VŠEOBECNÁ SPORTOVNÍ PRAVIDLA UŠO
platná od 1. 8. 2022

Definice - základní pojmy

Organizátoři, pořadatelé jsou fyzické nebo právnické osoby pověřené UŠO organizací soutěží.
Terč - všechny hrací segmenty včetně nulového pole
Hráč - pod pojmem hráč jsou zahrnuty všechny osoby, startující v jakékoliv soutěži a kategorii moderních šipek. Účastí v takové soutěži se hráč zavazuje respektovat platná Sportovní pravidla a Soutěžní řád UŠO.
Hráč-host – Hráč, který se zúčastní v sezóně turnaje započítávaného do ČP a neposkytne pro účely evidence rod. číslo. Hráč-host nebude evidován a nebude zveřejňován v pořadí Českého poháru.
Registrovaný hráč – hráč, kterému bylo na základě poskytnutí rod. č. (např. jeho účastí v turnaji) přiděleno registrační číslo. V případě, že hráč není aktivní 2 sezóny v řadě, může být z evidence registrovaných hráčů vyřazen.
Licencovaná soutěž – taková soutěž, které se může zúčastnit jen licencovaný hráč, tj. hráč s uhrazeným členským příspěvkem UŠO. (např. turnaje pořádané EDU resp. IDF, Mistrovství ČR, turnaje TOP RGP, Nominační RGP a RGP dospělých, Superliga UŠO, ligová a pohárová soutěž UŠO, apod.).
Krátkodobý jednorázový členský příspěvek UŠO – umožňuje registrovanému nelicencovanému hráči účast v turnajích RGP a v Nominační RGP z programu jedné konkrétní RGP.
Licencovaný hráč UŠO – registrovaný hráč, který není zároveň licencovaným hráčem jiného svazu (mimo ČŠO) působícího na území České republiky se zaplaceným členským příspěvkem UŠO pro danou ligovou sezónu, případně její jarní část.
Licencovaná soutěž jiného svazu (mimo ČŠO) – taková soutěž, která by v případě pořádání UŠO byla licencovanou soutěží.
Licencovaný hráč jiného svazu (mimo ČŠO) – hráč registrovaný, resp. nastupující v licencované soutěži „jiného svazu“. Tzn., že za licencovaného hráče jiného svazu je považován hráč, který je na ligové soupisce k utkání jiného svazu, hráč nastoupivší v turnaji mistrovství svazu a v turnaji další nejvyšší kategorie svazu, a to bez ohledu na licenční podmínky, pravidla či názvosloví jiného svazu. Rozhodující pro určení, zda je posuzovaný subjekt „jiným svazem“, je výhradně v kompetenci VV UŠO.
Rozhodčí – osoba, člen UŠO, pověřená pořadatelem řízením soutěže po sportovně technické stránce.
Licencovaný rozhodčí – rozhodčí, který splnil kvalifikační podmínky pro přidělení licence rozhodčího.
Sekretář (např. oblastní, krajský) - řídí sportovní soutěže v dané oblasti, regionu, kraji. Všechny jeho pravomoci a povinnosti určuje vnitřní předpis UŠO.
Leg - legem se rozumí jedna konkrétní hra, složená z několika kol mezi dvěma a více hráči. V jednom kole má hráč maximálně tři hody šipkou směrem k terči.
Zápas - rozumí se odehrání předem stanoveného počtu legů (VL nebo HL – viz. níže), tvořících jeden zápas mezi dvěma či více hráči
Utkání – rozumí se odehrání předem stanoveného počtu zápasů, tvořících utkání mezi dvěma družstvy (týmy)
DO = double out - ukončování hry dvojnásobným polem příslušné hodnoty
MO = master out - ukončování hry trojnásobným nebo dvojnásobným polem příslušné hodnoty
SO = single out - ukončování hry jakýmkoliv polem příslušné hodnoty
DI = double in - otevírání hry jakýmkoliv dvojnásobným polem
KO systém - herní systém tzv. jednostranného pavouka, tj. účastník vypadává z turnaje při první prohře
DKO systém - herní systém tzv. oboustranného pavouka, tj. účastník vypadává z turnaje při druhé prohře, tzn., že se finále může skládat z jednoho (jen zvítězí-li neporažený hráč) nebo ze dvou utkání
ŠVS systém - herní systém tzv. švýcar, kdy všichni účastníci hrají stejný počet zápasů, které mohou být i remízové. V jednotlivých kolech hrají spolu soupeři v danou chvíli podobné výkonosti. Nikdy spolu ovšem nehrají 2x. Max počet herních kol odpovídá počtu kol stejného počtu účastníků v modelu KO.
VL = vítězné legy – počet legů potřebných k vítězství v zápase (např. 2 VL – k vítězství je třeba vyhrát 2 legy, tzn., že se v utkání odehrají celkem nejméně 2 a nejvíce 3 legy)
HL = hrané legy - počet povinně hraných legů v zápase (např. 2 HL – v zápase je třeba odehrát přesně dva legy, tzn., že výsledek může být 2:0 nebo 1:1 nebo 0:2)
HLS = Hlavní ligovou soutěž družstev
LSŽ = Ligovou soutěž ženských družstev
LSM = Ligovou soutěž družstev mládeže
LPU = Ligový pohár UŠO družstev
SL = Superliga

