

SLOVÁCKÁ ŠIPKOVÁ LIGA

Pravidla pro soutěž družstev sezóna 2018/2019

1. Základní ustanovení

Slovácká šipková liga (dále je SŠL) je dobrovolné seskupení, nepodléhající žádné jiné organizované soutěži v České republice. Nejvyšším řídicím orgánem soutěže je schůze kapitánů mužstev (dále jen SK). SK je složená z kapitánů jednotlivých týmů, hrajících soutěž družstev. V případě, že se nemůže kapitán z jakéhokoliv důvodu zúčastnit, určí jako svého zástupce jiného registrovaného hráče z družstva. SK rozhoduje nadpoloviční většinou hlasů zástupců jednotlivých týmů přítomných na jednání.

2. Poplatky

Účast v SŠL je podmíněna uhrazením pouze jediného neziskového registračního poplatku. Tím je startovné družstva do soutěže a činí 1.000,- Kč za jedno družstvo. Nezaplacením tohoto poplatku do začátku soutěže může být důvod k vyřazení družstva pro danou sezónu. Na jednom hracím místě mohou hrát maximálně dvě družstva. Startovné se však hradí za každé mužstvo.

3. Systém soutěže

Systém soutěže je schválen před samotnou soutěží na schůzi kapitánů. Všechny celky mají na začátku soutěže stejnou výchozí pozici. Hraje se systémem každý s každým, doma – venku.

4. Družstvo a hráči

Registrace družstev a hráčů probíhá před začátkem každé sezóny na základě vyplnění, odevzdání přihlášky a zaplacení registračního poplatku. Hráčem družstva se rozumí hráč, který je zapsán na soupisce družstva, která je uveřejněna na webových stránkách soutěže. Každý hráč musí mít sebou na zápas jakýkoliv doklad s fotografií, pro případné prokázání totožnosti hráče. Hráč může být zapsán na soupisce pouze jednoho družstva hrajícího SŠL. Minimální počet hráčů v jednom družstvu je 3. Družstva mohou být smíšená. Hráči se mohou do soupisky dopisovat. Zápis nových hráčů, neregistrovaných v soutěži, probíhá po celou hrací sezónu a to tak, že kapitán jméno nového hráče nahlásí správci soutěže. Ten má lhůtu 7 dnů na jeho prověření a dopsání na soupisku daného družstva. Po dopsání hráče na soupisku družstva a zveřejnění na internetových stránkách Slovácké šipkové ligy, může hráč okamžitě nastoupit do zápasu. Poslední dvě kola před koncem sezóny není však dovolen zápis nových hráčů. Hráči registrovaní v soutěži, mohou přestoupit do jiného registrovaného družstva SŠL pouze v polovině hrací sezóny. Tuto skutečnost nahlásí oba kapitáni v polovině sezóny správci soutěže.

5. Utkání

K utkání mohou za družstvo nastoupit pouze hráči uvedení na soupisce družstva. V utkání musí za družstvo nastoupit minimálně 2 hráči. V případě, že za družstvo k utkání nastoupí menší počet hráčů než 3, jsou neobsazená utkání kontumována 2:0 v neprospěch chybějícího hráče. Družstva mohou v zápase vystřídat hráče, během jednoho utkání. Při střídání platí pravidlo, že hráč se může prostřídat 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 12 zápasů. Pořadí zápasů je následující:

1x čtyřhra 501 DO na čtyři displeje (max. 15 kol)

6x dvouhra 501 DO (max. 15 kol)

1x CRICKET CUT THROAT na 4 displeje, po dvou hráčích z jednoho mužstva (max. 20 kol)

3x dvouhra 501 DO (max. 15 kol)

1x čtyřhra 501 DO na čtyři displeje (max. 15 kol)

Systém nasazení hráčů do jednotlivých her je uveden v zápisu z ligového utkání. V případě účasti družstva s více jak třemi hráči, se nesmí stejní hráči zúčastnit obou čtyřher. V případě účasti družstva se třemi hráči, se může jeden hráč zúčastnit obou čtyřher a jeho dva spoluhráči se musí prostřídat. Tento hráč však nesmí hrát CRICKET. V případě účasti pouze dvou hráčů jednoho družstva, smí tito dva hráči nastoupit mimo svých dvouher 501 DO, jen do jedné čtyřhry 501 DO a do CRICKETU.

