Dolnośląska Lubuska Liga Darta

(DLD i LLD) powstały z myślą o sympatykach tego sportu w swoich województwach. Zarząd ligi decydować będzie o jej wyglądzie oraz mieć wpływ na jej regulamin. Wymogi sportowo-techniczne odpowiadają ogólnopanującym zasadom tej dyscypliny sportu. Wysokość składki członkowskiej umożliwiającej udział w rozgrywkach ligowych (licencja) wynosi 25 zł za rok kalendarzowy i uprawnia zarówno do udziału w rozgrywkach DLD, LLD jak również w Turniejach regionalnych, Mistrzostwach Polski Polskiej Unii Darta (PUD) oraz udział w Mistrzostwach Europy Federacji EDU (Europejska Unia Darta)

Regulamin Dolnośląskiej i Lubuskiej Ligi Darta

Ważny od 01.02.2023

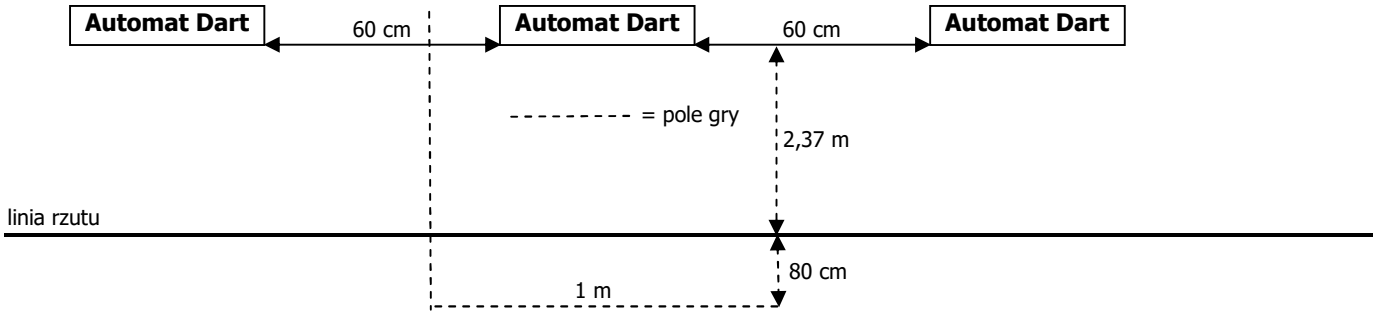
1. <u>Zasady ogólne</u>

1.1. Warianty gier w poszczególnych klasach ligowych:

Ekstraklasa :	501 Double Out = 501 D.O.	(max. 20 rund)	[2 deble + 16 pojedyńczych (do dwóch wygranych legów)]
1 Liga:	501 Masters Out = 501 M.O.	(max. 15 rund)	[2 deble + 16 pojedyńczych (do dwóch wygranych legów)]
2 Liga:	301 Single Out = 301 S.O.	(max. 15 rund)	[2 deble + 16 pojedyńczych (do dwóch wygranych legów)]

1.2. Miejsca rozgrywek

Miejscem rozgrywek może być każde ogólnie dostępne pomieszczenie, które umożliwi odpowiednie zainstalowanie automatu dart. W rachubę wchodzą przede wszystkim: puby, kluby, kawiarnie, restauracje, świetlice wiejskie itp. Niniejsze lokale muszą zawierać osobne toalety dla kobiet i mężczyzn. W obrębie automatu powinna być zachowana wolna przestrzeń, umożliwiająca drużynom swobodną obserwację wydarzeń sportowych. Drużyna gospodarzy powinna zadbać o to, aby mecz był rozegrany w dobrej atmosferze i bez jakichkolwiek zakłuceń. Jeśli doszłoby do <u>częstych</u> przerw w grze, drużyna gości ma prawo przerwać mecz. W takim przypadku należy natychmiast poinformować o tym zdarzeniu sekretarza ligi. W miesiącach zimowych temperatura w pomieszczeniu nie może być niższa od 17°C. Pomieszczenie w którym znajduje się dart(y) powinno być odpowiednio oświetlone. Automat(y) nie powinien stać w miejscach krzyżowania się przejść do toalet, dróg przeciwpożarowych czy przy wejściu do lokalu. Podane poniżej w szkicu wymiary pola gry, są absolutnymi minimalnymi wymiarami i muszą być koniecznie zachowane. W polu gry może przebywać tylko zawodnik rzucający. Zabrania się innym osobom przechodzienia oraz przebywania w polu gry podczas rzutów.



