II, III, IV

Zwycięzcy otrzymują statuetki, medale oraz nagrody przewidziane przez organizatora.

12. W konkursach Strzału Precyzyjnego notuje się rekordy Polski w kategoriach juniorów, kobiet i mężczyzn. Rekordowe wyniki są umieszczane w zakładce najlepsze wyniki na stronie www.petanque.pl.

By rekord mógł zostać uznany, podczas rekordowej próby musi być zaangażowanych dwóch licencjonowanych sędziów PFP oraz jeden obserwator PFP, a próba musi być fragmentem składowym oficjalnych zawodów w strzale precyzyjnym organizowanych na szczeblu centralnym lub regionalnym.

2.Teren i sprzęt

1. Zawody w strzale precyzyjnym odbywają się na terenie przeznaczonym do gry w petanque.

2. Do przeprowadzenia zawodów służy tor narysowany lub ułożony na terenie, składający się z koła celów o średnicy 1 metra oraz czterech kół rzutów o średnicy 0,5 metra.

Układane tory muszą być tak umocowane do podłoża, by niemożliwe było ich przesuwanie w trakcie zawodów.

Środki koła celów i kół rzutów wyznaczają linię prostą.

Odległości pomiędzy kołem celu a kołami rzutów to 6, 7, 8 i 9 metrów, wyznaczone przez najbliższe sobie krawędzie kół, przy czym pomiaru dokonuje się od zewnętrznych krawędzi kół.

3. Kule:

a. kula cel – gładka, jasna, o wadze od 700 do 720 gram, o średnicy 72 - 74 mm;

b. kule przeszkody –gładkie, ciemne o wadze 700 do 720 gram, o średnicy 72 – 74 mm;

c. świnki – o średnicy 30 milimetrów, w 3 kontrastowych kolorach, do wyboru dla zawodnika;

4. Wszystkie kule używane podczas zawodów jako cele lub jako przeszkody muszą mieć identyczne cechy, na wszystkich używanych torach.

3. Figury

1. Kula.

Kula cel ustawiona w środku koła celów.

Zadanie polega na trafieniu kuli celu.

Punktacja:

5 punktów - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika pozostaje w kole celów;

3 punkty - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika również opuszcza koło celów;

1 punkt - trafienie w kulę cel, które nie powoduje wypchnięcia jej z koła celów;

0 punktów - gdy rzucona kula odbije się przed kołem celów lub zahaczy o jego krawędź;

- gdy rzucona kula nie trafia w kulę cel.

2. Kula za świnką.

Kula cel ustawiona w środku koła celów. 10 centymetrów przed nią ustawiona świnka przeszkoda.

Zadanie polega na trafieniu kuli celu.

Punktacja:

5 punktów - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika pozostaje w kole celów;

3 punkty - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika również opuszcza koło celów;

1 punkt - trafienie w kulę cel, które nie powoduje wypchnięcia jej z koła celów;

- gdy rzucona kula potrąca kulę świnkę przeszkodę po odbiciu się od kuli celu;

0 punktów - gdy rzucona kula odbije się przed kołem celów lub zahaczy o jego krawędź;

- gdy rzucona kula trafia w świnkę przeszkodę przed trafieniem w kulę cel;

- gdy rzucona kula nie trafia w kulę cel.

3. Kula środkowa.

Kula cel ustawiona w środku koła. Po bokach kuli celu, w odległości 3 centymetrów od niej, dwie kule przeszkody.

Zadanie polega na trafieniu kuli celu.

Punktacja:

5 punktów - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika pozostaje w kole celów;

3 punkty - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika również opuszcza koło celów;

1 punkt - trafienie w kulę cel, które nie powoduje wypchnięcia jej z koła celów;

- gdy rzucona kula potrąca którąś z kul przeszkód po odbiciu się od kuli celu;

0 punktów - gdy rzucona kula odbije się przed kołem celów lub zahaczy o jego krawędź;

- gdy rzucona kula trafia w kulę przeszkodę przed kontaktem z kulą celem;

- gdy rzucona kula nie trafia w kulę cel.

4. Kula za kulą.

Kula cel ustawiona w środku koła celów. 10 centymetrów przed kulą celem ustawiona kula przeszkoda.

Zadanie polega na trafieniu kuli celu.

Punktacja:

5 punktów - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika pozostaje w kole celów;

3 punkty - trafienie w kulę cel, które wyrzuca ją z koła celów, gdy kula rzucona przez zawodnika również opuszcza koło celów;

1 punkt - trafienie w kulę cel, które nie powoduje wypchnięcia jej z koła celów;

- gdy rzucona kula potrąca kulę przeszkodę po odbiciu się od kuli celu;

0 punktów - gdy rzucona kula odbije się przed kołem celów lub zahaczy o jego krawędź;

- gdy rzucona kula trafia w kulę przeszkodę przed kontaktem z kulą celem;

- gdy rzucona kula nie trafia w kulę cel.

5. Świnka.

Świnka cel ustawiona w kole celów, 20 centymetrów za jego krawędzią, w osi rzutów.

Zadanie polega na trafieniu w świnkę cel.

