

## SPORTOVNÍ PRAVIDLA Regionální Šipkové Ligy sezóna 2009/2010

### A. Základní ustanovení

A1. Tato pravidla určují obecná ustanovení, podle kterých je organizována soutěž v rámci Regionální Šipkové Ligy – dále jen RŠL. V případě, že určité problémy neřeší některé z následujících ustanovení, platí rozhodnutí osob v tomto pořadí : rozhodčí turnaje (kapitáni družstev v ligovém utkání), pořadatel RŠL, jehož rozhodnutí je konečné a platné.

### Definice - základní pojmy

**Organizátor soutěže** - fyzická nebo právnická osoba, organizující soutěž RŠL.

**Terč** - všechny hrací segmenty včetně nulového pole.

**Hráč** - pod pojmem hráč jsou zahrnuti všechny osoby, startující v soutěži.

**Rozhodčí** - osoby (kapitáni družstev v ligovém utkání) pověřené pořadatelem řízením soutěže po sportovně technické stránce.

**Vedoucí družstva** - jednatel družstva, plně zodpovídá za všechny okolnosti, které se jeho družstva týkají.

**Kapitán** – je určen vedoucím družstva na jednotlivé zápasy; společně s kapitánem soupeře řídí ligové utkání a plní funkci rozhodčího.

**Leg** - legem se rozumí jedna konkrétní hra, složená z několika kol mezi dvěma hráči. V jednom kole má hráč maximálně tři hody šipkou směrem k terči.

**Zápas** - rozumí se několik legů mezi dvěma hráči (např. v zápase, který skončil 2:1, jsou odehrány tři legy).

**Družstvo** - více hráčů splňujících konkrétní podmínky pro danou soutěž a hrajících pod společným názvem.

**Utkaní družstev** - rozumí se více zápasů mezi jednotlivými členy družstev podle předem daného rozpisu.

### B. Všeobecná pravidla

#### B1. Šipkové přístroje

B1.1. RŠL je organizovaná soutěž na elektronických šipkových automatech, splňujících podmínky evropské homologace.

B1.2. Šipkový automat musí být v době ligového zápasu plně k dispozici soutěžícím hráčům.

B1.3. Šipkový automat musí být před ligovým zápasem plně funkční a bez závad. Není-li tomu tak je povinen majitel (jeho zástupce) provozovny, ve které je šipkový automat umístěn, zajistit jeho včasný servis.

B1.4. Šipkový automat musí být umístěn na rovném podkladu a nesmí být vychýlen do žádné strany.

#### B2. Šipky

B2.1. Šipka se skládá z vlastního těla šipky, které je z jedné strany opatřeno umělohmotným hrotem a z druhé strany násadkou, která může být složena z více částí - zadní závaží, násadka, upevnění letky, letka, koncovka apod.

B2.2. Předepsané míry a váhy: minimální délka = 60 mm, maximální hmotnost = 20 g. Další míry, materiál ani tvar nejsou limitovány.

B2.3. Každý hráč hraje v soutěži předepsanými šipkami a je povinen je předložit na požádání rozhodčímu ke kontrole.

#### B3. Hrací prostor

B3.1. Za hrací prostor se považuje prostor do vzdálenosti 3,60 m od zadní stěny šipkového přístroje. Šířka hracího prostoru nesmí být menší než 1,2 m. Bok šipkového přístroje musí být umístěn nejméně ve vzdálenosti 30 cm od stěny. Výška hracího prostoru (vzdálenost mezi podlahou a stropem) nesmí být menší než 2,30 m. Případné zmenšení hracího prostoru při turnajové soutěži musí být schváleno rozhodčím této soutěže.

B3.2. Uvnitř hracího prostoru je umístěn šipkový přístroj a odhodová čára. Jiná zařízení zde nesmějí být umístěna. Do hracího prostoru mají vstup pouze hráči, kteří hrají daný zápas a rozhodčí, je-li o to některým z hráčů z důvodů řešení sporu požádán.

B3.3. Doporučuje se, aby pořadatel (domácí tým) zajistil minimální teplotu 18°C ve výši 1,5 metru.

