

# Regulamin Ogólny Rozgrywek Małopolskiej LIGI STEELDARTA

Stan na dzień 15.08.2022 r.

## I. Regulacje podstawowe

1. Organizatorem rozgrywek jest Stowarzyszenie Małopolska Organizacja Darta w Krakowie.
2. Nad przebiegiem rozgrywek pieczę sprawuje MOD
3. Udział w rozgrywkach Ligi w dowolnym charakterze np. zawodnika, sędziego itp. oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
4. Regulamin Ligi obowiązuje na wszystkich szczeblach rozgrywek.
5. Rozgrywki Ligowe rozgrywane są na tarczach szalowych.
6. W rozgrywkach ligowych obowiązują Regulamin Ogólny MOD.
7. Strój sportowy w czasie rozgrywania spotkania nie może kolidować z umowami sponsorskimi zawartymi przez MOD.
8. Drużyny które mają zawarte indywidualne umowy sponsorskie winny poinformować o tym fakcie pisemnie Zarząd MOD w celu uniknięcia konfliktu z ewentualnymi sponsorami strategicznymi MOD.

## II. Drużyna, zawodnik. 1. Drużyna

1. Drużyna występująca w rozgrywkach składa się z minimum 4 zawodników. Liczba zawodników w drużynie jest ograniczona do 8 osób.
2. Prawo do zgłaszania drużyny do rozgrywek ma właściciel drużyny.
3. Właściciel drużyny wyznacza kapitana drużyny. Właściciel drużyny może być jednocześnie kapitanem.
4. Przedstawicielem drużyny jest jej właściciel lub kapitan i on też reprezentuje drużynę przed kapitanem drużyny przeciwnej i Zarządem MOD. Kapitan jest jedyną osobą uprawnioną do zgłaszania protestu w imieniu swojej drużyny bądź poszczególnych zawodników.
5. Każda drużyna ma prawo zamiany swojego składu wg następujących zasad:
  1. Właściciel drużyny może wnioskować o skreślenie zawodnika z jej składu.
  2. W okienku transferowym (pomiędzy sezonami rozgrywek) każda drużyna może dokonać dowolnych zmian (uzupełnienia składu, lub wymiany zawodników).
  3. W przypadku transferu z drużyny MOD do drużyny MOD w okienku transferowym potrzebna jest pisemna zgoda właścicieli obu zainteresowanych stron.
  4. Wniosek o przyjęcie zawodnika do drużyny ligowej należy złożyć do Zarządu MOD w formie pisemnej.
  5. Wszyscy zawodnicy drużyny uczestniczący w meczu powinni występować w jednolitych koszulkach.

## 2. Zawodnik

### A. Zawodnikiem MOD może być każdy, kto:

1. ukończył 13 lat (Zawodnicy do 18 roku życia winni posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów).
2. znajdzie się w składzie jednej z drużyn prawidłowo zgłoszonych do rozgrywek MOD

### B. Właścicielem praw do zawodnika jest właściciel drużyny.

C. Zmiana drużyny przez zawodnika odbywa się za pisemną zgodą właściciela praw do zawodnika. Transferów i zgłoszeń nowych zawodników dokonywać można między sezonami. Dokładne terminy podane są w terminarzu na dany sezon, a opłaty określone są w taryfikatorze.

D. Zawodnik jest członkiem drużyny do momentu zrealizowania transferu bądź skreślenia zawodnika ze składu drużyny przez właściciela drużyny.

### E. Ograniczenie bądź utrata praw zawodniczych.

a) Zarząd MOD ma prawo nałożyć karę na zawodnika jeśli:

- 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 meczu ligowego lub turnieju rozgrywanego pod patronatem MOD.
- w inny sposób złamał ogólnie przyjęte zasady zachowania

Podstawą wymierzenia kary jest pisemny protest.

Zarząd MOD podejmuje decyzje o karze po wysłuchaniu świadków zdarzenia i przejrzeniu ewentualnych dowodów.

b) Zarząd MOD może ukarać drużynę, której zawodnik złamał regulamin w czasie meczu ligowego.

F. Po przyjęciu zgłoszeń opublikowana zostanie w postaci załącznika do regulaminu lista drużyn i zawodników uprawnionych do gry. Aktualizowana będzie po każdym ruchu kadrowym w lidze.

### **III. Przystąpienie do rozgrywek**

1. Za drużynę zgłoszoną oficjalnie do rozgrywek Małopolskiej Ligi Steeldarta uważa się taki zespół, który przedłoży zgłoszenie do ligi zgodnie z wzorem wydawanym na dany sezon i w terminie do 30.09. roku, w którym rozpoczyna się sezon. Do terminu określonego w danym sezonie rozgrywek należy uiścić wszystkie wymagane opłaty według taryfikatora. Są to:

A. Opłata startowa – 400 zł

Drużyny, których zgłoszenie wpłynęło po terminie 30.09 nie będą dopuszczone do rozgrywek.

