

CZEŚĆ 2

PRZEPISY W KRĘGLARSTWIE KLASYCZNYM

1. WPROWADZENIE

Przepisy Części 1 mają zastosowanie w kręglarstwie klasycznym. niektóre ze względu na swoją ogólność lub lakoniczność zostały w tej części uzupełnione.

2. KRĘGIELNIA SPORTOWA

2.1 Uwagi ogólne

Ogólne warunki stawiane kręgielniom sportowym zostały przedstawione w części 1 pkt.5. Ich wyposażenie musi odpowiadać przepisom Sekcji NBC/WNBA.

Kręgielnia sportowa musi posiadać obowiązkowo następujące wyposażenie:

- co najmniej 2 tory z automatycznymi urządzeniami do ustawiania kręgli,
- minimum jedno na 2 tory urządzenie powrotne kul,
- przepisowe kręgle (min. 10 na tor),
- przepisowe kule (min. 3 na jeden lub 5 na 2 tory ze wspólnym hamownikiem),
- sygnalizację świetlną wyników rzutu dla każdego toru,
- sygnalizację świetlną rodzaju gry,
- apteczkę.

Oficjalne zawody międzynarodowe oraz Mistrzostwa Polski można rozgrywać na kręgielni wyposażonej w co najmniej 4 tory z totalizatorami i sygnalizatorami przekroczenia linii wyrzutu (fotokomórki). Pożądane są semi - totalizatory sygnalizujące prócz bieżącego również aktualny łączny wynik gry na wszystkich dotychczasowych torach.

2.2 Badania techniczne

Kręgielnia sportowa podlega corocznemu badaniu przed nowym sezonem przez sędziów wyznaczonych przez Kolegium Sędziów OZK. Badaniu podlega ogólny stan wyposażenia a przede wszystkim tory i sprzęt. Podczas badania sprawdza się:

- stan kul i kręgli,
- montaż i działanie automatu (wysokość montażu, naciąg i długość linek, czas zadziałania),
- działanie sygnalizacji przekroczenia linii wyrzutu,
- działanie drukarek automatycznych,
- stan innych elementów toru.

Świadectwo Stanu Technicznego jest ważne 1 rok. W przypadku nowej lub modernizowanej kręgielni kontrolowane są wszystkie parametry wyposażenia kręgielni i sporządzany jest szczegółowy protokół. Twardość nawierzchni torów, kul i kręgli mierzy się w stopniach "SHORE D" w temperaturze 20st.C za pomocą specjalnego przyrządu. Jako wartość przyjmuje się to wskazanie, które pojawi się w 3 sekundy po zadziałaniu sprężyny przyrządu (DIN 53505).

Przy mierzeniu twardości kuli uzyskany wynik jest 1-2 Shore D wyższy od faktycznego. Przy mierzeniu twardości kręgla w części walcowatej wskazana wartość jest właściwa.

W przypadku stwierdzenia usterek kontroler wydaje zalecenia pokontrolne.

Po usunięciu wad na wniosek kontrolującego Główne Kolegium Sędziów wydaje "CERTYFIKAT".

3. TORY KRĘGLARSKIE

3.1 Podstawowe elementy

Podstawowymi elementami toru kręglarskiego są:

- a) Pole gry złożone z:
 - rozbiegu dodatkowego,
 - rozbiegu właściwego,
 - deski nasadzenia.
- b) Pole biegu kul złożone z:
 - bieżni,
 - band ograniczających lub,
 - rynien zerowych.
- c) Pole kręgli złożone z:
 - szachownicy (stanowiska kręgli),
 - zakończenia,
 - wybiegu kul,
 - maty końcowej,
 - wysokich band (ścian odbojowych).
- d) Urządzenie powrotne (powrotnik) złożone z:
 - wyrzutnika kul,
 - toru powrotu kul,
 - hamownika (skrzyni na kule).
- e) Urządzenie do ustawiania kręgli złożone z:
 - automatu z podajnikiem,
 - urządzenia sygnalizującego,
 - pulpitu sterowniczego.
- f) Urządzenia dodatkowe (fotokomórki, totalizatory, zegary, drukarki).

Całkowita długość toru wynosi 2785 cm (przy ustawianiu ręcznym 2850 cm).

Szkic toru klasycznego z wymiarami na rys. 1.

3.2 Pole gry

Pole gry jest to przednia część toru obejmująca rozbieg wraz z deską nasadzenia i rozbieg dodatkowy o wymiarach:

- długość 6500^{+20} mm,
- szerokość 1700^{+20} mm.

Pole gry jest ograniczone z wszystkich stron białymi liniami ciągłymi o szerokości 50 mm z wyjątkiem przedniej, zwanej linią wyrzutu, która jest przzerwana na szerokości deski nasadzenia i przylega do bieżni toru. Linie te należą do pola gry.

Pole gry pokazano na rys. 2. Powierzchnia pola gry musi być pozioma, równa i stabilna i nie może być śliska. Nie może wystąpić niebezpieczeństwo uszkodzenia ciała wskutek nierówności lub chropowatości powierzchni. Rozbieg może być pokryty wykładziną gumową ryflowaną, tworzywem sztucznym lub wykładziną drewnianą, uniemożliwiającą poślizg. Nawierzchnia rozbiegu musi być równa z poziomem bieżni toru. Rozbieg dodatkowy jest częścią pola gry o długości 1000 mm od końca deski nasadzenia do linii początkowej i stanowi jednolitą całość z rozbiegiem właściwym.

Deska nasadzenia jest częścią pola gry i znajduje się w środku rozbiegu, tak aby osie kręgli 1, 5 i 9 oraz oś symetrii deski, znajdowały się w osi symetrii toru.

Wymiary deski nasadzenia:

- długość 5500^{+20} mm

- szerokość 350⁺-5 mm.

Dopuszcza się 3 możliwości konstrukcji deski nasadzenia:

a) z 7 klocków twardego drzewa (buk, dąb, grab itp.) o wymiarach 50 x 70 mm klejonych w formie parkietu na tzw. "obce pióro" i ściągniętych poprzecznymi min. 7 śrubami. Na górnej płaszczyźnie deski powinna być przykręcona i przyklejona 5 mm gruba płyta pilśniowa twarda, na której należy przykleić dobre gatunkowo linoleum o grubości min. 4 mm.

Deska nasadzenia może być zamontowana na stałe lub na śrubach regulacyjnych w sposób uniemożliwiający sprężynowanie. Barwa jej powierzchni musi się wyraźnie odróżniać od reszty pola gry i powinna być zbliżona do brązowej lub czerwono-brązowej. Koniec deski nasadzenia musi być o 1 -3 mm wyżej usytuowany niż płaszczyzna bieżni toru. Twardość powierzchni deski nasadzenia w temperaturze +20st.C musi wynosić 40⁺-Shore D.

Przestrzeń hali nad rozbiegiem winna mieć wysokość co najmniej 2,3 m.

3.3 Pole biegu kul

Bieżnia to część toru między linią wyrzutu a polem kręgli (szachownica). Bieżnia musi być pozioma, równa i gładka. Dopuszczalne są następujące rodzaje nawierzchni bieżni:

a) Nawierzchnia z asfaltu (wyłączona z zawodów międzynarodowych i centralnych).

Warstwa asfaltu położona bezpośrednio na podbudowę lub podkład toru musi mieć co najmniej 40 mm grubości.

b) Nawierzchnia z tworzywa sztucznego:

Warstwa tworzywa wylewana jest na specjalną między warstwę położoną na podbudowie lub podkładzie toru, której zadaniem jest wyłuszczenie uderzeń i zrównoważenie zmian spowodowanych rozszerzalnością cieplną. Nawierzchnia w temperaturze +20stC musi mieć twardość 80⁺-10 Shore D.

Wymiary bieżni w obu przypadkach są następujące:

- długość 19500⁺-50 mm,

- szerokość 1340⁺-10 mm przy rynnach zerowych (rys. 2), 1500⁺-10 mm przy bandach ograniczających ze stożkowym rozszerzeniem o długości 1200 mm przed polem kręgli (rys. 2a).

c) Nawierzchnia segmentowa:

Płyty z tworzywa sztucznego montowane są na specjalnej podbudowie. Łączenie płyt (styki) muszą być tak wykonane, aby nie zakłócały biegu kuli oraz nie opóźniały ruchu kręgli. Nawierzchnia w temperaturze +20st.C musi mieć twardość 90⁺-5 Shore D.

Rynny zerowe lub bandy ograniczające muszą przylegać do bieżni i zapobiegać wypadnięciu z toru źle wyrzuconej kuli. Rynny zerowe mają głębokość min. 30 mm i kończą się łagodnym wznosem przy końcu bieżni; ich szerokość stanowi uzupełnienie do 1700 mm. Bandy ograniczające o wysokości 100 -150 mm nad poziomem bieżni muszą być stabilne. Wskazane jest zamontowanie na wysokości 80 mm urządzenia sygnalizującego uderzenie kuli w bandę.

Bieżnia toru musi być systematycznie czyszczona i starannie konserwowana.