#### B4. Čára hodu

B4.1. Čára hodu je vodorovná přímka vedená po podlaze hracího prostoru ve vzdálenosti 2,37m od rysky umístěné na boku přístroje, což je kolmice spuštěná od přední hrany segmentů terče. Střed terče (Bull) je tak zároveň ve výšce 173 cm po kolmici od podkladu, na kterém stojí šipkový přístroj.

B4.2. Odhodová čára musí být pevně vyznačena ve vzdálenosti 2,37 a nejméně v šíři 30 cm od osy, která je vyznačena středem dolní hrany šipkového přístroje. Rozhodčí, pořadatel či kapitán domácího týmu oznámí před zahájením prvního zápasu, zda je čára umístěna tak, že hráč pro dodržení vzdálenosti stojí za čarou ve směru od terče nebo na čáře.

B4.3. V případě použití pevné překážky pro označení odhodové čáry musí být umístěna tak, aby její jedna hrana označovala vzdálenost 2,37 m a protilehlá hrana byla ve vzdálenosti menší než, 2,37 m od terče.

#### **B5. Hod**

B5.1. Pro každé kolo má hráč k dispozici maximálně 3 šipky, které hází směrem k terči. Šipky hází postupně jednu po druhé vlastní rukou.

B5.2. Hod se provádí vstoje. Výjimkou může být pouze zranění nebo zdravotní handicap vyžadující změnu postoje.

B5.3. Při hodu musí hráč stát v daném hracím prostoru a nesmí překročit linii čáry hodu.

B5.4. Šipky vypadlé hráči z ruky lze házet znovu jen v případě, že k vypadnutí došlo náhodně. Nelze jimi házet v případě, kdy hráč již zamířil na terč a šipka mu vypadla z ruky, která již byla v pohybu směrem k terči. Za šipku náhodně vypadlou z ruky je považována šipka, která není blíže jak 50 cm od terče. Za náhodně vypadlou se nepovažuje šipka, která se odrazí od jakékoliv části šipkového přístroje, nebo od okolního prostoru či předmětu.

B5.5. Hodí-li hráč šipku mimo terč s bodovými výsečemi nebo mimo šipkový přístroj, je hod považován za uskutečněný (i v případě rozhozu na střed) a hod se odečítá i v tom případě, že přístroj šipku neodečte.

B5.6. Hráč, který zahajuje další sérii hodů, je povinen si šipkový přístroj překontrolovat, zda je správně nastaven.

B5.7. Přepne-li hráč neúmyslně svému soupeři tak, že je přístroj opět nastaven na něj samého, resp. na spoluhráče, pak přepne přístroj do následujícího kola a na správného hráče. Jestliže zápas nebude dohrán do 10. resp. 15. kola (kola určuje přístroj) dle druhu hry, pak hráč, který chybně přepnul přístroj jako první prohrává leg.

B5.8. V případě, že hráč přepne chybně podruhé v jednom legu nebo tak učiní úmyslně, prohrává leg.

B5.9. Odhodí-li hráč šipku dříve, než mu signalizuje přístroj nebo v případě, že přístroj hod nezaznamená a šipka je v terči, může být tento hod dodatečně zaznamenán jen se souhlasem soupeře nebo rozhodčího. Jinak se považuje tento hod za uskutečněný.

B5.10. Body registrované na přístroji jsou závazné pro všechny hráče. Opravu chybného zápisu na přístroji učiní rozhodčí v případě ukončování legu, jestliže je prokazatelné, že hráč hodil příslušné pole (a šipka je v tomto poli zabodnuta) potřebné k ukončení legu a přístroj tento hod nezaznamenal, zaznamenal chybně apod..

B5.11. Pokud šipkový přístroj prokazatelně během jednoho legu zapíše třikrát chybný údaj, je to považováno za poruchu a leg se opakuje na jiném přístroji.

B5.12. V případě, že hráč přepne na dalšího hráče v době, kdy ještě nejsou vytaženy všechny šipky, je hráč povinen upozornit soupeře nebo rozhodčího na tuto skutečnost. Šipky vytahuje až po tomto upozornění. Pokud přitom dojde ke změnám na displeji, tento hráč zajistí kredity pro další leg, ve kterém nastaví stejné kolo a stejný počet bodů a leg pokračuje.

