

Nova Sport Open

Pravidla pro šipkový turnaj
Nova Sport Open

Sezóna 2024

Obsah

Obsah.....	2
A. ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ	3
A1. Funkce pravidel.....	3
A2. Definice - základní pojmy.....	3
A3. Změny pravidel	3
A4. Platnost pravidel.....	3
B. TECHNICKÁ PRAVIDLA	4
B1. Terč	4
B2. Šipky	4
B3. Hrací prostor.....	4
B4. Čára hodu	5
B5. Osvětlení	5
C. HERNÍ PRAVIDLA	6
C1. Hod.....	6
C2. Zahájení zápasu, hra, zakončení.....	6
C3. Skóre, platnost hodu, počítání.....	7
C4. Hod jednou šipkou na střed	8
C5. Pořadí hry	8
D. ORGANIZAČNÍ ŘÁD.....	9
D1. Systém turnaje.....	9
D2. Turnajová pravidla.....	9
D3. Organizace turnaje.....	9
D4. Rozhodování.....	9
D5. Přihlášky k turnaji	9
D6. Startovné	10
D7. Časový průběh turnaje	10
D8. Zápasoví rozhodčí.....	10
D9. Trénink.....	10
D10. Chování všech zúčastněných při turnaji	10
D11. Reklama.....	Chyba! Záložka není definována.
E. TURNAJOVÁ PRAVIDLA	12
E1. Pravidla pro turnaj Nova Sport Open.....	12
E2. Herní systém turnaje.....	12
E3. Herní systémy v jednotlivých kolech	12
F. VÝHRY A ODMĚNY	13
F1. Výhry v turnaji Nova Sport Open.....	13

A. ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ

A1. Funkce pravidel

- A1.1 Tato pravidla určují obecná ustanovení, podle kterých je organizován šipkový turnaj Nova Sport Open. Obsahují ustanovení, definice a pravidla platná pro turnaj Nova Sport Open.

A2. Definice - základní pojmy

- A2.1 **Nova Sport Open** – šipkový turnaj pořádaný ve spolupráci s TV Nova
- A2.2 **Organizátoři, pořadatelé** - fyzické nebo právnické osoby pověřené TV Nova organizací soutěží.
- A2.3 **Sezóna** - časové období kdy se turnaj Nova Sport Open odehrává, začíná 1. 1. a končí 31. 12.
- A2.4 **Hráč** - pod pojmem hráč jsou zahrnuti všechny osoby, startující v turnaji.
- A2.5 **Rozhodčí** - osoby pověřené pořadatelem řízením soutěže po sportovně technické stránce.
- A2.6 **Zápasový rozhodčí** – osoby pověřené počítáním a zápisem výsledků v průběhu zápasu.
- A2.7 **Zapisovatel** – osoba zapisující výsledky během zápasu.
- A2.8 **Hod** - odhození jedné šipky směrem k terči.
- A2.9 **Kolo** - odhození maximálně 3 šipek směrem k terči.
- A2.10 **Leg** - legem se rozumí jedna konkrétní hra, složená z několika kol mezi dvěma hráči.
- A2.11 **Zápas** - rozumí se několik legů mezi dvěma či více hráči (např. v zápase, který skončil 2:1 jsou odehrány tři legy).

A3. Změny pravidel

- A3.1 Pořadatel si vyhrazuje právo v odůvodněných případech v průběhu sezóny změnit Sportovní pravidla. Tyto změny je povinna dát včas a vhodným způsobem na vědomí všem, jichž se týkají.

A4. Platnost pravidel

- A4.1 V případě nejasností je za rozhodující verzi pravidel považována verze uvedená na internetových stránkách turnaje Nova Sport Open v době konání soutěže.
- A4.2 V případě, že určité problémy neřeší některé z následujících ustanovení, platí rozhodnutí osob nebo orgánů v tomto pořadí: zápasový rozhodčí, rozhodčí, pořadatelé, jejichž rozhodnutí je konečné a platné.

