



PRAVILA IN SISTEM TEKMOVANJA

1. Lokacija :

- 1.1. Liga se odvija po lokalih v očinah GORJE in BLED, ter bližnji okolici, z izjemo ekip, ki so že sodelovale v preteklih sezonah. Vsak lokal, ki sodeluje v Ligi mora biti lastnik ali najemnik elektronskega pikada, ki zadovoljuje pravila napisana v nadaljevanju.

2. Termini :

vsak ČETRTEK ob 19:30 uri po razporedu kol

3. Prijavljanje ekip:

- 3.1. Ekipa, ki želi sodelovati v ligi se mora pravočasno prijaviti v okviru terminov prijav, ki jih predpiše organizator. Ekipa, ki se želi prijaviti naknadno, izven terminov, jo organizator ni dolžan več sprejeti, razen v primeru prostih mest. Prijav se dokončno ne sprejema več, ko so določeni tekmovalni termini in izžrebani ligaški pari.
- 3.2. Vsak lokal ima možnost sodelovati z dvema ekipama v kolikor to dopušča sistem lige. Ekipa se prijavi s prijavnico katero pravilno izpolni in z vplačano štartnino vrne vodstvu lige. Na prijavnici morajo biti nedvoumno pravilno vpisani vsi podatki o lokalu, ekipi in igralcih, ki tekmujejo za to ekipo. Lokal v katerem je ekipa prijavljena je njihov "matični" (domači) lokal, ki ekipi zagotavlja igranje na svojem avtomatu. Igralci morajo biti prijavljeni pred pričetkom lige, kasnejše prijavljanje igralcev kot tudi prestopi tekmovalcev iz ene ekipe v drugo med samim potekom lige niso dovoljeni. Vsaka ekipa mora imeti najmanj 7 igralcev ali več (4 glavne + 2 rezervi). Ekipa ima možnost izvesti zamenjavo z rezervnimi igralcem med samo igro – vendar ne med potekom tekoče igre. Ravno tako se ne more isti igralec, ki je bil zamenjan vrniti v igro ali igralec, ki je vstopil v igro ponovno zamenjati.
- 3.3. Izpolnjene prijavnice in štartnino lahko ekipe oddajo predstavniku lige, ki je za to zadolžen. Štartnina, ki jo mora vsaka ekipa vplačati ob prijavi se porabi za pokale in denarne nagrade najboljših igralcev in ekip, praktične nagrade in stroške vodenja lige. Višina startnine ni fiksno določena in se določi za vsako sezono posebej v soglasju vseh ekip.
- 3.4. Liga se izvede, če je prijavljeno najmanj 5 ekip.

4. Sistemi igranja :

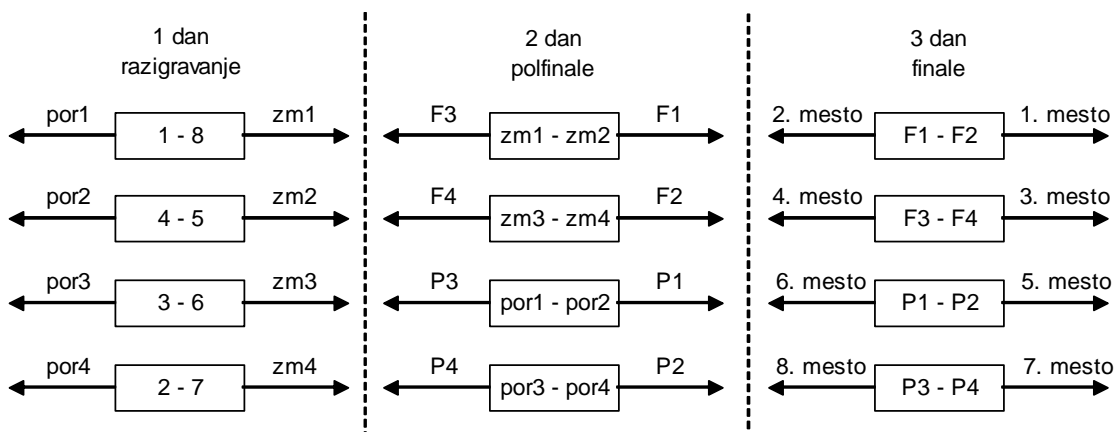
Možnih je več sistemov igranja. Kateri sistem obvelja se ekipe dogovorijo na začetku sezone:

4.1 *dvokrožni sistem »vsak z vsakim«*

Tekmuje se po sistemu igranja vsak-z-vsakim. Vsaka ekipa igra z vsako po dvakrat: enkrat doma in enkrat na gostovanju. Na vsakem srečanju igrajo po štirje igralci, vsak z vsakim iz nasprotne ekipe (16 parov). Vsak par igra na dve dobljeni igri (največ tri igre). Zmaga tista ekipa, ki na koncu zbere največ točk.

