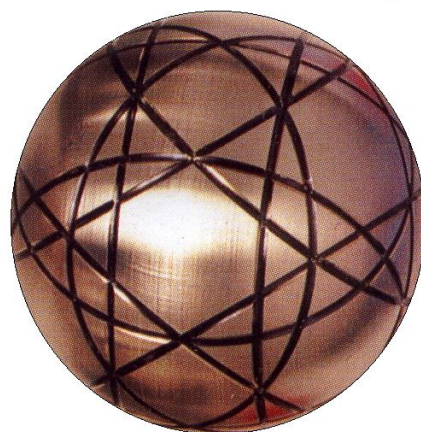


**TEKMOVALNA KOMISIJA  
BALINARSKE ZVEZE SLOVENIJE**



**Navodila o tekmovanju -  
Super liga 2016**

---

Ljubljana, 18.11.2015

# Navodila o tekmovanju – Super liga 2016

---

Tekmovalna komisija pri Balinarski zvezi Slovenije izdaja na podlagi **117. člena Pravil o tekmovanjih za tekmovanje v tekmovalnem letu 2015/2016** naslednja:

## NAVODILA O TEKMOVANJU – SUPER LIGA

### A:1. DISCIPLINE IGER:

- **1.krog:** trojka, dvojica, posamezno klasično, igra v krog
- **2.krog:** **2x** hitrostno zbijanje
- **3.krog:** **2x** natančno zbijanje
- **4.krog:** **1x** štafetno zbijanje
- **5.krog:** trojka, dvojica, dvojica – igra v krog, posamezno – klasično

Igralni čas v klasičnih igrah je **1 ura 30 minut**, oziroma do **13 točk**.

Opravi se žreb za vse potrebne discipline, ne upošteva se vrstni red, na prijavi za tekmovanje.

### 2. TERMINI IGRANJA TEKEM:

Vse tekme se igrajo na **soboto**, s pričetkom ob **15.00 uri**

Prestavitev tekem je dovoljeno le na osnovi predhodne prošnje na Tekmovalno komisijo BZS, z njeno odobritvijo, oziroma vsled reprezentančnih nastopov igralcev in selektorjev, v kolikor določeni klub to želi.

### 3. ŠTEVILO NASTOPAJOČIH in MAKSIMALNO ŠTEVILO ODIGRANIH TEKEM PO IGRALCU NA DOLOČENEM SREČANJU:

Vodja ekipe lahko za posamezno srečanje prijavi od **7 – 11** igralcev.

V **petem** krogu mora nastopiti obvezno **osem** igralcev, da je tekma regularna. V primeru, da je prejel **en** igralec **rdeči** karton se ne igra **igra posamezno - klasično**, v primeru pa da sta prejela rdeči karton **dva** igralca pa se ne igrata igri **posamezno - klasično** in **dvojica - igra v krog**.

Posamezni igralec lahko odigra največ **tri tekme** na srečanju. Igralec, ki je igral v **prvem krogu igro v krog**, lahko igra tudi **v petem krogu: dvojica – igra v krog**.

### 4. OPREMLJENOST TEKMOVALCEV:

V kolektivnih igrah so igralci istega moštva na isti igralni stezi lahko različno oblečeni (kratke ali dolge hlače, prav tako ni obvezno, da imajo tudi enaka zgornja oblačila). Vsa oblačila pa morajo biti enake barve in kroja. (**Pravila o tekmovanjih 31. člen**). Obvezen pa je **napis** ali **znak kluba**.

### 5. PRIPRAVA IN OPREMLJENOST IGRIŠČ:

Igrišča morajo biti primerno navlažena s predpisano debelino nasutja peska (**3–4 mm** v prostoru **7 metrov**), kot tudi granulacija peska (**1–4**). **Glej 10. člen Pravil o tekmovanjih**. Ob igrišču mora biti **semafor z delujočim zvočnim signalom**, številčnice za pisanje točk in obratov igre v disciplini igre v krog, preproge za hitrostno

## Navodila o tekmovanju – Super liga 2016

---

in natančno zbijanje, katere so lahko z dodatno podlogo (ta preprečuje poškodbo terena), risalke in šestila za igro v krog. (V izreze preprog se nasuje tanko plast peska, ki omogoča boljšo vidljivost padca krogle).

Temperatura v dvorani mora biti na **začetku in ves čas** srečanja najmanj **14 stopinj** Celzija. V dvorani mora biti **nameščen termometer** na mestu, kjer **ni direktnega** izvora toplote.

### 6. OGREVANJE IGRALCEV IN PRIPRAVA ZA POSAMEZNE IGRE NA SREČANJU:

Ob **14,30** do **14,45** se prične ogrevanje ekip.

