

## REGULAMIN DRAFT LIGI przepisy ogólne

- 1.1. Organizatorem Draft Ligi 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
- 1.2. Draft Liga jest imprezą sportową przeznaczoną dla miłośników koszykówki, amatorów i profesjonalistów.
- 1.3. Ideą imprezy jest 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.
- 1.4. Szczegółowe informacje dotyczące terminów i miejsc konkretnych sezonów dostępne są na stronie internetowej [www.draftliga.pl](http://www.draftliga.pl)

## 2. Zasady uczestnictwa w Lidze

- 2.1.1. W Lidze brać udział mogą jedynie zawodnicy urodzeni w roku 1997 i starsi. W sezonie 2018/2019 będą to zawodnicy 1998 i starsi.
- 2.1.2. Każda drużyna składa się z 10-12 zawodników (w zależności od ilości zgłoszeń).
- 2.1.3. Wszyscy zawodnicy wybrani są w naborze, tzw. Draftcie w tej lub wcześniejszej edycji.
- 2.1.4. 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)
- 2.1.5. W Draft Lidze nie obowiązuje przynależność klubowa PZKosz. Udział mogą brać zawodowcy i amatorzy.
- 2.2. Nabór do ligi – „Draft”
  - 2.2.1. Zgłoszenia do Ligi są indywidualne i dobrowolne.
  - 2.2.2. Zgłoszenia przyjmowane są za pomocą formularza dostępnego na stronie [www.draftliga.pl](http://www.draftliga.pl)
  - 2.2.3. Do Draftu przystępują wszyscy zawodnicy, którzy uiszcili opłatę zgłoszeniową i potwierdzili swoją obecność w dniu Draftu w trakcie rejestracji.
  - 2.2.4. Podczas treningu Draftowego zawodnicy wykonują ćwiczenia oraz rozgrywają krótkie mecze kontrolne, podczas których są obserwowani przez przedstawicieli drużyn.
    - 2.2.4.1. Ogłoszenia wyników Draftu wieczorem tego samego dnia.
    - 2.2.4.2. Opiekunowie 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.
    - 2.2.4.3. Opiekunem drużyny może być osoba wyznaczona przez organizatorów – zawodnik lub inna osoba.
    - 2.2.4.4. Organizator ustalając kolejność wyborów ma na celu tylko i wyłącznie wyrównanie poziomu drużyn, aby uatrakcyjnić rozgrywki wszystkim zawodnikom.
    - 2.2.4.5. Organizator nie ingeruje w dokonywane przez Opiekunów drużyn wybory zawodników.
- 2.3. Zgoda na udział
  - 2.3.1. Każdy zawodnik wypełniając formularz rejestracyjny i dokonując opłaty za ligę zgadza się przestrzegać regulamin i zaświadcza:
    - 2.3.1.1. Zawodnik zobowiązuje się przestrzegać Regulaminu Ligi
    - 2.3.1.2. Nie istnieją przeciwwskazania zdrowotne, zawodnik jest zdolny do uprawiania sportu wyczynowo.
    - 2.3.1.3. Zawodnik wyraża zgodę na przetwarzanie i wykorzystywanie jego danych osobowych oraz zdjęć wykonanych podczas trwania Draft Ligi na potrzeby funkcjonowania strony [www.draftliga.pl](http://www.draftliga.pl) i profilu Draft Liga 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

2.3.1.4. Zawodnik wyraża zgodę na otrzymywanie informacji na temat rozgrywek bieżącej edycji od Organizatora drogą elektroniczną (e-mail) i telefoniczną.

2.3.1.5. Zawodnik zezwala na udostępnienie jego danych osobowych i kontaktowych opiekunowi swojej Drużyny

### 3. System rozgrywek

#### 3.1. Sezon zasadniczy

3.1.1. Każda drużyna rozgrywa mecze sezonu zasadniczego (systemem „każdy z każdym”).

3.1.2. Mecze rozgrywane są zgodnie z zasadami opisanymi w pkt. 4

3.1.3. Na bieżąco prowadzona jest klasyfikacja drużyn wg bilansu zwycięstw i porażek.

3.1.4. Ostateczna klasyfikacja drużyn ustalana jest na podstawie bilansu zwycięstw. W przypadkach, gdy sytuacja nie jest rozstrzygnięta, stosuje się kolejno następujące zasady:

3.1.4.1. W przypadku identycznego bilansu zwycięstw dokładnie dwóch drużyn decyduje wynik bezpośredniego meczu.

3.1.4.2. W przypadku, gdy dokładnie trzy drużyny mają identyczny bilans w pierwszej kolejności brany jest pod uwagę bilans zwycięstw pomiędzy nimi.

3.1.4.3. Jeśli wszystkie trzy ww. drużyny mają bilans 1-1 decyduje bilans małych punktów w meczach tylko pomiędzy zainteresowanymi drużynami.

3.1.4.4. W przypadku nierozstrzygnięcia rozstawienia wg powyższych punktów (również dla większej ilości drużyn z takim samym bilansem zwycięstw) decydujący jest bilans „małych punktów” (różnicy zdobytych i straconych) we wszystkich meczach sezonu. Tworzy się oddzielną tabelę dla tych drużyn jeżeli wszystkie rozegrały ze sobą mecze. Jeżeli nie decyduje ilość zdobytych punktów (na korzyść drużyny, która zdobyła więcej), a ostatecznie rzut monetą.

