

REGULAMIN DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI SUPERLIGA Kobiet- SEZON 2015/16

Część ogólna dla Superligi

I. Drużyny i zawodnicy

1. Drużyny startujące w Superlidze Kobiet startują w składach czteroosobowych. Zawodniczki grają 4 x 120 rzutów systemem meczowym.
2. W Superlidze Kobiet mogą startować zawodniczki od kategorii Juniorka młodsza
 - a. Powołanie Juniorki młodszej do reprezentacji na mecz międzypaństwowy oraz turnieje centralne dla tej kategorii wiekowej w terminie rozgrywania kolejki ligowej nie jest podstawą do przełożenia meczu ligowego.
3. Zawodniczki uczestniczące w meczu ligowym muszą posiadać i okazać sędziemu głównemu:
 - a. Licencję „A” PZK SKK ze zdjęciem na grę w macierzystym klubie, oraz aktualnie wykupioną kartę gry na sezon 2014/15 (pieczętka z tyłu licencji)
 - b. Kartę zdrowia z aktualnym upoważnieniem do gry wystawionym przez uprawnionego lekarza sportowego.
4. Zawodniczka w sezonie może w rozgrywkach ligowych reprezentować tylko jeden klub.
4. W meczu ligowym w jednym zespole nie może grać łącznie więcej niż 2 zawodniczek wypożyczonych i zagranicznych.
 - a. Zawodniczki wypożyczone muszą okazać oprócz ważnej licencji-karty gry ze swojego klubu dodatkowo drugą licencję (bez zdjęcia) określającą w jakich drużynowych mistrzostwach mogą startować, oraz nazwę klubu do którego zostały wypożyczone.
 - b. Zawodniczki zagraniczne muszą posiadać ważną licencję PZK SKK oraz kartę gry na dany sezon ligowy.

II. Sędziowanie

1. Mecze ligowe sędziują sędziowie licencjonowani wyznaczeni przez Kolegium Sędziów PZK SKK.
 - a. W przypadku nieobecności wyznaczonego sędziego, jego funkcje może przejąć inny obecny na kręgielni sędzia z licencją, za zgodą kierowników drużyn startujących w danym meczu.
 - b. W przypadku braku sędziego jego obowiązki przejmują solidarnie kierownicy drużyn startujących w danym meczu.
2. Gospodarz meczu wyznacza obowiązkowo sekretarza odpowiedzialnego za aktualne prowadzenie wyników.
2. Sędzia główny zobowiązany jest zadbać o regulaminowe rozpoczęcie i zakończenie meczu w kręgielni.
2. Sędzia główny (ew. kierownicy drużyn) przy pomocy sekretarza zawodów sporządza pełny protokół z meczu po jednym dla klubów uczestniczących, a oryginał gospodarz meczu przesyła do Kapitana Sportowego PZK SKK.
2. Sędzia główny otrzymuje ekwiwalent sędziowski wg KIS na sezon 2015/16 od gospodarza meczu.

III. Przesyłanie wyników meczy

1. Klub gospodarz po zakończeniu meczu zobowiązany jest niezwłocznie drogą elektroniczną podać do Kapitana Sportowego PZK SKK pełny protokół z meczu na adres e-mailowy:
leszek-piosik@wp.pl
2. W przypadku nieprzekazywania wyników z meczu Komisja Gier i Dyscypliny na wniosek Kapitana Sportowego PZK SKK może nałożyć karę w postaci odjęcia 1 PM (punktu meczowego) (maksymalnie 3 razy), a w dalszej kolejności wykluczyć klub z rozgrywek.

IV. Dane kontaktowe

1. Każdy zespół uczestniczący w rozgrywkach Superligi zobowiązany jest do dnia 20.08.2015 przesłać na adres e-mailowy Kapitana Sportowego PZK SKK dane przedstawiciela zespołu, który odpowiedzialny jest za przesyłanie wyników, oraz kontakt z zespołem w sprawach ligowych.

Informacja powinna zawierać:

Nazwisko i imię, numer telefonu, adres e-mailowy, adres kręgielni, na której będą rozgrywane mecze.

