

KRĘGLARSKI REGULAMIN SPORTOWY

CZĘŚĆ 2

PRZEPISY W KRĘGLARSTWIE KLASYCZNYM

Wprowadzenie

W Sekcji Kręglarstwa Klasycznego Polskiego Związku Kręglarskiego równouprawnione osoby różnych płci uprawiają kręglarstwo oraz pełnią określone funkcje. Dla lepszej czytelności i zrozumiałości w niniejszych przepisach zastosowana została „forma męska” niezależnie od tego, jakiej osoby temat dotyczy.

1. PODSTAWA ORAZ ZAKRES OBOWIĄZYWANIA I PRZESTRZEGANIA

1.1. Podstawa obowiązywania

Przepisy w kręglarstwie klasycznym muszą być zgodne z regulaminami oraz przepisami technicznymi i wykonawczymi WNBA (World Ninepin Bowling Association) i NBC (Ninepin Bowling Classic). Przepisy Części 2 KRS są na tych przepisach oparte. Przepisy w kręglarstwie klasycznym nie mogą być sprzeczne z przepisami zawartymi w Części 1.

1.2. Zakres obowiązywania

1.2.1. Przepisy Części 2 są obowiązujące dla wszystkich zawodów sportowych w kręglarstwie klasycznym organizowanych przez PZK lub za jego zgodą.

1.2.2. Zarząd SKK może ustanowić Przepisy Wykonawcze (PW) określające organizację i przebieg:

- Mistrzostw Polski,
- Drużynowych Mistrzostw Polski,
- Pucharów Polski,
- Zawodów ligowych,
- Zawodów kwalifikacyjnych,
- Zawodów rankingowych,
- Zawodów specjalnych.

Przepisy Wykonawcze nie mogą być sprzeczne z przepisami Części 2.

1.2.3. Zawody międzynarodowe w Polsce i krajowe zawody kwalifikacyjne, uprawniające do udziału w zawodach organizowanych przez NBC, muszą być rozegrane ściśle według przepisów NBC.

1.3. Zakres przestrzegania

1.3.1. Do stosowania i przestrzegania przepisów Części 2 zobowiązani są wszyscy uczestnicy ruchu sportowego w kręglarstwie klasycznym.

1.3.2. Za przestrzeganie przepisów odpowiedzialne są zarządy PZK, SKK, OZK, klubów lub sekcji kręglarskich klubów oraz organizatorzy i sędziowie imprez sportowych.

2. KRĘGIELNIA SPORTOWA

2.1. Wymagania podstawowe

2.1.1. Ogólne warunki stawiane kręgielniom sportowym zostały przedstawione w Części 1, p. 5. Szczegółowe wymagania dotyczące budowy, wyposażenia, wymiarów i innych parametrów kręgielni klasycznych zawierają przepisy techniczne PZK i WNBA.

2.1.2. Kręgielnia sportowa musi posiadać obowiązkowo następujące minimalne wyposażenie:

- a) 2 tory z automatycznymi urządzeniami do stawiania kręgli (ASK),
- b) jedno na 2 tory urządzenie powrotne kul,
- c) przepisowe kręgle,
- d) przepisowe kule (3 na jeden tor lub 5 na 2 tory ze wspólnym urządzeniem powrotnym),
- e) sygnalizację świetlną rodzaju gry i wyników rzutu dla każdego toru,
- f) miejsce do notowania i kontroli wyników szerokości ok. 2 m bezpośrednio za torami,
- g) miejsce dla „pierwszej pomocy” lub pokój sanitarny oraz apteczkę,

- h) 2 szatnie dla min.10 osób każda z umywalkami z ciepłą i zimną wodą i prysznicami (1 na 2 tory),
 - i) WC,
 - j) widownię o powierzchni 15 m² na tor,
 - k) oświetlenie na polu gry o sile min. 100 lux, która może stopniowo słabnąć do 60 lux przed strefą kręgli; strefa kręgli powinna być tak oświetlona, aby kręgle były dobrze widoczne dla zawodników, sędziów i publiczności,
 - l) ogrzewanie zapewniające temperaturę min. +15°C na torach, +20 °C na widowni, +23°C w szatniach i prysznicach.
- 2.1.3. Oficjalne zawody międzynarodowe oraz Mistrzostwa Polski i Puchary Polski muszą być przeprowadzone w kręgielni wyposażonej, w co najmniej 4 tory, sygnalizatory przekroczenia linii wyrzutu (fotokomórki), automaty stawiające kręgle (ASK) z tablicą świetlną, totalizatory (bieżący wynik gry na torze), semitotalizatory (bieżący łączny wynik gry na wszystkich dotychczasowych torach), zegary odmierzające czas oraz drukarki automatyczne na torach lub drukarkę centralną.
- 2.1.4. Zarząd SKK może dopuścić rozgrywanie zawodów ligowych w randze mistrzostw Polski na kręgielniach dwutorowych.

2.2. Badania techniczne

- 2.2.1. Kręgielnia sportowa podlega corocznemu badaniu przed nowym sezonem przez sędziego wyznaczonego przez OZK lub SKK. Badaniu podlega ogólny stan wyposażenia a w szczególności tory i sprzęt. Podczas badania sprawdza się:
- a) stan kul i kręgli,
 - b) montaż i działanie ASK, w tym wysokość montażu (od stabilizatora do powierzchni stanowiska kręgli 750±20 mm), długość linek (główka kręgla sięga każdego punktu maty odbojowej), grubość linek (5-7 mm), napięcie linek (tolerancja oporu do 60 g), czas zadziałania ASK (4 sekundy od uderzenia kuli w kręgle),
 - c) działanie sygnalizacji przekroczenia linii wyrzutu (tolerancja od 0 do +3 mm, odległość linii światła od powierzchni bieżni nie może przekraczać 20 mm),
 - d) stan i położenie deski nasadzenia (1-5 mm nad poziomem bieżni),
 - e) stan i położenie innych elementów toru,
 - f) działanie drukarek automatycznych,
 - g) zawartość apteczki,
 - h) stan sanitarny (umywalki, prysznice, WC).
- W przypadku stwierdzenia usterek kontroler wydaje zalecenia pokontrolne w celu ich usunięcia.
- 2.2.2. Na wniosek kontrolującego PZK wydaje Świadectwo Stanu Technicznego kręgielni (certyfikat) ważne jeden rok.
- 2.2.3. W przypadku nowej kręgielni SKK PZK może odstąpić od corocznego badania na okres do 3 lat.
- 2.2.4. Przed każdymi zawodami sędzia główny sprawdza przygotowanie kręgielni do zawodów. Szczególną uwagę sędzia zwraca na stan i czystość torów i sprzętu oraz działanie urządzeń. Kule i kręgle muszą być wymiarowe i nieuszkodzone. Powracające kule nie powinny mieć śladu smaru lub innych zanieczyszczeń, a wszystkie urządzenia powinny działać prawidłowo. W przypadku stwierdzenia usterek sędzia nakazuje ich usunięcie.

3. TORY I SPRZĘT KRĘGLARSKI

3.1. Podstawowe elementy toru

- 3.1.1. Pole gry:
- a) wolne pole (początkowa część pola gry przed deską nasadzenia),
 - b) rozbieg,
 - c) deska nasadzenia.
- 3.1.2. Strefa kul:
- a) bieżnia,
 - b) rynny zerowe lub bandy ograniczające (z sygnalizatorami).
- 3.1.3. Strefa kręgli:
- a) stanowisko kręgli,
 - b) zakończenie,
 - c) wybieg kul,
 - d) mata końcowa,
 - e) wysokie bandy (ściany odbojowe).

- 3.1.4.** Urządzenie do stawiania kręgli:
- automat stawiający kręgle (ASK),
 - tablica świetlna,
 - pulpit sterowniczy.
- Sterowanie może być niezależne dla każdego toru i/lub centralne.
- 3.1.5.** Urządzenie powrotne (powrotnik):
- podnośnik kul (elewator) sprzężony z ASK,
 - tor powrotu kul,
 - zasobnik na kule (z hamownikiem).
- 3.1.6.** Urządzenia dodatkowe:
- sygnalizator przekroczenia linii wyrzutu zsynchronizowany z ASK,
 - totalizator,
 - semitotalizator,
 - zegar (wskazuje czas gry; musi być dobrze widoczny dla zawodnika i sędziego),
 - drukarka automatyczna (drukując wynik każdego rzutu, wynik na torze i wynik łączny).

3.2. Strefa sportowa

- 3.2.1.** Strefa sportowa obejmuje pole gry i przylegający bezpośrednio do niego obszar, w którym podczas zawodów mogą przebywać zawodnicy i członkowie ekip oraz osoby funkcyjne.
- 3.2.2.** W przypadku małych kręgielni organizator może ograniczyć przebywanie w strefie sportowej do zawodników aktualnie grających i trenerów prowadzących oraz osób funkcyjnych.
- 3.2.3.** W strefie sportowej obowiązuje absolutny zakaz palenia tytoniu i picia alkoholu. Zakaz ten może być rozszerzony przez organizatora na całą część sportową kręgielni.

3.3. Kule

- 3.3.1.** Kule muszą być pełne i wykonane z jednorodnej masy z tworzywa sztucznego. Ich powierzchnia musi być gładka (bez zadrapań i uszkodzeń). Kule powinny być czyszczone, polerowane i konserwowane. Kule używane podczas zawodów muszą być jednorodne pod względem budowy na wszystkich torach.
- 3.3.2.** W zależności od kategorii wiekowych kule mają następujące parametry:
- U12 i młodsi:** 140 ± 0,5 mm, 1890 – 1930 g,
 - U14:** 150 ± 0,5 mm, 2310 – 2350 g,
 - pozostali: 160 ± 0,5 mm, 2818 – 2871 g.
- 3.3.3.** Różnica między średnicami kul w jednym zestawie nie może przekraczać 0,5 mm.

