



Regulamin Ligi Steel Dart Dębica obowiązujący w roku 2026

Udział w rozgrywkach Ligi w jakimkolwiek charakterze (zawodnika, sędziego, trenera, wolontariusza itp.) oznacza pełną akceptację niniejszego regulaminu oraz zobowiązanie do jego przestrzegania. Rozpoczęcie pierwszego meczu sezonu jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.

§1. Podstawowe zasady

1.1. Organizatorzy

1.1.1. Osobą odpowiedzialną za prowadzenie Ligi jest Piotr Wójcik – dalej „Organizator”.

1.1.2. Osobą współorganizującą rozgrywki jest Sławomir Parkitny.

1.2. Nazwa Ligi: Liga Steel Dart Dębica – skrót LSDD.

1.3 Organizator ma prawo przed startem sezonu ligowego do zmian formuły gier oraz do zmian personalnych w poszczególnych ligach.

1.4. Warunki uczestnictwa

1.4.1. Opłata startowa + akceptacja oświadczenia o odpowiedzialności.

1.4.2. Pisemna zgoda rodziców w przypadku osoby niepełnoletniej.

1.4.3. Start w Lidze oznacza zgodę na pełne warunki regulaminu.

1.5. Kary

1.5.1. Organizator może nałożyć upomnienie lub dyskwalifikację.

1.5.2. Sprawy sporne rozstrzyga Organizator.

1.6. Sprzęt i zmiana lotek

1.6.1. Zawodnik może korzystać wyłącznie ze standardowych elementów sprzętu darterskiego (wymogi dla lotek zgodne ze standardami DRA).

1.6.2. Zabrania się stosowania jakichkolwiek przedmiotów służących do mierzenia odległości, ustawiania pozycji lub wyznaczania punktów odniesienia, w szczególności: (pierścieni pomiarowych, znaczników, naklejek, taśm, laserów, przedmiotów przyczepianych do dłoni lub palców w celu pomiaru odległości i poprawy rzutu).

1.6.3. Zmiana lotek tylko między legami (wyjątkiem jest uszkodzenie lotki w trakcie trwania lega)

1.6.4. Organizator ma prawo w każdej chwili nakazać wymianę lub usunięcie sprzętu.

§2. System rozgrywek ligowych

2.1. System ligowy

2.1.1. Mecze w ligach LSDD1, LSDD2 oraz LSDD3 rozgrywane są systemem „każdy z każdym” – mecz oraz rewanż.

2.1.2 W lidze LSDD4 rozgrywany jest jeden mecz systemem „każdy z każdym”.

2.2. Organizator może zwiększyć liczbę rund.

2.3. Początek i zakończenie sezonu

2.3.1. O terminie rozpoczęciu sezonu zawodnicy są informowani poprzez Facebook i e-mail.

2.3.2. Zakończenie sezonu odbywa się w lokalu i terminie wyznaczonym przez Organizatora.

2.4. Zgłoszenia

2.4.1. Udział w lidze zgłasza się Organizatorowi.

2.4.2. Opłata startowa w sezonie 2026 wynosi **160 zł.**

2.5. Mecze rozgrywane są na tarczach szalowych w lokalach wyznaczonych przez Organizatora.

Zawodnicy otrzymują kartę uprawniającą do darmowego korzystania z tarcz przez cały sezon. Karta dotyczy jedynie jej właściciela (jeśli gramy ze znajomymi z poza ligi, mają oni obowiązek opłacić tarczę zgodnie z cennikiem obowiązującym w lokalu).

2.6. Podział na ligi

2.6.1. Sezon 2026 obejmuje cztery ligi: LSDD1, LSDD2, LSDD3, LSDD4. Ligi są sobie podległe.

2.6.2. Przydział do lig należy do Organizatora.

2.7. System meczów

2.7.1. Liga LSDD1

- Format: Best of 3 sets, każdy set Best of 5 legs.
- Punktacja: zwycięstwo – 2 pkt, porażka – 0 pkt.

2.7.2. Ligi LSDD2, LSDD3, LSDD4

- Format: Best of 10 legs (możliwy remis 5:5).
- Punktacja: zwycięstwo – 3 pkt, remis – 1 pkt, porażka – 0 pkt.

2.7.3. W przypadku wygranej bez gry (walkover) przyznaje się LSDD1: 2 pkt i 2:0 w setach; LSDD2, LSDD3 i LSDD4: 3 pkt i 6:0 w legach.

2.8. Kolejność miejsc zajmowanych w tabeli

2.8.1. O miejscu w tabeli decyduje kolejno:

- liczba zdobytych punktów;
- Różnica wygranych/przegranych legów;
- Bilans bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi zawodnikami. Jeśli bilans spotkań jest remisowy wtedy decyduje różnica wygranych/przegranych legów.

2.8.2. W przypadkach gdyby nie można przydzielić miejsca wg zasad z pkt 2.8.1., organizator wyznacza dodatkowe spotkanie rozstrzygające. Będzie to mecz w systemie: 501 d.o. best of 11 leg.

