

СИСТЕМИ ПРОВЕДЕННЯ ТУРНІРІВ

1. Багатораундовий турнір - швейцарська система.

1. Турнір (або його етап), що розігрується за швейцарською системою, проводиться в наступний спосіб:

- a. визначення стартового списку;
- b. оголошення ігрового регламенту;
- c. визначення кількості раундів;
- d. жереб команд на перший тур:
 - випадково;
 - за рейтингом – в цьому випадку початковий список ділиться навпів, команда №1 в верхньої половини грає з №1 другої, №2 з №2 і так далі.

У випадку непарної кількості команд одна команда має технічну перемогу.

e. жереб наступних раундів проводиться залежно від:

- кількості перемог команд;
 - коефіцієнту бухгольца (за гри з ним);
 - різниці ігрових балів;
 - інших прийнятих критеріїв.
- f. З другого рауну сусідні команди грають між собою: таким чином, що 1 команди грає з 2, 3 з 4, і так далі, за умови, що команди не можуть грати між собою на цьому етапі більше одного разу.
- У випадку, якщо команди вже грали один з однією, команді з вищою позицією випадає наступна команда з найвищою позицією;

2. Переможцем турніру є команда, яка набрала:

- найбільшу кількість перемог;
- найбільший коефіцієнт бухгольца (за гри з ним);
- найкращу різницю ігрових балів;
- найбільше ігрових балів.

2. Груповий турнір.

1. Турнір (або його етап), що розігрується за груповою системою, проводиться в наступний спосіб:
 - a. визначення стартового списку;
 - b. оголошення ігрового регламенту;
 - c. визначення схеми ігор;
 - d. жеберкування команд по групах:
 - відповідно до рейтингу, у відповідності з системою вибору пар до плей-офф;
2. Змагання в групах (до 2 перемог) проводиться за системою:
 - a) Раунд 1
 - матч 1: команда №1 з командою №4,
 - матч 2: команда №2 з командою №3,
 - b) Раунд 2:
 - матч 3: переможець матчу №1 з переможцем матчу №2,
 - матч 4: програвший матч №1 з програвшим матч №3,
 - c) Раунд 3:
 - матч 5: програвший матч №3 з переможцем матчу №4,

3. Розіграш у групах "Кожен з кожним" проводиться у наступний спосіб:

	3 команди	4 команди	5 команд	6 команд
1 раунд	1-3	1-4 2-3	2-5 3-4	1-6 2-5 3-4
2 раунд	2-3	1-3 2-4	1-5 2-3	1-5 4-6 2-3
3 раунд	1-2	1-2 3-4	1-4 3-5	1-4 3-5 2-6
4 раунд			1-3 2-4	1-3 2-4 5-6
5 раунд			1-2 4-5	1-2 3-6 4-5

Порядок місць у групі вирішує:

- a) кількість перемог
- b) за рівною кількістю перемог, результат очної зустрічі
- c) за рівною кількістю перемог (більше 2 команд) різниця балів з матчах між цими командами
- d) за рівною кількістю перемог (більше 2 команд) і рівною різницею балів з матчах між цими командами, кількість набраних ігрових очок в очних зустрічах
- e) загальна різниця ігрових очок
- f) кількість набраних ігрових очок

4. Наступні етапи турніру можуть гратися за системами:
 - а) у групах плей-офф відповідно до правил, прийнятих організатором;
 - б) у фінальній групі, де переможця виявляє:
 - кількість перемог
 - за рівною кількістю перемог, результат очної зустрічі
 - за рівною кількістю перемог (більше 2 команд) різниця балів з матчах між цими командами
 - за рівною кількістю перемог (більше 2 команд) і рівною різницею балів з матчах між цими командами, кількість набраних ігрових очок в очних зустрічах
 - загальна різниця ігрових очок
 - загальна кількість набраних ігрових очок

3. Об'єднаний турнір

1. Об'єднаний турнір включає в себе кілька фаз, що розігруються за різними системами
2. Турнір складається з:
 - а) стартової фази, в якій розігрується:
 - від 3 до 5 раундів швейцарської системи, або
 - груповий етап,
 - б) фінальної частини, що розігрується за системою Play-off;
3. Групові матчі розігруються за системою описаною у пункті 2, підпункти 1-3
4. Залежно від кількості учасників, організатор може вирішити створити групи плей-офф.
5. Схеми жеребкування команд до фінальної частини описано у пункті **Play-off**;
6. У Play-off можуть бути присутні деякі або всі учасники турніру, можливо, також розігравати усі місця в турнірі, в залежності від рішення організатора.

