

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

חוקת אליפות דיוק – צליפה 2026-2027

תרגום כרמלה שלו - מנהלת מקצועית התאחדות הפטאנק בישראל

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

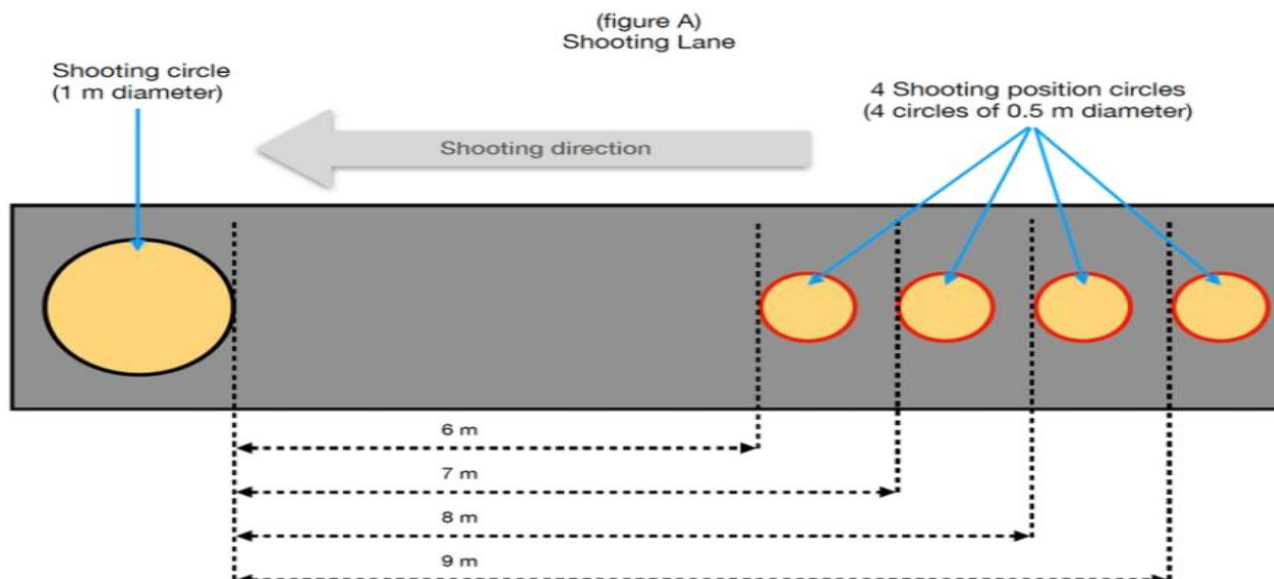
כדור מטרה – כדור בתוך מעגל מטרה בו צולפים

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 המחוברים ביניהם כך שהקצה הקדמי הוא 6 מטר, 7 מטר, 8 מטר ו- 9 מטר, מהקצה הקרוב ביותר למעגל בו ממוקמים המטרות והמכשולים. בעימות בין שני צולפים, כלומר מרבע הגמר ואילך, עדיף שמסלולי הצליפה ימוקמו לכיוון רוחב המסלולים באירוע.



2. הציוד בתחרות:

- א. כדורי מטרה (איור 1, 2, 3 ו-4) כולם בקוטר של 74 מ"מ, במשקל 700 גרם וחלקים. בצבע בהיר (פלדה) וזהים לכל המרחקים.
- ב. כדור מטרה (איור 5) וכדורון מטרה מכשול (איור 2) בקוטר של 30 מ"מ; משקל של יותר מ-10 גרם, עשוי מעץ וצבע אחיד.
- ג. כדורי מכשול (איור 3 ו-4) בעלי אותם מאפיינים כמו של כדור המטרה, אך בצבע כהה וזהים לשני התרגילים שבהם נעשה שימוש.
- באליפות העולם בצליפה, חובה להתקין מינימום 4 מסלולי צליפה, מצוידים בסימונים הנדרשים ובכדורי המטרה ובכדורי המכשול.

