**Saare maakonna petanki karikavõistluste ajakava 2024**

**1.etapp 28.04.2024** (pühapäev) kell 10 üksikmäng Võhma koolimaja õu KORRALDAJA Võhma kultuuri-ja spordiselts

**2.etapp 12.05.2024** (pühapäev) kell 10 DUO Võhma koolimaja õu KORRALDAJA Võhma kultuuri-ja spordiselts

**3.etapp 22. juuni (laupäev)** kell 11 TULISTAMINE Kiratsil KORRALDAJA petanki klubi XONHea

**4.etapp 30.juuni (pühapäev)** kell 10 Saare Maakonna MV DUO Kaubi küla KORRALDAJA Võhma kultuuri-ja spordiselts

**5.etapp 21. juuli (pühapäev)** kell 10 Saare Maakonna MV TRIOS Kaubi küla KORRALDAJA petanki klubi XONHea

**6.etapp 11. august (pühapäev)** kell 10 TRIO Kõrkkülas seltsimaja esisel platsil KORRALDAJA Võhma kultuuri- ja spordiselts

**7.etapp 25. august (pühapäev)** kl 10 DUO Lümanda KORRALDAJA Urve Vakker

**8.etapp 14. september (pühapäev)** kell 10 ÜKSIKMÄNG Saare MK MV KORRALDAJA Võhma kultuuri - ja spordiselts

**JUHEND**

Punktisüsteem

Üksikmäng, tulistamine Paarismäng Trio

1.koht 50 punkti 1.koht 40 punkti mõlemale 1.koht 30

2.koht 40 punkti 2.koht 30 punkti 2.koht 24

3.koht 30 punkti 3.koht 20 punkti 3.koht 18

4.koht 25 punkti 4.koht 15 punkti 4.koht 15

5.koht 20 punkti 5.koht 10 punkti 5.koht 12

6.koht 16 punkti 6.koht 8 punkti 6.koht 10

7.koht 12 punkti 7.koht 6 punkti 7.koht 8

8.koht 10 punkti 8.koht 5 punkti 8.koht 6

9.koht 8 punkti 9.koht 4 punkti 9.koht 4

10.koht 7 punkti 10.koht 3 punkti 10.koht 3

11.koht 6.punkti 11.koht 2 punkti 11.koht 2

12.koht 5.punkti 12.koht, jne.1 punkt 12.koht, jne.1

13.koht 4.punkti

14.koht 3.punkti

15.koht 2.punkti

16.koht, jne. 1 punkt

Võistlused peetakse 8-e etapilistena, millest arvesse läheb 5 parima etapi tulemused. (Kui punkte on võrdselt, siis võrreldakse kellel on rohkeim esikohti, kui ka see on võrdne ,siis võrreldakse 2. kohti jne…, kui ka siis ei selgu paremust, siis osutub karikavõitjaks see mängija kes oli viimasel võistlusel eespool. Igal etapil mängitakse süsteemis alagrupid + karikas.

Võrdsete võitude puhul, otsustab paremusjärjestuse omavahelise mängu(de) tulemus(ed): 1. omavaheline mäng, 2.omavaheliste mängude punktid 3.üldpunktid

Alagruppidesse asetamisel arvestatakse jooksva aasta punkte (esimesel neljal võistlusel eelmise hooaja järjestus, siis regrupeering).

6 osalejat – mängitakse turniirisüsteemis

5 osalejat - mängitakse turniirisüsteemis, kaks parimat finaali kolmas, neljas mängivad kolmanda koha peale.

4 osalejat - mängitakse turniirisüsteemis, kaks parimat finaali kolmas, neljas mängivad kolmanda koha peale.

3 osalejat - mängitakse kaks korda läbi, kaks parimat finaali.

2 osalejat - mängitakse kahe võiduni.

