

**KLASIČNI PIKADO – STEEL DART**Čobčeva ulica 2a
2311 Hočepizs.klasicnipikado@gmail.com

Facebook: PIZS klasični pikado

<http://www.pizs.si>

Stran 1/10

PIKADO PRAVILA

Na osnovi člena 9. alineje a statuta Pikado zveze Slovenije je skupščina Pikado zveze Slovenije na svoji seji dne 16.8.2017 sprejela:

Pravila tekmovanj**1. UVODNE DOLOČBE****Predmet pravilnika**

Člen 1.

(a.) S tem pravilnikom se določajo splošna pravila pikado igre in pravila tekmovanj, ki jih organizira ali se dogajajo pod okriljem Pikado zveze Slovenije (v nadaljevanju PIZS).

(b.) Vsa tekmovanja, ki jih organizira PIZS ali se igrajo pod okriljem PIZS se bodo igrala po pravilih navedenimi v tem pravilniku, statutu PIZS in aktih Svetovne pikado zveze (WDF).

(c.) Na vsa vprašanja, ki se nanašajo na pravila igre, izvrševanje in pravila tekmovanj, ki niso določena s tem pravilnikom se bodo uporabljala pravila WDF.

2. SPLOŠNE DOLOČBE IGRANJA PIKADA**Osnovni termini in definicije**

Člen 2.

Tekmovanje:

Vsak turnir, ligaško ali drugo tekmovanje, ki jih organizira ali se igra pod okriljem PIZS in se sestoji iz več tekem po določenih pravilih.

Organizator:

PIZS, njen pristojen organ ali telo pooblaščen s strani PIZS, da izpelje tekmovanje.

Igralec:

Pomeni ednino ali množino, ekipo ali posameznika, moškega ali žensko.

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

Oseba določena, da vodi tekmo na stojalu ali odru, oseba, ki beleži dosežen rezultat in preostanek potreben za dokončanje igre.

Napovedovalec:

Oseba določena, da oznanja rezultat med tekmo.

Zapisnikar:

Oseba določena, da beleži rezultat in druge podrobnosti v zapisnik tekme.

Tekma:

Igra med dvema igralcema. Lahko je razdeljena na več nizov.

Igra:

Najmanjša enota tekme, ki se konča z zmago ali porazom. Igra je enaka tekmi, če tekma ni razdeljena na igre ali nize. Skupno število iger na tekmi mora biti neparno.

Niz:

Del tekme, ki je sestavljen iz neparnega števila iger. Skupno število nizov na tekmi mora biti neparno. Zmagovalec niza je igralec, ki osvoji večje število iger. Zmagovalec tekme je igralec, ki zmaga večje številu nizov.

Puščice in tarče

Člen 3.

(a.) Igralci si priskrbijo svoje puščice, ki ne smejo biti daljše od 30,5 cm in težje od 50 g. Vsaka puščica mora imeti kovinsko konico pritrjeno na telo puščice. Na zadnjem telesa puščice mora pritrjen nastavek s peresom. Ki ga lahko sestavlja največ 5 delov (npr. pero, nastavek za pero, sistem za pritrjevanje telesa, zaščita peresa).

(b.) Tekmovanja se igrajo na standardnih **Winmau** tarčah, ki zadovoljujejo vse specifikacije potrjene s strani WDF.

Prostor za igro

Člen 4.

(a.) Prostor potreben za normalno izvedbo igre, tehnično ločen in velikosti, ki omogoča normalno izvedbo igre. Ta prostor mora omogočati dovolj prostora za igralce, sodnika, napovedovalca in zapisnikarja tako, da ne motijo meta igralcem.

(b.) Črta metanja je oddaljena 2,37 m od črte, ki označuje položaj tarče. Višina sredine tarče od nivoja tal znaša 1,73 m. Diagonala med središčem tarče in črto metanja znaša 2,93 m. Črta metanja mora biti privzdignjena za 38 mm od nivoja tal in mora znašati 610 mm dolžine. Če ne obstajajo tehnične možnosti, da se postavi privzdignjena črta metanja je lahko izredno postavljena v višini tal, vendar mora biti jasno in vidno označena.