#### **B6. Hod jednou šipkou na střed**

B6.1. Hráč má k dispozici max. 3 šipky

B6.2. Platí první zabodnutá šipka a hráč již další šipku nesmí odhodit.

B6.3. V souboji vítězí hráč, jehož šipka je zabodnuta blíže středu terče.

B6.4. Zasáhnou-li oba hráči červený nebo oba modrý střed (z červeného i modrého středu se šipka vytahuje), případně jsou-li jejich šipky ve stejné vzdálenosti od středu, musí se rozhazovat ještě jednou, přičemž hrají v opačném pořadí.

B6.5. V modrém středu se vzdálenost od červeného středu již nepočítá.

B6.6. V červeném středu se vzdálenost od absolutního středu terče již nepočítá.

B6.7. Pokud se hráči při souboji na jednu šipku nezabodne ani jedna ze tří šipek do terče, nemá již další pokusy a vyhrává soupeř, kterému se musí alespoň jedna šipka ze tří zabodnout kamkoliv do terče.

B6.8. Pokud se ani druhému hráči nezabodne ani jedna ze tří šipek, opakují hráči tento rozhoz znovu ve stejném pořadí.

B6.9. Pokud hráč svému soupeři na jednu šipku svým hodem vyrazí šipku v terči již zabodnutou, oba hráči tento rozhoz opakují znovu ve stejném pořadí.

B6.10. Oba hráči vytahují šipky z terče až když si pozici šipek v terči vzájemně odsouhlasí.

B6.11. V soutěži dvojic absolvuje výše uvedený souboj na jednu šipku z každé dvojice pouze jeden hráč (jako první může házet kdokoliv z dvojice).

B6.12. Pokud první hráči nerozhodnou, jsou v druhém souboji vystřídáni druhými hráči z dvojice v opačném pořadí. To se opakuje tak dlouho, dokud není rozhodnuto o vítězi v souboji jednou šipkou na střed.

#### **B7. Zahájení zápasu**

B7.1. Hráči se musí od vyvolání dostavit k terči a zahájit zápas nejpozději do tří minut

B7.2. Zápas zahajuje vždy hráč uvedený na zápise z utkání jako první (domácí hráč).

#### **B8. Zakončení her**

B8.1. Počet šipek hozených hráči ve hře nemusí být stejný. Vítězí ten hráč, který jako první dosáhne stanovené hranice hrané hry bez ohledu na počet hozených šipek.

B8.2. V případě, že hráči ve stanoveném počtu kol neukončí hru, rozhodne se o vítězi hodem jednou šipkou na střed (B6).

## C. Všeobecný herní řád

### C1. Podmínky k účasti v RŠL

C1.1. Ligové soutěže se může zúčastnit každé řádně přihlášené družstvo. Účast v soutěži potvrdí družstva podáním přihlášky ve stanoveném termínu a splněním ostatních podmínek pro tuto soutěž. Organizátor soutěže má právo odmítnout účast družstva, které včas nepodal přihlášku. Musí však stejným způsobem postupovat u všech. Odmítnout družstvo včas přihlášené do soutěže mohou organizátoři v následujících případech:

- družstvo nemá řádně zaplacené startovné,
- hráči družstva nespĺňujú event. ďalší kritéria, ktorá jsou pro soutěž vypsána (např. věková, apod.).

C1.2. Termín pro odevzdání přihlášek stanoví pořadatel s dostatečným předstihem. V tomto termínu uhradí každé zúčastněné družstvo startovné. Startovné pro jednotlivé ročníky vyhlásí pořadatel nejpozději k termínu odevzdání přihlášek. Ze startovného budou hrazeny náklady na poháry a odměny pro nejlepší týmy a jednotlivce.

### C2. Technické podmínky pro soutěž družstev

C2.1. Ligová utkání se smějí hrát pouze na hracích místech schválených pořadatelem soutěže.

C2.2. Domácí družstvo musí při ligových zápasech zároveň zajistit, aby v hracím místě ligového utkání měl hostující tým k dispozici minimálně šest míst k sezení s výhledem na terč. Dále musí umožnit hostujícím hráčům, aby měl alespoň půl hodiny před utkáním přístup k terči.