1.3. Zawodnik, drużyna, kapitan

1.3.1. Do rozgrywek ligowych upoważnieni są tylko członkowie DLD, LLD. Rejestracja zawodników następuje samoistnie poprzez zgłoszenie drużynowe lub indywidualne i związane z tym uiszczenie składki członkowskiej w wysokości 25 zł za rok kalendarzowy. Jednorazowe wyrobienie Karty Członkowskiej PUD z kodem kreskowym kosztuje dodatkowo 10 zł. W przypadku rozegrania meczu/ów ligowych przez zawodnika/ów nie posiadających licencji przegrywają oni swoje pojedynki w legach 0:2, a nieopłacone składki członkowskie będą odciągane od nagród drużynowych lub indywidualnych wypłacanych danej drużynie/osobie na zakończeniu sezonu. Osoby poniżej 16 lat muszą okazać zgodę rodziców lub opiekunów na udział w rozgrywkach. Pełne członkostwo DLD uzyskuje się dopiero po rozegraniu w swojej drużynie min. 30% meczów ligowych.

1.3.2. Zawodnik może brać udział w meczach tylko tej drużyny, do której składu został zgłoszony, co potwierdza kapitan drużyny własnoręcznym podpisem. Jeśli zostanie udowodnione, że zawodnik brał udział w meczach więcej niż jednej drużyny należących do tego samego okręgu, zostaje on wykluczony z rozgrywek trwającego sezonu. Natomiast istnieje możliwość gry zawodnika max. w 2 drużynach <u>różnych</u> okręgów lub lig, jednak musi on już przed rozpoczęciem rozgrywek określić swój Klub Macierzysty i tylko w jego składzie będzie mógł brać udział w rozgrywkach Pucharu Ligi czy finałów drużynowych PUD. Niezgłoszenie klubu macierzystego powoduje iż zostaje nim zespół z okręgu zameldowania danego gracza.

1.3.3. Drużyna składa się minimalnie z 4, a maksymalnie z 8 zawodników. Zawodnik po rozegraniu w danym sezonie 1 meczu ligowego nie może już zmienić drużyny, jest to natomiast dopuszczalne po zakończeniu sezonu. (pkt. 1.5.1 Początek sezonu)

1.3.4. Jeśli drużyna uzyskała awans, jest ona (i jej zawodnicy) trakowana jako drużyna z klasy do której właśnie awansowała. W przypadku wątpliwości czy sprzeczności dotyczących awansu lub spadku o wszystkim decyduje zarząd ligi biorący pod uwagę tylko sportowe aspekty sporu.

1.3.5. W przypadku niepojawienia się drużyny na meczu ligowym ze względu na zaistniałą sytuację wyjątkową (choroby, problemy prywatne, złe warunki atmosferyczne itp.), sekretarz ligi jest odpowiedzialny za jej rozstrzygnięcie. Na życzenie sekretarza należy zaistniałą sytuację opisać. Zarówno jej zgłoszenie jak i podjęta decyzja musi zostać uargumentowana w formie pisemnej.

1.3.6. Jeśli drużyna zawiesza grę na 1 sezon, nie posiada gwarancji kontynuowania gry w tej samej klasie po swoim powrocie, ale w sytuacji rezygnacji innych drużyn lub reorganizacji ligi, może być to możliwe. O wyjątkach decyduje zarząd ligi.

