

# Regulamin Łódzkiej Ligi Darta

## SEZON 2013/2014

pod patronatem  
Łódzkiego Stowarzyszenia Darta



Regulamin autorstwa Piotra Puchowskiego  
stworzony na podstawie materiałów dostępnych  
w Internecie i na bazie doświadczeń z rozgrywek  
Ligi Łódzkiej w latach 2002-2013.

## **Artykuł 1 – Łódzka Liga Darta**

1. Łódzka Liga Darta działa pod patronatem Łódzkiego Stowarzyszenia Darta.
2. Rozgrywki ligowe rozgrywane są na elektronicznych urządzeniach, znajdujących się w pubach, klubach, kawiarniach, itp.
3. Łódzka Liga Darta ma na celu:
  - organizowanie i koordynowanie bieżących rozgrywek darta na poziomie regionalnym
  - promocję darta jako sportu na terenie województwa łódzkiego i poza jego granicami
  - współpracę i wymianę doświadczeń z innymi regionalnymi ligami w Polsce
4. Udział w rozgrywkach Ligi w dowolnym charakterze np. zawodnika, sędziego, trenera, itp. oznacza przyjęcie niniejszego regulaminu do wiadomości i jego stosowanie.

## **Artykuł 2 - Zarząd ŁLD**

1. Zarząd ŁLD tworzą:
  - sędziowie
  - skarbnik
  - prezes ŁSD
  - przedstawiciel Kapitanów drużyn, wybranych z grona wszystkich Kapitanów Ligi
  - przedstawiciel właścicieli pubów (lokali)
2. Wybór przedstawicieli Kapitanów i właścicieli leży w gestii w/w.
3. W sprawach nie ujętych w niniejszym regulaminie decyduje Zarząd ŁLD.
4. Każdy członek zarządu ma jeden głos podczas głosowania. Decyduje zwykła większość głosów.
5. Zarząd zbiera się na wniosek złożony przez któregoś z jego członków.
6. Zarząd ŁLD zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie na bazie doświadczeń nabytych z praktyki, w szczególnych wypadkach, również w trakcie sezonu, jeśli nie wypacza to wyników rozgrywek.

## **Artykuł 3 - Klub macierzysty**

1. Klubem macierzystym danej drużyny może być wyłącznie Klub (lokal, pub) zlokalizowany na terenie województwa łódzkiego.
2. Za klub macierzysty drużyny uznaje się taki klub (lokal, pub), który zobowiąże się do zapewnienia warunków rozgrywania spotkań ligowych na urządzeniach elektronicznych w przypadku, kiedy drużyna na terenie tego klubu występuje w roli gospodarza. Automat udostępnia odpłatnie, tzn. mecze w lidze są grami wrzutowymi - systemem - każdy wrzuca za siebie.
3. Kierownictwo klubu macierzystego ma obowiązek zapewnienia każdej reprezentującej go drużynie oraz jej zawodnikom odpowiednich warunków do rozegrania spotkania, w tym w szczególności:
  - obecność i całkowitą sprawność maszyny zgodnej ze standardem umożliwiającym przeprowadzenie pojedynków określonych w regulaminie ŁLD.
  - "bezkolizyjną" przestrzeń, niezbędną do rozegrania spotkania.
  - rezerwację stolików dla drużyny gości w najbliższym sąsiedztwie maszyny, na której rozgrywany będzie pojedynek.
  - ogólny porządek i bezpieczeństwo w lokalu podczas trwania meczu ligowego.
4. W przypadku remontu lub nieprzewidzianej awarii Kapitan drużyny tam grającej musi poinformować o tym Zarząd ŁLD, który postanowi o przełożeniu spotkań lub rozegraniu pojedynków w innym lokalu.