3.4. Kręgle

- 3.4.1.** Kręgle muszą być wykonane z jednorodnej masy z tworzywa sztucznego według parametrów określonych przez WNBA. Dopuszczalne są następujące rodzaje kręgli:
- kręgle starej formy z kulką centrującą (AF),
 - kręgle nowej formy (NF),
 - kręgle nowej formy z kulką centrującą,
 - kręgle nowej formy z rdzeniem drewnianym (NF1),
 - kręgle nowej formy z rdzeniem drewnianym i kulką centrującą.
- 3.4.2.** Parametry kręgli:
- | | | | |
|----|--------------------------------|--------------|-------------------|
| a) | AF normalny z kulką centrującą | 400 ± 1,5 mm | 1750 + 30 – 60 g, |
| | król (nr 5) z kulką centrującą | 430 ± 1,5 mm | 1780 ± 30 g, |
| b) | NF | 400 ± 1 mm | 1660 + 30 – 60 g, |
| c) | NF z kulką centrującą | 400 ± 1 mm | 1700 + 30 – 60 g, |
| d) | NF1 | 400 ± 1 mm | 1660 + 30 – 60 g, |
| e) | NF1 z kulką centrującą | 400 ± 1 mm | 1660 + 30 – 60 g. |
- 3.4.3.** Na każdym torze ustawiony jest komplet 9 kręgli na planie kwadratu o przekątnych długości 100 ± 2 mm, w których jedna znajduje się w osi toru. Odchylenie miejsca stania kręgla od pozycji prawidłowej nie może przekraczać 2 mm.
- 3.4.4.** Komplet kręgli na torze musi być tej samej formy i barwy; mieszanie różnych form w jednym komplecie jest niedopuszczalne. Podczas oficjalnych zawodów muszą być używane kręgle jednej formy na wszystkich torach.

- 3.4.5.** W jednym komplecie różnica wagi między najlżejszym i najcięższym kręglem musi być mniejsza niż 60 g dla AF i 30 g dla NF. Średnica:
- kręgla AF na poziomie 50 - 160 mm wynosi $100 \pm 1,5$ mm i na poziomie 80 mm nie może być mniejsza niż 98,5 mm,
 - kręgla NF na poziomie 90 mm wynosi $110 \pm 1,5$ mm i na wysokości 80 mm nie może być mniejsza niż 107,5 mm.
- 3.4.6.** Kręgle powinny stać stabilnie na poziomej powierzchni. Stanowisko kręgli może być wykonane:
- z tego samego materiału, co bieżnia toru,
 - ze specjalnej płyty, której poziom znajduje się 1 – 3 mm poniżej poziomu bieżni.

4. POWINNOŚCI UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

4.1. Zawodnicy

- 4.1.1.** Zawodnicy powinni posiadać i okazać sędziemu wymagane dokumenty.
- 4.1.2.** W zawodach mogą brać udział tylko zawodnicy w przepisowym stroju do gry i dopuszczalnym obuwiu sportowym.
- 4.1.3.** Podczas ceremonii zakończenia nagradzani zawodnicy muszą występować w stroju sportowym.
- 4.1.4.** W czasie zawodów zawodnicy powinni postępować według reguł gry sportowej.
- 4.1.5.** W przypadku kontroli antydopingowej w czasie zawodów zawodnicy są zobowiązani do poddania się badaniu.

4.2. Opiekunowie (kierownicy, trenerzy, inne osoby funkcyjne)

- 4.2.1.** Rolą opiekunów jest załatwianie spraw związanych z uczestnictwem ekipy w zawodach sportowych i piecza nad powierzonymi zawodnikami.
- 4.2.2.** Opiekun ma prawo prowadzić zawodnika na torze i mieć wgląd do protokołu rzutów oraz wnieść protest. Opiekunem prowadzącym zawodnika na torze może być upoważniony inny zawodnik.
- 4.2.3.** W trakcie zawodów opiekun powinien być ubrany w strój sportowy. W czasie prowadzenia zawodnika na torze opiekun musi mieć strój sportowy i obuwie sportowe. Na pole gry opiekun może wejść tylko za zgodą sędziego.
- 4.2.4.** W czasie jednej serii rzutów opiekun może prowadzić tylko jednego zawodnika. Opiekunowi nie wolno w czasie gry przerywać opieki nad zawodnikiem (z wyjątkiem otrzymania kary) i przechodzić do opieki nad innym grającym zawodnikiem. Może to uczynić dopiero w następnej serii rzutów.

4.3. Sędziowie

- 4.3.1.** Zawody sportowe może prowadzić tylko sędzia posiadający ważną licencję.
- 4.3.2.** W czasie zawodów sędzia musi być ubrany w przepisowy strój, na który składają się:
- niebieska koszulka związkowa z krótkim rękawem, z widocznym czarnym napisem „sędzia” na plecach i logo związku na piersi,
 - czarne spodnie wizytowe,
 - obuwie sportowe,
- 4.3.3.** Sędzia powinien posiadać odpowiednie akcesoria (żółta i czerwona kartka, przybory piśmienne). Sędzia główny powinien dodatkowo posiadać regulamin zawodów i stosowne druki.
- 4.3.4.** Sędzia główny powinien przybyć do kręgielni co najmniej 45 minut przed rozpoczęciem zawodów w celu sprawdzenia przygotowania torów, sprzętu, urządzeń i zaplecza oraz wykonania innych czynności związanych z przeprowadzeniem tych zawodów.
- 4.3.5.** Sędzia główny powinien sprawdzić dokumenty uprawniające zawodnika do startu w zawodach.
- 4.3.6.** Sędziego głównego na zawody centralne powołuje Kolegium Sędziów SKK PZK, na inne zawody właściwe KS OZK. Sędziów pomocniczych na wniosek sędziego głównego powołuje KS SKK, KS OZK albo organizator.

4.4. Organizatorzy

- 4.4.1.** Organizator jest odpowiedzialny za właściwe (regulaminowe) przygotowanie, przeprowadzenie i zakończenie zawodów. Obowiązkiem organizatora jest ogłoszenie terminu, miejsca i regulaminu zawodów z odpowiednim wyprzedzeniem oraz ogłoszenie wyników i sporządzenie wymaganych sprawozdań po zakończeniu zawodów.

- 4.4.2.** W przypadku zawodów o mistrzostwo Polski lub puchar Polski organizator musi zapewnić odegranie hymnu państwowego podczas ceremonii nagradzania zwycięzców. Wskazane jest przeprowadzenie ceremonii otwarcia i zakończenia takich zawodów z wciągnięciem i zdjęciem flagi państwowej.
- 4.4.3.** Organizator jest odpowiedzialny za zapewnienie porządku i opieki medycznej w czasie zawodów. W razie konieczności zobowiązany jest do usunięcia z kręgielni osób utrudniających właściwe przeprowadzenie zawodów lub zakłócających porządek publiczny.
- 4.4.4.** Jeżeli organizator nie jest dysponentem kręgielni, to gospodarz oddaje organizatorowi do dyspozycji obiekt kręgielni w stanie spełniającym wymagane warunki techniczne. Za obsługę techniczną i usunięcie ewentualnych awarii automatów lub innych usterek technicznych odpowiedzialny jest gospodarz, chyba że w porozumieniu między organizatorem i gospodarzem ustalono inaczej.

4.5. Wskazania ogólne

- 4.5.1.** Każdy uczestnik zawodów sportowych powinien przestrzegać regulaminów oraz innych przepisów dotyczących organizacji i przebiegu tych zawodów.
- 4.5.2.** Niestosowanie się do powyższej zasady podlega karze. Kara może być związana z grą zawodnika na torze lub z zachowaniem niezwiązanym bezpośrednio z grą. Kara jest ważna do końca danych zawodów, chyba że inne przepisy stanowią inaczej.

5. REGULY GRY

5.1. Pole gry

- 5.1.1.** Pole gry jest wyznaczonym na początku toru prostokątnym obszarem, w którym przebywają zawodnicy od początku do końca gry na danym torze. Pole jest ograniczone białą linią (z przerwą na deskę nasadzenia), która może być nadepnięta, lecz nie może być przekroczona, z wyjątkiem przypadku pobierania kuli z zasobnika.
- 5.1.2.** Zawodnik może na pole gry wejść lub z niego wyjść wyłącznie po zezwoleniu sędziego. W czasie gry sędzia może zezwolić zawodnikowi na opuszczenie pola gry tylko w uzasadnionym przypadku, jednak poza przypadkiem pierwszego urazu zatrzymanie czasu gry nie jest dozwolone.
- 5.1.3.** **W przypadku, gdy wymagane jest oczyszczenie pola gry, czas zawodnika i jego przeciwnika jest zatrzymywany, a personel techniczny (zapewniony przez gospodarza) usuwa nieczystości.**
- 5.1.4.** Po wejściu na pole gry zawodnik może obejrzeć rozbieg i ewentualnie przykleić mały znacznik obok deski nasadzenia.
- 5.1.5.** W czasie, gdy zawodnik nie gra i czeka na rozpoczęcie lub wznowienie gry albo na zmianę torów, powinien przebywać w początkowym obszarze pola gry.
- 5.1.6.** Na pole gry w czasie zawodów mogą wejść inne osoby tylko po zezwoleniu sędziego. Sędzia może wejść na pole gry w sposób nieprzeszkadzający zawodnikowi w grze.
- 5.1.7.** W polu gry nie mogą znajdować się żadne przedmioty z wyjątkiem wycieraczki do obuwia.

