

PRAVIDLA A SOUTĚŽNÍ ŘÁD ÚSTECKÉ ŠIPKOVÉ LIGY NEREGISTROVANÁ LIGA

Tato pravidla určují obecná ustanovení podle kterých jsou organizovány utkání v rámci Ústecké šipkové ligy (dále jen ÚŠL). V případě, že některé problémy neřeší žádné ustanovení těchto pravidel, platí pro řešení těchto problémů dohoda mezi kapitány týmů, popř. rozhodnutí vedení ÚŠL.

Vedení ÚŠL: - předseda ligy
- organizační výbor

Pokladník ligy: - správce financí

Admin: - správce stránek

I. TECHNICKÉ PŘEDPISY

Definice pojmů

Terč - všechny hrací segmenty včetně nulového pole

DO - double out - ukončování hry dvojnásobným polem příslušné hodnoty

MO - master out - ukončování hry trojnásobným nebo dvojnásobným polem příslušné hodnoty

SO - single out - ukončování hry jakýmkoliv polem příslušné hodnoty

VL - vítězné legy – počet legů potřebných k vítězství v zápase (např. 2 VL – k vítězství je třeba vyhrát 2 legy, tzn., že se v utkání odehrají celkem nejméně 2 a nejvíce 3 legy)

HL - hrané legy - počet povinně hraných legů v zápase (např. 2 HL – v zápase je třeba odehrát přesně dva legy, tzn., že výsledek může být 2:0 nebo 1:1 nebo 0:2)

Hod - jeden hod je úkon, při němž hráč zpoza linie hodu hodí jednu šipku směrem na terč

Kolo - v jednom kole může každý z hráčů provést tři po sobě následující hody šipkou na terč

Hra - jedna hra (leg) je ukončený herní proces sestávající z jednotlivých kol, při němž dosáhl jeden z hráčů vítězství za podmínek stanovených v pravidlech her

Sada /set/ - jedna sada je hrána na předem určený počet vítězných her /legů/

Utkání - jedno utkání sestává z jednotlivých her

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

Ligová soutěž - jedna soutěž sestává z jednotlivých utkání odehraných v daném období mezi teamy

Hráč - pod pojmem hráč jsou zahrnuti všechny osoby, startující v jakémkoliv zápase, které jsou předem zapsány na soupisce daného teamu

Kapitán teamu - hráč, který je teamem pověřen jednat za celý team a je předem na soupisce označen jako kapitán

Team – je o minimálně 4 a maximálně 16 hráčích hrajících v ÚŠL pod stejným názvem

Přihláška do soutěže - je formulář, na němž podává družstvo přihlášku do ÚŠL

Zápis o utkání - je formulář, na němž družstva zaznamenají výsledek vzájemného utkání

Organizační výbor – tvoří ho kapitáni týmů ÚŠL

Technické předpisy pro šipkové terče

- Výška středu terče od hrací plochy musí být 173 cm.
- Terč musí mít dvacet rozměrově shodných výsečí po čtyřech segmentech a dvojitý střed.
- Bodové hodnoty výsečí musí být od 1 do 20 bodů, vnějšího segmentu středu 25 bodů a vnitřního segmentu středu 50 bodů.
- Pořadí bodových hodnot výsečí musí být následující: výseč mající hodnotu 20 bodů se nachází v horní polovině terče a je kolmá k vodorovné ose terče, dále musí po směru hodinových ručiček následovat tyto hodnoty výsečí: 20,1,18,4,13,6,10,15,2,17,3,19,7,16,8,11,14,9,12,5.
- První a třetí segment výseče, počítáno od středu, musí mít bodovou hodnotu jednonásobku bodové hodnoty výseče. Druhý segment výseče, počítáno od středu, musí mít bodovou hodnotu trojnásobku bodové hodnoty výseče. Čtvrtý segment výseče, počítáno od středu, musí mít bodovou hodnotu dvojnásobku bodové hodnoty výseče.
- Veškeré rozměry jednotlivých výsečí musí být shodné.
- Mezikruží musí být bílé.
- Průměr terče včetně mezikruží musí být 340 mm + 2 mm.
- Vnější rozměr středu musí být 34 mm. Vnitřní segment středu musí mít po obvodu 8 otvorů a jeden ve středu, celkem tedy 9 otvorů a jeho průměr musí být 12 mm.
- Segmenty trojnásobků bodových hodnot viz bod f) musí mít dvě řady po 10 ti otvorech.
- Segmenty dvojnásobků bodových hodnot viz bod f) musí mít dvě řady po 16 ti otvorech.
- Vnitřní šířka mezikruží, v němž jsou uloženy segmenty dvoj a trojnásobků musí být maximálně 11 mm.
- Terč musí být v průběhu hry osvětlen a umístěn tak, aby nemohlo dojít k oslnění hráče.
- Elektronika šipkového přístroje musí být zálohována nezávislým zdrojem elektrické energie tak, aby v případě výpadku proudu nedošlo ke smazání výsledků nejméně po dobu 24 hodin.

