

REGULAMIN – LIGA KOSZYKARSKA 36+

A. WSTĘPNE – info ogólne

- 1 Organizatorem meczów Ligi Koszykarskiej 36+ jest Klub Sportowy Draft sp. z o.o. ul. Bytnara J. "Rudego" 23/25, 02-645 Warszawa, NIP 5213775035, KRS 671250, REGON 366937795, Organ Rejestrowy: Sąd Rejonowy dla M.St. Warszawy W Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, wysokość kapitału zakładowego 20.000 zł
- 2 Ideą meczów jest utrzymanie aktywności fizycznej uczestników poprzez grę przez stworzenie wyrównanej ligi, składającej się z drużyn, do których zawodnicy dobierani są na podstawie swoich umiejętności i zaangażowania, a nie na podstawie historii zawodniczej czy znajomości.
- 3 Szczegółowe informacje dotyczące terminów i miejsc konkretnych sezonów dostępne są na stronie internetowej www.basket36.pl
- 4 Poniższy regulamin obowiązuje od 27 grudnia 2017r. do odwołania (aktualne informacje na stronie internetowej).

B. UCZESTNICTWO – DRAFT – kto i jak może wziąć udział

1. W Lidze Koszykarskiej 36+ nie obowiązuje przynależność klubowa PZKosz. Udział mogą brać zawodowcy i amatorzy.
2. W Lidze brać udział mogą zawodnicy i zawodniczki, którzy w kalendarzowym roku rozpoczęcia rozgrywek skończą 36 lat.
3. Każda drużyna składa się z 8-10 zawodników (w zależności od ilości zgłoszeń).
4. Wszyscy zawodnicy wybrani są w naborze, tzw. Draftcie w tej lub wcześniejszej edycji. Zgłoszenia do Ligi są indywidualne i dobrowolne. Zgłoszenia przyjmowane są za pomocą formularza dostępnego na stronie www.basket36.pl
5. Nowi zawodnicy muszą brać udział w Draftcie, zawodnicy grający w poprzedniej edycji, mogą zostać w swojej drużynie lub wziąć udział w Draftcie (bez możliwości wybrania przez poprzednią drużynę – wyjątkowo za zgodą zawodnika).
6. Podczas treningu Draftowego zawodnicy wykonują ćwiczenia oraz rozgrywają krótkie mecze kontrolne, podczas których są obserwowani przez organizatorów i kapitanów drużyn. Kapitanowie wybierają zawodników wg kolejności ustalonej przez Organizatora. Kolejność zależy od wyników drużyny w zeszłym sezonie, od składu drużyny przed Draftem (czyli zawodników, którzy zdecydowali się pozostać w drużynie), a także od szacowanego poziomu umiejętności zawodników zgłoszonych do nowej edycji. Organizator ustalając kolejność wyborów ma na celu tylko i wyłącznie wyrównanie poziomu drużyn, aby uatrakcyjnić rozgrywki wszystkim zawodnikom.
7. Organizator pomaga wybrać kapitanom równorzędne składy.

C. ZGODA NA UDZIAŁ – to ważne, przeczytaj

1. Każdy zawodnik wypełniając formularz rejestracyjny zaświadcza co następuje:
2. Zawodnik zobowiązuje się przestrzegać Regulaminu Ligi.
3. Zawodnik zobowiązuje się uiścić opłatę za uczestnictwo w lidze oraz kupić koszulkę druż., jeśli jest potrzebna.
4. Nie istnieją przeciwwskazania zdrowotne, zawodnik jest zdolny do uprawiania sportu wyczynowo.
5. Zawodnik wyraża zgodę na przetwarzanie i wykorzystywanie jego danych osobowych oraz zdjęć

wykonanych podczas trwania meczów na potrzeby funkcjonowania strony www.basket36.pl i profilu Liga Koszykarska 36+ na facebooku oraz na cele promocji działań Klub Sportowy Draft sp. z o.o., w tym: umieszczania jego imienia i nazwiska razem ze wszystkimi statystykami z meczów, umieszczania wywiadów i artykułów nt. jego dokonań sportowych.

