

TARPTAUTINĖ PETANKĖS IR PROVANSO ŽAIDIMO FEDERACIJA

INDIVIDUALAUS PRECIZINIO IŠMUŠINĖJIMO ČEMPIONATO REGLAMENTAS

PRECIZINIO IŠMUŠINĖJIMO TAISYKLIŲ FIGŪROS

Mušimo takelis: A

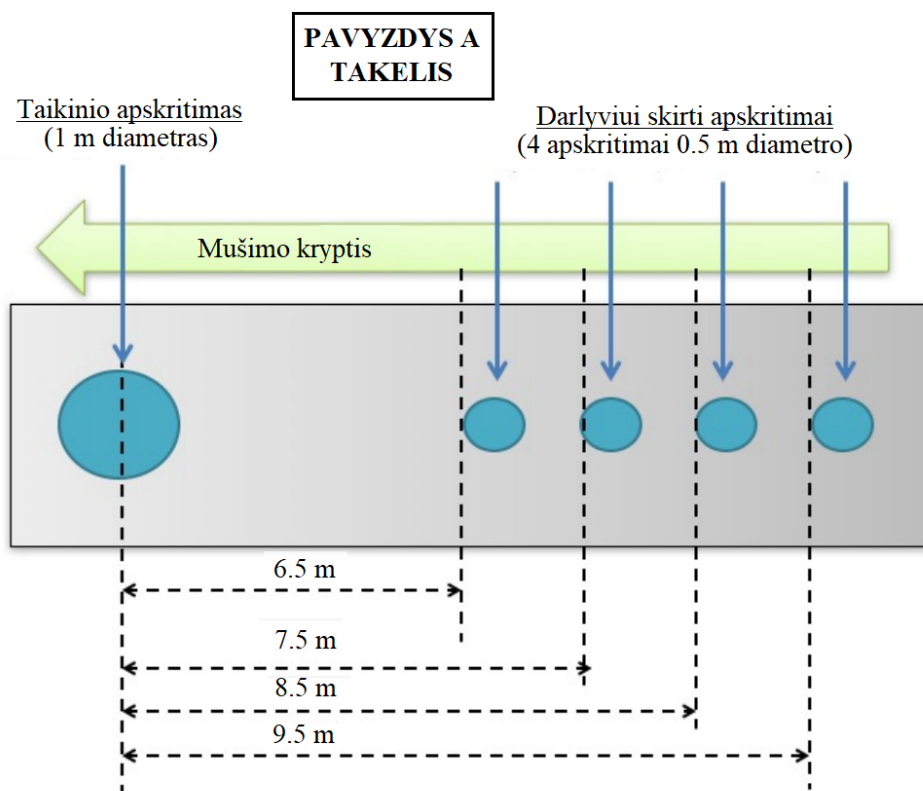
Mušimo įskaitymas: B

Objektų pozicija 1 metro apskritime ir taškų skyrimas: Figūros nuo 1 iki 5

1. Mušimo takelis:

Išmušinėjimo takelį sudaro 1 metro diametro taikinio apskritimas, kuris skirtas taikinio figūroms išdėstyti ir keturi dalyviui skirti apskritimai išdėstyti 6,5 m, 7,5 m, 8,5 m ir 9,5 metrų atstumu nuo taikinio. 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.



2. Naudojama įranga

- Rutuliai taikiniai (fig. 1, 2, 3 ir 4) yra identiški, 74 mm diametro ir 700 gr 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.

3. Taikinių ir kliūčių išdėstymas

Rutuliai ir kašanetai išdėstomi 1 metro diametro taikinio apskritime, pagal 1, 2, 3, 4, 5 figūrų standartus (žr. žemiau).