5.2. Sposób gry

- 5.2.1.** Gra polega na rzucaniu kulą do kręgli. Kula może być wyrzucona jedną ręką lub oburącz, z miejsca lub z rozbiegiem. Przy wyrzucie kula musi być nasadzona (nałożona) na deskę nasadzenia.
- 5.2.2.** Rzut trwa od momentu rozpoczęcia rozbiegu lub zamachu kulą przy grze z miejsca do momentu uderzenia kuli w kręgle. Rzut uważa się za ważny, jeżeli kula przekroczy linię wyrzutu.
- 5.2.3.** Jeżeli po przyjęciu postawy zasadniczej do wykonania rzutu lub podczas rozbiegu kula wypadnie zawodnikowi z ręki i opuści pole gry (dotknie powierzchni poza polem gry), rzut zostanie uznany za wykonany; jeżeli kula nie opuści pola gry, rzut nie zostanie uznany za wykonany.
- 5.2.4.** Rzut wolno wykonać tylko wtedy, gdy ASK jest gotowy do działania, co sygnalizuje zapaleniem zielonej lampki.

5.3. Rodzaje gry

- 5.3.1.** W kręglarstwie klasycznym rozróżnia się następujące rodzaje gry:
- Gra do pełnych – wszystkie rzuty wykonywane do pełnego kompletu 9 kręgli.
 - Gra do zbieranych – pierwszy rzut wykonany do pełnego kompletu kręgli, następne do pozostałych nieprzewróconych kręgli aż do zbitia wszystkich; sytuacja powtarza się do wyczerpania limitu rzutów.
 - Gra kombinowana – w pierwszej połowie serii rzutów obowiązuje gra do pełnych, w drugiej gra do zbieranych.
- 5.3.2.** Podstawowym rodzajem gry jest gra kombinowana. SKK może dopuścić zawody z zastosowaniem gry jednorodnej (tylko do pełnych lub tylko do zbieranych).

- 5.3.3. W zawodach **najmłodszych kategorii wiekowych (U10)** obowiązuje gra do pełnych. SKK może zarządzić grę kombinowaną.
- 5.3.4. W zawodach osób z określonym rodzajem niepełnosprawności obowiązuje gra do pełnych (według innych przepisów).
- 5.3.5. **W zawodach kategorii U12 w grze do zbieranych w przypadku niezbięcia wszystkich kręgli w trzech kolejnych rzutach, ustawiany jest ponownie pełen komplet.**
- 5.3.6. W zawodach o mistrzostwo Polski, w zawodach międzynarodowych i zawodach kwalifikacyjnych do zawodów NBC obowiązuje gra kombinowana. SKK może nadać rangę mistrzowską wybranym zawodom z grą jednorodną.

5.4. Seria, czas, liczba rzutów

- 5.4.1. W zależności od rodzaju zawodów na jednym torze wykonuje się:
 - a) 20 rzutów = 1 seria = 10 rzutów do pełnych/10 rzutów do zbieranych,
 - b) 30 rzutów = 1 seria = 15 rzutów do pełnych/15 rzutów do zbieranych,
 - c) 50 rzutów = 1 seria = 25 rzutów do pełnych/25 rzutów do zbieranych (tylko w zawodach specjalnych od kat. U23).

Za zgodą SKK w niektórych zawodach powyższe serie rzutów mogą być wykonywane tylko do pełnych lub tylko do zbieranych.
- 5.4.2. Dozwolony czas wykonania jednej serii rzutów:
 - 1) 20 rzutów – 8 minut,
 - 2) 30 rzutów – 12 minut,
 - 3) 50 rzutów – 20 minut.
- 5.4.3. Po wyczerpaniu limitu czasu wyniki rzutów nie są oceniane. Aby wynik rzutu był oceniony kula musi uderzyć w kręgle w takim czasie, aby ASK zdążył wyświetlić przewrócone kręgle.
- 5.4.4. Zegary muszą być dobrze widoczne dla zawodników i sędziów. Zatrzymanie czasu musi być w każdej chwili możliwe.
- 5.4.5. Liczba rzutów w zależności od kategorii wiekowych i konkurencji:
 - a) Indywidualnie K/M, U23, U18, U14, 60+,
1 gra x 120 rzutów (= 4 serie po 30 rzutów);
 - b) Indywidualnie **U12, U10**
1 gra x 60 rzutów (= 2 serie po 30 rzutów);
 - c) Sprint K/M, U23, U18, U14
1 gra x 40 rzutów (= 2 serie po 20 rzutów);
 - d) Tandem K/M, U23, U18, U14
1 gra x 60 rzutów (= 2 serie po 30 rzutów);
 - e) Para K/M, U23, U18, U14, 60+,
2 gry x 120 rzutów (= 2x4 serie po 30 rzutów);
 - f) Drużyna K/M, U23, 60+,
6 gier x 120 rzutów (= 6x4 serie po 30 rzutów);
 - g) Drużyna K/M, U23, U18, U14, 60+,
4 gry x 120 rzutów (= 4x4 serie po 30 rzutów);
 - h) Drużyna **U12, U10**
4 gry x 60 rzutów (= 4x2 serie po 30 rzutów).

Konkurencje **a), e), f), g)** za zgodą SKK mogą być rozgrywane na 200 rzutów.
- 5.4.6. Grę na 120 i 200 rzutów wykonuje się w 4 seriach na 4 torach. Grę na 40 i 60 rzutów wykonuje się w 2 seriach na 2 torach.
- 5.4.7. Rozróżnia się następujące rodzaje par:
 - a) para - dwie osoby tej samej płci, z których każda gra na innym torze;
 - b) para mieszana (mikst) – dwie osoby różnej płci, z których każda gra na innym torze;
 - c) tandem - dwie osoby tej samej płci wykonujące na przemian rzuty na tym samym torze;
 - d) tandem mieszany - dwie osoby różnej płci wykonujące na przemian rzuty na tym samym torze.
- 5.4.8. Tandem traktowany jest jak pojedynczy zawodnik.

5.5. Przydział i zmiana torów

5.5.1. Wszystkie zawody rozgrywane są systemem blokowym. Skład bloku, przydział torów i czas startu ogłasza organizator lub sędzia główny przed rozpoczęciem zawodów. Szczegóły podane są w przepisach wykonawczych danych zawodów.

5.5.2. Po każdej serii rzutów tory muszą być zmienione według poniższych schematów:

Zmiana torów w przypadku 2 torów:

Tor 1	Tor 2
A 1	B 1
B 1	A 1
B 1	A 1
A 1	B 1

Zawodnicy 2, 3, 4, 5 i 6 zmieniają tory jak zawodnicy 1.

Zmiana torów w przypadku 4 torów:

Tor 1	Tor 2	Tor 3	Tor 4
A 1	B 1	A 2	B 2
B 1	A 1	B 2	A 2
B 2	A 2	B 1	A 1
A 2	B 2	A 1	B 1

Zawodnicy 3 i 4 albo 5 i 6 zmieniają tory jak zawodnicy 1 i 2.

Zmiana torów w przypadku 6 torów:

Tor 1	Tor 2	Tor 3	Tor 4	Tor 5	Tor 6
A 1	B 1	A 2	B 2	A 3	B 3
B 1	A 1	B 2	A 2	B 3	A 3
B 3	A 3	B 1	A 1	B 2	A 2
A 3	B 3	A 1	B 1	A 2	B 2

Zawodnicy 4, 5 i 6 zmieniają tory jak zawodnicy 1, 2 i 3.

Przy grze na 8 torach zawodnicy zmieniają tory jak w przypadku 4 torów.

5.6. Początek gry, zgłoszenie do gry, gra próbna, prezentacja

5.6.1. Początek gry jest określony w planie startów dla każdego zawodnika, każdego tandemu, każdej pary i każdej drużyny.

5.6.2. Przystąpienie zawodnika lub tandemu do gry następuje wraz z rozpoczęciem gry próbnej. Jeśli zawodnik lub tandem nie przystąpi do gry próbnej, straci prawo startu w tych zawodach lub w danej grze drużynowej.

W kolejnym występie drużyny podczas tych zawodów wykluczony zawodnik może przystąpić do gry. W zawodach drużynowych wykluczonego z gry zawodnika może zastąpić zawodnik rezerwowi w ramach limitu zmian.

5.6.3. **Zgłoszenie zawodnika i/lub drużyny do sędziego musi odbyć się nie później niż 30 minut przed oficjalnym czasem rozpoczęcia pierwszej gry w konkurencji danego dnia zgodnie z harmonogramem. Jeżeli planowany start gry lub meczu jest opóźniony z powodu poprzednich gier, wówczas termin zgłoszenia upływa 60 rzutów przed ich zakończeniem. Jeżeli zawodnik/drużyna nie zgłosi się do sędziego głównego w wyznaczonym terminie, traci prawo startu w zawodach. Wyjątek stanowi pierwsza gra bezpośrednio po zakończeniu rywalizacji w innej konkurencji, w której zawodnik brał udział, przez co nie miał czasu na zgłoszenie – wówczas obowiązek ten jest dla niego zniesiony.**

5.6.4. Gra próbna (również gra właściwa) rozpoczyna się na komendę sędziego z jednoczesnym włączeniem zegara. Koniec gry próbnej ogłasza także sędzia.

5.6.5. Gra próbna przysługuje każdemu zawodnikowi i tandemu na początkowym torze a jej czas wynosi:

- 5 minut przy starcie na 120 i więcej rzutów,
- 3 minuty przy starcie na mniej niż 120 rzutów.

5.6.6. Gra próbna nie przysługuje w przypadku 5.6.4.b). jeżeli wszyscy zawodnicy grali w poprzednim bloku.

5.6.7. W jednym starcie gra próbna przysługuje tylko jeden raz. Po upływie czasu na grę próbną zmiennicy nie mają prawa do gry próbnej.

