

ЗАТВЕРДЖУЮ
Заступник Міністра
молоді та спорту України
Олексій НІКІТЕНКО

ПРАВИЛА
спортивних змагань з петанку



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№16/3.2/24 від 17.07.2024
КЕП: Нікітенко О. В. 17.07.2024 10:14
3FAA9288358EC003040000015FD3800115AD300

I. Загальні положення

1. Ці правила спортивних змагань з петанку (далі — Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з петанку, що проводяться на території України.

Правила розроблені з урахуванням актуальної версії Міжнародної федерації петанку та провансальської гри (Federation Internationale de Pétanque et Jeux Provençaux або FIPJP):

https://fipjp.org/images/2021/reglements/Official_Rules_Petanque-En.pdf .

2. Вимоги цих Правил стосуються усіх дисциплін, з яких проводяться спортивні змагання з петанку.

Спортивні змагання з петанку, що проходять в Україні, у тому числі й відкриті, проводяться відповідно до цих Правил та положення, затвердженого організацією, що проводить спортивні змагання.

3. Терміни та аббревіатури, що вживаються у цих Правилах та додатках, мають такі значення:

Міжнародна федерація — Міжнародна федерація петанку та провансальської гри (FIPJP: <https://fipjp.org/index.php/en/>);

Федерація — Федерація петанку України (ФПУ);

петанк — гра, мета якої якомога ближче кинути кулю до кошонета;

тир — вид спортивного змагання на вибивання куль та кошонета;

кошонет — маленька кулька (ціль), до якої кидають кулі;

кулі — спортивне спорядження — інвентар, яким користуються спортсмени під час спортивних змагань;

поінтер — спортсмен, який ставить кулю якомога ближче до кошонета;

шутер — спортсмен, який вибиває кулю суперника;

поінт — кидок, мета якого поставити кулю якомога ближче до кошонета;

шут — кидок, мета якого вибити кулю суперника.

Інші терміни, що використовуються у цих Правилах, вживаються у значеннях, наведених у Законі України «Про фізичну культуру і спорт».

II. Дисципліни та види спортивних змагань

1. Спортивні змагання з петанку проводяться з таких дисциплін:
петанк;
тир.
2. Види спортивних змагань :
в особистому розряді, де визначаються результати кожного учасника з визначенням місця, яке він посів;
командні спортивні змагання (2×2, 3×3), в яких результати окремих учасників команди підсумовуються в загальний результат з наступним визначенням зайнятих командами місць;
особисто-командні, в яких результати виводяться одночасно як окремим учасникам, так і командам учасників з наступним визначенням місць, які вони посіли.
3. Групи спортивних змагань:
жінки;
чоловіки;
мікс – змішана за статтю команда відповідної вікової категорії, до складу якої входять щонайменше один гравець протилежної статі.

III. Положення (регламент) спортивного змагання

1. Підставою для організації та проведення спортивних змагань є Положення (далі — Регламент).
2. Регламент визначає умови проведення спортивного змагання і включає такі розділи:
 - 1) цілі та завдання заходу;
 - 2) строки та місце проведення заходу;
 - 3) організація та керівництво заходу;
 - 4) система проведення спортивних змагань;
 - 5) учасники заходу;
 - 6) вид заходу (особисті, командні, особисто-командні);

- 7) програма проведення спортивних змагань;
- 8) безпека та підготовка місць проведення заходу;
- 9) умови визначення першості та нагородження переможців і призерів;
- 10) умови фінансування заходу та матеріальне забезпечення учасників;
- 11) строки та порядок надання заявок для участі у заході;
- 12) інші умови, які забезпечують якісне проведення конкретного заходу.

3. Регламент розробляють на підставі цих Правил.

4. Регламент не має суперечити цим Правилам.

5. Регламент розробляється на календарний рік або (за потреби) на кожний окремий захід та затверджується організатором цього заходу не пізніше ніж за один місяць до початку його проведення.

IV. Учасники спортивних змагань

Учасниками спортивних змагань з петанку є спортсмени, тренери, делегати, судді та інші учасники, які беруть участь у спортивних змаганнях.

Вік учасника спортивних змагань визначається за роком народження (місяць і число не беруться в розрахунок).

Вікові групи учасників спортивних змагань:

юнаки	8–14 років
юніори	до 18 років
молодь	до 23 років
дорослі	14 років і старші
ветерани	55 років і старші

V. Антидопінгові заходи

1. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого

Постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 №1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру, затверджених Наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

2. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі осіб, відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням антидопінгових правил. Зокрема, організатори під час прийняття заявок, під час реєстрації учасників змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайті НАДЦ, на сайті відповідної міжнародної спортивної федерації та на сайті Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації про відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, інший допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях.

4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів до участі у змаганнях при умові проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти, прослуханих на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру.

5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

6. Організатори спортивних змагань забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення змагань, де можуть

перебувати спортсмени та їх допоміжний персонал, судді та представники організаторів.

7. Організатори спортивних змагань забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг контролю чи іншого персоналу з відбору допінг-проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів про обрання їх для тестування, здійснення супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг-проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо).

8. Організатори спортивних змагань за можливістю у найкоротший термін інформують НАДЦ про всі виявлені випадки можливих порушень антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо).

VI. Загальні правила

Правила петанку

1. Склад команд

Петанк — вид спорту, в якому:

— 3 гравці грають проти 3 гравців (триплети).

У нього також можуть грати:

— 2 гравці проти 2 гравців (дуплети);

— 1 гравець проти 1 гравця (тет-а-тет або тети).

У триплетах кожен гравець використовує 2 кулі.

У дуплетах і тетах кожен гравець використовує 3 кулі.

Інші варіанти не допускаються.

2. Характеристики дозволених куль

У петанк грають кулями, які схвалені FIPJP та відповідають таким критеріям:

- 1) виготовлені з металу;
- 2) мають діаметр від 7,05 см (мінімум) до 8 см (максимум);
- 3) мають вагу від 650 грамів (мінімум) до 800 грамів (максимум).

У спортивних змаганнях, призначених для гравців віком 11 років або менше, можуть використовуватися кулі вагою 600 грамів і діаметром 65 мм за умови, що вони виготовлені ліцензованим виробником.

Товарний знак виробника та вага мають бути вигравіювані на кулях і завжди мають бути розбірливими.

Ім'я та прізвище гравця (або ініціали) також можуть бути вигравіювані на них, так само як і різні логотипи, ініціали, аббревіатури або подібні речі відповідно до специфікацій, що стосуються виробництва куль;

4) куля має бути порожнистою та не містити жодних матеріалів, таких як свинець, пісок, ртуть тощо. Кулі ніяким чином не можна змінювати чи модифікувати після механічного оброблення ліцензованим виробником.

Важливо відзначити, що повторне загартування кулі з метою зміни твердості, зазначеної виробником, заборонене.

2а. Покарання за нестандартні кулі

Будь-який гравець, що порушив вищезазначену умову 4), негайно дискваліфікується зі спортивних змагань разом зі своїми партнерами.

Якщо куля не є підробкою, але зношена або має заводський брак, не пройшла успішно офіційну перевірку або не відповідає нормам, викладеним у пунктах 1), 2) і 3) вище, гравець має замінити її. Гравці також можуть замінити набір куль.

Скарги, що стосуються цих трьох пунктів і подані гравцями, приймаються лише до початку гри. Тому в інтересах гравців переконатися, що їхні кулі та кулі їхніх суперників відповідають вищезазначеним вимогам.