Jednotlivá utkání řídí jako rozhodčí kapitáni obou družstev. Při problému, který kapitáni nemohou vyřešit sami, jsou kapitáni povinni sepsat připomínky do záznamu o utkání. V případě, že nebude nalezena shoda, rozhodne schůze kapitánů.

Oficiální termín začátku všech ligových utkání je neděle v 14:30 hodin. Čekací doba na zápas je 30 min. Po uplynutí této čekací lhůty je utkání kontumováno v neprospěch družstva, které se k utkání nedostavilo. Kapitán čekajícího mužstva má právo sepsat záznam o zápase s výsledkem 12:0 a 24:0 na legy.

V případě dohodnuté předehrávky utkání je povinností domácího týmu nahlásit termín předehrávaného utkání. Zápas není možné odehrát zpětně.

Z vážných důvodů může SK rozhodnout o dohrávce ligového utkání po stanoveném termínu. 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 kapitánovi soupeře.

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 soutěže není povoleno předehrávat ligové zápasy.

Před začátkem utkání, kapitáni obou týmů zapíší do svých zápisů o ligovém utkání, jména hrajících hráčů v pořadí:

povinně - první třetina zápasu: čtyřhra 501 DO a tři dvouhry 501 DO

povinně - druhá třetina zápasu: tři dvouhry DO a CRICKET

dohodou - třetí třetina zápasu: tři dvouhry 501DO a čtyřhra 501 DO

Pokud se kapitáni obou týmů dohodnou, po odehrání první a druhé třetiny utkání, mohou zapisovat do zápisu o ligovém utkání jména hrajících hráčů do třetí třetiny utkání po jednotlivých zápasech, nebo dle jejich dohody.

Pokud se kapitáni obou týmů nedohodnou, po odehrání první a druhé třetiny utkání, musí povinně zapsat do zápisu o ligovém utkání, jména hrajících hráčů před zahájením třetí třetiny utkání.

6. Hrací místo

Hracím místem se rozumí prostor mezi terčem a startovní čarou a 1 metr za ní o šířce minimální hrací plochy. Minimální hrací plocha musí mít šířku 600 mm na každou stranu od středu terče.

Vzdálenost startovní čáry od středu terče je 2934 mm měřeno od středu terče k začátku startovní čáry umístěné na podlaze.

Za startovní čarou musí být volný prostor nejméně 1 m.

Je-li na hrací ploše více terčů, musí být minimální vzdálenost mezi středy terčů 1200 mm.

Pro ligové utkání mohou být použity současně maximálně dva terče. O využití dvou terčů pro ligové utkání rozhoduje vždy domácí družstvo.

Hrací místo musí být dostatečně osvětleno. Není povoleno použít barevná světla.
Hrací místo (název, adresa) vyplní jednotlivá družstva na přihlášce před začátkem soutěže.
Změna hracího místa během soutěže je možná jen po odsouhlasení SK.
Protest, nebo připomínky souvisejí s hracím místem, musí být oficiálně vzneseny a zapsány do zápisu o utkání před zahájením zápasu. Kapitán domácího mužstva je povinen okamžitě sjednat nápravu.

7. Povinnosti družstev a hráčů

Domácí družstvo hrající ligové utkání je povinno zaplatit kredity do šipkového automatu. Povinností domácího mužstva je zajistit alespoň jeden stůl (min. 4 osoby) pro hostující mužstvo, od kterého je vidět na hrací automat.
Při hře se zakazuje hráčům i divákům zasahovat jakkoliv do průběhu utkání, a to i slovně. Hráč je povinen se při utkání chovat sportovně, nesmí obtěžovat ani jiným způsobem ovlivňovat soupeře nevhodným chováním během hry.
Za odpovídající sportovní prostředí zodpovídá vždy domácí družstvo, resp. jeho kapitán. Domácí družstvo je povinno mít na utkání vyčištěný terč v rámci svých možností (alespoň odstranit přečnívající hroty kleštěmi).
Na hracím místě se zakazuje kouření.
Po skončení zápasu je kapitán domácího družstva povinen nahlásit výsledek zápasu pořadateli soutěže způsobem, který bude odsouhlasený na SK.
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.