1.3.7. Jeśli cała drużyna po zakończeniu sezonu zmieni lokal ligowy, jej miejsce w klasie ligowej pozostaje w danym lokalu. Tylko w przypadku zgody restauratora, którego barwy dany zespół reprezentował, istnieje możliwość zachowania swojej klasy rozgrywek w nowym sezonie. Również w przypadku, gdy sekretarz ligi znajdzie miejsce dla tej drużyny w jakiejś z grup, może ona dalej kontynuować rozgrywki na tym samym poziomie rozgrywek, inaczej musi rozpocząć rozgrywki od najniższej klasy rozgrywek. W przypadku zamknięcie lokalu, traci on status lokalu ligowego, a tym samym drużyna ma prawo poszukać sobie jakieś nowe lokum i kontynuować rozgrywki w swojej klasie.

1.3.8. Każda drużyna musi posiadać swojego kapitana, który będzie ją reprezentował przed kapitanem drużyny przeciwnej i zarządem ligi. Funkcja kapitana musi być wyszczególniona w składzie drużyny. Zaleca się rownież ustalenie zastępcy kapitana, który będzie reprezentował drużynę podczas nieobecności kapitana. Kapitan odpowiada za dyscyplinę wśród swoich graczy oraz reprezentuje drużynę i jej poszczególnych członków.

1.3.9. Zmiany składu są dopuszczalne w trakcie trwania całego sezonu. W przypadku chęci zgłoszenia zawodnika do drużyny, należy wysłać przez stronę www.ligadarta.net aktualny skład zespołu. Zawodnik ma prawo do wzięcia udziału w trwających rozgrywkach ligowych dopiero wtedy, gdy uiścił składkę licencyjną, uzyska na grę zgodę sekretarza ligi, oraz gdy jego przyszła drużyna nie liczy jeszcze 8 graczy.

1.4. Wymogi sportowo-techniczne

1.4.1. Rozgrywki toczyły się będą na licencjonowanych automatach dart, takich jak np.: Löwen, Cyberdine, czy Kings Dart, których właścicielem jest operator ligi firma BitSport.

1.4.2. Zawodnicy mogą używać tylko takie lotki, które spełniają następujące warunki (zgodnie z regulaminem Europejskiej Unii Darta):

a) muszą posiadać elastyczne plastikowe groty, które umożliwią wbicie się w tarczę

b) nie mogą być dłuższe niż 16,8 cm

c) maksymalny ciężar lotki 18g (dopuszczalna jest tolerancja produkcyjna do maksymalnie 5%)

1.4.3. Linia rzutu powinna znajdować się w odległości 2,37 m od tarczy, należy tę odległość mierzyć po ziemi. Kąt między dartem a podłogą powinien wynosić 90°. Wysokość Bulls Eye od ziemi wynosi 1,72 m. W przypadku nierówniej podłogi odległość należy zmierzyć posługując się przekątną od Bull Eye do posadzki, której długość powinna wynosi 2,93 m. Ewentualne korektury odległości należy wykonać przed rozpoczęciem meczu. Późniejsze reklamacje nie będą uwzględniane.

1.4.4. Tarcza powinna być oświetlona, określoną przez producenta odpowiedniej mocy żarówką (max. 40 Watt).

1.5. Terminy / Przesuwanie meczów

1.5.1. *Początek sezonu:*

Rozgrywki ligowe będą rozgrywane od miesiąca września do czerwca podzielonych na rundę wstępną (wrzesień-styczeń) i finałową (luty-czerwiec) po zakończeniu których możliwe jest wprowadzenie zmian kadrowych. Po rozegraniu rundy wstępnej drużyny z miejsc 1 do 3 każdej klasy utworzą Ekstraklasę a pozostałe 1 i 2 Ligę. Drużyny zgłaszamy do 15 sierpnia w przypadku rundy wstępnej oraz do 15 stycznia w przypadku rundy finałowej, przy czym drużyny zgłoszone w styczniu rozpoczynają rozgrywki od najniższej klasy ligowej. Sekretarz ligi może przesunąć termin zgłaszania drużyn z powodów organizacyjnych. Zgłoszenie drużyny następuje po wypełnieniu online ZGŁOSZENIA DRUŻYNY (http://ligadarta.net/zgloszenie_druzyny), przesłaniu go do administratora oraz opłaceniu licencji indywidualnych.