B. TECHNICKÁ PRAVIDLA

B1. Terč

- B1.1 Pro turnaj Nova Sport Open se používají terče typu BRISTLE (z afrického sisalu).
B1.2 Standardní rozměry terče:

Rozměr šířky dvoj nebo trojnásobku mezi dráty	= 8 mm
Rozměr šířky dvoj nebo trojnásobku mezi hranami zapuštěných pásů	= 9,6 mm
Vnitřní průměr vnitřního středu, bull, 50 bodů	= 12,7 mm
Vnitřní průměr vnějšího středu, 25 bodů	= 31,8 mm
Vzdálenost vnější hrany drátu segmentu pro dvojnásobek do středu	= 170 mm
Vzdálenost vnější hrany drátu segmentu pro trojnásobek do středu	= 107 mm
Průměr celého terče	= 451 mm

- B1.3 Terč musí rozdělovat dráty nebo pásy na segmenty.
B1.4 Dráty mohou být kruhového a trojúhelníkového tvaru o průřezu 1,85 mm maximálně a 1,27 mm minimálně, nebo tvaru žiletkového.
B1.5 Vnitřní středový kruh, pokud není z drátu, musí mít tloušťku 1,6 mm {+/- 0.2 mm} a broušené hrany.
B1.6 Tloušťka pásů může být minimálně 0,7 mm a maximálně 1,85 mm a musí mít hrany broušené do špičky.
B1.7 Veškerý materiál tvořící segmenty musí být připevněn k přední straně terče tak, aby ležel na přímo na povrchu terče nebo alternativně pásy musí být zapuštěny do povrchu terče.
B1.8 Terč musí být hodinového typu 1-20.
B1.9 Terč musí mít vnitřní mezikruží, které označuje trojnásobek čísla výseče.
B1.10 Terč musí mít vnější mezikruží, které označuje dvojnásobek čísla výseče.
B1.11 Terč musí mít vnější středový kruh označující výsledek 25 bodů.
B1.12 Terč musí mít vnitřní středový kruh označující výsledek 50 bodů a nazývá se „bull“.
B1.13 Terč musí být připevněn tak, aby výseč „20“ byla tmavší a na vrcholu terče.
B1.14 Terč musí být připevněn tak, že výška kolmo od podlahy do středu terče je 1,73 m.

B2. Šipky

- B2.1 Šipka se skládá z vlastního těla šipky, které je z jedné strany opatřeno kovovým hrotem ve tvaru jehly a z druhé strany násadkou, která může být složena z více částí - zadní závaží, násadka, upevnění letky, letka, koncovka apod..
B2.2 Předepsané míry a váhy: minimální délka = 60 mm, maximální délka = 305 mm, maximální hmotnost = 50 g. Další míry, materiál, ani tvar nejsou limitovány.
B2.3 Každý hráč hraje v soutěži předepsanými šipkami a je povinen je předložit na požádání rozhodčímu ke kontrole.

B3. Hrací prostor

- B3.1 Za hrací prostor se považuje prostor do vzdálenosti 3,6 m od pevné stěny (podložky), na které je zavěšen terč. Šířka hracího prostoru nesmí být menší než 1,3 m. Výška hracího prostoru (vzdálenost mezi podlahou a stropem) nesmí být menší než 2,5 m.
B3.2 Uvnitř hracího prostoru je umístěn terč a odhodová čára. Dále zde má být umístěna tabule pro zápis skóre (případně elektronické zařízení na počítání skóre a řízení turnaje) a osvětlení terče. Pro potřeby video dokumentace zde může být umístěna kamera a to tak, aby neovlivňovala žádným způsobem utkání. Jiná zařízení zde nesmějí být umístěna. Do hracího prostoru mají vstup pouze hráči, kteří hrají daný zápas a rozhodčí, případně zapisovatel.

