

PRAVILA IN SISTEM TEKMOVANJA ZA SEZONO 2018/2019

1. Lokacija :

- Vsak lokal, ki sodeluje v Ligi mora biti lastnik ali najemnik elektronskega pikada, ki zadovoljuje Pravila napisana v nadaljevanju.

2. Termini :

Tekme ekip so ob četrkih ob 19. Uri, po razporeditvi kol (Enota Slovenj Gradec)

3. Prijava ekip:

- Ekipa, ki želi sodelovati v ligi se mora pravočasno prijaviti v okviru terminov prijav, ki jih predpiše organizator. Ekipa, ki se želi prijaviti naknadno, izven terminov, jo organizator ni dolžan več sprejeti, razen v primeru prostih mest. Prijav se dokončno ne sprejema več, ko so določeni tekmovalni termini in izžrebani ligaški pari. **Prijava ekipe je veljavna šele takrat ko je poravnana celotna prijavnina.**
- Prijavnina ki jo mora vsaka ekipa vplačati ob prijavi se porabi za pokale, denarne nagrade najboljših ekip in stroške vodenja lige. Višina prijavnina za sezono 2018/2019 zanaša **30€ + 5€ po vsakem prijavljenem igralcu.**
- Vsak aparat, na katerem se izvajajo ligaške tekme, mora imeti odobreno licenco s strani organizatorja in stane **30€** (Vsi aparati v lasti podjetja Sančo d.o.o., le-to licenco že imajo). Pridobljena licenca je veljavna za tekoče ligaško leto.
- Vsak lokal ima možnost sodelovati z dvema ekipama v kolikor to dopušča sistem lige. Ekipa se prijavi s prijavnico katero pravilno izpolni in z vplačano prijavnino, ki jo odda v **Mystic baru, Ronkova 4, 2380 Slovenj Gradec** (Velja za enoto Slovenj Gradec). Na prijavnici morajo biti nedvoumno pravilno vpisani vsi podatki o lokalu, ekipi, kapetanu in igralcih, ki tekmujejo za to ekipo. Lokal v katerem je ekipa prijavljena je njihov "matični" (domači) lokal, ki ekipi zagotavlja igranje na svojem avtomatu. Vsaka ekipa mora imeti najmanj 5 igralcev (4+1 rezerva), zgornja meja števila igralcev ni omejeno.
- Vsaka naknadna prijava igralca se izvede z ustrezno izpolnjeno prijavnico in prijavnino (**5 €**), ki se odda na dogovorjeni lokaciji. Igralec mora biti prijavljen pred tekmo, drugače njegove odigrane igre niso veljavne.
- Liga se izvede, če je prijavljeno najmanj 5 ekip.

4. Sistemi igranja :

- **TEKME:** Tekmuje se po sistemu igranja vsak-z-vsakim. Vsaka ekipa igra z vsako po dvakrat: enkrat doma in enkrat na gostovanju. Na vsakem srečanju igrajo po štirje igralci, vsak z vsakim iz nasprotne ekipe (16 tekem). Vsak par igra na dve dobljeni igri (največ tri igre). Zmaga tista ekipa, ki na koncu zbere največ točk. Med igro se lahko kadar koli zamenja **dva igralca** z rezervnim igralcem – vendar ne med potekom tekoče igre. Igralec, ki je bil zamenjan se ne more več vrniti v igro. Ravno tako se ne more več zamenjati igralec, ki je vstopil v igro. Zamenjavo mora vodja ekipe sporočiti nasprotniku še pred pričetkom igre v kateri zamenjani igralec igra.
- **SISTEM LIGE:** Na koncu rednega dela tekmovanja, se igra play-off najboljših ekip in zmagovalec le-tega je končni zmagovalec. Točen sistem igranja bo določen po sprejetih vseh prijavah ekip in bo odvisen od števila le-teh. (npr.: V primeru večjega števila ekip, se ekipe delijo v več skupin,...) V play-offu lahko igrajo samo igralci, ki so v rednem delu odigrali najmanj 20% razpoložljivih iger, ali pa so igrali na najmanj 40% razpoložljivih tekmah.

5. Igra :

- Igra se 301 Master out. Zmaga tisti igralec, ki prvi pride od 301 na nič, s tem da, mora zaključiti igro z dvojnimi ali trojnimi polji. V primeru da nihče od tekmovalcev ne pride na nič po desetih rundah je zmagovalec tisti, ki mu ostane manjše število. V primeru enakega števila, zmagovalec določi dodatni met in sicer, kateri vrže bližje centra (Center je center, ne glede ali je rdeč ali moder – veljata enako). Dvoboj se igra na dve dobljeni igri.