5.6.8. Jeżeli zmiana zawodnika następuje w trakcie gry próbnej, to czasu nie zatrzymuje się, również w przypadku urazu. Zmiennik może wykorzystać resztę przysługującego czasu gry próbnej.

5.6.9. Prezentacji zawodników dokonuje się przed grą próbną. W przypadku ograniczeń czasowych prezentacji można dokonać w trakcie gry próbnej. Decyzję podejmuje organizator albo sędzia główny.

5.7. Przerwa w grze

5.7.1. Ogólne zasady zachowania podczas przerw:

- Powodem przerwy w grze na torze może być splątanie kręgli, złe działanie ASK lub inna przyczyna techniczna a także uraz (kontuzja) zawodnika.
- Sędzia rozstrzyga, na których torach z lewej i prawej strony danego toru czas gry zostanie zatrzymany.

- c) Przerwa w grze na tych torach może nastąpić tylko wtedy, gdy czynności podjęte dla usunięcia usterki zakłócają grę.
 - d) Jeżeli sędzia nie przerwie gry na danym torze a zawodnik gry nie kontynuuje, czyni to na własną odpowiedzialność.
 - e) Przy pierwszym urazie zawodnika można wnioskować u sędziego o przerwę w grze. W ciągu 10 minut grę musi wznowić zawodnik kontuzjowany albo jego zmiennik. Przy drugim lub kolejnym urazie zawodnika na tej samej pozycji czasu gry nie zatrzymuje się.
- 5.7.2.** Zatrzymanie czasu w zawodach z oceną punktową:
- a) Jeżeli przerywa się grę krótko- lub długoterminowo na dowolnym torze, wówczas przerywa się także grę bezpośredniego przeciwnika, również wtedy, gdy jego gra nie zostaje zakłócona.
 - b) Punkty **5.7.3**, **5.8** i **6.7** obowiązują w przypadku bezpośrednich przeciwników, również wtedy, gdy tylko jeden tor jest niesprawny.
- 5.7.3.** Zachowanie podczas dłuższych przerw:
- a) Po usunięciu przyczyny przerwy gra na torze zostaje wznowiona.
 - b) Jeżeli usterka nie może zostać usunięta należy kontynuować grę na innym torze, gdy według oceny sędziego jest to możliwe.
 - c) Po przerwie dłuższej niż 15 minut zawodnikom na torach, na których zatrzymano czas gry, przed wznowieniem gry przysługuje 5 rzutów do pełnych (bez oceny). Zawodnicy na pozostałych torach kończą normalnie swoją serię rzutów, a później mogą wykonać 5 rzutów do pełnych równocześnie z pięcioma ostatnimi rzutami na torach wcześniej wyłączonych (jeżeli przy sterowaniu centralnym ustawienie kręgli nie jest możliwe, rzuty mogą być wykonane bez kręgli). Dopiero potem następuje zmiana torów lub zakończenie gry.

5.8. Przerwanie gry

Jeżeli w przypadku awarii usterka w stosownym czasie nie może zostać usunięta i nie ma wolnych torów, gra może zostać przez sędziego przerwana. Ocena wyników opisana jest w punkcie **7.6**.

6. ZASADY OCENIANIA

6.1. Ocena rzutu i korekta

- 6.1.1.** Za prawidłowo zbite uważa się:
- a) kręgle przewrócone bezpośrednio kulą,
 - b) kręgle przewrócone uderzeniem innego kręgla,
 - c) kręgle przewrócone linką innego kręgla.
- 6.1.2.** Za nieprawidłowo zbite uważa się:
- a) kręgle przewrócone kulą odbitą od maty odbojowej,
 - b) kręgle przewrócone kulą odbitą od bandy,
 - c) kręgiel wyświetlony przez ASK jako zбитy w przypadku, gdy kula ewidentnie go ominęła,
 - d) kręgle przewrócone w czasie, gdy ASK nie był gotowy do działania.
- 6.1.3.** Ocena rzutu wyrażona jest liczbą prawidłowo zбитych kręgli. Miarodajny dla oceny jest obraz wyświetlony na tablicy świetlnej ASK. Drukarka automatyczna jest tylko urządzeniem pomocniczym.
- 6.1.4.** Jeżeli wyświetlony obraz jest błędny, to faktycznie prawidłowo zбитy kręgiel musi być zaliczony a nieprawidłowo zбитy nie może być zaliczony. Komisja sędziowska (względnie sędzia) ma obowiązek taki przypadek ocenić i wynik zweryfikować.
- 6.1.5.** Jeżeli zawodnikowi po przyjęciu postawy do wykonania rzutu lub w trakcie rozbiegu kula wypadnie z ręki i opuści pole gry, uznaje się to za wykonanie rzutu i ocenia się jego wynik.
- 6.1.6.** Korekta wyświetlanych kręgli:
- a) Kręgiel przewrócony przez odbitą od maty odbojowej kulę nie jest uznany za prawidłowo zбитy; rzutu nie powtarza się.
 - b) Kręgiel, który przewrócił się po wyrzuceniu kuli ale przed jej uderzeniem w kręgle, nie jest uznany za prawidłowo zбитy; rzut musi być powtórzony.
 - c) Przy automatach bezsznurowych kręgiel przewrócony przez części składowe maszyny nie jest uznany za prawidłowo zбитy.
 - d) Przed wyrzuceniem kuli automat musi być gotowy do działania, w przeciwnym razie rzut jest nieważny i musi być powtórzony; wyjątek stanowi przypadek opisany w punkcie 10.3.1.f).
 - e) Jeżeli z przyczyny niezależnej od zawodnika (zderzenie wyrzuconej kuli z kulą powracającą, wygaszenie światła, awaria ASK, itp.) wynik rzutu jest zniekształcony lub niemożliwy do oceny, rzut powinien być powtórzony; decyzję podejmuje sędzia.

6.2. Rzut wadliwy, rzut zerowy, ocena zerowa

6.2.1. Rzut jest wadliwy, gdy:

- a) kula nie trafi w żaden kręgiel,
- b) kula odbije się od bandy lub opuści bieżnię.

6.2.2. Rzutem zerowym jest rzut wykonany niezgodnie z przepisami przez zawodnika mającego co najmniej jedno ostrzeżenie. Taki rzut zostaje oceniony na ZERO i zapisany następująco:

- a) w grze do pełnych zbite kręgle zostaną zapisane i przekreślone znakiem **X**,
- b) w grze do zbieranych zbite kręgle zostaną zapisane i przekreślone znakiem **X**, lecz nie zostaną ponownie ustawione; gra jest kontynuowana z użyciem pozostałych kręgli.

6.2.3. Jeżeli zawodnik (tandem) otrzymał co najmniej jedno ostrzeżenie podczas gry lub gry próbnej (żółta kartka) i przed wykonaniem rzutu otrzyma kolejne ostrzeżenie (żółto-czerwona kartka), to:

- a) następny rzut – bez konieczności jego wykonania – będzie zapisany jako zerowy (dodany rzut); gdy jednak rzut zostanie wykonany, będzie również traktowany jako zerowy; w grze do zbieranych przed kolejnym rzutem zbite kręgle zostaną ponownie ustawione a wynik skorygowany,
- b) jeżeli zawodnik (tandem) nie ma już następnego rzutu w danej serii, to ostatni rzut zostanie zapisany jako zerowy, a wynik odpowiednio skorygowany.

6.3. Gry z oceną punktową

6.3.1. Punkty setowe (PS) w pojedynku dwóch zawodników (tandemów) w zawodach indywidualnych, tandemów lub drużyn:

- 1 PS dla zawodnika z większą liczbą zbitych kręgli,
- 0,5 PS dla każdego zawodnika przy równej liczbie zbitych kręgli.

6.3.2. Punkty drużynowe (PD) w zawodach drużynowych:

- 1 PD w każdym pojedynku dla zawodnika z większą liczbą PS,
- 1 PD w każdym pojedynku dla zawodnika z większą liczbą zbitych kręgli przy równych PS,
- 0,5 PD dla każdego zawodnika przy równej liczbie PS i zbitych kręgli.

Dodatkowo:

- 2 PD dla drużyny z większą liczbą zbitych kręgli,
- 1 PD dla każdej drużyny przy równej liczbie zbitych kręgli.

6.3.3. Punkty meczowe (PM) dla drużyn:

- a) w mistrzostwach drużynowych (ligowych),
- b) w meczach i rewanżach:
 - 2 PM dla drużyny z większą liczbą PD,
 - 1 PM przy równej liczbie PD.

Tabela ma następującą formę:

Pozycja	Drużyna	Gry	PD	PM	
X	Nazwa drużyny	XX	XX	XX:XX	(pozytywne: negatywne)

6.3.4. Kolejność drużyn w tabeli:

- a) O wyższej pozycji w tabeli (co najmniej 3 drużyny) decyduje kolejno:
 - 1) większa liczba pozytywnych (zdobytych) PM,
 - 2) mniejsza liczba negatywnych (straconych) PM,
 - 3) większa liczba pozytywnych (zdobytych) PD.
- b) Jeżeli PM i PD są równe, to do rozstrzygnięcia bierze się pod uwagę bezpośrednio mecze zainteresowanych drużyn. O wyższej pozycji w tabeli a w zawodach dwóch drużyn (jeden mecz lub mecz i rewanż) o zwycięstwie decydują kolejno:
 - 1) większa liczba PM,
 - 2) większa liczba PD,
 - 3) większa liczba PS.
- c) Jeżeli nadal brak rozstrzygnięcia, to w zawodach ligowych lub innych rozgrywanych w grupach decyduje większa średnia liczba zbitych kręgli we wszystkich meczach wyjazdowych bez uwzględnienia meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami.

