



REGULAMIN

Polish X-Ball League

V2.1 / 2024

Spis treści:

1. PXL – Polish X-Ball League
2. Informacje ogólne
3. Formaty gry i rozgrywek PXL
4. Warunki ogólne
5. Rejestracja drużyn i zawodników
6. Wpisowe
7. Kulki
8. Punktacja
9. Postanowienia końcowe

1. PXL – Polish X-Ball League

- 1.1. PXL – Polish X-Ball League, to cykl turniejowy, który powstał w 2021 roku. Podstawowym celem PXL jest stworzenie możliwości rywalizacji na jak najwyższym poziomie sportowym dla drużyn z Polski i całej Europy.
- 1.2. Turnieje PXL rozgrywane będą na ogólnych zasadach paintballowych zgodnych z regulaminem NXL Europe.
- 1.3. W sezonie 2023 Organizator ligi powołał Komisję Dyscyplinarną, której regulamin stanowi załącznik nr 3.

2. Informacje ogólne

2.1. Losowania grup do turnieju

- 2.1.1. Losowanie grup do turnieju odbywać się będą min. 2 dni przed turniejem i będzie transmitowane na żywo na profilu FB – Polish X-Ball League.
- 2.1.2. Przed pierwszym turniejem drużyny *DIV-1* zostaną rozstawione wg. rangi europejskiej (*szczególnie drużyny z poza Polski, razem w koszykach*), oraz rankingu z poprzedniego sezonu PXL.
 - drużyny do tej pory niesklasyfikowane, którym trudno przypisać odpowiedni koszyk mogą zostać wpisane alfabetycznie po drużynach, które brały udział w rozgrywkach PXL w sezonach ubiegłych.
- 2.1.3. Przed każdym kolejnym turniejem, drużyny w *DIV-1* zostaną rozstawione według następującego schematu:
 - 1 i 4 drużyna aktualnego rankingu zostanie rozstawiona w grupie A
 - 2 i 3 drużyna aktualnego rankingu zostanie rozstawiona w grupie B
 - drużyny 5 i 6 aktualnego rankingu zostaną rozlosowane z 1 koszyka
 - drużyny 7 i 8 aktualnego rankingu zostaną rozlosowane z 2 koszyka
 - drużyny 9 i 10 aktualnego rankingu (w przypadku 10 drużynowej dywizji) zostaną rozlosowane z 3 koszyka
- 2.1.4. W *DIV-2* i *DIV-3* przed pierwszym turniejem sezonu wszystkie drużyny zostaną rozlosowane z jednego koszyka.
- 2.1.5. Przed każdym kolejnym turniejem drużyny w *DIV-2* i *DIV-3* zostaną rozstawione według następującego schematu:
 - 1 i 4 drużyna danej dywizji wg aktualnego rankingu zostanie rozstawiona w grupie A
 - 2 i 3 drużyna danej dywizji wg aktualnego rankingu zostanie rozstawiona w grupie B
 - pozostałe drużyny zostaną rozlosowane z 1 koszyka

2.2. Układ meczów

- 2.2.1. Terminarze meczów będą publikowane na min. 1 dzień przed turniejem
- 2.2.2. Schemat gier w fazie grupowej przedstawiony jest w załączniku nr 2.
- 2.2.3. Od powyższego schematu stosuje się odstępstwo w sytuacji gdy 2 siostrzane drużyny (*dwa składy jednego klubu*) rozstawione są w tej samej grupie. W takim wypadku drużyny te zagrają ze sobą w pierwszym meczu grupowym.

2.3. Sędziowie

2.3.1. Organizator zapewnia licencjonowanych sędziów POL-REF / Euro-REF

2.3.2. DIV-1, min. 10 sędziów na polu.

2.3.3. DIV-2 i DIV-3, min. 8 sędziów na polu.

2.4. Layouty

2.3.1 Turnieje zostaną rozegrane na layoutach NXL 2024 lub innych wybranych przez Organizatora.

2.3.2 Layouty będą ogłaszane min. 7 dni przed turniejem.

3. Formaty gry i rozgrywek PXL

3.1. Turnieje PXL rozgrywane będą w formacie X-Ball 5-Man (drużyny po 5 zawodników na polu).

3.2. Cały cykl PXL rozgrywany będzie w trzech dywizjach: DIV-1, DIV-2, DIV-3 (w zależności od ilości zgłoszonych drużyn)

3.3. Limit drużyn: DIV-1 - do 12 drużyn, DIV-2 i DIV-3 do 8 drużyn w każdej dywizji (o udziale decyduje kolejność zgłoszeń)

