

Regulamin Speedwayhax

1. Wprowadzenie

1.1. W rozgrywkach występujemy pod swoim prawdziwym imieniem i nazwiskiem. Na serwery ligowe wchodzimy również pod nazwiskiem, bez żadnych dodatkowych znaków przed nazwiskiem. Dodatkowe cyfry oraz znaki mogą występować dopiero po nazwisku. Wymagane jest także posiadanie konta na Facebook'u, w celach marketingowych, informacyjnych oraz weryfikacyjnych. Sędzia ma prawo zwrócić uwagę uczestnikowi zawodów na posiadany przez niego nick oraz poprosić o jego zmianę. Niezastosowanie się do uwag sędziego może prowadzić do ostrzeżeń (1 prośba), żółtej kartki (2 prośba), czerwonej kartki (3 prośba).

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

1.3. Oficjalna strona rozgrywek znajduje się pod adresem www.speedwayhax.com.

1.4. Zawodnik za swoje sukcesy w rozgrywkach ligowych oraz turniejach oficjalnych (organizowanych i przeprowadzanych przez Organizatorów Ligi Speedwayhax) otrzymuje wpis w kartę zawodnika.

1.5. W punktach, które nie mogą być rozstrzygnięte Regulaminem Speedwayhax nadrzędnymi zasadami są paragrafy zawarte w Regulaminie Sportu Żużlowego.

2. Kierownictwo Ligi

2.1. Władzę nad Ligą oraz nad jej organizacją sprawuje Bartosz Całusiński. W celu usprawnienia pracy Ligi zostaje powołana Rada Ligi, na określonych warunkach, zasadach oraz w jasnym celu. Pomocnicy będą mieli odpowiednie zadania.

2.2. O kadencji powołanych pomocników decyduje Właściciel Ligi.

2.3. W przypadku rezygnacji Właściciela następuje rozpisanie nowych wyborów lub przekazanie władzy nad ligą (lub jej częścią) konkretnej jednostce/podmiotowi.

2.4. Skład Rady Ligi na Sezon 09 to: Bartosz Całusiński, Jakub Fordon, Dawid Ociepa.

3. Zasady Rozgrywek

3.1. Przed sezonem Właściciel Ligi ma obowiązek podać następujące harmonogramy:

- Kalendarz Sezonu,
- Terminarze Lig,
- Składy Turniejów Oficjalnych (cyklicznych)

oraz

podać:

- System Awansów i Spadków,
- Szczegóły rozgrywania spotkań ligowych oraz turniejów.

4. System Ligowy

- 4.1.** Speedwayhax jest prowadzone w formie rozgrywek ligowych (drużynowe) oraz turniejów oficjalnych (indywidualnych lub parowych).
- 4.2.** Każde rozgrywki ligowe są prowadzone w formie systemu „każdy z każdym”. W jednej lidze może być maksymalnie 6 drużyn. Jeśli liga nie zdoła zapełnić się drużynami, to wtedy zadaniem Organizatorów jest znalezienie/uformowanie dodatkowej drużyny lub zreorganizowanie rozgrywek tak, by były one jak najbardziej zbliżone do systemu „każdy z każdym” w lidze sześciu drużynowej.

5. Tabele Ligowe

- 5.1.** Drużyna otrzymuje do tabeli:
- za wygraną zespół otrzymuje 2 duże punkty meczowe,
 - za przegraną zespół nie otrzymuje dużych punktów meczowych,
 - za remis - obie drużyny otrzymują po 1 dużym punkcie meczowym,
 - za lepszy bilans punktowy w dwumeczu wygrany zespół otrzymuje 1 duży punkt meczowy.
- Przy równej ilości dużych i małych punktów w dwumeczu, punkt bonusowy nie zostaje przyznany. Dodatkowo zespoły otrzymują małe punkty, które wynikają z różnicy między punktami zdobytymi, a straconymi przez drużynę.
- 5.2.** O wyższym miejscu w tabeli decyduje (według kolejności od najważniejszego):
- suma dużych punktów,
 - bezpośredni wyniku dwumeczu,
 - suma małych punktów.
- 5.3.** W przypadku równej ilości dużych punktów u więcej niż dwóch drużyn, należy sporządzić małą tabelkę, która uwzględniać będzie bezpośrednio pojedynki wśród wybranych do niej drużyn. Jeśli duże punkty dalej będą się zgadzać to kolejnym kryterium są małe punkty. Jeśli i to kryterium nie rozstrzygnie sprawy należy wziąć pod uwagę podaną przez Organizatorów listę przed sezonem o klasyfikacji danego zespołu (zespół, który jest wyżej w klasyfikacji jest również wyżej na koniec sezonu).
- 5.4.** Po fazie zasadniczej (systemie „każdy z każdym”) rozgrywki wkroczą w fazę „Play-Off” i system „Knock-Out” (przegraną odpada), a w niej co następuje:
- zespoły z miejsc 1-4 jadą ze sobą w półfinałach w następującym rozstawieniu: 1-4 oraz 2-3. Zespoły z miejsc 5. oraz 6. jadą mecz o utrzymanie w lidze,
 - wygrani półfinałów mierzą się ze sobą w finale, przegrani półfinałów jadą mecz o 3. miejsce,
 - każdy pojedynek odbywa się w formie dwumeczu, w którym pierwszym gospodarzem jest zespół, który był niżej w tabeli po fazie zasadniczej. W przypadku remisu w dwumeczu awans do kolejnej fazy uzyskuje drużyna, która zajęła wyższe miejsce w fazie zasadniczej.

