

AKADEMIA MŁODEGO PALANCISTY

OFICJALNY REGULAMIN I ZASADY GRY W PALANTA

Niniejszy dokument stanowi oficjalny regulamin gry w palanta Akademii Młodego Palancisty, obowiązujący we wszystkich rozgrywkach organizowanych przez Akademię.



NIEBO KONTRA PIEKŁO

2

drużyny

8 + 2

zawodników
w zespole

4

bazy

0-16

punktów w kolejce

1 PRZEPISY OGÓLNE I SKŁADY DRUŻYN

Istota gry

W meczu rywalizują dwie drużyny. Zwycięża zespół, który po rozegraniu ustalonej liczby kolejek zgromadzi większą liczbę punktów.

Kolejki i punkty

Gra dzieli się na fazę atakującą („Niebo”) oraz obronną („Piekło”). Drużyny zmieniają się rolami maksymalnie po dwa razy na kolejkę. W jednej kolejce drużyna może zdobyć od 0 do maksymalnie 16 punktów.

Liczebność zespołu

Drużyna składa się z minimum 10 zawodników (8 występujących na boisku + 2 rezerwowych).

Składy mieszane (Co-ed)

W wyjściowej ósemce na boisku muszą znajdować się co najmniej 2 osoby płci przeciwnej (np. 6 mężczyzn i 2 kobiety lub 6 kobiet i 2 mężczyzn).

Kategorie wiekowe

KIDS
7-11 lat

JUNIOR
12-16 lat

DOROŚLI
od 17 lat

2 SPRZĘT I WYMAGANIA TECHNICZNE

Kij palantowy

Wykonany z lekkiego drewna, o długości do 620 mm i masie do 350 g. Parametry są dostosowane do kategorii wiekowej. Do oficjalnych rozgrywek ogólnopolskich dopuszczony jest wyłącznie sprzęt zatwierdzony przez Akademię Młodego Palancisty.

Piłka

Klasyczna piłka tenisowa. Dla grup starszych (Junior/Dorośli) stosuje się piłki twardsze, natomiast dla grupy Kids – piłki bardziej miękkie lub o większej średnicy.

Bazy

4 kwadratowe bazy o wymiarach 50x50 cm i wysokości do 2,5 cm. Na boiskach trawiastych, naturalnych lub piaszczystych dopuszcza się wyższe bazy piankowe z dociążeniem (do 10 cm wysokości) w celu zapewnienia lepszej widoczności.

Oznakowanie boiska

Linie graniczne oraz strefa wybiecia wyznaczone są szeroką taśmą materiałową w kolorze kontrastującym z podłożem.

Tablica wyników

Musi umożliwiać dwucyfrową prezentację punktów oraz osobne zliczanie błędów dla obu zespołów.

Wymiary boiska

Dostosowane w trzech wariantach wymiarowych do kategorii wiekowej oraz specyfiki obiektu (hala, Orlik, otwarta przestrzeń).

3 PROCEDURA LOSOWANIA

Przed meczem sędzia główny wzywa kapitanów. Podrzuca pionowo kij (grubszą stroną skierowaną do dołu) do jednego z nich. Kapitan łapie kij jedną ręką poniżej połowy jego wysokości. Następnie obaj kapitanowie naprzemiennie dokładają dłonie wyżej, przesuwając się ku górze. Losowanie wygrywa ten, kto uchwyci sam wierzchołek kija. Zwycięzca decyduje, czy jego drużyna rozpoczyna mecz w ataku („Niebo”), czy w obronie („Piekło”).

4 SKŁAD SĘDZIOWSKI I SYGNALIZACJA

W meczach oficjalnych wymagana jest obecność 4 przeszkolonych sędziów:

SĘDZIA GŁÓWNY

Stoi przy pierwszej linii boiska, podejmuje ostateczne i wiążące decyzje.

SĘDZIA TECHNICZNY / PROTOKOLANT

Asystuje sędziemu głównemu, prowadzi protokół meczowy oraz obsługuje tablicę wyników.

SĘDZIOWIE BOCZNI (DWAJ)

Ustawieni za liniami bocznymi na wysokości II oraz III bazy; wspomagają sędziego głównego oceną sytuacji.

(W nieoficjalnych meczach dopuszcza się sędziowanie przez jednego sędziego ustawionego przy pierwszej linii za pierwszą bazą).

KOMUNIKACJA DŹWIĘKOWA I GESTY SĘDZIOWSKIE

Pojedynczy gwizdek

Sygnał do rozpoczęcia wybiecia (dawany, gdy wybijający stoi w Gnieździe z kijem i piłką gotowy do zagrania).