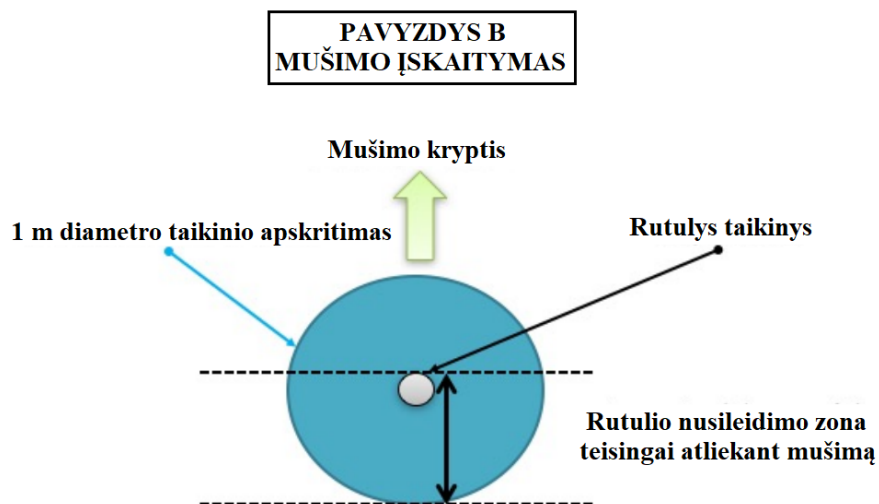
Objektai atskiriami:

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

Kašanetas taikinyje 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 išmušinėjimo pozicijų apskritimų artimiausio krašto iki taikinio.

4. **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 kraštą, toks metimas nėra įskaitomas. Lengvesnei kontrolei rekomenduojama taikinio a kontaktas liečia jo apskritimo kraštinę pažymėti kreida arba plastelinu.



Pelnomas 1 taškas

- Mušimas įskaitomas kai rutulys taikinyje yra taisyklingai pamušamas, bet nepalieka taikinio apskritimo.
- Figūroms 2 ir 4 jei kliūtis paliečiama rikošetavusio rutulio, nepriklausomai nuo rutulio taikinio, kašaneto, rutulio kliūtis ar metamo rutulio padėties.
- Figūrai 3 kai rutulys kliūtis yra paliečiamas po rutulio taikinio. Skiriama nulis (0) taškų, jei

po mušimo rutulys taikiny s ir rutulys kliūtis palieka taikinį.

Pelnomi 3 taškai

- Kai rutulys taikiny s ir mušantis rutulys pilnai palieka taikinio apskritimą ir nepaliečiami kliūtimis esantys rutuliai ir kašanetas.
- Kai kašanetas taikiny s teisingai mušant yra pajudinamas, bet nepalieka taikinio apskritimo (Figūra 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 stovėdamas 7 metrų atstumu nuo taikinio apskritimo atlieka 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, pradedant nuo Figūros 1, esančios ties 6 metrų riba iki Figūros 5 esančios ties 9 metrų riba. Dalyvis turi 15 minučių per kurias turi atlikti visus savo mušimus. Laiką seka sekretoriatas ir informuoja dalyvį po kiekvienos figūros mušimų pabaigos.

Laikas pradedamas skaičiuoti, kai taškus skaičiuojantis teisėjas pakelia ranką. Laikas stabdomas, kai rutulys palieka dalyvio ranką.

Dalyvis turi abejomis kojomis stovėti apskritime, kol jo mestas rutulys nepasieks žemės arba taikinio. Pakėlus vieną koją apskritime, metimo metu, dalyviui bus parodyta raudona kortelė, kuri anuliuos atliktą metimą, net ir tuo atveju jei dalyvis nepalieka apskritimo metimo metu.

Raudona kortelė taip pat bus skirta kiekvienam dalyviui, kurio koja liečia apskritimo kraštą.

Antrą raudoną kortelę gavusio dalyvio metimų serija bus sustabdyta, tačiau iki tol įgyti taškai bus užskaityti.

Tik teisėjas arba organizatorių įgaliotas asmuo gali taikinio apskritime išdėstyti taikinius ir kliūtis. Treneriams ir žaidėjams draudžiama kištis į šį procesą.

Treneris(-ė) gali patarti dalyviui, tačiau jam draudžiama užėiti už 4 pozicijos (9,5 metrų).