Zespół, który:

- zajmie 1. miejsce zostaje złotym medalistą danej ligi,
- zajmie 2. miejsce zostaje srebrnym medalistą danej ligi,
- zajmie 3. miejsce zostaje brązowym medalistą danej ligi,
- zajmie 5. miejsce jedzie w barażu z 2. zespołem niższej ligi
- zajmie 6. miejsce automatycznie spada do niższej ligi.

6. Zgłaszanie zespołów

- 6.1.** Zespoły można zgłaszać w odpowiednim dziale, w momencie ogłoszenia przez Organizatorów Ligi startu zgłoszeń i tylko w terminach wyznaczonych przez Organizatorów.
- 6.2.** Założyciel zespołu nie musi być jego kapitanem. Założyciel może mianować kapitana spośród zawodników swojego zespołu. Aby zostać kapitanem klubu należy posiadać niezszarganą opinię w świecie internetowych gier żużlowych oraz uzyskać zgodę na budowanie klubu przez władze ligi. Ponadto kapitanem zostać może tylko taki gracz, który odjechał minimum jeden pełny sezon w Lidze Speedwayhax (bądź piętnaście spotkań ligowych). Nie można być kapitanem dwóch zespołów w jednej lidze, nie ma przeciwwskazań, by być kapitanem w dwóch różnych ligach.
- 6.3.** Jeden gracz może występować tylko w jednym zespole w trakcie trwania sezonu (podpisany kontrakt). Wyjątkiem jest sytuacja, w której zawodnik zostaje wyrzucony z drużyny przez kapitana lub jego kontrakt zostanie rozwiązany przez Radę Ligi, czuje się poszkodowany zaistniałą sytuacją oraz przedstawi rozsądne argumenty za pozostawieniem go w grze do końca trwającego sezonu, administracji Ligi. Jeżeli administracja przychyli się do prośby gracza to zawodnik może dołączyć do klubu, który wyrazi zainteresowanie zatrudnieniem go.
- 6.4.** Zawodnik, który podpisał kontrakt w Ekstralidze może pojechać jako „gość” w drużynie 1-ligowej, jeśli w danym tygodniu nie pojechał w meczu Ekstraligi. Jednakże występ w danym zespole 1. Ligi powoduje, że nie może on już wystąpić w innym zespole 1. Ligowym w danym sezonie. To znaczy, że jako „gość” może przez cały sezon jeździć tylko w jednym zespole, nie może co kolejkę jechać w innym zespole 1. Ligi. Sytuacja dotyczy tylko i wyłącznie Rundy Zasadniczej. Zawodnik ten, jako gość może wystąpić w trakcie Rundy Zasadniczej maksymalnie 4 razy. Zawodnik, by móc pojechać jako „gość” może mieć średnią nie wyższą niż 1,600 na bieg lub być nieklasyfikowanym (bez względu na średnią).
- 6.5.** Zadaniem kapitana jest nadanie nazwy zespołowi oraz przekazanie logo do władz ligi. Nazwa nie może być obraźliwa, powinna składać się maksymalnie z 25 znaków (wraz ze spacjami). Nazwa musi zostać zaakceptowana przez władze ligi.
- 6.6.** Kapitan może wybrać nazwę klubu istniejącą wcześniej w grze pod warunkiem, że minęły 3 sezony karencji tej nazwy.
- 6.7.** W przypadku rezygnacji z gry kapitana zespołu, drużyna musi nominować nowego kapitana spośród graczy tej drużyny. Drużyna też zachowuje dotychczasową nazwę do końca sezonu i ma prawo do tej nazwy w przyszłości.