Sočasno morata oba vodje ekip sodniku tekme dostaviti seznam igralcev in članske izkaznice. Kasnejša prijava igralcev ni več možna. Ob začetku srečanja (mišljen je čas, ko sodnik zapiska začetek tekme) mora biti ekipa prisotna z **najmanj 7 igralci**.

V kolikor ta pogoj ni izpolnjen, je ta ekipa tekmo **izgubila** z maksimalnim rezultatom **26 : 0**. Po **15 minutnem** ogrevanju sledi prijava igralcev in žreb za **prvi krog** tekmovanja (trojka, dvojica, posamezno – klasično in igra v krog).

Sledi ogrevanje na **določenih stezah** v času trajanja **10 minut**. Ogrevajo se lahko tudi rezervni igralci na igriščih, kjer se bodo igrale ekipne igre.

**14,55 – 15,00** – predstavitev igralcev, vodij ekip in sodnikov srečanja.

Nalogo opravlja glavni sodnik srečanja, oziroma druga oseba, ki je za to zadolžena.

### 7. PRVI KROG TEKMOVANJA – trojka, dvojica, posamezno – klasično, igra v krog

Igralni čas je **90 minut** oziroma do **13 točk**.

### 8. DRUGI KROG TEKMOVANJA – 2x hitrostno zbijanje

Po odigranih prvih igrah prvega kola sledijo tehnične discipline. Domače moštvo postavi preproge, za hitrostne discipline na igrišči **(1-4)**, za natančno zbijanje na igrišče **2** in **3** (dve preprogi). Med igrišči morajo biti varovalne deske v prostoru **7 metrov**, zaradi varnosti igralcev, ki zbijajo. Vodji ekip prijavita sodniku tekme igralca za obe hitrostni disciplini, opravi se žreb parov za hitrostno zbijanje, tudi za igrišči **(1-4)**, pri drugem paru si moštva igrišča **zamenjajo**.

Ogrevanje za hitrostno zbijanje traja **3 minute**, igra **5 minut**.

### 9. TRETJI KROG TEKMOVANJA – 2x natančno zbijanje

Vodji ekip prijavita sodniku tekme igralca za natančno zbijanje, opravi se žreb, prvi par na igrišču **2**, drugi par na igrišču **3**. Žreb za začetek zbijanja se opravi samo pri prvem paru, pri drugem je vrstni red obraten. Ogrevanje za **natančno** zbijanje je **8 krogel – dva obrata**.

### 10. ČETRTE KROG TEKMOVANJA – 1x štafetno zbijanje

## Navodila o tekmovanju – Super liga 2016

---

Po opravljeni prijavi in žrebu sledi štafetno zbijanje. Ogrevanje traja **3 minute**, igra **5 minut**.

**Da bo menjava v štafeti pravilna, se morata igralca dotakniti z roko po roki. Dotik mora biti na delu roke od lakta do dlani (pesti). Nepravilni dotiki niso več omejeni (na tri).**

**11. PETI KROG TEKMOVANJA** – trojka, dvojica, dvojica – igra v krog, posamezno – klasično

Vodji ekip prijavitelja igralce za **peti krog** tekmovanja, s sodnikom opravijo **žreb** za vse discipline. Ogrevanje pred zadnjim krogom tekmovanja je **2 obrata (gor – dol)**. Igra traja **90 minut** oziroma do **13 točk**. Igra v krog – dvojica se **igra enako** kot posamezno, igralca pa **lahko svoje krogle (3) v posameznem obratu** odigrata v **poljubnem** vrstnem redu (izmenjaje). Dovoljena je **menjava enega igralca**.

**12. ODMORI:**

Med posameznimi **krogi** v tekmi so dovoljeni odmori v trajanju **10 minut**. Dolžino trajanja odmora **odredi sodnik** tekme.

**13. KORIŠČENJE TIM OUTA:**

**Ta se v igri v krog lahko koristi tudi po končanem 7. obratu igre.** V klasičnih igrah je to dovoljeno vse dokler je na semaforju predviden čas za igranje po končanem zadnjem obratu igre večji od 10 minut do izteka časa. Trajanje TIM OUTA je vedno 1 minuta. Najava TIM OUTA je pred iztekom predhodnega obrata igre, **preklic najave ni možen**.

**14. TOČKOVANJE IGER IN TEKME:**

**Vse igre** v tekmi se lahko končajo z **neodločenim** rezultatom. Za zmago v posamezni igri se dobi **2 točki**, za neodločen izid pa **1 točko**, za poraz **0 točk**. **Seštevek** skupnega rezultata v tekmi je **26 točk**. Zmagovalna ekipa dobi **2 točki**, poražena ekipa **0 točk**. Skupni neodločen rezultat je možen **(13 : 13)**, vsaka ekipa prejme **1 točko**.

