

REGULAMIN MIKOŁOWSKO-TYSKIEJ LIGI DARTA

Przepisy wprowadzające

§1

1. Mikołowsko-Tyska Liga Darta, zwana dalej Ligą, jest autonomiczną ligą utworzoną i organizowaną przez członków Stowarzyszenia "Mikołowsko-Tyska Liga Darta", zwanego dalej Stowarzyszeniem.
2. Zarząd Stowarzyszenia "Mikołowsko-Tyska Liga Darta", który automatycznie staje się Zarządem Mikołowsko-Tyskiej Ligi Darta, wprowadza niniejszy Regulamin Ligi, zwany dalej Regulaminem, obowiązujący na wszystkich szczeblach rozgrywek na sezon 2016/2017.
3. Rozgrywki drużynowe i indywidualne rozgrywane są w ramach Ligi na elektronicznych urządzeniach sportowych, służących do gry w darta (tzw. elektronicznych automatach dartowych), znajdujących się w lokalach, takich jak puby, bary, kluby, kawiarnie itp., w których swoje mecze rozgrywają drużyny i zawodnicy zgłoszeni do Ligi.
4. Udział w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę, w dowolnym charakterze np. zawodnika, sędziego, trenera, itp., oznacza automatycznie przyjęcie niniejszego Regulaminu do wiadomości i jego stosowanie.
5. Uczestnik rozgrywek drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę, musi być członkiem Stowarzyszenia i posiadać ważną legitymację członkowską.

Zarząd Ligi

§2

1. Zarząd Mikołowsko-Tyskiej Ligi Darta tworzą automatycznie członkowie Zarządu Stowarzyszenia.
2. Zarząd Ligi jest zobowiązany do:
 - 1) sprawowania nadzoru nad prawidłowym przebiegiem wszystkich rozgrywek drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę,
 - 2) uchwalania i podawania do wiadomości rodzajów i wysokości składek i opłat za uczestnictwo w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę oraz ich pobierania,
 - 3) uchwalania i podawania do wiadomości rodzajów i wysokości nagród za osiągnięcia w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę oraz ich przekazywania,
 - 4) przyjmowania od drużyn i zawodników zgłoszeń do uczestnictwa w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę,
 - 5) ustalania terminarza meczów w rozgrywkach Ligi oraz sprawowania nad nim nadzoru,
 - 6) bieżącej weryfikacji protokołów i zatwierdzania wyników meczów,
 - 7) bieżącego opracowywania aktualnych rankingów oraz tabel sportowych i wyników,
 - 8) sprawowania funkcji komisji sędziowskiej Ligi,
 - 9) zwoływania posiedzeń Rady Kapitanów Drużyn celem uzyskania pomocy przy rozpatrywaniu protestów złożonych przez drużyny i zawodników,
 - 10) nakładania kar dyscyplinarnych i finansowych na zawodników i drużyny,
 - 11) rozpatrywania wszystkich wniosków nadzwyczajnych od drużyn, w tym dotyczących zmiany terminów rozgrywania meczów,
 - 12) rozpatrywania w pełnym składzie osobowym odwołań od podjętych wcześniej decyzji i uchwał dotyczących drużyn i zawodników oraz nałożonych kar.

3. Zarząd Ligi ma prawo wyznaczyć członka Stowarzyszenia spoza swego grona na funkcję Koordynatora Technicznego Ligi, który przejmuje obowiązki ustalania i prowadzenia nadzoru nad terminarzem meczów w rozgrywkach Ligi, oraz bieżącego opracowywania aktualnych tabel sportowych i wyników.
4. Zarząd Ligi ma prawo do wprowadzania zmian oraz do interpretacji Regulaminu.
5. Zarząd Ligi decyduje w sprawach nieujętych w Regulaminie.

Klub Macierzysty

§3

1. Klubem macierzystym drużyny jest lokal, który spełnia następujące warunki:
 - 1) zgłoszona do Ligi drużyna rozgrywa w nim swoje mecze, jako gospodarz,
 - 2) znajduje się w nim przynajmniej jeden, w pełni sprawny elektroniczny automat dartowy - udostępniany odpłatnie,
 - 3) znajduje się w nim, albo istnieje możliwość stworzenia na czas trwania meczy, „bezkolizyjnej” przestrzeni przy elektronicznym automacie dartowym, niezbędnej do swobodnego rozgrywania meczy,
 - 4) istnieje w nim możliwość rezerwacji stolików dla drużyny przeciwnej w najbliższym sąsiedztwie elektronicznego automatu dartowego, na którym rozgrywany będzie mecz,
 - 5) istnieje w nim możliwość rozegrania meczy innych drużyn, jeśli zaistnieje konieczność rozgrywania meczy na neutralnym terenie, bądź w wypadkach nadzwyczajnych (np. remontu lub awarii uniemożliwiającej grę innych drużyn w innym klubie),
2. Z danego klubu macierzystego ma prawo zgłosić się do Ligi maksymalnie dwukrotna liczba drużyn w stosunku do ilości ustawionych w nim elektronicznych automatów dartowych.
3. Drużyny powinny zgłaszać się do Ligi za pisemną zgodą właściciela lokalu, będącego jej klubem macierzystym. Nazwa klubu macierzystego powinna stanowić człon nazwy drużyny.
4. Właściciel lokalu, który jest klubem macierzystym danej drużyny, ma prawo wspierać ją finansowo oraz we wszystkich sprawach związanych z uczestnictwem w Lidze.

§4

1. Drużyna może zmienić klub macierzysty tylko w sytuacji, gdy:
 - 1) klub nie zapewnia odpowiednich warunków do gry wynikających z Regulaminu,
 - 2) z klubu zostanie trwale usunięty elektroniczny automat dartowy,
 - 3) właściciel klubu celowo działa na niekorzyść drużyny,
 - 4) drużyna celowo działa na niekorzyść właściciela klubu.
2. Drużyna może zmienić klub macierzysty tylko raz w ciągu sezonu, tylko i wyłącznie za zgodą Zarządu Ligi.
3. Drużyna, która chce zmienić klub macierzysty, przedstawia Zarządowi Ligi pisemne lub ustnie uzasadnienie motywów zmiany. Jeśli Zarząd Ligi przyjmie uzasadnienie drużyny - drużyna zobowiązana jest w terminie do 3 dni oświadczyć, który klub staje się odtąd klubem macierzystym drużyny oraz powinna przedstawić pisemną zgodę właściciela nowego klubu (wystarczy zgoda na liście zgłoszeniowej).
4. Właściciel klubu macierzystego danej drużyny, który wymawia drużynie grę w swoim klubie z winy drużyny, przedstawia Zarządowi Ligi pisemne uzasadnienie motywów swojej decyzji. Jeśli Zarząd Ligi przyjmie uzasadnienie właściciela, a wina drużyny ma podłoże dyscyplinarne, może ukarać

drużynę karą finansową i zgodzić się warunkowo na zmianę klubu przez drużynę. Po wpłynięciu pierwszej skargi właściciela nowego klubu na tę samą drużynę, Zarząd pozbawia tę drużynę prawa dalszego udziału w rozgrywkach do końca sezonu.

5. Drużyna, która chce zmienić klub macierzysty, ma obowiązek uregulować wszystkie zobowiązania wobec właściciela poprzedniego klubu macierzystego.
6. W razie zgody Zarządu Ligi na zmianę klubu macierzystego przez drużynę w tabeli rozgrywek przy nazwie drużyny figuruje odtąd nowy klub macierzysty. Jeśli poprzednia nazwa zawiera nazwę lokalu, można ją całkowicie zmienić.

Drużyna

§5

1. Za drużynę zgłoszoną oficjalnie do Ligi uważa się taki zespół, który w nieprzekraczalnym terminie, wyznaczonym przez Zarząd Ligi, przedłoży Zarządowi prawidłowo wypełniony protokół zgłoszenia drużyny oraz potwierdzenie uiszczenia pełnej opłaty wpisowej od drużyny za sezon (pokwitowanie wpłaty bezpośrednio do kasy lub na konto bankowe Stowarzyszenia).
2. Protokół zgłoszenia drużyny zawiera:
 - 1) nazwę drużyny,
 - 2) nazwę klubu macierzystego (lokalu),
 - 3) adres klubu macierzystego (lokalu),
 - 4) nr telefonu do klubu macierzystego (lokalu),
 - 5) kapitana drużyny (imię i nazwisko),
 - 6) listę zawodników, zawierającą co najmniej 5 nazwisk zawodników, z numerami telefonów, adresami e-mail, numerami legitymacji członkowskich Stowarzyszenia - potwierdzoną własnoręcznymi podpisami zainteresowanych, oraz treść oświadczenia, mówiącego o respektowaniu i stosowaniu się do przepisów statutu Stowarzyszenia i Regulaminu Ligi, przy jednoczesnym wyrażeniu zgody na udział w działaniach promujących Ligę i Stowarzyszenie oraz na przetwarzanie danych osobowych poszczególnych zawodników na potrzeby wewnętrzne Stowarzyszenia.
3. Protokół zgłoszenia drużyny do Ligi, którego wzór stanowi załącznik do Regulaminu, zawiera także ww. oświadczenie, którego treść znajduje się we wzorze, stanowiącym załącznik do Regulaminu.