6. Točkovanje :

- **Ekipe :** Igralec, ki zmaga v dvoboju prinese 1 točko svoji ekipi. Ekipa, ki na koncu osvoji več točk je zmagovalec in dobi 2 točki v skupni razvrstitvi lige. Če je na tekmi neodločen rezultat 8 : 8 dobita obe ekipi po 1 točko. Točkuje se samo redni del lige, zmagovalec rednega dela je ekipa, ki je ob koncu zbrala največ točk. V primeru enakega števila točk in enakega razmerja dobljenih in izgubljenih iger odločata že odigrani medsebojni tekmi med ekipama.

7. Športno tehnične predpostavke :

- Na tekmah Lige se igra : 301 MASTER OUT
- Igra se izključno na športnih elektronskih aparatih, ki omogočajo samodejno odštevanje od 301 do 0, standardno velikost igralnih polj in razporeditev števil ter vsebujejo igo 301 Master Out.
- Tekmovalci lahko uporabljajo svoje lastne puščice, če odgovarjajo naslednjim specifikacijam:
 - Imeti morajo konice iz plastične mase, ki omogoča, da ostane puščica v polju, ki ga zadane, a da ga ne poškoduje.

- Ne smejo biti daljše od 17 cm (toleranca +-5%)
 - Največja dovoljena teža znaša 18g (toleranca +-5%).
- Igra se vedno na 10 rund ne glede na nastavitev avtomata.
 - Črta za izmet se mora nahajati na tleh, vidno označena, 2.44 m od tarče in mora biti vzporedna z njo. Med aparatom in tlem je kot 90°. Zaradi tega je potrebno merjenje diagonalne razdalje med BULL'S eye in črto za izmet. Pri višini centra tarče 1,72 m je pravilna diagonala 2,98 m. Dopusna toleranca je 2,98 -5+2 cm. Morebitne popravke je treba izvesti pred pričetkom tekme. Med tekmo popravki niso dovoljeni.
 - Igre vseh srečanj začnejo igralci domačega moštva in v primeru rezultata 1:1 začne tudi tretjo igro.

8. Nepravilnosti avtomata :

- Če igralec zadane polje in mu aparat ne šteje številke, se ta met šteje kot veljaven in ga igralec ne sme ponavljati. Nikakor si igralec ne sme pritiskati številke z roko.
- Igralcu se zaključek prizna, kadar pravilno zadane zaključno polje in mu avtomat ne ugasne, pod pogojem da puščica ostane v tarči. Zaključek se prizna tudi v primeru, kadar igralec ne zadane pravilno zaključnega polja in mu avtomat ugasne.
- Vse ostale nepravilnosti na avtomatu, ki se pojavljajo med tekmo, sporazumno rešujeta vodji ekip, če je teh nepravilnosti preveč se igra prekine in prenese na drug avtomat s trenutno veljavnim izidom. Sicer pa velja načelo da ima »aparat vedno prav«
- Vsaka ekipa, ki igra na gostovanju je dolžna biti seznanjena s strani domače ekipe o vseh odstopanjih avtomata od pravil Lige še pred začetkom tekem, v nasprotnem primeru se v prvi igri ta nepravilnost šteje v korist gostujoče ekipe.
- Če v lokalu, ki gostuje tekmo ni mogoče igrati ali je avtomat pokvarjen se tekma prestavi na avtomat v drug lokal po dogovoru z vodji ekip.

9. Pravila FAIR PLAY-a

- Vsak tekmovalec, ki je poklican, se mora pojaviti na črti za metanje. Oba vodji ekip sta dolžna kontrolirati, da se pokličejo pravi tekmovalci. Če se tekmovalec po več zaporednih klicih ne pojavi na črti za metanje se mu lahko izreče nepravilna igra.
- Oba tekmovalca morata na začetku paziti, da je nastavljena pravilna igra (301 Master Out). Če se kljub vsemu naknadno ugotovi, da nastavljena igra ni pravilna, se mora igra ponoviti.