## Artykuł 4 - Drużyny

### A. Zgłoszenie drużyny:

Za drużynę zgłoszoną oficjalnie do ŁLD uważa się taki zespół, który przed upłynięciem terminu zgłoszeń wyznaczonym przez Zarząd ŁLD przedłoży wniosek o przyjęcie w skład ligi zawierający:

- nazwę drużyny
- nazwę klubu macierzystego
- listę zawodników zawierającą przynajmniej 4 nazwiska (maksymalnie 8)
- nazwisko kapitana drużyny i jego zastępcy
- numery telefonów do kapitana i zastępcy
- nazwisko właściciela nazwy drużyny
- wyznaczone opłaty ligowe na dany sezon  
(sezon 2013/2014: 100zł od baru, 50zł od drużyny, 25zł od każdego zawodnika)

### B. Obowiązki drużyny:

1. Każda drużyna zgłoszona do rozgrywek jest zobowiązana do rozegrania w wyznaczonych terminach wszystkich meczów ligowych.
2. Drużyna która nie stawi się w wyznaczonym terminie i miejscu na mecz, przegrywa go walkowerem. W przypadku oddania trzeciego walkovera automatycznie wyklucza się drużynę z rozgrywek. W przypadku rozegrania przez wykluczoną drużynę mniej niż 50% wszystkich spotkań danej rundy ich wyniki zostaną anulowane, a tabela zweryfikowana (walkover uznaje się również za mecz rozegrany). W przypadku rozegrania 50% lub więcej spotkań zalicza się do punktacji wyniki dotychczasowych meczów, natomiast w pozostałych przyznaje się walkowery dla przeciwnika.)
3. Jeżeli przełożony mecz mimo wszystko nie zostanie rozegrany, Sędzia wyznacza jego termin, do którego drużyny muszą się zastosować.
4. Drużyna jest zobowiązana do wnoszenia opłat w wyznaczonych terminach.
5. Drużyna jest zobowiązana do przestrzegania przepisów obowiązujących w lokalu, w którym rozgrywany jest mecz (np. kwestia wnoszonych napojów i jedzenia).

### C. Kapitan drużyny:

1. Kapitan drużyny i jego zastępca wybierani są przez zawodników drużyny przed rozpoczęciem sezonu.
2. Kapitan (bądź jego Zastępca) nie muszą uczestniczyć w meczu jako zawodnicy
3. Obowiązkami Kapitana są:
  - występowanie w imieniu drużyny przez Zarząd ŁLD, Kapitanami innych drużyn oraz kierownictwami klubów, w których jego zespół rozgrywa spotkania
  - zapewnienie dyscypliny w drużynie
  - wypełnienie protokołu spotkania (zamiennie z Kapitanem drużyny przeciwnej)
  - poinformowanie Sędziego o wyniku spotkania niezwłocznie po jego zakończeniu
4. Kapitan (pod jego nieobecność – Zastępca Kapitana) jest jedyną osobą uprawnioną do zgłaszania protestu w imieniu swojej drużyny lub poszczególnych zawodników.
5. Drużyna może wybrać nowego Kapitana i jego zastępcę w dowolnym momencie rozgrywek, a fakt dokonania ponownego wyboru zgłosić Sędziemu przed spotkaniem, od którego nowy Kapitan pełnić będzie swoją funkcję.
6. Kapitan i jego zastępca zobowiązani są do informowania Sędziego o zmianach numerów telefonów kontaktowych.

### D. Zmiany w składzie drużyny:

1. **Do 10 września 2013** drużyny muszą zgłosić w swoim składzie nie mniej niż 4, i nie więcej niż 8 zawodników.
2. Możliwe są zmiany składu drużyny w czasie rozgrywek, z zastrzeżeniami:
  - nowych zawodników można dopisywać do składu drużyny do 31.10.2013
  - podczas jednej rundy ligowej dany zawodnik może grać tylko w jednej drużynie
  - liczba zgłoszonych jednocześnie zawodników drużyny nie może przekroczyć ośmiu
  - w czasie całego sezonu przez skład drużyny może się przewinąć nie więcej niż 12 zawodników.
3. W przerwie między rundami jesienną i wiosenną możliwe są przejścia zawodników z drużyny, z zastrzeżeniami:
  - drużyna nie może być zasilona więcej niż dwoma zawodnikami, grającymi w rundzie jesiennej w innej drużynie
  - zawodnicy, którzy dochodzą do drużyny w przerwie między rundami muszą być zgłoszeni między ostatnim meczem rundy jesiennej, a data podaną przez sędziego po zakończeniu rundy jesiennej

