



KLASIČNI PIKADO – STEEL DART

Čobčeva ulica 2a
2311 Hoče

pizs.klasicnikado@gmail.com
Facebook: PIZS klasični pikado
<http://www.pizs.si>

DRŽAVNI RANG TURNIRJI V KLASIČNEM POKADU 2019

Sezona klasičnega pikada se prečne 1. januarja in traja do 31. decembra tekočega leta. V sezoni 2019 se bo organiziralo 6 državnih rang turnirjev, ki bodo razdeljeni skozi vso sezono. Organizirani bodo na različnih lokacijah in regijah po Sloveniji.

Sodelujejo lahko vsi, ki imajo slovensko državljanstvo.

Plačila letnih licenc NI!

Prijava na posamezni turnir bo možna 30 minut pred pričetkom in bo znašala 20 eur.

Prijavnina oziroma kotizacija se na vsakem turnirju 100% vrne med igralce v obliki nagrad.

Nagrado prejme prvih osem uvrščenih v moški in prve tri uvrščene v ženski konkurenci.

Igralke in igralci prejmejo na vsakem turnirju za svoj uspeh določeno število točk, ki se seštevajo skozi vseh 6 turnirjev in ne bodo vezane na število udeležencev.

Najboljši trije v obeh konkurencah (ženski in moški) bodo razglašeni na DRŽAVNEM PRVENSTVU 2019.

Na državnem prvenstvu 2019 se bo nosilce skupin določilo na osnovi rezultatov na rang turnirjih.

V primeru, da bomo izbirali **reprezentanco** imajo prednost igralci, ki so višje uvrščeni na rang turnirjih.

PRAVILA IGRANJA:

- Igra v moški in ženski konkurenci.
- Igralec in igralke se morajo prijaviti pri zapisnikarski mizi do predpisane ure.
- Vodstvo tekmovanja izvede žreb skupin. Organizator določi nosilce skupin glede na rezultate na **državnem prvenstvu 2018**.
- Izžreba se 8 skupin v moški konkurenci. Število igralcev v skupini je odvisno od števila prijavljenih.
- Sistem tekmovanja žensk je odvisen od števila prijavljenih igralok.
- Vsaka skupina igra na svoji tarči.
- V skupini igrajo igralci vsak z vsakim.
- igra se igra 501 DO
- Iz skupine se prva dva uvrščena igralca uvrstita v nadaljnje tekmovanje, torej med 16 igralcev, ki nadaljujejo po tabeli na KO sistem.
- V skupini se igra na 7 iger (best of 7) zmaga igralec, ki pride prvi do 4 zmage.
- za zmago prejme igralec 2 točki, za poraz pa 0 točk.
- V primeru istega števila točk na lestvici, zasede višje mesto igralec, ki je boljši v medsebojni tekmi. V primeru večjega števila igralcev z istim številom točk ter po medsebojnih tekmah ni mogoče določiti vrstni red je višje uvrščen igralec, ki ima boljšo razliko med dobljenimi in izgubljenimi igrami v medsebojnih tekmah, če je tudi to identično pa je višje uvrščen igralec, ki je zmagal več iger v vseh tekmah. V primeru ko po tem kriteriju ni mogoče določiti vrstni red igralci odigrajo dodatno tekmo na **dve(2)** dobljeni igri.
- Igralci, ki se uvrstijo na KO tabelo torej šestnajstino finala igrajo na 9 iger (best of 9). ZMAGA igralec, ki pride prvi do 5 zmag.
- Osmino finala zmaga igralec, ki je boljši od 11 iger (best of 11) oziroma igralec, ki pride prvi do 6 zmag.
- polfinalno tekmo zmaga igralec, ki je boljši od 13 iger (best of 13) oziroma igralec, ki pride prvi do 7 zmag.
- Finalno tekmo zmaga igralec, ki je boljši od 15 iger (best of 15) oziroma igralec, ki pride prvi do 8 zmag.

