

RENČE, 2013



PRAVILNIK ZA POKAL SLOVENIJE V PRSTOMETU 2013-2014



KAZALO

1.	Splošna pravila	3
2.	Splošna tehnična pravila	4
2.1.	Tekmovalna polja	4
2.2.	Ploščki	4
2.3.	Disciplina posamezno	5
2.4.	Disciplina ekipno	5
3.	Pravilnik točkovanja za <i>Pokal Slovenije v prstometu</i>	6
4.	Sistem tekmovanja za <i>Pokal Slovenije posamezno</i>	9
4.1.	Predtekmovanje	9
4.2.	Tekmovanje.....	9
5.	Sistem tekmovanja za <i>Pokal Slovenije ekipno</i>	11
5.1.	Predtekmovanje	11
5.2.	Tekmovanje.....	11

1. Splošna pravila

- Igro medsebojno odigrata dva tekmovalca v izžrebani predtekmovalni skupini.
- Igra se z osmimi ploščki in balinčkom. Vsak igralec igra s štirimi ploščki enake barve, kadar je posamezna tekma oz. vsak igralec po dva ploščka v ekipni tekmi. Ekipa ima šest ploščkov enake barve.
- Meče se lahko v eno ali v obe smeri.
- Pravico do prvega meta balinčka dobi tekmovalec, ki je ob hkratnem metu obeh vrgel plošček najbližje balinčku.
- Pravico do naslednjega meta balinčka dobi tekmovalec, ki je osvojil vsaj eno točko s tem, da sta oba vrgla vse ploščke.
- Balinček se mora nahajati znotraj igralnega polja. Če se ne, igralec met ponovi. Po neuspelem metu tekmovalec preda balinček nasprotniku. Dotik mejne črte balinčka velja za aut.
- Med igro izbiti balinček izven označenega polja po širini ali dolžini pomeni ponovitev zadnje igre. (*Sprememba 2013*)
- Vsak igralec vrže po en plošček in meče dokler ni njegov plošček najbližje balinčku, nato vrže nasprotnik po istem pravilu. Ploščki, ki so zunaj igralnega polja ne veljajo.
- Ob vrženem metu se upošteva pozicijo ploščka šele v mirovanju. Ne glede, če je pred tem že bil ven z igralnega polja in se je potem vrnil. Dotik črte medtem ko se plošček še premika, se ne upošteva. (*sprememba 2012*)
- Kadar enemu od tekmovalcev zmanjka ploščkov, drugi vrže še ostale, razen v slučaju, da je že dosegel 13 točk.
- Po eno točko za vsak plošček osvoji igralec, ki je z enim ali več ploščkov bližje balinčku od najbližjega nasprotnikovega ploščka.
- 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, v nejasnem primeru pokličeta sodnika, katerega odločitev je dokončna.
- 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.
- Plošček, ki pokriva večjo površino balinčka kot nasprotnikov šteje za točko.
- Pokriti balinček z dvema ali več ploščki šteje toliko točk kolikor ploščkov je na njem. Če je vmes (v sendviču) nasprotnikov, jih šteje samo toliko kolikor jih je pred njim v vrstnem redu od balinčka navzgor.
- Pokrivanje balinčka natančno obravnava dokument »Pokrivanje balinčka« v igri Prstomet in je objavljen ter prikazan na spletni strani www.prstomet.si
- Plošček vržen od tekmovalca, ki ni na vrsti za met, se izloči iz igre in se ga ne vrača.
- 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 13 : 0 v škodo kršitelja pravila.
- V času igre je prepovedano vstopiti v igralno polje.

- Kršitelja pravila mora soigralec opozoriti in ga v primeru da opozorilo ne zaleže prijaviti sodniku. Če se kljub temu prestop 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 13 : 0 v škodo kršitelja pravila.
- Vodenje rezultata je v domeni igralcev, ki sama poskrbita za točnost in za sprotno obračanje listov na semaforju. Ob koncu dvoboja rezultat javita zapisnikarju.
- Od igralcev se pričakuje poštena igra (»fairplay«)
- Vse sporne situacije rešuje prisoten sodnik. Odločitev sodnika je dokončna.