A. Základní pravidla

A.1. Tato pravidla určují obecná ustanovení, podle kterých jsou organizovány soutěže konané v rámci Unie šipkových organizací – dále jen UŠO, sekce moderní šipky. Obsahují základní ustanovení, definice a pravidla platná pro všechny soutěže UŠO.

A.2. V případě, že určité problémy neřeší některé z následujících ustanovení, platí pro tyto ustanovení Soutěžního řádu pro danou sezónu, případně rozhodnutí osob nebo orgánů (respektující pravidla, soutěžní řád, duch fair play a podstatu šipkového sportu) v tomto pořadí: hráči (shoda hráčů hrajících utkání), rozhodčí turnaje-utkání (kapitáni družstev v ligovém nebo pohárovém utkání), oblastní sekretář nebo jury turnaje, VV SDK resp. STK, SDK UŠO.

B.1. Šipkové přístroje

B.1.1. Pro soutěže konané pod hlavičkou UŠO se používají šipkové přístroje, které schválí UŠO.

B.1.2. Pro soutěže mládeže se mohou používat i nástěnné elektronické terče, které jsou vybaveny ukazatelem stavu a kol, či jiné terče odpovídající svým tvarem a funkčností základním standardům šipkového sportu.

B.2. Šipky

B.2.1. Šipka se skládá z vlastního těla šipky, které je z jedné strany opatřeno umělohmotným hrotem a z druhé strany násadkou, která může být složena z více částí - zadní závaží, násadka, upevnění letky, letka, koncovka apod.

B.2.2. Předepsané míry a váhy kompletní šipky: minimální délka = 60 mm, maximální hmotnost = 20 g. Další míry, materiál ani tvar nejsou limitovány.

B.2.3. Každý hráč hraje v soutěži předepsanými šipkami a je povinen je předložit na požádání rozhodčímu ke kontrole.

B.3. Hrací sál, hrací prostor a zdravotní zóna

B.3.1. Za hrací sál se považuje místnost, oddělený prostor, ve které jsou umístěny soutěžní terče.

B.3.2. V každém hracím sále platí zákaz kouření definovaný mimo jiné zákony ČR. Pořadatelé a rozhodčí jednotlivých soutěží mohou zákaz kouření rozšířit i na kouření, či inhalaci kuřáckých náhražek apod. Za dodržování tohoto pravidla zodpovídají v ligové soutěži předsedové klubů (volbou nekuřáckého hracího místa) a při utkání za své týmy kapitáni zúčastněných družstev. Za dodržování tohoto pravidla v turnajích zodpovídají pořadatelé a rozhodčí (volbou nekuřáckého sálu) a samotní účastníci turnajů.