Jeżeli wszystkie mecze rozgrywane są na kręgielni neutralnej (np. Mistrzostwa Świata) to o kolejności decyduje:

- 1) średnia liczba zbitych kręgli we wszystkich meczach, bez uwzględniania meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- 2) łączna liczba punktów setowych we wszystkich meczach

- d) Jeżeli nadal brak rozstrzygnięcia w zawodach dwóch drużyn, a jest ono konieczne, to osiąga się je w wyniku rzutów zwycięstwa. Wykonywane są one bezpośrednio po zakończeniu meczu, a w przypadku dwóch spotkań – meczu rewanżowego.

Rzuty zwycięstwa (nazywane dalej także SV – ang. sudden victory) na zajmowanych w ostatniej serii torach:

- przy grze na 4 torach zawodnicy 5 i 6 każdej drużyny,
- przy grze na 6 torach zawodnicy 4, 5 i 6 każdej drużyny;
 - 1) 3 rzuty z sumowaniem zbitych kręgli,
 - 2) rozpoczęcie: komenda sędziego,
 - 3) zwycięstwo: wyższa suma zbitych kręgli,
 - 4) remis: zmiana torów,
 - 5) powtarzanie od 1) do wyłonienia zwycięzcy.

6.4. Turnieje z oceną punktową (drużynowe)

6.4.1. Wszyscy zawodnicy na tej samej pozycji w drużynach (wszyscy zawodnicy na pozycji 1, wszyscy zawodnicy na pozycji 2, itd.) za każdą serię rzutów otrzymują punkty setowe:

- a) liczba PS wynika z rosnącego rankingu zawodników na tej samej pozycji w drużynach według rosnącej liczby zbitych kręgli i wynosi odpowiednio 1, 2, itd. aż do liczby grających drużyn;
- b) w przypadku równej liczby zbitych kręgli przypadające zawodnikom PS zostaną zsumowane i równo rozdzielone między tych zawodników.

6.4.2. Po zakończeniu gry wszyscy zawodnicy na tej samej pozycji w drużynach (wszyscy zawodnicy na pozycji 1, wszyscy zawodnicy na pozycji 2, itd.) otrzymują punkty drużynowe:

- a) liczba PD wynika z rosnącego rankingu zawodników na tej samej pozycji w drużynach według rosnącej liczby PS i wynosi odpowiednio 1, 2, itd. aż do liczby grających drużyn;
- b) w przypadku równej liczby zbitych kręgli przypadające zawodnikom PD zostaną zsumowane i równo rozdzielone między tych zawodników.

6.4.3. O wyższej pozycji drużyn w turnieju decydują kolejno:

- a) większa suma PD;
- b) większa suma PS;
- c) dalej jak w p. 6.5.

6.5. Turnieje bez oceny punktowej (indywidualne i drużynowe)

6.5.1. O wyższym miejscu zawodnika lub drużyny w turnieju decydują kolejno:

- a) większa liczba zbitych kręgli,
- b) większa liczba zbitych kręgli w grze do zbieranych,
- c) mniejsza liczba rzutów wadliwych,
- d) równa liczba rzutów wadliwych, to dwa lub więcej miejsc równorzędnych.

6.5.2. Jeżeli konieczne jest rozstrzygnięcie, to do niższego zaszeregowania:

- a) pojedynczego zawodnika prowadzi najniższy wynik seta (ewentualnie dwa najniższe, itd.) we wszystkich etapach zawodów (eliminacje, finał, itp.),
- b) drużyny prowadzi najniższy wynik zawodnika (ewentualnie dwa najniższe, itd.).

6.6. Odstępstwa

Różniące się od podanych w punktach 6.3 do 6.5 oceny albo uzupełnienia są określone wyłącznie w odpowiednich przepisach wykonawczych.

6.7. Ocena w przypadku przerwania gry

Jeśli wystąpił defekt na torze i nie może być usunięty, a do dyspozycji nie ma innego wolnego toru, wówczas sędzia główny decyduje czy gra zostaje przerwana, według przyjętej oceny:

- a) jeżeli przerwanie gry następuje z przyczyn technicznych, to oceniane są jedynie zakończone serie rzutów;
- b) jeżeli przerwanie gry następuje z innych powodów, wówczas decyzję w sprawie oceny podejmuje komisja sędziowska, a przy jej braku sędzia główny w porozumieniu z organizatorem.

7. ZAWODNICY INDYWIDUALNI

7.1. Podział na kategorie wiekowe

7.1.1. Kryterium kwalifikującym zawodnika do odpowiedniej kategorii wiekowej jest wiek osiągnięty w danym sezonie sportowym (od 1.07 do 30.06 następnego roku). Kategorie dla obu płci są następujące:

do 10 lat	żakinie, żacy	U10	kula 14 cm,
11-12 lat	dziewczynki, chłopcy	U12	kula 14 cm,
13-14 lat	młodziczki, młodzicy	U14	kula 15 cm,
15-18 lat	juniorzy mł., juniorki mł.	U18	kula 16 cm,
19-23 lat	juniorzy, juniorki	U23	kula 16 cm,
24-59 lat	kobiety, mężczyźni	K/M	kula 16 cm,
od 60 lat	seniorzy, seniorki	60+	kula 16 cm.

7.1.2. Zarząd SKK może ustanowić **dotatkowe kategorie np. seniorów 50+**.

7.1.3. W zawodach dla kategorii K/M i U23 może brać udział młodzież, jeżeli w **danym sezonie zawodnik kończy** 16 lat. W zawodach dla kategorii K/M mają prawo startować seniorzy.

7.1.4. W przepisach wykonawczych do zawodów dla danej kategorii wiekowej musi być ustalone, czy mogą w nich uczestniczyć zawodnicy z innej kategorii.

7.2. Uprawnienie do gry

7.2.1. Dowodem uprawnienia do gry jest:

- licencja z ważną kartą gry (w przypadku zawodnika wypożyczonego także dodatkowa licencja) wydana przez SKK,
- ważna karta zdrowia.

7.2.2. Alternatywnie dowodem uprawnienia do gry może być:

- dowód tożsamości w przypadku możliwości sprawdzenia listy wydanych kart gry dostępnej w Internecie,
- ważne zezwolenie wydane przez uprawnionego lekarza.

7.3. Prawo startu w zawodach

7.3.1. W zawodach organizowanych przez PZK lub za jego zgodą mogą startować osoby posiadające uprawnienie do gry (**p. 7.2.**). W zawodach niezastrzeżonych dla obywateli polskich startować mogą obcokrajowcy posiadający uprawnienie do gry wydane przez właściwy związek krajowy.

7.3.2. Prawo startu w zawodach o mistrzostwo Polski mają obywatele polscy. Osoby posiadające podwójne obywatelstwo, pragnące startować w takich zawodach lub reprezentować barwy Polski, muszą uzyskać narodowość sportową polską zgodnie z przepisami NBC.

7.3.3. Start obcokrajowców w zawodach drużynowych określa **p. 8.1.4.**

7.4. Reprezentowanie i zmiana klubu

7.4.1. W danym roku sportowym zawodnik może reprezentować tylko jeden klub (z wyjątkiem przypadku wypożyczenia do zawodów ligowych lub zwolnienia okresowego).

7.4.2. Zmiana klubu przez zawodnika jest możliwa w każdym czasie (**KRS, Cz. 1, p. 17.4.1.**). Zmiana na klub w innym kraju następuje według przepisów NBC.

7.4.3. Zawodnik może reprezentować nowy klub w danym roku sportowym: w zawodach krajowych, jeżeli został zarejestrowany w tym klubie przed **1.09.**; w zawodach międzynarodowych, jeżeli został zarejestrowany w tym klubie przed **15.07.**

7.5. Strój sportowy

7.5.1. We wszystkich zawodach sportowych startować można tylko w stroju sportowym i stroju do gry, gdzie:

- strój do gry – koszulka, spodenki/spódniczka, skarpetki,
- strój sportowy – strój do gry i strój treningowy (dres sportowy).

Strój sportowy uzupełnia obuwie sportowe o miękkiej i niebrudzącej podeszwie.

7.5.2. W przypadku drużyn, par i tandemów zawodników **obowiązują jednolite koszulki i spodenki/spódniczki oraz skarpetki w tym samym kolorze.**

W zawodach międzynarodowych dotyczy to także opiekunów.

7.5.3. Fason i kolorystyka stroju do gry są dowolne. W uzasadnionych przypadkach za spełnienie jednolitości stroju można uznać noszenie równokolorowych spodenek lub spódniczek i/lub spodenek kolarskich oraz równokolorowych koszulek o różnej długości rękawów. Zarząd Sekcji może wprowadzić ograniczenia fasonu stroju sportowego.

W przypadku dodatkowych elementów ubioru (np. odzież kompresyjna) kolor nie ma znaczenia i może się różnić od stroju sportowego.

