

Pikado savez grada Zagreba

Natjecateljski pravilnik za klasični pikado



SADRŽAJ:

PREDGOVOR 2

DEFINICIJE 2

PRAVILA IGRE 3

1. BACANJE 3
2. POČETAK I ZAVRŠETAK SUSRETA 4
3. BODOVANJE 5
4. PIKADO META 6
5. SVJETLO 7
6. POSTAVLJANJE I DIMENZIJA METE I LINIJE ZA BACANJE 7-8

PRAVILA TURNIRA 9

7. OPĆA PRAVILA TURNIRA 9
8. PRAVILNIK 9
9. PRIJAVE 11
10. REGISTRACIJA 11
11. ŽDRIJEB 12
12. RASPORED SUSRETA 12
13. ZAGRIJAVANJE 13
14. PLAN TURNIRA 14
15. PROVEDBA 15
16. ODIJEVANJE NATJECATELJA 15
17. PUŠENJE I PIĆE 16
18. PRAVILA PROTIV DOPINGA 16
19. ISKLJUČENJE 16

IZMJENE I DOPUNE 17

AUTORSKO PRAVO 17

PREDGOVOR

Sva natjecanja i turniri u pikadu koji se organiziraju pod isključivom jurisdikcijom PSGZ-a ili njezinih imenovanih organizatora igrat će se prema pravilima Pikado saveza grada Zagreba.

DEFINICIJE

PSGZ To je Pikado savez grada Zagreba. Upravno tijelo za pikado sport u gradu Zagrebu

TURNIRI Službena natjecanja PSGZ-a na kojima se igra za bodove / ranking

LIGAŠKO NATJECANJE Službena natjecanja PSGZ-a na kojima se igra za bodove / ranking

ORGANIZATOR To je PSGZ, njegovo izvršno tijelo ili od strane PSGZ-a imenovani organizator za obavljanje djelatnosti na turniru u pikadu.

NATJECATELJ Mogu biti pojedinac, parovi ili ekipe, žene i muškarci.

SUDAC Znači osoba koja je zadužena za organizaciju susreta.
Sudac također može djelovati i kao najavljiivač i zapisničar na turniru.

NAJAVLJIVAČ Znači osoba imenovana za objavljivanje rezultata tijekom turnira, obavještanje natjecatelja, najavljiivanje natjecanja.

ZAPISNIČAR Znači osoba imenovana za zapisivanje postignutih rezultata i ostalih relevantnih detalja igre na mjestu održavanja turnira.
Zapisničar može djelovati i kao Najavljiivač za natjecanja.

SUSRET Znači ukupna igra između dva natjecatelja. Susret se može podijeliti u setove.

LEG Znači minimalni element utakmice u kojem se igra čitav krug igre između natjecatelja. Leg će predstavljati i susret u slučaju kada on nije podijeljen na setove. Broj legova u setu ili susretu mora biti neparan.

SET Znači onaj dio utakmice koji se sastoji od neparnog broja legova. Broj setova u utakmici mora biti neparan. Pobjednik seta je igrač koji u tom setu osvoji većinu legova. Pobjednik susreta je igrač koji osvoji većinu setova.