Podwójny krótki gwizdek

Zatrzymanie akcji (nieprawidłowe wybiecie, odrzucenie piłki za I linię w powietrzu, zasygnalizowanie błędu, wyrzucenie kija lub wybiegnięcie gracza poza boisko).

3 gwizdki + skrzyżowanie rąk w literę „X”	Zmiana stron lub zbiecie zawodnika.
Podniesiona pięść do góry	Złapanie piłki jedną ręką w powietrzu („Kampa”).
Podniesiona otwarta dłoń	Potrójne nieprawidłowe wybiecie.
Podniesienie 1, 2 lub 3 palców (z drugą ręką wskazującą bazę)	Liczba zawodników, która bezpiecznie zdobyła wskazaną bazę.
Obie ręce wskazujące w stronę bazy	Żaden zawodnik nie zdobył danej bazy.
Obie ręce podniesione do góry	Piłka na aucie.
Obie pięści połączone ze sobą	Zabiegnięcie drogi / zablokowanie biegnącego przez obrońcę.
Dwie pięści uniesione do góry	„Zapłot” (przelot piłki w powietrzu za ostatnią linię).
Symulacja ruchu zamachu kijem	Wyrzucenie kija poza strefę Gniazda.
Przeciągnięcie ręki wzdłuż linii / Wskazanie ręką w bok	Wybiegnięcie poza boisko / Przedwczesne wystartowanie z bazy.

AUTORYTET SĘDZIEGO I NARADY

W przypadku sytuacji spornej sędziowie mogą odbyć naradę, po której Sędzia Główny ogłasza wiążącą decyzję. Jeżeli podjęcie rozstrzygnięcia nie jest możliwe, akcja zostaje powtórzona. Sędzia ocenia motywację i umyślność przewinień, mając do dyspozycji stopniowanie kar: ostrzeżenie słowne, ostrzeżenie protokolowane (żółta kartka) oraz wykluczenie z gry (czerwona kartka).

OSTRZEŻENIE SŁOWNE

ŻÓŁTA KARTKA

CZERWONA KARTKA

5 FAZA ATAKU - WYBICIE I BIEG („NIEBO“)

W ataku występuje 8 zawodników, którzy w stałej, ustalonej przed zmianą kolejności przystępują do wybicia i próby przebiegnięcia baz. Składu atakującego nie wolno zmieniać w trakcie trwania zmiany. Każdy gracz wykonuje maksymalnie 2 obiegi.



ZASADY WYBICIA

Technika

Wybijający trzyma kij jedną ręką, a drugą ręką sam podrzuca sobie piłkę. Wybicie następuje po sygnale sędziego. Wybicie wykonane bez gwizdka jest powtarzane.

Pula prób

Zawodnik ma do dyspozycji 3 próby. Może zakończyć wybicie po pierwszej lub drugiej udanej próbie, jeśli uzna sytuację na boisku za korzystną. Aby próba była zaliczona jako wybicie, musi nastąpić zamach kijem.

Spalone wybicie

Za spalone uważa się nietrafienie w piłkę przy zamachu, uderzenie piłki, która ląduje przed pierwszą linią lub wylatuje za linię boczną, a także dotknięcie podłoża za linią Gniazda jakąkolwiek częścią ciała w trakcie zamachu. Każde spalone zagranie odejmuje jedną próbę z przysługującej puli trzech uderzeń.

Piłka od zawodnika

Jeśli wybita piłka najpierw uderzy w dowolnego gracza, a następnie opuści boisko przez linię boczną, zagranie uznaje się za prawidłowe.

Dyscyplina Gniazda (Kij)

Kij po uderzeniu musi pozostać wewnątrz Pola Wybicia („Gniazda”). Jeżeli kij opuści Gniazdo całą swoją powierzchnią (w wyniku wyrzucenia, złego odłożenia, wybiegnięcia z nim w rękach na bazy lub wyjścia z nim dwoma stopami za linię), następuje natychmiastowa **Zmiana Stron!**

Wymiana kija

Może nastąpić wyłącznie po podwójnym gwizdku kończącym akcję; nowy kij wprowadza się tak, by całkowicie przekroczył linię Pola Wybicia.

Przerwanie akcji a punkty

Jeżeli wyrzucenie kija kończące zmianę nastąpi w trakcie akcji, nie kasuje ono wcześniej zdobytych w tej samej akcji prawidłowych punktów.

ZASADY BIEGU PO BAZACH

Kolejność

Biegacz wbiega do Piekła przez I Bazę, a następnie pokonuje kolejno II Bazę, III Bazę oraz IV Bazę (której przekroczenie oznacza zdobycie 1 punktu i wybiegnięcie ze strefy).



