



FDP League

Foam Dart Pro League

1. Chování účastníků

Všichni hráči, rozhodčí, organizátoři a diváci **FDP League** jsou povinni se chovat profesionálně a s

respektem.

Nevhodné chování, podvádění nebo nespportovní jednání může vést k:

- napomenutí
- penalizaci
- vyloučení z turnaje

Opakované nebo závažné porušení může vést ke kontumaci zápasu nebo diskvalifikaci týmu.

2. Struktura zápasu

- Zápas **FDP League** se skládá ze sérií kol mezi dvěma týmy o **5 hráčích**.
- **Každé kolo trvá 3 minuty.**
- Týmy si po každém kole vymění strany.
- Zápas končí, jakmile jeden tým získá **2 body**.
- **Nedostavení týmu do 1 minuty od začátku kola** → kontumační porážka

Zisk bodů:

- **Eliminace:** všichni hráči soupeře jsou vyřazeni → 1 bod
- **Obsazení branky:**
 - hráč se musí **celým tělem nebo rukou dotknout cílové zóny (branky)**
 - hráč musí být v té chvíli „živý“ → 1 bod

Konec kola:

- eliminace
- obsazení branky
- vypršení času (0 bodů)

Duel 1v1 při opakovaném vypršení času

- Pokud **dvakrát po sobě** skončí kolo vypršením času, nastává **duel 1v1**.
- Z každého týmu bude **náhodně vybrán 1 hráč**.
- Duel trvá **1 minutu**, každý hráč má **10 šipek**.

Konec duelu:

1. Vyřazení hráče → **bod získává tým živého hráče**
2. Obsazení branky → **bod získává tým hráče, který branku obsadil**
3. Vypršení časového limitu duelu → **oba týmy prohrávají**
 - Po duelu zápas končí a je vyhodnocen podle získaných bodů z kol a duelu (**při remíze řešeno dle bodu 5. Remíza**).
 - Pokud duel skončí vypršením času, **oba týmy prohrávají bez ohledu na body z kol**.

Poznámka: „Opakované vypršení času“ znamená **dvě po sobě jdoucí kola, která skončila bez bodu**.

3. Začátek kola

- Kolo začíná po odpočtu „3–2–1“ a zvukovém signálu.
- Všichni hráči musí:
 - mít blaster v kontaktu se startovní linií
 - být zcela nehybní do startu

Porušení:

- 1. porušení → restart kola
- opakované → bod pro soupeře

4. Munice

- Každý hráč má **45 šipek** pro celý zápas (5v5).
- Sbírání munice z hřiště je zakázáno.
- Sdílení munice je povoleno pouze mezi koly.
- Rozhodčí může kdykoliv provést kontrolu.

Porušení → penalizace nebo diskvalifikace.

5. Remíza

Při remíze:

- 3 hráči z každého týmu
- každý dostane **10 nábojů** (šipek)
- odehrají se **3 duely 1v1 (1 minuta)**

Alternativní formát je možný **pouze pokud je předem oznámen všem týmům.**

6. Definice zásahu

Zásah nastane, když:

- munice přímo zasáhne hráče nebo jeho vybavení/blaster
- bez předchozího kontaktu s překážkou

NEPLATNÝ zásah:

- po odrazu (zem, zeď, kryt, strom, osoba)

PLATNÝ:

- zásah přes vegetaci bez změny trajektorie

Současný zásah → oba hráči jsou vyřazeni

Poznámka: Hráč, který **nemá žádnou municí**, se **nepovažuje za zasaženého hráče.**

7. Vyřazení hráče

- hráč musí okamžitě oznámit zásah („HIT“)
- zvednout blaster nad hlavu
- odejít nejkratší cestou k okraji hřiště

Důležité: Vyřazení hráči **nesmí nijak zasahovat do hry**, ani komunikací se živými hráči. Toto pravidlo platí i pro sledující/diváky.

Do hry se vrací v dalším kole.

8. Hranice hřiště

- Čáry jsou součástí hřiště.
- **Opustit hřiště** znamená: **kontakt nohou s prostorem za hranicí čáry** → automatický zásah.

9. Bezpečnost

- Povinná ochrana očí **pro všechny hráče i diváky do 15 metrů od hřiště**

Zakázané:

- střelba úmyslně do hlavy z bezprostřední blízkosti (<2 m)
- fyzický kontakt (strkání, blokování tělem)

Při zranění:

- hra se okamžitě zastavuje

10. Soupisky a střídání

- max. 2 náhradníci
- střídání pouze mezi koly
- náhradník přebírá munici hráče

11. Hřiště

- doporučený poměr: délka = 2× šířka
- např. 30 × 15 m
- jasně označené hranice

12. Překážky

- nejsou povinné
- musí být:
 - symetricky rozmístěné
 - min. 9 m od startu
 - stejného typu

13. Blastery

Povoleno:

- manuální: max. 250 FPS
- elektrické: max. 200 FPS
- Každý hráč do hry vstupuje právě s jedním blasterem

Zakázáno:

- **zbraně pro boj zblízka** (nože, meče...)
- štíty, vrhací předměty
- lasery, svítilny
- domácí munice

Rozhodčí má finální slovo o bezpečnosti.

14. Řešení sporů

- hra se **NEZASTAVUJE** kvůli sporu
- řeší se po kole

Každý tým:

- má 1 oficiální protest

Proces:

1. podání protestu
2. dodání důkazu (do 5 minut)
3. rozhodnutí rozhodčích

Možná rozhodnutí:

- potvrzení výsledku
- opakování kola
- udělení bodu
- penalizace

Opakované porušování → diskvalifikace.

15. Speciální situace

- **porucha vybavení** → hra pokračuje

Ilustrační podoba hřiště:

