

## REGULAMIN DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI SUPERLIGI MĘŻCZYŹN - SEZON 2015/16

### Część ogólna

#### I. Drużyny i zawodnicy

1. Drużyny startują w składach sześciuosobowych. Zawodnicy grają 6 x 120 rzutów systemem meczowym.
2. W Superlidze mogą startować zawodnicy od kategorii Junior młodszy.
  - a. Powołanie Juniora młodszego 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. Zawodnicy uczestniczący 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 2015/16 (pieczętka z tyłu licencji)
  - b. Kartę zdrowia z aktualnym upoważnieniem do gry wystawionym przez uprawnionego lekarza sportowego.
4. Zawodnik w sezonie może w rozgrywkach ligowych reprezentować tylko jeden klub.
5. W meczu ligowym w jednym zespole nie może grać łącznie więcej niż 3 zawodników wypożyczonych i zagranicznych.
  - a. Zawodnicy wypożyczeni 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 zostali wypożyczeni.
  - b. Zawodnicy zagraniczni 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-turnieju.
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-turnieju po jednym dla klubów uczestniczących, a oryginał gospodarz meczu przesyła do Kapitana Sportowego PZK SKK.
5. 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](mailto: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-turniejów

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 5 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 którym 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 9 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. Mecze 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 (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 5 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 sześciu swoich zawodników oraz maksymalnie czterech rezerwowych, z których dwóch 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 sześciu zawodników, podać maksymalnie czterech 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 1-6 nie stanie na starcie, to możliwe jest wprowadzenie na jego miejsce zastępcy spośród rezerwowych zgłoszonych na liście startowej poza pozycjami 1-6. 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)
6. Zawodnicy drużyny gospodarzy rozpoczynają grę zawsze na torach nieparzystych.
7. 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.
8. 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. Pojedynkę wygrywa zawodnik, który zdobędzie więcej punktów setowych (PS)
  - d. W przypadku równej liczby punktów setowych, pojedynkę 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 (6x120) zdobywa 2 PD
  - h. W przypadku remisu (równej sumie zбитych kręgli) drużyny zdobywają po 0,5 punkta PD.
  - i. Maksymalnie można zdobyć 8 punktów PD
  - j. Drużyna, która zdobędzie więcej punktów PD zdobywa 2 punkty meczowe (PM)
  - k. Wynik 4,0:4,0 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 zбитych 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

**X. III runda Turniej Finałowy (kolejki 16 i 17) – startują cztery najlepsze zespoły po II rundzie (rozgrywany 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.

**XI. Zasady rozgrywania meczy w III rundzie(mecze play off):**

2. Kierownicy ekip podają sędziemu głównemu 30 minut przed rozpoczęciem meczu kolejność startu sześciu swoich zawodników oraz maksymalnie czterech rezerwowych, z których dwóch może wejść do gry.
3. Na podstawie składów sędzia główny tworzy pojedynki meczowe i przedstawia je najpóźniej na 10 minut przed rozpoczęciem meczu obu drużynom.
4. Jeżeli któryś z graczy z pozycji 1-6 nie stanie na starcie, to możliwe jest wprowadzenie na jego miejsce zastępcy spośród rezerwowych zgłoszonych na liście startowej poza pozycjami 1-6. 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. Pojedynki 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 (6x120) zdobywa 2 PD
  - h. W przypadku remisu (równej sumie zбитych kręgli) drużyny zdobywają po 0,5 punkta PD.
  - i. Maksymalnie można zdobyć 8 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 zбитych 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

### **XII. Drużyny uczestniczące w rozgrywkach Superligi Mężczyzn**

**KK Dziewiątka-Amica Wronki I**  
**KK Dziewiątka-Amica Wronki II**  
**KS Alfa-Vector Tarnowo Podgórne**  
**KS Pilica Tomaszów Mazowiecki**  
**KS Polonia 1912 Leszno**  
**KS Start Gostyń**  
**MLKS Tucholanka-Zakłady Mięsne Skiba Tuchola**

Rozgrywki odbywają się systemem:

I Runda - mecz  
 II Runda - rewanż  
 III Runda - turniej finałowy

### **UWAGI DO ROZGRYWEK LIGOWYCH**

1. **Rozgrywki w Superlidze Kobiet, Superlidze Mężczyzn oraz Ligi Miedzyokręgowej będą rozgrywane w tych samych terminach (sobota/niedziela)**
2. **Kluby (drużyny), które wystawią w rozgrywkach Superligi Kobiet, Superligi Mężczyzn, oraz Ligi Miedzyokręgowej 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.