

NATJECATELJSKI PRAVILNIK 3D JADRANSKOG POKALA

OPĆE ODREDBE

1. 3D JADRANSKI POKAL organizira se na području Republike Hrvatske i Republike Slovenije i sastoji se od četiri (4) pojedinačnih turnira na **28 3-D** meta u jednoj godini, od kojih su po dva u Sloveniji i Hrvatskoj. Finalni turnir je svake godine u drugoj od tih država. Na posljednjem turniru šest najbolje plasiranih streličara u svakom stilu i kategoriji pucaju finale na šest meta, koje se boduje kao zaseban turnir.
2. 3D JADRANSKI POKAL organizira se u skladu s natjecateljskim pravilnikom CRO 3D KUP-a i Slovenskog 3D pokala.

SUDJELOVANJE NA TURNIRIMA 3D JADRANSKOG POKALA

3. Pravo sudjelovanja u sustavu 3D JADRANSKOG POKALA imaju svi registrirani članovi HSS-a i LZS. Svi ostali natjecatelji mogu se natjecati na pojedinačnim turnirima, ali im se rezultati ne računaju u ukupan zbroj za 3D JADRANSKI POKAL .

KATEGORIJE

4. U sistemu 3D JADRANSKOG POKALA natjeću se sljedeće kategorije natjecatelja:
 - Seniori;
 - Veterani;
 - Juniori;
 - Kadeti;
5. U kategoriji seniora: natjecatelji stari od 19 do 49 godina;
U kategoriji veterana: natjecatelji stari 50 godina i više;
U kategoriji juniora: natjecatelji stari 17 i 18 godina;
U kategoriji kadeta: natjecatelji stari 15 i 16 godina;
6. Juniori, kadeti i veterani mogu nastupati u kategoriji seniora.

STILOVI

7. Na natjecanjima u sustavu 3D JADRANSKOG POKALA, natjeće se u sljedećim stilovima:
 1. SLOŽENI LUK (CU) - (Max 60#)
 2. LOVAČKI LUK (HU) – (Max 70#)
 3. GOLI LUK (BB);
 4. INSTIKTIVNI LUK (IB) – (dvostruko zakrivljeni luk od bilo koje vrste materijala , dozvoljen samo rest, bez nišana, stabilizatora, utega, bergera..., dozvoljene sve vrste strijela... prema FITA 3D pravilima)
 5. SAMOSTREL (CRB);
 6. TRADICIONALNI LUK (TRB) – (trad. dugi luk, trad. zakrivljeni luk i primitivni luk – obavezne drvene strijele i prirodna pera).Natjecatelj prijavljen prema kategoriji i stilu na svom prvom turniru, sve ostale turnire nastavlja u istoj kategoriji i stilu. Ako promijeni stil ili kategoriju, rezultati postignuti u novom stilu ili kategoriji se ne računaju za konačni plasman u Kupu.

8. Sva ograničenja glede karakteristika, opreme i snage luka su jednaka, kako je opisano u pravilima FITA. Iznimke su LOVAČKI LUK (HU) i SAMOSTREL (CRB) koji su opisani u t. 8.1. 3-D EAA Tournament rules.

KATEGORIJA PRIJATELJI (KP)

9. Natjecatelji koji se ne žele natjecati u propisanim stilovima i kategorijama, mogu se međusobno natjecati u kategoriji prijatelji. Gađaju u skupini ne većoj od 8 natjecatelja. Nisu obavezni upisivati rezultate, a mogu ih upisivati prema vlastitim pravilima. Natjecatelji te kategorije ne moraju gađati s predviđenih mjesta. Udaljenost određuju sami, ali prilikom toga moraju poštivati mjere sigurnosti i zadani smjer odapinjanja strijela. Ne smiju zadržavati ostale grupe. Suci u primjerima nepoštivanja navedenih pravila mogu diskvalificirati natjecatelja (grupu) i odstraniti ih sa staze.

UDALJENOSTI I NJIHOVO OZNAČAVANJE

10. Mete se postavljaju na sljedećim udaljenostima:
 - Od 5 m do 45 m (CRVENI KOLČIĆ) za seniore, juniore i veterane CU, HU, CRB
 - Od 5 m do 30 m (PLAVI KOLČIĆ) za seniore, juniore i veterane BB, IB, TRB
 - Od 5 m do 30 m (PLAVI KOLČIĆ) za kadete CU, HU, RB, CRB;
 - Od 5 m do 20 m (BIJELI KOLČIĆ) za kadete BB, IB, TRB
11. Ispred svakog crvenog kolčića na 3-5 m postavlja se znak "STOP" koji može zamijeniti kolčić s brojem mete. Grupa se obavezno zaustavlja ispred kolčića STOP. Pravo pristupa do kolčića s kojeg se gađa ima samo natjecatelj koji je na redu za gađanje. Po završenom gađanju natjecatelj se vraća grupi koja čeka kod znaka STOP, i samo s tog mjesta smije provjeravati svoj pogodak dalekozorom.