Скарги, що стосуються пункту 4), приймаються в будь-який час протягом гри, але їх необхідно подавати між геймами. Однак, починаючи з третього гейму

і далі, якщо скарга щодо кулі суперника виявиться необґрунтованою, до рахунку суперника буде додано 3 очки.

Суддя або журі можуть у будь-який час вимагати перевірити кулі одного або кількох гравців.

3. Дозволені кошонети

Кошонет має бути виготовленими з деревини або синтетичного матеріалу з маркуванням виробника та відповідати стандартам FIPJP.

Діаметр кошонета має бути 30 мм (похибка: ± 1 мм).

Вага має бути від 10 до 18 грамів.

Пофарбовані кошонети дозволені. Але вони, як і дерев'яні кошонети, не допускаються до гри, якщо їх можна зрушити магнітом.

4. Ліцензії

Для реєстрації у спортивних змаганнях кожен гравець має надати свою ліцензію або, відповідно до правил своєї федерації, документ, що засвідчує його особу та те, що він є членом цієї федерації.

Гра

5. Ігрові зони та майданчики

У петанк грають на будь-якій поверхні. Однак оргкомітет або судді можуть зобов'язати команди грати на розмічених майданчиках. У цьому випадку майданчик для національних чемпіонатів має такі мінімальні розміри: 15 метрів у довжину \times 4 метри в ширину.

Для інших спортивних змагань федерації можуть дозволити варіації мінімальних розмірів за умови, що вони будуть не меншими за 12 метрів у довжину \times 3 метри в ширину.

Ігрова зона складається з невизначеної кількості доріжок, розмічених лініями (нитками), розмір яких не має впливати на хід гри. Такі лінії позначають

окремі доріжки, але не вважаються лініями ауту, за винятком тих, що позначають кінець (торець) доріжки та кінець ігрової зони.

Коли доріжки розташовані впритул, торцеві лінії, що з'єднують доріжки, вважаються лініями ауту.

У випадках, коли майданчик огорожений бар'єром, мінімальна відстань від бар'єра до ігрової зони має становити один метр.

Ігри проводяться до 13 очок. Відбіркові та кваліфікаційні ігри можуть гратися до 11 очок.

Деякі ігри можуть мати ліміт часу. Такі ігри завжди граються в межах розмічених доріжок, і тоді всі лінії, що позначають ці доріжки, є лініями ауту.

6. Початок гри. Характеристика кола

Гравці жеребом (кидком монети) визначають, яка з команд обиратиме ігрову зону, якщо вона не була визначена організаторами, і яка першою кидатиме кошонет.

Якщо доріжка була визначена організаторами, кошонет закидається на цій доріжці. Команди не мають права переходити на іншу доріжку без дозволу судді.

Будь-який член команди, яка виграла жереб, обирає початкову точку та розміщує або малює на землі коло такого розміру, щоб ноги кожного гравця могли повністю поміститися в ньому. Однак діаметр намальованого кола не може бути менше 35 см або більше 50 см.

Якщо використовується фабричне коло, воно має бути жорстким з внутрішнім діаметром 50 см (допуск: ± 2 мм).

Складні кола дозволені, але за умови, що вони мають модель, затверджену FIPJP, зокрема щодо жорсткості.

Гравці зобов'язані використовувати регламентні кола, надані організаторами.

Вони також мають прийняти регламентні жорсткі кола або схвалені FIPJP складні кола, надані їх суперником. Якщо кожна команда має коло, обирати коло для гри має команда, яка виграла жереб.

Коло має бути намальоване (або розміщене) на відстані більше одного метра від будь-якої перешкоди та щонайменше півтора метра від іншого кола або кошонета, що використовується.

Внутрішню частину кола можна повністю очистити від піску/камінчиків тощо під час гейму, але після завершення гейму необхідно привести поверхню в належний стан.

Ноги гравців мають повністю розташовуватися всередині кола і не торкатися його меж. Гравцеві заборонено виходити з кола або повністю відривати ноги від землі, доки кинута куля не торкнеться землі. Жодна частина тіла не може торкатися землі за межами кола. Будь-який гравець, який не дотримується цього правила, підлягає покаранню, передбаченого пунктом 35.

Як виняток, людям з інвалідністю нижніх кінцівок дозволяється розміщувати лише одну ногу в середині кола, але інша нога не має бути попереду нього. Для гравців, які кидають з колісного крісла, принаймні одне колесо (з боку руки, що кидає) має знаходитися в середині кола.

Якщо гравець підіймає коло, коли в його команди ще є кулі, коло повертається, але продовжити кидати кулі в цьому геймі можуть тільки суперники.

Коло не вважається лінією ауту.

У будь-якому випадку коло має бути поміченим перед закиданням кошонета.

Команда, яка закидає кошонет, має стерти всі кола поряд з тим, який вона планує використовувати.

Команда, яка виграє жереб або попередній гейм, матиме лише одну спробу закинути кошонет.

Якщо кошонет кинуту неправильно, він передається супернику, який має розмістити його на майданчику в коректній позиції.

Якщо команда суперника не розмістить кошонет в коректному місці, гравець, який поставив його, підлягає покаранням, викладеним у пункті 35.

У разі повторного порушення — всій команді буде видано нову картку, яка додається до отриманих раніше карток.

Закидування кошонета одним із членів команди не означає, що цей гравець зобов'язаний грати першим.

Гравці мають позначати положення кошонета на початку гейму і після кожного його переміщення. Жодні претензії до немаркованого кошонета не допускаються. Суддя керується лише положенням кошонета на майданчику.

7. Допустима дистанція для закидання кошонета

Правильно закинутим кошонетом вважається такий, до якого застосовуються наступні умови:

- 1) відстань від кошонета до внутрішнього краю кола має становити:
 - 6 метрів мінімум і 10 метрів максимум для юніорів і дорослих;
 - для спортивних змагань молодших гравців можуть застосовуватися коротші дистанції;
- 2) коло має знаходитися на відстані мінімум один метр від будь-якої перешкоди та півтора метра від іншого кола або кошонета у грі;
- 3) кошонет має знаходитися на відстані мінімум 50 см від будь-якої перешкоди і від торцевої лінії доріжки та на відстані мінімум півтора метра від іншого кола чи кошонета в грі. (Примітка: немає мінімальної відстані від «бічної» лінії, яка розділяє доріжки, або від ліній ауту збоку від доріжок);
- 4) кошонет має бути видно гравцеві, чиї ноги стоять на крайніх межах внутрішньої частини кола і чие тіло абсолютно вертикальне. У разі суперечки з цього приводу суддя без оскарження вирішує, чи видно кошонет.

У наступному геймі кошонет кидається з кола, розміщеного або обведеного навколо точки, де закінчився попередній гейм, за винятком таких випадків:

- коло знаходиться на відстані менше одного метра від перешкоди або півтора метра від іншого кола або кошонета в грі;
- кошонет не можна закинути на всі нормативні дистанції.

У першому випадку гравець розміщує або малює коло на встановленій відстані від відповідної перешкоди чи предмета обговорення.

У другому випадку гравець може відступити назад у напрямку гри попереднього гейму, не перевищуючи максимальну відстань, дозволена для кидка кошонета. Ця можливість надається тільки в тому випадку, якщо кошонет не можна закинути на максимальну відстань в будь-якому іншому напрямку.

Якщо кошонет не було кинуте згідно з правилами, визначеними вище, команда суперника розміщує кошонет у коректному положенні на майданчику. Суперник також може перемістити коло назад відповідно до умов, визначених у цих правилах, якщо розташування кола першою командою не дозволяло кинути кошонет на максимальну відстань.

У будь-якому випадку команда, що закинула кошонет невірною з першої спроби, має першою кинути кулею.