§6

1. Każda drużyna startująca w Lidze, przed rozpoczęciem sezonu, ma obowiązek zgłosić do Ligi przynajmniej 5 zawodników.
2. Każda drużyna startująca w Lidze ma prawo zgłosić maksymalnie 10 zawodników w ciągu sezonu, licząc łącznie z zawodnikami zgłoszonymi przed rozpoczęciem sezonu.
3. Każda drużyna ma prawo uzupełniać swój skład w dowolnym momencie sezonu, z zastrzeżeniem ust. 2.
4. Kapitan drużyny musi zgłosić nazwisko nowego zawodnika Zarządowi Ligi najpóźniej w dniu meczu, od którego nowy zawodnik rozpocznie grę w drużynie, po uprzednim poinformowaniu Kapitana drużyny przeciwnej.
5. Wszyscy nowi zawodnicy, zgłaszani lub zgłaszający się do rozgrywek indywidualnych i drużynowych Ligi, muszą spełniać wymagania, określone w § 1 ust. 5 oraz w § 9 ust. 1-7 Regulaminu.

6. W trakcie całego sezonu, do zakończenia rozgrywek, zawodnicy mogą zmienić drużynę tylko raz, za zgodą Zarządu Ligi po zakończeniu 1-szej rundy rozgrywek i tylko w sytuacji, gdy poprzednia drużyna zawodnika wycofała się z rozgrywek lub została zdyskwalifikowana i wykluczona z rozgrywek, pod warunkiem, że nie nastąpiło to z winy danego zawodnika oraz tylko w przypadku, gdy zawodnik chcący zmienić drużynę nie rozegrał w drużynie, która wcześniej go zgłosiła ani jednego pojedynku w żadnym meczu - nawet jeśli był uwzględniany w protokole meczowym jako rezerwowy.

Kapitan Drużyny

§7

1. Kapitan drużyny wybierany jest przez zawodników swojej drużyny przed rozpoczęciem sezonu, a jego nazwisko musi być podane na protokole zgłoszenia drużyny do Ligi.
2. Kapitan nie musi uczestniczyć w meczach jako zawodnik.
3. Kapitan może być członkiem władz Stowarzyszenia lub Ligi.
4. Do obowiązków Kapitana należy:
 - 1) ustalanie składu podstawowego i rezerwowego na każdy mecz, przed jego rozpoczęciem,
 - 2) koordynowanie gry wszystkich zawodników swojej drużyny w trakcie rozgrywania meczu,
 - 3) występowanie w imieniu drużyny przed Zarządem Ligi, Radą Kapitanów Drużyn, Kapitanami innych drużyn oraz właścicielami klubów, w których jego drużyna rozgrywa mecze,
 - 4) zapewnienie dyscypliny w drużynie,
 - 5) kontakt z Kapitanami innych drużyn w celu ustalenia bądź potwierdzenia czasu i miejsca rozgrywania danego meczu,
 - 6) wypełnianie protokołu meczu - zamiennie z Kapitanem drużyny przeciwnej,
 - 7) poinformowanie Zarządu Ligi oraz administratora strony o wyniku meczu niezwłocznie po jego zakończeniu,
 - 8) dostarczenie protokołu meczu w wyznaczonym terminie na miejsce wskazane przez Zarząd Ligi.
5. Kapitanowie obu drużyn rozgrywających mecz automatycznie pełnią funkcje sędziów, czuwając nad prawidłowym przebiegiem meczu oraz na bieżąco, zgodnie z Regulaminem, rozstrzygając wszelkie wątpliwości i rozwiązując sytuacje sporne.
6. Kapitanowie obu drużyn rozgrywających mecz są solidarnie odpowiedzialni za prawidłowe wypełnienie protokołu meczu.
7. Kapitan jest jedyną osobą uprawnioną do zgłaszania protestu w imieniu swojej drużyny bądź poszczególnych zawodników. Kapitan składa protest do Rady Kapitanów Drużyn.
8. Kapitan drużyny przeciwnej ma obowiązek podpisać się pod protestem, nawet jeśli wydaje się on być nieuzasadniony.
9. W wypadku nieobecności Kapitana podczas danego spotkania, jego obowiązki przejmuje inny zawodnik wyznaczony przez drużynę. Zawodnik ten wpisywany jest do protokołu meczu jako pełniący obowiązki Kapitana (p.o. Kapitana).
10. Drużyna ma prawo wybrać nowego Kapitana w dowolnym momencie rozgrywek, a fakt dokonania wyboru i jego nazwisko zgłosić Zarządowi Ligi najpóźniej w dniu meczu, od którego nowy Kapitan pełnił będzie swoją funkcję.

Rada Kapitanów Drużyn

§8

1. Wszyscy Kapitanowie drużyn uczestniczących w Lidze automatycznie tworzą Radę Kapitanów Drużyn, zwaną dalej Radą. Udział w pracach Rady jest obowiązkowy.
2. Rada wybiera ze swego grona Przewodniczącego i Wiceprzewodniczącego, którzy pełnią nadzór nad pracami Rady.
3. Rada pełni rolę ciała doradczego Zarządu w zakresie rozstrzygania pisemnych protestów drużyn (podpisanych przez Kapitanów obu drużyn) oraz indywidualnych protestów zawodników.
4. Rada ma obowiązek zbierać się w celu rozpatrzenia przedłożonych przez Zarząd protestów od drużyn i zawodników, w terminie najpóźniej 7 dni od daty zwołania przez Zarząd posiedzenia Rady.
5. Przewodniczący Rady ma obowiązek przedłożyć Zarządowi uchwalone przez Radę propozycje rozwiązań - dotyczące przedłożonych spraw - na piśmie, niezwłocznie po zakończeniu posiedzenia Rady.
6. Uchwały, dotyczące wszystkich rozpatrywanych przez Radę spraw, zapadają zwykłą większością głosów, przy obecności, co najmniej 1/2 członków Rady w pierwszym terminie posiedzenia Rady. W drugim terminie, który jest ogłaszany o godzinę później tego samego dnia - Rada może skutecznie obradować, przy obecności przynajmniej 5 jej członków.
7. Rada ma prawo do składania na ręce Zarządu Ligi propozycji nowelizacji i zmian przepisów Regulaminu.

Zawodnicy

§9

1. Zawodnikiem, uczestniczącym w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę, może być tylko członek Stowarzyszenia, który:
 - 1) posiada ważną legitymację członkowską Stowarzyszenia,
 - 2) znajduje się w składzie jednej z drużyn, prawidłowo zgłoszonych do rozgrywek Ligi i zobowiązuje się do gry w tej drużynie przez co najmniej pół sezonu,
 - 3) zgłosił się tylko do rozgrywek indywidualnych.
2. Każda inna osoba, która nie jest członkiem Stowarzyszenia, musi najpierw poddać się procedurze przyjęcia w poczet członków Stowarzyszenia, zgodnie z jego Statutem, i dopiero po jej zakończeniu, tj. opłaceniu składki i otrzymaniu legitymacji członkowskiej Stowarzyszenia, i następnie, zgłoszeniu do rozgrywek Ligi przez daną drużynę jako jej zawodnik - staje się pełnoprawnym uczestnikiem Ligi.
3. Dopuszcza się do gry w drużynie zawodnika, uczestniczącego równocześnie w rozgrywkach ligowych organizowanych przez inny podmiot, pod warunkiem, że cała drużyna, zgłoszona do rozgrywek Ligi, uczestniczy równocześnie w rozgrywkach ligowych organizowanych przez dany, inny podmiot. Nie dopuszcza się gry w drużynie zawodnika, uczestniczącego równocześnie w rozgrywkach ligowych organizowanych przez inny podmiot, podczas gdy drużyna została zgłoszona tylko do rozgrywek Ligi.
4. Dopuszcza się uczestnictwo zawodnika niezrzeszonego, tj. niebędącego członkiem Stowarzyszenia w pojedynczym comiesięcznym turnieju indywidualnym po uiszczeniu opłaty startowej. Zawodnicy niezrzeszeni nie są uwzględniani w Rankingu Indywidualnym i nie uczestniczą w podziale puli nagród na zakończenie sezonu. W przypadku, gdy zawodnik niezrzeszony chce uczestniczyć w następnym comiesięcznym turnieju indywidualnym musi najpierw spełnić wymogi formalne członkostwa w Stowarzyszeniu. Po przyjęciu w poczet

członków Stowarzyszenia taki zawodnik jest uwzględniany w Rankingu Indywidualnym (łącznie z punktami, które zdobył jako zawodnik niezrzeszony) i ma prawo uczestniczyć w podziale puli nagród na zakończenie sezonu.