4.2 *dvokrožni sistem »vsak z vsakim« + play-off 8-ih ekip*

Prvi redni del lige se odigra kot pod točko 4.1 s tem da se po zaključku rednega dela izvede še play-off prvih 8-ih ekip. Play-off se izvede takoj prvi teden po zaključku zadnjega kola rednega dela in sicer v treh igralnih dnevih: (sobota – sreda – sobota). Sistem play-offa se igra na eno dobljeno po naslednji shemi:



Skupni zmagovalec lige je zmagovalna ekipa iz play-offa, vrstni red ekip od 2. do 8. mesta veljajo mesta iz play-offa, ekipe od 9. mesta naprej pa obvelja vrstni red iz rednega dela lige. Prednost domačega terena ima vedno ekipa, ki je višje rangirana v rednem delu lige. V Play-offu se igra samo ekipno. Posamično se v play-offu ne točkuje. Skupni zmagovalec posamično je igralec, ki zbere največ točk v rednem delu lige.

4.3. *enokrožni sistem »vsak z vsakim« + play off 8-ih ekip na »dve dobljene« (opcija!)*

Sistem enak kot pod točko 4.2, s tem da se redni del »vsak z vsakim« odigra enokrožno, t.j ekipa igra z vsako ekipo samo enkrat. Prednost domačega terena določi žreb. Play-off se odigra na dve dobljeni, t.j če vsaka ekipa zmaga po enkrat odloča tretja tekma.

5. Igra :

- 5.1. Igra se 301 Master out. Zmaga tisti igralec, ki prvi pride od 301 na nič, s tem da, mora zaključiti igro z dvojnimi ali trojnimi poljem. V primeru da nihče od tekmovalcev ne pride na nič po desetih rundah je zmagovalec tisti, ki mu ostane manjše število. V primeru enakega števila zmagovalca določi še dodatni met in sicer met "bližje sredini". Zmaga tekmovalec, ki je vrgel puščico bližje sredini.

6. Točkovanje :

- 6.1. Ekipe : Igralec, ki zmaga v dvoboju prinese 1 točko svoji ekipi. Ekipa, ki prva osvoji 9 točk je zmagovalec in dobi 2 točki v skupni razvrstitvi lige. Če je na tekmi neodločen rezultat 8 : 8 dobita obe ekipi po 1 točko. Točkuje se samo redni del lige, zmagovalec rednega dela je ekipa, ki je ob koncu zbrala največ točk. V primeru enakega števila točk odloča medsebojna tekma med ekipama.
- 6.2. Igralci : Igralci se posamično točkujejo v rednem delu lige na skupno Rang listo lige. Vsak tekmovalec se točkuje glede na rezultate dosežene v ligi. Boljše točke dobi igralec, ki ima več dobljenih tekem, boljši odstotek meta in večjo udeležbo na tekmah. Točke se vedno izračunajo za vsako kolo posebej glede na dosežene rezultate do zadnjega kola.

- 6.3. Izračun točk :

$$TOČKE = \text{dob tekme} \times (\% \text{ met})^2 + \frac{1}{10} \times (\% \text{ posam.igre})$$

primer izračuna :

IME	posamezne igre			tekme			kola	% met	TOČKE
	dob	izg	raz	dob	izg	raz			
ČUDEN MILAN	95	: 60	+35	43	: 21	+22	16	67,2 %	126,3

$$43 \times \left(1 + \frac{43}{43 + 21}\right)^2 + \frac{1}{10} \times \left(\frac{95}{95 + 60} \times 100\right) = 126,3$$

7. Športno tehnične predpostavke :

