



LIETUVOS PETANKĖS ASOCIACIJOS PRECIZINIO IŠMUŠINĖJIMO VARŽYBŲ REGLAMENTAS

Reglamento turinys:

- Lietuvos čempionato tvarka
- Takelis
- Įranga
- Išdėstymas
- Vertinimas
- Bendros taisyklės
- Figūros

1. Lietuvos čempionato tvarka.

Čempionatas vyksta dviem etapais. Moterys ir vyrai varžosi atskirai.

Pirmą etapą organizuoja Lietuvos petankės asociacijos (toliau - LPA) nariai petankės klubai (toliau - organizatoriai arba klubai). Norintys ir galintys pirmą etapą organizuoti klubai iki pavasario turi apie tai informuoti LPA.

Įvertinus organizuoti pirmą etapą siekiančių klubų skaičių ir geografinę padėtį, LPA valdymo organai iki kovo mėnesio vidurio praneša klubams apie teigiamą arba neigiamą sprendimą dėl leidimo organizuoti pirmą etapą. Su leidimu organizatoriams perduodama visa aktuali informacija, numatytas dalyvavimo mokesčio dydis ir t.t. Esant per daug didelei kandidatuojančių klubų koncentracijai, pirmenybė teikiama anksčiau norą pareiškusiems.

Kandidatuojančys klubai turi užtikrinti, kad organizuojant pirmą etapą būtų laikomasi šiame reglamente aprašytų taisyklių, sąžiningumo ir protingumo principų. Pirmas etapas turi įvykti ne vėliau kaip likus 2 savaitėms iki kalendoriniais metais paskelbto Lietuvos trejetų čempionato. Organizatorius pats nustato pirmo etapo varžybų laiką ir vietą. Klubas, apie pirmo etapo varžybas, potencialius dalyvius informuoja ne vėliau, kaip likus 2 savaitėms iki renginio datos. Organizatorius informuoja dalyvius atsižvelgęs į populiariausius informacijos sklaidos kanalus naudojamus vietinės petankės bendruomenės narių.

Varžybų metu dalyvis atlieką vieną įskaitinę mūšimų seriją. Prieš pradėdant įskaitinę seriją, dalyvis gali paprašyti atlikti tris pasirinktų figūrų bandomuosius mušimus apie tai iš anksto aiškiai informavęs varžybų teisėjus. Pasibaigus varžyboms organizatorius el.paštu perduoda varžybų rezultatus LPA per 5 darbo dienas. Rezultatai turi būti pasirašyti dalyvio(-ės) ir dviejų stebėtojų. Stebėtojais laikomi varžybų teisėjai ir varžybų sekretoriato atstovai. Klubas dalyvių pasirašytus rezultatus saugo iki antro etapo pabaigos.

Antrą (finalinį) etapą organizuoja LPA. Finalinis etapas vyksta trejetų čempionato metu.

Finalinio etapo dalyvių skaičius priklauso nuo pirmame etape dalyvaujančių asmenų skaičiaus.

Pirmame etape dalyvaujant 1 - 10 asmenų, į finalinį etapą papuola 2 geriausias rezultatus pasiekusieji dalyviai.

Pirmame etape dalyvaujant 11 - 40 asmenų, į finalinį etapą papuola 4 geriausias rezultatus pasiekusieji dalyviai.

Pirmame etape dalyvaujant 41 - 100 asmenų, į finalinį etapą papuola 8 geriausias rezultatus pasiekusieji dalyviai.

Pirmame etape dalyvaujant daugiau 101 asmenų, į finalinį etapą papuola 16 geriausių rezultatų pasiekusieji dalyviai.