3.4 Pole kręgli

3.4.1 Szachownica

Szachownicą nazywamy przestrzeń toru na której ustawione są kręgle. Kręgle nr 1, 5 i 9 muszą być ustawione na jednej linii z osią toru. Szachownicę można wykonać następująco:

- jako trwałą ramę, do której przymocowane są gniazda dla kręgli; w tym przypadku nawierzchnia szachownicy wykonana jest z tego samego materiału co bieżnia (asfalt, tworzywa sztuczne) i stanowi z nią jedność,

- jako jedną wymiennalną płytę drewnianą pokrytą powłoką z tworzywa sztucznego, w której zatopione są gniazda kręgli; jej poziom musi być 1 - 3 mm niższy niż bieżnia toru.

Powierzchnia szachownicy musi być pozioma, równa i gładka a górna powierzchnia gniazd musi mieć z nią ten sam poziom. Gniazdo kręgla musi mieć wgłębienie na kulkę kręgla, które umożliwia

kręglowi dokładne ustawienie i ograniczenie jego przemieszczanie najwyżej do 2 mm. Gniazdo ma średnicę 65 -70 mm.

Szachownica ma postać kwadratu o przekątnych długości 1000±2 mm, z którą jedna leży w osi symetrii toru (długość przekątnej mierzona jest między środkami gniazd). Odległość skrajnych kręgli (nr 4 i 6) od ścian odbojowych wynosi 350±5 mm. Część toru między końcowym wierzchołkiem szachownicy (środkiem gniazda nr 9) a wybiegiem kul długości 250 mm to zakończenie (rys. 3).

3.4.2 Wybieg

Wybieg kul ma celu odprowadzenie kul do podajnika. Jego długość wynosi 600 mm a szerokość równa jest szerokości toru. Powierzchnia wybiegu musi znajdować się co najmniej o 80 mm niżej niż bieżnia i musi się obniżać zapewniając swobodne toczenie się kul w kierunku podajnika. Podłoga i ściany boczne wybiegu muszą być wyłożone wykładziną ochronną.

3.4.3 Mata końcowa

Mata końcowa ma na celu zredukowanie impetu biegnącej kuli i uderzonych nią kręgli i zapobiega ich powrotowi.

Powinna być zawieszona lekko pochyło górną krawędzią bliżej szachownicy. Minimalna odległość maty od końca szachownicy musi być większa od kręgla nr 5 a od ściany tylnej około 20 cm.

3.4.4 Ściany odbojowe

Ściany odbojowe (wysokie bandy) ograniczają z boków pole kręgli. Muszą być wykonane z twardego drewna lub tworzywa sztucznego o grubości zapewniającej im wysoką stabilność wyłożonego wykładziną ochronną (np. płytą z pełnej gładkiej gumy) nie grubszą niż 5 mm do wysokości co najmniej 500 mm. Minimalna wysokość ścian wynosi 950 mm. Kręgle nie powinny odbijać się od ścian zbyt mocno.

3.5 Urządzenie powrotne (powrotnik)

Urządzenie składa się z 3 części:

- wyrzutnika służącego do nadania kuli odpowiedniej prędkości biegu o wysokości i konstrukcji uzależnionej od podnośnika kul,
- toru powrotu wykonanego z drewna lub metalu, po którym kula musi poruszać się szybko i możliwie cicho, w sposób gwarantujący niewypadanie na bieżnię,
- hamownika wykonanego przez podniesienie poziomego toru lub wykorzystującego do hamowania pędu kuli siłę odśrodkową (zwrotnica). Wykonany on musi być w ten sposób aby uniemożliwić cofanie kul na tor powrotu.

Hamownik musi kończyć się na linii, na której kończy się deska nasadzenia i być łatwo dostępny dla zawodników.

Urządzenie powrotu kul nie może powodować niszczenia kul. Należy je montować na przejściu między torami lub obok skrajnych torów.

3.6 Urządzenie do ustawiania kręgli

Do ustawiania kręgli są stosowane automaty z wyświetlaczem wyników zwanym totalizatorem lub bez totalizatorów.

Zastosowane automaty mogą być sznurowe lub bezsznurowe (rzadko stosowane w kręglarstwie klasycznym).

W przypadku zainstalowania automatów, kręgielnia musi posiadać przed szachownicą z kręglami ścianę osłonową z odpowiednimi otworami. Wysokość otworu winna wynosić 600 mm licząc od powierzchni toru, a odległość ściany do kręgla nr 1 - 1200 mm. Odległość stabilizatorów od powierzchni torów wynosi 750±20 mm. Czas zadziałania automatu od momentu uderzenia kuli w

kręgle (czas leżenia kręgli) wynosi 4 sek. Długość sznurów (ϕ 4 - 6 mm) winna być taka, aby każdy kręgiel (w tym kręgiel nr 1 również) dotknął główką każdego punktu maty końcowej. Opór sznura (naciąg) musi być w granicach 40 - 60 g ($<0,59N$). Automat musi być zdolny do ciągłego funkcjonowania bez zakłóceń przy współpracy z podajnikiem kul (podnośnikiem). Pulpit sterowniczy musi umożliwić co najmniej wybór gry do pełnych lub do zbieranych. Urządzenie sygnalizacyjne musi wyświetlać przewrócone kręgle.

3.7 Urządzenia dodatkowe

3.7.1 Urządzenie sygnalizujące przekroczenie

Urządzenie to (fotokomórka) montowane jest na linii wyrzutu. Nie może sygnalizować przelotu kuli. Musi sygnalizować przekroczenie linii przy wyrzuceniu kuli oraz bez wyrzucania kuli. Dopuszczalna tolerancja przekroczenia wynosi od +0 do +3 mm. Jeżeli fotokomórka sprzężona jest z wyświetlaczem wyników, totalizatorem lub automatyczną drukarką, musi tak działać, aby wyniki były wykazane i zapisane zgodnie z regulaminem sportowym.

3.7.2 Totalizator

Totalizator musi współpracować z automatem kręglarskim i ewentualnie z innymi urządzeniami jak sygnalizator przekroczenia linii lub uderzenia kuli o bandę, drukarka, zegar. Musi posiadać co najmniej takie funkcje:

- wyświetlanie wyniku każdego rzutu na danym torze,
- wyświetlanie wyniku łącznego na danym torze,
- wyświetlanie liczby rzutów na danym torze,
- korygowanie wyników.

Semi - totalizator umożliwia wyświetlanie aktualnego wyniku zawodnika po wszystkich wykonanych dotychczas rzutach od początku gry. Totalizator musi tak działać, aby wszystkie wyniki były obliczone i wyświetlone zgodnie z regulaminem sportowym (przekroczenia, ostrzeżenia, rzuty na bandę itp.).

3.7.3 Drukarka automatyczna

Drukarka automatyczna notuje i opisuje wynik każdego rzutu. Musi umożliwić skontrolowanie i skorygowanie.

Możliwość skontrolowania jest wtedy, gdy po każdym rzucie liczba przewróconych kręgli w widoczny dla sędziego sposób zostanie wydrukowana. Drukarka musi tak działać, aby wyniki notowane były zgodnie z regulaminem sportowym.

3.7.4 Zegar

Zegar musi być dobrze widoczny dla zawodników i sędziów. W razie potrzeby musi mieć możliwość wyłączenia i ponownego włączenia. Zegar może współpracować z automatem kręglarskim i mieć możliwość jego zatrzymania po upływie regulaminowego czasu gry.

4. SPRZĘT KRĘGLARSKI

4.1 Kule

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, konserwowane i polerowane. Parametry kul są następujące:

- kule dla dzieci i młodzików:
 - średnica $150^{+0,5}$ mm,
 - waga 2350 - 2400 g.

- kule dla pozostałych kategorii:

średnica $160^{+0,5}$ mm,

waga 2818 - 2871 g.

Twardość kul na powierzchni w temperaturze $+20^{\circ}\text{C}$ wynosi 70 - 80 Shore D.

4.2 Kręgle

Kręgle muszą być wykonane z jednorodnej masy z tworzywa sztucznego według formy geometrycznej określonej przez WNBA.

Podstawowe parametry kręgli są następujące:

- średnica - $100^{+1/-2}$ mm na wysokości 80 mm,
- wysokość - kręgiel normalny $400^{+1,5}$ mm, kręgiel nr 5 (król) $430^{+1,5}$ mm,
- waga - kręgiel normalny 1750^{+30} g, kręgiel nr 5 (król) 1780^{+30} g.
- punkt ciężkości - 160^{+3} mm nad szachownicą,
- twardość powierzchni - 45 -55 Shore D przy temp. $+20^{\circ}\text{C}$

W dolnej części kręgiel ma wmontowaną kulkę centrującą ze stali fi 19 mm wypychaną przez sprężynę lub gumę z siłą 1865 - 2000 g.. Oznacza to, że kręgiel przy obciążeniu mniejszym od 2 kg nie powinien stać na płaskiej powierzchni.

4.3 Numeracja kręgli

Kręgle na szachownicy ustawione są według numerów 1 do 9 jak na rys. 3

5. STRÓJ SPORTOWY

Strój sportowy został określony w Części I pkt. 6. W kręglarstwie klasycznym w stroju sportowym obowiązują krótkie spodnie (spodenki sportowe). W zespole obowiązuje strój jednolity.

W uzasadnionych zdrowotnie przypadkach połączenie jednobarwnych długich i krótkich spodni może być uznane za jednolitość stroju. Na stroju reprezentacyjnym dopuszczalna jest reklama o wymiarze 200 cm². Na stroju klubowym rozmiar reklamy jest dowolny.