V. Terminy i miejsca rozgrywania meczy:

1. Mecze ligowe muszą być rozgrywane na kręgielniach posiadających certyfikat PZK na dany sezon.
2. Mecze muszą być rozgrywane na kręgielni gospodarzy w wyznaczonym terminie i o wyznaczonej godzinie.
3. Podczas rozpoczęcia meczu i w jego trakcie w kręgielni musi przebywać minimum 3 zawodników danej drużyny ze składu zgłoszonego do meczu.
4. Mecz może być przełożony na termin wcześniejszy po wyrażeniu zgody mających uczestniczyć w nim zespołów. Gospodarz meczu musi o tym fakcie powiadomić Sędziego głównego. Kapitan Sportowy PZK SKK powinien otrzymać zgody od wszystkich zespołów mających brać udział w tym meczu. Zgodę powinien przesłać drogą e-mailową przedstawiciel zespołu odpowiedzialny do kontaktów w sprawach ligowych.
5. W przypadku chęci przełożenia meczu na termin późniejszy należy uzyskać zgodę Kapitana Sportowego PZK SKK oraz wpłacić na konto PZK SKK kwotę w wysokości 500,00 PLN.
6. Uzgodnienia dotyczące przełożenia meczu i powiadomienia muszą zostać zakończone najpóźniej na 5 dni przed rozegranie meczu.
7. Jeśli mecz nie może dojść do skutku z różnych przyczyn, należy niezwłocznie powiadomić zespół, z którymi ma być rozegrany, a także Sędziego zawodów oraz Kapitana Sportowego PZK SKK.
 - a. Gdy gospodarz wcześniej nie zawiadomił drużyn przyjezdnych lub nie miał takiej możliwości, a mecz się nie odbył, koszt ponownego przyjazdu gości pokrywa gospodarz zawodów (pociąg-maksymalnie TLK-druga klasa oraz delegacja dla 6 osób)
 - b. Gdy goście wcześniej nie powiadomili gospodarzy w przypadku meczu, że nie przyjadą na mecz i po weryfikacji uzyskują zgodę na rozegranie tego meczu w innym terminie ponoszą oni koszty sędziego oraz ewentualnego udokumentowanego wynajmu kręgielni.
 - c. Warunkiem ponownego rozegrania meczu jest pełne udokumentowanie przyczyn jego nierozegrania nadesłane do Kapitana Sportowego PZK SKK w terminie nie przekraczającym 5 dni od wyznaczonego terminu meczu.
 - d. Nowy termin wyznacza Komisja Gier i Dyscypliny.
 - e. Turnieje mogą zostać rozegrane ponownie tylko w przypadku niesprawnej kręgielni.
 - f. Drużyny, które nie stawiają się na mecz powinny w ciągu 5 dni po terminie meczu udokumentować powód nieobecności. W przypadku braku wyjaśnień lub wyjaśnień nie przyjętych przez Komisję Gier i Dyscypliny na zespół zostanie nałożona kara w wysokości 1000,00 PLN. Kwotę tę należy zapłacić w ciągu 1 miesiąca od daty nierozegranego meczu. W przypadku niewpłacenia tej kwoty zespół zostanie usunięty z rozgrywek ligowych.
 - g. W przypadku wycofania się drużyny z rozgrywek ligowych (lub niezapłacenia kary pieniężnej za niestawienie się na mecz), podczas ich trwania na zespół zostanie nałożona kara wynikająca z iloczynu nie rozegranych meczów-turniejów (za każdy 1000,00 PLN). Ponadto klub-drużyna może nie uzyskać zgody na grę w rozgrywkach ligowych w sezonie 2015/16.
 - h. Zwolnienia lekarskie nie są podstawą do przełożenia meczu ligowego

VI. Przygotowanie kręgielni

1. Gospodarz meczu zobowiązany jest:
 - a. Zadbać o porządek na obiekcie
 - b. Przygotować tory do gry
 - c. Udostępnić zawodnikom przyjezdnym szatnię oraz zapewnić możliwość wykapania się
 - d. Zapewnić obsługę techniczną
 - e. Zapewnić napoje dla zawodników i sędziego głównego

