

# REGULAMIN DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI SUPERLIGI MĘŻCZYŹN - SEZON 2020/2021

## 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 są podstawą do przełożenia meczu ligowego.
3. Zawodnicy 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 tą informację w internetowym wykazie licencji.
  - b. kartę zdrowia z aktualnym upoważnieniem do gry wystawionym przez uprawnionego lekarza. Brak karty zdrowia powoduje niedopuszczenie zawodnika do gry.
4. Zawodnik w sezonie 2020/21 może w Superlidze Mężczyzn reprezentować tylko jeden klub, w ramach jednej drużyny. Zawodnik wpisany do protokołu meczowego uważany jest za reprezentanta danej drużyny (dotyczy również zawodników rezerwowych).
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 macierzystego dodatkowo drugą licencję (bez zdjęcia) określającą w jakich drużynowych mistrzostwach mogą startować z podaniem klubu, do którego zostali wypożyczeni;
  - b. zawodnicy zagraniczni muszą posiadać ważną licencję SKK PZKregl. oraz kartę gry na dany sezon ligowy.
  - c. jeśli zawodnika wypożyczonego zmienia inny zawodnik wypożyczony, nie jest on liczony do limitu zawodników 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](mailto: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 Superligi musi posiadać wyznaczonego przedstawiciela odpowiedzialnego za publikowanie lub przesyłanie wyników oraz kontakt z zespołem w sprawach rozgrywek ligowych.  
Informacje należy przesłać na adres Kapitana Sportowego SKK PZKregl. - [jarek.bonk@pzkgregl.pl](mailto: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. Superliga mężczyzn rozgrywana jest w trzech rundach meczowych (mecz, rewanż i mecz bonusowy).
2. Mecz bonusowy jest rozgrywany na kręgielni drużyny, która uzyskała lepszy bilans w dwumeczu rundy I i II.
3. Mecze ligowe muszą być rozgrywane na kręgielniach posiadających certyfikat PZKreśl. na dany sezon.
4. Mecze muszą być rozgrywane na kręgielni gospodarzy w wyznaczonym terminie i o wyznaczonej godzinie.
5. Podczas rozpoczęcia meczu i w jego trakcie w kręgielni musi przebywać minimum 5 zawodników danej drużyny ze składu zgłoszonego do meczu. **Nie zwalnia to od przedłożenia sędziemu licencji oraz kart zdrowia wszystkich zawodników umieszczonych na „Zgłoszeniu drużyny do meczu”.**
6. Mecz może być przełożony na termin wcześniejszy po wyrażeniu zgody mających uczestniczyć w nim zespołów. Gospodarz meczu musi o tym fakcie powiadomić sędziego głównego i Kapitana Sportowego SKK PZKreśl. Kapitan Sportowy SKK PZKreśl. 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.
7. W przypadku chęci przełożenia meczu na termin późniejszy należy uzyskać zgodę Kapitana Sportowego SKK PZKreśl. oraz wpłacić na konto PZKreśl. kwotę w wysokości 500,00 PLN. **Opłata nie dotyczy sytuacji z III rundy, w której okaże się, że mecz nie może się odbyć z powodu konfliktu terminu z innym wydarzeniem zaplanowanym na ten dzień.**
8. Uzgodnienia dotyczące przełożenia meczu i powiadomienia muszą zostać zakończone najpóźniej na 5 dni przed rozegranie meczu.
9. 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 PZKreśl.
  - 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. 11 osób);
  - b. gdy goście wcześniej nie powiadomili gospodarzy, 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 SKK PZKreśl. 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 PZKreśl. 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 rozegranie wysłać informację prasową do lokalnych mediów.
2. W przypadku uzyskania sponsora strategicznego przez PZKreśl., klub gospodarz zobowiązany jest podczas rozgrywania meczy ligowych do rozstawiania banerów reklamowych przekazanych przez PZKreśl.

## VIII. Walkower

1. Za walkower uznaje się:
  - a. mecz, w którym obecnych nie będzie min. 5 zawodników w drużynie;

- b. mecz, na który nie zgłosi się drużyna;
- c. za walkower przyznaje się punktację PM 2:0 (PD 8:0, PS 24:0).

## IX. Zasady rozgrywania meczu

1. Maksymalnie 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu obie drużyny zgłaszają jednocześnie sędziemu składy drużyn:
  - przy składach 6-osobowych – max. 10 zawodników
  - przy składach 4-osobowych – max. 7 zawodników
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. Na „Zgłoszeniu drużyny do meczu” mogą być wpisani wyłącznie zawodnicy z ważnymi licencjami i kartami zdrowia. Dokumenty zawodników 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 zawodników – w zależności od ilości torów, na których rozgrywany jest mecz). Zgłoszenie należy umieścić na „Karcie gry zawodnika” – określając przy nazwisku zawodnika odpowiedni numer startowy (wg kolejności gry).  
**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 kolejność zawodników (pary pojedynkowe) do protokołu meczowego.
4. Maksymalnie przed ostatnią zmianą torów danego bloku (przed rozpoczęciem 4. seta) obie drużyny zgłaszają sędziemu (niejawnie dla drużyny przeciwnej) skład następnego bloku (jednego, dwóch lub trzech zawodników – w zależności od ilości torów, na których rozgrywany jest mecz). Zgłoszenie należy umieścić na „Karcie gry zawodnika” – określając przy nazwisku zawodnika odpowiedni numer startowy (wg kolejności gry). Ta zasada dotyczy zgłoszenia do każdego bloku. Sędzia po odebraniu obu zgłoszeń nanosi kolejnych zawodników (pary pojedynkowe) do protokołu meczowego. **W przypadku kiedy sędzia ogłosi zmianę toru (przed ostatnim setem) a drużyna nie zgłosi składu następnego bloku, wówczas ta drużyna traci możliwość gry swoich zawodników w tym bloku (drużyna przeciwna rozgrywa pojedynki bez zawodników przeciwnej drużyny).**
5. W trakcie zgłaszania zawodników do poszczególnych bloków można wybrać dowolnego z pozostałych (wcześniej niewykorzystanych) zawodników, wskazanych w dokumencie „Zgłoszenie drużyny do meczu”.
6. Drużyny mogą dokonać zmiany zawodnika w każdym momencie pojedynku – zgłoszenie należy dokonać sędziemu na dokumencie „Karta zmiany zawodnika E1, E2” (załącznik nr 3). Zawodnikiem rezerwowym może być wyłącznie zawodnik zgłoszony 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 mogą nastąpić dwie zmiany zawodników;
  - c. zawodnik zmieniony nie może powrócić już do gry;
7. Zamiana zawodnika tuż przed grą jest traktowana jako zwykła zmiana zawodnika. Tym samym narusza limit zmian. Zawodnik zmieniony przed startem traci możliwość gry w danym meczu.
8. Drużyny muszą posiadać jednolite stroje – koszulki, spodenki, skarpety. W przypadku dodatkowych elementów ubioru np. odzież kompresyjna – kolor musi być dobrany w dowolnym kolorze pasującym do stroju podstawowego drużyny (koszulka, spodenki).
9. Zawodnicy w parach rozgrywają między sobą pojedynki składający się z 4 setów – 4 x 30 rzutów (15 P + 15 Z).
10. Zawodnicy drużyny gospodarzy rozpoczynają grę zawsze na torach nieparzystych.
11. 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.
12. 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 PS;
  - c. pojedynek wygrywa zawodnik, który zdobędzie więcej PS;
  - d. w przypadku równej liczby PS, pojedynek wygrywa zawodnik, która uzyskał 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 PD;
  - g. drużyna, która w meczu straci łącznie więcej kręgli (6 x 120 rzutów) zdobywa 2 PD;
  - h. w przypadku remisu (równej sumy zbitych kręgli) drużyny zdobywają po 1 PD;
  - i. maksymalnie można zdobyć 8 PD;
  - j. drużyna, która zdobędzie więcej PD zdobywa 2 punkty meczowe (PM);
  - k. wynik 4,0:4,0 w PD jest remisem i drużyny zdobywają po 1 PM;
  - l. drużyna, która w dwumeczu (mecz i rewanż) uzyska większą liczbę PM zdobywa prawo organizacji meczu bonusowego w trzeciej rundzie;

- m. w przypadku równej ilości PM po dwumeczu o gospodarzu meczu bonusowego w trzeciej rundzie decyduje:
  - większa łączna ilość zdobytych PD;
  - większa łączna ilość zdobytych PS;
  - większa łączna ilość zdobytych kręgli;
  - łączne lepsze zbierane;
  - łączna mniejsza ilość rzutów zerowych.

13. O kolejności w tabeli decyduje:

- a. większa ilość zdobytych PM
- b. większa ilość zdobytych PD
- c. większa ilość zdobytych PS
- d. bezpośrednie porównanie wyników wszystkich meczy pomiędzy zainteresowanymi drużynami wg kolejności:
  - większa liczba PM
  - większa liczba PD
  - większa liczba PS
  - wynik dwumeczu z rundy 1. i 2. pomiędzy zainteresowanymi drużynami.

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

**XI. Dekoracja oraz uprawnienia do gry w międzynarodowych rozgrywkach pucharowych**

- 1. Drużyna, która po zakończeniu rozgrywek zajmie w tabeli:
  - a. pierwsze miejsce zdobywa tytuł Drużynowego Mistrza Polski na sezon 2020/21;
  - b. drugie miejsce zdobywa tytuł I Drużynowego V-ce Mistrza Polski na sezon 2020/21;
  - c. trzecie miejsce zdobywa tytuł II Drużynowego V-ce Mistrza Polski na sezon 2020/21;
- 2. Drużyny otrzymują medale Mistrzostw Polski oraz dyplomy, a drużyna Mistrza Polski otrzymuje puchar.
- 3. Dekoracja drużyn odbędzie się na Gali Superligi, która będzie zorganizowana przez Polski Związek Kręglarski w terminie podanym w terminarzu ligowym. Przy tej okazji rozegrany zostanie również Indywidualny Puchar Gali Superligi, w którym prawo gry mają zawodniczki i zawodnicy uczestniczący w rozgrywkach superligi wg osobnego regulaminu.
- 4. O uprawnieniach do gry w klubowych pucharach decydują osobne przepisy NBC.

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

KS Alfa-Vector Tarnowo Podgórne  
KK WRZOS Sieraków  
KS Czarna Kula Poznań  
KK Dziewiątka-Amica Wronki  
KS Polonia 1912 Leszno  
KS Start Gostyń

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