8. Bodování

Podle nahlášených výsledků jsou 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 (odstoupení) 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 má jedno nebo více družstev na konci soutěže stejný počet bodů, rozhodují níže uvedené faktory:

- vyšší počet dosažených bodů ze vzájemných utkání
- vyšší počet vyhraných zápasů ze vzájemných utkání
- vyšší počet vyhraných legů ze vzájemných utkání
- vyšší počet vyhraných zápasů ze všech utkání
- vyšší počet vyhraných legů ze všech utkání
- nový zápas na neutrálním hracím místě

9. Kredity

Domácí družstvo hrající utkání je povinno zaplatit kredity do šipkového automatu i za soupeře. Je jedno, jestli je zaplatí způsobem vhození mincí nebo pomocí klíče.

10. Termínový kalendář

Po rozlosování družstev ligy družstev obdrží všichni kapitáni družstev termínový kalendář, ve kterém jsou uvedeny termíny jednotlivých utkání.

Termíny utkání uvedené v termínovém kalendáři je nutno brát jako poslední možný termín k odehrání utkání. Družstva mají možnost po dohodě utkání předehrát. Dohrávka utkání po termínu uvedeném v termínovém kalendáři je možná pouze se souhlasem SK. Ta bude povolována pouze ve výjimečných případech.

11. Kontumace výsledku

Utkání může být kontumováno z těchto důvodů:

Nedostaví-li se družstvo v daném termínu k odehrání utkání bez předchozího projednání s kapitánem soupeře.

Nezajištění regulérnosti průběhu utkání – kontumace v neprospěch domácího družstva.

Neoprávněný start hráče nebo špatné nasazení hráče. Kontumace v neprospěch družstva, které se proviní proti pravidlům.

Nenastoupí-li některé z družstev v sestavě minimálně dvou hráčů.

Nenahlášení výsledku nejpozději v hrací den soutěže.

Nezpůsobilé hrací místo – kontumace domácího mužstva.

Hra může být kontumována z těchto důvodů:

Hráč nasazený do zápasu není přítomen začátku své hry.

Úmyslné zdržování hry kterýmkoliv z hráčů.

Nesportovní chování hráče během hry.

V případě kontumace utkání je do tabulky započítán výsledek 12:0 (24:0 na legy). V případě kontumace utkání z důvodu nedostavení se soupeře k zápasu není dotčena povinnost kapitána domácího družstva vyplnit záznam o zápase. V případě kontumace hry je do zápisu uveden výsledek zápasu 2:0 v neprospěch hráče, který se provinil.

Družstvo, které zaviní v průběhu ligové sezóny tři kontumační výsledky, je z ligové soutěže vyloučeno, bez náhrady vkladu a bez nároku na výhru.

12. Protesty

Protesty kapitánů nebo pověřených zástupců družstev týkající se průběhu zápasu jsou povinni tito řešit okamžitě. Protest musí být uveden písemně na záznamu o zápase, případně jeho druhé straně a podepsán oběma kapitány.

Proti rozhodnutí o protestu, které učiní SK, není odvolání a stanovisko SK je konečné.

13. Hlášení výsledků

Výsledek utkání nahlásí domácí družstvo bezprostředně po skončení utkání, nejpozději však v předepsanou neděli. Způsob hlášení výsledku určí SK před začátkem SŠL.

14. Vyhlášení soutěže a poplatky

Veškeré vybrané poplatky za registraci mužstev budou použity na náklady SŠL. O způsobu vedení a evidence těchto poplatků rozhodne SK. Na konci ročníku ligové soutěže, bude SK předloženo, jednoduché vyúčtování vybraných poplatků a SK rozhodne o způsobu využití případného přebytku. Na konci soutěže bude vyhlášení výsledků. Termín a místo určí SK. Mužstva na prvních místech dostanou pohár.

15. Závěrečná ustanovení

Na SŠL družstev se nevztahují pravidla stanovená pro ostatní sportovní soutěže. 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.

Hráč podáním přihlášky dává svolení k využití svých osobních dat pouze pro potřeby soutěže.

Se změnami nebo doplňky budou soutěžní družstva vždy seznámeny formou dodatku k pravidlům.

Neúčast kapitána nebo jeho zástupce na SK není důvodem k jakýmkoliv protestům či stížnostem k neinformování o průběhu SŠL.