

Regulamin Mistrzostw Polski w Strzale Precyzyjnym

1. Mistrzostwa Polski w strzale precyzyjnym odbywają się w kategoriach:
 - a) juniorów
 - b) młodzieżowców
 - c) kobiet
 - d) mężczyzn
2. Aby turniej mógł się odbyć, to w danej kategorii musi zgłosić się minimum sześciu zawodników.
3. W MPSP mogą wziąć udział:
 - a) w kategorii juniorów, osoby które w roku zawodów kończą 17 lat i młodsze, które posiadają aktualną licencję zawodniczą PFP PZS lub innej federacji zrzeszonej w Międzynarodowej Federacji Petanque i Gry Prowansalskiej (FIPJP) oraz obywatelstwo polskie lub Kartę Polaka
 - b) w kategorii młodzieżowej, osoby które ukończyły 17 lat i w roku zawodów nie ukończą 23 lat oraz które posiadają aktualną licencję zawodniczą PFP PZS lub innej federacji zrzeszonej w Międzynarodowej Federacji Petanque i Gry Prowansalskiej (FIPJP) oraz obywatelstwo polskie lub Kartę Polaka
 - c) w kategorii kobiet, kobiety posiadające aktualną licencję zawodniczą PFP PZS lub innej federacji zrzeszonej w Międzynarodowej Federacji Petanque i Gry Prowansalskiej (FIPJP) oraz obywatelstwo polskie lub Kartę Polaka
 - d) w kategorii mężczyzn, mężczyźni którzy posiadają aktualną licencję zawodniczą PFP PZS lub innej federacji zrzeszonej w Międzynarodowej Federacji Petanque i Gry Prowansalskiej (FIPJP) oraz obywatelstwo polskie lub Kartę Polaka
4. Zawodnik startujący w zawodach o Mistrzostwo Polski zobowiązany jest do stawienia się na torze rzutów z osobą towarzyszącą, która ustawia wymagane figury przed rzutem.
5. Zwycięzcy zawodów otrzymują tytuły:
 - a) Mistrza Polski w Strzale Precyzyjnym Juniorów
 - b) Mistrza Polski w Strzale Precyzyjnym Młodzieżowców
 - c) Mistrzyni Polski w Strzale Precyzyjnym
 - d) Mistrza Polski w Strzale Precyzyjnym;

Kolejne miejsca określa się formułą: Mistrzostwa Polski w Strzale Precyzyjnym ... (J,K,M) – miejsce II, III. Zwycięzcy otrzymują statuetki, medale oraz nagrody przewidziane przez organizatora.
6. 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.
7. Zawody w strzale precyzyjnym odbywają się na terenie przeznaczonym do gry w petanque.
8. **Tor do strzału precyzyjnego** (załącznik nr 1) ma składać się z oznaczonego koła celów o średnicy 1 metra do umieszczania obiektów - celu i przeszkód - oraz czterech kół rzutów o średnicy 50 cm, które są ze sobą połączone i których przednie krawędzie oddalone są o 6 metrów, 7 metrów, 8 metrów i 9 metrów od najbliższej krawędzi od koła celów, w którym znajdują się cele i przeszkody. Środki koła celów i kół rzutów wyznaczają linię prostą.

Układane tory muszą być tak umocowane do podłoża, by niemożliwe było ich przesuwanie w trakcie zawodów.
9. **Akcesoria:**
 - a) Kule-cele (rysunek 1, 2, 3 i 4) mają 74 mm średnicy, wagą 700 gramów i są gładkie. Są jasne (stalowe) i identyczne dla wszystkich konkurencji.

- b) Świnka-cel (rysunek 5) i przeszkoda (rysunek 2) o średnicy 30 mm; waga powyżej 10 gram, wykonany z drewna i o jasnym kolorze.
- c) Kule-przeszkody (rysunek 3 i 4) o takich samych właściwościach jak kule cele, są ciemne i identyczne dla dwóch konkurencji, w których są używane.

10. Ustawienie celów i przeszkód:

Cele i przeszkody są umieszczane w kole celów o średnicy jednego metra przez doświadczonego wolontariusza przy użyciu szablonu zatwierdzonego przez FIPJP, zgodnie ze standardami przedstawionymi na rysunkach 1, 2, 3, 4 i 5.

