

Na osnovi 23. člena ter v skladu z 29. in 30. členom Statuta Zveze društev petanke Slovenije se sprejme

P R A V I L N I K **za natančno izbivanje**

1. člen

Igra se ločeno v moški in ženski kategoriji.

2. člen

Potek tekmovanja

Vrstni red izbivanja je enak vrstnemu redu prijav. Sodniki - igralci se dodajo v vrstni red izbivanja poljubno, glede na njihov razpored sojenja.

Državno prvenstvo v natančnem izbivanju se začne z dvema krogoma kvalifikacij, da se izbere 8 igralcev za zadnjo fazo. Vsak igralec mora izvesti celotno serijo 20 metov, kar pomeni 5 metov pri 4 razdaljah za vsako disciplino v času največ 15 minut (v največ 15 minutah).

Ob koncu prvega kroga se 4 igralci z najboljšimi rezultati kvalificirajo za četrtfinale, pri čemer se jim dodelijo ustrezne številke od 1 do 4. Naslednjih 8 igralcev (če je prijavljenih do 25 igralcev), oziroma naslednjih 12 igralcev (če je prijavljenih 26 ali več igralcev) je izbranih za drugi krog. Če imajo nekateri igralci enako skupno število točk kot 8. ali 12. igralec, se tudi ti kvalificirajo za drugi krog.

V drugem krogu kvalifikacij je vrstni red igranja nasproten od vrstnega reda rezultatov prvega kroga - igralci, ki so dosegli najnižje število točk, igrajo prvi.

Pri rezultatih drugega kroga kvalifikacij se število točk vsakega igralca doda točkam iz prvega kroga.

Ob koncu drugega kroga kvalifikacij se v skladu z navedeni pravili 4 igralci z najboljšimi rezultati kvalificirajo za četrtfinale, pri čemer se jim dodelijo številke 5 do 8.

V primeru neodločenega rezultata za 4 mesta v vsakem krogu kvalifikacij bo zmagal igralec, ki je največkrat dosegel 5 točk. Če bo tudi v tem primeru neodločeno, bo zmagal igralec, ki je največkrat dosegel 3 točke. Če bo tudi v tem primeru neodločeno, se igra po navodilih iz naslednjega odstavka (Enak rezultat).

Enak rezultat

V primeru enakega rezultata igralca (igralci) vržeta/jo samo eno kroglo za vsako izmed postavitev iz kroga na razdalji 7 m. Če je rezultat še vedno neodločen, se postopek ponovi, vendar se prekine takoj, ko eden izmed igralcev doseže več točk pri izbijanju ciljne krogle.

Ta postopek na razdalji 7 m se ponovi tudi v primeru neodločenega rezultata v zadnji fazi.

Zadnja faza tekmovanja

V zadnji fazi tekmovanja potekajo neposredni obračuni, in sicer po naslednjem razporedu, ki se mu sledi do finala:

- 1 proti 8
- 4 proti 5
- 3 proti 6
- 2 proti 7

Igralec se pri vsaki igri kvalificira tako, da doseže boljši rezultat od nasprotnika.

V četrtfinalu, polfinalu in finalu se nasprotnika pri izbijanju izmenjujeta na enem igrišču (za izbijanje).

3. člen

Splošna pravila

Igralci, ki med kvalifikacijami igrajo sami, ali nasprotnika, ki igrata eden za drugim, izbijajo v vrstnem redu z razdalje 6 m s pozicije 1 do razdalje 9 metrov do pozicije 5.

Vsak igralec mora izvesti vse mete v največ 15 minutah. Čas se meri na mizi za točkovanje in se igralcem oznani ob koncu vsake discipline. Če je možno, je prikazan na vidnem mestu.

Odštevanje se začne, ko sodnik za točkovanje dvigne roko, potem ko se odstrani predloga za zadevno disciplino. Čas se ustavi, ko krogla zapusti igralčevo roko.

Dokler se njegova krogla ne dotakne tal ali cilja, mora igralec z obema nogama na tleh ostati v krogu. V primeru, da ima eno nogo popolnoma dvignjeno s tal, se mu dodeli rdeč karton, ki met razveljavi, tudi če igralec med celotnim metom ne zapusti kroga, preden je viden odtis vržene krogle.

Z rdečim kartonom se kaznuje tudi igralec, ki se z nogo dotika kroga za metanje.

Krog izbijanja se igralcu, ki je kaznovan z drugim rdečim kartonom, prekine, vendar obdrži vse že dobljene točke.

Samo sodnik ali določena oseba s strani vodstva tekmovanja lahko nadomesti cilje in ovire, pri čemer uporabi predlogo, ki jo je odobrila F.I.P.J.P.. Trenerjem ali drugim igralcem je prepovedano posegati v igrišče za izbijanje.

