

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL
INDIVIDUAL PRECISION SHOOTING CHAMPIONSHIP RULES

חוקת אליפות דיוק – צליפה 2026

תרגום כרמלה שלו - מנהלת מקצועית ה.מ.פ.י

הסבר על האיורים

איור 1 : מסלול התחרות

איור 2 : תוקף הזריקה

איורים 1-5 : מיקום האובייקטים במעגל 1 מ', והנקודות

מונחים :

מעגל זריקה – היכן שחקן עומד

מעגל מטרה – היכן שכדור מטרה ממוקם

כדור מטרה – כדור בתוך מעגל מטרה בו צולפים

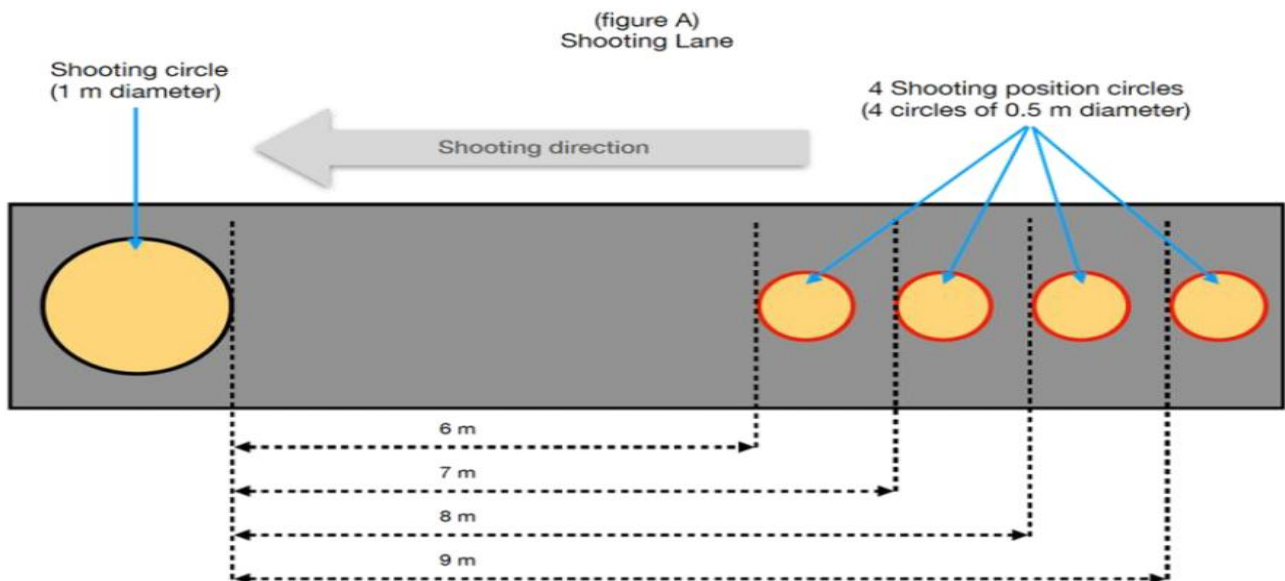
כדור מכשול – כדורים המפריעים למטרה וקושונה מכשול

כדור צליפה – כדור שהשחקן מוציא מידו

1. מסלול הצליפה :

מסלול הצליפה מורכב ממעגל מטרה בקוטר של 1 מ' מסומן כך שניתן לשים בתוכו את כדור המטרה ואת כדורי המכשול, וארבעה מעגלי זריקה בקוטר 50 ס"מ המקושרים זה לזה כך שהקצה הקדמי הוא 6 מטר, 7 מטר, 8 מטר ו-9 מטר, מהקצה הקרוב ביותר למעגל בו נמצאות המטרות או המכשולים.

בעימות בין שני צולפים, כלומר מרבע הגמר ואילך, עדיף שמסלולי הצליפה ימוקמו לכיוון רוחב המסלולים באירוע.



