



HERNÍ ŘÁD

Krnovská Šipková Liga, z. s.

1. Sportovně technické předpisy

1.1 Šipkové přístroje

1.1.1 Pro soutěže se mohou používat elektronické terče, které jsou vybaveny ukazatelem stavu a kol, či jiné terče odpovídající svým tvarem a funkcí základním standardům šipkového sportu.

1.1.2 Šipkový přístroj je umístěn na vhodném místě (podléhá kontrole výboru KŠL).

1.2 Šipky

1.2.1 Šipka se skládá z vlastního těla šipky, které je z jedné strany opatřeno umělohmotným hrotem a z druhé strany násadkou, která může být složena z více částí - zadní závaží, násadka, upevnění letky, letka, koncovka apod.

1.2.2 Předepsané míry a váhy:

- minimální délka = 60 mm
- maximální délka = 200 mm
- maximální hmotnost = 21 g.
- Další míry, materiál ani tvar nejsou limitovány.

1.2.3 Každý hráč hraje v soutěži předepsanými šipkami a je povinen je předložit na požádání rozhodčímu ke kontrole.

1.3 Hrací prostor

1.3.1 Za hrací prostor se považuje prostor od zadní stěny šipkového přístroje k čáře odhodu a 1m za odhodovou čárou. Šířka hracího prostoru nesmí být menší než 1 m. Šipkový přístroj musí být umístěn tak, aby vzdálenost mezi boční stěnou a zdí byla minimálně 30 cm.

1.3.2 Uvnitř hracího prostoru je umístěn šipkový přístroj a čára odhodu. Jiná zařízení zde nesmějí být umístěna. Do hracího prostoru mají vstup pouze hráči, kteří hrají daný zápas a rozhodčí je – li o to některým z hráčů z důvodů řešení sporu požádán.

1.3.3 Pořadatel (domácí klub) zajistí v hrací místnosti minimální teplotu 18 st. C v období od 1. října do 30. dubna.

1.3.4 Pokud je vhozena první šipka v zápase, nemůže již být případně nevyhovující hrací prostor předmětem protestu.

1.3.5 Terč je v průběhu zápasu osvětlen světlem umístěným nad hracím přístrojem a nesmí hráče oslňovat.

1.3.6 V průběhu utkání nesmí žádný hráč v hracím prostoru kouřit a konzumovat nápoje či jídlo. Dále nesmí telefonovat nebo bezdůvodně zdržovat hru. Rozhodčí je povinen hráče napomenout pokud toto pravidlo poruší. Pokud hráč bude za porušení tohoto pravidla napomenut v průběhu utkání 2x, hra bude dohrána obvyklým způsobem a po jejím skončení bude hráč přesunut na 8 místo v pořadí hráčů.

1.4 Čára odhodu

1.4.1 Čára odhodu je přímka vedená od podlahy hracího prostoru ve vzdálenosti 293 cm od středu terče přístroje. Střed terče (Bull) musí být ve výšce 173 cm kolmo od podkladu, na kterém stojí šipkový přístroj.

1.4.2 Čára odhodu musí být pevně vyznačena, jasně viditelná a nejméně v šíři 75 cm. Odhodová čára je vyznačena vždy tak, že se na této nestojí.

1.4.3 V případě použití pevné překážky pro označení čáry odhodu musí být umístěna tak, aby její jedna hrana označovala vzdálenost 293 cm a protilehlá hrana byla ve vzdálenosti menší než, 293 cm od středu terče.

1.5 Hod šipky

1.5.1 Pro každé kolo hry má hráč k dispozici maximálně 3 šipky, které hází směrem k terči. Šipky hází postupně jednu po druhé vlastní rukou.

1.5.2 Hod se provádí vstoje. Výjimkou může být pouze zranění nebo zdravotní handicap vyžadující změnu postoje.

1.5.3 Při hodu musí hráč stát v daném hracím prostoru a nesmí překročit linii čáry odhodu.

1.5.4 Hráč, který přešlápne čáru odhodu při odhodu šipky bude napomenut rozhodčím. Po třetím opakovaném přešlapu, na který musí být hráč ihned upozorněn, je hráč vyloučen z dalšího průběhu zápasu. Rozehraná hra je dokončena bez provinilého hráče.