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

Stran 3/10

- (c.) V primeru težav glede oddaljenosti črte metanja se le-ta oddaljenost preveri z merjenjem diagonale. Kakršne koli spremembe oddaljenosti tarče se morajo opraviti pred pričetkom tekme. Pritožbe po tem se ne upoštevajo.
- (d.) Med tekmo tekmovalci ne smejo prestopati črte metanja. Dovoljeno pa se je nagniti s telesom preko črte metanja. Prav tako je dovoljeno stati levo ali desno za namišljeno črto metanja. Puščica, ki ni vržena skladno s temi pravili se ne upošteva, ampak sodnik dosodi prestop.
- (e.) Na vidnem mestu poleg tarče mora biti postavljena tabla za pisanje rezultata. Tabla mora biti na takšni oddaljenosti od tarče, da omogoča varnost sodnika od možnega odboja puščice. Podobno velja tudi za napovedovalca, ki lahko prav tako stoji pred igralcem. Oba pri tem ne smeta ovirati igralca pri metu.
- (f.) Če po pravilih tekmovanja igralci sami beležijo rezultat je lahko tabla postavljena neposredno ob tarči. V tem primeru igralec ne sme začeti z metanjem preden se igralec, ki je končal z meti ne umakne iz prostora za igro.

Osvetlitev

Člen 5.

- (a.) Vsaka tarča mora biti osvetljena z svetlobo moči najmanj 100 W. Če se igra na odru mora biti tarča osvetljena z dvema lučema. Luči se postavijo tako, da se v največji možni meri izognemo ustvarjanju senc, ki lahko vplivajo na vidnost puščic in zadetega polja.
- (b.) V primeru igranja na odru se lahko postavijo dodatne luči ali reflektorji za osvetljevanje za potrebe snemanja in podobno. Te luči ne smejo biti direktno usmerjene v linijo metanja igralca ter uradnih oseb v prostoru za igro. Postavljene morajo biti tako, da ne motijo igralcev pri metanju in uradnih oseb pri spremljanju igre.

Metanje

Člen 6.

- (a.) Pod metanje se šteje metanje serije največ 3 puščic. Puščice se mečejo z roko. Eno po eno v smeri tarče z konico usmerjeno k tarči. Puščica, ki ni vržena v skladu s temi pravili se upošteva kot napačen met in se ne šteje v rezultat.
- (b.) Če se igralec dotakne zapičene puščice v tarči se to metanje smatra kot končanim ne glede koliko puščic je igralec do takrat vrgel.
- (c.) Puščica, ki se odbije od tarče ali pade iz tarče pred končanim metanjem se ne šteje v rezultat in ni možno ponavljanje.

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

- (d.) Igralec, ki konča z metanjem lahko izvleče puščice iz tarče po vpisu in objavi njegovega rezultata. Če igralci sami beležijo rezultat mora igralec najprej vpisati svoj rezultat šele nato izvleči puščice iz tarče. Metanje se smatra končanim ko igralec izvleče puščice iz tarče.
- (e.) Igralec, ki pri izvlačenju puščic namerno poškoduje tarčo se opomni. Če po drugem opozorilu prekršek ponovi izgubi igro v kateri se je to zgodilo.

Začetek in konec igre

Člen 7.

- (a.) Vse igre se pričenjajo s čistim, enojnim vstopom. Kar pomeni, da se štetje prične, če igralec zadane katerikoli polje ne tarči in po pravilu dvojnega izhoda (DO), kar pomeni, da se igra konča z zadetkom v dvojno polje tistega števila, ki je enak polovici preostalega rezultata igralca. Čisti center (Bull) se šteje 50 in šteje kot dvojni izhod.
- (b.) »Preskok« pravilo se uporablja: če igralec zgreši trenutni rezultat, zadane število enako trenutnemu rezultatu, vendar ne zadane dvojno polje, ali ostane na rezultatu 1. V tem primeru se dosežen rezultat ne šteje in se vrne na pozicijo pred zadnjo serijo metov.
- (c.) Zadelek za izhod objavi sodnik ali napovedovalec, veljaven je samo, če puščica ostane v tarči dokler je igralec ne izvleče. Če sodnik ali napovedovalec napačno označi izhod ima igralec pravico nadaljevati z metanjem preostalih puščic v tisti seriji. Če je igralec zaradi napačno objavljenega izhoda že izvlekel eno ali več puščic iz tarče bo sodnik izvlečene puščice zapičil v najbližji položaj v katerem so bile. Nakar igralec nadaljuje z metanjem.

Štetje in beleženje rezultata

Člen 8.