Команда, яка виграла право закинути кошонет, має максимум одну хвилину на це. Команда, яка здобула право поставити кошонет після невдалого кидка суперника, має зробити це не зволікаючи.

8. Вимоги до закинутого кошонета

Якщо закинутий кошонет потрапив у суддю, суперника, глядача, тварину або інший рухомий об'єкт, положення кошонета не є валідним і його необхідно закинути повторно.

Якщо кошонет потрапив у члена команди, яка його закидає, суперник може поставити його у будь-яку валідну позицію.

Якщо після кидка кошонета вже зіграна перша куля, суперник все ще має право оскаржити валідність розміщення кошонета, за винятком випадків, коли кошонет був поставлений членом його команди.

Перед тим як віддати кошонет для розміщення суперником, обидві команди мають погодити, що його позиція не коректна, або це має визначити суддя.

Якщо суперник також зіграв кулю, кошонет однозначно вважається закинутим правильно і жодні протести не приймаються.

9. Вихід кошонета з гри

Кошонет вважається в ауті у таких семи випадках:

- 1) коли кошонет переміщується за лінію ауту, навіть якщо він повертається до ігрової зони. Кошонет, що знаходиться на самій лінії ауту, залишається в грі. Він виходить з гри тільки в разі повного перетину лінії, тобто коли кошонет повністю знаходиться за лінією в разі вертикального розгляду. Якщо кошонет вільно плаває у калюжі, він вважається в ауті;
- 2) коли переміщений кошонет знаходиться в ігровій зоні, але його не видно з кола, як визначено в пункті 7. В цьому разі кошонет, прихований за іншою кулею, вважається в грі. Суддя може тимчасово прибрати кулю, щоб визначити, чи видно кошонет;
- 3) коли кошонет переміщено на відстань більше 20 метрів (для юніорів і дорослих) чи 15 метрів (для молодших гравців) або менше трьох метрів від кола;
- 4) на розмічених ігрових майданчиках кошонет перетинає більше однієї доріжки безпосередньо з боку від доріжки, на якій грають, і коли він перетинає торцеву лінію доріжки;
- 5) якщо переміщений кошонет не вдається знайти протягом п'яти хвилин;
- 6) коли між кошонетом та ігровим колом знаходиться неігрова зона;
- 7) коли в іграх з обмеженням часу кошонет виходить за межі доріжки.

10. Усунення перешкод

Гравцям суворо заборонено притискати, переміщувати або розчавлювати будь-які перешкоди на ігровому полі. Однак гравець, який збирається закинути кошонет, має право перевірити точку приземлення однією зі своїх куль, торкнувшись нею землі не більше трьох разів. Крім того гравець, який збирається грати, або один із його партнерів може вирівняти ямку, яка була зроблена однією раніше зіграною кулею.

За недотримання цього правила, особливо у випадку затирання поверхні перед кулею, яку планують вибивати, на гравців накладаються покарання, викладені в пункті 35.

11. Заміна куль або кошонета

Гравцям забороняється замінювати кошонет або кулю під час гри, за винятком таких випадків:

- 1) не вдається знайти кошонет чи кулю протягом п'яти хвилин;
- 2) кошонет чи куля розламались, в цьому випадку їх позиції фіксуються за розташуванням найбільшого уламка.

Якщо залишаються незіграні кулі, їх негайно замінюють після вимірювання, якщо це необхідно, кулею або кошонетом ідентичного або подібного діаметру. У наступному геймі гравець може взяти новий комплект куль.

Кошонет

12. Схований або переміщений кошонет

Якщо під час гри кошонет випадково стає закритим листям чи папером, ці об'єкти прибираються.

Якщо кошонет перемістився під дією вітру чи схилу майданчика, наприклад, або судді, гравця чи глядача, що випадково наступили на нього, або кулі чи кошонета з іншої гри, або тварини чи будь-якого іншого рухомого об'єкта, він повертається у вихідне положення, якщо це положення було промарковане.

Якщо в цій грі кошонет переміщується кулею, він залишається на новому місці.

13. Переміщення кошонета на іншу доріжку

Якщо під час гейму кошонет переміщується на доріжку, на якій проходить інша гра, кошонет вважається в грі, якщо не порушуються умови пункту 9. Ця умова справедлива як для розмічених, так і для нерозмічених доріжок.

Гравці, які використовують цей кошонет, мають дочекатися, поки гравці в іншій грі завершать свій гейм, перш ніж завершити власний.

Гравці, яких стосується це правило, мають проявити терпіння та ввічливість.

У наступному геймі команди продовжують гру на майданчику, який був їм відведений, і кошонет закидається з того місця, яке він займав до переміщення, відповідно до умов пункту 7.

14. Правила, що діють в ході вибивання кошонета в аут

Якщо під час гри кошонет виходить в аут, діють такі три правила:

- 1) якщо в обох команд є незіграні кулі, оголошується нічия, і кошонет закидає команда, яка взяла очки у попередньому геймі або виграла жереб;
- 2) якщо незіграні кулі є лише в однієї команди, їй зараховується стільки очок, скільки куль у неї залишилося на руках;
- 3) якщо в жодній команді не залишилося незіграних куль, оголошується нічия, і кошонет закидає команда, яка взяла очки у попередньому геймі або виграла жереб.

15. Положення кошонета після стороннього втручання

1. Якщо вибитий кошонет був зупинений або зміщений глядачем або суддею, він залишається на новій позиції.
2. Якщо вибитий кошонет був зупинений або зміщений гравцем, який знаходиться в ігровій зоні, його суперник має право:
 - а) залишити кошонет у новій позиції;
 - б) повернути його в початкове положення;
 - в) розмістити його в будь-якому місці на продовженні лінії, що йде від вихідного положення до місця, де він був зупинений, до максимум 20 метрів від кола (15 метрів для молодших гравців), але так, щоб його було видно.

Пункти б) і в) діють тільки у випадку, коли кошонет був маркований.

В іншому випадку кошонет залишається на тому місці, де він зупинився.

Якщо кошонет був вибитий і перетнув межу доріжки, а потім повернувся на неї, він оголошується поза грою і набуває чинності пункт 14.

Кулі

16. Кидок першої та наступних куль

Гравець команди, яка виграла жеребкування або останньою взяла очки, кидає першу кулю наступного гейму. Після цього кидає кулю та команда, куля якої не грає. Гравцям заборонено малювати або використовувати будь-які інші предмети для позначення лінії кидка або точки приземлення кулі. Під час кидка своєї останньої кулі гравець не може тримати в другій руці будь-яку іншу кулю.

Кулі кидаються тільки по одній.

Розіграну кулю не можна кинути повторно. Виняток становить випадок, коли куля була зупинена або відхилена від курсу (між ігровим колом і кошонетом) кулею або кошонетом з іншої доріжки, твариною або будь-яким іншим рухомим об'єктом (футбольним м'ячем тощо), а також у випадку, визначеному частиною третьою пункту 8.

Перед кидком гравець має видалити з кулі будь-які сліди бруду або будь-якого нальоту, що прилип до неї. Покарання за порушення цього правила описані в пункті 35.

Якщо перша зіграна куля виходить в аут, наступну кулю кидає суперник, а потім команди кидають за чергою, доки на майданчику не залишиться куль.

Якщо після шута чи поінта на майданчику не залишилось куль, застосовуються положення пункту 29 щодо кулі, рівновіддаленої від кошонета.

17. Поведінка гравців і глядачів під час гри

Протягом часу, який гравець має для кидка кулі, глядачі та гравці мають дотримуватися повної тиші.

Суперники не можуть ходити, жестикулювати або робити щось, що могло б заважати гравцеві, який збирається грати. Лише партнери з команди можуть залишатися між колом та кошонетом.

