



POLSKA LIGA PAINTBALLOWA

REGULAMIN PLP

2021



Spis treści

1. Struktura Polskiej Ligi Paintballowej oraz podstawowe definicje ...	3
2. Warunki uczestnictwa w lidze PLP, uprawnienia i obowiązki poszczególnych uczestników rozgrywek PLP	4
3. Procedura rejestracji zawodników	6
4. Regulacje dotyczące listy zawodników.....	6
5. Regulacje dotyczące spadków i awansów	8
6. Kulki	8
7. Wpisowe	8
8. Format poszczególnych lig.....	9
9. Punktacja i rozstrzygnięcie remisów	11
10. Klauzula o sportowej postawie i przeciwdziałaniu zachowaniom godzącym w dobry wizerunek paintballa	11
11. Postanowienia końcowe	11

1. Struktura Polskiej Ligi Paintballowej oraz podstawowe definicje

- 1.1. Polska Liga Paintballowa (PLP) – Stowarzyszenie Polska Liga Paintballowa zarejestrowana w KRS pod nr 0000333671. Stowarzyszenie Polska Liga Paintballowa jest członkiem założycielem Europejskiej Federacji Paintballowej zrzeszającej narodowe federacje paintballowe z całej europy.
- 1.2. Polska Liga Paintballowa - klubowe zawody paintballowe prowadzone z inicjatywy Stowarzyszenia Polska Liga Paintballowa, przeznaczone dla wszystkich drużyn, rozgrywane zgodnie z regulaminem Europejskiej Federacji Paintballowej (EPBF), chyba że poniższy regulamin określa inaczej. W razie rozbieżności pomiędzy regulaminem EPBF, a niniejszym Regulaminem, zastosowanie znajdują postanowienia niniejszego Regulaminu
- 1.3. Klub - jedno- lub wielo-drużynowa organizacja zrzeszająca zawodników uprawiających różne odmiany paintballa lub występujących w kilku ligach. Każda z drużyn klubu powinna mieć unikalną nazwę, pod którą będzie występować w lidze, zawierającą obligatoryjnie wskazanie miasta - siedziby klubu.
- 1.4. Drużyna - zespół składający się z określonej liczby zawodników grającej pod wspólną nazwą. Nazwa zespołu powinna zawierać unikalną nazwę, nazwę klubu oraz miasto siedziby klubu (np. R1 Ranger Warszawa, 2easy Virst Łódź). Nazwa nie może zostać zmieniona w trakcie trwania sezonu ligowego.
- 1.5. Skład - ogół zawodników danej drużyny zgłoszonych w danym turnieju.
- 1.6. Reprezentant drużyny - wybrany członek zespołu upoważniony do reprezentowania drużyny, dysponowania nazwą, kontaktów z ligą, sędziami oraz innymi drużynami.
- 1.7. Kapitan - Kapitan, jako lider zespołu, jest odpowiedzialny za organizację, nadzór oraz dyscyplinę innych członków drużyny.
- 1.8. Zawodnik - gracz paintballowy posiadający ważną licencję uprawniającą do udziału w rozgrywkach paintballowych sankcjonowanych przez Polską Ligę Paintballową.
- 1.9. Pomocnik drużyny (pit crew) - osoba pomagająca zawodnikom w przerwach pomiędzy poszczególnymi punktami w meczu.
- 1.10. Lista zawodników (roster) - lista wszystkich graczy danej drużyny zgłoszona w danym sezonie w lidze PLP.

- 1.11. Organizacje partnerskie:
 - 1.11.1. Partnerzy techniczni - podmioty będą dostawcami usług lub podwykonawcami dla ligi PLP.
 - 1.11.2. Dostawcy kulek - podmioty dostarczające kulki dla ligi PLP.
- 1.12. Kategoria zawodnika/drużyny:
 - 1.12.1. PRO - zawodnicy oraz drużyny, które występowały i były klasyfikowane w 1 i 2 lidze PLP w ciągu ostatnich 5 lat rozgrywek.
 - 1.12.2. Amator - zawodnicy oraz drużyny, które nie uczestniczyły w rozgrywkach PLP przed 2021 rokiem.