5. Każdy zawodnik, nie spełniający powyższych warunków, nie jest uprawniony do gry w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę.
6. Zawodnik jest nieuprawniony do gry w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę również w przypadku zawieszenia jego członkostwa w Stowarzyszeniu oraz w trakcie odbywania kary zawieszenia w rozgrywkach drużynowych Ligi, nałożonej przez Radę Kapitanów Drużyn, tj. kary meczu, kilku meczów do kary sezonu łącznie.
7. Na żądanie Kapitana drużyny przeciwnej, zawodnicy drużyny gospodarzy lub gości muszą przed meczem okazać ważne legitymacje członkowskie Stowarzyszenia. W przypadku, gdy zawodnik nie posiada przy sobie legitymacji, sprawdza się, czy dany zawodnik jest wyszczególniony na kopii protokołu zgłoszenia drużyny do Ligi. Jeśli i tam go nie ma, jego Kapitan wraz innym zawodnikiem danej drużyny poświadczają, że ów zawodnik jest członkiem Stowarzyszenia i posiada ważną legitymację. Poświadczenie składane jest pod rygorem kary walkowera, przyznanego automatycznie drużynie, w której występuje zawodnik nie uprawniony. Nie okazanie legitymacji przez zawodnika należy odnotować w protokole meczu.
8. Kapitan drużyny przeciwnej ma prawo zwrócić się po meczu do członka Zarządu Ligi, prowadzącego rejestr wydanych legitymacji członkowskich z pisemnym zapytaniem w sprawie zawodnika drużyny przeciwnej, który nie okazał legitymacji, o potwierdzenie jego przynależności do Stowarzyszenia i posiadanie ważnej legitymacji. Członek Zarządu Ligi ma obowiązek udzielić wiążącej odpowiedzi w ciągu 24 godzin od otrzymania zapytania.

Terminarz Rozgrywek

§10

1. Turnieje indywidualne oraz mecze drużynowe Ligi rozgrywane są według terminarza rozgrywek, każdorazowo ustalanego przed rozpoczęciem nowego sezonu rozgrywek i podawane do wiadomości drużynom i zawodnikom, najpóźniej na 14 dni przed jego oficjalnym rozpoczęciem.
2. Terminarz rozgrywek zawiera dokładne terminy rozgrywania turniejów indywidualnych oraz szczegółową rozpiskę meczy w poszczególnych kolejkach Ligi, daty podstawowych dni rozgrywania danej kolejki Ligi oraz daty i miejsce, czyli, do kiedy i gdzie powinny zostać złożone Zarządowi Ligi wszystkie protokoły meczy z danej kolejki.
3. Terminarz rozgrywek indywidualnych i drużynowych Ligi może być uzupełniany i zmieniany w trakcie sezonu tylko i wyłącznie decyzją Zarządu Ligi.
4. Zarząd Ligi ustala, że w sezonie 2011/2012:
 - 1) podstawowym dniem i godziną rozpoczęcia rozgrywania comiesięcznego indywidualnego turnieju rankingowego - jest każdorazowo pierwsza niedziela miesiąca, godz. 15:00,
 - 2) podstawowym dniem i godziną rozpoczęcia rozgrywania meczu w każdej kolejce Ligi - jest każdorazowo środa, godz. 18:00,
 - 3) podstawowym dniem i godziną dostarczenia protokołów rozegranych meczy, po każdej kolejce Ligi - jest każdorazowo następny dzień, po rozegranej kolejce - do godz. 21:00.

§11

1. Zarząd Ligi dopuszcza rozgrywanie meczu danej kolejki w innym dniu, nie później jednak niż do końca danej rundy rozgrywek.

2. Zmiana terminu rozegrania meczu ze środy na inny dzień następuje w drodze porozumienia między Kapitanami zainteresowanych drużyn. Nowy termin (oraz ewentualnie miejsce) rozegrania meczu musi nastąpić i zostać podane do wiadomości drużynom i Zarządowi Ligi, do dnia następnego (czwartek) do godz.: 21:00.
3. Na uzasadniony wniosek drużyny, złożony najpóźniej na 14 dni przed rozpoczęciem sezonu, Zarząd Ligi ma prawo ustalić dla danej drużyny inny, niż środa, podstawowy termin rozgrywania meczy w rozgrywkach drużynowych Ligi. Drużyny przeciwne, rozgrywające z daną drużyną mecze, tak w charakterze gospodarza, jak i gościa, są zobowiązane respektować decyzję Zarządu Ligi i rozgrywać z daną drużyną mecze, w dniach oznaczonych dla niej przez Zarząd Ligi przed sezonem, a wyszczególnionych w terminarzu rozgrywek.
4. W wypadku, jeśli drużyna gospodarzy lub gości nie może z uzasadnionych przyczyn rozegrać meczu w terminie wynikającym z terminarza rozgrywek, a drużyna przeciwna nie zgadza się na jego przełożenie, Kapitan drużyny zainteresowanej przełożeniem meczu składa do Zarządu Ligi podpisany jednostronnie wniosek nadzwyczajny - o przełożenie meczu danej kolejki Ligi na inny, wyznaczony przez Zarząd Ligi termin.
5. We wniosku nadzwyczajnym Kapitan drużyny zainteresowanej przełożeniem meczu wpisuje przyczyny niemożności rozegrania spotkania w ustalonym w terminarzu rozgrywek terminie oraz propozycję, co najmniej 3 alternatywnych terminów, w których jego drużyna może mecz danej kolejki rozegrać.
6. Wniosek nadzwyczajny musi wpłynąć do Zarządu Ligi najpóźniej do godz. 24:00 w niedzielę, przed terminem podstawowym rozegrania meczu, którego dotyczy.
7. Zarząd Ligi zobowiązany jest do rozpatrzenia takiego wniosku najpóźniej do godz. 24:00, do poniedziałku, przed terminem podstawowym.
8. Zarząd Ligi po pozytywnym, dla zainteresowanej drużyny, rozpatrzeniu wniosku zobowiązany jest poinformować Kapitana drużyny przeciwnej o wpłynięciu takiego wniosku, jak również o fakcie, iż w przypadku, gdy nie zgodzi się on na żaden z zaproponowanych terminów, jego drużyna zostanie ukarana walkowerem.
9. Negatywne, dla zainteresowanej drużyny, rozpatrzenie przez Zarząd Ligi wniosku nadzwyczajnego, skutkuje przywróceniem wymogu rozegrania meczu danej kolejki Ligi w podstawowym terminie. Nierozegranie meczu z winy ww. drużyny skutkuje automatycznie przegraniem go walkowerem.
10. Każda drużyna może złożyć nadzwyczajny wniosek o przełożenie meczu danej kolejki Ligi trzykrotnie w ciągu sezonu. Kolejne wnioski danej drużyny są automatycznie odrzucane przez Zarząd Ligi.
11. Zarząd Ligi nie będzie uwzględniał żadnych wniosków o przełożenie meczu ostatniej kolejki Ligi.

Rankingi

§12

1. Głównymi rankingami, prowadzonymi w rozgrywkach indywidualnych i drużynowych Ligi, na podstawie wyników których przyznawane są przez Zarząd Ligi nagrody na zakończenie sezonu, są:
 - 1) Ranking Indywidualny,
 - 2) Ranking Drużynowy
 - 3) Ranking Najwszechstronniejszego Zawodnika

2. Ranking Indywidualny tworzony jest na podstawie wyników uzyskanych przez zawodników, uczestniczących w comiesięcznych indywidualnych turniejach rankingowych. W rankingu znajdują się w kolejności następujące dane:

- 1) aktualne miejsce - zaczynając od 1,
- 2) imię i nazwisko zawodnika,
- 3) suma punktów, zdobytych przez zawodnika za miejsca w turniejach, w których uczestniczył - przyznawanych według zasad, określonych w poniższej tabeli:

	do 8	9-12	13-16	17-24	25-32	33-48	49-64	65+
1	14	16	18	20	22	24	26	28
2	10	12	14	16	18	20	22	24
3	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	6	8	10	12	14	16	18
5-6	2	4	6	8	10	12	14	16
7-8	1	2	4	6	8	10	12	14
9-12		1	2	4	6	8	10	12
13-16			1	2	4	6	8	10
17-24				1	2	4	6	8
25-32					1	2	4	6
33-48						1	2	4
49-64							1	2
65+								1

