

Regulamin Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta

Rozdział I Definicje

Rozdział II Podstawowe zasady gry

Rozdział III Regulamin rozgrywek indywidualnych

Rozdział IV Regulamin rozgrywek drużynowych

Rozdział I Definicje

1. **Lotka**, przedmiot przystosowany do gry w darta, którego maksymalna masa nie przekracza 20g (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. 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 jakikolwiek 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, z której zawodnik oddaje rzut.

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 przekroczenia ustalonego limitu kolejek.

13. **Amator**, darter uprawniony do gry w turniejach amatorskich. Uprawnienie do gry w turniejach amatorskich przysługuje wszystkim zawodnikom niewystępującym w Ekstraklasie Kujawsko- Pomorskiej Ligi Darta w danym sezonie

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, jednak nie można przekraczać wyznaczonej odległości.
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.
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 obupulną 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. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, w której lotka nieuznana przez automat jest lotką kończącą grę (lotka musi być wbita w segment).
9. W czasie rozgrywania pojedynku należy zapewnić dostateczny komfort fizyczny zawodnikowi rzucającemu. Ustala się, że zawodnik oczekujący na swoją kolej powinien zachować odległość umożliwiającą swobodne oddanie rzutu, 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 rozgrywane są w następujących klasach: OPEN (turnieje zawodników zaawansowanych), Amatorskiej (turnieje zawodników początkujących o statusie amatora), Turnieje Męskie (turnieje, w których zagrać mogą wyłącznie mężczyźni), Turnieje Damskie (turnieje, w których zagrać mogą wyłącznie kobiety), Turnieje Klubowe (Turnieje przypisane do rankingu danego klubu), Turnieje Mistrzowskie (Turnieje o tytuł Mistrza Województwa w danej kategorii), Turnieje pozostałe (turnieje jednorazowe, spontaniczne, świąteczne)
- 1.2. Punktacja turnieju uzależniona jest od współczynnika 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: $PUNKTY = \text{punkty za miejsce} * \text{ilość osób} * \text{współczynnik rangi turnieju} + 100$

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

2. Termin turnieju

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

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

2.3. Miejsce, datę i rangę turnieju określa Operator

2.4. Aby uzyskać wpis na listę startową turnieju należy zgłosić chęć uczestnictwa w zawodach prowadzącemu turniej oraz uiścić opłatę startową

2.5. Istnieje możliwość zapisania do turnieju za pośrednictwem innej osoby. Osoba zapisywana nie musi stawiać się punktualnie na moment rozpoczęcia turnieju, musi jednak przyjść na swój mecz. W przypadku, gdy osoba ta nie stawia się na żaden mecz, nie zostaną jej dopisane punkty, a opłata startowa przepada

2.6. Nie można zapisać się do dwóch turniejów odbywających się jednocześnie, chyba że organizator turnieju zdecyduje o niestosowaniu tej reguły.

2.7. 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. Przebieg turnieju

3.1. 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 legu. W wypadku dalszej nieobecności, zawodnik ten przegrywa mecz.

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

3.3. Podstawową metodą gry w turniejach rankingowych jest podwójny system pucharowy (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. 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

3.4. Mecz finałowy w turnieju double K.O. rozgrywany jest w dwumeczu. 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, aby zagrać właściwy mecz finałowy

3.5. W przypadku rezygnacji zawodnika z rozgrywek w turnieju zawodnik jest zobowiązany poinformować o tym fakcie prowadzącego turniej. W przypadku nie poinformowania o rezygnacji z rozgrywek w turnieju zawodnik zostaje zdyskwalifikowany a punkty za turniej nie zostają doliczone do rankingu.

3.6. Na zakończenie turnieju wręczane są nagrody.

3.8. Nagrody przepadają, jeżeli zawodnik nie stawi się na ceremonii wręczenia nagród. Jeżeli organizator turnieju postanowi inaczej, nagrody mogą być wręczone poza ceremonią.

