



REGULAMIN RANKINGU LIGI 3GUN FUN GUN 2019

§ 1

1. Postanowienia niniejszego Regulaminu stanowią podstawę do wyłonienia kolejności zawodników startujących w Zawodach LIGI Wieloboju Strzeleckiego Trzech Broni 3GUN FUN GUN w roku 2019 w każdej klasie sprzętowej opisanej w Regulaminie Rozgrywania Zawodów Wieloboju Strzeleckiego Trzech Broni 3GUN FUN GUN zwanego dalej Regulaminem.
2. Organizatorem LIGI Wieloboju Strzeleckiego Trzech Broni 3GUN FUN GUN jest Klub Strzelecki FUN GUN, zwany dalej Organizatorem.

§ 2

1. W Rankingu rocznym LIGI Wieloboju Strzeleckiego Trzech Broni 3GUN FUN GUN w roku 2019 klasyfikowani będą wyłącznie zawodnicy, którzy wystartują w minimum 4 z 6 przewidzianych w ramach LIGI Zawodach, zaplanowanych na:
 - **24. lutego 2019 r.** – I Zawody LIGI 3GUN FUN GUN
 - **24. marca 2019 r.** – II Zawody LIGI 3GUN FUN GUN
 - **28. kwietnia 2019 r.** – III Zawody LIGI 3GUN FUN GUN
 - **16. czerwca 2019 r.** – IV Zawody LIGI 3GUN FUN GUN
 - **13. października 2019 r.** – V Zawody LIGI 3GUN FUN GUN
 - **15. grudnia 2019 r.** – VI Zawody LIGI 3GUN FUN GUN

§ 3

1. Roczny wynik zawodnika w Rankingu ustalony będzie przez zsumowanie 4 najlepszych rezultatów zdobytych podczas startów w Zawodach wymienionych w § 2.

§ 4

1. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników w wyniku sumowania opisanego w § 3 uzyska ten sam rezultat, wówczas podstawą do ustalenia kolejności w Rankingu będzie porównanie średniej arytmetycznej lokat uzyskanych przez zawodnika w sezonie.
2. Średnia wyliczana jest z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku na podstawie lokat uzyskanych przez zawodnika w jego 4 najlepszych startów sezonu. Na przykład: suma lokat to 22 (7 miejsce + 12 miejsce + 1 miejsce + 2 miejsce) podzielone przez 4 starty w zawodach, daje wynik równy $22/4 = 6,00$.
3. Im niższa średnia o której mowa w pkt. 2, tym wyższe ostateczne miejscem zawodnika w Rankingu.
4. Za prowadzenie obliczeń i nadzór nad Rankingiem odpowiada Organizator, a jego wyniki publikowane będą na stronie internetowej pod adresem www.fungun.com.pl