



## Pravila in razpis tekmovanja v PRSTOMETU za POKAL KRANJA v organizaciji Zavoda za turizem Kranj in ŠD BALINCI – PRSTOMET

### Splošna določila

Na turnirju lahko nastopajo osebe(m/ž) v starosti od 14 -100 let in se tekmovanja udeležujejo na lastno odgovornost. V turnirski del tekmovanja lahko sprejmemo maksimalno 48 igralcev katere se po opravljenem računalniškem žrebu razporedi v tekmovalni sistem »TRAVNIK«!

Ob pravočasni prijavi tekmovalca, ki mora vsebovati ime, priimek in kontaktne podatke (gsm ali e-mail) se le ti vpišejo v tekmovalni sistem.

Prijave na turnir v sprejemamo vključno do petka, 31. julija do 12h oz. do zapolnitve kvote 48 igralcev. Kasnejše prijave so možne edino ob odpovedi že prijavljenega tekmovalca.

Vsak igralec za udeležbo na turnirju še pred pričetkom tekmovanja mora poravnati igralnino, ki znaša 2€ Najboljši trije posamezniki prejmejo unikatne medalje z gravuro, zmagovalec turnirja prejme še POKAL v trajno last.

Za posebej atraktivno in zabavno disciplino TARČA bomo prijave sprejemali neposredno na prizorišču pri Prešernovem gledališču. Vsak igralec bo lahko nastopil maksimalno trikrat in poizkušal doseči najboljši rezultat. Vsak nastop stane 1€in se poravna pri zapisniškarski mizi. Igralec nastopi na vseh treh razdaljah (4, 7, in 10m) z osmimi ploščki. Za najboljše tri tekmovalce so osebno nagrado ter pripravljene unikatne medalje, za zmagovalca pa še posebna tekoča nagrada.

Tekmovanje se prične ob 11.00h in od takrat naprej morajo biti prijavljeni igralci na dosegu ozvočenja. Vsak igralec se k igri preko ozvočenja poziva 3x in če se v roku 10 min ne pojavi na igrišču je dvoboj za njega avtomatsko izgubljen.

TARČA se prične ob 17.00 in se zaključi najkasneje ob 19.00h, zato se sprejme samo toliko prijav kolikor tekmovalcev se lahko v tem času razvrsti in odigra.

O vseh ključnih odločitvah odloča vodstvo tekmovanja pod okriljem ŠD BALINCI-PRSTOMET, ki vam ob tej priliki želi DOBER METJ

## Pravila za igro prstomet in tarča

DISCIPLINA: POSAMEZNO za turnirsko in ligaško tekmovanje

Za turnirski sistem velja vpis nosilcev in ostalih tekmovalcev po sistemu TRAVNIK!

1. Vsak igralni par odigra eno tekmo na dve dobljeni igri do **9** na dve točki.
2. Igra se na razdalji **4 do 10 METROV** (od začetne črte do sredine balinčka) z enotnimi gumijastimi igralnimi ploščicami, ki jih priskrbi organizator tekmovanja.
3. Začetni met se določi z žrebom (kovanec, kamenček,...) ali po dogovoru med tekmovalcema.
4. Igra se v mejah področja, ki ga je določil organizator tekmovanja.
6. Če se ploščka obeh nasprotnikov tesno dotikata malega balinčka, oba nadaljujeta z izmeničnim metanjem do spremembe situacije, če pa do spremembe ne pride se igra ponavlja od začetnega meta, ki ga izvede igralec, ki je zadnji dosegel točko.

7. Igralni kompleti uradnih balincev se po odigranem srečanju vrnejo na sodniško mizo, kjer se tudi overi in zapiše dosežen rezultat. Zmagovalec posameznega srečanja napreduje v naslednji krog z zmagami vse do finala.

### **Pokrivanje balinčka:**

Pri pokrivanju prihaja do različnih situacij zaradi lažjega/poštenega merjenja pa je dogovor sledeč: Predvsem tudi pokrivanje balinčka ne prinaša t.i. dvojnih točk!

V primeru, da je balinček pokrit s ploščkoma obeh igralcev, šteje za točko plošček, ki pokriva večjo površino balinčka. V primeru, da z enim ali celo več ploščki prekriva večji del površine kot nasprotnikov, ki pa je prvi na balinčku šteje za točko slednji. Tako mora igralec izbiti nasprotnikovega iz balinčka in si tako pridobiti možnost, da le tega z naslednjim metom pokrije sam.