### C3. Rozhodování

C3.1. Rozhodování sporných momentů v průběhu utkání řeší hráči dohodou. Dohoda nesmí odporovat duchu fair play. V případě, že dohoda hráčů není možná, vyžádají si rozhodnutí rozhodčího.

C3.2. Ve věcech herních pravidel v soutěži RŠL přísluší rozhodování rozhodčím (organizátorům nebo jimi pověřeným osobám) a jejich rozhodnutí je závazné a konečné. Rozhodčí v řešení sporů upřednostní taková řešení, která v případě neúmyslných chyb umožňují dohrát utkání v duchu fair play, jestliže se tyto chyby neopakují a jestliže takové řešení nepoškodí hráče, který se chyby nedopustil.

C3.3. Pokud se kapitáni nedohodnou na případném sporu nebo pokud nesouhlasí s rozhodnutím pověřeného rozhodčího, může družstvo podat protest k pořadateli soutěže. Protest s uvedením důvodů musí být podán písemně současně se zápisem z utkání a kopií dokladu o zaplacení správního poplatku 500,- Kč do 48 hodin od zahájení utkání.

C3.4. Pořadatel soutěže rozhodne spor a svoje rozhodnutí oznámí oběma družstvům do 14 dnů. Jeho rozhodnutí je konečné a platné.

C3.5. Správní poplatek se v případě uznání oprávněnosti protestu vrací.

### C4. Organizace soutěže

C4.1. Strukturu soutěže a počty týmů ve skupinách určuje pořadatel. Doporučený počet ve skupinách je v rozmezí 6 - 10 družstev.

C4.2. Současně s podáním přihlášky do soutěže RŠL zaplatí kluby poplatek na jednu ligovou sezónu, jehož výši stanovuje pořadatel v rozpětí 500,- až 1.000,- Kč. Jestliže tak neučiní, je poplatek 500,- Kč.

C4.3. Pořadatel může stanovit vratnou kauci. Kauce je splatná s ligovým poplatkem a její výše nemůže převýšit ligový poplatek. Kauce slouží k úhradě pokut např. za kontumace, nenahlášení výsledků apod. Kauce je převoditelná mezi sezónami. V případě, že se družstvo nepřihlásí do nové sezóny, je tato kauce vratná v plné, popřípadě zůstatkové výši.

### C5. Členové družstev

C5.1. V soutěži mohou startovat pouze hráči uvedení jmenovitě na soupisce družstva v soutěži.

C5.2. Min. počet hráčů na soupisce k datu zahájení soutěže jsou čtyři, maximální počet není omezen.

C5.3. Každé družstvo může být během sezóny doplňováno o nové hráče, tito však nesmí být registrováni v jiném družstvu, které se účastní RŠL.

### C6. Chování všech zúčastněných při soutěži

C6.1. Soupeř hráče provádějícího hod musí stát min. 0,5 metru za ním.

C6.2. Všichni účastníci zápasu v průběhu hodů omezí své pohyby a verbální projevy na minimum, přičemž za hrubé nesportovní chování se považuje nevhodné komentování výkonu soupeře v průběhu utkání. Toto platí i pro hráče (družstva) a diváky, kteří nehrají.

C6.3. Přerušování hry je možné pouze:

- při poruše šipkového přístroje, v tom případě se rozehraný leg opakuje od začátku;
- při závadě na šipkách hráče;
- v případě odůvodněné žádosti hráče (družstva) k opuštění hracího prostoru.

## D. Protesty

D1.1. Každý hráč, nebo družstvo má právo podat protest proti porušení Pravidel nebo Soutěžního řádu RŠL.

## SOUTĚŽNÍ ŘÁD RŠL

### A. Systém klubových soutěží.

- A.1. Hraje se podle předem stanovených pravidel a soutěžního řádu RŠL pro danou hráčskou sezónu.
- A.2. Regionální Šipková Liga je určena všem hráčům bez omezení věku a pohlaví.