- (a.) Tekma se igra na neparno število iger ali nizov. Po načelu najboljši od (best of). Tekma se konča ko eden od igralcev doseže število dobljenih iger ali nizov katero predstavlja večino od skupnega števila nizov ali iger. V tem primeru se ostale igre ali nizi ne igrajo.
- (b.) Igra se igra tako, da igralci pričnejo z neparnim številom točk 501, 701 ali 1001. Doseženi rezultat v vsakem metanju se odšteva od trenutnega rezultata. Rezultat se šteje za vsako puščico, ki ostane zabodena v tarči ali se konica puščice dotika tarče, s toliko točkami kot je vredno polje v katero je puščica zabodena ali se vrh konice puščice dotika polja.
- (c.) Igralec je dolžan po objavi in vpisu rezultata izvleči puščice iz tarče razen v primeru, da zaradi poškodbe ali telesne pomanjkljivosti tega ni zmožen narediti. Pritožba glede objavljenega ali vpisanega rezultata doseženega z metanjem se lahko poda samo preden se puščice izvlečejo iz tarče.

**KLASIČNI PIKADO – STEEL DART**Čobčeva ulica 2a
2311 Hočepizs.klasicnipikado@gmail.com

Facebook: PIZS klasični pikado

<http://www.pizs.si>

(d.) Napake pri računanju skupnega preostalega rezultata se lahko popravijo samo do začetka naslednje serije metov igralca katerega rezultat je vprašljiv. Po tem se vpisani rezultat ne more popravljati in se upošteva tako kot je vpisan. Trenutni rezultat igralca mora biti jasno viden na tabli sodniku in igralcem.

(e.) Igralec se lahko v katerem koli trenutku med metanjem posvetuje s sodnikom ali drugo uradno osebo o preostalem rezultatu. Sodniku in uradnim osebam ni dovoljeno, da igralcu sugerira ciljanje potrebnega izhoda (npr. dvojno 16 in podobno).

3. SPLOŠNA PRAVILA TEKMOVANJA**Pravila tekmovanja**

Člen 9.

(a.) S tem pravilnikom se urejajo osnovna pravila igranja lige, tekem. Prav tako sankcije za nespoštovanje teh pravil.

(b.) Posebna pravila, ki niso določena s tem pravilnikom se določa s pravili za vsako posamično tekmovanje, ki jih sprejme in odobri upravni odbor PIZS.

(c.) S pravilnikom tekmovanja se določa sistem tekmovanja, način prijavljanja igralcev in ekip, urnik in raspored tekem in turnirjev, način točkovanja in določanja uvrstitve, kotizacija, nagrade in druga vprašanje, ki so pomembna za potek tekmovanja.

Pristop k tekmi in zagrevanje

Člen 10.

(a.) Igralec je dolžan priti v prostor za igro najkasneje v roku 5 minut od javnega poziva. Igralec, ki ne upošteva poziva izgubi tekmo brez boja.

(b.) Igralci imajo pred tekmo pravico do zagrevanja. Vsak igralec na zagrevanju lahko vrže 6 puščic, razen v primeru ko je potrebno, da se igralci navadijo na nove tarče, na spremenjeno črto metanja, spremenjeno osvetlitev in ostale spremembe, ki vplivajo na igro. V tem primeru se dovoli metanje 9 puščic za zagrevanje.

(c.) Igralci, ki ne igrajo tekme se lahko zagrevajo v za to določenem prostoru in postavljenim tarčam. To velja samo za igralce, ki sodelujejo na tekmovanju.

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

Stran 6/10

Pravila med igro

Člen 11.

- (a.) V prostoru za igranje se lahko nahajajo samo igralci, sodnik, napovedovalec in uradne osebe. Pred igralcem, ki meče je lahko samo sodnik, napovedovalec ali upravljalec elektronskega sistema, če se le-ta uporablja za beleženje rezultata. Ti na kakršenkoli način ne smejo motiti igralca, ki meče in so dolžni vsako gibanje omejiti na minimum med potekom igre.
- (b.) Drugi igralec mora stati najmanj 60 cm za igralcem, ki meče. Če se igra na odru se razpored uradnih oseb in igralcev razporedi tako, da ne zakrivajo pogleda gledalcev na oder.
- (c.) V prostoru za igranje ni dovoljeno kajenje, pitje alkoholnih pijač in kakršnokoli nespodobno obnašanje.
- (d.) Igralcu se dovoli do 3 minut odmora med metanjem, zaradi zamenjave ali popravila poškodovane opreme. Igralcu se lahko dovoli, da zaradi neodločljive potrebe zapusti igralni prostor do največ 5 minut.

Razpored metanja

Člen 12.