Kiekvienas takelis turi turėti:

- Arbitrą(-ę) arba atsakingą asmenį, kuris(-i) stebėtų dalyvio(-ės) pėdų poziciją. Jis arba ji turėtų turėti baltą ženklą kuriuo galėtų paskelbti apie įskaitomą ir raudoną ženklą skirtą pranešti apie

neįskaitomą mušimą. Jie turi būti objektyvūs, parodydami raudoną kortelę dalyviui, kuris pakelia koją, kol jo mestas rutulys nepataikė į žemę ar taikinį. Teisėjas neturi įspėti žaidėjo, kurio koja liečia apskritimą.

- Arbitrą(-ę), kuris pasinaudodamas ženklais su skaičiais 0, 1, 3 arba 5, skelbia mušimo rezultatą sekretoriui, po to, kai įsitikina, kad mušimas buvo atliktas pagal taisykles. Jis arba ji turi būti prieš dalyvio užimamą poziciją, ne mažesniu, nei 2 metrų atstumu.
- Po vieną Formą kiekvienam dalyviui, kurioje būtų galima žymėti kiekvienu metimu pasiektą rezultatą. Ir asmenį užrašantį ir skelbiantį rezultatus po kiekvienos figūros atlikimo. Taip pat laiko stebėtoją. Tai gali būti vienas ir tas pats žmogus.

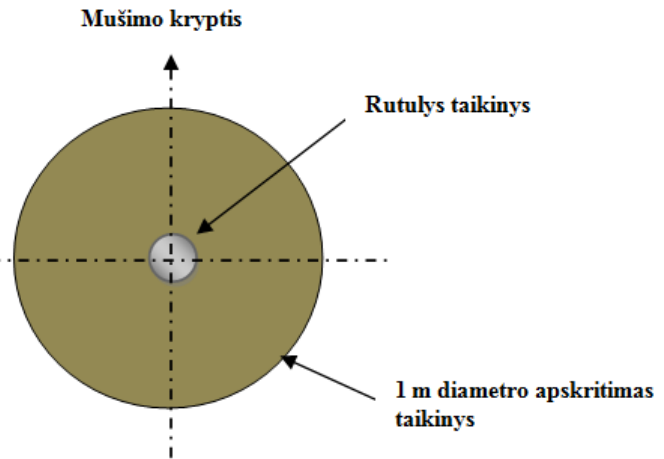
7. Video naudojimas. Jei yra galimybės, gali būti naudojamos filmavimo priemonės, su tikslu patikrinti teisėjo sprendimą. Tokiu atveju treneriui yra duodama žalia kortelė, kurią pastarasis gali panaudoti prašydamas video peržiūros. Jei treneris yra teisingas, jis gali panaudoti žalią kortelę sekantį kartą. Tačiau jei jis neteisingas, jis netenka galimybės pasinaudoti šia sąlyga likusių metimų metu.

8. Incidentai - Jei varžybų metu įvyksta koks nors incidentas (nutrūkęs elektros tiekimas, audra, netinkamas visuomenės elgesys) tiesiogiai nesusijęs su dalyvio(-ės) veiksmis, išmušinėjimo serija nutraukiama. Varžybos pratęsimas kuo įmanoma greičiau tiems patiems dviem žaidėjams arba vienam žaidėjui pradėdant 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.