## Artykuł 5 - Zawodnicy

### A. Zgłoszenie zawodnika:

Zawodnikiem ŁLD może być każdy, kto:

- ukończył 16 lat lub posiada pisemną zgodę rodziców
- posiada stałe lub tymczasowe zameldowanie w województwie łódzkim (Zarząd może dopuścić do rozgrywek zawodnika nie spełniającego tego punktu po rozpatrzeniu indywidualnego uzasadnienia)

### B. Zmiana drużyny przez zawodnika podczas rundy jesiennej:

Zawodnik może zmienić drużynę podczas rundy jesiennej tylko w wypadku gdy:

- nie rozegrał w poprzedniej drużynie ani jednego meczu (dopuszczalne jest wpisanie do protokołu jako rezerwowego)
- prośbę o zmianę drużyny zgłosi do 31.10.2013

### C. Ograniczenie lub utrata praw zawodnika:

**1.** Sędzia Główny ma prawo pozbawić danego zawodnika prawa do występowania w rozgrywkach ligowych jeśli zawodnik:

- wystąpił w innej drużynie niż był do tego uprawniony
- dokonał celowego i udowodnionego oszustwa podczas rozgrywek, w tym celowego oszustwa w protokole spotkania
- zachowywał się niesportowo w trakcie danego spotkania, zakłócał jego przebieg uniemożliwiając grę innym zawodnikom;
- nie był w stanie rozegrać pojedynku do którego został zgłoszony
- naruszył dobre imię ŁLD w mediach lub udzielił wypowiedzi niezgodnej z prawdą i bez autoryzacji Zarządu Ligi, lub działał ewidentnie i z premedytacją na niekorzyść wyżej wymienionych
- w inny sposób złamał ogólnie przyjęte zasady zachowania

**2.** Sędzia Główny może w konkretnym przypadku nałożyć karę na zawodnika - począwszy od kary jednego spotkania po karę sezonu, a także karę walkowera dla drużyny włącznie.

## Artykuł 6 - Sędzia ŁLD

**1.** Sędzia jest odpowiedzialny za:

- nadzór nad terminarzem spotkań
- prawidłowy przebieg rozgrywek ligowych
- przygotowanie protokołów spotkań
- weryfikacje protokołów i zatwierdzanie wyników spotkań
- rozpatrywanie, wraz z Zarządem, protestów drużyn i zawodników
- opracowywanie aktualnych tabel ŁLD i rankingów indywidualnych

## Artykuł 7 - Protokół spotkania

**1.** Protokół spotkania jest jedynym dokumentem na podstawie którego Sekretarz może zatwierdzić wynik spotkania i uwzględnić go w oficjalnej tabeli.

**2.** Za wypełnienie protokołu danego spotkania odpowiadają Kapitanowie zainteresowanych drużyn.

**3.** Dostarczanie protokołów meczowych sędziemu odbywa się według zasad ustalonych przed sezonem przez Kapitanów drużyn.

**4. Kapitan zwycięskiej drużyny zobowiązany jest natychmiast po zakończeniu spotkania, powiadomić SMS-em Sędziego, o jego wyniku. Jeśli w meczu nastąpił remis, obowiązku tego dopełnia Kapitan gospodarzy. Jeśli do godziny 22-ej, w niedzielę, kończąca daną kolejkę, do Sędziego nie wpłynie wynik spotkania, karana jest drużyna, która nie dopełniła tego obowiązku. Za pierwszym razem – odjęciem z tabeli ligowej 3 małych punktów, za kolejnym – odjęciem 5 małych punktów, za kolejnymi – odjęciem 1 dużego punktu. Jeśli mecz zostaje przełożony za powiadomienie o tym Sędziemu odpowiada Kapitan gospodarzy. Jeśli nie dopełni tego obowiązku – kary dla drużyny jak wyżej.**