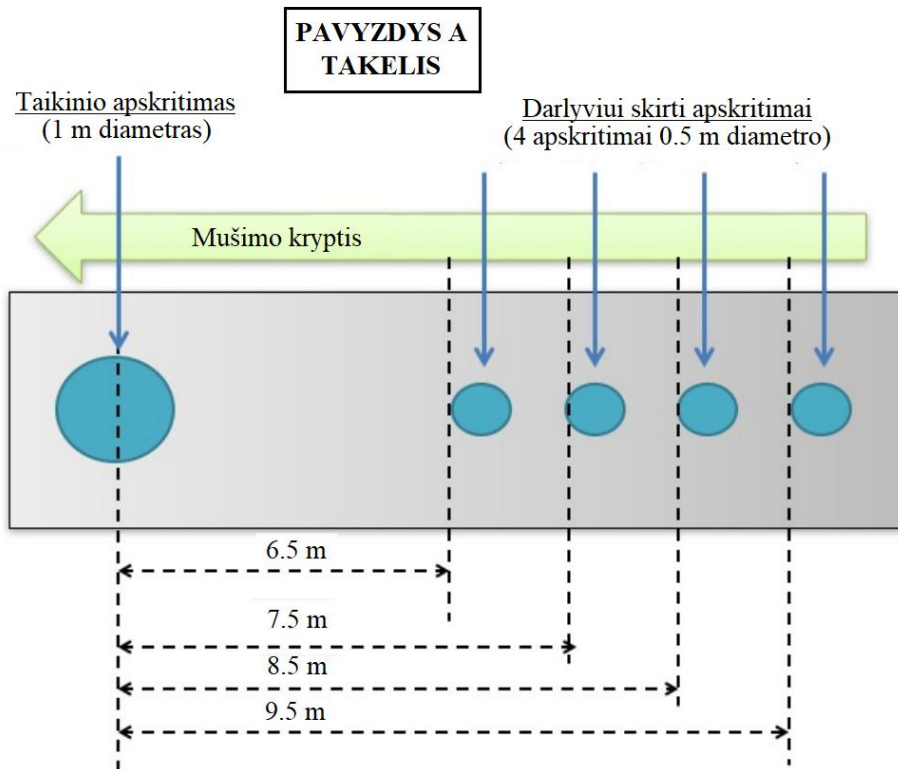
Žaidėjams pasiekus vienodus, į finalinį etapą pretenduojančius rezultatus, į finalinį etapą gali papulti didesnis, nei numatyta dalyvių skaičius. Tokiu atveju žemiausią pasikartojantį rezultatą surinkę dalyviai finaliniame etape varžosi tarpusavyje, kol suformuojamas šiame reglamente numatytas finalinio etapo dalyvių skaičius.

Finalinio etapo dalyviai varžosi porose vienas prieš vieną, dviejuose vienas šalia kito esančiuose takeliuose. Ketvirtfinalyje, pusfinalyje ir finale žaidėjai metimus atlieka tame pačiame takelyje, keisdami po kiekvieno mušimo. Finalinis etapas vyksta atkrintamųjų principu. Prieš finalinį etapą dalyviai suporuojami pagal principą - geriausias rezultatas varžosi prieš blogiausią. Pralaimėjusieji baigia savo pasirodymą ir nesivaržo bandydami išsiaiškinti tikslią užimtą vietą. Pusfinalyje pralaimėjęs asmuo užima 3 vietą. Ketvirtfinalyje pralaimėjęs asmuo užima 5-8 vietas. Ir taip toliau.

2. Takelis

Išmušinėjimo takelį sudaro 1 metro diametro taikinio apskritimas, kuris skirtas taikinio figūroms išdėstyti ir keturi dalyviui skirti apskritimai išdėstyti 6, 7, 8 ir 9 metrų atstumu nuo taikinio apskritimo krašto. Kiekvienas iš keturių apskritimų yra 50 centimetrų skersmens.

Finaliniame etape tarp dviejų dalyvių vykstančių akistatų metu takeliai gali būti paruošti ir skersai žaidimo aikštelių. Finaliniame etape turi būti įrengti mažiausiai du išmušinėjimo takeliai.



3. Naudojama įranga

- Rutuliai taikiniai (fig. 1, 2, 3 ir 4) yra identiški, 74mm diametro ir 700g svorio, lygūs, šviesios spalvos.
- Kašanetas taikinytis (fig. 5) ir Kašanetas kliūtis (fig. 2) turi būti: 30 mm skersmens, sverti daugiau nei 10 gramų, pagamintas iš buksmedžio, vienspalvis.
- Rutuliai kliūtys (fig. 3 ir 4) yra tokių pačių specifikacijų kaip rutuliai taikiniai, bet tamsesnės, kiekvienai figūrai vienodos spalvos.