Nova Sport Open

B4. Čára hodu

- B4.1 Čára hodu je vodorovná přímka vedená po podlaze hracího prostoru rovnoběžně s rovinou lící strany terče ve vzdálenosti 2,37 m od této roviny. Nejkratší vzdálenost ke středu terče je 2,93 m.
- B4.2 Odhodová čára musí být pevně určena použitím pevné překážky. Musí být umístěna tak, aby její jedna hrana označovala vzdálenost 2,37 m a protilehlá hrana byla ve vzdálenosti menší než 2,37 m od terče. Délka pevné překážky je minimálně 60 cm a výška maximálně 38 mm.

B5. Osvětlení

- B5.1 Je předepsáno osvětlení každého terče světlem s minimálním výkonem odpovídajícím světlu 60W žárovky.
- B5.2 Světlo nesmí oslňovat hráče stojícího na čáře hodu.
- B5.3 Světlo nesmí na terči vytvářet stíny.
- B5.4 Při utkáních hraných na podiu je výkon osvětlení dvojnásobný (minimálně ekvivalent 120W žárovky), je možno použít bodové reflektory.

C. HERNÍ PRAVIDLA

C1. Hod

- C1.1 Pro každé kolo má hráč k dispozici maximálně 3 šipky, které hází směrem k terči. Šipky hází postupně jednu po druhé, vlastní rukou.
- C1.2 Hod se provádí vstoje. Výjimkou může být pouze zranění nebo zdravotní handicap vyžadující změnu postoje.
- C1.3 Při hodu musí hráč stát v daném hracím prostoru a nesmí překročit čáru hodu. Pomyslné linie vyznačující hrací prostor ze všech stran nesmí přesahovat žádná část těla hráče.
- C1.4 Šipky vypadlé hráči z ruky lze házet znovu jen v případě, že k vypadnutí došlo náhodně. Nelze jimi házet v případě, kdy hráč již zamířil na terč a šipka mu vypadla z ruky, která již byla v pohybu směrem k terči. Za šipku náhodně vypadlou z ruky je považována šipka, která není blíže jak 50 cm od terče. Za náhodně vypadlou se nepovažuje šipka, která se odrazí od jakékoliv části terče nebo od okolního prostoru či předmětu.
- C1.5 Dotkne-li se hráč šipky, která je zapíchnutá v terči považuje se hod za dokončený.
- C1.6 Hod končí okamžikem ve kterém zápasový rozhodčí (dále v herních pravidlech jen rozhodčí) ohlásí a zaevidují výsledek. Poté hráč, který prováděl hod, své šipky vyjme.
- C1.7 Vyjme-li hráč šipky dříve než určuje předchozí pravidlo, je hod neplatný a nepočítá se do skóre.
- C1.8 Pokud se soutěže účastní hráč s tělesným handicapem, jeho pozici na čáře hodu určuje v turnajích rozhodčí.