Obiekty są rozdzielane w następujący sposób:

- Gdy ustawiane są dwa obiekty (rysunki 2 i 4), są one oddalone od siebie o 10 cm, mierząc od krawędzi celu do najbliższej krawędzi przeszkody.
- W przypadku trzech obiektów (rysunek 3) odległość między celem a przeszkodami zmniejsza się do 3 cm.

Kule-cele są zawsze umieszczane w środku koła celów, tj. 6,5 metra, 7,5 metra, 8,5 metra i 9,5 metra od krawędzi koła rzutów.

Świnka-cel jest umieszczana 20 cm od tej krawędzi koła celów, która jest najbliżej strzelca. Dlatego znajduje się w odległości 6,2 metra, 7,2 metra, 8,2 metra i 9,2 metra od krawędzi koła rzutów.

11. Ważność rzutu i wartości punktowe strzałów (załącznik nr 2):

Aby strzał był ważny, miejsce uderzenia kuli o grunt musi znajdować się wewnątrz koła celów, w którym znajdują się cele i przeszkody. Rzut jest nieważny nawet wtedy, gdy kula tylko częściowo dotyka krawędzi koła. Aby to sprawdzić, zaleca się umieszczenie kredy lub plasteliny na krawędzi koła celów.

Przyznanie 1 punktu

- Gdy kula będąca celem została trafiona poprawnie, ale nie opuściła koła celów.
- W konkurencjach 2 i 4, jeśli przeszkoda zostanie dotknięta przez kulę strzelającą odbijającą się od celu, niezależnie od położenia kuli-celu, świnki-celu, kuli-przeszkody i kuli strzelającej. Punkt zostanie przyznany tylko wtedy, gdy uderzenie kulą zawodnika nastąpi za przeszkodą znajdującą się przed kulą-celem. W przeciwnym wypadku przyznane zostanie zero (0) punktów.
- W przypadku konkurencji 3, gdy po trafieniu kuli-celu, kula strzelająca uderza w kulę-przeszkodę, która pozostaje w kole celów. Zero (0) punktów zostanie przyznane automatycznie, gdy zarówno kula-cel, jak i kula-przeszkoda opuszczą koło celów.

Przyznanie 3 punktów

- Gdy kula-cel została trafiona prawidłowo i zarówno ona, jak i kula strzelająca całkowicie opuszczą koło celów, bez dotykania przeszkód, w przypadku konkurencji z przeszkodami.
- Kiedy świnka-cel (konkurencja 5) została trafiona poprawnie, ale nie opuściła koła.

Przyznanie 5 punktów

- Gdy kula-cel zostanie trafiona prawidłowo i całkowicie opuści koło celów, ale kula strzelająca pozostanie w kole celów, bez dotykania przeszkód, w przypadku konkurencji z przeszkodami.
- Gdy świnka-cel opuści koło celów po prawidłowym trafieniu.

Maksymalny wynik jednej serii strzałów to 100 punktów (patrz rysunki od 1 do 5).

12. Rozgrywka w MPSP składa się z:

- a) eliminacji
- b) baraży, jeżeli liczba startujących zawodników w danej kategorii przekroczy 24
- c) rozgrywki pucharowej

13. Eliminacje

O kolejności wykonywanych prób w poszczególnych kategoriach decyduje losowanie. Obsługujący stół sędziowski są odpowiedzialni za przydzielanie zawodników do torów strzeleckich.

Próby eliminacyjne mogą odbywać się na dowolnej ilości torów.

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

Każdy strzelec musi wykonać pełną serię dwudziestu strzałów samotnie, co oznacza cztery strzały na cztery dystanse dla każdej konkurencji w maksymalnym czasie 15 minut.

14. System rozgrywania zawodów

W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się od 6 do 16 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 zajmują 3 miejsca.

W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się od 17 do 24 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 zajmują 3 miejsca.

Zawodnicy którzy z eliminacji nie awansują do dalszej części turnieju, sklasyfikowani są miejscach zajętych w eliminacjach.

