



Pravilnik ZA IZVEDBO ŠPORTNEGA TEKMOVANJA PETANKA

VODJA TEKMOVANJA: Bogomir MLAKAR, 051 360 475, info@mekogal.si

KRAJ TEKMOVANJA: Cviblje

URA ZAČETKA TEKMOVANJA: SOBOTA, 8. 6. 2019, OD 8.00 DALJE PO RAZPOREDU

Poimenske prijave ekip: 30 minut pred začetkom tekmovanja

1. SESTAVA EKIPE

Ekipo sestavljajo trije igralci - ekipe morajo biti mešane glede na spol.

2. POTEK IGRE

Petanka je igra s kovinskimi krogli in balinčkom, podobna balinanju. Igrata dve ekipi, ena proti drugi. Računalniški žreb parov bo 15 minut pred začetkom tekmovanja na dan tekmovanja.

Ekipi žrebata, kdo bo začel z igro. Ekipa, ki je dobila žreb, zariše krog premera 35-50 cm in iz kroga vrže balinčka na razdaljo 6 do 10 m od kroga, najmanj 1 m od najbližje ovire (lahko je drevo, klop ali pa enostavno določena meja igrišča).

Prvo kroglo odigra katerikoli igralec ekipe, ki je metala balinčka, in jo skuša vreči čim bližje balinčku. Vsak igralec ima na voljo dve (2) krogli. Igralec mora stati ali čepeti v krogu z obema nogama na tleh vse dokler se igrana krogla ne dotakne tal. Premik, dvignjena noga ali stanje na zarisanemu krogu med metanjem se smatra za prestop.



Pravilen položaj nog v krogu

Druga ekipa poskuša svojo kroglo približati bližje balinčku od nasprotnikove krogle ali pa z udarcem izbiti nasprotnikovo kroglo stran od balinčka. Če uspe in je njena krogla bližja balinčku, mora ponovno metati prva ekipa. Če tej ne uspe prevzeti točke ali z udarcem izbiti nasprotnikove krogle, potem mora metati tako dolgo, dokler ji to ne uspe ali ji ne zmanjka krogel.

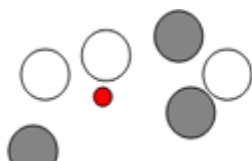


Pravilna položaja pri metu stoje in čepe



Ko ostane ekipa brez krogel, nasprotnik odigra svoje preostale krogle.

Ko so bile odigrane vse krogle, bo točke dobila ekipa, ki je imela svoje krogle bližje balinčku. Ekipa dobi toliko točk, kolikor ima svojih krogel bližje balinčku od najbližje nasprotnikove krogle. Ekipa, ki je dobila točke, ponovno zariše krog in vrže balinčka.



Primer štetja točk:

Ekipa z belimi krogli šteje dve točki

Vsaka ekipa seštevata dosežene točke, zmaga pa tista, ki prva doseže 13 točk oziroma na 30 minut in en obrat.



3. DOLOČITEV VRSTNEGA REDA

Končni vrstni red se določi na osnovi števila zmag in razlike v točkah po pravilih ZDPS. Število kol se določi na osnovi števila prijav ekip.

4. REŠEVANJE SPOROV

Za reševanja sporov pri izvajanju tekmovanja se uporablja Uradna pravila igre PETANKA www.zdps.si in odločanje častnega razsodišča. V pomoč pri odločitvah glede točkovanja je vodja tekmovanja ali pomočnik vodje tekmovanja. Odločitev vodje tekmovanja ali pomočnika vodje tekmovanja je dokončna. Če se tekmovalna ekipa ne strinja z odločitvijo vodje tekmovanja ali pomočnika vodje tekmovanja, lahko vloži pisno pritožbo častnemu razsodišču, skladno z določili omenjenega pravilnika. Odločitev razsodišča je dokončna.

5. SPLOŠNA DOLOČILA

V pravilniku uporabljeni izrazi, ki se nanašajo na osebe in so zapisane v moški slovnični obliki, so uporabljeni kot nevtralni za moške in ženske.

Pravilnik velja do izteka vseh aktivnosti, vezanih na delovna in športna tekmovanja, ki potekajo v okviru prireditve »Komunalniade 2019«.

6. SPLOŠNA DOLOČILA

Ta pravilnik je sprejel organizacijski odbor na seji v marcu 2019 in stopi v veljavo takoj.

Vodja tekmovanja
Bogomir MLAKAR

Predsednik organizacijskega odbora
Stanko TOMŠIČ