Суперники мають залишатися за кошонетом або позаду гравця та, в обох випадках, збоку від напрямку гри та на відстані не менше двох метрів від кошонета або кола.

Гравці, які не дотримуються цих правил, можуть бути дискваліфіковані зі спортивного змагання, якщо після попередження судді продовжують порушувати ці правила.

18. Кидки куль та кулі, що вийшли за межі майданчика

Абсолютно ніхто, зокрема задля тренування, не може кидати свої кулі під час гри, навіть поза доріжкою, на якій він грає. Гравці, які не дотримуються цього правила, можуть бути покарані згідно з пунктом 35.

Під час гейму куля, яка перетинає межу доріжки, вважається у гри, за винятком випадків, описаних у пункті 19.

19. Кулі поза грою

Будь-яка куля вважається в ауті з моменту, коли вона перетинає лінію ауту. Куля, що знаходиться безпосередньо на лінії ауту, залишається в гри. Вона виходить з гри тільки в разі повного перетину лінії, тобто коли куля повністю знаходиться за лінією в разі вертикального розгляду. Те саме стосується випадків, коли на розмічених майданчиках куля повністю перетинає більше ніж одну доріжку поряд із доріжкою, на якій грають, або коли вона перетинає торцеву лінію доріжки.

В іграх з обмеженням часу на розміченій доріжці куля виходить з гри, якщо вона перетинає лінію, що окреслює доріжку.

Якщо куля повертається на доріжку через нахил майданчика або в результаті зіткнення з іншим об'єктом (рухомим або нерухомим), вона негайно виводиться з гри. Все, що куля зрушила після виходу в аут, повертається на місце за умови, що ці об'єкти були помічені.

Будь-яка куля, що вийшла в аут, має бути негайно вилучена з гри. За замовчуванням вона буде вважатися в грі у той момент, коли протилежна команда зіграє свою кулю.

20. Зупинені кулі

Будь-яка зіграна куля, зупинена або зміщена глядачем чи суддею, залишається там, де вона зупинилася.

Будь-яка зіграна куля, зупинена або зміщена гравцем тієї ж команди випадково, вилучається з гри.

Будь-який поінт, зупинений або зміщений суперником випадково, може за рішенням гравця або бути зіграним заново, або залишитись на місці.

Якщо куля, якою вибивали або яку вибили, була зупинена або зміщена гравцем випадково, суперник може:

- 1) залишити її там, де вона зупинилась;
- 2) розмістити її на продовженні лінії, яка починається від її початкової позиції до точки зупинки, але лише в межах ігрової зони та лише за умови, що куля була помічена.

Гравець, який навмисно зупинив рухому кулю, негайно дискваліфікується із поточної гри разом зі своєю командою.

21. Час на кидок

Після закидання кошонета у кожного гравця є одна хвилина для того, щоб кинути кулю. Відлік часу починається з моменту зупинки попередньої кулі або кошонета, а якщо необхідно виконати заміри, з моменту закінчення вимірювань.

Це правило поширюється і на кидок кошонета.

Усі гравці, які не дотримуються цього правила, отримують покарання, описані в пункті 35.

22. Переміщення куль

Якщо куля зрушена, наприклад, під дією вітру або нахилу майданчика, вона має бути повернута на свою початкову позицію. Це ж правило поширюється

на будь-яку кулю, випадково зрушену гравцем, суддею, глядачем, твариною або будь-яким іншим рухомим об'єктом.

Для уникнення розбіжностей, гравці мають позначати положення куль. Жодна претензія не буде прийнятною щодо немаркованої кулі, і суддя винесе рішення лише з точки зору положення, яке займає куля на майданчику.

Однак, якщо куля була переміщена іншою ігровою кулею, вона залишається в грі на новій позиції.

23. Гра чужими кулями

Гравець, який грає не своєю кулею, отримує попередження. Така куля залишається в грі, але має бути негайно замінена після проведення замірів.

У разі повторення цієї ситуації протягом гри, куля гравця дискваліфікується, а все, що вона змістила, повертається на позиції, якщо вони були помічені.

24. Кулі, кинуті з порушенням правил

За винятком випадків, коли правила передбачають конкретні покарання, описані в пункті 35, будь-яка куля, кинута всупереч правилам, є поза грою, і все, що вона змістила, повертається на позиції, якщо вони були помічені.

Однак, суперник, за правилом переваги, може не оспорювати таку кулю та залишити її в грі.

У цьому випадку куля, що була кинута в супереч правил, є валідною, і все, що вона зрушила, залишається на новому місці.

Нарахування очок та проведення вимірювань

25. Тимчасове вилучення куль

Для проведення вимірювань дозволено тимчасове зміщення куль і будь-яких предметів, розташованих між кошонетом і кулями, після маркування їх положення.

Після проведення вимірювань всі кулі та перешкоди, що забирались, повертаються на своє місце. Якщо об'єкт не можна пересунути, вимірювання здійснюються за допомогою спеціальних вимірювальних інструментів.

26. Проведення вимірювань

Вимірювання проводяться гравцем, що грав останнім, або одним із членів його команди. Суперники завжди мають право зробити заміри після одного з цих гравців.

Вимірювання необхідно проводити за допомогою відповідних інструментів, які зоб'язана мати кожна команда.

Особливо заборонено проводити вимірювання ногами. Гравці, які не дотримуються цього правила, отримують покарання, описані в пункті 35.

На якій би позиції не знаходились кулі, які треба заміряти, в будь-який момент гейму можна проконсультуватись із суддею. Його рішення буде остаточним. Під час вимірювання суддею гравці мають бути на відстані не менше двох метрів від нього.

Організаційний комітет, особливо у випадку телевізійних ігор, може прийняти рішення, що тільки суддя має право проводити вимірювання.

27. Вилучені кулі

Гравцям забороняється підіймати зіграні кулі до завершення гейму.

В кінці гейму усі кулі, що були підняті до узгодження очок, вважаються поза грою.

Жодна претензія з цього приводу не приймається.

Якщо гравець забирає одну зі своїх куль з ігрової зони, доки в його партнерів залишаються кулі, цій команді більше не дозволено кидати кулі.

28. Зміщення куль або кошонета

Команда, гравець якої під час вимірювання зміщує або рухає кошонет або одну із куль на полі, втрачає очко.

Якщо під час вимірювання суддя зміщує або рухає кошонет чи кулю, то він має прийняти неупереджене рішення.

29. Кулі, рівновіддалені від кошонета

Якщо дві найближчі кулі, що належать командам-суперникам, рівновіддалені від кошонета, діють таких три правила:

- 1) якщо у двох команд більше немає куль, в геймі оголошується нічия. А кошонет закидає та команда, яка набрала очки в попередньому геймі або виграла жереб;
- 2) якщо кулі залишились тільки в одній команді, вона має їх кинути. І набирає стільки очок, скільки куль у неї ближче до кошонета порівняно з найближчою кулею суперника;
- 3) якщо кулі є в обох команд, знову грає та команда, яка грала останньою кулею, потім команда суперника і так далі за чергою, поки одна з команд не отримає очко. Якщо тільки одна команда має кулі, діють правила, викладені в попередньому пункті.

Якщо після закінчення гейму всі кулі знаходяться в ауті, оголошується нічия.

30. Сторонні тіла, що прилипли до кулі або кошонета

Будь-які чужорідні тіла, що прилипли до кулі чи кошонета, мають бути видалені перед проведенням вимірювань.

31. Скарги

Для розгляду скарги її необхідно озвучити судді. Після завершення гри скарги не приймаються.