- (a.) Kateri igralec bo imel začetni met se določi s ciljanjem centra tarče. Po pravilih se lahko določi tudi z žrebom ali metanjem kovanca.
- (b.) Ko se začetni met določi s ciljanjem centra vsak igralec oz. po en igralec iz ekipe ali para vrže eno puščico ter poskusi zadeti center (25 ali 50) pri čem je rdeči center (50) vrednejši od plavega (25). Če noben igralec ne zadane centra, izvlečeta puščice in nadaljujeta z metanjem v obrnjenem vrstnem redu, dokler en igralec ne zadane centra. Če sta oba igralca zadela center pustita puščici v tarči in nadaljujeta z metanjem v obrnjenem vrstnem redu dokler eden igralec ne zgreši centra.
- (c.) Ko se na tekmi, ki se igra na igre igra odločilna igra (zadnja igra na tekmi pri neodločenem rezultatu) se začetni met igralca ponovno določi s ciljanjem centra. Po pravilih tekmovanja se lahko določi, da se tekma zaključi na razliko dveh iger, vendar tako, da zaradi prednosti začetnega meta ni nobeden od igralcev v podrejenem položaju v odločilni igri.
- (d.) Ko se začetni met določa s ciljanjem centra se vrstni red metanja v center določi z metanjem kovanca.

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

Stran 7/10

Ugovor in protest

Člen 13.

- (a.) Ugovor ali protest v zvezi s kršenjem pravil s strani igralca ali uradne osebe se mora podati sodniku tekme takoj ko je ta prekršek storjen. Po nadaljevanju metanja igralca, ki je podal ugovor ali protest se le-ta ne bo več upošteval.
- (b.) Če je podan ugovor v smislu točke **a** tega člena se bo sodnik o njem takoj odločil preden se igra nadaljuje.
- (c.) Ugovor v zvezi beleženja rezultata se lahko poda do naslednje serije metanja igralca o katerega rezultatu je podan ugovor. Po zaključku igre ali tekme ni dovoljeno naknadno popravljanje rezultata ali poteka tekme.

Pravila športnega obnašanja

Člen 14.

- (a.) Med tekmo se morajo igralci obnašati v skladu s vsesplošnimi pravili fair playa in športnega obnašanja. Igralec ne sme na nešportni način ovirati svojega nasprotnika, ga žaliti, provocirati ali podcenjevati. Igralec ne sme izzivati prepira ali se na drug nešportni način obnašati do drugega igralca, gledalcev ali uradnih oseb.
- (b.) Igralca, ki krši ta pravila lahko organizator tekmovanja diskvalificira. Če igralec ali ekipa ugovarja tej odločitvi o tem odločijo prisotni funkcionarji PIZS z večino glasov. Če na tekmovanju ni prisotnih funkcionarjev PIZS odločijo o pritožbi prisotni predstavniki klubov katerih igralci in ekipe sodelujejo na tekmovanju. Tudi v tem primeru z večino.

Obleka in oprema

Člen 15.

- (a.) Igralci nastopajo v običajnih oblačilih za pikado. To so majica ali srajca z ovratnikom, elegantne dolge hlače in čevlji. Za neustrezna oblačila pa veljajo dresi, majice brez rokavov, natikači, kape in drugi deli obleke, ki se nosijo na glavi razen iz medicinskih ali religioznih razlogov.
- (b.) Igralci, ki nastopajo na mednarodnih tekmovanjih morajo na opremi nositi viden znak PIZS. Igralci iste ekipe ali kluba, ki sodelujejo na ekipnem tekmovanju morajo nositi enotno opremo na kateri je lahko viden znak kluba ali druge oznake klubske pripadnosti.
- (c.) Igralec na svoji opremi ne sme nositi oznak sponzorjev ali reklamnih oznak, razen v primeru, da ima klub ali PIZS sklenjen sponzorski sporazum, ki jih na to obvezuje.

**KLASIČNI PIKADO – STEEL DART**Čobčeva ulica 2a
2311 Hočepizs.klasicnipikado@gmail.com
Facebook: PIZS klasični pikado
<http://www.pizs.si>**4. TURNIRJI****Splošna pravila****Člen 16.**

- (a.) Na tekmovanju lahko igrajo posamezniki, pari ali ekipe, v moški, ženski ali mešani konkurenci (pari in ekipe). V konkurenci članov ali v konkurenci do določene starosti.
- (b.) Tekmovanja se igrajo po sistemu izločanja ali po krožnem sistemu, kar se določi s pravili tekmovanja.
- (c.) Igralci so se dolžni ravnati po teh pravilih. Igralec, ki se teh pravil ne drži se lahko diskvalificira.

