

# REGULAMIN PLDA BULLSHOOTER

## SEZON LIGOWY 2020/2021

### ZGŁOSZENIE DRUŻYN

1. Do rozgrywek ligowych może przystąpić każda drużyna, która dostarczy organizatorowi wypełniony formularz zgłoszeniowy w formie papierowej bądź prześle organizatorowi wypełniony formularz w formie elektronicznej. Formularz dostępny jest na stronie internetowej [www.bullshooter.pl](http://www.bullshooter.pl) oraz na profilu Bullshooter PL na Facebooku.
2. Wpisowe w wysokości 100 zł należy uiścić najpóźniej dzień przed rozpoczęciem pierwszej kolejki sezonu na rachunek bankowy organizatora o numerze: 29 1050 1559 1000 0090 6652 8523.
3. Drużyna składa się z minimum 4 zawodników. Zawodnicy podają swoje prawdziwe dane: imię, nazwisko, pseudonim (opcjonalnie). Zawodnik, który rozegra mecz używając fałszywych danych, zostanie zdyskwalifikowany do końca sezonu. Drużyna, która dopuści się oszustwa otrzymuje karę (- 3 pkt. / mecz).
4. Zawodnik może być zapisany tylko do jednej drużyny. Zmiana drużyny w trakcie sezonu jest dozwolona tylko raz, przed rozpoczęciem rundy rewanżowej.
5. Nowy zawodnik może zostać dopisany do drużyny w trakcie trwania sezonu. W celu zgłoszenia nowego zawodnika do rozgrywek należy skontaktować się z organizatorem.
6. Drużynę reprezentuje kapitan (na formularzu – zawodnik nr 1). Pod nieobecność kapitana jego obowiązki przejmuje zastępca kapitana (na formularzu – zawodnik nr 2). Wymagane jest podanie numerów kontaktowych do kapitana oraz jego zastępcy. Kapitan ma obowiązek poinformować swoich zawodników o zasadach ujętych w niniejszym regulaminie.
7. Drużyna zgłaszająca uczestnictwo w rozgrywkach podaje miejsce, dzień i godzinę rozgrywania meczów.
8. Liga PLDA Bullshooter podzielona jest na 3 poziomy (Extra Liga, I Liga, II Liga). O przynależności drużyny do poziomu ligowego decyduje miejsce zajęte przez drużynę w poprzednim sezonie ligowym. W przypadku nowych drużyn przynależność ustala organizator.
9. Terminarz rozgrywek organizator udostępnia na stronie internetowej [www.bullshooter.pl](http://www.bullshooter.pl) najpóźniej tydzień przed rozpoczęciem sezonu.
10. Drużyna zgłaszająca uczestnictwo w rozgrywkach PLDA Bullshooter, zobowiązuje się przestrzegać zasad fair play. Wszelkie sytuacje łamania sportowego ducha rywalizacji należy zgłaszać do organizatora. Organizator ma prawo ukarać drużynę za niesportowe zachowanie.
11. Drużyna przystępująca do rozgrywek PLDA Bullshooter akceptuje niniejszy regulamin.
12. Organizator ma prawo odmówić zawodnikowi/drużynie uczestnictwa w rozgrywkach ligowych bez podania przyczyny.

## ZASADY GRY

1. Mecze należy rozgrywać zgodnie z terminarzem. Jedna kolejka trwa jeden tydzień (od poniedziałku do niedzieli).
2. Kapitan drużyny, która nie może rozegrać meczu zgodnie z terminarzem informuje kapitana drużyny przeciwnej oraz organizatora, najpóźniej 48 h przed zaplanowanym meczem, o braku możliwości rozegrania meczu.
3. Mecze, które nie odbyły się zgodnie z terminarzem, rozgrywane są w terminie 14 dni od pierwotnie zaplanowanego terminu. W wyjątkowej sytuacji (np. działanie siły wyższej) termin 14 dni może zostać przez organizatora wydłużony.
4. Kapitanowie drużyn ustalają między sobą nowy termin rozegrania przełożonego meczu. Kapitan drużyny przekładającej mecz dostosowuje się do 1 z 3 terminów zaproponowanych przez kapitana drużyny przeciwnej.
5. Organizator przyznaje walkovera na niekorzyść drużyny przekładającej mecz, jeżeli mecz nie zostanie rozegrany zgodnie z powyższymi zasadami.
6. Drużyna może oddać maksymalnie 3 mecze walkowerem w sezonie. Kolejny walkover powoduje dyskwalifikację, drużyna zostaje wykreślona z tabeli, a jej mecze zostają unieważnione. Drużyna zdyskwalifikowana nie może ubiegać się o zwrot wpisowego oraz pieniędzy przeznaczonych na wrzuty do automatu.
7. Niedopuszczalne jest celowe oddawanie meczów walkowerem. Jeśli drużyna celowo odda mecz walkowerem, jej kapitan zostanie zdyskwalifikowany na 2 kolejne sezony ligowe.
8. Jeśli mecz zostanie przerwany na skutek działania siły wyższej i nie może być kontynuowany, powinien zostać powtórzony w terminie nie dłuższym niż 14 dni.
9. Jeśli w trakcie meczu awarii ulegnie automat American Darts Galaxy 3, drużyny mają prawo przerwać mecz. Mecz powinien zostać powtórzony w terminie nie dłuższym niż 14 dni.
10. Jeśli w lokalu, w którym rozgrywany jest mecz, znajduje się więcej niż jeden automat American Darts Galaxy 3, drużyna gospodarzy ma pierwszeństwo w wyborze automatu, na którym rozegrany zostanie mecz.
11. Jeśli drużyna nie stawi się na mecz w ustalonym wcześniej terminie, przegrywa mecz walkowerem.
12. Mecz składa się z:
  - a) 24 legów (II Liga i I Liga), tj. 2 x 701 w parach (Open In, Double Out), 6 x cricket 200 w parach, 16 x 501 (Double In, Double Out). Każdy zawodnik powinien rozegrać: 1 x 701, 3 x cricket oraz 4 x 501. W grze 701 obowiązuje zasada mrożenia\*.
  - b) 14 legów (Extra Liga), tj. 2 x 701 w parach (Open In, Double Out), 6 x cricket 400 w parach, 6 x 501 w parach (Double In, Double Out). Każdy zawodnik powinien rozegrać: 1 x 701, 3 x cricket oraz 3 x 501. W grach 701 oraz 501 obowiązuje zasada mrożenia\*.