1.5.5 Šipky vypadlé hráči z ruky lze házet znovu jen v případě, že k vypadnutí došlo náhodně. Nelze jimi házet v případě, kdy hráč zamířil na terč a šipka mu vypadla z ruky, která již byla v pohybu směrem k terči. Za šipku náhodně vypadlou z ruky je považována šipka, která není blíže jak 50 cm od terče. Za náhodně vypadlou se nepovažuje šipka, která se odrazí od jakékoliv části šipkového přístroje nebo od okolního prostoru či předmětu.

1.5.6 Hodí-li hráč šipku mimo terč s bodovými výsečemi nebo mimo šipkový přístroj, je hod považován za uskutečněný a hod se odečítá i v tom případě, že přístroj šipku neodečte.

1.5.7 Odhodí-li hráč šipku dříve, než mu signalizuje přístroj nebo v případě, že přístroj hod nezaznamená a šipka je v terči, může být tento hod dodatečně zaznamenán (zatlačením šipky) pouze rozhodčím. Jinak se považuje tento hod za uskutečněný.

1.5.8 Body registrované na přístroji jsou závazné pro všechny hráče. Opravu chybného zápisu na přístroji učiní rozhodčí v případě ukončení hry a následného rozhozu hráčů se stejným výsledkem, jestliže je prokazatelné, že hráč hodil příslušné pole (a šipka je v tomto poli zabodnuta).

1.5.9 Pokud šipkový přístroj prokazatelně během jedné dílčí hry zapíše třikrát chybný údaj, je to považováno za poruchu a hra se hraje znovu. Pokud se tato situace zopakuje, hra je anulována a odehraje se na jiném funkčním přístroji.

1.5.10 V případě, že hráč přepne na dalšího hráče v době, kdy ještě nejsou vytaženy všechny šipky, je hráč povinen upozornit soupeře nebo rozhodčího na tuto skutečnost. Šipky vytahuje až po tomto upozornění. Pokud přitom dojde ke změnám na displeji, rozhodčí rozhodne o dalším postupu dle bodu 3.2.3 článku 3.2 tohoto herního řádu.

1.5.11 Změní-li hráč komukoliv číslo na displeji nebo počet šipek v kole neoprávněným způsobem a tento krok nejde napravit navolením hry podle bodu 1.5.10) článku 1.5, klub tohoto hráče prohrává hru v poměru 26:10

1.5.12 Pokud se soutěže účastní hráč s tělesným handicapem, jeho pozici na čáře odhodu určuje rozhodčí, pokud se kapitáni družstev nedohodnou.

1.5.13 Při samotném hodu hráče ve hře se nesmí nikdo zdržovat v hracím prostoru, ani v okolí 1m kolem něj samotného. Pokud stojí hráč (který je právě na řadě) na čáře odhodu, nesmí být úmyslně rozptylován a to jakýmkoliv způsobem. (mluvením, atd.). Pokud je toto pravidlo porušeno rozhodčí rozhodne dle bodu 3.2.3 článku 3.2 a poznamená tuto skutečnost do zápisu.

1.5.14 Pokud nastane v průběhu zápasu porucha na přístroji, která brání dalšímu pokračování hry nebo vypadne el. proud na dobu delší 1 hod. utkání se přeruší. O této situaci je povinen rozhodčí informovat v zápise o utkání spolu s vylíčením situace. V tomto případě platí již dosažené výsledky, kromě poslední rozehrané hry, která se bude opakovat v dohodnutém termínu.

1.5.15 Pokud je na přístroji navolena jiná dílčí hra než se má podle zápisu o utkání hrát, je rozhodčí povinen tuto hru ukončit a navolit správnou dílčí hru.

1.6 Rozhoz

1.6.1 Rozhozem se rozumí situace, kdy mají dva a více hráčů nerozhodný stav na počítadle přístroje. Pokud k tomu dojde při hrách KŠL, vítězí hráč, který dosáhne vyšší bodové hodnoty rozhozu.

2. Struktura soutěže a základní pravidla

2.1 Utkání družstev se pořádají v sezóně jako seriál utkání pod názvem Krnovská šipková liga, podle stanovené termínové listiny, kterou vypisuje s dostatečným časovým předstihem vedení KŠL.