PRAVILA IGRE

1. BACANJE

- 1.01 Igrači moraju osigurati vlastite pikado strelice, koje ne smije biti veće od ukupne duljine od 30,5 cm i ne smiju biti teže od 50 grama. Svaka strelica sastoji se od metalne špice u obliku igle pričvršćene na tijelo strelice. Na stražnjoj strani tijela strelice mora biti pričvršćen nastavak koji se može sastojati od najviše pet zasebnih dijelova, npr. pikado pero, nastavak, zaštita za pikado pero i dodatni uteg.
- 1.02 Sve će se pikado strelice pojedinačno bacati iz ruke. Svaka pikado strelica mora biti bačena špicom usmjerenom prema licu pikado mete. Ako se strelica ne baci na taj način, tada će bacanje biti proglašeno "prekršajnim bacanjem" i neće se računati u tom legu, setu ili susretu.
- 1.03 Bacanje se sastoji od maksimalno tri pikado strelice
- 1.04 Ako igrač tijekom bacanja dodirne bilo koju strelicu koja se nalazi u pikado meti, smatrati će se da je to bacanje završeno.
- 1.05 Sve strelice koje se odbijaju ili padnu sa pikado mete više se ne bacaju.
- 1.06 Svaka strelica koja ispadne iz pikado mete prije završetka bacanja i one koje nisu dohvatile pikado metu ne računaju se.
- 1.07 Prije izvlačenja pikado strelica a nakon završetka bacanja, NIJE dopušteno da natjecatelj ubacuje strelicu u ploču kako bi spriječili njihov pad ili da bi ih zadržao u meti za isti razlog. Ako se to dogodi, pogođene strelice neće se računati.
- 1.08 Natjecatelj koji namjerno oštećuje pikado metu pri izvlačenju pikado strelica na kraju bacanja, od sudca susreta dobit će usmenu opomenu. Drugo upozorenje dobiti će ako se drugi incident dogodi u istom susretu. Ako se treći incident dogodi u istom susretu, tada će se dotičnom natjecatelju oduzeti odgovarajući leg ili set.

2. POČETAK I ZAVRŠETAK SUSRETA

- 2.01 Za početak bodovanja u susretu natjecatelj mora zabit strelicu u pikado metu unutar vanjske žice pikado mete.
- 2.02 Svaki leg igra se s dvostrukom završnicom, tj. Da bi završio i pobijedio, igrač mora zabit strelicu u dvostruki broj (Double Ring ili Bull) od broja jednakog polovini preostalog rezultata.
- 2.03 BULL će se računati kao "50" i u slučaju kada je za postizanje lega ili susreta potreban rezultat "50".
- 2.04 BULL će se računati kao dvostruko '25'.
- 2.05 Primjenjuje se pravilo prebacivanja, tj. Ako igrač u bacanju postigne više bodova nego što je ostalo u legu, ili isto bodova bez pogođenog završnog dvostrukog broja ili ako ostavi rezultat jedan, tada se to bacanje ne broji i rezultat ostaje kakav je bio prije tog bacanja.
- 2.06 Prvi natjecatelj koji završi leg ili set pogotkom potrebnog dvostrukog iznosa bit će proglašen pobjednikom tog lega ili seta, ovisno o tome što je primjenjivo. Strelica koju je igrač bacio nakon završetka neće se računati.
- 2.07 Susret je podijeljen na 9 setova, u svakom setu jedan natjecatelj domaće ekipe igra protiv jednog natjecatelja gostujuće ekipe u igri „bolji od 5“ - prvi natjecatelj koji osvoji većinu odnosno tri lega biti će pobjednik seta, a preostali legovi u tom setu, ako ih ima, neće se igrati.
- 2.08 Susret se odigrava na način da tri natjecatelja jedne ekipe igraju protiv tri natjecatelja Druge ekipe. Svatko protiv svakog, pritom su moguće zamjene natjecatelja u pauzi između setova. Jednom zamijenjeni natjecatelj ne može se više vraćati u igru.
- 2.09 Nakon odigranih 9 setova dobiti ćemo pobjednika susreta
- 2.10 Pobjednik osvaja 2 boda, izgubljeni ne osvaja bodove.