- Med metom ni dovoljeno prestopiti črte za izmet, sama črta velja kot dovoljeno področje meta. Prepogibanje preko črte je dovoljeno, kakor tudi met poleg črte v njenem namišljenem podaljšku.
 - Tekmovalec ne sme zapustiti črte za izmet preden je odvrigel vse tri puščice, kakor tudi igralno mesto dokler ni končal tekoče igre.
 - V nobenem primeru ni dovoljeno ročno pritiskati tarče ali metanje več kot treh puščic, kot tudi puščice ni dovoljeno vreči, če je aparat zaključil igro.
 - Vsak tekmovalec mora pred metom puščice paziti, da je na aparatu aktiven njegov števec. Če igralec vrže puščice prezgodaj, ko njegov števec še ni aktiven, se puščice, ki ostanejo v tarči ne smejo pritisniti ročno.
 - Če tekmovalec meče v času, ko je aktiven števec nasprotnika in s tem menja njegovo stanje točk se nasprotniku te točke priznajo, s tem da ko se ugotovi napaka se ročno preklopi z gumbom "menjava igralca" en krog naprej na pravilen števec nasprotnika.
 - Tudi če tekmovalec vrže vse tri puščice pod številko svojega nasprotnika, preden se opazi prekršek, je s tem končal svoj krog in nasprotnik nadaljuje igro na svoj števec po ročno preklopljeni rundi.
 - Tekmovalca se med samim metom ne sme fizično ovirati ali iz neposredne bližine (0.5 – 1m) motiti pri igri. Ravno tako se mora za linijo za izmet nahajati dovolj prostora za tekmovalca ki "čaka" na vrsto.
 - Na nepravilno igro naj tekmovalce opozarjajo vodje ekip. Če se za opozorila na prekrške kljub večkratnem opozarjanju tekmovalec ne zmeni mu vodji ekip lahko izrečeta "nepravilno igro" in se mu odvzame točke v tej igri. Poleg zgoraj navedenih prekrškov naj bodo vodje ekip pozorni še na ostale nepravilnosti kot so :
 - Nešportno obnašanje, ki odvrča pozornost med metom tekmovalca,
 - Stalni prestop črte za izmet;
 - Namerno zavlačevanje igre;
 - Udarjanje po aparatu ali nešportno vedenje.
- Če je priznana "nepravilna igra", je nasprotnik ne glede na stanje točk v tej igri – dobil to igro z rezultatom 2:0
- Sporna vprašanja naj vodji ekip poskušata rešiti sporazumno in takoj v okviru športnega fair playa. Če to le ni mogoče pa naj se mobilno posvetujeta z vodstvom lige.

10. Pravila ekip in igralcev

- Ekipa lahko igra samo z igralci, ki so prijavljeni s prijavnico ob začetku lige ali med sezono. Igralec, ne more igrati za dve ekipi, kot tudi prestopiti v drugo ekipo med samim potekom lige, razen če za ekipo kjer je bil prvotno prijavljen, še ni odigral nobene tekme. Če se po odigrani tekmi ali med samo tekmo ugotovi, da igralec ni prijavljen v ekipi za katero igra, se vse njegove igre štejejo za poraz, oz. kot zmaga za nasprotnika. Zato naj vodje ekip vedno pred tekmo preverjajo prijavljene igralce nasprotnikov po spisku ekip, ki ga dobi vsak lokal. Potrjena prijavnica s sodelujočimi igralci se mora vedno nahajati v domačem lokalni in pri vodji ekipe ko ta igra na gostovanju.
- Ekipi se lahko med tekočo sezono pridruži nov igralec, le v primeru, če v tej sezoni še ni bil prijavljen v kateri drugi ekipi, oz. če za ekipo kjer je bil prvotno prijavljen, še ni odigral nobene tekme. Nov igralec mora biti prijavljen vodstvu lige pred predvideno tekmo.
- V primeru razveljavljene tekme ali če ekipe ni na tekmo velja rezultat 16:0 v korist pravilno sodelujoče ekipe, ki dobi 2 točki v skupni razvrstitvi lige. Če ekipe ni na tekmo 3x, se ta ekipa izključi iz nadaljnjega tekmovanja. Če je neka ekipa izključena iz tekmovanja, se ostalim ekipam brišejo medsebojno pridobljene točke s to ekipo, a le za posamezne dele tekmovanja v katerem ta ekipa še ni odigrala tekem z vsemi nasprotniki.
- Če na tekmo ekipa pride nepopolna (manjkajo eden, dva ali trije igralci), se tekma normalno odigra, s tem da se pari z manjkajočimi igralci pišejo 2:0 v korist prisotnih igralcev.
- Krog tekme se lahko prestavi le v primeru, če se strinjata kapetana obeh ekip in sporazumno določita nov termin, ki pa mora biti določen takoj na dan ko bi se morala odigrati tekma rednega kroga. Nov termin mora domači kapetan takoj sporočiti vodstvu lige. Ponovno prestavljanje termina nato ni več mogoče in v primeru neodigranega kroga se piše poraz ekipi ki je ni bilo na tekmo ob novem terminu. Ekipi se lahko sporazumno dogovarjata o spremembi same ure. Zaostala tekma se mora odigrati do naslednjega rednega kroga.
- Petnajst minut pred uradnim pričetkom tekme je športni aparat rezerviran za gostujočo ekipo, za razigravanje svojih igralcev. Če se gostujoča ekipa ne pojavi do rednega pričetka tekme, te pravice nima. Posamezno ekipo se čaka na tekmo največ 30 minut.
- Ekipa, ki gostuje nikoli ne plača žetonov. Stroške igre prevzame domača ekipa v dogovoru s svojim matičnim lokalom in lastnikom aparata.
- Na vsaki tekmi se vodi zapisnik o rezultatih in igralcih. Igralci se vedno zapišejo na zapisnik pred pričetkom tekme. V zapisniku mora biti jasno opredeljeno katere pare je rezervni igralec odigral in sicer tako, da se v preostalih parih, ki jih igra rezerva prečrta številka glavnega igralca (od 1 do 4) in pripiše številka rezervnega igralca. Po končani tekmi zapisnik pregledata in podpišeta vodji obeh ekip. Vodja domače ekipe je dolžan v predpisanem času zapisnik izročiti predstavniku vodstva lige, v