4. Taikinių ir kliūčių išdėstymas

Rutuliai ir kašanetai išdėstomi taikinio apskritime kaip nurodyta figūrose (žr. žemiau). Objektai atskiriami:

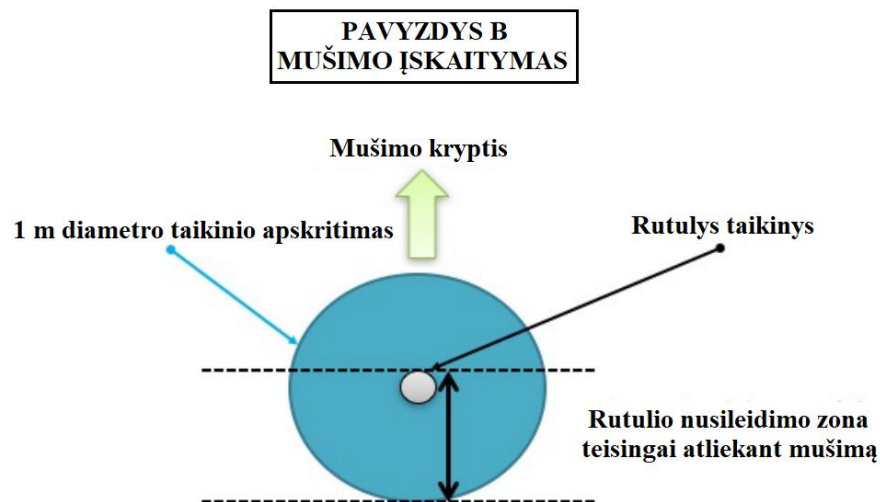
- Esant dviems objektams (figūros 2 ir 4) jie yra išdėstomi 10 cm atstumu vienas nuo kito, matuojant nuo taikinio krašto iki artimiausio kliūties taško.
- Esant trims objektams (figūra 3) tarpas tarp taikinio ir kliūties yra 3 cm.

Rutuliai taikiniai visada pastatomi taikinio apskritimo viduryje arba 6,5 metro, 7,5 metro, 8,5 metro ir 9,5 metro atstumu nuo dalyvio apskritimų krašto.

Kašanetas taikinytis statomas 20 centimetrų nuo taikinio apskritimo kraštinės vietos esančios arčiausiai dalyvio apskritimų. Tai yra 6,2 metro, 7,2 metro, 8,2 metro ir 9,2 metro atstumu nuo dalyvio apskritimų kraštų.

5. Mušimo įskaitymas ir jo vertė

Kad mušimas būtų įskaitytas, pirmasis mesto rutulio kontaktas turi įvykti taikinio apskritime. Jei mestas rutulys nusileidžia ne taikinio apskritime arba liečia jo kraštą, toks metimas nėra įskaitomas. Lengvesnei kontrolei rekomenduojama taikinio apskritimo kraštinę pažymėti kreida arba plastelinu.



Pelnomas 1 taškas

- Mušimas įskaitomas kai rutulys taikinytis yra taisiklingai pamušamas, bet nepalieka taikinio apskritimo.
- Figūroms 2 ir 4 jei kliūtis paliečiama rikošetavusio rutulio, nepriklausomai nuo rutulio taikinio, kašaneto, rutulio kliūties ar metamo rutulio padėties.
- Figūrai 3 kai rutulys kliūtis yra paliečiamas po rutulio taikinio.

Pelnomi 3 taškai

- Kai rutulys taikiny s pilnai palieka taikinio apskritimą ir nepaliečiami kliūtimis esantys rutuliai ir kašanetas.
- Kai kašanetas taikiny teisingai mušant pajudina mas, bet nepalieka taikinio apskritimo (Fig. 5).

Pelnomi 5 taškai

- Kai mestas rutulys nepalieka taikinio apskritimo, o rutulys taikiny s pilnai palieka taikinio apskritimą ir nepaliečiami kliūtimis esantys rutuliai ir kašanetas.
- Kai kašanetas taikiny s palieka taikinio apskritimą po to, kai buvo teisingai išmuštas.

Maksimalus vienos išmušinėjimo serijos rezultatas yra 100 taškų (žr. figūras nuo 1 iki 5).