Pri vsakem igrišču mora biti:

- sodnik ali uradnik, ki preveri položaj nog igralca. Imeti mora bel znak, ki označuje veljaven met, in rdeč znak, ki označuje neveljaven met. Strogo mora spoštovati pravilo, da se igralcu, ki je dvignil nogo, preden je njegova krogla zadela tla ali cilj, dodeli rdeč karton. Sodnik ali uradnik ne sme opozoriti igralca, ki se z nogo dotika kroga;
- sodnik, ki uporablja oznake s številkami 0, 1, 3 ali 5, rezultat naznani mizi za točkovanje, potem ko preveri, da je bil met veljaven. Sodnik mora biti nasproti kroga, ki ga bo uporabil igralec, in od njega oddaljen vedno vsaj 2 metra;
- pri mizi za točkovanje je eden zapisnikar za vsakega igralca, ki rezultat za vsako posamezno kroglo zabeleži na posebnih obrazcih in uradnik, ki zabeleži in naznani čas za vsakega igralca ob koncu posamezne discipline; v tej vlogi je lahko tudi zapisnikar.

4. člen

Incidenti

Če pride med potekom tekmovanja do incidenta (izpad električne energije, nevihta, neprimerno obnašanje javnosti, tj. metanje predmetov ali uporaba laserja), v katerega igralec ni neposredno vpleten, se tekmovanje ustavi. Nadaljuje se, takoj ko je mogoče, pri čemer začnejo igro isti igralci ponovno s pozicije s slike 1.

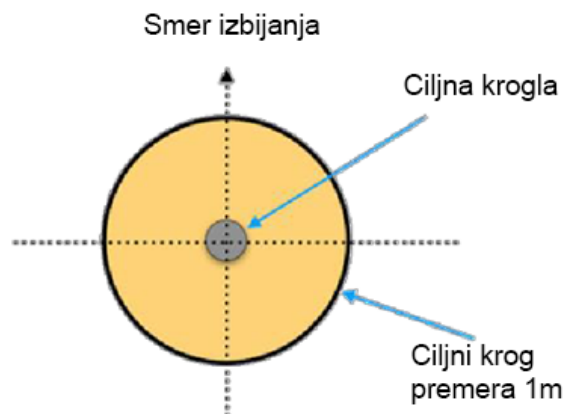
Igralec ima pri prvem pozivu 5 minut, da se prikaže na tekmi izbijanja. Če je odsoten, se ga ponovno pozove, vendar začne tekmovanje v tem primeru s kaznijo 5 točk. Če 5 minut po drugem pozivu igralca še vedno ni, se ga izloči.

5. člen

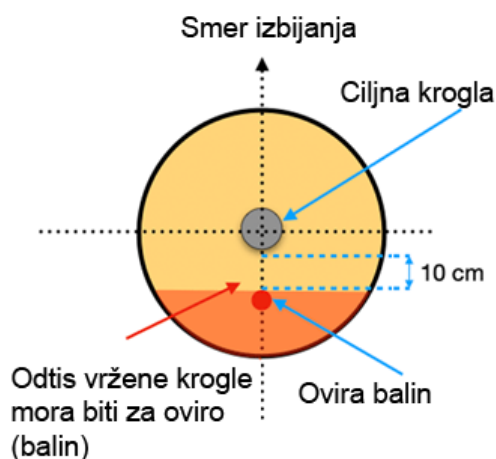
Postavitev objektov v krogu premera 1 m in dodelitev točk: slike 1 do 5

Postavitev 1

| Rezultat izbijanja | Točke |
|--|-------|
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla ostane v krogu - "Carreau" | 5 |
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla zapusti krog | 3 |
| Ciljna krogla pravilno zadeta, vendar ostane v krogu | 1 |
| Zgrešen met ali neveljaven met | 0 |