6. ZASADY GRY

6.1. Skład drużyn

6.1.1 W zawodach mistrzowskich dowolnego szczebla lub rozgrywkach pucharowych drużyny mogą występować w składach 4 lub 6 osobowych zgodnie z regulaminem tych zawodów. W zależności od wieku zawodników skład drużyny jest następujący:

- 4 osoby w kategorii: - dziewczynek i chłopców, - młodziczek i młodzików,
- 4 lub 6 osób w kategorii: - junierek i juniorów młodszych, - junierek i juniorów, - senierek i seniorów, - senierek A i seniorów A.

6.1.2 W drużynie 4 osobowej można wymienić 1 zawodnika, a w 6 osobowej 2 zawodników. W drużynie klubowej mogą występować zawodnicy wypożyczeni, jednak ich liczba podczas jednego meczu lub turnieju nie może przekraczać połowy składu. W drużynie 4 osobowej dopuszczalny jest start 1 obcokrajowca, a w drużynie 6 osobowej 2 obcokrajowców.

6.1.3 W spotkaniach towarzyskich skład liczebny drużyny może być dowolnie ustalony przez spotykające się strony.

6.2 Liczba rzutów

6.2.1 Gra zwykła

W jednym starcie wykonuje się następujące liczby rzutów:

a) Start pojedynczy:

- dziewczynki, chłopcy 1 x 60,
- - młodziczki, młodzicy 1 x 100,
- - juniorki mł., juniorzy mł. 1 x 100,
- - juniorki, seniorki 1 x 100,
- - juniorzy, seniorzy 1 x 200,
- - seniorki A, seniorzy A 1 x 100.

b) Drużyna:

- dziewczynki, chłopcy 4 x 60,
- - młodziczki, młodzicy 4 x 100,
- - juniorki mł, juniorzy mł. 4 x 100 lub 6 x 100,
- - juniorki, seniorki 4 x 100 lub 6 x 100,
- - juniorzy, seniorzy 4 x 200 lub 6 x 200,
- - seniorki A, seniorzy A 4 x 100 lub 6 x 100.

W kategorii senierek i seniorów dopuszczalny jest dwukrotny start w ciągu 1 dnia (2 x 100, 2 x 200).

6.2.2 Gra pucharowa

Jest to gra "jeden przeciw drugiemu" polegająca na bezpośredniej rywalizacji 2 zawodniczek lub zawodników na sąsiednich torach. W jednej grze wykonuje się 40 rzutów. Przy tym rodzaju gry maksymalna liczba rzutów w ciągu 1dnia jest następująca:

- juniorki mł., juniorzy mł. 120, a przy dużej przerwie 200,
- juniorki, seniorki 200 - juniorzy, seniorzy 240, seniorki A, seniorzy A 200.

6.3 Sposób gry

6.3.1 W kręglarstwie klasycznym istnieją 3 sposoby gry:

a) Gra do pełnych - polegająca na wykonywaniu rzutów do wszystkich 9 kręgli (po każdym rzucie wszystkie przewrócone kręgle są ponownie ustawione).

b) Gra do zbieranych - polegająca na wykonaniu pierwszego rzutu do wszystkich 9 kręgli a następnym rzutów do kręgli pozostałych po zebraniu kręgli przewróconych. Pełny zestaw kręgli zostaje ustawiony po przewróceniu wszystkich kręgli.

Przy grze kulą fi 150 mm po co najwyżej 5 rzutach ustawia się ponownie wszystkie kręgle (bez względu na to, ile pozostało nie przewróconych).

c) Gra kombinowana - polegająca na wykonaniu w jednej serii pierwszej połowy rzutów do pełnych, a drugiej połowy do zbieranych (np.25P + 25Z).

6.3.2 Generalną zasadą przyjętą w zawodach mistrzowskich i turniejach jest stosowanie gry kombinowanej.

Wyjątkowo w kategorii dzieci gra się tylko do pełnych. W grach pucharowych stosuje się odmienny podział rzutów do pełnych i do zbieranych: 15 do pełnych + 25 do zbieranych. W wyjątkowych i uzasadnionych przypadkach Zarząd PZK może odstąpić od powyższych zasad.

6.4 Zasady wykonywania rzutów

6.4.1 Kulę wolno wyrzucić tylko jedną ręką. Wyjątek stanowią inwalidzi nie wykonujący rozbiegu, którzy mogą wyrzucać kulę oburącz z miejsca.

6.4.2 Wyrzut kuli może nastąpić tylko z deski nasadzenia.

6.4.3 Podczas gry zawodnikowi nie wolno opuszczać pola gry pod żadnym pozorem bez zgody sędziego. Biała linia ograniczająca pole gry może być nadepnięta lecz nie może być przekroczona w żadnym kierunku. Wyjątek stanowi przekroczenie w celu pobrania kuli ze zbyt oddalonego hamownika. Jeżeli na linii wyrzutu jest zainstalowana fotokomórka, wówczas jej przekroczenie jest sygnalizowane automatycznie. Jej wskazania mogą być zakwestionowane gdy istnieje możliwość udowodnienia wadliwości działania.

6.4.4 Rzut trwa od momentu rozpoczęcia przez zawodnika rozbiegu do momentu uderzenia kuli w kręgle.

6.4.5 Gdy po przyjęciu postawy zasadniczej lub w trakcie wykonywania rozbiegu kula wypadnie zawodnikowi z ręki i opuści całym obwodem pole gry, uważa się, że rzut został wykonany, a jego efekt musi być zanotowany. Jeżeli zawodnik zdąży chwycić kulę przed opuszczeniem przez nią pola gry, uważa się że rzut nie został wykonany.

6.4.6 Ślizganie się i szuranie nogami podczas rzutu jest niedozwolone.

6.4.7 Niedozwolone jest również:

- dotykane rękoma i kolanami podłogi,
- opieranie się o ścianę lub tor powrotu kul.
- wyjątek stanowi upadek.

6.4.8 Zawodnikowi nie wolno czekać na upatrzoną kulę.

6.4.9 Zawodnikowi nie wolno wykonywać na powierzchni pola gry żadnych znaków. Dopuszczalne jest zaznaczenie pozycji z lewej lub prawej strony deski nasadzenia za pomocą małych znaków (np. plastra). Znaki te muszą być natychmiast po grze usunięte bez pozostawienia śladów.

6.4.10 Używanie środków pomocniczych do rąk (poza wodą), obuwia lub nawierzchni pola gry, takich jak: talk, puder, spray itp jest niedozwolone.

6.4.11 Przy ustawianiu ręcznym nie wolno zawodnikowi wykonywać rzutów w sposób zagrażający bezpieczeństwu ustawiaczy.

6.4.12 Przy ustawianiu automatycznym rzut można wykonać dopiero wtedy, gdy automat ustawi wszystkie kręgle prawidłowo i zasygnalizuje gotowość toru do gry, w przeciwnym razie rzut jest nieważny i musi być powtórzony.

Przy rozmyślnym lub świadomym wykonaniu takiego rzutu zawodnik otrzymuje ostrzeżenie.

6.4.13 Zabronione są:

- głośne dyskusje z sędzią,
- przeszkadzanie w grze innym,
- nieuznawanie decyzji sędziego,
- głośne rozmawianie z trenerem lub widzami,
- inne niesportowe zachowanie się.

6.4.14 Wyjście z pola gry dopuszczalne jest jedynie za zgodą sędziego zawodów.

6.5 Powtórzenie rzutu

6.5.1 Rzut można powtórzyć tylko w następujących przypadkach:

- a) gdy na bieżnię toru lub pole gry wypadnie kula z toru powrotu kul podczas wykonywania przez zawodnika rozbiegu,
- b) gdy na bieżnię toru wypadnie powracająca kula i uderzy w kulę wyrzuconą przez zawodnika,
- c) gdy przewróci się kręgiel zanim prawidłowo wyrzucona kula uderzy w kręgiel,
- d) gdy na tor lub przejście wejdzie ustawiacz lub inna osoba podczas wykonywania przez zawodnika rozbiegu,
- e) gdy zgaśnie światło podczas wykonywania rzutu,
- f) gdy w trakcie rzutu ulegnie awarii automat,
- g) gdy automat nie był gotowy do wznowienia gry,
- h) gdy z innej niezależnej od zawodnika i sędziego przyczyny rzut nie mógł być prawidłowo wykonany lub prawidłowo oceniony.

6.5.2 Rzut przelotowy (tj. taki rzut do pełnej 9 przy którym kula przetoczy się pomiędzy kręglami 1 i 2 lub 1 i 3 nie przewracając żadnego z nich) przy grze kulą fi 150 mm musi być powtórzony. Przy kuli fi 160 mm nie może być powtórzony i jest liczony jako ważny.

6.5.3 Nie powtarza się rzutu, gdy kula powracająca wypadnie na tor po wykonaniu przez zawodnika rzutu i nie zmieni kierunku biegu kuli wyrzuconej.

6.6. Czas gry

6.6.1 Czas wykonywania rzutów

Obowiązuje następujący limit czasu wykonywania rzutów na torze:

- dla serii 50 rzutów 20 min.
- dla serii 40 rzutów 17 min.
- dla serii 30 rzutów 15 min.