1.5.2. *Termin rozgrywek i przesunięcie meczu ligowego*

a) obowiązuje termin rozgrywek poprzednio ustalony na spotkaniu zarządu (+ 30 min). Obecnie jest to niedziela godz.15:00

b) jednorazowe zmiany terminu rozgrywek są tylko dopuszczalne do przedostatniej kolejki (w przypadku porozumienia obu drużyn). Apelujemy aby przesunięty mecz rozegrać we wcześniejszym terminie.

c) obie drużyny ponoszą odpowiedzialność za wprowadzenie wyniku rozegranego meczu na stronie www.ligadarta.net i powinien on zostać wpisany najpóźniej 3 dni po odbytym spotkaniu (przy meczu niedzielnym jest to środa godz. 24^{00}). Niestosowanie się do tego wymogu powoduje na wstępie uzyskanie upomnienia, a w dalszej konsekwencji otrzymanie walkowera.

d) każda drużyna ma prawo do przesunięcia 2 meczy w sezonie i powinno mieć to miejsce tylko w wyjątkowych przypadkach np.(pkt.1.3.5). Wówczas należy skontaktować się z drużyną przeciwną najpóźniej do 3 dni (72 godz.) przed rozpoczęciem meczu i ustalić termin zastępczy spotkania. Jego rozegranie musi nastąpić najpóźniej do 3 tyg. po oficjalnym terminie. Nowy termin przesyłamy sms´em do sekretarza.

2. Mecz

2.1. Przygotowanie

15 minut przed oficjalnym rozpoczęciem meczu ligowego, dart jest zarezerwowany dla drużyny gości. Jeśli jedna z drużyn nie pojawi się w ciągu 30 min. od oficjalnego rozpoczęcia meczu, przegrywa mecz walkowerem. W sytuacjach tylko naprawdę wyjątkowych można odstąpić od tej reguły. Protokół meczu należy wypełnić przed rozpoczęciem spotkania, tz. dane wszystkich zawodników wraz z rezerwowymi.

2.2. Rozpoczęcie

2.2.1. Drużyna może rozpocząć mecz w 3 zawodników. Jednak czwarty zawodnik musi stawić się do rozpoczęcia swojego pierwszego meczu. W przypadku nie pojawienia się zawodnika wszystkie jego mecze zostają oddane walkowerem w stosunku 0:2. Nazwiska graczy wpisane w protokole meczu nie wolno skreślać lub zmieniać. Mecz rozgrywany jest według ustalonych wariantów i zasad w poszczególnych klasach ligowych - każdy z każdym. W przypadku posiadania przez dany lokal 2 lub więcej dartów pierwsze 2 pojedynki deblowe należy rozegrać jednoczeście na dwóch automatach, jeśli oczywiście odbywa się w danym lokalu tylko 1 mecz ligowy. Pozostałe pojedynki będą rozgrywane wedle ustaleń kapitanów na 1 lub 2 automatach jednocześnie, a w przypadku różnych zdań kapitanów, o wszystkim decyduje gospodarz.

2.2.2. Podczas meczu istnieje możliwość wprowadzenia do gry 4 zawodników rezerwowych. Każdą zmianę należy zanotować w protokole. Jedynie w trakcie rozpoczętego między 2 zawodnikami pojedynku zmiany są niedopuszczalne, gdyż każdy indywidulany mecz musi być ukończony, aby móc przeprowadzić zmianę w zespole. Wprowadzony do gry zawodnik rezerwowy nie może zostać ponownie zmieniony, a zawodnik zmieniony w trakcie spotkania nie może już powrócić do gry.

2.2.3. W trakcie trwania sezonu drużyna ligowa ma prawo dwukrotnie rozegrać mecz w 3 zawodników, oddając tym samym mecze gracza nieobecnego w stosunku legów 0:2 . Każdy następny mecz w trójkę zostaje uznany za walkower drużyny.