- 6.8.** W przypadku, gdy po sezonie zespół straci swojego kapitana to prawa do przejęcia nazwy oraz historii zespołu przejmuje pierwszy, najlepszy zawodnik tegoż zespołu z poprzedniego sezonu, a następnie każdy kolejny gracz.
- 6.9.** Aby zespół mógł zostać zgłoszony do rozgrywek kapitan zespołu musi skompletować kadrę składającą się z minimum 5 graczy, a maksymalnie 7 zawodników. Zależy nam przede wszystkim na odpowiedzialnych graczach, którzy szanują swój i cudzy czas i to jest priorytet. Taki gracz zawsze zostanie przyjęty do gry wcześniej niż gracz z najlepszymi umiejętnościami.
- 6.10.** Osoba z wątpliwą przeszłością, co do której nie mamy przekonania w kontekście jej odpowiedzialności oraz zachowania, tylko w przypadku pozytywnej opinii kapitana może uzyskać zgodę na grę.

7. Status zawodnika

7.1. Statusy zawodnika dotyczą tylko zawodników jeżdżących w Ekstralidze.

7.2. Zawodnicy dzielą się na pięć kategorii:

- „S”,
- „A”,
- „B”,
- „C”,
- „D”.

7.3. By osiągnąć daną kategorię trzeba spełnić dane kryteria:

- „S”:

Udział w dziesięciu rundach Grand Prix (S)
Zdobyty medal Indywidualnych Mistrzostw (S)
Zdobyty medal Mistrzostw Par (S)
Udział w Kryterium Asów (S)
Udział w Turnieju Gwiazdkowym (S)
Udział w Trofeum Speedwayhax (S)
Zwycięstwo w 3 rundach Grand Prix (S)
Ponad 350 zdobytych punktów w lidze (S)
Ponad 150 przejechanych biegów w lidze (S)
Minimum 20 zdobytych punktów bonusowych (S)
Przynajmniej 2 razy obecność w TOP10 Ekstraligi wg średniej (S)

- „A”:

Udział w trzech rundach Grand Prix (A)
Udział w dwóch finałach Indywidualnych Mistrzostw (A)
Udział w Finale Mistrzostw Par (A)
Zwycięstwo w 1 rundzie Grand Prix (A)
Ponad 250 zdobytych punktów w lidze (A)
Ponad 100 przejechanych biegów w lidze (A)
Minimum 15 zdobytych punktów bonusowych (A)
Przynajmniej raz obecność w TOP10 Ekstraligi wg średniej (A)

- „B”:

Udział w finale Indywidualnych Mistrzostw (B)
Udział w eliminacjach lub finale Mistrzostw Par (B)
Ponad 100 zdobytych punktów w lidze (B)
Ponad 75 przejechanych biegów w lidze (B)
Minimum 10 zdobytych punktów bonusowych (B)
Przynajmniej raz obecność w TOP20 Ekstraligi wg średniej (B) / Przynajmniej raz obecność w TOP3 I ligi wg średniej (B)

- „C”:

Udział w eliminacjach lub finale Indywidualnych Mistrzostw (C)
Ponad 50 zdobytych punktów w lidze (C)
Ponad 50 przejechanych biegów w lidze (C)
Minimum 5 zdobytych punktów bonusowych (C)

- „D”:

Brak kryteriów.

7.4. Każda kategoria jest odpowiednio punktowana przy budowaniu zespołu:

- „S” = 10 punktów
- „A” = 8 punktów
- „B” = 5 punktów
- „C” = 3 punkty
- „D” = 2 punkty

7.5. Jak stanowi punkt 6.9. Kapitan ma obowiązek skompletować zespół złożony z minimalnie 5, a maksymalnie 7 zawodników. Punkt ten dotyczy zarówno Ekstraligi, jak i I ligi.

7.6. Klasy zawodników dotyczą jedynie kontraktów podpisywanych w klubach Ekstraligi. I ligi nie jest objęta kategoryzacją zawodników, można zakontraktować dowolnych graczy.

7.7. W Ekstralidze jest limit punktowy przypadający na drużynę, w wysokości **32 punktów**. Oznacza to, że drużyna musi zakontraktować od pięciu do siedmiu zawodników, którzy swoją klasą i odpowiednikami punktowymi nie przekroczą limitu. Przykładowo zespół może składać się z sześciu zawodników z klasą „B”. Łączna liczba punktów takiego zespołu to 30, więc można jako siódmego zakontraktować zawodnika z klasą „D”. Minimalna liczba graczy to pięciu, jednak kapitanowie ryzykują wtedy jazdą w niepełnym składzie (np. w przypadku absencji dwóch zawodników). Sugestią Rady Ligi jest zakontraktowanie 6 zawodników w zespołach Ekstraligi, jednakże ostatecznie decyduje ostatecznie każdy Kapitan, który odpowiada za zespół.