2.2 Soutěž se hraje 2x dvoukolově (doma – venku) systém kvalifikačních skupin a finálových skupin.

2.3 Utkání družstev je rozděleno na 5 dílčích her, které se hrají v následujícím pořadí:

- 1. HI-SCORE**
- 2. RULETA**
- 3. 501 DOE**
- 4. BASEBALL**
- 5. CRICET CUT-THROAT**

2.4 Každá hra se boduje tak, že první hráč získá 8 bodů a postupně se body snižují až na 1 bod za poslední místo.

2.5 Dosažené body jednotlivých hráčů klubů se sečtou a tím je stanoven konečný výsledek hry. Dosažené body jednotlivých her klubů se sečtou a tím je stanoven konečný výsledek utkání.

2.6 Za jednotlivé utkání družstev je možné získat následující body do tabulky průběžného pořadí:

- a) Výhra družstva – 2 body
- b) Remíza družstev – 1 bod
- c) Prohra družstva – 0 bodů

2.7 Vítězem se stává klub s nejvyšším počtem dosažených bodů.

2.8 Při určování pořadí rozhodují tato pomocná kritéria:

- a) nejvyšší počet bodů
- b) body vzájemných zápasů
- c) skóre vzájemných zápasů
- d) skóre v celé soutěži

3. Podrobná pravidla utkání KŠL

3.1 Průběh utkání

3.1.1 Utkání spolu sehrají dva řádně zaregistrované kluby na základě termínové listiny, a to ve stanoveném dni a čase, není-li dohodnuta oběma kluby jinak. K utkání se musí dostavit oba kluby minimálně 5 minut před jeho zahájením.

3.1.2 Domácí klub musí zajistit místo pro sezení (s viditelností na display šipkového přístroje) alespoň pro 6 hostujících hráčů.

3.1.3 Utkání spolu odehrají 4 (resp. 3) hráči domácího klubu, proti 4 (resp. 3) hráčům hostujícího klubu, a to způsobem, že začíná hráč domácího klubu a končí hráč klubu hostí. Minimální počet hráčů klubu pro hru je 3.

3.1.4 Čekací doba je 30 min.. Do konce této stanovené doby se musí klub dostavit (nebo počkat "domácí") bez udání důvodu. Po skončení čekací doby a nenastoupení na zápas platí pravidla kontumace zápasu (viz. článek 3.1.15 herního řádu).

3.1.5 Domácí klub finančně hradí celé utkání na šipkovém přístroji.

3.1.6 Každý hráč má právo před utkáním na 15 min. rozehráni.

3.1.7 Před zahájením utkání kapitáni každého klubu vyplní soupisku hráčů do zápisu o utkání. Domácí klub je povinen vyplnit soupisku jako první.

3.1.8 První hru zahajují první 4 (resp. 3) hráči klubů podle pořadí udané v zápise o utkání.

3.1.9 Střídání hráčů je povoleno po skončení každé hry a střídat může pouze hráč uvedený v zápise o utkání. Střídání hráče (ů), hlásí kapitán střídajícího klubu kapitánovi soupeře. Hráči v nové hře jsou nasazeni podle pořadí, uvedeném v zápise o utkání. Pouze střídající hráč (i) mají právo na 2 min rozehráni před započítáním dílčí hry.

3.1.10 Není dovoleno bez objektivních důvodů přerušit utkání a dohrávat v jiném termínu byť dohodnutém. Pokud však tato situace nastane, zapíše rozhodčí podrobně důvody přerušení do zápisu o utkání.

3.1.11 Přerušení hry je možné pouze se souhlasem rozhodčího.

3.1.12 Kontumace výsledku hry se provádí v těchto případech:

- a) poslední odehrávající hráč po skončení hry nebo rozhozu omylem či úmyslně přístroj přepne
- b) hráč, kteréhokoliv klubu, hodí šipku na terč v době, kdy měl hrát jiný hráč.

V tomto případě dojde ke kontumaci výsledku (26 : 10) ve prospěch klubu, který se neprovinil. Kapitán klubu, který chybu nezavinil, přidělí čtyřem hráčům svého klubu, kteří se hry účastnili, body 8,7,6,5. Kapitán klubu, který chybu zavinil, přidělí čtyřem hráčům svého klubu, kteří se hry účastnili, body 4,3,2,1. V případě, že klub hraje pouze ve třech hráčích, jsou body přiznány fiktivnímu 4. hráči.

3.1.13 O každém utkání se pořizuje zápis o utkání na originálním tiskopise KŠL. Zápis pořizuje kapitán domácího klubu.

3.1.14 Hra je kontumována 26 : 10 pouze tehdy, když soupeř se k této hře nedostaví nebo předčasně ukončí utkání a to tak, že má méně než 3 hráče na tuto hru. Body 8,7,6,5 rozdělí kapitán vítězného klubu svým hráčům.

