

KLASIČNI PIKADO – STEEL DARTČobčeva ulica 2a
2311 Hočepizs.klasicnipikado@gmail.com
Facebook: PIZS klasični pikado
<http://www.pizs.si>**DRŽAVNI RANG TURNIRJI v KLASIČNEM PIKADU 2020 – posamezno**

- igra se v moški in ženski konkurenci.
 - Kotizacija znaša 15 eur in se vsak turnir v celoti vrne med osem (8) najboljših (ženske - med štiri).
 - prijava je prosta, torej se lahko prijavijo tudi igralci in igralke, ki ne sodelujejo v ekipnem tekmovanju, seveda pa mora poravnati letno članarino, ki znaša 20 eur
 - igrajo lahko tudi tujci, vendar samo če je prijavljen v ekipi, ki sodeluje v ekipnem tekmovanju.
 - igralci, ki imajo s strani disciplinske komisije pikado zveze Slovenije potrjeno časovno prepoved igranja se ne morejo prijaviti.
 - Igralec in igralke se morajo prijaviti pri zapisnikarski mizi do predpisane ure (13.30).
 - Vodstvo tekmovanja izvede žreb skupin. Organizator določi nosilce skupin glede na rezultate na državnem prvenstvu 2019.
 - Izžreba se 16 ali 8 skupin v moški konkurenci. Število igralcev v skupini je odvisno od števila prijavljenih.
 - Sistem tekmovanja žensk je odvisen od števila prijavljenih igralk.
 - Vsaka skupina igra na svoji tarči (v primeru 16 skupin igrajo dve skupini na eni 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 32 ali 16 igralcev, ki nadaljujejo po tabeli na KO sistem.
 - V skupini se igra na boljši od 4 iger (best of 4) in se morajo odigrati vse štiri igre.
 - za zmago 3:1 ali višjo prejme igralec 3 točki, za poraz pa 0 točk.
 - v primeru neodločenega izida 2:2 prejmeta igralca po eno (1) točko.
 - 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 ti igralci odigrajo dodatno tekmo na dve (2) dobljeni igri.
 - Igralci, ki se uvrstijo na KO tabelo igrajo do četrtfinala na boljši od 7 iger (best of 7). ZMAGA igralec, ki pride prvi do 4 zmag.
 - Četrtfinalno tekmo zmagata igralec, ki je boljši od 9 iger (best of 9) oziroma igralec, ki pride prvi do 5 zmag.
 - polfinalno tekmo zmagata igralec, ki je boljši od 11 iger (best of 11) oziroma igralec, ki pride prvi do 6 zmag.
 - Finalno tekmo zmagata igralec, ki je boljši od 13 iger (best of 13) oziroma igralec, ki pride prvi do 7 zmag.
- TEKMA:**
- 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.

**KLASIČNI PIKADO – STEEL DART**Čobčeva ulica 2a
2311 Hočepizs.klasicnipikado@gmail.com
Facebook: PIZS klasični pikado
<http://www.pizs.si>**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**

- 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, publiko ali vodstvu tekmovanja.
- Igralca, ki prekrši ta pravila lahko vodstvo tekmovanja diskvalificira iz tekmovanja in poda zoper njega prijavo disciplinski komisiji PIZS.

OBLAČENJE:

- igralci morajo biti primerno oblečeni za igranje steel darta. To pomeni v majico z ovrtnikom ali srajco, temne hlače in temne čevlje.
- 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.