Дисципліна

32. Покарання за відсутність команд або гравців

Під час жеребкування та оголошення результатів жеребкування гравці мають знаходитися біля столу суддівської колегії. Через чверть години після

оголошення цих результатів команда, яка відсутня на майданчику, буде оштрафована на одне очко, яке присуджується її суперникам. В іграх з обмеженим часом цей термін зменшено до п'яти хвилин.

Після закінчення цього ліміту часу нараховується один штрафний бал за кожні п'ять хвилин відсутності на майданчику. Такі самі штрафи застосовуються під час турніру після кожного випадкового жеребкування.

Якщо гра поновлюється після перерви з будь-якої причини, штрафи складатимуть одне очко за кожні п'ять хвилин відсутності команди.

Команда, яка не з'явилася на ігровому майданчику протягом 30 хвилин після початку або відновлення гри, вибуває зі спортивних змагань.

Команда може почати гру без відсутніх гравців, але не може використовувати кулі цих гравців.

Жоден гравець не може бути відсутнім під час гри або залишати ігрову зону без дозволу судді. У будь-якому випадку ця відсутність не призводить до зупинки гри, а також до зобов'язання партнерів зіграти свої кулі у зазначену хвилину. Якщо гравець не повернувся до того моменту, коли він має зіграти свої кулі, вони скасовуються у такому порядку: одна куля за хвилину.

Якщо гравець відсутній на майданчику без дозволу судді, застосовуються покарання, викладені в пункті 35.

У разі нещасного випадку або травми, офіційно підтвердженої лікарем, гравцеві можуть дозволити бути відсутнім до 15 хвилин. Команда, що зловживає такими перервами, дискваліфікується зі спортивного змагання.

33. Запізнення гравців

Якщо після початку гейму приходить відсутній гравець, він не має права брати участь у цьому геймі. Гравець вступає в гру тільки з наступного гейму.

Якщо відсутній гравець приходить після 30 хвилин після початку гри, він не допускається до участі в цій грі.

Якщо його напарники у команді здобувають перемогу, гравець може взяти участь у наступній грі за умови, що він був зареєстрований у цій команді спочатку.

Якщо спортивні змагання відбуваються в лігах, гравець може взяти участь у другій грі незалежно від результату першої.

Перший гейм гри вважається розпочатим, щойно було закинуто кошонет, незалежно від правильності кидка. Наступні гейми вважаються розпочатими, як тільки зупинилася остання куля з попереднього гейму.

34. Заміна гравця

Заміна гравця в дуплеті або одного чи двох гравців у триплеті дозволяється до офіційного оголошення початку спортивного змагання (до пострілу, свистка, оголошення тощо) за умови, що ті гравці не були попередньо зареєстровані в інших командах турніру.

35. Покарання

За недотримання правил під час гри гравці несуть такі покарання:

1) попередження, яке офіційно фіксується суддею шляхом показу жовтої картки гравцеві-порушнику.

Однак жовта картка за перевищення ліміту часу на кидок показується всім гравцям команди-порушника. Якщо один з цих гравців уже отримував жовту картку, він карається дискваліфікацією вже зіграної або ще незіграної кулі;

2) вилучення зіграної або ще незіграної кулі, що офіційно фіксується суддею шляхом показу помаранчевої картки гравцеві-порушнику;

3) зняття гравця з гри, яке офіційно фіксується суддею шляхом показу червоної картки гравцеві-порушнику;

4) вилучення команди-порушника;

5) вилучення обох команд у разі співучасті.

Попередження є санкцією і може бути видане лише після порушення правил. Надання інформації гравцям або вимога дотримуватись правил на початку спортивного змагання чи турніру не вважається попередженням.

36. Несприятливі погодні умови

В разі несприятливих погодних умовах, таких як сильний дощ, будь-який розпочатий гейм має бути завершено, якщо протилежне рішення не було прийняте суддею, який є єдиною уповноваженою особою та після консультації з журі чи організаційним комітетом може приймати рішення щодо зупинки гри або скасування турніру у разі форс-мажору.

37. Нове коло спортивних змагань

Якщо після оголошення початку нового кола турніру (2-го раунду, 3-го раунду тощо) певні ігри попереднього кола ще не були завершені, суддя може попросити журі або оргкомітет зупинити незавершені ігри або навіть турнір для забезпечення нормального перебігу спортивних змагань.

38. Відсутність спортивного духу

Команди, які сперечаються під час гри, демонструють відсутність спортивної поведінки та поваги до глядачів, організаторів або суддів, дискваліфікуються зі спортивних змагань. Таке виключення може призвести до анулювання результатів, а також до застосування штрафних санкцій, викладених у пункті 39.

39. Порушення правил поведінки

Гравець, який поводить себе негідно або, що ще гірше, проявляє агресію стосовно офіційної особи, судді, іншого гравця або глядача, підлягає одному або кільком із наведених нижче покарань, залежно від серйозності порушення:

- 1) зняття зі спортивних змагань;
- 2) вилучення ліцензії або іншого офіційного документа;

3) конфіскація або компенсація витрат та нагород.

Покарання, накладене на гравця-порушника, також може бути накладене на його партнерів з команди.

Покарання 1) накладає суддя.

Покарання 2) накладає журі або оргкомітет.

Покарання 3) накладає організаційний комітет, який протягом 48 годин надсилає звіт з витратами та нагородами, що мають бути утримані, до федерації, яка прийматиме рішення щодо їх перепризначення.

У всіх випадках голова комітету відповідної федерації приймає остаточне рішення.

Всі гравці мають бути одягнені відповідно. Особливо забороняється грати з оголеним торсом. Також з міркувань безпеки гравці мають носити повністю закрите взуття, яке захищає пальці ніг та п'яти.

Під час гри заборонено палити, зокрема електронні сигарети. Також під час ігор заборонено користуватися мобільними телефонами.

Будь-який гравець, який не дотримується цих правил, дискваліфікується зі спортивних змагань, якщо він продовжує порушувати правила після отримання попередження від судді.

40. Обов'язки суддів

Судді, призначені контролювати спортивні змагання, мають стежити за суворим дотриманням правил гри та адміністративних правил, які їх доповнюють.

Залежно від серйозності порушення вони мають право виключити з гри або дискваліфікувати зі спортивних змагань будь-якого гравця або будь-яку команду, які відмовляються виконувати суддівські рішення.

Щодо всіх глядачів, які мають чинну або тимчасово призупинену ліцензію, та своєю поведінкою заважають грі, суддя може повідомити представника федерації. Цей представник, своєю чергою, викликає винуватців у дисциплінарний комітет, який приймає рішення щодо міри покарання.

41. Склад та рішення журі

Будь-який випадок, не передбачений цими правилами, розглядає суддя, який може спрямувати його для обговорення журі спортивних змагань. До складу журі входять не менше трьох і не більше п'яти осіб. Рішення, прийняті журі із застосуванням цього пункту, оскарженню не підлягають. У разі розділення голосів голова журі має вирішальний голос.

Правила тиру

http://fipjp.org/images/2021/reglements/Precision_Shooting_Rules2020-official.pdf

1. Загальні положення

Гравці виконують вправи від дисципліни один на шести метрах до дисципліни п'ять на дев'яти метрах.

Кожен гравець має 15 хвилин, щоб виконати всі свої кидки. Час відстежується у таблиці підрахунку балів, оголошується гравцям наприкінці кожної дисципліни і, якщо можливо, відображається на видному місці.

Зворотний відлік починається, коли арбітр з нарахування балів піднімає руку, сигналізуючи, що вправа готова до виконання; час зупиняється, коли куля залишає руку гравця.