- 7.1. Igra se izključno na športnih elektronskih aparatih, ki omogočajo samodejno odštevanje od 301 do 0, standardno velikost igralnih polj in razporeditev števil ter vsebujejo igo 301 Master Out.
- 7.2. Tekmovalci lahko uporabljajo svoje lastne puščice, če odgovarjajo naslednjim specifikacijam:
- Imeti morajo konice iz plastične mase, ki omogoča, da ostane puščica v polju, ki ga zadane, a da ga ne poškoduje.
 - Ne smejo biti daljše od 17 cm (toleranca +-5%)
 - Največja dovoljena teža znaša 18g (toleranca +-5%).
- 7.3. Na tekmah Lige se igra : 301 MASTER OUT
- 7.4. Igra se vedno na 10 rund ne glede na nastavitev avtomata.
- 7.5. Črta za izmet se mora nahajati na tleh, vidno označena, 2.44 m od tarče in mora biti vzporedna z njo. Med aparatom in tlem je kot 90 st. Zaradi tega je potrebno merjenje diagonalne razdalje med BULL'S eye in črto za izmet. Pri višini centra tarče 1,72 m je pravilna diagonala 2,98 m. Dopuszna toleranca je 2,98 -5+2 cm. Morebitne popravke je treba izvesti pred pričetkom tekme. Med tekmo popravki niso dovoljeni.
- 7.6. Igra vsakega para (16 parov) se začne z "metom bližje sredini". Igralec, ki vrže puščico bližje centra tarče začne prvo igro in v primeru rezultata 1:1 začne tudi tretjo igro. Če oba igralca zadaneta v isti center (25 ali 50), je boljši tisti, ki ima puščico bližje čisti sredini tarče. Met se ponovi, če sta obe puščici enako oddaljeni od centra, oz. igralec ponovi met če mu puščica ne ostane v tarči. Če igralec, ki meče prvi zadane notranji center (50), se lahko puščica na željo nasprotnika odstrani iz tarče pred njegovim metom. Met "bližje sredini" začne vedno gostujoči igralec. Enaka pravila veljajo tudi za met "bližje sredini", če tekmovalca ne zaključita igre do 10 runde in jima ostane enako število pik.
- 7.7. Zunanji center (25) ne velja kot zaključek V primeru da igralec, na avtomatih, ki to dovoljujejo, ugasne na 25 se to ne šteje kot zaključek. Igra se v tem primeru nadaljuje do 0 na ugasnjem avtomatu, s tem da se rezultat piše ročno in štejejo samo puščice, ki ostanejo v tarči. Igralcu, ki zaključí na 25 se mu šteje BUST-er. Vedno zaključuje samo notranji center.

8. Nepravilnosti avtomata :

- 8.1. Igralcu se zaključek prizna kadar pravilno zadane zaključno polje in mu avtomat ne ugasne, puščica pa ostane v tarči. Zaključek se prizna tudi v primeru, kadar igralec ne zadane pravilno zaključnega polja in mu avtomat ugasne.
- 8.2. Vse ostale nepravilnosti na avtomatu, ki se pojavljajo med tekmo, sporazumno rešujeta vodji ekip, če je teh nepravilnosti preveč se igra prekine in prenese na drug avtomat s trenutno veljavnim izidom.

- 8.3. Vsaka ekipa, ki igra na gostovanju je dolžna biti seznanjena s strani domače ekipe o vseh odstopanjih avtomata od pravil Lige še pred začetkom tekem, v nasprotnem primeru se v prvi igri ta nepravilnost šteje v korist gostujoče ekipe.
- 8.4. Če v lokalu, ki gostuje tekmo ni mogoče igrati ali je avtomat pokvarjen se tekma prestavi na avtomat v drug lokal po dogovoru z vodji ekip.
- 8.5. Če se zaradi omenjenih nepravilnosti igra podaljša na ugasnjenem avtomatu veljajo za zadetek samo puščice, ki ostanejo v tarči.

