

HRVATSKI PIKADO SAVEZ

Natjecateljski pravilnik

Temeljem članka 39. Statuta Hrvatskog Pikado Saveza, Izvršni odbor Hrvatskog Pikado Saveza na svojoj sjednici održanoj u Zagrebu, 14.svibnja 2005. godine donosi

NATJECATELJSKI PRAVILNIK HRVATSKOG PIKADO SAVEZA

Sadržaj:

1. OPĆE ODREDBE ELEKTRONIČKOG PIKADA

- 1.1. Tehničko sportski uvjeti i termini
- 1.2. Definicije
- 1.3. Sportske iskaznice

2. PRAVILNIK LIGAŠKOG NATJECANJA

- 2.1. Vrste igara u pojedinim ligama
- 2.2. Klasifikacija igrača
- 2.3. Kategorizacija igrača na kraju ligaškog natjecanja
- 2.4. Klubovi i ekipe
- 2.5. Datumi odigravanja susreta
- 2.6. Pripreme za susret
- 2.7. Početak susreta
- 2.8. Odigravanje susreta
- 2.9. Svršetak susreta
- 2.10. Nepojavljivanje na susretu
- 2.11. Prekršaji
- 2.12. Kriterij bodovanja i poredak
- 2.13. Završnice

3. PRAVILNIK TURNIRSKIH NATJECANJA

- 3.1. Pripreme za početak turnira
- 3.2. Početak susreta
- 3.3. Bodovanje
- 3.4. Prekršaji
- 3.5. Vođenje turnira

1. OPĆE ODREDBE ELEKTRONIČKOG PIKADA

1.1. Tehničko sportski uvjeti i termini

1.1.1.

Susreti se odigravaju na aparatima homologiranim od strane EDU-a te priznatim od strane Hrvatskog Pikado Saveza (u daljnjem tekstu HPS).

Trenutno su homologirani slijedeći aparati:

- ARACHNID :dvostruka i trostruka polja mete 10 mm
- CYBERDINE DART :svi modeli
- MERIT :Scorpion, Merkur
- NOVOMATIC :Clasic dart, Novo Sport dart II
- VALLEY :Löwen

1.1.2. PLOČA:

Površina mete na aparatu koja je podijeljena u 20 polja. Na njezinoj površini nalaze se sitni otvori koji omogućavaju zabijanje bačenih strelica.

Meta mora biti osvijetljena najmanje jednom sijalicom snage 40 W. Strelice koje pogode uska vanjska polja mete boduju se dvostruko vrijednosti pogođenog polja, a strelice koje pogode unutarnja uska polja boduju se trostruko vrijednosti pogođenog polja. Strelice koje pogode plavo polje centra boduju se s 25 bodova, a strelice koje pogode crveno polje centra boduju se s 50 bodova. Plavo polje centra je vanjsko polje, a crveno polje centra je unutarnje. Segment jednostrukog broja 20 je plave boje, dvostruki i trostruki segmenti su crvene boje i dalje se boje polja naizmjenice mijenjaju. Strelice koje pogode crni krug oko mete ili promaše cijelu metu ne boduju se i ne mogu se ponovo bacati.

1.1.3. STRELICE:

Igračima je dopušteno korištenje vlastitih strelica ako zadovoljavaju slijedeće 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. LINIJA BACANJA:

Linija sa koje se bacaju strelice. Linija bacanja udaljena je 2,37 m od linije koja označava položaj mete na aparatu. Visina centra mete od razine zemlje iznosi 1,73 m. Dijagonala između centra mete i linije bacanja iznosi 2,934 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.

1.1.5. PROSTOR ZA IGRU:

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 igrač koji u tom trenutku baca strelice i eventualno član rukovodstva turnira. Protivnički igrač mora se nalaziti iza igrača koji baca i udaljen najmanje 1,00 m. U prostoru za igru zabranjeno je jesti, piti, pušiti ili telefonirati. Igračima koji sudjeluju u igri zabranjeno je udaljavanje iz prostora za igru.

1.2. Definicije

1.2.1.

BACANJE:

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

SET:

Ovim terminom označava se najmanja jedinica igre koja se bilježi u zapisnik. Sastoji se od više serija bacanja. Dva dobivena seta znače i dobiveni susret.