2. Warunki uczestnictwa w lidze PLP, uprawnienia i obowiązki poszczególnych uczestników rozgrywek PLP

- 2.1. Reprezentant drużyny ma obowiązek zarejestrować drużynę w danych rozgrywkach PLP z pełną listą zawodników przypisanych do danej drużyny oraz ze wskazaniem dywizji w której zamierza uczestniczyć.
- 2.2. Reprezentant drużyny ma obowiązek zgłosić Skład przed każdymi Rozgrywkami PLP przed rozpoczęciem turnieju.
- 2.3. Reprezentant drużyny ma obowiązek opłacić wpisowe w wysokości przewidzianej dla danej ligi w sposób oraz terminie wyznaczonym przez PLP.
- 2.4. Kapitan powinien być zaznajomiony z Zasadami i Regulacjami turnieju.
- 2.5. Kapitan nie może ingerować w pracę sędziów. Wszystkie niezbędne informacje otrzyma on od sędziego głównego lub przedstawicieli organizatora. Jest on jedyną osobą autoryzowaną do dyskusji z sędzią głównym oraz władzami turnieju.
- 2.6. Kapitan musi być obecny na odprawie kapitanów i odprawie technicznej (jeśli taka ma miejsce)
- 2.7. Kapitan jest odpowiedzialny za:
 - 2.7.1. Podpisywanie protokołów meczowych,
 - 2.7.2. Odwoływanie się do komisji odwołań,
 - 2.7.3. Pozostałe uprawnienia i obowiązki wynikające z regulaminu EPBF.
- 2.8. Reprezentanci drużyn oraz trenerzy, którzy dopuszczają się łamania reguł i regulacji turniejowych, zostaną ostrzeżeni lub zawieszani w udziale w turnieju. W czasie nieobecności trenera (reprezentanta) jego obowiązki wypełnia kapitan.
- 2.9. Zawodnik ma obowiązek zapoznać się i stosować zasady wynikające z niniejszego regulaminu PLP oraz regulaminu EPBF.

- 2.10. Zawodnik zobowiązany jest do używania wyłącznie sprzętu, który spełnia polskie normy prawne oraz posiada odpowiednie homologacje i certyfikaty.
- 2.11. Zawodnik jest zobowiązany do posiadania ubezpieczenia NNW oraz KL na każdych rozgrywkach PLP.
- 2.12. Zawodnik zobowiązany jest do złożenia pisemnego oświadczenia potwierdzającego wiedzę na temat ryzyka związanego z udziałem w paintballowych zawodach sportowych. Oświadczenie takie musi zostać złożone w biurze zawodów przed rozpoczęciem turnieju.
- 2.13. Nieprzestrzeganie zasad i regulacji turniejowych, może prowadzić do kar.
- 2.14. Pomocnicy drużyny są częścią drużyny i są odpowiedzialni za pomoc w przygotowaniu się zawodników pomiędzy rundami i grami. Tylko na podstawie ważnych identyfikatorów i zezwoleń możliwe jest przebywanie na terenie przeznaczonym dla zawodników. Każda Pomocnik drużyny jest zobowiązana do posiadania identyfikatora. Reprezentant drużyny zgłasza Pomocników drużyny wraz ze zgłoszeniem Składu przed rozpoczęciem rozgrywek. Koszt identyfikatora dla Pomocnika drużyny wynosi 20zł.
- 2.15. Tylko na podstawie ważnych identyfikatorów i zezwoleń możliwe jest przebywanie na terenie przeznaczonym dla zawodników. Każdy zawodnik jest zobowiązany do posiadania identyfikatora upoważniającego do brania udziału w rozgrywkach danej lidze PLP w danej drużynie, w której został zgłoszony przez reprezentanta drużyny.
- 2.16. Po identyfikatory można zgłaszać się online na stronie ligi lub na miejscu turnieju. Cena identyfikatora wynosi 50 zł.
- 2.17. Zawodnicy, którzy wystartują lub zarejestrują się pod fałszywym nazwiskiem, zostaną zawieszani (zakaz udziału) na co najmniej 5 turniejów PLP.
- 2.18. Zawodnik zobowiązany jest do dbania o dobry wizerunek PLP, oraz przestrzegania zasad fair play i niniejszego regulaminu.
- 2.19. PLP zobowiązana jest do przeprowadzenia rozgrywek, które w najbardziej sprawiedliwy sportowy sposób wyłonią Mistrza Polski we wszystkich rozgrywanych kategoriach.
- 2.20. Liga PLP biorąc pod uwagę ranking z poprzedniego sezonu oraz uwzględniając nadzwyczajne okoliczności udziela licencji danej drużynie do udziału w konkretnej lidze PLP.

- 2.21. Liga PLP z ramienia EPBF zajmuje się doborem, kształceniem oraz organizacją i certyfikacją ekipy sędziowskiej dla wszystkich krajowych rozgrywek.
- 2.22. Liga zobowiązuje się do dbania o najwyższą jakość organizacji turniejów w tym w szczególności dobór profesjonalnych partnerów technicznych.