9. Pravila FAIR PLAY-a

- 9.1. Vsak tekmovalec, ki je poklican, se mora pojaviti na črti za metanje. Oba vodji ekip sta dolžna kontrolirati, da se pokličejo pravi tekmovalci. Če se tekmovalec po več zaporednih klicih ne pojavi na črti za metanje se mu lahko izreče nepravilna igra.
- 9.2. Oba tekmovalca morata na začetku paziti, da je nastavljena pravilna igralna varianta (301 Master Out). Če se kljub vsemu naknadno ugotovi, da igralna varianta ni pravilna, se mora igra ponoviti.
- 9.3. Med metom ni dovoljeno prestopiti črte za izmet, sama črta velja kot dovoljeno področje meta. Prepogibanje preko črte je dovoljeno, kakor tudi met poleg črte v njenem namišljenem podaljškju.
- 9.4. Tekmovalec ne sme zapustiti črte za izmet preden je odvrigel vse tri puščice, kakor tudi igralno mesto dokler ni končal tekoče igre.
- 9.5. V nobenem primeru ni dovoljeno ročno pritiskati tarče ali metanje več kot treh puščic, kot tudi puščice ni dovoljeno vreči, če je aparat zaključil igro.
- 9.6. Vsak tekmovalec mora pred metom puščice paziti, da je na aparatu aktiven njegov števec. Če igralec vrže puščice prezgodaj, ko njegov števec še ni aktiven, se puščice, ki ostanejo v tarči pritisnejo ročno.
- 9.7. Če tekmovalec meče v času, ko je aktiven števec nasprotnika in s tem menja njegovo stanje točk se nasprotniku te točke priznajo, s tem da ko se ugotovi napaka se ročno preklopi z gumbom "menjava igralca" en krog naprej na pravilen števec nasprotnika. S tem se je preskočila runda igre in če nobeden od igralcev ne ugasne do 10 runde se igra podaljša za prekljopljeno rundo. Če števec avtomata ne dovoljuje več kot 10 rund se igra podaljša na ugasnjenem avtomatu.
- 9.8. Tudi če tekmovalec vrže vse tri puščice pod številko svojega nasprotnika, preden se opazi prekršek, je s tem končal svoj krog in nasprotnik nadaljuje igro na svoj števec po ročno prekljopljene runde.
- 9.9. Tekmovalca se med samim metom ne sme fizično ovirati ali iz neposredne bližine (0.5 – 1m) motiti pri igri. Ravno tako se mora za linijo za izmet nahajati dovolj prostora za tekmovalca ki "čaka" na vrsto.

9.10. Na nepravilno igro naj tekmovalce opozarjajo vodje ekip. Če se za opozorila na prekrške kljub večkratnem opozarjanju tekmovalec ne zmeni mu vodji ekip lahko izrečeta “nepravilno igro” in se mu odvzame točke v tej igri. Poleg zgoraj navedenih prekrškov naj bodo vodje ekip pozorni še na ostale nepravilnosti kot so :

- Nešportno obnašanje, ki odvrta pozornost med metom tekmovalca,
- Stalni prestop črte za izmet;
- Namerno zavlačevanje igre;
- Udarjanje po aparatu ali nešportno vedenje.

Če je priznana “nepravilna igra”, je nasprotnik ne glede na stanje točk v tej igri – dobil to igro z rezultatom 2:0

9.11. Sporna vprašanja naj vodji ekip poskušata rešiti sporazumno in takoj v okviru športnega fair playa. Če to le ni mogoče pa naj se mobilno posvetujeta z vodstvom lige.

10. Pravila ekip in igralcev

10.1. Ekipe lahko igra samo z igralci, ki so prijavljeni s prijavnico ob začetku lige. Igralec, ne more igrati za dve ekipi, kot tudi prestopiti v drugo ekipo med samim potekom lige. Če se po odigrani tekmi ali med samo tekmo ugotovi, da igralec ni prijavljen v ekipi za katero igra, se tekma razveljavi z rezultatom 16:0 v korist druge ekipe. Zato naj vodje ekip vedno pred tekmo preverjajo prijavljene igralce nasprotnikov po spisku ekip, ki ga dobi vsak lokal. Prijavnica s sodelujočimi igralci se mora vedno nahajati v domačem lokalu in pri vodji ekipe ko ta igra na gostovanju.

10.2. Med igro se lahko kadar koli zamenja igralec z rezervnim igralcem – vendar ne med potekom tekoče igre. Igralec, ki je bil zamenjan se ne more več vrniti v igro. Ravno tako se ne more več zamenjati igralec, ki je vstopil v igro. Zamenjavo mora vodja ekipe sporočiti nasprotniku še pred pričetkom igre v kateri zamenjani igralec igra.