- 7.5.4.** W przypadku drużyn i zawodników indywidualnych reprezentujących Polskę, na koszulce i bluzie od dresu wymagany jest z przodu symbol państwa lub Związku a na plecach nazwa kraju. Podobne zasady dotyczą stroju reprezentantów OZK lub miasta.
- 7.5.5.** W przypadku drużyn i pojedynczych zawodników reprezentujących klub wymagane jest umieszczenie na koszulkach symbolu i nazwy klubu. Symbol i nazwa klubu może być umieszczona także na dresie sportowym. Drużyny firmowe mają prawo do noszenia stroju sportowego z nazwą firmy i znakiem firmowym. W przypadku drużyn niefirmowych należy stosować się do punktu **7.6.**

7.6. Reklama

- 7.6.1.** Na stroju sportowym dopuszczalna jest reklama. Reklama nie może uchybiać dobrym obyczajom i ogólnie uznanym w sporcie zasadom. Reklama tytoniu i alkoholu (z wyjątkiem piwa) jest zabroniona.
- 7.6.2.** W zawodach międzynarodowych powierzchnia reklamowa dla każdej poszczególnej reklamy nie może być większa niż **400 cm²**.
- 7.6.3.** Reklama na strojach sportowych ekip i zawodników indywidualnych uczestniczących w zawodach międzynarodowych wymaga sprawdzenia i wydania zgody przez WNBA.

8. ZAWODY DRUŻYNOWE

8.1. Skład drużyn

- 8.1.1.** Drużyny żeńskie i męskie startują w składach 6-osobowych lub 4-osobowych. W kategoriach młodzieżowych (dzieci, młodzicy, juniorzy młodsi) drużyny startują w składach 4-osobowych.
- 8.1.2.** Pojęcie składu osobowego odnosi się do liczby pozycji startowych, na których mogą grać zawodnicy drużyny.
- 8.1.3.** W najwyższej lidze krajowej lub w innych zawodach kwalifikacyjnych do zawodów międzynarodowych NBC oraz w meczach międzypaństwowych drużyny (poza młodzieżowymi) starują w składach 6-osobowych. Start w składach 4-osobowych jest okresowo możliwy po uzyskaniu zgody NBC.
- 8.1.4.** W drużynie klubowej mogą występować obcokrajowcy: dwóch w składzie 6-osobowym, jeden w składzie 4-osobowym. Obcokrajowcy muszą posiadać licencję PZK i być zarejestrowani w klubie. Rejestracja następuje zgodnie z przepisami NBC.
- 8.1.5.** W zawodach wymienionych w **p. 8.1.3** obowiązuje system gry drużyna przeciw drużynie, z pojedynkami jeden na jeden, z oceną punktową.

8.2. Rozgrywki ligowe

- 8.2.1.** W mistrzowskich rozgrywkach ligowych może uczestniczyć do 10 drużyn klubowych. Rozgrywki powinny rozpocząć się najwcześniej w 35. tygodniu i zakończyć najpóźniej w 15. tygodniu następnego roku. **14. i 16. tydzień roku powinien być wolny od rozgrywek i dostępny dla zawodników do uczestnictwa w międzynarodowych meczach państwowych.**
- 8.2.2.** W przypadku uczestnictwa więcej niż 10 drużyn klubowych tworzone są nadrzędne i podrzędne ligi z awansem i spadkiem. Wszystkie drużyny w ligach rozgrywają mecze i rewanże w rundzie zasadniczej. Mistrz oraz drużyny awansujące lub spadające mogą być wyłonione w rundzie zasadniczej albo w meczach „play-off” względnie w następnych rundach w systemie mecz i rewanż.
- 8.2.3.** Szczegółowo rozgrywki ligowe regulują przepisy wykonawcze.

8.3. Zgłoszenie drużyny do gry

- 8.3.1.** Liczba zawodników w drużynie:
- przy składzie 6-osobowym do 10 zawodników, z których 8 może wejść do gry (6 imiennie przyporządkowanych do pozycji startowych 1-6 i 2 nieprzyporządkowanych zmienników spośród pozostałych 4 zawodników),
 - przy składzie 4-osobowym do 7 zawodników, z których 5 może wejść do gry (4 imiennie przyporządkowanych do pozycji startowych 1-4 i 1 nieprzyporządkowany zmiennik spośród pozostałych 3 zawodników).
 - Obcokrajowcy mogą być zgłoszeni maksymalnie na dwóch pozycjach startowych przy składach 6-osobowych i na jednej pozycji startowej przy składach 4-osobowych.

- 8.3.2.** Podanie składu przed meczem:
- a) Gra na torach gospodarza:
 - drużyna gospodarzy **nie później niż 40 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu**; sędzia przekazuje skład drużyny gospodarza drużynie gości,
 - drużyna gości **najpóźniej w ciągu 10 minut od otrzymania składu gospodarzy**,
 - **na podstawie przekazanych formularzy sędzia główny tworzy pojedynki meczowe i przedstawia kierownikom/trenerom min. 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.**
 - b) Gra na torach neutralnych:
 - obie drużyny **równocześnie nie później niż 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu**,
 - **na podstawie przekazanych formularzy sędzia główny tworzy pojedynki meczowe i przedstawia kierownikom/trenerom.**
 - c) W przypadku niedotrzymania terminu podania składu drużyna traci prawo startu.
 - d) **Podczas rozpoczęcia meczu obecni muszą być gracze zgłoszeni na pozycjach 1-6 (1-4 w składach czteroosobowych) w obu drużynach. W przypadku braku któregoś z tych graczy, drużyna musi dokonać zmiany naruszając limit zmian.**
- 8.3.3.** W turniejach drużynowych przy zgłaszaniu składu postępuje się zgodnie z **p. 8.3.2.b) i c).**
- 8.3.4.** W meczach i turniejach z oceną punktową podana kolejność startów nie może być zmieniona. W zawodach drużynowych bez oceny punktowej zmiana kolejności startów jest dopuszczalna.

8.4. Przydział torów początkowych

- 8.4.1.** Zawodnicy rozpoczynają grę według przyjętych reguł:
- a) Przy grze na torach swoich lub innego gospodarza przydział torów początkowych jest następujący:
 - gospodarze – tory o numeracji nieparzystej,
 - goście – tory o numeracji parzystej.Wyjątki muszą być ustalone przez sędziego.
 - b) Przy grze na torach neutralnych tory początkowe dla gospodarza i gości ustala się albo w planie startowym albo przez losowanie.
 - c) W turniejach drużynowych tory początkowe ustala się jak w p. b). W przypadku rozgrywania wielu rund turniejowych w kolejnych turniejach przydział torów początkowych wynika z aktualnej klasyfikacji.
- 8.4.2.** Kolejni zawodnicy rozpoczynają grę na torach, na których zakończyli grę ich poprzednicy z drużyny (**p. 5.5.2.**) lub według przepisów wykonawczych.

8.5. Zmiana zawodnika

- 8.5.1.** Zmiana zawodnika jest możliwa tylko w zawodach drużynowych. W grach pojedynczych, tandemów i par zmiana zawodnika jest niedopuszczalna. **Zgłoszenia zmiany należy dokonać przekazując sędziemu kartę zmiany zawodnika. Karta powinna zawierać imiona i nazwiska zawodnika zmienianego oraz wchodzącego do gry rezerwowego a także numer rzutu, od którego zostaje wprowadzony.**
- 8.5.2.** **Rezerwowym może być wyłącznie zawodnik zgłoszony do drużyny na pozycjach 7-10 (5-7 w składach czteroosobowych).**
- 8.5.3.** Możliwa jest wymiana zawodnika przed startem. Jeżeli zawodnik z pozycji 1–6 (1–4) nie stanie na starcie, może go zastąpić jeden z zawodników rezerwowych zgłoszonych do składu drużyny poza pozycjami 1–6 (1–4). Zmiennik musi zająć pozycję startową zawodnika wyłączonego z drużyny. Taka wymiana dokonana przed rozpoczęciem gry próbnej nie jest traktowana jako zmiana zawodnika według **p. 8.5.3** i nie narusza limitu zmian. Wymieniony przed rozpoczęciem gry próbnej zawodnik nie może w bieżących zawodach zająć jakiegokolwiek pozycji w drużynie, również jako zmiennik.
- 8.5.4.** **Wymiana powinna zostać zgłoszona sędziemu przed zakończeniem prezentacji wyników poprzedniego bloku, a w przypadku pierwszego bloku 10 minut po upływie czasu na prezentację drużyn.**
- 8.5.5.** Liczba możliwych do wykonania zmian:
- a) W drużynach 6-osobowych możliwa jest zmiana 2 zawodników na maksymalnie 2 pozycjach startowych.
 - b) Zamiast a) jest także możliwa zmiana pierwszego zmiennika na drugiego zmiennika,
 - c) W drużynach 4-osobowych możliwa jest zmiana 1 zawodnika na maksymalnie 1 pozycji startowej.
- 8.5.6.** Zmiana zawodnika jest niemożliwa w trakcie wykonywania rzutów zwycięstwa, również wtedy, gdy w dotychczasowej grze drużynowej nie został naruszony limit zmian.

8.6. Informacje dla zmienników

- a) O zmianie należy niezwłocznie powiadomić sędziego i odnotować zmianę w protokole rzutów oraz w protokole zawodów.
- b) Zmiennik podejmuje grę niezwłocznie, bez zatrzymania czasu z uwzględnieniem wyniku poprzednika.
- c) Zmiana obcokrajowca odbywa się na ogólnych zasadach w ramach limitu (**p.8.1.4**).
- d) W przypadku widocznego urazu zmiennik musi podjąć grę w ciągu 10 minut od chwili zatrzymania gry. Po zmianie dwóch zawodników dalsze zmiany, również w razie kontuzji, nie są możliwe. Odnosi się to odpowiednio do **p.8.5.3.c**).
- e) Jeżeli zawodnik przegapi start, to może być wprowadzony zmiennik w czasie gry próbnej. Zmiennik może wykorzystać pozostały czas gry próbnej.