- o) Bodové výsledky jednotlivých hráčů musí být po celou dobu hry viditelně zobrazovány na samostatných displejích.
- p) Šipkový přístroj musí mít nastavitelné parametry jednotlivých her tak, aby odpovídaly pravidlům těchto her tak, jak jsou uvedeny v pravidlech her pro jednotlivé soutěže. Označení volby her na přístroji musí odpovídat názvům her tak, jak jsou uvedeny v pravidlech her pro jednotlivé soutěže.
- q) Šipkový přístroj musí být schválen Státní zkušebnou z hlediska elektrické bezpečnosti.

Technické předpisy pro šipky

- a) Šipky musí být opatřeny pouze plastovým hrotem
- b) Minimální délka sestavené šipky smí být 60 mm
- c) Maximální hmotnost sestavené šipky smí být 20g
- d) Každý hráč je povinen je předložit na požádání vedení ligy ke kontrole.

Technické předpisy pro hrací prostor

Hracím prostorem se rozumí pevná, vodorovná plocha na níž jsou umístěny šipkové přístroje.

V hracím prostoru smí být umístěny pouze šipkové přístroje a startovní čáry.

Startovní čára musí mít následující rozměry: délka min. 600 mm, šířka min. 15 mm.

Hrací prostor pro jeden terč musí mít následující rozměry:

- prostor od zadní stěny stroje do vzdálenosti 3600mm
- výška pohledu hracího prostoru musí být minimálně 2300 mm
- minimální šířka hracího prostoru činí 750 mm na obě strany od svislé osy terče (středu)
- linie hodu se musí nacházet ve vzdálenosti 2370 mm od svislé osy terče a musí být vyznačena startovní čarou
- do hracího prostoru mají vstup pouze hráči, kteří hrají daný zápas a kapitán či jiný hráč družstva, resp. technik, je-li o to některým z hráčů z důvodů řešení sporu požádán.
- doporučuje se, aby pořadatel (domácí tým) zajistil minimální teplotu 18°C ve výšce 1,5 metru
- případné zmenšení hracího prostoru při soutěži musí být schváleno vedením této soutěže - pokud je vhozena první šipka v zápase, nemůže již být případně nevyhovující hrací prostor předmětem protestu.

Startovní čára – čára hodu

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.

Odhodová čára musí být pevně vyznačena ve vzdálenosti 2.37 a nejméně v šíři 60 cm střed čáry je naproti středu terče. 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.

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.

II. PŘESTUPY A DOPLNĚNÍ TEAMU NOVÝM HRÁČEM

Přestupy z teamu do teamu jsou možné pouze do konce první poloviny základní části. Každý hráč. max jeden přestup. O přestupu hráče vyrozumí vedení ÚŠL kapitán teamu ze kterého hráč přestupuje i kapitán teamu do kterého hráč přestupuje.

Doplnění teamu novými hráči je možné během celé sezony.

III. TEAM, POPLATKY

Team

Ligové teamy mohou být smíšené. Počet hráčů pro založení teamu je minimálně 4. Utkání teamu mohou odehrát minimálně 3 hráči s tím, že utkání čtvrtého, chybějícího hráče jsou kontumována.

V soutěži mohou startovat pouze hráči uvedení jmenovitě na soupisce teamu.

Kapitán družstva

Team musí mít pro každé utkání stanoveného kapitána. Pokud není přítomen kapitán, který je uveden na soupisce teamu, musí si hráči stanovit náhradního kapitána před zahájením utkání. Ten bude uveden v zápise o utkání jako kapitán pro toto utkání a stává se při utkání teamů jediným partnerem pro kapitána teamu soupeře. Kapitán může být buď hrajícím členem teamu, nebo jde o tzv. nehrajícího kapitána. K výkonu funkce je pověřen uvedením na zápise o utkání.

