

# Pravidlá Slovenskej ligy klubov

## Článok 1

### Hlavné ustanovenia

Slovenská liga klubov (ďalej ako SLK) sa koná pod patronátom Slovenskej federácie pétanque (ďalej SFP).

SLK je národná súťaž, ktorej cieľom je pozdvihnúť pétanque na úroveň športu, podporovať pétanque na Slovensku a súťažiť o najlepší slovenský petangový klub podľa pravidiel, ktoré svojou športovou formou zodpovedajú Lige majstrov – **EuroCupu**.

Klub, ktorý vyhrá SLK, má právo reprezentovať SR na tejto prestížnej medzinárodnej súťaži.

## Článok 2

### Poplatky

Každý klub, ktorý sa prihlási do SLK, je povinný do 31. marca daného roku zaplatiť (peniaze musia byť pripísané na účte SFP najneskôr 31.3. daného roku):

- poplatok 45,- EUR
  - nezaplatenie poplatku v stanovenej lehote je pokladané za odhlásenie sa klubu z účasti v SLK pre daný rok
  - poplatok sa nevracia a prepadá v prospech SLK, ak klub odstúpi zo súťaže alebo je diskvalifikovaný

Rozdelenie financií z registračných poplatkov určuje PSFP v nasledovnom poradí:

1. nákup trofejí ( medaile a poháre ) pre 3 najlepšie tímy SLK - výšku investícií do trofejí SLK určuje PSFP
2. príspevok na registračný poplatok do EuroCupu pre nasledujúci rok
3. príspevok pre organizátorov jednotlivých kôl SLK, vypočítaný podľa počtu organizovaných hracích dní,

prostredníctvom šablony

Plné sumy príspevkov budú uplatnené iba pri dostatočnom množstve financií z registračných poplatkov klubov SLK.

Pri nedostatočnom príspevku, klub reprezentujúci SFP na EuroCupe musí doložiť čiastku na účet SFP do termínu, ktorý stanoví PSFP. PSFP uhradí registračný poplatok na účet CEP.

## Článok 3

### Ihriská

Jedna hracia plocha SLK má rozmery minimálne 3 x 12 m, je označená číslom a vizuálne oddelená od ďalších hracích plôch.

Na finálové kolá má jedna hracia plocha SLK rozmery 4 x 15 m.

## Článok 4

### Tímy

Do SLK nastupuje klub s hráčmi, ktorí boli registrovaní v danom klube do termínu 31. marca daného roku.

Klub na každý duel zostaví jeden tím zo 6-9 hráčov za nasledujúcich podmienok:

- 6 hráčov ( minimálne 1 hráč opačného pohlavia )
- 7 hráčov ( minimálne 2 hráči opačného pohlavia )
- 8 hráčov ( minimálne 2 hráči opačného pohlavia )
- 9 hráčov ( minimálne 2 hráči opačného pohlavia )

Hráči tímu musia byť oblečení v rovnakom vrchnom oblečení s nápisom klubu počas celého konania súťaže.

Tím vystupuje pod vedením kapitána, ktorý zodpovedá za športové oblečenie tímu, za vystupovanie tímu, zmeny v zostavách, zastupuje svoj tím v komunikácii s organizátorom SLK.

Kapitán tímu musí napísať súpisku hráčov pred každým duelom. Zmeny počas duelu nie sú možné. Kapitán je povinný zapísať všetky výsledky za svoj klub. Súpiska a zapísané výsledky sú prístupné u rozhodcu pre kapitánov tímov na požiadanie.

V zápasoch dvojíc a trojíc je povolené práve jedno striedanie vrámci tímu, ktoré:

- je možné vykonať iba medzi dvomi hrami
- musí byť ohlásené kapitánovi a rozhodcovi
- hráč musí byť na súpiske pre daný duel
- striedaním je nutné dodržať štruktúru zmiešaných tímov

Hráč, ktorý dohral svoj zápas alebo už bol vystriedaný, nemôže nastúpiť do iného zápasu v danom kole.

Všetci hráči napísaní na súpiske musia byť počas zápasov prítomní, každý odchod je potrebné hlásiť rozhodcovi. V prípade neprítomnosti hráča, nie je možné striedanie v žiadnom zápase.

Rozhodca kontroluje súpisky, prítomnosť hráčov, zloženie tímov a ich rozmiestnenie na ihriskách.