8. Organizacja rozgrywek

- 8.1.** Kolejka rozgrywek trwa od poniedziałku do czwartku. W tym czasie rozgrywają się także turnieje oficjalne organizowane przez władze ligi oraz turnieje nieoficjalne organizowane przez graczy. Piątek jest terminem rezerwowym, to znaczy, że jeśli kapitanowie nie dojdą do porozumienia, wtedy mecz danych drużyn z automatu ustalany jest na ten dzień w wyznaczonej przez Radę Ligi godzinie.
- 8.2.** Przed każdą kolejną kolejką kapitanowie drużyn mają obowiązek skontaktować się ze sobą. Termin meczu musi zostać ustalony do niedzieli, która poprzedza kolejny tydzień w Lidze Speedwayhax (czyli termin meczu musi zostać podany w tygodniu poprzedzającym kolejkę ligową). Obowiązkiem Gospodarza jest skontaktowanie się z kapitanem drużyny gości maksymalnie w sobotę do godziny 22:00 i zaproponowanie 3 terminów rozegrania meczu, przy czym co najmniej 2 z nich muszą być w inne dni tygodnia. Obowiązkiem Gości jest odpowiedź na te terminy do niedzieli, do godziny 18:00. Maksymalnie w niedzielę o godzinie 22:00 musi zostać podany termin meczu. Tym samym pomiędzy 18:00, a 22:00 jest czas by ewentualnie dogadać termin, jeśli ewentualne godziny podane przez gospodarzy nie będą pasowały. Godziną, w której najwcześniej może odbyć się pojedynek ligowy to 20:00, natomiast najpóźniejszą jest 21:45. Nie ma koniecznej przerwy między spotkaniami w danej kolejce, jednak obowiązkiem Kapitana gospodarzy spotkania jest znalezienie sędziego głównego oraz poprowadzenie programu spotkania (jeśli sędzia główny o to poprosi), a także znalezienie odpowiedniego hosta do rozegrania spotkania. Po dogadaniu się w tej kwestii, kapitan gospodarzy jest zobligowany do poinformowania na grupie, w poście danej kolejki o: terminie spotkania (data oraz dzień), godzinie spotkania, kto będzie „hostował” mecz, kto będzie sędzią głównym oraz kto poprowadzi program. Sytuacja musi zostać zaakceptowana przez Organizatora Ligi. Wzór będzie podany na forum. Jeżeli dwie strony nie mogą się dogadać, wtedy władze ligi ustalą mecz w terminie rezerwowym, którym jest piątek (20:00-21:45). W przypadku nieobecności drużyny, bądź zbyt małej ilości zawodników do rozegrania meczu władze ligi mogą orzec walkower jednostronny albo obustronny. Organizatorzy mają również prawo ukarać oba zespoły dodatkowymi punktami ujemnymi, które nie są określone żadnym taryfikatorem kar. Robią to według uznania winy. Drużynie gospodarzy, która nie wywiąże się z obowiązku kontaktu z gośćmi do soboty do godziny 22:00 (czyli brak wysłania terminów), grozi walkower, jeśli drużyna gości zgłosi protest. Najpierw jednak dochodzi do mediacji z Radą Ligi o ewentualnym terminie zastępczym na mecz.
- 8.3.** Jest możliwość by mecze zaczęły się przed 20:00 lub po 21:45, lecz może do tego dojść tylko wtedy, gdy obie drużyny znajdą sędziego i zagwarantują stawienie się o danej porze (np. 19:30/19:45 lub 22:15). Sędzia zarówno prowadzący spotkanie, jak i program musi być zaakceptowany przez Organizatorów.
- 8.4.** Jest możliwość by mecz został przełożony poza kolejkę (tylko po kolejce, nie awansem), w momencie, kiedy jednej z drużyn braknie zawodników do rozegrania spotkania (z przyczyn losowych lub innych obowiązków). Dopuścić do tego może jedynie Organizator Ligi, na wyraźny i uzasadniony wniosek.

Kapitanowie mają wtedy obowiązek dostosować się do terminów ramowych wyznaczonych przez Organizatora i dogadać się. Organizator Ligi przy wyborze dni do rozegrania spotkania będzie zawsze kierował się tym, by oba zespoły mogły stawić się w najlepszym składzie na mecz, będzie mediatorem.

- 8.5.** Drugi walkower w sezonie skutkuje wyrzuceniem z gry zespołu oraz jego graczy. Wszystkie późniejsze mecze zostają zweryfikowane jako wynik 0:30. Gracze z takiego zespołu będą mieli problem z dopuszczeniem gry w kolejnych sezonach.