2. Splošna tehnična pravila

2.1. Tekmovalna polja

- Teren mora biti na posamezni tekmi na vseh igralnih poljih enak.
- Igralna površina mora biti ravna in je lahko pvc, asfalt, parket, balinarska površina ali beton.
- Polje mora biti široko najmanj 1.5m in največ 3m, dolžina ima 5m vmesne površine in 5m igralne površine.
- Polja morajo biti označena tako, da je bočna in končna meja jasno razvidna.
- Tekmovalec ob metu stoji pred notranjo začetno črto tekmovalnega polja.
- Organizator mora zagotoviti, da se gledalci in ostali igralci ne preveč približajo igralnim poljem, igrišče za finalno tekmo pa mora biti ograjeno s stožci najmanj na razdalji 2m.
- Ostali igralci in gledalci ne smejo vplivati na igro.
- Dotik bočnih, prve ali zadnje črte v mirovanju pomeni avt.
- Pri tapetih je plošček aktiven iz boka, če se tapeta dotika.

2.2. Ploščki

- Tekmovalni ploščki so iz mešanice gume proizvajalca GiTeS.
- Barve ploščkov in balinčkov so rdeča, modra, zelena in rumena.
- Plošček ima premer 100mm (+/- 2mm) in težo 70g +/- 4g.
- Balinček ima premer 65mm (+/- 2mm) in težo 27g +/- 2g

2.3. Disciplina posamezno

Tekmovanje je razdeljeno na dva dela:

- ♣ Predtekmovanje:

Odigramo v izžrebanih skupinah po 4 tekmovalce kvalifikacijske tekme.

- ♣ Tekmovanje:

V prvi fazi odigramo izločilne tekme za uvrstitev v končnico 24-ih najboljših, v drugi fazi odigramo po skupinah (A, B, C) in dobimo dodatne točke po ključu.

Izvedba:

- Za predtekmovanje se prijavi vsak posameznik pri zapisnikarski mizi.
- Pred začetkom predtekmovanja se opravi žrebanje predtekmovalnih skupin.
- Žreba se po štiri tekmovalce, ki sestavljajo skupino in začnejo igrati na točno določenem igrišču.
- Po končani igri vodja skupine (prvi, ki je bil izžreban) izroči izpolnjen in podpisan kartonček zapisnikarju.
- Ženske začnejo tekmo s plus 3 točke prednosti.

2.4. Disciplina ekipno

Tekmovanje je razdeljeno na dva dela:

- ♣ Predtekmovanje posamezno:

Odigramo tekme v izžrebanih skupinah po 3 tekmovalci.

Rezultate treh članov ekipe seštejemo in dobimo pozicijo ekipe za nadaljnje tekmovanje.

- ♣ Tekmovanje:

V prvi fazi odigramo izločilne tekme za uvrstitev v končnico 24-ih najboljših, v drugi fazi odigramo po skupinah (A, B, C) in dobimo dodatne točke po ključu.

Izvedba:

- Skozi turnirje lahko ekipo sestavlja 3 ali več igralcev ne glede na spol.
- Ekipo sestavljajo od tri do devet igralcev, ne glede na spol.
- Pri prijavi ekip je potrebno podati naziv ekipe ter kraj od koder ekipa prihaja.
- Na vsaki ekipni tekmi posebej lahko za ekipo tekmujejo samo trije tekmovalci katere poimensko neposredno pred turnirjem prijavi vodja.
- V ekipno lestvico štejemo vse tri ekipne turnirje plus $\frac{1}{3}$ seštevka treh posameznikov, ki se na turnirju »posamezno« ob vpisu prijavijo za ekipo. Če se za ekipo prijavita dva ali en igralec se vedno rezultat deli s 3.
- Ekipe so lahko mešane. Ženskam v predtekmovanju štejemo vnaprej plus 3 točke; v tekmovanju pa plus 1 točko na žensko.