Kapitán teamu má zejména tato práva a povinnosti:

- a) v průběhu utkání jedná jménem teamu i jednotlivých jeho členů
- b) odpovídá za ukázněné vystupování celého teamu i jednotlivých jeho členů
- c) pomáhá k tomu, aby utkání mělo regulérní a sportovní průběh a aby nedocházelo ke zbytečným rozporům
- d) kapitán domácího teamu (jeho zástupce, popř. člen domácího teamu) je povinen neprodleně po ukončení utkání oznámit výsledek utkání (viz zápis o utkání)

Hráč

Má za povinnost dodržovat všechna ustanovení pravidel šipkového sportu a soutěžního řádu.
Řídit se sportovně-technickými a organizačními pokyny pořadatele soutěže.

Poplatky ÚŠL

- ◆ 2500,-Kč - startovné team
 - ◆ 200,-Kč zapsání nového hráče na soupisku v průběhu sezony
 - ◆ 200,-Kč přestup hráče
 - ◆ 200,-Kč změna hracího místa v průběhu sezony
- ◆ Startovné je splatné do 31.8.2010, poplatky za nového hráče, přestup hráče nebo změnu hracího místa jsou splatné do následujícího zápasu po nahlášení změny. Např. pokud team nahlásí nového hráče v období mezi 3. a 4. kolem, tak je poplatek splatný do začátku 5. kola. V případě nezaplacení jsou kontumovány všechny zápasy odehrané v době od nahlášení změny do zaplacení poplatku.
 - ◆ Team, který zaplatí startovné a následně odstoupí buď před začátkem nebo v průběhu soutěže a nebo bude ze soutěže vyloučen (nenastoupí ve třech případech k zápasu), ztrácí nárok na vrácení startovného i na finanční nebo jinou odměnu za umístění.

IV. LIGOVÉ ZÁPASY ÚŠL

Soutěžní řád a všeobecná pravidla

ÚŠL se hraje podle předem stanovených pravidel – soutěžního řádu pro danou sezónu, které schvaluje vedení ÚŠL.

Hod

- Pro každé kolo má hráč k dispozici maximálně 3 šipky, které hází směrem k terči. Šipky hází postupně jednu po druhé vlastní rukou.
- Hod se provádí vstoje. Výjimkou může být pouze zranění nebo zdravotní handicap vyžadující změnu postoje.
- Při hodu musí hráč stát v daném hracím prostoru a nesmí překročit linii čáry hodu.
- Šipky vypadlé hráči z ruky lze házet znovu jen v případě, že k vypadnutí došlo náhodně. Nelze jimi házet v případě, kdy hráč 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 jakékoli části šipkového přístroje nebo od okolního prostoru či předmětu.
- 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.
- Hráč, který zahazuje další sérii hodů, je povinen si šipkový přístroj překontrolovat, zda je správně nastaven.
- 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.
- V případě, že hráč přepne chybně po druhé v jednom legu nebo tak učiní úmyslně, prohrává leg.
- 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. Jinak se považuje tento hod za uskutečněný.
- Body registrované na přístroji jsou závazné pro všechny hráče. Opravu chybného zápisu na přístroji lze učinit 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.
- Pokud šipkový přístroj prokazatelně během jednoho legu zapíše třikrát chybný údaj, je to považováno za poruchu a leg se opakuje pokud je možné na jiném stroji.
- 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 nakredituje další leg, ve kterém nastaví stejné kolo a stejný počet bodů a leg pokračuje.
- Dojde-li při zahájení legu k záměně pořadí hráčů (dvojic) a na tuto chybu je upozorněno před odhozením šipky hráčem (dvojicí) č. 2, pak hráč (dvojice), která chybovala, nakredituje a navolí novou hru a nedohraný leg se opakuje. V případě, že na chybu není upozorněno dříve, než hráč č. 2 odhodí první šipku, pak se leg dohrává tak jak byl započat a k výměnám hráčů (dvojic) při zahájení legu dojde v následujícím legu.
- Pokud se soutěže účastní hráč s tělesným handicapem, tak se o jeho pozici na čáře hodu dohodnou kapitáni teamů.