Każdy rzut po limicie czasowym ma wartość zerową. Do czasu gry nie zalicza się czasu trwania przerw technicznych.

6.6.2 Czas treningowy

Podczas zawodów mistrzowskich przed każdym startem przysługuje zawodniczkom i zawodnikom 5 min. na wykonanie rzutów próbnych na początkowym torze. Po tym czasie następuje prezentacja. Jeżeli podczas rzutów próbnych zdarzy się kontuzja grającego, może być zastąpiony przez innego zawodnika przy czym nie jest to uznawane za zmianę zawodnika. Oficjalne wejście do gry zaczyna się dopiero od momentu prezentacji. Gra rozpoczyna się na polecenie sędziego (np. przez włączenie zegara). Czas treningowy przysługuje tylko raz w danym starcie. Zawodnik zmieniający (rezerwowi) nie ma czasu treningowego.

6.7 Przerwa w grze

6.7.1 Gra odbywać się musi bez długotrwałych przerw. Dopuszcza się jedynie przerwy niezbędne na zmianę torów lub przerwy techniczne.

6.7.2 Przerwa techniczna jest to przerwa w grze spowodowana przyczynami niezależnymi od zawodnika np. awaria automatu, wyłączenie prądu, kontuzja itp..

6.7.3 Jeżeli ze względów technicznych zawodnik musi przerwać grę na czas dłuższy niż 15 min., wówczas przed wznowieniem gry ma prawo wykonać 5 rzutów kulą bez kręgli. Jeżeli jest to możliwe zawodnicy na pozostałych torach kontynuują grę, a następnie czekają na zakończenie gry przez zawodnika pauzującego. Przysługujące im po przerwie 5 rzutów wykonują równocześnie

z ostatnimi 5 rzutami zawodnika, który miał przerwę techniczną w grze.

6.7.4 W przypadku kontuzji zawodnika przerwa w grze może trwać najwyżej 10 min.. Przed upływem tego czasu grę musi podjąć zawodnik kontuzjowany lub rezerwowy.

6.7.5 Przerwanie meczu ze względów technicznych (np. brak prądu, awaria) powoduje jego dokończenie w innym terminie od momentu przerwania.

6.8 Wymiana zawodnika

6.8.1 Dopuszczalna jest wymiana 1 zawodnika w drużynie 4-osobowej lub 2 zawodników w drużynie 6-osobowej.

Dalsze wymiany bez względu na okoliczności są niemożliwe. Zawodnik wymieniany nie może wrócić do gry.

6.8.2 Zawodnik rezerwowy musi podjąć grę natychmiast po zgłoszeniu wymiany sędziemu, a wynik końcowy zalicza się drużynie. W sprawozdaniu należy wyniki uzyskane przez tych zawodników wykazać oddzielnie.

6.8.3 Wymiana zawodnika kontuzjowanego może trwać maksymalnie 10 min.. Zegar zostaje na ten czas zatrzymany.

Przy dalszych kontuzjach zegara się nie zatrzymuje (czas przerwy nie jest odliczany od czasu gry).

7. PUNKTACJA I KLASYFIKACJA

7.1 Ocena rzutu

7.1.1 Ocena rzutu wyrażona jest w liczbie prawidłowo przewróconych kręgli.

7.1.2 Przy ustawianiu automatycznym rzuty ocenia się na podstawie wskazań szachownicy świetlnej. W przypadku błędnego działania automatu, sędzia koryguje jego pracę i wskazania.

7.1.3 Do punktacji zalicza się również kręgle, które po uderzeniu kuli wyskoczyły wyraźnie z gniazda i nie przewróciły się. W takim przypadku należy wstrzymać działanie automatu. Dopiero po stwierdzeniu przez sędziego stanu faktycznego kręgla mogą zostać ponownie ustawione (przy ustawianiu ręcznym sytuację tę sygnalizuje ustawiacz przez podniesienie ręki).

7.1.4 Do punktacji nie zalicza się kręgli, które przewróciły się po 4 sek. od momentu uderzenia kuli w kręgle (po zadziałaniu automatu).

7.1.5 Do punktacji nie zalicza się kręgli, które zostały przewrócone przez kulę powracającą z wybiegu kul.

7.1.6 Do punktacji nie zalicza się kręgli, które przewróciły się ze względu na wady techniczne kręgielni powstałe w czasie zawodów.

7.1.7 Przy automacie bezsznurowym kręgle przewrócone przez części składowe automatu nie są zaliczane.

7.2 Ostrzeżenia

7.2.1 Za grę niezgodną z przepisami Kręglarskiego Regulaminu Sportowego zawodnik musi otrzymać ostrzeżenie. Ostrzeżenie są osobiste i nie mogą być przenoszone na inne osoby (np. na zawodnika rezerwowego) i na inne starty.

7.2.2 Ostrzeżenie musi być udzielone zawodnikowi przez sędziego natychmiast po zaistniałym wykroczeniu z wyjaśnieniem jakiego wykroczenia dotyczy.

7.2.3 Pierwsze ostrzeżenie sygnalizowane jest przez sędziego podniesieniem ponad głowę żółtej kartki i jest ważne dla wszystkich następnych wykroczeń i pozostałych torów. Ostrzeżenie to nie wpływa na zanotowanie rezultatu rzutu.

7.2.4 Każde następne ostrzeżenie jest sygnalizowane w ten sam sposób za pomocą żółto - czerwonej kartki i powoduje zaliczenie oddanego wcześniej lub następnego rzutu, bez względu na efekt, jako rzutu zerowego. Przy rażąco niesportowym zachowaniu lub przy powtarzających się wykroczeniach przeciw regułom sportowym sędzia może zawodnika wykluczyć z gry. Wykluczenie sygnalizowane jest pokazaniem czerwonej kartki, a rzut z tym związany jest rzutem zerowym. Wykluczonego zawodnika może zastąpić rezerwowo, jeżeli nie został wykorzystany limit zmian.

7.2.5 Kartki do udzielania ostrzeżeń winny mieć wymiar 87 x 125 mm.

7.3 Rzuty zerowe

7.3.1 Rzut wykonany niezgodnie z przepisami przez zawodnika posiadającego ostrzeżenie jest rzutem zerowym (mającym wartość zerową).

7.3.2 Jeżeli zawodnik mający ostrzeżenie przekroczy przepisy po zakończeniu rzutu, wtedy następny rzut uważa się za zerowy. Jeżeli nie ma już następnego rzutu, wtedy poprzedni rzut uważa się za zerowy.

7.3.3 Kręgli przewróconych w wyniku rzutu zerowego nie zalicza się do punktacji, a ich liczbę po zanotowaniu przekreśla się literą X. Wynik powinien być natychmiast skorygowany na totalizatorze.

7.3.4 W grze do zbieranych kręgli przewróconych w wyniku rzutu zerowego ponownie nie ustawia się, a ich liczbę po zanotowaniu przekreśla się literą X.

7.3.5 Za następujące wykroczenia, po uprzednio otrzymanym ostrzeżeniu rzuty muszą być ocenione jako zerowe:

- a) przekroczenie linii ograniczającej pole gry (wyłączając przekroczenie w celu pobrania kuli ze zbyt oddalonego hamownika),
- b) nasadzenie kuli poza deską nasadzenia,
- c) dotknięcie rękoma lub kolanami podłogi (z wyjątkiem upadku),
- d) oparcie się o ścianę lub urządzenie powrotu kuli po wyrzuceniu kuli,
- e) czekanie na powrót upatrzonej kuli,
- f) ślizganie się i szuranie nogami,
- g) wykonywanie na polu gry niedozwolonych znaków,
- h) używanie do rąk, butów lub na rozbiegu środków pomocniczych jak: kleje, talk itp.,
- i) przy świadomym rzucie, gdy automat nie był gotowy do wznowienia gry,
- j) niesportowe zachowanie.

Niesportowym zachowaniem jest:

- nieuznanie decyzji sędziego lub dyskusja z nim,
- niepodjęcie lub niewznowienie gry na wezwanie sędziego,
- przeszkadzanie w grze innym,
- głośne rozmawianie z trenerem,
- dyskusja z publicznością,
- znieważanie sędziów, działaczy lub publiczności,
- inne podobne zachowania.

7.4 Rzuty nieprawidłowe

7.4.1 Rzut, w wyniku którego kula:

- nie trafi w pojedynczy kręgiel lub grupę kręgli,
- odbije się od bandy,
- opuści bieżnię toru,
- zatrzyma się na bieżni toru,

jest rzutem nieprawidłowym.

7.4.2 Za rzut nieprawidłowy zalicza się 0 pkt.

7.4.3 Kręgle przewrócone w wyniku rzutu nieprawidłowego muszą być ponownie ustawione.

7.5 Klasyfikacja końcowa

7.5.1 W końcowej klasyfikacji o zajęтым miejscu decyduje zawsze większa liczba kręgli zdobytych przez pojedynczych zawodników oraz przez pary lub drużyny.

7.5.2 Gdy suma kręgli jest równa o zajęтым miejscu decyduje w kolejności:

- a) większa liczba kręgli w grze do zbieranych,
- b) mniejsza liczba rzutów nieprawidłowych.