2.2.4. Każdy wywołany przez kapitanów zawodnik, powinien natychmiast stawić się na lini rzutu. W przypadku nie stawienia się natychmiastowego zawodnika, zostaje on po raz ostani wywołany przez kapitanów obydwu drużyn. Jeśli mimo tego jest on nieobecny jego mecz potraktowany będzie walkowerem w stosunku legów 0:2. Zawodnicy rzucający nie mogą opuścić pola gry przed zakończeniem swojego meczu.

2.2.5. Przed rozpoczęciem meczu obowiązkiem każdego z zawodników jest odpowiednie ustawienie opcji na darcie. W przypadku, jeśli w trakcie lega okaże się, że są ustawione błędne opcje, należy leg rozpocząć od nowa. Po stwierdzeniu błędnego ustawienia opcji już po zakończeniu lega zostaje on normalnie zaliczony.

2.2.6. Zawodnik gospodarzy rozpoczyna mecz. Drugi leg rozpoczyna zawodnik gości. W przypadku remisu o kolejności rzutu w 3 legu decyduje rzut w Bull's Eye, przy czym lotka musi pozostać wbita w tarczę. Jeśli lotka wypadnie z tarczy rzut należy powtórzyć. 3 lega rozpoczyna ten zawodnik, którego lotka wbije się w Bull's Eye, lub jest bliżej niego. Lotki nie powinny być wyjmowane z Bull's Eye, ale na życzenie przeciwnika lotka wbita w Bull's Eye (pole podwójne) powinna zostać wyciągnieta z tarczy. W przypadku trafienia obydwu zawodników w Bull's Eye, lub w takiej samej odległości od niego, rzuty zostają powtórzone w odwrotnej kolejności.

2.3. Przebieg

2.3.1. Podczas rzutu można stanąć na linię rzutu, ale nie wolno jej przekraczać. Dozwolone jest nachylanie się oraz rzuty z miejsca mznajdującego się obok lini, ale będącego jej przedłużeniem.

2.3.2. Wszystkie 3 lotki powinny być rzucone w kierunku tarczy, chyba że zawodnik ze względów taktycznych chce przełączyć swój licznik wcześniej.

2.3.3. Wszystkie lotki rzucone w kierunku tarczy, niezależnie od tego czy się w nią wbiły i czy naliczyły punkty, uważane są za rzucone. Pod żadnym pozorem nie wolno lotek dobijać czy też powtórnie nimi rzucać.

2.3.4. Punkty naliczone przez automat należy akceptować. W wyjątkowych przypadkach (np. gdy automat po raz 4 w meczu pokaże nieprawidłową liczbę punktów) o dalszym przebiegu spotkania decydują kapitanowie drużyn. (oraz pkt. 2.3.7)

2.3.5. Przed oddaniem rzutu, każdy zawodnik powinien sprawdzić, czy automat wskazuje na jego kolejkę rzutu. W przypadku oddania rzutu na licznik przeciwnika, następuje:

a) jeśli zawodnik rzucił mniej niż 3 lotki, należy przełączyć automat do prawidłowej pozycji licznika, a zawodnik rzuca już tylko pozostałymi mu lotkami. Następnie należy normalnie kontynuować leg, przełączając automat na licznik przeciwnika.

b) jeśli zawodnik rzucił wszystkie 3 lotki na licznik przeciwnika (zanim zostało to zauważone) zakończył on swoje rzuty, a nastepne rzuty oddaje jego przeciwnik przełączając licznik znowu na siebie.

c) jeśli zmiana licznika zdarzy się przy polach kończących (od 60 w dół) należy sfurować licznik przeciwnika przełączając na swój. Jeżeli jest to niemożliwe należy zakończyć grę i ponownie włączyć nową grę ustawiając liczniki na wartości sprzed zmiany stanu licznika. Koszt

dodatkowej gry ponosi gracz, który spowodował zmianę stanu licznika.

d) jeżeli zawodnik podczas wyciągania lotek z darta zmieni stan własnego licznika należy zakończyć grę i ponownie włączyć nową grę ustawiając liczniki na wartości sprzed zmiany stanu licznika. Koszt dodatkowej gry ponosi gracz, który spowodował zmianę stanu licznika, lub umówić się z przeciwnikiem aby zmienić jego stan licznika o taką samą wartość punktów.

