

## ***PRAVILA TEKMOVANJA***

### **1.**

Tekme se igrajo ob petkih in sobotah z pričetkom točno ob 19.00 uri. Če ekipa neopravičeno zamudi na tekmo več kot 15 minut, avtomatsko prizna poraz 16:0! Če bo ekipa upravičeno zamudila več kot petnajst minut mora to pravočasno javiti vodji nasprotne ekipe.

### **2.**

Domačin je dolžan takoj po tekmi sporočiti rezultat srečanja vodji lige na tel.: 031-609-158 (Srečko) ali na email [srecko.v@gmail.com](mailto:srecko.v@gmail.com). Rezultat pošljete tako da poslikate celotno poročilo o tekmi in ga pošljete kot sliko v MMS-u ali po e-mailu.

### **3.**

Domačin je dolžan zagotoviti brezhibno delovanje aparata, o morebitnih težavah pa mora pred tekmo obvestiti gostujočo ekipo. Aparat mora biti postavljen na mestu tako, da gostje in gledalci ne motijo tekmovalca. Črta za met mora biti po diagonali od sredine tarče oddaljena 293 cm in 173 cm visoko do sredine Bulla.

### **4.**

Gostje imajo pred tekmo 15 minut časa za ogrevanje, zato naj na tekmo pridejo pravočasno, drugače do le tega niso upravičeni, razen če se s tem strinja domača ekipa.

### **5.**

Za prestavitev termina tekme se morata dogovoriti vodji ekip. Tekma se lahko prestavi le, če se z tem strinjata obe ekipi, v nasprotnem primeru se tekma mora odigrati. Prestavljena tekma se mora odigrati do naslednjega kroga. V skrajnem primeru, če to res ni možno se lahko ekipi dogovorite za drug termin. Če se ekipi ne bosta mogli zmeniti za termin ga bo določil vodja tekmovanja in se ga bosta morali obe ekipi držati. Zadnja dva kroga se ne prestavljata. Ekipa lahko igra tekmo z najmanj tremi igralci, za manjkajoče igralce se beleži rezultat 2:0 za nasprotno ekipo. Če ekipa neopravičeno ne pride na tekmo se ji zabeleži poraz 16:0 (32:0).

### **6.**

V ligi se igra 16 iger 501 MO (Master Out), na 2 dobljena seta. V primeru, ko imata dva igralca po dvajsetih krogih isti rezultat (npr. 2:2), se igra ponavlja. Če igralec vrže puščico v tarčo preden se je preklopila na njegovo številko, ima pravico še enkrat metati. Vse prve in tretje igre začne domačin.

### **7.**

Ekipa lahko med tekmo opravi 4 menjave igralcev. Zamenjani igralec ne more več vstopiti v igro. Igralca se lahko zamenja, dokler ne vrže prve puščice. Rezervnih igralcev pred tekmo ni potrebno napisati na seznam rezervnih igralcev, lahko se dopišejo sproti.

### **8.**

V primeru, da igralec pri izmetu (za zmago) zadane pravilno številko in je puščica ostala v polju in je aparat narobe zabeležil, vzel met, zabeležil drugo številko se igralcu met prizna. V vseh ostalih primerih je sodnik pikado avtomat! Če aparat zabeleži večje število nepravilnosti, ga je domačin dolžan popraviti. V primeru, da se aparata ne more usposobiti za nadaljnjo igro, oziroma pride do težave zaradi višje sile (izpad elektrike, ipd.) se tekma prekine in se odigra

čimprej ob drugem terminu od rezultata, ki je bil dosežen v trenutku prekinitve, tekoča igra pa se ponovi od rezultata 0:0!

**9.**

Lestvica lige se vodi tedensko. Položaj ekip, ki imajo enako število točk na lestvici, se določi najprej po medsebojnem srečanju nato po razliki med osvojenimi igrami (med tema dvema ekipama), če je tudi to isto pa še med osvojenimi seti (med tema dvema ekipama). Če pa je po vsem tem še neodločeno pa se pogleda najprej skupno večje število iger nato pa še skupno večje število osvojenih setov.

**10.**

Prestopni rok igralcev bo med 8. in 9. krogom tekmovanja, torej na polovici sezone. Med sezono se ne registrira novih igralcev, zato pred pričetkom lige poskrbite za zadostno število igralcev. Igralci, ki so registrirani v Medobčinski pikado ligo Goričko ne smejo biti registrirani in metati v nobeni drugi pikado ligi, razen v državni ligi. Če se ugotovi, da kateri od igralcev igra tudi v drugih ligah se bodo ekipe izbrisale vse do tedaj dosežene točke, dotičnega igralca pa bomo izbrisali iz evidence naše lige.

**11.**

Vse ekipe so se dolžne držati pravil lige. Igralcem se omogoči prostor za neovirano metanje. Navijanje naj bo športno in ne provokativno. Morebitne nešportne dogodke med tekmo rešujeta vodji ekip.

**12.**

Vse medsebojne spore, ki morebiti nastanejo med posameznima ekipama rešujeta vodji ekip in ne vodja lige! Ob večjih kršitvah pa se sestanejo vodje vseh ekip ter vodja tekmovanja in skupaj rešijo problem.