2. Drużyny zgłaszające się do rozgrywek, które brały udział w rozgrywkach poprzedniego sezonu, startują na szczeblu rozgrywek zgodnie z wynikiem poprzedniego sezonu. Nowe drużyny startują na najniższym szczeblu rozgrywek.

### **IV. Rozgrywki**

#### **1. Terminarz**

A. Rozgrywki Małopolskiej LIGI STEELDARTA rozpoczynają się zgodnie z terminarzem rozgrywek

B. System rozgrywek i terminarz przedstawiony będzie najpóźniej na tydzień przed rozpoczęciem rozgrywek w postaci załącznika do regulaminu.

#### **2. Przebieg meczu**

A. Definicje:

1. Mecz ligowy - mecz pomiędzy dwiema drużynami ligi.
2. Set - indywidualny lub deblowy rozgrywany w ramach meczu drużynowego
3. zawodnik grający w meczu- zawodnik, który grał w przynajmniej jednym secie

B. Przebieg meczu

1. Rolę sędziego pełnią na równych prawach i równocześnie obaj kapitanowie drużyn.
2. W meczu ligowym może wziąć udział minimum 4, maksimum 8 zawodników

3. Sety rozgrywane są na dystansie dwóch legów z limitem 20 kolejek w konkurencji 501 double out. (patrz regulamin techniczny MOD)
4. Jeśli oba zespoły stawią się do gry w wyznaczonym miejscu i czasie i w wymaganym składzie Kapitanowie dokonują wzajemnego sprawdzenia uprawnień zawodników obu drużyn. Jeżeli któraś z drużyn nie stawi się w minimalnym składzie o ustalonej godzinie, czas oczekiwania po którym drużyna może uzyskać walkower wynosi 15 minut.

5. Kolejność rozgrywania setów meczu ligowego:

Zawodnicy gości oznaczani są literami A, B, C, D, E, F, G, H. Zawodnicy gospodarzy 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. E, F, G, H i 5, 6, 7, 8 to zawodnicy rezerwowi.

- Single 501 - Deble 501 liczniku)  
- Single 501

I.(1-A),

II.(2-B),

III.(3:C),

IV.(4:D)

V.( 1-2:C-D), (dwóch zawodników drużyny na jednym liczniku)

VI.( 3-4:A-B) (dwóch zawodników drużyny na jednym liczniku)

VII ( 1:B),

VIII.(2:A),

IX.(3:D),

X.(4-C)

6. Nie można dokonywać zmian powrotnych.
7. Zmianę w składzie zawodnika podstawowego na rezerwowego kapitan może dokonać po rozegraniu pierwszych 4 pojedynków singlowych meczu oraz przed rozpoczęciem kolejnego seta meczu.
8. W pozostałych przypadkach obowiązuje Regulamin Ogólny MOD

C. Zachowanie w czasie meczu

1. Za zapewnienie sportowej atmosfery w trakcie setów odpowiedzialni są na równi zawodnicy biorący w nich udział .
2. Za wyegzekwowanie należytej atmosfery w drużynach odpowiedzialni są kapitanowie drużyn.
3. Podczas rozgrywania setów niedopuszczalne jest wywieranie przez zawodników oraz publiczność jakiegokolwiek presji psychicznej bądź fizycznej na przeciwnika w tym w szczególności: wszelkie formy anty doping, sugerowanie pomyłek, celowe przeszkadzanie w oddaniu rzutów, celowe głośne rozmowy bądź okrzyki powodujące dekoncentracje zawodników.
4. W wypadku niespełnienia prośby danego zawodnika, kapitan zespołu, którego zawodnik pada ofiarą niesportowej atmosfery podczas meczu ligowego może złożyć protest.

D. Protokół

1. Po przeprowadzeniu weryfikacji uprawnień zawodników przystępuje się do formalnego zgłoszenia zawodników.

2. Za wypełnienie protokołu meczowego odpowiadają kapitanowie obu drużyn.

3. Protokół sporządza się na określonym w załączniku do regulaminu druku Protokół musi być podpisany przez Kapitanów obydwu drużyn.

4. Kapitanowie drużyn wpisują do protokołu meczu w rubryce „Składy” po 4 zawodników składu podstawowego i od 0 do 4 zawodników rezerwowych.

5. Jako pierwszy wpis do protokołu dokonuje kapitan drużyny gości (poz. A-D i E-H) a następnie kapitan drużyny gospodarzy poz. (1-4 i 5-8), Składy osobowe drużyn powinny być podane przed rozpoczęciem meczu.

6. Kapitan drużyny zgłaszającej zastrzeżenia do przebiegu meczu ligowego ma obowiązek wpisania ich na protokole w punkcie „Uwagi”.