## Artykuł 8 - Sprawy finansowe

1. Wpisowe od drużyny, lokalu i od zawodników oraz opłaty meczowe przeznaczone są w całości do puli nagród.
2. Opłaty startowe muszą zostać uiszczone w momencie zgłoszenia drużyny do rozgrywek. Drużyna która nie wniesie tych opłat nie zostaje dopuszczona do rozgrywek.
3. **Podczas każdego spotkania ligowego drużyna wnosi opłatę w wysokości 15 zł. Za pobranie opłaty od drużyny gości odpowiedzialny jest kapitan drużyny gospodarzy. Wpłata w całości zostaje dołączona do puli nagród. Wpłaty te przekazywane są wraz z protokołami meczy. Jeśli obowiązek ten nie zostanie dopełniony drużyna jest karana - za każdy niedostarczony protokół – odjęciem z tabeli ligowej 3 małych punktów (jeśli brakujący protokół nie zostanie dostarczony w kolejnym wyznaczonym terminie, kara jest ponawiana). Odjęte punkty nie zostają „zwrócone” w przypadku dostarczenia protokołu. Drużyna, która nie dostarczy protokołów z trzech różnych meczy zostaje dodatkowo ukarana odjęciem 1 dużego punktu.**
4. **Protokoły i opłaty meczowe zbierane są przez skarbnika ligi na turniejach Pucharu Łodzi. Termin Pucharu Łodzi jest terminem dostarczenia protokołów i opłat z kolejek ligowych, które odbyły się przed nim. Dopuszczalne jest wpłacanie pieniędzy z opłat meczowych na konto ŁSD, oraz przesyłanie protokołów meczowych w formie skanów/zdjęć na adres mailowy sędziego.**

## Artykuł 9 - Informacje

1. Wyniki spotkań, tabela ligowa oraz aktualności ligowe będą publikowane na bieżąco na stronie <http://darts.abajt.pl>
2. Sprawami medialnymi w imieniu Ligi zajmuje się Zarząd ŁSD.

## Artykuł 10 - Nagrody

1. Podstawowa pula nagród pochodzi z opłat startowych oraz z opłat za poszczególne mecze.
2. Gwarancję nagród (finansowych i/lub rzeczowych) posiadają drużyny, które ukończyły rozgrywki ligowe i zostały sklasyfikowane w tabeli.
3. Kwestie dodatkowych nagród oraz miejsc nimi obdzielonych zależą wyłącznie od organizatorów i ewentualnie pozyskanych sponsorów.

## Artykuł 11 - Kary

1. Zarząd Ligi ma prawo nakładania określonych kar w następujących sytuacjach:
  - a) odsunięcie zawodnika od gry w danym meczu jeśli zawodnik w dowolny sposób naruszy Kanon Zachowań opisany w Artykule 18 niniejszego regulaminu
  - b) obligatoryjne odsunięcie zawodnika od gry do końca sezonu jeśli zawodnik po raz trzeci naruszy obowiązujący w Lidze Kanon Zachowań
  - c) kara meczu (obligatoryjny walkower dla przeciwników) w przypadku:
    - wpisania do protokołu meczu zawodnika nieuprawnionego do gry w danej drużynie
    - wpisania do protokołu meczu zawodnika składu podstawowego lub zawodnika rezerwowego już po rozpoczęciu spotkania
    - zmiany składu podstawowego drużyny w trakcie rozgrywania pierwszej rundy meczów singlowych

## Artykuł 12 - Kolejka ligowa

1. Sezon trwa:
  - runda jesienna: wrzesień 2013 – styczeń 2014
  - runda wiosenna: luty 2014 - maj 2014
2. Podstawowym terminem rozgrywek ligowych jest niedziela - wyniki muszą spłynąć do sędziego do niedzieli, do godziny 22.00 (patrz – art.7, pkt. 5).
3. **Jeśli z jakiś przyczyn Kapitanowie drużyn nie dodzwonią się do siebie przed planowanym meczem, bądź nie skontaktują się ze sobą w inny sposób, obligatoryjnym terminem rozegrania spotkania jest niedziela godz. 17.00. Drużyny mogą umawiać się na dowolny termin w tygodniu w którym wypada kolejka ligowa, mogą też za obopólną zgodą przełożyć mecz o maksymalnie dwa tygodnie. Jeśli jednak drużyny nie są w stanie porozumieć się w kwestii terminu rozegrania meczu, to obowiązującym terminem jest niedziela godz.17.** W szczególnych przypadkach losowych, drużyna ma prawo zgłosić do Sędziego wniosek o przełożenie meczu. Sytuacja taka może mieć miejsce raz w trakcie każdej rundy rozgrywek i nie może dotyczyć terminu ostatniej kolejki rozgrywek. Mecz ten musi zostać rozegrany w ciągu miesiąca od pierwotnej daty meczu. Wniosek taki należy złożyć Sędziemu najpóźniej na 24 godziny przed

planowanym terminem rozpoczęcia spotkania, a kapitan drużyny przeciwników musi zostać niezwłocznie poinformowany o tym fakcie.