10.3. Ekipe ima možnost zamenjave igralcev med ekipami po prvi polovici lige in sicer igralcev, ki v 1.delu lige niso odigrali nobene tekme. Zamenjajo pa jih lahko le tekmovalci, ki niso bili prijavljeni v nobeni drugi ekipi. Tekmovalec, ki je bil v prvem delu lige prijavljen v eni ekipi in zanjo ni odigral nobene tekme lahko ob polovici lige prestopi v drugo ekipo.

10.4. V primeru razveljavljene tekme ali če ekipe ni na tekmo velja rezultat 16:0 v korist pravilno sodelujoče ekipe, ki dobi 2 točki v skupni razvrstitvi lige, in seštevek zmag, ki jih pridobijo igralci prisotne ekipe. Ti se točkujejo tako, da se jim piše toliko zmag kolikor znaša njegovo povprečje zmag na kolo. S tem , da se izračunano povprečje vedno piše celo število zaokroženo navzgor. Če tak igralec še ni nikoli igral se mu ne piše ničesar.

- 10.5. Če na tekmo ekipa pride nepopolna (manjkajo eden, dva ali trije igralci), se tekma normalno odigra, s tem da se pari z manjkajočimi igralci pišejo 2:0 v korist prisotnih igralcev.
- 10.6. Če na tekmo ni katerega od glavnih igralcev ga zamenja rezervni igralec. Pred pričetkom tekme morajo biti vsi igralci v celoti napisani v zapisnik. Igralca, ki je napisan in ga še ni, se lahko izpusti v prvem paru, ki ga odmeče na koncu tekme, ostale pare, ki jih manjka pa se šteje 2:0 v korist nasprotnika.
- 10.7. Nobenega kola se ne prestavlja na drug dan. Odmik od sporeda je možen samo s prestavitvijo začetka tekme v dnevu regularnega termina. Za prestavitev začetka tekme se dogovorita vodji obeh ekip z vednostjo vseh igralcev, in mora biti določena najmanj 24 ur pred regularnim začetkom igranja
- 10.8. Če ekipe ni na tekmo se šteje rezultat 16:0 v korist prisotne ekipe. Če ekipe ni na tekmo dvakrat zaporedoma se ekipa izključi iz nadaljnjih kol.
- 10.9. Petnajst minut pred uradnim pričetkom tekme je športni aparat rezerviran za gostujočo ekipo, za razigravanje svojih igralcev. Če se gostujoča ekipa ne pojavi do regularnega pričetka tekme te pravice nima. Posamezno ekipo se čaka na tekmo največ 15 minut.
- 10.10. Ekipa, ki gostuje nikoli ne plača žetonov. Stroške igre prevzame domača ekipa v dogovoru s svojim matičnim lokalom.
- 10.11. Na vsaki tekmi se vodi zapisnik o rezultatih in igralcih. Glavni igralci (mesta 1 do 4) se vedno zapišejo na zapisnik pred pričetkom tekme, medtem, ko se rezervna igralca (mesta 5 in 6) vpišeta ob zamenjavi katerega od glavnih igralcev. V zapisniku mora biti jasno opredeljeno katere preostale pare je rezervni igralec odigral in sicer tako, da se v preostalih parih, ki jih igra rezerva prečrta številka glavnega igralca (od 1 do 4) in pripiše številka rezervnega igralca (5 ali 6). Po končani tekmi zapisnik pregledata in podpišeta vodji obeh ekip. Vodja domače ekipe je dolžan zapisnik izročiti predstavniku vodstva lige, v nasprotnem primeru je rezultat 16:0 v korist gostov.
- 10.12. Vsi igralci morajo biti pred pričetkom tekme točno vpisani v zapisnik in se po tem vrstnem redu tudi ravnati. Preskoki parov so dovoljeni samo v primeru v kolikor se v celoti strinjata obe ekipi.
- 10.13. Igralci, ki sodelujejo v ligi morajo biti iz občin ekip, ki so udeležene v ligi. Vsi igralci iz drugih občin lahko sodelujejo le s soglasjem večine udeleženih ekip.