4. Przebieg meczu

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

4.1.1 Rzut do środka wygrywa zawodnik, który rzuci bliżej środka

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

4.1.3. 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)

4.1.4. 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)

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

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

4.1.7. Po trafieniu w pole centralne czerwone wyciągamy lotkę.

4.2. W pojedynkach steelowych o kolejności oddawania rzutów decyduje rzut monetą, albo rzut do środka. O przyjętej metodzie prowadzący turniej informuje przed turniejem

4.3. Maksymalna liczba kolejek w danym legu to odpowiednio:

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

4.3.2. W meczach turniejowych w kategorii 501 - 15 kolejek

4.3.3. W meczach turniejowych w kategorii 301 - 10 kolejek

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

4.4. Leg kończy się gdy:

- 4.4.1. Jeden z zawodników wyzeruje stan licznika
- 4.4.2. Jeden z zawodników wygra rzut do Środka, w przypadku wyczerpania limitu kolejek
- 4.4.3. Jeden z zawodników w sposób nieprzepisowy naruszy stan licznika (swój bądź rywala) w tym wypadku zaleca się jednak ugodowe rozwiązanie sprawy
- 4.4.4. Jeden z zawodników zrezygnuje z gry
- 4.5. Standardowy mecz turniejowy rozgrywany jest w formacie best of 3 (zawodnicy grają do dwóch wygranych legów)
- 4.6. 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, zawodnicy ekstraklasy grają w kategorii 501 Double out
 - 1.1.2. I liga gra w kategorii 501 Master out
 - 1.1.3. II liga gra w kategorii 501 Master out
- 1.2. Ekstraklasa docelowo składa się z 12 drużyn.
- 1.3. Liczba drużyn I i II ligi jest nieokreślona i zależna od ilości zgłoszonych drużyn
- 1.4. Sezon Ligowy trwa jeden rok kalendarzowy
- 1.5. Liczba drużyn awansujących i spadających z lig ogłaszana jest przed rozpoczęciem sezonu
- 1.6. Za wygrany mecz drużyna otrzymuje 2 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany mecz 0 pkt
- 1.7. Drużyna, która ma lepszy bilans legów w dwumeczu (mecz i rewanż) otrzymuje dodatkowy duży punkt. W przypadku równego bilansu legów punkt dodatkowy nie jest przyznawany.
- 1.8. Sezon dzieli się na dwie rundy. Drużyny grają systemem każdy z każdym
- 1.9. We wszystkich klasach rozgrywkowych o zajmowanym miejscu w tabeli decydują:
 - 1.9.1 duże punkty,
 - 1.9.2 małe punkty (różnica pomiędzy legami zdobytymi a straconymi),
 - 1.9.3 bilans bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami (tzw. mała tabela)
 - 1.9.4 w przypadku równej różnicy legów małych pkt, decyduje większa liczba wygranych legów,
 - 1.9.5 w przypadku totalnie identycznych wyników (duże pkt, małe pkt, bilans bezpośredni, identyczna liczba wygranych legów i remisowe pojedynki bezpośrednie) o miejscu zadecyduje 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 wszystkich zawodników oraz właściciela lokalu macierzystego protokołu rejestracyjnego wraz z załącznikiem ze zgodą na publikację danych osobowych
 - 2.2.2. Uiszczenie opłaty startowej za drużynę

- 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.
- 2.4. Tylko zarejestrowani zawodnicy mogą reprezentować drużynę. Lista zawodników uprawnionych do gry znajduje się na www.dart.org.pl
- 2.5. Mecze ligowe odbywają się jedynie na licencjonowanych maszynach ligowych
- 2.6. Drużyna, przy zgłoszeniu do ligi ma prawo określić właściciela licencji.
- 2.6.1. Licencja obejmuje prawo do gry w określonej w licencji klasie rozgrywkowej oraz prawo do stosowania nazwy oraz logotypu drużyny w ramach Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta
- 2.6.2. Własność licencji drużyny może być określona na zasadach ogólnych, bądź przyznana konkretnej osobie fizycznej
- 2.6.3 Własność licencji drużyny na zasadach ogólnych przysługuje wszystkim zawodnikom drużyny w częściach równych. Oznacza to, że w przypadku rozpadu drużyny na dwie lub więcej grup, prawo do licencji przysługuje tej grupie w której jest najwięcej osób z dotychczasowego składu
- 2.6.4. W podziału drużyny na dwie grupy o tej samej liczbie osób, licencja pozostaje przy grupie, w której znajduje się aktualny kapitan drużyny
- 2.6.5. Własność licencji drużyny przyznana konkretnej osobie fizycznej oznacza, że w przypadku rozpadu drużyny, pełne prawa wynikające z licencji pozostają przy właścicielu drużyny.
- 2.6.6. Zgodę na wybór określonego porządku własności licencji podejmują wszyscy zawodnicy jednomyślnie, co potwierdzają złożeniem podpisu na ligowej karcie rejestracyjnej.