### B. Členové a názvy družstev

- B.1. Min. počet hráčů na soupisce k datu zahájení soutěže jsou čtyři, maximální počet není omezen.
- B.2. Soupiska družstva musí být písemně zaregistrována u organizátora soutěže.
- B.3. Na soupiskách mohou být zaregistrováni společně jak muži, tak ženy. Hráči a hráčky mladší 15-ti let mohou ligový zápas sehrát pouze v doprovodu rodičů nebo jimi pověřených zástupců.
- B.4. Jeden hráč nesmí být zaregistrován ve více družstvech.
- B.5. Název družstva nesmí porušovat všeobecná mravní a etická pravidla, nesmí obsahovat vulgární výrazy a jejich význam nesmí snižovat váhu šipkového sportu.
- B.6. Všechna družstva se přihláškou do soutěže zavazují respektovat podmínky, propozice a pravidla pro danou soutěž vyhlášenou pořadatelem.

### C. Statut vedoucího družstva

- C.1. Vedoucí družstva je odpovědný za činnost družstva, spolupracuje s organizátorem soutěže a ostatními vedoucími družstev.
- C.2. V případě změn v průběhu ligové soutěže (změna hracího místa, přeložení zápasu apod.) před každým utkáním informuje pořadatele a vedoucího družstva soupeře o těchto změnách.
- C.3. Určuje kapitány pro jednotlivá ligová utkání, a v případě své účasti při ligovém utkání může plnit funkci kapitána.
- C.4. Ručí za práci jím určených kapitánů a zejména za jejich znalost Sportovních pravidel a Soutěžního řádu. Za svoji práci se zodpovídá pořadateli soutěže.

### D. Statut kapitána

- D.1. Společně s kapitánem soupeře řídí ligové utkání a plní funkci rozhodčího v případě, že utkání nemá rozhodčího delegovaného pořadatelem soutěže.
- D.2. Určuje nasazení hráčů svého družstva pro utkání jejich zapsáním do zápisu z utkání.
- D.3. Zodpovídá za dodržování Sportovních pravidel. V případě, že kapitán zjistí před zápasem, že družstvo soupeře nespĺňuje podmínky k ligovému zápasu, nebo neodpovídá hrací prostor apod., nesmí nastoupit k zápasu. O této skutečnosti učiní zápis, ke kterému se vyjádří písemně i kapitán soupeře (doporučuje se zajistit i vyjádření nestranného svědka). Zápis předá nejpozději první pracovní den, který následuje po termínu zápasu, pořadateli soutěže, který rozhodne do začátku dalšího ligového kola, nejpozději však do 14 dnů. Pokud družstva nastoupí k zápasu a je odhozena první šipka zápasu, musí se zápas odehrát a jeho výsledek platí, bez ohledu na případné protesty jednoho z týmů s výjimkou přerušení zápasu.
- D.4. Je povinen psát si vlastní zápis z utkání a po skončení utkání společně s kapitánem soupeře potvrdí podpisem správnost a duplicitu obou zápisů. S vlastním zápisem naloží podle požadavků pořadatele soutěže.
- D.5. Je přítomen po celý průběh ligového utkání, v případě opuštění ligového utkání určí svého zástupce.
- D.6. Zodpovídá za správnost zápisu z utkání a za nahlášení výsledků domácích utkání pořadateli soutěže do 24 hodin po skončení utkání.
- D.7. Za svou práci se zodpovídá vedoucímu družstva a pořadateli soutěže.
- D.8. Kapitán musí být starší 18ti let a musí na něj být telefonické spojení. Jakákoliv změna, týkající se osoby kapitána, musí být neprodleně nahlášena pořadateli soutěže.

### E. Technické podmínky pro soutěž družstev

- E.1. Ligová utkání se smějí hrát pouze na hracích místech schválených pořadatelem soutěže.
- E.2. Domácí půdou se rozumí provozovna, ve které bude družstvo sehrávat domácí ligové zápasy. Přesná adresa domácího působiště musí být zanesena v přihlášce ligové soutěže.
- E.3. Jakákoliv změna hracího místa musí být neprodleně oznámena pořadateli soutěže a vedoucím ostatních družstev.
- E.4. Změna názvu družstva není v průběhu daného ročníku RŠL povolena.
- E.5. Majitel provozovny musí být uvědomen o vzniku šipkového družstva ve své provozovně.
- E.6. Počet družstev, hrajících v jedné provozovně, není omezen; musí být však od sebe odlišena názvem.
- E.7. Majitel provozovny musí umožnit odehrát ligový zápas. O tom ho informuje vedoucí družstva. Termíny a časový harmonogram ligových zápasů obdrží vedoucí družstva před zahájením soutěže.
- E.8. Domácí družstvo musí při ligových zápasech zároveň zajistit, aby v hracím místě ligového utkání měl hostující tým k dispozici minimálně šest míst k sezení s výhledem na terč. Dále musí umožnit hostujícím hráčům, aby měl alespoň půl hodiny před utkáním přístup k terči.