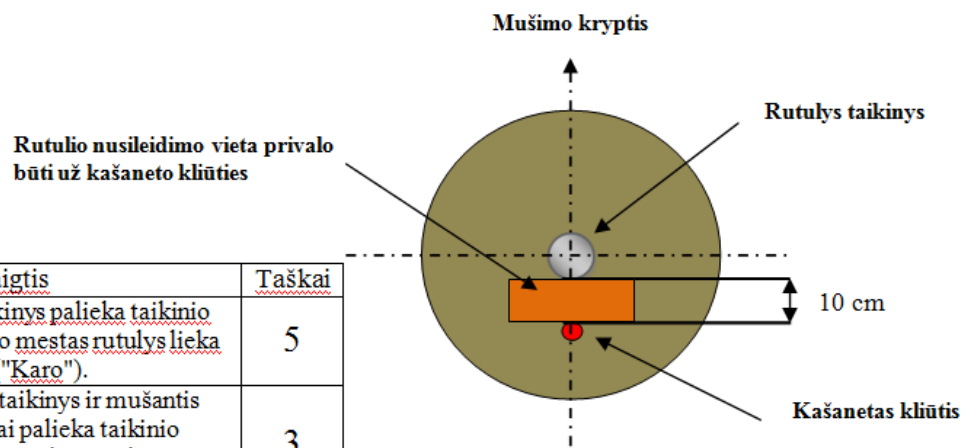
PRIEDAS Nr. 1 - figūros nuo 1 iki 5

Figūra 1
Vienas rutulys taikiny

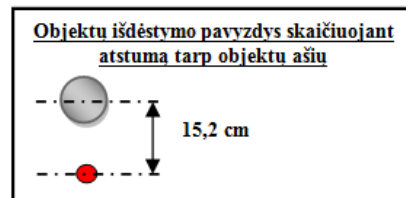


Mušimo baigtis	Taškai
Rutulys taikiny palieka taikinio apskritimą, o mestas rutulys lieka apskritime ("Karo").	5
Sėkmingas (Rutulys taikiny ir mušantis rutulys pilnai palieka apskritimą taikiny)	3
Palietimas (metamas rutulys paliečia rutulį taikiny, tačiau pastarasis lieka apskritime)	1
Nepataikyta	0

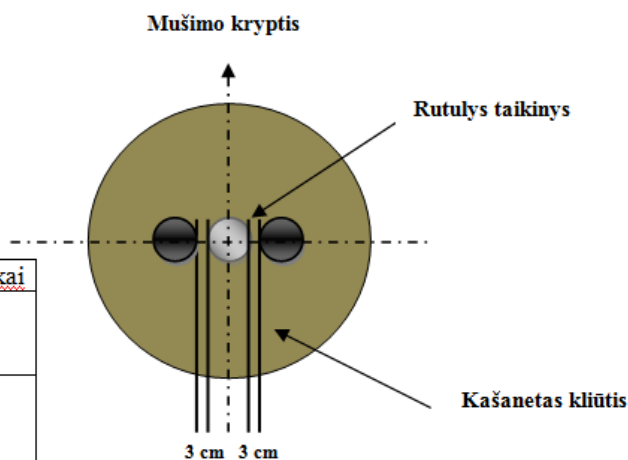
Figūra 2
Rutulys taikiny už kašaneto kliūtis



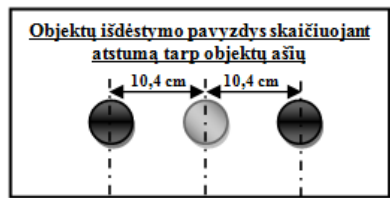
Mušimo baigtis	Taškai
Rutulys taikiny palieka taikinio apskritimą, o mestas rutulys lieka apskritime ("Karo").	5
Kai rutulys taikiny ir mušantis rutulys pilnai palieka taikinio apskritimą, nepaliekiant kašaneto kliūtis.	3
Metamas rutulys paliečia rutulį taikiny, tačiau pastarasis lieka apskritime ir/arba klūtis kašanetas paliekiamas rikošetu, po to, kai buvo paliestas rutulys taikiny.	1
Kai nepataikoma į rutulį taikiny, arba metamo rutulio nusileidimo vieta yra prieš kliūtį kašaneta.	0



