

PRAVILA ZA ZASAVSKO SAVINJSKO REKREATIVNO LIGO V NAMIZNEM TENISU

I. Splošne določbe

1. člen

S temi pravili se ureja pravica do nastopa v Zasavsko Savinjski rekreativni ligi, pogojih ter način igranja in drugih pravilih, pod katerimi se lahko izvede liga.

Pravila se uporabljajo za Zasavsko Savinjski rekreativni ligi (v nadaljevanju ZSRL), ki ga organizira vodstvo ZSRL v enotni kategoriji dveh skupin A in B.

2. člen

Zmagovalec ZSRL si z zmago v ZSRL skupine A pridobi naslov ZSRL. Prvo uvrščena ekipa v skupini A prejme prehodni pokal. Prehodni pokal osvoji ekipa v trajno last po treh zaporednih zmagah v skupini A.

II. Pogoji za nastopanje in izvedbo Zasavsko savinjske rekreativne lige

3. člen

V ZSRL lahko nastopajo ekipe klubov, ki se nahajajo v območju zasavske, savinjske ali posavske regije.

Igralci so obveščeni, da nastopajo na lastno odgovornost.

4. člen

ZSRL se izvede, če je v posamezni skupini prijavljenih najmanj šest ekip.

Trajanje ZSRL določi vodstvo ZSRL s termini v koledarju za vsako sezono.

5. člen

V ZSRL lahko nastopi poljubno število ekip istega kluba, s tem, da lahko posamezen igralec v tekoči sezoni nastopi samo za eno ekipo.

6. člen

Razpis za ZSRL se izda 30 dni pred začetkom ZSRL.

7. člen

Prijava na ZSRL mora vsebovati poimenski seznam vseh prijavljenih igralcev (maksimalno 12 igralcev). Kasnejše igranje za drugo ekipo ni možno, tudi če igralec ni odigral niti ene tekme v ZSRL za prvotno ekipo. Prijave potekajo preko elektronske pošte in morajo biti poslani do datuma navedenega v razpisu. V ligi lahko igrajo vsi igralci ne glede na državljanstvo, spol in starost. Prav tako lahko v ligi igrajo igralci/ke, ki so registrirani, vendar le ti ne smejo biti mlajši od 40 let v koledarskem letu prijave (Pravila ITTF, NTZS)

III. VODENJE ZSRL, PRIJAVNINE IN DISCIPLINSKI POSTOPKI

8. člen

ZSRL vodi administrator ZSRL. Vsaka ekipa pri prijavi določi vodjo ekipe, ki je hkrati tudi član vodstva lige.

9. člen

Vsak član vodstva lige (vodja ekipe ali lige) lahko vloži vlogo (sproži disciplinski postopek). Disciplinske postopke rešuje vodstvo ZSRL. Vsak član (vodja ekipe) lahko prispeva en glas pri glasovanju. Prav tako ima glas administrator ZSRL. Glasovanje o določeni zadevi/sklepu se izvaja preko elektronske pošte do točno določenega termina. Glasovi so upoštevani, če član vodstva do tega roka glasuje. Potrebna je najmanj polovična udeležba na glasovanju, da se glasovanje upošteva. Glasovanje je večinsko (več kot 50% za določeno opcijo, da se opcija upošteva). **Dolžnost vsakega člana vodstva (vodje ekipe) je, da odda glas pri vsakem glasovanju.**

10. člen

Stroški vodenja ZSRL in nagrad se krijejo iz zbranih prijavnin.

Za sodelovanje v ZSRL plača vsaka ekipa enkratno prijavnino. Prijavnina za nastopanje v eni sezoni za eno ekipo znaša 40 €.

IV. NAČIN IN POTEK TEKMOVANJA TER ORGANIZACIJA TEKEM

Čas igranja in roki

11. člen

Tekme ZSRL se igrajo na določen termin v prostorih domače ekipe. Izjemoma se ekipi lahko dogovorita o prestavitvi srečanja na drug termin, kot je določeno na razporedu, vendar se mora tekma odigrati najkasneje v dveh tednih oziroma do naslednjega kroga. O tem mora biti obveščen tudi vodja lige s strani gostitelja srečanja, najkasneje dva dni pred rednim terminom iz razporeda.

Določitev domače ekipe, žreb ter način izvedbe tekme

12. člen

Domačin se določi z žrebom. Jasno je na koledarju označena domača in gostujoča ekipa, prav tako tudi čas in kraj tekme.

13. člen

Celoten žreb ZSRL se izvede istočasno. Žreb se izvede računalniško (naključen, dvosistemski, round-robin sistem).

Vse tekme se odigrajo po Swaythling sistemu z 4. In 11 igro dvojic. Zmagovalec je ekipa, ki na koncu doseže večje število dobljenih iger.

14. člen

Vse tekme ZSRL se igrajo na dveh več mizah dobre znamke in kvalitete. Domača ekipa ima vedno postavo A, gostujoča pa X.