### Artykuł 13 - Harmonogram spotkania

1. W spotkaniu może wziąć udział minimum 3, a maksimum 8 zawodników (4 rezerwowych)
2. Jeśli drużyna decyduje się zagrać w składzie 3-osobowym to automatycznie zaczyna mecz od stanu 0-4 (3 „przegrane” single i jeden debel)
3. Spotkanie przebiega wg ustalonego harmonogramu:
  - pojedynki 1-6 single 501 d.o.: 1-A, 2-B, 3-C, 4-D, 1-B, 2-A
  - pojedynki 7-8 deble 501 d.o.: debel 1,2 gra z deblem C,D, debel 3,4 gra z deblem A,B
  - pojedynki 9-14 single 501 d.o.: 1-D, 2-C, 3-B, 4-A, 3-D, 4-C
  - kolejność rozgrywania pojedynków w spotkaniu może ulec zmianie tylko w ważnych przypadkach losowych i za zgodą **obu** drużyn. Drużyna proszona o zgodę na przesunięcie pojedynku nie musi się na to zgodzić.
4. Ilość kolejek jest ograniczona i wynosi 15 lub 20 (501 d.o.), w zależności od ustawień automatu.

### Artykuł 14 - Stawiennictwo do gry

1. Obydwie drużyny mają obowiązek stawić się w minimum 3 osobowych składach w miejscu planowanego spotkania na 15 minut przed ustalonym terminem jego rozpoczęcia.
2. Jeśli pół godziny po umówionym czasie rozpoczęcia meczu, drużyna przeciwna nie stawiła się, i w żaden inny sposób nie poinformowała o ewentualnym spóźnieniu bądź powodzie nieobecności, Kapitan drużyny obecnej w miejscu rozgrywania meczu ma prawo zgłosić wygranie meczu walkowerem. W dobrym tonie jest jednak, aby przed tym krokiem spróbował skontaktować się z drużyną nieobecną.
3. Gospodarz spotkania ma obowiązek udostępnić drużynie gości, maszynę do treningu, na co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem spotkania.

### Artykuł 15 - Wypełnianie protokołu. Gra.

1. Kapitanowie drużyn wpisują do protokołu spotkania w rubryce "Składy" po 4 zawodników składu podstawowego i od 0 do 4 zawodników rezerwowych. W przypadku nie wykorzystania limitu zawodników rezerwowych kapitan drużyny ma obowiązek wpisania w wolnych rubrykach słowa "vacat". **Zawodnicy rezerwowi nie mogą być wpisywani do protokołu rozgrywek po rozpoczęciu spotkania ligowego** (pod karą walkoweru dla drużyny przeciwnej).
2. Po wpisaniu składu, Kapitanowie drużyn dokonują rozstawienia pierwszych czterech pojedynków singlowych, przy czym jako pierwszy rozstawienia dokonuje Kapitan gospodarzy.
3. Po rozegraniu pierwszych 4 pojedynków singlowych, Kapitanowie drużyn przed każdym kolejnym meczem mogą dokonywać zmian w składach drużyn. Można wykonać maksymalnie 6 zmian. Można dokonywać zmian powrotnych przy założeniu, że zawodnik nie może dwa razy grać singla z tym samym przeciwnikiem (singla i debła z tym samym – może) i nie może w całym meczu zagrać więcej niż 3 single i 1 debła..
4. Rzuty „o środek” przed pojedynkiem, rozpoczynają gospodarze.

