

Temeljem članka 31. Statuta Pikado saveza grada Zagreba, Izvršni odbor Pikado saveza grada Zagreba na svojoj sjednici održanoj u Zagrebu 07.09. 2018. godine donosi

NATJECATELJSKI PRAVILNIK

PIKADO SAVEZA GRADA ZAGREBA

Sadržaj:

1. OPĆE ODREDBE ELEKTRONIČKOG I KLASIČNOG (STEEL) PIKADA

- 1.1. Tehničko sportski uvjeti i termini
- 1.2. Definicije
- 1.3. Članska iskaznica
- 1.4. Natjecateljska sezona
- 1.5. Prijelazni rok
- 1.6. Stranci
- 1.7. Pravo nastupa
- 1.8. Dress code

2. PRAVILNIK LIGAŠKIH I KUP NATJECANJA

- 2.1. Vrste igara u pojedinim ligama i kupu
- 2.2. Klasifikacija natjecatelja
- 2.3. Kategorizacija natjecatelja
- 2.4. Klubovi i ekipe u elektroničkom pikadu
- 2.5. Klubovi i ekipe u klasičnom pikadu
- 2.6. Datumi odigravanja utakmica
- 2.7. Pripreme za utakmicu
- 2.8. Početak utakmice
- 2.9. Odigravanje susreta u elektroničkom pikadu
- 2.10. Odigravanje susreta u klasičnom pikadu
- 2.11. Završetak utakmice
- 2.12. Neodigravanje utakmice
- 2.13. Prekršaji
- 2.14. Kriterij bodovanja i poredak
- 2.15. Završnice natjecanja u elektroničkom pikadu
- 2.16. Rok za dostavu dokumentacije za ligaško natjecanje

3. PRAVILNIK TURNIRSKIH NATJECANJA

- 3.1. Pripreme za početak turnira
- 3.2. Početak utakmice
- 3.3. Bodovanje
- 3.4. Prekršaji
- 3.5. Vođenje turnira
- 3.6. Završne odredbe

1.OPĆE ODREDBE ELEKTRONIČKOG PIKADA

1.1.Tehničko sportski uvjeti i termini

1.1.1.

Susreti elektroničkog pikada se odigravaju na tehnički ispravnim aparatima.

1.1.2.

Susreti klasičnog pikada se odigravaju na klasičnim pikado metama

1.1.3.

STRELICE ZA ELEKTRONIČKI PIKADO :

Natjecateljima je dopušteno korištenje vlastitih strelica ako zadovoljavaju sljedeće uvjete:

- a) moraju imati elastične plastične vrhove koji im omogućavaju da ostanu zabijene u meti.
- b) ukupna masa strelice ne smije prelaziti 20 grama.
- c) ukupna dužina strelice ne smije prelaziti 16 cm.

1.1.4.

STRELICE ZA KLASIČNI PIKADO :

Natjecateljima je dopušteno korištenje vlastitih strelica ako zadovoljavaju uvjet:

- a) moraju imati metalne vrhove koji omogućuju da strelica ostane zabijena u meti.

1.1.5.

LINIJA BACANJA (vrijedi za elektronički i klasični pikado):

Linija sa koje se bacaju strelice. Visina centra mete od razine zemlje iznosi 1,73 m. Za malu metu linija bacanja udaljena je 2,37 m od linije koja označava položaj mete na aparatu. Dijagonala između centra mete i linije bacanja iznosi 2,93 m. Za veliku metu linija bacanja udaljena je 2,44 m od linije koja označava položaj mete na aparatu. Dijagonala između centra mete i linije bacanja iznosi 2,99 m. U slučaju kad postoje problemi u mjerenju udaljenosti linije bacanja, koristi se određivanje udaljenosti mjerenjem dijagonale. Eventualne korekcije udaljenosti mete moraju se obaviti prije početka susreta. Žalbe uložene poslije se ne uvažavaju. Tijekom igre natjecatelji ne smiju prelaziti startnu liniju. Dozvoljeno je nagnuti se tijelom preko linije bacanja. Dozvoljeno je stajati lijevo ili desno iza zamišljenog produžetka linije bacanja.

1.1.6.

PROSTOR ZA IGRU (vrijedi za elektronički i steel dart pikado):

Prostor potreban za normalno odvijanje igre je zamišljeni ili tehnički odvojen prostor dimenzija 1,20 m širine i 3,75 m dužine . U tom prostoru smije se nalaziti samo natjecatelj koji u tom trenutku baca strelice i eventualno član rukovodstva turnira. Protivnički natjecatelj mora se nalaziti iza natjecatelja koji baca i udaljen najmanje 1,00 m. U prostoru za igru zabranjeno je jesti, piti, pušiti ili telefonirati.

1.2. Definicije (vrijedi za elektronički i klasični pikado):

1.2.1.

BACANJE:

Ovim terminom označava se bacanje serije od tri strelice prema meti.

SET:

Ovim terminom označava se najmanja jedinica igre. Sastoji se od više serija bacanja. Dva dobivena seta znače i dobiveni susret, osim ako je drugačije dogovoreno prije natjecanja.

SUSRET:

Ovim terminom označava se nadmetanje dva ili više natjecatelja. Sastoji se od maksimalno tri seta, osim ako je drugačije dogovoreno prije natjecanja.

