

Regulamin Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta

Rozdział I Definicje

Rozdział II Podstawowe zasady gry

Rozdział III Regulamin rozgrywek indywidualnych

1. System rozgrywek indywidualnych
2. Punktacja
3. Termin turnieju i opłaty startowe
4. Przebieg turnieju
5. Przebieg meczu

Rozdział IV Regulamin rozgrywek drużynowych

1. Struktura ligi
2. System zgłoszeń ligowych
3. Drużyna i zawodnicy
4. Termin meczu ligowego
5. Przebieg meczu ligowego

Rozdział V Sąd koleżeński

Rozdział I Definicje

1. **Lotka**, przedmiot przystosowany do gry w darta, którego długość nie przekraczającą 16,8 cm, maksymalna masa 18g (przy przyjętej tolerancji +/- 5%). Lotka, co do zasady składa się z 4 elementów (pióro, trzpień, barrela i końcówka)
2. **Soft dart**, odmiana gry w darta, do której wymagane jest posiadanie lotek o miękkiej (plastikowej) końcówce. Gra odbywa się na przystosowanych do gry w soft darta, dziurkowanych tarczach elektronicznych
3. **Steel dart**, odmiana gry w darta, do której wymagane jest posiadanie lotek o ostrych, metalowych końcówkach. Jest to tradycyjna odmiana darta.
4. **Tarcza**, podzielone na odpowiednio punktowane segmenty pole, do którego zawodnicy oddają rzuty uzyskując punkty. Środek tarczy znajduje się na wysokości 1,72m, odległość od centrum tarczy po przekątnej do podłoża wynosi 2,93m. Segment pola 20 jest koloru niebieskiego, a kolory sąsiadujących pól naprzemiennie niebieskiego i czerwonego. W zewnętrznym pierścieniu tarczy punkty liczone są podwójnie, w wewnętrznym potrójnie, środek niebieski ma 25 pkt., czerwony 50.
5. **Kolejka**, w meczu: trzy rzuty zawodnika, następujące jeden po drugim, po oddaniu których następuje zmiana rzucającego. Wszystkie lotki muszą być rzucone w kierunku tarczy ręką zawodnika. Zawodnik może zrezygnować z rzutu (kolejki) naciskając przycisk zmiany.
6. **Rzut**, nadanie pędu lotce za sprawą naturalnej siły zawodnika rzucającego, powodujące, że lotka leci w stronę tarczy. Wypadnięcie lotki w trakcie przygotowania do rzutu nie stanowi rzutu.
7. **Leg**, pojedynczy segment gry, który polega na wyzerowaniu stanu licznika. Liczbę początkową (najczęściej: 301 i 501) oraz sposób zakończenia określona jest w oznaczeniu kategorii

8. **Sposób zakończenia**; wyróżniamy cztery sposoby zakończenia:

8.1. single out, lotka zerująca licznik musi być rzucona w pole pojedyncze

8.2. double out, lotka zerująca licznik musi być rzucona w pole podwójne bądź czerwony środek (50 punktów)

8.3. master out, lotka zerująca licznik musi być rzucona w pole podwójne, potrójne, bądź czerwony środek (50 punktów)

8.4. open out, lotka zerująca licznik może być rzucona w jakiegokolwiek rodzaj pól

9. **Set**, większa od lega, mniejsza od meczu jednostka gry. Set składa się z określonej ilości legów.

10. **Mecz** :

10.1. Składająca się z określonej liczby mniejszych jednostek (legi, sety) rozgrywka w turnieju wyłaniająca zwycięzcę i przegranego. Format meczu określa kategoria gry (np.: 501 double out) oraz liczbę legów/setów, które zostaną rozegrane (np.: best of 3, oznacza to że zostaną rozegrane maksymalnie 3 legi, więc wynik 2:0 daje zwycięstwo).

10.2. Spotkanie ligowe dwóch drużyn

11. **Linia gry**, zaznaczona na powierzchni płaskiej odległość, której zawodnik oddający rzut nie może przekroczyć. Linia gry znajduje się w odległości 2,93m (mierzone po przekątnej od środka tarczy do podłogi).

12. **Rzut do środka**, rzut rozstrzygający o kolejności podchodzenia do tarczy w pierwszym legu, bądź rzut rozstrzygający o zwycięstwie w legu w przypadku przeroczenia ustalonego limitu kolejek.

