

## Splošna pravila

### 1. člen

Igro medsebojno odigrata dva tekmovalca nasprotnih ekip do dosežene devete (9) točke.

### 2. člen

Igra se z osmimi (8) ploščki in balinčkom. Vsak igralec igra s štirimi (4) ploščki iste barve. Prednost pri izbiri barve ploščkov ima gostujoča ekipa. Izbrana barva velja do konca srečanja ekip.

### 3. člen

Meče se le v eno smer, proti semaforju na koncu igralnega polja.

### 4. člen

Igralec mora v času meta z eno nogo stati v "startno izmetnem polju", vendar ne na črti polja. V primeru, da igralec v času meta (dokler se plošček ne zaustavi) prestopi meje igralnega polja, se vrženi plošček izloči iz igre.

### 5. člen

Igralca imata pravico do največ štirih serij ogrevalnih metov s tem, da vsak enkrat prvi vrže balinčka.

### 6. člen

Pravico do prvega meta z žrebom (kovancem, ploščkom ali balinčkom...) določita nasprotna igralca. Žreba domači igralec.

### 7. člen

Pravico do naslednjega meta balinčka dobi tekmovalec, ki je osvojil vsaj eno točko s tem, da sta oba vrgla vse ploščke.

### 8. člen

Balinček se mora po metu nahajati znotraj igralnega polja in se ne sme dotikati mejne črte. V slučaju, da je po metu igralca prve ekipe balinček neveljaven, balinček vrže igralec druge ekipe ne pa tudi prvi plošček. V kolikor tudi igralec druge ekipe balinček vrže na črto ali izven igralnega polja, balinček vrže spet prvi igralec, itd.

### 9. člen

Med igro izbiti balinček izven označenega igralnega polja pomeni ponovitev zadnje igre.

#### **10. člen**

Vsak igralec vrže po en plošček naenkrat, in meče dokler ni njegov plošček najbližje balinčku, nato vrže nasprotnik po istem pravilu.

#### **11. člen**

Plošček, ki se po metu ne zaustavi znotraj igralnega polja je neveljaven in se odstrani z igralnega polja.

#### **12. člen**

Kadar enemu od tekmovalcev zmanjka ploščkov, drugi vrže še ostale, razen v slučaju, da je že dosegel devet (9) točk.

#### **13. člen**

Po eno točko za vsak plošček osvoji igralec, ki je z enim ali več ploščkov bližje balinčku od najbližjega nasprotnikovega ploščka.

#### **14. člen**

Preverjanje najbližjega ploščka se izvede v primeru, ko eden ali oba igralca nista prepričana kateri plošček je najbližji. Takrat sporazumno prekineta igro in se oba odpravita v igralno polje določiti najbližji plošček.

#### **15. člen**

Kadar sta ploščka obeh igralcev popolnoma enako oddaljeno od balinčka nadaljuje igralec, ki je vrgel zadnji. V slučaju, da sta oba igralca vrgla že vse ploščke, bližji pa še vedno ni znan, se igra ponovi.

#### **16. člen**

Najbližjega, oz. najbližje ploščke enega od nasprotnikov določa Pravilnik najbližjega.

#### **17. člen**

Plošček vržen od tekmovalca, ki ni na vrsti za met, se izloči iz igre in se ga ne vrača.

#### **18. člen**

Kadar nepravilno izveden met povzroči kakršnokoli spremembo pozicij v škodo nasprotnika, se cela serija metov ponovi od začetnega meta balinčka dalje. V slučaju, da se kršitev ponovi še tretjič, se igra prekine in zapiše rezultat 9 : 0 v škodo kršitelja pravila.

### **19. člen**

V času igre igralci lahko vstopijo v igralno polje v primeru navedenem v 14. členu tega pravilnika in tudi primeru, da si igralec pred metom želi ogledati situacijo ploščkov, ki so že v igralnem polju. Pred vstopom, svojo namero napove nasprotniku.

