



התאחדות מועדוני פטאנק ישראל FEDERATION DES CLUBS DE PETANQUE D'ISRAEL

עמותה רשומה מס' 580162964 חברה בפדרציה הבינלאומית ומוכרת ע"י משרד החינוך והתרבות רשות הספורט וע"י הוועד האולימפי



השיטה השוויצרית

השיטה השוויצרית היא במקור שיטת תחרות בשחמט. השיטה שימשה לראשונה בתחרות שחמט שנערכה ב-1895 בציריך שבשווייץ, ומכאן השם "השיטה השוויצרית". וריאציות של השיטה משמשות בתחרויות ברינג', סקווש ופטנק השיטה מבוססת על העיקרון שכל קבוצה תתמודד בכל משחק נגד יריב שביצועיו שקולים לה. הסיבוב הראשון מוגרל בצורה אקראית. בכל סיבוב הקבוצה מקבלת נקודה על ניצחון ואפס נקודות על הפסד (SCORE).

אחרי הסיבוב הראשון כל הקבוצות ממשיכות לסיבוב השני – שגם בו ההגרלה אקראית- הקבוצות המפסידות מתחרות נגד קבוצות מפסידות והקבוצות המנצחות נגד קבוצות מנצחות. מכאן שבכל סיבוב כל קבוצה מתחרה נגד קבוצה יריבה עם אותו מספר נקודות (או כמעט אותו מספר נקודות). כאשר הכלל הבסיסי הוא שכל קבוצה תתמודד בכל משחק נגד קבוצה יריבה שביצועיה היו שקולים. עקרונות השיטה:

1. קבוצה לא מתחרה עם אותה יריבה פעמיים
2. קבוצה מתחרה עם קבוצה יריבה עם אותה כמות של נקודות

השחקנים מדורגים לפי כמות הנקודות שהם צברו (מקום ראשון הוא בעל הניקוד הכי גבוה, מקום שני הוא בעל הניקוד השני הכי גבוה וכו'), במקרה של תיקו משתמשים בשובר שוויין, בדרך כלל בשיטת בוכהולץ. (ראה הסבר בהמשך).



התאחדות מועדוני פטאנק ישראל FEDERATION DES CLUBS DE PETANQUE D'ISRAEL

עמותה רשומה מס' 580162964 חברה בפדרציה הבינלאומית ומוכרת ע"י משרד החינוך והתרבות רשות הספורט וע"י הוועד האולימפי



א) דירוג לפי השיטה השוויצרית והצבה בדרגים

יערכו 4 מחזורים בהגבלת זמן (או 5 מחזורים). בכל מחזור מפגיש המחשב, קבוצות עם מאזן ניצחונות והפרש נקי זהה או דומה בעקבות תוצאות המשחקים שנערכו עד לאותה נקודה.

לאחר המחזורים, המחשב ידרג את הקבוצות לפי **שיטת בוכהולץ** המשקללת את הפרמטרים:

(1) מס' ניצחונות של הקבוצה (SCORE)

(2) איכות הניצחונות (BHN) - **ניקוד המוענק לקבוצה על כל ניצחון של יריבותיה**

באותה תחרות. לדוגמא קבוצה A ניצחה/הפסידה לקבוצה B. כל ניצחון קודם או עתידי של קבוצה B יעניק לקבוצה A בונוס (**ניקוד בוכהולץ**).

כך שערך ניצחונות על קבוצות מצליחות, גבוה יותר מניצחונות על קבוצות

כושלות.

(3) איכות ההפסדים (FBHN) - **ניקוד המוענק לקבוצה על כל ניצחון של יריבות של**

יריבותיה באותה תחרות. לדוגמא קבוצה A - כל ניצחון קודם או עתידי של קבוצות C שהן יריבות של קבוצה B יעניק לקבוצה A בונוס (**ניקוד בוכהולץ איכותי**).

כך שערך הפסדים לקבוצות מצליחות, גבוה יותר מהפסדים לקבוצות כושלות.

(4) יחס נקודות (POINTS) - הפרש בין נקי זכות ונקי חובה (הזכות מצד שמאל והחובה

ימין)

(5) נקודות זכות - סכום נקי הזכות.



התאחדות מועדוני פטאנק ישראל FEDERATION DES CLUBS DE PETANQUE D'ISRAEL

עמותה רשומה מס' 580162964 חברה בפדרציה הבינלאומית ומוכרת ע"י משרד החינוך והתרבות רשות הספורט וע"י הוועד האולימפי



חוקי המשחק בעת שימוש בשיטה השוויצרית

1. זמן משחק : יחידים 40 דקות, זוגות 45 דקות, שלשלות 50 דקות
2. כל משחק מוגבל ל- XX דקות + 2 משחקונים נוספים או 13 נקי (מה שמתרחש קודם)
3. XX הדקות יתוחמו בתחילתן ובסופן ע"י שריקת משרוקית מטעם המזכירות.
כאשר קבוצה מגיעה ל- 13 נקי לפני תום הקצאת הזמן, היא תוכרז כמנצחת.
- אם לאחר XX דקות של משחק אף אחת מהקבוצות לא הגיעה ל- 13 נקי ייערכו 2 משחקונים נוספים. להפרש הנקודות יש משמעות בטבלת הדירוג הסופית.
4. אם שריקת הסיום נשמעה לפני שהוטל הכדור האחרון (הכדור ה-6) של המשחקון, מסיימים את המשחקון ומקיימים 2 משחקונים נוספים (כמובן שאם הגיעו ל- 13, אין בכך צורך).
- אם שריקת הסיום נשמעה לאחר הטלת הכדור ה-6 של המשחקון, הדבר נחשב כאילו משחקון אי כבר החל (גם אם טרם הוטל הקושונה). לכן זכאים למשחקון זה ועוד 2 משחקונים נוספים.
- אם לאחר 2 המשחקונים הנוספים התוצאה היא תיקו, מקיימים משחקון אחד נוסף.
5. קבוצה זכאית להטלת קושונה אחת, במקרה של פסילה, יעבור הקושונה לידי הקבוצה השנייה הזכאית להנחתו בכל מקום ובלבד שמיקום זה יהא חוקי ע"פ התקנון.



התאחדות מועדוני פטאנק ישראל FEDERATION DES CLUBS DE PETANQUE D'ISRAEL

עמותה רשומה מס' 580162964 חברה בפדרציה הבינלאומית ומוכרת ע"י משרד החינוך והתרבות רשות הספורט וע"י הוועד האולימפי



המלצות והבהרות :

- * הליכה לשירותים אינה עוצרת את שעון הזמן והמשחק ממשיך עם שובו של השחקן שהלך ללא הארכת זמן.
- * פסילת הטלה כדור - קבוצה שמשתהה מעבר לדקה עד להטלת הכדור. אותו כדור נפסל והקבוצה מאבדת את זכותה להטילו באותו משחקון.
- * קבוצה שאינה מתייצבת במגרש למשחק ניתנת נקודה לקבוצה היריבה על כל 5 דקות איחור.

מיד עם תום המשחק נציג אחד מהקבוצה המנצחת ייגש יחד עם נציג של הקבוצה היריבה לשולחן המזכירות לדיווח ולחתום על התוצאה.

חשוב : האחריות על דיווח נכון חלה על השחקנים, לא תהיה אפשרות לתקן דיווח לא נכון. (לדוגמא נכתבה תוצאה לא נכונה, או הניצחון נכתב בצד הדף של הקבוצה המפסידה.

בהצלחה