Гравець має залишатися в колі, поставивши обидві ноги на землю доти, поки його куля не торкнеться землі або цілі. Якщо гравець відриває принаймні одну ногу від землі передчасно, він отримує червону картку, що скасує кидок, навіть якщо гравець у процесі свого кидка не виходив з кола до торкання землі або цілі кулею, що кидається.

Червона картка також буде показується гравцю, нога якого торкається кола для кидків під час кидку.

Гравець, що отримав другу червону картку, припиняє виконання кидків, але зберігає бали, що вже отримані.

Лише суддя чи призначений представник має право замінювати мішені та перешкоди, використовуючи шаблон, схвалений FIPJP. Тренерам та іншим гравцям заборонено втручатися у залікову зону.

Тренер може допомагати гравцеві, але йому не дозволяється виходити за межі чотирьох кіл для виконання кидків.

На кожній смузі мають бути:

а) суддя або офіційна особа, що перевіряє положення ніг спортсмена. У них має бути білий знак - кидок зарахований, і червоний - кидок не дійсний.

Суддя має знаходитися навпроти кола, в якому знаходиться гравець, і не ближче двох метрів від нього.

Суддя чи офіційна особа не можуть попереджати гравця щодо заступу.

б) суддя, який, використовуючи маркери з нарахуванням балів (0, 1, 3 або 5), фіксує результати в підсумковому протоколі, переконавшись, щоб кидок був зарахований;

в) один секретар на кожного гравця для запису результатів у підсумковий протокол певної форми та офіційна особа, яка записує та оголошує в кінці кожної дисципліни час, що залишився для виконання вправ. Цю роль може виконувати секретар.

2. Хід спортивних змагань

Спортивні змагання з тирю починаються з двох відбіркових турів, у ході яких обираються вісім гравців фінального етапу. Кожен учасник має виконати повну серію із двадцяти кидків, тобто чотири кидка по одному у чотирьох дистанціях для кожної дисципліни за максимальний час 15 хвилин.

Порядок проведення першого відбірного раунду визначається жеребкуванням першої гри турніру.

За підсумками першого раунду чотири найкращі результати виходять до чвертьфіналу напряму, забираючи відповідно номери від 1 до 4. Щонайменше наступні 16 відбираються для участі у другому турі. Однак, якщо деякі гравці мають ту ж суму, що й шістнадцяті, вони також проходять до другого туру.

Порядок гри другого раунду кваліфікації має відповідати зворотному порядку результатів першого раунду. Гравці, які набрали найменшу кількість балів, грають першими.

Для отримання результатів бали другого раунду кожного гравця додаються до результату, отриманого у першому раунді.

За підсумками другого відбіркового раунду чотири найкращі результати кваліфікуються для участі у чвертьфіналі і вони беруть номери з п'яти до восьми.

У разі рівності чотирьох кваліфікаційних місць за сумою двох раундів пріоритет отримують гравці, який зробили більше п'ятибальних кидків. Якщо цього недостатньо, пріоритет отримує гравець, що зробив найбільшу кількість трибальних кидків.

Бараж

У разі ідеальної нічиєї організується бараж, в разі якого кожний гравець кидає лише одну кулю з кожної дисципліни на відстані семи метрів. Якщо переможця не визначено, ця процедура повторюється, але припиняється, як тільки один із гравців набирає більше очок у будь-якій дисципліні. Ця ж процедура застосовується у разі нічиєї на завершальному етапі.

Заключна фаза відбувається у форматі плей-офф згідно з наступною таблицею і продовжується до фіналу:

1	проти	8
4	проти	5
3	проти	6
2	проти	7

У кожній грі гравець кваліфікується, набравши кращого результату, ніж його суперник.

У чвертьфіналах, півфіналі та фіналі два спортсмени виконують вправи за чергою на одній смугі.

Смуга для тиру (мал.1)

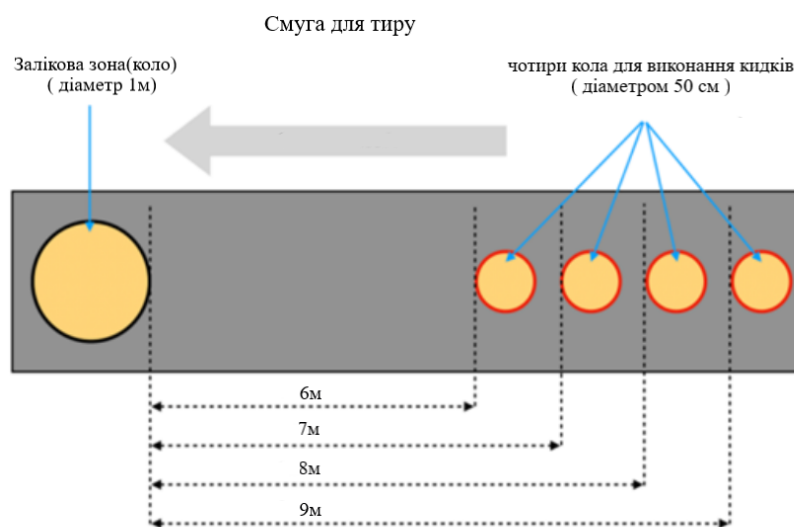
Залікова зона(коло) (мал.2)

Розташування об'єктів усередині кола діаметром один метр та розподіл балів: фігури з 1 до 5.

3. Смуга для тиру

Смуга для тиру є коло діаметром один метр, на якому розміщуються об'єкти – мішені та перешкоди, та чотири кола для виконання кидків діаметром 50 см, з'єднані між собою та передні краї яких знаходяться на відстані шість, сім, вісім та дев'ять метрів від найближчого краю кола з об'єктами.

У протистояння двох гравців, наприклад на фазі плей-офф, бажано, щоб відстань між смугами дорівнювала ширині ігрових доріжок спортивних змагань.



мал. 1

4. Використовувані об'єкти

- а) кулі-мішені (мал. 1, 2, 3 і 4) мають діаметр 74 мм, вагу 700 грам, бути гладкими, світлого кольору (сталевий) і однаковими для всіх дисциплін;
- б) кошонет-мішень (мал. 5) та кошонет-перешкода (мал. 2) мають бути діаметром 30 мм, вагою 10-18 грамів, виготовленими з деревини або синтетичного матеріалу та однотонного кольору;
- в) кулі-перешкоди (мал. 3 і 4) мають ті ж характеристики, що і кулі-мішені, але мають бути темного кольору та ідентичними для двох дисциплін, де вони використовуються.

5. Розташування цілей та перешкод

Мішені та перешкоди розміщуються у колі діаметром один метр за допомогою шаблону, затвердженого FIPJP, відповідно до стандартів, вказаних на мал. Фігура 1, 2, 3, 4 і 5.

Кулі-мішені завжди розміщуються у центрі залікового кола, тобто на відстані 6,5, 7,5, 8,5 та 9,5 метрів від краю кола для виконання кидків.

Кошонет-мішень встановлюється на відстані 20 см від найближчого до спортсмена краю залікового кола. Отже, знаходиться на відстані 6,2, 7,2, 8,2 та 9,2 метру від краю кола для виконання кидків.

6. Залік та оцінка

Щоб кидок був зарахований, куля має приземлитися в коло з об'єктами. Кидок не зараховується, навіть в разі часткового торкання краю кола кулею, що кидається. Для контролю рекомендується покласти крейду або інший чутливий матеріал з краю кола.

