

A - WSTĘPNE – info ogólne

- 1 Organizatorem rozgrywek Liga 36+, zwanych dalej Ligą jest Draft Sport sp. z o.o. ul. Świeradowska 47, 02-662 Warszawa, NIP 5213983124, KRS 990655, REGON 523035232, 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 szkolenie 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, zwanej dalej Stroną Internetową.
- 4 Poniższy regulamin obowiązuje od 1 października 2022 r. do odwołania (aktualny regulamin na Stronie Internetowej).

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

- 1 W Lidze nie obowiązuje przynależność klubowa PZKosz. Udział mogą brać zawodowcy i amatorzy.
- 2 W Lidze brać udział mogą mężczyźni, którzy w kalendarzowym roku zakończenia sezonu rozgrywek skończą 36 lat i starsi. Przykładowo w sezonie 2022/2023 są to roczniki 1987 i starsze.
- 3 Do udziału w Lidze dopuszczeni są wyłącznie zawodnicy, którzy wypełnili formularz zgłoszeniowy **do danej edycji** i dokonali wpłaty.
- 4 Liga 36+ rozgrywana jest w niezależnych od siebie Cyklach Rozgrywkowych. Możliwe jest uczestnictwo w kilku Cyklach Rozgrywkowych pod warunkiem spełnienia warunków do zgłoszenia. Każdy Cykl Rozgrywkowy może być podzielony na poziomy zaawansowania tak, aby zapewnić każdemu uczestnikowi najbardziej odpowiednie środowisko do gry. Szczegóły podziału są zawsze podane w formularzu zgłoszeniowym
- 5 Każda drużyna składa się z 8-9 zawodników (w zależności od ilości zgłoszeń). Drużynę prowadzi kapitan zwany dalej Opiekunem, odpowiedzialny za komunikację z zawodnikami, nadzorowanie zmian meczowych, wybieranie nowych zawodników, a także taktykę i motywację Drużyny.
- 6 Wszyscy zawodnicy wybrani są w naborze, tzw. Drafcie w tej lub wcześniejszych edycjach. Zgłoszenia do Ligi są indywidualne i dobrowolne. Zgłoszenia przyjmowane są wyłącznie za pomocą formularza dostępnego na Stronie Internetowej.
- 7 Nowi zawodnicy muszą brać udział w Drafcie, zawodnicy grający w poprzedniej edycji, mogą zostać w swojej drużynie lub wziąć udział w Drafcie (bez możliwości wybrania przez poprzednią drużynę – wyjątkowo za zgodą zawodnika). Zawodnicy grający we wcześniejszych edycjach, którzy pominieli bezpośrednio poprzedzającą obecną, muszą zgłosić się do Draftu.
- 8 Zawodnik pozostający w swojej drużynie ma gwarantowane miejsce w drużynie.
- 9 W przypadku zgłoszenia mniejszej ilości zawodników, niż w poprzedniej edycji konieczne może być rozwiązanie jednej lub większej ilości drużyn. Organizator podejmuje decyzję, które drużyny najlepiej rozwiązać na podstawie ilości zgłoszeń do poszczególnych drużyn. O decyzjach Opiekunowie drużyn zostają powiadomieni przed Draftem.
- 10 W przypadku rozwiązania drużyny wyjątkowo Zawodnicy zgłoszeni do pozostania w danej drużynie zostają automatycznie dołączeni do puli Draftu bez obowiązku obecności na Drafcie. W takim wypadku Organizator pokrywa także koszt nowej koszulki drużynowej.
- 11 Podczas Draftu zawodnicy wykonują ćwiczenia oraz rozgrywają krótkie mecze kontrolne, w trakcie których są obserwowani przez przedstawicieli drużyn. Ogłoszenia wyników Draftu wieczorem tego samego dnia. 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. Organizator ustalając kolejność wyborów ma na celu tylko i wyłącznie wyrównanie poziomu drużyn, aby uatrakcyjnić rozgrywki wszystkim zawodnikom.
- 12 Decyzja o wyborze zawodnika do drużyny, należy wyłącznie do Opiekuna drużyny, bez ingerencji Organizatora.