Gdy i te ostatnie wartości są równe, przyznaje się miejsca równorzędne.

7.5.3 Drużyny z równą liczbą zbitych kręgli klasyfikuje się w ten sam sposób uwzględniając najpierw liczbę w grze do zbieranych, a następnie liczbę rzutów nieprawidłowych wszystkich członków drużyny. Gdy i te wartości są równe przyznaje się remis w meczu lub miejsca równorzędne w turnieju.

7.6 Dyskwalifikacje

7.6.1 Dyskwalifikacja zawodnika winna nastąpić za poniższe wykroczenia:

- a) notoryczne zwracanie uwag sędziemu lub krytykowanie jego orzeczeń,
- b) niepodporządkowanie się decyzjom sędziego,
- c) obraza lub uderzenie sędziego, działacza lub zawodnika,
- d) przeszkadzanie w grze innym,
- e) gra niebezpieczna dla ustawiaczy,
- f) palenie tytoniu w stroju sportowym,
- g) przystąpienie do gry w stanie nietrzeźwym,
- h) innego rodzaju rażąco niesportowe zachowanie.

Poza przypadkami w pkt. c, f, g w pozostałych sędzia zobowiązany jest przed dyskwalifikacją udzielić 2 ostrzeżeń.

7.6.2 Dyskwalifikacja trenera prowadzącego zawodnika na torze następuje po jednorazowym ostrzeżeniu w przypadku powtórnego wykroczenia jak:

- a) zbyt głośne rozmawianie z zawodnikiem,
- b) przeszkadzanie w grze innym,
- c) krytykowanie orzeczeń sędziego,
- d) innego rodzaju niesportowe zachowanie się.

7.6.3 Karze dyskwalifikacji podlega również zawodnik spożywający alkohol w czasie od momentu rozpoczęcia zawodów do ich zakończenia.

7.6.4 Dyskwalifikacja dotyczy odsunięcia od danych zawodów, ale równocześnie sprawa musi być przekazana do dalszego postępowania w odpowiedniej komisji OZK lub PZK.

8. PRZEBIEG ZAWODÓW

8.1 System startów

8.1.1 W zawodach sportowych stosować można 2 systemy startów:

- a) system łańcuchowy,
- b) system blokowy.

8.1.2 System łańcuchowy polega na tym, że każdy zawodnik rozpoczyna swój start od toru nr 1, a kończy na torze nr 2 (przy 100 rzutach) lub nr 4 (przy 200 rzutach). Przed pierwszym i po ostatnim zawodniku musi startować jeden (lub kilku) zawodnik "zerowy" - tzn. zawodnik startujący poza konkurencją. Zawodnik ten gra tak długo, jak długo gra zawodnik w konkurencji.

8.1.3 System blokowy polega na tym, że zawodnicy rozpoczynają start na wszystkich torach (2, 4, 6) jednocześnie zawodnicy skończywszy oddawanie rzutów przewidzianych dla danego toru przechodzą na następny tor zgodnie z pkt. 8.2.7. W meczach zawodnicy klubu gospodarza w pierwszej kolejce rozpoczynają start od torów o numeracji nieparzystej, w dalszych na przemian.

8.2 Sposoby rozgrywania zawodów.

8.2.1 Generalną zasadą jest, że 60 i 100 rzutów każdy zawodnik musi grać na 2 torach, a 200 rzutów na 4 torach.

8.2.2 Wszystkie sposoby rozgrywania zawodów muszą zapewniać równą szansę w zawodach dla wszystkich ich uczestników.

8.2.3 Przejściowo dopuszcza się start na 200 rzutów na 2 torach, jednak wyniki osiągnięte nie będą uznawane za rekordowe. Na 2 torach 200 rzutów gra się następująco:

a) w systemie blokowym:

- zawodnik nr 1 rozpoczyna start od toru nr 1, zawodnik nr 2 rozpoczyna start od toru nr 2. Po wykonaniu 100 rzutów (25P+25Z)x2, zawodnicy przechodzą: zawodnik nr 1 przechodzi powtórnie na tor nr 1, a zawodnik nr 2 na tor nr 2.

Po oddaniu 3 pięćdziesiątki rzutów (razem 150) następuje ostatnia zmiana torów. Zawodnik nr 1 ostatnie 50 rzutów wykonuje na torze nr 2, a zawodnik nr 2 na torze nr 1. W konkurencji drużynowej następny zawodnik z danej drużyny rozpoczyna start na tym samym torze, na którym poprzedzający go kolega swój start zakończył.

b) w systemie łańcuchowym:

- zawodnik nr 1 rozpoczyna start od toru nr 1, na torze 2 startuje w tym czasie zawodnik

"zerowy". Po każdym 50 rzutach następuje zmiana jak w systemie blokowym. Po 3 zmianie (po 150 rzutach) zawodnik "zerowy" schodzi z toru, a na tor nr 1 wchodzi zawodnik nr 2. Po następnych 50 rzutach zawodnik nr 1 kończy start, zawodnik nr 2 przechodzi na tor nr 2, a na tor nr 1 wchodzi zawodnik nr 3. Zawodnicy 2 i 3 zmieniają się między sobą torami tak długo, aż zawodnik nr 2 ukończy start w konkurencji, a na tor nr 1 wejdzie zawodnik nr 4 itd.. Z chwilą gdy ostatni zawodnik w konkurencji przejdzie pierwszy raz na tor nr 2 na tor nr 1 wchodzi zawodnik "zerowy".

8.2.4 Zawody można rozgrywać, w obydwu systemach, jako indywidualne, pary i mixty lub drużynowe.

8.2.5 Zawody indywidualne rozgrywać można z 1 lub 2-krotnym startem. Przy starcie 2-krotnym o zajętych miejscach decyduje suma punktów. Finał z udziałem minimum 4 zawodników rozgrywa się w systemie blokowym. Finały rozgrywa się zawsze począwszy od najsłabszych do najlepszych po eliminacjach. Przed rozpoczęciem zawodów należy ustalić zasady przydziału torów w finale.

8.2.6 Zawody drużynowe rozgrywa się jako mecze lub turnieje. W meczach stosuje się system startu blokowy, w turniejach łańcuchowy lub blokowy. Zaleca się start jednorazowy. Start w zawodach drużynowych może być jednocześnie eliminacją do finału turnieju indywidualnego lub par.

8.2.7 Turnieje par rozgrywa się systemem blokowym. Zawodnicy par rozpoczynają start zawsze jednocześnie. Przy starcie na 200 rzutów na 4 torach, zawodnik nr 1 pary grać będzie kolejno torami: 1-2-4-3, zawodnik nr 2 pary: 2-1-3-4. Zawodnicy drugiej pary grają na torach: 3-4-2-1 oraz 4-3-1-2. Przy starcie na 200 rzutów na 6 torach zawodnicy drugiej pary grają kolejno na torach: 3-4-6-5 oraz 4-3-5-6, a zawodnicy trzeciej pary na torach: 5-6-2-1 oraz 6-5-1-2.

8.2.8 Jeżeli zawody przewidują punktację par lub drużyn i indywidualną, najpierw rozgrywa się konkurencję par lub drużyn jako eliminację do finału indywidualnego.

8.3 Uczestnicy zawodów.

8.3.1 W zawodach sportowych zakwalifikowanych do kalendarza imprez centralnych PZK uczestniczyć mogą tylko zawodnicy zarejestrowani w PZK. Zawodnicy nie zarejestrowani mogą uczestniczyć w zawodach sportowych okręgowych (jeżeli regulamin zawodów to dopuszcza) i rekreacyjnych.

8.3.2 Zawodnicy uczestniczący w zawodach sportowych wszystkich szczebli muszą bezwzględnie posiadać aktualną Kartę Zdrowia i Książeczkę Zawodnika (dla zawodów tego wymagających, pkt. 8.3.1), muszą podporządkować się zaleceniom Komisji Sędziowskiej, organizatora i kierownika ekipy. Każdy uczestnik musi interesować się przebiegiem zawodów, służyć pomocą i radą młodszym kolegom oraz zachować godność kręglarza – sportowca.

8.3.3 Zawodnik ma obowiązek na 20 min. przed startem, zgłosić się do Komisji Sędziowskiej w stroju sportowym.

8.3.4 Zawodnik przed startem ma obowiązek:

- a) ustawić się na linii wyrzutu twarzą do publiczności do prezentacji,
- b) wymienić powitanie z zawodnikami z sąsiednich torów (np. "Dobry Rzut"),
- c) rozpocząć grę po zezwoleniu sędziego.

8.3.5 Zawodnik podczas startu musi:

- a) nie opuszczać pola gry bez zgody sędziego,
- b) przestrzegać przepisy KRS,
- c) przechodzić z toru na tor po uzyskaniu zgody sędziego.

8.3.6 Zawodnik po starcie ma obowiązek:

- a) ustawić się na linii wyrzutu w czasie ogłaszania wyniku,
- b) podziękować konkurentom za sportową walkę,
- c) podziękować trenerowi za prowadzenie na torze,
- d) podpisać protokół (i ewentualnie zdać numer startowy).