- 4) ilość turniejów, w których zawodnik uczestniczył,
 - 5) miejsca w poszczególnych turniejach, w których zawodnik uczestniczył.
3. W przypadku równej ilości punktów, zdobytych przez zawodników za miejsca w turniejach, w których uczestniczyli, o miejscu w Rankingu Indywidualnym decyduje odpowiednio większa ilość 1 miejsc lub 2 miejsc, lub 3 miejsc, itd. zajętych przez zawodników we wszystkich turniejach, w których uczestniczyli.
4. Nagrody za miejsca w Rankingu Indywidualnym, przyznawane są na zakończenie sezonu uchwałą Zarządu Ligi. Nagrodami dodatkowymi są dyplomy oraz puchary za pierwsze 4 miejsca w kategorii kobiet i mężczyzn.
5. Ranking Drużynowy tworzony jest na podstawie danych z protokołów meczowych, wypełnianych w trakcie meczów w rozgrywkach drużynowych Ligi system każdy z każdym, mecz i rewanż. Ranking obejmuje wyniki, uzyskane przez drużyny, uczestniczące w rozgrywkach drużynowych Ligi. W rankingu znajdują się w kolejności następujące dane:
- 1) aktualne miejsce - zaczynając od 1,
 - 2) nazwa drużyny,
 - 3) ilość rozegranych przez drużynę meczy (kolejek Ligi),
 - 4) suma punktów zdobytych przez drużynę, za wszystkie rozegrane mecze, tzw. "dużych punktów meczowych" - punkty przyznawane są następująco: za zwycięstwo - 3 punkty, remis - 1 pkt. i przegrana - 0 pkt,

- 5) suma punktów zdobytych przez drużynę, za wszystkie pojedynki rozegrane w meczach, tzw. "małych punktów meczowych" - punkty przyznawane są następująco: za zwycięstwo - 1 punkt, a za przegraną - 0 pkt.,
 - 6) stosunek ilości legów wygranych we wszystkich pojedynkach w rozegranych meczach do legów przegranych,
 - 7) kolejno ilość zwycięstw, remisów i przegranych.
6. W przypadku równej ilości punktów, zdobytych przez drużyny, za wszystkie rozegrane mecze, o miejscu w Rankingu Drużynowym decyduje odpowiednio:
- 1) stosunek ilości tzw. małych punktów meczowych, tj. punktów za wszystkie pojedynki wygrane w rozegranych meczach do punktów za wszystkie pojedynki przegrane,
 - 2) stosunek ilości legów wygranych we wszystkich pojedynkach w rozegranych meczach do legów przegranych,
 - 3) ilość zwycięstw,
 - 4) bilans meczów bezpośrednich - tworzony w razie potrzeby w formie tzw. małej tabeli (tylko dla 3 i więcej drużyn),
 - 5) ewentualny, dodatkowy mecz, rozgrywany na neutralnym gruncie, którego termin i miejsce rozegrania zostaną określone uchwałą Zarządu Ligi przed ostatnią kolejką Ligi.
7. Nagrody za miejsca w Rankingu Drużynowym, przyznawane są na zakończenie sezonu uchwałą Zarządu Ligi, w zależności od ilości zdobytych punktów. Wyjątkiem są drużyny, które zdobyły mniej niż 10 punktów . Drużyny te mają gwarantowaną minimalną nagrodę 100 PLN. Nagrodami dodatkowymi są dyplomy, puchary za zajęcie 3 pierwszych miejsc.
8. Zwycięstwo w jednym z Rankingów Ligi i zdobycie przez zawodnika lub drużynę, po raz trzeci jednego z Pucharów Ligi skutkuje jego przekazaniem zawodnikowi lub drużynie na własność.

Nagrody i Opłaty

§13

1. W rozgrywkach drużynowych Ligi obowiązuje opłata wpisowa, pobierana za prawo uczestnictwa w Lidze od każdej drużyny z osobna, przed rozpoczęciem sezonu, niezależnie od ilości zgłoszonych przez nią zawodników, z zastrzeżeniem § 6 ust. 1 i 2 Regulaminu. W sezonie 2016/2017 wynosi 250 PLN od drużyny.
2. Drużyna, poprzez uiszczenie opłaty wpisowej, deklaruje uczestnictwo w rozgrywkach Ligi do końca sezonu, dlatego też opłata wpisowa od drużyny jest bezzwrotna, niezależnie od przesłanek i przyczyn wycofania się drużyny lub jej dyskwalifikacji i wykluczenia z Ligi w trakcie sezonu.
3. Opłaty wpisowe od wszystkich drużyn grających na danym szczeblu rozgrywek Ligi, w części równej przynajmniej 90% opłat, tworzą tzw. gwarantowaną pulę nagród pieniężnych, wypłacanych po zakończeniu sezonu wszystkim drużynom, które rozegrały wszystkie mecze, według punktów zdobytych w Rankingu Drużynowym Ligi. Pozostała część puli przeznaczona jest na puchary, dyplomy i koszty własne Ligi i Stowarzyszenia.
4. Wysokość kwoty należnej wypłaty za punkt zdobyty w rozgrywkach drużynowych Ligi zostanie określona uchwałą Zarządu Ligi najpóźniej przed ostatnią kolejką Ligi.

§14

1. W rozgrywkach indywidualnych Ligi, czyli comiesięcznych indywidualnych turniejach rankingowych obowiązuje każdorazowo opłata startowa, pobierana za uczestnictwo w każdym turnieju z osobna. Opłata wpisowa za udział w rozgrywkach indywidualnych nie obowiązuje. W

sezonie 2016/2017 opłata startowa wynosi 12 PLN od osoby posiadającej licencję Ligi. Osoby startujące jednorazowo wpłacają 15 PLN. Osoby do 18 lat 0 PLN. Do puli nagród wchodzi kwota 10 PLN. Pozostała kwota powyżej, przeznaczona jest na organizację zakończenia sezonu.

2. Opłaty startowe od wszystkich zawodników ze wszystkich comiesięcznych indywidualnych turniejów rankingowych, w części równej przynajmniej 90% opłat, tworzą tzw. gwarantowaną pulę nagród pieniężnych, wypłacanych po zakończeniu sezonu zawodnikom, zajmujących pierwsze 16 miejsc w Rankingu Indywidualnym Mężczyzn. Pula nagród w Rankingu Indywidualnym Kobiet uzależniona jest od frekwencji uczestniczących Pań w Turniejach Indywidualnych. Jeśli średnia uczestniczek będzie wynosić do 12 osób, nagród będzie 4. Powyżej 12 wyróżnień będzie 6.
3. Gwarantowana pula nagród pieniężnych jest, po zakończeniu sezonu, dzielona między zawodników, zajmujących pierwsze 16 miejsc w Rankingu Indywidualnym, w następujących proporcjach:

1 m. = 20%, 2 m. = 14%, 3 m. = 10%, 4 m. = 8%, 5-8 m. = po 6%, 9-12 m. = po 4%, 13-16 m. = po 2%. Pozostała część puli przeznaczona jest na puchary, dyplomy i koszty własne Ligi i Stowarzyszenia. Decyzję o procentowym udziale wysokości nagród w Rankingu Indywidualnym Kobiet, podejmie Zarząd po rozegraniu 6 Indywidualnych Turniejów.

§15

1. Dodatkowa pula pieniężna pochodząca z wrzutów do automatów przeznaczona jest na zakup dodatkowych nagród tj. dyplomów, medali, pucharów i innych trofeów.
2. W/w pula jest uzyskiwana podczas rozgrywania 10 Indywidualnych Turniejów Ligi od września do czerwca włącznie. Pieniądze wrzucane do automatów przez uczestników turniejów podczas zawodów są sumowane, a następnie dzielone w stosunku 50% dla operatora lub właściciela automatów i 50% dla Ligi. Gdy wartość trofeów przewyższa wartość kwoty uzyskanej z wrzutów, kwota uzupełniana jest z puli wpisowego na Turniej Indywidualny.
3. Pula nagród w rozgrywkach drużynowych pochodzi w całości z:
 - 1) wpisowego od drużyny w wysokości 250 PLN od każdej drużyny za sezon
 - 2) wykupionych licencji w wysokości 40 PLN za sezon od osoby.
 - 3) ewentualne dodatkowe nagrody rzeczowe, za poszczególne rankingi we wszystkich szczeblach rozgrywek drużynowych i indywidualnych Ligi będą przyznane na zakończenie sezonu uchwałą Zarządu Ligi, o ile zostaną pozyskane na ten cel odpowiednie środki.

Kary

§16

1. Drużyna, w której, w czasie rozgrywania meczu w rozgrywkach drużynowych Ligi, wystąpił zawodnik nieuprawniony - według przepisów § 10 ust. 1-5 - lub, która nie przystąpiła do rozegrania meczu danej kolejki Ligi w terminie podstawowym, z własnej winy - zostaje automatycznie ukarana walkowerem.
2. Drużyna może zostać przez Zarząd Ligi ukarana walkowerem, także w przypadku powtarzających się skarg i protestów drużyn przeciwnych, również dotyczących jej pojedynczych zawodników.
3. Pierwszy walkower drużyny w sezonie, niezależnie od przesłanek i przyczyn jego przyznania, nie powoduje innych skutków dyscyplinarnych względem drużyny, poza stratą punktów oraz żadnych skutków finansowych.