Chování účastníků při soutěži

Do hracího prostoru mají přístup pouze osoby přímo související s utkáním tzn. hráči. Soupeř hráče provádějícího hod musí stát minimálně 0,6 m za tímto hráčem – pokud to hrací prostor dovoluje, jinak min. 0,6m od tohoto hráče a za úrovní startovní čáry. Do hracího prostoru se smí vstupovat pouze se šípkami. Všichni účastníci utkání mají za povinnost se v průběhu hodů chovat v rámci dobrých mravů a fair play. Porušení těchto dohod může v závažných případech vést i k diskvalifikaci hráče (dvojice, čtveřice) z daného utkání, o čemž rozhoduje vedení ÚŠL. V průběhu zápasu nesmí žádný jeho účastník v hracím prostoru kouřit a konzumovat nápoje či jídlo.

Přerušeni hry je možné pouze:

- v případě odůvodněné žádosti hráče o opuštění hracího prostoru. Pro tyto případy je stanoven časový limit o délce maximálně 5 minut. Po překročení stanoveného časového limitu ztrácí hráč nárok na pokračování ve hře, utkání je ukončeno v jeho neprospěch
- při závadě na šípkách hráče (max. 5 minut)
- při poruše šípkového přístroje, v tom případě se rozehraný leg opakuje od začátku

Při přerušeni hry z technických důvodů zůstávají hráči v hracím prostoru do doby, než se rozhodne kdy, případně kde a za jakých podmínek se bude v utkání pokračovat. O tom, kdy, kde a za jakých podmínek se bude v utkání pokračovat se pokusí dohodnout oba kapitáni – pokud se nedohodnou, rozhodne vedení ÚŠL. Po dobu přerušeni hry zůstávají hráči k dispozici, k okamžitému možnému zahájení hry.

Přihlášení a odstoupení teamu

Team, který se přihlašuje do soutěže musí:

- a) podat včas přihlášku do soutěže a uhradit startovné
- b) mít ve svém působišti (klub, restaurace apod.) odpovídající šípkový elektronický terč
- c) další povinnosti plynou z jednotlivých ustanovení těchto pravidel

Pokud team odstoupí, nebo bude vyloučen v průběhu první poloviny základní části, všechny jeho výsledky se anulují. V případě odstoupení nebo vyloučení v průběhu druhé poloviny (v odvetách) základní části, tak se anulují pouze výsledky z druhé poloviny základní části.

Vedení ÚŠL má právo odmítnout účast hráče nebo teamu. Musí však stejným způsobem postupovat u všech. Odmítnout hráče nebo team včas přihlášeného do soutěže mohou organizátoři v případě, že nemá zaplacen startovné pro danou sezónu nebo se chová nevhodným způsobem, který by mohl narušit průběh soutěže, popř nesplňuje další kritéria pro účast v ÚŠL.

Ligové zápasy

Pro sezonu 2010/2011 je ÚŠL rozdělena na 1. a 2. ligu dle konečného pořadí v sezoně 2009/2010.

V případě přihlášení 18-ti a více teamů na sezonu může být vždy ÚŠL rozdělena na 2 ligy.

Teamy v 1. i 2. lize hrají v sezoně každý s každým čtyřikrát (dvakrát doma a dvakrát venku). Play-Off se nehraje. Vítěz 2. ligy postupuje automaticky do 1. ligy. Druhý z 2. ligy hraje o účast v 1. lize baráž s předposledním z 1. ligy na dva vítězné zápasy. V baráži se v jednotlivých utkáních při nerozhodném stavu hraje prodloužení. Prodloužení se hraje systémem 2x 501DO na 2 VL. V případě, že se nerozhodne v těchto zápasech, hraje se třetí zápas 501 DO Liga (2 proti dvěma) na 1 VL – v tomto zápase nemůže nastoupit hráč, který hrál v některé z předchozích dvou 501 DO.

Soupiska družstva

Za team mohou v každém utkání startovat pouze hráči uvedení na této soupisce.

Povinnosti teamů

- Povinnosti domácího teamu

Není-li rozpisem ÚŠL stanoveno jinak, je pořadatelem utkání vždy team, který je uveden v rozlosování soutěže na prvním místě. V případě, že je jeho hrací místo osazeno více terči, má možnost volby počtu strojů, na kterých se odehraje utkání (max. dva stroje) a hosté musí na určeném počtu strojů utkání odehrát.

Domácí team se může dohodou se soupeřem vzdát domácího hracího místa v případě, že nemá pro termín stanovený rozpisem soutěže k sehrání utkání k dispozici vyhovující a ke hře schopný terč ve svém hracím místě nebo v jeho blízkém okolí.