## F. Systém ligové soutěže

F.1. RŠL se odehraje v disciplínách :

jednotlivci 501 Double Out – omezení na 15 kol; dvojice 501 Double Out Liga – omezení na 15 kol; dvojice Cricket, vždy dva hráči na jeden display. V případě dohody obou kapitánů je možná hra Cricket Cut-Throat Liga. Každý zápas se hraje na dva vítězné legy.

F.2. Hra 501 je ukončena, dosáhne-li jeden z hráčů 0 bodů. V případě, že v daném počtu kol nedosáhne 0 bodů žádný z hráčů, rozhodne o vítězi hod jednou šipkou na střed dle bodu B.8.2. Sportovních pravidel RŠL.

Hra cricket je ukončena, uzavře-li hráč/hráči všechna určená čísla a zároveň má vyšší počet bodů. V případě, že jeden z hráčů nemá uzavřena všechna určená čísla, vyhrává hráč/hráči s vyšším počtem bodů po odhození poslední soutěžní šipky. Mají-li hráči po ukončení hry stejný počet bodů, vyhrává hráč/hráči, který má uzavřena všechna určená čísla; v případě, že žádný z hráčů nemá uzavřena všechna určená čísla a zároveň mají stejný počet bodů, rozhodne o vítězi hod jednou šipkou na střed dle bodu B.8.2. Sportovních pravidel RŠL.

F.3. Ligová utkání se hrají systémem každý s každým (jedenkrát doma, jedenkrát venku), podzimní část v termínu září - leden, jarní část únor - červen.

F.4. Rozpis jednotlivých utkání, ustanovení termínů a časů určuje pořadatel a je definitivní.

F.5. Ke změně termínu ligového utkání může dojít pouze se souhlasem vedoucích obou družstev a utkání může být odehráno v náhradním termínu.

F.6. V případě odložení utkání po dohodě obou vedoucích, je stanoven nejpozdější termín uskutečnění zápasu do začátku dalšího ligového kola, nejpozději však do 14-ti dnů od původního termínu, určeného pořadatelem soutěže. V případě neodehraných utkání po uplynutí této lhůty, bude oběma týmům započtena kontumační prohra 0:12.

F.7. Pokud se na eventuelní změně termínu nedohodnou, toto oznámí pořadateli soutěže, který tento spor rozhodne a oznámí výsledek rozhodnutí oběma družstvům. V oprávněných případech může pořadatel výjimečně rozhodnout o změně termínu ligového utkání.

## G. Tresty v ligových utkáních

G.1. Tresty v ligových utkáních uděluje pořadatel soutěže, který je povinen je vždy oznámit příslušným družstvům.

G.2. Tresty jsou zejména následující:

G.2.1. Vyloučení ze soutěže (všechna doposud odehraná utkání a jejich výsledky se anulují; potrestané družstvo není v tabulce dále uváděno) :

a) nenastoupí-li družstvo třikrát v průběhu ligového ročníku k utkání

b) jestliže družstvo resp. hráči družstva opakovaně hrubě a úmyslně porušují sportovní pravidla a herní řád RŠL.

G.2.2. Vyloučení ze soutěže po skončení ligového ročníku (všechna doposud odehraná utkání a jejich výsledky se neanulují) :

a) nenastoupí-li družstvo třikrát v průběhu ligového ročníku k utkání a třetí kontumace nastane v průběhu posledních dvou soutěžních kol

b) jestliže družstvo resp. hráči družstva opakovaně hrubě a úmyslně porušují sportovní pravidla a herní řád RŠL a k vyloučení družstva dojde v průběhu posledních dvou kol. V takovém případě družstvo již k soutěžním utkáním nenastupuje a utkání jsou kontumována ve prospěch soupeře.