2.9. Awanse i spadki

2.9.1. Ostatni zawodnik lig LSDD1, LSDD2 i LSDD3 spada do ligi o jeden poziom niżej.

2.9.2. W ligach LSDD1 i LSDD2 baraże zagrają zawodnicy z miejsc 2 i 3 od końca z ligi odpowiednimi zawodnikami z lig niższych.

2.9.3. W lidze LSDD3 baraż zagrają zawodnicy z miejsc 2, 3 i 4 od końca z ligi odpowiednimi zawodnikami z ligi LSDD4.

2.9.4. Format meczu barażowego: 501 double out, Best of 11 legs.

2.9.5 W przypadku, gdy po sezonie będzie konieczna redukcja liczby graczy w poszczególnych ligach, baraże mogą nie dojść do skutku i pozostaną jedynie bezpośrednie awanse i spadki.

2.9.6. Organizator może zmodyfikować system przy dużych różnicach liczebności lig.

2.9.7. W wypadku gdy po zakończeniu sezonu 2026, liczba graczy w lidze LSDD4 będzie zbliżona do obecnej, w kolejnym sezonie liga ta zostanie podzielona na dwie równoległe dywizje.

2.10. Termin meczu ligowego

2.10.1. Każdy zawodnik musi zapoznać się z terminarzem.

2.10.2. Oficjalnym dniem ligowym jest czwartek.

2.10.3. Zawodnicy ustalają dokładną godzinę meczu indywidualnie.

W przypadku, gdy jednemu z zawodników, z przyczyn zdrowotnych lub zdarzeń losowych, nie odpowiada termin rozegrania spotkania, w porozumieniu z przeciwnikiem ustala nowy termin rozpoczęcia meczu. **Brak poinformowania przeciwnika o sytuacji losowej lub zdrowotnej i niemożności rozegrania spotkania, skutkuje natychmiastowym walkowerem na niekorzyść osoby nieobecnej na meczu.** O tym fakcie musi zostać poinformowany organizator.

2.10.4. Dopuszczalne jest opóźnienie maksymalnie dwóch kolejek (w szczególnych przypadkach jak np. dłuższa delegacja w pracy bądź choroba, termin rozegrania zaległego meczu może zostać wydłużony).

2.10.5. Maksymalna ilość rozegranych meczy awansem lub zaległego to dwa dniennie plus bieżący.

2.10.6. Pierwszeństwo rozgrywania meczy mają te z aktualnego tygodnia.

2.10.7. Mecze ostatniej rundy muszą być rozegrane zgodnie z terminarzem (mecze nie rozegrane do terminu ostatniej kolejki będą skutkowały przyznaniem obustronnego walkovera, jeśli jeden z zawodników przystąpi do rozegrania ostatniej kolejki w takim wypadku jednostronny walkover). **Dotyczy to ostatniego meczu pierwszej rundy jak i rewanżowej.** Nie obowiązuje to ligi w czwartej, w której rozgrywana jest jedna runda.

2.11. Wyniki

2.11.1. Po zakończeniu meczu zawodnicy mają obowiązek:

- zapisać wynik i „wybryki*” na karcie wyników, lub przestać wynik SMS-em lub Messengerem do Organizatora (maks. 24h),
- wprowadzić wynik na stronie challenge.com.

*do wybryków zaliczamy kolejki 170 i wyższe, HF100 i wyższe, zakończenie lega 18 lotki i niższe.

2.11.2. Przesłane wyniki do Organizatora zostaną umieszczone na stronie facebook.com/dartdebica w czasie do 7 dni (Ewentualne protesty i skargi, należy składać u Organizatora, do 48 godzin po opublikowaniu na stronie. Po upływie w/w czasu protesty nie będą uwzględniane).

2.12 Nagrody ligowe

2.12.1. Nagroda w każdej z lig za pierwsze trzy miejsca.

2.12.2. Nagroda za najwyższy HF (bez podziału na ligi).

2.12.3. Nagroda za najszybszą lotkę (bez podziału na ligi).

2.12.4. Nagrody będą finansowane z wpływów na LSDD.

§3. Przebieg meczu

3.1. Legi rozgrywane są w formacie 501 double out.

3.2. Zawodnik podczas rzucania stoi na linii rzutu.

3.3. Każdy zawodnik w kolejce wykonuje maksymalnie trzy rzuty.

3.4. Każdy leg musi się rozstrzygnąć do maksymalnie 45 lotki (15 runda). W przypadku nierozstrzygnięcia zadecyduje walka o środki (wygrywa zawodnik, który rzuci bliżej środka).

3.5. Zabronione jest powtarzanie rzutów.

3.6. Kolejność rozpoczynania meczu wg losowania/ustaleń Organizatora

3.7. Jeżeli po upływie godziny od terminu wyznaczonego na rozpoczęcie meczu któryś z zawodników nie stawia się i kontakt z tą osobą w celu wyjaśnienia nieobecności nie jest możliwy, należy wtedy kontaktować się z Organizatorem ligi.