C2. Zahájení zápasu, hra, zakončení

- C2.1 Na turnaji Nova Sport Open se zahajuje hodem na terč provedeným hráčem, který byl určen jako v první v pořadí. Započítává se každý pokus dosažený v souladu s pravidlem Hod.
- C2.2 V průběhu legu se hráči pravidelně střídají vždy po jednom kole.
- C2.3 Při hře High Score leg končí po odehrání 7 kol oběma hráči
- C2.4 Při hrách x01 se zakončení legu provádí zásahem segmentu s hodnotou zbývajícího skóre (pro hry typu SO –single out), nebo dvojitým zásahem tzv. „doublem“, tzn. zasažením vnějšího mezikruží výšece o poloviční hodnotě zbývajícího skóre, případně zasažením vnitřního středového kruhu „bull“ s hodnotou 50 bodů, který je dvojnásobkem vnějšího středového kruhu s hodnotou 25 bodů (pro hry typu DO – Double out).
- C2.5 Při hrách x01 je konečný, tzv. „vítězný zásah“ platný v případě ohlášení rozhodčím. Hozené šipky musí zůstat v terči do doby ohlášení vítězného zásahu.
- C2.6 V případě, že při hrách x01 hráč nahází větší počet bodů, než potřebuje k zakončení tzv. „přehoz“, celé poslední kolo se ruší a hráč pokračuje dále od stavu před tímto zrušeným hodem.
- C2.7 Jestliže byl při hrách x01 vítězný zásah ohlášen nesprávně, má hráč právo pokračovat ve hře dokončením kola.
- C2.8 V případě, že při hrách x01 po nesprávném ohlášení vítězného zásahu hráč již vytáhl své šipky z terče, umístí rozhodčí šipky zpět do terče, co nejpřesněji do místa předchozího zásahu a hráče vyzve k zakončení hodu.
- C2.9 Jestliže při hrách x01 hráč dosáhl požadovaný počet bodů včetně dosažení vítězného zásahu a pokračuje omylem ve hře, šipky hozené přes stanovenou hranici se nezapočítávají, hra je ukončena závěrečným doublem.
- C2.10 Počet šipek hozených ve hře, při hrách x01, nemusí být stejný. Vítězí ten hráč, který první dosáhne stanovené hranice, bez ohledu na počet hozených šipek.

C3. Skóre, platnost hodu, počítání

- C3.1 Šipka se započítává, jestliže hrot zůstane uvnitř terče nebo se dotýká lícni strany terče uvnitř vnějšího drátu pro double.
- C3.2 Skóre se počítá z té strany drátu výseče, do které se hrot šipky zabodne a zůstane v ní nebo se dotýká lícni strany terče.
- C3.3 Šipky vytahuje z terče ten, kdo hází, ale teprve poté, co je výsledek ohlášen rozhodčím a zaznamenán zapisovatelem.
- C3.4 Protest proti ohlášenému nebo dosaženému výsledku po vytažení šipky nebude uznán.
- C3.5 Všechny výsledky, součty a odpočty má zkontrolovat rozhodčí, zapisovatel a hráč po každém hodu a pokud je to možné, dříve než začne házet další hráč.
- C3.6 Všechny žádosti hráče na zkontrolování zaznamenaného skóre a provedeného odpočtu musí být provedeny před dalším hodem onoho hráče.
- C3.7 Skutečné skóre, které hráč potřebuje k dokončení legu, při hrách x01, má být zobrazeno na výsledkové tabuli, umístěné ve výšce očí, jasně viditelné hráči i rozhodčím.
- C3.8 Rozhodčí vystupuje jako soudce ve všech věcech týkajících se pravidel Nova Sport Openu v průběhu vedení zápasu a radí se, pokud je to nutné, se zapisovateli, nebo s hlavním rozhodčím, dříve než ohlásí jakákoli rozhodnutí.
- C3.9 **Hra High score** - Hráč, který má po odehrání 7 kol vyšší skóre, je vítězem legu. Pokud je skóre po 7 kolech u obou hráčů stejné, odehrají oba jedno další kolo. Který z hráčů dosáhne vyššího skóre, stává se vítězem legu. Pokud i v tomto hodu navíc dosáhnou oba hráči stejného skóre, pokračuje se dalším kolem až do rozhodnutí.
- C3.10 **Hry x01SO** - První hráč, který zredukuje počáteční skóre přesně na nulu dosažením požadovaného segmentu (single, double, triple, bull), je vítězem legu.
- C3.11 **Hry x01DO** - První hráč, který zredukuje počáteční skóre přesně na nulu dosažením požadovaného double, je vítězem legu.
- C3.12 Příklad zaznamenání výsledku na výsledkové tabuli při hře High score.