Potek tekem v PT je naslednji:

- prvi krog A : X, B : Y, C : Z , PAR

- drugi krog B : X, A : Z, C : Y

- tretji krog B : Z, C : X, A : Y , PAR

Vse igre se igrajo na tri dobljene nize.

V rednem tekmovanju ekipo sestavljajo trije igralci oziroma se igra po sistemu 9 iger posamezno, tako da se vsak igralec pomeri z vsakim iz nasprotne ekipe ter dve igri parov. Po vsakem krogu se lahko zamenjata največ dva igralca, vendar zamenjani igralci kasneje nimajo več pravice nastopanja v posameznih dvobojih. Posamezne tekme znotraj srečanja se igrajo na tri dobljene nize do 11 točk na dve razliki.

V igri parov lahko nastopijo tudi igralci, ki niso igrali posameznih dvobojev, vendar morajo biti prijavljeni v ekipi.

Ekipa lahko nastopi tudi z dvema igralcema, vendar avtomatično izgubi po eno tekmo posamezno v vsakem krogu in prav tako en par. (začetni rezultat: 0:4)

Izpolnjevanje zapisnika

15. člen

Vsaka ekipa določi člana v ekipi, kateri je dolžan javljati rezultate domačih tekem v elektronski zapisnik v roku 48 ur po odigranem dvoboju.

Vrstni red - lestvica

16. člen

Za ekipno zmago v tekmi dobi ekipa dve točke. V kolikor po končanem ligaškem tekmovanju dve ali več moštev zberejo enako število točk se vrstni red določi po veljavnih pravilih ITTF.

Za pravilno razvrstitev na lestvici skrbi informacijski sistem po naslednjih pogoji: (pravila ITTF)

1. Točke
2. Če imata 2 ali več ekip enako št. točk se upoštevajo samo rezultati, ki so bili odigrani med temi ekipami. (točke, razmerje dobljenih / izgubljenih iger, razmerje dobljenih/izgubljenih setov, razmerje dobljenih/izgubljenih točk)

Primer:

Ekipe z istim enakim številom točk:

ESOT Rimske Toplice 6

ŠD Izlake 6

Brestanica 6

Ker sistem še vedno ne dobi jasne razporeditve. gleda najprej točke, nato razmerje iger, nato razmerje setov, in nazadnje razmerje točk: (vse to se gleda za te tekme med temi ekipami..se pravi vsak je odigral 2 tekme)

ESCOT Rimske Toplice 5 : **6 ŠD Izlake**

ESCOT Rimske Toplice 7 : 4 Brestanica

ŠD Izlake 5 : **6 Brestanica**

[ime_ekipe] => ESOT Rimske Toplice

[st_zmag] => 1

[st_porazov] => 1

[st_odigranih] => 2

[točke] => 2

[razmerje_iger] => 2

[razmerje_seti] => -4

[razmerje_točke] => -40

[ime_ekipe] => ŠD Izlake

[st_zmag] => 1

[st_porazov] => 1

[st_odigranih] => 2

[točke] => 2

[razmerje_iger] => 0

[razmerje_seti] => 45

[razmerje_točke] => 38

[ime_ekipe] => Brestanica
[st_zmag] => 1
[st_porazov] => 1
[dobljene_igre] => 10
[izgubljene_igre] => 12
[st_odigranih] => 2
[tocke] => 2
[razmerje_iger] => -2
[razmerje_seti] => -6
[razmerje_točke] => 2

Pravilna razporeditev (razvrščanje končano po pregledu razmerje iger):

ESOT Rimske Toplice 2

ŠD Izlake 0

Brestanica -2

Pogoji za izvedbo tekme

17. člen

Tekme se pričnejo ob uri, določeni v razporedu ali po dogovorjeni spremembi začetka časa in ali datuma. Dvorana, kjer se igrajo tekme ZSRL, mora biti pripravljena 5 minut pred začetkom tekme.

18. člen

Ekipo vodi eden od za tekmo prijavljenih igralcev (kapetan), ki je edini zadolžen za določitev postave svoje ekipe ter vodenje ekipe ter opravljanje drugih ravnanj.

Zamuda

19. člen

Če katere od ekip ob predvideni uri ni na tekmo, prisotna ekipa čaka 30 minut na manjkajočo ekipo.

Če manjkajoča ekipa pride v dvorano pred iztekom 30 minut po uri, ki je določena za tekmo, se tekma začne po dodatnih 15 minutah od prihoda za pripravo. S tem je najkasnejši možni čas začetka tekme 45 minut po uri, za katero je tekma predvidena.

Če ekipa zamudi več kot 30 minut, se tekma ne sme odigrati, v uradni zapisnik vnese rezultat 11 : 0 (brez borbe) za pravočasno prisotno ekipo, napiše pa tudi točen čas prihoda ekipe, ki je zamudila. Tekma se registrira z rezultatom 11 : 0.

