

Regulamin Polskich Rozgrywek Speedway Turbo Sliders

Dział

I

Przepisy ogólne

Art. 1

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje we wszystkich oficjalnych rozgrywkach STS. Rozgrywki oficjalne to:

- Liga Polska (2 dywizje)
- Liga Miast (2 dywizje)
- Indywidualne Mistrzostwa Polski (IMP)
- Mistrzostwa Polski Par Klubowych (MPPK)
- Złoty Kask (ZK)
- Kryterium Asów (KA)
- Indywidualne Mistrzostwa Polski Juniorów (IMPJ)
- Grand Prix (GP)

2. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o:

- "Grze" - należy przez to rozumieć mod Speedway do gry Turbo Sliders,
- "Rozgrywkach" - należy przez to rozumieć jakiegokolwiek zawody organizowane lub

zarządzane przez Radę Ligi Polskich Rozgrywek Speedway Turbo Sliders,

- "Graczu" - należy przez to rozumieć uczestnika Rozgrywek,
- "Teleporcie" - należy przez to rozumieć odbicie się od siebie dwóch lub większej ilości zawodników, w wyniku którego którykolwiek z nich traci chwilowo kontrolę nad motorem.
- "Pierwszym łuku" - należy przez to rozumieć fragment toru, który zaczyna się i kończy w miejscu wyznaczonym przez linię prostopadłą przeprowadzoną przez linię (krawędzi) wewnętrznego krawężnika toru i linię zewnętrzną wyznaczoną przez bandę bezpieczeństwa, w miejscach kończących/rozpoczynających ich wzajemną równoległość.

3. Komunikaty wydawane przez Radę Ligi stanowią integralną część Regulaminu.

4. Formularz IP: a) Formularz IP jest wymagany dla Ligi Polskiej i Ligi Miast oraz rozgrywek IMP, MPPK, ZK i KA. b) Należy go podpisać przed startem do 1 biegu. c) Gracz, który nie podpisze formularza nie może startować w zawodach, oprócz wyjątkowych sytuacji zgłoszonych do Rady Ligi. Wyjątkową sytuacją nie jest obowiązujący ban na Forum Ligi, jednak nie dotyczy to miesięcznych banów za przekroczenie limitów warnów. W przypadku nie podpisania formularza przed startem pierwszego biegu, punkty gracza, który weźmie udział w meczu, będą anulowane. d) Jeżeli w trakcie meczu IP zawodnika się zmieni, zobowiązany on jest to wprowadzania zmiany, poprzez dodanie kolejnego.

Art. 2

1. Uczestnictwo w Rozgrywkach jest całkowicie bezpłatne i równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.

Art. 3

1. Oficjalna strona Rozgrywek znajduje się pod adresem: www.sts-pl.eu.
2. Oficjalne forum Rozgrywek znajduje się pod adresem: www.sts-pl.eu/forum.

Dział II

Kierownictwo Ligi

Art. 4

1. Władzę nad Ligą sprawuje Rada Ligi. 2. Rada Ligi dobiera sobie grono pomocników, przydzielając im odpowiednie kompetencje i zadania. 3. W przypadku rezygnacji jednego z członków Rady o jego ewentualnym zastępstwie decydują pozostali Radni. 4. Ordynacja wyborcza ogłaszana jest w formie Komunikatu.

Dział III

Zasady Rozgrywek

Art. 5

1. Rada Ligi wydaje przed sezonem Komunikaty określające:
- Terminarz i termin rozpoczęcia Rozgrywek wymienionych w Art. 1.
 - Strukturę podziału na ligi i klasyfikację wyjściową.
 - System awansów i spadków.
 - Szczególne zasady rozgrywania Ligi Miast.

Art. 6

1. Uczestnictwo w zawodach rozgrywanych w ramach Rozgrywek, wymaga obowiązkowej obecności na stosownych kanałach meczowych na slacku (www.stspleu.slack.com). Dla meczy ligowych są to ostatnie cyfry programu meczowego (ID), zaś dla zawodów indywidualnych kanały podawane są na forum Rozgrywek. Wyjątek stanowi krótkotrwała nieobecność na czas objechania biegu.