**B. NALOGE GLAVNEGA SODNIKA:**

**1. KONTROLA IGRIŠČ IN REKVIZITOV POTREBNIH ZA IZVEDBO TEKME:**

Sodnik (oziroma sodniki) naj bi bil na kraju dogodka **vsaj 15 minut** pred pričetkom ogrevanja. Pregledat mora ustreznost igralne površine v smislu granulacije i nasutja terena, ter predpisane temperature v dvorani. Za neustrezno pripravljena igrišča določi domači ekipi, da jih uredi v najkrajšem možnem času. Podrobnosti so navedene v **10. točki Pravil o tekmovanju**.

**2. KONTROLA ČLANSKIH IZKAZNIC IN USTREZNOSTI OBLAČIL IGRALCEV:**

Zadolžen je, da pregleda članske izkaznice prijavljenih igralcev na osnovi prijavnih list in v času ogrevanja enotnost dresov v posamezni ekipi.

### 3. DOGOVOR Z OSTALIMI SODNIKI GLEDE KRITERIJEV SOJENJA:

Pred začetkom tekme se posvetuje z ostalimi sodniki glede kriterijev sojenja v času vseh iger. Posebno pozornost mora posvetiti igri **štafete** in **hitrostnega** zbijanja glede doseženega števila zadetkov.

### 4. SODELUJE Z VODJI OBEH EKIP GLEDE PRIJAV ZA DOLOČENE DISCIPLINE IGER:

Od vodij ekip zahteva, da mu pravočasno prijavita igralce za posamezne discipline iger, kjer jih istočasno tudi pozove k izvedbi žreba.

### 5. JAVLJANJE REZULTATOV TEKME:

Zadolžen je, da javlja vmesne in takoj po končani tekmi vse rezultate srečanja odgovorni osebi BZS:

**Dobnikar Slavko – GSM 040 455 – 381; Email: [slavc.dobnikar66@gmail.com](mailto:slavc.dobnikar66@gmail.com)**

V slučaju pritožbe s strani ene od ekip napiše krajše jedrnato poročilo, ki se nanaša na pritožbo in jo v roku **48 ur** pošlje na sedež BZS.

### C. NALOGE VODJE EKIP:

#### 1. PRIJAVA EKIP ZA SREČANJE:

Prva naloga vodje ekipe je, da na posebnem obrazcu prijavi vse svoje igralce, ki bodo nastopili na srečanju. Kasnejše dopisovanje igralcev v času trajanja tekme ni več možno. Istočasno mora sodniku tekme dostaviti **vse članske izkaznice** prijavljenih igralcev, kot tudi **svojo s kartončkom** o opravljeni licenci za tekoče leto. Če kdo od imenovanih slučajno nima članske izkaznice, se lahko izkaže z osebno izkaznico, kar je dovolj, da lahko odigra tekmo, oziroma vodi svojo ekipo. Članstvo v klubu se ugotavlja naknadno na sedežu BZS.

#### 2. PRIJAVA IGRALCEV ZA DOLOČENO DISCIPLINO IGER:

Takoj po končanem ogrevanju, ki traja 15 minut, mora prijaviti igralce za prvi krog. Vsako nadaljnjo prijavo igralcev mora opraviti, takoj po končani predhodni igri. Po prijavi igralcev sodeluje tudi pri izvedbi žreba v določenih disciplinah iger, kjer je to potrebno.

#### 3. NAJAVA TIM OUTA:

V slučaju potrebe, najavi sodniku tekme ali drugemu sodniku TIM OUT pred iztekom obrata, ki je v toku. **Preklic najave** TIME OUTA ni možen.

#### 4. PODPIS SODNIŠKEGA POROČILA O TEKMI:

Po končani tekmi podpiše na zahtevo sodnika zapisnik – sodniško poročilo o tekmi. V ta zapisnik lahko dopiše morebitne pripombe, ki so vezane na celotno srečanje in najavi pritožbo, katero mora dostaviti na sedež BZS v **roku 48 ur po končani tekmi**.

### Protokol ligaške tekme v super ligi:

- **14,30 – 14,45** – ogrevanje in prijava ekip
- **14,45 – 14,55** – ogrevanje na stezah za prvi krog tekmovanja
- **14,55 – 15,00** – predstavitev ekip in začetek srečanja
- klasične igre: trojka, dvojica, posamezno, klasično, igra v krog
- **2 x** hitrostno zbijanje (ogrevanje **3 minute**)
- **2 x** natančno zbijanje (ogrevanje **8 krogel – dva obrata**)
- **1 x** štafetno zbijanje (ogrevanje **3 minute**)
- klasične igre: trojka, dvojica, dvojica – igra v krog, posamezno - klasično (**ogrevanje – 2 obrata**)