- **DOGOVOR za Pokal Slovenije 2014:**

Tekmovanje: prvo fazo (1-32 in 1-16) se preskoči. Za uvrstitev v skupine A, B in C veljajo rezultati iz predtekmovanja.

3. Pravilnik točkovanja za *Pokal Slovenije v prstometu*

1. Člen

Za Pokal Slovenije se grajo štiri turnirji. Tri turnirji ekipno in en posamezno. (Dogovor za Pokal Slovenije 2014: igrajo se dva turnirja, en ekipno in en posamezno.)

2. Člen

Točkovanje
POSAMEZNO

Za uvrstitev v skupino A (1.-10. mesto) 40 točk + točkovni ključ 0-15 točk.
Za uvrstitev v skupino B (6.-18. mesta) 30 točk + točkovni ključ 0-15 točk.
Za uvrstitev v skupino C (14.-24. mesto) 20 točk + točkovni ključ 0-15 točk.
Za uvrstitev v skupino D (25.-32. mesto) 20 točk.
Za uvrstitev v skupino E (32.-64. mesto) 10 točk.
Za uvrstitev v skupino F (65. mesto in več) 2 točki.

EKIPNO

Za uvrstitev v skupino A (1.-10. mesto) 30 točk + točkovni ključ 0-15 točk.
Za uvrstitev v skupino B (6.-18. mesta) 20 točk + točkovni ključ 0-15 točk.
Za uvrstitev v skupino C (14.-24. mesto) 10 točk + točkovni ključ 0-15 točk.
Za uvrstitev v skupino D (25.-32. mesto) 10 točk.
Za uvrstitev v skupino E (32. mesto in več) 2 točk.

3. Člen

Za Pokal Slovenije se vodijo dve lestvici za ekipnega zmagovalca in posameznega zmagovalca.

4. Člen

V posamezno lestvico seštejemo uvrstitev iz posameznega turnirja. Vse ekipne turnirje pa posameznikom upoštevamo vsakemu posebej tudi rezultat ekipe, če je na turnirju v ekipi tudi sodeloval.

4.a Člen

V ekipno lestvico štejemo vse tri ekipne tekme plus $\frac{1}{3}$ seštevka treh posameznikov, ki se na posamezni tekmi ob vpisu prijavijo za ekipo. Če se za ekipo prijavita dva ali en igralec se vedno rezultat deli s 3.

5. Člen

Tekmovalci iz iste ekipe se v predtekmovanju tako ekipno kot posamezno medseboj ne smejo srečati.

6. Člen

Če se ekipa za posamezni turnir ne zbere lahko člani različnih ekip formirajo novo priložnostno ekipo treh tekmovalcev, ki jo poimenujemo NERAZPOREJENI. Rezultat vsakega posameznika, ki je sestavljal to ekipo pa se šteje za lestvico posameznika za Pokal Slovenije.

6.a Člen

V soglasju s temovalno komisijo lahko pristopi k ekipi dveh tekmovalcev in jo popolni tudi tekmovalec, ki je že igral za katero drugo ekipo.

7. Člen

Ekipe se lahko pridruži in za njih nastopa kateri koli igralec, ki v tekočem letu še ni nastopal za nobeno od drugih ekip.

8. Člen

Iz vsakega društva lahko sestavimo več ekip katere ločimo po imenih in številkah.

9. Člen

Številko bo dobila vsaka ekipa in vsak posameznik ob prijavi že na prvi tekmi, nove pa bomo na vsaki naslednji tekmi samo dodajali.

10. Člen

Tako v ekipnem tekmovanju kot tekmovanju posamezno je število prijav neomejeno in sta sistema prilagojena vsakršnemu številu prijav.

Pri ekipnem tekmovanju predtekmovanje začnejo člani ekipe posamezno in odigrajo za ekipo vsak po dve tekmi. Dobljene rezultate, ki jih doprinesejo člani ekipe se zabeži na kartonček ekipe. Tako seštejemo točke, ki so jih pridobili posamezni člani ekipe in dobimo uvrstitev ekipe ter njeno pozicijo v nadaljnjem tekmovanju.