3.4. Każda drużyna rozegra minimum 3 mecze.

3.5. Każda dywizja rozgrywana będzie systemem pucharowym.

3.5.1. Faza grupowa, 8 lub 10 drużyn w dwóch grupach po 4 lub 5 drużyn (przy większej lub mniejszej liczbie drużyn organizator może zmienić system rozgrywek w grupie)

3.5.2. W grupach mecze rozegrane będą na zasadzie każdy z każdym.

3.5.3. Z fazy grupowej DIV-1 do play-off ½ finału awansują dwie najlepsze drużyny z każdej z grup, pozostałe drużyny kończą rozgrywki na fazie grupowej.

3.5.4. Z fazy grupowej DIV-2 & DIV-3 do play-off ½ finału awansują dwie najlepsze drużyny z każdej z grup, zaś pozostałe drużyny rozegrają mecze o miejsca 5-8.

3.6. W fazie grupowej rozgrywek PXL, we wszystkich dywizjach nie ma dogrywek, a mecze mogą skończyć się remisem.

3.7. Punktacja w fazie grupowej

3.7.1. 3 punkty za mecz wygrany

3.7.2. 1 punkt za remis

3.7.3. 0 punktów za mecz przegrany

3.8. Faza play-off

3.8.1. We wszystkich dywizjach, w ½ finału 1 drużyna z grupy A zagra z 2 drużyną grupy B, a 1 drużyna z grupy B zagra z drugą drużyną grupy A, zwycięzcy tych meczy zagrają w finale a przegrani zagrają w meczu o 3 miejsce.

3.8.2. W DIV-2 & DIV-3 drużyny z 3 miejsc w grupach zagrają mecz o 5-6 miejsce.

3.8.3. W DIV-2 & DIV-3 drużyny z 4 miejsc w grupach zagrają mecz o 7-8 miejsce.

3.8.4. W DIV-2 & DIV-3 w przypadku np. trydnych warunków pogodowych, nieplanowanych opóźnień w rozgrywaniu meczy podczas turnieju organizator może odstąpić od rozgrywania meczy o miejsca 5-8.

3.8.4.1. W takim wypadku o miejscu w turnieju zdecydują w kolejności:

- miejsce w grupie

- ilość dużych pkt
 - różnica zdobytych i straconych małych punktów
 - ilość zdobytych małych punktów
 - miejsce w rankingu generalnym przed danym turniejem.
 - w przypadku braku możliwości rozstrzygnięcia, organizator zarządzi „rzut monetą” z udziałem kapitanów drużyn, których sytuacja dotyczy.
- 3.8.5. W DIV-1 przy standardowej ilości drużyn czyli 10, mecze o miejsca 5-10 nie będą rozgrywane.
- 3.8.5.1. o miejscach końcowych w turnieju zdecydują w kolejności:
- miejsce w grupie
 - ilość dużych pkt
 - różnica zdobytych i straconych małych punktów
 - ilość zdobytych małych punktów
 - miejsce w rankingu generalnym przed danym turniejem.
 - w przypadku braku możliwości rozstrzygnięcia, organizator zarządzi „rzut monetą” z udziałem kapitanów drużyn, których sytuacja dotyczy.
- 3.8.5.2. jeśli w DIV-1 będzie tylko 8 drużyn, to wtedy całość rozgrywek będzie rozgrywana wg. schematów dla dywizji 8 drużynowej, jak np. dla DIV-2 PXL.
- 3.9. Punktacja w meczach
- 3.9.1. DIV-1: „Mercy 4” tj. do czterech punktów przewagi.
- 3.9.2. DIV-2 i DIV-3: „Race 4” tj. do czterech punktów zdobytych.
- 3.10. Zmiana stron/bazy, co punkt zdobyty.
- 3.10.1. W przypadku „no point” – bez zmiany stron.
- 3.11. Mecze rozgrywane są na zakładkę po dwie drużyny w pitach.
- 3.12. Zasada spadków i awansów.
- 3.12.1. Po każdym turnieju dochodzi do spadków/awansów między dywizjami
- 3.12.2. Dywizja 1 – ostatnia drużyna w danym turnieju, spada do Dywizji 2 na kolejny turniej.
- 3.12.3. Dywizja 2 – 1 drużyna w danym turnieju, awansuje do Dywizji 1 na kolejny turniej, a ostatnia drużyna w danym turnieju spada do Dywizji 3 na następny turniej.
- 3.12.4. Dywizja 3 – 1 drużyna w danym turnieju, awansuje do Dywizji 2 na kolejny turniej.
- 3.13. Czas gry
- 3.13.1. DIV-1 – 12 minut.
- 3.13.2. DIV-2 i DIV-3 – 8 minut.
- 3.14. Limit kul
- 3.14.1. DIV-1 – loader plus trzy faty na zawodnika
- 3.14.2. DIV-2 i DIV-3 – loader plus dwa faty na zawodnika
- 3.14.3. Zawodnicy mogą przekazywać sobie faty po wejściu na boisko, zarówno przed, jak i po sygnale startowym, po wcześniejszym poinformowaniu sędziego.