SUSRET:

Ovim terminom označava se dvoboj dvaju igrača ili dva para. Sastoji se od maksimalno tri seta.

EKIPNI SUSRET:

Terminom ekipni susret označava se dvoboj dviju ekipa. Ekipni susret na prvenstvima koja organizira HPS sastoji se od 16 susreta između pojedinih igrača. Iznimka može biti Državno Prvenstvo.

1.3. Sportske iskaznice

1.3.1.

Sportska iskaznica je dokument kojim se utvrđuje identitet igrača. Smatra se važećom ako sadrži sliku ili uz neku drugu identifikacijsku ispravu koji sadrži i sliku. Valjana iskaznica omogućava igraču sudjelovanje na svim natjecanjima koje organizira HPS i EDU, te je istu obvezno pokazati prilikom prijava na turnir.

1.3.2.

Sportska iskaznica je važeća za jednu natjecateljsku sezonu. Natjecateljska sezona počinje u rujnu tekuće godine i završava u rujnu slijedeće godine. Ista prestaje biti važeća istekom natjecateljske sezone ili suspenzijom igrača.

2. PRAVILA LIGAŠKOG NATJECANJA

2.1. Vrste igara u pojedinim ligama

A1 liga:501 d.o.

A liga:501 d. o.

B liga:301 m. o.

C liga:301 o. i.

A liga : žene:501 d. o.

B liga : žene:301 m. o.

C liga : žene:301 o. i.

2.2. Klasifikacija igrača

2.2.1.

U ligaškim natjecanjima mogu se natjecati isključivo članovi HPS-a.

2.2.2.

Igrači smiju nastupiti samo za ekipu za koju su prijavljeni HPS-u unutar jedne natjecateljske sezone. U tu svrhu obvezni su osobno potpisati pristupnicu ekipi ili klubu kojem pristupaju.

2.2.3.

Igračima nije dozvoljeno nastupiti na ligaškim i kup natjecanjima drugih država ukoliko su prijavljeni za jednu od ekipa koje sudjeluju u ligaškom ili kup natjecanju HPS-a. U slučaju kršenja ovog pravila, igrač ili ekipa biti će diskvalificirani iz tekućeg prvenstva ili kupa, retroaktivno.

2.2.4.

Prijelaz igrača iz ekipe u ekipu moguć je za vrijeme prijelaznog roka ili jednom tijekom natjecateljske sezone uz ispisnicu dotadašnjeg kluba ili ekipe. Zadnja četiri kola prije kraja ligaškog ili kup natjecanja nije moguć prijelaz. Termine prijelaznog roka određuju Izvršni Odbori županijskih saveza prije početka sezone uz odobrenje HPS-a.

2.3. Kategorizacija igrača na kraju ligaškog natjecanja

2.3.1.

Na kraju svakog ligaškog natjecanja igrači osvajaju višu kategoriju ili prelaze u nižu na osnovu rezultata koje je ostvarila njihova ekipa. Ukoliko su ostali u istom rangu natjecanja, zadržavaju dotadašnju kategoriju.

2.4. Klubovi i ekipe

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.

EKIPA je sastavni dio kluba i ne može djelovati samostalno, osim u C ligi.

2.4.3.

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

2.4.4.

Prijava i upis igrača mogući su tijekom sezone sve do početka posljednja dva kola prvenstva ili kup-natjecanja. Novo upisani igrač stječe pravo igranja 48 sati nakon upisa u registar igrača.

2.4.5.

Klasifikacija ekipa po kategorijama igrača:

A1 liga : 3 (ili više) igrača iz kategorije A1, ostali igrači iz kategorija A, B, C

A liga : 1 igrač iz kategorije A1, 3 (ili više) igrača iz kategorije A, ostali iz kategorije B i C

B liga : 1 igrač iz kategorije A, 3 (ili više) igrača iz kategorije B, ostali igrači iz kategorije nitko iz kategorije A1

C liga : 3 (ili više) igrača iz kategorije C, 1 igrač iz kategorije B, nitko iz kategorije A i A1

Kategoriju (klasifikaciju) igrača prijavljuju ekipe za koje isti nastupa, prema postignutim rezultatima ekipe u protekloj sezoni.

2.4.6.

