

INDIVIDUALAUS MĒTYMO VARŽYBŲ TAISYKLĒS

1 – Žaidimo plotas: Žaidimo plotas suteikiamas R.P.J (p. 5 ir brėžiniai 1-5). Yra vieno metro skersmens apskritimas kur išdėstomi taikiniai, ir apie 50 cm skersmens 4 apskritimai žaidėjo padėtims, 6 metrų, 7 metrų, 8 metrų ir 9 metrų atstumu nuo vieno metro skersmens apskritimo, kuriame yra taikiniai ir kliūtys.

Varžantis dviem žaidėjams, pvz. ketvirtfinalyje, žaidimo plotai paruošiami taip, kad metimai būtų stebimi šonu publikai.

2 – Taikiniai ir kliūtys: Jie išdėstomi kaip parodyta schemoje, 1-5 pav., pritvirtinto prie paviršiaus vinimis arba spaustukais arba nupiešto 1 metro skersmens apskritimo viduje.

Taikiniai atskirti, tuo atveju, jei jų yra 2, 10 centimetrų atstumu vienas nuo kito, nuo taikinių vieno krašto iki kliūčių kito krašto, išskyrus 3 pav., kur atstumas tarp taikinio ir kliūčių sumažinamas iki 3cm (precizinis mėtymas).

Rutuliai taikiniai visada pastatomi taikinio apskritimų viduryje, 6 ½ metrų, 7 ½ metrų, 8 ½ metrų/ 9 ½ metrų atstumų nuo žaidėjo mėtymo vietos krašto.

Kašanetas pastatomas 20cm nuo juosiančio taikinį apskritimo krašto, iš žaidėjo pusės. T.y. kašanetas yra 5.2 metrų, 7.2 metrų, 8.2 metrų ir 9.2 metrų atstumu.

3 – Reikalingos medžiagos:

a) rutuliai, taikiniai, 1, 2, 3 ir 4 pav. Jie visi vienodo skersmens, kuris yra 74mm, 700 g svorio ir lygiu paviršiumi. Jie šviesios spalvos.

b) kašanetas, 5 pav. Jie yra tokio pat skersmens, kaip ir 2 paveiksle. Šviesios spalvos.

c) rutuliai-kliūtys, 3 ir 4 pav. Jie tokia patys, kaip nurodyta a) punkte aukščiau. Jie tamsios spalvos.

d) rutulys-kliūtis, 2 pav. Jis tokio pat skersmens, kaip ir 5 paveiksle. Tamsios spalvos.

e) 4 vieno metro skersmens apskritimai su kabliukais ar vinimis

f) 16 apytiksliai 50 cm skersmens apskritimų su kabliukais ar vinimis.

g) Vinys, kamščiai apskritimo, kuriame yra taikiniai ir kliūtys, centrui pažymėti.

Taikinių skersmuo gali skirtis kaip ir jų svoris. Kita vertus, jie bus vienodi varžyboms.

4. Metimo užskaitymas: Metimas užskaitomas, kuomet metimo smūgis įvyksta apskritimo viduje, kur sustatyti taikiniai ir kliūtys.

1 užskaitinis taškas:

Metimas užskaitomas, kada pataikoma į rutulį-taikinį teisingai, neišeinant už apskritimo ribų.

2 ir 4 paveiksluose, jei kliūtis kliudoma atšokančiu mestu rutuliu, esant bet kokioms rutulio-taikinio, kašaneto arba rutulio-kliūties bei metamo rutulio padėtims.

3 paveiksle, jei pataikoma į rutulį-taikinį ir kliudomas vienas arba du juodi rutuliai šalia.

3 užskaitiniai taškai:

Metimas užskaitomas, jei taikiny, pataikius į jį taisyklingai, visiškai palieka apskritimą. Tai taikoma 1, 2, 3 ir 4 paveikslams. 2, 3 ir 4 paveiksluose, rutuliai-kliūtys arba kašanetas turi nesujudėti.

Metimas užskaitomas 5 paveiksle, jei į taikinį-kašanetą taisyklingai pataikoma ir jis nepalieka apskritimo, kuriame yra.

5 užskaitiniai taškai:

Metimas užskaitomas, jei mestas rutulys nepalieka apskritimo, kuriame yra taikiniai ir kliūtys (carreau), 1, 2, 3, ir 4 paveikslai. 2, 3, ir 4 paveiksluose, rutuliai-kliūtys arba kašanetas turi nesujudėti.

Metimas užskaitomas 5 paveiksle, jei taikiny-kašanetas palieka apskritimą, kuriame jis yra, pataikius į jį taisyklingai.

Didžiausiai taškų skaičius už šias serijas yra 100 taškų.

5 – Kaip vykdoma atranka – Kiekvienas žaidėjas turi atlikti visą 20 metimų seriją nuo 1 pav. iki 5 pav., tai atliekama žaidimo aikštelėje dviem atkrentamosiomis pakopomis. Po pirmosios atkrentamosios pakopos paliekami 4 geriausi rezultatai ketvirtfinaliui ir 16 sekančių antrajai pakopai.

Antroje atkrentamojoje pakopoje dalyvaus 4 geriausi kvalifikacijos rezultatai ketvirtfinaliui.

Dviem atkrentamosioms pakopoms teisėjas Žiuri, kuris pasakys komandai laiką, kada vyks Individualios mėtymo varžybos, priklausomai nuo to, kada komandos bus laisvos.

Leistinas tarp rutulių metimų laikas yra 30 sekundžių.

Arbitras turės taškų skaičiavimo lapą ir likusi žaidėjo komanda statys taikinius atgal į vietą savo žaidėjo metimams.

Ketvirtfinalyje varžybos vyks rungtimis tarp dvejų žaidėjų (poromis). Taigi, dvejose lygiagrečiai esančiose žaidimų aikštelėse po 2 žaidėjus vienu metu.

Varžovai meta vienas po kito pradėdami nuo 1 pav. iš 6 metrų, iki 5 pav. iš 9 metrų.

Jie turi daugiausiai 30 sekundžių rutulio metimui. Pagal rezultatus 1-asis pirmojoje pakopoje žaidžia su 4-uoju iš antrosios pakopos, 2-asis pirmojoje pakopoje žaidžia su 3-uoju iš antrosios pakopos, 3-asis pirmojoje pakopoje žaidžia su 2-uoju pagal rezultatus iš antrosios pakopos ir 4-asis pirmojoje pakopoje žaidžia su 1-uoju iš antrosios pakopos.

Pusfinalyje parodęs geriausią rezultatą žais su 4-uoju ir 2-asis žais su žais su užėmusiu 3-ąją vietą ketvirtfinalyje.

Finale susirungs 2 varžovai vienu metu.

Žaidėjas su geresniais rezultatais pradės metimus mačiuose tarp dviejų.

Jei per pirmąją pakopą rezultatai buvo lygūs, sprendžiant 4 geriausius rezultatus, pirmumą lems, kiek kartų buvo surinkta po 5 taškus iš vieno taikinio ir po to kiek kartų buvo surinkta po 3 taškus vienam taikiniui.

Dėl 16 žaidėjų praėjusių kvalifikaciją antrajai pakopai, rezultatų lygybės atveju galima padidinti praėjusiųjų kvalifikaciją skaičių, skaičiuojant identiškų rezultatų skaičių pagal iš viso surinktus taškus.

2-ajai pakopai, pirmiesiems 4 taikoma tokia pat procedūra, kaip ir pirmiesiems 4 taikoma pirmojoje pakopoje.

2 žaidėjų mačiuose, gali būti nuo ketvirtfinalio, vienas pradeda su 5 metimais, po 1 pagal kiekvieną schemą paveiksluose tik iš 7 metrų, skaičiuojant naujai taškus, daugiausiai 25 taškai, tokia pat tvarka rungtyje.

Esant vienodam taškų skaičiui, taikoma tokia pat procedūra.

Rutulius į vietas sustato kiti žaidėjo komandos nariai.

Būtina turėti po vieną arbitrą kiekvienai žaidimo aikštei, pranešantį rezultatus markeriams. Papildomai, arbitras arba oficialus atstovas stebės kojų padėtį apskritime, žaidėjui atliekant metimus. (1 arbitras arba žiuri atstovas dviem žaidimo aikštelėms).

Be to, kiekvienai žaidimo aikštei turi būti po vieną markerį. Asmenys, reikalingi vienai žaidimo aikštei: 3 asmenys, vienam mačiui 2 žaidimo aikštelėse: 4 asmenys.

9 – Vėlavimai – Paskelbus žaidimo pradžią, pakvietus pirmą kartą žaidėją, žaidėjas turi per 5 minutes prisistatyti į žaidimo aikštelę. Jam nepasirodžius, jis kviečiamas antrą kartą, bet tokiais atveju jis pradeda žaidimą, turėdamas 5 baudos taškus. Jam nepasirodžius per 5 minutes po antrojo kvietimo, jis pašalinamas.