Baražas: Finaliniame etape esant identiškims rezultatams organizuojamas baražo etapas, kuriame kiekvienas žaidėjas(-a), stovėdamas 7 metrų atstumu nuo taikinio apskritimo esančiame dalyvio apskritime, atlieką po vieną kiekvienos figūros mušimą. Jei po šių penkių mušimų rezultatas vis dar lygus, procesas kartojamas, kol vienas žaidėjas(-a) figūroje pelno daugiau taškų, nei priešininkai.

6. Bendros taisyklės

Dalyviai atlieka mušimus paeiliui, pradėdant nuo Figūros 1 mušimo iš 6 metrų atstumu stovinčio lankelio iki Figūros 5 mušimo iš 9 metrų atstumu stovinčio lankelio. Dalyvis(-ė) turi 20 minučių per kurias turi atlikti visus savo mušimus.

Tik teisėjas(-a) arba organizatorių įgaliotas asmuo gali taikinio apskritime išdėstyti taikinius ir kliūti s. Treneriams ir žaidėjams draudžiama kišti s į šį procesą.

Treneris(-ė) gali stovėti šalia dalyvio(-ės), treneris(-ė) turi pasišalinti iš takelio pasibaigus Figūrai 4.

Kiekvienas takelis turi turėti:

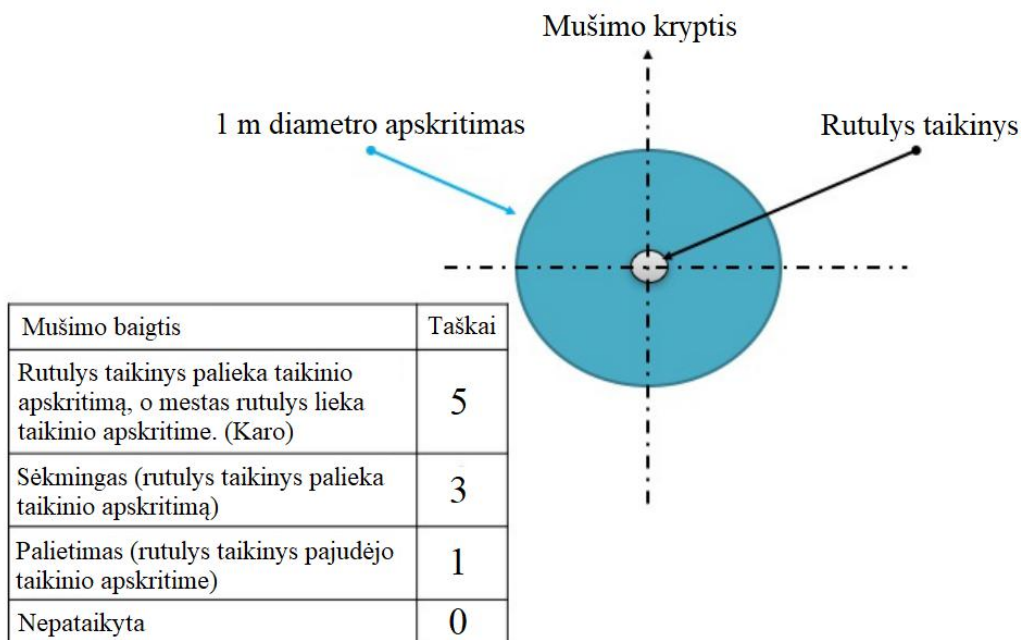
- Teisėjas(-a) arba atsakingą asmenį, kuris(-i) stebėtų dalyvio(-ės) pėdų poziciją. Jis arba ji turi turėti baltą ženklą kuriuo galėtų paskelbti apie įskaitomą ir raudoną ženklą skirtą pranešti apie neįskaitomą mušimą. Jis arba ji turi būti dalyvio apskritimo priešakyje ne mažesnio, nei 2 metrai atstumu.
- Teisėjas(-a) naudojantį ženklus su skaičiais 0, 1, 3 arba 5, skirtą skelbti mušimo rezultatą sekretoriui, po to, kai atlieką mušimo atitikimo taisyklėms kontrolę taikinio apskritime.
- Formą kurioje būtų galima žymėti dalyvio(-ės) kiekvienu mušimu pasiektą rezultatą.

