



Soutěž družstev v moderních šipkách

Pravidla pro liguovou soutěž družstev

upravena pro oblast Střední Morava



1. Základní ustanovení

- Pořadatelem liguové soutěže pro Střední Moravu je regionální organizátor Štěpánka Šustková tel: 603 909 776.
- Rídícím orgánem soutěže oblasti Střední Moravy je liguová komise (dále jen LK), složená ze zástupců jednotlivých týmů, hrajících liguovou soutěž družstev Střední Moravy. LK rozhoduje nadpoloviční většinou hlasů zástupců jednotlivých týmů přítomných na jednání.
- Hráč podáním přihlášky dává svolení k využití svých osobních dat pouze pro potřeby soutěže.
- LK se schází každé první pondělí v měsíci (nebude-li stanoveno jinak)
- Mezi pravidelným jednáním LK je řízením soutěže pověřena Sportovní technická komise (dále jen STK), jejíž členy volí LK. Předsedu STK volí členové STK.
- Liguová soutěž družstev se hraje výhradně na registrovaných a schválených šipkových přístrojích (domácí zápasy vždy jen na domácím registrovaném přístroji, pokud STK nerozhodne jinak). Registrovaným hracím přístrojem se rozumí hrací přístroj, schválený před začátkem soutěže STK, která pro něj vydá osvědčení pro liguovou soutěž a za které je zaplacen platný registrační poplatek.
- Liguová sezóna začíná v měsíci září a končí v měsíci červnu

2. Sekce provozovatelů šipkových přístrojů

- Pro zabezpečení finančního krytí liguové soutěže Střední Moravy se ustavuje Sekce provozovatelů šipkových přístrojů (dále jen SP). Jejím členem se stává každý registrovaný provozovatel šipkového přístroje po hlasování SP ve kterém získá nadpoloviční většinu hlasů a po zaplacení registračních poplatků pro liguovou sezónu družstev.
- SP rozhoduje o finančním krytí režijních nákladů liguové soutěže a finančním krytí účasti reprezentace oblasti Střední Moravy na soutěžích a turnajích nadregionálního charakteru.
- V případě nedostatku finančních prostředků ze zaplacených registračních poplatků za šipkové přístroje se členové SP zavazují zabezpečit finanční krytí účasti reprezentace oblasti Střední Moravy a v soutěžích pořádaných pod hlavičkou oblasti.
- Členové SP se na zvláštním finančním krytí výše uvedených akcí podílí v závislosti na počtu jimi registrovaných šipkových přístrojů, na kterých se hraje liguová soutěž Střední Moravy.
- Pokud některý z členů SP odmítne podílet se na finančním krytí výše uvedených nákladů, může SP rozhodnout o jeho vyloučení a o zrušení registrace šipkového přístroje bez náhrady škody.
- SP rozhoduje většinou hlasů svých členů přítomných na jednání SP.

3. Poplatky

- Účast v liguové soutěži je podmíněna uhrazením všech registračních poplatků.
- Startovné družstva do soutěže činí 1.000,- Kč za jedno družstvo.
- Družstvo odvádí registrační poplatek za každého registrovaného hráče ve výši 500,- Kč na celou liguovou sezónu. (300,- odvod na nadstavbové soutěže + 200,- příspěvek na odměny družstev)
- Poplatek za registraci hracího místa hradí majitel provozovny ve výši 100,- Kč / měsíc. (tzn. 1000,- jednorázově před začátkem sezóny).
- Poplatek za registraci šipkového přístroje pro ligu družstev hradí majitel šipkového přístroje ve výši odhlasované pro danou sezónu (jednorázově před začátkem sezóny)
- Na jednom hracím místě mohou hrát maximálně dvě družstva. V tomto případě hradí majitel šipkového přístroje a majitel provozovny pouze jeden poplatek.
- Startovné družstva a jednotlivé poplatky se odvádí pořadateli soutěže zároveň s podáním přihlášky družstva do soutěže. Na přijaté registrační částky vystaví pořadatel soutěže odpovídající účetní doklad.