### Artykuł 16 - Punktacja

1. W oficjalnej tabeli Ligi uwzględniony jest wyłącznie:
  - bilans dużych punktów za wygrane, zremisowanie lub przegrane spotkania
  - bilans małych punktów za wygrane lub przegrane pojedynki
  - legi nie są uwzględniane w oficjalnej tabeli
2. Duże punkty przydzielane są następująco
  - 2 pkt. otrzymuje drużyna, która wygrywa mecz lub której przyznany zostanie walkower
  - 1 pkt. otrzymuje drużyna, która remisuje mecz (bilans legów w meczu nie odgrywa roli)
  - 0 pkt. otrzymuje drużyna, która przegrywa mecz
  - 1 pkt. otrzymuje drużyna, która przegrywa mecz walkowerem

## **Artykuł 17 - Tabela i klasyfikacja**

1. O wyższym miejscu w tabeli końcowej decyduje większa liczba dużych punktów zdobytych w sezonie.
2. W przypadku osiągnięcia przez 2 lub więcej drużyn jednakowej ilości dużych punktów na koniec sezonu, o kolejności w tabeli decydują wyniki bezpośrednich spotkań między drużynami, jeśli w nich jest remis, decyduje różnica małych punktów. Podczas rundy jesiennej o kolejności w tabeli, w przypadku takiej samej ilości dużych punktów, decyduje bilans małych punktów, podczas rundy wiosennej uwzględniane są już wyniki bezpośrednich spotkań.
3. Jeśli rozgrywany jest jeden mecz barażowy wszystkie sety rozgrywane są do 3 wygranych, w przypadku rozgrywania meczu i rewanżu do 2 wygranych. W jednym meczu barażowym, w przypadku remisu, drużyny rozgrywają set 15-ty – debla, do 3 wygranych. W tym meczu deblowym drużyna może dokonywać zmian w deblu po każdym legu.

## **Artykuł 18 - Kanon zachowań**

1. Za zapewnienie sportowej atmosfery w trakcie pojedynku odpowiedzialni są na równi zawodnicy obu drużyn biorących w nim udział. Za wyegzekwowanie należytej atmosfery w drużynach odpowiedzialni są Kapitanowie drużyn. Kapitanowie mają też obowiązek pamiętać, że w przypadku jakichkolwiek spornych sytuacji ich powinnością jest szukanie kompromisów i polubownych rozwiązań ewentualnych problemów w duchu sportowej i koleżeńskiej atmosfery.
2. Podczas rozgrywania pojedynków niedopuszczalne jest wywieranie przez zawodników oraz publiczność jakiegokolwiek presji psychicznej bądź fizycznej na przeciwnika w tym w szczególności: wszelkie formy antydopingu, sugerowanie pomyłek, celowe przeszkadzanie w oddaniu rzutów, celowe głośne rozmowy bądź okrzyki powodujące dekoncentrację zawodników.
3. Zawodnik przygotowujący się do oddania rzutów ma zawsze prawo poprosić o zachowanie spokoju przez innych uczestników turnieju oraz publiczność. Zastosowanie się do takiej prośby jest obligatoryjne. Za jej wyegzekwowanie odpowiedzialny jest Klub - jeśli prośba dotyczy publiczności, bądź Kapitan drużyny przeciwnej - jeśli prośba dotyczy zawodnika (zawodników) drużyny przeciwnej.
4. W przypadku niespełnienia prośby danego zawodnika, zawodnik lub zespół, który pada ofiarą niesportowej atmosfery podczas rozgrywek może złożyć natychmiastowy protest.
5. Spożywanie alkoholu i palenie papierosów na polu gry jest zabronione!