Moment startu

Zawodnicy stojący na bazach muszą ich dotykać przed wybiciem. Start do biegu z bazy dopuszczalny jest dokładnie w momencie kontaktu kija z piłką. Przedwczesny start powoduje przerwanie akcji przez sędziego, cofnięcie graczy, utratę jednego wybiecia oraz ostrzeżenie dla zespołu. Każde kolejne przedwczesne wybiegnięcie w danej zmianie to automatyczny błąd drużyny atakującej.

Pojemność baz

Na I Bazie mogą w tym samym momencie przebywać maksymalnie 2 osoby. Obecność 3 zawodników na I Bazie po zakończeniu akcji (tzw. Zygfyrd) skutkuje natychmiastową zmianą stron. Na pozostałych bazach (II i III) nie ma ograniczeń liczbowych, jednak bezpieczeństwo przed z biciem gwarantuje wyłącznie ciągły kontakt z bazą.

Cofanie się i zmiana decyzji

Biegacz może w trakcie akcji przerwać bieg i z własnej woli cofnąć się do ostatnio prawidłowo zdobytej bazy, jeśli uzna, że grozi mu z bicie.

Powrót na wybiecie po nieudanym uderzeniu

Wybijający, który po uderzeniu wybiegł z Gniazda, ale jego zagranie okazało się nieprawidłowe (np. aut boczny), ma prawo wrócić do Gniazda, by wykorzystać pozostałe mu próby.

Utrata bazy i ucieczka poza boisko

Nieumyślne wyjście poza linię boiska (dotknięcie strefy autowej chociażby częścią ciała) oznacza błąd dla drużyny i nakaz powrotu na wcześniej opuszczoną bazę. Celowa ucieczka przed zbiciem za linię boczną lub za I linię stanowi niesportowe zachowanie i kara jest natychmiastową Zmianą Stron.

Przeszkadzanie i utrudnianie

Celowe dotknięcie piłki w biegu przez atakującego lub blokowanie jej ruchu, by nie przekroczyła I linii, powoduje natychmiastową Zmianę Stron.

Kolejka do drugiego obiegu

Po zaliczeniu IV bazy w pierwszym obiegu, gracze ustawiają się w kolejce do drugiego wybiecia według kolejności przybycia. Zaliczenie IV bazy w drugim obiegu oznacza pełne ukończenie gry przez danego zawodnika (schodzi on poza boisko).

6 FAZA OBRONY - ŁAPANIE, PODAWANIE I ZBIJANIE („PIEKŁO”)

W strefie obronnej występuje 8 zawodników, których celem jest jak najszybsze zatrzymanie biegu atakujących oraz doprowadzenie do ich eliminacji. W obronie wolno biegać z piłką i podawać ją między sobą.



ŁAPANIE I ZATRZYMANIE AKCJI

Przerwanie akcji

Akcja zostaje przerwana (sędzia daje podwójny gwizdek), gdy obrońca odrzuci piłkę za I linię w strefę Nieba (ręką lub poprzez kopnięcie/odbicie inną częścią ciała). Odrzucenie piłki przez obrońcę stojącego za linią boczną uznaje się za prawidłowe po najkrótszej linii rzutu (I linia jest wirtualnie przedłużona w obie strony).

Kampa (Złapanie w jedną rękę)

Czyste schwytywanie wybitej piłki jedną ręką bezpośrednio w powietrzu (zanim dotknie ziemi lub innego gracza) powoduje eliminację wybijającego oraz zaliczenie błędu drużynie atakującej. Kampa anuluje wszystkie zdarzenia z tej samej akcji (dobiegnięcia do baz czy zdobyte punkty zostają cofnięte). Kampa musi być złapana całą powierzchnią ciała i piłką znajdującą się wewnątrz Pola Łapania.

Piłka w polu

Bazy i linie należą do pola gry. Piłka odbita od bazy, sędziego bocznego czy elementów infrastruktury po stronie Nieba pozostaje w grze, dopóki nie przekroczy linii końcowej.

ZBIJANIE BIEGACZY

Prawidłowe zbiecie

Polega na bezpośrednim trafieniu rzuconą piłką w biegacza znajdującego się między bazami (brak kontaktu z jakąkolwiek bazą). Piłka w locie od ręki zbijającego do ciała biegacza nie może dotknąć podłoża. Zbijanie można wykonywać także stojąc poza linią boczną.



Przypadkowe zbiecie

Jeżeli rzucona/kopnięta piłka uderzy najpierw obrońcę, a od niego odbije się bezpośrednio w atakującego – zbiecie jest ważne.