VII. **Marketing**

1. Klub gospodarz zobowiązany jest na kręgielni i w lokalnej prasie umieścić informacje o zbliżającym się meczu-turnieju oraz po jego rozegraniu wysłać informację prasową do lokalnych gazet.
2. W przypadku uzyskania sponsora strategicznego przez PZK, klub gospodarz zobowiązany jest podczas rozgrywania meczy ligowych do rozstawienia banerów reklamowych przekazanych przez PZK.

VIII. **Walkower**

1. Za walkower uznaje się:
 - a. Mecz, w którym wystartuje mniej niż 3 zawodników w drużynie
 - b. Mecz, na który nie zgłosi się drużyna
 - c. Punkty za walkower w meczu liczy się tak jakby jedna drużyna rozegrała mecz

IX. **Zasady rozgrywania meczy**

1. Kierownik ekipy gospodarzy podaje sędziemu głównemu 30 minut przed rozpoczęciem meczu kolejność startu czterech swoich zawodników oraz maksymalnie trzech rezerwowych, z których tylko jeden może wejść do gry.
2. Sędzia główny przekazuje skład drużyny gospodarzy kierownikowi drużyny gości.
3. Po zaznajomieniu się ze składem drużyny gospodarzy kierownik drużyny gości zobowiązany jest w ciągu 10 minut sporządzić kolejność swoich czterech zawodników, podać maksymalnie trzech rezerwowych i przekazać to sędziemu głównemu.
4. Na podstawie składów sędzia główny tworzy pojedynki meczowe i przedstawia je podczas rozpoczęcia meczu. Do 10 minut przed startem kierownik drużyny gospodarzy ma prawo wglądu do ustawienia drużyny gości.
5. Jeżeli któryś z graczy z pozycji 1-4 nie stanie na starcie, to możliwe jest wprowadzenie na jego miejsce zastępcy spośród rezerwowych zgłoszonych na liście startowej poza pozycjami 1-4. Taka wymiana przed rozpoczęciem gry próbnej nie jest traktowana jako zmiana zawodnika i nie narusza limitu zmian. Zawodnik, który nie stanął na starcie traci prawo do gry w tych zawodach.
 - a. Przy dokonywaniu zmiany zawodnika, kierownik drużyny powiadamia sędziego głównego o zmianie. O tym, który z rezerwowych wchodzi do gry decyduje kierownik ekipy. Zmiana musi być odnotowana w protokole zawodów z podaniem informacji po którym rzucie nastąpiła zmiana.
 - b. W meczu może nastąpić jedna zmiana zawodnika.
 - c. Zawodnicy w parach rozgrywają między sobą pojedynki składający się z 4 setów – 4x30 rzutów (15P+15Zb)
 6. Zawodnicy drużyny gospodarzy rozpoczynają grę zawsze na torach nieparzystych.
 6. Mecz na kręgielni sześciotorowej powinien być rozgrywany na czterech sąsiadujących ze sobą torach. W przypadkach szczególnych (np. awaria jednego z torów) sędzia główny wyznacza tory, na których mecz będzie rozgrywany.
 6. Zasady punktacji:
 - a. Za każdy wygrany set zawodnik otrzymuje 1 punkt setowy (PS)
 - b. W przypadku remisu w secie (uzyskanie równego wyniku), każdy z zawodników otrzymuje po 0,5 punktu PS
 - c. Pojedynek wygrywa zawodnik, który zdobędzie więcej punktów setowych (PS)
 - d. W przypadku równej liczby punktów setowych, pojedynek wygrywa zawodnik, który uzyska wyższy wynik strąconych kręgli na 120 rzutów.
 - e. W przypadku, gdy wyniki uzyskane z podpunktów c. i d. są równe, zawodnicy w pojedynku osiągną remis.
 - f. Za zwycięstwo w każdym pojedynku drużyna otrzymuje 1 punkt drużynowy (PD), a za remis 0,5 punktu PD
 - g. Drużyna, która w meczu straci łącznie więcej kręgli (4x120) zdobywa 1 PD