Enako se v škodo domače ekipe registrira tudi tekma, ki ni bila odigrana, ker dvorana ni bila pravočasno pripravljena za tekmo. V tem primeru mora gostujoča ekipa skupaj z zapisnikom administratorju ZSRL poslati potrdilo o svojem pravočasnem prihodu pred dvorano. V primeru, da ekipa zapusti tekmo, se tekma registrira z rezultatom 11 : 0 za nasprotno ekipo.

Če ekipi kljub zamudi tekmo odigrata, se po odigrani tekmi nobena od ekip ne more sklicevati na zamudo.

20. člen

Če se tekma ne more pričeti igrati ali je prekinjena zaradi težje - v kratkem času nepopravljive - napake v dvorani – t.i. višje sile (izpad električne energije ipd.) se tekma prestavi. O uri terminu tekme se sporazumeta ekipi.

Če se ekipi o uri igranja ne sporazumeta, določi datum in uro igranja nove tekme vodstvo ZSRL.

21. člen

Če je tekma prekinjena zaradi višje sile, se v roku iz prejšnjega člena tekma nadaljuje od rezultata, pri katerem je bila prekinjena, zato morata ekipi v primeru prekinitve zabeležiti: točen rezultat, vrstni red serviranja in vse ostale potrebne podatke.

Enako kot v prvem odstavku tega člena se postopa tudi v primeru, če se tekma ni odigrala zaradi prometne nesreče, zastoja v prometu ali druge višje sile, ki je onemogočila katerikoli ekipi pravočasen prihod na tekmo. V takem primeru je potrebno takoj, ko je to mogoče, obvestiti odgovorno osebo domače ekipe, administratorjuu ZSRL pa v roku 14 dni po času, določenem za začetek tekme, dostaviti potrdilo Policije ali drugega verodostojnega organa o vzroku zakasnitve.

Če vodstvo ZSRL v predpisanem roku tega potrdila ne prejme ali pa je po njegovem mnenju neustrezno oziroma je vzrok za zakasnitev ali neprihod neopravičljiv, registrira tekmo z rezultatom 11 : 0 za prisotno ekipo. Ekipa kršiteljica se preda v disciplinski postopek.

V. NAČIN IGRANJA ZSRL

22. člen

ZSRL poteka v dveh fazah:

1. Redni del lige (dvokrožni sistem)
2. Dve tekmi za izpad oz napredovanje (predzadnje uvrščena ekipa skupine A in druga ekipa skupine B se pomerita v dveh tekmah, kdo bo napredoval v skupino A ali nazadoval skupino B. (domača ekipa je najprej drugouvrščena iz lige B). Tekmi za izpad oz napredovanje se mora odigrati najkasneje mesec dni po izidu zaključne lestvice.

Prva ekipa ZSRL skupine B napreduje v skupino A ZSRL. Zadnja ekipa ZSRL skupine A nazaduje v skupino B ZSRL. Izjeme nastanejo pri nesorazmernem številu ekip v skupini A in skupini B ali pri prijavi nove ekipe v skupino B.

VI. PRIJAVNINE

23. člen

Vsaka ekipa, ki se prijavi za ZSRL, plača pred začetkom žrebanja prijavnino vodstvu kluba v višini 40€

Iz skupno zbranih prijavnin se pokrije stroške vodenja lige ter priznanj.

VII. KRŠITVE

24. člen

Ekipa, ki nastopi z:

- neprijavljenim igralcem/ko,
- igralcem/ko, ki nima pravico nastopa,
- starostna meja registriranega igralca je dopolnitev 40 let v tekočem koledarskem letu prijave (Pravila ITTF, NTZS)
- igralcem/ko, ki je v tekoči sezoni že nastopil/a za drugo ekipo.
- ekipa nima vsaj 5 igralcev

Izgubi srečanje z rezultatom 11:0.

VII. PREHODNE IN KONČNE DOLOČBE

25. člen

Za vse, kar ni predvideno v teh pravilih, se uporabljajo določila drugih pravilnikov in aktov Namiznoteniške zveze Slovenije.

Vodstvo ZSRL je zadolženo, da pripravi, po zaključku ZSRL, izvedenega po teh pravilih, najkasneje konca nove sezone ZSRL, poročilo o izvedbi tekmovanja ter predlog potrebnih sprememb pravil.

VIII. NOVA ŽOGICA

26. člen

V ZSRL, sezona 2014/2015 se igra z novo plastično žogico *** ITTF. Po pravilnikih NTZS.

IX. SESTANEK

27. člen

Pred začetkom sezone se organizira sestanek vseh vodij ekip in administratorja lige. Priporočljivo en mesec pred začetkom tekmovanja.

X. Zaključek

28. člen

Vsako leto pred pričetkom tekmovalne sezone se javi ena ekipa za organizacijo zaključka.

V Dobovi, 12.10.2015

Člani vodstva ZSRL:
Vodje/kapetani ekip

Administrator ZSRL
NTK Dobova