13. **Amator** to darter początkujący, rozpoczynający swoją przygodę z tym sportem. Amatorem jest każdy darter, który nie uzyskał kwalifikacji na Klasyfikację Darterów Zaawansowanych

14. **Klasyfikacja Darterów Zaawansowanych** to wyczerpująca lista darterów ligowych i niezrzeszonych, prezentujących poziom ponadamatorski. Wpis do Klasyfikacji Darterów Zaawansowanych otrzymuje się w przypadku:

14.1. Uzyskania kwalifikacji do Kadry Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta na wyjazd na Mistrzostwa z rankingu klasy Amatorskiej

14.2. Uzyskania z drużyną awansu do I ligi rozgrywek drużynowych Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta

14.3. Rozegrania co najmniej jednego pojedynku w Ekstraklasie lub I lidze rozgrywek drużynowych Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta

14.4. Pozytywnego rozpatrzenia wniosku o wpis. Inicjatywę do złożenia wniosków o wpis zawodnika do Klasyfikacji Darterów Zaawansowanych ma każdy zawodnik posiadający licencje Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta

15. Wpis ma charakter bezterminowy. Wykreślenie z Klasyfikacji Darterów Zaawansowanych odbywa się na uzasadniony wniosek. (przykładowe powody: powrót do gry w lotki po długiej przerwie, uzyskanie awansu jako zawodnik rezerwowy)

16. Początkową Klasyfikację Darterów Zaawansowanych w tworzą zawodnicy, którzy w sezonie 2013/14 występowali w drużynach klasy A i B, oraz zawodnicy, którzy uzyskali kwalifikację do Kadry Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta na Mistrzostwa w Słowenii z rankingu klasy C/Niezrzeszeni

Rozdział II Podstawowe zasady gry

1. Zawodnik w trakcie rzutu stoi przed linią gry. Dozwolone jest stawanie na linii gry, pod warunkiem, że organizator zasygnalizuje, że ta odległość niweluje błąd pomiarowy.
2. Każdy zawodnik wykonuje w kolejce maksymalnie trzy rzuty.
3. Za sprawdzenie przygotowania sprzętu sportowego do oddania rzutu odpowiada zawodnik rzucający.
4. Jeżeli zawodnik przełączy automat w sposób odbierający przeciwnikowi kolejkę rzutów lub przy wyciąganiu lotek po oddanych rzutach dobije sobie lub przeciwnikowi punkty, przegrywa leg. Powyższa reguła nie musi być respektowana w przypadku zgodnej woli stron co do polubownego rozwiązania sytuacji.
5. Zawodnik akceptuje punkty pokazane przez automat. W przypadku utkwienia lotki w tarczy i nie zaliczenia jej przez automat ani punktów, ani rzutu, rzut także przyjmujemy jako ważny. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, w której lotka nieuznana przez automat jest lotką kończącą grę (lotka musi być wbita w segment).
6. W przypadku trzech błędów automatu w jednym legu, zauważonych i zaakceptowanych przez obu zawodników, należy powtórzyć lega, lub przerwać pojedynek i dokończyć go na innym automacie
7. W szczególnie uzasadnionych przypadkach (automat nagminnie popełnia błędy, nie ma możliwości natychmiastowego serwisowania tarczy, nie ma możliwości kontynuowania gry na alternatywnym automacie, a niezbędne jest dokończenie pojedynku) zawodnicy, za obopulną zgodą, mają możliwość dokończenia pojedynku, korzystając z steelowej metody obliczania punktów (wyznaczenie markera).
8. Gdy lotka trafi w tarczę przed uaktywnieniem elektroniki jest uznana za ważną, lecz do wyniku meczu zaliczana jest za 0 (zero) punktów, nie oznacza jednak końca kolejki.
9. W czasie rozgrywania pojedynku należy zapewnić dostateczny komfort fizyczny i psychiczny zawodnikowi rzucającemu. Ustala się, że zawodnik oczekujący na swoją kolej powinien zachować odległość min. 1m od zawodnika rzucającego, a także powstrzymać się od jakichkolwiek komentarzy kierowanych do przeciwnika.
10. Za stan techniczny i przygotowanie automatów odpowiedzialny jest Operator i Koordynator ligi

