

REGULAMIN DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI JUNIORÓW W SKŁADACH MIESZANYCH (CLJ) - SEZON 2020/21

Część ogólna

I. Drużyny i zawodnicy

1. Drużyny startują w składach czteroosobowych. Zawodnicy/czki grają 4 x 120 rzutów systemem meczowym.
2. W CLJ mogą startować zawodniczki i zawodnicy w kategorii juniora młodszego i juniora.
 - a. powołanie zawodniczki lub zawodnika do reprezentacji na mecz międzypaństwowy oraz turnieje centralne dla tych kategorii wiekowych w terminie rozgrywania kolejki ligowej nie są podstawą do przełożenia meczu ligowego.
3. Zawodnicy/czki uczestniczący w meczu ligowym muszą posiadać i okazać sędziemu głównemu:
 - a. licencję „A” SKK PZKregl. ze zdjęciem na grę w macierzystym klubie, oraz aktualnie wykupioną kartę gry na sezon 2020/21 (pieczętka z tyłu licencji); w przypadku braku licencji przy sobie – sędzia może zweryfikować tę informację w internetowym wykazie licencji.
 - b. kartę zdrowia z aktualnym upoważnieniem do gry wystawionym przez uprawnionego lekarza. Brak karty zdrowia powoduje niedopuszczenie zawodnika/czki do gry.
4. Zawodnik/czka w sezonie 2020/21 może w CLJ reprezentować tylko jeden klub, w ramach jednej drużyny. Zawodnik/czka wpisana do protokołu meczowego uważana jest za reprezentantkę danej drużyny (dotyczy również zawodników/czek rezerwowych).
5. W meczu ligowym w jednym zespole nie może grać łącznie więcej niż 2 zawodników/czki wypożyczonych.
 - a. zawodnicy/zki wypożyczone muszą okazać oprócz ważnej licencji/karty gry ze swojego klubu macierzystego dodatkowo drugą licencję (bez zdjęcia) określającą w jakich drużynowych mistrzostwach mogą startować z podaniem klubu, do którego zostały wypożyczone.
 - b. jeśli zawodnika/czkę wypożyczonego zmienia inny zawodnik/czka wypożyczony, nie jest on liczony do limitu zawodników/czek wypożyczonych.

II. Sędziowanie

1. Mecze ligowe sędziują sędziowie licencjonowani wyznaczeni przez Kolegium Sędziów SKK PZKregl.
 - 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.
3. Sędzia główny zobowiązany jest zadbać o regulaminowe rozpoczęcie i zakończenie meczu w kręgielni.
4. Sędzia główny (ew. kierownicy drużyn) przy pomocy sekretarza zawodów sporządza pełny protokół z meczu po jednym dla klubów uczestniczących.
5. Sędzia główny otrzymuje ekwiwalent sędziowski od gospodarza meczu wg wykazu opłat obowiązujących w sezonie 2020/21.

III. Publikowanie i przesyłanie wyników meczów

1. Klub gospodarz zobowiązany jest do prowadzenia protokołu meczu na udostępnionym w internecie pliku w czasie rzeczywistym (wymaga łącza internetowego). Pliki będą udostępniane klubom przez Kapitana Sportowego SKK PZKregl. na wskazany adres klubowy nie później niż dzień przed terminem rozgrywanego meczu. W wyjątkowych sytuacjach (awaria łącza internetowego) klub zobowiązany jest do niezwłocznego przesłania protokołu meczu drogą elektroniczną do Kapitana Sportowego SKK PZKregl. na adres e-mailowy: wyniki@pzkgregl.pl najpóźniej 2 godz. po zakończeniu meczu.
Prowadzenie wyników w internecie nie zwalnia gospodarza meczu od sporządzenia protokołu w formie papierowej w dwóch egzemplarzach z podpisami sędziego głównego, sekretarza i kapitanów drużyn i wręczeniu ich kapitanom drużyn.
2. W przypadku notorycznego niepublikowania wyników w czasie rzeczywistym lub nieprzesłania wyników z meczu Komisja Gier i Dyscypliny na wniosek Kapitana Sportowego SKK PZKregl. 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 CLJ musi posiadać wyznaczonego przedstawiciela odpowiedzialnego za publikowanie lub przesyłanie wyników oraz kontakt z zespołem w sprawach rozgrywek ligowych. Informacje należy przesyłać na adres Kapitana Sportowego SKK PZKregl. - jarek.bonk@pzkgregl.pl
Informacja powinna zawierać:
 - nazwisko i imię;
 - numer telefonu;
 - adres mailowy, na który zostanie udostępniona możliwość edytowania protokołu meczowego;
 - adres kręgielni, na której będą rozgrywane mecze.