### **20. člen**

Kršitelja pravil mora soigralec opozoriti in ga v primeru, da opozorilo ne zaleže prijaviti sodniku ali predstavniku vodstva tekmovanja. Če se kljub temu kršitev ponovi, se kršitelju odvzame ena točka. Točke se lahko štejejo tudi v minus, končni rezultat pa se ne zapiše manjši od 0. V slučaju, da se kršitev ponovi še četrtič, se igra prekine in zapiše rezultat 9 : 0 v škodo kršitelja pravila.

### **21. člen**

Vodenje rezultata na semaforju, je v domeni igralcev oziroma njihovega pooblaščenca. Ob koncu dvoboja rezultat zapišejo v zapisnik.

### **22. člen**

Od igralcev se pričakuje poštena igra (fairplay) in strogo upoštevanje kodeksa, ki ga obravnava dokument »Kodeks v igri Prstomet«.

### **23. člen**

Vse situacije, ki jih ne morejo rešiti igralci sami, rešuje prisoten sodnik. V primeru, da sodnik ni prepričan v svojo odločitev pokliče glavnega sodnika, ki dokončno razsodi nastalo situacijo.

### **24. člen**

Ekipo moških ali žensk na posamezni ligaški tekmi sestavljajo najmanj trije (3) igralci - tri (3) igralke.

### **25. člen**

Uraden zapisnik je dolžan priskrbeti gostitelj srečanja.

### **26. člen**

Gostitelj oz. gostujoči vodja sta pred srečanjem dolžna poiskati nasprotnikovo ekipo in v slučaju odsotnosti ene od obeh to sporoči zapisnikarju ali sodniku, ki je dolžan rešiti primer oz. uvesti sankcije.

### **27. člen**

Pred srečanjem se vpišejo igralni pari. Zato vodja gostiteljev v zapisnik zapiše imena 3. svojih tekmovalcev (ženske 3. tekmovalke), nato svoje tekmovalce v ustrezna polja zapisnika vpiše še gostujoči vodja ekipe.

### **28. člen**

Ekipi igrata vsaka s po tremi igralci, ki odigrajo tekme vsak z vsakim nasprotnikovim igralcem. To pomeni, da vsak igralec odigra 3 tekme, vsaka od ekip pa 9 tekem.

### **29. člen**

Po končani igri vodja ekipe gostiteljev izroči pravilno izpolnjen in podpisan zapisnik zapisnikarju pri zapisnikarski mizi ali predstavniku POS izmed prisotnih igralcev ali vodij ekip.

## **Splošna tehnična pravila**

### **Tekmovalna polja**

#### **30. člen**

Teren mora biti na vseh igralnih poljih enak.

#### **31. člen**

Polje mora biti široko najmanj 2 m in največ 2,5 m in dolgo najmanj 10 m z odstopanjem +- 0,1 m.

#### **32. člen**

Zunanje meje polja morajo biti označene po celi dolžini in širini z največ 5 cm široko oznako narejeno z barvo, trakom ali vrvico, ki je dovolj kontrastna.

#### **33. člen**

Na zunanji strani začetka vsake steze je lahko označeno "startno izmetno polje" širine steze in dolžine 0,5 m.

#### **34. člen**

Vsebovati mora tudi oznake za 5 m in 10 m za znotraj katerih poteka igra, z odstopanjem +- 0,1 m.

**35. člen**

Vsa tekmovalna polja morajo biti od ostalega prizorišča ločena z varovalnim trakom na začetku stez oddaljenim minimalno 2,5 m, na koncu 2 m in ob straneh najmanj 1 m.

**Ploščki**

**36. člen**

Tekmovalni ploščki so iz mešanice gume proizvajalca GiTeS.

**37. člen**

Barve ploščkov in balinčka so rdeča, modra, zelena in rumena.

**38. člen**

Plošček ima premer 100mm (+/- 2mm).  
Balinček ima premer 65mm (+/- 2mm).

Pravilnik velja od sezone 2020 do preklica.

Prstometna organizacija Slovenije

Igor Dornik  
Tomaž Travnik  
STK  
SK