\*Mrożenie – zawodnik nie może skończyć lega jeśli jego partner ma więcej punktów od sumy punktów pary przeciwnej. Jeśli w takiej sytuacji zawodnik skończy lega, jego para przegrywa.

13. Jeśli gracz otworzy grę 501 środkiem, przegrywa. Jego przeciwnik kontynuuje grę w pojedynkę, przełączając kolejkę przegranego zawodnika. Wygrany musi tę grę skończyć zgodnie z przepisami (zabronione jest dobijanie punktów ręcznie).

14. Za wygrany mecz drużyna uzyskuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów. O miejscu w tabeli decyduje liczba punktów. Jeśli drużyny zakończą sezon z takim samym dorobkiem punktowym, o miejscu w tabeli decyduje stosunek legów. Jeśli stosunek legów będzie taki sam, o miejscu w tabeli decydują bezpośrednio pojedynki. Jeśli bezpośrednio pojedynki zakończyły się remisami, należy rozegrać dodatkowy mecz.

15. O miejscu zawodnika w statystykach indywidualnych decydują PPD w grach x01 oraz MPR w cricket.

16. Po zakończeniu sezonu, bezpośredni awans do wyższej ligi uzyskują po 2 najlepsze drużyny II Ligi oraz I Ligi. Analogicznie, bezpośredni spadek do niższej ligi uzyskują po 2 najgorsze drużyny Extra Ligi oraz I Ligi.

17. Po rozegraniu ostatniej kolejki sezonu, 2 najlepsze drużyny dywizji A II Ligi oraz 2 najlepsze drużyny dywizji B II Ligi przechodzą do etapu Play Off. W etapie Play Off drużyny grają zgodnie z nowym terminarzem ustalonym przez organizatora (systemem „każdy z każdym”, jeden mecz bez rewanżu). Do I Ligi awansują 2 najlepsze drużyny z etapu Play Off.

18. Przebieg meczu:

- Kapitanowie drużyn wybierają swoje składy zgodnie z procedurą obowiązującą na automatach American Darts Galaxy 3. Jeśli któryś z zawodników nie został zapisany do składu przed rozpoczęciem rozgrywki, należy dopisać go ręcznie używając pełnych danych, tj. imienia i nazwiska. Jeśli zawodnik zostanie zapisany w sposób inny niż wskazany powyżej, na koniec sezonu zostanie wykreślony ze statystyk indywidualnych.

- Po wybraniu składu, mecz należy rozegrać zgodnie z kolejnością podpowiadaną przez automat American Darts Galaxy 3.

- Dozwolone są zmiany zawodników w trakcie meczu. Zawodnik może zostać zmieniony tylko raz.

- W wyjątkowych sytuacjach, gdy zawodnik nie może dokończyć meczu, istnieje możliwość zastąpienia go przez kolegę z drużyny, za zgodą kapitana drużyny przeciwnej. W przypadku braku takiej zgody, drużyna kończy mecz w 3 osoby. Rundy osoby niedysponowanej należy przełączyć. W przypadku gier indywidualnych 501 w II i I Lidze, przeciwnik osoby niedysponowanej, powinien skończyć lega zgodnie z zasadami (zabronione jest dobijanie punktów ręcznie).

- Zawodnik biorący udział w meczu ma prawo do 3 rzutów w jednej rundzie (przy założeniu, że wcześniej nie zakończył lega lub nie przekroczył zera (bust)).

