

TUL:N VETERAANIEEN AVOINTEN PETANKKIMESTARUUSKILPAILUJEN SÄÄNNÖT

Näillä säännöillä määritellään TUL:n veteraanien petankkimestaruuskilpailujen säännöt. Säännöt ovat voimassa 1.2.2010 alkaen ja muutoksia ja tarkennuksia niihin tekee tarvittaessa TUL:n veteraanijaosto. Kilpailun järjestämisoikeuden myöntää TUL:n veteraanijaosto. Siltä osin mitä näissä säännöissä ei ole mainittu, noudatetaan petanguen SM-kisojen voimassa olevia sääntöjä. (www.petangue.fi)

1. Kilpailukelpoisuus

Osallistumisoikeus on 50 vuotta täyttäneillä.

2. Sarjat

Kilpailuissa pelataan kahdessa sarjassa

- miesten trippeli (kolme pelaajaa)
- naisten duppeli (kaksi pelaajaa)

3. Pelitapa

Pelit pelataan alkulohkoissa kaikki kaikkia vastaan ja sijoituspelit cup-muotoisena. A-finaalit, B-finaalit ja C-finaalit.

Lohkovaiheessa tasapisteisiin päätyneiden keskinäinen ottelu ratkaisee paremmuusjärjestyksen. Mikäli useampi kuin kaksi joukkuetta on samoissa pisteissä ratkaisee paremmuuden heidän keskinäisten otteluitensa tulokset. Mikäli kaikki joukkueet ovat samoissa pisteissä, niin ratkaisu tulee otteluiden heitettyjen piste-erojen perusteella.

Pelit päättyvät, kun toinen joukkue pääsee 13 pisteeseen. (Alkulohkoissa voidaan aloitus suorittaa esim. tilanteesta 2-2. On myös mahdollista pelata aikarajoitusta käyttäen, mikäli turnauksen aikataulu niin vaatii.) Kilpailupäällikön tulee ilmoittaa mahdolliset rajoitukset osanottajille turnauksen alussa.

4. Pelivälineet

Metalliset kuulat, joiden läpimitta on 70,5 – 80 mm ja paino 650 – 800 gr.
Puinen maalipallo (snadi), jonka halkaisija on 25 – 35 mm.

5. Pelikenttä

Pelikenttä tulee olla hiekka-alustainen ja pelialue on mitoiltaan 4 x 15 m.

6. Pelin kulku

Aloitusarvonnan voittanut joukkue piirtää alussa heittoympyrän. Sen halkaisija on 35–50 cm ja se on piirrettävä vähintään metrin päähän lähimmästä esteestä tai pelialueen rajasta. Tästä heittoympyrästä joukkue heittää ensin maalipallon ja sitten ensimmäisen kuulansa. Siitä eteenpäin heittovuorossa on se

joukkue, jonka kuula *ei ole* lähimpänä maalipalloa. Kun toiselta joukkueelta loppuvat kuulat, saa vastapuoli vapaasti joko heittää tai olla heittämättä loppuja kuuliaan.

Pelin alussa tai aikana ei saa heittää harjoitusheittoja

Heittäjän jalkojen tulee olla ympyrän sisäpuolella, eivätkä ne saa koskettaa ympyrän viivaa. Jalat eivät saa tulla ulos ympyrästä eivätkä nousta kokonaan irti maasta, ennen kuin pelaajan heittämä kuula on koskettanut maata. Heiton aikana ei saa koskettaa maata ympyrän ulkopuolella millään ruumiinosalla.

Jalkainvalidit voivat seistä pitämällä vain toista jalkaa ympyrässä, pyörätuolista heitettäessä heittokäden puoleisen pyörän on oltava heittoympyrässä.

Maalipallo (Snadi) tulee aloituksessa heittää vähintään 6 metrin ja enintään 10 metrin päähän heittoympyrän etureunasta mitattuna. Maalipallon on oltava näkyvässä heittoympyrästä seisaallaan katsottuna (saa tosin olla pelissä olevan kuulan takana).

Kuulat saavat osua toisiin kuuliin ja maalipalloon ja ne voivat siirtyä, kunhan pysyvät määräalueella (rajoittamattomalla alueella pelattaessa korkeintaan 20 m:n säteellä).

Kierroksen loputtua pisteitä saa se joukkue, jolla on eniten kuulia lähinnä maalipalloa – 1 piste per kuula. Seuraava kierros aloitetaan heittoympyrästä, joka piirretään maalipallon viimeisimmän paikan ympärille. Maalipallon heittää edellisen kierroksen voittanut joukkue. Pelikierroksia jatketaan kunnes toinen joukkue saavuttaa määritellyn pisterajan.

Pelit pelataan pääsääntöisesti 13 pisteeseen. Sarjoissa ja muissa vastaavissa sekä karsintapeleissä on mahdollista pelata myös 11 pisteeseen.

Edulliseen lopputilanteeseen pyritään erilaisilla heitoilla:

Asetusheitolla pyritään saamaan kuula määräpaikkaan. Ei siis välttämättä aina mahdollisimman lähelle maalipalloa, vaan esimerkiksi esteeksi vastapuolen asetuksille. Esimerkiksi kierroksen ensimmäinen asetus pyritään useimmiten saamaan melko paljonkin maalipallon eteen.

Ampumisella tarkoitetaan toisen kuulan *kilikkaamista* pois paikaltaan – yleisimmin ammutaan pois maalipalloa lähinnä oleva vastustajan kuula.

Myös maalipalloa voidaan ampua. Jos se – vahingossa tai tarkoituksella – siirtyy kielletylle alueelle tai yli 20 m:n etäisyyteen, kierros keskeytyy. Tällöin pisteitä saa se joukkue, jolla on kuulia jäljellä, yhden kustakin. Mikäli pelaamattomia kuulia oli molemmilla tai ei kummallakaan, kierros on mitätön.

7. Palkinnot

Kolme parasta joukkuetta palkitaan TUL:n mestaruusmitaleilla molemmissa sarjoissa. Järjestäjä maksaa mitalit.

Järjestäjät voivat halutessaan hankkia myös muita palkintoja.

8. Erimielisyydet

Joukkueiden kapteenit huolehtivat sääntöjen noudattamisesta, mittaustulkinnasta jne. Kilpailun järjestäjän on asetettava ylituomari valvomaan kilpailun sääntöjen noudattamista ja hän ratkaisee (mittauksella) mahdolliset erimielisyydet.

Turnaukseen on nimettävä 3-5-jäseninen jury, joka ratkaisee mahdolliset erimielisyydet. Juryn päätöksestä ei voi valittaa. Juryn kokoonpano: kilpailupäällikkö, ylituomari ja lisäksi kolme (3) jäsentä valitaan osallistuvista seuroista.