2. הפצים בשימוש:

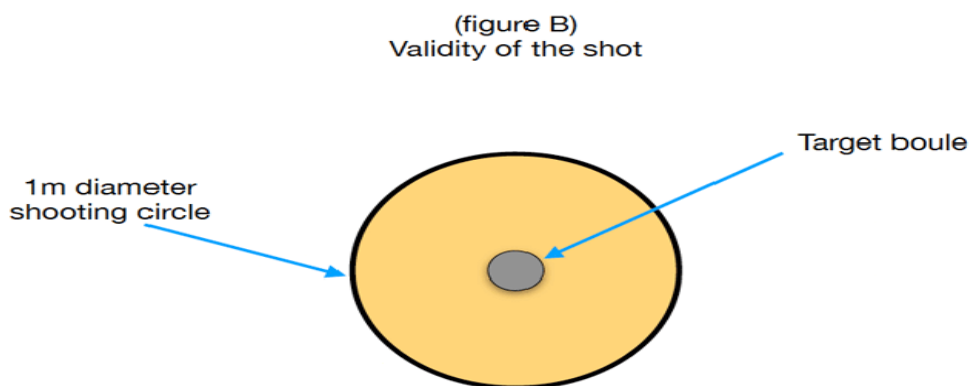
- א. כדורי מטרה (איור 1, 2, 3 ו-4) כולם בקוטר של 74 מ"מ, משקלן 700 גרם וחלקים. הם בצבע בהיר (פלדה) וזהים לכל המרחקים.
- ב. קושונה מטרה (איור 5) וקושונה מכשול (איור 2) בקוטר של 30 מ"מ; משקל של יותר מ-10 גרם, עשוי מעץ וצבע חלק.
- ג. כדורי המכשולים (איור 3 ו-4) עם מאפיינים זהים לזה של כדור המטרה, אך הם בצבע כהה וזהים לשני התרגילים בהם משמשים.
- עבור אליפות העולם בצליפה, חובה להתקין מינימום 4 מסלולי צליפה, מצוידים בסימונים הנחוצים ובכדורי המטרה ובכדורי המכשול.

3. מיקום המטרות והמכשולים:

- המטרות והמכשולים ממוקמים במעגל המטרה בקוטר של 1 מטר על ידי איש צוות מנוסה ובאמצעות תבנית שאושרה על ידי FIPJP, על פי הסטנדרטים המפורטים באיורים 1, 2, 3, 4 ו-5.
- המטרות והמכשולים מופרדים באופן הבא:
- כשיש שני מכשולים (איורים 2 ו-4) אלה ממוקמים 10 ס"מ זה מזה, הם נמדדים מקצה המטרה עד לקצה המכשולים הקרוב ביותר.
 - כשיש שלושה מכשולים (איור 3) הרווח בין המטרה למכשולים מצטמצם ל-3 ס"מ כדור המטרה ממוקם תמיד במרכז מעגל המטרה כלומר, 6.5 מטר, 7.5 מטר, 8.5 מטר ו-9.5 מטר מקצה מעגל הזריקה. קושונה המטרה ממוקם 20 ס"מ מקצה מעגל המטרה שנמצא הכי קרוב לצולף. לכן הוא ממוקם 6.2 מטר, 7.2 מטר, 8.2 מטר ו-9.2 מטר מקצה מעגל הזריקה.

4. תוקף וניקוד הצליפה:

- כדי שצליפה תהיה תקפה, המגע ברצפה חייב להיות בתוך מעגל המטרה בו נמצאים כדורי המטרה וכדורי המכשול. הזריקה בטלה גם אם הכדור נגע חלקית בקצה המעגל או המשטח. כדי לבדוק זאת, מומלץ להניח גיר או פלסטלינה על קצה העיגול.



The shot is valid when the impact of the player's boule is within the shooting circle.

- תרגילים 1 ו- 2, אם כדור הצליפה פגע בכדור המטרה אך לא נחת מעבר למכשול (כדור או קושונה), יהיה אפס (0) נקודות.
- תרגיל 3, כאשר לאחר פגיעה בכדור המטרה, כדור הצליפה פוגע בכדור המכשול ושניהם יצאו מעיגול המטרה, הניקוד הוא אפס (0) נקודות.