8.3.7 Trener drużyny podczas zawodów ma prawo i obowiązek:

- a) obejrzeć rozbieg i sprzęt przed startem zawodnika za zgodą sędziego,
- b) prowadzić zawodnika podczas startu (w stroju sportowym),
- c) wejść na rozbieg celem wytarcia go lub usunięcia innej awarii technicznej za zgodą sędziego,
- d) wymienić zawodnika, po uprzednim zgłoszeniu tego sędziemu,
- e) mieć wgląd w protokół notowania wyników,
- f) przestrzegać przepisy KRS,
- g) opiekować się zawodnikami w czasie i po zawodach,
- h) zgłaszać Sędziemu Głównemu przez kierownika ekipy wszelkie nieprawidłowości w sędziowaniu w trakcie startu zawodnika,
- i) w czasie nieobecności kapitana lub kierownika ekipy przejąć jego obowiązki (pkt.8.3.8).

8.3.8 Kapitan drużyny względnie kierownik drużyny mają prawo i obowiązek:

- a) występować w imieniu drużyny,
- b) pełnić funkcję trenera gdy brak takiego w ekipie,
- c) przestrzegać przepisy KRS,
- d) dbać o całość spraw związanych z pobytem ekipy na zawodach,
- e) czuwać nad właściwym zachowaniem się i prowadzeniem sportowego trybu życia przez członków ekipy,
- f) przedstawić Komisji Sędziowskiej wymagane dokumenty, np. Karty Zdrowia, Książeczki Zawodnika, składy ekipy, dowód wpłaty wpisowego itp.

8.4 Informacja.

8.4.1 Obowiązkiem organizatora jest prowadzenie właściwej informacji przed, w trakcie i po zawodach.

8.4.2 Organizator lub prowadzący rozgrywki, po ich zakończeniu lub po zakończeniu każdej rundy rozgrywek, zobowiązany jest podać do wiadomości klubom i publikatorom rezultaty tych rozgrywek i aktualną tabelę.

8.4.3 Kapitanowie sportowi PZK odpowiedzialni są za prowadzenie tabel rozgrywek (wz. 15/PZK) i wywieszenie ich na tablicy ogłoszeń PZK i publikowanie ich w Biuletynie PZK.

8.4.4 Wiceprezesi sportowi klubów zobowiązani są prowadzić tabelę z wynikami poszczególnych drużyn klubu (wz. 16/PZK) i wywieszać je na widocznym miejscu w kręgielni.

8.4.5 Zarząd Związku i Zarządy OZK zobowiązane są do wydawania okresowych komunikatów z wynikami sportowymi i wiadomościami organizacyjnymi.

8.4.6 W trakcie zawodów należy informować o wyniku uzyskanym przez zawodnika na

każdym torze i łącznie.

Jeśli kręgielnia wyposażona jest w totalizatory wtedy na ostatnim torze wyświetla się po grze do pełnych aktualny łączny wynik. Można również wyświetlać wyniki narastająco.

8.5 Doping.

Doping farmakologiczny jako szkodliwy dla zdrowia jest w kręglarstwie zabroniony. Stwierdzenie stosowania takiego dopingu powoduje dyskwalifikację zawodnika i sankcje wobec niego (cz. I pkt. 7).

8.6 Wnoszenie protestu.

8.6.1. Protest ma prawo wnieść kierownik drużyny lub kapitan.

8.6.2 Protest musi być umotywowany na piśmie i wręczony Sędziemu Głównemu:

- a) w sprawach gry, zaraz po zakończeniu przez zawodnika gry na danym torze,
- b) w innych sprawach, najpóźniej w ciągu 0,5 godz. po zakończeniu zawodów w danym dniu.

8.6.3 Wraz z protestem musi być wniesiona kaucja pieniężna w wysokości określonej w KIS na dany sezon. Kaucja przepada w przypadku odrzucenia protestu lub rozstrzygnięcia go na niekorzyść wnoszącego.

9 DRUŻYNA W ROZGRYWKACH LIGOWYCH

9.1. Zasady udziału i skład.

9.1.1 Skład drużyny określa pkt. 6.1 oraz uchwały Zarządu PZK.

9.1.2 Drużyny startują przez cały sezon w podstawowym składzie 4 lub 6 zawodników.

9.1.3 Dopuszcza się dowolną liczbę startów w danej rundzie zawodnika rezerwowego.

9.1.4 Zawodnik składu podstawowego grupy wyższej (A) nie może startować w grupach niższych (B).

9.1.5 Nie dopuszcza się udziału w rozgrywkach o DMP 2 drużyn tego samego klubu w jednej grupie.

9.1.6 Nie wolno przekładać terminów meczów bez zgody Komisji Gier i Dyscypliny.

9.1.7 Mecze ligowe muszą odbyć się na kręgielniach gospodarzy zgodnie z KIS na dany sezon. W innych przypadkach musi być zgoda Komisji Gier i Dyscypliny.

9.1.8 W rozgrywkach ligowych gospodarz ponosi koszty napojów dla zawodników i sędziego.

9.2 Rozpoczęcie i przebieg zawodów.

9.2.1 System rozgrywek ligowych zatwierdza Zarząd PZK i umieszcza w KIS na dany sezon. Z zasady stosuje się system "każdy z każdym" w układzie mecz - rewanż. Rozgrywki mogą odbywać się w innym systemie ustalonym przez PZK.

9.2.2 Przed spotkaniem należy sędziemu podać skład drużyny i dokumenty zawodników. Drużyny na początku spotkania pozdrawiają się okrzykiem "Dobry Rzut", a na zakończenie zespół pokonany wznosi taki okrzyk na cześć zwycięscy.

9.2.3 Drużyna na czas rozpoczęcia meczu obowiązkowo musi posiadać pełny skład. W wyjątkowych i uzasadnionych przypadkach sędzia może rozpocząć mecz przy braku 1 zawodnika.

9.2.4 W przypadku spóźnienia się na mecz drużyny gości bez udokumentowania przyczyny, drużyna oczekująca może żądać walkoweru po upływie 1 godz. od wyznaczonej godziny rozpoczęcia meczu.

9.2.5 Walkower przyznaje Komisja Gier i Dyscypliny PZK na podstawie protokołu.

9.2.6 Przyznanie walkoweru drużynie gości, upoważnia ją do żądania zwrotu poniesionych kosztów. Walkower obłożony jest karą finansową na rzecz PZK.

9.2.7 Mecz uważa się za rozegrany jeżeli drużyna wystąpi w pełnym składzie. Brak jednego zawodnika powoduje przyznanie drużynie przeciwnej walkoweru. Zawodnicy, którzy stawili się na mecz mogą oddać swe rzuty do klasyfikacji indywidualnej w obecności sędziego.

9.2.8 Niemożliwość rozegrania meczu z przyczyn technicznych (brak prądu, poważna awaria automatów) powoduje powtórzenie meczu w innym terminie, a w przypadku przerwania, dokończenie od momentu przerwania. Jeżeli powyższe nastąpiło z przyczyn niezależnych od organizatora, o czym decyduje sędzia meczu, drużynie gości nie przysługuje zwrot poniesionych kosztów.

9.2.9. W trakcie zawodów dopuszcza się wymianę 1 zawodnika przy składzie 4 osobowym i 2 zawodników przy składzie 6 osobowym. Wymiana musi nastąpić natychmiast. Przy kontuzji zawodnika drużyna ma 10 min. czasu na zmianę zawodnika.

9.2.10 Drużynę obowiązuje jednolity strój.

9.2.11 Mecz na 100 rzutów na kręgielniach z liczbą torów powyżej 2, można rozgrywać na wszystkich torach, ale zawodników obowiązuje zasada startu na 100 rzutów na 2 torach (50+50).

9.2.12 Zawodnicy w meczu rozgrywanym jak w pkt. 9.2.13, którzy w pierwszym dniu rozpoczynali start na torach nieparzystych, w drugim dniu rozpoczynają od torów parzystych.

9.2.13 W systemie 2 startów w pierwszym dniu meczu gospodarz rozpoczyna zawsze start pierwszej pary od torów nieparzystych (1, 3), w drugim dniu od torów parzystych (2, 4).

9.3 Punktacja meczu i klasyfikacja.

9.3.1 Za rozegrany mecz drużyny otrzymują punkty meczowe zgodnie z regulaminem zawartym w KIS na dany sezon.

9.3.2 Notuje się także tzw. "małe punkty", tj. różnice kręgli na plus lub minus między zwycięzcą a pokonanym. O kolejności miejsc decydują punkty meczowe, a w przypadku ich równości, małe punkty czyli liczba uzyskanych "plusów" i "minusów". Gdy i ta liczba będzie równa o kolejności miejsc decyduje suma małych punktów uzyskanych w bezpośrednich spotkaniach drużyn mających równą liczbę punktów w tabeli.

9.3.3 Drużyna otrzymująca walkower otrzymuje punkty meczowe zgodnie z pkt. 9.3.1 oraz małe punkty przy starcie na:

- a) 4 x 60 rzutów 80 : 0
- b) 4 x 100 rzutów 100 : 0
- c) 6 x 100 rzutów 150 : 0
- d) 4 x 200 rzutów 200 : 0
- e) 6 x 200 rzutów 300 : 0.

9.3.4 Na zakończenie rozgrywek medale i dyplomy otrzymuje 5 (7) zawodników, którzy dla drużyny uzyskują największą liczbę punktów, a trener drużyny dyplom.

10. SĘDZIOWANIE

10.1 Funkcje sędziowskie.

10.1.1 Sędzia kręglarski ma prawo nosić strój i odznakę sędziowską i pełnić wszystkie funkcje w komisji sędziowskiej zgodnie z uprawnieniami dla posiadanej przez niego klasy.

10.1.2 Sędzia klasy III ma prawo pełnić następujące funkcje:

- a) sędziego sekretarza na meczach i turniejach krajowych,
- b) sędziego informatora na zawodach krajowych,
- c) sędziego w sekretariacie zawodów,
- d) sędziego głównego na meczach ligowych.

10.1.3 Sędzia klasy II ma prawo pełnić funkcje:

- a) przewidziane dla sędziego klasy III,
- b) sędziego sekretarza i informatora na zawodach międzynarodowych,
- c) sędziego głównego na meczach i turniejach o drużynowe mistrzostwa Polski,
- d) sędziego głównego mistrzostw lokalnych,
- e) kierownika sekretariatu wszystkich zawodów.

10.1.4 Sędzia klasy I ma prawo pełnić wszystkie funkcje:

- a) przewidziane dla sędziego klasy II,
- b) z-cy sędziego głównego zawodów ogólnopolskich i międzynarodowych,
- c) sędziego głównego ogólnopolskich zawodów młodzieżowych i rekreacyjnych.

10.1.5 Sędzia klasy państwowej uprawniony jest do pełnienia wszelkich funkcji sędziowskich na zawodach organizowanych w kraju.

10.1.6 Sędzia klasy międzynarodowej uprawniony jest do pełnienia wszystkich funkcji sędziowskich na zawodach w kraju i za granicą.

10.2 Komisja sędziowska zawodów.

10.2.1 W skład Komisji Sędziowskiej zawodów wchodzi:

- a) Sędzia Główny - powołany na imprezy ogólnopolskie przez Główne Kolegium Sędziów, a na imprezy okręgowe przez Okręgowe Kolegium Sędziów,
- b) z-cy Sędziego Głównego - powołani j/w,
- c) kierownik sekretariatu - powołany j/w,
- d) sędzia informator - typowany na imprezy centralne przez OZK i powołany j/w,

e) sędziowie sekretarze - typowani na imprezy centralne przez OZK i powołani j/w. Sędziów sekretarzy powołuje się w liczbie uzależnionej od czasu trwania zawodów i liczby torów. Zawsze liczba sekretarzy musi być o 1 większa od liczby torów. W uzasadnionych przypadkach funkcje sekretarzy mogą pełnić zawodnicy pod nadzorem sędziego.

10.2.2 W przypadku mniejszych zawodów można zrezygnować z Z-ców Sędziego Głównego i Informatora, a w przypadku zamontowania drukarek również z Sekretarzy. Z-cy Sędziego Głównego mogą być powołani do każdej z rozgrywanych konkurencji.

10.3 Prawa obowiązki sędziów na zawodach.

10.3.1 Sędzia Główny jest najwyższą władzą na zawodach od chwili ich rozpoczęcia do zakończenia.

Sędzia Główny ma prawo:

- a) odwołać lub przerwać względnie przełożyć zawody z uzasadnionych powodów,
- b) zmienić program i kolejność startu zawodników, jeśli uzna to za konieczne,
- c) usunąć ze składu Komisji Sędziowskiej sędziego popełniającego poważne błędy lub wykroczenia,
- d) zawiadomić o usunięciu sędziego GKS lub OKS lub wnioskować o wyróżnienie sędziego,
- e) nie dopuścić do startu zawodników, którzy nie posiadają stroju sportowego lub wiekiem bądź przynależnością klubową nie odpowiadają przepisom niniejszego regulaminu,
- f) zdyskwalifikować zawodnika, który podczas zawodów spożywał napoje alkoholowe lub zachował się niewłaściwie,
- g) zdyskwalifikować trenera lub działacza, który podczas zawodów zachował się niesportowo i zawiadomić o tym Zarząd PZK lub OZK.

Sędzia Główny ma obowiązek:

- a) dopilnować, aby program zawodów był zgodny z KRS,
- b) skompletować zgłoszenia, przeprowadzić losowanie i naradę techniczną przed zawodami,
- c) sprawdzić przed zawodami stan przygotowania kręgielni i sprzętu oraz polecić organizatorom usunięcie zauważonych nieprawidłowości,
- d) sprawdzić z sędzią odpowiedzialnym za daną konkurencję dokumenty zawodników,
- e) zwołać przed a jeśli trzeba po i w trakcie zawodów zebranie komisji sędziowskiej dla omówienia aktualnych problemów związanych z przebiegiem zawodów,
- f) sporządzić harmonogram pracy komisji sędziowskiej,
- g) przygotować sędziów do ceremonii otwarcia i zakończenia zawodów,
- h) kierować pracą komisji sędziowskiej,
- i) przedstawić komisji sędziowskiej protesty wniesione przez uczestników zawodów i doprowadzić do ich rozstrzygnięcia,
- j) czuwać nad właściwym zachowaniem się zawodników, działaczy i sędziów i interweniować, gdy jest ono niewłaściwe,
- k) dbać o prawidłowy przebieg zawodów, sporządzić protokół z zawodów,
- l) przejąć obowiązki zastępcy, jeśli nie został on powołany.

10.3.2 Zastępca Sędziego Głównego ma prawo:

- a) podejmować decyzje zgodnie z KRS w zakresie powierzonej mu konkurencji,
- b) w porozumieniu z Sędzią Głównym zmienić kolejność startu,
- c) nie dopuścić do startu zawodnika bez stroju sportowego, w stanie nietrzeźwym, niewłaściwie zachowującego się,
- d) oddać do dyspozycji Sędziego Głównego sędziów niewłaściwie pracujących.

Zastępca Sędziego Głównego ma obowiązek:

- a) pomagać Sędziemu Głównemu w pracach przygotowawczych przed zawodami i w sprawozdawczości po zawodach,

- b) kierować pracami komisji sędziowskiej powierzonej konkurencji,
- c) pomagać Sędziemu Głównemu w sprawdzaniu dokumentów zawodników,
- d) wykonywać wszelkie inne czynności powierzone przez Sędziego Głównego.

10.3.3 Kierownik sekretariatu kieruje całością zagadnień związanych z obsługą techniczno - biurową działania komisji sędziowskiej.

W szczególności, do zadań kierownika sekretariatu należy:

- a) przygotowanie protokółów do notowania wyników,
- b) zorganizowanie artykułów papierniczych i piśmiennych,
- c) sprawdzenie protokółów,
- d) wydanie programów, poroczyków itp.,
- e) techniczne przygotowanie wyników końcowych,
- f) skompletowanie innych prac zleconych przez Sędziego Głównego.

Kierownik sekretariatu może mieć do pomocy kilku sędziów.

10.3.4 Sędzia informator ma za zadanie informować na bieżąco widzów i zawodników o przebiegu zawodów, a w szczególności:

- a) prowadzić ceremonię otwarcia i zakończenia zawodów,
- b) prezentować zawodnika przed i po starcie,
- c) podawać informację o wynikach zawodników na poszczególnych torach,
- d) prowadzić tabelę informacyjną,
- e) informować o wynikach na bieżąco i po zakończeniu zawodów przedstawicieli prasy, radia i TV.

Zadania wymienione w punktach a i b może przejąć specjalnie powołany speaker.

10.3.5 Zadaniem sędziów - sekretarzy jest:

- a) dokładne notowanie wyników,
- b) podejmowanie decyzji w zależności od sytuacji na torze zgodnie z KRS,
- c) wykonywanie innych zadań dotyczących zawodów zleconych przez Sędziego Głównego i jego zastępców.

10.3.6 Z komisją sędziowską współpracuje:

- a) Przewodniczący Komitetu Organizacyjnego, który z urzędu jest gospodarzem zawodów lub w przypadku braku Komitetu Organizacyjnego
 - a) kierownik tych zawodów.
 - b) lekarz (lub pielęgniarka) czuwający(a) nad zdrowiem zawodników oraz stroną sanitarną i higieniczną zawodów.

10.4 Badanie dokumentów.

10.4.1 Każdy zawodnik startujący w zawodach sportowych ma obowiązek posiadać:

- ważną Książeczkę Zawodnika PZK,
- aktualną kartę zdrowia sportowca.

Brak tych dokumentów wyklucza zawodnika ze startu w zawodach.

10.4.2 Badanie dokumentów przed zawodami przeprowadza sędzia główny przy współudziale zastępcy odpowiedzialnego za daną konkurencję.

10.4.3 Zawodnika bez ważnej książeczki można warunkowo dopuścić do startu po wylegitymowaniu się imiennym dokumentem, natomiast zawodnika bez aktualnej karty zdrowia nie wolno dopuścić do startu w zawodach.

Jednorazowe zaświadczeni lekarskie dołączyć do protokołu sędziego.

10.5 Sędziowanie mistrzowskich rozgrywek drużynowych (ligowych).

10.5.1 Badanie dokumentów przeprowadza przed zawodami sędzia prowadzący zawody ewentualnie kierownicy lub kapitanowie drużyn. Równocześnie kierownicy lub kapitanowie podają składy drużyn wraz z rezerwą.