W przypadku gdy do danej kategorii zgłosi się 25 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 12 wynikami z eliminacji (od 5 miejsca do 16 miejsca); awans do części barażowej uzyskują również zawodnicy, którzy nie będą sklasyfikowani na miejscach 5 – 16, ale w swojej próbie osiągną wynik punktowy taki sam jak zawodnik z miejsca 16
- c) w barażach do prób podchodzą zawodnicy w kolejności odwrotnej do miejsc zajętych w eliminacjach
- d) w barażach awans do części pucharowej uzyskuje 4 zawodników z najwyższymi wynikami (suma punktów z eliminacji i baraży)
- e) w ćwierćfinałach zawodnicy rywalizują w parach:
 - (1E) vs (4B)
 - (2E) vs (3B)
 - (3E) vs (2B)
 - (4E) vs (1B)

(Liczba z literą E w nawiasie oznacza miejsce zajęte w eliminacjach, liczba z literą B w nawiasie oznacza 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 zajmują 3 miejsca.

- f) 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.

Zawodnicy którzy odpadną w ćwierćfinale sklasyfikowani są na piątym miejscu.

Zawodnicy którzy z eliminacji nie awansują do dalszej części turnieju, sklasyfikowani są miejscach zajętych w eliminacjach.

Zawodnicy którzy z baraży nie uzyskają awansu do dalszej części turnieju, sklasyfikowani są miejscach zajętych w barażach.

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

Przy równej ilości zdobytych punktów w eliminacjach i barażach o zajętych miejscach 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

W pojedynkach pucharowych przy remisie rozgrywana jest dogrywka, 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 zwycięzcy.

15. Każdy zawodnik ma maksymalnie 15 minut na oddanie wszystkich strzałów. Czas jest śledzony na tabeli punktacji, ogłaszany zawodnikom na koniec każdej konkurencji i, jeśli to możliwe, wyświetlany w widoczny sposób.

Odliczanie rozpoczyna się, gdy sędzia punktowy podniesie rękę po usunięciu szablonu ustawień dla tej konkurencji; czas zostaje zatrzymany, gdy kula opuści rękę zawodnika.

Zawodnik musi pozostać w kole rzutu obiema stopami na ziemi, dopóki rzucona przez niego kula nie dotknie ziemi lub celu. Oderwanie jednej stopy od ziemi skutkuje czerwoną kartką, która anuluje strzał, nawet jeśli zawodnik w trakcie rzutu nie opuści koła przed uderzeniem kuli.

Czerwona kartka zostanie również przyznana każdemu zawodnikowi, którego stopa dotknie koła rzutu.

Zawodnik, który otrzyma drugą czerwoną kartkę, zostanie zatrzymany, ale zatrzyma punkty, które już zdobył.

Trener może pomagać zawodnikowi, ale nie może przekraczać linii wyznaczanej przez 4 koła rzutów.

Na każdym torze musi znajdować się:

- Sędzia lub oficjalnie wyznaczona osoba sprawdzająca pozycję stóp strzelca. Powinna ona mieć biały znak ogłaszający, że strzał jest ważny, oraz czerwony, informujący, że strzał jest nieważny. Ta osoba musi bezwzględnie przyznać czerwoną kartkę zawodnikowi, który podniesie stopę, zanim jego kula uderzy w ziemię lub cel. Sędzia musi znajdować się naprzeciwko koła rzutu, z którego będzie korzystał strzelający zawodnik i zawsze co najmniej 2 metry od niego. Sędzia lub wyznaczona osoba nie może ostrzegać zawodnika, którego stopa dotyka koła.
- Sędzia, który za pomocą markerów z numerami 0, 1, 3 lub 5 ogłasza wyniki dla tabeli punktowej, po upewnieniu się, że strzał został uznany.
- Jedna osoba na zawodnika przy stoliku punktowym, do zapisywania wyników kula po kuli na specjalnych formularzach oraz oficjalnie wyznaczona osoba, która zapisuje i ogłasza pozostały czas zawodnika na koniec każdej konkurencji; rolę tę może pełnić również osoba zapisująca wyniki.

Wykorzystanie nagrań wideo

Jeśli jest to możliwe, nagranie wideo może być użyte do bezpośredniej konfrontacji w przypadku podważenia decyzji sędziego („challenge”). W tym celu każdy trener otrzyma zieloną kartę, za pomocą której będzie mógł poprosić o sprawdzenie filmu.