3.1.15 Utkání je kontumováno 130 : 0 pouze tehdy, když se soupeř nedostaví k utkání s dostatečným počtem hráčů (tj. min. 3 hráči). Body, jednotlivým hráčům se nepřidělují.

3.1.16 Písemný protest z utkání může kapitán klubu podat nejpozději do následujícího dne (20:00 hodiny) a to elektronickou podobou na email výboru KŠL : vybor.ksl@seznam.cz. Protestující je povinen zaplatit výboru KŠL před projednáváním protestu částku 200,- Kč. Pokud bude protest oprávněný, částka bude protestujícímu vrácena a vymáhána výborem KŠL po případném viníkovi.

3.1.17 Zápis o utkání je platným dokladem o odehraném utkání pouze tehdy, je-li toto utkání odehráno podle platného herního řádu KŠL. Po skončení utkání jej kapitáni obou klubů podepíší.

3.1.18 Každý klub může po vzájemné dohodě odložit datum utkání. Pokud se kluby dohodnou na odložení utkání, musí jej odehrát nejpozději do 16 dnů od řádného termínu, ve kterém musí být dle termínové listiny utkání odehráno. Dohodnutý termín odloženého utkání, na kterém se dohodly oba kluby, je povinen kapitán klubu, který o odložení požádal, zapsat jako příspěvek do fóra na www.ksl.cz a utkání bude v tomto termínu odehráno. Pokud

tato skutečnost nebude zapsána do fóra na webu KŠL, budou pokutovány oba týmy částkou 100,- Kč. Pokud se soupeř v dohodnutém termínu k utkání nedostaví nebo se dostaví v počtu menším než 3 hráči, platí pravidlo o kontumaci hry dle bodu 3.1.14 článku 3.1 resp. bodu 3.1.5 článku 3.1. Pokud se utkání neodehraje z jiných důvodů, platí pravidlo dle bodu 5.1 v článku 5.

3.1.19 Každý klub může po vzájemné dohodě předehrát utkání. Dohodnutý termín předehrávaného utkání, na kterém se dohodly oba kluby, je povinen kapitán klubu uvedeného jako domácí, zapsat jako příspěvek do fóra na www.ksl.cz a utkání bude v tomto termínu odehráno. Pokud se soupeř v dohodnutém termínu k utkání nedostaví nebo se dostaví v počtu menším než 3 hráči, platí pravidlo o kontumaci hry dle bodu 3.1.14 článku 3.1 resp. bodu 3.1.5 článku 3.1. Pokud se utkání neodehraje z jiných důvodů, platí pravidlo dle bodu 5.1 v článku 5.

3.1.20 Hráči jsou povinni nastupovat k ligovému utkání v jednotném dresu. Dresy musí být čisté bez vulgárních, rasistických nebo urážlivých nápisů. Pokud některý hráč při utkání nemá dres, nemůže k utkání nastoupit. Pokud si hráč při hře dres vysleče bez souhlasu rozhodčího, rozhodčí tuto situaci napíše na web ksl.cz a výbor projedná jako nesportovní chování. Vyhodnocení situace dá výbor KŠL navědomí na webové stránky KŠL.

3.1.21 Tři kola před skončením soutěže není povolena jakákoli změna hracích termínů, stejně tak jakákoli změna soupisky hráčů již 5 kol před koncem soutěže (viz bod 3.6.3 herního řádu).

3.1.22 Družstvo může mít pouze v danou chvíli 1x přeložený zápas a nesmí umožnit ani přeložení jinému družstvu, V případě kolize bude řešeno dle bodu 5.1

3.1.23 Žádost o přeložení zápasu smí tým pouze do předcházejícího pátku. Pokud se kapitáni nedomluví jinak.

3.2 Rozhodčí a rozhodování

3.2.1 Rozhodčí jsou kapitáni obou klubů (domácí a hosté)

3.2.2 Rozhodnutí rozhodčích je během utkání závazné a konečné.

3.2.3 Rozhodčí je povinen řídit utkání spravedlivě podle pravidel šipkového sportu a herního řádu. Rozhodčí v řešení sporných momentů utkání upřednostní taková řešení, která v případě neúmyslných chyb umožňují dohrát utkání v duchu fair play, jestliže se tyto chyby neopakují a jestliže takové řešení nepoškodí hráče, který se chyby nedopustil. Případné námitky proti rozhodnutí rozhodčích zapíšou rozhodčí na web [KŠL.cz](http://ksl.cz). Výbor KŠL je na své nejbližší schůzi prošetří a spor rozhodne.