11. Dolžnosti in pravice udeležencev lige:

11.1. Tekmovalcev :

- da upošteva vsa pravila tega pravilnika;
- da pravilno in pravočasno prihaja na ligaške tekme;
- da upošteva kodeks FAIR-PLAYA;
- da redno spremlja svoje točke na Rang listi, in morebitne napake sporoči vodstvu lige;
- da s svojim početjem ne škoduje ostalim tekmovalcem in športu samemu;
- da poravnava vse stroške ali škodo, ki jo povzroči;
- da vzgojno in vzorno deluje na mladino in okolico;

11.2. Vodje ekip:

- da se ligaške tekme pričnejo točno po rasporedu;
- da rešujejo morebitne spore v skladu s pravilnikom;
- da je avtomat na domačem terenu postavljen po predpisih;
- da omogoči gostujočim igralcem normalne razmere za potek igre: (primeren prostor, ogrevanje, osvetlitev, ozvočenje, prezračevanje, športno navijanje navijačev;)

11.3. Organizator:

- določi termine in ligaške pare;
- poskrbi za nemoten potek lige v okviru terminov;
- da rešuje spore med vodji ekip;
- da redno informira igralce in ekipe o stanju na lestvici;
- poskrbi za pokale in nagrade najboljših uvrščenih ekip in igralcev;
- sodeluje pri organizaciji zaključnega turnirja

12. Startnina in nagrajevanje :

12.1 Startnina : Se določi na začetku vsake sezone v soglasju vseh ekip in se vplača ob prijavi ekipe.

12.2. Razdelitev fonda:

stroški vodenja lige, pokali, praktične nagrade: 20 - 30% skupnega fonda
fond denarnih nagrad: 70 - 80% skupnega fonda

fond za denarne nagrade ekip: 60% fonda denarnih nagrad
fond za denarne nagrade igralcev: 40% fonda denarnih nagrad

12.3. Okvirna razdelitev skupnega fonda :

Število ekip	skupni fond	fond za ekipe	fond za igralce	stroški vodenja
5 ekip	100,00%	41,40%	27,60%	31,00%
6 ekip	100,00%	42,00%	28,00%	30,00%
7 ekip	100,00%	42,60%	28,40%	29,00%
8 ekip	100,00%	43,20%	28,80%	28,00%
9 ekip	100,00%	43,80%	29,20%	27,00%
10 ekip	100,00%	44,40%	29,60%	26,00%
11 ekip	100,00%	45,00%	30,00%	25,00%
12 ekip	100,00%	45,60%	30,40%	24,00%
13 ekip	100,00%	46,20%	30,80%	23,00%
14 ekip	100,00%	46,80%	31,20%	22,00%
15 ekip	100,00%	47,40%	31,60%	21,00%
16 ekip	100,00%	48,00%	32,00%	20,00%

12.4. Razdelitev fonda denarnih nagrad za ekipe:

Število ekip	1. mesto	2. mesto	3. mesto	4. mesto	5. mesto	6. mesto	7. mesto	8. mesto	9. mesto	10. mesto
5 ekip	43.69%	32.36%	23.97%							
6 ekip	37.11%	27.49%	20.36%	15.08%						
7 ekip	37.11%	27.49%	20.36%	15.08%						
8 ekip	33.39%	24.73%	18.32%	13.57%	10.05%					
9 ekip	33.39%	24.73%	18.32%	13.57%	10.05%					
10 ekip	31.09%	23.03%	17.06%	12.64%	9.36%	6.93%				
11 ekip	31.09%	23.03%	17.06%	12.64%	9.36%	6.93%				
12 ekip	29.58%	21.91%	16.23%	12.02%	8.90%	6.59%	4.88%			
13 ekip	29.58%	21.91%	16.23%	12.02%	8.90%	6.59%	4.88%			
14 ekip	28.54%	21.14%	15.66%	11.60%	8.59%	6.36%	4.71%	3.49%		
15 ekip	28.54%	21.14%	15.66%	11.60%	8.59%	6.36%	4.71%	3.49%		
16 ekip	27.81%	20.60%	15.26%	11.30%	8.37%	6.20%	4.59%	3.40%	2.52%	