- h. W przypadku remisu (równej sumie zbitych kręgli) drużyny zdobywają po 0,5 punkta PD.
- i. Maksymalnie można zdobyć 5 punktów PD
- j. Drużyna, która zdobędzie więcej punktów PD zdobywa 2 punkty meczowe (PM)
- k. Wynik 2,5:2,5 w punktach PD jest remisem i drużyny zdobywają po 1 punkcie PM
- l. Drużyna, która w dwumeczu (mecz i rewanż) uzyska większą liczbę punktów meczowych otrzymuje dodatkowy 1 punkt PM
- m. W przypadku równej ilości punktów meczowych PM o przyznaniu dodatkowego punktu meczowego decyduje:
 - większa ilość punktów PD
 - większa ilość punktów PS
 - większa ilość zbitych kręgli
 - lepsze zbierane
 - mniejsza ilość rzutów zerowych.
- 9. O kolejności w tabeli decyduje:
 - a. Większa ilość zdobytych punktów meczowych PM
 - b. Większa ilość zdobytych punktów drużynowych PD
 - c. Większa ilość zdobytych punktów setowych PS
 - d. Bezpośrednie porównanie wyniku dwumeczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami wg kolejności:
 - Większa liczba PM
 - Większa liczba PD
 - Większa liczba PS
- I. **III runda Turniej Finałowy(kolejki 16 i 17) – startują cztery najlepsze zespoły po II rundzie (na kręgielni zespołu, który zajął 1 miejsce po II rundzie) :**

- 1. Drużyny, zajmujące miejsca 1, 2, 3 i 4 awansują do turnieju finałowego
- 2. W kolejce 16 (w półfinałach) spotykają się zespoły , które zajmą odpowiednio miejsca w tabeli po zakończeniu II rundy w półfinałach

2 miejsce - 3 miejsce	1 miejsce – 4 miejsce
-----------------------	-----------------------
- 3. W kolejce 17 (Finały) spotykają się zespoły:
 - W meczu o 1 miejsce spotykają się zwycięzcy meczy półfinałowych
 - W meczu o 3 miejsce spotykają się pokonani w meczach półfinałowych
- 4. W kolejce 16 i 17 Sędziów opłaca PZK SKK.

X. Zasady rozgrywania meczy w III rundzie:

- 1. Kierownicy ekip podają sędziemu głównemu 30 minut przed rozpoczęciem meczu kolejność startu czterech swoich zawodniczek oraz maksymalnie trzech rezerwowych, z których jedna może wejść do gry.
- 2. Na podstawie składów sędzia główny tworzy pojedynki meczowe i przedstawia je najpóźniej na 10 minut przed rozpoczęciem meczu obu drużynom.
- 3. Jeżeli któryś z graczy z pozycji 1-4 nie stanie na starcie, to możliwe jest wprowadzenie na jego miejsce zastępcy spośród rezerwowych zgłoszonych na liście startowej poza pozycjami 1-4. Taka wymiana przed rozpoczęciem gry próbnej nie jest traktowana jako zmiana zawodnika i nie narusza limitu zmian. Zawodnik, który nie stanął na starcie traci prawo do gry w tych zawodach.