4. Drugi walkower drużyny w sezonie, poza skutkami dyscyplinarnymi, w postaci straty punktów, powoduje automatycznie nałożenie względem drużyny kary finansowej w postaci wypłacenia jej na zakończenie sezonu, tylko 50 % kwoty należnej, wynikającej z podziału puli nagród rozgrywek drużynowych Ligi za punkty zdobyte w Rankingu Drużynowym Ligi.
5. W przypadku przyznania trzeciego walkoweru drużyna jest automatycznie dyskwalifikowana i nie uczestniczy na zakończenie sezonu w podziale puli nagród rozgrywek drużynowych Ligi za punkty zdobyte w Rankingu Drużynowym Ligi.
6. Drużyna, która wycofa się lub zostanie zdyskwalifikowana i wykluczona z Ligi zostaje automatycznie wymazana z rankingów Ligi, a same rankingi zweryfikowane, w następujący sposób:
 - 1) w Rankingu Drużynowym - wymazana zostaje drużyna oraz wszystkie uzyskane przez nią wyniki w rankingu, w dotychczas rozegranych meczach,
 - 2) w Rankingu Najwszechstronniejszego Zawodnika Ligi zostają wymazani zawodnicy drużyny opuszczającej Ligę oraz wszystkie uzyskane przez nich wyniki.

§17

1. W rozgrywkach drużynowych Ligi Zarząd ma prawo nałożyć na zawodnika karę za każde naruszenie przepisów Regulaminu, a w szczególności za:
 - 1) dokonanie celowego i udowodnionego oszustwa podczas rozgrywek Ligi, w tym celowego oszustwa w protokole spotkania,
 - 2) nie sportowe zachowanie, tj. umyślne zakłócanie przebiegu meczu, uniemożliwiające koncentrację na grze innym graczom - zarówno przeciwnej, jak i swojej drużyny,
 - 3) nie rozegranie lub nie bycie w stanie rozegrania pojedynku, do którego zawodnik został zgłoszony (np. w wyniku „przedawkowania” alkoholu),
 - 4) głośne wyklócanie się, rzucanie wyzwisk, grożenie, próby rękoczynów, zdejmowanie elementów stroju obowiązującego podczas trwania zawodów, rzucanie lotkami w sposób zagrażający innym współuczestnikom, uderzanie z siłą, kopanie w automat do gry oraz sprzęty znajdujące się w lokalu i jego otoczeniu, oraz złamanie w inny sposób ogólnie przyjętych zasad zachowania.
2. W zależności od wagi "przestępstwa", Zarząd Ligi ma prawo nałożyć na zawodnika karę - począwszy od pisemnej nagany lub kary zawieszenia w jednym meczu, poprzez karę zawieszenia w kilku meczach lub do końca danej rundy rozgrywek, po karę skreślenia zawodnika ze składu drużyny i Ligi, a nawet wykluczenia z członkostwa w Stowarzyszeniu.
3. Zarząd Ligi ma również prawo podejmować decyzje o nałożeniu kar finansowych (nie tylko kar w wymiarze dyscyplinarnym) - co wynika z § 2 ust. 10 Regulaminu. Za zniszczenie, uszkodzenie automatu do gry oraz innych sprzętów znajdujących się w miejscu rozgrywania zawodów oraz jego otoczeniu, zostaje nałożona kara finansowa do wysokości powstałych strat, kosztów naprawy, itd.. Niezapłacenie ww. szkód skutkuje wykluczeniem z dalszych rozgrywek. Zawodnik zdyskwalifikowany nie powinien przebywać przez okres dyskwalifikacji w miejscu (lokalu) rozgrywania zawodów.
4. Podstawą wymierzenia kary jest pisemny protest, do treści którego Zarząd Ligi ma prawo żądać od stron dodatkowych wyjaśnień - również na piśmie.
5. Każdy protest jest przez Zarząd Ligi rozpatrywany oddzielnie, a decyzja o karze jest każdorazowo podejmowana po wysłuchaniu stron, świadków zdarzenia oraz przejrzeniu ewentualnych dowodów.

6. Zarząd Ligi ma obowiązek rozpatrywać protesty od drużyn i zawodników, w terminie najpóźniej 14 dni od daty wpłynięcia protestu.
7. Od decyzji i uchwał Zarządu Ligi dotyczących rozpatrywanych protestów przysługuje odwołanie do samego Zarządu Ligi, składane najpóźniej 14 dni od ich wydania, które Zarząd Ligi ma obowiązek rozpatrzyć w pełnym składzie osobowym w terminie do 14 dni od wpłynięcia odwołania.
8. Od decyzji i uchwał Zarządu Ligi podjętych w pełnym składzie osobowym odwołanie nie przysługuje!

§18

1. W rozgrywkach indywidualnych, na zawodnika winnego naruszenia przepisów Regulaminu, a w szczególności popełnienia jednego lub kilku niżej wymienionych "przestępstw":
 - 1) dokonania celowego i udowodnionego oszustwa podczas rozgrywek indywidualnych Ligi, w tym celowego oszustwa w rozpisce drabinki turniejowej, sfalszowania wyniku pojedynku lub inny podobny sposób,
 - 2) nie sportowego zachowania, tj. umyślnego zakłócania przebiegu meczu, uniemożliwiającego koncentrację na grze innym graczom,
 - 3) nie rozegrania lub nie bycie w stanie rozegrania pojedynku, do którego zawodnik został zgłoszony (np. po „przedawkowaniu” alkoholu),
 - 4) głośne wyklócanie się, rzucanie wyzwisk, grożenie, próby rękoczynów, zdejmowanie elementów stroju obowiązującego podczas trwania zawodów, rzucanie lotkami w sposób zagrażający innym współuczestnikom, uderzanie z siłą, kopanie w automat do gry oraz sprzęty znajdujące się w lokalu i jego otoczeniu, oraz złamanie w inny sposób ogólnie przyjętych zasad zachowania.
2. Zarząd Ligi, na wniosek Komisji Sędziowskiej turnieju, nakłada karę dyscyplinarną w postaci nagany, co skutkuje odjęciem 20 punktów zdobytych w rozgrywkach indywidualnych oraz wykluczeniem zawodnika z turnieju, podczas którego nastąpiło przewinienie. Przy kolejnym przewinieniu następuje dyskwalifikacja zawodnika na 12 miesięcy. Za zniszczenie, uszkodzenie automatu do gry oraz innych sprzętów znajdujących się w miejscu rozgrywania zawodów oraz jego otoczeniu, zostaje nałożona kara finansowa do wysokości powstałych strat, kosztów naprawy, itp. Niezapłacenie ww. szkód skutkuje wykluczeniem z dalszych rozgrywek. Zawodnik zdyskwalifikowany nie powinien przebywać przez okres dyskwalifikacji w miejscu (lokalu) rozgrywania zawodów.
3. Komisję sędziowską turnieju indywidualnego tworzy zawsze 3-5 zawodników, wybranych przed jego rozpoczęciem, w drodze losowania spośród grających zawodników lub spośród innych zawodników, nie uczestniczących w turnieju, którzy wyrażą chęć objęcia funkcji sędziego danego turnieju.
4. Zawodnicy ci mają obowiązek uważnego obserwowania wszystkich pojedynków, bieżącego rozpatrywania protestów, orzekania fauli oraz ewentualnego składania po zakończeniu turnieju wniosków do Zarządu Ligi o nałożenie kar dyscyplinarnych na poszczególnych zawodników, winnych naruszenia Regulaminu, zgodnie z ust. 1.
5. Zawodnik, znajdujący się pod wyraźnym wpływem alkoholu, nie ma prawa przystępować do pojedynków, tak w indywidualnych, jak i drużynowych rozgrywkach Ligi i automatycznie przegrywa swoje pojedynki walkowerem.
6. Zawodnik, zawieszony w rozgrywkach indywidualnych Ligi ma prawo uczestniczyć w rozgrywkach drużynowych Ligi.

System Gry

§19

1. Wszystkie pojedynki singlowe i deblowe w meczach rozgrywek drużynowych Ligi obowiązkowo rozgrywane są w systemie 501 double-out (d.o.) do 2 wygranych legów.
2. W meczach drużynowych Ligi obowiązuje następująca kolejność pojedynków:
 - 1) pojedynki 1 - 4 - single 501 d.o.: 1:A, 2:B, 3:C i 4:D - gdzie cyfry oznaczają odpowiednich zawodników składu podstawowego drużyny gospodarzy, a litery - zawodników drużyny przeciwnej (według kolejności wynikającej z protokołu meczowego),
 - 2) pojedynki 5 - 6 - debel 501 d.o. - ze względów taktycznych Kapitanowie obydwu drużyn mają prawo podać skład debła tuż przed jego rozegranie, z tym, że w ostatnim deblu mają prawo wystąpić tylko zawodnicy, którzy nie rozgrywali pierwszego debła. 3) pojedynki 7 - 10 - single 501 d.o.: 1 :B, 2:A, 3:D i 4:C.
3. Kolejność rozgrywania pojedynków w meczu może ulec zmianie tylko za zgodą Kapitanów obydwu drużyn.
4. Wszystkie pojedynki w turniejach indywidualnych Ligi obowiązkowo rozgrywane są w systemie 501 double-out do 2 wygranych legów, zgodnie z rozpiską drabinki turniejowej.