G.3. Zařazení vedoucího družstva na druhé místo ligové tabulky po skončení soutěže, včetně odečtení příslušného počtu bodů, v případě, že vedoucí družstvo nenastoupí v závěru ligy k utkání a nemůže být předstíženo i v případě kontumace utkání.

G.4. Kontumace utkání – prohra 12:0 (24:0 na legy) a odečtení 1 bodu v tabulce:

a) v případě neoprávněného startu hráče v utkání,

b) jestliže jedno družstvo nenastoupí k utkání do 30 minut po čase určeném termínovou listinou,

c) jestliže v ligovém utkání jedno z družstev odmítne dohrát všechny plánované zápasy dle rozpisu aniž by k tomu měl oprávněný důvod,

d) jestliže by utkání bylo prokazatelně oběma družstvy nedohráno (oběma týmům se zapíše kontumace utkání).

## H. Ligové utkání

H.1. Družstva jsou povinna dostavit se ve stanovený termín k ligovému utkání. Nedostaví-li se jedno z družstev ve lhůtě 30 minut po daném začátku ligového utkání, je toto družstvo potrestáno kontumačním výsledkem.

H.2. Ligové utkání tvoří 12 zápasů hraných na dva vítězné legy. K ligovému utkání nastupují 4 hráči (popř. střídající náhradníci). Zápasy do počtu 12 jsou doplněny čtyřmi zápasy dvojic (dle rozpisu).

H.3. K ligovému utkání musí nastoupit minimálně 3 hráči. V tomto případě je vždy neobsazen v zápise z utkání hráč č. 4 .

H.4. Jeden hráč může v jednom ligovém zápase odehrát maximálně 4 zápasy.

H.5. Zápasy hráče, který chybí (a dvě čtyřhry), vyhrává soupeř (je-li přítomen) vždy 2:0 a získává pro svůj tým jeden dílčí bod.

H.6. V zápasech, kdy nenastoupí hráč na obou stranách, zapíše se do zápisu výsledek 0:0 a nikdo nezískává dílčí bod.

H.7. Před ligovým utkáním kapitáni obou družstev zapíší jména hráčů, kteří se utkání zúčastní, do první části zápisu z ligového utkání (hry 1-5). Zápisy z utkání vyplňují kapitáni současně a teprve po vyplnění jej předloží soupeři k opsání. Po předložení zápisu z utkání soupeři již nelze přehazovat hráče na jednotlivých pozicích. Účast náhradníka není podmínkou. Před utkáním napíše kapitáni do zápisu z utkání hráče, kteří jsou fyzicky přítomni (nejméně tři). Čtvrtého hráče a náhradníky mohou dopsat kdykoliv v průběhu utkání. Pokud se hráč nedostaví a má nastoupit k zápasu dle rozpisu, platí pravidlo o čekací době 3 minuty, pak je stav 2:0 ve prospěch soupeře.

H.8. Po odehrání první části zápasu (hry 1-5) zapíše kapitáni do druhé části jména hráčů dle předepsaného zápisu z utkání, popř. oznámí soupeři střídání, po odehrání všech zápasů 501 D.O. zapíše kapitáni jména hráčů pro crickety. Pro crickety neplatí předchozí pořadí hráčů, kapitáni mohou jména hráčů napsat libovolně.

H.9. Hráči odehrávají jednotlivé zápasy v pořadí dle rozpisu. Jakékoliv změny v pořadí zápasů musí být pouze se souhlasem obou kapitánů.

H.10. Ligová utkání se odehrávají obvykle na jednom šipkovém přístroji. Pokud je v provozovně umístěno více šipkových přístrojů, zápasy mohou probíhat na dvou přístrojích (musí být umístěny v jedné místnosti) současně, pokud tak před zápasem rozhodne domácí kapitán a učiní o tom poznámku v zápise z utkání.

H.11. V průběhu ligového utkání může náhradník vystřídat pouze jednoho hráče a tato skutečnost musí být uvedena do zápisu z ligového utkání. Náhradník nesmí nastoupit v průběhu rozehraného zápasu. Je jedno, který náhradník střídá dříve, zda ten, který je uveden jako č. 1, č. 2 nebo č. 3. Náhradník může střídát náhradníka.