12.5. Razdelitev fonda denarnih nagrad za igralce:

Število ekip	1. mesto	2. mesto	3. mesto	4. mesto	5. mesto	6. mesto	7. mesto	8. mesto	9. mesto	10. mesto	11. mesto	12. mesto	13. mesto	14. mesto	15. mesto
5 ekip	27.11%	21.69%	17.35%	13.88%	11.10%	8.88%									
6 ekip	24.05%	19.24%	15.39%	12.31%	9.85%	7.88%	6.30%	5.04%							
7 ekip	24.05%	19.24%	15.39%	12.31%	9.85%	7.88%	6.30%	5.04%							
8 ekip	22.44%	17.95%	14.36%	11.49%	9.19%	7.35%	5.88%	4.70%	3.76%	3.01%					
9 ekip	22.44%	17.95%	14.36%	11.49%	9.19%	7.35%	5.88%	4.70%	3.76%	3.01%					
10 ekip	21.49%	17.19%	13.75%	11.00%	8.80%	7.04%	5.63%	4.50%	3.60%	2.88%	2.30%	1.84%			
11 ekip	21.49%	17.19%	13.75%	11.00%	8.80%	7.04%	5.63%	4.50%	3.60%	2.88%	2.30%	1.84%			
12 ekip	21.49%	17.19%	13.75%	11.00%	8.80%	7.04%	5.63%	4.50%	3.60%	2.88%	2.30%	1.84%			
13 ekip	20.91%	16.73%	13.38%	10.70%	8.56%	6.85%	5.48%	4.38%	3.50%	2.80%	2.24%	1.79%	1.43%	1.14%	0.91%
14 ekip	20.91%	16.73%	13.38%	10.70%	8.56%	6.85%	5.48%	4.38%	3.50%	2.80%	2.24%	1.79%	1.43%	1.14%	0.91%
15 ekip	20.91%	16.73%	13.38%	10.70%	8.56%	6.85%	5.48%	4.38%	3.50%	2.80%	2.24%	1.79%	1.43%	1.14%	0.91%
16 ekip	20.91%	16.73%	13.38%	10.70%	8.56%	6.85%	5.48%	4.38%	3.50%	2.80%	2.24%	1.79%	1.43%	1.14%	0.91%

Ob zaključku lige mora organizator podati natančno pisno poročilo o stroških lige in razdelitvi denarnih nagrad iz fonda!

13. Zaključni turnir

Ob zaključku lige se izvede zaključni turnir na katerem imajo pravico sedelovati vsi igralci, ki so sodelovali v ligi. Pravico do izvedbe turnirja ima zmagovalna ekipa v svojem lokalu, ki v sodelovanju z predstavnikom lige, organizirata turnir na katerem se ob koncu tudi razglasijo končni rezultati lige, podelitve pokalov in nagrad ter pogostitev igralcev.

Izvedba in stroški samega zaključnega turnirja (startnina, pokali, nagrade,...) prevzame ekipa, ki izvede zaključni turnir in ne gredo na stroške lige.

14. Prehodni pokal

Hranitelj prehodnega pokala je vedno ekipa, ki je zmagala v zadnji sezoni lige do zaključka naslednje sezone, ko pokal preda novemu zmagovalcu. V primeru 3x zaporednih zmag iste ekipe pride pokal v trajno last oz. ko ekipa v ligi doseže 5 zmag.

15. Organizator lige

Liga je organizirana samoiniciativno med ljubitelji igranja pikada in interesi gostinskih lokalov in ni registrirana pri nobeni pravni osebi, temelji zgolj na upoštevanju FAIR-PLAYA, dolgoletnih izkušnjah in poznanstva med udeleženci lige. Zato se vse udeležence v ligi poziva da čim manj odstopajo od teh pravil in s tem od problemov, ki bi s tem nastali. Vsaka ekipa v ligi sodeluje na lastno odgovornost!

Pravila lige so sprejeta in veljajo za sezono 2005/2006 (Labod, 14/10/2005), za vsako naslednjo sezono so možne spremembe, ki se dodajo tem pravilom!

Predstavniki lige: BEZNIK ANTON: prijavnine, štartnine, pobiranje rezultatov
KOCJANČIČ MARKO: vodenje rezultatov
PAZLAR BRANKO: zaključni turnir, pokali