

# MSR v pétanque streľbe

## Vybavenie

### Strelecká dráha

Strelecká dráha pozostáva:

- 1x cieľový kruh ( vnútorný priemer 100 cm )
  - do kruhu sa umiestňujú gule a prekážky
  - kruh by mal byť pevne umiestnený, aby nemenil svoju polohu pri dopade gúl
- 4x strelecký kruh ( vnútorný priemer 50 cm )
  - do kruhov vstupuje hráč, ktorý bude strieľať
  - kruhy by mali byť pevne umiestnené, aby nemenili svoju polohu pri hádzaní gúl
  - kruhy sú vzdialené od cieľového kruhu vo vzdialenostiach 6, 7, 8 a 9 m

Strelecké dráhy je vhodné umiestniť tak, aby sa mohol strelec plne sústrediť na svoj výkon a nerozptyľovali ho hráči, pohybujúce sa objekty a iné rušivé vplyvy.

## Objekty

### Ciele

- Cieľové gule = všetky gule by mali byť rovnaké, tzn.:
  - priemer 74 mm
  - váha 700 g
  - hladké
  - svetlej farby ( inox )
- Cieľový košón
  - priemer 30 mm
  - váha 10 g
  - vyrobený z dreva
  - natretý svetlou farbou

### Prekážky

- Tmavé gule = gule, ktoré tvoria prekážku a nesmú byť zasiahnuté
  - ich špecifikácia je rovnaká ako pre cieľové gule, len musia byť tmavej farby ( carbon )
- Tmavý košón = košón, ktorý tvorí prekážku a nesmie byť zasiahnutý
  - jeho špecifikácia je rovnaká ako pre cieľový košón, len musí byť tmavej farby

Pre plynulý priebeh súťaže sa odporúča pripraviť aspoň 3 strelecké dráhy a príslušné objekty.

## Rozmiestnenie cieľov a prekážok

Ciele a prekážky sú umiestňované v cieľovom kruhu na vyznačených miestach a označujú sa ako figúra s príslušným číslom 1-5.

Objekty sú oddelené:

- Ak sa umiestňujú dva objekty ( figúra 2 a 4 ) tak ich vzdialenosť je 10 cm od okraja cieľovej gule po najbližší okraj prekážky
- Ak sa umiestňujú tri objekty ( figúra 3 ) tak vzdialenosť medzi cieľovou guľou a prekážkou je 3 cm

Cieľové gule sa vždy umiestňujú do stredu cieľového kruhu, tzn. 6.5 m, 7.5 m, 8.5 m a 9.5 m od okraja streleckého kruhu.

Cieľový košón je umiestnený 20 cm od začiatku cieľového kruhu, ktorý je najbližšie ku strelcovi, tzn. 6.2 m, 7.2 m, 8.2 m a 9.2 m od okraja streleckého kruhu.

## Platnosť hodu

Hod je platný ak:

- strelecká guľa dopadne do cieľového kruhu a zároveň nezasiahne okraj kruhu, tzn. je počuť zvuk alebo je na guli viditeľná značka ( krieda, plastelína ), ktorá dokáže neplatný pokus
- ak hráč oboma nohami stojí vo vnútri streleckého kruhu, neprekračuje jeho okraj a počas celého hodu má nohy na zemi

## Bodovanie

### 1 bod

- hod je platný, keď je cieľová guľa zasiahnutá správne, ale **neopustí cieľový kruh**
- pri figúre 2, 3 a 4 ak je cieľová guľa zasiahnutá správne, ale prekážka sa pohne, resp. strelecká guľa sa prekážky dotýka

### 3 body

- hod je platný, keď je cieľová guľa zasiahnutá správne, a **opustí cieľový kruh spolu so streleckou guľou** bez toho, aby sa dotkla alebo posunula prekážku
- pri figúre 5 ak je cieľový košón zasiahnutý správne, ale neopustí cieľový kruh

### 5 bodov

- hod je platný, keď je cieľová guľa zasiahnutá správne, a **opustí cieľový kruh** bez toho, aby sa dotkla alebo posunula prekážku **a zároveň strelecká guľa ostane v cieľovom kruhu**
- pri figúre 5 ak je cieľový košón zasiahnutý správne, a opustí cieľový kruh

Maximálny možný bodový zisk je 100 bodov.

## Priebeh turnaja

Majstrovstvá v strel'be pétanque začínajú **dvomi kvalifikačnými kolami** z ktorých vzíde **8 hráčov**, ktorí postúpia do druhej fázy turnaja. Každý hráč musí odstrieľať **20 pokusov na 5 ateliéroch zo štyroch daných vzdialeností**.