Rozdział III Regulamin rozgrywek indywidualnych

1. System rozgrywek indywidualnych
 - 1.1. Turnieje indywidualne dzielą się na turnieje rangi: klubowej, okręgowej, krajowej i mistrzowskiej
 - 1.2. Turnieje indywidualne okręgowe, krajowe i mistrzowskie odbywają się w trzech klasach rozgrywkowych
 - 1.2.1. Klasa Open turnieje otwarte.
 - 1.2.2. Klasa Amatorska turnieje w których mogą zagrać jedynie amatorzy.
 - 1.2.3. Klasa Kobiet
 - 1.3. Turnieje indywidualne klubowe odbywają się w dwóch klasach rozgrywkowych: Open i Amatorskiej
 - 1.4. Kategorie turniejów klubowych
 - 1.4.1. Klasa Open 301 double out

- 1.4.2. Klasa Amatorska 301 open out
- 1.5. Kategorie turniejów okręgowych
 - 1.5.1. Klasa Open 501 double out
 - 1.5.2. Klasa Amatorska:
 - 1.5.2.1. Zasada: 301 open out, a od momentu gdy w turnieju gra 8 zawodników gramy 501 open out
 - 1.5.2.2. Operator bądź Koordynator mogą zdecydować, że cały turniej rozgrywany będzie system 501 open out.
 - 1.5.3. Klasa Kobiet 501 master out
- 1.6. Kategorie turniejów krajowych i mistrzowskich
 - 1.6.1. Klasa Open 501 double out
 - 1.6.2. Klasa Amatorska 501 open out
 - 1.6.3. Klasa Kobiet 501 master out
- 1.7. W turniejach rangi klubowej kobiety będące Amatorkami mogą grać w klasie Amatorskiej. W klasie Open może zagrać każda kobieta.
- 1.8. Turnieje okręgowe odbywają się raz na miesiąc

2. Punktacja (tak samo jak w zeszłym sezonie)

Punktacja turnieju uzależniona jest od rangi zawodów oraz od ilości osób uczestniczących w danych zawodach. Ilość punktów w danym turnieju to iloczyn punktów adekwatnych do miejsca zajętego w turnieju, współczynnika rangi turnieju oraz ilości uczestników danego turnieju powiększonych o 100. Liczone są wg wzoru:
$$\text{PUNKTY} = \text{punkty za miejsce} * \text{ilość osób} * \text{współczynnik rangi turnieju} + 100$$

MIEJSCE - PKT ZA MSC

- 1 - 50
- 2 - 45
- 3 - 40
- 4 - 35
- 5-6 - 30
- 7-8 - 25
- 9-12 - 20
- 13-16 - 15
- 17-24 - 12
- 25-32 - 10
- 33-48 - 7
- 49-64 - 5
- 65-96 - 4
- 97-128 - 3
- 129-192 - 2
- 192+... - 1

RANGA TURNIEJU - WSPÓŁCZYNNIK

- KLUBOWA - 0,4
- OKRĘGOWA - 0,6
- WOJEWÓDZKA - 0,8
- KRAJOWA - 1,0

3. Termin turnieju i opłaty startowe

3.1. Informacje o aktualnych turniejach znajdują się na stronie głównej portalu www.dart.org.pl

3.2. Domyślną godziną rozpoczęcia turnieju jest godz. 19.00. Operator zastrzega sobie podanie innej godziny, o czym poinformuje na portalu www.dart.org.pl

3.3. Miejsce, datę i rangę turnieju określa Operator

3.4. Na uzyskanie wpisu na listę startową turnieju składa się: wypełnienie i podpisanie formularza rejestracyjnego oraz uiszczenie opłaty startowej

3.5. Istnieje możliwość zapisania do turnieju innej osoby. Podpis na formularzu rejestracyjnym składa wówczas osoba uiszczająca opłatę startową. Osoba zapisywana nie musi stawiać się punktualnie na moment rozpoczęcia turnieju, musi jednak przyjść na swój mecz. W przypadku, gdy osoba ta nie stawi się na żaden mecz, nie zostaną jej dopisane punkty, a opłata startowa przepada

3.6. Nie można zapisać się jednocześnie do dwóch turniejów.

3.7. Uczestnikiem turnieju może zostać każdy bez względu na wiek. Zawodnicy do 18 roku życia muszą jednak przebywać na turnieju pod opieką osoby dorosłej, bądź posiadać zgodę rodzica bądź opiekuna prawnego.