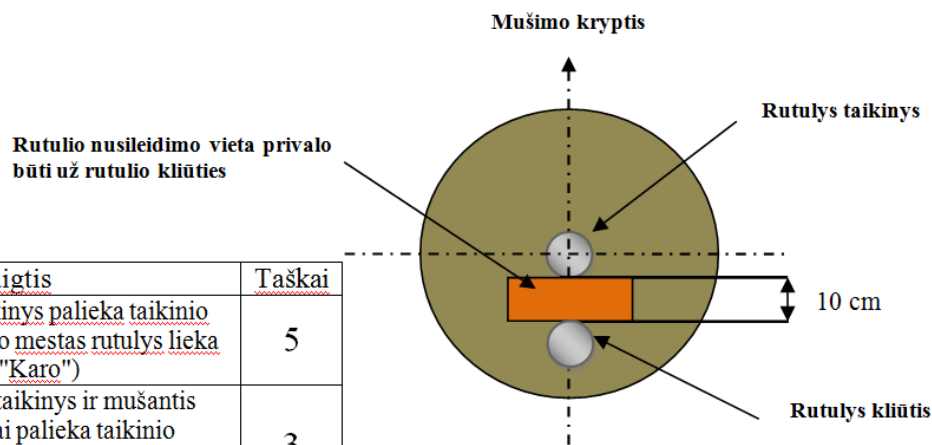
Figūra 3
Rutulys taikiny tarp dviejų rutulių



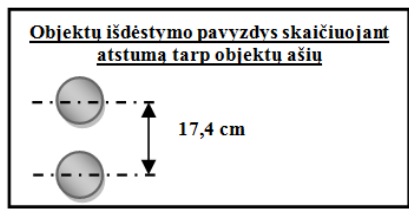
<u>Mušimo baigtis</u>	<u>Taškai</u>
Rutulys taikinys palieka taikinio apskritimą, o mestas rutulys lieka apskritime ("Karo")	5
Sėkmingas (kai rutulys taikiny ir mušantis rutulys pilnai palieka taikinio apskritimą, nepaliečiant rutulių kliūčių)	3
Paliestas - pataikyta į rutulį taikinį, bet jis lieka apskritime; - Pataikoma į rutulį taikinį ir metamas rutulys rikošetuodamas liečia rutulį kliūtį.	1
Kai nepataikoma į rutulį taikinį, arba rutulys taikiny ir rutulys kliūtis palieka apskritimą	0



Figūra 4
Rutulys taikiny už rutulio kliūtis

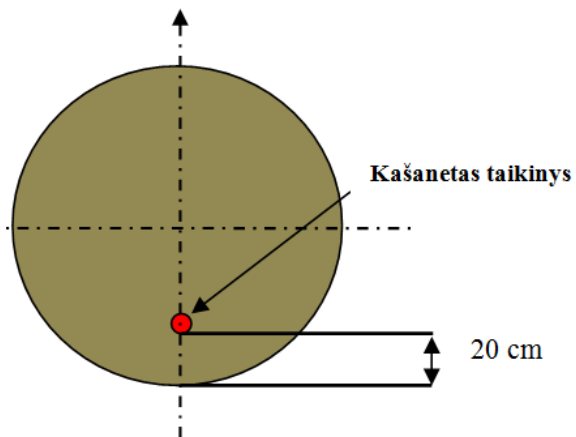


<u>Mušimo baigtis</u>	<u>Taškai</u>
Rutulys taikiny palieka taikinio apskritimą, o mestas rutulys lieka apskritime ("Karo")	5
Kai rutulys taikiny ir mušantis rutulys pilnai palieka taikinio apskritimą, nepaliečiant rutulio kliūtis	3
Metamas rutulys paliečia rutulį taikinį, tačiau pastarasis lieka apskritime ir/arba klūtis rutulys paliečiamas rikošetu, po to, kai buvo paliestas rutulys taikiny	1
Kai nepataikoma į rutulį taikinį, arba metamo rutulio nusileidimo vieta yra prieš rutulį kliūtį	0



Figūra 5
Kašanetas taikinis

Mušimo kryptis



<u>Mušimo baigtis</u>	<u>Taškai</u>
<u>Kašanetas taikinis visiškai palieka apskritimą taikinį</u>	5
Sėkmingas. Kašanetas taikinis paliečiamas, bet lieka apskritime (kašanetas taikinis skaitomas "paliestu" kai yra pajudinamas iš pirminės pozicijos)	3
Nepataikyta	0