Pri posameznem pa moramo predtekmovanje izvesti v skupinah po štiri tekmovalce. Če število prijav ni deljivo s štiri, formiramo ena/dva/tri nepopolne skupine po tri tekmovalce. Tekmovalcem pa prištejemo po eno zmago za manjkajočo tekmo.

11. Člen

Nad pravilnostjo in točnostjo tekmovanja bo skrbela komisija, ki bo stalna za celo tekmovanje in bo sestavljena iz treh članov, ki jih bodo društva predlagala.

12. Člen

Sodniki (najmanj trije) so določeni iz strani organizatorja in morajo izražati spoštovanje i, poznavanje igre in pravil za igro prstomet. Sodnik je lahko tudi igralec, ki pa ne more razsojati v neposredni tekmi kjer nastopa on sam kot posameznik ali član ekipe.

13. Člen

TOČKOVNI KLJUČ

Točkovni ključ prinese sledeče točke:

Mesto	Točk
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	0

Datum veljave pravilnika:
od novembra 2012 dalje

4. Sistem tekmovanja za *Pokal Slovenije posamezno*

Tekmovanje je razdeljeno na dva dela, predtekmovanje in tekmovanje finalistov na direktno izpadanje.

4.1. Predtekmovanje

V predtekmovanju izžrebamo skupine po štiri tekmovalce, jim razdelimo evidenčne kartončke, katere sami vodijo in vpisujejo rezultate. Med seboj igramo vsaki proti vsakemu po tri tekme. Skupaj v predtekmovalni skupini se igra po šest tekem. Igra se na točke. Zmaga nam prinaša 10 točk, vsaka razlika v rezultatu pa še posebej po 1 točko.

Primer :

Zmagovalec tekme 13:7 dobi 10 točk za zmago, plus 6 točk za točkovno razliko. Skupaj 16 točk. Poraženec bo imel na tej tekmi 6 točk minusa.

Tako iz predtekmovanja vsak igralec prinese svojo kvoto točk katera se vpiše v tabelo, iz tabele pa razberemo 64 najboljših z največ točkami, kateri napredujejo v tekmovanje na direktno izpadanje. Ostali igralci pa so tekmovanje zaključili. Rezultate vnašamo po zaporedju končanih tekem, le v primeru več enakih rezultatov za zadnjo pozicijo katera še prinese finale odigra tekmoalec dodaten krog v tarčo vsak po 8 metov ali pa odigra dodatno tekmo do 7.

4.2. Tekmovanje

Sistem je pripravljen tako, da se prvi sreča z zadnjim uvrščenim iz predtekmovanja, drugi s predzadnjim itd.

Tako, se velja potruditi že od začetka za čimveč zmag in čimvečje razlike v točkah.

Od 65.mesta dalje tekmovalci s tekmovanjem zaključijo in dobijo 2 točki (Skupina F).

1/64:

V drugem delu 64 tekmovalcev dobi 10 točk in nadaljuje s tekmovanjem.

1/32:

32 zmagovalcev dobi 10 točk in nadaljuje s tekmovanjem.

32 poražencev je s tekmovanjem končalo (Skupina E)

1/16:

16 zmagovalcev dobi 10 točk in nadaljuje s tekmovanjem.

16 poražencev NE dobi dodatnih točk in nadaljuje s tekmovanjem.

1/8:

8 zmagovalcev dobi 10 točk in nadaljuje s tekmovanjem (Skupina A).

8 poražencev NE dobi dodatnih točk in nadaljuje s tekmovanjem (Skupina B).

8 zmagovalcev iz poraženske skupine 1/16 ne dobi dodatnih točk in nadaljuje s tekmovanjem (Skupina C)

8 poražencev iz poraženske skupine ne dobi dodatnih točk in konča tekmovanje (Skupina D)

Skupine A, B, C nadaljujejo s tekmovanjem in se borijo za točke po točkovnem ključu 0-15 točk.