3. Procedura rejestracji zawodników

- 3.1. Reprezentant drużyny ma obowiązek zarejestrowania zawodników poprzez oficjalną stronę ligi PLP.
- 3.2. Rejestracja drużyny na stronie ligi PLP zostanie umożliwiona tylko drużynom z opłaconym wpisowym na dany turniej lub turnieje.
- 3.3. Regulacje dotyczące rejestracji drużyny oraz zawodników:
 - 3.3.1. Rejestracji zawodników oraz drużyn należy wykonać poprzez stronę PLP.
 - 3.3.2. Zarówno w przypadku rejestracji nowej, jak i istniejącej drużyny, osoba zarządzająca profilem drużyny powinna zwrócić uwagę na prawidłowe podanie nazwy drużyny, zgodnie z regulaminem PLP (w szczególności punkt 1.4 regulaminu: ...Nazwa zespołu powinna zawierać unikalną nazwę, nazwę klubu oraz miasto siedziby klubu...). Drużynom które nie uzupełnią profilu w prawidłowy sposób nie zostanie umożliwiona rejestracja. Zmiana nazwy drużyny w trakcie trwania sezonu nie jest możliwa.
 - 3.3.3. Zawodnicy zobowiązani są do umieszczenia zdjęcia przedstawiającego wyłącznie twarz zawodnika, która nie jest zasłonięta żadnym przedmiotem (maska, okulary, chusta, czapka, itp.).
- 3.4. Reprezentant drużyny ma obowiązek odebrania i opłacenia wszystkich zamówionych ID przed rozpoczęciem turnieju.
- 3.5. Drużyna zobowiązana jest do rejestracji składu przed każdym turniejem w biurze zawodów.

4. Regulacje dotyczące listy zawodników:

- 4.1. Wszyscy zawodnicy drużyny, biorący udział w rozgrywkach PLP, powinni być dodani do listy zawodników.
- 4.2. Tylko osoby wpisane na listę (Roster) jako zawodnicy, mają prawo grać na turnieju PLP.
- 4.3. Żaden zawodnik nie może pojawić się jednocześnie na listach zawodników więcej niż jednej drużyny. (dotyczy drużyn grających w obrębie jednej ligi)

- 4.4. Regulacje ligi PLP w zakresie listy zawodników (rosterów) zostały zmodyfikowane i stanowią odstępstwo od przyjętego regulaminu EPBF z 2014 roku. Liga PLP dopuszcza możliwość udziału zawodników w rozgrywkach więcej niż jednej ligi/drużyny zgodnie z następującymi zasadami:
- 4.4.1. Tylko jeden zawodnik z wyższej ligi może wystąpić w składzie drużyny z ligi niższej (przykładowo w drugiej lidze może wystąpić tylko jeden zawodnik z pierwszej ligi).
 - 4.4.2. O możliwości uczestnictwa zawodnika występującego w więcej niż jednej lidze/drużynie zgodnie z zapisami regulaminu, decyduje ranking po zakończonym turnieju.
 - 4.4.3. Żaden zawodnik z kategorii PRO nie może wystąpić w składzie drużyny z kategorii Amator.
 - 4.4.4. Zawodnik z kategorii Amator, może wystąpić w rozgrywkach PRO w składzie siostrzanej drużyny w sezonie, bez zmiany kategorii zawodnika na PRO.
- 4.5. Zawodnikiem w kategorii Amator może zostać wyłącznie zawodnik, który nie był klasyfikowany w PLP jako zawodnik 1 lub 2 ligi w ciągu ostatnich 5 lat rozgrywek.
- 4.6. Powyższe regulacje dają możliwość udziału zawodnikom w poszczególnych rozgrywkach, jednakże nie uwzględniają możliwości wystąpienia konfliktu w rozpiskach meczów. Liga PLP uwzględnia możliwość wystąpienia takiego konfliktu przy układaniu rozpiski meczów i planu turniejowego.
- 4.7. Dopuszczalne zmiany w składach i listach zawodników(transfery):
- 4.7.1. Lista zawodników jest otwarta i może być modyfikowana przed każdym turniejem z wyjątkiem finałowego.
 - 4.7.2. Lista zawodników na turniej finałowy musi być zgłoszona nie później niż na dzień przed rozpoczęciem trzeciego turnieju.
 - 4.7.3. W obrębie jednego klubu dopuszczalne są przesunięcia zawodników pomiędzy siostrzanymi drużynami bez naruszenia zasad punktu regulaminu 4.4.1 z uwzględnieniem zasad zawartych w punktach 4.6.1 oraz 4.6.2.
- 4.8. Dopuszczalna liczba zawodników na listach zawodników oraz w składach:
- 4.8.1. Dla drużyn pięciosobowych lista zawodników(roster) może zawierać maksymalnie 12 zawodników. Skład zgłoszony do turnieju może zawierać maksymalnie 10 zawodników.