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 drużynową, 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 internetowej i profilu Ligi na facebooku oraz na cele promocji działających 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 opiekunowi swojej Drużyny.
- 8 Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach nie są ubezpieczeni przez organizatorów od następstw nieszczęśliwych wypadków (ubezpieczenie NNW 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 Opiekunami.
- 11 Podczas meczów nie będzie obecna pomoc medyczna. Organizatorzy pomocą mogą łodem w sprayu, bandażem, plastrami oraz wodą utlenioną oraz w przypadku konieczności wezwać państwową opiekę medyczną lub zawieźć do szpitala.

D - ROZGRYWKI – przebieg rozgrywek

- 1 W pierwszej części sezonu każda drużyna rozgrywa 6 meczów sezonu zasadniczego systemem „każdy z każdym”, przy czym przy innej liczbie drużyn niż 4 lub 7 konieczne jest rozegranie różnej ilości spotkań pomiędzy drużynami (np 1 raz z częścią drużyn, 0 lub 2 razy z pozostałymi) - ilości te ustalone są losowo.
- 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 równą liczbę meczów. W przeciwnym wypadku należy stosować kolejne punkty. Dla sytuacji nierozstrzygniętych przez powyższe punkty stosowane są kolejne kryteria:
 - a) Bilans tzw. małych punktów ze wszystkich rozegranych meczów
 - b) Ilość zdobytych punktów we wszystkich meczach (na korzyść drużyny, która zdobyła więcej)
 - c) Rzut monetą

- 5 Kolejną częścią są rozgrywki o mistrzostwo Ligi systemem pucharowym. Do ilości 5 drużyn w lidze rozgrywany jest finał pomiędzy drużynami zajmującymi 1. i 2. miejsce w tabeli. Przy min. 6 drużynach - do systemu pucharowego wchodzi 4 drużyny. Przy min. 8 drużynach - wchodzi 6, przy 10 i więcej drużynach - wchodzi 8.
- 6 Faza pucharowa rozstawiona jest tak, aby drużyny z najwyższych miejsc grały z drużynami z najniższych. Przykładowo w przypadku 4 drużyn są to półfinały "na krzyż" (1 vs 4 oraz 2 vs 3), po czym zwycięzcy meczów półfinałowych spotykają się w Finale.
- 7 Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany ww systemu rozgrywek kierując się dobrem WSZYSTKICH drużyn i zawodników, chcąc zapewnić im jak najlepsze możliwości rywalizacji

E - PRZEBIEG MECZU

- 1 Mecz składa się z dwóch połów trwających 24 min odliczanego czasu, zwanych dalej Częściami Gry.
- 2 Nad prawidłowym przebiegiem meczu panuje jeden sędzia boiskowy i jeden lub dwóch stolikowych (statystyków), a także Operator meczu. 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 Organizator ustala z Opiekunami sposób rozstrzygnięcia meczu.
- 3 Drużyna, aby być dopuszczoną do meczu musi posiadać minimum 3 zawodników zdolnych do gry. Jeśli nie spełnia tego wymagania przegrywa mecz walkowerem. W przypadku, gdy obie drużyny nie spełniają ww. wymogu, Opiekunowie 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.
- 4 Mecz rozstrzygnięty walkowerem, jest zapisywany jako zwycięstwo/porażka różnicą 20pkt. Nie ma dodatkowych konsekwencji w rozstawieniu drużyn w tabeli, a punkty nie są przypisywane żadnemu z zawodników.
- 5 Zawodników grających w meczu obowiązują ligowe koszulki drużynowe. Zawodnik nieposiadający koszulki, może nie zostać dopuszczony do gry.
- 6 Czas zatrzymywany jest podczas trwania następujących zdarzeń: Przerwy na żądanie drużyn (time-out), Dłuższe nieplanowane przerwy, spowodowane np. kontuzją zawodnika bądź czyszczeniem parkietu, martwa piłka (w rozumieniu zasad FIBA i PZKosz) podczas ostatnich dwóch minut (tylko w wypadku różnicy zdobytych punktów poniżej 10; również po celnym koszu) ostatniej Części Gry bądź dogrywki oraz 15 ostatnich sekund pozostałych Części Gry.
- 7 Ostatnie sekundy Części Gry odliczane są przez stolik sędziowski, decyzja o zaliczeniu rzutu w ostatnich sekundach należy do sędziego boiskowego.
- 8 Obowiązującym wynikiem, jest ten na tablicy wyników. Wszelkie niejasności, należy wyjaśniać ze stolikiem w trakcie meczu. Po zakończeniu staje się on wynikiem ostatecznym. Wideoweryfikacja nie może być wykorzystywana do zmiany wyniku ani rozstrzygania spornych sytuacji dotyczących decyzji sędziowskich czy zegara.
- 9 Dyskwalifikacja zawodnika z udziału w meczu następuje wskutek następujących wydarzeń:
- 10 Pełnienie 6. faulu osobistego (z uwzględnieniem fauli technicznych)
- 11 Pełnienie 2. faulu technicznego lub niesportowego (również gdy otrzyma 1 techniczny i 1 niesportowy)
- 12 Pełnienie 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 przysługują po 1 przerwie na żądanie w każdej Części Gry. Wyjątkiem jest ostatnia Część Gry, w której drużyna może skorzystać z dwóch przerw na żądanie.
- 14 Pozostałe zasady, nieuwzględnione w ww. punktach, są zgodne z zasadami obowiązującymi w rozgrywkach FIBA.