B.3.3. Za hrací prostor se považuje prostor do vzdálenosti 3,60 m od zadní stěny šipkového přístroje. Šířka hracího prostoru nesmí být menší než 1,2 m. Bok šipkového přístroje musí být umístěn nejméně ve vzdálenosti 30 cm od stěny. Výška hracího prostoru (vzdálenost mezi podlahou a stropem) nesmí být menší než 2,30 m. Případné zmenšení hracího prostoru při turnajové soutěži musí být schváleno rozhodčím této soutěže, pro umístěný ligový přístroj musí dát písemný souhlas oblastní sekretář. Pokud je vhozena první šipka v zápase, nemůže již být případně nevyhovující hrací prostor předmětem protestu.

B.3.4. Uvnitř hracího prostoru je umístěn šipkový přístroj a odhodová čára. Jiná zařízení zde nesmějí být umístěna. Do hracího prostoru mají vstup pouze hráči, kteří hrají daný zápas a rozhodčí, resp. technik, jeli o to některým z hráčů z důvodů řešení sporu požádán.

B.3.5. Doporučuje se, aby pořadatel (domácí tým) zajistil minimální teplotu 18°C ve výši 1,5 metru.

B.3.6. V průběhu soutěžního zápasu, resp. utkání, nesmí žádný z jeho účastníku v hracím prostoru nejen kouřit, ale ani konzumovat nápoje či jídlo, používat elektronická a komunikační zařízení, sluchátka apod.

B.4. Čára hodu

B.4.1. Střed terče - v ideálním případě je střed terče umístěn ve výšce 1,73 m. Dovolená je tolerance max. patnácti výškových milimetrů. Tedy 7,5 mm v obou směrech.

B.4.2. Čára hodu je vodorovná přímka v úhlopříčné vzdálenosti 2,935 m od středu terče. V případě nastavení ideální výšky je kolmá vzdálenost odhodové čáry od terče 2,37 m.

B.4.3. Odhodová čára musí být pevně vyznačena nejméně v šíři 25 cm do obou stran od osy terče, která je vyznačena středem dolní hrany šipkového přístroje. Odhodová čára je vyznačena vždy tak, že se na této nestojí.

B.5. Hod

B.5.1. Pro každé kolo má hráč k dispozici maximálně 3 šipky, které hází směrem k terči. Šipky hází postupně jednu po druhé vlastní rukou.

B.5.2. Hod se provádí vstoje. Výjimkou může být pouze zranění nebo zdravotní handicap vyžadující změnu postoje.

B.5.3. Při hodu musí hráč stát v daném hracím prostoru a nesmí překročit linii čáry hodu. Pomyslné linie vyznačující hrací prostor nesmí přesahovat žádná část těla hráče.

