

REGULAMIN PLDA BULLSHOOTER

Sezon ligowy 2025/2026

ZGŁOSZENIE DRUŻYN

1. Do rozgrywek może przystąpić każda drużyna, która dostarczy organizatorowi formularz zgłoszeniowy wyłącznie pocztą elektroniczną na adres bullshooterliga@gmail.com
 2. Wpisowe: 200 zł – płatne najpóźniej dzień przed startem ligi na konto: **29 1050 1559 1000 0090 6652 8523**.
 3. Drużyna składa się z min. 4 zawodników. Podaje się prawdziwe dane (imię, nazwisko, opcjonalnie pseudonim). Fałszywe dane = dyskwalifikacja zawodnika.
 4. Zawodnik może być zapisany tylko do jednej drużyny. Zmiana drużyny – max 1 raz w sezonie (przed rundą rewanżową).
 5. Nowych zawodników można dopisywać w trakcie sezonu – zgłoszenie do organizatora.
 6. Drużynę reprezentuje kapitan (zawodnik nr 1). Pod jego nieobecność obowiązki przejmuje zastępca (nr 2). Obowiązkowe jest podanie numerów kontaktowych obu osób.
 7. Drużyna podaje miejsce, dzień i godzinę swoich meczów.
 8. Liga PLDA Bullshooter dzieli się na: **Ekstra ligę, I Ligę i II Ligę**. O przydziale decyduje wynik z poprzedniego sezonu, a w przypadku nowych drużyn – decyzja organizatora.
 9. Terminarz rozgrywek publikowany jest na stronie www.bullshooter.pl najpóźniej tydzień przed startem sezonu.
 10. Każda drużyna zobowiązuje się do przestrzegania zasad fair play. Niesportowe zachowania należy zgłaszać organizatorowi.
 11. Zgłoszenie drużyny = akceptacja regulaminu.
 12. Organizator może odmówić udziału drużynie/zawodnikowi bez podania przyczyny.
-

ZASADY GRY

1. Mecze rozgrywa się zgodnie z terminarzem (1 kolejka = 1 tydzień, pon.–niedz..).
2. Zmiana terminu: kapitan musi poinformować rywala i organizatora min. 24 h przed meczem.
3. Mecz przełożony należy rozegrać w ciągu 14 dni. W wyjątkowych przypadkach termin może być wydłużony, ale:
 - o musi odbyć się **przed fazą rewanżową**,

- w fazie rewanżowej – max. 1 tydzień po zakończeniu ligi, ale przed startem play-off.
- 4. Kapitan drużyny przekładającej mecz dostosowuje się do 1 z 3 terminów zaproponowanych przez rywala.
- 5. Nerozegranie meczu zgodnie z zasadami = walkower na niekorzyść drużyny przekładającej.
- 6. Max. 2 walkowery w sezonie. 3. walkower = dyskwalifikacja drużyny (utrata punktów, usunięcie z tabeli, brak zwrotów kosztów).
- 7. Celowe oddanie meczu = dyskwalifikacja kapitana na 2 sezony.
- 8. Mecz przerwany z powodu siły wyższej należy powtórzyć w ciągu 14 dni.
- 9. Awaria automatu Galaxy 3 = powtórzenie meczu w ciągu 14 dni.
- 10. Jeśli w lokalu jest więcej niż 1 automat Galaxy 3 – gospodarze wybierają maszynę.
- 11. Niestawienie się drużyny na mecz = walkower.
- 12. Format meczu:
 - **II Liga – 24 legi:** 2×701 (pary, OI/DO), 6×Cricket 200 (pary), 16×501 (DI/DO). Każdy zawodnik: 1×701, 3×Cricket, 4×501. W 701 obowiązuje zasada mrożenia.
 - **Ekstraliga i I Liga – 14 legów:** 2×701 (pary, OI/DO), 6×Cricket 400 (pary), 6×501 (pary, DI/DO). Każdy zawodnik: 1×701, 3×Cricket, 3×501. W 701 i 501 obowiązuje zasada mrożenia.
 - *Mrożenie:* zawodnik nie może skończyć lega, jeśli jego partner ma więcej punktów niż suma rywali. Jeśli mimo to skończy, jego para przegrywa.
- 13. Rozpoczęcie 501 środkiem = przegrana. Rywal kończy grę sam, zgodnie z zasadami.
- 14. Punktacja: wygrana = 3 pkt, remis = 1 pkt, przegrana = 0 pkt.
 - Przy równej liczbie punktów: bezpośredni mecz → stosunek legów
- 15. Statystyki indywidualne: PPD (x01) i MPR (Cricket).
- 16. Po sezonie:

Awans i spadek drużyn

1. **Awans sportowy**
 - Do wyższej ligi awansują po **2 najlepsze drużyny** z II Ligi i I Ligi.
2. **Spadek sportowy**
 - Do niższej ligi spadają po **2 najsłabsze drużyny** z Ekstraligi i I Ligi.
3. **Awans dodatkowy (na podstawie średniej MPR)**
 - Do wyższej ligi może awansować drużyna, która przed rozpoczęciem nowego sezonu pozyskała zawodników o wysokiej średniej MPR.
 - Warunkiem jest, aby **suma średnich MPR czterech najlepszych zawodników drużyny** osiągnęła poziom kwalifikujący do gry w wyższej lidze.
4. **Spadek dodatkowy (na podstawie utraty zawodników)**

- Drużyna może zostać przesunięta do niższej ligi, jeżeli przed nowym sezonem opuścili ją zawodnicy o wysokiej średniej MPR, a w konsekwencji **suma średnich MPR czterech najlepszych zawodników drużyny** spadła poniżej poziomu wymaganego w danej lidze.

17. Przebieg meczu:

- Kapitanowie wybierają składy zgodnie z procedurą Galaxy 3.
- Mecz rozgrywa się w kolejności wskazanej przez automat.

Udział w fazie play-off

- Do fazy play-off dopuszczony jest zawodnik, który w sezonie zasadniczym rozegrał min. 28 legów (ok. 4 mecze).
- Nie ma znaczenia, w jaki sposób zawodnik zdobył wymagane legi (pełne mecze, pojedyncze legi w wielu spotkaniach).

Zmiany zawodników w trakcie meczu

- Zmiany zawodników są dozwolone (automat umożliwia ich przeprowadzenie).
- Limity występów jednego zawodnika w meczu:
 - **Cricket** – maks. 3 legi
 - **501** – maks. 3 legi (Ekstraliga i I Liga) / maks. 4 legi (II Liga)
 - **701** – maks. 1 leg
- Ta sama para z jednej drużyny nie może grać razem więcej niż raz w tym samym panelu (Cricket / 501 / 701).

Zasady gry zawodnika

- Każdy zawodnik wykonuje 3 rzuty w rundzie (chyba że wcześniej zakończy lega lub spadnie poniżej zera).
- Rzut można rozpocząć tylko wtedy, gdy przeciwnik stoi za plecami w odległości min. 60 cm.
- Przeciwnik nie może znajdować się w zasięgu wzroku ani przeszkadzać rzucającemu.
- Lotka raz rzucona jest ważna i nie może być powtórzona, chyba że:
 - a) wypadła z ręki przed ruchem,
 - b) zawodnik został wytrącony z równowagi przez inną osobę.
- Lotki niezaliczone przez automat można dobić ręcznie o ile jest wbita w tarczę.

- Lotki zaliczone błędnie przez automat (nawet jeśli nie wbiły się w tarczę) uznaje się za ważne.
 - Na polu gry mogą przebywać tylko zawodnicy grający w danym momencie.
 - Czas na rzut: 45 sekund. Celowe przedłużanie gry = kara za niesportowe zachowanie.
 - Przed każdym legiem zawodnik ma prawo do 3 lotek treningowych.
 - Zabrania się rzutów treningowych w trakcie meczu.
 - Gospodarz udostępnia automat drużynie gości min. 15 minut przed meczem na rozgrzewkę.
-

Wymogi techniczne

1. Mecze rozgrywane są na automatach **American Darts Galaxy 3**.
 2. Dozwolone tylko lotki z plastikowym grotem (max 20 g). Metalowe są zabronione.
 3. Linia rzutu – 2,44 m od tarczy. Nie wolno jej przekraczać.
 4. Środek tarczy – 1,73 m od podłoża.
 5. Kapitanowie mają prawo skontrolować prawidłowe ustawienie automatu.
-

Kamery w automatach

- Zabrania się zasłaniania kamer (kara za naruszenie regulaminu).
- Jeżeli w trakcie meczu kamera się wyłączy (np. z powodu słabego internetu), mecz należy kontynuować.
- Drużyna, której kamera przestaje działać, zazwyczaj nie wie o problemie, więc nie należy reagować ani przerywać gry.