Uczestnictwo w Rozgrywkach

Art. 7

1. Gracz musi używać tylko jednego nicku, który jest taki sam na forum Rozgrywek, na slacku i serwerze podczas rozgrywania zawodów w ramach Rozgrywek. 2. Zmiana nicku jest zabroniona. 3. W szczególnych przypadkach Rada Ligi może zażądać zmiany zarejestrowanego nicku. 4. W przypadku chęci uczestniczenia w Rozgrywkach osób korzystających z tego samego adresu IP, fakt taki musi być zgłoszony Radzie Ligi przed rozegraniami zawodów w ramach Rozgrywek. Rada ma prawo w każdej chwili sprawdzić wiarygodność takich graczy i zabronić im udziału w Rozgrywkach w przypadku uzasadnionego podejrzenia złamania Regulaminu.

Drużyny

Art. 8

1. Rada Ligi, w formie Komunikatów:

- Podaje termin początkowy i końcowy zgłaszania drużyn do Ligi Polskiej oraz Ligi Miast, warunki przyjęcia oraz kryteria, które muszą być spełnione.

- Przyznaje licencje przyjętym drużynom. 2. Zmiana nazwy drużyny, która została zaakceptowana w momencie udzielenia licencji jest możliwa wyłącznie w przerwie pomiędzy sezonami. W przypadku gdy zespół zmienia nazwę i jest przejmowany przez nową osobę równoznaczne jest to z rozpoczęciem nowego sezonu w najniższej klasie rozgrywkowej.

Art. 9

1. Trenerem i zastępcą Trenera mogą być tylko zawodnicy danej drużyny (w wyjątkowych przypadkach, tylko po akceptacji wniosku przez Radę Ligi, Trenerem może zostać ktoś spoza drużyny).

2. Do obowiązków Trenera, a w przypadku jego nieobecności - zastępcy Trenera, należy:

- Akceptowanie kontraktów graczy.
- Ustalanie terminów meczów ligowych.
- Wyznaczanie reprezentantów drużyny do poszczególnych Rozgrywek.
- Zapewnienie obsady sędziowskiej na zawody organizowane przez drużynę w ramach Rozgrywek Ligi Polskiej oraz Ligi Miast. Niedopełnienie tego obowiązku po czasie 15 minut od planowanego rozpoczęcia meczu skutkuje karą walkowera dla drużyny gospodarzy (0:40).
- Podawanie Sędziemu Głównemu w czasie zawodów obsady biegów nominowanych zgodnie z zasadami

Rozgrywek.

- Trener może zgłosić zmianę w biegu w ciągu 30 sekund od podania programowej obsady przez bota.
- W przypadku złożenia dymisji z pełnienia funkcji - wskazanie na forum w dziale dla Trenerów ustalonego następcy wraz z oświadczeniem następcy o objęciu funkcji.
- Akceptowanie meczów w kalendarzu na stronie głównej STS.
- Zgłaszanie Radzie Ligi wszelkich podejrzeń odnośnie tzw. multikont w swojej drużynie.
- Przy zakładaniu nowego zespołu Trener, który zgłosił ją do procesu licencyjnego jest zobowiązany pozostać w drużynie do końca sezonu.

Art. 10

1. Gracz może podpisać kontrakt tylko w jednej drużynie w Lidze Polskiej oraz Lidze Miast. Kontrakt obowiązuje na czas trwania jednego sezonu i jest ważny po zatwierdzeniu go przez Trenera. 2. Zawodnik może zerwać kontrakt tylko raz, gdy spełnia jeden z następujących warunków (dotyczy Ligi

Polskiej):

- w dowolnym momencie sezonu, jeśli nie odjechał ani jednego biegu w lidze.
- do czasu zakończenia 7 kolejki rozgrywek, jeśli jest w statystykach wśród zawodników nieklasyfikowanych. 3. Temat zrywania kontraktów znajduje się na forum: <http://sts-pl.eu/forum/viewtopic.php?t=4854> 4. Zawodnik nie może zerwać kontraktu w Lidze Miast.