3.2.4 Domácí rozhodčí pořizuje zápis o utkání na originální tiskopis KŠL.

3.2.5 Rozhodčí je povinen zajistit, aby kolem házejícího hráče nebyla v prostoru 1 m a v hracím prostoru žádná jiná osoba nebo překážka. (viz čl. 1.3. a bod 1.5.13 čl. 1.5)

3.2.6 Pokud hráč neuposlechne pokynu rozhodčích, rozhodčí průběh nevhodného chování či neuposlechnutí pokynu poznamená na web [KŠL.cz](http://ksl.cz). Výbor KŠL přestupek prošetří a určí trest pro hráče na nejbližší schůzi.

3.2.7 Rozhodčí domácího týmu je zodpovědný za odeslání „Zápisu o utkání“ prostřednictvím formuláře na stránkách <http://www.ksl.cz>. Zápis musí být vyplněn přesně podle originálu pořízeném při utkání. Zápis musí být odeslán nejpozději následující den po ukončení utkání do 20 hod. V případě, že zápas není odehrán ve stanoveném termínu (odložení zápasu 3.1.18 nebo předehrání 3.1.19) je povinen jej odeslat do 24 hodin od doby, kdy utkání skončilo.

3.3 Klub

3.3.1 Do KŠL se mohou přihlásit kluby, v jejichž restauraci, pohostinství apod. se nachází šipkový přístroj pro 8 hráčů, který odpovídá předpisům českého šipkového svazu a tomuto hernímu řádu. Další podmínkou je, že tento přístroj musí být na území Krnova nebo v jeho okolí.

3.3.2 Přihláška odevzdaná Výboru KŠL musí být na originálním tiskopisu KŠL z.s.

3.3.3 Každý klub zaplatí při vstupu do nového ročníku soutěže kauci 1000,- Kč, která bude vrácena po ukončení soutěže. Pokud družstvo z jakýchkoliv důvodů skončí v průběhu soutěže, propadá kauce ve prospěch KŠL. Sponzorský poplatek za jeden klub (tým) činí 1000,- Kč ročně.

3.3.4 Klub tvoří nejméně 4 hráči. Pokud počet hráčů klubu klesne pod 3 hráče, je klub vyloučen ze soutěže a propadá kauce stanovena v bodu c) odstavce 3.2.

3.3.5 Klub, který v průběhu soutěže odstoupí a soutěž nedohraje, nemá nárok na finanční odměnu za umístění, všechna již odehraná utkání budou anulována a propadá kauce stanovena v bodu c) odstavce 3.2.

3.3.6 Klub, který v průběhu sezony ve 2. případech po sobě nenastoupí k zápasu, bude ze soutěže vyloučen bez nároku na finanční odměnu za umístění, všechna již odehraná utkání budou anulována a propadá kauce stanovena v bodu c) odstavce 3.2.

3.4 Kapitán klubu

3.4.1 Kapitán klubu je hráč volený ostatními hráči svého klubu.

3.4.2 Kapitán je povinen se účastnit schůze kapitánů nebo zajistit přítomnost svého zástupce.

3.4.3 Před zahájením utkání předkládá rozhodčímu soupisku svého klubu.

3.5 Hráč

3.5.1 Hráč je členem ligové soutěže KŠL, který je registrován a má zaplacené startovné pro daný ročník soutěže ve výši 500,-Kč – z toho činí 50 Kč poplatků na podporu šipkové mládeže

3.5.2 Hráč má tyto povinnosti:

- a) dodržovat všechna ustanovení herního řádu KŠL,
- b) řídit se pokyny kapitána svého klubu,
- c) řídit se sportovně technickými a organizačními pokyny organizátorů soutěže,
- d) dokončit soutěž, nebrání-li mu v tom prokazatelně zdravotní nebo existenční důvody,
- e) při hře respektovat pokyny rozhodčích a řídit se signalizací na šipkovém přístroji,

- f) nezdržovat hru, musí se zdržovat v prostoru u hracího přístroje, musí se zdržet všech projevů proti pravidlům slušného chování a to jak proti hráčům, tak i divákům.