Ekipe koje pogrešno prijave kategoriju jednog ili više igrača radi uvrštenja u nižu ili višu ligu bit će kažnjene od strane HPS-a.

2.4.7.

HPS zadržava pravo modificiranja ligaškog natjecanja ovisno o uvjetima u određenim županijskim savezima.

2.4.8.

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

2.4.9.

Igrač koji ne nastupi u jednom ili više uzastopnih ligaških natjecanja, gubi dostignutu kategoriju i automatski se spušta u nižu kategoriju od one koju je dostigao u zadnjem ligaškom natjecanju u kojem je nastupao.

2.4.10.

Članovi reprezentacije Hrvatske, automatizmom dobivaju A kategoriju za tu natjecateljsku sezonu.

2.5. Datumi odigravanja susreta

2.5.1.

Datume susreta koji su u skladu sa natjecateljskim kalendarom HPS-a, utvrđuju županijski savezi i trebaju se poštivati.

2.5.2.

Odgode i promjene termina susreta mogući su samo uz prethodni dogovor kapetana ekipa i uz suglasnost županijskih saveza.

2.5.3.

Termini zadnja dva kola ligaških natjecanja ne smiju se mijenjati.

2.5.4.

Dan i satnicu susreta određuju županijski savezi. Susreti odigrani nakon završetka natjecanja neće se registrirati.

2.6. Pripreme za susret

2.6.1.

Aparati na kojima se igra susret moraju se staviti na raspolaganje gostujućoj ekipi 15 (petnaest) minuta prije početka susreta.

2.6.2.

U službeni zapisnik mogu se upisati samo imena prisutnih igrača ili maksimalno 6 (šest) igrača koji imaju pravo nastupa, od kojih su 2 (dva) igrača rezerve. Susret se može održati ako svaka ekipa ima najmanje tri igrača.

2.6.3.

U slučaju da igrač kod sebe nema člansku iskaznicu HPS-a, dužan je pokazati neki drugi službeni dokument kojim može dokazati svoj identitet. HPS će naknadno provjeriti valjanost registracije gore spomenutog igrača. U slučaju nepravilne registracije igrača, momčad za koju je taj igrač nastupio, kažnjava se gubitkom susreta rezultatom 0:3, 0:16, 0:32 te se postupak rukovodstva ekipe predaje na razmatranje stegovnoj komisiji.

2.6.4.

Domaćin je dužan osigurati da ljudi koji nisu igrači ne ometaju igrače za vrijeme igre.

2.7. Početak susreta

2.7.1.

Svi susreti se igraju na dva dobivena seta.

2.7.2.

Tijekom ekipnog susreta smiju se zamijeniti dva igrača. Zamjena se može obaviti samo između susreta, a nikako u tijeku susreta. Svaka izmjena unosi se u zapisnik. Jednom zamijenjen igrač ne može ponovo biti uvršten u igru tijekom istog ekipnog susreta.

2.7.3.

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 0:1, 0:2.

2.7.4.

Prije početka susreta mora se provjeriti da li je na aparatu uključena ispravna igra.

2.7.5.

Set započinje igrač domaće ekipe, dok igrač 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 centru baca domaći igrač. Ako se strelica ne zabode u metu igrač je dužan ponoviti bacanje. Ako je udaljenost od centra jednaka ili su oba igrača pogodila plavi centar ili crveni centar, bacanje se mora ponoviti s tim da tada prvi baca igrač gostujuće ekipe. Strelica koja je ostala zabijena u centar mora se na traženje protivničkog igrača izvaditi iz mete. Razlika udaljenosti između strelica unutar plavog centra ili crvenog centra se ne računa. Tijekom susreta, igračima koji ne igraju nije dozvoljeno dovikivati i davati savjete igračima koji trenutno igraju.

2.8. Odigravanje susreta

2.8.1.

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

2.8.2.

Nakon izbačene sve 3 (tri) strelice, igrač ima obvezu pripremiti aparat za bacanje protivničkom igraču. Ukoliko igrač baci strelicu dok je na aparatu uključena protivnička staza, strelica će se smatrati

“odigranom”. Igrač 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.

2.8.3.

Svaki igrač 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).

2.8.4.

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

2.8.5.

Ukoliko aparat ima limitiran broj bacanja, a igrači 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.

2.8.6.

Ako se na aparatu tijekom odigravanja pojedinačnog ili ekipnog susreta dogodi treća 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 HPS. 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 3:0, 16:0, 32:0 u korist gostujuće ekipe. U slučaju nemogućnosti dogovora kapetana, termin nove utakmice određuje HPS.

2.9. Svršetak susreta

2.9.1.

Nakon posljednjeg susreta kapetani provjeravaju ispravnost vođenja zapisnika i rezultata te se potpisuju na zapisnik.

2.9.2.

Kapetan domaće ekipe dužan je dostaviti rezultat susreta tj. zapisnik rukovodstvu natjecanja ili voditelju lige u za to predviđenom roku koji određuje rukovodstvo na početku natjecanja. U protivnom domaća ekipa gubi 1 (jedan) bod bez obzira na rezultat susreta. Rezultat susreta se upisuje naknadno u tablicu natjecanja, ukoliko se niti do slijedećeg kola ne javi rezultat, upisuje se 0:16, 0:32, 0:3.

2.10. Nepojavljivanje na susretu

2.10.1.

Ukoliko se jedna od ekipa ne pojavi na susretu u roku 30 (trideset) minuta od službenog početka susreta ili sa manje od tri igrača bit će kažnjena gubitkom susreta rezultatom 3:0, 16:0, 32:0 i bit će joj oduzeta 2 (dva) boda. Ovo pravilo ima izuzetak u slučaju da je ekipa spriječena višom silom. U tom slučaju kapetani su dužni dogovoriti u roku 24 sata novi termin susreta i javiti ga rukovodstvu natjecanja. Termin novog susreta treba biti u roku četiri dana od odgođenog susreta. Ukoliko kapetani ne dogovore novi termin odigravanja susreta isti će odrediti rukovodstvo natjecanja. Kod nepoštivanja određenog termina primijenit će se stavak 2.9.2. U slučaju drugog nepojavljivanja na susret, 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.

2.10.2.

Ako ekipa ne pristupi susretu iz nesportskih razloga bit će diskvalificirana iz daljnjeg natjecanja.

2.11. Prekršaji

2.11.1.

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

2.11.2.

Svaka ekipa obvezna je imati kapetana i zamjenika kapetana, od kojih je jedan dužan prisustvovati cijelom susretu.

2.11.3.

Prekršaji su:

- učestalo nepridržavanje satnice susreta
- ometanje protivnika za vrijeme bacanja
- učestalo prelaženje linije bacanja
- odlazak iz prostora za igru
- telefoniranje, pušenje i pijenje za vrijeme igranja
- namjerno usporavanje igre
- nepravilno korištenje aparata za igru i
- namještanje rezultata, a da isti utječu na konačni plasman ostalih pojedinaca ili ekipa

2.11.4.

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

2.11.5.

Svako kršenje pravila i nesportsko ponašanje mora se prijaviti HPS-u u roku od 48 sati od događaja i to isključivo pismenim putem.

2.11.6.

U slučaju kršenja pravila ili nesportskog ponašanja, natjecateljska komisija HPS-a može kazniti pojedine igrače ili cijele ekipe ovisno o težini prekršaja.

2.11.7.

Igrači i ekipe imaju pravo žalbe na odluke natjecateljske-stegovne komisije. Žalbe rješava Izvršni Odbor HPS-a.

2.12. Kriterij bodovanja i poredak

2.12.1.

Za svaki dobiveni ekipni susret ekipa dobiva 3 (tri) boda.

Za neodlučen ekipni susret ekipe dobivaju po 1 (jedan) bod.

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

- međusobni zbroj bodova
- međusobni zbroj susreta
- međusobni zbroj setova

U slučaju da 3 (tri) ili više ekipa na kraju natjecanja imaju isti broj bodova, o poretku ekipa odlučuju slijedeći kriteriji:

- ukupna razlika susreta
- ukupna razlika setova

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

2.13. Završnice

2.13.1.

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

2.13.2.

Broj ekipa koje će nastupiti na Državnom prvenstvu odredit će HPS, a ovisno o broju županijskih saveza i broju ekipa u istim savezima. Županijski savez s više ekipa u ligaškom natjecanju dat će i veći broj ekipa za završno natjecanje.

2.13.3.

Na ekipnim završnim natjecanjima mogu nastupiti samo registrirani klubovi i ekipe koje su pridružene članice registriranih klubova. Izuzetak su ženske ekipe i ekipe C lige, ali kao neregistrirane nemaju potporu HPS-a.

2.13.4.

Sustav natjecanja na završnim natjecanjima određuje HPS, koji se obvezuje pravovremeno informirati sve sudionike završnog natjecanja o samom sustavu i načinu provođenja istog.

3. PRAVILNIK TURNIRSKIH NATJECANJA

3.1. Pripreme za početak turnira

3.1.1.

Igrači 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 HPS-a.

3.2. Početak susreta

3.2.1.

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

3.2.2.

Prije početka susreta igrači su dužni provjeriti da li je na aparatu uključena ispravna igra.

3.2.3.

Set započinje igrač ili par koji je stekao prednost prvog bacanja po principu "tko bliže centru". Prvi strelicu centru baca prvo prozvani igrač ili par. Ako se strelica ne zabode u metu igrač je dužan ponoviti bacanje. Ako je udaljenost od centra jednaka ili su oba igrača pogodila plavi centar ili crveni centar, bacanje se mora ponoviti s tim da tada prvi baca drugo prozvani igrač ili par. Strelica koja je ostala zabijena u centar mora se na traženje protivničkog igrača izvaditi iz mete. Razlika udaljenosti između strelica unutar plavog centra ili crvenog centra se ne računa. Tijekom susreta, igračima koji ne igraju nije dozvoljeno dovikivati i davati savjete suigračima koji trenutno igraju.

3.2.4.

Tijekom igre natjecatelji ne smiju učestalo prelaziti liniju bacanja, ali se preko iste smiju nagnuti tijelom. (vidi 1.1.4.)

3.2.5.

Nakon izbačene sve 3 (tri) strelice, igrač ima obvezu pripremiti aparat za slijedeće bacanje protivničkog igrača. Ako igrač baci strelicu dok je na aparatu uključena protivničkog igrača, strelica će se smatrati "odigranom" i igrač ima pravo bacati na svoju stazu samo preostale strelice. Ako se nepropisnim bacanjem promijeni protivnikov rezultat, protivnik odlučuje da li će taj rezultat zadržati ili ne.

3.2.6.

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 2.7.3.).

3.2.7.

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

3.2.8.

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

3.3. Bodovanje

3.3.1.

Svaki igrač mora prihvatiti bodove koje prikazuje aparat. Ovo pravilo ne vrijedi jedino kod završetka igre (vidi 2.7.3. i 3.1.6.)

3.3.2.

Ukoliko aparat za igru učestalo griješi o tome se treba izvijestiti vodstvo turnira koje će evidentirati neispravnost. Susret se odigrava na prvom slobodnom i ispravnom aparatu s početnim rezultatom 0:0.

3.4. Prekršaji

3.4.1.

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

3.4.2.

Nepravilnosti i prekršaji su:

- nepridržavanje satnice turnira
- ometanje protivnika za vrijeme bacanja strelica
- učestalo prelaženje linije bacanja
- namjerno usporavanje igre
- nepravilno korištenje aparata za igru
- odlazak iz prostora za igru
- telefoniranje, pušenje, jedenje i pijenje za vrijeme igre
- nesportsko ponašanje uopće

3.4.3.

Ukoliko se utvrdi da je igrač napravio prekršaj može ga se kazniti opomenom, gubitkom jednog seta, gubitkom susreta i eliminacijom s turnira. U slučaju težeg prekršaja vodstvo turnira može igrača prijaviti natjecateljsko-stegovnoj komisiji HPS-a i tražiti njegovo dalje kažnjavanje.

3.5. Vođenje turnira

3.5.1.

Vođenje turnira obavljaju članovi vodstva koje odredi HPS. Sve odluke vodstva turnira su konačne i moraju se poštivati. Sve eventualne pritužbe na rad vodstva mogu se uputiti HPS-u i to isključivo u pismenom obliku.

Ovaj Pravilnik je usvojen od Izvršnog odbora Hrvatskog Pikado Saveza dana xy.xy. 2005. godine i stupa na snagu u roku od osam dana od dana usvajanja.

U Zagrebu, 14. svibnja 2005.

Za Hrvatski Pikado Savez
Predsjednik

Ivica Ostojić