- Povinnosti hostujícího teamu

Hostující team má za povinnost sehrát utkání i v jiném místě, než je sídlo pořádajícího teamu.

Zahájení hry /zápasu/

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

O hráči (dvojici, čtveřici), který zahajuje zápas /set/ rozhoduje soubor jednou šípkou na střed. Tento soubor na jednu šípkou začíná hráč (dvojice, čtveřice) domácího teamu (nebo na pozici domácího teamu). Vítěz tohoto rozhozu určí, kdo (jaký hráč, dvojice, čtveřice) utkání začíná.

Na rozehrání má každý hráč před rozhozem na střed povoleno 9 šipek v časovém limitu 2 minut.

Jakmile je zápas zahájen, v jeho průběhu neplatí pravidlo tří minut. Jakmile šipkový přístroj je nastaven na daného hráče, je tento povinen neprodleně odhodit všechny tři šipky. Za přiměřenou dobu na odhození všech tří šipek se považuje 30 vteřin od nastavení přístroje na hráče. Přestávka mezi jednotlivými legy je max. 60 vteřin. Úmyslné zdržování je považováno za nesportovní chování..

Průběh utkání

Před zahájením utkání je každý hráč (družstvo) povinen se osobně a ve stanoveném termínu a čase dostavit na dané hrací místo a splnit další podmínky vyhlášené ÚŠL. Dostavením se zároveň zavazuje, že souhlasí se všemi propozicemi pro dané utkání a účastní se jí na vlastní nebezpečí a dobrovolně. V každém utkání jsou hráči (dvojice, čtveřice) povinni nastoupit ke hře v předem určeném časovém okamžiku, nedohodnou-li se jinak. Pokud tak neučiní vyhrává hráč (dvojice, čtveřice), které se dostavilo, kontumačním výsledkem. Kapitáni (resp. jejich zástupci) mají právo po vzájemné dohodě změnit pořadí setů v utkání.

Zakončení hry /zápasu/

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.

V případě, že hráči ve stanoveném počtu kol neukončí hru, rozhodne se o vítězi rozhoz na střed terče (viz. rozhoz na střed terče).

Rozhoz na střed terče

- Hráč má k dispozici max. 3 šipky
- V utkání nastupuje první k rozhozu hráč teamu, který je uveden v zápise jako domácí.
- Rozhoz vyhrává hráč blíže středu terče.
- Platí první zabodnutá šipka a hráč už další šipku nesmí odhodit.
- Oba hráči vytahují šipku z terče až, když si pozici šipek v terči vzájemně odsouhlasí.
- Při rozhozu na střed terče se rozlišuje střed červený (bull 50) a střed modrý (bull 25). V obou případech se terč uvolní vytažením šipky – v modrém ani červeném středu se vzdálenost od středu nepočítá. V ostatních případech se šipka v terči ponechá.
- Počítá se pouze šipka, která zůstane v terči. Pokud šipka z terče vypadne, hází hráč znovu (maximálně 3x). Pokud hráči nezůstane v terči ani jedna šipka, nemá již další pokusy a vyhrává soupeř, kterému se musí alespoň jedna ze tří šipek zabodnout kamkoliv do terče.
- Pokud se ani druhému hráči nezabodne ani jedna ze tří šipek, opakují hráči tento rozhoz znovu ve stejném pořadí.
- V případě vyražení šipky protihráčem se celý rozhoz opakuje ve stejném pořadí.
- Zásáhnou-li oba hráči červený nebo modrý střed hází hráči znovu, avšak v obráceném pořadí. Při párových hrách opakovaný rozhoz provede druhý hráč. Totéž platí při shodné vzdálenosti obou hráčů od středu
- V soutěži dvojic /čtveřic/ absolvuje výše uvedený soubor na jednu šipku z každé dvojice /čtveřice/ pouze jeden hráč (jako první může házet kdokoli z dvojice/čtveřice/)
- Pokud první hráči nerozhodnou, jsou v druhém souboru vystřídáni dalším hráčem z dvojice /čtveřice/, a to v opačném pořadí. To se opakuje tak dlouho, dokud se nerozhodne o vítězi rozhozu.

Rozhodování

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 vedení ÚŠL.