9. GRA W SYSTEMIE KO

9.1. System KO

- 9.1.1. System KO (pucharowy) rozgrywania zawodów polega na bezpośrednich pojedynkach między dwoma uczestnikami (zawodnikami, parami, tandemami, drużynami). Zwycięzca pojedynku kwalifikuje się do dalszych gier, pokonany odpada z rywalizacji (ewentualnie uczestniczy w rywalizacji na specjalnych zasadach).
- 9.1.2. Liczba uczestników powinna być potęgą liczby 2 (2, 4, 8, 16, 32, itd.), w przeciwnym razie dla uzyskania takiej liczby:
 - a) część uczestników otrzymuje tzw. wolny los i bez gry przechodzi do dalszych rozgrywek,
 - b) część uczestników wybranych według odpowiedniego klucza rozgrywa pojedynki wstępne i odpada z rozgrywek,
 - c) wszyscy uczestnicy rozgrywają rundę wstępną i na podstawie wyników gry bez oceny punktowej są kwalifikowani do dalszych rozgrywek.
- 9.1.3. Pary do pierwszej rundy dobiera się na podstawie:
 - a) odpowiedniego rankingu,
 - b) wyników rundy wstępnej,
 - c) losowania.
- 9.1.4. Pary w kolejnych rundach ustalane są według przyjętego schematu schodkowego (tzw. drabinki).
- 9.1.5. Jeżeli jeden z uczestników pojedynku (**zawodnik lub tandem**) nie stanie na starcie, drugi bez gry przechodzi do następnej rundy. **Decyzja, czy chce rozegrać pojedynek bez rywala lub nie ma ochoty przystępować do gry należy do samego uczestnika.**
- 9.1.6. System KO nie ustala ścisłej kolejności uczestników: poza miejscem pierwszym i drugim są 2 trzecie miejsca, 4 piąte miejsca, itd. W razie potrzeby ustalenia ścisłej kolejności przeprowadza się gry dodatkowe (np. o 3 i 4 miejsce) albo określa kolejność na podstawie wyników gier w grupach hierarchicznych.

9.2. Gra pojedyncza

- a) Czas gry i tory początkowe są określone w planie startowym; system gry: zawodnik przeciw zawodnikowi.
- b) Każdy zawodnik i runda: 1x120 rzutów = 4 serie x 30 (15P+15Z) rzutów na czterech różnych torach; zmiana torów według **p.5.5.2**.
- c) Ocena punktowa każdej serii rzutów:
 - 1 PS dla zawodnika z większą liczbą zbitych kręgli,
 - 0,5 PS dla każdego zawodnika przy równej liczbie zbitych kręgli.
- d) Wygrywa:
 - 1) zawodnik mający 2,5 lub więcej PS,
 - 2) zawodnik z większą liczbą zbitych kręgli przy równości PS (2:2),
 - 3) zwycięzca SV przy równości PS i zbitych kręgli.
- e) SV na zajmowanych w ostatniej serii torach:
 - 1) 3 rzuty do pełnych z sumowaniem zbitych kręgli,
 - 2) pierwszy rzut - rozpoczyna tor lewy, potem prawy; drugi i trzeci rzut tak samo,
 - 3) **sędzia daje komendę zawodnikom do oddania rzutu,**
 - 4) zwycięstwo: wyższa suma zbitych kręgli,
 - 5) remis: zmiana torów,
 - 6) powtarzanie od 1) aż do wyłonienia zwycięzcy.

9.3. Sprint

- a) Czas gry i tory początkowe są określone w planie startowym; system gry: zawodnik przeciw zawodnikowi.
- b) Każdy zawodnik i runda: 1x40 rzutów = 2 serie x 20 (10P+10Z) na dwóch różnych torach. Zmiana torów z przeciwnikiem po jednej serii.
- c) Ocena punktowa każdej serii rzutów:
 - PS dla zawodnika z większą liczbą zbitych kręgli,
 - jeżeli remis, to SV na ostatnio zajmowanych torach:
 - 1) 1 rzut do pełnych; rozpoczyna zawodnik na torze po lewej stronie,
 - 2) **sędzia daje komendę zawodnikom do oddania rzutu,**
 - 3) 1 PS dla zawodnika z większą liczbą zbitych kręgli,
 - 4) jeżeli remis, to 1 rzut bez zmiany torów; rozpoczyna zawodnik na torze po prawej stronie,
 - 5) 1 PS dla zawodnika z większą liczbą zbitych kręgli,
 - 6) ponownie remis, to powtarzanie od 1) aż do wyłonienia zwycięzcy.
- d) Wygrywa:
 - 1) zawodnik mający 2 PS, albo:
 - 2) przy równości PS (1:1) zwycięzca SV wg **p. 9.2.e).**

9.4. Tandem żeński/męski/mieszany

- a) Czas gry i tory początkowe są określone w planie startowym; system gry: tandem przeciw tandemu.
- b) Każdy tandem i runda: 1x60 rzutów = 2 serie x 30 (15P+15Z) rzutów na dwóch różnych torach. Zmiana torów z przeciwnikiem po pierwszej serii rzutów.
- c) Tandem decyduje, kto startuje pierwszy; w tandemie mieszanym pierwszą serię rzutów rozpoczyna zawodnik. Drugą serię rzutów rozpoczyna partner (partnerka).
- d) Po wyrzuceniu kuli gracz pobiera następną kulę i podaje swojemu partnerowi. Ten postępuje tak samo. Sytuacja powtarza się do końca serii rzutów.
- e) Ocena punktowa każdej serii rzutów:
 - 1 PS dla tandemu z większą liczbą zbitych kręgli;
 - jeżeli remis, to SV na zajmowanych ostatnio torach:
 - 1) **2 rzuty** do pełnych; rozpoczyna tandem na torze lewym; każdy tandem decyduje, kto **jako pierwszy** wykona rzut,
 - 2) **sędzia daje komendę zawodnikom do oddania rzutu,**
 - 3) 1 PS dla tandemu z większą liczbą zbitych kręgli,
 - 4) jeżeli remis, to **2 rzuty do pełnych** bez zmiany torów; rozpoczyna tandem na prawym torze; **każdy tandem decyduje, kto jako pierwszy wykona rzut,**
 - 5) 1 PS dla tandemu z większą liczbą zbitych kręgli,
 - 6) ponownie remis – powtarzanie od 1) aż do wyłonienia zwycięzcy.
- f) Wygrywa:
 - 1) tandem mający 2 PS, albo:
 - 2) przy równości PS (1:1) zwycięzca rzutów zwycięstwa.
- g) SV na ostatnio zajmowanych torach:
 - 1) **4 rzuty** do pełnych z sumowaniem zbitych kręgli (każdy zawodnik **oddaje po 2 rzuty**),
 - 2) pierwszy rzut - rozpoczyna tor lewy, potem prawy; drugi, **trzeci i czwarty** rzut tak samo; **każdy tandem decyduje, kto jako pierwszy wykona rzut,**
 - 3) **sędzia daje komendę zawodnikom do oddania rzutu,**
 - 4) zwycięstwo – wyższa suma zbitych kręgli,
 - 5) remis – zmiana torów,
 - 6) powtarzanie od 1) aż do wyłonienia zwycięzcy.

9.5. Drużyna

9.5.1. Zawody drużynowe rozgrywane są według przyjętych reguł:

- a) Czas gry, tory początkowe, „gospodarz” i „gość” są określone w planie startowym zgodnie z **p.8.4.**
- b) Podanie składu według **p. 8.3.**
- c) Zmiana torów według **p.5.5.2.**
- d) Każdy z sześciu (czterech przy składach 4-osobowych) zawodników drużyny wykonuje 1 x 120 rzutów = 4 serie x 30 (15P+15Z) rzutów na czterech torach.
- e) Zmiana zawodnika według **p. 8.5.**
- f) Ocena gry zgodnie z **p. 6.3.**

- 9.5.2.** Rozstrzygnięcie w przypadku jednego rozgrywanego meczu:
- Pojedynczy mecz wygrywa drużyna z większą liczbą PD, a przy równości PD 4:4 (3:3) drużyna z większą liczbą PS.
 - Jeżeli mecz zakończy się przy stanie PD 4:4 i PS 12:12 (PD 3:3 i PS 8:8) o wygranej decydują rzuty zwycięstwa rozgrywane zgodnie z **p. 6.3.4.d).**
- 9.5.3.** Rozstrzygnięcie w przypadku dwumeczu:
- Dwumecz wygrywa drużyna z większą liczbą PM, przy równości PM 2:2 drużyna z większą liczbą PD, a przy równości PD 8:8 (6:6) drużyna z większą liczbą PS.
 - Jeżeli dwumecz zakończy się przy stanie PD 8:8 i PS 24:24 (PD 6:6 i PS 16:16) o wygranej decydują rzuty zwycięstwa rozgrywane zgodnie z **p. 6.3.4.d).**
- 9.5.4.** Przy składach 4-osobowych gra odbywa się na czterech torach. W rzutach zwycięstwa uczestniczą dwaj ostatni zawodnicy każdej drużyny.

10. WYKROCZENIA

10.1. Ostrzeżenia dla zawodników

10.1.1. Ostrzeżenia ogólne:

- Każde naruszenie przepisów KRS lub przepisów dyscyplinarnych PZK jest traktowane jak wykroczenie i karane ostrzeżeniem. Ostrzeżenie musi zostać ogłoszone przez sędziego okazaniem zawodnikowi żółtej, żółto-czerwonej lub czerwonej kartki z równoczesnym objaśnieniem, jaka reguła została naruszona.
- W przypadku naruszenia reguł w wyniku przekroczenia linii wyrzutu zapalenie żółtej lub czerwonej lampki na wyświetlaczu ASK uważane jest jako ostrzeżenie. Sędzia nie jest związany wyświetleniem ostrzeżenia i może je anulować. Przy braku sygnalizatora przekroczenia obowiązuje **p. 10.1.1.a.**
- Wszystkie ostrzeżenia wraz z określeniem naruszenia reguł muszą być odnotowane w protokole rzutów i w protokole zawodów. Jeżeli jest wymagane sprawozdanie z zawodów należy w nim podać liczbę i rodzaj popełnionych wykroczeń.
- Ostrzeżenia udzielone zawodnikowi w trakcie zawodów za wykroczenia niezwiązane z grą (np. w czasie przebywania na widowni w roli kibica) obowiązują w jego kolejnym starciu na tych zawodach. Otrzymanie czerwonej kartki oznacza wykluczenie z zawodów.

