

## **REGULAMIN AMATORSKIEJ LIGI KRĘGLARSKIEJ "VECTOR" TARNOWO PODGÓRNE SEZON 2019/2020**

1. **Organizatorzy:** Firma VECTOR Sp. z o.o. w Tarnowie Podgórnym.
2. **Termin zawodów:** Zawody rozgrywane będą od 7.10.2019 r. zgodnie z ustalonymi terminarzami (patrz - kalendarz) a zakończą w czerwcu 2018 roku „Uroczystą Galą Ligi Vector”.
3. **Miejsce zawodów:** Zawody rozgrywane będą na czterotorowej kręgielni klasycznej "VECTOR" w Tarnowie Podgórnym, przy ul. Rokietnickiej 21.
4. **Termin zgłoszeń do zawodów:** 15.09.2019 r.
5. **Sędzia główny:** wyznaczony przez Organizatora i ogłoszony z terminarzem rozgrywek.
6. **System rozgrywek:**
  - a) I runda - mecze “każdy z każdym” I liga i II liga,
  - b) II runda - rewanże “każdy z każdym” I liga i II liga,
  - c) Drużyny w ligach grają mecz w składach trzyosobowych. Każdy zawodnik drużyny wykonuje 2 x 30 rzutów (15 “pełnych” + 15 “zbieranych”).
7. **Składy drużyn – zasady startu w Lidze Vector:**
  - a) Do rozgrywek można zgłosić w ramach drużyny maksymalnie 7 zawodników (drużyny mogą występować w składach mieszanych). Zawodnik może startować tylko w jednej drużynie w czasie jednej rundy, zmiany składów zespołu są możliwe tylko w przerwie między rozgrywkami (między I a II rundą każdego sezonu oraz w przerwie między sezonami). Zawodnik musi mieć ukończone 18 lat.
  - b) Nie mogą startować zawodnicy obecnie startujący w Superlidze PZK niezależnie od wieku, oraz zawodnicy startujący w Superlidze PZK w sezonie 2017/2018 i 2018/2019, którzy nie ukończyli 50 roku życia.**
  - c) W jednej drużynie w czasie meczu grać może maksymalnie dwóch graczy, którzy startowali w najwyższej klasie rozgrywkowej PZK przed sezonem 2017/2018 (nie dotyczy zawodników powyżej 50 roku życia).
  - d) Powyższe ograniczenia dotyczą również zawodników grających w rozgrywkach ligowych organizowanych przez związki kręglarskie innych krajów.
  - e) Udział w rozgrywkach Ligi Vector osoby nie spełniającej wyżej wymienionych warunków możliwy jest wyłącznie za zgodą Prezesa firmy Vector Piotra Nowaka.
  - f) W czasie meczu można zmienić tylko jednego zawodnika.
  - g) W przypadku, gdy jeden zawodnik drużyny nie stawi się na mecz zalicza się wynik dwóch zawodników.
8. **Zasady punktacji:**
  - a) Kapitanowie drużyn podają sędziemu składy drużyn wg kolejności startu. W I rundzie podczas meczu 2 drużyn jako pierwsza podaje skład drużyna oznaczona jako gospodarz (pierwsza w terminarzu), natomiast w rundzie rewanżowej – ta kolejność podawania składu jest odwrotna.
  - b) Każdy z zawodników Gospodarzy meczu rozpoczyna grę na torze nieparzystym.
  - c) Zawodnicy w parach rozgrywają pojedynki 2 x 30 rzutów (15 pełnych + 15 zbieranych).
  - d) Sędzia może podjąć decyzję o rozgrywaniu meczu na 4 torach.
  - e) Zawodnik w pojedynku zdobywa mały punkt za zwycięstwo w każdej 15-nastce, 0,5 punktu za remis w 15-nastce i 0 punktów za przegraną w 15-nastce – maksymalnie 4 punkty.

O zwycięstwie w pierwszej kolejności decydują zdobyte „małe punkty” za 15-nastki, przy remisie „małych punktów” większa liczba strąconych kręgli, przy tej samej liczbie małych punktów i liczbie strąconych kręgli pojedynki kończy się remisem.

f) Zawodnik dla drużyny uzyskuje 2 podpunkty za zwycięstwo, 1 za remis i 0 za porażkę.

g) Podpunkty zaliczane drużynie:

- suma podpunktów uzyskanych przez jej zawodników (maks. 6),
- drużyna, która uzyska lepszy łączny wynik strąconych kręgli uzyskuje dodatkowe 2 punkty.
- maksymalnie drużyna może uzyskać 8 podpunktów. W przypadku remisu (4:4) o zwycięstwie decyduje suma małych punktów z pojedynków. Drużyna, która uzyska więcej podpunktów otrzymuje 2 duże punkty meczowe. Za zwycięstwo 8-0 drużyna otrzymuje 3 duże punkty meczowe. Przegrana drużyna otrzymuje 0 punktów meczowych. W przypadku remisu drużyny otrzymują po 1 punkcie meczowym.
- W przypadku, gdy drużyna nie stawia się na mecz (maksymalne spóźnienie – 15 minut) przyznany zostaje walkower 8-0. Rywal drużyny, która oddaje walkowera otrzymuje 2 duże punkty meczowe.
- W przypadku walkowera, drużynie, która go spowodowała zostanie odjęty 1 (jeden) punkt w tabeli.
- Oddanie 3 walkowerów w sezonie jest równoznaczne z usunięciem zespołu z Ligi Vector. W takiej sytuacji anulowane są wszystkie mecze, które ta drużyna rozegrała.
- Możliwe jest przełożenie tylko jednego meczu w całym sezonie za zgodą organizatora. Nowy termin tego meczu wyznacza organizator bez możliwości jego przełożenia i ustalany będzie w możliwie najszybszym terminie.

h) O kolejności w tabeli decyduje:

- ilość zdobytych dużych punktów meczowych
- ilość zdobytych małych punktów
- bezpośredni pojedynek między zainteresowanymi drużynami
- dodatkowy mecz między zainteresowanymi drużynami

i) Trzy drużyny tabeli rozgrywek I ligi otrzymują tytuły według klasyfikacji miejsc:

- I miejsce – złoty medal i tytuł „Mistrza Ligi Vector”,
- II miejsce – srebrny medal i tytuł „I V-ce Mistrza Ligi Vector”,
- III miejsce – brązowy medal i tytuł „II V-ce Mistrza Ligi Vector”.

j) Uroczystość wręczenia medali i nagród odbędzie się podczas „Uroczystej Gali Ligi Vector”, której termin zostanie ustalony na trzy tygodnie przed zakończeniem rozgrywek.

k) Do II ligi spada ostanía drużyna w tabeli I ligi.

l) Do pierwszej ligi awansuje drużyna, która zajmie pierwsze miejsce w tabeli II ligi.

m) Przedostatnia drużyna z tabeli I ligi oraz drużyna, która zajęła drugie miejsce w tabeli II ligi grają baraż o awans. Termin meczu zostaje ustalony nie później niż 3 dni po ostatnim meczu rozgrywek z terminarza. W przypadku remisu - o awansie decyduje suma kręgli uzyskanych przez zespół. W przypadku jednakowej sumy kręgli dalsze postępowanie ustala sędzia wraz z Organizatorem.

n) W przypadku odmówienia awansu przez jakikolwiek zespół, który wywalczył po sezonie awans do wyższej ligi – zespół ten zostanie zdegradowany do najniższej klasy rozgrywkowej.

**9. Rankingów zawodników :** Zawodnik musi rozegrać minimum połowę meczów (oddając 60 rzutów) plus jeden, aby jego średnia została zaliczona na końcu sezonu.

#### **10. Kary:**

a) Za niesportowe zachowanie zawodnik otrzymuje żółtą kartkę, kolejne wykroczenie czerwona kartka powoduje konieczność zejścia zawodnika z toru - zalicza się wynik uzyskany do momentu opuszczenia toru.

b) Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę nie może wystąpić w dwóch kolejnych meczach.

c) Za wyjątkowo niesportowe zachowanie zawodnik może zostać zdyskwalifikowany na rok lub dożywotnio.

Uwaga! drużyna jest odpowiedzialna za swoich kibiców. W przypadku niesportowego dopingu, chamskiego lub niestosownego zachowania – kapitan drużyny zostaje wezwany do sędziego z prośbą o uspokojenie kibiców. Gdy sytuacja się powtórzy – wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower dla rywali.

11. **Wpisowe:** Opłata za udział w rozgrywkach wynosi 700,-PLN za sezon (jesień/wiosna) od zespołu. Zawodnicy ligowi mają prawo do 25% zniżki w opłatach za treningi.

12. **Uwagi ogólne i dodatkowe:**

a) Zawodnicy startują w strojach sportowych, obuwiu sportowe przeznaczone tylko do zawodów halowych.

b) Zawodnicy zgłaszając się do rozgrywek ligowych jednocześnie oświadczają, że ich stan zdrowia pozwala na grę w kręgle bez zagrożenia dla ich zdrowia i życia.

c) Zawodnicy grający w meczach Ligi Vector powinni posiadać strój sportowy, a w ramach jednej drużyny – jednolite stroje sportowe.

d) Zakazuje się wnoszenia na tor żywności oraz telefonów komórkowych.

e) Na prezentację przedmeczową powinni wyjść wszyscy gracze zespołów będący na obiekcie!

f) Uwaga! Sędzia ma prawo przyspieszania gry zawodników w razie wyjątkowego opóźniania gry.

g) Niezastosowanie się do poleceń sędziego skutkuje żółtą lub czerwoną kartką.

h) **Decyzja sędziego jest niepodważalna!**

i) Zawodnik lub drużyna ma prawo odwołania się do Organizatora Ligi Vector, do którego należy ostateczna interpretacja niniejszego regulaminu.