4. Play-off;

11. Система Play-off дозволяє використовувати кілька варіантів гри:

- а/ система, за якою програвша команда вибуває з подальшої боротьби;
- б/ система, за якою програвша команда попадає в нову сітку Play-off. Гра триває до визначення усіх місць турніру.
- с/ система, за якою стадія Play-off розпочинається після закінчення попередньої фази групової, або швейцарської (як в об'єднаній системі);

12. Жеребкування пар Play-off :

- для 4 команд: 1-4, 2-3
- для 8 команд: 1-8, 5-4, 3-6, 7-2
- для 16 команд: 1-16, 8-9, 5-12, 4-13 / 3-14, 6-11, 7-10, 2-15
- для 32 команд: 1-32, 17-16, 9-24, 25-8 / 28-5, 12-21, 20-13, 4-29
3-30, 14-19, 11-22, 6-27 / 26-7, 23-10, 18-15, 2-31
- для 64 команд: 1-64, 32-33, 17-48, 16-49 / 9-56, 24-41, 25-40, 8-57
5-60, 28-37, 21-44, 12-53 / 13-52, 45-20, 29-36, 4-61
6-62, 30-35, 19-46, 14-51 / 11-54, 22-43, 27-38, 6-59
7-58, 26-39, 23-42, 10-55 / 15-50, 18-47, 31-34. 2-63

3. У кожному випадку змагань Play-off переможець - це команда, яка виграє фінальний матч.

5. Змагання з тирю

1. Ігрова доріжка – змагання з тирю відбуваються на тих самих майданчиках, де проводяться змагання з петанку.
2. Система гри визначаються організатором у регламенті турніру.
3. Найпопулярніша система - це трифазний турнір:
 - 1) **відбори**, в яких гравець робить кидки на виділеній йому доріжці, маючи 30 секунд на кидок;
 - 2) **бараж**, в якому гравець виконує кидки поперемінно з суперником, а кидки відбуваються в сусідніх доріжках;
 - 3) **play-off**, в якому гравець виконує кидки поперемінно з суперником на одній доріжці.
4. Організатор може формувати будь-які організаційні схеми турніру, але він завжди зобов'язаний дотримуватися Правил Змагання з тирю наведених нижче.
5. На майданчику розташовано коло діаметром 1 метр, всередині якого розташовані ціль та перешкоди. На відстані 6, 7, 8 і 9 метрів від краю кола по прямій є 4 кола діаметром 50 см, з якого гравці роблять кидки.

6. Кола повинні бути прикріпленими до землі та бути непорушними.

7. Предмети, що використовуються:

- **Цільова куля:** гладка, світла, діаметр 73, вага 700;
- **2 кулі-перешкоди:** гладкі, темні, діаметр 73, вага 700;
- **Кошонет:** дерев'яний, будь-якого яскравого кольору;

Вага та діаметр куль можуть дещо відрізнятися від згаданих вище, але повинні бути однаковими на всіх доріжках.

8. **Фігури** – на кожному з п'яти етапів-фігур гравець виконує по 4 кидки з кожного кола діаметром 50 см, починаючи з найближчого до цільового кола:

- фігура 1 - цільова куля встановлена у центрі цільового кола, без перешкод;
- фігура 2 - цільова куля встановлена у центрі цільового кола, перешкодою виступає кошонет, встановлений за 10 см перед кулею у напрямку кидка;
- фігура 3 - цільова куля встановлена у центрі цільового кола, перешкодами виступають кулі, встановлені по боках від цільової кулі, перпендикулярно лінії кидку;
- фігура 4 - цільова куля встановлена у центрі цільового кола, перешкодою виступає куля, встановлена за 10 см перед кулею у напрямку кидка;
- фігура 5 - ціллю виступає кошонет, встановлений за 20 см від краю цільового кола у напрямку кидка;

9. **Правильність кидку** – кидок вважається правильним, якщо перший дотик кулею землі відбувся в середині цільового кола, w którym ułożone są cele i przeszkody. Якщо куля впадає до кола, або на його край, кидок оцінюється в 0 балів.