9. Organizacja Meczu Ligowego oraz jego przeprowadzenie

- 9.1.** Umówienie się na mecz przebiega jak w punkcie **8.2.**
- 9.2.** Minimalna ilość zawodników drużyny potrzebnych do rozegrania meczu wynosi 3. Nie dopuszczamy wystawienia tylko 2 zawodników w składzie meczowym, gdzie dwa pola pozostają puste, nie można również wpisać zawodnika, który nie odjedzie biegu, ani zawodnika, który dopiero ma się stawić. Stawienie się na mecz w składzie 2-osobowym lub mniej, skutkuje walkowerem.
- 9.3.** Na Sezon 09 obowiązywać będzie tabela biegowa na 4 zawodników (Ekstraliga) oraz 4 zawodników plus rezerwowy (I liga).
- 9.4.** Mecz składa się z 15 biegów i każdy zawodnik ma zagwarantowane 7 biegów. Rezerwowy (I liga) nie ma zagwarantowanego żadnego biegu, może wystąpić maksymalnie osiem razy (7 biegów z rezerwy zwykłej + jeden bieg z rezerwy taktycznej).
- 9.5.** Bieg 15 to bieg nominowany. W ostatnim biegu to kapitan zespołu decyduje o dwóch zawodnikach jego zespołu, którzy w tym biegu pojedą.
- 9.6.** Gospodarz 10 minut przed rozpoczęciem spotkania informuje gości na temat toru spotkania. Następnie goście mają 3 minuty na podanie składu. Kolejne 2 minuty są przeznaczone na podanie składu przez gospodarzy. Ostatnie 5 minut przed meczem przeznaczone są na próbę toru oraz serwera. Pierwsze trzy biegi próby toru są przeznaczone dla gości spotkania, następnie jeden bieg dla gospodarzy, a na koniec minuta na poprawę jakości jeśli jest to wymagane. Obie strony mogą zrezygnować z próby, tylko i wyłącznie na życzenie kapitana zespołu. Sędzia spotkania ma prawo odebrać jeden lub więcej biegów próby toru jeśli jedna z drużyn (lub obie) są na mecz spóźnione i nie dotrzymały wcześniej wspomnianych ustaleń odnośnie startu spotkania.
- 9.7.** W meczu dopuszczamy zmiany taktyczne. Zmianę można wykonać w przypadku kiedy zespół przegrywa minimum 6 punktami. Każdy zawodnik może zmienić innego zawodnika jako rezerwa taktyczna maksymalnie 1 raz.
- 9.8.** Każdy zawodnik ma rozpisane 7 biegów, nie ma minimalnej liczby biegów, które musi odjechać zawodnik.
- 9.9.** Zawodnik rezerwowy może zmienić zawodnika z podstawowego składu, gdy ten zrobi taśmę. Nie może przy tym przekroczyć maksymalnej ilości 8 startów. Przepis dotyczy 1. Ligi.
- 9.10.** Jeżeli zespół stawi się na mecz w 3 osobowym składzie, wtedy zespół nie może użyć zmiany taktycznej (ani żadnej innej), by zmienić puste pole.