4. Odměny v soutěži

Odměny se vypočítávají z příjmů po řádném odvedení daňové povinnosti.
100 % registrací družstev
100 % registrace hracího místa
+ zbytek z registrace hráčů, který nebude použit na nadstavbové záležitosti.
Tabulka procentuálního rozdělení finančních odměn je k dispozici na webu www.sipky-info.cz
Nadstavbové záležitosti (Finálové turnaje, MČR, ME...) řeší dodatky pravidel, nebo pravidla celorepubliková.

5. Členění soutěží

- Jednotlivé oblastní liguové soutěže si organizuje každý pořadatel sám.
- Do finálového turnaje (bude – li organizován) – Mistrovství postoupí nejlepší družstva z regionu Střední Moravy dle propozic.

6. Systém soutěže

Systém soutěže bude schválen před samotnou soutěží na schůzi kapitánů.

7. Družstvo a hráči

- Družstvo tvoří minimálně 4 hráči.
- Hráčem družstva se rozumí hráč, který je zapsán na potvrzené soupisce družstva a má u sebe hráčský průkaz s fotografií, nebo občanský průkaz.
- Hráči se mohou do soupisky dopisovat:
 - neregistrovaní hráči – v průběhu celé sezóny (pouze však max.4 kola před koncem sezóny)
 - registrovaní pouze v řádných přestupních termínech

Šipkový klub

- Je sdružení hráčů (členů), které ze své členské základny sestaví jednotlivá družstva.
- S příslušnými svazovými orgány je oprávněn jednat pouze předseda šipkového klubu nebo kapitán družstva.

Družstvo

- Liguová družstva mohou být smíšená.
- Minimální počet hráčů pro založení družstva je 4.
- Utkání družstva mohou odehrát minimálně 2 hráči s tím, že utkání, chybějících hráčů jsou kontumována.
přestupní termín registrovaných hráčů (registrovaných v jakékoliv šipkové soutěži) je do termínu zahájení druhé části soutěže. Každá část soutěže končí a začíná losováním do další části. Poslední termín zaregistrování nového hráče do týmu je 24 hodin před vlastním losováním. Losování další části soutěže je uvedeno v termínové listině.
- Hráč může být zapsán na soupisce pouze jednoho družstva.
- O přestupu hráče z jednoho družstva do druhého sepiší kapitáni obou zúčastněných družstev zápis a podepsaný oběma kapitány a přestupujícím hráčem a s poplatkem 200,- Kč doručí pořadateli soutěže, který provede patřičné změny v soupiskách družstev.
- Družstvu, které si vybojuje postup do vyšší soutěže, (např. postup na MR, reprezentace oblasti nebo svazu) a této se nezúčastní alespoň v minimálním počtu hráčů (4), budou kráceny dosažené odměny v oblasti na 1/3 z výhry jenž mělo původně obdržet. Tyto zbylé 2/3 se použijí pro družstva, která ze této vyšší soutěže účastní.

8. Utkání

K utkání mohou za družstvo nastoupit pouze hráči uvedení na soupisce družstva.

V případě, že za družstvo k utkání nastoupí menší počet hráčů než 4, jsou neobsazená utkání kontumována 2:0 v neprospěch chybějícího hráče. V utkání musí za družstvo nastoupit minimálně dva hráči.

Družstva mohou v zápase vystřídat až 4 hráče, během jednoho utkání. Při střídání platí pravidlo, že hráč se může střídát během utkání s náhradníkem jen jednou (tam a zpět), ale vždy až od nové hry, což nahlásí předem kapitánovi druhého družstva.

Jednotlivá utkání se skládají z 18 zápasů. Pořadí zápasů je následující:

osm dvouher 501 DO,

jedna čtyřhra 501 DO liguová,

jeden liguový CRICKET CUT THROAT se zavřením obou hráčů.

osm dvouher 501 DO,

Systém nasazení hráčů do jednotlivých her je uveden v Zápisu z liguového utkání (příloha pravidel pro liguovou soutěž Střední Moravy).