Sędziowie

Art. 11

1. Do obowiązków Sędziego Głównego należy:

- Podejmowanie obiektywnych decyzji i rozstrzyganie spraw spornych powstałych w czasie zawodów w ramach Rozgrywek na podstawie Regulaminu.
- Udostępnienie serwera na czas trwania zawodów.
- Posiadanie "bota", odpowiedzialnego za przekazywanie informacji z serwera m.in. o kolejności w wyścigu (wykaz "botów" przedstawia Rada Ligi w specjalnym Komunikacie). Brak "bota" na meczu jest możliwy tylko w przypadku porozumienia obu Trenerów.
- Powiadomienie o braku któregokolwiek z Graczy na serwerze w czasie 30 sekund od podania ostatecznej obsady biegu, a następnie oczekiwanie na jego połączenie z serwerem przez kolejne 30 sekund pod rygorem startu biegu bez tego zawodnika lub zawodników.
- Upomnienie zawodnika w przypadku próby startu w kasku o niejednolitym kolorze.
- Ustawienie zawodników na stosownych polach startowych, a w przypadku gdy w Rozgrywkach Ligowych zawodników na starcie jest trzech ustawienie ich w taki sposób, aby zawodnicy z jednej drużyny nie startowali z pól sąsiadujących.
- W przypadku awarii "bota" podawanie oficjalnej kolejności oraz czasu zwycięzcy po każdym biegu.
- Weryfikacja kolejności w przypadku ewidentnego nie zaliczenia okrążenia przez grę oraz w przypadku gdy zawodnik przejechał przez trawę i kontynuował bieg.
- Nie przerywanie biegu jeżeli sędzia nie jest pewien, czy zaistniała na torze sytuacja jest niezgodna lub zgodna z Regulaminem. Sędzia powinien wówczas sprawdzić powtórkę biegu i podjąć decyzję o zaliczeniu kolejności lub powtórzeniu biegu.
- Zapisywanie wszystkich biegów zawodów.
- Zapisywanie logów z zawodów.
- Ponowne uruchamianie serwera po każdym biegu z wyjątkiem biegów powtarzanych.
- **W przypadku wykluczenia ktoregoś z graczy i powtórki wyścigu w trzyosobowym składzie wybranie odpowiedniego toru i ustawienie zawodników z wolnym polem po wykluczonym zawodniku.**
- **W przypadku wykluczenia więcej niż jednego gracza - przesuwanie zawodników do kredy.**
- Sędzia zawodów jest zobowiązany do udostępnienia miejsca na serwerze (w roli widza) dla STS TV tylko po wyrażeniu zgody obu trenerów.

Sytuacje i zachowanie na torze

Art. 12

1. Sędzia Główny zarządza powtórkę biegu w pełnym składzie, gdy:

- Co najmniej jeden zawodnik posiada zły kask, bieg należy przerwać bezpośrednio po uruchomieniu startu do biegu.
- **Co najmniej jeden zawodnik tuż przed startem zgłosi wybór złego motoru.**
- Trener w czasie krótszym niż 30 sekund od podania programowej obsady biegu na kanale na slacku zdążył zgłosić zmianę zawodnika, a bieg został rozegrany w pierwotnej obsadzie.

- Zawodnicy wystartowali z pól niezgodnych z programem.
- W wyniku Teleportu jeden lub większa liczba zawodników wpadnie w trawę lub w bandę na pierwszym łuku.
- Trener jednej z drużyn nie zgadza się z decyzją Sędziego Głównego i wnioskuje o powtórkę na potrzeby składanego przez niego protestu (w program zostaje wpisana kolejność uznana przez Sędziego Głównego).

Art. 13

1. Sędzia Główny zarządza powtórkę biegu i wyklucza zawodnika, który nie wystartuje spod taśmy z powodu rozłączenia z serwerem lub z własnej woli do momentu, gdy pozostali zawodnicy rozpoczną drugie okrążenie. 2. Sędzia Główny zarządza powtórkę biegu i wyklucza do końca zawodów zawodnika, który próbuje startować na nieaktualnej lub zmodyfikowanej wersji gry.

Art. 14

1. Sędzia Główny zarządza powtórkę biegu i wyklucza do końca zawodów zawodnika, który:

- Zawraca i jedzie pod prąd.
- Jest dublowany i przeszkadza innym zawodnikom w jeździe.
- Stoi w trawie lub w bandzie, przeszkadzając uczestnikom biegu.
- Wychodzi i wchodzi na serwer w trakcie biegu.