6. Zawodnik wyraża zgodę na otrzymywanie informacji na temat rozgrywek bieżącej edycji od Organizatora drogą elektroniczną (e-mail) i telefoniczną.
7. Zawodnik zezwala na udostępnienie jego danych osobowych i kontaktowych kapitanowi swojej Drużyny.
- 8. Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach nie są ubezpieczeni przez organizatorów od następstw nieszczęśliwych wypadków (ubezpieczenie NW mogą oczywiście nabyć indywidualnie).**
- 9. Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za kontuzje i wypadki mające miejsce na obiektach, w których odbywają się mecze ligowe oraz nie pokrywają kosztów leczenia z nimi związanych.**
- 10. Jeżeli z powodów niezależnych od organizatorów nie można przeprowadzić meczu w podanych terminach, organizatorzy zorganizują mecz w najbliższym możliwym terminie lub w tym samym terminie na innym obiekcie, starając się skonsultować tę zmianę z zawodnikami.**
- 11. Podczas meczów nie będzie obecna pomoc medyczna. Organizatorzy pomoc mogą lodem w sprayu, bandażem, plastrami oraz wodą utlenioną oraz w przypadku konieczności wezwać państwową opiekę medyczną lub zawieźć do szpitala.**

D. ROZGRYWKI – przebieg rozgrywek

1. Każda drużyna rozgrywa mecze sezonu zasadniczego (w miarę możliwości systemem „każdy z każdym”).
2. Na bieżąco prowadzona jest klasyfikacja drużyn wg bilansu zwycięstw i porażek.
3. Ostateczna klasyfikacja drużyn ustalana jest na podstawie bilansu zwycięstw i porażek.
4. W przypadku, gdy dwie lub więcej drużyn ma taki sam bilans tworzona jest tzw. mała tabela, czyli klasyfikacja na podstawie meczów wyłącznie pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W szczególnym wypadku dwóch drużyn z tym samym bilansem zasada ta oznacza, że decydujący jest wynik meczu rozegranego pomiędzy tymi drużynami (bezpośredni pojedynek). Jeżeli w małej tabeli dwie lub więcej drużyn mają taki sam bilans zwycięstw decydujący jest bilans tzw. małych punktów, czyli różnicy punktów zdobytych i straconych w danych meczach. Uwaga! Utworzenie małej tabeli jest możliwe wyłącznie w wypadku, jeśli wszystkie zainteresowane drużyny rozegrały ze sobą po tyle samo meczów. W przeciwnym wypadku należy stosować kolejne punkty. Dla sytuacji nierozstrzygniętych przez powyższe punkty stosowane są kolejne kryteria:
 - Bilans tzw. małych punktów ze wszystkich rozegranych meczów
 - Ilość zdobytych punktów we wszystkich meczach (na korzyść drużyny, która zdobyła więcej)
 - Rzut monetą
5. Po fazie meczów grupowych wyłoniony zostaje mistrz danej grupy oraz supermistrz (w wyniku meczów pomiędzy najlepszymi drużynami wszystkich grup)
6. Mecz składa się z dwóch połów trwających 20 minut. Nad prawidłowym przebiegiem meczu panuje sędzia boiskowy i stolikowy. W przypadku remisu po upływie regulaminowego czasu gry rozgrywana jest dogrywka, trwająca 2-5 min (wg dostępnego czasu na sali). W przypadku nierozstrzygnięcia wyniku w dogrywce, rozgrywane są kolejne jeżeli pozwala na to czas dostępny na sali. Jeśli brak czasu organizatorzy ustalają z trenerami sposób rozstrzygnięcia meczu – dopuszczając konkurs rzutów osobistych.
7. Drużyna, aby być dopuszczoną do meczu musi posiadać minimum 4 zawodników zdolnych do gry (lub trzech jeżeli drużyna przeciwna zgodzi się na grę 3 na 3). Jeśli nie spełnia tego wymagania przegrywa mecz walkowerem. W przypadku, gdy obie drużyny nie spełniają ww. wymogu trenerzy drużyn wraz z Organizatorem opracowują rozwiązanie rozstrzygające (mecz w innym terminie na koszt drużyn, skrócony