## **Artykuł 19 - Protesty**

1. Każdy protest dotyczący jakichkolwiek nieprawidłowości regulaminowych mających miejsce podczas spotkania musi być wniesiony na odwrócie protokołu danego spotkania natychmiast po wystąpieniu kwestii spornej.
2. Protest ma prawo zgłosić wyłącznie Kapitan drużyny (lub jego Zastępca, w przypadku nieobecności tego pierwszego).
3. Fakt złożenia protestu i jego przyczyna muszą być potwierdzone podpisem Kapitana drużyny przeciwnej, bez względu na to czy uznaje on protest za słuszny czy nie.
4. Mimo złożenia protestu spotkanie musi być kontynuowane aż do rozstrzygnięcia, chyba że uniemożliwią to przyczyny obiektywne (wadliwie działające maszyny, niemożność rozegrania pojedynków z powodu braku warunków...)
5. Sędzia Główny ma obowiązek rozpatrzyć protest najpóźniej w ciągu 72 godzin po zakończeniu kolejki ligowej, której protest dotyczy ( lub - w wypadku ostatniej kolejki ligowej - natychmiast ) i poinformować niezwłocznie o swojej decyzji kapitanów odpowiednich drużyn oraz Zarząd ŁLD.
6. Odwołanie od nałożonej kary zawodnik (drużyna) ma prawo złożyć do Zarządu ŁLD w terminie 7 dni.

## SPRAWY TECHNICZNE

### LOTKI

Lotki używane do gry na tarczach plastikowych nie mogą mieć masy większej niż 20 gramów.

### LINIA RZUTU

1. Linia rzutu jest umieszczona na podłożu w odległości 2,37 m od płaszczyzny tarczy.
2. Wysokość idealnego środka tarczy nad podłożem wynosi 1,73 m.
3. Wartość kontrolna mierzona pomiędzy środkiem tarczy a linią rzutu wynosi 2,93 m.
4. Linia rzutu musi mieć minimum 70cm długości i musi być umieszczona w takiej odległości od maszyny, żeby zawodnik przy rzucie nie mógł na nią nastąpić.

### POLE GRY

Z każdej strony automatu powinno być minimum 30cm wolnej przestrzeni.

### WEZWANIE DO GRY

1. Wyczytanie zawodników do pojedynku jest pierwszym wywołaniem.
2. Po zgłoszeniu sędziemu zawodów przez zawodnika (kapitana drużyny) braku na polu gry przeciwnika przez 5 minut (drużyny przeciwnej) następuje drugie wywołanie.
3. Zawodnik (drużyna), który nie zgłosi się na pole gry w ciągu 5 minut po II wywołaniu, przegrywa walkowerem dany pojedynek.

### USTALANIE KOLEJNOŚCI GRY

1. Ustalenie kolejności rozpoczęcia gry, realizowane jest to przez rzuty na bulls-eye. Jako pierwszy rzut wykonuje zawodnik drużyny gospodarzy
2. Do oceny wyniku rzutów na bulls-eye brana jest tkwiąca w dowolnym miejscu tarczy (również w oponie) lotka danego zawodnika, rzucona w ocenianej kolejce rzutów, przy czym jeżeli:
  - lotka nie wbije się w tarczę, zawodnik rzucający ma prawo rzutu następną, lotką - jeżeli trzy razy lotka się nie wbije oznacza to, że zawodnik w ogóle nie trafił w tarczę;
  - lotka wybijie z tarczy lotkę przeciwnika tkwiącą w polu innym niż bull lub bulls-eye, obaj zawodnicy powtarzają rzuty jak przy remisie. Lotka wybita z bull lub bulls-eye uznawana jest za ważną.
3. Przy remisie rzuty należy powtórzyć, przy czym powtórka rzutów rozgrywana jest w zmienionej kolejności zawodników. (rzuca zawodnik A, rzuca zawodnik B. Jest remis. Rzuca zawodnik B, rzuca zawodnik A)

### OCENA WYNIKÓW RZUTÓW NA BULLS EYE.

1. Jeżeli lotka pierwszego rzucającego zawodnika tkwi w bulls-eye, może on wyjąć lotkę z tarczy przed rzutem przeciwnika. Nie jest to obowiązkiem, lecz przejawem sportowej postawy zawodnika. Nie wyjątku się lotek, tkwiących w bull (pierścień 25 punktów).
2. Obustronne trafienie w bull (pole 25 pkt), bądź obustronne trafienie w bulls-eye (pole 50 pkt), bez względu na odległość od środka tarczy uznaje się za równorzędne.
3. Zawodnik, który wygrał rzuty na bulls-eye decyduje, kto rozpoczyna pierwszego i wszystkie nieparzyste legi danego pojedynku.
4. Gdy lotka nie wbije się w tarczę, zawodnik rzucający ma prawo rzutu następną lotką - jeżeli trzy razy lotka się nie wbije oznacza to, że zawodnik w ogóle nie trafił w tarczę. Zawodnik ma prawo do podniesienia odbitych lotek przed następną turą rzutów, w przypadku remisu.
5. W meczach drużynowych rzuty na bulls-eye wykonuje dowolny zawodnik zespołu, biorący udział w rozpoczynającym się meczu jako zawodnik składu podstawowego.