B.5.4. Šipky vypadlé hráči z ruky lze házet znovu jen v případě, že k vypadnutí došlo náhodně. Nelze jimi házet v případě, kdy hráč 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 šipkového přístroje nebo od okolního prostoru, či předmětu.
B.5.5. Hodí-li hráč šipku mimo terč s bodovými výsečemi nebo mimo šipkový přístroj, je hod považován za uskutečněný (i v případě rozhozu na střed) a hod se odečítá i v tom případě, že přístroj šipku neodečte.
B.5.6. Hráč, který zahajuje další sérii hodů, je povinen si šipkový přístroj překontrolovat, zda je správně nastaven.
B.5.7. Přepne-li hráč neúmyslně svému soupeři tak, že je přístroj opět nastaven na něj samého, resp. na spoluhráče, pak přepne přístroj do následujícího kola a na správného hráče. Jestliže zápas nebude dohrán do 10. Resp. 15. Kola (kola určuje přístroj) dle druhu hry, pak hráč, který chybně přepnul přístroj první, prohrává leg, jestliže se hráči, či rozhodčí, nerozhodli pro jiné řešení neodporující duchu fair play.
B.5.8. V případě, že hráč přepne chybně po druhé v jednom legu nebo tak učiní úmyslně, prohrává leg.
B.5.9. Odhodí-li hráč šipku dříve, než mu signalizuje přístroj nebo v případě, že přístroj hod nezaznamená a šipka je v terči, může být tento hod dodatečně zaznamenán jen se souhlasem soupeře nebo rozhodčího. Jinak se považuje tento hod za uskutečněný.
B.5.10**.** Body registrované na přístroji jsou závazné pro všechny hráče, nedojde-li k dohodě o opravě a způsobu opravy, v duchu pravidel a hry fair play, všemi hráči, resp. rozhodčími. Opravu chybného zápisu na přístroji učiní rozhodčí vždy v případě ukončování legu, jestliže je prokazatelné, že hráč hodil příslušné pole (a šipka je v tomto poli zabodnuta) potřebné k ukončení legu a přístroj tento hod nezaznamenal, zaznamenal chybně apod. a v případě, že je zřejmé, že hráč nehodil příslušné pole a přístroj hod chybně zaznamenal a hru ukončil.
B.5.11. Pokud šipkový přístroj prokazatelně během jednoho legu zapíše třikrát chybný údaj, je to považováno za poruchu a leg se opakuje.
B.5.12. V případě, že hráč přepne na dalšího hráče v době, kdy ještě nejsou vytaženy všechny šipky, je hráč povinen upozornit soupeře nebo rozhodčího na tuto skutečnost. Šipky vytahuje až po tomto upozornění. Pokud přitom dojde ke změnám na displeji, tento hráč nakredituje další leg, ve kterém nastaví stejné kolo a stejný počet bodů a leg pokračuje.
B.5.13. Změní-li hráč komukoliv číslo na displeji nebo počet šipek v kole neoprávněným způsobem (např. šipkou, neoprávněným odepsáním při vytahování šipek apod.) a tento krok nejde napravit prohrává leg s výjimkou uvedenou v B.5.14.
B.5.14. Dojde-li při zahájení legu k záměně pořadí hráčů (dvojic) a na tuto chybu je upozorněno před odhozením šipky hráčem (dvojicí) č. 2, pak hráč (dvojice), která chybovala, nakredituje a navolí novou hru a nedohraný leg se opakuje. V případě, že na chybu není upozorněno dříve, než hráč č. 2 odhodí první šipku, pak se leg dohrává tak jak byl započat a k výměnám hráčů (dvojic) při zahájení legu dojde v následujícím legu.
B.5.15. Pokud se soutěže účastní hráč s tělesným handicapem, jeho pozici na čáře hodu určuje v turnajích rozhodčí a v ligové soutěži oblastní sekretář, pokud se kapitáni družstev nedohodnou.

B.6. Hod jednou šipkou na střed
B.6.1. Hráč má k dispozici max. 3 šipky
B.6.2. Platí první zabodnutá šipka a hráč již další šipku nesmí odhodit.
B.6.3. V souboji vítězí hráč, jehož šipka je zabodnuta blíže středu terče.
B.6.4. Zasáhnou-li oba hráči červený nebo oba modrý střed (**z červeného i modrého středu se šipka vytahuje**), případně jsou-li jejich šipky ve stejné vzdálenosti od středu, musí se rozhazovat ještě jednou, přičemž hrají v opačném pořadí.
B.6.5. V modrém středu se vzdálenost od červeného středu již nepočítá.
B.6.6. V červeném středu se vzdálenost od absolutního středu terče již nepočítá.
B.6.7 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.
B.6.8. Pokud se ani druhému hráči nezabodne ani jedna ze tří šipek, opakují hráči tento rozhoz znovu ve stejném pořadí.
B.6.9. Pokud hráč svému soupeři svým hodem vyrazí šipku v terči již zabodnutou, oba hráči tento rozhoz opakují znovu ve stejném pořadí.
B.6.10. Oba hráči vytahují šipky z terče, až když si pozici šipek v terči vzájemně odsouhlasí.
B.6.11. V zápase dvojic absolvuje výše uvedený souboj na jednu šipku z každé dvojice pouze jeden hráč (**jako první může házet kdokoliv z dvojice**).
B.6.12. Pokud první hráči nerozhodnou, jsou v druhém souboji vystřídáni dalšími hráči z dvojice (resp. čtveřice v případě ligového utkání dvojic), a to v opačném pořadí. To se opakuje tak dlouho, dokud není rozhodnuto o vítězi v souboji jednou šipkou na střed.

