

REGULAMIN TURNIEJU GRY W PALANTA

„Dni Grunwaldu 2026”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Turniej gry w palanta odbędzie się w ramach oficjalnych obchodów Dni Grunwaldu 2026.
2. Organizatorem rozgrywki jest Wielka Chorągiew Ziemi Krakowskiej i Lwowskiej.
3. Celem turnieju jest popularyzacja dawnych gier ruchowych oraz integracja uczestników i gości festiwalu.
4. Udział w grze jest bezpłatny.
5. **Prawo Organizatora:** Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do interpretacji niniejszego regulaminu oraz do wprowadzania zmian i modyfikacji reguł gry (w tym parametrów pola, czasu gry lub liczby zawodników) w dowolnym momencie, o czym poinformuje kapitanów przed rozpoczęciem rozgrywki.

II. UCZESTNICY I DRUŻYNY

1. W turnieju mogą wziąć udział osoby pełnoletnie zarejestrowane jako uczestnicy Dni Grunwaldu 2026 (rekonstruktorzy) oraz obecni na wydarzeniu **turyści**.
2. Organizatorzy tworzą dwie równe drużyny mieszane spośród wszystkich osób chętnych, które zgłoszą się przed rozpoczęciem turnieju.
3. **Zasada nagradzania:** Turyści mogą brać pełny udział w rozgrywce, pomagać drużynie w zdobywaniu punktów i świetnie się bawić, jednak **nie są uwzględniani przy przyznawaniu oficjalnych nagród turniejowych** (nagrody są zarezerwowane wyłącznie dla zarejestrowanych rekonstruktorów).
4. Kapitanowie drużyn zostaną wyłonieni w drodze losowania przed rozpoczęciem meczu.

III. STROJE I WYPOSAŻENIE HISTORIOZNAWCZE

1. **Wymóg ubioru dla rekonstruktorów:** Wszyscy zarejestrowani uczestnicy muszą startować w kompletnych strojach historycznych (średniowiecze).
2. **Ubiór dla turystów:** Turyści mogą grać we współczesnym stroju sportowym, pod warunkiem, że nie zawiera on elementów niebezpiecznych dla innych graczy.
3. **Bezpieczeństwo obuwia:** Każdego uczestnika obowiązuje zakaz gry w obuwiu z metalowymi elementami (np. korki piłkarskie).
4. **Sprzęt do gry:** Gra odbywa się wyłącznie przy użyciu replik historycznych dostarczonych lub zatwierdzonych przez Organizatora:

- **Kije:** Drewniane palanty, wykonane według wzorów historycznych, pozbawione ostrych krawędzi.
- **Piłki:** Skórzane, szyte ręcznie, z historycznym wypełnieniem (np. wetna, sierść).

IV. POLE GRY I BAZY

1. Pole gry ma kształt prostokąta i jest wyraźnie wyznaczone za pomocą rozciągniętych na ziemi lin.
2. Liny oraz oznaczenia baz mocowane są do podłoża w sposób bezpieczny dla biegających zawodników (szpilki ukryte pod liną).
3. Na polu gry wyznaczone są **4 bazy**, usytuowane kolejno na trasie biegu zawodników.
4. Obszar początkowy i końcowy stanowi **Gniazdo** (miejsce wybijania piłki).

V. ZASADY GRY, BIEG I PUNKTACJA

1. **Podział ról:** Jedna drużyna rozpoczyna w „gnieździe” (drużyna bijąca), a druga na polu (drużyna łapiąca/obrona).
2. **Wybicie piłki:** Zawodnik z gniazda podrzuca piłkę i uderza ją kijem. Każdy ma prawo do trzech prób wybić. [1]
3. **Procedura po trzech nieudanych wybiciach:**
 - Jeżeli zawodnikowi nie uda się poprawnie wybić piłki w żadnej z 3 prób, nie odpada z gry.
 - Zawodnik ten automatycznie **przesuwa się na 1. bazę**.
 - Przejście na 1. bazę po nieudanych próbach odbywa się w sposób bezpieczny przed podejściem kolejnego gracza do wybijania. [1]
4. **Bieg i zdobywanie baz:**
 - Po udanym wybiciu zawodnik odkłada kij i rozpoczyna bieg.
 - Zawodnik musi obieć pole gry, zaliczając po kolei **wszystkie 4 bazy**.
 - **Zasada wielokrotności:** Na jednej bazie może przebywać **więcej niż jedna osoba** z drużyny atakującej w tym samym czasie. Zawodnicy znajdujący się w obrębie bazy są bezpieczni.
 - Bieg można etapować – gracze mogą oczekiwać na bazach i kontynuować bieg do kolejnych stref po udanych wybiciach swoich kolejnych partnerów z drużyny.

5. **Zdobycie punktu:** Drużyna otrzymuje 1 punkt tylko wtedy, gdy zawodnik (zarówno rekonstruktor, jak i turysta) zaliczy po kolei wszystkie 4 bazy i bezpiecznie powróci do gniazda.
6. **Skucie (aut):** Drużyna obronna stara się złapać piłkę w locie (co oznacza natychmiastową zmianę stron) lub trafić (skuć) piłką biegacza w momencie, gdy znajduje się on między bazami (poza bezpiecznym obszarem bazy).
7. **Zmiana stron:** Drużyny zamieniają się rolami po skuciu biegnącego zawodnika, złapaniu piłki w locie przez obronę lub po wykorzystaniu szans przez wszystkich bijących. [1, 2]

VI. BEZPIECZEŃSTWO I FAULOWANIE

1. Zabrania się celowania piłką w głowę i szyję przeciwnika.
2. Fizyczny kontakt (popychanie, blokowanie dostępu do bazy, chwytanie za stroje) jest surowo zabroniony.
3. Rzucanie kijem po wybiciu skutkuje dyskwalifikacją zawodnika z danego meczu.
4. Nad przebiegiem rozgrywki czuwa Sędzia Główny, którego decyzje są ostateczne.