1 נקודה

- כאשר הזריקה תקפה, כדור המטרה נפגע כהלכה אך הוא אינו עוזב את מעגל המטרה.
- תרגילים 1 ו- 4, אם כדור המטרה נפגע מכדור הצליפה יוענקו נקודות רק אם כדור הצליפה (של השחקן) היה מעבר למכשול שנמצא בחזית.
- נקודה אחת (1) תוענק רק במידה והמגע של כדור הצליפה היה ראשון לפני מגע בכדור המכשול או בקושונה שהיה מונח לפני כדור המטרה, אם לא, הניקוד הוא אפס (0) נקודות.
- תרגיל 3, כאשר לאחר פגיעה בכדור המטרה, כדור הצליפה פוגע בכדור המכשול וזה האחרון נותר בתוך מעגל המטרה. הניקוד 1 (1) נקודה.

3 נקודות

- כאשר כדור המטרה נפגע כהלכה, כדור המטרה וכדור הצליפה יוצאים לחלוטין ממעגל המטרה, ללא נגיעה בכדורי המכשול.
- כאשר המטרה היא הקושונה (תרגיל 5) נפגע כהלכה, אך אינו עוזב את מעגל המטרה.

5 נקודות

- כאשר כדור המטרה נפגע כהלכה ויוצא לחלוטין ממעגל המטרה, אך כדור הצליפה נשאר במעגל המטרה ללא נגיעה בכדור המכשול.
- כאשר המטרה היא קושונה נפגע כהלכה ויוצא מגבולות מעגל המטרה.
- הציון המקסימלי של סדרת צליפות אחת הוא 100 נקודות (ראה איורים 1 עד 5).

5. מהלך התחרות

- אליפות העולם בצליפה מתחילה בשני מחזורי מוקדמות במטרה לבחור שמונה שחקנים לשלב האחרון. כל צולף חייב לבצע סדרה שלמה, עשרים צליפות, כלומר ארבע צליפות על פני ארבעה מרחקים, **בכל התרגילים זמן מרבי של עד 15 דקות**. בסיבוב המוקדמות הראשון, הסדר נקבע על ידי הגרלה, הגרלה מהמשחק הראשון של שלשות באליפות העולם, הוועדה אחראית על הקצאת המגרשים לשחקנים.
- בסוף הסיבוב הראשון, 4 התוצאות הטובות ביותר עולות לרבע הגמר ומספרם 1 עד 4 בהתאמה. לפחות 16 מהשחקנים הבאים נבחרים להשתתף בסיבוב השני. עם זאת, אם לחלק מהשחקנים יש ניקוד זהה לזה של אחדים מהשעשע עשרה, הם גם מעפילים לסיבוב השני.
- בסיבוב השני סדר המשחקים הוא הפוך מסדר תוצאות הסיבוב הראשון, השחקניפ שהשיג את התוצאות הנמוכות ביותר ישחקו ראשונים. הוועדה אחראית על הקצאת המגרשים לשחקנים.
- תוצאות הניקוד של כל שחקן הם סיכום של סיבוב ראשון וסיבוב שני.
- בסוף הסיבוב השני, 4 התוצאות הטובות ביותר, בהתאם לכללים המפורטים לעיל, עולות לרבע הגמר ומספרם 5 עד 8. במקרה של שוויון לארבעת המקומות בכל סיבוב, המנצח יהיה השחקן שצלף הכי הרבה 5 נקודות; אם עדיין יש שוויון המנצח יהיה השחקן שצלף הכי הרבה 3 נקודות.
- בארגי - במקרה של שוויון מושלם, כל שחקן צולף רק כדור אחד בכל תרגיל במרחק של 7 מטר. אם עדיין יש שוויון, נוהל זה חוזר על עצמו, אך נעצר ברגע שאחד השחקנים משיג יותר נקודות מהשני בתרגיל מסוים. נוהל זה מתבצע גם במקרה של תיקו בשלב הסופי.
- השלב הסופי מתרחש על פי הטבלה הבאה, הממשיכה עד הגמר:

1 נגד 8

4 נגד 5

3 נגד 6

2 נגד 7

בכל משחק השחקן עולה לשלב הבא בכך שהשיג ציון טוב יותר מיריבו.
בחצי הגמר וגמר, שני היריבים צולפים, לסירוגין על אותו מסלול צליפה.