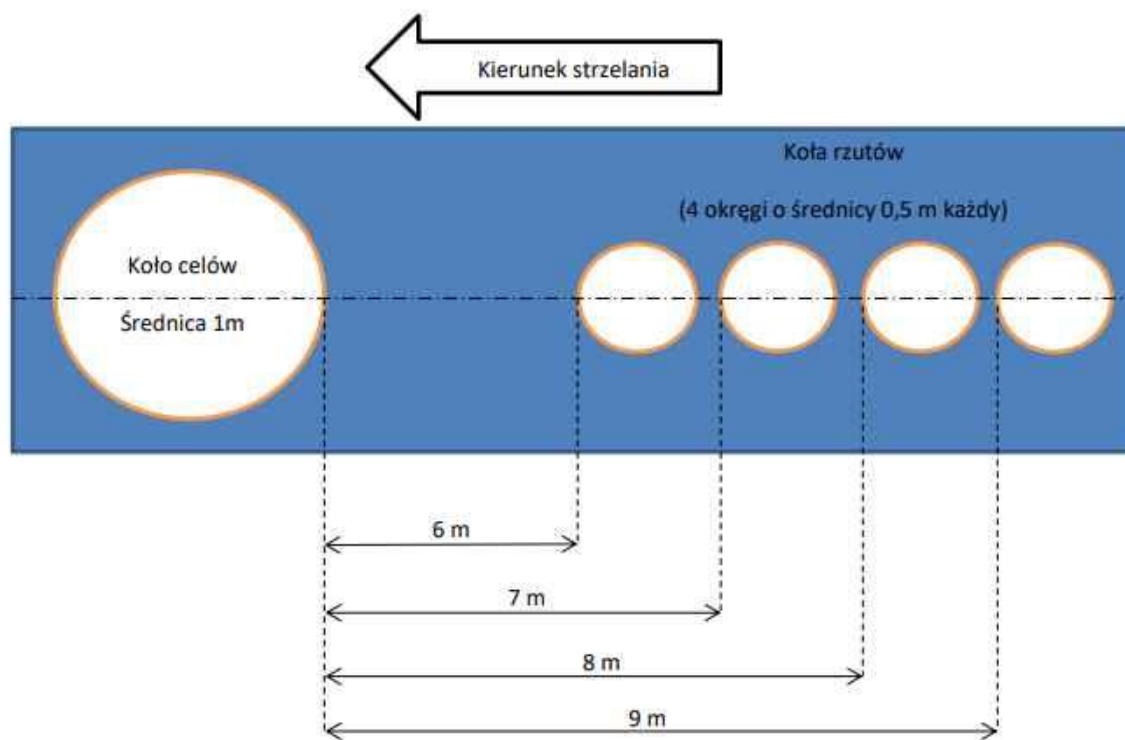
Jeśli podważenie decyzji sędziego zostanie podtrzymane, karta może zostać ponownie użyta podczas meczu. Jeśli podważenie decyzji sędziego się nie powiedzie, trener nie będzie mógł składać żadnych dalszych skarg do końca meczu.

Nieprzewidziane wypadki

Jeśli w trakcie trwania zawodów wydarzy się jakiś incydent (awaria zasilania, burza, niewłaściwe zachowanie publiczności, np. rzucanie przedmiotami lub świecenie wiązka lasera itp.), które nie dotyczą bezpośrednio zawodnika, rywalizacja zostaje przerwana. Zostanie ona wznowiona tak szybko, jak będzie to możliwe, a ci sami zawodnicy zaczynają ponownie od konkurencji 1.

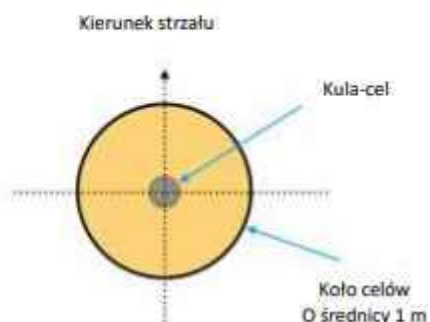
Po pierwszym wezwaniu, zawodnik ma 5 minut na stawienie się do zawodów w strzale precyzyjnym. W razie jego nieobecności, zostanie wezwany po raz drugi, ale w tym przypadku rozpoczyna zawody z karą 5 punktów. Jeśli zawodnik nie jest obecny 5 minut po drugim wezwaniu, zostaje wyeliminowany.