- 9.11.** Tolerancja spóźnienia na mecz wynosi 2 minuty, w przypadku późniejszego wejścia na serwer traci się możliwość występu w meczu.
- 9.12.** W przypadku, w którym gracz zniknie z serwera, czekamy maksymalnie pół minuty przed każdym biegiem z udziałem tego zawodnika, aby umożliwić mu powrót. Każdy bieg jego nieobecności to „ns”. To samo tyczy się przypadków, w których zawodnik ma problemy z łącznością, przez które nie może się ruszać oraz jest zmuszony się powtórnie zalogować.
- 9.13.** Zawodnik jadący w danym biegu ma prawo poprosić o pauzę, która może trwać maksymalnie 30 sekund lub do czasu powrotu na serwer.
- 9.14.** Zabrania się agresywnego blokowania i hamowania w miejscu - poprzez przycisk hamulca lub jazdę w przeciwnym kierunku do kierunku jazdy (cofanie) lub puszczanie gazu (puszczanie strzałki jazdy do przodu), każde inne jest dozwolone, reszta wyjaśniona jest w sytuacjach spornych. Poprzez „agresywne blokowanie” rozumie się notoryczne, długie lub kilkukrotne złamanie przepisu. W razie protestu rada ligi po obejrzeniu zapisu wideo może zweryfikować zarówno wynik biegu jak i meczu. Ponadto jeśli nie ma jedyne oficjalnego rozwiązania w danej sytuacji to odpowiedzialność za decyzje bierze administracja Ligi lub powołany przez nią zespół ekspercki.
- 9.15.** W przypadku wszystkich zachowań odbiegających od norm społecznych, tj. oszustw, nieodpowiedniego zachowania, zachowania przeszkadzającego w sprawnym przeprowadzeniu meczu, manipulacji wynikami czy specjalnego wykluczenia zawodnika swojej drużyny, aby jechać w mniej osób, władze ligi będą wyciągać konsekwencje w postaci ostrzeżeń indywidualnych, punktów karnych albo wykluczenia z gry.
- 9.16.** Gdy zawodnik wyjdzie z serwera/zrobi „relog” podczas trwania biegu zawodów to otrzymuje ostrzeżenie.
- 9.17.** Karę ostrzeżenia/wykluczenia z następnego biegu/wykluczenia z następnych zawodów może dostać zawodnik, który:
- wyjdzie z serwera, podczas gdy na torze trwa bieg (ostrzeżenie) - tutaj interpretacja głównie opiera się na tym, że jest to zawodnik, który nie ma nic wspólnego z innymi graczami, którzy jadą i po prostu zamiast kliknąć "leave" zamknie przeglądarkę,
 - wyjdzie z serwera, podczas gdy na torze trwa bieg, a ma to wpływ na wyniki na torze czyt. zawodnik danej drużyny, który chce wpłynąć na wynik - interpretacja opiera się raczej na zawodach ligowych, gdzie drużyna w danym momencie ma niesprzyjający układ w biegu, aczkolwiek w zawodach indywidualnych również ma to odniesienie, by pomóc komuś komu sprzyjamy, a zabrać temu, któremu nie sprzyjamy,
 - nagminnie nie będzie potrafił dostosować się do zasady wychodzenia z serwera PO biegu, a nie podczas jego trwania.
- 9.18.** Zawody mogą zostać odwołane jeśli będą problemy z serwerem głównym Haxballa (padną wszystkie serwery oraz będą duże lagi).
- 9.19.** Jeśli sędzia stwierdzi, że zawodnik specjalnie opuszcza tor, by pozbawić przeciwnika punktu bonusowego, to sędzia przyznaje punkt bonusowy zawodnikowi poszkodowanemu, a zawodnika, który działał na szkodę karze dodatkowo żółtą kartką.

9.20. Tabela biegowa przedstawia się następująco:

NR BIEGU	A	B	C	D
1	9	1	10	2
2	3	11	4	12
3	2	9	1	10
4	11	4	12	3
5	1	12	2	11
6	10	4	9	3
7	12	2	11	1
8	4	10	3	9
9	9	3	12	2
10	1	11	4	10
11	11	1	10	4
12	3	9	2	12
13	2	10	4	12
14	9	1	11	3
15	BIEG NOMINOWANY			

10. Kary

10.1. Administracja Ligi przewiduje karanie zawodników kartkami (żółtą oraz czerwoną) za:

- ŻÓŁTA KARTKA:

- nadmierny spam na czacie mimo ostrzeżenia,
- wulgarne słownictwo na czacie,
- wyzwiska w kierunku przeciwnika/sędziego,
- prowokacje zawodników drużyny przeciwnej,
- użycie hamulca podczas biegu,
- umyślne zepchnięcie zawodnika na prostej (jednak tutaj będziemy zdawać się na intuicję sędziego, nie każde zepchnięcie jest umyślne),
- celowe zwalnianie na łukach/prostej, by pomóc innemu zawodnikowi TYLKO w turniejach indywidualnych,
- zatrzymanie się na torze, w celu by bieg został przerwany plus wykluczenie z biegu,
- celowy wyjazd poza tor, by zabrać przeciwnikowi punkt bonusowy.

- CZERWONA KARTKA:

- drugie, takie samo przewinienie, za które dostał pierwszą żółtą kartkę,

- za trzy różne przewinienia, za które dostał żółte kartki,

Jeśli zawodnik otrzyma czerwoną kartkę, to może zostać zawieszony w prawach zawodnika na najbliższe 3 imprezy.

Czerwona kartka skutkuje oczywiście natychmiastowym wykluczeniem z kolejnych biegów danego zawodnika oraz brakiem możliwości zastąpienia go innym zawodnikiem/rezerwowym.