7. Incidentai

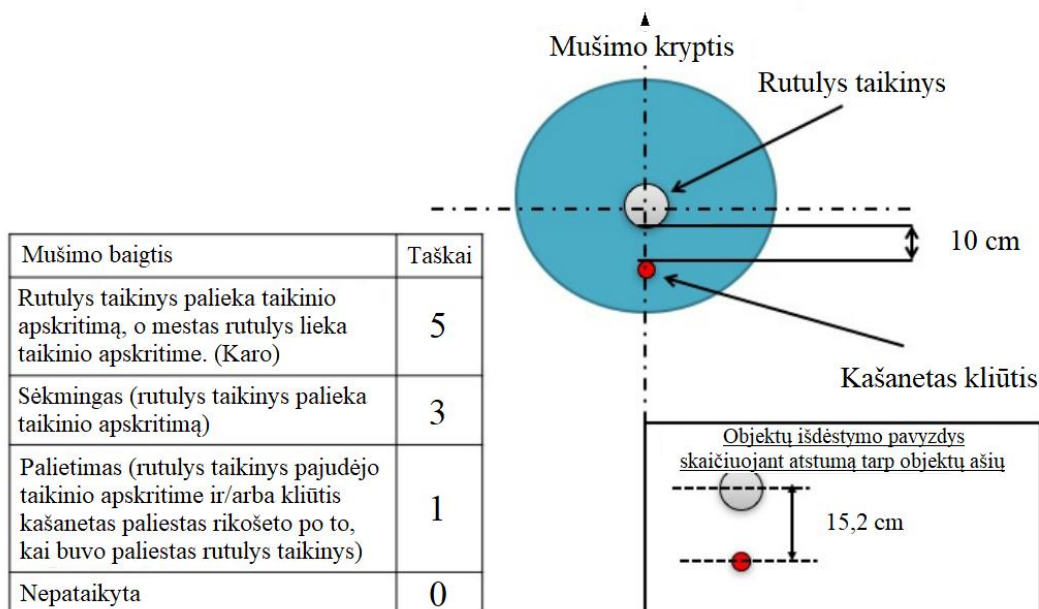
Jei varžybų metu įvyksta koks nors incidentas (nutrūkęs elektros tiekimas, audra, netinkamas visuomenės elgesys) tiesiogiai nesusijęs su dalyvio(-ės) veiksmais, išmušinėjimo serija nutraukiama. Varžybos pratęsimos kuo įmanoma greičiau tiems patiems dviem žaidėjams arba vienam žaidėjui(-ai) pradedant seriją iš naujo nuo Figūros 1.

Po pirmo varžybų pradžios paskelbimo žaidėjas(-a) turi 5 minutes prisistatyti į varžybas. Neatvykimo atveju žaidėjas(-a) bus pakviesta antrą kartą, bet tokiu atveju žaidėjas(-a) pradeda varžybas su 5 taškų nuobauda. Jei žaidėjas(-a) nepasirodo per 5 minutes po antro kvietimo jam arba jai įskaitoma diskvalifikacija.