## Článok 5

### Štruktúra súťaže

SLK sa štandardne hrá na kvalifikačné a finálové kolo. Ak je počet prihlásených klubov:

- menej ako 4, SLK sa v danom roku neorganizuje
- medzi 4-6, hrá sa rovno finálové kolo
- viac ako 7 klubov, odohrajú sa aj kvalifikačné kolá

Kvalifikačné kolá sa musia odohrať do konca júla, finálové kolo do konca septembra daného roku. Termíny kôl SLK určuje PSFP na základe kalendára SFP v dostatočnom predstihu.

### 5.0 Kvalifikačné kolá

Kvalifikačné kolá SLK sa hrajú v nasledovných skupinách:

Bratislavská	Západoslovenská	Stredovýchodná
BLESK	PKP	ZEMPLÍN
CAP	KPPS	NOVOKER
GULIVER	LABOULE	PAF
HOHENLOHE	MOPED	ŠÍRAVA
JEWEL	ŠK CÍFER	TONTONS
LABELLE		TURIEC
PRASK		DUKĽA
PREMIER		PEREŠ
SLOPAK		
MPŠ TEAM		

Aktualizácia klubov sa koná každý rok. Nové kluby:

- sú zaradené do príslušnej skupiny podľa svojho sídla
- musia byť prijaté do SFP do 31. marca

Klub berie na vedomie, že sa môže stať organizátorom kvalifikačného kola v prípade losovania. Klub sa môže dobrovoľne uchádzať o organizovanie kvalifikačného kola, oznámi to PSFP do 31. marca. Pridelenie organizácie sa riadi nasledovnými pravidlami:

1. ak je iba jeden záujemca o organizovanie, tak dané kolo organizuje
2. ak je viac záujemcov, PSFP vylosuje organizátora z uchádzajúcich sa klubov
3. ak sa neuchádza žiadny klub, PSFP vylosuje poradie organizátorov danej skupiny
4. ak všetky kluby odmietnu organizovať kvalifikačné kolo, je daná skupina zrušená

Každý klub, ktorý organizuje kvalifikačné kolo nahlási PSFP do 30. apríla:

- miesto konania
- meno rozhodcu SFP
- zloženie jury

Kvalifikačné stretnutia sa konajú pod dozorom licencovaného rozhodcu.

## 5.1 Finálové kolo

Do finálového kola SLK sa postupuje zo skupín uvedených vyššie podľa nasledovného kľúča:

Počet klubov	Počet postupujúcich
1 - 4	1
5 - 8	2
9 - 16	4
16+	6

Celkový počet postupujúcich zo skupín je stanovený po odohraní prvého zápasu. Ak by niektorý tím následne zkontumoval zvyšné zápasy, tak to neovplyvní počet postupujúcich.

Klub musí do 15 dní od ukončenia regionálneho kola ligy potvrdiť svoju účasť vo finále SLK.

V prípade odstúpenia klubu zo SLK pred finále, získava právo nastúpiť ďalší klub danej skupiny v poradí ako skončila základná časť.

Organizátorom finálového kola SLK je PSFP v spolupráci s klubom, ktorý postúpil do finále.

Klub sa môže dobrovoľne uchádzať o organizovanie finálového kola. Pridelenie organizácie sa riadi nasledovnými pravidlami:

1. Aby sa zabezpečilo striedanie dejiska finále SLK medzi regiónmi, tak v nepárnych rokoch (2023, 2025, ...) sa podľa nižšie uvedených pravidiel prednostne vyberá z klubov zo Stredovýchodnej skupiny a v párnych rokoch (2024, 2026, ...) z klubov z Bratislavskej a Západoslovenskej skupiny. V prípade, že žiadny zo zúčastnených klubov zo skupiny s prednostným právom pre daný rok sa neuchádza o usporiadanie finále SLK, tak o organizáciu finále SLK sa môžu uchádzať aj kluby z ostatných skupín. V ďalšom roku sa potom pokračuje podľa vyššie uvedeného kľúča (nepárne roky - Stredovýchodná skupina, párne roky - Bratislavská a Západoslovenská skupina).
2. ak je iba jeden záujemca o organizovanie, tak dané kolo organizuje
3. ak je viac záujemcov, PSFP vylosuje organizátora z uchádzajúcich sa klubov
4. ak sa neuchádza žiadny klub, PSFP vylosuje poradie organizátorov danej skupiny

Klub, ktorý organizuje finálové kolo nahlási PSFP najneskôr 2 týždne pred termínom finále:

- miesto konania
- meno rozhodcu
- zloženie jury

Finálové stretnutia sa konajú pod dozorom licencovaného rozhodcu.