3.8. Zawodnicy oraz kibicujące im osoby towarzyszące są zobowiązani do bezwzględnego przestrzegania i stosowania zasad Fair-Play.

3.9. Za faule uznaje się m.in.:

- dekoncentrowanie przeciwnika,
- powtarzające się przekraczanie linii rzutu,
- celowe przeciąganie gry,
- niesportowe zachowania,
- głośne okrzyki.

3.10. Dopuszczalna jest przerwa w meczu pomiędzy legami/setami (konieczność skorzystania z ubikacji, pilny telefon), nie może ona przekraczać 5 minut.

3.11. Mecze, które rozgrywane są bez obecności sędziego (markera), zawodnicy sami sędzią w duchu Fair Play. W przypadku gdy dwoje zawodników nie może dojść do porozumienia w kwestiach spornych podczas rozgrywanego meczu - Organizator zorganizuje dodatkowe spotkanie z osobą wyznaczoną jako sędzia.

3.12. Markerują zawodnicy, którzy przegrali poprzedni mecz na danej tarczy, lub wolontariusze.

§4. Informacje dodatkowe

4.1. Uczestnik bierze udział na własną odpowiedzialność.

4.2. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.

4.3 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia losowe.

4.4. Decyzje Organizatora są ostateczne i niepodważalne.

4.5. Regulaminy PDC, WDF i innych organizacji nie obowiązują w LSDD, chyba że niniejszy regulamin wskazuje inaczej.

4.6. **W sprawach nieuregulowanych decyduje Organizator.**

4.7. Zawodnik ma obowiązek niezwłocznie dostosować się do decyzji Organizatora. Brak dostosowania się może skutkować natychmiastową dyskwalifikacją.

4.8. Zachowanie zawodników i prawo Organizatora do wykluczenia

4.8.1. Zawodnik musi zachowywać się w sposób kulturalny, zgodny z zasadami Fair Play i z poszanowaniem innych uczestników oraz Organizatora.

4.8.2. Organizator ma prawo w każdej chwili wykluczyć z Ligi zawodnika, który zachowuje się w sposób konfliktowy, wulgarny (szczególnie przy nieletnich), nagminnie problemowy, celowo uszkadzający sprzęt, agresywny, prowokujący, utrudniający prowadzenie rozgrywek lub negatywnie wpływający na atmosferę Ligi.

4.8.3. Decyzja o wykluczeniu jest ostateczna i nie podlega odwołaniu ani dyskusji.

4.8.4. W przypadku wykluczenia zawodnika opłata startowa nie podlega zwrotowi.

4.8.5. Organizator nie ma obowiązku publicznego uzasadniania decyzji o wykluczeniu. Zawodnik wykluczony nie może brać udziału w żadnej części sezonu, klasyfikacjach ani ceremonii nagród.

4.9. Zgoda na publikację wizerunku w mediach społecznościowych.

4.9.1. Uczestnik, biorąc udział w rozgrywkach LSDD, wyraża zgodę na nieodpłatne utrwalanie i publikowanie swojego wizerunku w materiałach związanych z Ligą, w szczególności na: Facebooku, stronie internetowej Ligi, platformie Challenge oraz w materiałach promocyjnych dotyczących Ligi.

4.9.2. Zgoda obejmuje: fotografie, nagrania wideo, transmisje na żywo, relacje oraz publikacje wyników wraz z danymi identyfikującymi zawodnika (imię, nazwisko, liga, miejsce).

4.9.3. Uczestnik biorąc udział w Lidze potwierdza zapoznanie się z regulaminem, co jest równoznaczne z wyrażeniem zgody, o której mowa w niniejszym paragrafie.

4.9.4. Brak zgody na publikację wizerunku oznacza automatyczną rezygnację z udziału w Lidze.

4.9.5. Zgoda obejmuje publikację wizerunku w materiałach archiwalnych, kronikach Ligi oraz relacjach z minionych sezonów.

4.10 Zakaz modyfikacji zasad przez zawodników

4.10.1. Żaden zawodnik nie ma prawa proponować, wprowadzać ani wymuszać zmian zasad gry, warunków meczowych, sposobu liczenia punktów, ustawienia stanowiska, oświetlenia, sprzętu, odległości, wysokości tarczy ani żadnych innych elementów, które mogłyby wpływać na rozgrywki.

4.10.2. Jedyną osobą uprawnioną do wprowadzania zmian w organizacji rozgrywek jest Organizator.

4.10.3. Wszelkie sugestie zawodników mogą zostać odrzucone bez podania przyczyny.

4.10.4. Zawodnik próbujący wymusić zmiany lub interpretacje na swoją korzyść podlega karze dyscyplinarnej, łącznie z możliwością wykluczenia z Ligi.