Ponadto Organizatorzy Ligi mogą karać zawodników za:

- notoryczne niestosowanie się do uwag podczas zawodów
- szeroko rozumiane działania na szkodę Ligi
- działania mające na celu prowadzenia dyskusji prowadzących do kłótni lub wyzwisk między graczami

Kary za powyższe będą przyznawane według wagi przewinienia i ewentualnej szkody i będą szeroko dyskutowane na forum Grupy Uczestników Ligi Speedwayhax. Uzbieranie trzech żółtych kartek w trakcie sezonu skutkuje wykluczeniem z następnych zawodów ligowych, w których był zaplanowany udział zawodnika.

11. Turnieje Oficjalne

11.1. W ramach Speedwayhax będzie organizowanych wiele zawodów poza ligowych. Takimi są m.in.:

- Grand Prix
- IM Speedwayhax
- Mistrzostwa Par
- Kryterium Asów
- Turniej Gwiazdkowy
- Trofeum Speedwayhax
- Mecz Północ-Południe
- Trzymaj Gaz

11.2. O obsadzie turniejów oficjalnych decydują władze ligi. Mogą nominować graczy, bądź stworzyć listę chętnych.

11.3. Gracze mogą organizować turnieje nieoficjalne. Zasady rozgrywania turnieju/organizacji/formy zapisów zależą całkowicie od organizatora.

11.4. Nie można organizować meczu w porze turnieju oficjalnego i 15 minut przed nim.

11.5. Terminy turniejów oficjalnych będą podawane z tygodniowym wyprzedzeniem.

12. Grand Prix

- 12.1.** W turnieju Grand Prix startuje 13 graczy, którzy stają w szranki o tytuł Indywidualnego Mistrza cyklu Grand Prix.
- 12.2.** Cykl składa się z 6 turniejów.
- 12.3.** Do klasyfikacji generalnej jest liczonych pięć najlepszych wyników (jeden najślabszy jest odrzucany lub nieobecność).
- 12.4.** W przypadku równej ilości punktów w klasyfikacji generalnej brana jest pod uwagę liczba pierwszych, drugich i trzecich miejsc (na początku patrzymy na pierwsze miejsca, jeśli one nie przyniosą rozstrzygnięcia to na drugie miejsca, jeśli nadal jest remis to na trzecie miejsca, a jeśli i to nie przyniesie rozwiązania to jedziemy bieg dodatkowy – tylko w przypadku pierwszych pięciu miejsc).
- 12.5.** Siedmiu najlepszych zawodników z cyklu zapewnia sobie pozostanie na kolejny sezon. 4 miejsca zostaną rozdysponowane pomiędzy najlepszych zawodników Grand Prix Challenge, które będzie rozgrywane na koniec sezonu, a dwa pozostałe miejsca pozostaje do dyspozycji Administracji Ligi Speedwayhax, która przyzna Stałą Dziką Kartę.

13. IM Speedwayhax

- 13.1.** Indywidualne Mistrzostwa Speedwayhax to turniej, w którym szansę powalczenia o trofeum otrzymują wszyscy gracze. W zależności od ich ilości wybrany będzie system rozgrywek. Docelowo przewidujemy 2 półfinały, z których zawodnicy uzyskują awans do finału. W przypadku większej ilości graczy niż 32, pojedziemy 3 półfinały lub 4 ćwierćfinały.

14. Kryterium Asów

- 14.1.** Nazwa zdecydowanie wskazuje na "Asów". Turniej, w którym nominowani będą zawodnicy przez władze Ligi. Nominacje dostanie 12 zawodników Ekstraligi oraz 4 zawodników I ligi, najlepszych pod względem średniej biegowej z poprzedniego sezonu. W przypadku rezygnacji z udziału szansę dostaną kolejni zawodnicy.

15. Turniej Gwiazdkowy, Trofeum Speedwayhax

- 15.1.** Turnieje indywidualne, do których każdy gracz może się zapisać. Każdy ma inną formułę przeprowadzania.
- 15.2.** Turniej Gwiazdkowy to turniej, w którym startuje 16 zawodników według tabeli 20-biegowej, z dwoma półfinałami i czterema finałami. Nie ma biegów dodatkowych.
- 15.3.** Trofeum Speedwayhax to turniej, w którym startuje 24 zawodników według tabeli 20-biegowej, z dwoma półfinałami i dwoma finałami. Nie ma biegów dodatkowych.

16. Mistrzostwa Par

- 16.1.** Mistrzostwa Par to turniej, w którym startują drużyny ligowe (każda drużyna może się zgłosić). W każdej z drużyn startuje po dwóch zawodników. W zależności od ilości zgłoszeń rozgrywane są turnieje eliminacyjne, po których następuje finał.
- 16.2.** W finale każda drużyna mierzy się z przeciwnikami po jeden raz. W zależności od miejsc w eliminacyjnych każda drużyna ma przypisany odpowiedni numer startowy.
- 16.3.** Po fazie zasadniczej rozgrywamy finał B oraz finał A. Punkty zdobyte w fazie zasadniczej wciąż liczą się do końcowego wyniku. W przypadku równej ilości punktów danych drużyn o wyższej pozycji decyduje liczba bonusów zdobytych przez cały zawody finałowe.