мал.2

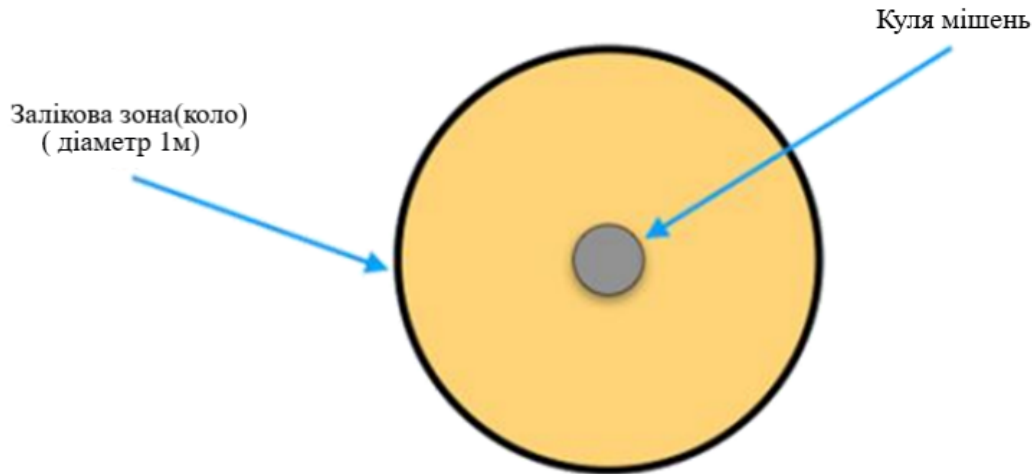
1 бал коли:

- а) першим є торкання кулі-мішені, але вона залишається в заліковому колі;
- б) для дисциплін 2 і 4, якщо куля, що кидається торкається об'єкта-перешкоди відскочивши від кулі-мішені, незалежно від положення кулі-мішені, кошонета, кулі-перешкоди і кулі, що кидається.

1 бал присуджується тільки в тому випадку, якщо куля гравця приземляється за об'єктом-перешкодою, що знаходиться перед об'єктом-мішенню.

В іншому випадку – нуль (0) балів;

- в) у дисципліні 3, якщо після торкання кулі-мішені куля гравця торкається кулі-перешкоди



Нуль (0) балів нараховується, якщо куля-перешкода залишає залікове коло.

3 бали нараховуються коли:

- а) коли куля-мішень вражена першою. І вона, і куля гравця повністю залишають залікове коло (для дисциплін із перешкодами, не торкаючись їх);
- б) є потрапляння в кошонет-мішень (дисципліна 5), але кошонет-мішень залишається в заліковій зоні.

5 бали нараховуються коли:

- а) куля-мішень вражена першою і повністю залишає залікове коло. При цьому куля гравця залишається в заліковій зоні (для дисциплін з перешкодами, не торкаючись їх);
- б) коли кошонет-мішень залишає залікове коло після правильного влучення.

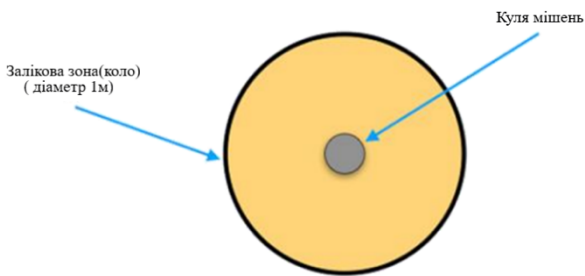
Максимально можлива оцінка за одну серію кидків – 100 балів.

7. Використання відео


Якщо можливо, можна використовувати відео для прямих протистоянь у разі виникнення проблем за рішенням судді. З цією метою кожному тренеру має бути виданий маркер, що може бути використаний для запиту перевірки.

Якщо протест виправдано, маркер можна використати знову. Якщо не виправдано, тренер не може подавати подальші апеляції.

Фігура 1

Результат	Бали	
Куля-мішень виходить із залікового кола. Куля гравця в ньому залишається. «Carreau»	5	
Куля-мішень та куля гравця виходять із залікового кола.	3	
Куля гравця торкається кулі-мішені. Куля мішень залишається в заліковій зоні	1	
Проміх	0	

Фігура 2

Результат	Бали	
Куля гравця торкається кулі-мішені першою, в залишається в заліковому колі.. Куля-мішень виходить із залікового кола. «Carreau»	5	
Куля гравця торкається кулі-мішені першою. Куля-мішень та куля	3	

гравця виходять із залікового кола.		
Куля гравця торкається кулі-мішені першою, при цьому: - куля мішень залишається в заліковій зоні - або куля гравця після мішені торкається кошонета	1	
Промах або приземлення кулі гравця в зону перед кошонетом	0	

Фігура 3

Результат	Бали	
Куля гравця торкається кулі-мішені першою. Куля-мішень виходить із залікового кола, а куля гравця в ньому залишається. «Carreau»	5	<p>куля перешкода</p> <p>куля мішень</p> <p>куля перешкода</p> <p>3 см</p>
Куля гравця торкається кулі-мішені першою. Куля-мішень та куля гравця виходять із залікового кола.	3	
Куля гравця торкається кулі-мішені першою. При цьому:	1	

- куля мішень залишається в заліковій зоні - або куля гравця після мішені торкається кулі-перешкоди		
Проміх або куля-перешкода виходить із залікового кола	0	

Фігура 4

Результат	Бали	
Куля гравця торкається кулі-мішені першою. Куля-мішень виходить із залікового кола, а куля гравця в ньому залишається. «Carreau»	5	
Куля гравця торкається кулі-мішені першою. Куля-мішень та куля гравця виходять із залікового кола.	3	
Куля гравця торкається кулі-мішені першою. При цьому: - куля мішень залишається в заліковій зоні - куля гравця після мішені торкається кулі-перешкоди	1	
Проміх або приземлення кулі гравця в зону перед кулею-перешкодою.	0	

Фігура 5

Результат	Бали	
Кошонет виходить із залікового кола.	5	
Куля гравця торкається кошонета, але він залишається в заліковій зоні	3	
Проміх	0	

VII. Додатки

Додатки разом із цими Правилами є основними.

IX. Заявки

1. До початку спортивних змагань до головної суддівської колегії (секретаріату) подаються заявки на участь, та здійснюється допуск учасників і команд до спортивних змагань мандатною комісією.

2. До спортивних змагань допускаються команди та учасники, які підтвердили в установленій термін свою участь.

Для участі у спортивних змаганнях під час реєстрації подаються: заявка на участь (Додаток 1), допуск до спортивних змагань (Додаток 2) за підписом та печаткою керівників структурних підрозділів Автономної Республіки Крим, областей, міст Києва і Севастополя, документи, що підтверджують особу та класифікацію, дійсну ліцензію ФПУ, допуск від лікаря, страхові поліси. Відповідальність за оформлення заявки несуть представники (тренери) команд або самі учасники в разі особистої участі.

Спортсмени допускаються до участі у спортивних змаганнях на підставі допуску лікаря на кожного учасника або за наявності страхового поліса. Допуск кожного учасника підтверджується підписом лікаря (Додаток 2) або окремою

довідкою, страховим полюсом, що завірені печаткою медичної установи. В довідці має бути зазначена назва та дата проведення спортивних змагань.

Особи, участь яких у спортивних змаганнях не передбачена Регламентом, спортсмени, судді, представники тощо, можуть бути присутніми у спортивних змаганнях, але мають дотримуватися вимог цих Правил.

3. Допуск на участь у спортивних змаганнях (два примірники), завірений лікарем та затверджений організацією, що відряджає, ліцензія ФПУ подаються безпосередньо до мандатної комісії. До спортивних змагань допускаються спортсмени, які підтвердили в установленій строк свою участь у спортивних змаганнях.