2.3.6. Faule muszą być egzekfowane przez kapitanów drużyn. Należą do nich:

a) odwracanie uwagi zawodnika, podczas jego rzutu
b) częste przekraczanie lini rzutu
c) umyślne przedłużanie meczu
d) niesportowe zachowanie
e) nieodpowiednie zachowanie, umożliwiające uszkodzenie automatu

W przypadku uznania faulu, przeciwnik wygrywa leg 2:0 niezależnie od faktycznego stanu trwającego pojedynku.

2.3.7. W przypadku częstego i błędnego podliczania punktów, należy przerwać spotkanie i przeczyścić tarcze, gdyż bardzo często tkwiące w gumie kawałki złamanych grotów powodują błędne naliczanie punktów. Jeśli nie ma takiej możliwości należy awaryjne urządzenie wyłączyć i kontynuować mecz na pozostałym, sprawnym darcie/-tach. W przypadku posiadania 1 automatu i jego awarii należy przerwać spotkanie i zawiadomić o tym sekretarza ligi. Mecz zostanie rozegrany albo dokończony w innym lokalu lub terminie ustalonym przez sekretarza ligi i jest terminem ostatecznym.

2.3.8. Każdy leg musi zostać zakończony w określonych dla danej konkurencji kolejkach (301=15; 501=20). Jeśli to nie nastąpi o wygraniu lega decyduje rzut w BullEyes.

2.4. Zakończenie

2.4.1. Po zakończeniu każdego z pojedynków, zadaniem kapitanów drużyn jest prawidłowe zapisanie wyniku w protokole meczu oraz jego stała kontrola. Ich podpis po zakończeniu całego spotkania ligowego jest potwierdzenim faktycznego wyniku rozegranego meczu. Przy nieprawidłowym wypełnieniu protokołu meczu, sekretarz ligi ma prawo nie uwzględnić wyniku danego spotkaniu w tabeli ligowej.

2.4.2. Max. 3 dni po zakończeniu spotkania należy wprowadzić wynik na stronę: www.ligadarta.net natomiast podpisany protokół meczu należy pozostawić u restauratora lub przechowywać w ustalonym przez drużynę miejscu do zakończenia sezonu.

2.5. Nieobecność

2.5.1. W sytuacji nieprzybycia drużyny na spotkanie mecz kończy ona walkowerem (-1:2 pkt.; 0:10 sety; 0:20 legi), ale w przypadku gdy drużyna wygrywająca mecz walkowerem "odwdzięczy się" rywalowi tym samym w rundzie rewanżowej obydwa mecze traktowane będą jako nierozegrane i do tabeli wpisane następujące wartości punktowe (-1:0 pkt.; 0:0 sety; 0:0 legi).

2.5.2. Drużyna po oddanym walkowerze zostaje ukarana -1 punktem oraz bezzwrotną kaucją w wysokości 150 zł, która będzie odliczona od nagrody danego zespołu przysługującej jej na zakończeniu sezonu, a w przypadku niewystarczających środków owa kara przechodzi na sezon następny. Drużyna może oddać max. 2 mecze walkowerem. 3 walkower dyskwalifikuje ostatecznie drużynę z rozgrywek ligowych, a jej wyniki zostają wykreślone z aktualnej tabeli grupy, niezależnie czy to nastąpiło na początku sezonu czy też kolejkę przed zakończeniem rozgrywek.

2.5.3. W przypadku, gdy drużyna nie pojawi się na spotkaniu ligowym z powodów czysto niesportowych (np. chęć pomocy w tabeli innej drużynie), może zostać natychmiast zdyskwalifikowana i wykluczona z rozgrywek następnego sezonu.