## 5.2 Systém hrania

Duel (zápas dvoch klubových tímov) pozostáva z nasledujúcich zápasov:

<b>1 mix</b>	<b>proti</b>	<b>1 mix</b>
1	proti	1
1	proti	1
1	proti	1
1	proti	1
1	proti	1
<b>2 mix</b>	<b>proti</b>	<b>2 mix</b>
2	proti	2
2	proti	2
<b>3 mix</b>	<b>proti</b>	<b>3 mix</b>
3	proti	3

Poradie zápasov môže byť v odôvodnených prípadoch zmenené organizátorom kola SLK. O tom ktorý duel dvoch klubov bude mať zmenené poradie musí byť rozhodnuté losovaním.

Pri počet tímov  $\leq 6$  systém hrajú všetky prihlásené tímy proti sebe jedenkrát (hrací systém každý s každým). Pre počet tímov  $\geq 7$  a  $\leq 16$  budú tímy rozdelené do štvorčlenných skupín. Rozdelenie do skupín sa riadi rovnakými pravidlami ako nasadzovanie do skupín pri MSR (v prípade, že počet tímov nie je deliteľný číslom 4, tak sa doplnia fiktívne tímy BYE). Rozdiel je v tom, že na MSR sa hrajú skupiny na dve prehry, pri SLK sa hrá v skupine systémom každý s každým.

1. Ak sú dve skupiny tak postupujú prvé dva tímy z každej skupiny.
2. Ak sú tri skupiny, tak postupujú víťazi skupín a najlepší druhý tím s najlepším pomerom skóre zo všetkých odohraných zápasov (bez započítania BYE).
3. Ak sú štyri skupiny tak z každej skupiny postupuje jeden tím.
  - Postupujúce tímy zo skupín dohrajú turnaj systémom každý s každým.
  - Poradie pre nasadzovanie do skupín je dané poradím v predchádzajúcom ročníku SLK.
  - Ak klub neštartoval v predchádzajúcom ročníku SLK, jeho poradie je dané časom prihlásenia sa do daného ročníka SLK, t.j. ak sú prihlásené dva kluby, ktoré neštartovali v predchádzajúcom ročníku SLK, tak klub, ktorý sa prihlásil do SLK skôr je nasadený vyššie.

Príklad 1. nasadenie do skupín pri počte tímov 7

Tím 1, Tím 2, Tím 3, Tím 4, Tím 5, Tím 6, Tím 7, BYE 8 Skupina 1: Tím 1, Tím 4, Tím 5, BYE 8 Skupina 2: Tím 2, Tím 3, Tím 6, Tím 7

Príklad 2. nasadenie do skupín pri počte tímov 9

Tím 1, Tím 2, Tím 3, Tím 4, Tím 5, Tím 6, Tím 7, Tím 8, Tím 9, BYE 10, BYE 11, BYE 12

Skupina 1: Tím 1, Tím 6, Tím 7, BYE 12 Skupina 2: Tím 2, Tím 5, Tím 8, BYE 11 Skupina 3: Tím 3, Tím 4, Tím 9, BYE 10

Odporúča sa v jeden deň odohrať skupinovú časť (každý s každým v skupine) a druhý deň finálovú časť (postupujúci zo skupín hrajú každý s každým).

[Presný rozpis zápasov pre jednotlivé počty tímov tvorí](#)

Prílohu č. 1 SLK

PSFP určí poradie zápasov losovaním na svojom zasadnutí a následne ho oznámi organizátorom, resp. všetkým zúčastneným klubom.

### 5.3 Terminológia

Súťaž pozostáva z duelov medzi dvomi tímami. Jeden **duel** pozostáva z 3 kôl / 11 zápasov. Hraje sa 6 zápasov jednotlivcov, 3 zápasy dvojíc a 2 zápasy trojíc. **Zápas** pozostáva z viacerých **hier** (alebo nahodení košóna).