Tabela prikazuje katero mesto prinese koliko točk in razvrstitev v skupine:

MESTO	RAZVRSTITEV V SKUPINI	ŠT. TOČK
1	A1	55
2	A2	52
3	A3	50
4	A4	48
5	A5	46
6	B1	45
7	A6	44
8	A7	42
9	B2	42
10	A8	40
11	B3	40
12	B4	38
13	B5	36
14	C1	35
15	B6	34
16	B7	32
17	C2	32
18	B8	30
19	C3	30
20	C4	28
21	C5	26
22	C6	24
23	C7	22
24	C8	20
25-32	D1 - D8	20
33-64	E	10
65 <	F	2

5. Sistem tekmovanja za *Pokal Slovenije ekipno*

Tekmovanje je razdeljeno na dva dela, predtekmovanje in tekmovanje.

5.1. Predtekmovanje

V predtekmovanju izžrebamo skupine po tri tekmovalce, jim razdelimo evidenčne kartončke, katere sami vodijo in vpisujejo rezultate. Med seboj igramo vsak proti vsakemu skupaj tri tekme. Igra se na zmage in točkovno razliko. Vsaka razlika v rezultatu pa še posebej po 1 točko.

Primer :

Zmagovalec tekme 13:7 dobi zmago plus 6 točk za točkovno razliko. Poraženec bo imel na tej tekmi 6 točk minusa.

Tako iz predtekmovanja vsak igralec ekipi prinese svojo kvoto zmag in točkovno razliko. Rezultate vseh treh tekmovalcev seštejemo in dobimo rezultat ekipe, ki napreduje v tekmovanje. Rezultate vnašamo po zaporedju končanih tekem, le v primeru več enakih rezultatov za zadnjo pozicijo katera še prinese finale odigrata vodje ekip dodaten krog v tarčo vsak po 8 metov ali pa odigrajo tekmo do 7 (odločitev komisije). Ostale ekipe zaključijo s tekmovanjem.

5.2. Tekmovanje

Sistem je pripravljen tako, da se prvi sreča z zadnjim uvrščenim iz predtekmovanja, drugi s predzadnjim itd.

Tako, se velja potruditi že od začetka za čimveč zmag in čimvečje razlike v točkah.

Od 33.mesta dalje tekmovalci zaključijo s tekmovanjem in dobijo 2 točki (Skupina F).

1/32:

V drugem delu 32 ekip dobi 10 točk in nadaljuje s tekmovanjem.

1/16:

16 zmagovalnih ekip dobi 10 točk in nadaljuje s tekmovanjem.

16 poraženih ekip NE dobi dodatnih točk in nadaljuje s tekmovanjem.

1/8:

8 zmagovalnih ekip dobi 10 točk in nadaljuje s tekmovanjem (Skupina A).

8 poraženih ekip NE dobi dodatnih točk in nadaljuje s tekmovanjem (Skupina B).

8 zmagovalnih ekip iz poraženske skupine 1/16 ne dobi dodatnih točk in nadaljuje s tekmovanjem (Skupina C)

8 poraženih ekip iz poraženske skupine ne dobi dodatnih točk in konča tekmovanje (Skupina D)

Skupine A, B, C nadaljujejo s tekmovanjem in se borijo za točke po točkovnem ključu 0-15 točk.

Dogovor za Pokal Slovenije 2014: Prvo fazo (1-32 in 1-16) se preskoči. Za uvrstitev v skupine A, B in C veljajo rezultati iz predtekmovanja.

Tabela prikazuje katero mesto prinese koliko točk in razvrstitev v skupine:

MESTO	RAZVRSTITEV V SKUPINI	ŠT. TOČK
1	A1	45
2	A2	42
3	A3	40
4	A4	38
5	A5	36
6	B1	35
7	A6	34
8	A7	32
9	B2	32
10	A8	30
11	B3	30
12	B4	28
13	B5	26
14	C1	25
15	B6	24
16	B7	22
17	C2	22
18	B8	20
19	C3	20
20	C4	18
21	C5	16
22	C6	14
23	C7	12
24	C8	10
25-32	D1 - D8	10
33 <	F	2

Pravilnik sestavila:
Radovan Rusjan in Klavdij Turel