6. חוקים כלליים:

השחקנים, שמשחקים לבד במהלך המוקדמות או בזה אחר זה בחצי גמר וגמר, צולפים לפי הסדר שנראה באיור 1 ל 6 מ' ועד איור 5 ל 9 מטר.

לכל שחקן יש מקסימום 15 דקות לבצע את כל הצליפות שלו. מעקב אחר הזמן מתבצע על ידי שולחן הניקוד, מוכרז לשחקן בסוף כל תרגיל, אם אפשר, שיהיה נראה בצורה גלויה.

הספירה לאחור מתחילה כאשר שופט הנקודות מרים את זרועו לאחר הסרת תבנית סידור הכדורים לתרגיל; הזמן נעצר כאשר הכדור עוזב את ידו של השחקן.

השחקן חייב להישאר בתוך מעגל הזריקה עם שתי רגליו על הקרקע עד שכדור הצליפה נגע בקרקע או בכדור המטרה. כאשר רגל אחת תעזוב לגמרי את הקרקע, כלומר באוויר, התוצאה כרטיס אדום, אשר יבטל את הצליפה, גם אם השחקן בתהליך זריקת הכדור, וגם אם לא עזב את מעגל הזריקה שהכדור נגע בקרקע או בכדור המטרה. כרטיס אדום יוענק גם לכל שחקן שרגלו נוגעת במעגל הזריקה.

שחקן שמקבל כרטיס אדום שני ייפסק סיבוב הצליפה שלו, אך ישמור על הנקודות שכבר עשה.

רק שופט או חבר וועדה מארגנת רשאים להחליף כדור מטרה או כדור מכשול באמצעות תבנית שאושרה על ידי FIPJP. אסור למאמנים או לשחקנים אחרים להתערב במסלול הצליפה. המאמן יכול לסייע לשחקן אך חייב לעמוד מאחורי עמדת הצליפה. על כל מסלול חייב להיות:

- שופט או איש צוות התחרות לבדיקת מיקום רגליו של הצולף. צריך שיהיה להם שלט לבן כדי להודיע שהזריקה תקפה ושלט אדום כדי להודיע שהזריקה בטלה. הם חייבים להקפיד ביותר על הענקת כרטיס אדום לשחקן שמרים רגל לפני שהכדור שלהם פגע בקרקע או במטרה. אסור לשופט או לאיש צוות להזהיר את השחקן שרגלו נוגעת במעגל.
- שופט אשר משתמש בסמנים עם מספרים 0, 1, 3 או 5, מכריז על התוצאות לשולחן התוצאות, לאחר שהקפיד לבדוק את חוקיות הזריקה. השופט חייב להיות ממוקם מול מעגל המטרה שהצולף עומד להשתמש בו ותמיד לפחות שני מטרים ממנו.
- צריך שיהיה טופס לכל שחקן בשולחן הניקוד כדי לתעד את התוצאות של כל כדור ואיש צוות שיקליט ויודיעה בקול רם בסוף כל תרגיל את הזמן שנותר לשחקן; תפקיד זה יכול למלא כותב התוצאות.

7. שימוש בווידאו:

כאשר ניתן לתאם, הקלטת ווידיאו יכולה לשמש במקרה של מחלוקת על ידי השופט כדי להגיע להחלטה. לשם כך כל מאמן יקבל כרטיס ירוק שניתן להשתמש בו כדי לבקש שידור חוזר של סרטון הווידאו. אם הבקשה תיענה, ניתן להשתמש בכרטיס שוב במהלך הסיבוב. אם הבקשה תדחה, המאמן לא יוכל להגיש תלונות נוספות עד לסיום סיבוב הצליפה.

8. הרשמה לאליפות העולם בצליפה:

יכול להיות רק מתחרה אחד לכל מדינה, והם חייבים להיות חלק מקבוצת ארבעת השחקנים הרשומים על ידי הפדרציה לאליפות העולם - שלשות.

עם זאת, כחריג בעל התואר רשאי להשתתף כדי להגן עליו, למרות שמדינתו לא העפילה לאליפות העולם - שלשות ורק בתנאים אלה; אחרת, עליו להיות חבר בקבוצה. הוא נהנה מאותם תנאים.