F - ZASADY ROTACJI

- 1 Zasady rotacji (zmian) zawodników obowiązują w trakcie całego meczu. Zmiany w ww. czasie dokonywane są wyłącznie co 4 minuty. W pozostałej części meczu (np w dogrywkach) zmiany przeprowadzane są zgodnie z przepisami koszykówki i nie są liczone do pon. zasad.
- 2 Obowiązkiem Opiekuna jest przeprowadzanie zmian zgodnie z zasadami, a także notowanie ich. W ww. czasie Opiekun może dowolnie ustalać kolejność wejść zawodników na boisko. Wyjątkiem jest okres: pierwsze 10min drugiej kwarty. W tym okresie nie może być na boisku 2 zawodników każdej drużyny, tzw Liderów. Liderzy ustaleni są przed rozpoczęciem edycji przez Kierownika Lig i ustalenie to obowiązuje całą edycję, mają to być najlepsi zawodnicy drużyny. Ideą przymusowej przerwy w grze Liderów jest zapewnienie większego wyzwania dla pozostałych graczy Drużyny. W przypadku nieobecności Lidera ten obowiązek nie jest przenoszony na innego zawodnika. Obowiązek zostaje zniesiony wyłącznie w przypadku, w którym drużyna nie ma zawodników na ławce. W przypadku obecności obu Liderów i tylko jednego zawodnika na zmianę czas przymusowej przerwy dzielony jest po równo na Liderów. W innych wyjątkach nieobjętych ww zasadami decyzję o grze Liderów podejmuje Operator meczu Kolejność ich wejść ustala Opiekun drużyny
- 3 Minimalny czas gry każdego zawodnika wynosi 20 minut.
- 4 Różnica czasu gry pomiędzy najdłużej, a najkrócej grającym zawodnikiem może wynieść maksymalnie 4 minuty (1x4min).
- 5 Błędem w rotacji nazywamy każdy przypadek, w którym zawodnik rozegrał nieodpowiednią ilość minut lub zagrał w okresie przymusowej przerwy.
- 6 Zastrzeżenia i wątpliwości dot. rotacji drużyn należy zgłaszać Operatorowi w trakcie trwania meczu.
- 7 W przypadku wyniknięcia niezamierzonych błędów w trakcie meczu drużyna zostaje ukarana jednym rzutem wolnym dla rywala za każdy błąd, a także koniecznością dokonania zmian pozwalających w miarę możliwości dany błąd nadrobić, także jeśli dotyczy to czasu gry, w którym nie obowiązują zasady rotacji.
- 8 W przypadku stwierdzenia celowego złamania zasad rotacji drużyna zostaje ukarana walkowerem. Celowość ocenia Operator meczu na podstawie notowania (lub braku) zmian przez drużynę, także reakcji na uwagi rywala lub Operatora.
- 9 Błędem nie może być sytuacja, w której wskutek zmiany składu drużyny, np kontuzji, dyskwalifikacji lub spóźnienia zawodnika lub zawodników nie jest możliwe spełnienie zasad do końca meczu, które w przeciwnym wypadku byłyby wypełnione. Opiekun musi jednak zapewnić spełnienie warunków w miarę możliwości.
- 10 W sytuacjach niejasnych lub nieobjętych ww. punktami decyzje dot. prawidłowości przeprowadzanej rotacji podejmuje Operator Mecz.
- 11 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian tej zasady w trakcie rozgrywek, kierując się dobrem WSZYSTKICH zawodników biorących udział w rozgrywkach.