Ve věcech herních pravidel v kterémkoliv utkání družstev ÚŠL přísluší rozhodování kapitánům teamů (nebo jimi pověřeným osobám) a jejich rozhodnutí je závazné a konečné. Kapitáni 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. V případě že dohoda není možná rozhoduje v těchto sporech vedení ÚŠL.

Ligová pravidla

Všichni hráči, kteří hrají ÚŠL, jsou povinni respektovat jejich pravidla, případně doplňující pravidla vedení ÚŠL, která musí být zveřejněna před zahájením soutěže vhodnou formou. V případě schvalování dodatečných pravidel se svolá organizační výbor, který odhlasuje dodatečná pravidla ÚŠL. Tyto pravidla pak musí být vhodnou formou ohlášena všem teamům. Ke schválení pravidel je nutná nadpoloviční většina hlasů členů výboru (popř. jejich zástupců) přítomných na schůzi. V případě nerozhodného výsledku má rozhodující hlas ředitel ÚŠL. Termín, místo a čas svolávané schůze musí být vhodným způsobem zveřejněn a to nejméně 14 dní před konáním této schůze.

Termíny utkání

Termíny a pořadí utkání určuje vedení ÚŠL v rozpisu soutěže, který je závazný pro všechny účastníky soutěže. Jednotlivá utkání musí být odehrána v termínech určených rozpisem. Dohodnou-li se oba teamy, mohou své utkání předehrát před plánovaným termínem určeným dle rozpisu. Dohrání utkání po předepsaném termínu je možné pouze po schválení vedením ÚŠL.

Pevným hracím dnem soutěže je čtvrtek. Začátky utkání jsou stanoveny na 18.00 hodin. Vyjimky ohledně hracího dne nejsou přípustné.

Čekací doba

- a) Čekací doba pro zahájení utkání je 30 minut od doby, na kterou byl stanoven jeho začátek.
- b) Na rozehrání pro hostující družstvo je určena doba 10 minut před oficiálním začátkem utkání.

Utkání v základní části

Utkání se skládá z dvanácti zápasů (8x dvouhra, 2x čtyřhra liga, 2x cricket čtyřhra).

- Dvouhry se hrají v disciplíně 501 DO – s omezením na 15. kol. (jestliže hru ukončí stroj, aniž by některý z hráčů hru ukončil, rozhoduje vždy rozhoz na střed terče)
- Čtyřhry se hrají v disciplíně 501 DO liga. - s omezením na 15. kol. (jestliže hru ukončí stroj, aniž by některý z hráčů hru ukončil, rozhoduje vždy rozhoz na střed terče)
- Čtyřhry Cricket – stiskne se pouze tlačítko „CRICKET“ a hrají střídavě dva hráči téhož družstva na jeden displej. Hra je omezená počtem 20 kol. Při rovnosti bodů po 20. kole se nebere zřetel na počet vyplněných políček ani na bodovou hodnotu těchto políček. V případě rovnosti bodů po 20. kole (bodů naházených hráči, nikoliv bodů, které přičte šipkový stroj po ukončení hry za neuzavřená políčka – body přičítají jen některé zn. šipkových strojů) následuje rozhoz na střed.

U šipkových strojů, které připočítávají bodovou hodnotu za neuzavřená políčka je potřeba si zapamatovat, kolik bodů má který team před odhozením poslední šipky ve 20.kole – a následně bodovou hodnotu poslední šipky přičíst.

Všech dvanáct zápasů se hraje na dva vítězné legy, každý zápas začíná rozhozem na střed (první hází hráč domácího teamu).

Team pro jednotlivé utkání musí být složen minimálně ze čtyř hráčů.

Hráči se mohou nasadit jak do prvních čtyřech dvouher, tak do druhých čtyřech dvouher libovolně. Utkání se za team účastní hráči tak, že jeden hráč smí odehrát nejvíce 2x dvojhru (v každé sérii 4 dvouher 1 zápas), 1x čtyřhru ligu a 1x čtyřhru cricket.

Způsob zapisování ” ZÁPISU O UTKÁNÍ ” a nasazování hráčů do utkání :

- Zapiší se zápasy č. 1.-6., kapitáni teamů si vymění zápis k doplnění a zápasy se odehrají. Hostující team je povinen zapůjčit zápis o utkání jako první.
- Zapiší se zápasy č. 7.-12., kapitáni teamů si vymění zápis k doplnění a zápasy se odehrají. Hostující team je povinen zapůjčit zápis o utkání jako první.