10.1.2. Po pierwszym ostrzeżeniu zawodnika dalsze rzuty wykonane niezgodnie z przepisami nie są oceniane. Skutki wykroczeń są następujące:

- pierwsze wykroczenie – żółta kartka; wynik rzutu zaliczony,
- kolejne wykroczenie – żółto-czerwona kartka; wynik rzutu anulowany,
- czerwona kartka – zawodnik (tandem) wykluczony z zawodów oraz:
 - łączny wynik rzutów anulowany,
 - w zawodach drużynowych zawodnika wykluczonego może zastąpić zmiennik zaczynając grę od ZERA.

10.1.3. Ważność ostrzeżeń:

- ostrzeżenia są osobiste (w tandemie dla całej pary) i obowiązują tylko w danej grze bez względu na liczbę serii,
- w zawodach z systemem KO ostrzeżenia nie przenoszą się na następne rundy,
- ostrzeżenia z gry nie obowiązują przy rzutach zwycięstwa i odwrotnie,
- ostrzeżenia w serii rzutów zwycięstwa są ważne wyłącznie w tej serii.

10.2. Ostrzeżenia dla opiekunów

10.2.1. Czas na udzielenie ostrzeżenia obejmuje cały okres pobytu podopiecznego zawodnika lub jego zmiennika w polu gry od momentu wejścia przed grą próbną aż do momentu opuszczenia po zakończeniu wszystkich serii rzutów.

10.2.2. Skutki wykroczeń są następujące:

- pierwsze wykroczenie – żółta kartka; bez dalszych skutków,
- drugie wykroczenie – żółto-czerwona kartka; natychmiastowe opuszczenie miejsca i odsunięcie do końca gry według **p. 10.2.1;** możliwe jest przydzielenie nowego opiekuna wraz z rozpoczęciem nowej serii rzutów,
- trzecie wykroczenie – czerwona kartka; wykluczenie z zawodów i zakaz sprawowania opieki nad zawodnikami.

10.2.3. Wykroczenia w czasie zawodów niezwiązane ze sprawowaniem opieki nad zawodnikiem (np. w czasie przebywania na widowni), ocenione według punktów **a) i b)**, powodują orzeczenie kary odpowiednio według punktów **b) i c)** za kolejne wykroczenie podczas sprawowania opieki nad zawodnikiem w czasie gry. W przypadku orzeczenia wykluczenia, dalsze sprawowanie opieki nad zawodnikami jest niemożliwe.

10.3. Naruszenie reguł w szczegółach

10.3.1. Naruszenie reguł w czasie zawodów jest postrzegane z uwzględnieniem Regulaminu Dyscyplinarnego i podlega karze. Przykładowo zawodnicy mogą popełniać następujące wykroczenia:

- a) przekroczenie linii ograniczającej pole gry, z wyjątkiem pobrania kuli (**p. 5.1.1.**),
- b) nasadzenie kuli obok deski nasadzenia lub na bieżnię toru,
- c) dotknięcie podłogi ręką lub kolaniem jako asekuracja, z wyjątkiem upadku,
- d) oparcie się o zasobnik, pulpit lub ścianę po wyrzuceniu kuli,
- e) rozmyślna gra w czasie, gdy ASK nie jest gotowy na przyjęcie kuli,
- f) **wejście na inne tory niż mówi plan gier,**
- g) niesportowe zachowanie:
 - 1) nierozpoczęcie lub niekontynuowanie gry po wezwaniu sędziego,
 - 2) nieuznawanie decyzji sędziego,
 - 3) naruszanie porządku lub przeszkadzanie w grze przeciwnikowi,
 - 4) głośne rozmawianie, śpiewanie, krzyki lub podobne zachowanie **przeszkadzające w grze innym zawodnikom,**
 - 5) dyskusje z widzami,
 - 6) znieważanie sędziów, **współzawodników,** funkcjonariuszy sportowych lub widzów.

10.3.2. Za wykroczenia zawarte w podpunktach od a) do d) zawodnik nie jest karany podczas gry próbnej.

10.3.3. Zachowanie wysoce niesportowe lub rażąco niestosowne jak również kilkukrotne wykroczenie przeciwko dyscyplinie sportowej skutkuje wykluczeniem z zawodów (czerwona kartka).

10.4. Zasady zachowania się zawodników

10.4.1.

- a) Nie jest dozwolone czekanie na określoną kulę powracającą oraz w zawodach międzynarodowych używanie przyniesionych kul. W określonych przez SKK zawodach krajowych zawodnik może używać własnych kul (min. 2) po uzyskaniu od SKK atestu zawierającego numer kuli i dane jej właściciela (zgodnie z rejestrem). W takim przypadku zawodnik może czekać na swoją kulę, lecz na własne ryzyko związane z czasem gry. Przeciwnikowi nie wolno z tych kul korzystać.
- b) W każdym czasie pobytu w polu gry zawodnik (łącznie z opiekunem) ma w posiadaniu nie więcej niż jedną kulę. W czasie przerwy w grze zawodnik może trzymać kulę w ręce, oddać ją opiekunowi lub odłożyć do zasobnika.
- c) Środki ułatwiające trzymanie kuli, z wyłączeniem środków w aerozolu, mogą być używane. Po zastosowaniu takiego środka kule przed zmianą torów powinny być wyczyszczone. W przypadku wspólnego zasobnika musi być pewność, że przeciwnik ma możliwość grania kulami wolnymi od tych środków. Jeśli nie jest to możliwe, stosowanie tych środków jest niedozwolone.
- d) Wykonywanie jakichkolwiek znaków na desce nasadzenia i rozbiegu jest zabronione. Możliwe jest jednak niezwłocznie po wejściu na pole gry przyklejenie małego znacznika **w postaci taśmy klejącej obok deski nasadzenia, który po zakończeniu serii rzutów musi być usunięty bez pozostawienia śladu i uszkodzenia powierzchni.**
- e) W polu gry nie jest dozwolone wykonywanie rozbiegów bez kuli (z wyjątkiem rozbiegu kontrolnego przed rozpoczęciem gry próbnej), czyszczenie rozbiegu za pomocą butów sportowych, siadanie lub opieranie się o cokolwiek, podejmowanie działań utrudniających grę przeciwnikowi. W czasie gdy zawodnik nie gra, powinien przebywać na wolnym polu.
- f) Przed rozpoczęciem rozbiegu zawodnik powinien sprawdzić gotowość ASK do gry sygnalizowaną zapaleniem zielonej lampki na tablicy świetlnej.

10.4.2. Nieprzestrzeganie powyższych zasad może być potraktowane jako naruszenie reguł (niesportowe zachowanie) i podlegać karze.

10.5. Wskazania dla organizatorów i sędziów

- a) Nie powinno się dopuścić do:
 - 1) robienia zdjęć przy użyciu lampy błyskowej w czasie gry,
 - 2) denerwowania zawodników i przeszkadzania w grze za pomocą hałaśliwych instrumentów.
- b) Sędzia każdorazowo decyduje o konieczności interwencji w przypadkach 1) i 2) uwzględniając lokalne warunki.
- c) W interesie kręglarstwa jest udzielenie wsparcia ekipom telewizyjnym i reporterom; małe naruszenie życia sportowego może być dopuszczone.
- d) Organizator jest odpowiedzialny za utrzymanie spokoju i porządku na kręgielni. Wykonanie poleceń sędziego, takich jak wyprowadzenie uczestników lub widzów z hali, należy do organizatora.

10.6. Protest / sprzeciw

- 10.6.1.** Protest w formie pisemnej ma prawo wnieść do sędziego głównego kierownik ekipy lub inny opiekun albo kapitan drużyny, a przy ich braku zainteresowany zawodnik. Protest powinien być wniesiony bez zbędnej zwłoki po zaistnieniu jego przyczyny, aby jego rozpatrywanie miało sens. Warunkiem rozpatrzenia protestu jest wniesienie opłaty protestacyjnej w wysokości ustalonej przez Zarząd PZK. W przypadku pozytywnego rozstrzygnięcia protestu opłata zostanie zwrócona.
- 10.6.2.** Rozpatrzenie protestu musi nastąpić bez zbędnej zwłoki, aby zapewnić prawidłowość przebiegu zawodów i ich wyników. Protest rozpatruje sędzia główny samodzielnie lub powołana przez niego komisja sędziowska. Rozstrzygnięcie protestu wraz z uzasadnieniem musi być podane do wiadomości na piśmie.
- 10.6.3.** Odwołanie od rozstrzygnięcia protestu może być złożone w ciągu tygodnia od daty otrzymania jego rozstrzygnięcia, odpowiednio do Kolegium Sędziów OZK w przypadku imprez okręgowych, a do Kolegium Sędziów SKK w przypadku imprez centralnych. Odwołanie musi być w ciągu tygodnia rozpatrzone i podany do wiadomości sposób jego załatwienia. Orzeczenia Kolegium Sędziów OZK lub Kolegium Sędziów SKK są ostateczne.

11. WEJŚCIE W ŻYCIE ORAZ ZMIANY

Część 2 KRS została zatwierdzona przez Zarząd PZK 14-07-2023 roku i wchodzi w życie 15-07-2023 roku.