PRAVILA GAĐANJA

12. Svaki natjecatelj gađa s po jednom strijelom na svaku od meta. Strijela nije izbačena, ako je natjecatelj može pokupiti bez odmicanja noge s kolčića koji označava mjesto gađanja. Pri tome si može pomagati lukom ili dijelom opreme.
13. S mjesta gađanja se gađa pojedinačno, a natjecatelj mora jednim dijelom tijela dodirivati kolčić. Natjecatelji samostrelom ne smiju gađati iz sjedećega položaja, niti im lakat smije dodirivati koljena.
14. Grupa na meti broji 3-5 natjecatelja. Organizator je dužan natjecatelje razvrstati u pojedine grupe u skladu s trenutnim stanjem na rang-ljestvici POKALA, a unutar njihove kategorije i stila. Vođa grupe je natjecatelj koji je prvi na listi. Vođa grupe određuje dva zapisničara pogodaka.
15. Grupa ne smije pretjecati grupu ispred sebe, osim ako to ne odobri sudac, koji takvoj promjeni redoslijeda mora biti nazočan.
16. Natjecatelji unutar grupe moraju se izmjenjivati u redoslijedu gađanja. Zadnji u grupi gađa na slijedećoj meti kao prvi, prvi kao drugi itd.
17. Glede razlika u pravilima gađanja u Sloveniji i Hrvatskoj, svaki natjecatelj ima na turniru u Hrvatskoj 90 sekundi vremena za odapinjanje strijele, a na turniru Sloveniji 60 sekundi. Vrijeme se počinje mjeriti u trenutku kad natjecatelj stane uz kolčić. Prekoračenje vremena se kažnjava opomenom suca, koja se

upisuje u rezultatsku listu , a svako slijedeće prekoračenje vremena kažnjava se oduzimanjem postignutih bodova na toj meti.

18. Natjecatelj mora ODMAH nakon završenog gađanja napustiti mjesto i vratiti se do kolčića STOP. Promatranje pogotka s mjesta gađanja kažnjava se oduzimanjem postignutih bodova.
19. Dok zadnji natjecatelj iz grupe nije odapeo svoju strijelu, nitko se ne smije približiti meti na koju se gađa.
20. Strijele u meti se ne smiju dodirivati dok nisu upisani svi pogotci.
21. Grupa ne smije zadržavati sljedeće grupe traženjem izgubljenih strijela.
22. Natjecatelj kojem se dogodi očigledan kvar na opremi ima na raspolaganju 15 minuta za otklanjanje kvara i tada grupa nastavlja s gađanjem. Grupa se tijekom tih 15 minuta mora skloniti na sigurno mjesto. Ostale grupe ih u tom slučaju slobodno zaobilaze. Nakon otklanjanja kvara natjecatelj ima pravo odapeti dvije strijele na već gađanu metu radi podešavanja luka. Ako popravak opreme nije moguć na stazi, natjecatelj ima pravo da u roku od 30 minuta otkloni kvar ili da si nabavi rezervnu opremu. Može otići sa staze nakon što svoje rezultatske liste preda na čuvanje sucu i tada se vrijeme počinje mjeriti. Grupa nastavlja s gađanjem, a natjecatelj im se mora pridružiti u roku od 30 minuta. Po završetku gađanja, taj natjecatelj u pratnji suca gađa propuštene mete.

PRAVILA GAĐANJA U FINALU

23. Šest najbolje plasiranih natjecatelja (u svakom stilu i kategoriji) nakon svih četiri turnira , kvalificirani su za finalni krug.
24. Gađa se na 6 (šest) 3D meta.
25. Natjecatelji imaju 2 minute vremena procijeniti udaljenosti svih 6 meta. Dozvoljeno je pisanje zabilješki. Razgovor o udaljenostima s drugim natjecateljima nije dozvoljen.
26. Dozvoljeno vrijeme gađanja je 60 sekundi za svaku metu. Početak i kraj dozvoljenog vremena za gađanje daje se zvučnim signalom.
27. Samo sudac i osoba za vađenje strijela iz meta smiju pristupiti metama za vrijeme izvođenja finala. Suci pokazuju vrijednost pogodaka tablicama A4 formata na kojima su upisani određeni bodovi (0 / 5 / 8 / 10 / 12), a u skor karte upisuje ih sudac na liniji gađanja.
28. Rezultati finala dodaju se ukupnim bodovima

PRAVILA BODOVANJA POGODAKA

29. Pogotci se boduju kako slijedi:
 - 11 bodova – mali unutarnji krug unutar desetke (vrijedi samo za mete koje to imaju označeno);
 - 10 bodova – unutarnji krug;
 - 8 bodova – vanjski krug;
 - 5 bodova – preostali dio mete, osim kopita i rogova;
 - 0 bodova – promašaj, ili za pogađanje dijelova koji nisu u boji životinje, kao što su kopita, papci ili rogovi.
30. Strijela koja dodiruje bodovni krug računa se kao pogodak veće vrijednosti.
31. Svaki natjecatelj dobiva po dvije liste za upisivanje pogodaka. Podaci na listi moraju biti napisani jasno i čitko.