1. leg				2. leg				3. leg			
HRÁČ A		HRÁČ B		HRÁČ A		HRÁČ B		HRÁČ A		HRÁČ B	
*HS	HS			HS		*HS		*HS	HS		
100	100	85	85	51	51	140	140	180	180	85	85
95	195	85	170	25	76	140	280	140	320	41	126
140	335	40	210	100	176	100	380	15	335	140	266
26	361	91	301	25	201	121	501	48	383	110	376
36	397	100	401	88	289	7	508	135	518	62	438
100	497	15	416	65	354	82	600	26	544	45	583
133	530	43	459	121	475	50	650	100	644**	61	644**
								60	60	45	45

Vítězem se stává HRÁČ A poměrem legů 2:1.

- *vítěz rozhozu hází jako první v 1. a 3. legu, soupeř ve 2. legu.
- ** Pokud je u obou hráčů po 7 kolech skóre stejné, odehrají oba ještě jedno další kolo. Který z hráčů dosáhne vyššího skóre, stává se vítězem legu

C3.13 Příklad zaznamenání výsledku na výsledkové tabuli při hře x01 SO, nebo DO. V tomto konkrétním případě se jedná o hru 501DO

1. leg				2. leg				3. leg			
HRÁČ A		HRÁČ B		HRÁČ A		HRÁČ B		HRÁČ A		HRÁČ B	
*501	501			501		*501		*501	501		
100	401	85	416	100	401	140	361	180	321	85	416
95	306	85	331	85	316	140	221	140	181	41	375
140	166	40	191	140	176	100	121	125	56	140	235
130	36	91	100			121	0	56	0		

36 0

Vítězem se stává HRÁČ A poměrem legů 2:1.

* - vítěz rozhozu hází jako první v 1. a 3. legu, soupeř ve 2. legu.

C4. Hod jednou šipkou na střed

- C4.1 Rozhoz na střed začíná hráč, který je v pavouku napsaný na vyšším řádku
- C4.2 Hráč má k dispozici maximálně 3 šipky.
- C4.3 Platí první zabodnutá šipka a hráč již další šipku nesmí odhodit.
- C4.4 V souboji vítězí hráč, jehož šipka je zabodnuta blíže středu terče.
- C4.5 Zasáhnou-li oba hráči vnitřní středový kruh – bull nebo vnější středový kruh (z obou se šipka vytahuje), případně jsou-li jejich šipky ve stejné vzdálenosti od středu, musí se rozhazovat ještě jednou, přičemž hrají v opačném pořadí.
- C4.6 Ve vnějším středovém kruhu se vzdálenost od červeného středu již nepočítá.
- C4.7 Ve vnitřním středovém kruhu se vzdálenost od absolutního středu terče již nepočítá.
- C4.8 Pokud se hráči při souboji na jednu šipku nezabodne ani jedna ze tří šipek do terče, nemá již další pokusy a vyhrává soupeř, kterému se musí alespoň jedna šipka ze tří zabodnout kamkoliv do terče.
- C4.9 Pokud se ani druhému hráči nezabodne ani jedna ze tří šipek, opakují hráči tento rozhoz znovu ve stejném pořadí.
- C4.10 Pokud hráč svému soupeři svým hodem vyrazí šipku v terči již zabodnutou, oba hráči tento rozhoz opakují znovu ve stejném pořadí.
- C4.11 V případě, že šipka prvního hráče brání střed terče, rozhodčí na žádost druhého hráče upraví její polohu tak, aby šipka směřovala kolmo k terči, aniž by se změnila její vzdálenost od středu terče.
- C4.12 Oba hráči vytahují šipky z terče až po odsouhlasení rozhodčím.
- C4.13 Pokud jeden z hráčů vytáhne svoji šipku před odsouhlasením rozhodčím, vítězí v rozhozu druhý hráč.

C5. Pořadí hry

- C5.1 Pořadí hry se určuje rozhozem na střed terče jednou šipkou za přítomnosti rozhodčího.
- C5.2 Vítěz rozhozu zahajuje hru vždy jako první v každém lichém legu.
- C5.3 Poražený z rozhozu zahajuje hru vždy jako první v každém sudém legu.
- C5.4 Jestliže dojde k záměně pořadí a tato skutečnost je zjištěna v průběhu legu, je hra zastavena a začíná se hrát znovu ve správném pořadí.
- C5.5 Jestliže je nesprávné pořadí hry zjištěno po skončení legu, dosažený výsledek platí. Hra pokračuje ve správném pořadí.