3.8. Opłaty startowe zależne są od rodzaju organizowanego turnieju:

3.8.1. Turnieje klubowe: 10 zł

3.8.2. Turnieje okręgowe: 15 zł

3.8.3. Turnieje krajowe: 20 zł

3.8.4. Turnieje mistrzowskie: 20 zł

4. Przebieg turnieju

4.1. Turnieje indywidualne są bezwzruszowe

4.2. Prowadzący turniej wywołuje mecze. Zawodnicy zobowiązani są stawić się przy wyznaczonej tarczy. Niestawiennictwo jednego z zawodników przez 5 minut powoduje drugie wołanie do tarczy. 5 minut po drugim wołaniu do tarczy następuje trzecie wołanie do tarczy, którego konsekwencją jest przegranie lega. W wypadku dalszej nieobecności, zawodnik ten przegrywa mecz.

4.3. Prowadzący turniej przed rozpoczęciem pojedynku może odwołać wyczytany mecz i wywołać inny mecz.

4.4. Turnieje indywidualne rozgrywane są podwójnym systemem pucharowym (double K.O). Pierwsza porażka w turnieju oznacza przejście na lewą stronę turniejowej drabinki. W finale spotykają się zwycięzca prawej i lewej strony turniejowej drabinki.

4.5. Możliwe jest również przyjęcie innego systemu rozgrywania turnieju (np.: single K.O., grupy + single K.O). Informacja o przyjęciu innego, niestandardowego systemu rozgrywania turnieju podawana jest na portalu www.dart.org.pl

4.6. Mecz finałowy składa się z dwóch meczów tradycyjnych. Zawodnik wchodzący do finału z prawej strony jest graczem uprzywilejowanym. Oznacza to, że wygrywając jeden mecz (z dwóch) staje się triumfátorem turnieju. Zawodnik wchodzący do finału z lewej strony musi wygrać pierwszy mecz tradycyjny, aby zagrać mecz finałowy

4.7. W przypadku rezygnacji zawodnika z rozgrywek w turnieju zawodnik jest zobowiązany poinformować prowadzącego turniej o rezygnacji z rozgrywek.

4.8. W przypadku nie poinformowania o rezygnacji z rozgrywek w turnieju zawodnik

zostaje zdyskwalifikowany a punkty za turniej nie zostają doliczone do rankingu kujawsko-pomorskiego.

4.9. Na zakończenie turnieju wręczane są nagrody.

4.10. Nagrody przepadają, jeżeli zawodnik nie stawia się na ceremonii wręczenia nagród. W szczególnie uzasadnionych przypadkach nagrody mogą być wręczone wcześniej.

5. Przebieg meczu

5.1. Przed rozpoczęciem meczu odbywa się rzut do środka, który decyduje o kolejności oddawania rzutów w pierwszym legu.

5.1.1 Rzut do środka wygrywa zawodnik, który rzuci bliżej środka

5.1.2. Jako pierwszy rzut do środka wykonuje osoba, która jako pierwsza figuruje w protokole meczowym, bądź jako pierwsza została wyczytana przez prowadzącego turniej

5.1.3. Grając o środek pole okalające niebieskie jest traktowane jako całość - nie ma znaczenia miejsce trafienia w to pole, (nie liczymy tzw. dziurek przy jednoczesnym trafieniu w pole niebieskie)

5.1.4. Grając o środek pole centralne czerwone jest traktowane jako całość - nie ma znaczenia miejsce trafienia w to pole (nie liczymy tzw. dziurek przy jednoczesnym trafieniu w pole czerwone)

5.1.5. Przy trafieniu jednoczesnym w pole o tym samym kolorze gracze zobowiązani są do powtórki rzutu w kolejności odwrotnej.