Prijava in registracija**Člen 17.**

- (a.) Organizator mora priskrbeti obrazce za prijavo igralcev in objaviti seznam sodelujočih. Seznam sodelujočih se z prijavnici posreduje odgovornemu organu PIZS.
- (b.) Organizator ali odgovorni organ PIZS lahko zavrne ali upočasni registracijo posameznega igralca ali ekipe, če ni opravljena v skladu s tem pravilnikom, pravilih turnirja ali pravilih PIZS o registraciji klubov in igralcev.
- (c.) Igralec, ki ne odigra vseh tekme po razporedu tekmovanja razen v upravičenem primeru (poškodba ali bolezen), izgubi pravico do nagrade, ki bi mu pripadla z doseženim rezultatom.

Žreb parov in razpored**Člen 18.**

- (a.) Razpored tekem se določa z žrebom pred pričetkom turnirja. Na turnirju se lahko določijo nosilci po rang lestvici igralcev in se na ta način zagotovi, da med seboj ne srečajo do končnice turnirja.
- (b.) Razpored se izpostavi na vidnem mestu igralnega prostora. Razpored se po začetku turnirja ne more več zamenjati.
- (c.) Pri posameznem tekmovanju niso dovoljene zamenjave igralcev po objavljenem razporedu. Pri ekipnih tekmovanjih se zamenjava lahko izvrši ampak le do odigranega prvega kola, razen, če tega izrecno ne dovoljujejo pravila turnirja.

**KLASIČNI PIKADO – STEEL DART**Čobčeva ulica 2a
2311 Hočepizs.klasicnipikado@gmail.com

Facebook: PIZS klasični pikado

<http://www.pizs.si>

Stran 9/10

5..LIGA**Splošna pravila****Člen 19.**

(a.) Liga je stalno ekipno tekmovanje v katerem sodelujejo klubi registrirani v PIZS. Liga se igra po sistemu vsak z vsakim, dvokrožno ali več krožno. Odvisno od števila ekip, ki sodelujejo. Vsaka ekipa mora odigrati enako število tekem kot domačin in kot gost.

(b.) S pravili lige se določa: število, način in vrstni red iger, ki se igrajo na tekmi, način točkovanja, raspored in urnik tekmovanja, sestava in število igralcev, pogoji pod katerimi se morajo tekme odigrati. Sankcije za neprihod na tekmo in drugo kršenje pravil lige. Kot vsa druga vprašanja, ki se navezujejo na tekmovanje v ligi.

(c.) Ligo vodi pooblaščen predstavnik PIZS, ki ga imenuje upravni odbor zveze.

6. SPLOŠNI POGOJI TEKMOVANJA**Tekmovalna sezona in urnik tekmovanja****Člen 20.**

(a.) Tekmovalna sezona se prične 1. septembra tekočega leta in se konča 30. junija naslednjega leta. Tekmovalna sezona je razdeljena na jesenski in spomladanski del v skladu z urnikom tekmovanja.

(b.) Z urnikom tekmovanja se določijo termini tekem lige in drugih uradnih tekmovanj. Urnik tekmovanj v skladu s statutom potrdi upravni odbor PIZS.

(c.) Urnik tekmovanj v nižjih rangih katera organizirajo regijske zveze mora biti usklajen z urnikom tekmovanj višjega ranga.

PRESTOPNI ROK**Člen 21.**

(a.) Prestopni rok je obdobje v katerem lahko igralci prestopajo iz enega kluba v drugega. Prestopni rok se prične z dnem končanja tekmovalne sezone in se konča z dnem pričetka naslednje tekmovalne sezone.

(b.) Upravni odbor PIZS lahko na predlog vodje tekmovanja ali večine sodelujočih klubov z dopolnilom določi prestopni rok tudi v odmoru med jesenskim in spomladanskim delom tekmovalne sezone.

KLASIČNI PIKADO – STEEL DARTČobčeva ulica 2a
2311 Hočepizs.klasicnipikado@gmail.com
Facebook: PIZS klasični pikado
<http://www.pizs.si>**Stran 10/10****7. PREHODNE IN KONČNE ODLOČBE**

Uveljavljanje pravilnika

Člen 22.

Ta pravilnik stopi v veljavo z dnem sprejetja, uporabljat se prične s sezono 2017/18.

Predsednik Skupščine

Jože Grantaša