Początek Meczu

§20

1. Kapitan drużyny, uczestniczącej w meczu, wyznacza przed jego rozpoczęciem zawodników podstawowych, w liczbie 4 oraz zawodników rezerwowych, w dowolnej liczbie, z zastrzeżeniem § 6 ust. 1 i 2 - i wpisuje ich w odpowiedniej kolejności do protokołu meczu. Kolejność ta nie może zostać w trakcie meczu zmieniona.
2. Ze względów taktycznych Kapitanowie obydwu drużyn mają prawo podać składy debli tuż przed ich rozegranie, z tym, że w ostatnim deblu mają prawo wystąpić tylko zawodnicy, którzy nie rozgrywali pierwszego debła.
3. Obydwie drużyny powinny stawić się w miejscu planowanego meczu, na co najmniej 15 minut przed ustalonym terminem jego rozpoczęcia.
4. Drużyna gospodarzy powinna udostępnić elektroniczny automat dartowy do treningu drużynie gości, na co najmniej 15 minut przed ustalonym terminem rozpoczęcia meczu.
5. Zarząd Ligi dopuszcza rozpoczęcie i rozegranie meczu w minimum 3-osobowym składzie.
6. Maksymalny czas oczekiwania na drużynę wynosi 30 minut od planowanego terminu rozpoczęcia meczu (45 minut od czasu obowiązkowego stawienia się w miejscu gry). Drużyna, która po upływie tego czasu nie stawi się w miejscu rozgrywania meczu i nie rozpocznie meczu lub stawi się w składzie mniejszym niż 3-osobowy - automatycznie przegrywa mecz walkowerem.
7. Drużyna, która rozegra mecz w minimalnym, 3-osobowym składzie, przegrywa automatycznie walkowerem 2 pojedynki singlowe i 1 pojedynek deblowy.
8. Drużyna powinna przebywać w miejscu rozgrywania meczu w kompletnym składzie od rozpoczęcia do zakończenia meczu.
9. Zawodnik, który po rozpoczęciu spotkania, spóźnia się i nie rozpocznie swojego pojedynku po upływie 5 minut od zakończenia poprzedniego pojedynku - automatycznie przegrywa go walkowerem.

§21

1. Jeśli oba zespoły stawiają się do gry w wyznaczonym miejscu i czasie oraz w wymaganym składzie - Kapitanowie dokonują wzajemnego sprawdzenia uprawnień zawodników obu drużyn do uczestnictwa w rozgrywkach drużynowych Ligi.
2. W tym celu obaj Kapitanowie sprawdzają legitymacje zawodników drużyn przeciwnych oraz kopie protokołów zgłoszeń drużyn do Ligi.
3. Zawodnik nieuprawniony, który nie spełnia wymogów Regulaminu, wyszczególnionych w § 9 ust. 1-8 - nie może wystąpić w meczu, pod rygorem automatycznej kary walkoweru dla drużyny przeciwnej.
4. Po stwierdzeniu prawidłowości składów drużyn przez obydwu Kapitanów, drużyny mogą przystąpić do rozgrywania meczu.
5. O kolejności rzutów w pierwszym i każdym nieparzystym legu w każdym pojedynku meczu drużynowego oraz w turnieju indywidualnym decydują rzuty losujące - chyba, że Kapitanowie drużyn albo zawodnicy (dot. turnieju indywidualnego) zdecydują inaczej.

Zmiany i Przerwy

§22

1. Kapitanowie drużyn mogą dokonywać zmian w składach drużyny dopiero po rozegraniu pierwszych 4 pojedynków singlowych.
2. Zarząd Ligi dopuszcza dokonanie maksymalnie 2 zmian w trakcie rozgrywania meczu. Dokonywanie zmian powrotnych jest niedozwolone.
3. Zawodnik rezerwy może być wprowadzony w dowolnym momencie rozgrywania meczu, po zakończeniu pierwszej rundy meczy singlowych. Zabronione są zmiany zawodników w trakcie rozgrywania pojedynków -zawodnik, który rozpoczął pojedynek (indywidualny czy deblowy) musi go dokończyć.
4. Zawodnik zmuszony ważnymi powodami osobistymi do przerwania meczu (lub turnieju indywidualnego) i opuszczenia miejsca jego rozgrywania na czas dłuższy niż 5 minut, ma obowiązek zgłoszenia tego faktu Kapitanom obu drużyn (lub komisji sędziowskiej turnieju). W tym wypadku, następne pojedynki, do których został wytypowany zostają przełożone do czasu jego powrotu. Przerwa nie może być dłuższa niż 60 minut. Gdy zawodnik nie zgłosi prawidłowo faktu opuszczenia miejsca rozgrywania meczu (lub turnieju) lub nie powróci po upływie 60 minut - jego następne pojedynki, do których został wytypowany (również deble) zostają zweryfikowane jako walkowery na korzyść przeciwników.
5. Każda z drużyn rozgrywających mecz ma prawo do jednej 5-minutowej przerwy technicznej, w dowolnym jego momencie - po zakończeniu jednego z pojedynków.

Kanon Zachowań

§23

1. Za zapewnienie sportowej atmosfery w trakcie pojedynku odpowiedzialni są na równi zawodnicy biorący udział w pojedynku. Za wyegzekwowanie należytej atmosfery w drużynach odpowiedzialni są Kapitanowie obu drużyn.
2. Podczas rozgrywania pojedynków niedopuszczalne jest wywieranie przez zawodników oraz publiczność jakiegokolwiek presji psychicznej bądź fizycznej na przeciwniku, w tym w szczególności:

- 1) wszelkie formy antydopingu, w tym np. głośne rozmowy i komentarze, okrzyki „fura” lub inne,
 - 2) sugerowanie pomyłek,
 - 3) celowe przeszkadzanie w oddawaniu rzutów,
 - 4) inne działania dekoncentrujące zawodników w momencie oddawania rzutów.
3. Zawodnik przygotowujący się do oddania rzutów ma zawsze prawo poprosić o zachowanie spokoju przez innych uczestników pojedynku oraz publiczność. Zastosowanie się do takiej prośby jest obowiązkowe. Za jej wyegzekwowanie odpowiedzialny jest właściciel klubu lub Kapitan gospodarzy - jeśli prośba dotyczy publiczności, bądź Kapitan drużyny przeciwnej - jeśli prośba dotyczy zawodnika (zawodników) drużyny przeciwnej.
4. W wypadku niespełnienia prośby danego zawodnika, zawodnik bądź drużyna, która pada ofiarą niesportowej atmosfery podczas rozgrywek może złożyć natychmiastowy protest.

Protesty i Faule

§24

1. Kapitan drużyny, ma prawo zgłosić zastrzeżenia do przebiegu meczu lub jego części, w formie protestu.
2. Każdy protest dotyczący jakichkolwiek nieprawidłowości regulaminowych, mających miejsce podczas meczu musi być wniesiony w części protokołu meczu, przeznaczonej na protesty - na oryginale i obu kopiach protokołu danego meczu, podczas jego trwania lub po tuż po jego zakończeniu.
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, pod rygorem kary walkoweru.
4. Kapitan drużyny składający protest powinien złożyć do Rady Kapitanów Drużyn dodatkowo jego szczegółowe uzasadnienie pisemne, w terminie 24 godzin od zakończenia meczu.
5. Mimo złożenia protestu mecz musi być kontynuowany aż do rozstrzygnięcia, chyba że uniemożliwiają to przyczyny obiektywne (wadliwie działająca maszyna i brak możliwości jej wymiany, niemożliwość rozgrywania pojedynków z powodu braku warunków).
6. Protesty w trakcie pojedynku są rozpatrywane tylko wtedy, gdy nie został wykonany następny rzut lub inna czynność, mająca wpływ na wynik legu - leg zostaje wtedy przerwany.
7. Kapitanowie obu drużyn (lub komisja sędziowska turnieju indywidualnego) rozpatrują natychmiast taki protest i informują zainteresowane strony o podjętych decyzjach. W ich następstwie leg jest kontynuowany, rozpoczyna się na nowo lub jedna ze stron przegrywa go walkowerem.
8. Faulami w trakcie rozgrywania pojedynku są:
 - 1) przekroczenie (nastąpienie) linii rzutów - w zależności od sposobu jej umieszczenia na podłożu,
 - 2) oddanie rzutu poza kolejnością, tj. po przekroczeniu zera poprzednią lotką,
 - 3) celowe przeciąganie czasu gry,
 - 4) niesportowe zachowanie.
9. Faule orzekane są przez Kapitanów drużyn (lub komisję sędziowską turnieju indywidualnego), po zgłoszeniu przez zawodnika lub zawodników jednej drużyny faktu ich popełnienia przez zawodnika lub zawodników drużyny przeciwnej.
10. Przy ogłaszaniu drugiego faulu w jednym legu Kapitanowie drużyn (lub komisja sędziowska turnieju indywidualnego), obowiązkowo informują zawodnika lub zawodników o konsekwencjach popełnienia trzeciego faulu, tj. o automatycznym przegraniu danego legu walkowerem.