D. ORGANIZAČNÍ ŘÁD

D1. Systém turnaje.

- D1.1 Hraje se podle předem stanovených pravidel pro danou sezónu, která schvaluje vedení turnaje.

D2. Turnajová pravidla

- D2.1 Všichni hráči, kteří hrají turnaj Nova Sport Open, jsou povinni respektovat jejich pravidla, případně doplňující pravidla organizátorů, která musí být zveřejněna před zahájením soutěže vhodnou písemnou formou.

D3. Organizace turnaje

- D3.1 turnaj Nova Sport Open organizují osoby pověřené TV Nova.
D3.2 Technické zabezpečení turnaje Nova Sport Open:
a) minimální počet terčů 32, zápis je veden vedle terčů na viditelném místě, finálový terč je umístěn na pódiu, v blízkosti místa turnaje jsou minimálně dva tréninkové terče
D3.3 Dohled nad průběhem turnaje má hlavní organizátor, který má právo zasáhnout v rámci pravidel a daných propozic do průběhu turnaje.

D4. Rozhodování

- D4.1 Rozhodování sporných momentů v průběhu utkání řeší hráči dohodou. Dohoda nesmí odporovat duchu fair play. V případě, že dohoda hráčů není možná, vyžádají si rozhodnutí rozhodčího.
D4.2 Ve věcech pravidel v turnaji Nova Sport Open přísluší rozhodování rozhodčím (organizátorům nebo jimi pověřeným osobám) a jejich rozhodnutí je závazné a konečné. Rozhodčí v řešení sporů upřednostní taková řešení, která v případě neúmyslných chyb umožňují dohrát utkání v duchu fair play, jestliže se tyto chyby neopakují a jestliže takové řešení nepoškodí hráče, který se chyby nedopustil.

D5. Přihlášky k turnaji

- D5.1 Účast v soutěži potvrdí hráči podáním přihlášky ve stanoveném termínu a splněním ostatních podmínek pro start v turnaji.
D5.2 Turnaje se může zúčastnit maximálně 512 hráčů. Hráči, kteří se přihlásí na pozici 513 a další budou bráni jako náhradníci v pořadí dle přihlášení. V případě, že některý z dříve přihlášených hráčů nesplní všechny podmínky pro přijetí do turnaje (např. z důvodu nezaplacení startovního apod.), budou tito hráči doplňováni do té doby, dokud nebude mít všech 512 hráčů splněny všechny podmínky pro účast v turnaji.
D5.3 Organizátoři soutěže mají právo odmítnout účast hráče, který včas nepodal přihlášku. Musí však stejným způsobem postupovat u všech.
D5.4 Odmítnout hráče včas přihlášeného do soutěže mohou organizátoři v následujících případech:
a) je pod vlivem alkoholu, drog, dopingových látek
b) chová se jiným nevhodným způsobem, který by mohl narušit průběh soutěže
c) nesplňuje další kriteria, která jsou pro soutěž vypsána (např. dress code pro pódiová utkání)
D5.5 Před zahájením soutěží je každý hráč povinen se osobně a ve stanoveném termínu a čase prezentovat a splnit další podmínky vyhlášené pořadatelem soutěže. Přihlášením se zároveň zavazuje, že souhlasí se všemi propozicemi pro danou soutěž a účastní se jí na vlastní nebezpečí a dobrovolně.
D5.6 Žádný hráč se nesmí do turnaje přihlásit více než jednou.
D5.7 Hráči v soutěžích startují pod vlastním jménem. Hráč přihlášený do turnaje je povinen na požádání organizátora prokázat svou totožnost vhodným dokladem.