9 . פרס ותואר :

ארבע הראשונות באליפות זוכים : בגמר – מקום ראשון זוכה מדליית זהב, גביע אלוף עולם אישי, עוד אחד לפדרציה וחולצת אלוף עולם. מקום שני מדליית כסף, גביע אישי ועוד אחד לפדרציה, שתוגש על ידי הוועדה המארגנת; לחצי הגמר - מדליית ארד וגביע שיוגש על ידי הוועדה המארגנת. כל רבע גמר מקבל גביע שיוענק על ידי הוועדה המארגנת. המדליות ניתנות על ידי ה-FIPJP על דוכן המנצחים למטרה זו; טקס זה מלווה בהנפת דגלי הלאום של המדליסטים ובנגינת ההמנון הלאומי של הזוכה.

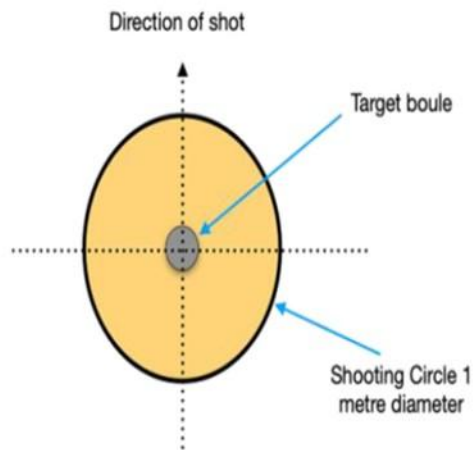
10 . תקריות :

אם תקרית מתרחשת במהלך האירוע (הפסקת חשמל, סערה, התנהגות לקויה של הצופים (זריקת חפצים או קרן לייזר וכו') שלא מעורבים ישירות בשחקן, תחרות זו נעצרת. היא תתחדש בהקדם האפשרי, עם אותם שחקנים שיתחילו מחדש לפי איור 1.

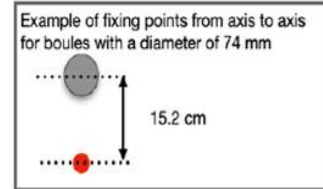
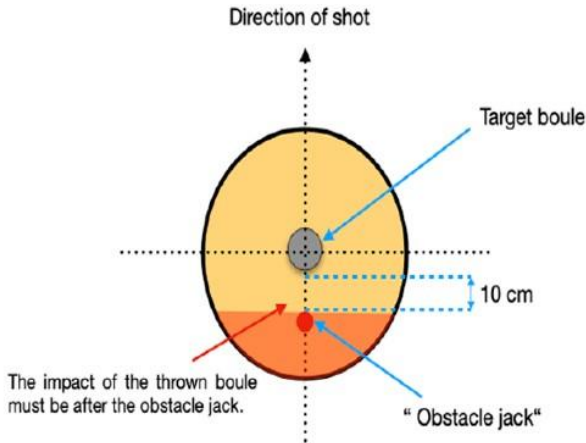
בהכרזה ראשונה לשחקן יש 5 דקות להציג את עצמו בתחרות. במקרה של היעדרות הוא נקרא בפעם השנייה, אך במקרה זה הוא מתחיל את התחרות בעונש של 5 נקודות. אם השחקן אינו נוכח 5 דקות לאחר הקריאה השנייה, הוא מודח.

איור 1 – תרשים 1 – צליפה בכדור הודו

נקודות	תוצאת הצליפה
5	כדור המטרה יוצא ממעגל המטרה, וכדור הצליפה נשאר בתוך מעגל המטרה "קארו"
3	הצלחה - כדור המטרה וכדור הצליפה יוצאים מגבולות מעגל המטרה
1	כדור הצליפה נגע בכדור המטרה, אך כדור המטרה נשאר בתוך עיגול המטרה
0	החטאה