5.1.6. Pole centralne czerwone jest zwycięskie w stosunku do pola okalającego niebieskiego.

5.1.7. Po trafieniu w pole centralne czerwone wyciągamy lotkę.

5.2. W pojedynkach steelowych o kolejności oddawania rzutów decyduje rzut monetą

5.3. Maksymalna liczba kolejek w danym legu to odpowiednio:

5.3.1. W meczach ligowych 20 kolejek (w każdej klasie rozgrywkowej)

5.3.2. W meczach turniejowych w kategorii 501 15 kolejek

5.3.3. W meczach turniejowych w kategorii 301 10 kolejek

5.3.4. Po osiągnięciu limitu kolejek o zwycięstwie w legu decyduje rzut do środka

5.4. Leg kończy się gdy:

5.4.1. Jeden z zawodników wyzeruje stan licznika

5.4.2. Jeden z zawodników wygra rzut do środka, w przypadku wyczerpania limitu kolejek

5.4.3. Jeden z zawodników w sposób nieprzepisowy naruszy stan licznika (swoją bądź rywala) w tym wypadku zaleca się jednak ugodowe rozwiązanie sprawy

5.4.4. Jeden z zawodników zrezygnuje z gry

5.5. Standardowy mecz turniejowy rozgrywany jest w formacie best of 3 (zawodnicy grają do dwóch wygranych legów)

5.6. Zawodnik, który wygrał swój mecz, zobowiązany jest do zgłoszenia wyniku w miejscu, gdzie przebywa prowadzący turniej. Zgłoszenie polega na wyraźnym zasygnalizowaniu nazwiska zwycięzcy oraz wyniku meczu. Zgłoszeniem nie jest uniesienie dwóch palców w geście zwycięstwa, ani triumfalne spojrzenie w kierunku stolika sędziowskiego, zgłoszeniem nie jest również wykrzykiwanie z daleka słowa "ja"

Rozdział IV Regulamin rozgrywek drużynowych

1 Struktura ligi

1.1. Kujawsko Pomorska Liga Darta podzielona jest na 3 klasy rozgrywkowe:

1.1.1. Ekstraklasa to najwyższa klasa rozgrywkowa (wcześniej A klasa), rozgrywki w kategorii 501 Double out

1.1.2. I liga to wcześniejsza B klasa rozgrywki w kategorii 501 Master out

1.1.3. II liga to wcześniejsza C klasa rozgrywki w kategorii 501 Open out

1.2. Ekstraklasa składa się z 8 drużyn.

1.3. I liga podzielona jest na dwie grupy. Losowanie odbywa się po zakończeniu zgłoszeń

1.4. Liczba drużyn I i II ligi jest nieokreślona i zależna od ilości zgłoszonych drużyn

1.5. Ekstraklasa i I liga w ciągu roku kalendarzowego rozgrywa dwa niezależne sezony: sezon jesienny i sezon wiosenny.

1.6. Sezon II ligi trwa 10 miesięcy

1.7. Spadki i awanse:

1.7.1. W każdym sezonie z Ekstraklasy do I ligi spadają 4 najniżej sklasyfikowane drużyny

1.7.2. W każdym sezonie z I ligi do Ekstraklasy awansują po 2 najwyżej sklasyfikowane drużyny w każdej z grup

1.7.3. W sezonie jesiennym nie można spaść z I ligi do II ligi

1.7.4. W sezonie wiosennym z I ligi do II ligi spadają po 2 najniżej sklasyfikowane drużyny w każdej z grup

1.7.5. Z II ligi do I ligi awansują 4 drużyny.

1.8. Za wygrany mecz drużyna otrzymuje 2 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany mecz 0 pkt

1.9. Sezon dzieli się na dwie rundy. Drużyny grają systemem każdy z każdym, rozgrywając po dwa mecze z każdą drużyną w tabeli.

1.10. We wszystkich klasach rozgrywkowych o zajmowanym miejscu w tabeli decydują:

1.10.1 duże punkty,

1.10.2 małe punkty (różnica pomiędzy legami zdobytymi a straconymi),

1.10.3 w przypadku równej różnicy legów r11; małych pkt, decyduje większa liczba wygranych legów,

1.10.4 bilans bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami,

1.10.5 w przypadku totalnie identycznych wyników (duże pkt, remis w wygranych meczach, małe pkt, identyczna liczba wygranych legów i remisowe pojedynki bezpośrednie) o miejscu zdecyduje dogrywka, na neutralnym terenie wyznaczonym przez Operatora.