- Zawodnik może rozpocząć serię rzutów, jeśli jego przeciwnik znajduje się za jego plecami, w odległości minimum 60 cm. Przeciwnik nie może znajdować się przed rzucającym, ani w zasięgu

wzroku rzucającego (zasada nie dotyczy meczów rozgrywanych online). Przeciwnik nie może w żaden sposób absorbować uwagi rzucającego.

- Lotka raz rzucona jest uznana za ważną i nie może zostać powtórnie rzucona, chyba że:

a) wypadła zawodnikowi z ręki (nie doszło do wyraźnego ruchu ręką);

b) zawodnik został wytrącony z równowagi przez przeciwnika lub osobę trzecią.

- Lotkę, która wbiła się w tarczę, ale automat jej nie zaliczył, uznaje się za ważną. Taką lotkę można dobić ręcznie.

- Lotkę, która nie wbiła się w tarczę, ale automat zaliczył ją jako punktowaną, uznaje się za ważną.

- Lotkę, która nie wbiła się w tarczę i automat nie zaliczył ją jako punktowaną, uznaje się za ważną.

- Na polu gry przebywać mogą jedynie zawodnicy toczący pojedynek.

- Czas na wykonanie rzutu to 45 sekund. Celowe przedłużanie gry uznawane jest przez organizatora za niesportowe zachowanie.

- Każdy zawodnik ma prawo do 3 lotek treningowych przed rozpoczęciem każdego lega.

- Zabrania się rzutów treningowych podczas trwania pojedynku. Przepis ten ma zastosowanie również w meczach rozgrywanych online.

- Drużyna gospodarzy przed rozpoczęciem meczu udostępnia drużynie gości automat - na minimum 15 minut - w celu przeprowadzenia rozgrzewki.

## **WYMOGI TECHNICZNE**

1. Mecze rozgrywane są na automatach American Darts Galaxy 3.

2. Lotki używane przez zawodników podczas rozgrywek muszą być zakończone plastikowym grotom. Zabronione jest używanie lotek z grotami metalowymi. Waga jednej lotki nie może przekraczać 20 gramów.

3. Linia rzutu musi znajdować się w odległości 2,44 metra od płaszczyzny tarczy. Zawodnik podczas rzutu nie może przekroczyć linii rzutu.

4. Środek tarczy musi znajdować się na wysokości 1,73 metra nad podłożem.

5. Kapitanowie mają prawo sprawdzić czy zachowane zostały odpowiednie odległości (wysokość tarczy oraz odległość linii rzutu).

## **UWAGI KOŃCOWE**

1. Podczas rozgrywania meczu, w pomieszczeniu w którym znajduje się automat American Darts Galaxy 3, obowiązuje całkowity zakaz palenia wyrobów tytoniowych (dotyczy także papierosów elektronicznych).

2. Wszelkie niezgodności i próby łamania regulaminu oraz niesportowe zachowanie, kapitanowie drużyn powinni wyjaśniać na bieżąco między sobą. Jeśli takie rozwiązanie nie przyniesie oczekiwanego rezultatu, kapitan drużyny pokrzywdzonej powinien powiadomić o tym organizatora, nie później niż 48 h po zdarzeniu. Organizator ma prawo w takiej sytuacji ukarać zawodnika i/lub drużynę.
3. Drużyna, w której doszło do zmiany zawodników, może przystąpić do nowego sezonu, zachowując nazwę drużyny pod trzema warunkami:
  - a) W drużynie pozostało przynajmniej 2 zawodników ze starego składu.
  - b) Obaj zawodnicy ze starego składu rozegrali minimum 50% meczów w poprzednim sezonie.
  - c) Zgodę wyraził zawodnik pełniący rolę kapitana drużyny w poprzednim sezonie.
4. Niniejszy regulamin obowiązuje we wszystkich ligach biorących udział w rozgrywkach PLDA Bullshooter.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.
6. W wyjątkowych sytuacjach, kapitanowie drużyn mają prawo wystąpić z wnioskiem do organizatora o wprowadzenie zmian w regulaminie. Organizator ma obowiązek ustosunkować się do takiego wniosku w terminie 14 dni.
7. Problemy z interpretacją regulaminu należy wyjaśniać z organizatorem. Wszystkie niejasności, punkty sporne, sytuacje, których nie można dopasować do regulaminu, będą rozstrzygane przez organizatora.
8. Przystąpienie drużyny do rozgrywek PLDA Bullshooter, oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
9. Administratorem danych osobowych jest PLAYER Janusz Wojtkowiak.
10. Dane osobowe przetwarzane są w celu prowadzenia rozgrywek PLDA Bullshooter.
11. Zawodnik zgłoszony do rozgrywek ma prawo dostępu do swoich danych.
12. Zawodnik zgłoszony do rozgrywek ma prawo do modyfikacji lub usunięcia swoich danych.