B.7. Zahájení zápasu
B.7.1. Hráči se musí od vyvolání dostavit k terči a zahájit zápas nejpozději do tří minut

B.7.2. Ve všech soutěžích UŠO, neurčí-li pravidla konkrétní soutěže jinak, rozhoduje o hráči (dvojici, družstvu), který zahajuje zápas, souboj jednou šipkou na střed. Tento souboj na jednu šipku začíná hráč (dvojice, družstvo) uvedený na zápise v utkání jako první. Vítěz tohoto souboje určí, kdo (hráč, dvojice, družstvo) utkání začíná.
B.7.3. Jakmile je zápas zahájen, v jeho průběhu neplatí pravidlo tří minut. Jakmile šipkový přístroj je nastaven na daného hráče, je tento povinen neprodleně odhodit všechny tři šipky. Za přiměřenou dobu na odhození všech tří šipek se považuje 30 vteřin od nastavení přístroje na hráče. Přestávka mezi jednotlivými legy je max. 30 vteřin. Úmyslné zdržování je považováno za nesportovní chování, které lze disciplinárně řešit.

B.8. Zakončení her
B.8.1. Počet šipek hozených hráči ve hře nemusí být stejný. Vítězí ten hráč, který jako první dosáhne stanovené hranice hrané hry bez ohledu na počet hozených šipek.
B.8.2. V případě, že hráči ve stanoveném počtu kol neukončí hru, rozhodne se o vítězi hodem jednou šipkou na střed (B6).

B.9. Určení pořadí
B.9.1. O pořadí v soutěžích hraných systémem každý s každým (ligová soutěž družstev, turnaje jednotlivců a dvojic hrané tímto modelem apod.) rozhodují:
1) Celkový počet získaných bodů ze všech utkání.
2) Celkový počet bodů ze vzájemných utkání.
3) Rozdíl ve skóre dílčích zápasů ze vzájemných utkání (jen v týmových soutěžích).
4) Rozdíl ve skóre legů ze vzájemných utkání (jen v turnajích nehraných modelem 1 leg = 1 bod).
5) Větší počet vyhraných vzájemných zápasů (jen v turnajích hraných modelem 1 leg = 1 bod)
6) Rozdíl ve skóre dílčích zápasů ze všech utkání (jen v týmových soutěžích).
7) Rozdíl ve skóre legů ze všech utkání (jen v turnajích nehraných modelem 1 leg = 1 bod).
8) Větší počet vyhraných zápasů ze všech zápasů (jen v turnajích hraných modelem 1 leg = 1 bod)
9) a) Týmová hra 701 DO na jeden leg – jen v turnajích týmových soutěží kat. MČR
   b) Lepší umístění v plovoucím žebříčku a při shodě v průběžném pořadí ČP jednotlivců – jen pro turnaj TOP
   c) Dodatkový zápas – v turnajích kat. Open, RM, RGP a MČR jednotlivců a dvojic
   d) Lepší umístění v krajském žebříčku – jen pro turnaj TOP RM (na 1. TOP po skončení krajského žebříčku je rozhodující konečný žebříček, na dalších TOP již aktuální žebříček)
   e) Los – týmové ligové soutěže.