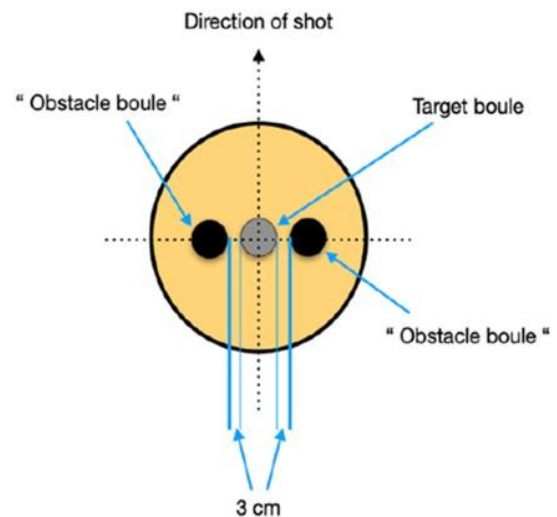
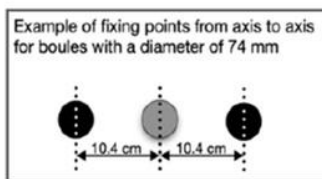


איור 2 - תרטיף 2 - צליפה בכדור אחרי קושנה



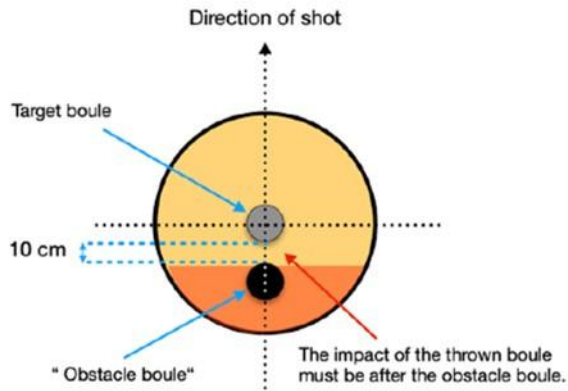
נקודות	תוצאת הצליפה
5	כדור המטרה יוצא ממעגל המטרה, וכדור הצליפה נשאר בתוך מעגל המטרה "קארו"
3	הצלחה - כדור המטרה נפגע וכדור הצליפה יוצאים מגבולות מעגל המטרה
1	נגיעה - כדור המטרה נפגע ונשאר בעיגול המטרה - כדור המטרה נפגע ראשון, והמכשול קושנה נפגע אחריו
0	החטאה או פגיעה במכשול קושנה לפני הפגיעה בכדור מטרה

איור 3 - תרטיף 3 - כדור מטרה בין שני כדורי מכשול

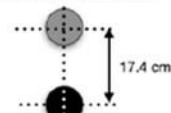


נקודות	תוצאת הצליפה
5	כדור המטרה יוצא ממעגל המטרה, וכדור הצליפה נשאר בתוך מעגל המטרה "קארו"
3	הצלחה - כדור המטרה נפגע וכדור הצליפה יוצאים מגבולות מעגל המטרה
1	נגיעה - כדור המטרה נפגע ונשאר בעיגול המטרה - כדור המטרה נפגע ראשון, וכדורי המכשול נפגעים אחריו
0	החטאה או פגיעה בכדורי המכשול לפני הפגיעה בכדור מטרה

איור 4 - תרשים 4 - כדור מטרה אחרי כדור מכשול



Example of fixing points from axis to axis for boules with a diameter of 74 mm



נקודות	תוצאת הצליפה
5	כדור המטרה יוצא ממעגל המטרה, וכדור הצליפה נשאר בתוך מעגל המטרה "קארו"
3	הצלחה - כדור המטרה נפגע וכדור הצליפה יוצאים מגבולות מעגל המטרה
1	נגיעה - כדור המטרה נפגע ונשאר בעיגול המטרה - כדור המטרה נפגע ראשון, וכדור המכשול נפגע אחריו
0	החטאה או פגיעה בכדורי המכשול לפני הפגיעה בכדור מטרה

איור 5 - תרשים 5 - מטרה קושונה

נקודות	תוצאת הצליפה
5	קושונה יוצא מגבולות מעגל המטרה
3	הצלחה - קושונה נפגע ונשאר בעיגול המטרה, נחשב שנפגע עם זז מעמדתו הראשונה
0	החטאה

