



PFKC

Polska Liga Curlingu

Regulamin rozgrywek mężczyzn

1. System rozgrywek	2
2. Mecze	2
1. Rozgrzewki przed meczem	2
2. Draw shot challenge	2
3. Długość meczu	3
4. Czas trwania meczu	3
5. Spóźnienia	3
6. Stroje i sprzęt	3
7. Walkower	4
3. Kary i sędziowanie	4
4. Kwestie organizacyjne	5

1. System rozgrywek:

1. Liga zostanie rozegrana systemem „każdy z każdym” bez rewanżu.
2. Za wygranie meczu drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis 1, za porażkę 0.
3. Przy klasyfikacji zespołów decydują kolejno: punkty, punkty zdobyte w meczach bezpośrednich, DSC.
4. W rozgrywkach męskich Polskiej Ligi Curlingu w sezonie 2016/17 wystąpi 10 drużyn uprawnionych do startu na podstawie regulaminu PLC z sezonu 2015/2016.
5. Prawo gry w kolejnym sezonie PLC zachowują drużyny sklasyfikowane w poprzednim sezonie na pozycjach od 1 do 5 w składzie których pozostaje zgłoszonych ponad połowa zawodników z poprzedniego sezonu.
6. Miejsce drużyn męskich relegowanych z PLC zajmą drużyny zajmujące miejsca 1 do 3 w turnieju kwalifikacyjnym PFKC.
7. W przypadku gdy, zgodnie z przepisami określonymi w pkt. 1.6, prawo gry w PLC uzyskają tylko dwie, jedna lub prawa do gry nie uzyska żadna drużyna, miejsce w PLC zachowują odpowiednio drużyny z pozycji 1 do 6, 1 do 7 lub 1 do 8 z zachowaniem innych niż pozycja warunków określonych w pkt. 1.5
8. Zarząd PFKC może przyznać dzikie karty na podstawie wyników lig regionalnych i Pucharu PFKC w sytuacji, gdy prawo gry w kolejnym sezonie PLC uzyska mniejsza liczba drużyn niż określona w pkt 1.5.

2. Mecze:

1. Rozgrzewki przed meczem:
 - a. Rozgrzewka dla każdej drużyny trwa 5 minut. Rozgrzewki rozpoczynają się 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.
 - b. Kolejność rozgrzewek jest w miarę możliwości ustalona w taki sposób aby każda drużyna miała pierwszą i drugą rozgrzewkę tyle samo razy.
 - c. Dla gier, w przypadku których, nie da się zdefiniować kolejności rozgrzewki według kryterium z pkt. 2.1.b, zwycięzca losowania rzutu monetą ma prawo wyboru pierwszej lub drugiej rozgrzewki.
2. Draw shot challenge:
 - a. Po zakończeniu rozgrzewki drużyna zagrywa dwa draw shoty w kierunku home end.
 - b. Każdy draw shot musi zostać rozegrany przez innego zawodnika, z inną rotacją (pierwszy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
 - c. Drużyna z niższym wynikiem DSC (suma obu zagrań) otrzymuje przywilej ostatniego kamienia w pierwszym endzie.
 - d. Każdy z zawodników, który weźmie udział w jednym meczu musi zagrać przynajmniej jednego draw shota.
 - e. Każdy z zawodników, który weźmie udział w przynajmniej dwóch meczach musi zagrać przynajmniej dwa draw shoty z różnymi rotacjami.
 - f. Do klasyfikacji DSC zostaje wyliczona wartość średnia wszystkich zagranych draw

- shotów po odrzuceniu najgorszego wyniku dla każdej rotacji.
- g. W przypadku nie zastosowania się do pkt. 2.2.d i 2.2.e wynik DSC uzyskany w ostatnim meczu, podczas którego możliwe było zagranie zgodne z wyż. wym. pkt. zostaje zmieniony na wynik poza domem (199,6cm).
 - h. W szczególnych przypadkach, gdy nie ma możliwości zastosowania się do pkt. 2.2.d i 2.2.e, drużyna nie zostanie ukarana.
3. Długość meczu:
- a. Mecz składa się z 10 endów, z czego przynajmniej 6 endów musi zostać rozegranych.
4. Czas trwania meczu:
- a. Każda drużyna ma 38 minut thinking time na rozegranie meczu.
 - b. Po ustaleniu wyniku endu następuje przerwa. Długość przerwy wynosi:
 - i. 1 minutę po każdym endzie, za wyjątkiem przypadku z pkt. 2.4.b.ii;
 - ii. 5 minut po 5 endzie.
 - c. Upływanie czasu przypadającego na drużynę skutkuje przegraniem meczu w rozmiarze walkowera.
 - d. W trakcie meczu każdej z drużyn przysługuje możliwość wzięcia jednego czasu trwającego 1 minutę.
 - e. W przypadku braku możliwości zapewnienia pomiaru czasu mecze są 10-endowe z ograniczeniem czasowym. Po 120 minutach end rozgrywany jest endem przedostatnim.
5. Spóźnienia:
- a. Nie stawianie się przez drużynę na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu jest karane utratą prawa do rozgrzewki i wynikiem DSC poza domem.
 - b. W przypadku opóźnienia rozpoczęcia meczu o 1-15 minut, niespóźniona drużyna otrzymuje 1 punkt i prawo do wyboru pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszym rozgrywanym endzie. Uznaje się, że jeden end został rozegrany, thinking time drużyn zostaje skrócony o 3 minuty i 45 sekund (W przypadku opisanym w pkt. 2.4.e czas sygnału przedostatniego endu zostaje skrócony do 105 minut).
 - c. W przypadku opóźnienia rozpoczęcia meczu o 15-30 minut, niespóźniona drużyna otrzymuje 1 dodatkowy punkt i prawo do wyboru pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszym rozgrywanym endzie. Uznaje się, że dwa endy zostały rozegrane, thinking time drużyn zostaje skrócony o kolejne 3 minuty i 45 sekund (W przypadku opisanym w pkt. 2.4.e czas sygnału przedostatniego endu zostaje skrócony do 90 minut)
 - d. Jeżeli gra nie rozpocznie się w ciągu 30 minut od planowanego rozpoczęcia meczu, drużyn niespóźniona wygrywa mecz poprzez walkowera. Drużyna niespóźniona zagrywa DSC zgodnie z zasadami. Drużyna spóźniona otrzymuje dla obu rotacji wynik poza domem.
6. Stroje i sprzęt:

- a. Zawodnicy występujący w jednej drużynie są zobowiązani przystąpić do gry i rozegrać całe spotkanie w jednolitych strojach, z zastrzeżeniem aby góra była jednakowa, a dół w tym samym kolorze i odcieniu.
 - b. Nakłada się również obowiązek trwałego umieszczenia na lewym ramieniu góry stroju logo Organizatora Ligi w formie nadruku lub naszywki, która jest do nabycia u Organizatora Ligi.
 - c. Prawa strona stroju na wysokości klatki piersiowej jest zarezerwowana do dyspozycji Organizatora Ligi z przeznaczeniem na logo lub nazwę sponsora tytularnego Ligi.
 - d. Do użytku podczas rozgrywek dopuszcza się pady z tkanej cordury bez zewnętrznej warstwy impregnacyjnej, wkładek i tylko z gąbką bez wypustek.
 - e. Każdy zawodnik musi zadeklarować zgodny z pkt. 2.6.d sprzęt przed rozpoczęciem gry i tylko ten zawodnik może używać tego sprzętu do szczotkowania podczas meczu. W przypadku gdy zawodnik szczotkuje sprzętem innego zawodnika zostaje przywrócona sytuacja sprzed zagrania.
 - f. Zawodnicy nie mogą zmieniać główek szczotek podczas meczu, chyba że sędzia udzieli specjalnego pozwolenia. W przypadku złamania zasady drużyna przegrywa mecz walkowerem.
 - g. W przypadku wejścia zawodnika rezerwowego, musi on używać główki szczotki zawodnika, którego zastępuje. W przypadku złamania zasady drużyna przegrywa mecz walkowerem.
 - h. Karą za użycie sprzętu niezgodnego pkt. 2.6.d jest dyskwalifikacja zawodnika z dalszych rozgrywek i walkower dla drużyny w meczu podczas którego doszło do naruszenia zasad.
7. Walkower:
- a. Drużyna, która wygrywa mecz poprzez walkower dostaje 2 punkty, 7 kamieni, 3 endy chyba, że jest to niekorzystne dla zwycięzcy.
 - b. Jeżeli wynik po zakończonych endach jest korzystniejszy dla zwycięzcy niż walkower, zostaje on wynikiem końcowym meczu.
 - c. Drużyna, która przegrywa walkowerem drugi mecz zostaje wykluczona z rozgrywek, jej wszystkie kolejne mecze zostają zapisane jako przegrane walkowerem. Mecze wcześniej prawidłowo rozegrane pozostają uwzględnione.

3. Kary i sędziowanie

1. Dla każdego meczu zostaje wyznaczony przez PFKC sędzia, który w imieniu PFKC rozstrzyga sprawy sporne wynikłe w trakcie meczu.
2. W sprawach spornych kierujemy się „The Rules of Curling” wydanie z października 2016, a jeżeli to nie wystarcza, decyzje podejmuje Zarząd PFKC.
3. Za łamanie regulaminu Zarząd PFKC na wniosek własny lub sędziego może nałożyć na drużynę karę finansową w wysokości od 50 do 500 PLN, chyba że inny punkt regulaminu stanowi inaczej.