Zápis o utkání

Zápis o utkání oba kapitáni podepíší, čímž stvrdí správnost zapsaných výsledků a regulérnost utkání. Kapitán domácích (popř. jeho zástupce nebo člen domácího teamu) je povinen ihned po skončení utkání odeslat sms s výsledkem utkání na tel. č. 776 148 249 ve tvaru Domáci-Hosté, body, legy.

Vyhodnocení výsledků

Výsledek utkání se hodnotí takto:

- vítězství: 3 body
- nerozhodný výsledek: 1 bod
- prohra: 0 bodů
- kontumační prohra: -3 body

Tabulka průběžného pořadí v základní části v případě, že dva nebo více teamů mají v danou dobu stejně bodů se stavuje dle následujících kritérií:

1. Rozdíl mezi vyhranými a prohranými sety
2. Rozdíl mezi vyhranými a prohranými legy
3. Počet vyhraných setů
4. Počet vyhraných legů
5. Vzájemné zápasy

Konečná tabulka po skončení základní části (před rozřazením teamů do Play-off) v případě, že dva nebo více teamů získalo stejný počet bodů se sestaví podle kritérií v následujícím pořadí :

1. Počet dosažených bodů ze vzájemného utkání
2. Rozdíl vyhraných a prohraných setů ze vzájemných utkání

3. Rozdíl vyhraných a prohraných legů ze vzájemných utkání
4. Rozdíl vyhraných a prohraných setů ze všech utkání
5. Rozdíl vyhraných a prohraných legů ze všech utkání
6. Počet získaných setů ze všech utkání
7. Počet získaných legů ze všech utkání
8. Nový zápas – termín a místo konání určí vedení ÚŠL

Kontumační výsledek při nedodržení stanoveného času utkání

Nedostaví-li se jeden z týmů k utkání v předepsaném (dohodnutém) termínu ani po určené čekací lhůtě, prohrává toto utkání kontumačně 12 : 0 na sety a 24 : 0 na legy. V případě závažných příčin nedostavení se k utkání (nehoda, ...) a jejich nahlášení ihned telefonicky vedení ÚŠL, určí vedení ÚŠL po dohodě s druhým týmem náhradní utkání, o kterém vyrozumí oba týmy.

Předčasné ukončení utkání a vzdání jednotlivých zápasů

Ve všech utkáních mají být zásadně sehrány všechny zápasy, z nichž se utkání skládá, i když jedno družstvo již získalo počet bodů, potřebný k vítězství v utkání. Pokud tým nastoupí k zápasu pouze se 3 hráči, označí se zápasy chybějícího hráče jako „skreč“.

Kontumace

Při vyhlášení kontumačního výsledku:

1. celého utkání se provinilému týmu započítává porážka 0:12 na body a 0:24 na legy (do tabulky -3 body)
2. jednotlivého setu (zápasu), se provinilému týmu započítává porážka v poměru 0:1 na sety a 0:2 na legy

Vyhlášení kontumačního výsledku celého utkání se trestá tým v těchto případech:

1. nenastoupí-li tým k zahájení utkání nejpozději v čekací době
2. nastoupí-li v utkání za tým hráč, který není na soupisce týmu
3. je-li ukončeno předčasně utkání vinou týmu
4. je-li utkání odehráno po stanoveném termínu, bez vyrozumění vedení ÚŠL – kontumuje se utkání oběma týmy

Vyhlásit kontumační výsledek celého utkání je oprávněno pouze vedení ÚŠL.

Protesty

Každý hráč nebo tým má právo podat protest proti porušení Pravidel ÚŠL. Tyto protesty řeší vedení ÚŠL a výsledek je povinně oznámit danému hráči nebo týmu v co nejkratším časovém období dle dané situace.

Závěrečné ustanovení

Vedení ÚŠL si vyhrazuje právo v průběhu sezóny změnit, popřípadě doplnit pravidla a tyto změny dát včas a vhodným způsobem na vědomí všem, jichž se týkají. V případě nejasností, je za rozhodující verzi pravidel považována verze uvedená na internetových stránkách ÚŠL (www.usteckaliga.cz).

Vedení ÚŠL vypisuje před zahájením sezóny termínovou listinu utkání, vede tabulku výsledků jednotlivých utkání a zavazuje se na internetových stránkách zveřejnit kompletní přehled odměn do 60-ti dnů od prvního kola zápasů sezóny.