11. Zawodnik, który podczas rozgrywania lega swojego pojedynku (indywidualnego, czy też drużynowego singlowego lub deblowego), stoi na linii i oddaje rzuty, paląc papierosa i/lub spożywając alkohol - automatycznie przegrywa tego lega, niezależnie od wskazań liczników.

Pole Gry

§25

1. Linia rzutu powinna być wyraźnie zaznaczona i umieszczona na podłożu, równoległe do płaszczyzny tarczy elektronicznego automatu dartowego, w odległości dokładnie 237 cm od płaszczyzny tarczy.
2. Centralne pole tarczy, tzw. "bull's-eye" (50 pkt.) powinno znajdować się dokładnie na wysokości 173 cm nad płaszczyzną podłoża.
3. Prawidłowe położenie linii rzutu względem płaszczyzny tarczy, przy założeniu właściwej wysokości pola centralnego można sprawdzić, mierząc taśmą mierniczą długość przekątnej, rozciągającej się między polem centralnym a początkiem linii rzutu - prawidłowa odległość między tymi punktami zawsze wynosi 293 cm.

Rzuty i Przełączanie

§26

1. Za gotowość elektronicznego automatu dartowego do gry odpowiada zawodnik stojący na linii rzutów (również rozpoczynający lega!) - on też ponosi wszelkie konsekwencje popełnionych błędów, z niezaliczeniem rzutów oraz przegraniem w ich wyniku lega walkowerem włącznie.
2. Każdy zawodnik w jednej rundzie rzutów ma prawo oddać tylko 3 rzuty, chyba, że zakończy lega lub przekroczy zero ("bust", czyli tzw. fura) wcześniejszym rzutem.
3. Po oddaniu swoich rzutów zawodnik musi szybko wyjąć swoje lotki tkwiące w tarczy oraz powinien przełączyć automat na licznik przeciwnika. Nie jest to obowiązkiem, ale przejawem postawy fair play zawodnika.
4. Dopuszczalne jest odbijanie swoich rzutów lub przełączanie swojego licznika bez wykonania rzutów przez zawodnika, ze względów taktycznych.
5. Lotka, która przekroczy linię rzutów jest traktowana jako oddany ważny rzut, bez względu na to, czy wypadła zawodnikowi z ręki, odbiła się od tarczy i nie utkwiła w niej lub, gdy - mimo, że utkwiła w tarczy - automat nie zaliczył punktów.
6. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy automat nie zalicza lotki kończącej leg, tj. tkwiącej w tarczy, w odpowiednim polu "double" lub "bull's-eye" - rzut taki jest zawsze ważny, bez względu na wskazania automatu.
7. Dobijanie lotek niezaliczonych, a tkwiących w tarczy, również dobicie nieumyślne, jest zabronione i skutkuje automatycznie przegraniem lega.
8. Zawodnik, którego lotka tkwi w tarczy, a automat jej nie zaliczył, ma obowiązek najpierw odbić pozostały rzut (rzuty), a dopiero następnie wyjąć lotkę (lotki) z tarczy.
9. Rzuty oddane na nieprzełączoną tarczę są ważne - co oznacza, że zawodnik, który oddał rzuty na nieprzełączoną tarczę, ma prawo rozgrywać dalej lega, tj. może przełączyć tarczę na swój licznik, ale ma prawo oddać tylko pozostałe rzuty (albo wcale, jeśli wykonał 3 rzuty na nieprzełączoną tarczę), następnie odbić pozostały rzut (rzuty), a dopiero następnie wyjąć lotkę (lotki) z tarczy.

Błędy Automatu

§27

1. Każdy pierwszy i drugi błąd zaliczenia punktów przez automat uznawane są za nieszczęśliwe zrzędzenia losu.
2. Nie uznawane jako błędy zaliczenia punktów przez automat są przypadki, gdy rzucona lotka odbije się od innej lotki, tkwiącej poprzednio w tarczy, utkwi w tarczy, a automat zaliczy punkty za lotkę poprzednio tkwiącą w tarczy lub w ogóle nie zaliczy punktów. Rzut taki jest uznawany za ważny.
3. W przypadku trzeciego, ewidentnego błędu zaliczenia punktów przez automat, leg ten zostaje unieważniony i jest rozgrywany od początku, bez względu na wcześniejsze wskazania liczników.
4. Decyzję o przerwaniu i unieważnieniu lega z powodu powtarzających się błędów w zaliczaniu punktów przez automat podejmują zgodnie Kapitanowie obu drużyn lub komisja sędziowska (dot. turnieju indywidualnego).

Zakończenie Lega

§28

1. Lega w pojedynku indywidualnym (singlowym) wygrywa zawodnik, który w regulaminowej liczbie rund (maksymalnie 15):
 - 1) sprowadzi w dowolnym momencie swój licznik do zera, ostatnią lotkę umieszczając w odpowiednim polu "double",
 - 2) sprowadzi w ostatniej, 15-ej rundzie, stan swojego licznika poniżej 51 punktów, podczas gdy jego przeciwnikowi się to nie udało,
 - 3) jeśli obaj zawodnicy po zakończeniu ostatniej, regulaminowej 15-ej rundy sprowadzili stan swoich liczników poniżej 51 punktów lub na licznikach obydwu zawodników jest więcej niż 51 punktów - o wygraniu lega decydują rzuty losujące do centralnego pola tarczy.
2. W pojedynku deblowym lega wygrywa debel, którego:
 - 1) jeden z zawodników w regulaminowej liczbie rund (maksymalnie 15) sprowadzi w dowolnym momencie swój licznik do zera, ostatnią lotkę umieszczając w odpowiednim polu "double" - pod warunkiem, że przed oddaniem rzutów debel miał taką sumę punktów, że po sprowadzeniu jednego z liczników do zera, na drugim liczniku pozostaje równa lub mniejsza liczba punktów od sumy punktów debła przeciwników,
 - 2) w przypadku niezakończenia lega (w 501 d.o w 15 kolejkach) decydują rzuty losujące do centralnego pola tarczy - nie ma znaczenia jakie są wskazania wszystkich czterech liczników.
3. Zawodnik automatycznie przegrywa lega, bez względu na wskazania liczników, gdy:
 - 1) przełączy automat w sposób pozbawiający przeciwnika rzutu (lub rzutów),
 - 2) zmieni stan licznika przeciwnika - np. poprzez oddanie rzutu,
 - 3) dobije, również nieumyślnie - lotkę, tkwiącą w tarczy,
 - 4) popełni trzeci faul w danym legu.