### GRA

1. Każdy zawodnik ma prawo do 3 rzutów w jednej kolejce, o ile wcześniej nie zakończy legi bądź nie przekroczy zera (bust).
2. Lotka rzucona uznana jest za ważną i nie może być powtórnie rzucona nawet, jeżeli tarcza elektroniczna – mimo wbitej lotki – nie zaliczyła rzutu. Wyjątek stanowi lotka kończąca leg, tkwiąca w tarczy, która jest zaliczana bez względu na wskazania elektroniki tarczy.
3. Zabronione jest tzw. dobijanie lotki.
4. Na polu gry podczas pojedynku mogą przebywać jedynie zawodnicy toczący pojedynek.
5. Zawodnikowi oddającym rzuty nie wolno:
  - rozpoczynać serii rzutów dopóki jego przeciwnik nie zejdzie poza linię rzutu.
  - nastąpić (przekroczyć) na linie rzutu.



### **PRZEŁĄCZENIE LICZNIKA**

1. Zawodnik ma obowiązek upewnić się przed oddaniem rzutów, czy urządzenie jest przełączone na jego licznik.
2. Rzuty oddane na nie przełączoną tarczę uważa się za ważne
3. Zawodnik przegrywa lega walkowerem jeśli:
  - przełączy urządzenie elektroniczne do gry w sposób pozbawiający przeciwnika rzutu (rzutów);
  - zmieni stan licznika przeciwnika;
  - rzuci w jednym pojedynku po raz trzeci po furze, pod warunkiem, że po pierwszym i drugim takim rzucie otrzymał wyraźną i potwierdzoną przez niego informację ostrzegającą od sędziego lub przeciwnika.

### **ZWYCIĘZCA LEGA**

1. Zwycięzcą lega jest zawodnik, który w regulaminowej liczbie kolejek:
  - sprowadzi stan swojego licznika do zera punktów;
  - sprowadzi stan swojego licznika poniżej 51 punktów, podczas gdy jego przeciwnikowi się to nie udało.Jeśli zawodnikom nie uda się zakończyć lega na wymienione sposoby, to o wyniku lega decydują wówczas rzuty na bulls-eye.
2. W grze deblowej w przypadku nie zakończenia lega również decydują rzuty o środek – nie ma jednak znaczenia jakie są wskazania wszystkich czterech liczników (zawodnicy mogą mieć powyżej 51 punktów).
3. W grze deblowej zawodnik może kończyć lega jeśli suma liczników przeciwników jest równa lub większa od wskazania licznika partnera. W przypadku automatów Cyberdine można kończyć lega tylko w przypadku gdy suma liczników przeciwników jest większa.

### **SPRAWNOŚĆ TARCZY ELEKTRONICZNEJ**

1. Każdy pierwszy i drugi błąd zaliczenia punktów uznawany jest za nieszczęśliwe zrządzienie losu.
2. W przypadku trzeciego, ewidentnego błędu zaliczenia podczas tego samego lega, leg ten zostaje unieważniony i jest rozgrywany od początku na innej lub naprawionej tarczy elektronicznej.
3. Decyzję o przerwaniu lega z powodu powtarzających się błędów tarczy elektronicznej podejmują Kapitanowie drużyn.
4. Każdy błąd maszyny zgłoszony przez zawodnika musi być potwierdzony przez przeciwnika

### **TRENING**

1. Dopuszcza się oddanie max. 3 kolejek (9 lotek) rzutów treningowych przez zawodników przed rozpoczęciem pojedynku.
2. Oddawanie rzutów treningowych pomiędzy kolejnymi legami przez zawodników rozgrywających pojedynek jest zabronione.