B.9.2. Pořadí v soutěžích hraných KO, resp. DKO modelem určuje pozice, na které hráč, dvojice, resp. tým v příslušném pavouku skončí.
B.9.3. Redukované pořadí upřesňuje pořadí na dělených pozicích. Lepší z dělené pozice je vždy ten, kdo byl vyřazen nejúspěšnějším soupeřem. Redukované pořadí se užívá např. při určení náhradníků na postupové pozice, určení nejlepší ženy ve smíšeném turnaji apod.

B.9.4. O pořadí v soutěžích hraných švýcarským systémem (ŠVS) rozhodují:
1) Celkový počet bodů získaných ze všech utkání, kdy každý vyhraný 1 leg = 1 bod.
2) Počet bodu získaných soupeři daného hráče.
3) Koeficient, který je tvořen body jednotlivých soupeřů vynásobených počtem legů (bodů), ve který s nimi vždy daný hráč zvítězil.
V případě určení postupu do play off, resp. finálové dohrávky jsou další pomocná kritéria:
4) Vzájemný zápas
5) Pořadí v plovoucím žebříčku UŠO pro nasazování do turnajů
6) Dodatkový zápas
Kritéria 1) - 3) posuzuje software Varan, kritéria 4) – 6) rozhodčí s tím, že může dát přednost dodatkovému zápasu 6) před určení pořadí na základě plovoucího žebříčku 5).

C. Všeobecný herní řád

C.1. Systém turnajů a klubových soutěží.
Hraje se podle předem stanoveného soutěžního řádu pro danou hráčskou sezónu, který schvaluje UŠO, popřípadě jednotlivé členské svazy UŠO (pro klubové soutěže).

C.2. Turnajová pravidla
C.2.1. Všichni hráči, kteří hrají soutěže UŠO, jsou povinni respektovat jejich pravidla, případně doplňující pravidla organizátorů, která musí být zveřejněna před zahájením soutěže vhodnou formou.
C.2.2. Je-li hráč vyzván k nastoupení do utkání, přestože již dvakrát prohrál v turnaji hraném DKO systémem, resp. prohrál jedenkrát v turnaji hraném KO systémem, nesmí do takového utkáni nastoupit a

je povinen tuto skutečnost neprodleně nahlásit rozhodčím. V případě, že do utkání nastoupí, bude to považováno za nesportovní chování (viz disciplinární řád).

C.3. Rozhodování - rozhodčí

C.3.1. 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.
C.3.2. Ve věcech herních pravidel v kterékoli soutěži UŠO přísluší rozhodování rozhodčím 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.
C.3.3. Licencovaný rozhodčí řídí turnaje jednotlivců a dvojic a může jím být výhradně člen UŠO.
C.3.4. Základní licenci rozhodčího lze získat na základě doporučení příslušného kraje úspěšným složením testu. Testování probíhá online. Licence platí 3 roky od složení testu.
C.3.5. Prodloužení licence rozhodčího je možné 2 způsoby:

- Opětovným složení testu. V takovém případě licence platí další 3 roky od složení posledního úspěšného testu.
- Absolvováním školení rozhodčích. V takovém případě se licence prodlužuje o 1 rok.

C.4. Organizace turnajů

C.4.1. Soutěže UŠO organizují ti, kteří k tomu získali pověření od VV UŠO. Toto ustanovení neplatí pro místní turnaje.

C.5. Přihlášky k soutěži

Účast v soutěži potvrdí hráči (družstva) podáním přihlášky ve stanoveném termínu a splněním ostatních podmínek pro danou soutěž. Organizátoři soutěže mají právo odmítnout účast hráče (družstva), který včas nepodal přihlášku. Musí však stejným způsobem postupovat u všech. Odmítnout hráče (družstvo) včas přihlášeného do soutěže mohou organizátoři v následujících případech:
a) hráč (hráči klubu) nemá zaplacen hráčský příspěvek UŠO a v soutěži je zaplacení stanoveno jako podmínka
b) je pod vlivem alkoholu, drog, dopingových látek
c) chová se jiným nevhodným způsobem, který by mohl narušit průběh soutěže.
d) nesplňuje event. další kritéria, která jsou pro soutěž vypsaná (např. věková, nominační apod.)
e) hráč má zákaz od disciplinární komise UŠO, resp. krajské disciplinární komise UŠO, je-li registrován jen v jedné z těchto organizací a k porušení pravidel došlo na akci pořádané právě touto organizací (v místních turnajích může tento zákaz vyslovit i pořadatel)