- a. Przy dokonywaniu zmiany zawodnika, kierownik drużyny powiadamia sędziego głównego o zmianie. O tym, który z rezerwowych wchodzi do gry decyduje kierownik ekipy. Zmiana musi być odnotowana w protokole zawodów z podaniem informacji po którym rzucie nastąpiła zmiana.
- b. W meczu mogą nastąpić dwie zmiany zawodników.
- c. Zawodnik zmieniany nie może powrócić już do gry.
- d. Zawodnicy w parach rozgrywają między sobą pojedynki składający się z 4 setów – 4x30 rzutów (15P+15Zb)
5. Zawodnicy drużyny gospodarzy rozpoczynają grę zawsze na torach nieparzystych.
6. Mecz na kręgielni sześciotorowej powinien być rozgrywany na sześciu torach. W przypadkach szczególnych (np. awaria jednego z torów) sędzia główny wyznacza tory, na których mecz będzie rozgrywany.
7. Zasady punktacji:
 - a. Za każdy wygrany set zawodnik otrzymuje 1 punkt setowy (PS)
 - b. W przypadku remisu w secie (uzyskanie równego wyniku), każdy z zawodników otrzymuje po 0,5 punktu PS
 - c. Pojedynek wygrywa zawodnik, który zdobędzie więcej punktów setowych (PS)
 - d. W przypadku równej liczby punktów setowych, pojedynek wygrywa zawodnik, który uzyska wyższy wynik strąconych kręgli na 120 rzutów.
 - e. W przypadku, gdy wyniki uzyskane z podpunktów c. i d. są równe, zawodnicy w pojedynku osiągają remis.
 - f. Za zwycięstwo w każdym pojedynku drużyna otrzymuje 1 punkt drużynowy (PD), a za remis 0,5 punktu PD
 - g. Drużyna, która w meczu strąci łącznie więcej kręgli (4x120) zdobywa 1 PD
 - h. W przypadku remisu (równej sumie zbitych kręgli) drużyny zdobywają po 0,5 punkta PD.
 - i. Maksymalnie można zdobyć 5 punktów PD
8. O zwycięstwie w meczu decyduje:
 - a. Większa ilość zdobytych punktów drużynowych PD
 - b. Większa ilość zdobytych punktów setowych PS
 - c. Większa ilość zbitych kręgli do zbieranych
 - d. Mniejsza ilość rzutów zerowych (dziur)
 - e. Wyższe w miejsce w tabeli po II rundzie

XIII. Uprawnienia do gry w Klubowych Pucharach

1. Drużyna, która po zakończeniu rozgrywek zajmie w tabeli:
 - a. Pierwsze miejsce zdobywa tytuł Drużynowego Mistrza Polski na sezon 2015/16 i prawo startu w Klubowym Pucharze Świata
 - b. Drugie miejsce zdobywa tytuł I Drużynowego V-ce Mistrza Polski na sezon 2015/16 i prawo startu w Klubowym Pucharze Europy
 - c. Trzecie miejsce zdobywa tytuł II Drużynowego V-ce Mistrza Polski na sezon 2015/16 i prawo startu w Pucharze NBC

Drużyny uczestniczące w rozgrywkach Superligi Kobiet

KK Dziewiątka-Amica Wronki

KS Alfa-Vector Tarnowo Podgórne

KS Czarna Kula Poznań

KS Polonia 1912 Leszno

MLKS Tucholanka Tuchola

TKKF Dębinki Gdańsk

TPK Wejherowo

Rozgrywki odbywają się systemem:

I Runda - meczowa

II Runda - rewanżowa

III Runda – Turniej finałowy

UWAGI DO ROZGRYWEK LIGOWYCH

1. Rozgrywki w Superlidze Kobiet, Superlidze Mężczyzn oraz Ligi Międzyokręgowej będą rozgrywane w tych samych terminach (sobota/niedziela)
2. Kluby (drużyny), które wystawią w rozgrywkach Superligi Kobiet, Superligi Mężczyzn, oraz Ligi Międzyokręgowej dwie lub więcej drużyn muszą przestrzegać następujących zasad:
 - a. W jednym terminie ligi zawodnik nie może występować w więcej niż jedna drużynie.
 - b. Za występ w drużynie rozumie się wystawienie do składu podstawowego i oddanie minimum jednego rzutu
 - c. Oddanie minimum jednego rzutu (przy wejściu do gry jako rezerwowy)
 - d. W jednym sezonie zawodnik nie może brać udziału w dwóch drużynach na jednym poziomie rozgrywek
 - e. Zawodnik/czka, który zagra w Superlidze nie może uczestniczyć w najbliższym turnieju Ligi Międzyokręgowej.