3. BODOVANJE

- 3.01 Pravila natjecanja određuju legove sa fiksnim neparnim brojem 501. Svi postignuti rezultati oduzimaju se od tog ukupnog broja ili rezultata preostalog od prethodnog bacanja.
- 3.02 Boduju se pikado strelice koje su ostale zabijene ili dodiruju pikado metu, unutar vanjske dvostruke žice, sve do završetka bacanja, te se rezultat bilježi u tablici.
- 3.03 Računa se broj unutar žica segmenta pikado mete u koji je zabijena pikado strelica, ili ga pikado strelica dodiruje.
- 3.04 Natjecatelj nakon bacanja mora izvući pikado strelice iz pikado mete, osim u onim okolnostima kad osobe sa posebnim potrebama ili natjecatelj sa fizičkim ozljedama trebaju pomoć, ali tek nakon što rezultat zapiše zapisničar ili sudac.
- 3.05 Prigovori vezani uz rezultat ne mogu se podnijeti nakon što je zapisničar ili sudac zabilježio rezultat i kad su se pikado strelice izvadile iz pikado mete pronašli. Ako je pogrešan rezultat rezultirao pobjedom, rezultat vrijedi.
- 3.06 Pogreške u aritmetici stoje onako kako su upisane na tablici, osim ako se ne isprave prije sljedećeg bacanja igrača čiji rezultat ima pogrešku.
- 3.07 Stvarni rezultat natjecatelja biti će prikazan na tablici, jasno vidljiv u razini očiju, ispred igrača i zapisničara.
- 3.08 Sudac, najavljiivač ili zapisničar neće na primjer dati naznaku potrebnog "dvostrukog bacanja", npr. 'duplo 16', a ne '32'
- 3.09 Ekipe koje organizira domaćin organizira domaće sudce koji će voditi susrete

4. PIKADO META

- 4.01 Organizatori turnira koji se igraju u skladu s ovim Pravilima moraju osigurati da će pikado mete na kojima će se igrati udovoljavati dolje navedenim specifikacijama;
- (a) sve pikado mete moraju biti proizvedene od Sisala,
 - (b) biti od vrste "čekinja",
 - (c) biti okrugle u obliku sata sa brojevima 1 - 20,
 - (d) imati unutarnji središnji prsten, "BULL", koji donosi "50" bodova,
 - (e) imati vanjski središnji prsten koji donosi 25 bodova,
 - (f) Imati unutarnji uski pojas, "Trostruki prsten", koji donosi trostruku vrijednost segmenta,
 - (g) imati vanjski uski pojas, "Dvostruki prsten", koji donosi dvostruku vrijednost segmenta,

Vrsta žica u pikado meti može biti okrugla, trokutaste ili dijamantske, s presjekom maksimalno 1,85 mm ili minimalno 1,27 mm. (+/- 0.2 mm).

Unutarnji i vanjski prstenovi BULL-a, ako nisu izrađeni od žice, imaju debljinu stijenke ne veću od 1,6 mm {+/- 0,2 mm} i imaju naoštrene rubove.

Svi dodani elementi moraju biti pričvršćeni na površinu pikado ploče na način da leže ravno na ploči ili da se ugrade u površinu ploče.

Pikado meta mora imati sljedeće dimenzije:

	<u>Mjera</u>	<u>Tolerancija</u>
"Bull" unutarnji promjer	12.7 mm	+/- 0.2 mm
"25" unutarnji promjer	31.8 mm	+/- 0.3 mm
Vanjski rub žice od "Dvostrukog prstena" do centra Bull-a	170.0 mm	+/- 0.2 mm
Vanjski rub žice od 'Trostrukog prstena' do centra Bull-a	107.4 mm	+/- 0.2 mm
Vanjski rub žice od "Dvostrukog prstena" do vanjskog ruba žice od "Dvostrukog prstena"	340.0 mm	+/- 0.5 mm
Ukupan promjer pikado mete {+/- 3.0 mm.}	451.0 mm	+/- 3.0 mm

- 4.02 Pikado meta mora biti fiksirana tako da je segment 20 tamniji od boje dvaju okolnih segmenata i nalazi se na gornjem središtu pikado mete.
- 4.03 Natjecatelj ili predstavnik momčadi ima pravo zahtijevati izmjenu ili okretanje daske prije ili tijekom utakmice, uvijek pod uvjetom da se protivnički natjecatelj ili predstavnik ekipe slažu sa zahtjevom. Takva promjena ili potez izvršit će se prije susreta ili legova, ili između njih, a izvršit će ih samo službenik turnira.