2 System zgłoszeń ligowych:

2.1. Termin rozpoczęcia i zakończenia rejestracji drużyn określa Operator, powiadamiając o tym na stronie www.dart.org.pl

2.2. Za zgłoszenie drużyny uznaje się:

2.2.1. Złożenie wypełnionego i podpisanego przez kapitana protokołu rejestracyjnego.

2.2.2. Uiszczenie opłaty startowej za drużynę

2.2.3. W rozgrywkach drużynowych występować mogą być jedynie licencjonowani zawodnicy Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta. Opłatę za licencję na dany sezon wpłaca się wraz z złożeniem protokołu rejestracyjnego.

2.2.4. Tylko rejestrowani zawodnicy mogą reprezentować drużynę. Lista zawodników uprawnionych do gry znajduje się na www.dart.org.pl

3. Drużyna i zawodnicy

3.1. Drużyna składa się z 8 zawodników

3.2. W szczególnych przypadkach, na wniosek dopuszczalne jest zgłoszenie dziewiątego zawodnika.

3.3. Do meczu rozpoczynającego rundę rewanżową istnieje możliwość dopisywania nowych zawodników, tylko wtedy gdy drużyna nie przekroczy wyznaczonego limitu zawodników.

3.4. Do drużyny grającej w II lidze nie można dopisywać (w trakcie sezonu) zawodników wpisanych w Klasyfikacji Darterów Zaawansowanych

3.5. Drużyny, wyznaczone na gospodarzy, rozgrywają swoje mecze w lokalu, który reprezentują.

3.6. Licencja drużyny opłacana jest przez właściciela lokalu, w którym gra drużyna

3.7. Licencje zawodników opłacane są przez samych zawodników. Koszt licencji to 35 zł (w przypadku nowego zawodnika) i 25 zł (przedłużenie licencji).

3.8. Zmiana klubu w którym drużyna rozgrywa swoje mecze w trakcie sezonu dopuszczalna jest jedynie w szczególnie uzasadnionych przypadkach, na uzasadniony wniosek, przy uzyskaniu zgody obu właścicieli lokalów.

3.9. Prawo udziału w Drużynowych Pucharach Województwa, Playoffach i Mistrzostwach Europy mają zawodnicy, którzy rozegrali przynajmniej 50% spotkań w sezonie ligowym.

3.10. Za udział uważa się rozegranie przez zawodnika w spotkaniu meczy oraz obecność gwarantującą możliwość ich rozegrania (rezerwowi wpisany do protokołu i obecny na meczu - potwierdzone podpisem kapitanów na protokole). Rozegranie 50% meczy dotyczy także pozostałych członków drużyny i jest podstawą do zgłoszenia drużyny w przypadku zakwalifikowania się do finału Drużynowego Pucharu Województwa

3.11. Każdy zawodnik ma obowiązek posiadania licencji i okazać ją na każde żądanie sędziego lub kapitana drużyny przeciwnej. W przypadku wątpliwości, co do tożsamości zawodnika należy potwierdzić licencję dokumentem stwierdzającym tożsamość ze zdjęciem.

3.12. Za udział w meczu zawodnika nieuprawnionego drużyna zostaje ukarana walkowerem.

3.13. W Ekstraklasie i I lidze zmiana klubu dozwolona jest jedynie w przerwie między sezonami.

3.14. W II lidze zmiana klubu dozwolona jest w przerwie przed rundą rewanżową oraz w przerwie między sezonami.

3.15. Transfery w przerwie przed rundą rewanżową mogą być dokonywane jeżeli zawodnicy nie osłabiają własnego składu, w taki sposób, że po odejściu zawodnika drużyna nie będzie miała minimalnej liczby zawodników (min. 4 zawodnicy)

3.16. Zawodnicy drużyn Ekstraklasy i I ligi nie mogą być transferowani do II ligi

3.17. Każda nowozarejestrowana drużyna zapisywana jest do II ligi rozgrywek. W przypadku gdy co najmniej dwóch członków noworejestrowanej drużyny wpisanych jest do Klasyfikacji Darterów Zaawansowanych, drużyna zapisywana jest do I ligi rozgrywek

3.18. W przypadku, gdy zawodnik nie rozegrał ani jednego meczu w dotychczasowej drużynie może zostać dopisany do składu innej drużyny.

3.19. Zawodnik dopisany do składu drużyny nie może brać udziału w meczach których pierwotny termin rozegrania ustalony był na dzień przed zgłoszeniem dopisania. Wyjątek stanowią transfery dokonywane ze względu na brak minimalnego składu drużyny.