7-10 osalejat – 2 alagruppi

11-15 osalejat – 3 alagruppi

16-20 osalejat – 4 alagruppi , jne

Alagrupis ajamäng kui voorusi tuleb võistlustel vähemalt 6:üksikmäng--35 min.; paarismäng--40 min. ; trio--45 min. + 2 snadi

**Karikas:**

2 alagruppi – mõlemast alagrupist pääseb kaks parimat edasi, A1-B2 ja B1-A2.Võitjad finaali, kaotajad selgitavad 3-4koha. Alagruppides kolmandaks, neljandaks tulnud mängivad :A3-B4 ja B3-A4 võitjjad selgitavad 5-6 koha, kaotajad 7-8 koha. Viiendaks jäänud A5-B5 selgitavad 9-10 koha.

3 alagruppi – kõikidest alagruppidest pääseb kaks parimat pluss kaks parimat kolmandat kohta.

Omavahel kohtuvad: A1 – B3 või C3; B1-A3 või B3, A2 – C1; B2-C2

A1

B3/C3

C2

B2

B1

A3/C3

C1

A2

4 alagruppi – kõigist alagruppidest pääseb edasi kaks parimat: A1-D2, A2-D1; B1-C2; B2-C1

A1

D2

C1

B2

B1

C2

D1

A2

5-alagruppi

Igast alagrupist 3 parimat + 4-datest parim.

A1

BCDE4

E1

B3

B1

E3

C2

D2

C1

D3

B2

A3

D1

C3

A2

E2

\* A4 korral mängib A1- E3 ja B1-A4

**Tulistamise juhend**

Tulistamisvõistlustel on 5 erinevat sooritust, kus igat sooritust tehakse neljalt kauguselt. Kokku tuleb lööke 20 tk ja iga löögi eest võib saada 0, 1, 3 või 5 punkti. Maksimaalne punktide arv kokku on seega 100 punkti.

Märklauaringi läbimõõt on 1m.

Viskeringide läbimõõt on 48-50cm

Märkekuul asub märklauaringi keskel ja märkesnadi asub 20 cm kaugusel ringi servast.

Riivamine = Löök küll tabas märkekuuli, kuid see ei väljunud ringist.

Äralöök = Märkekuul või märkesnadi väljuvad ringist koos löögikuuliga.

Karroo = Märkekuul väljub ringist ja löögikuul jääb ringi sisse. Löögikuul peab esimest korda maad puudutama ringi sees, muidu löök tühistatakse ( 0 punkti ).

Võistlejal on igast viskeringist aega lööki sooritada 30 sek.

Paremusjärjestuse alusel saavad 8 parimat poolfinaali, kus omavahel lähevad kokku.

Võrdsete punktide korral saab määravaks esmalt see, kellel rohkem 5-punkti sooritusi, jne. Kui ka nende alusel ei õnnestu paremusjärjestust selgitada toimub ümberviskamine:1.esimene harjutus - kui siis paremus ei selgu, siis 2.harjutus jne.

Poolfinaalide kaotajate paremusjärjestusel saavad määravaks punktid: parimale 5.koht jne.

Võrdsete punktide korral saab määravaks esmalt see, kellel rohkem 5-punkti sooritusi, jne. Kui ka nende alusel ei õnnestu paremusjärjestust selgitada toimub ümberviskamine:1.esimene harjutus - kui siis paremus ei selgu, siis 2.harjutus jne.

Finaalis viskavad 4 parimat veel ühe korra kõiki 5 harjutust.

Suurima punktisumma kogunud mängija on võitja. Võrdsete punktide korral kehtib sama reegel mis poolfinaaliski.

I koht võitja

VIII koht

IV koht võitja

V koht

II koht võitja

VII koht

III koht võitja

VI koht

Viskesoorituse järjestus:

Alagrupi turniiril alustab viskamist hooaja jooksva tabeli alusel vähim punkti kogunud mängija, jne.

Poolfinaalis sooritab oma viske ennem alagrupi turniiril kehvema asetuse saanud mängija.

Finaalis alustab esimesena viskamist poolfinaalis kõige väiksema punktisummaga edasipääsenud mängija, jne.