MEČ:

Terminom meč označava se nadmetanje dviju ekipa ili pojedinaca koji se sastoji od najmanje dva susreta.

UTAKMICA:

Terminom utakmica označava se nadmetanje dviju ekipa ili pojedinaca koji se sastoji od najmanje jednog ili više mečeva.

1.3. Članska iskaznica

1.3.1.

Članska iskaznica je dokument kojim se utvrđuje identitet natjecatelja, a smatra se važećom uz predodženu neke druge identifikacijske isprave koja sadrži sliku. Valjana iskaznica omogućava natjecatelju sudjelovanje na svim natjecanjima koje organizira HPS, EDU i IDF, te je istu dužan pokazati prije početka službenog meča, odnosno prilikom prijave na turnir. Bez predodžene iste natjecatelj nema pravo nastupa na službenim natjecanjima. Izuzetak su ligaška i kup natjecanja. (vidi članak 2.7.3.)

1.4. Natjecateljska sezona

1.4.1.

Natjecateljska sezona je period u kojem se odigravaju sva službena ekipna i pojedinačna natjecanja. Natjecateljska sezona počinje 01. rujna tekuće godine i završava 30. lipnja sljedeće godine. Jedina moguća iznimka je završnica Kupa RH koji se ponekad igra u rujnu mjesecu sljedeće natjecateljske sezone, s tim da na završnici Kupa ekipe su dužne nastupiti isključivo s natjecateljima koji su bili registrirani tijekom prethodne natjecateljske sezone.

1.5. Prijelazni rok

1.5.1.

Prijelazni rok je period u kojemu je natjecateljima dozvoljen prijelaz iz jedne ekipe u drugu. Prijelazni rok započinje 1. srpnja i traje do početka županijskih liga, ili najkasnije do 1. studenoga kada je posljednji rok za početak tih natjecanja. Nakon što u HPS pristigne važeći prijavni list ekipe, ti igrači više ne mogu nastupati za drugu ekipu do kraja te natjecateljske sezone. Igrači koji do 1. studenoga nisu registrirani kao članovi niti jedne ekipe imaju status slobodnih igrača, uz uvjet da imaju ispisnicu kluba za koji su nastupali u prethodnoj sezoni. Slobodni igrači se mogu pridružiti bilo kojoj ekipi tijekom cijele sezone.

1.5.2.

Natjecatelj smije ostvariti prijelaz iz jedne ekipe u drugu isključivo u periodu prijelaznog roka, uz obvezno predodženu ispisnicu matičnog kluba.

1.6.Stranci

1.6.1

Mogućnost registracije natjecatelja stranog državljanstva imaju ekipe koje se takmiče u svim ligama.

Svaka ekipa može registrirati samo po jednog igrača stranog državljanstva.

Dokumentacija potrebna za registraciju stranih državljana:

- obrazac "Izjava igrači strani državljani" (obavezno s potpisom) da u tekućoj sezoni nije i neće biti registriran niti u jednom drugom pikado klubu izvan Hrvatske koji je član EDU-a (European Dart Union)- broj igračke iskaznice (licence) izdane od saveza u kojemu je bio ranije registriran (ako je posjeduje)
- popunjen obrazac "Zahtjev za registraciju natjecatelja"
- kopija osobne iskaznice ili putovnice
- kopiju dokaza o uplati troška registracije natjecatelja

1.6.2.

Klub je dužan PSGZ-u dostaviti preslike svih dokumenata s tim da za jedan klub može biti registrirano više stranih državljana, ali u jednoj ekipi može biti prijavljen samo jedan strani državljanin.

1.6.3

Strani državljani koji nisu registrirani u niti jednoj ekipi mogu se natjecati na turnirima iz Masters serije PSGZ-a ali samo kao A kategornici i ne mogu se kvalificirati i nastupati na Završnici pojedinačnog mastersa PSGZ-a.

Strane državljanke imaju pravo igrati turnire iz Masters serije PSGZ-a u kategoriji Dame ali se ne mogu kvalificirati i nastupati na Završnici pojedinačnog mastersa PSGZ-a.

1.7.Pravo nastupa

1.7.1.

U ligaškim i Kup natjecanjima mogu se natjecati isključivo natjecatelji koji posjeduju pravovaljanu člansku iskaznicu Hrvatskog pikado saveza.

1.7.2.

Natjecatelji smiju nastupiti samo za ekipu za koju su prijavljeni unutar jedne natjecateljske sezone. U tu svrhu obvezni su osobno potpisati pristupnicu klubu kojem pristupaju.

1.7.3.

Natjecateljima nije dozvoljeno nastupiti na ligaškim i kup natjecanjima drugih država ukoliko su prijavljeni za jednu od ekipa koje sudjeluju u ligaškom ili kup natjecanju PSGZ-a.

1.8.Dress code

1.8.1.

Dress code je odredba o odijevanju natjecatelja na svim službenim natjecanjima PSGZ-a. Dress code je obavezan za natjecatelje prve, druge i treće lige, te za žensku ligu i steel dart ligu.

Dress code sačinjavaju majice/košulje sa identičnim oznakama pripadnosti kluba ili ekipe.