• W danych zawodach dwukrotnie wyszedł z serwera w trakcie biegu. Po pierwszym wyjściu zawodnik otrzymuje upomnienie od Sędziego Głównego. 2. Za zawodnika wykluczonego do końca zawodów nie można wprowadzać zmian.

Zawody

Art. 15

1. Trenerzy ustalają między sobą datę i godzinę rozegrania meczu ligowego danej kolejki w ramach terminarza. 2. Trener drużyny gospodarzy podaje w kalendarzu na stronie głównej ustalony termin. 3. Obowiązkiem Trenera gości jest ten termin potwierdzić, nie potwierdzenie meczu nie skutkuje walkowerem. **4. Jeśli Trenerzy porozumieją się w sprawie rozegrania meczu poza datą rozegrania danej kolejki informują o tym w odpowiednim temacie na forum.** 5. Nieustalenie terminu przez Trenerów w wyznaczonej dacie rozegrania danej kolejki powoduje automatyczne ustalenie meczu na termin rezerwowany danej kolejki. 6. W szczególnych przypadkach termin rozegrania meczu ligowego może zostać wyznaczony przez Radę Ligi.

Art. 16

1. W Rozgrywkach zawodnicy zobowiązani są startować w kaskach o jednolitych kolorach. 2. Kolory obowiązujące w Rozgrywkach to: czerwony, niebieski, żółty, biały. 3. Zawodnik jest zobowiązany do dobrania koloru stosownie do obsady biegu podanej przez bota.

Art. 17

1. Drużyna musi dysponować minimalną liczbą zawodników w Rozgrywkach drużynowych, która wynosi odpowiednio:

- W meczu ligowym - 5 zawodników lub 4 + „z/z”.
 - W Mistrzostwach Polski Par Klubowych - 2 zawodników.
2. W przypadku braku liczby zawodników wskazanej powyżej, Trener lub zastępca Trenera drużyny kompletuje jej skład w nieprzekraczalnym terminie

15 minut liczonym od oficjalnej godziny rozpoczęcia zawodów. 3. W przypadku meczu ligowego i braku wymaganej liczby zawodników udokumentowanej podpisaniem formularza w terminie 15 minut liczonym od oficjalnej godziny rozpoczęcia zawodów, Trener lub zastępca Trenera drużyny przeciwnej ma prawo do wnioskowania o walkower dla swojego zespołu. **4. W przypadku Mistrzostw Polski Par Klubowych dopuszcza się start jednego zawodnika drużyny, jeśli zgodę na jego udział wyrażą wszyscy Trenerzy zespołów uczestniczących w zawodach.** 5. W przypadku Mistrzostw Polski Par Klubowych nieobecność drużyny w terminie 15 minut liczonym od oficjalnej godziny rozpoczęcia zawodów skutkuje walkowerem i wynikającymi z niego konsekwencjami, wynikającymi z Art.24.

Art. 18

1. Najpóźniej o godzinie rozpoczęcia zawodów Trenerzy podają składy drużyn, a Sędzia Główny uruchamia serwer, podaje adres IP, po czym rozpoczyna próbę serwera, która może zostać pominięta w meczach ligowych za zgodą obu Trenerów. 2. Próba odbywa się czwórkami, zgodnie z kolejnością wskazaną w programie. W meczach ligowych pierwszeństwo próby ma drużyna gości. Podczas próby zawodnicy pokonują 4 okrążenia na losowo wybranym torze. 3. Bezpośrednio po próbie następuje zaakceptowanie serwera, albo jego zmiana zgodnie z Art. 19. 4. W Lidze Polskiej, po ustaleniu serwera zgodnie z pkt 3, Trener drużyny gospodarzy podaje na kanale nazwę toru na mecz. Tor musi być wybrany z dostępnego w grze katalogu Poland. 5. Trenerzy mogą dokonać korekty w składach w czasie między podaniem nazwy toru, a ogłoszeniem programowej obsady pierwszego biegu, jednak tylko między pozycjami 1-8 bądź 9-16. W przypadku gdy drużyna rozpoczęła mecz w mniej niż 8 osób zawodnika można dopisać w trakcie całego meczu w wolne miejsce w obsadzie z zastrzeżeniem Art. 17.1. Zawodnika spoza podanego składu można wpisać do programu zamiast jednego z wcześniej awizowanych graczy jedynie za zgodą Trenera drużyny przeciwnej.