Moment przerwania gry

Trafienie piłką w biegacza natychmiast przerywa akcję. Punkty i bazy zdobyte do ułamka sekundy przed trafieniem zostają zaliczone, a trafiony zawodnik zostaje wyeliminowany.

PIERWSZEŃSTWO NA TORZE BIEGU I ZABIEGNIĘCIE DROGI

Uprzywilejowanie biegacza

Atakujący ma bezwzględne pierwszeństwo na najkrótszej linii łączącej bazy. Obrońcom nie wolno celowo blokować toru, straszyć ani wbiegać w drogę zawodnikowi.

Kary za zabiegnięcie drogi

Jeżeli obrońca zmusi biegacza do zmiany kierunku, zwolnienia, zderzy się z nim lub zablokuje mu drogę (nawet podczas próby opanowania piłki):

- Zbicie wykonane w tej sytuacji staje się nieważne.
- Sędzia przyznaje atakującemu przesunięcie o 1, 2 lub nawet 3 bazy.
- W rażących przypadkach sędzia może wykluczyć obrońcę z meczu.

Wyjątek (Samodzielna decyzja biegacza)

Jeżeli atakujący z własnej woli rezygnuje z biegu i cofa się na bazę, obecność obrońcy na torze nie jest traktowana jako zabiegnięcie drogi. Podobnie, jeśli biegacz zboczy z domyślnego toru biegu i tam zderzy się z obrońcą, przywilej ochrony nie obowiązuje.

ZMIANY ZAWODNIKÓW W PIEKLE

Zmian zawodników w obronie można dokonywać w dowolnym momencie trwania meczu pomiędzy akcjami, po uprzednim zgłoszeniu sędziemu. Schodzący zawodnik musi najpierw opuścić boisko, zanim wejdzie na nie gracz rezerwowy.

7 WARUNKI ZMIANY STRON

Zamiana ról pomiędzy Niebem a Piekłem następuje w przypadku zaistnienia któregośkolwiek z poniższych zdarzeń:

UZBIERANIE 3 BŁĘDÓW PRZEZ DRUŻYNĘ ATAKUJĄCĄ

- 1** Złapanie piłki w jedną rękę w powietrzu („Kampa”).
- 2** Trafienie rzuconą piłką w biegnącego („Zbicie”).
- 3** Brak jakiegokolwiek prawidłowego wybicia w 3 próbach zawodnika.

Przekroczenie limitu graczy na bazie („Zygryd”): Obecność więcej niż 2 zawodników na I Bazie po zakończeniu akcji.

Naruszenie strefy Gniazda: Opuszczenie Pola Wybicia przez kij w trakcie akcji.

Brak zawodników na wybiciu: Brak kolejnego gracza w Niebie gotowego do wybicia, podczas gdy pozostali przebywają na bazach.

Niesportowe zachowanie / Przeszkadzanie: Wybiegnięcie całą stopą za boisko w celu uniknięcia zbita lub celowe dotknięcie/zatrzymanie piłki w ataku.

8 DOGRYWKA W PRZYPADKU REMISU

KROK 1 2 x 5 MINUT

Sędzia może zarządzić dodatkowe dogrywki czasowe po 5 minut dla każdej ze stron.

KROK 2 3 NAJDALSZE WYBICIA

Jeżeli mecz nadal nie jest rozstrzygnięty decydować będą 3 najdalsze wybicia zawodników.

9 SŁOWNICZEK WYJĄTKOWYCH ZAGRAŃ

„PIÓREK”

Sytuacja, w której wybijający posyła piłkę na tyle daleko i precyzyjnie, że w trakcie tej samej akcji przebiega cały tor baz (od I do IV) i samodzielnie zdobywa punkt.

„ZAPŁÓT”

Potężne uderzenie, po którym piłka przelatuje w powietrzu bezpośrednio za ostatnią linię boiska (bez wcześniejszego kontaktu z ziemią lub graczem). Na mniejszych boiskach/halach zapłótem jest trafienie w wyznaczoną strefę na przeciwległej ścianie. Zapłót automatycznie przyznaje punkty wybijającemu oraz wszystkim graczom przebywającym aktualnie na bazach.

„KAMPA”

Perfekcyjne, jednoręczne chwycenie piłki w locie przez obrońcę, eliminujące wybijającego i cofające całą akcję.

„ZYGFRYD”

Niedozwolona sytuacja taktyczna, w której po zakończeniu akcji na I Bazie znajduje się 3 lub więcej atakujących.



CHWYTAJ KIJ I GRAJ FAIR PLAY!

Oficjalny regulamin gry w palanta Akademii Młodego Palancisty ·
projekt ogólnopolski · pod patronatem Leon - Ogólnopolski
Konkurs Przedmiotowy