H.12. Vystřídáný hráč se může vrátit do utkání jen za hráče, kterým byl střídán v případě, že tento odehrál alespoň jeden dílčí zápas. Oba hráči tak mohou učinit opakovaně.

H.13. Každý zápas mezi hráči nebo dvojicemi se hraje na dva vítězné legy, končí tedy 2:0 nebo 2:1. Vítěz zápasu získává pro družstvo jeden dílčí bod.

H.14. V ligovém utkání se musí odehrát všechny zápasy dle rozpisu.

H.15. Po ukončení oba kapitáni překontrolují správnost zápisů z utkání a vzájemně si jej podepíší. Výsledek utkání je kapitán domácího družstva povinen neprodleně telefonicky (SMS) nahlásit pořadateli soutěže, nejpozději však do tří dnů od ukončení utkání. Nenahlásí-li výsledek do tří dnů, pořadatel soutěže může rozhodnout o zápasu s výsledkem 0:12 pro hostující celek. Kapitán domácího družstva musí zaslat podepsaný zápis z utkání nejpozději do jednoho týdne po odehrání utkání pořadateli soutěže.

H.16. Přerušení zápasu umožňuje jakákoliv skutečnost, která odporuje pravidlům a nemohla být známa před začátkem zápasu. Ten kapitán, který žádá přerušení zápasu učiní o této skutečnosti záznam do zápisu z utkání. Kapitán soupeře se k němu písemně vyjádří (doporučuje se zajistit i vyjádření nestranného svědka). Zápis předá nejpozději první pracovní den, který následuje po termínu zápasu, pořadateli soutěže, který rozhodne do začátku dalšího ligového kola, nejpozději však do 14 dnů.

## I. Zápis z utkání

I.1. Zápis z utkání slouží k přesnému zaznamenání výsledku a vyplňuje jej kapitán družstva.

I.2. Kapitán domácího družstva je povinen neprodleně, nejpozději do tří dnů, telefonicky (SMS) nahlásit výsledek utkání (sety i legy) pořadateli soutěže na tel.: 777 188484 – David Korčok (popř. 606 823345 - Jaroslav Schober) a zápis z utkání podepsaný oběma kapitány zašle vedoucí domácího družstva (nebo jím pověřená osoba) nejpozději do jednoho týdne po odehrání utkání na adresu – *Darts Club ŘENO*, Hlavní 503, 353 01 Mariánské Lázně.

## J. Přestupový řád

J.1. Přestupy hráčů mezi jednotlivými družstvy jsou povoleny pouze v hlavních přestupních termínech – v přestávce mezi ligovými částmi (zimní a letní přestávka).

J.2. Přestávka mezi ligovými částmi začíná po odehrání zápasů posledního kola dané části a končí odehráním zápasů prvního kola části následující.

J.3. S přestupem hráče musí souhlasit vedoucí družstva. Každý přestup musí být oznámen pořadateli soutěže.

J.4. Každé družstvo může být během sezóny doplňováno o nové hráče, tito však nesmí být registrováni v jiném družstvu, které se účastní RŠL.

J.5. Hostování v ligové soutěži není povoleno, v případě neoprávněného startu bude družstvo potrestáno kontumačním výsledkem.

## K. Hodnocení a bodování

K.1. Body za jednotlivá utkání jsou do tabulky započítávány takto:

vítězství – 3 body, remíza – 2 body, prohra – 1 bod, kontumace – minus 1 bod.

K.2. O remíze rozhodují pouze získané sety (dílčí body), ne legy.

K.3. Při stejném počtu získaných bodů v tabulce rozhoduje o umístění a) vzájemný zápas (rozdíl bodů, setů, legů), b) všechna ligová utkání (rozdíl setů, legů), c) vyšší počet získaných setů, legů, d) los.

K.4. Do tabulky jednotlivých hráčů jsou započítávány vyhrané zápasy každého jednotlivce a ty jsou pak sčítány. V případě, že jsou jednotlivci ze stejného družstva, pak o jejich umístění rozhoduje součet vyhraných legů.

K.5. Na základě celkového součtu bodů na konci celé sezóny budou odměněna nejlepší družstva poháry, resp. plaketami.