D6. Startovné

D6.1 Startovné stanoví pro danou sezónu organizátoři, pověření vedením TV Nova.

D7. Časový průběh turnaje

D7.1 Organizátoři soutěží vždy předem uvedou začátek soutěží a pokud to situace umožňuje i předpokládaný časový průběh.

D7.2 V průběhu turnaje je určen pevný čas odehrání soutěžního utkání. Pokud se jeden z hráčů nedostaví k terči do 3 minut od prvního vyvolání nebo určeného pevného času utkání, jeho soupeř toto nahlásí organizátorům. Poté je hráč znovu vyvolán a nedostaví-li se opět do 3 minut, zápas prohrává a jeho soupeř vítězí bez boje.

D7.3 Organizátoři mají právo změnit pořadí zápasů. O všech změnách musí být hráči včas a s dostatečným časovým předstihem informováni.

D8. Zápasový rozhodčí

D8.1 Každý přihlášený hráč je povinen podílet se na průběhu své základní skupiny v roli zápasového rozhodčího. Hráči tak učiní na základě pokynů organizátorů turnaje.

D8.2 V průběhu KO pavouka je každý poražený hráč povinen zůstat na svém terči a zastává roli rozhodčího pro následující utkání.

D8.3 Zápasový rozhodčí zapisuje výsledky zápasů do pavouků skupin. Po odehrání posledního zápasu skupiny odnese jeho rozhodčí kompletně vyplněného pavouka ke stolku organizátorů.

D9. Trénink

D9.1 Před zahájením soutěže je možno trénovat na každém terči, který je pro soutěž k dispozici.

D9.2 Volný trénink končí vyhlášením prvních hráčů, případně oficiálním zahájením soutěže.

D9.3 Pro trénink v průběhu soutěže vyhradí pořadatelé tréninkové terče buď přímo v místě soutěže, nebo v přilehlých prostorách. Tréninkové terče jsou určeny jen pro přihlášené hráče.

D9.4 Před zápasem má každý hráč právo na 3 tréninkové šipky.

D10. Chování všech zúčastněných při turnaji

D10.1 Soupeř hráče provádějícího hod musí stát min. 0,6 metru za ním.

D10.2 Před hráčem se v hracím prostoru mohou vyskytovat pouze rozhodčí a zapisovatel u terče.

D10.3 Všichni účastníci zápasu v průběhu hodů omezí své pohyby a verbální projevy na minimum, přičemž za hrubé nespportovní chování se považuje nevhodné komentování výkonu soupeře v průběhu utkání, což v závažných případech může vést i k vyloučení hráče z daného utkání, o čemž rozhodne hlavní rozhodčí soutěže. Toto platí i pro hráče a diváky, kteří nehrají.

D10.4 Přerušení hry je možné pouze:

a) při závadě na terči nebo jeho příslušenství

b) při závadě na šípkách hráče

c) v případě odůvodněné žádosti hráče o opuštění hracího prostoru

Pro případy v bodě b) a c) platí časový limit o délce max. 5 minut a po uplynutí tohoto limitu, eventuálně při opuštění hracího prostoru bez důvodu nebo souhlasu rozhodčího, ztrácí hráč nárok na pokračování ve hře a zápas je ukončen v jeho neprospěch.

D10.5 Kdykoli v průběhu kola může při hrách x01 hráč u čáry hodu konzultovat s rozhodčím skóre nutné k zakončení legu.

D10.6 Rozhodčí nemá právo radit hráči způsob zakončení, oznamuje pouze současný stav skóre.

D10.7 Po ukončení legu, setu, či zápasu se dotazy na odpočty nezodpovídají a neprojednávají.