#### 3.2. Finały

3.2.1. Główną częścią są rozgrywki o mistrzostwo Ligi.

3.2.2. O mistrzostwo grają drużyny, które w klasyfikacji po zakończeniu sezonu zasadniczego zajmują miejsca 1-6, jeżeli drużyn jest poniżej dziesięciu. Drużyny z miejsc 1-8, jeżeli drużyn jest przynajmniej dziesięć.

3.2.3. Drużyny, które zajęły miejsca 1 i 2 awansują bezpośrednio do półfinałów, podczas gdy pozostałe drużyny grają ćwierćfinały (3-6 i 4-5) przy ilości drużyn poniżej dziesięciu. Jeżeli drużyn jest przynajmniej dziesięć rozgrywamy ćwierćfinały dla drużyn 1-8.

### 4. Mecz

4.1. Mecz składa się z czterech kwart trwających 15 min odliczanego czasu

4.2. Nad prawidłowym przebiegiem meczu panuje dwóch sędziów boiskowych i dwóch stolikowych (statystyków). Dopuszczalne są wyjątki (np. jeden sędzia).

4.3. W przypadku remisu po upływie regulaminowego czasu gry rozgrywana jest dogrywka, trwająca 2-5 min (wg dostępnego czasu na sali)

4.4. Drużyna, aby być dopuszczoną do meczu musi posiadać w składzie 4 zawodników zdolnych do gry. Jeśli nie spełnia tego wymagania przegrywa mecz walkowerem.

4.5. W przypadku, gdy obie drużyny nie spełniają ww. wymogu Organizatorem opracowują rozwiązanie rozstrzygające (mecz w innym terminie na koszt drużyn, skrócony mecz z mniejszą ilością zawodników, czy nawet konkurs rzutowy)

4.6. Mecz rozstrzygnięty walkowerem jest zapisywany jako zwycięstwo/porażka różnicą 20pkt. Nie ma dodatkowych konsekwencji w rozstawieniu drużyn w tabeli.

- 4.7. 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.
- 4.8. Czas zatrzymywany jest podczas trwania następujących zdarzeń:
  - 4.8.1. Przerwy na żądanie drużyn (*time-out*)
  - 4.8.2. Dłuższe nieplanowane przerwy, spowodowane np. kontuzją zawodnika bądź czyszczeniem parkietu
  - 4.8.3. Martwa piłka (w rozumieniu zasad FIBA i PZKosz) podczas ostatnich dwóch minut (tylko w wypadku różnicy zdobytych punktów poniżej 10.) czwartej kwarty bądź dogrywki oraz 15 ostatnich sekund pozostałych kwart.
- 4.9. Zawodnik zostaje zdyskwalifikowany z udziału w meczu wskutek następujących wydarzeń
  - 4.9.1. Popętnienie 6. faulu osobistego (z uwzględnieniem fauli technicznych)
  - 4.9.2. Popętnienie 2. faulu technicznego lub niesportowego
  - 4.9.3. Popętnienie faulu niesportowego lub technicznego uznanego przez sędziego za przewinienie dyskwalifikujące. W przypadku rażących naruszeń zasad *fair-play* zawodnik może zostać ukarany, bądź nawet wykluczony z udziału w Lidze przez Organizatora (bez zwrotu kosztów).
- 4.10. Drużynie przysługuje w całym meczu 5 przerw na żądanie trwających po 1min – po jednej w kwartach 1-3 i dwie w czwartej kwarcie.
- 4.11. Pozostałe zasady, nieuwzględnione w ww. punktach, są zgodne z zasadami obowiązującymi w rozgrywkach FIBA
- 4.12. Czas gry zawodnika w trakcie trzech pierwszych kwart i 5 pierwszych minut czwartej kwarty jest ogólnie ustalony i musi być mniejszy najwyżej o 15 minut (3x5min) od najdłużej grającego zawodnika. W trakcie pierwszych 50 minut gry zmiany dokonywane są tylko co 5 minut (chyba, że nastąpi kontuzja zawodnika). Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian tej zasady w trakcie rozgrywek, kierując się dobrem WSZYSTKICH zawodników biorących udział w rozgrywkach.

## 5. Płatności

- 5.1. Draft Liga to rozgrywki finansowane przez uczestników.
- 5.2. Wpłaty za ligę zawodnicy dokonują na konto  
**Klub Sportowy Draft sp. z o. o. 50 2490 0005 0000 4520 2719 6561**
- 5.3. Zawodników obowiązują koszulki sportowe zakupione poprzez przelew na konto  
**Sport Basics 05 1140 2004 0000 3202 4852 8531**
- 5.4. Zawodnicy niewybrani w trakcie Draftu do żadnej drużyny otrzymują zwrot wpłaconych pieniędzy po odjęciu 30 zł pobranych tytułem kosztów organizacji Draftu, w którym wzięli udział.

## 6. Zastrzeżenia

- 6.1. Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach **nie** są ubezpieczeni przez organizatorów od następstw nieszczęśliwych wypadków (ubezpieczenie NW mogą oczywiście nabyć indywidualnie).
- 6.2. 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.
- 6.3. 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.
- 6.4. 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.