3. Drużyna i zawodnicy

- 3.1. Drużyna składa się z minimum 4 maksymalnie 10 zawodników
- 3.2. Drużyny, wyznaczone na gospodarzy, rozgrywają swoje mecze w lokalu, który reprezentują.
- 3.3. Licencje zawodników opłacane są przez samych zawodników.
- 3.4. 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.
- 3.5. Prawo udziału w Drużynowych Pucharach Województwa, finałowych częściach sezonu i Playoffach mają zawodnicy, którzy wzięli udział w przynajmniej 40% spotkań w sezonie ligowym.
- 3.6. Za udział w meczu uważa się rozegranie co najmniej jednego pojedynku w meczu ligowym
- 3.7. W Playoffach grać mogą tylko drużyny ligowe i licencjonowani zawodnicy Kujawsko-Pomorskiej Ligi Darta należący do zgłoszonej drużyny
- 3.8. Kapitan drużyny ma prawo wylegitymować zawodnika drużyny przeciwnej, celem porównania jego imienia i nazwiska z listą zawodników uprawnionych do gry w Kujawsko-Pomorskiej Lidze Darta, znajdującą się na stronie www.dart.org.pl. W przypadku braku możliwości wylegitymowania zawodnika, drużyna przeciwna zgłasza zdarzenie do zarządu ligi
- 3.9 Za udział w meczu zawodnika nieuprawnionego drużyna może zostać ukarana walkowerem. Decyzję w tej sprawie podejmuje zarząd ligi.
- 3.10. Zmiana klubu dozwolona jest w przerwie przed rundą rewanżową oraz w przerwie między sezonami.
- 3.11. 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)

3.12 Każda nowa drużyna zapisywana jest do II ligi rozgrywek

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

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

4. Termin meczu ligowego

4.1. Czwartek jest dniem ligowym.

4.2. Terminarz rozgrywek dostępny jest 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. O przełożeniu spotkania ligowego o okres dłuższy niż 2 tygodnie zdecydować może zarząd ligi

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

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

4.9. Niedozwolone jest przekładanie terminu ostatniej kolejki w sezonie. W szczególnie uzasadnionych przypadkach o przełożeniu takiego meczu może zdecydować zarząd ligi.

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

4.11. Niestawiennictwo drużyny na mecz skutkuje porażką przez walkower (-1 duży punkt, -24 małe punkty). Drugi walkower danego zespołu powoduje utratę -2 punktów, -48 małych punktów, trzeci - 3 punkty, -72 małe punkty. Czwarty walkower powoduje usunięcie drużyny z ligi.

4.12. Po usunięciu drużyny z ligi w trakcie trwania rozgrywek zarząd ligi, mając na uwadze etap rozgrywek i chęć sprawiedliwego rozwiązania sytuacji, ma prawo podjąć decyzję o anulowaniu

wyniku wszystkich meczów usuniętej drużyny, bądź przyznaniu walkowerów dla drużyn, które jeszcze nie rozegrały pojedynków z usuniętą drużyną

4.13. O fakcie spóźnienia na mecz, które spowodowane jest zdarzeniami niezależnymi od drużyny poinformować należy kapitana drużyny przeciwnej. Spóźnienie większe niż 60 minut może zostać

zaklasyfikowane jako niestawiennictwo, jeżeli kapitan drużyny, która przybyła punktualnie zgłosi fakt spóźnienia do administracji ligi.

4.14. Kapitan drużyny będącej gospodarzem zobowiązany jest natychmiast po zakończeniu spotkania wpisać wynik na stronie internetowej www.dart.org.pl w wyznaczonym wątku.

4.15. 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.

4.16. 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.

4.17. Jeśli do godziny 22-ej, w niedzielę, kończąca 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.

4.18. Uaktualnianie strony internetowej będzie się odbywało zawsze do wtorku (tabele i dostępne statystyki)

5. Przebieg meczu ligowego

5.1. Mecz rozgrywany jest wg ligowej karty punktacyjnej, do dwóch wygranych legów w jednym pojedynku. W czasie rozgrywania pojedynków deblowych należy obowiązkowo przestrzegać kolejności gry zawodników.

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 lub deblowego

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 opóźnieniach zawodników wpisanych do ligowej karty punktacyjnej należy poinformować drużynę przeciwną.

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

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

5.9. Skład meczowy to maksymalnie 8 osób

5.10. W skład drużyny zgłoszonej do meczu ligowego wchodzi czterech zawodników składu podstawowego. Dopuszczalne jest zgłoszenie czterech zawodników rezerwowych. Uważa się, że zawodnik rezerwowy wziął udział w meczu, jeżeli rozegrał co najmniej jeden pojedynek w meczu ligowym.

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.