

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>

Last update: **2019/04/05 22:50**