Art. 19

1. Serwer musi zostać zmieniony, jeżeli po próbie skarży się na niego 2 zawodników gości i wnioskuje o jego zmianę Trener. 2. Serwer alternatywny musi zaproponować Trener wnioskujący o zmianę w czasie nie dłuższym niż 2 minuty, jednakże zawsze prawo pierwszeństwa w tej sprawie ma Trener gospodarzy.

Art. 20

1. Sędzia Główny jest zobowiązany do uruchomienia serwera niezwłocznie po podaniu ostatecznej obsady programowej. 2. Zawodnik łączy się z serwerem w nieprzekraczalnym czasie 1 minuty od podania obsady przez bota. 3. W przypadku braku możliwości połączenia się z serwerem i kiedy jest to wina Sędziego Głównego termin wskazany powyżej ulega odpowiedniemu przedłużeniu.

Art. 21

1. W meczach ligowych każdej z drużyn przysługuje prawo do dwóch przerw w zawodach, o długości dwóch minut każda. 2. Wniosek o przerwę może zgłosić tylko Trener (w przypadku jego nieobecności jego zastępca) po ogłoszeniu wyników danego biegu przez Sędziego Głównego. 3. Przerw nie można łączyć.

Art. 22

1. Zawodnik startuje w meczu ligowym:

- Zgodnie z programem i przeprowadzanymi zmianami zwykłymi dla numerów 7,8 i 15,16 -

maksymalnie 5 razy.

- Jako rezerwa taktyczna (w przypadku, gdy jego drużyna przegrywa różnicą minimum 6 punktów) - 1 raz.
 - **Jako rezerwa zastępująca - 1 raz. Jej zasady określone są Komunikatem Rady.**

Zawodnik otrzymuje:

- 3 punkty za 1. miejsce w biegu.
 - 2 punkty za 2. miejsce w biegu.
 - 1 punkt za 3. miejsce w biegu.
 - 0 punktów za 4. miejsce w biegu.
3. W biegach nominowanych Trener ustala obsadę według punktacji w meczu, desygnując zawodników kolejno od najmniejszej sumy zdobytych punktów do największej, nie uwzględniając punktów bonusowych. 4. Zawodnik, który pomimo obowiązku wynikającego z programu nie łączy się z serwerem w celu odbycia biegu otrzymuje "NS" (nie startował), zawodnik który połączył się, a nie wystartował otrzymuje "W" (wykluczenie).

Tabele ligowe

Art. 23

1. Drużyna otrzymuje do tabeli:

- Za zwycięstwo w meczu ligowym - 2 duże punkty oraz odpowiednią liczbę małych punktów (ich liczba wynika z różnicy między punktami zdobytymi i straconymi przez drużynę).
- Za remis w meczu ligowym - 1 duży punkt.

• Za porażkę w meczu - 0 dużych punktów oraz odpowiednią liczbę ujemnych małych punktów (ich liczba wynika z różnicy między punktami zdobytymi i straconymi przez drużynę).

• Za lepszy bilans dwumeczu - 1 duży punkt. 2. O wyższym miejscu w tabeli na koniec sezonu decyduje większa ilość dużych punktów. 3. W przypadku równej ilości dużych punktów dwóch drużyn, o wyższym miejscu decyduje wynik dwumeczu. Jeśli wynik dwumeczu jest remisowy o wyższym miejscu decyduje liczba małych punktów. 4. Jeżeli taką samą ilość dużych punktów mają więcej niż dwie drużyny - sporządza się małą tabelkę uwzględniającą mecze między zainteresowanymi drużynami. W przypadku równej ilości dużych punktów decyduje większa ilość małych punktów. W przypadku niemożności rozstrzygnięcia o wyższym miejscu decyduje klasyfikacja wyjściowa na dany sezon.

Dział IV

Kary

Art. 24

1. Kara walkoweru polega na odjęciu drużynie 1 dużego punktu w tabeli bieżącego i następnego sezonu oraz 40 małych punktów w tabeli bieżącego sezonu.