Za každý vyhratý zápas:

- jednotlivcov sa udeľuje 2 zápasové body ( spolu  $6 \times 2 = 12$  bodov )
- dvojíc sa udeľujú 3 zápasové body ( spolu  $3 \times 3 = 9$  bodov )
- trojíc sa udeľujú 5 zápasové bodov ( spolu  $2 \times 5 = 10$  bodov )

Celkový možný zisk zápasových bodov v jednom dueli je 31.

Víťaz duelu je tím, ktorý získa väčšinu zápasových bodov po 3 kolách duelu a dostáva do tabuľky 3 duelové body.

V prípade kontumácie sa zapisuje výsledok 7:13.

Na určenie konečného poradia sa použijú nasledujúce kritériá:

- Celkový počet duelových bodov
  - Výsledok duelu medzi tímami s rovnakým predošlým ukazovateľom
    - Zápasové body medzi tímami s rovnakým predošlým ukazovateľom
      - Rozdiel skóre z hier medzi tímami s rovnakým predošlým ukazovateľom
    - Získané pozitívne skóre z hier medzi tímami s rovnakým predošlým ukazovateľom
      - Celkový počet zápasov vyhraných v každej fáze duelu medzi tímami s rovnakým predošlým ukazovateľom

Ak aj napriek všetkým kritériám je nerozhodné poradie v skupine, nasleduje mini súťaž v streľbe na presnosť.

Potrebné vybavenie:

- Cieľový kruh s priemerom 1 m
- Strelecký kruh s priemerom 0.5 m
- Cieľová guľa s priemerom 74 mm a hmotnosťou 700 g svetlej farby a hladkým povrchom

Cieľová guľa je vždy umiestnená do stredu kruhu, ktorý je vzdialený 8.5 m od okraja streleckého kruhu.

Sú potrební dvaja rozhodcovia:

- jeden, čo kontroluje pozíciu nôh a prípadný prešľap
- jeden, čo vyhodnocuje správnosť hodu pomocou známok 0, 1, 3 a 5

Priebeh súťaže:

1. Strelecká súťaž pozostáva z dvoch kôl, kde každý hráč bude mať jednu guľu v každom kole, čiže maximálne 2 gule na strieľanie
2. Poradie tímov bude určené losovaním
3. Kapitán klubu určí 6 hráčov klubu pre streleckú súťaž
4. V každom kole budú hráči súťažiť striedavo v poradí ako boli zapísaný, 1 proti 1, 2 proti 2, 3 proti 3...
5. Iba rozhodca alebo poverený organizátor smie vymieňať cieľovú guľu
6. Je zakázané, aby kapitáni klubov, tréneri alebo iní hráči zasiahli do streleckého ateliéru
7. Kapitán klubu alebo tréner môže stáť iba vedľa hráča, nie za kruhmi
8. Strelci musia rešpektovať vzdialenosť min 2 m za streleckými kruhmi

Body sú udeľované rozhodcom a zapisované pri kontrolnom stolíku nasledovne:

- 1 bod - keď je cieľová guľa zasiahnutá správne, ale neopustí cieľový kruh
- 3 body - keď je cieľová guľa zasiahnutá správne, ale opustí cieľový kruh
- 5 bodov - keď je cieľová guľa zasiahnutá správne, ale opustí cieľový kruh a zároveň strelecká guľa neopustí cieľový kruh

Poradie určí celkový počet bodov tímu po 2 kolách súťaže. V prípade rovnosti po 2 kolách, prichádza kolo tzv. náhlej smrti. Strieľa sa za rovnakých podmienok ako v predchádzajúcich 2 kolách, ale bez počítania bodov, zápas prehráva tím, ktorý prvý minie cieľovú guľu za podmienky, že každý tím odhodil rovnaký počet gúľ.

## Článok 6

### Pravidlá

SLK sa riadi [medzinárodnými pravidlami pétanque](#). Rozhodcovia by mali venovať zvýšenú pozornosť dodržiavaniu pravidiel. Hráči musia hrať iba s guľami, ktoré sú od [schválených výrobcov](#).

Pred začiatkom kola skontroluje rozhodca licencie všetkých hráčov, ktorí nastupujú do duelov.

Všetky zápasy sa hrajú na časový limit:

- zápasy jednotlivcov 40 minút + 1 nahodenie
- zápasy dvojíc 50 minút + 1 nahodenie
- zápasy trojíc 60 minút + 1 nahodenie

Počas zápasov majú hráči zakázané používať mobilné telefóny, fajčiť, konzumovať alkohol a musia rešpektovať [kódex hráča SFP](#)

Finále SLK podlieha pravidlám o [kontrolách na alkohol](#).