Załącznik 1. Tor do strzału precyzyjnego

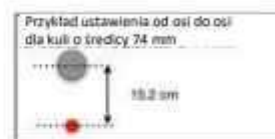
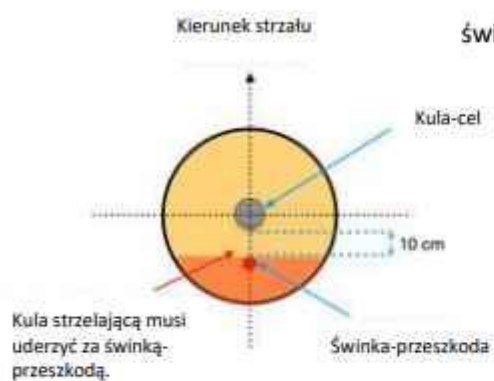


(Rysunek 1)
Konkurencja 1
kula-cel

Rezultat strzału	Punkty
Kula-cel wychodzi z koła celów, a kula strzelająca zostaje w nim „Carreau”	5
Sukces (kula-cel i kula strzelająca całkowicie opuszczają koło celów)	3
Dotknięcie (kula-cel zostaje trafiona, ale pozostaje w kole celów)	1
Pudło	0

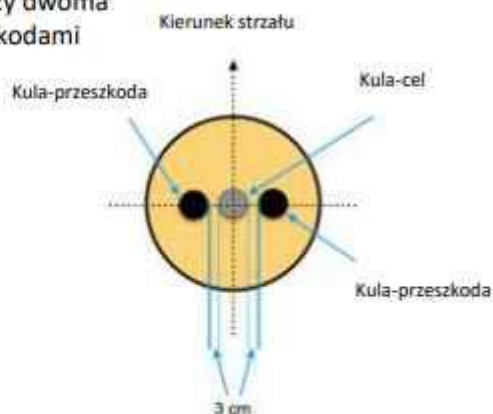
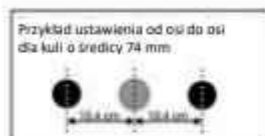


(Rysunek 2)
Konkurencja 2
Kula-cel za
świnką-przeszkodą



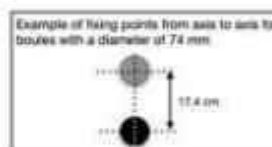
Rezultat strzału	Punkty
Kula-cel wychodzi z koła celów, a kula strzelająca zostaje w nim „Carreau”	5
Sukces (kula-cel i kula strzelająca całkowicie opuszczają koło celów)	3
Dotknięcie - kula-cel zostaje trafiona, ale pozostaje w kole celów - kula-cel zostaje trafiona, ale świnka-przeszkoda zostaje dotknięta przez odbitą kulę strzelającą	1
Pudło lub kula strzelająca uderza w grunt przed świnką-przeszkodą	0

(Rysunek 3)
Konkurencja 3
 kula-cel pomiędzy dwoma
 kulami-przeszkodami



Rezultat strzału	Punkty
Kula-cel wychodzi z koła celów, a kula strzelająca zostaje w nim „Carreau”	5
Sukces (kula-cel i kula strzelająca całkowicie opuszczają koło celów)	3
Dotknięcie - kula-cel zostaje trafiona, ale pozostaje w koło celów - kula-cel zostaje trafiona, ale kula-przeszkoda zostaje dotknięta przez odbitą kulę strzelającą	1
Pudło lub kula-cel oraz kula-przeszkoda całkowicie opuszczają koło celów	0

(Rysunek 4)
Konkurencja 4
 kula-cel za kulą-przeszkodą



Rezultat strzału	Punkty
Kula-cel wychodzi z koła celów, a kula strzelająca zostaje w nim „Carreau”	5
Sukces (kula-cel i kula strzelająca całkowicie opuszczają koło celów)	3
Dotknięcie - kula-cel zostaje trafiona, ale pozostaje w koło celów - kula-cel zostaje trafiona, ale kula-przeszkoda zostaje dotknięta przez odbitą kulę strzelającą	1
Pudło lub kula strzelająca uderza w grunt przed kulą-przeszkodą	0

(Rysunek 5)
Konkurencja 5
 Świnka-cel

Rezultat strzału	Punkty
Świnka-cel całkowicie opuszcza koło celów	5
Sukces: świnka-cel zostaje dotknięta, ale pozostaje w kole celów (świnkę uznaje się za dotkniętą, jeśli zostanie poruszona ze swojej początkowej pozycji)	3
Pudło	0