2.5.4. W przypadku dyskwalifikacji, drużyna traci prawo do przysługujących jej ewentualnie nagród.

2.6. Protesty, spory

2.6.1. Wszelakie protesty lub spory należy wyjaśniać ostatecznie z zarządem lub sekretarzem ligi. Należy zanotować je również w protokole meczu, gdyż w innym przypadku tracą wiarygodność. Pisemne potwierdzenie protestu lub problemów wynikłych w trakcie spotkania, należy przesłać lub przekazać do 3 dni po ich zaistnieniu.

2.6.2. Zadaniem kapitanów drużyn jest ewentualne roztrzygnięcie powstałego konfliktu, a dopiero przy nie dojściu do porozumienia skontaktowanie się z zarządem lub sekretarzem ligi.

2.7. Punktacja

2.7.1. Punktacja drużynowa: wygrana 2 pkt.; remis 1 pkt.; przegrana 0 pkt.; walkower -1 [walkower -1:2 pkt.; 0:10 sety; 0:20 legi]

2.7.2. O kolejności w tabeli decyduje ilość zdobytych: 1. punktów, 2. setów, 3. legów, 4. wyniki wzajemnych meczów, 5. dogrywka.

3. Liga, klasy.

3.1. Sład

Liga składa się z Ekstraklasy (najwyższy poziom rozgrywek), 1 Ligi (średni poziom rozgrywek) oraz 2 Ligi (najniższy poziom rozgrywek). Swój udział w rozgrywkach ligowych każda drużyna rozpoczyna od obecnie najniższego poziomu rozgrywek. W przypadku gdy w danym okręgu po 3 sezonach ilość drużyn niezwiększa się znacząco, istnieje możliwość przejścia zawodników do gry na poziomie o jedną klasę wyżej, jeśli za tą opcją będzie ponad 50% graczy biorących udział w rozgrywkach danego okręgu. Poszczególne klasy okręgów składają się z grup, w których skład wchodzi 6 drużyn.

3.2. Awans

Awans do klasy wyższej uzyskuje drużyna jeśli: a) wyższa klasa istnieje; b) uzyskała miejsce w tabeli premiowane awansem;

3.3. Wyjątek od zasady 6 drużyn

W przypadku gdy na początku sezonu poprzez rezygnację drużyn z rozgrywek lub zgłoszenia się nowych, nastąpi zmiejszenie lub zwiększenie się ilości drużyn w grupie (zasada 6 drużyn) to następuje:

a) klasa wyższa powinna zawierać zawsze 6 drużyn
b) w klasie najniższej dopuszczalna jest liczba drużyn w grupie od 3 do 8, przy czym w grupach 3, 4 zespołowych zastosowana będzie tz. podwójna runda rozgrywek, czyli każda z drużyn rozegra odpowiednio 8 (grupa 3 teamy), 12 spotkań (grupa 4 teamy) na sezon.

4. Zakończenie sezonu

Każdy sezon zakończony będzie turniejem finałowym (termin- koniec sierpnia, początek września). W trakcie jego trwania zastaną rozdane puchary dla pierwszych 3 drużyn w poszczególnych klasach ligowych oraz przekazane nagrody pieniężne za premiowane miejsca. Na tym turnieju rozliczone zostaną również składki członkowskie zawodników za poprzedni sezon ligowy, jeśli nie zostały one uiszczone we wcześniejszym terminie. Niestawienie się choćby jednego przedstawiciela drużyny na oficjalnym wręczeniu nagród, powoduje ich nieodwracalną utratę. Nagrody nie przysługują drużynom, których zawodnicy nie posiadają opłaconych licencji indywidualnych DLD/PUD na bieżący rok kalendarzowy.

5. W pozostałych sytuacjach nieuwzględnionych w niniejszym regulaminie decydujące zdanie ma sekretarz, po konsultacji z zarządem ligi.

Na zakończenie najważniejsza ze wszystkich reguł

!!!!!!! Fair play please !!!!!!!