Punktacja:

5 punktów - trafienie w świnkę cel, które wyrzuca ją z koła celów;

3 punkty - trafienie w świnkę cel, powodujące jej przesunięcie w sposób widoczny dla sędziego;

1 punkt - trafienie w świnkę cel nie powodujące jej widocznego przesunięcia;

0 punktów - gdy rzucona kula odbije się przed kołem celów lub zahaczy o jego krawędź;

- gdy rzucona kula nie trafia w świnkę cel;

4. Rozgrywka

1. Rozgrywka w MPSP składa się z:

a. eliminacji;

b. baraży jeżeli liczba startujących zawodników w danej kategorii przekroczy 16;

c. rozgrywki pucharowej;

5. Eliminacje

1. Eliminacje MPSP rozgrywa się łącznie dla wszystkich kategorii zawodników.

2. Eliminacje rozpoczynają się od prób juniorów, następnie startują kobiety, a ostatnimi uczestnikami eliminacji są mężczyźni.

3. O kolejności wykonywanych prób w poszczególnych kategoriach decyduje losowanie lub kolejność zgłoszeń do turnieju.

4. Próby eliminacyjne mogą odbywać się na dowolnej ilości torów.

5. W ramach swojej próby każdy zawodnik powinien oddać 20 rzutów, zachowując kolejność

- a. figur od pierwszej do piątej;
- b. odległości, zaczynając od 6 metrów, a kończąc na 9;

6. System rozgrywania zawodów

1. W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się jeden uczestnik Mistrzostwa uznaje się za nie odbyte.
2. W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się dwóch uczestników, rywalizują w rozgrywce bezpośredniej, zwycięzca otrzymuje tytuł Mistrza Polski a pokonany zajmuje 2 miejsce w MP.
3. W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się trzech uczestników to po ich próbach zawodnik który uzyskał najwyższy wynik otrzymuje tytuł MP, zawodnik z drugim wynikiem zajmuje 2 miejsce w MP a zawodnik z trzecim wynikiem zajmuje 3 miejsce w MP.

4. W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się od 4 do 12 uczestników to po ich próbach w eliminacjach zawodnicy z czterema najwyższymi wynikami uzyskują awans do półfinału.

W półfinałach zawodnicy rywalizują w parach:

(1) vs (4)

(2) vs (3)

Liczba w nawiasie oznacza miejsce zajęte w eliminacjach.

Zwycięzcy półfinałów grają w finale a pokonani w meczu o 3 miejsce.

5. W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się od 13 do 16 uczestników to po ich próbach w eliminacjach zawodnicy z ośmioma najwyższymi wynikami uzyskują awans do ćwierćfinału.

W ćwierćfinałach zawodnicy rywalizują w parach:

(1) vs (8)

(2) vs (7)

(3) vs (6)

(4) vs (5)

Liczba w nawiasie oznacza miejsce zajęte w eliminacjach.

W półfinale zawodnicy rywalizują w parach :

- zawodnik który miał najwyższy wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału vs zawodnik który miał najniższy wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału

- zawodnik który miał drugi wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału vs zawodnik który miał trzeci wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału.

Zwycięzcy półfinałów grają w finale a pokonani w meczu o 3 miejsce.

6. W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się 17 albo więcej uczestników:

a) bezpośredni awans do rozgrywki pucharowej uzyskuje 4 zawodników z najwyższymi wynikami z eliminacji.

b) awans do części barażowej uzyskują zawodnicy z kolejnymi 8 wynikami z eliminacji (od 5 miejsca do 12 miejsca);

c)w barażach do prób podchodzą zawodniczki i zawodnicy w kolejności odwrotnej do miejsc zajętych w eliminacjach, w analogicznej do eliminacji kolejności kategorii.

e) w barażach awans do części pucharowej uzyskuje 4 zawodników z najwyższymi wynikami :

f)w ćwierćfinałach zawodnicy rywalizują w parach:

(1E) vs (4B)

(2E) vs (3B)

(3E) vs (2B)

(4E) vs (1B)

Liczba z literą E w nawiasie oznacz miejsce zajęte w eliminacjach, liczba z literą B w nawiasie oznacz miejsce zajęte w barażach

W półfinale zawodnicy rywalizują w parach :

- zawodnik który miał najwyższy wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału vs zawodnik który miał najniższy wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału

- zawodnik który miał drugi wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału vs zawodnik który miał trzeci wynik punktowy w ćwierćfinale spośród zawodników którzy wywalczyli awans do półfinału.

Zwycięzcy półfinałów grają w finale a pokonani w meczu o 3 miejsce.

g) W fazie pucharowej zawodnicy rywalizujący ze sobą swoje próby odbywają na tym samym torze rzucając na przemian, a o tym kto pierwszy rozpoczyna rywalizację decyduje losowanie które przeprowadza sędzia.

7. Waga zdobytych punktów

1.W eliminacjach lub pojedynkach pucharowych wygrywa ten kto zdobył większą ilość punktów.

2. Przy równej ilości zdobytych punktów decydują w kolejności:

a) większa ilość trafień za 5 punktów;

b) większa ilość trafień za 5 punktów do ostatniej figury;

c) większa ilość trafień za 5 punktów do niższych figur;

d)większa ilość trafień za 3 punkty;

e)większa ilość trafień za 3 punkty do ostatniej figury;

3. Gdy te porównania nie dadzą przewagi żadnemu z zawodników, organizuje się dogrywkę, w której zawodnicy rzucają w seriach, kolejno do wszystkich figur z koła rzutów odległego od koła celów o 7 metrów.

Zawodnicy wykonują tyle serii ile potrzeba do wyłonienia lepszego.