4. Termin meczu ligowego

4.1. Czwartek jest dniem ligowym.

4.2. Każda drużyna przed rozpoczęciem sezonu otrzyma terminarz rozgrywek (terminarz dostępny także na stronie www.dart.org.pl).

4.3. Zgłoszona drużyna obowiązana jest do udziału w rozgrywkach do końca sezonu.

4.4. W przypadku braku odrębnych ustaleń mecz rozpoczyna się o godzinie 19.00

4.5. Dozwolone jest przełożenie spotkania ligowego o okres nie dłuższy niż 2 tygodnie. Nowy termin wraz z informacją, która drużyna wnioskuje o przełożenie meczu, należy podać do administracji ligi najpóźniej 7 dni od pierwotnej daty spotkania.

4.6. Nowy termin meczu nie może być jednak wyznaczony na datę późniejszą niż dzień ostatniej kolejki w sezonie.

4.7. O chęci zmiany terminu rozegrania meczu należy poinformować drużynę przeciwną najpóźniej 24 godziny przed rozpoczęciem meczu

4.8. Niedozwolone jest przekładanie terminu ostatniej kolejki w sezonie.

4.9. Drużyny przybywają na miejsce rozegrania meczu ligowego odpowiednio wcześniej, tak aby mecz rozpoczął się o ustalonej godzinie.

4.10. Niestawiennictwo drużyny na mecz skutkuje porażką przez walkower (-1 duży punkt, -24 małe punkty)

4.11. O fakcie spóźnienia na mecz, które spowodowane jest zdarzeniami niezależnymi od drużyny poinformować należy kapitana drużyny przeciwnej. Spóźnienie większe niż 45 minut może zostać zaklasyfikowane jako niestawiennictwo, jeżeli kapitan drużyny, która przybyła punktualnie zgłosi fakt spóźnienia do administracji ligi.

4.12. Kapitan drużyny będącej gospodarzem zobowiązany jest natychmiast po zakończeniu spotkania, przekazać SMS-em wynik do organizatora ligi na numer: 693 190 020, 516 136 622 lub 608 174 346 lub 606 161 262 (max termin przekazania wyniku 24h) lub wpisać go na stronie internetowej www.dart.org.pl w wyznaczonym wątku na stronie.

4.13. Kapitan drużyny będącej gospodarzem zobowiązany jest po zakończeniu spotkania wpisać statystyki z meczu na ogólnodostępne forum www.dart.org.pl w odpowiednim wątku z użyciem konwertera ligowego (dostępnego na stronie) - ewentualnie kapitanowie ustalają, który z nich wpisuje wyniki.

4.14. Kapitanowie drużyn zobowiązani są do przechowywania protokołów meczowych potwierdzających wynik - podpisanych po zakończeniu spotkania przez

przedstawicieli (kapitanów) obu drużyn. Protokoły należy przekazywać po zakończeniu kolejki do organizatorów ligi celem weryfikacji (potwierdzenia) wyniku i statystyk.

4.15. Jeśli do godziny 22-ej, w niedzielę, kończącą daną kolejkę, do administracji ligi nie wpłynie wynik spotkania, a takowe odbyło się, karana jest drużyna, która nie dopełniła tego obowiązku (gospodarz). Za pierwszym razem odjęciem z tabeli ligowej 5 małych punktów, za kolejnym odjęciem 10 małych punktów, za kolejnymi odjęciem 1 dużego punktu.

4.16. Uaktualnianie strony internetowej będzie się odbywać zawsze do wtorku (tabele i dostępne statystyki)

5. Przebieg meczu ligowego

5.1. Mecz rozgrywany jest wg ligowej kart punktacyjnej, do dwóch wygranych legów w jednym pojedynku. W czasie rozgrywania par należy obowiązkowo przestrzegać kolejności gry zawodników. W przypadku zmian kolejności zawodników drużyna przeciwna wygrywa tego lega bez gry.

5.2. Pierwszy leg rozpoczyna zawodnik gospodarzy, drugi gości. W przypadku remisu przed trzecim legiem wykonywane są rzuty do środka tarczy.