nasprotnem primeru je rezultat 16:0 v korist gostov. V takšnem slučaju se ekipi, ki ni pravočasno prinesla rezultatov, ne šteje kot da jih ne bi bilo na tekmo.

- Predstavniki lige mora podpisati zapisnik prejeto najkasneje v soboto tekočega tedna ko se je odigral redni krog. Zapisniki tekem enote Slovenj Gradec se bodo zbirali v MYSTIC BARu (Katica), Zapisniki tekem se slikajo s telefonom in se preko MMS pošljejo na 041351205, ali se skenirajo in pošljejo po e-pošti na dejan.kasnik@sanco-aparati.com. Za ostale regije ne dogovorjeni lokaciji
- Vsi igralci morajo biti pred pričetkom tekme točno vpisani v zapisnik in se po tem vrstnem redu tudi ravnati. Preskoki parov so dovoljeni samo v primeru v kolikor se v celoti strinjata obe ekipi.

11. Dolžnosti in pravice udeležencev lige:

Tekmovalcev :

- da pravilno in pravočasno prihaja na ligaške tekme;
- da upošteva kodeks FAIR-PLAYA;
- da s svojim početjem ne škoduje ostalim tekmovalcem in športu samemu;
- da poravnava vse stroške ali škodo, ki jo povzroči;
- da upošteva vsa pravila tega pravilnika;

Vodje ekip:

- da se ligaške tekme pričnejo točno po razporedu
- da rešujejo morebitne spore v skladu s pravilnikom
- da je avtomat na domačem terenu postavljen po predpisih
- da omogoči gostujočim igralcem normalne razmere za potek igre: (primeren prostor, ogrevanje, osvetlitev, ozvočenje, prezračevanje, športno navijanje navijačev,...)

Organizator:

- določi termine in ligaške pare
- poskrbi za nemoten potek lige v okviru terminov
- da rešuje spore med vodji ekip
- da redno informira ekipe o stanju na lestvici (preko spletne strani)
- poskrbi za pokale in nagrade najboljših uvrščenih ekip in igralcev
- sodeluje pri organizaciji zaključnega turnirja

12. Nagrajevanje :

- Razdelitev denarnega sklada:

stroški vodenja lige, pokali: 25% skupnega sklada

sklad denarnih nagrad: 75% skupnega sklada

Sklad denarnih nagrad se deli na prva tri mesta (50%, 30% in 20%), oz. če je končnica organizirana tako da poteka turnir najboljših 4 ekip, se denarni sklad razdeli na prva štiri mesta (45%, 27%, 18%, 10%)

13. Organizacija lige

Liga je organizirana samoiniciativno med ljubitelji igranja pikada in interesi gostinskih lokalov in ni registrirana pri nobeni pravni osebi, temelji zgolj na upoštevanju FAIR-PLAYA, dolgoletnih izkušnjah in poznanstva med udeleženci lige. Zato se vse udeležence v ligi poziva da čim manj odstopajo od teh pravil in s tem od problemov, ki bi s tem nastali. Vsaka ekipa v ligi sodeluje na lastno odgovornost!

Pravila lige so sprejeta in veljajo za sezono 2018/2019.