10. **Нарахування балів.**

1) Гравець отримує 1 бал, коли:

- a. в фігурах 1 - 4 кинута куля торкнеться цільової, або змістить її положення в рамках цільового кола;
- b. в фігурах 2 - 4 кинута куля після контакту з цільовою торкнеться перешкод;

2) Гравець отримує 3 бали, коли:

- a. в фігурах 1 - 4 кинута куля виб'є цільову з цільового кола, не залишившись в рамках кола;
- b. в фігурі 5 кинута куля вмістить ціль в рамках кола;

3) Zawodnik zdobywa 5 punktów gdy:

- a. в фігурах 1 - 4 кинута куля виб'є цільову з цільового кола, залишившись в рамках кола;
- b. в фігурі 5 кинута куля виб'є ціль з цільового кола;

За одну спробу у всіх вправах гравець може максимум отримати 100 балів.

11. **Хід змагань.**

1) Етапи:

- a. відбірковий етап, коли гравець виконує кидки індивідуально;
- b. етап "бараж", в якому гравець виконує кидки поперемінно з суперником, а кидки відбуваються в сусідніх доріжках, а гравці з найкращими результатами виходять до фінального етапу;

с. фінальний етап, у якому суперники виконують кидки на одній доріжці;

2) Фінальна частина найчастіше відбувається за системою Play-off.

12. Правила змагань.

- 1) Хід змагань визначається наступними правилами.
- 2) У рамках відбіркового етапу, кожен гравець виконує повну серію кидків з 5 фігур.
- 3) За ходом змагань спостерігають Головний арбітр та арбітри-помічники, що:
 - записують результати;
 - спостерігають за позицією ног гравця;

Головний суддя використовує таблички, за допомогою яких він показує бали .

- 4) Гравець має 30 секунд на кидок з моменту, коли буда виставлена фігура.
- 5) Для фінальної стадії жереб робиться таким чином, що найкращий гравець грає з останнім, другий с передостаннім і тд.
- 6) На стадії Play-off першим починає кидати той, чий результат в відбіркового раунді був вищий.
Зі стадії півфіналу черга вирішується жеребом, що проводить Головний арбітр.
- 7) В випадку, коли гравці набирають однакову кількість балів, місця визначаються за:
 - кількістю 5-очкових кидків;
 - кількістю 5-очкових кидків за складніші вправи (5, 4... 1);
 - кількістю 3-очкових кидків;

Якщо додаткові умови не виявляють переможця, призначається додатковий раунд, в якому гравці мають по 1 кидку на все вправи з відстані 7 метрів.

9) У випадку, якщо підхід гравця перервано більше ніж на 15 хвилин, він та його суперник (у випадку стадії Play-off) починають спробу заново.

6. Клубна зустріч.

6.1. Клубна команда

1. Клубна команда повинна складатися щонайменш з 6 гравців, мінімум 1 з яких повинен бути протилежної статі від інших.
2. Клубна команда обов'язково повинна призначити капітана команди.

3. Капітан уповноважений повідомляти про склади команд на окремі раунди та представляти команду у разі виникнення спірних питань.
4. На кожен раунд капітан може заявити новий склад.
5. Під час ходу раунду команда не може використовувати резервних гравців.

6.2. Система клубних змагань.

- 1 Зустрічі в клубних змаганнях проходять у наступних категоріях:
 - a) триплет проти триплету;
 - b) триплет-мікст проти триплету-міксту;
 - c) дві пари дуплет проти дуплету;
 - d) дуплет-мікст проти дуплету-міксту.
- 2 Зустріч між командами відбувається у два тури, в будь-якому порядку:
 - два матчі триплетів;
 - три матчі дуплетів;
- 3 Нарахування балів у зустрічі:
 - 3 бали за перемогу триплета;
 - 2 бали за перемогу триплета.
- 4 Команда, що перемогла за суммою балів іншу отримує 2 матчеві бали, за нічию – 1 матчовий бал, за поразку – 0.
- 6 Клубні змагання можуть відбуватися у групах, а бо за системою Play-off.

6.3. Змагання клубних команд.

1. Капітан команди подає заявку зі складами команд безпосередньо організатору змагань перед початком раунду.
Після початку першого матчу зустрічі зміни у складах робити не можна.
2. Після закінчення зустрічі капітани передає організатору змагань підписані протоколи ігор.
3. У клубних змаганнях допускається введення часового ліміту, але він не може бути меншим ніж:
 - 1) 50 хвилин та додатковий раунд у іграх дуплетів;
 - 2) 60 хвилин та додатковий раунд у іграх триплетів.