4. Warunki ogólne

- 4.1. W składzie drużyny z DIV-2 może grać tylko jeden zawodnik z DIV-1.
- 4.2. W składzie drużyny z DIV-3 może grać tylko jeden zawodnik z DIV-2 i nie może grać żaden zawodnik z DIV-1.
- 4.3. W wyjątkowych sytuacjach Organizator może pozwolić na odstępstwo od zasad zapisanych w pkt 4.1 i 4.2.
- 4.4. Każdy zawodnik biorący udział w rozgrywkach PXL ma obowiązek zapoznać się i stosować zasady wynikające z niniejszego regulaminu PXL oraz regulaminu zasad ogólnych NXL Europe
- 4.5. Każdy zawodnik i członek PIT Crew zobowiązany jest do przestrzegania niniejszego regulaminu, zasad fair play, kulturalnego zachowania, oraz szacunku do rywali i ekipy organizacyjnej.
- 4.6. Każde niesportowe zachowanie zawodnika lub krótego kolwiek członka drużyny, zostanie ocenione przez Komisję Dyscyplinarną Ligi PXL.
- 4.7. Jeśli HEAD REF, oceni że jakkolwiek drużyna unika rywalizacji, nie gra w zaangażowany sposób, może przerwać mecz, a całe zajście zostanie ocenione przez Komisję Dyscyplinarną Ligi, która nałoży karę na daną drużynę, zawodnika lub innego członka drużyny.

5. Rejestracja drużyn i zawodników

- 5.1. Rejestracja drużyn i zawodników odbywa się przez zgłoszenie e-mailowe na adres pxlpaintball@gmail.com w terminie wyznaczonym i oficjalnie ogłoszonym przez organizatora na oficjalnym profilu w mediach społecznościowych.
- 5.2. Po zgłoszeniu drużyny do turnieju, osoba odpowiedzialna za rejestrację ze strony drużyny powinna przesłać listę zawodników biorących udział w turnieju – nie później, niż do poniedziałku poprzedzającego turniej.
- 5.3. Do dokończenia i potwierdzenia rejestracji drużyny niezbędne jest opłacenie wpisowego na turniej / sezon w terminie wyznaczonym i oficjalnie ogłoszonym przez organizatora na oficjalnych profilach w mediach społecznościowych.

6. Wpisowe

- 6.1. Zasady, kwoty wpisowego będą oficjalnie ogłaszane przed każdym sezonem przez PXL na oficjalnym profilu w mediach społecznościowych
- 6.2. Wpisowe należy opłacić w sposób wskazany przy rejestracji drużyny.
- 6.3. W przypadku odwołania turnieju z powodu obostrzeń związanych z COVID-19, lub innymi zdarzeniami losowymi, wpisowe zostanie zwrócone.

7. Kulki

- 7.1. Na turniejach PXL dopuszcza się używanie kulek zakupionych na turnieju lub własnych kul zakupionych poza turniejem po ustaleniu szczegółów z Organizatorem i uiszczeniu opłaty dodatkowej.

- 7.2. Kulki powinny posiadać odpowiednie certyfikaty.
- 7.3. Kulki powinny być ekologiczne, biodegradowalne.
- 7.4. Kulki powinny być w rozmiarze 0,68 cala.
- 7.5. Organizator nie dopuści kulek z wypełnieniem o czerwonym kolorze.