G - PŁATNOŚCI

- 1 Liga 36+ to rozgrywki finansowane przez uczestników.
- 2 Wpłaty za uczestnictwo w Lidze należy dokonać za pomocą przelewu błyskawicznego po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego. Wpłata zwykłym przelewem na konto Klubu NIE jest równoznaczna z przyjęciem do Ligi.
- 3 Dla zawodników przystępujących do Draftu obowiązkowa jest także opłata za koszulkę drużynową. Z opłaty zwolnieni są zawodnicy, którzy grali już w danej drużynie w Lidze i nie potrzebują nowej koszulki. Zwolnieni z opłaty za koszulkę są też Zawodnicy, którzy zgłosili chęć pozostania w drużynie, ale z przyczyn niezależnych od siebie (zmiana systemu rozgrywek, rozwiązanie drużyny) muszą zmienić drużynę i nabyć nową koszulkę.

- 4 Zawodnicy nieobecni na Drafcie dostają zwrot wpłaconych pieniędzy po odjęciu 30 zł pobranych tytułem kosztów organizacji Draftu. Zawodnicy obecni, ale niewybrani do żadnej drużyny otrzymują pełny zwrot.

H - REKLAMACJE

- 1 Wszelkie reklamacje i pytania należy kierować do Organizatorów drogą emailową na adres: draftliga@gmail.com. Reklamacje zostaną rozpatrzone w ciągu 7 dni.

I - BEZPIECZEŃSTWO DANYCH OSOBOWYCH

- 1 Administratorem danych osobowych jest:
- 2 Draft Sport sp. z o.o.
- 3 ul. Świeradowska 47, 02-662 Warszawa
- 4 NIP 5213983124, KRS 990655, REGON 523035232
- 5 Organ Rejestrowy: Sąd Rejonowy dla M.St. Warszawy W Warszawie,
- 6 XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
- 7 wysokość kapitału zakładowego 20.000 zł
- 8 Kontakt do osoby Witold Zygierewicz, tel: 511-947-197, mail: witold.zygierewicz@gmail.com
- 9 Kto ma dostęp do danych i po co je przechowujemy
- 10 Dostęp do wszystkich kontaktów ma grupa robocza odpowiedzialna za informowanie o zmianach w harmonogramie, powołaniach do kadr roczników, rozpoczynających się rozgrywkach i zaległościach w płatnościach. Dostęp do danych posiada również firma księgowa obsługująca Klub.
- 11 Jak przechowujemy Twoje dane
- 12 Na zaszyfrowanych urządzeniach elektronicznych (telefony, komputery).
- 13 Jak długo przechowujemy dane
- 14 Twoje dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania umowy. Dodatkowo, po rozwiązaniu umowy, Twoje dane będą przechowywane ze względu na obowiązki wynikające z regulacji księgowych i podatkowych, przez czas ich trwania, oraz ze względów bezpieczeństwa prawnego, do czasu przedawnienia ewentualnych roszczeń. Dane kontaktowe używamy też do poinformowania o kolejnych rozgrywkach ligowych. Możesz poprosić nas o nieinformowanie o kolejnych wydarzeniach.