

## REGULAMIN ELIMINACJI XII MP SENIORÓW

Zawody rozegrane zostaną w hali curlingowej „Piętro Wyżej” W Warszawie przy ulicy Żupniczej 17

### I. Ogólne zasady rywalizacji

1. W trakcie zawodów rozgrywane są mecze złożone z 8 partii, z ograniczeniem czasowym 110 min. (sygnał oznaczający, że aktualnie rozgrywany end jest ostatni)
2. W rozgrywkach możliwe są remisy. Za zwycięstwo otrzymuje się 2 pkt, za remis 1pkt.
3. Kolejność po zakończeniu każdej rundy grupowej ustalana jest na podstawie kolejno:
  - 3.1 Ilości zdobytych punktów
  - 3.2 Wyniku bezpośredniego meczu, lub tabelki bezpośrednich meczów (dotyczy sytuacji, gdy wszystkie przedmiotowe drużyny grały wcześniej ze sobą)
  - 3.3 Wyniku DSC (patrz osobny regulamin DSC – punkt II)
  - 3.4 Losowania
4. Drużyny które grają w następnej kolejce spotkań powinny być gotowe do rozgrzewki i gry 20 minut przed podaną godziną.
5. Przed każdym meczem każdej z drużyn przysługuje 5-minutowa rozgrzewka. Kolejność rozgrzewek ustalana jest następująco:
  - 5.1 W pierwszej kolejce grupy A i w grupach B, C, D drużyna wymieniona w harmonogramie jako pierwsza, rozpoczyna pierwszą rozgrzewkę oraz gra kamieniami z ciemniejszą rączką.
  - 5.2 W drugiej kolejce grupy A oraz w grupach E i F drużyna niżej sklasyfikowana rozpoczyna pierwszą rozgrzewkę oraz gra kamieniami z ciemniejszą rączką.
6. W każdej kolejce, bezpośrednio po zakończeniu rozgrzewki, każda z drużyn przystępuje do wykonania dwóch indywidualnych t-shotów, tzw. LSD (patrz punkt II).
7. We wszystkich sprawach nieuregulowanych niniejszym dokumentem, stosuje się przepisy kolejno "Regulaminu Mistrzostw Polski" Polskiego Związku Curlingu i "Rules of Curling" Światowej Federacji Curlingu. Interpretacji regulaminów dokonuje sędzia główny zawodów, a jego decyzje są ostateczne.

### II. Regulamin rozgrywek Draw Shot Challenge (DSC)

1. Przed każdym meczem po zakończeniu rozgrzewki drużyna przystępuje do wykonania dwóch t-shotów, na każdy z nich ma 1 minutę od sygnału podanego przez sędziego.
2. Każdy rzut wykonywany jest z inną rotacją, najpierw zgodnie z ruchem wskazówek zegara, następnie przeciwnie.
3. Każdy z rzutów wykonywany jest przez dwóch różnych zawodników
4. Kamień nie znajdujący się w domu to wynik 199,6 cm.
5. Suma obydwu zagrań w cm stanowi wynik LSD (last stone draw). Drużyna z niższym wynikiem LSD zyskuje prawo do wyboru ostatniego kamienia w pierwszej partii. W przypadku identycznego wyniku LSD o prawie do wyboru ostatniego kamienia w pierwszej partii decyduje losowanie
6. Każdy zawodnik drużyny w rozgrywkach grup A,B,C,D musi wykonać co najmniej 1 t-shot Rzut zawodnika rezerwowego liczony jest wraz zawodnikiem przez niego zmienionym.

7. Średni wynik ze t-shotów stanowi wynik DSC drużyny.
  - a) Do klasyfikacji w grupach A, B, C, D liczą się wszystkie zagrania
  - b) Do klasyfikacji w grupach E,F liczy się odpowiednio 5 i 7 zagrań, najłabszy wynik jest odrzucany
8. Niespełnienie punktu 6 przez jakiegokolwiek zawodnika skutkuje zapisaniem wyniku ostatniego wykonywanego t-shota jako 199,6 cm. Wynik ten nie jest odrzucany jako najłabszy i liczy się do wyniku DSC.
9. Trenerzy lub skipowie drużyn mają prawo do wglądu w prowadzony przez biuro zawodów bilans wyników DSC