Nova Sport Open

- D10.8 Jakýkoliv protest, vznesený k rozhodčímu u terče při hře musí být okamžitě řešen. Rozhodnutí musí být učiněno na místě, před pokračováním hry. Pozdní protesty se neprojednávají.
- D10.9 Při přerušení hry z technických důvodů zůstávají hráči v hracím prostoru do doby než rozhodčí utkání hráčům sdělí kdy, kde a za jakých podmínek se bude v utkání pokračovat.
- D10.10 Opuštění hracího prostoru je možné jen se souhlasem rozhodčího.
- D10.11 Hráči i ostatní osoby související se zápasem nesmějí narušovat nebo zdržovat průběh soutěže. Pokud se tak stane, může být organizátorem s okamžitou platností vyloučen ze zápasu bez nároku na vrácení startovného.
- D10.12 V průběhu zápasu nesmí žádný jeho účastník v hracím prostoru konzumovat nápoje či jídlo.
- D10.13 Hráči i ostatní osoby související s utkáním nesmí být podnapilí.
- D10.14 Hráči jsou povinni poskytnout rozhovory pro TV Nova, pokud jsou k tomu vyzváni.

E. TURNAJOVÁ PRAVIDLA

E1. Pravidla pro turnaj Nova Sport Open

- E1.1 Turnaj nemá rozdělené kategorie na muže a ženy. Všichni hrají společně.
- E1.2 Přihlášení je možné na portálu www.ticketstream v sekci sport na tomto linku: <https://www.ticketstream.cz/akce/windson-nova-sport-open-2024-175426>
- E1.3 Startovné je 300 Kč.
- E1.4 Hráč po zaplacení obdrží potvrzení o přijetí platby. Okamžikem přijetí platby na účet pořadatele je hráč oficiálně přihlášen.

E2. Herní systém turnaje

- E2.1 Hraje se systémem základních skupin ze kterých první 2 hráči postupují do KO pavouka
- E2.2 Do turnaje se nenasazuje
- E2.3 Kdo bude hrát první v pořadí určí rozhoz na střed. Ve hře High Score se před začátkem na střed nehraje a začíná hráč, který je v řádku zápasu napsán výše.
- E2.4 Jednotlivé zápasy se hrají na vítězné legy.
- E2.5 Po ukončení soutěže je rozhodčí povinen sestavit výsledkovou listinu, kterou zveřejní na oficiálních stránkách turnaje.

E3. Herní systémy v jednotlivých fázích turnaje

- E3.1 Základní skupiny – High score 7 kol na 2 vítězné legy
- E3.2 1. kolo (posledních 256 hráčů) – High score 7 kol na 2 vítězné legy
- E3.3 2. kolo (posledních 128 hráčů) – High score 7 kol na 2 vítězné legy
- E3.4 3. kolo (posledních 64 hráčů) – High score 7 kol na 2 vítězné legy
- E3.5 4. kolo (posledních 32 hráčů) – High score 7 kol na 2 vítězné legy
- E3.6 5. kolo (posledních 16 hráčů) – 501 double out (DO) na 3 vítězné legy
- E3.7 čtvrtfinále – 501 double out (DO) na 3 vítězné legy
- E3.8 semifinále – 501 double out (DO) na 3 vítězné legy – na pódiu
- E3.9 finále – 501 double out (DO) na 4 vítězné legy – na pódiu

F. VÝHRY A ODMĚNY

F1. Výhry v turnaji Nova Sport Open

- F1.1 1. místo – 2 vstupenky na finále PDC Mistrovství světa 2025, které se koná v Alexandra Palace v Londýně
- F1.2 2. místo – 2 vstupenky na semifinále PDC Mistrovství světa 2025, které se koná v Alexandra Palace v Londýně
- F1.3 3.-4. místo – 2 vstupenky na čtvrtfinále PDC Mistrovství světa 2025, které se koná v Alexandra Palace v Londýně
- F1.4 Losované ceny – po předání pohárů se z přihlášených hráčů v osudí na hracím místě vylosují tři výherci, kteří dostanou poukaz na 2 vstupenky na jedno z kol PDC Premier League 2025 dle vlastního výběru