4. Karę finansową należy uregulować w ciągu 7 dni od otrzymania powiadomienia o nałożonej karze. W przypadku nie uregulowania kary w tym terminie Zarząd PFKC może ukarać drużynę walkowerem w meczu, w którym doszło do naruszenia regulaminu.
5. Występ w stroju niezgodnym z opisem w pkt. 2.6.a, 2.6.b i 2.6.c, skutkuje nałożeniem kary finansowej na zawodnika w kwocie 50 zł za jedno spotkanie. Brak uregulowania wskazanej kwoty dyskwalifikuje zawodnika z możliwości gry w kolejnej rundzie/kolejce spotkań.
6. Występ nieuprawnionego zawodnika powoduje przyznanie walkowera drużynie przeciwnej.
7. Za uporczywe łamanie regulaminu Zarząd PFKC może ukarać drużynę wykluczeniem z rozgrywek.

4. Kwestie organizacyjne

1. PFKC odpowiada za rezerwację toru i ustala terminy meczów. Mecze rozgrywane są w terminach ustalonych przez PFKC.
2. Na wniosek drużyny termin i miejsce rozegrania meczu może ulec zmianie pod warunkiem zgody pozostałych zainteresowanych drużyn. Nowy termin i miejsce musi zostać zatwierdzony przez Zarząd PFKC ze względu na konieczność zapewnienia odpowiedniej obsługi meczu przez organizatora.
3. W przypadku, gdy mecz zostanie odwołany lub przerwany ze względu na złą jakość lodu lub inne przyczyny uniemożliwiające jego rozegranie, mecz ten zostaje przełożony na weekend oznaczony w harmonogramie jako rezerwowy. Miejsce, godzina, dzień tygodnia meczu pozostaje nie zmieniona. Jeżeli nie ma możliwości wyznaczenia meczu w tej samej godzinie lub dniu tygodnia lub miejscu Zarząd PFKC wyznacza nową godzinę, miejsce lub dzień tygodnia w ramach weekendu rezerwowego, starając się w pierwszej kolejności zachować to samo miejsce rozegrania meczu i w miarę możliwości uwzględnić preferencje zainteresowanych drużyn. Zarząd PFKC nowy termin meczu musi wyznaczyć w ciągu 3 dni od odwołania meczu, nie później niż w pierwszy dzień tygodnia, w którym wyznaczono weekend rezerwowy.
4. W przypadku braku możliwości wyznaczenia nowego terminu meczu w weekend rezerwowy Zarząd PFKC w ciągu trzech dni wyznacza trzy nowe terminy, spośród których zainteresowane drużyny powinny wskazać najbardziej im obu odpowiadający. Zainteresowane drużyny mogą również przedstawiać uzgodnione przez siebie propozycje nowego terminu meczu. Jeżeli w zaproponowanym przez drużyny terminie jest możliwe rozegranie meczy przy zapewnieniu odpowiedniej obsługi sędziowskiej to Zarząd PFKC powinien ten termin zatwierdzić.
5. Zaproponowane przez Zarząd PFKC terminy, o których mowa w pkt. 4.4 powinny spełniać poniższe warunki:
 - a. nie mogą być wyznaczone wszystkie w ten sam dzień i w tym samym tygodniu,
 - b. powinny przypadać na sobotę lub niedzielę, chyba że zainteresowane drużyny

- wskazą inne dni tygodnia, które im obu odpowiadają,
- c. nie mogą zostać wyznaczone na ten sam tydzień, w którym zainteresowanym drużynom przekazano informacje o propozycjach nowych terminów.
6. Od otrzymania propozycji terminów o których mowa w pkt. 4.4 zainteresowane drużyny mają cztery dni na wybór jednego z nich, który im obu odpowiada. Jeżeli drużyny nie wskażą w tym czasie takiego terminu meczu, za obowiązujący uznaje się termin środkowy.
 7. Zgłasza się drużyny maksymalnie 7-osobowe, mecz może zostać rozegrany w składzie 3 osobowym. W jednym sezonie Polskiej Ligi Curlingu dany zawodnik może być zgłoszony do składu tylko jednej drużyny występującej w Polskiej Lidze Curlingu.
 8. Drużyna identyfikowana jest po nazwie klubu, który reprezentuje oraz nazwisku skipa.
 9. Drużynę należy zgłosić do 31 września 2016 roku za pomocą formularza elektronicznego udostępnionego przez organizatora. Zgłoszenie musi zawierać nazwę klubu oraz skład (minimum 4 zawodników, w tym skip), wskazanie osoby kontaktowej, adres e-mail i numer telefonu. Nazwa klubu może zawierać nazwę sponsora klubu lub drużyny.
 10. Dodatkowych zawodników można zgłaszać do 31 grudnia 2016. Po wskazanych terminach możliwe jest zgłoszenie zawodnika, ale jeśli nie wystąpi on w żadnym meczu, zgłoszenie jest nieważne i zostanie anulowane. W sumie liczba zgłoszonych zawodników nie może przekroczyć limitu wskazanego w pkt. 4.7.
 11. Wpisowe wynosi 1000 zł od drużyny, wpłat należy dokonywać do 31 października na konto PFKC. Wpisowe jest przeznaczone na koszty wynajmu obiektu wraz z obsługą techniczną, statystykiem i sędzią-czasowym.
 12. Koszty związane z dojazdami i zakwaterowaniem ponoszą uczestnicy.