TEKMA:



KLASIČNI PIKADO – STEEL DART

Čobčeva ulica 2a
2311 Hoče

pizs.klasicnipikado@gmail.com
Facebook: PIZS klasični pikado
<http://www.pizs.si>

- Skupine in razporedi tekem v skupini ter sodniki tekem bodo na ogled na vidnem mestu v dvorani.
- Vodstvo tekmovanja javno pokliče igralca na določeno tarčo k odigravanju tekme.
- Igralca imata 5 minut časa, da se zglasita pri tarči, če katerega ni mora to sodnik sporočiti vodstvu tekmovanja, ki izvede zadnji javni poziv in če igralca v roku 2 minut ni pri tarči izgubi tekmo.
- Igralca imata na voljo 6 puščic za ogrevanje.
- Kdor igra prične se določi z metom na center (bull). Met na center prične igralec, ki je na razporedu tekme napisan prvi. Šteje se samo center torej igralca mečeta tako dolgo dokler eden ne zadane centra (25 ali 50). Če oba zadeneta center met ponovita (50 center ima prednost pred 25). Pri ponavljanju igralca zamenjujeta vrstni red metanja. Po metu igralec vzame puščico iz tarče neglede kam je zadel.
- Metanje na center vodi in kontrolira sodnik.
- Nato igralca izmenično pričenjata igro do konca tekme.

IGRALNI PROSTOR:

V dvorani bo označen igralni prostor.

- V igralnem prostoru se lahko nahajajo le sodnik in igralca, ki igrata tekmo.
- igralca do konca tekme ne smeta zapustiti igralnega prostora, razen v primeru zamenjave ali popravila igralne opreme kar mora dovoliti sodnik tekme.
- Igralec ima za popravilo opreme na voljo 3 minute.

SOJENJE:

SODI SE NA TABLIČNE RAČUNALNIKE, razen tekme, ki se bodo v živo prenašale (jou tube).

- Igralci so brez ugovora dolžni soditi tekme, kot določi vodstvo tekmovanja. V primeru, da igralec, ki je določen soditi tekmo iz kakršnih koli razlogov ne more ali ne želi soditi si lahko sam poišče zamenjavo, kar mora skupaj z zamenjavo prijaviti pri zapisnikarski mizi.
- Igralec, ki se ne odzove javnemu pozivu vodstva tekmovanja na sojenje k določeni tarči v roku 5 minut se diskvalificira z nadaljnega tekmovanja.
- sodnik med tekmo ne sme komunicirati in gledati igralcev ampak mora biti obrnjen k tarči.
- v rezultat štejejo samo puščice, ki so zabodene v tarčo.
- Igralec lahko puščice vzame iz tarče šele ko sodnik zabeleži rezultat.
- Igralec lahko ugovarja na seštevek vseh treh puščic sodnika samo dokler so puščice zabodene v tarči, ko se puščice izvlečejo ugovor na seštevek ni možen.
- Če igralec meni, da je sodnik napačno odštel rezultat lahko zahteva popravek ampak le do konca tekoče igre. Ko se igra konča niso več možni popravki rezultata.
- Takoj po končani tekmi morata zmagovalec in sodnik javiti rezultat tekme pri zapisnikarjevi mizi.

KAJENJE:

Kajenje v dvorani NI dovoljeno.

ALKOHOL:

V dvorani bo igralni prostor označen in v ta igralni prostor NI dovoljeno vnašanje ALKOHOLA.

RED IN DISCIPLINA

- Igralci se morajo obnašati po pravilih splošnega fair playa in športnega obnašanja.
- igralec ne sme nešportno ovirati nasprotnega igralca, ga žaliti, provocirati, poniževati, izzivati prepir, pretep ali se kakorkoli nešportno obnašati proti drugemu igralcu, publiki ali vodstvu tekmovanja.
- Igralca, ki prekrši ta pravila lahko vodstvo tekmovanja diskvalificira iz tekmovanja in poda zoper njega prijavo disciplinski komisiji PIZS.

KLASIČNI PIKADO – STEEL DART

Čobčeva ulica 2a
2311 Hoče

pizs.klasicnipikado@gmail.com
Facebook: PIZS klasični pikado
<http://www.pizs.si>



OBLAČENJE:

- igralci morajo biti primerno oblečeni za igranje steel darta. **Igralci nikakor ne smejo igrati v trenerki in špornih copatih**
- Izjeme so lahko le iz zdravstvenih in religioznih razlogov.

V primeru, da se na samem tekmovanju zgodi situacija za katero pravila igranja in tekmovanja niso natančno navedena bo vodstvo tekmovanja uporabilo pravilo WDF.