32. Svaki natjecatelj pri zapisivanju pogodaka glasno očitava vrijednost svojeg pogotka. U slučaju neslaganja ostalih natjecatelja s procjenom pogotka, važeća je odluka većine , a u slučaju podijeljenog mišljenja (50/50) upisuje se pogodak veće vrijednosti.
33. Oba zapisničara moraju upisati pogotke prije nego strijele budu izvađene iz mete. Strijele nije dozvoljeno dodirivati prije nego što su pogotci upisani .
34. U slučaju pogreške kod upisivanja, pogreška se ispravlja, a točnost ispravka potvrđuje vođa grupe svojim potpisom pokraj ispravka.
35. Ako pogreška nije primjećena do završetka gađanja (do kraja turnira), a liste su već predane organizatoru, kao točan rezultat uzima se onaj niže vrijednosti.
36. Liste za upisivanje pogodaka moraju potpisom ovjeriti natjecatelj i zapisničar.
37. U slučaju da dva ili više natjecatelja imaju jednaki rezultat, pobjeđuje onaj koji ima veći broj pogodaka, zatim veći broj 11, 10, 8, i 5. U slučaju da i dalje imaju jednaki broj bodova i jednaki broj pogodaka, za prvo, drugo i treće mjesto izvodi se "shoot off". "Shoot off" se izvodi najviše tri puta, a ako je rezultat i dalje jednak, pobjednik je natjecatelj čija je posljednja strijela bliže centru mete. Natjecatelji svrstani iza trećeg mjesta, koji imaju jednaki rezultat i jednak broj pogodaka, dijele osvojeno mjesto.

PRAVILA BODOVANJA ZA UKUPNI REZULTAT 3D JADRANSKOG POKALA

38. Za uvršćenje u sustav natjecanja za 3D JADRANSKOG POKALA natjecatelj mora sudjelovati na najmanje tri (3) turnira.

Svaki turnir u 3D JADRANSKOM POKALU boduje se na sljedeći način:

- 1 mjesto u stilu i kategoriji 20 bodova
- 2 mjesto u stilu i kategoriji 15
- 3 mjesto u stilu i kategoriji 10
- 4 mjesto u stilu i kategoriji 7
- 5 mjesto u stilu i kategoriji 6
- 6 mjesto u stilu i kategoriji 5
- 7 mjesto u stilu i kategoriji 4
- 8 mjesto u stilu i kategoriji 3
- 9 mjesto u stilu i kategoriji 2
- 10 mjesto u stilu i kategoriji 1
- ostala mjesta se ne boduju

Ovaj sistem bodovanja primjenjuje se ukoliko se natječe tri ili više natjecatelja.

Ako se u stilu i kategoriji na jednom turniru natječe samo jedan natjecatelj, za pobjedu dobiva 10 bodova. Ako se natječu samo dva natjecatelja, prvi dobiva 15 bodova a drugi 10 bodova.

Pobjednik 3D JADRANSKOG POKALA je onaj natjecatelj koji u svojoj kategoriji i stilu osvoji najviše bodova.

39. U slučaju da dva natjecatelja u ukupnom zbroju 3D JADRANSKOG POKALA imaju jednak broj osvojenih bodova, vrijedi sljedeće:
 - Na više mjesto uvršten je natjecatelj koji u finalu 3D JADRANSKOG POKALA osvoji veći broj krugova. Pravilo vrijedi i u slučaju ako jedan od natjecatelja nije nazočan na završnom turniru.
 - Ako na završnom turniru nije nazočan ni jedan od tih natjecatelja, vrijedi zbroj osvojenih krugova sa svih turnira koji su se računali za dobivanje bodova za ukupni rezultat u 3D JADRANSKOM POKALU.

40. Natjecatelju se priznaju bodovi u stilu i kategoriji u kojima je započeo natjecateljsku sezonu u sustavu 3D JADRANSKOG POKALA

NAGRADE I PRIZNANJA

41. Natjecatelji imaju pravo na medalje ili druge oblike priznanja za postignut uspjeh na pojedinom turniru. Nagrade osigurava organizator pojedinog turnira. Za konačni plasman u 3D JADRANSKOM POKALU nagrade osiguravaju HSS i LZS.
42. Natjecatelji koji se natječu izvan konkurencije nemaju pravo pritužbe radi nenagrađivanja njihovih rezultata. Organizator pojedinačnoga turnira može nagraditi i rezultate natjecatelja postignut izvan konkurencije, ako tako najavi u pozivu na svoje natjecanje.

KONAČNE ODREDBE

43. Ovaj pravilnik vrijedi samo za natjecanja u 3D JADRANSKOM POKALU.
44. Pravilnik je u izvorniku na hrvatskom i slovenskom jeziku.
45. Pravilnik stupa na snagu danom donošenja.