5.3. Zawodnik rezerwowy może przystąpić do gry w każdym momencie meczu, z wyjątkiem rozpoczętego pojedynku indywidualnego (parowego) - nie stosujemy zmian tzw. lotnych.

5.4. Należy poinformować drużynę przeciwną o zmianie zawodnika podstawowego rezerwowym przed danym pojedynkiem.

5.5. Nie stosujemy zmian powrotnych.

5.6. W momencie rozpoczęcia meczu drużyna powinna być w pełnym zgłoszonym składzie. O ewentualnych spóźnieniach zawodników wpisanych do ligowej karty punktacyjnej należy poinformować drużynę przeciwną.

5.7. Nazwiska zawodników składu podstawowego muszą być wpisane do protokołu meczu przed jego rozpoczęciem.

5.8. Drużyna nie może przystąpić do meczu w składzie mniejszym niż trzyosobowy.

5.9. W skład drużyny zgłoszonej do meczu ligowego wchodzi czterech zawodników składu podstawowego. Dopuszczalne jest zgłoszenie dwóch zawodników rezerwowych.

5.10. Zawodnikowi rezerwowemu, który nie rozegrał w danym meczu żadnego pojedynku, a figuruje w protokole meczowym i był na meczu uzyskuje, dolicza się obecność do frekwencji w statystykach.

5.11. Na 20 minut przed rozpoczęciem meczu automat, na którym będzie rozgrywany mecz powinien być udostępniony drużynie gości.

5.12. Zawodnik spóźniający się na swój pojedynek więcej niż 15 minut przegrywa go walkowerem 0:2.

Rozdział V Sąd koleżeński

1. Powołuje się Sąd Koleżeński

2. Sąd Koleżeński jest powołany przede wszystkim do polubownego rozwiązywania kwestii spornych i konfliktów, na drodze porozumienia i kompromisu, poprzez

obiektywne zbadanie racji stron, oraz wyjaśnienie wszelkich okoliczności związanych ze sprawą.

3. W skład Sądu Koleżeńskiego wchodzi:

3.1. Kapitanowie drużyn

3.2. Zawodnicy wpisani do Klasyfikacji Darterów Zaawansowanych, których wniosek o wpisanie na listę Sędziów Sądu Koleżeńskiego został zaakceptowany przez Operatora

4. Sąd Koleżeński rozstrzyga sprawy przekazane przez Operatora z zakresu:

4.1. Nieprzestrzegania przepisów niniejszego Regulaminu

4.2. Niesportowego zachowania

4.3. Konfliktów między zawodnikami i drużynami

5. Sąd Koleżeński rozstrzyga sprawy w składzie trzyosobowym i pięcioosobowym, w zależności od rangi sprawy.

6. Sędziów powołanych do orzekania w sprawie wyznacza się w kolejności według wpływu sprawy oraz jawnej dla stron listy sędziów Sądu Koleżeńskiego. Odstępstwo od tej kolejności jest dopuszczalne tylko z ważnej przyczyny, co należy zaznaczyć w uzasadnieniu.

7. Sąd Koleżeński wydaje jednoznaczny werdykt. Uzasadnienie werdyktu sporządza się na wniosek

8. Werdykt uzyskuje się poprzez głosowanie Sędziów Sądu Koleżeńskiego.

9. Werdykty Sądu Koleżeńskiego są jawne.

10. Sąd Koleżeński może za pośrednictwem werdyktów nakładać postanowienia dyscyplinarne i kary dyscyplinarne

11. Do postanowień dyscyplinarnych zalicza się:

11.1. Upomnienie

11.2. Nagana

11.3. Nagana z ostrzeżeniem

12. Do kar dyscyplinarnych zalicza się:

12.1. Ujemne punkty w statystykach ligowych i rankingu indywidualnym

12.2. Ujemne punkty dla drużyny

12.3. Zawieszenie zawodnika

13. Od werdyktu Sądu Koleżeńskiego przysługuje odwołanie.

14. Odwołania rozpatrywane są przez Instancję Odwoławczą, w skład której wchodzi Operator KPLD, Koordynator KPLD i Administrator KPLD

15. Instanca Odwoławcza może

15.1. Utrzymać werdykt Sądu Koleżeńskiego

15.2. Zmienić werdykt Sądu Koleżeńskiego

15.3. Uchylić werdykt Sądu Koleżeńskiego