7. Protokół meczu ligowego jest jedynym dokumentem, na podstawie którego Zarząd MOD może zatwierdzić wynik meczu ligowego i uwzględnić go w oficjalnej tabeli.

8. Wszelkie uwagi dotyczące meczu wpisujemy do protokołu meczowego. E. Protesty

Każdy protest dotyczący jakichkolwiek nieprawidłowości regulaminowych mających miejsce podczas meczu ligowego musi być wniesiony do protokołu, podczas jego trwania lub tuż po jego zakończeniu.

Protest ma prawo zgłosić wyłącznie Kapitan drużyny bezpośrednio po zakończeniu meczu.

Organizator rozgrywek ma prawo do składania pisemnych wniosków dot. nieprawidłowości w przebiegu wszystkich spotkań ligowych poza meczami, w których uczestniczą jako członkowie drużyny.

## F. Klasyfikacja drużyn

a. W oficjalnej tabeli uwzględniany jest wyłącznie:

- • bilans punktów meczowych za wygrane, zremisowane bądź przegrane mecze
- • bilans legów wynikający z rozegranych meczy ligowych

b. Punktacja za mecze ligowe:

- • 2 pkt za mecz wygrany
- • 1 pkt. za remis,
- • 0 pkt. za mecz przegrany
- • -1 pkt. za mecz przegrany walkowerem

Drużyna wygrywająca spotkanie walkowerem otrzymuje 2 punkty ,20-0 w legach. Drużyna przegrywająca spotkanie walkowerem otrzymuje -1 punkt ,w legach 0-20.

W wypadku wycofania się drużyny lub jej dyskwalifikacji przed zakończeniem pierwszej rundy rozgrywek określonych w Terminarzu, wszystkie rozegrane przez tą drużynę mecze zostają anulowane.

W wypadku wycofania się drużyny po zakończeniu pierwszej rundy rozgrywek i rozegraniu ponad połowy spotkań określonych w Terminarzu, dotychczas rozegrane mecze uwzględnione zostają w tabeli, kolejne mecze traktowane są jako walkowery dla przeciwników.

Dyskwalifikacja drużyny w drugiej rundzie równoznaczna jest z jej skreśleniem z tabeli i uznaniem jej meczy w rundzie drugiej za anulowane.

Tabela końcowa (dotyczy ustalenia mistrza i drużyn spadających z ligi)

- O wyższym miejscu w tabeli końcowej decyduje większa liczba punktów meczowych w całym sezonie.
- W przypadku takiej samej ilości punktów osiągniętych przez dwie drużyny decyduje większa różnica legów
- Jeżeli kryterium to nie określi jednoznacznie kolejności drużyn, w przypadku dwóch drużyn, rozgrywany jest jeden mecz dodatkowy. Jeżeli nie zostanie wyłoniony zwycięzca rozgrywany jest 1 set, (lepszy z 3) „drużyna na drużynę”
- W przypadku gdy sytuacja dotyczy więcej niż dwóch drużyn, o wyższym miejscu w tabeli decyduje mała tabelka między tymi drużynami. Kryterium do określenia wyższego miejsca w tabeli to: liczba zdobytych punktów, różnica legów.

#### G. Opłaty.

1. Drużyna uiszcza bezzwrotną opłatę startową w wysokości ustalonej w taryfikatorze obowiązującym na dany sezon rozgrywek. Wpłata wyłącznie na konto bankowe Stowarzyszenia - 51 1050 1445 1000 0090 8020 7054 w tytule OPŁATA WPISOWA MLSD oraz NAZWA DRUŻYNY

2. W przypadku oddania meczu walkowerem za każdy mecz drużyna zostaje obciążona kwotą 50 zł

3. W przypadku 3 walkoweru, zgodnie z regulaminem dochodzi do dyskwalifikacji drużyny

#### H. Nagrody

Na nagrody zostanie przekazane 100% wpisowego plus minimum dodatkowe 2500 zł. Szczegółowy podział i wysokość nagród zostanie opublikowana do dwóch tygodni po zamknięciu zapisów.

#### V. Aneksy i załączniki

1. Załączniki:  
- Formularz zgłoszeniowy

#### VI. Postanowienia końcowe

1. O sprawach nie ujętych w niniejszym Regulaminie oraz w sytuacjach spornych decyzję podejmuje Zarząd MOD i w razie konieczności umieści je w regulaminie w formie aneksu.
2. Wszelkie wnioski, protesty, zgłoszenia, transfery należy przedkładać Zarządowi MOD w formie pisemnej na adres mailowy [kontakt@mod.org.pl](mailto:kontakt@mod.org.pl) i tylko taka forma będzie traktowana jako wiążąca.

Zapoznałem się z Regulaminem Ogólnym MOD oraz Regulaminem Małopolskiej Ligi Steeldarta

..... (data i podpis WŁAŚCICIELA – KAPITANA)