### **III. System rozgrywek mężczyzn – trzynaście drużyn**

1. Drużyny rozlosowane są do czterech grup: A (4-drużynowa) oraz B, C, D (3-drużynowe)
2. Rozgrywki w grupie A:
  - a) Drużyny rozgrywają 1 kolejkę wg. losowania. Ustalana jest kolejność wg. pkt I.3
  - b) Drużyny rozgrywają kolejkę tak, że 1 zespół gra z 2, a 3 z 4
3. W grupach B, C, D zespoły grają każdy z każdym
4. Po zakończeniu spotkań z punktów III.2-III.3 drużyny łączone są w jedną tabelę, powstaje grupa E, ustalana jest kolejność wg pkt I.3
5. Pierwszy zespół awansuje do finałów MP jako M1
6. Rozgrywana jest III runda rozgrywek tak, że 2 zespół gra z 3, 4 z 5, 6 z 7, 8 z 9, 10 z 11, 12 z 13 z zastrzeżeniem punktu III.10. Runda odbywa się w kolejności od najniższej rozstawionych.

6.1 Jeżeli drużyny D2 lub D3 będą sklasyfikowane na miejscach 2-5 w grupie E, ich mecze przesunie się tak, żeby nie grały 2 spotkań pod rząd.
7. Po III rundzie powstaje grupa F, ustalana jest kolejność wg pkt. I.3. Drużyny z miejsc 1-2 awansują do finałów MP jako M2, M3, drużyny z miejsc 11 i 12 odpadają z rozgrywek i zajmują miejsca 18-19 w końcowej klasyfikacji MP.
8. Rozgrywana jest IV runda rozgrywek tak, że 3 zespół gra z 4, 5 z 6, 7 z 8, 9 z 10 z zastrzeżeniem punktu III.10. Runda odbywa się w kolejności od najniższej rozstawionych, ale tak, aby żadna z drużyn nie grała 2 spotkań pod rząd.
9. Po IV rundzie ustalana jest kolejność wg pkt. I.3. Drużyny z miejsc 1-3 awansują do finałów MP jako M4-M6. Pozostałe drużyny zajmują miejsca 13-17 w końcowej klasyfikacji MP.
10. Gdy trafiają na siebie zespoły, które w turnieju już ze sobą grały, następuje rozstrzygnięcie dokonane w ten sposób, że lepszej z zainteresowanych drużyn przydziela się rywala, z którym jeszcze nie grała, szukając go na kolejnych miejscach tabeli, poniżej pozycji przedmiotowej drużyny. Jeżeli jest to niemożliwe (np. dotyczy 2 ostatnich miejsc), słabszej z zainteresowanych drużyn przydziela się rywala, z którym jeszcze nie grała, szukając go na kolejnych miejscach tabeli, powyżej jej pozycji. Jeżeli niemożliwy jest taki dobór par, by żadna drużyna nie trafiała na rywala, z którym już grała, układ meczów jest taki, aby powtórnie zmierzyły się ze sobą zespoły z możliwie najniższych miejsc tabeli.

### **IV. System rozgrywek kobiet**

1. Wszystkie zgłoszone drużyny awansują do finałów MP bez eliminacji

## Ogólny harmonogram rozgrywek

Tory dla spotkań w grupach E, F mogą ulec zmianie

		<b>A</b>	<b>B</b>
<b>Piątek</b>	11:30	Mlekum - Wars	Media CC - Monkey Man
	14:30	POŚŁódź - CCC Seniors	Grey Wolves - Ice Rockets
	17:30	POS Fazi - Old Curlers	POS 30sth - Mlekum
	20:30	CCC Putka - Media CC	Ogień - POŚŁódź
<b>Sobota</b>	08:30	A(1)-A(2)	A(3)-A(4)
	11:30	Wars - POS 30 sth	CCC Putka - Monkey Man
	14:30	CCC Seniors - Ogień	
	17:30	E(10-11)	E(12-13)
	20:30	E(6-7)	E(8-9)
<b>Niedziela</b>	08:30	E(2-3)	E(4-5)
	11:30	F(7-8)	F(9-10)
	14:30	F(3-4)	F(5-6)