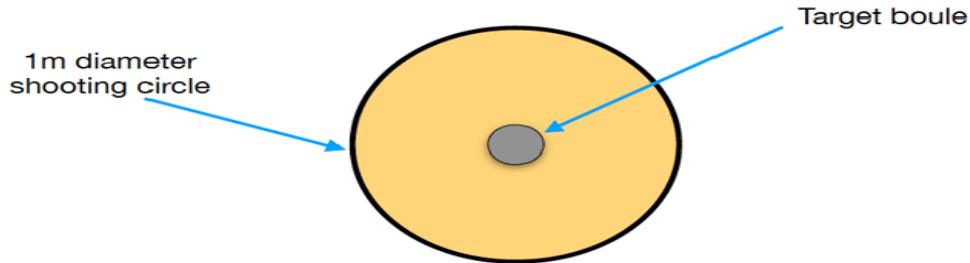
3. מיקום המטרות והמכשולים:

- המטרות והמכשולים ממוקמים במעגל המטרה בקוטר של 1 מטר על ידי איש צוות מנוסה ובאמצעות תבנית מאושרת על ידי FIPJP, בהתאם לתקנים 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, במדידה מקצה המטרה עד לקצה הקרוב ביותר של המכשול.
 - כאשר ישנם שלושה מכשולים (איור 3) המרווח בין המטרה למכשולים מצטמצם ל-3 ס"מ.
 - כדורי המטרה ממוקמים תמיד במרכז מעגל המטרה, כלומר, 6.5 מטר, 7.5 מטר, 8.5 מטר ו-9.5 מטר מקצה מעגל הזריקה.
 - כדורון המטרה (קושוניה) ממוקם 20 ס"מ מקצה מעגל המטרה הקרוב ביותר לצולף. לכן הוא ממוקם במרחק של 6.2 מטר, 7.2 מטר, 8.2 מטר ו-9.2 מטר מקצה מעגל הזריקה.

4. תוקף וניקוד הצליפה:

- כדי שצליפה תהיה תקפה (חוקית), נקודת הפגיעה (המגע הראשוני) חייבת להיות בתוך מעגל המטרה בו ממוקמים כדורי המטרה וכדורי המכשול. הזריקה פסולה גם אם נקודת הפגיעה נוגעת רק בחלק מקצה המעגל. לבדיקת עניין זה, מומלץ לפזר גיר או פלסטלינה על קצה המעגל.

(figure B)
Validity of the shot



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

0 נקודות

- תרגילים 2 ו-4, 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 2 ו-4, אם כדור הצליפה פגע בכדור המטרה וניתז ונגע בכדור המטרה. ללא קשר למיקום כדור המטרה או כדורון המטרה.
- נקודת הפגיעה של כדור הצליפה הייתה מעבר לכדור המכשול או כדורון המכשול שנמצא לפני כדור המטרה. אם לא, יוענק ניקוד 0 (אפס) נקודות.
- תרגיל 3, כאשר לאחר פגיעה בכדור המטרה, כדור הצליפה פוגע בכדור המכשול וזה האחרון נותר בתוך מעגל המטרה. יוענק ניקוד 0 (אפס) נקודות באופן אוטומטי כאשר גם כדור המטרה וגם כדור מכשול יוצאים מהמעגל.

3 נקודות

- כאשר כדור המטרה נפגע כהלכה, כדור המטרה וכדור הצליפה יוצאים לחלוטין ממעגל המטרה, בתרגיל עם מכשולים - ללא נגיעה במכשולים.
- כאשר המטרה היא כדורון (קושונה) (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 בתוכו (קארו). במקצועות עם מכשול - ללא נגיעה במכשולים.
- כאשר המטרה היא הכדורון (קושונה) נפגע כהלכה ויוצא מגבולות מעגל המטרה.
- הניקוד המקסימלי של סדרת צליפה אחת הוא 100 נקודות (ראה איורים 1 עד 5).

5. מהלך התחרות

אליפות העולם בצליפה מתחילה בשני סיבובי מוקדמות במטרה לבחור שמונה שחקנים לשלב הגמר. כל צולף חייב לבצע סדרה שלמה של 20 זריקות, כלומר ארבע זריקות בארבעה מרחקים עבור כל תרגיל, בזמן מרבי של עד 15 דקות.

- **סיבוב מוקדמות ראשון:** הסדר נקבע על ידי הגרלה, של המשחק הראשון באליפות העולם לשלישיות (Triples), מזכירות התחרות אחראית על הקצאת המגרשים לשחקנים.
בתום הסיבוב הראשון, 4 התוצאות הטובות ביותר מעפילות ישירות לרבע הגמר ומדורגות במקומות 1 עד 4 בהתאמה.
16 השחקנים הבאים לפחות עולים לסיבוב השני. עם זאת, אם ישנם שחקנים בעלי ניקוד זהה לשחקן במקום ה-16, גם הם גם מעפילים לסיבוב השני.
- **סיבוב מוקדמות שני - סדר המשחק** הוא בסדר הפוך מתוצאות הסיבוב הראשון, (השחקנים עם הניקוד הנמוך ביותר צולפים ראשונים). הניקוד של כל שחקן בסיבוב זה מתווסף לניקוד שהשיג בסיבוב.
בתום סיבוב מוקדמות השני 4 התוצאות הטובות ביותר (לפי הכללים לעיל) מעפילים לרבע הגמר ומקבלות את הדירוגים 5 עד 8.

שוויון

- במקרה של שוויון על ארבעת המקומות המעפילים בכל סיבוב, המנצח יהיה השחקן שהשיג את המספר "5 נקודות" הגבוה ביותר. אם עדיין יש שוויון המנצח יהיה זה שהשיג את מספר ה"3 נקודות" הגבוה ביותר.
- שוויון מוחלט: במקרה של שוויון מוחלט, מאורגנת תחרות שבה כל שחקן צולף רק כדור אחד בכל תרגיל במרחק של 7 מטר. אם עדיין נשמר השוויון, התהליך חוזר על עצמו, אך מופסק ברגע שאחד השחקנים משיג יותר נקודות מיריבו על מטרה כלשהי. נוהל זה מיושם גם במקרה של שוויון הגמר.

שלב הגמר

שלב הגמר מתקיים במפגשים ישירים (ראש בראש) מתרחש לפי הטבלה הבאה, המיושמת עד לגמר:

- 1 נגד 8
- 4 נגד 5
- 3 נגד 6
- 2 נגד 7

בכל משחק, השחקן מעפיל לשלב הבא על ידי השגת תוצאה טובה יותר מיריבו.
ברבע גמר, בחצי הגמר ובגמר, שני היריבים צולפים, לסירוגין על אותו מסלול צליפה.

6. חוקים כלליים:

- השחקנים, המשחקים לבדם במהלך המוקדמות או אחד אחרי השני בשלב הגמר, צולפים לפי הסדר שנראה באיור 1 ב 6 מ' ועד איור 5 ב 9 מטר.
- לכל שחקן יש מקסימום **15 דקות** לבצע את כל הזריקות שלו. הזמן נמדד בשולחן הרישום, מוכרז לשחקנים בסיום כל תרגיל, וכאשר אפשר - מוצג באופן גלוי.
- הספירה לאחר מתחילה כאשר שופט הנקודות מניף את ידו לאחר הסרת תבנית סידור הכדורים הוסרה, מדידת הזמן נעצרת ברגע שהכדור עוזב את יד השחקן.
- על השחקן להישאר בתוך מעגל הזריקה עם שתי רגליו על הקרקע עד שכדור הצליפה שנזרק נגע בקרקע או בכדור המטרה. הרמת רגל אחת לחלוטין מהקרקע תגרור **כרטיס אדום**, שיפסול את הזריקה (0 נקודות), גם אם השחקן לא יצא מעגל הזריקה לפני פגיעת הכדור.
- **כרטיס אדום** יינתן גם לכל שחקן שרגלו נוגעת במעגל הזריקה.
- שחקן שקיבל כרטיס אדום שני, סיבוב הצליפה יופסק, אך הוא ישמור על הנקודות שכבר צבר.

- רק שופט או חבר ארגון מוסמך רשאים להחליף מטרות ומכשולים תוך שימוש בתבנית שאושרה על ידי FIPJP. חל איסור על מאמנים או שחקנים אחרים להתערב במסלול הצליפה.
- המאמן רשאי לסייע לשחקן אך אינו מורשה לעבור את תחום עמדת הצליפה.

בעלי תפקידים לכל מסלול :

- שופט/ רשמי לבדיקת מיקום רגליו של הצולף : מצויד בשלט לבן להכרזה שהזריקה תקפה ובשלט אדום להכרזה על זריקה פסולה. עליו להיות קפדן בהענקת כרטיס אדום לשחקן שמרים רגל לפני שהכדור פגע בקרקע או במטרה. השופט יעמוד מול המעגל שבו השחקן משתמש ובמרחק של 2 מטרים לפחות ממנו. השופט אינו מזהיר שחקן שרגלו נוגעת במעגל.
- שופט ניקוד : מציג שלטים עם מספרים 0, 1, 3 או 5, ומכריז על התוצאה לשולחן הרישום, לאחר שווידא שהזריקה אושרה כחוקית.
- שופט תוצאות : מנהל רישום כדור אחר כדור בטפסים הייעודיים, וגורם רשמי שמודד ומכריז בסוף כל תרגיל על הזמן שנשאר לשחקן (תפקיד זה יכול להתבצע על ידי רשם התוצאות).

7. שימוש בווידיאו :

כאשר ניתן לארגן זאת, ניתן להשתמש בווידיאו במהלך התחרות, במקרה של ערעור על החלטת השופט. לשם כך, לכל מאמן יוענק כרטיס ירוק שבו ניתן להשתמש כדי לבקש צפייה בווידיאו. אם הערעור מתקבל, ניתן להשתמש בכרטיס שוב במהלך התרגיל. אם הערעור נדחה, המאמן לא יוכל להגיש תלונות נוספות עד לסיום התרגיל בשלמותו.

8. הרשמה לאליפות העולם בצליפה :

יכול להיות רק מתחרה אחד לכל מדינה, ועליו להיות חלק מנבחרת ארבעת השחקנים שנרשמה על ידי הפדרציה לאליפות העולם לשלישיות. יוצא מן הכלל : מחזיק התואר הנוכחי רשאי להגיע כדי להגן על תוארו, גם אם מדינתו לא העפילה לאליפות העולם לשלישיות.

9. פרסים ותארים :

ארבע הראשונות באליפות מקבלים :
למנצח : מדליית זהב, גביע אלוף עולם אישי, גביע נוסף לפדרציה וחולצת אלוף עולם.
לסגן, מקום שני : מדליית כסף, גביע אישי, גביע נוסף לפדרציה.
לשני המפסידים בחצי הגמר, מקום שלישי : מדליית ארד וגביע.
לכל מעפיל לרבע הגמר : גביע מטעם הוועדה המארגנת.
המדליות מוענקות על ידי FIPJP - על פודיום, הטקס מלווה בהנפת הדגלים הלאומיים ונגינת ההמנון של המנצח.

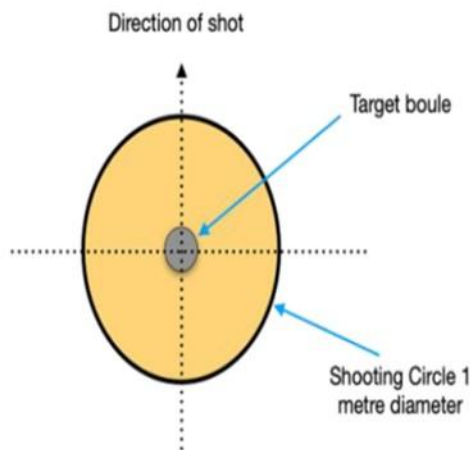
10. אירועים חריגים :

אם יהיה אירוע חריג במהלך התחרות (הפסקת חשמל, סערה, התנהגות בלתי הולמת של הקהל כגון זריקת חפצים או קרן לייזר) שאינו קשור ישירות לשחקן, תחרות תופסק ותתחדש בהקדם האפשרי לפי איור 1.

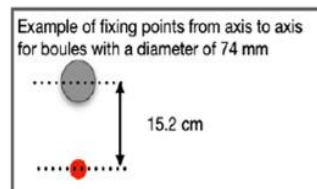
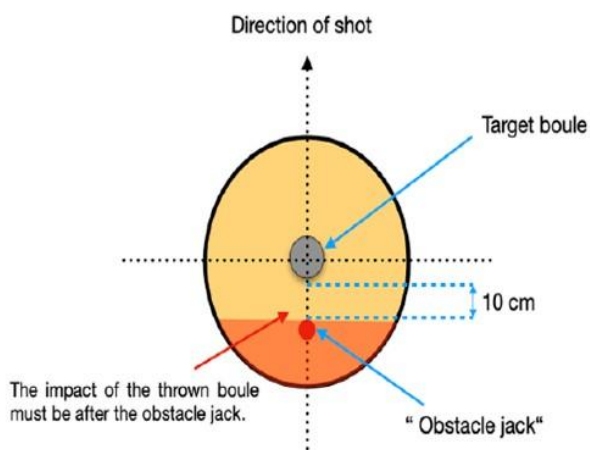
לשחקן יש 5 דקות להתייצב בקריאה הראשונה. במקרה של אי התייצבות, הוא ייקרא פעם שנייה אך במקרה זה יתחיל את התחרות עם עונש של הפחתת 5 נקודות. אם השחקן אינו נוכח 5 דקות לאחר הקריאה השנייה, הוא מודח.

איור 1 - תרשיף 1 - צליפה בכדור בודד

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

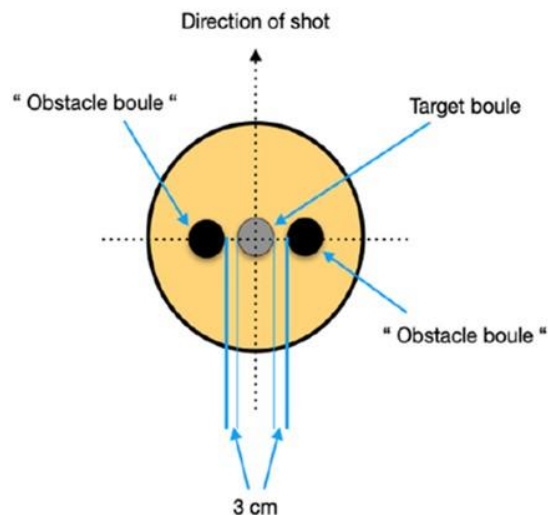
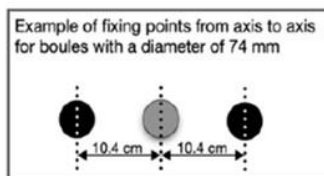


איור 2 - תרשיף 2 - צליפה בכדור אחרי קושנה



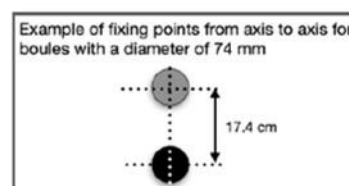
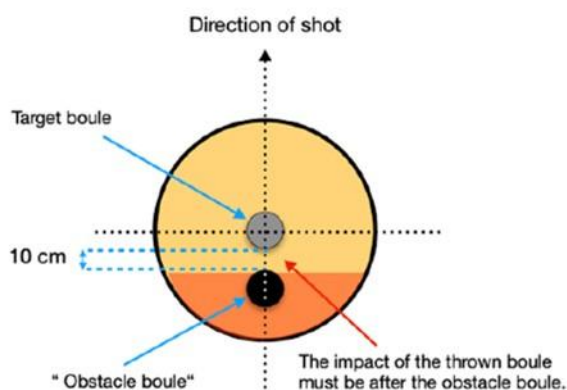
נקודות	תוצאת הצליפה
5	כדור המטרה יוצא ממעגל המטרה, וכדור הצליפה נשאר בתוך מעגל המטרה "קארו"
3	הצלחה - כדור המטרה נפגע וכדור הצליפה יוצאים מגבולות מעגל המטרה
1	נגיעה - כדור המטרה נפגע ונשאר בעיגול המטרה - כדור המטרה נפגע ראשון, והמכשול קושנה נפגע אחריו
0	החטאה או פגיעה במכשול קושנה לפני הפגיעה בכדור מטרה

איור 3 – תרשיף 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 – תרשיף 4 – כדור מטרה אחרי כדור 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 5 – תרשים 5 – מטרה קושונה

נקודות	תוצאת הצליפה
5	קושונה יוצא מגבולות מעגל המטרה
3	הצלחה – קושונה נפגע ונשאר בעיגול המטרה, נחשב שנפגע עם 2 מעמדתו הראשונה
0	החטאה