8. Punktacja

- 8.1. Za mecz wygrany – 3 punkty
- 8.2. Za remis – 1 punkt
- 8.3. Za przegrany, bez punktów „0”
- 8.4. W fazie grupowej zliczane są wszystkie punkty:
 - 8.4.1. Tzw. Duże punkty – wg. pkt. 8.1, 8.2, 8.3 tego regulaminu
 - 8.4.2. Tzw. Małe punkty – zdobyte podczas meczu
- 8.5. Decyzje o rozstrzygnięciu wyników w przypadku takiej samej liczby dużych punktów dwóch lub więcej drużyn w fazie grupowej, rozstrzyga się w następującej kolejności.
 - 8.5.1. Różnica zdobytych i straconych punktów w meczach fazy grupowej.
 - 8.5.2. Bezpośredni mecz pomiędzy drużynami.
 - 8.5.3. Większa liczba zdobytych małych punktów.
 - 8.5.4. Jeżeli powyższe punkty nie są w stanie rozstrzygnąć wyniku, to organizator zarządzi dodatkowy pojedynek 1 na 1.
 - 8.5.4.1. Pojedynek 1 na 1 - czas gry 2 minuty
 - 8.5.4.2. Do 1 punktu
 - 8.5.4.3. Jeżeli po 2 minutach czasu gry żaden z zawodników nie zdobędzie punktu, lub nie wyeliminuje przeciwnika to do rywalizacji 1 na 1 drużyny muszą wystawić kolejnego zawodnika, i tak do skutku.
 - 8.5.5. Dopuszcza się maksymalnie 3 pojedynki 1na1.
 - 8.5.6. Jeżeli z jakiegoś powodu nie może dojść do pojedynku 1na1, lub nie może zostać on rozstrzygnięty bezspornie to o wyższej pozycji w fazie grupowej decyduje wyższa pozycja w klasyfikacji generalnej przed turniejem.
 - 8.5.6.1. W przypadku braku możliwości rozstrzygnięcia, organizator zarządzi „rzut monetą” z udziałem kapitanów drużyn, których sytuacja dotyczy.
- 8.6. Punktacja w klasyfikacji generalnej turnieju liczona jest wg. załącznika nr. 1 tego regulaminu.
 - 8.6.1. W sytuacji gdy po kolejnym turnieju dwie lub więcej drużyn mają tyle samo pkt. w klasyfikacji generalnej, wyższe miejsce zatrzymuje drużyna wyżej sklasyfikowana przed danym turniejem.
 - 8.6.2 W sytuacji gdy po kolejnym turnieju dwie lub więcej drużyn mają tyle samo pkt. w klasyfikacji generalnej, wyższe miejsce otrzymuje drużyna, która zdobyła więcej wyższych miejsc na poszczególnych turniejach.
 - 8.6.3. W sytuacji gdy zapisy z pkt. 8.6.1. i 8.6.2 wykluczają się, to nadrzędnym jest zapis z pkt. 8.6.2.

9. Postanowienia końcowe



9.1. Niniejszy regulamin może ulec zmianie, w przypadku dokonania zmiany organizator jest zobowiązany do niezwłocznego poinformowania drużyny uczestniczącej w cyklu PXL o wprowadzonych korektach regulaminu.





Załącznik nr. 1 – punktacja klasyfikacji generalnej

Miejsce w turnieju	Punkty za turniej
DYWIZJA 1	
1.	400 pkt.
2.	387 pkt.
3.	374 pkt.
4.	362 pkt.
5.	349 pkt.
6.	337 pkt.
7.	324 pkt.
8.	312 pkt.
9.	299 pkt.
10.	274 pkt.
DYWIZJA 2	
1.	287 pkt.
2.	262 pkt.
3.	249 pkt.
4.	237 pkt.
5.	224 pkt.
6.	212 pkt.
7.	199 pkt.
8.	174 pkt.
DYWIZJA 3	
1.	187 pkt.
2.	162 pkt.
3.	149 pkt.
4.	137 pkt.
5.	124 pkt.
6.	112 pkt.
7.	99 pkt.
8.	87 pkt.
9.	74 pkt.
10.	62 pkt.
11.	49 pkt.
12.	37 pkt.