Директор департаменту
спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО
Президент Федерації
петанку України



Лілія ЛИТВИН

____.07.2024

Заявка на участь у спортивних змаганнях

команди _____

(назва команди, місто, область)

Прошу включити в число учасників спортивних змагань

_____ ,

(назва та вид змагань)

що відбудуться у _____

(місце проведення)

« ___ » _____ 202_ року наступних спортсменів:

№	ПІБ спортсмена	Дата народження	Спортивний розряд	№ ліцензії ФПУ	Підпис
1 (капітан)					
2					
3					
4					

Тренер _____

(ПІБ)

_____ (підпис)

**Поіменна заявка на участь у _____
збірної команди _____ області**

м. _____, «__» _____ 202_ року

№ з/п	ПІБ	Дата народження	Спортивний клуб	Спортивний розряд	Вид програми	Дата, підпис та печатка лікаря
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Перелічені в списку особи пройшли належне тренування і до змагань підготовлені. Допускаються до участі в змаганнях _____ (_____) осіб.

Тренер

(підпис)

(ПІБ)

Голова Відокремленого підрозділу громадської спілки
«Федерація петанку України»

(підпис)

(ПІБ)

Черговий лікар _____

(підпис)

(ПІБ)

(назва медичного закладу)

Начальник управління молоді та спорту

(підпис)

(ПІБ)

(назва адміністрації)

Схема звіту головного судді спортивних змагань

1. Організація змагань:

- 1) найменування змагань;
- 2) термін проведення змагань;
- 3) місто і місце проведення змагань;
- 4) спортивна організація, якій було доручено підготовку до проведення змагань;
- 5) склад головної суддівської колегії змагань;
- 6) порядок проведення змагань, який був визначений, як витриманий, причини змін;
- 7) оцінка організації змагань (прийом учасників, місця проведення змагань, харчування і т. п.);
- 8) висновки та пропозиції з організації змагань на майбутнє.

2. Пропаганда змагань:

- 1) зміст і оцінка агітаційної роботи, проведеної у зв'язку зі змаганнями (афіші, висвітлення ходу змагань у місцевих газетах і по радіо, інформація для глядачів під час проведення змагань тощо);
- 2) кількість глядачів, присутніх на змаганнях.

3. Учасники змагань (дані мандатної комісії):

- 1) скільки учасників допущено,
- 2) скільки фактично виступало від кожної спортивної організації;
- 3) розрядна кваліфікація (ЗМС, МСМК, МС, КМС, 1-й, 2-й, 3-й розряди);
- 4) знято рішенням головного судді зі змагань, в т. ч. через неявки та за висновком лікаря, з інших причин.

4. Спортивна оцінка змагань:

- 1) висновок щодо підготовленості учасників до змагань; навести характеристику фізичної, тактичної підготовленості учасників (команд);
- 2) скільки учасників виконали розрядні нормативи з урахуванням перемог на даних змаганнях.

5. Суддівство:

- 1) особовий склад суддівської колегії (з вказівкою суддівської категорії кожного судді та виконання ними обов'язків);
- 2) оцінка суддівства в цілому і кожному судді окремо, вказати кращих суддів;
- 3) кількість і оцінка поданих протестів, із них задоволено і відхилено;
- 4) конкретні пропозиції по зміні й уточненню Правил, системи та способів проведення змагань тощо.

6. До звіту необхідно додати:

- 1) положення про змагання;
- 2) заявки команд на участь;
- 3) матеріали мандатної комісії та анкети учасників;
- 4) протоколи зважування;
- 5) протоколи про хід змагань (у двох екземплярах);
- 6) протоколи поєдинків і командних зустрічей;
- 7) протоколи усіх засідань суддівської колегії;
- 8) протести та рішення по ньому;
- 9) акт прийому місць змагань;
- 10) звіт лікаря змагань.

Звіт про медичне обслуговування спортивних змагань

1. Вид спорту — петанк

2. Найменування змагання

3. Кількість днів _____ з _____ по _____ 202_ року

4. Місце проведення

5. Прізвище, ім'я, по батькові, категорія головного лікаря

6. Метеорологічні та санітарно-гігієнічні умови проведення змагань:

7. Кількість учасників _____ у т. ч. чоловіків _____, жінок _____.

8. Результати перевірки медичної документації

9. Коротка характеристика місць змагання, розташування і харчування учасників

10. Організація медичної служби на місцях проведення змагань і розміщення учасників (наявність медпунктів, транспортних засобів)

11. Захворювання і травматизм (причини, характер, надана допомога)

12. Кількість учасників, знятих зі змагань (особисто) і причини

13. Недоліки в проведенні змагань

14. Внесення лікарем пропозицій, виконання їх суддівською колегією,
представниками команд

15. Прізвище, ім'я, по батькові, спеціальність, категорійність, місце роботи
медичного персоналу, що обслуговує змагання

Підпис головного лікаря змагань _____ «___» _____ 202_ року.

АКТ**прийому місця проведення спортивних змагань з петанку**

«___» _____ 202_ р.

м. _____

Даний акт складено головним суддею, представником спортивної споруди та лікарем у тому, що обладнання місць змагань відповідає (не відповідає) вимогам Правил змагань з петанку.

Пояснення

Адреса місця змагань

Головний суддя

(ПБ, підпис)

Представник спортивної споруди

(ПБ, підпис)

Лікар

(ПБ, підпис)

**Необхідна кількість суддів і обслуговуючого персоналу
для проведення спортивних змагань з петанку**

Головний суддя — 1

Судді — 4

Лікар — 1

Представник оргкомітету — 1

Представники правоохоронних органів — 2

Всього — 9

Протокол результатів командної першості учасників спортивних змагань з петанку

Назва турніру, ранг	
Дата початку змагань	
Дата закінчення змагань	
Місце/місто проведення	
Організатор	
Головний суддя	

	2. 3. 4.										
4	1. 2. 3. 4.										

Результати гри за III місце

Зайняте місце	Команда (список гравців, регіон)	Спортивне звання	Тренер	1	2	Кількість перемог	Загальні командні очки
1	1. 2. 3. 4.						

2	1. 2. 3. 4.						
---	----------------------	--	--	--	--	--	--

Результати фіналу

Зайняте місце	Команда (список гравців, регіон)	Спортивне звання	Тренер	1	2	Кількість перемог	Загальні командні очки
1	1. 2. 3. 4.						
2	1. 2. 3. 4.						

Судді турніру

№ з/п	ПІБ	Посада	Суддівська категорія	Номер посвідчення	Термін дії суддівської категорії	Регіон
1						
2						
3						
4						
5						

Головний суддя змагань _____

(підпис)

(ПІБ)

Суддя змагань _____

(підпис)

(ПІБ)

Головний секретар змагань _____

(підпис)

(ПІБ)

Протокол результатів особистої першості учасників змагання з петанку

Назва турніру, ранг	
Дата початку змагань	
Дата закінчення змагань	
Місце/місто проведення	
Організатор	
Головний суддя	

Результати гри за III місце

Зайняте місце	Гравець, регіон	Спортивне звання	Тренер	1	2	Кількість перемог	Загальні очки
1							
2							

Результати фіналу

Зайняте місце	Гравців, регіон	Спортивне звання	Тренер	1	2	Кількість перемог	Загальні очки
1							
2							

Судді турніру

№ з/п	ПІБ	Посада	Суддівська категорія	Номер посвідчення	Термін дії суддівської категорії	Регіон

1						
2						
3						
4						
5						

Головний суддя змагань _____

(підпис)

(ПІБ)

Суддя змагань _____

(підпис)

(ПІБ)

Головний секретар змагань _____

(підпис)

(ПІБ)