- 4.8.2. Dla drużyn trzyosobowych lista zawodników(roster) jest otwarta. Skład zgłoszony do turnieju może zawierać maksymalnie 6 zawodników.
- 4.9. Nie jest dopuszczalne zarejestrowanie nowej drużyny składającej się z więcej niż dwóch zawodników drużyny występującej w aktualnym rankingu PLP.

5. Regulacje dotyczące spadków i awansów

- 5.1. Po każdym turnieju zwycięzca turnieju w kategorii PRO awansuje do wyższej ligi o ile jest rozgrywana.
- 5.2. Po każdym turnieju drużyna z najslabszym wynikiem w kategorii PRO spada do niższej ligi o ile jest rozgrywana.
- 5.3. Każda drużyna z kategorii amator, będąca zwycięzcą swojej ligi na koniec sezonu obligatoryjnie awansuje do rozgrywek kategorii PRO.

6. Kulki

- 6.1. Na turniejach PLP oraz podczas trwania wszelkich zawodów sankcjonowanych przez PLP można używać kulek własnych lub zakupionych poza turniejem, z zastrzeżeniem, że:
- 6.1.1. Kulki muszą być klasy turniejowej lub przynajmniej rekreacyjnej,
- 6.1.2. Nie dopuszcza się kulek field, seconds,
- 6.1.3. Będą to wyłącznie kulki o ekologicznym i nie brudzącym trwale wypełnieniu na bazie PEG (zabronione kulki z olejem), spełniającym krajowe normy i wymogi prawne.
- 6.1.4. Nie dopuszcza się kulek z czerwonym kolorem wypełnienia.

7. Wpisowe:

- 7.1. Dla drużyn pięcioosobowych wpisowe za sezon wynosi odpowiednio:
- 7.1.1. Pierwsza Liga PRO – 6000 zł płatne z góry przed pierwszym turniejem;
- 7.1.2. Druga Liga PRO – 4600 zł płatne z góry przed pierwszym turniejem, lub 1400 zł za turniej płatne z góry przed każdym turniejem;
- 7.1.3. Liga Amator – 3600 zł płatne z góry przed pierwszym turniejem, lub 950 zł za turniej płatne z góry przed każdym turniejem;
- 7.2. Dla drużyn trzyosobowych wpisowe za sezon wynosi odpowiednio:
- 7.2.1. PLP3 PRO – 2400 zł płatne z góry przed pierwszym turniejem, lub 600 zł za turniej płatne z góry przed każdym turniejem;

- 7.2.2. PLP3 Amator – 1900 zł płatne z góry przed pierwszym turniejem, lub 500 zł za turniej płatne z góry przed każdym turniejem;
- 7.3. Wpisowe należy wpłacać na konto:

Stowarzyszenie Polska Liga Paintballowa
ul. Batorego 16 lok 126
02-591 Warszawa
ING 42 1050 1520 1000 0090 7255 1691

8. Format poszczególnych lig:

- 8.1. We wszystkich rozgrywkach fazy eliminacyjnej PLP dopuszcza się remisy.
- 8.2. **Pierwsza Liga:**
- 8.2.1. pucharowy system rozgrywek,
 - 8.2.2. dywizja zamknięta,
 - 8.2.3. 8 drużyn, dwie grupy każdy z każdym,
 - 8.2.4. **mercy 5,**
 - 8.2.5. **3 faty** na zawodnika,
 - 8.2.6. czas rozgrywek 10 minut,
 - 8.2.7. mecze rozgrywają się na tzw. zakładkę,
 - 8.2.8. zmiana stron co jeden punkt
- 8.3. **Druga Liga:**
- 8.3.1. pucharowy system rozgrywek,
 - 8.3.2. dywizja otwarta,
 - 8.3.3. 12 drużyn,
 - 8.3.4. w zależności od ilości drużyn rozgrywki będą prowadzone na podstawie odpowiedniego schematu z załącznika,
 - 8.3.5. **mercy 4,**
 - 8.3.6. **3 faty** na zawodnika,
 - 8.3.7. czas rozgrywek 8 minut,
 - 8.3.8. mecze rozgrywają się na tzw. zakładkę,
 - 8.3.9. zmiana stron co jeden punkt
- 8.4. **PLP5 Amator:**
- 8.4.1. pucharowy system rozgrywek,
 - 8.4.2. dywizja otwarta,
 - 8.4.3. 12 drużyn,
 - 8.4.4. tylko dla zawodników nie uczestniczących w rozgrywkach Pierwszej i Drugiej Ligi PLP oraz PLP3 PRO,