Po konci prvého kola postúpi priamo do štvrtfinále **štvorica** najlepších hráčov, ktorý budú nasadení podľa poradia v akom skončili v tomto kole. **Ďalších 16** postupuje do druhého kvalifikačného kola. Ak má iný hráč rovnaký počet bodov ako šestnásty v poradí tak rovnako postupuje do druhého kvalifikačného kola.

Poradie v kvalifikačnom kole je opačné ako výsledné poradie po prvom kvalifikačnom kole, čiže **ako prvý bude strieľať hráč, ktorý dosiahol najmenší počet bodov**. Organizátori sú zodpovedný za rozdelenie hráčov medzi dráhy.

Výsledný počet bodov jednotlivých hráčov je daný **súčtom** bodov, ktoré dosiahli v prvom a v druhom kvalifikačnom kole.

Po konci druhého kvalifikačného kola postupujú **štyria hráči**, ktorí dosiahli najväčší počet bodov do štvrtfinále, kde budú nasadený na priečkach 5-8 podľa počtu dosiahnutých bodov.

V prípade dosiahnutia rovnakého počtu bodov rozhoduje počet 5 a 3 bodových úspešných pokusov.

## Baráž

V prípade absolútnej rovnosti bodov prebehne baráž, v ktorej strieľa každý z hráčov raz na každý z ateliérov zo vzdialenosti 7 metrov. Pokiaľ rovnosť pretrváva tak sa proces opakuje ale iba do momentu keď jeden z hráčov získa viac bodov na danom ateliéry. K baráži sa pristupuje aj pri absolútnej rovnosti vo vyradovacej fáze turnaja.

## Vyradovacia fáza

Vo vyradovacej fáze turnaja postupuje do ďalšieho kola vždy hráč, ktorý dosiahne vyšší počet bodov ako jeho protivráč. Súperi sú párovaný tak ako pri každom vyradovacom turnaji s 8 hráčmi (1 vs 8, 2 vs 7...).

Vo vyradovacej fáze turnaja strieľajú súperly striedavo na **rovnamej** dráhe.

## Všeobecné pravidlá

Ak sa hráči striedajú na jednej dráhe, **činia tak po každej hodenej guli**, pričom začínajú ateliérom 1 zo vzdialenosti 6 metrov a končia ateliérom 5 zo vzdialenosti 9 metrov. Na všetky svoje pokusy má každý hráč dokopy **20 minút**.

**Iba rozhodca alebo poverený člen organizačného tímu majú právo pripravovať jednotlivé**

**ateliéry.** Tréneri a iní hráči nesmú zasahovať do prípravy ateliérov a dráhy ani do priebehu streľby.

Tréner smie stáť vedľa hráča ale **nie v priestore medzi najbližšou streleckou pozíciou a cieľovým kruhom.**

## Rozhodcovia a organizačný tím

Pri každej streleckej dráhe musia byť prítomní:

- Rozhodca alebo člen organizačného tímu, ktorý kontroluje prešlapy hráčom. Platný pokus by mal hlásiť bielou tabuľkou, neplatný červenou. Musí byť pred strelcom ale vzdialený aspoň 2 metre od neho.
- Rozhodca, ktorý pomocou tabuliek hodnotí každý pokus 0, 1, 3 alebo 5 bodmi. Musí byť medzi strelcom a kruhom ale vzdialený aspoň 2 metre od strelca.
- Jeden zapisovač pre každého strelca, ktorý zaznamenáva výsledky do špeciálneho formulára.

## Incidenty

Ak príde k narušeniu priebehu stretnutia spôsobom nezahŕňajúcim ani jedného z hráčov stretnutie sa **anuluje**. Pokračuje sa ihneď ako je to možné tým, že sa stret začne od začiatku od prvého ateliéru.

Po prvej výzve má hráč **5 minút** na to aby sa dostavil na dráhu. V prípade neprítomnosti bude hráč vyzvaný druhýkrát ale po tejto výzve už nastupuje do stretnutia s 5 bodovým deficitom. Pokiaľ sa počas ďalších 5 minút hráč nedostaví, je eliminovaný zo súťaže.



From:  
<https://sfp.sk/> - SFP

Permanent link:  
<https://sfp.sk/doku.php?id=sfp:dokumenty:sutaze:strelba&rev=1554497455>

Last update: **2019/04/05 20:50**