3.5.3 Hráč může být zapsán na soupisce pouze jednoho klubu hrajícího liguovou soutěž KŠL.

3.6 Přestupní řád

3.6.1 Poplatek za přestup hráče z jednoho klubu do druhého činí 500,-Kč.

3.6.2 Hráč může přestoupit do jiného klubu nebo vystoupit z klubu pouze tehdy, když budou vyrovnány vzájemné pohledávky mezi hráčem a mateřským klubem, který zastupuje kapitán. Zároveň je povinen vyplnit tiskopis KŠL.

3.6.3 Není povoleno přestupovat a přihlašovat hráče 5 kol před skončením soutěže.

3.6.4 Je povoleno přestupovat pouze 2x za rok.

3.6.5 Přestup musí být oznámen Výboru KŠL, kde bude jednatelem zapsán do soupisky klubu, kam hodlá přestoupit a vypsán ze soupisky klubu, z něhož odchází. Přestup musí být nahlášen nejpozději do pátku předcházejícího dni zápasu, ve kterém hodlá přestupující hráč za nový klub poprvé hrát.

3.6.6 Hráč může hrát za klub, do kterého přestoupil, až dnem registrace přestupu výborem KŠL. Platnost registrace potvrzuje výhradně účetní KŠL.

3.7 Disciplinární tresty a pokuty

3.7.1 O disciplinárním trestu či pokutě rozhoduje vždy výbor KŠL hlasováním. K výroku stačí nadpoloviční většina alespoň pěti přítomných členů výboru KŠL.

3.7.2 Za nedostavení se na schůzi kapitánů klubů KŠL je stanovena pokuta 300,-Kč, pokud nebude dotyčnému uznána omluva. Kapitáni klubů jsou zastupitelní jiným hráčem téhož klubu

3.7.3 Za nedodání zápisu o utkání včas ve stanoveném termínu je pokuta 200,-Kč.

3.7.4 Za nesplnění dílčích úkolů uložených jednotlivým klubům výborem KŠL je pokuta 200, Kč. (tímto je myšlena třeba oprava hracího stroje nebo uhrazení pokuty v daný termín)

3.7.5 Za neodehrání zápasu pro nedostatečný počet hráčů i po čekací době, nedostavení se k zápasu, odstoupení ze zápasu ze subjektivních příčin je pokuta 500,-Kč.

3.7.6 Za nesportovní chování hráče, kapitána i rozhodčího je zastavení činnosti na 1 – 5 zápasů podle závažnosti prohřešků a případné recidivě. Za nesportovní chování lze považovat každé jednání, které se přičí dobrým mravům, porušuje soutěžní pravidla a je neslučitelné s morálkou sportovce.

3.7.7 V případě neuhrazení pokuty (hradí se buďto ihned na schůzi nebo před zápasem) bude pokuta odečtena z kauce a každý následující zápas pro pokutované bude kontumován až do uhrazení pokuty.

3.7.8 Pokuty budou uhrazeny na základě výzvy výboru KŠL z.s.. Tyto výzvy budou napsány na webu KŠL z.s.,

4. Výbor KŠL

President: Jiří Rada

Pokladník: Pavel Müller

Jednatel: Tomáš Havlíček

Sportovní ředitel: Jiří Vlček

Člen: Ing. Jiří Urbánek

5. Závěrečná ustanovení

5.1 Pokud se vyskytnou jakékoliv problémy, které neupravuje tento herní řád, je oprávněn výbor KŠL toto řešit dle svého nejlepšího vědomí a svědomí ku prospěchu soutěže.

5.2 Tento herní řád je platný a účinný okamžikem jeho schválení členskou schůzí spolku KŠL z.s.

5.3 Schůze kapitánů (zástupců) je povinná a bude svolána vždy, kdy si to situace v dění KŠL bude vyžadovat, nejméně však 2x za rok.

5.4 Výbor KŠL si vyhrazuje právo v průběhu sezóny změnit, popřípadě doplnit Sportovní pravidla a Herní řád, a tyto změny je povinen dát včas a vhodným způsobem na vědomí všem, jichž se týkají. V případě nejasností, je za rozhodující verzi pravidel a soutěžního řádu považována verze uvedená na internetových stránkách KŠL (<http://www.ksl.cz>).

5.5 Členská základna spolku KŠL z.s. je oprávněna před započítáním nového ročníku soutěže navrhnout a změnit strukturu členění soutěže (bod 2.2, bod 3.8), stejně tak jako typ i pořadí dílčích her (bod 2.3).

Aktualizace: 18.4.2019