- mecz z mniejszą ilością zawodników, czy nawet konkurs rzutowy). Aby ukończyć mecz, drużyna musi mieć na boisku dwóch zdolnych do gry zawodników. Jeśli nie spełnia tego wymogu przegrywa mecz walkowerem ww. różnicą punktów. Jeśli w momencie przerwania meczu przegrywała wyższą ilością punktów, to zostaje zapisany wynik meczowy.
8. Mecz rozstrzygnięty walkowerem jest zapisywany jako zwycięstwo/porażka różnicą 20pkt. Nie ma dodatkowych konsekwencji w rozstawieniu drużyn w tabeli, punkty nie są przypisywane żadnemu z zawodników.
 9. Zawodników grających w meczu obowiązują ligowe koszulki drużynowe. Zawodnik nieposiadający koszulki może nie zostać dopuszczony do gry.
 10. Czas zatrzymywany jest podczas trwania następujących zdarzeń: Przerwy na żądanie drużyn (time-out), Dłuższe nieplanowane przerwy, spowodowane np. kontuzją zawodnika bądź czyszczeniem parkietu.
 11. Martwa piłka (w rozumieniu zasad FIBA i PZKosz) podczas ostatnich dwóch minut (tylko w wypadku różnicy zdobytych punktów poniżej 10; również po celnym koszu) czwartej kwarty bądź dogrywki oraz 15 ostatnich sekund pozostałych kwart.
 12. Zawodnik zostaje zdyskwalifikowany z udziału w meczu wskutek następujących wydarzeń:
 - Popętnienie 6. faulu osobistego (z uwzględnieniem fauli technicznych)
 - Popętnienie 2. faulu technicznego lub niesportowego (również gdy otrzyma 1 techniczny i 1 niesportowy).
 - Popętnienie faulu niesportowego lub technicznego uznanego przez sędziego za przewinienie dyskwalifikujące. W przypadku rażących naruszeń zasad fair-play zawodnik może zostać zawieszony, bądź nawet wykluczony z udziału w Lidze przez Organizatora (bez zwrotu kosztów)
 13. Drużynie przysługuje w pierwszej połowie jedna przerwa na żądanie, a w drugiej połowie dwie (trwające po 1 min).
 14. Pozostałe zasady, nieuwzględnione w ww. punktach, są zgodne z zasadami obowiązującymi w rozgrywkach FIBA.
 15. Zmiany dokonywane są co 4 minuty, według tabeli zmian dostarczonej przez organizatorów. Między zawodnikami możliwa jest różnica „jednej zmiany” w długości gry (czyli 4. minut); na korzyść zawodników z lepszymi statystykami (punktacja Eval). Dążymy jednak do tego by każdy grał tyle samo. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian tej zasady w trakcie rozgrywek, kierując się dobrem WSZYSTKICH zawodników biorących udział w rozgrywkach.

E. PŁATNOŚCI

1. Liga Koszykarska 36+ to rozgrywki finansowane przez uczestników.
2. Wpłaty za ligę należy dokonać na konto – wysokość opłaty podana jest przy rejestracji:
Klub Sportowy Draft sp. z o. o. 50 2490 0005 0000 4520 2719 6561
3. Wpłaty za obowiązkową koszulkę drużynową należy dokonać na konto – koszt podany przy rejestracji:
Sport Basics 05 1140 2004 0000 3202 4852 8531