### Tresty

#### Za odstúpenie zo SLK

Peňažné tresty za odstúpenie zo SLK, podobne ako má CEP:

- Zaplatené štartovné sa nevracia v žiadnom prípade
- Do konca apríla = 0 EUR
- Do konca júla = neodohranie základnej skupiny = 45 EUR
- Do konca septembra = neodohranie finálovej skupiny = 45 EUR + zákaz hrania SLK na ďalší rok

## Za odstúpenie z organizácie SLK

Klub, ktorý sa prihlásil, ale nezorganizoval dané kvalifikačné kolo alebo klub, ktorý bol vylosovaný a odmietol/nezorganizoval dané kvalifikačné kolo, bude potrestaný pokutou vo výške 500,- EUR a zákazom účasti v SLK na nasledujúci rok.

Pokiaľ klub v priebehu 3 rokov opakovane takto poruší pravidlá, bude potrestaný pokutou 1.000,- EUR a zákazom účasti v SLK na dobu 2 rokov.

Pokuty sú splatné do 14 dní na základe výzvy PSFP na zaplatenie, ktorá bude zaslaná predsedovi daného klubu emailom.

## Protesty

Kapitán podáva protesty rozhodcom za svoj tím, pričom za seba je oprávnený podať protest každý hráč.

Protesty, ktoré je možné riešiť/preukázať na mieste, je potrebné podať okamžite pri ich zistení, inak sa na ne neprihliada. Takéto protesty sa podávajú ústne, privolaním rozhodcu a opisom situácie. Rozhodca následne spraví zápis a informuje PSFP a DK.

# Článok 7

## EuroCup

Víťazný klub SLK musí potvrdiť prezídiu SFP ( ďalej PSFP ) svoj záujem reprezentovať Slovensko na Lige majstrov/EuroCupe (ďalej len EuroCup) do 31. januára.

V prípade nezájmu víťazného klubu SLK sa právo účasti v EuroCupe prenáša na ďalší klub v poradí SLK atď., ktorý PSFP informuje o poste náhradníka najneskôr do 3 dní od prejavenia nezájmu víťazného klubu SLK.

Náhradný klub musí svoj záujem reprezentovať Slovensko na EuroCupe potvrdiť najneskôr do 7 dní od oznámenia, že sa stáva náhradníkom.

Klub, ktorý prijme právo účasti na EuroCupe, je povinný dodať detaily týkajúce sa svojej účasti do 28. februára roku, v ktorom mu prináleží právo účasti na EuroCupe.

## Článok 8

### Záverečné ustanovenia

Kluby si hradia všetky náklady súvisiace so účasťou v SLK (cestovné náklady, náklady na ubytovanie a stravovanie, prípadne iné náklady).

Klub, zodpovedný za organizáciu daného kola SLK, súčasne berie na vedomie, že poskytne pomoc s organizáciou pobytu účastníkov v mieste konania, ak o túto pomoc účastníci prejavia záujem.

V prípade nepredvídateľných udalostí (záplava, iná živelná pohroma...) stanoví PSFP náhradný termín konania sa kvalifikačného kola tak, aby boli dodržané termíny.

### Harmonogram SLK

- Do konca Januára
  - potvrdenie účasti víťazného klubu predchádzajúceho ročníka na EuroCupe
- Do konca Februára
  - finálne potvrdenie účasti v EuroCupe, v prípade náhradného klubu
- Do konca Marca
  - registrácie klubov do aktuálneho ročníka SLK
  - uzatvorenie súpisiek klubov pre aktuálny ročník SLK
  - zaslanie žiadosti o organizovanie kvalifikačného kola PSFP
- Do konca Apríla
  - výber organizátorov kvalifikačných kôl
  - oznámenie miesta konania kvalifikačných kôl
- Do konca Júla
  - odohranie kvalifikačných kôl
  - výberu organizátora finálového kola
- Koniec Septembra
  - odohranie finálového kola

From:

<https://sfp.sk/> - SFP

Permanent link:

[https://sfp.sk/doku.php?id=sutaze:liga:pravidla\\_2026](https://sfp.sk/doku.php?id=sutaze:liga:pravidla_2026)

Last update: **2026/05/14 05:20**