C.6. Průběh soutěží

C.6.1. Před zahájením soutěží je každý hráč (družstvo) 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.
C.6.2. Žádný hráč (družstvo) se nesmí přihlásit do jedné soutěže více než jednou.
C.6.3. V soutěži družstev mohou startovat pouze hráči uvedení jmenovitě na soupisce družstva pro danou soutěž a mají uhrazen členský příspěvek UŠO, jestliže je to dáno podmínkami soutěže.
C.6.4. Ve všech soutěžích je hráč přihlášený do soutěže povinen na požádání organizátora prokázat svou totožnost vhodným dokladem – např. průkazem, hráče, občanským průkazem apod.
C.6.5. Organizátoři soutěží vždy předem uvedou začátek soutěží, a pokud to situace umožňuje i předpokládaný časový průběh.
C.6.6. V každé soutěži jsou hráči (družstva) v daném časovém okamžiku vyvoláni, aby se dostavili k určenému terči. Pokud tak neučiní hráč, resp. ani jeden z hráčů družstva, po opakovaném ohlášení, má právo organizátor soutěže tyto hráče (družstva) diskvalifikovat. Pokud se jeden z hráčů (družstvo) nedostaví k terči do 3 minut od prvního vyvolání, jeho soupeř toto nahlásí organizátorům. Poté je hráč (družstvo) znovu vyvolán a nedostaví-li se opět do 3 minut, zápas prohrává a jeho soupeř vítězí bez boje.
C.6.7. Organizátoři mají právo změnit pořadí zápasů. O všech změnách musí být hráči (družstva) včas a s dostatečným časovým předstihem informováni.
C.6.8. Neodehraje-li přihlášený hráč, dvojice, resp. družstvo ani jeden zápas na soutěžním turnaji, je z turnaje vyloučen bez náhrady startovného a ve výsledkové listině nebude vůbec uveden.

C.8. Vzhled, chování a vystupování všech zúčastněných při soutěži

C.8.1. Hráč k soutěžním zápasům nastupuje vždy ve vhodném oděvu. Hráč nesmí k zápasu nastoupit např. bos, do půl těla apod. Svým vzhledem nesmí znevažovat danou soutěž. Důraz na důstojnost vzhledu účastníků soutěží se může lišit dle významu konkrétní soutěže.