V zápasech Play Off se za stavu 9:9 zařazuje jako rozhodující zápas liguový CRICKET CUT THROAT, ve kterém mohou nastoupit libovolní hráči jednotlivých družstev.

Všechny zápasy začínají rozhozem na střed terče. Házet začíná hráč domácího družstva. Vyhrává hráč, jehož šipka byla blíže středu. V případě stejné vzdálenosti od středu se hod opakuje v obráceném pořadí. V případě zásahu modrého nebo červeného okruží středu se hozená šipka před hodem soupeře vytahuje. Zásah červeného středu je hodnocen jako bližší než zásah modrého okruží středu. V případě vyhození šipky soupeřem, se hod opakuje ve stejném pořadí. V případě, že vypadnou všechny tři šipky z terče a druhý hráč vhodí šipku kamkoli do terče vyhrává tento rozhoz na střed

Všechny hry 501 D.O. jsou omezeny na 15 kol. Pokud ani jeden z hráčů neukončí hru do 15 kola, rozhoduje o vítězi legu rozhoz na střed terče.

Hry CRICKET CUT THROAT jsou omezeny na 20 kol.

Pořadí zápasů a nasazení hráčů je uvedeno na záznamu o zápase na předepsaném formuláři, který je přílohou těchto pravidel.

Čtyřhry (501 DO) se hrají systémem, jeden leg - jedna dvojice, druhý leg - druhá dvojice, Třetí leg se hraje pouze v případě, že je stav 1:1 a hrají jej proti sobě vítězné dvojice obou týmů.
Cricket Cut Throat liga se hraje stejným způsobem, ale dvojice musí být sestaveny jiným způsobem než při 501. Dvojice ve stejném složení hráčů nemůže hrát obě párové hry.

Jednotlivá liguová utkání řídí jako rozhodčí kapitáni obou družstev. Při problému, který kapitáni nemohou vyřešit sami, jsou povinni obrátit se telefonicky na předsedu STK a jeho rozhodnutí se řídí.

Placení kreditů na liguovém utkání je vždy k tíži domácího družstva (viz pravidlo 13). Cena jednoho kreditu je stanovena minimálně na 5 Kč / 1 hráč a 1 hra

Oficiální termín začátku všech liguových utkání je neděle v 14:30 hodin.

V případě dohodnuté přehrávky utkání je povinností domácího týmu nahlásit termín přehrávaného liguového utkání předsedovi STK.

Z vážných důvodů může STK rozhodnout o dohrávce liguového utkání po stanoveném termínu.

V případě, že se k liguovému utkání jedno z družstev nedostaví do stanoveného termínu začátku utkání, je stanovena čekací lhůta v délce 30 minut. Po uplynutí této čekací lhůty je utkání kontumováno v neprospěch družstva, které se k utkání nedostavilo.

V případě, že se hostující družstvo nemůže k utkání dostavit nejpozději v průběhu čekací doby z důvodu vážných problémů (např. s dopravou apod.), je jeho povinností oznámit to telefonicky nebo jinak soupeři a STK, která situaci posoudí a rozhodne o kontumaci utkání nebo jeho dohrávce mimo termín.

Po skončení jednotlivých her jsou hráči, kteří mají nastoupit k další hře povinni dostavit se neprodleně do hracího prostoru k zahájení další hry.

Před zahájením jednotlivých her mají hráči, kteří ke hře nastupují právo na rozhoz. Každý z nich může v rámci rozhozu na terč odhodit maximálně 12 šipek, poté jsou hráči povinni zahájit hru (pokud se kapitáni obou týmů nedohodnou jinak).

Pokud je do zápasu nasazen hráč, který není přítomen začátku své hry, je tato hra kontumována 2:0 v jeho neprospěch.