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. Vsekakor sporne situacije rešuje delegiran sodnik katerega odločitev je dokončna. Če kljub vsem merilom ni možno določiti boljšega/bližjega se serija-met ponovi, kar se lahko domenita že sama tekmovalca v sporni situaciji pa tako odloči sodnik, katerega odločitev je dokončna.

Če se ploščka obeh nasprotnikov tesno dotikata malega balinčka, oba nadaljujeta z izmeničnim metanjem do spremembe situacije, če pa do spremembe ne pride se igra ponavlja od začetnega meta, ki ga izvede igralec, ki je zadnji dosegel točko.

**PRESTOP:** Če soigralec kljub ustnim opozorilom prestopa namišljeno črto metanja se kliče sodnika, ki kršitelju lahko odvzame prvi met ali celo odvzame eno kazensko točko.

**RAZDALJA:** Prav tako se ob nestrinjanju z predpisano razdaljo za igro kliče sodnika, ki le to izmeri in rabsodi glede na veljavna pravila. Pri tem moramo upoštevati, da med igro izbit balinček na večjo ali manjšo razdaljo od predpisane ne prekine serije. Po izvedenem prvem metu obeh igralcev se šteje, da se z razdaljo oba strinjata.

Slovar:

**plošček**=predpisani gumijasti balinček/večji plošček (vsak igralec ima 4 v kompletu enake barve)

**Balinček**= najmanjši gumijasti plošček, kateremu se bližajo ploščki nasprotnih igralcev

## **8. TOČKOVANJE**

Štejejo samo posamične ploščice, ki so bližje malemu balinčku od nasprotnikovih ploščic, torej je v enem krogu možno doseči od 1-4 točk.

Če se »na oko« ali z meritvijo ne da ugotoviti dobitnika točke se serija-met ponovi, kar se lahko domenita že sama tekmovalca v sporni situaciji pa o tem odloči tudi sodnik.



## DISCIPLINA: TARČA

1. Tarča se igra osmimi ploščicami na razdalji 4, 7 in 10 m od začetne črte do sredine tarče. Tarča se odigra samo v enem krogu. Uporablja se klasična lokostrelska tarča z vpisanimi vrednostmi ( 20,10,8,6,4,2,1).
2. Vsak igralec do konca odigra vse razdalje. Pri vsaki zaključeni razdalji se približa tarči, kjer lahko kontrolira pravilno štetje sodnika. Sodnik počasi in razločno sešteva po eno vrednost(zadetek) in že štete balince sproti odstranjuje iz tarče, nakar se igralec z zbranimi ploščki premakne na novo razdaljo in ponovi serijo osmih metov.
3. Dotik črte šteje v polje z višjo vrednostjo. V primeru enakega števila točk se dva ali več igralcev pomerijo med seboj v razdaljah 4, 7 in 10 m in to samo s po enim ploščkom na posamično razdaljo. Vse to se ponavlja dokler ne dobimo zmagovalca.

Organizator je dolžan priskrbeti originalne/registrirane gumijaste balince s katerimi tekmujejo tekmovalci in tekmovalke v obeh disciplinah.

Zadostno število kompletov je na voljo na sedežu društva **balinci-prstomet** na Češnjici 1, 4244 Podnart. (Igor Dornik 041 644 986)

### **Karakteristike registriranih gumijastih balincev:**

Možne so štiri barvne kombinacije od tega v enem kompletu dve barvni kombinaciji.

Premer velikega ploščka / balinca..... Ø = 100mm(+/- 2mm)  
Premer malega ploščka balinčka..... Ø = 65mm (+/- 2mm)  
Teža ploščka = ..... 75g +/- 4g  
Teža balinčka = .....30g +/- 2g

## **KODEKS IGRALCEV PRSTOMETA**

**Vsi igralci so dolžni igrati in se obnašati po načelu fairplaya.**

**Med samo igro-tekmo je neprimerno kakorkoli motiti soigralce piti, jesti, telefonirati, kaditi...ali kakorkoli drugače motiti/prekinjati nemoten potek igre.**

**Po odigrani partiji boljšemu nasprotniku, pošteno sežeš v roko, čestitaš za dosežek.**

**Vedno je boljši občutek sreče kot zmage!!!**

Pravila spisal in priredil samo za  
za POKAL KRANJA  
Predsednik ŠD BALINCI-PRSTOMET  
Igor Dornik