C.8.1.1. V jednotlivých soutěžích mohou být zpřísněny podmínky pro soutěžní úbor hráče a může být určen rozhodčí, v jehož náplni je posouzení a rozhodování o tomto. V takovém případě je rozhodnutí takto určeného rozhodčího závazné. Každý hráč má právo být jedenkrát napomenut a může být vyzván k nápravě stavu. Při druhém napomenutí následuje vyloučení z dané soutěže.
C.8.1.2. V turnajích TOP 12 æ TOP 24 a v semifinálových a finálových zápasech MČR jednotlivců musí hráči nastupovat vhodně společensky oděni. Za vhodnou je považována plná, jednobarevná černá společenská nebo sportovní obuv, černé společenské dlouhé kalhoty nebo oficiální reprezentační kalhoty, u žen je přípustná černá sukně délkou ke kolenům nebo delší, košile, resp. polokošile (vždy s límečkem) – může být dres, je-li alespoň v podobě polokošile. Další nespolečenské doplňky jsou obvykle považovány za nevhodné (čepice, kšiltovky, šály, ledvinky, …). Výjimky jsou přípustné jen v případě souhlasu určeného rozhodčího. Hráč je povinen o výjimku požádat před zahájením turnaje!
C.8.2. Soupeř hráče provádějícího hod musí stát min. 0,5 metru za ním.
C.8.3. Všichni účastníci zápasu v průběhu hodů omezí své pohyby a verbální projevy na minimum, přičemž za hrubé nesportovní chování se považuje nevhodné komentování výkonu soupeře v průběhu utkání, což v závažných případech může vést i k vyloučení hráče (družstva) z daného utkání, o čemž rozhoduje organizátor (rozhodčí) soutěže. Toto platí i pro hráče (družstva) diváky, kteří právě nehrají.
C.8.4. Přerušení hry je možné pouze:
a) při poruše šipkového přístroje, v tom případě se rozehraný leg opakuje od začátku
b) při závadě na šipkách hráče,
c) v případě odůvodněné žádosti hráče (družstva) k opuštění hracího prostoru,
C.8.5. 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 (družstvo) nárok na pokračování ve hře a zápas je ukončen v jeho neprospěch.
C.8.6. Organizátoři soutěží UŠO mají právo zakázat požívání alkoholu, případně jakýchkoliv jiných nevhodných látek v kterékoli soutěži organizované v její pravomoci.
C.8.7. **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 nebo kreditů za zatím odehrané hry. Podle míry prohřešku a vzhledem k postavení turnaje v hierarchii soutěží může být hráč vyloučen i z celého turnaje s nulovým bodovým ohodnocením, příp. i navržen na vyloučení z UŠO.**
C.8.8. Ve vyhrazeném prostoru pro zápasy turnajů TOP 12 a 24 bez výhrad a v ostatních turnajích při zápasech hraných na pódiu nebo ústředním terči (pokud jsou přenášeny televizí), je zakázáno požívat alkoholické nápoje. Totéž platí i pro veškeré ceremoniály, rozhovory pro média, tiskové konference apod.
C.8.9. Hráč může při turnaji, utkání či zápasu propagovat vhodnou formou sponzora, klub apod. Za vhodnou formu je považována reklama umístěná na oděvu apod.
C.8.10. Ve všech soutěžích, turnajích, utkáních a zápasech, které jsou buď pořádány, či spolupořádány UŠO, EDU a IDF nebo jsou do soutěží UŠO, EDU a IDF jakkoliv začleněny je zakázána jakákoliv forma propagace domácích šipkových organizací a zahraničních organizací, které nejsou členem EDU, IDF nebo WDF.

D. Protesty
Každý hráč, klub nebo družstvo má právo podat protest proti porušení Pravidel nebo Soutěžního řádu UŠO. Způsoby, formy a správní poplatky protestů řeší **Disciplinární** řád na danou sezónu a danou soutěž.

E. Členský příspěvek UŠO
E.1. Kdokoliv může požádat o zaregistrování = přidělení reg. čísla. Registrační číslo se přiděluje online na webu UŠO.
E.2. Členský příspěvek UŠO pro členy od 18 let činí 500,- Kč na období od 1. 7. do 31. 7. Na období od 16. 1. do 31. 7. činí členský příspěvek UŠO 300 Kč.
E.3. Pro zjištění skutečnosti, zda je hráč řádným členem UŠO jsou rozhodující údaje v centrální evidenci na sekretariátu UŠO.

F. Závěrečné ustanovení
F1. VV UŠO si vyhrazuje právo v průběhu sezóny změnit, popřípadě doplnit Sportovní pravidla všech soutěží, a tyto změny dát včas a vhodným způsobem na vědomí všem, jichž se týkají. V případě nejasností, je za rozhodující verzi pravidel považována verze uvedená na internetových stránkách www.sipky.org .
F2. V případě mimořádných a nepředvídatelných situací, může dojít k přerušení nebo zrušení soutěží. Rozhodovací pravomoc má v tomto případě předsednictvo, potažmo VV UŠO ve spolupráci s SDK UŠO.
F3. V případech, které neřeší výše uvedená pravidla, rozhoduje SDK UŠO nebo tímto orgánem pověřená komise rozhodčích.