Domácí družstvo je povinno umožnit hostujícímu družstvu v rámci rozhozu přístup k hracímu místu nejpozději 15 minut před začátkem ligového utkání.

Za chování hráčů během hry a dodržování pravidel ligy družstev zodpovídají kapitáni (pověření zástupci) jednotlivých družstev.

Poslední dvě kola před ukončením jednotlivých částí soutěže není povoleno předehrávat ligové zápasy.

9. Hrací místo

- a) Registrovaným hracím místem je místo, které bylo před začátkem soutěže schváleno STK a za něž byl majitelem provozovny zaplacen registrační poplatek pořadateli ligové soutěže Střední Moravy.
- b) Hracím místem se rozumí prostor mezi terčem a startovní čarou a 1 metr za ní o šířce minimální hrací plochy.
- c) Minimální hrací plocha musí mít šířku 600 mm na každou stranu od středu terče.
- d) Vzdálenost startovní čáry od středu terče je 2934 mm měřeno od středu terče k začátku startovní čáry umístěné na podlaze.
- e) Za startovní čarou musí být volný prostor nejméně 1 m.
- f) Je-li na hrací ploše více terčů, musí být minimální vzdálenost mezi středy terčů 1200 mm.
- g) Pro ligové utkání mohou být použity současně maximálně dva terče. O využití dvou terčů pro ligové utkání rozhoduje vždy domácí družstvo.
- h) Hrací místo musí být dostatečně osvětleno. Není povoleno použít barevná světla.
- i) Schválení hracích míst provede před začátkem soutěže STK, která vydá osvědčení pro ligovou soutěž.

10. Změna hracího místa

- a) Družstvo může změnit v průběhu ligové sezóny hrací místo ze své vůle pouze za těchto podmínek:

aa)	uhradí provozovateli registrovaného šipkového přístroje poměrnou část zaplaceného poplatku za registrovaný šipkový přístroj, pokud nebude zbytek ligové sezóny hrát na přístroji stejného provozovatele,
ab)	uhradí majiteli provozovny poměrnou část zaplaceného registračního poplatku za registrované hrací místo. To neplatí, pokud družstvo mění hrací místo z důvodu vážných neshod s majitelem provozovny (např. bráněním v tréninku ze strany majitele provozovny, nezpřístupněním hracího místa v dostatečném předstihu před začátkem zápasu apod.)
ac)	provozovatel, na jehož šipkovém přístroji bude družstvo sezónu dohrávat uhradí poměrnou část registračního poplatku,
ad)	majitel provozovny, u něž bude družstvo mít po zbytek sezóny registrované hrací místo, uhradí poměrnou část registračního poplatku za hrací místo.

- b) O důvodech a podmínkách změny registrovaného hracího místa nebo registrovaného šipkového přístroje rozhoduje SP ve spolupráci s STK.
- c) V případech, kdy ke změně hracího místa, nebo hracího šipkového přístroje dochází bez vůle družstva, rozhoduje o řešení situace SP ve spolupráci s STK.
- d) Rozhodnutí SP ve věci změny hracího místa nebo hracího šipkového přístroje je SP povinná sdělit všem dotčeným osobám, tj. ligovému družstvu, provozovateli šipkového přístroje a majiteli provozovny (hracího místa).

11. Povinnosti družstev a hráčů

- a) Domácí družstvo hrající ligové utkání je povinno zaplatit kredity do šipkového automatu, a to způsobem popsaným v bodě 13.
- b) Při hře se zakazuje hráčům i divákům zasahovat jakkoliv do průběhu utkání, a to i slovně.
- c) Hráč je povinen se při utkání chovat sportovně, nesmí obtěžovat ani jiným způsobem ovlivňovat soupeře nevhodným chováním během hry.
- d) Za odpovídající sportovní prostředí zodpovídá vždy domácí družstvo.
- e) Domácí družstvo je povinno mít na utkání vycištěný terč v rámci svých možností (alespoň odstranit přečnívající hroty kleštěmi).
- f) V hracím prostoru se zakazuje kouření.
- g) Po skončení zápasu je kapitán domácího družstva povinen nahlásit výsledek zápasu pořadateli soutěže na telefonní čísla uvedené v bodu 17, nejpozději do 21.00 hod. Při předehrávce do neděle 21.00 hod.
- h) Kapitán domácího družstva je zodpovědný za správné vyplnění zápisu o utkání. Zápis musí být podepsán oběma kapitány a musí obsahovat případné připomínky k zápasu nebo protesty.

12. Bodování

Podle nahlášených výsledků jsou oblastním svazem zpracovávány výsledky a vedeny tabulky ligových soutěží.

Výsledek utkání se hodnotí takto:

Vítězství	2 body
nerozhodný výsledek	1 bod
porážka u terče	0 bodů
kontumační prohra	- 2 body

V případě vyřazení družstva ze soutěže jsou, všechny zápasy tohoto družstva anulovány.

Vítězem příslušné skupiny soutěže se stává družstvo, které po skončení soutěže získalo nejvyšší počet bodů.

V případě, že dvě nebo více družstev získalo stejný počet bodů, rozhoduje se o jejich pořadí podle kritérií v následujícím pořadí :

A/ počet dosažených bodů ze vzájemných utkání

B/ rozdíl vyhraných a prohraných zápasů ze vzájemných utkání

C/ rozdíl vyhraných a prohraných legů ze vzájemných utkání,

D/ rozdíl vyhraných a prohraných zápasů ze všech utkání,

E/ rozdíl vyhraných a prohraných legů ze všech utkání,

F/ nový zápas

Tabulky ligových soutěží jsou vedeny a průběžně zveřejňovány na základě nahlášených výsledků utkání na internetové adrese <http://www.sipky-info.cz/>. Výsledky zadané do Výsledkové brány <http://www.sipky-info.cz/> jsou zapracovány do tabulek okamžitě.

13. Kredity

Kredity za ligové zápasy, i za soupeře hradí vždy domácí družstvo.

Domácí družstvo hrající ligové utkání je povinno zaplatit kredity do šipkového automatu, a to způsobem:

- a) vhození potřebného počtu mincí k zajištění odehrání celého utkání kapitánem domácího družstva a to za přítomnosti kapitána hostujícího družstva.
 - b) vhození potřebného počtu mincí domácím hráčem před začátkem jeho hry, za přítomnosti jeho soupeře – hostujícího hráče
- Není povoleno vybírat mince během ligového zápasu z kasy automatu a ty prohazovat zpět do automatu. Toto ustanovení neplatí pro případ výměny mincí z kasy automatu za bankovky.

Nedodržení tohoto ustanovení tvoří základ ke kontumačnímu výsledku utkání.

14. Termínový kalendář

- a) Po rozlosování družstev do skupin první a druhé části ligy družstev obdrží všechna družstva termínový kalendář, ve kterém jsou uvedeny termíny jednotlivých utkání. Po rozlosování druhé části ligy družstev obdrží družstva také termínový kalendář třetí části – Play Off.
- b) Termíny utkání uvedené v termínovém kalendáři je nutno brát jako poslední možný termín k odehrání utkání.
- c) Družstva mají možnost po dohodě utkání předehrát. Tímto není dotčena povinnost kapitána domácího družstva předehrávku nahlásit předsedovi STK.
- d) Dohrávka utkání po termínu uvedeném v termínovém kalendáři je možná pouze se svolením STK a bude povolována pouze ve výjimečných případech.
- e) Termíny jednotlivých utkání stanovuje pořadatel ligy družstev tak, aby se nekryly s jinými sportovními akcemi pořádanými hlavním pořadatelem soutěže.

15. Kontumace výsledku

- a) Utkání může být kontumováno z těchto důvodů:
 - I) Nedostaví-li se družstvo v daném termínu k odehrání utkání bez předchozího projednání s kapitánem soupeře a s STK.
 - II) Nezajištění regulérnosti průběhu utkání – kontumace v neprospěch domácího družstva.
 - III) Nenastoupí-li některé z družstev v sestavě minimálně dvou hráčů.
 - IV) Nenahlášení výsledku v předepsaném termínu.
 - V) Neodevzdání zápisu o zápase v předepsaném termínu na jednání ligové komise.
 - VI) V případě jiného způsobu nastavení kreditů pro zápas než vhozením mincí do automatu dle pravidla 13 odst. a-b)
- b) Hra může být kontumována z těchto důvodů:
 - I) Hráč nasazený do zápasu není přítomen začátku své hry.
 - II) Úmyslné zdržování hry kterýmkoliv z hráčů.
 - III) Nesportovní chování hráče během hry.
- c) V případě kontumace utkání je do tabulky započítán výsledek 18:0 (36:0 na legy). V případě kontumace utkání z důvodu nedostavení se soupeře k zápasu není dotčena povinnost kapitána domácího družstva vyplnit záznam o zápase a tento odevzdat dle bodu 11 odst. h)
- d) V případě kontumace hry je do zápisu uveden výsledek zápasu 2:0 v neprospěch hráče, který se provinil.
- e) Družstvo, které zavíní kontumaci přichází o 1/3 finanční odměny za každý kontumovaný zápas.
- f) Družstvo, které zavíní v průběhu ligové sezóny tři kontumační výsledky, je z ligové soutěže vyloučeno, bez náhrady vkladu a bez nároku na výhru.

16. Protesty

- a) Protesty kapitánů nebo pověřených zástupců družstev týkající se průběhu zápasu jsou povinni tito řešit okamžitě s předsedou STK a jeho rozhodnutím se řídit.
- b) Protest musí být uveden písemně na druhé straně záznamu o zápase a podepsán oběma kapitány.
- c) Proti rozhodnutí o protestu, které učinil předseda STK sám nebo po poradě s dalšími členy STK je možno se odvolat k LK po úhradě kauce ve výši 500,- Kč pořadateli soutěže. Kauce bude při uznání oprávněnosti odvolání vrácena. V opačném případě kauce propadá ve prospěch účtu ligové soutěže.
- d) Protest, nebo připomínky souvisejí s hracím místem, musí být oficiálně vzneseny a zapsány do zápisu o utkání před zahájením zápasu a je nutno neprodleně informovat předsedu STK, který sjedná nápravu.

17. Hlášení výsledků

Výsledek utkání nahlásí domácí družstvo bezprostředně po skončení utkání, nejpozději však v neděli (která odpovídá svým datem hracímu kolu soutěže) do 21.00 hod.

Výsledek utkání je možno nahlásit osobně, nebo na tel: **603 909 776**

18. Závěrečná ustanovení

- a) Na soutěž ligy družstev se vztahují pravidla stanovená pro ostatní sportovní soutěže, pokud konkrétně nevyplyvají z výše uvedených ustanovení. Jedná se zejména o disciplinární řád, technické předpisy pro sportovní náčiní, hrací plochu a sportovní šipkové přístroje.
- b) Účast v soutěži je dobrovolná a hráč /družstvo/ podáním přihlášky a zaplacením patřičných poplatků stvrzuje, že bude řídit vydanými pravidly a bude je bez výjimky respektovat.
- c) Hráč podáním přihlášky dává svolení k využití svých osobních dat pouze pro potřeby soutěže.
- d) Finanční prostředky získané formou registračních poplatků, neuznaných protestů nebo pokut, jsou použity ve prospěch ligové soutěže
- e) Změny a doplňky k těmto pravidlům navrhuje STK a podléhají schválení LK a hlavním pořadatelem soutěže. Se změnami nebo doplňky budou soutěžní družstva vždy seznámeny formou dodatku k pravidlům pro ligovou soutěž oblasti Střední Moravy