Na odigravanju utakmice, majice/košulje sa oznakama pripadnosti kluba ili ekipe moraju imati svi igrači upisani u zapisnik.

Igrač koji nema majicu/košulju ne može učestvovati u odigravanju ligaške i kup utakmice. Ukoliko igrač nastupi nepoštivajući gore navedene točke, ekipa će biti kažnjena oduzimanjem njegovih eventualnih pobjeda koje će biti dodjeljene protivničkoj ekipi.

Ukoliko igrač ponovi prekršaj može biti kažnjen suspenzijom u trajanju od 1-5 utakmica, a ekipa može biti kažnjena novčano u iznosu od minimalno 100,00 kn do maksimalno 500,00 kn.

2.PRAVILNIK LIGAŠKIH I KUP NATJECANJA

2.1.Vrste igara u pojedinim ligama i kupu

- 1. liga:501 DO (dvostruki izlaz)
- 2. liga:501 MO (trostruki izlaz)
- 3. liga:501 SO (običan izlaz)
- Ženska liga: 501 MO (trostruki izlaz)
- Kup za muškarce:501 MO (trostruki izlaz)
- Kup za žene:501 MO (trostruki izlaz)
- Liga Klasičnog (steel) pikada:501 DO (dvostruki izlaz)

2.2.Klasifikacija natjecatelja

2.2.1.

Po dobi, natjecatelji se dijele u tri starosne skupine, mlađe juniore, juniore i seniore. U skupinu mlađih juniora spadaju svi natjecatelji koji su početkom natjecateljske sezone mlađi od 15 godina. U skupinu juniora spadaju svi natjecatelji koji su početkom natjecateljske sezone mlađi od 18 godina. U skupinu seniora spadaju svi natjecatelji koji početkom natjecateljske sezone imaju navršenih 18 godina ili su stariji.

2.2.2.

Kao referentna točka za određivanje dobi juniora uzima se prvi dan službenog početka nove natjecateljske sezone, tj. 1. rujna (ako igrač na datum 1. rujna još nije napunio 15 godina on ima pravo cijelu sezonu igrati u kategoriji U-15), uz iznimku da se za određivanje dobi juniora za nastup na svjetskim i europskim prvenstvima koriste pravila IDF-a i EDU-a, tj. referentna točka je datum održavanja samog natjecanja.

2.3.Kategorizacija igrača

2.3.1.

Kategorija igrača određuje se na osnovu ranga u kojemu se natjecala ekipa za koju je on bio registriran u prethodnoj sezoni. Ako je ekipa ostala u istom rangu natjecanja svi njezini igrači zadržavaju istu kategoriju za sljedeću natjecateljsku sezonu, ako ekipa ispadne u niži rang natjecanja i svi igrači stječu nižu kategoriju, odnosno ako ekipa ostvari plasman u viši rang i svi igrači stječu višu kategoriju. Novoregistrirani igrači u svojoj 1. sezoni dobivaju status 3.kategorije.

Juniorima se ne dodjeljuje kategorija na osnovu lige u kojoj nastupa ekipa za koju su registrirani, već im se kao kategorija upisuje J (Juniori) sve dok imaju taj status.

Juniorima se u prvoj seniorskoj sezoni dodjeljuje kategorija na osnovu lige u kojoj je nastupala ekipa za koju je bio registriran u zadnjoj juniorskoj sezoni. Ukoliko junior nije bio registriran niti za jednu ekipu, onda će u prvoj seniorskoj sezoni imati status igrača 3. kategorije.

2.3.2.

Prilikom prijelaza u drugu ekipu igrač zadržava svoju kategoriju bez obzira u kojoj ligi se natječe njegova nova ekipa.

Ukoliko igrač niže kategorije (npr.C) nastupa za ekipu koja se natječe u višoj kategoriji (npr.B) igrač cijele sezone zadržava svoju trenutnu kategoriju međutim ukoliko sa svojom ekipom ostvari plasman u viši rang (npr A) tada zajedno sa svim suigračima dobiva kategoriju lige u koju se ekipa plasirala, isto pravilo vrijedi i ukoliko ekipa ispadne u niži rang.

2.3.3.

Igrač koji ne nastupi u jednoj ligaškoj natjecateljskoj sezoni može se spustiti u nižu kategoriju od one koju je dostigao u zadnjem ligaškom natjecanju u kojemu je nastupao.

2.4. Klubovi i ekipe u elektroničkom pikadu

2.4.1.

Klub je udruga koja posjeduje rješenje o upisu u registar udruga Republike Hrvatske, a iz kojeg se vidi da je registriran kao takav.

2.4.2.

Ekipe je sastavni dio kluba i ne može djelovati samostalno.

2.4.3.

U jednu ekipu ne može se prijaviti manje od četiri natjecatelja. Gornja granica broja natjecatelja nije određena.

2.4.4.

Prijava i upis natjecatelja mogući su tijekom cijele natjecateljske sezone. Novo upisani natjecatelj stječe pravo igranja nakon upisa u registar natjecatelja Hrvatskog pikado saveza, pod uvjetom da u tekućoj natjecateljskoj sezoni nije bio registriran niti za jednu drugu ekipu.

2.4.5.

Novoosnovani ili reaktivirani klub (ekipa) započinje natjecanje u 3. ligi.