Załącznik nr. 2 – schemat rozpisek na turniejach PXL

		POLISH X-BALL LEAGUE 2024					
		DIVISION - 1					
		FORT BLIZNE Paintball Warszawa		Saturday 00.00.2024			
Game	Time	LEFT PIT	vs.	RIGHT PIT	Group	Round	
1	08:00	A1	vs.	A4	A	PRELIMS	
2		A2	vs.	A5			
3	08:45	B1	vs.	B4	B		
4		B2	vs.	B5			
5	09:30	A1	vs.	A3	A		
6		A4	vs.	A5			
7	10:15	B1	vs.	B3	B		
8		B4	vs.	B5			
9	11:00	A1	vs.	A5	A		
10		A2	vs.	A3			
11	11:45	B1	vs.	B5	B		
12		B2	vs.	B3			
break (+ 15 min)							
13	12:45	A3	vs.	A5	A		
14		A2	vs.	A4			
15	13:30	B3	vs.	B5	B		
16		B2	vs.	B4			
17	14:15	A1	vs.	A2	A		
18		A3	vs.	A4			
19	15:00	B1	vs.	B2	B		
20		B3	vs.	B4			
break (+ 30 min)							
21	16:15	1st place, group A	vs.	2nd place, group B	semi-final - 1		
22		1st place, group B	vs.	2nd place, group A	semi-final - 2		
23	17:15	L semi-final - 1	vs.	L semi-final - 2	3rd place		
24		W semi-final - 1	vs.	W semi-final - 2	FINAL		
18:00 the end of the competition DIVISION 1							
12 min. game time / up to 4 points advantage / loader + 3 pods / no overtimes in the prelims round							

		POLISH X-BALL LEAGUE 2024				
		DIVISION - 2				
		FORT BLIZNE Paintball Warszawa				
		Sunday 00.00.2024				
Game	Time	LEFT PIT	vs.	RIGHT PIT	Group	Round
1	08:00	A1	vs.	A4	A	PRELIMS
2		A3	vs.	A2		
3	08:30	B1	vs.	B4	B	
4		B3	vs.	B2		
5	09:00	A1	vs.	A3	A	
6		A4	vs.	A2		
7	09:30	B1	vs.	B3	B	
8		B4	vs.	B2		
9	10:00	A1	vs.	A2	A	
10		A3	vs.	A4		
11	10:30	B1	vs.	B2	B	
12		B3	vs.	B4		
break (+- 15 min)						
13	11:15	1st place, group A	vs.	2nd place, group B	semi-final - 1	
14		1st place, group B	vs.	2nd place, group A	semi-final - 2	
15	11:45	4th place, group A	vs.	4th place, group B	7-8th place	
16		3rd place, group A	vs.	3rd place, group B	5-6th place	
17	12:15	L semi-final - 1	vs.	L semi-final - 2	3rd place	
18		W semi-final - 1	vs.	W semi-final - 2	FINAL	
12:45 the end of the competition DIVISION 2						
8 min. game time / up to 4 points / loader + 2 pods / no overtimes in the prelims round						



POLISH X-BALL LEAGUE 2024

DIVISION - 3

FORT BLIZNE Paintball Warszawa

Sunday 00.00.2024



Game	Time	LEFT PIT	vs.	RIGHT PIT	Group	Round
1	13:30	A1	vs.	A4	A	PRELIMS
2		A3	vs.	A2		
3	14:00	B1	vs.	B4	B	
4		B3	vs.	B2		
5	14:30	A1	vs.	A3	A	
6		A4	vs.	A2		
7	15:00	B1	vs.	B3	B	
8		B4	vs.	B2		
9	15:30	A1	vs.	A2	A	
10		A3	vs.	A4		
11	16:00	B1	vs.	B2	B	
12		B3	vs.	B4		
break (+- 15 min)						
13	16:45	1st place, group A	vs.	2nd place, group B	semi-final - 1	
14		1st place, group B	vs.	2nd place, group A	semi-final - 2	
15	17:15	4th place, group A	vs.	4th place, group B	7-8th place	
16		3rd place, group A	vs.	3rd place, group B	5-6th place	
17	17:45	L semi-final - 1	vs.	L semi-final - 2	3rd place	
18		W semi-final - 1	vs.	W semi-final - 2	FINAL	
18:15 the end of the competition DIVISION 3						
8 min. game time / up to 4 points / loader + 2 pods / no overtimes in the prelims round						