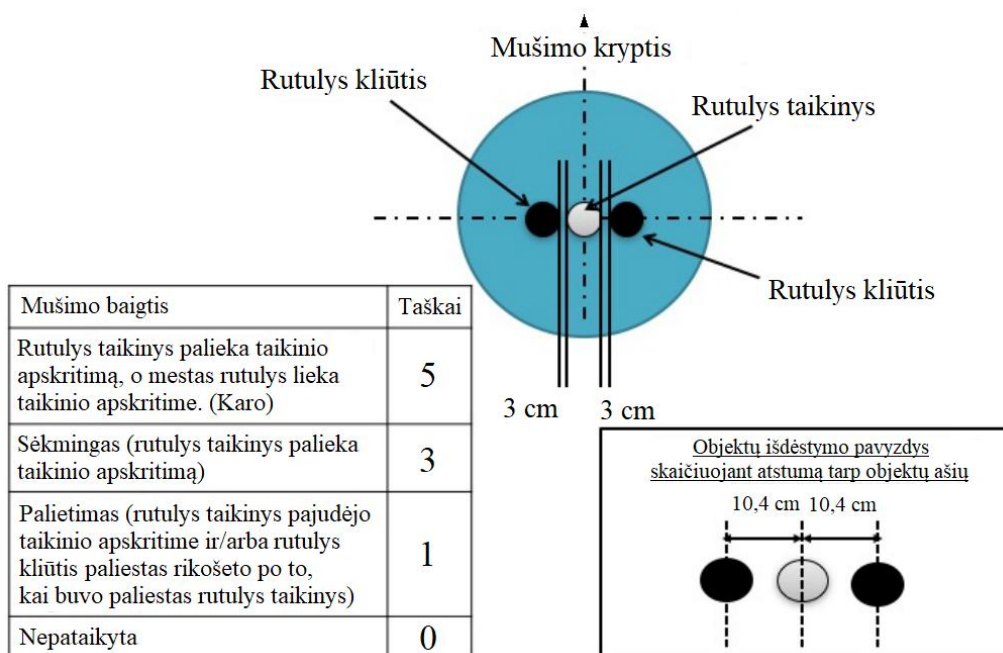
Figūra 1
Vienas rutulys taikiny



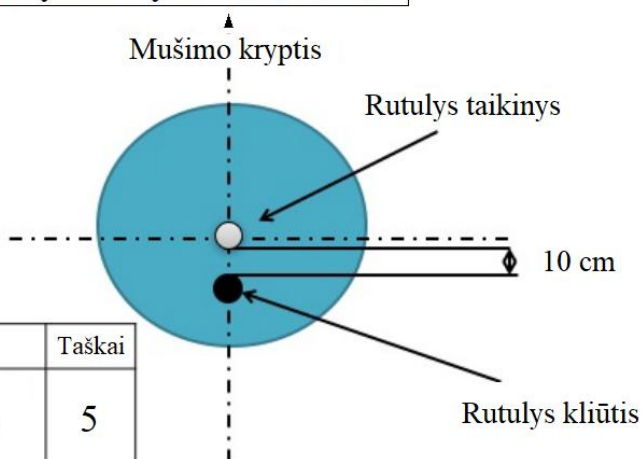
Figūra 2
Rutulys taikinys už kašaneto kliūtis



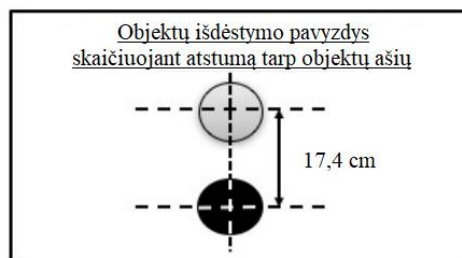
Figūra 3
Rutulys taikinys tarp dviejų rutulių kliūčių



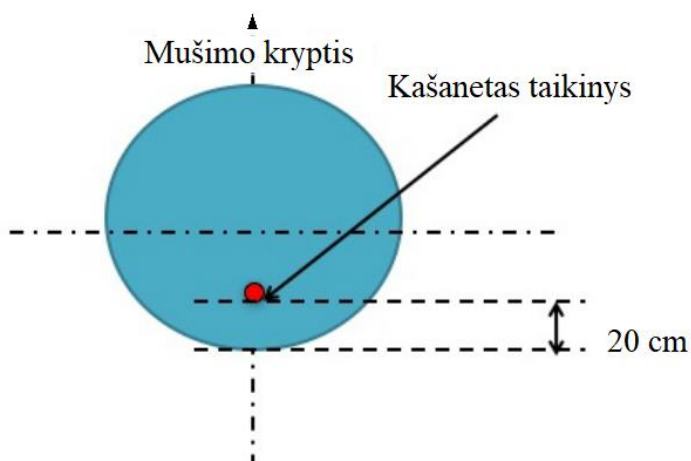
Figūra 4
Rutulys taikinyis už rutlio kliūtis



Mušimo baigtis	Taškai
Rutulys taikinyis palieka taikinio apskritimą, o mestas rutulys lieka taikinio apskritime. (Karo)	5
Sėkmingas (rutulys taikinyis palieka taikinio apskritimą)	3
Palietimas (rutulys taikinyis pajudėjo taikinio apskritime ir/arba rutulys kliūtis paliestas rikošeto po to, kai buvo paliestas rutulys taikinyis)	1
Nepataikyta	0



Figūra 5
Kašanetas taikinyis



Mušimo baigtis	Taškai
Kašanetas išmuštas iš apskritimo	5
Sėkmingas : kašanetas pajudinamas (kašanetas paliečiamas, jei pajudėjo iš pirminės padėties)	3
Nepataikyta	0