V. Terminy i miejsca rozgrywania meczy

1. CLJ rozgrywana jest w dwóch rundach meczowych (mecz i rewanż).
2. Mecze ligowe muszą być rozgrywane na kręgielniach posiadających certyfikat PZKřęgl. na dany sezon.
3. Mecze muszą być rozgrywane na kręgielni gospodarzy w wyznaczonym terminie i o wyznaczonej godzinie.
4. Podczas rozpoczęcia meczu i w jego trakcie w kręgielni muszą przebywać minimum 3 zawodników/czki danej drużyny ze składu zgłoszonego do meczu. **Nie zwalnia to od przedłożenia sędziemu licencji oraz kart zdrowia wszystkich zawodniczek umieszczonych na „Zgłoszeniu drużyny do meczu”.**
5. 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 SKK PZKřęgl. powinien otrzymać zgodę od wszystkich zespołów mających brać udział w tym meczu. Zgodę powinien przesłać drogą e-mailową przedstawiciel zespołu odpowiedzialny do kontaktów w sprawach ligowych.
6. W przypadku chęci przełożenia meczu na termin późniejszy należy uzyskać zgodę Kapitana Sportowego SKK PZKřęgl. oraz wpłacić na konto PZKřęgl. kwotę w wysokości 500,00 PLN.
7. Uzgodnienia dotyczące przełożenia meczu i powiadomienia muszą zostać zakończone najpóźniej na 5 dni przed rozegranie meczu.
8. Jeśli mecz nie może dojść do skutku z różnych przyczyn, należy niezwłocznie powiadomić zespół, z którym ma być rozegrany, a także sędziego zawodów oraz Kapitana Sportowego SKK PZKřęgl.
 - 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 II klasa oraz delegacja dla max. 8 osób);
 - b. gdy goście wcześniej nie powiadomili gospodarzy, że nie przyjadą na mecz i po weryfikacji uzyskają 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 SKK PZKřęgl. w terminie nie przekraczającym 5 dni od wyznaczonego terminu meczu;
 - d. nowy termin rozegrania meczu wyznacza Komisja Gier i Dyscypliny;
 - e. mecze mogą zostać rozegrane ponownie tylko w przypadku niesprawnej kręgielni;
 - f. drużyny, które nie stawia 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 na konto PZKřęgl. w ciągu 1 miesiąca od daty nierozegranego meczu. W przypadku nieuregulowania kary 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 (za każdy 1000,00 PLN). Ponadto klub/drużyna może nie uzyskać zgody na grę w rozgrywkach ligowych w sezonie kolejnym;
 - h. zwolnienia lekarskie nie są podstawą do przełożenia meczu ligowego. **W przypadku pojawienia się sytuacji pandemii lub epidemii, podobnej do tej z roku 2020, decyzje będą podejmowane przez Komisję Gier i Dyscyplin.**

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 wykąpania 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 oraz po jego rozegraniu wysłać informację prasową do lokalnych mediów.
2. W przypadku uzyskania sponsora strategicznego przez PZKřęgl., klub gospodarz zobowiązany jest podczas rozgrywania meczy ligowych do rozstawienia banerów reklamowych przekazanych przez PZKřęgl.

VIII. Walkower

1. Za walkower uznaje się:
 - a. mecz, w którym nie będzie obecnych min. 3 zawodników/czek w drużynie;
 - b. mecz, na który nie zgłosi się drużyna;
 - c. za walkower przyznaje się punktację PM 2:0 (PD 6:0, PS 16:0).

IX. Zasady rozgrywania meczy

1. Maksymalnie 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu obie drużyny zgłaszają jednocześnie sędziemu składy drużyn:

- przy składach 4-osobowych – max. 7 zawodników/czek
2. Zgłoszenie drużyny do meczu powinno odbyć się na dokumencie „Zgłoszenie drużyny do meczu” (załącznik nr 1), niekoniecznie w kolejności w której będą grali zawodnicy/czki. Na „Zgłoszeniu drużyny do meczu” mogą być wpisani wyłącznie zawodnicy/czki z ważnymi licencjami i kartami zdrowia. Dokumenty zawodników/czek muszą być przekazane sędziemu jednocześnie ze „Zgłoszeniem drużyny do meczu”.
 3. Maksymalnie 15 minut przed meczem obie drużyny zgłaszają sędziemu jednocześnie (niejawnie dla drużyny przeciwnej) na „Kartach gry zawodnika” (załącznik nr 2) skład pierwszego bloku (jednego, dwóch lub trzech zawodniczek – w zależności od ilości torów, na których rozgrywany jest mecz). Zgłoszenie należy umieścić na „Karcie gry zawodnika” – określając przy nazwisku zawodnika/czki odpowiedni numer startowy (wg kolejności gry). Sędzia po odebraniu obu zgłoszeń nanosi kolejność zawodników/czek (pary pojedynkowe) do protokołu meczowego.
 4. Maksymalnie przed ostatnią zmianą torów danego bloku (przed rozpoczęciem 4. seta) obie drużyny zgłaszają jednocześnie (niejawnie dla drużyny przeciwnej) skład następnego bloku (jednego/ej, dwóch lub trzech zawodników/czek – w zależności od ilości torów, na których rozgrywany jest mecz). Zgłoszenie należy umieścić na „Karcie gry zawodnika” – określając przy nazwisku zawodnika/czki odpowiedni numer startowy (wg kolejności gry). Ta zasada dotyczy zgłoszenia do każdego bloku. **Uwaga! Numer startowy naniesiony na kartę gry nie może być poprawiany (korygowany). Może to być uznane jako manipulacja przy podawaniu składu (w przypadku błędnego wypełnienia karty gry przed podaniem jej sędziemu meczu, należy ją wypełnić ponownie na czystym egzemplarzu).** Sędzia po odebraniu obu zgłoszeń nanosi kolejnych zawodników/czki (pary pojedynkowe) do protokołu meczowego.
 5. W trakcie zgłaszania zawodników/czek do poszczególnych bloków można wybrać dowolnego/ną z pozostałych (wcześniej niewykorzystanych) zawodników/czek, wskazanych w dokumencie „Zgłoszenie drużyny do meczu”.
 6. Drużyny mogą dokonać zmiany zawodnika/czki w każdym momencie pojedynku – zgłoszenie należy dokonać sędziemu na dokumencie „Karta zmiany zawodnika E1, E2” (załącznik nr 3). Zawodnikiem/czką rezerwowym może być wyłącznie zawodnik/czka zgłoszona na dokumencie „Zgłoszenia drużyny do meczu”. W przypadku chęci wprowadzenia zmiany przedstawiciel drużyny przekazuje sędziemu wypełnioną „Kartę zmiany zawodnika E1, E2”. Po przekazaniu jej sędziemu, zmiana następuje natychmiastowo i nie można jej już cofnąć!
 - a. zmiana musi być odnotowana w protokole zawodów z podaniem informacji, od którego rzutu nastąpiła zmiana;
 - b. w meczu może nastąpić jedna zmiany zawodnika/czki;
 - c. zawodnik/czka zmieniany nie może powrócić już do gry;
 7. Zamiana zawodniczki tuż przed grą jest traktowana jako zwykła zmiana. Tym samym narusza limit zmian. Zawodniczka zmieniona przed startem traci możliwość gry w danym meczu.
 8. Drużyny muszą posiadać stroje klubowe, obowiązkowo z nazwą klubu na koszulce (w CLJ dopuszczamy wyjątkowo różne stroje dla kobiet i mężczyzn ze względu na składy mieszane drużyn). W przypadku dodatkowych elementów ubioru np. odzież kompresyjna – kolor musi być dobrany w dowolnym kolorze pasującym do stroju podstawowego drużyny (koszulka, spodenki).
 9. Zawodnicy/czki w parach rozgrywają między sobą pojedynek składający się z 4 setów – 4 x 30 rzutów (15 P + 15 Z).
 10. Zawodnicy/czki drużyny gospodarzy rozpoczynają grę zawsze na torach nieparzystych.
 11. Zasady punktacji:
 - a. za każdy wygrany set zawodnik/czka otrzymuje 1 punkt setowy (PS);
 - b. w przypadku remisu w secie (uzyskanie równego wyniku), każdy z zawodników/czek otrzymuje po 0,5 PS;
 - c. pojedynek wygrywa zawodnik/czka, który zdobędzie więcej PS;
 - d. w przypadku równej liczby PS, pojedynek wygrywa zawodnik/czka, który uzyska wyższy wynik strąconych kręgli na 120 rzutów;
 - e. w przypadku, gdy wyniki uzyskane z podpunktów (c) i (d) są równe, zawodnicy/czki w pojedynku osiągają remis;
 - f. za zwycięstwo w każdym pojedynku drużyna otrzymuje 1 punkt drużynowy (PD), a za remis 0,5 PD;
 - g. drużyna, która w meczu straci łącznie więcej kręgli (4 x 120 rzutów) zdobywa 2 PD;
 - h. w przypadku remisu (równej sumy zbitych kręgli) drużyny zdobywają po 1 PD;
 - i. maksymalnie można zdobyć 6 PD;
 - j. drużyna, która zdobędzie więcej PD zdobywa 2 punkty meczowe (PM);
 - k. wynik 3,0:3,0 w punktach PD jest remisem i drużyny zdobywają po 1 PM;
 - l. drużyna, która w dwumeczu (mecz i rewanż) uzyska większą liczbę PM otrzymuje dodatkowy 1 PM;
 - m. w przypadku równej ilości PM po dwumeczu o przyznaniu dodatkowego punktu meczowego decyduje:
 - większa łączna ilość zdobytych PD;
 - większa łączna ilość zdobytych PS;
 - większa łączna ilość zbitych kręgli;
 - łącznie lepsze zbierane;
 - łącznie mniejsza ilość rzutów zerowych.
 12. O kolejności w tabeli decyduje:
 - a. większa ilość zdobytych PM
 - b. większa ilość zdobytych PD
 - c. większa ilość zdobytych PS
 - d. bezpośrednie porównanie wyniku dwumeczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami wg kolejności:
 - większa liczba PM
 - większa liczba PD

- większa liczba PS

X. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decydują przepisy Kręglarskiego Regulaminu Sportowego w części 2 oraz Międzynarodowe Przepisy Sportu Kręglarskiego.

XI. Dekoracja

1. Drużyna, która po zakończeniu rozgrywek zajmie w tabeli:
 - a. pierwsze miejsce zdobywa tytuł Drużynowego Mistrza Polski Juniorów w składach mieszanych na sezon 2020/21;
 - b. drugie miejsce zdobywa tytuł I Drużynowego V-ce Mistrza Polski Juniorów w składach mieszanych na sezon na sezon 2020/21;
 - c. trzecie miejsce zdobywa tytuł II Drużynowego V-ce Mistrza Polski Juniorów w składach mieszanych na sezon na sezon 2020/21;
2. Drużyny otrzymują medale Mistrzostw Polski oraz dyplomy.

XI. Drużyny uczestniczące w rozgrywkach DMPJ w składach mieszanych (CLJ)

1. KS Alfa-Vector 1 Tarnowo Podgórne
2. KS Alfa-Vector 2 Tarnowo Podgórne
3. BOSiR Brzesko
4. KK Dziewiątka-Amica Wronki
5. KS Polonia Łaziska Górne
6. KS Start Gostyń
7. KK Wrzos Sieraków

Regulamin sporządziła Komisja Gier i Dyscypliny SKK PZKreśl. w dniu 02.09.2020 r.