Art. 25

1. Posługiwanie się więcej niż jednym nickiem oraz podszywanie się pod innego gracza w Rozgrywkach skutkuje zakazem udziału w Rozgrywkach na okres od jednego do pięciu sezonów oraz anulowaniem zdobytych w ten sposób punktów i tytułów. 2. Zawodnik, który dopuści się "wykradania toru" zostaje ukarany zakazem startów na okres 1 sezonu (dot. LO, LM, Rozgrywek Oficjalnych)

Art. 26

1. Trener drużyny, która poddaje mecz walkowerem co najmniej trzykrotnie w czasie trwania sezonu zostaje ukarany zakazem prowadzenia drużyny w sezonie następnym. Zmiana trenera w czasie trwania sezonu powoduje przejście walkowerów poprzednika na następcę.

Art. 27

1. Sędzia, który:

- Narusza przepisy Regulaminu zostaje ukarany zakazem startów na okres do 5 kolejek ligowych oraz zakazem pełnienia funkcji Sędziego przez okres od 2 kolejek do końca sezonu.
- Wykazuje się rażącym brakiem obiektywizmu zostaje ukarany zakazem startów na okres do 4 kolejek ligowych lub zakazem pełnienia funkcji Sędziego przez okres od 2 kolejek do końca sezonu.
 - Nie dopełnia obowiązków wynikających z Art. 11 zostaje ukarany zakazem startów na okres od 6 do 12 najbliższych kolejek ligowych lub zakazem pełnienia funkcji Sędziego na okres do jednego sezonu.

Art. 28

1. Zawodnik, który:

- Dopuszcza się czynów z Art. 14 podlega karze zakazu startów na okres 2 kolejek ligowych.
 - Dopuszcza się startu w oficjalnych Rozgrywkach STS, jednocześnie posiadając obowiązującego bana na Forum Ligi, podlega karze w postaci zakazu startów na okres jednego sezonu.

Art. 29

1. Drużyna, która przegrała w danym sezonie w Lidze Polskiej lub Lidze Miast czterokrotnie w wyniku przyznania przeciwnikowi walkoweru zostaje ukarana natychmiastowym wykluczeniem z wyżej wymienionych Rozgrywek. 2. Trener i zawodnicy wykluczonej w ten sposób drużyny mogą zostać ukarani zakazem startów na okres do 1 sezonu w kolejnym sezonie. 3. W przypadku wykluczenia drużyny w trakcie sezonu wszystkie wyniki zostają zweryfikowane na 40:0 na niekorzyść drużyny wykluczonej. 4. Trener który ukrywa "multikonto" w swojej drużynie podlega bezwzględnej karze zakazu startów na 12 kolejek ligowych, a jego zespół zostaje wykluczony z rozgrywek, w tym przypadku stosuje się Art. 29 pkt 3. 5. Drużyna gości, która celowo przedłużyła start meczu o regulaminowy czas, może zostać ukarana walkowerem na korzyść gospodarzy. 6. Jeżeli drużyna w najniższej klasie rozgrywkowej Ligi Polskiej nie zdobędzie w całym sezonie 10% punktów zwycięzcy danej ligi nie zostanie dopuszczona do procesu licencyjnego na kolejny sezon.

Art. 30

1. Drużyna, w składzie której wystartuje w Rozgrywkach zawodnik nieuprawniony, w szczególności zawieszony, z inną przynależnością klubową, bez aktywnego kontraktu, zostaje ukarana:

- W przypadku startu w Rozgrywkach ligowych - walkowerem na rzecz drużyny przeciwnej.
- W przypadku startu w Rozgrywkach poza ligowych - wykluczeniem z danego rodzaju Rozgrywek w bieżącym sezonie.

2. Trener drużyny określonej w pkt 1 zostaje ukarany zakazem startów na okres do 6 najbliższych kolejek ligowych.

Art. 31

1. Rada Ligi może, w szczególnych okolicznościach, nadzwyczajnie zaostrzyć, albo złagodzić karę. 2.

Okolicznościami łagodzącymi może być w szczególności niski stopień winy sprawcy, dotychczasowa niekaralność lub nadzwyczajne zasługi na rzecz STS-a. 3. Okolicznością zaostrzającą jest w szczególności fakt bycia już ukaranym za podobne naruszenie Regulaminu.