2.4.6.

Klub je dužan na osnovi rezultata svojih ekipa u prethodnoj sezoni prijaviti ekipe u ligaškom natjecanju 1. i 2. lige. Ukoliko se ne prijavi neka od ekipa u slijedećoj sezoni, klub podliježe sankcijama prema odredbama Stegovnog pravilnika Hrvatskog pikado saveza. Ovo se ne odnosi na ekipe u 3. ligi.

2.4.7.

PS Grada Zagreba je dužan uskladiti plan natjecanja prema kalendaru Hrvatskog pikado saveza te ga prije početka natjecateljske sezone dostaviti Hrvatskom pikado savezu koji zadržava pravo modificiranja istog.

2.4.8.

Natjecatelj koji je nastupio na službenoj utakmici reprezentacije automatizmom stječe status 1. kategorika u sljedećoj natjecateljskoj sezoni.

2.4.9.

Za ekipu koja nastupa u Drugoj ligi može biti registriran neograničen broj igrača koji posjeduju 2. i 3. kategoriju, ali samo jedan s 1. kategorijom. Za ekipu u Trećoj ligi može biti registriran neograničen broj igrača koji posjeduju 3. kategoriju, ali samo jedan sa 2. kategorijom i nijedan sa 1. kategorijom.

Damama je dozvoljen nastup i u muškoj ligi (ta ekipa ne mora biti dio matičnog kluba gdje se nalazi ženska ekipa).

2.4.10.

Ekipe koje pogrešno prijave kategoriju jednog ili više igrača radi uvrštenja u nižu ili višu ligu podliježu sankcijama od strane PSGZa.

2.4.11.

Klub je odgovoran za sve svoje ekipe, odnosno za sve registrirane igrače u svom klubu.

2.5. Klubovi i ekipe u klasičnom pikadu

2.5.1.

Klub je udruga koja posjeduje rješenje o upisu u registar udruga Republike Hrvatske, a iz kojeg se vidi da je registriran kao takav.

2.5.2.

Ekipa je sastavni dio kluba i ne može djelovati samostalno.

2.5.3.

U jednu ekipu ne može se prijaviti manje od četiri natjecatelja. Gornja granica broja natjecatelja nije određena.

2.5.4.

Prijava i upis natjecatelja mogući su tijekom cijele natjecateljske sezone. Novo upisani natjecatelj stječe pravo igranja nakon upisa u registar natjecatelja Hrvatskog pikado saveza, pod uvjetom da u tekućoj natjecateljskoj sezoni nije bio registriran niti za jednu drugu ekipu.

2.5.5.

U steel dart ekipnom natjecanju nema ograničenja vezanih za kategorije igrača.

2.5.6.

Natjecateljska ekipa u steel dartu sastavlja se od članova istog kluba, bez obzira na kategoriju igrača. Moguće je da iz se iz različitih ekipa istog kluba sastavi nova ekipa za steel dart natjecanje

2.5.7.

Za steel dart ekipno natjecanje omogućuje se posudba igrača na način da registrirana ekipa u steel dart natjecanju može prijaviti jednog igrača iz nekog drugog kluba. Taj posuđeni igrač u matičnom klubu u ovom slučaju može igrati samo elektronički pikado, dok će u novoj ekipi gdje je na posudbi igrati isključivo steel dart.

Ovo pravilo vrijedi za sezonu 2018/2019, dok u narednim sezonama neće biti moguće posudbe po ovom sistemu.

2.6. Datumi odigravanja utakmica

2.6.1.

Datume ligaških i kup utakmica utvrđuje PSGZ u skladu s Natjecateljskim kalendarom PSGZ-a i Hrvatskog pikado saveza.

2.6.2.

Odgode i promjene termina utakmica mogući su samo uz prethodni dogovor kapetana ekipa i uz suglasnost PSGZ-a.

2.6.3.

Termini zadnja dva kola ligaških i kup natjecanja ne smiju se mijenjati.

2.7. Pripreme za utakmicu

2.7.1.

Aparati na kojima se igra utakmica trebaju se staviti na raspolaganje gostujućoj ekipi 15 (petnaest) minuta prije početka.

2.7.2.

U službeni zapisnik kapetani ekipa upisuju maksimalno 6 (šest) natjecatelja koji imaju pravo nastupa. Natjecatelji koji nisu prisutni mogu se upisati jedino u zamjene (igrači 5 i 6).

Utakmica se ne može održati ukoliko svaka ekipa nema najmanje tri natjecatelja. Ukoliko se dogodi da obje ekipe dođu na utakmicu sa 3 igrača, igra se 15 susreta te je pobjednik ekipa koja osvoji najmanje 8 susreta (npr. 8:7). U ovom slučaju nije moguć neriješen rezultat. Zapisnik je tijekom utakmice dužan voditi kapetan domaće ekipe.

2.7.3.

U slučaju da prije početka ligaške ili kup utakmice natjecatelj kod sebe nema člansku iskaznicu Hrvatskog pikado saveza, dužan je pokazati neku drugu identifikacijsku ispravu kojom može dokazati svoj identitet. PSGZ će naknadno provjeriti valjanost registracije gore spomenutog natjecatelja. U slučaju nepravilne registracije natjecatelja, ekipa za koju je taj natjecatelj nastupio, kažnjava se gubitkom utakmice maksimalnim rezultatom i pokreće se stegovni postupak.