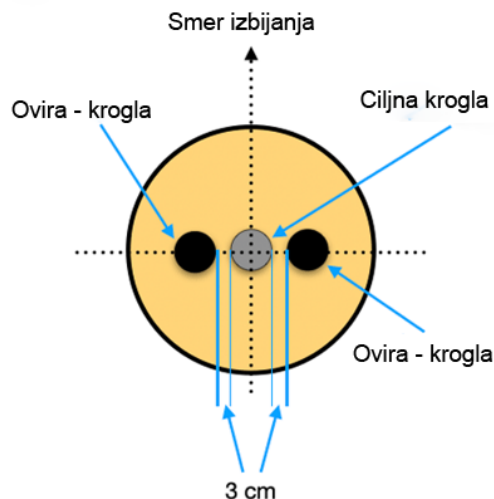
Postavitev 2



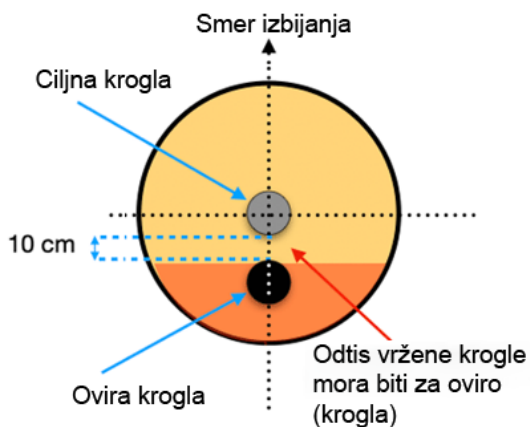
| Rezultat izbijanja | Točke |
|---|-------|
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla ostane v krogu - "Carreau" | 5 |
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla zapusti krog. | 3 |
| Ciljna krogla pravilno zadeta vendar ostane v krogu. Po pravilnem zadetku ciljne krogle, se premakne ovira (balin). | 1 |
| Zgrešen met ali neveljaven met. Odtis vržene krogle je pred oviro (balin). | 0 |

Postavitev 3

| Rezultat izbijanja | Točke |
|--|-------|
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla ostane v krogu - "Carreau" | 5 |
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla zapusti krog. | 3 |
| Ciljna krogla pravilno zadeta vendar ostane v krogu. Po pravilnem zadetku ciljne krogle, se premakne ovira (krogla). | 1 |
| Zgrešen met ali neveljaven met. Ciljna (krogla) in ovira (krogla) zapustita krog. | 0 |



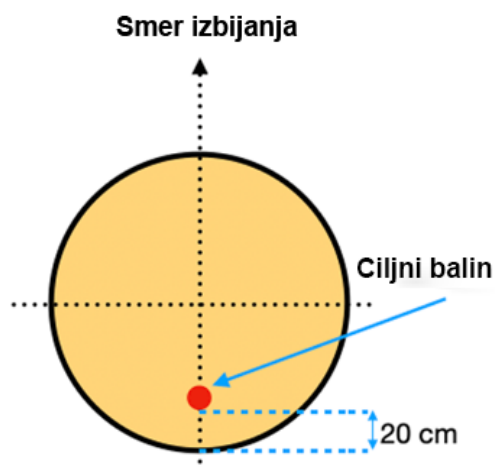
Postavitev 4



| Rezultat izbijanja | Točke |
|--|-------|
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla ostane v krogu - "Carreau" | 5 |
| Ciljna krogla zapusti krog, vržena krogla zapusti krog. | 3 |
| Ciljna krogla pravilno zadeta vendar ostane v krogu. Po pravilnem zadetku ciljne krogle, se premakne ovira (krogla). | 1 |
| Zgrešen met ali neveljaven met. Odtis vržene krogle je pred oviro (krogla). | 0 |

Postavitev 5

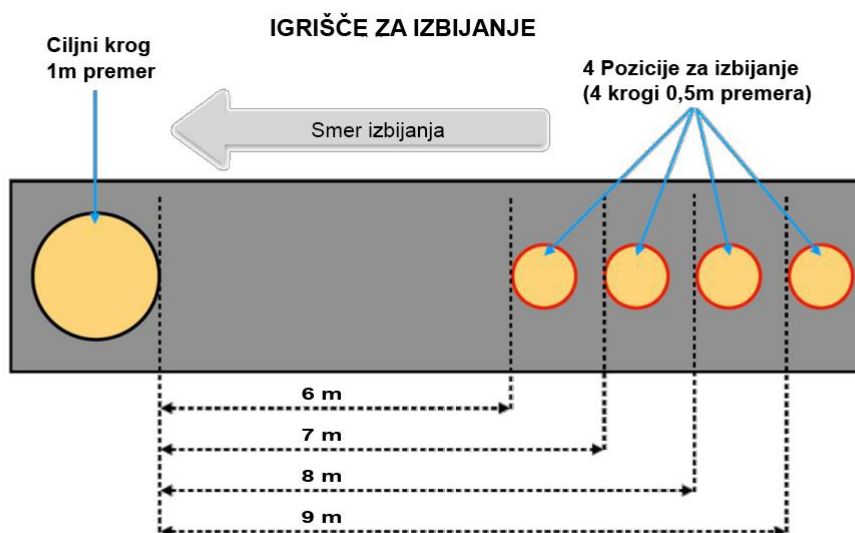
| Rezultat izbijanja | Točke |
|---|-------|
| Balin zapusti krog | 5 |
| Balin zadet, vendar ostane v krogu. (Balin se šteje za zadet, če ga premaknemo iz nastavljenega položaja.) | 3 |
| Zgrešen met ali neveljaven met. | 0 |



6. člen

Igrišče za izbijanje

Igrišče za izbijanje sestoji iz kroga premera 1 m, na katerem je označena pozicija objektov – ciljev in ovir – ter 4 krogov za metanje premera 50 cm, ki so povezani in katerih sprednji deli so od najbližjega dela kroga, kjer so cilji in ovire, oddaljeni 6 m, 7 m, 8 m in 9 m.



Ljubljana, 13.06.2022

Predsednik ZDPS
Janez Bizjak