17. Mecz Północ – Południe

- 17.1.** Impreza, która odbywa się w trakcie sezonu. Zawodnicy dzieleni są geograficznie na Północ i Południe, następnie dochodzi do wyboru drużyn, który odbywa się według określonych zasad:
- I etap: ilość głosów na zawodnika przemnożonych przez średnią biegową (w momencie głosowania) daje końcowy wynik, gdzie do II tury przechodzi 10 zawodników + głosowanie na kapitana
 - II etap: wybór kapitanów, którzy mają obowiązek zawrzeć w składzie 4 najlepszych zawodników z I tury i dobrać dwóch z pozostałej szóstki. Zadaniem Kapitana będzie również ułożenie par i potwierdzenie składu drużyny na jeden tydzień przed zawodami.
- 17.2.** Mecz Północ – Południe rozgrywany jest w ramach „Tygodnia Gwiazd”. Nie ma wtedy kolejki ligowej, a podczas „Tygodnia Gwiazd” będą jeszcze trzy dodatkowe imprezy – „Pokaż jak skręcasz”, „Turniej 1vs1” oraz „Cities Best Pairs”

18. Informacje dodatkowe

- 18.1.** Zawodnik za swoje sukcesy w rozgrywkach ligowych oraz turniejach oficjalnych otrzymuje wpis w kartę zawodnika.
- 18.2.** Aby zawodnik otrzymał wpis za zawody, musi być w składzie zespołu na ten turniej.
- 18.3.** W przypadku ligi, aby otrzymać wpis należy pojechać choć jeden bieg (w przypadku miejsca poza podium) lub 50% biegów zawodnika ze swojego zespołu z największą ilością przejechanych biegów (w przypadku miejsca medalowego).

19. Wchodzenie na serwer podczas zawodów

- 19.1.** Każdy zawodnik dostaje adres serwera od Organizatora spotkania (zazwyczaj sędziego) lub Kapitana swojej drużyny. Ma obowiązek wejścia na serwer tylko i wyłącznie poprzez ten link.
- 19.2.** Od sezonu 05 jest oficjalny zakaz korzystania z bezpośrednich linków do serwera, które zaczynają się od liter: „www.haxball.com/”.
- 19.3.** Każdy kto wejdzie przez ten link na serwer lub zrobi to podczas „relogowania” się, zostaje wykluczony z następnych zawodów. Od wykluczenia można się odwoływać w odpowiednim wątku na forum, a każda sytuacja będzie rozpatrywana indywidualnie.

Wzór protestu:

Składający: Wpisz imię i nazwisko

Odwołanie od: Wpisz czego dotyczy wykluczenie, np. Wykluczenie z kolejnych zawodów

Argumentacja: Napisz dlaczego należy wniosek ma być rozpatrzony pozytywnie

- 19.4.** Sytuacje związane z wejściem na serwer dotyczą zarówno zawodów drużynowych jak i indywidualnych.

20. Nieobecności na turniejach indywidualnych

- 20.1.** Każdy zawodnik, który jest uczestnikiem zawodów cyklicznych (Grand Prix) i nie pojawi się na zawodach bez wcześniejszego powiadomienia o tym fakcie (najpóźniej tego samego dnia co zawody, do godziny 15:00) dostaje ostrzeżenie.
- 20.2.** Każdy zawodnik, który uzbiera dwa takie ostrzeżenia zostaje wykluczony z zawodów do końca trwającego sezonu z danego cyklu.
- 20.3.** Każdy zawodnik, który zapisze się na konkretne zawody indywidualne jednodniowe, organizowane przez Speedwayhax ma obowiązek się na nich pojawić. Zapis jest świadomy i w pełni respektowany przez Organizatora, tym samym nieodpowiedzialne niepojawienie się i brak powiadomienia o nieobecności (najpóźniej tego samego dnia co zawody, do godziny 15:00) skutkuje zakazem zapisu na kolejne zawody indywidualne jednodniowe.
- 20.4.** Każdy zawodnik, który pojawi się na danych zawodach i najwyczejniej w świecie wyjdzie przed zakończeniem swoich startów (dotyczy również Turnieju Gwiazdkowego i „małych finałów”) dostaje zakaz zapisu na kolejne zawody indywidualne (jeśli następne są zawody na zapisy) lub wykluczenie z kolejnych zawodów cyklicznych.