2.7.4.

Domaćin je dužan osigurati da prisutne osobe koje nisu natjecatelji ne ometaju utakmice te da razina buke, osvjetljenje i temperatura u prostoru za igru budu u granicama normale.

2.7.5.

Svaka ekipa obvezna je imati kapetana i zamjenika kapetana, od kojih je jedan dužan prisustvovati cijeloj utakmici.

2.7.6.

Domaća ekipa dužna je osigurati Zapisnik s utakmice i primjerak Natjecateljskog pravilnika PSGZ-a

2.8. Početak utakmice (vrijedi za elektronički i klasični pikado)

2.8.1.

Svi susreti se igraju na dva dobivena seta, osim ako je drugačije dogovoreno prije početka natjecanja. Utakmica se sastoji od 16 pojedinačnih susreta i igre parova kod rezultata 8:8.

Parovi se biraju proizvoljno te svaki par igra jedan set. Prvi set prvi igra par domaćina, a drugi set prvi igra par gostiju. U slučaju neriješenog rezultata, igraju pobjednički parovi iz ekipa. Par koji je bliže centru („tko bliže centru“, čl. 2.8.5), igra prvi u odlučujućem setu. Pobjednički par osvaja dodatni 1 bod za svoju ekipu.

Kako se igra parova smatra 5. krugom, ukoliko ekipa još ima pravo na zamjenu, može to učiniti prije odigravanja istih. Igrač koji je već zamijenjen, ne može igrati parove (čl. 2.8.2.)

2.8.2.

Tijekom utakmice smiju se zamijeniti dva natjecatelja. Zamjena se može obaviti samo između susreta, a nikako u tijeku susreta. Svaka izmjena unosi se u zapisnik. Jednom zamijenjen natjecatelj ne može ponovo biti uvršten u igru tijekom iste utakmice. Zamjena je moguća samo sa natjecateljima koji su upisani u zapisnik utakmice.

2.8.3.

Svi susreti se obvezno odigravaju po redoslijedu iz zapisnika (nije dozvoljeno preskakanje redoslijeda). Igrač koji je na redu za igru mora se pojaviti na liniji bacanja najkasnije 3 minute od poziva. Ukoliko se igrač ne pojavi u gore navedenom roku, gubi taj susret maksimalnim rezultatom.

2.8.4.

Prije početka susreta natjecatelj koji prvi započinje set dužan je namjestiti i provjeriti je li na aparatu uključena ispravna igra.

2.8.5.

Set započinje natjecatelj domaće ekipe, dok natjecatelj gostujuće ekipe započinje drugi set. U slučaju da se igra treći set, prednost prvog bacanja određuje se bacanjem strelice po principu "tko bliže centru". Prvi strelicu prema centru baca domaći natjecatelj. Ako se strelica ne zabode u metu natjecatelj je dužan ponoviti bacanje. Ako je udaljenost od centra jednaka ili su oba natjecatelja pogodila plavi centar ili crveni centar, bacanje se mora ponoviti s tim da tada prvi baca natjecatelj gostujuće ekipe. Strelica koja je ostala zabijena u centar mora se na traženje protivnika izvaditi iz mete. Razlika udaljenosti između strelica unutar plavog centra ili crvenog centra se ne računa. Tijekom utakmice, osobama koji ne igraju nije dozvoljeno dovikivati natjecateljima koji trenutno igraju.

2.9. Odigravanje susreta u elektroničkom pikadu

2.9.1.

Sve strelice bačene u smjeru aparata smatraju se "odigranim" neovisno o tome jesu li bodovi na aparatu registrirani ili ne.

2.9.2.

Nakon izbačene sve 3 (tri) strelice, natjecatelj ima obvezu pripremiti aparat za bacanje protivniku. Ukoliko natjecatelj baci strelicu dok je na aparatu uključena protivnička staza, strelica će se smatrati "odigranom". Natjecatelj ima pravo prebaciti igru na svoju stazu i baciti preostale strelice. Ako se nepropisnim bacanjem promijeni protivnikov rezultat, protivnik bira da li će zadržati bodove dobivene pogrešnim bacanjem ili ne.

2.9.3.

Svaki natjecatelj mora prihvatiti bodove koje pokazuje aparat. Iznimku čini jedino zatvaranje igre tj. "gađanje izlaza". Ako je pogođeno ispravno polje za "izlaz", a aparat ga nije registrirao smatra se da je igra završena (ovo se odnosi na strelice koje ostanu zabodene u meti).

2.9.4.

Ako natjecatelj prebaci broj bodova potrebnih za "izlaz" i nastavi bacati preostale strelice te mu se strelice odbijaju od slijedeće serije bacanja (nema ih pravo baciti).

2.9.5.

Ukoliko aparat ima limitiran broj bacanja, a natjecatelji do tog limita ne završe igru, igra se nastavlja ponovnim uključanjem aparata i namještanjem rezultata koji je bio prije prekida partije zbog limitiranog broja bacanja.

2.9.6.

Ako se na aparatu tijekom odigravanja pojedinačnog ili ekipnog meča dogodi treća istovjetna greška, aparat se smatra neispravnim, te se igra prekida. Ako se aparat ne popravi za 45 min, rezultat i utakmica se poništavaju i o tome se izvješćuje rukovodstvo natjecanja. Termin nove utakmice može biti dogovoren između kapetana obje ekipa, najduže četiri dana od dana poništene utakmice, uz obvezu osposobljavanja aparata ili na neutralnom terenu. Ukoliko se za vrijeme odigravanja odgođene utakmice dogode isti problemi na istom aparatu, utakmica se prekida i registrira maksimalnim rezultatom u korist gostujuće ekipe. U slučaju nemogućnosti dogovora kapetana, termin nove utakmice određuje rukovodstvo natjecanja.

2.10. Odigravanje susreta u klasičnom pikadu

2.10.1.

Red bacanja odlučiti će se bacanjem novčića za bull, tko nakon toga osvoji bull baca prvi.

2.10.2

Svakom igraču je dopušteno da baca 9 probnih strelica prije početka utakmice

2.10.3.

Sve strelice bačene u smjeru mete smatraju se "odigranim"

Zbrajaju se bodovi samo onih strelica koje su ostale zabijene u meti do trenutka kada ih igrač vadi iz mete.

Strelice koje nisu ostale zabijene u meti se ne zbrajaju

2.10.4.

Svaka domaća ekipa je dužna osigurati suca

2.10.5.

Sudac rezultat zapisuje na ploču, kredom ili markerom. Dozvoljeno je i vođenje rezultata na laptopu ili tabletu uz uvjet da je vidljiv igračima.

2.11. Završetak utakmice (vrijedi za elektronski i klasični pikado)

2.11.1.

Po završetku utakmice kapetani provjeravaju ispravnost vođenja zapisnika i rezultata te se potpisuju na zapisnik.

2.11.2.

Kapetan domaće ekipe dužan je ispuniti e-zapisnik najkasnije do 12:00 (podne) dan nakon termina utakmice. U protivnom domaća ekipa gubi 1 (jedan) bod bez obzira na rezultat utakmice. Rezultat utakmice se upisuje naknadno u tablicu natjecanja. Ukoliko se niti do slijedećeg kola ne javi rezultat, upisuje se pobjeda gostujuće ekipe maksimalnim rezultatom.

2.12. Neodigravanje utakmice

2.12.1.

Ukoliko se jedna od ekipa ne pojavi na utakmici (liga, kup) u roku 30 (trideset) minuta od službenog početka utakmice ili dođe s manje od tri igrača ili je napusti iz neopravdanih razloga biti će kažnjena gubitkom utakmice maksimalnim rezultatom i bit će joj oduzeta 2 (dva) boda. Ovo pravilo ima izuzetak u slučaju da je ekipa spriječena iz opravdanih razloga. U tom slučaju kapetani su dužni dogovoriti u roku u 24 sata novi termin utakmice i javiti ga voditeljima natjecanja. Termin nove utakmice treba biti u roku četiri dana od odgođenog utakmice. Ukoliko kapetani ne dogovore novi termin odigravanja utakmice isti će odrediti vodstvo natjecanja.

2.12.2.

U slučaju ponavljanja jednog od navedenih prekršaja vezanih uz utakmicu (nepojavljivanje, dolazak sa manje od 3 igrača ili napuštanja iste iz neopravdanih razloga) koji bi bili kumulativno 2. prekršaj, ista se ekipa automatski isključuje iz daljnjeg natjecanja. Ukoliko se to dogodi prije polovice natjecanja, svi rezultati te ekipe se brišu. Ukoliko se to dogodi u drugoj polovici natjecanja, brišu se svi rezultati od polovice na dalje.

2.13. Prekršaji

2.13.1.

Ukoliko natjecatelj primijeti bilo kakvu nepravilnost dužan je o tome izvijestiti svog kapetana ekipe.

2.13.2.

Prekršaji za vrijeme igre su:

- nepridržavanje satnice natjecanja
- ometanje protivnika za vrijeme bacanja
- učestalo prelaženje linije bacanja
- odlazak iz prostora za igru
- telefoniranje, pušenje i konzumiranja hrane i pića
- namjerno usporavanje igre
- nepravilno korištenje aparata za igru
- verbalno provociranje i ometanje protivnika
- namještanje rezultata
- nesportsko ponašanje uopće

2.13.3.

Ukoliko kapetani ekipa primijete nepravilnosti dužni su upozoriti igrače, a u slučaju ponavljanja nepravilnosti iste upisati u zapisnik utakmice.

2.13.4.

Svako kršenje pravila i nesportsko ponašanje mora se prijaviti voditeljima natjecanja u roku od 48 sati od događaja na službeni e-mail PSGZ-a

2.13.5.

U slučaju kršenja pravila ili nesportskog ponašanja, voditelji natjecanja ili ovlašteno tijelo PSGZ-a može kazniti pojedine natjecatelje ili cijele ekipe ovisno o težini prekršaja.

2.13.6.

Natjecatelji i ekipe imaju pravo žalbe na odluke rukovodstva natjecanja ili ovlaštenog tijela PSGZ-a. Žalbe rješava Natjecateljsko stegovna komisija PSGZ-a.

2.14. Kriterij bodovanja i poredak (vrijedi za elektronski i steel dart pikado)

2.14.1.

Pobjednik utakmice (ukupno 16 susreta, ukoliko ne bude neriješeno), osvaja 3 boda.

U slučaju neodlučenog rezultata (8:8), igra se susret parova (čl 2.8.1). Ekipe pobjednik parova dobiva 2 (dva) boda a ekipa poražena u igri parova dobiva 1 (jedan) bod.

U slučaju da 2 (dvije) ili više ekipa imaju isti broj bodova na kraju natjecanja, o poretku ekipa odlučuju sljedeći kriteriji:

- zbroj bodova u međusobnim utakmicama
- razlika susreta u međusobnim utakmicama
- razlika setova u međusobnim utakmicama
- ukupan broj osvojenih susreta
- ukupan broj osvojenih setova

Kod iste razlike susreta i setova, gleda se veći broj osvojenih susreta, a zatim setova.

2.15. Završnice natjecanja u elektronskom pikadu

2.15.1.

Završnica svih ligaških natjecanja je ekipno prvenstvo Hrvatske, a završnica Kup natjecanja je Kup RH.

2.15.2.

Broj ekipa koje će nastupiti na Državnom ekipnom prvenstvu odredit će Hrvatski pikado savez najkasnije do 01. prosinca, a za Kup Hrvatske do 01. svibnja tekuće natjecateljske sezone.

2.15.3

Sve ekipe koje se natječu u prvoj i drugoj ligi u PSGZ-u imaju obavezu sudjelovanja u KUP natjecanju. Ova obaveza se ne odnosi na ekipe koje se natječu u trećoj ligi. Obaveza nastupanja u KUP natjecanju je i za sve ženske ekipe u kojima se igra ženska liga.

2.15.4.

Na ekipnim završnim natjecanjima mogu nastupiti isključivo registrirani klubovi i ekipe koje su pridružene članice registriranih klubova.

2.15.5.

Sustav natjecanja na završnicama određuje Hrvatski pikado savez, koji se obvezuje pravovremeno informirati sve sudionike završnog natjecanja o samom sustavu i načinu provođenja istog.

2.16. Rok za dostavu dokumentacije za ligaško natjecanje

2.16.1

Obaveza svakog kluba je do roka koji će odrediti PSGZ dostaviti:

1. Kompletnu dokumentaciju za ligaško natjecanje (prijavnice svih ekipa, za nove igrače
 Zahtjev za registracijom te ostalu dokumentaciju po potrebi)
2. Dokaz da su podmirene sve financijske obaveze prema PSGZ-u.

3. PRAVILNIK TURNIRSKIH NATJECANJA U ELEKTRONIČKOM PIKADU

3.1. Pripreme za početak turnira

3.1.1.

Natjecatelji kao i organizatori obvezni su pridržavati se satnice turnira. Navedeno vrijeme početka turnira je vrijeme početka igranja prvih susreta. Prijave se primaju najkasnije 30 (trideset) minuta prije početka turnira. Nakon toga se pristupa izvlačenju parova i nije moguće naknadno se prijaviti. Na turniru mogu nastupiti samo registrirani igrači Hrvatskog pikado saveza.

3.1.2.

Ekipno prvenstvo i Završnica Kupa RH odigrava se po principu da meč započinje pojedinačnim susretima te nakon toga igrom parova.

Na ekipnom prvenstvu Hrvatske meč se sastoji od 16 pojedinačnih susreta i jednog susreta parova. Susret parova igra se samo u slučaju neodlučenog rezultata nakon odigranih pojedinačnih susreta.

Na Završnici Kupa RH meč se sastoji od 4 pojedinačna susreta i jednog susreta parova. Susret parova igra se samo u slučaju neodlučenog rezultata nakon odigranih pojedinačnih susreta.

3.2. Početak utakmice

3.2.1.

Kada je natjecatelj ili par prozvan za nastup dužan je odazvati se u roku od 3 (tri) minute. Ako se ne pojavi na liniji bacanja u roku od 3 (tri) minute od drugog poziva gubi utakmicu.

3.2.2.

Prije početka utakmice natjecatelj koji prvi započinje set dužan je namjestiti i provjeriti je li na aparatu uključena ispravna igra.

3.2.3.

Na pojedinačnom turniru susret započinje natjecatelj koji je stekao prednost prvog bacanja po principu "tko bliže centru". Prvi strelicu centru baca prvo prozvani natjecatelj. Ako se strelica ne zabode u metu natjecatelj je dužan ponoviti bacanje. Ako je udaljenost od centra jednaka ili su oba natjecatelja pogodila plavi centar ili crveni centar, bacanje se mora ponoviti s tim da tada prvi baca drugo prozvani natjecatelj. Strelica koja je ostala zabijena u centar mora se na traženje protivnika izvaditi iz mete. Razlika udaljenosti između strelica unutar plavog centra ili crvenog centra se ne računa. Prvi set susreta započinje natjecatelj koji je po principu "tko bliže centru" bio uspješniji dok drugi natjecatelj započinje drugi set susreta. U slučaju da se igra treći set, prednost prvog bacanja ima natjecatelj koji je započeo susret.

Na Ekipnom prvenstvu i Završnici Kupa RH prednost prvog bacanja određuje se bacanjem strelice po principu "tko bliže centru". Prvi strelicu centru baca natjecatelj prvoprozvine ekipe. Ako se strelica ne zabode u metu natjecatelj je dužan ponoviti bacanje. Ako je udaljenost od centra jednaka ili su oba natjecatelja pogodila plavi centar ili crveni centar, bacanje se mora ponoviti s tim da tada prvi baca natjecatelj drugoprozvine ekipe. Strelica koja je ostala zabijena u centar mora se na traženje protivnika izvaditi iz mete. Prvi set susreta započinje natjecatelj koji je po principu "tko bliže centru" bio uspješniji dok drugi natjecatelj započinje drugi set susreta. U slučaju da se igra treći set, prednost prvog bacanja ima natjecatelj koji je započeo susret.

U slučaju igre susreta parova svaka ekipa odredi jednog natjecatelja koji će pokušati ostvariti prednost po principu "tko bliže centru". Natjecatelj koji je ostvario prednost prvog bacanja ima pravo biranja koji će par iz njegove ekipe bacati prvi a koji par drugi. U slučaju da se igra treći set susreta parova prednost prvog bacanja ima par ekipe čiji je natjecatelj ostvario prednost po principu "tko bliže centru".

3.2.4.

Nakon izbačene sve 3 (tri) strelice, natjecatelj ima obvezu pripremiti aparat za bacanje protivniku. Ukoliko natjecatelj baci strelicu dok je na aparatu uključena protivnička staza, strelica će se smatrati "odigranom". Natjecatelj ima pravo prebaciti igru na svoju stazu i baciti preostale strelice. Ako se nepropisnim bacanjem promijeni protivnikov rezultat, protivnik bira da li će zadržati bodove dobivene pogrešnim bacanjem ili ne.

3.2.5.

Sve strelice bačene prema aparatu smatraju se "odigranim" i ne smiju se ponovo bacati. Ukoliko aparat u toku igre ne registrira bodove bačene strelice ista se ne smije pritiskati rukom i ne smiju se naknadno stiskati bodovi. Ovo pravilo ne vrijedi jedino kod "gađanja izlaza"(vidi članak 2.9.3.).

3.2.6.

Ako natjecatelj prebaci broj bodova potrebnih za izlazak i nastavi bacati preostale strelice, iste će mu se "odbiti" od slijedeće serije bacanja.

3.2.7.

Pobjednik ja dužan odmah prijaviti rezultat rukovodstvu turnira za zapisničkim stolom.

3.3. Bodovanje

3.3.1.

Svaki natjecatelj dužan je prihvatiti bodove koje prikazuje aparat. Ovo pravilo ne vrijedi jedino kod završetka igre (vidi 2.9.3.)

3.3.2.

Ukoliko aparat za igru učestalo griješi o tome se treba izvijestiti vodstvo turnira koje će evidentirati neispravnost. Ukoliko vodstvo turnira utvrdi da se utakmica ne može nastaviti na tom aparatu, ona se nastavlja na prvom slobodnom i ispravnom aparatu pri čemu se priznaje do tada postignuti rezultat, a ponavlja se samo set koji je bio u tijeku u trenutku prekida s početnim rezultatom.

3.4.Prekršaji

3.4.1.

Natjecatelji koji primijete nepravilnosti i nesportsko ponašanje dužni su o tome izvijestiti vodstvo turnira.

3.4.2.

Prekršaji za vrijeme igre su:

- nepridržavanje satnice natjecanja
- ometanje protivnika za vrijeme bacanja
- učestalo prelaženje linije bacanja
- odlazak iz prostora za igru
- telefoniranje, pušenje i konzumiranja hrane i pića
- namjerno usporavanje igre
- nepravilno korištenje aparata za igru
- verbalno provociranje i ometanje protivnika
- namještanje rezultata
- nesportsko ponašanje uopće

3.4.3.

Ukoliko se utvrdi da je natjecatelj napravio prekršaj može ga se kazniti opomenom, gubitkom jednog seta, gubitkom susreta, meča i eliminacijom s turnira. U slučaju težeg prekršaja vodstvo turnira može natjecatelja prijaviti Natjecateljsko stegovnoj komisiji Hrvatskog pikado saveza i tražiti njegovo daljnje kažnjavanje.

3.5.Vođenje turnira

3.5.1.

Vođenje turnira obavljaju članovi vodstva koje odredi PSGZ. Sve odluke vodstva turnira su konačne i moraju se poštivati. Sve eventualne pritužbe na rad vodstva mogu se uputiti Izvršnom odboru PSGZ-a ili natjecateljsko-stegovnoj komisiji na službene e-mail adrese.

3.6. Završne odredbe

3.6.1.

Ovaj Pravilnik je usvojen od Izvršnog odbora PSGZ-a dana 07.09.2018. godine i stupa na snagu danom donošenja.

3.6.2.

Danom stupanja na snagu ovog pravilnika prestaje važiti Natjecateljski pravilnik donesen na sjednici Izvršnog odbora Hrvatskog pikado saveza održanoj u Zagrebu 28.11.2012 godine.

Miroslav Grubeša
predsjednik PSGZ-a