Rzuty Losujące

§29

1. Rzuty losujące obowiązują również przy ustalaniu kolejności rzutów w pierwszym i każdym następnym, nieparzystym legu rozgrywanym na turnieju indywidualnym.
2. Jako pierwszy rzut do centralnego pola tarczy wykonuje zawsze zawodnik, grający "na pierwszym liczniku" - w deblu jeden z zawodników, wytypowany przez Kapitana drużyny, a w przypadku ustalania kolejności rzutów w turnieju indywidualnym - zawodnik wpisany wyżej w rozpisce drabinki turniejowej. W razie konieczności powtarzania rzutów - kolejność nie ulega zmianie!
3. Oceny rzutów do centralnego pola tarczy dokonują obaj Kapitanowie drużyn wraz zainteresowanymi zawodnikami lub jeden z sędziów wraz zainteresowanymi zawodnikami (dot. turnieju indywidualnego).
4. Do oceny rzutów do centralnego pola tarczy brane są pod uwagę lotki tkwiące w tarczy, w jej dowolnym miejscu (również w oponie), przy czym, jeżeli:
 - 1) po oddaniu rzutu lotka nie utkwi w tarczy, zawodnik ma prawo do oddania następnego rzutu, z zastrzeżeniem, że zawodnik może wykonać tylko 3 rzuty z rzędu i jeżeli, po ostatnim, trzecim rzucie lotka nie utkwi w tarczy - automatycznie rzut traktowany jest jako trafienie "w oponę", czyli pole zerowe,
 - 2) lotka jednego zawodnika wybije z tarczy, prawidłowo w niej tkwiącą lotkę przeciwnika - obaj zawodnicy muszą powtórzyć swoje rzuty, jak przy remisie, bez względu na to, w którym polu tarczy tkwiła wybita lotka,
 - 3) lotki obu zawodników tkwią jednocześnie w dowolnych "dziurkach" pół "bull's-eye" lub "bull", lub w dowolnych "dziurkach" dowolnych pół "triple" lub "double", lub w dowolnych "dziurkach" pola zerowego, "opony" - ogłaszany jest remis i rzuty są powtarzane,
 - 4) lotki obu zawodników tkwią w dowolnych polach "single", w odległości takiej samej liczby "dziurek" od pierścienia, tzw. "pająka", odgradzającego pole "bull" - ogłaszany jest remis i rzuty są powtarzane.
5. Rzuty losujące wygrywa zawodnik, którego lotka:
 - 1) prawidłowo tkwi w tarczy, w polu "bull's-eye", podczas gdy lotka przeciwnika tkwi w polu "bull" lub dalszym, lub żadna z jego lotek nie wbiła się; Jeśli zawodnik, rzucając jako pierwszy, trafi w pole "bull's-eye", ma obowiązek wyjąć z niego lotkę, aby nie utrudniać trafienia przeciwnikowi. Przy trafieniu w pole "bull" lub dalsze - lotek wyjmować nie wolno!
 - 2) prawidłowo tkwi w tarczy, w polu "bull", podczas gdy lotka przeciwnika tkwi w jej innym, dalszym polu, lub żadna z jego lotek nie wbiła się;
 - 3) prawidłowo tkwi w tarczy, w dowolnym jej punktowanym polu, bliżej centralnego pola tarczy od lotki przeciwnika, tkwiącej w innym, dalszym polu tarczy, tj. w odległości mniejszej liczby "dziurek" od pierścienia, tzw. "pająka", odgradzającego pole "bull";
 - 4) prawidłowo tkwi w tarczy, w dowolnym jej punktowanym polu, podczas gdy żadna z lotek przeciwnika nie wbiła się w tarczę.
6. Po ogłoszeniu remisu, przy powtarzaniu rzutów lotek, tkwiących w tarczy nie wyjmuje się, chyba, że wszystkie lotki zawodników tkwią już w tarczy.
7. Rzuty losujące oddawane są do skutku, tj. aż jeden z zawodników umieści swoją lotkę bliżej centralnego pola tarczy, z zastrzeżeniem ww. sytuacji.

Protokół Meczu

§30

1. Protokół meczu jest jedynym dokumentem na podstawie, którego Zarząd Ligi może zatwierdzić wynik spotkania i uwzględnić go w oficjalnej tabeli wyników oraz przetworzyć, zawarte w nim inne dane, na pozostałe oficjalne rankingi, prowadzone w Lidze.
2. Za prawidłowe wypełnienie protokołu danego meczu odpowiadają solidarnie Kapitanowie obu drużyn, którzy pełnią równocześnie funkcje sędziów.
3. Protokół każdorazowo musi być sporządzany w dwóch egzemplarzach - po jednej dla każdej z drużyn.
4. Protokół każdorazowo musi być sporządzany na wzorze, zatwierdzonym przez Zarząd Ligi.
5. Oryginał i obie kopie protokołu muszą być kompletne, zawierać identyczne dane i być poświadczane za zgodność ich treści podpisami Kapitanów obu drużyn.

§31

1. Przed rozpoczęciem meczu, w protokole meczu, Kapitanowie obu drużyn obowiązkowo wypełniają następujące pola i rubryki:
 - 1) datę meczu - w formacie DD,MM,RRRR (dzień, miesiąc, rok);
 - 2) miejsce rozgrywania meczu - nazwa klubu drużyny gospodarzy lub nazwa innego lokalu, w którym rozgrywany jest mecz;
 - 3) godzinę rozpoczęcia meczu - w formacie GG,MM (godzina, minuty);
 - 4) nazwy drużyn gospodarzy i gości;
 - 5) nazwiska kapitanów obu drużyn;
 - 6) składy obu drużyn - gdzie: 1 do 4 - nazwiska zawodników podstawowych drużyny gospodarzy, A do D - nazwiska zawodników podstawowych drużyny gości, a 5 i dalsze oraz E i dalsze - odpowiednio nazwiska zawodników rezerwowych obu drużyn;
 - 7) nr legitymacji - przy nazwiskach zawodników obu drużyn - odpowiedni numer ważnej legitymacji członkowskiej Stowarzyszenia "Mikołowski-Tyska Liga Darta";
 - 8) oznaczenia par deblowych obu drużyn - Kapitanowie mają prawo wpisać je tuż przed rozegraniem debla.
2. W trakcie meczu, w protokole meczu, Kapitanowie obu drużyn obowiązkowo wypełniają następujące pola i rubryki:
 - 1) wynik pojedynku w legach - wynik końcowy danego pojedynku legach - zapisywany jako 2:0, 2:1, 0:2 lub 1:2;
 - 2) wynik meczu w legach (narastająco) - zsumowane narastająco legi kolejnych zakończonych pojedynków - w podsumowaniu "razem" wystarczy przepisać wartość po rozegraniu ostatniego pojedynku w meczu;
 - 3) wynik pojedynku - przy zapisie 2:0 lub 2:1 w legach, w wyniku pojedynku zapisuje się 1:0, a przy zapisie 0:2 lub 1:2 w legach, w wyniku pojedynku zapisuje się 0:1;
 - 4) wynik meczu (narastająco) - analogicznie jak w pkt.2) - dot. zsumowania tzw. małych punktów meczowych (za kolejne pojedynki);
 - 5) wynik meczu - tzw. duże punkty meczowe, w zapisie 3:0 (zwycięstwo drużyny gospodarzy), 0:3 (zwycięstwo drużyny gości) lub 1:1 - remis;
 - 6) zmiany - kto na kogo - należy wpisać cyfry lub litery figurujące przy nazwiskach zmieniających się zawodników.

3. W razie przyznania walkowera obowiązuje następujący zapis: 1) wynik meczu (duże punkty meczowe) -3:0 (walkower dla drużyny gospodarzy) lub 0:3 (walkower dla drużyny gości);
 - 2) wynik meczu - narastająco (małe punkty meczowe) -10:0 (walkower dla drużyny gospodarzy) lub 0:10 (walkower dla drużyny gości);
 - 3) wynik meczu w legach - narastająco - 20 : 0 (walkower dla drużyny gospodarzy) lub 0:20 (walkower dla drużyny gości).
4. Po zakończeniu meczu, w protokole meczu, Kapitanowie obu drużyn wpisują godzinę zakończenia meczu, ponadto mają prawo przyznać i wpisać wytypowanym zawodnikom drużyn przeciwnych punkty fair play oraz ewentualnie, zgłosić i wpisać uwagi i protesty. Na koniec obaj Kapitanowie w odpowiednich miejscach podpisują protokół meczu (na wszystkich 3 egzemplarzach - oryginale i obu kopiach dla drużyn).
5. Protokół musi być dostarczony pod wskazany przez Zarząd Ligi adres przez Kapitana drużyny gospodarzy, bądź osobę przez niego upoważnioną, w nieprzekraczalnym terminie określonym w terminarzu rozgrywek Ligi.
6. Kapitan gospodarzy odpowiada za dalsze losy protokołu, do momentu jego dostarczenia do zarządu Ligi - bez względu na to, komu go przekaże.
7. Niedostarczenie protokołu w wyznaczonym terminie może zostać ukarane przez Zarząd Ligi przyznaniem zwycięstwa walkowerem dla drużyny przeciwnej bądź inną karą dyscyplinarną bądź finansową, nałożoną na drużynę.
8. Wzór protokołu meczu, obowiązującego w rozgrywkach drużynowych Ligi stanowi załącznik do Regulaminu.

Przepisy Końcowe

§32

1. Wysokość składki członkowskiej oraz obowiązkowych opłat wpisowych i startowych od drużyn i zawodników, uczestniczących w rozgrywkach drużynowych i indywidualnych, organizowanych przez Ligę, zostanie uchwalona przez Zarząd Ligi i podana do wiadomości wszystkim zainteresowanym, najpóźniej 14 dni przed rozpoczęciem sezonu.
2. Strój sportowy w czasie rozgrywania spotkania nie może kolidować z umowami sponsorskimi zawartymi przez Stowarzyszenie i Ligę.
3. Zawodnicy uczestniczący w rozgrywkach indywidualnych i drużynowych Ligi opłacają gry na elektronicznych automatach dartowych we własnym zakresie.
4. Przepisy niniejszego regulaminu obowiązują od dnia 1.09.2016. Ze względu na opóźnienie wchodzi w życie z dniem ukazania się na stronie.