Dział V

Odwołania

Art. 32

1. Postępowanie w sprawie naruszenia Regulaminu podejmowane jest "na wniosek" lub "z urzędu". Postępowanie "z urzędu" wszczynane jest przez Radę Ligi po uzyskaniu informacji o naruszeniu Regulaminu. Postępowanie "na wniosek" wszczynane jest przez Komisję ds. protestów, którą tworzą wybrani przez Radnych.

Art. 33

1. Postępowanie "na wniosek" wszczynane jest w wyniku złożenia protestu. 2. Protest dotyczący sytuacji spornych może złożyć:

- Trener drużyny mający interes faktyczny w rozstrzygnięciu sprawy w przypadku zawodów drużynowych.
- Zawodnik mający interes faktyczny w rozstrzygnięciu w przypadku zawodów indywidualnych.

Art. 34

1. Protest o którym mowa w Art. 33 musi spełniać następujące wymagania:

- Zostać złożony przez osobę uprawnioną.
- Zostać złożony w ciągu 7 dni od zakończenia zawodów, których dotyczy.
- Zostać złożony w dziale dotyczącym odwołań na forum Rozgrywek.
- Zostać złożony na formularzu będącym załącznikiem do niniejszego Regulaminu.

Art. 35

1. Komisja ds. protestów rozpatruje protesty, które spełniają warunki określone w Art. 33 w ciągu 7 dni od momentu złożenia protestu i ogłasza decyzje w odpowiednim dziale na forum. 2. W sprawach:

- Pilnych Komisja ds. protestów może rozpatrzyć protest w krótszym czasie.
- Wyjątkowo zawiłych Komisja ds. protestów może przedłużyć czas rozpatrywania protestu do 10 dni od momentu złożenia.
- Protesty, które nie spełniają warunków określonych w Art. 33 zostają odrzucane przez Komisję ds. protestów, w takim przypadku pozostaje jedynie instancja odwoławcza zachowując formę Art. 34.

Art. 36

1. Osoba, która złożyła protest lub która ma interes faktyczny w rozstrzygnięciu danej sprawy może złożyć wniosek o ponowne rozpatrzenie sprawy w ciągu 2 dni od ogłoszenia decyzji w sprawie protestu. 2. Warunki określone w Art. 34 stosuje się odpowiednio dla wniosku. Wniosek musi zawierać nowe dowody lub argumentację lub nowe okoliczności sprawy albo wskazać naruszenie Regulaminu przy rozpoznawaniu

sprawy przez Komisję ds. protestów. 3. Odwołanie od decyzji Komisji ds. protestów rozpatrują wszyscy członkowie Rady Ligi.

Art. 37

1. W sprawach, których nie da się rozstrzygnąć na podstawie niniejszego Regulaminu, Komisja ds. protestów podejmuje decyzje w oparciu o Regulaminy Sportu Żużlowego oraz zasady współżycia społecznego. 2. W przypadku braku odmiennych postanowień wszelkie zmiany w Regulaminie wchodzi w życie z chwilą publikacji. Zmiany ogłaszane są w formie Komunikatów na forum. 3. Wszystkie sprawy nieopisane w niniejszym regulaminie tj. protesty, sytuacje meczowe, zachowanie na kanale na slacku, mogą zostać rozpatrzone przez Komisję ds. protestów, jeżeli osoba lub drużyna działa na niekorzyść wspólnoty STS, zamierzonym podstępem chce wykorzystać na swoją korzyść tzw. "luki regulaminowe", w takiej sytuacji Komisja ds. protestów może zastosować Art. 31. 4. Obok Regulaminu Rozgrywek STS obowiązuje także regulamin forum ligi. 5. Konta utworzone na potrzeby reklamy (grupa Partnerzy) nie mogą uczestniczyć w oficjalnych rozgrywkach Ligowych.

Załącznik do Regulaminu (protesty i odwołania - obowiązujący wzór)

Protest/Odwołanie (Komunikat nr/Decyzja nr:) (niepotrzebne usunąć)

1. Nick i drużyna składającego: 2. Dotyczy zawodów: 3. Nastąpiło naruszenie artykułu/ów Regulaminu nr: 4. Stan faktyczny (okoliczności, dowody, argumentacja): 5. W związku z naruszeniem Regulaminu wnoszę o: