

## **REGULAMIN**

### **rozgrywek I i II Ligi PZK w sezonie 2012/13**

#### **Część ogólna dla I i II Ligi PZK w składach czteroosobowych**

##### **I. Drużyny i zawodnicy.**

1. Drużyny startujące w I i II Lidze startują w składach czteroosobowych. Zawodnicy grają 4 x 120 rzutów systemem meczowym.
2. W I i II Lidze mogą startować zawodnicy/czki od kategorii Junior/ka młodszy/a.
  - a) Powołanie Juniora/ki młodszego/szej do reprezentacji na mecz międzypaństwowy oraz turnieje centralne dla tej kategorii wiekowej w terminie rozgrywania kolejki ligowej nie jest podstawą do przełożenia meczu (turnieju) ligowego.
3. Zawodnicy uczestniczący w meczu (turnieju) ligowym muszą posiadać i okazać sędziemu głównemu:
  - a) co najmniej licencję „B” PZK oraz aktualnie wykupioną kartę gry (pieczętka z tyłu licencji na dany sezon),
  - b) kartę zdrowia z aktualnym upoważnieniem do gry wystawionym przez uprawnionego lekarza sportowego lub złożyć sędziemu oświadczenie o stanie zdrowia umożliwiającym udział w zawodach.
4. Zawodnik w sezonie może w rozgrywkach ligowych reprezentować tylko jeden klub.
5. W meczu (turnieju) ligowym nie może grać łącznie więcej niż 2 zawodników wypożyczonych i zagranicznych.
  - a) zawodnicy wypożyczeni, muszą okazać 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, oraz kartę gry na dany sezon ligowy.

##### **II. Sędziowanie.**

1. Mecze (turnieje) ligowe sędziują wyznaczeni sędziowie licencjonowani.
  - a) w przypadku nieobecności wyznaczonego sędziego, jego funkcję 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). Protokół z meczu do Kapitana Sportowego PZK SKK przesyła gospodarz meczu.
2. Gospodarz meczu (turnieju) 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 przy pomocy sekretarza zawodów sporządza pełny protokół meczu (turnieju) w trzech egzemplarzach, po jednym dla klubów uczestniczących, a oryginał przesyła do Kapitana Sportowego PZK SKK.

W przypadku braku sędziego przesłanie protokołu pełnego do kapitana sportowego PZK SKK jest obowiązkiem sekretarza.
5. Sędzia główny otrzymuje ekwiwalent sędziowski wg KIS na sezon 2012/13 od gospodarza meczu.

### **III. Przesyłanie wyników meczy (turniejów).**

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

### **IV. Dane kontaktowe.**

1. Każdy klub uczestniczący w rozgrywkach I i II Ligi PZK zobowiązany jest do dnia 20.08.2012 r. przesłać na adres: [leszek-piosik@wp.pl](mailto:leszek-piosik@wp.pl)
  - a) dane przedstawiciela klubu, który odpowiedzialny jest za przesyłanie wyników, oraz kontakt z klubem w sprawach ligowych.  
Informacja powinna zawierać:
    - nazwisko i imię,
    - numer telefonu,
    - adres mailowy,
    - adres kręgielni na której będą rozgrywane mecze.
  - b) dane przedstawicieli klubów zostaną zamieszczone na stronie internetowej PZK SKK.

### **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 3 zawodników danej drużyny ze składu zgłoszonego do meczu.
4. Gospodarz (po uzyskaniu zgody gości) może przełożyć rozegranie meczu na termin wcześniejszy po uprzednim powiadomieniu sędziego głównego i Kapitana Sportowego PZK SKK.
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 złotych.
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 klub z którym ma być rozegrany, a także sędziego zawodów, oraz Kapitana Sportowego PZK SKK.
  - a) gdy gospodarz wcześniej nie zawiadomił drużyny przyjezdnej, lub nie miał takiej możliwości, a mecz się nie odbył, koszty ponownego przyjazdu gości pokrywa gospodarz zawodów (pociąg pospieszny druga klasa, oraz delegacja dla 6 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 wynajmu kręgielni,

- c) warunkiem ponownego rozegrania meczu jest pełne udokumentowanie przyczyn nierozegrania meczu nadesłane do Kapitana Sportowego PZK SKK w terminie nie przekraczającym 5 dni od wyznaczonego terminu meczu,
  - d) nowy termin wyznacza Komisja Gier i Dyscypliny.
8. 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 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 (turnieju) oraz po jego rozegraniu wysłać informacje prasową do lokalnych gazet.
2. W przypadku uzyskania sponsora strategicznego przez Polski Związek Kręglarski, klub gospodarz zobowiązany jest podczas rozgrywania meczy (turniejów) ligowych do rozstawienia banerów reklamowych przekazanych przez PZK.

## **VIII. Walkower.**

1. Za walkower uznaje się mecz (turniej), w którym wystartuje mniej niż trzech zawodników w drużynie.
2. Drużyna otrzymująca walkower powinna rozegrać mecz (turniej).

## **IX. Zasady rozgrywania meczy.**

1. Kierownik ekipy gospodarzy podaje sędziemu głównemu 20 minut przed rozpoczęciem meczu kolejność startu swoich zawodników, oraz maksymalnie dwóch rezerwowego.
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 5 minut sporządzić kolejność startu swoich zawodników (czterech w podstawowym składzie i maksymalnie dwóch rezerwowych) i przekazać sędziemu głównemu.
4. Na podstawie składów drużyn sędzia główny tworzy pojedynki meczowe i przedstawia je podczas rozpoczęcia meczu.
5. Od momentu podania składu osobowego sędziemu głównemu nie wolno zmieniać kolejności startu, a wymiana zawodnika traktowana jest jako zmiana.
  - a) przy dokonywaniu zmiany zawodnika, kierownik drużyny powiadamia sędziego głównego o zmianie,
  - b) w meczu (turnieju) może nastąpić jedna zmiana zawodników,
  - c) wymiana zawodnika może nastąpić tylko na rezerwowego podanego w składzie przed meczem sędziemu głównemu.

6. Zawodnicy w parach rozgrywają między sobą pojedynek składający się z 4 setów – 4 x 30 rzutów (15P+15Z).
7. Zasady punktacji:
  - a) za każdy wygrany set zawodnik otrzymuje 1 punkt,
  - b) w przypadku remisu w secie (uzyskanie równego wyniku), każdy z zawodników otrzymuje po 0,5 punktu,
  - c) pojedynek wygrywa zawodnik, który zdobędzie więcej punktów setowych,
  - 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, a za remis 0,5 punktu,
  - g) drużyna, która w meczu strąci łącznie więcej kręgli zdobywa 2 punkty,
  - h) w przypadku remisu (równej sumy zbitych kręgli) drużyny zdobywają po 1 punkcie,
  - i) maksymalnie można zdobyć 6 punktów,
  - j) drużyna, która zdobędzie więcej punktów zdobywa 2 punkty meczowe,
  - k) wynik 3:3 w punktach jest remisem i drużyny zdobywają po 1 punkcie meczowym,
  - l) drużyna, która w dwumeczu (mecz i rewanż) uzyska większą liczbę punktów meczowych uzyskuje dodatkowy 1 punkt meczowy,
  - m) w przypadku równej ilości punktów meczowych o przyznaniu dodatkowego punktu meczowego decyduje:
    - większa ilość punktów,
    - większa ilość punktów setowych.
8. O kolejności w tabeli decyduje:
  - a) większa ilość zdobytych punktów meczowych,
  - b) większa ilość zdobytych punktów,
  - c) większa ilość zdobytych punktów setowych,
  - d) bezpośrednio dwumecze między zainteresowanymi drużynami.

## **X. Zasady rozgrywania turniejów finałowych.**

1. Kierownicy ekipy podają sędziemu głównemu 20 minut przed rozpoczęciem turnieju kolejność startu swoich zawodników, oraz maksymalnie dwóch rezerwowych.
2. Na podstawie składów drużyn sędzia główny tworzy pojedynki meczowe i przedstawia je podczas rozpoczęcia meczu.
3. Od momentu podania składu osobowego sędziemu głównemu nie wolno zmieniać kolejności startu, a wymiana zawodnika traktowana jest jako zmiana. Wymiana zawodnika może nastąpić tylko na rezerwowego podanego przed turniejem.
  - a) przy dokonywaniu zmiany zawodnika, kierownik drużyny powiadamia sędziego głównego o zmianie,
  - b) w turnieju może nastąpić jedna zmiana zawodników.
4. Zawodnicy w jednym wejściu rozgrywają między sobą pojedynek na 120 rzutów – 4 x 30 rzutów (15P+15Z).
5. Zasady punktacji:
  - a) zawodnik, który w pojedynku uzyska najlepszy wynik (strąci najwięcej kręgli 4x30(15P+15Z)) uzyskuje 3 punkty dla zespołu,
  - b) zawodnik, który w pojedynku uzyska drugi wynik uzyskuje 2 punkty dla zespołu,
  - c) zawodnik, który w pojedynku uzyska trzeci wynik uzyskuje 1 punkt dla zespołu,

- d) w przypadku remisu (równej ilości zbitych kręgli) o tym ,kto jest lepszy decydują trzy rzuty zwycięstwa oddawane do pełnych przez zawodników. Rzuty wykonujemy do momentu wyłonienia zwycięzcy (bez zmiany torów, w seriach po 3),
  - e) drużyna, która zakończy turniej z największą ilością strąconych kręgli zdobywa 3 punkty,
  - f) drużyna, która zakończy turniej z drugim wynikiem strąconych kręgli zdobywa 2 punkty,
  - g) drużyna, która zakończy turniej z trzecim wynikiem strąconych kręgli zdobywa 1 punkt
  - h) w przypadku remisu w strąconych kręglach punkty sumuje się i dzieli przez ilość zespołów, które uzyskały równy wynik,
  - i) maksymalnie można zdobyć 15 punktów,
  - j) drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów zdobywa 6 punktów meczowych,
  - k) drużyna, która zdobędzie drugi wynik punktów zdobywa 4 punkty meczowe,
  - l) drużyna , która zdobędzie trzeci wynik punktów zdobywa 2 punkty meczowe,
  - m) w wypadku uzyskania przez drużyny równej ilości punktów punkty meczowe sumuje się i dzieli przez ilość zespołów, które uzyskały tą samą ilość punktów.
6. O kolejności w tabeli decyduje (po zsumowaniu rund meczowych i turnieju finałowego):
- a) większa ilość zdobytych punktów meczowych,
  - b) większa ilość zdobytych punktów,
  - c) większa ilość zdobytych punktów setowych,
  - d) wyższe miejsce w tabeli uzyskane przed turniejem.

#### UWAGI DO ROZGRYWEK LIGOWYCH

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

### ***I Liga PZK w składach czteroosobowych***

1. UTECH Poznań
2. KS Polonia 1912 Leszno
3. KS Polonia Łaziska Górne
4. KS Czarna Kula Poznań I
5. KS Czarna Kula Poznań II
6. KK Dziewiątka-Amica Wronki I

Rozgrywki odbywają się systemem  
I runda – mecz,

II runda – rewanż,

III runda - jeden turniej na kręgielni drużyny, która zajęła pierwsze miejsce po II rundzie z udziałem czterech najlepszych drużyn – obowiązkowo na kręgielni minimum czterotorowej.

## ***II Liga PZK w składach czeroosobowych***

### **Grupa A**

**RSKK OSiR Racibórz**  
**TKKF Dębinki Gdańsk I**  
**SGLK Gostyń**  
**OSiR Vector Tarnowo Podgórne**  
**KK Wrzos Sieraków**

### **Grupa B**

**TPK Wejherowo**  
**KK Dziewiątka-Amica Wronki II**  
**KS Start Gostyń**  
**KS Czarna Kula Poznań III**  
**TKKF Dębinki Gdańsk II**  
**KS Zatoka Puck**

Rozgrywki w grupach odbywają się systemem:

I runda – mecz,

II runda – rewanż.

Dla obu grup:

III runda - dwa turnieje finałowe na kręgielniach drużyn, które zajęły pierwsze miejsca w grupach dla drużyn, które zajęły dwa pierwsze miejsca w obu grupach po rundzie zasadniczej – obowiązkowo na kręgielni minimum czterotorowej.

Dwie najlepsze drużyny po IV rundzie awansują do I Ligi PZK. Drużyny spadające z I Ligi PZK zajmują automatycznie ich miejsca w II Lidze PZK (drużyna, która zajęła 6 miejsce zajmuje miejsce drużyny, która zajęła 1 miejsce w turniejach finałowych).

W kolejnym sezonie skład drużyn w I Lidze i grupach II Ligi (poza wymienionymi wyżej nie ulega zmianie), chyba że jakieś ze zgłoszonych drużyn wycofają się lub zgłoszą się kolejne drużyny.