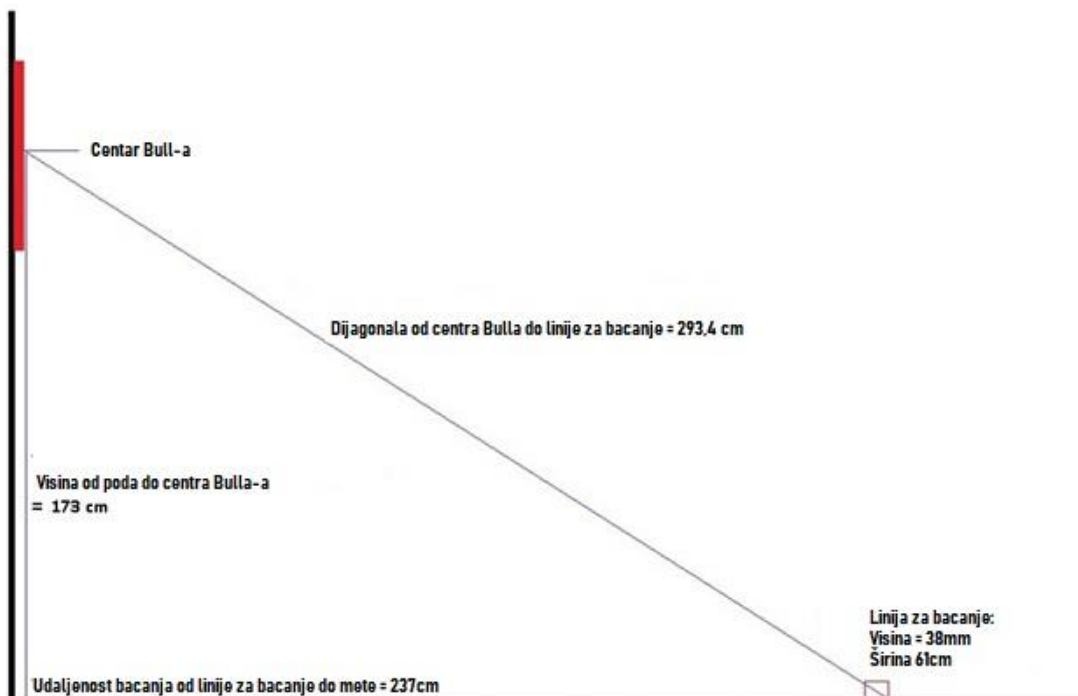
5. SVJETLO

- 5.01 Na natjecanjima svaka pikado meta mora biti osvijetljena odgovarajućom rasvjetom od najmanje 1600 LM (100 W).
- 5.02 Sva svjetlosna oprema mora biti opremljena zaštitnim sjenilima kako bi svu svjetlost odvrtila od igrača koji stoji na liniji za bacanje.

6. POSTAVLJANJE I DIMENZIJA METE I LINIJE ZA BACANJE

- 6.01 Pikado meta mora biti fiksirana na način da vertikalna visina od poda, na istoj razini kao linija za bacanje, do vodoravne linije kroz središte BULL-a iznosi 1,73 metra.
- 6.02 Linija za bacanje, visina 38 mm i širine 610 mm. Postavlja se u položaj na minimalnoj udaljenosti bacanja i mjeri se od leđa linije za bacanje, udaljenost od leđa linije za bacanje do lica pikado mete iznosi 2,37 metara.
- 6.03 Dijagonalna udaljenost od središta BULL-a do stražnjeg dijela linije za bacanje na razini poda iznosi 2,93 metra.
- 6.04 Tijekom igre, niti jedan natjecatelj ne smije gaziti niti jedan dio linije za bacanje, niti natjecatelj može baciti strelicu dok mu je noga u bilo kojoj poziciji osim iza linije za bacanje.

- 6.05 Natjecatelj koji baca pikado sa položaja koji je izvan linije za bacanje sa lijeve ili desne strane mora držati noge na zamišljenoj ravnoj liniji koja se proteže na obje strane linije za bacanje.
- 6.06 Sudac će prvo upozoriti svakog natjecatelja koji krši odredbe 6.04 ili 6.05 u prisutnosti kapetana ili službenika ekipe. Bilo koja strelica koja je naknadno bačena u suprotnosti s ovim klauzulama, neće postići bodove i proglašavaju se nevaljanima.
- 6.07 Natjecatelj ili službenik ekipe ima pravo tražiti da se dimenzije linije za bacanje provjere i podese prije i za vrijeme utakmice, uvijek pod uvjetom da se protivnički natjecatelj ili službenik ekipe slaže sa zahtjevom. Takva provjera i prilagođavanje vrši se samo prije utakmice ili između susreta, a smije ih izvršiti samo sudac.



PRAVILA NATJECANJA

7. OPĆA PRAVILA NATJECANJA

Sva PSGZ natjecanja koja se rangiraju igrat će se prema PSGZ natjecateljskom pravilniku.

Sva dodatna Pravila koja kreiraju ili provode organizatori natjecanja bit će objavljena na službenom obrascu za prijavu turnira ili službenom letku te web stranicama saveza.

7.01 Službeni obrazac za prijavu natjecanja i letak sadrže sve pojedinosti o vremenu prijave natjecanja, početnim vremenima i formatu za odigravanje turnira.

Natjecanja mogu biti sva sljedeća:

- Pojedinačno natjecanje - može biti muško ili žensko:
- Parovi - koji mogu biti muški ili ženski ili miješani.
- Ekipno natjecanje – u ekipama može biti „tri“ ili više osoba po timu
- Juniori - mogu biti pojedinačni, parovi ili timovi, ograničeni su na osobe ispod 18 godina starosti.

8. PRAVILNIK

8.01 Tumačenje PSGZ natjecateljskog pravilnika na turnir u pikadu određuju Organizatori turnira ili njihovi imenovani službenici, čija je odluka konačna i obvezujuća.

8.02 Na bilo koje otvoreno pitanje koje nije izričito obuhvaćeno PSGZ natjecateljskim Pravilnikom odgovor će pronaći Organizatori natjecanja ili njihovi imenovani službenici čija je odluka konačna i obvezujuća.

8.03 PSGZ zadržava pravo otkazati ili promijeniti sve datume, mjesta i predviđena Natjecanja u pikadu bez prethodne najave.

8.04 Svi natjecatelji igraju u skladu s PSGZ natjecateljskim pravilnikom i bilo kojim dodatnim pravilima koje primjenjuju Organizatori natjecanja. Sva takva dodatna pravila ispisuju se u službenom prijavnim obrascu ili letku turnira.

- 8.05 Svi natjecatelji natječu se pod nadzorom organizatora natjecanja i njihovih imenovanih službenika.
- 8.06 Svaki natjecatelj koji se tijekom natjecanja ne pridržava bilo kojeg od pravila PSGZ-a, bit će diskvalificiran s tog turnira.
- 8.07 Ako iz bilo kojeg razloga Organizatori natjecanja odluče isključiti natjecatelja iz daljnjeg natjecanja, par ili ekipu tog natjecatelja na turniru koji je već započeo moraju odmah obavijestiti. Ako su natjecatelj, par ili ekipa uključeni u igru utakmice u vrijeme donošenja odluke, utakmica se mora odmah prekinuti.
- 8.08 Natjecatelju, paru ili momčadi koja je diskvalificirana mora biti naveden razlog diskvalifikacije. Ako postoje opravdani razlozi za žalbu, Organizatori moraju saslušati argumente diskvalificiranog natjecatelja, para ili momčadi prije nego što konačno izvrše diskvalifikaciju.
- 8.09 U svim slučajevima u kojima su diskvalificirani natjecatelj, par ili ekipa aktivno bili uključeni u igru u vrijeme diskvalifikacije protivnik ili protivnici će dobiti susret i preći u sljedeći krug turnira.
- 8.10 U svim slučajevima u kojima su diskvalificirani natjecatelj, par ili momčad dovršili svoj susret i pobijedili, oni će odmah biti uklonjeni iz natjecanja. Ovo će njihovom protivniku omogućiti prolaz u sljedeći krug.
- 8.11 Ni pod kojim okolnostima igrači koji su već pobijeđeni ili eliminirani s turnira ne smiju ulaziti u play-off kako bi popunili prazno mjesto u natjecanju.
- 8.12 Ako natjecatelj nije prisutan na službenoj ceremoniji predstavljanja bez odobrenja Organizatora, natjecatelj će izgubiti pravo na primanje bilo kakvih nagrada na tom turniru.

- 8.13 Svaki natjecatelj koji ne uspije odigrati sve zakazane susrete, osim ako ih Organizatori ne ispričaju zbog bolesti, ozljede ili drugog valjanog razloga, izgubit će pravo na primanje nagrade na tom natjecanju.
- 8.14 Ako su nastali bilo kakvi troškovi zbog propusta natjecatelja, natjecatelj će snositi te troškove.

9. PRIJAVE

- 9.01 PSGZ će početkom sezone raspisati natječaj za suorganizaciju natjecanja.
Obrazac prijave mora sadržavati sljedeće podatke:
- (a) Datum događaja i vrijeme prijave i pojedinosti.
 - (b) poštansku adresu i lokaciju mjesta za igru.
 - (c) Potrebni dress code za događaj.
 - (d) Krajnji rok za prijavu.
- .
- 9.02 PSGZ ili njegovi imenovani organizatori zadržavaju pravo odbiti ili otkazati bilo kojeg sudionika u bilo kojoj fazi prije, za vrijeme ili nakon događaja u pikadu koji je u njihovoj nadležnosti, a njihova odluka je konačna i obvezujuća u svim utakmicama vezanim za taj događaj u pikadu.
- 9.03 Nijedan natjecatelj ne smije biti upisan više od jednog puta u pojedinom natjecanju na turniru.

10. REGISTRACIJA

- 10.01 Svi natjecatelji na turniru moraju biti registrirani od strane samih natjecatelja ili od strane službenika njihove ekipe za svaku disciplinu u zakazano vrijeme.
- 10.02 Svaki natjecatelj koji se ne prijavi u zakazano vrijeme, neće se moći natjecati na turniru.

- 10.03 Svaki natjecatelj koji se ne odazove pozivu za igranje u propisanom vremenu izgubiti će taj susret.
- 10.04 Od trenutka poziva dopušteno je samo pet minuta za natjecatelja da dođe do mjesta igranja ili do zapisničkog stola, ovisno o kojem je zahtjevu riječ.
- 10.05 Bilo koji natjecatelj ili ekipa imaju pravo biti obaviješten o vremenu odigravanja sljedećeg susreta koju natjecatelj ili ekipa igraju, pod uvjetom da je tražena informacija dostupna.

ŽDRIJEB

- 11.01 Prije početka natjecanja obaviti će se samo jedan ždrijeb.
- 11.02 U „knock-out“ sistemu Organizatori će organizirati preliminarne utakmice tako da eliminiraju sve „slobodne“ natjecatelje iz prvog kruga natjecanja.
- 11.03 Zamjena natjecatelja nije dopuštena u pojedinačnim disciplinama.

12. RASPORED SUSRETA

- 12.01 BULL će odrediti redoslijed igre u svakom susretu. Redoslijed bacanja BULL-a utvrdit će se kod zapisničkog stola ili pred pikado metom za susret izvlačenjem ili bacanjem novčića.
- 12.02 Pobjednik u bacanju BULL-a baca prvi u susretu i sve sljedeće „neparne legove“ , što uključuje i leg u „tie-break“ - u ako će se on igrati. U susretima podijeljenim na setove pobjednik bacanja BULL-a baca prvi u svim setovima s neparnim brojem.

- 12.03 Prilikom bacanja za BULL svaki natjecatelj, u pojedinačnim disciplinama, ili jedan od članova ekipe bacit će jednu pikado strelicu prema BULL-u. Pikado strelica mora ostati zabijena u pikado metu kako bi se mogla priznati. Ako strelica uđe u polje "25" ili "BULL", biti će uklonjena prije nego što sljedeći natjecatelj izvrši bacanje. Ako se sudac ne može odlučiti koja je strelica bliža BULL-u, ili ako su obje pikado strelice u BULL-u, ili ako su obje strelice u polju „25“, zahtijevati će se ponovno bacanja. Ponovno bacanje mora biti u obrnutom redosljedu prethodnog bacanja. Natjecatelj koji pikado strelicu baci bliže središnjem dijelu pikado mete prvi će baciti u susretu.
- 12.04 Imena natjecatelja upisuju se na semafor (ploču za pisanje rezultata) istim redosljedom (lijeva i desna strana) kao što je na objavi turnirskog rasporeda.
- 12.05 U parovima i ekipnim natjecanjima, gdje igrači bacaju u rotaciji, prije početka utakmice bit će prikazan 'Red bacanja' na semaforu (ploči za pisanje).

13. ZAGRIJAVANJE

- 13.01 Svaki natjecatelj ima pravo na bacanje devet pikado strelica "9" za vježbanje na dodijeljenoj pikado meti prije početka susreta.
- 13.02 Tijekom susreta ne smije se više bacati pikado strelice u svrhu vježbanja bez dopuštenja suca ili službene osobe turnira.
- 13.03 Nakon početka natjecanja za vježbanje se ne smiju koristiti pikado mete koje služe za samo natjecanje.
- 13.04 Organizator natjecanja će osigurati pikado mete samo za vježbanje

14. PLAN NATJECANJA

- 14.01 Za vrijeme natjecanja svi natjecatelji igraju pod nadzorom organizatora i službenih osoba.
- 14.02 Natjecatelji / ekipe moraju prisustvovati susretima u zakazano vrijeme; ako to ne učine, može doći do oduzimanja utakmice - dopušteno je vremensko ograničenje od pet minuta.
- 14.03 Pristup prostoru za igru nije dopušten nijednoj osobi osim natjecatelja, suca, najavljiivača, zapisničara.
- 14.04 Samo suci, najavljiivači i zapisničari smiju se nalaziti ispred natjecatelja za vrijeme susreta.
- 14.05 Službene osobe ispred natjecatelja ograničit će svoje pokrete na minimum tijekom svakog bacanja i ne smiju pušiti i piti tokom susreta.
- 14.06 Natjecatelj će od protivnika stajati na udaljenosti najmanje od 60 cm, prema stražnjem dijelu protivnika koji se nalazi na liniji za bacanje.
- 14.07 Natjecatelj se za vrijeme susreta može konzultirati sa sucem o postignutom ili potrebnom iznosu u bilo kojem trenutku tijekom bacanja.
- 14.08 Svi upiti o postignutim rezultatima ili oduzetim rezultatima ne smiju se upisivati nakon zaključenja rezultata ili susreta.
- 14.09 U slučaju prosvjeda zbog odluke suca ili zapisničara, ili navodnog nedoličnog ponašanja natjecatelja ili bilo kojeg drugog sukoba susret se odmah zaustavlja i o tome se moraju obavijestiti organizatori turnira ili imenovana službena osoba. Prije nastavka susreta odgovorna službena osoba će donijeti odluku. Kasniji protesti se ne prihvaćaju.

- 14.10 Ako oprema natjecatelja tijekom susreta postane oštećena ili izgubljena, natjecatelju će biti dopušteno tri minute za popravak ili zamjenu opreme.
- 14.11 Ako tijekom susreta natjecatelj ima hitan razlog za napuštanje mjesta za igru, sudac može, prema vlastitom nahođenju, dopustiti natjecatelju da napusti mjesto za igru u trajanju do '5' pet minuta.

15. PROVEDBA

- 15.01 Tijekom susreta natjecatelji će se ponašati na način da poštuju drugog natjecatelja (natjecatelje) i suzdržavat će se od upotrebe uvredljivog jezika ili uvredljivih gesta i suzdržavati se od bilo kakvog nesportskog ponašanja prema drugim natjecateljima, npr. poput namjernog gubitka lega ili susreta, namjernog odgađanja susreta ili ometanja bacanja drugog natjecatelja.
- 15.02 Bilo koji natjecatelj za kojeg Organizatori utvrde da krši odredbu 15.01, smatrat će se da je iznevjerio pikado sport te će biti diskvalificiran iz bilo kojeg daljnjeg sudjelovanja na natjecanju. Međutim, ako natjecatelj ili odgovorne osobe iz ekipe spomenutog natjecatelja ospore diskvalifikaciju, potrebno je uložiti žalbu organizatorima. Organizator turnira razmotriti će sve argumente diskvalificiranog natjecatelja prije nego što potvrdi odluku.

ODIJEVANJE NATJECATELJA

- 16.01 Natjecatelji ne smiju nositi kratke hlače i majice bez rukava.
Nije dopušten niti jedan oblik obuće otvorenog tipa: sandala, natikača, japanki i sl.
- 16.02 Natjecatelji imaju dopuštenje da nose narukvice oko zglobova.
- 16.03 Nisu dozvoljena nikakva pokrivala za glavu ili slušalice, osim iz medicinskih razloga uz predočenje medicinske potvrde.

- 16.04 Natjecatelji ne smiju nositi bilo što drugo preko odobrene odjeće tijekom susreta
- 16.05 U svim natjecanjima odjeća bilo kojeg igrača koji sudjeluje bit će predmet odobrenja Organizatora. Svaka neprihvatljiva odjeća i obuća moraju se promijeniti prije nego što natjecatelj nastupi na natjecanju.
- 16.06 Svi natjecatelji koji odbiju ispuniti zahtjeve Organizatora u vezi s odjećom i obućom dovode se u priliku da izgube utakmicu.

17. PUŠENJE I PIĆE

- 17.01 U PSGZ natjecanjima u prostoru za igru nije dopuštena konzumacija duhanskih proizvoda i alkoholnih pića.
- 17.02 Svaki igrač za kojeg se utvrdi da krši odredbu 17.01 bit će odgovoran za oduzimanje Bodova iz susreta tijekom kojeg je počinjen prekršaj i bit će prijavljen odgovarajućem Službenom tijelu radi razmatranja disciplinskog postupka.

18. PRAVILA PROTIV DOPINGA

Na pikado natjecanjima pod organizacijom PSGZ-a svi natjecatelji i službenici mogu biti podvrgnuti anti-doping testiranju i testiranju na alkohol, koje se može odvijati u ili izvan prostora za igru na natjecanju.

Svi dopingirani natjecatelji i natjecatelji pod utjecajem alkohola bit će diskvalificirani sa natjecanja.

19. ISKLJUČENJE

HPS zadržava pravo isključiti bilo kojeg natjecatelja, ili službenog člana pikado tijela, s bilo kojeg ili svih turnira rangiranih od HPS-a ako se utvrdi da taj natjecatelj ili službeni član pikado tijela ili službeno pikado tijelo krše bilo koju odredbu HPS natjecateljskog pravilnika.