

# VALGAMAA SISEMEISTRIVÕISTLUSED PETANK 2022

## JUHEND

### 1. Korraldaja

Valga Petanque klubi, Valgamaa spordiliit

### 2. Eesmärk

Populariseerida *petanque`d* Valga maakonnas. Selgitada välja parimad mängija, võistkonnad. Populariseerida liikumisharrastust.

### 3. Meistrivõistluste mänguviis, aeg ja koht

Trio 27.11.2022. kell 10.00 Valga Petanque hall, Tiigi 8, Valga

### 4. Väljak

Väljaku piirid on ca 15 x 2.2 meetrit. Kokku neli väljakut. Väljakud paiknevad kõrvuti. Kõrvalväljak ei mängi.

### 5. Võistkonnad ja asetused

Meistrivõistlustel on lahtised, maakondlikku piirangut pole. Võistluse sujuvaks läbiviimiseks pääseb võistleva 16 võistkonda kuid kindlasti Valgamaa võistkonnad eelisjärjekorras. Võistlejad vastutavad ise oma tervisliku seisundi eest. Võistlejate asetused loositakse. Peakohtunikuks on T. Kattai

### 6. Võistlussüsteem

\* Võistlused toimuvad olenevalt võistkondade arvust kas turniirisüsteemis kuni 7 osavõtjat kaasaarvatud. 8 võistkonna puhul kahes alagrupis 9 või rohkema osavõtja puhul Sveitsi süsteem + play off.

\* Turniirisüsteemi ja alagrupisüsteemi paremusjärjestuse määrab suurem saavutatud võitude arv, nende võrdsuse korral:

1. Omavaheliste mängude võitude arv
2. Omavaheliste mängude punktide suhe
3. Üldine punktide suhe
4. Asetusvõistlus, snadi 7m peale 3 kuuli, kaugused liidetakse.

\* Kohtade jagunemine. Finaali võitja on ka meistrivõistluste võitja. Finaali kaotaja on teine. Poolfinaalide kaotajad mängivad kolmandale kohale. Kõik kohad mängitakse välja.

### 7. Auhinnad

Esikolmikutele medalid, meened.

### 8. Loobumiskaotus ja protestid

Võistluste ajal hetkeline lahkumine on võimalik ainult peakohtuniku teadmisel. Kohtuniku loata lahkunud ja võistluse ajakava kinnihoidev võistkond diskvalifitseeritakse ja võistleja tulemused tühistatakse korraldaja poolt.

Protest esitatakse kirjalikult kohtunikule.

Peakohtunik lahendab protesti hiljemalt 15. min. pärast protesti esitamist.

### 9. Võistlused peetakse *petanque* rahvusvaheliste reeglite järgi.

Valgas 20.10.2022.