- 8.4.5. w zależności od ilości drużyn rozgrywki będą prowadzone na podstawie odpowiedniego schematu z załącznika,
- 8.4.6. **mercy 3,**
- 8.4.7. **2 faty** na zawodnika,
- 8.4.8. czas rozgrywek 8 minut,
- 8.4.9. mecze rozgrywają się na tzw. zakładkę,
- 8.4.10. zmiana stron co jeden punkt
- 8.5. **PLP3:**
 - 8.5.1. pucharowy system rozgrywek,
 - 8.5.2. dywizja otwarta,
 - 8.5.3. maksymalnie 12 drużyn,
 - 8.5.4. w zależności od ilości drużyn rozgrywki będą prowadzone na podstawie odpowiedniego schematu z załącznika,
 - 8.5.5. **mercy 4,**
 - 8.5.6. **3 faty** na zawodnika,
 - 8.5.7. czas rozgrywek 6 minut,
 - 8.5.8. mecze rozgrywają się na tzw. zakładkę,
 - 8.5.9. zmiana stron co jeden punkt
- 8.6. **PLP3 Amator:**
 - 8.6.1. pucharowy system rozgrywek,
 - 8.6.2. dywizja otwarta,
 - 8.6.3. tylko dla zawodników nie uczestniczących w rozgrywkach Pierwszej i Drugiej Ligi PLP oraz PLP3 PRO,
 - 8.6.4. maksymalnie 12 drużyn,
 - 8.6.5. **mercy 3,**
 - 8.6.6. **2 faty** na zawodnika,
 - 8.6.7. czas rozgrywek 6 minut,
 - 8.6.8. mecze rozgrywają się na tzw. zakładkę,
 - 8.6.9. zmiana stron co jeden punkt

9. Punktacja i rozstrzyganie remisów

- 9.1. Punktacja za mecz:
 - 9.1.1. 5 punktów za wygrany mecz,
 - 9.1.2. 1 punkt za remis,
 - 9.1.3. 0 punktów za przegraną
- 9.2. Drużynom zliczane są zdobyte oraz stracone punkty w meczu.
- 9.3. Rozstrzyganie remisów w eliminacjach
 - 9.3.1. Suma zdobytych punktów za wygrane, zremisowane i przegrane mecze.
 - 9.3.2. Bezpośredni mecz pomiędzy drużynami.
 - 9.3.3. Jeżeli trzy drużyny uzyskały tę samą liczbę dużych punktów (punkty za zwycięstwo i remis) decydująca jest średnia różnica w zdobytych i straconych punktach na mecz. Jest to suma wszystkich zdobytych punktów "minus" suma wszystkich straconych punktów "dzielona" przez ilość rozegranych meczów w grupie. Wynik różnicy sum może być ujemny.
 - 9.3.4. Pozycja w rankingu przed turniejem.

10. Klauzula o sportowej postawie i przeciwdziałaniu zachowaniom godzącym w dobry wizerunek paintballa

- 10.1. Zawodnik PLP jest zobowiązany swą postawą do dbania o dobry wizerunek paintballa oraz ligi PLP, nie tylko podczas trwania zawodów ale również na forum publicznym, w portalach społecznościowych oraz życiu codziennym. Zachowanie godzące w ten wizerunek będące wynikiem działania mającego miejsce poza zawodami PLP może być również podstawą do zawieszenia lub dyskwalifikacji zawodnika z ligi PLP.

11. Postanowienia końcowe

- 11.1. Niniejszy Regulamin może ulec zmianie w przypadku dostosowania do zmian w regulaminie EPBF, zmiany przepisów prawnych oraz nadzwyczajnych okolicznościach. Informacja o treści zmian Regulaminu zostanie przekazana poprzez umieszczenie przez PLP na stronie www.plp.pl oraz wiadomości o zmianie Regulaminu, zawierającej zestawienie zmian Regulaminu i utrzymanie tej informacji na stronie www.plp.pl przez okres, co najmniej 14 kolejnych dni kalendarzowych. W razie zmiany Regulaminu w trakcie trwania Rozgrywek PLP stosuje się postanowienia Regulaminu obowiązujące na dzień rozpoczęcia Rozgrywek PLP.