10.5.2 Mecze i turnieje prowadzą sędziowie wyznaczeni przez PZK lub OZK. W przypadku braku sędziego zawody prowadzi inny sędzia znajdujący się na zawodach lub wspólnie kierownicy drużyn. Mecze drużyn tego samego klubu muszą odbywać się przy udziale sędziego neutralnego, wyznaczonego lub znajdującego się na miejscu.

10.5.3 Przed zawodami sędzia ma obowiązek sprawdzić tory i sprzęt a w przypadku zauważenia nieprawidłowości zażądać ich usunięcia. Czas dla gospodarza na usunięcie usterek nie może przekroczyć 1 godziny.

10.5.4 Przed zawodami sędzia ma obowiązek sprawdzić również stan przygotowania kręgielni, przygotowanie przez gospodarza napojów dla zawodników i sędziego oraz potrzebnych druków sędziowskich i tablic wyników.

10.5.5 Koszty wyznaczonego sędziego (dojazd, ryczałt, dieta) pokrywa gospodarz zgodnie z obowiązującymi przepisami.

10.5.6 Sędzia ma obowiązek stawić się pół godziny przed rozpoczęciem meczu lub turnieju celem wykonania czynności przygotowawczych.

10.5.7 Kierownicy ekip zobowiązani są pomóc sędziemu w jego czynnościach (sprawdzanie protokółów).

10.6 Druki sędziowskie.

Na zawodach korzysta się z następujących druków sędziowskich:

- wzór 1/PZK - protokół pełny zawodów - dla dwóch drużyn
- wzór 7/PZK - protokół skrócony zawodów - dla dwóch drużyn w formie pocztówkowej
- wzór 6/PZK - protokół z turnieju drużynowego - dla większej liczby drużyn
- wzór 11a/PZK - protokół z turnieju - dla turnieju indywidualnego - eliminacje
- wzór 11b/PZK - protokół z turnieju indywidualnego - finał
- wzór 4/PZK - protokół do notowania wyników - wzór PZK
- wzór 5/PZK - protokół do notowania wyników - wzór FIQ
- wzór 2/PZK - zgłoszenie do zawodów dla zgłoszenia zawodników indywidualnych i drużynowych zawodów
- wzór 10/PZK - protokół sędziego gł. dla oceny zawodów

10.7 Zapis wyników.

10.7.1 Wyniki rzutów należy notować atramentem lub długopisem ciemnego koloru wypełniając wszystkie rubryki czytelnie. Wszelkie poprawki należy nanosić czytelnie tj. poprzez skreślenie i zanotowanie poprawionej cyfry ponad skreśleniem lub na marginesie na tej samej wysokości.

10.7.2 Rzuty nieprawidłowe notuje się wykonując na całej szerokości kartki poziomą kreskę (-).

10.7.3 Każde ostrzeżenie udzielone zawodnikowi musi być opisane na marginesie protokołu. Przy pierwszym ostrzeżeniu należy wynik rzutu podkreślić u dołu kartki na druku krajowym (wzór 4/PZK), a na druku międzynarodowym wzór (5/PZK) zakreślić kółkiem. Przy drugim ostrzeżeniu i dalszych rzut należy traktować jako zerowy, a jego efekt cyfrowy zakreślić znakiem "X". Skreślonych cyfr nie sumuje się. Kreślenia i podkreślenia zaleca się wykonywać czerwonym atramentem lub długopisem.

10.7.4 W przypadku gry do zbieranych cyfrę oznaczającą zakończenie dziewiątki należy na druku krajowym zakreślić kółkiem. We wzorze międzynarodowym po przewróceniu całej dziewiątki, liczbę prawidłowo przewróconych kręgli zapisujemy w niższym rzędzie kratak.

10.7.5 Protokoły należy wypełniać we wszystkich rubrykach i zebrać wymagane podpisy. Podpis zawodnika ma charakter formalny i nie jest akceptacją wyniku.

10.7.6 W przypadku zamontowania drukarek zapis do wyników dokonywany jest automatycznie. Wynik otrzymany z drukarki jest protokołem notowania wyników.

10.8 Sprawozdawczość sędziowska.

10.8.1 Protokół z zawodów (wzór 10/PZK) podpisany przez sędziego głównego należy przesłać w ciągu trzech dni:

- 1 egz. - do PZK,
- 1 egz. - do OZK,
- 1 egz. - do organizatora lub gospodarza,
- po jednym egzemplarzu - do prasy sportowej (tylko część z wynikami),
- po jednym egzemplarzu - do klubów uczestniczących w zawodach (tylko część z wynikami),

10.8.2 Sprawozdanie z zawodów powinno zawierać:

- wyniki indywidualne i drużynowe,
- ocenę przygotowania kręgielni, sprzętu i urządzeń,
- uwagi o organizacji zawodów, zachowaniu się zawodników, działaczy i publiczności,
- skład komisji sędziowskiej, z wykazaniem sędziów, którzy nie stawili się do pełnienia przyjętych funkcji,
- inne informacje, których podanie komisja sędziowska uzna za stosowne.

10.8.3 Protokół z meczy ligowych należy w ciągu 24 godzin wysłać do prowadzącego rozgrywkę. W zawodach tych sędzia względnie kierownik drużyny - gospodarz zobowiązani są do sporządzania protokołu pełnego zawodów (wzór nr 1/PZK) w trzech egzemplarzach. Jeżeli zachodzi konieczność wysłania protokołu pocztą, protokół pełny należy sporządzić w dwóch egzemplarzach, a do wysyłki protokół skrócony (wzór 7/PZK) w jednym egzemplarzu. Treść protokołów musi być jednakowa i wszystkie muszą być czytelnie podpisane przez sędziego i przedstawiciela drużyn.

10.8.4 W przypadku rozgrywek ligowych prowadzonych systemem turniejowym należy postąpić podobnie jak w pkt. poprzednim z tym, że należy sporządzić protokół (wzór nr 6/PZK) po jednym egzemplarzu dla każdej drużyny i jeden dla prowadzącego rozgrywkę.

10.9 Rozpatrywanie protestów.

10.9.1 Rozpatrzenie protestu.

- a) Rozpatrzenie protestu wniesionego zgodnie z pkt. 8.6 musi nastąpić najpóźniej w ciągu godziny od chwili jego wniesienia.
- b) Sędzia główny ma prawo oddalić protest w przypadku jego bezzasadności.
- c) Wniesiony protest sędziego głównego ma prawo rozpatrzyć jednoosobowo w przypadku nie budzącym wątpliwości lub powołanym przez niego m.in. trzyosobowym zespole sędziów w przypadkach trudniejszych.
- d) Rozpatrzenie protestu musi być podane do wiadomości na piśmie z podaniem podstawy prawnej podjętej decyzji i jej uzasadnieniem.

10.9.2 Tryb odwoławczy.

- a) Odwołanie od orzeczenia Komisji Sędziowskiej może być złożone odpowiednio do Okręgowego Kolegium Sędziów, w przypadku imprez okręgowych i towarzyskich, a do Głównego Kolegium Sędziów w przypadku imprez centralnych w ciągu tygodnia od daty zakończenia zawodów.
- b) Odwołanie musi zostać w ciągu tygodnia rozpatrzone i podany do wiadomości sposób jego załatwienia.
- c) Orzeczenia Okręgowego Kolegium Sędziów lub Głównego Kolegium Sędziów są ostateczne.

11. Rekordy.

11.1 Rekordy Polski.

Notuje się następujące rekordy Polski w poszczególnych konkurencjach:

Dziewczynki indywidualnie 1 x 60 rzutów
Chłopcy indywidualnie 1 x 60 rzutów
Dziewczynki, Chłopcy pary 1 x 60 rzutów
Młodziczki indywidualnie 1 x 100 rzutów
Młodzicy drużynowo 4 x 100 rzutów
Mikst Młodzików pary 2 x 100 rzutów
Juniorki Młodsze indywidualnie 1 x 100 rzutów
Juniorzy Młodzi drużynowo 6 i 4 x 100 rzutów
Juniorzy Młodzi pary 2 x 100 rzutów
Mikst Juniorów Młodszych pary 2 x 100 rzutów
Juniorki i Seniorki indywidualnie 1 x 100 rzutów
Juniorki i Seniorki drużynowo 6 i 4 x 100 rzutów
Juniorki i Seniorki pary 2 x 100 rzutów
Juniorzy i Seniorzy indywidualnie 1 x 200 rzutów
Juniorzy i Seniorzy drużynowo 6 i 4 x 200 rzutów
Juniorzy i Seniorzy pary 2 x 200 rzutów
Mikst Juniorów i Seniorów para 100+200 rzutów
Seniorki A i Seniorzy A indywidualnie 1 x 100 rzutów
Seniorki A i Seniorzy A drużynowo 6 i 4 x 200 rzutów
Seniorki A i Seniorzy A pary 2 x 200 rzutów

Dla wszystkich konkurencji prowadzone są odrębne tabele. Za ustanowienie rekordu indywidualnego lub drużynowego zawodnik otrzymuje dyplom honorowy.

11.2 Rekordy okręgowe.

Rekordy okręgów notuje się w tych samych konkurencjach jak rekordy Polski. Okręgi mogą również oprócz powyższych, notować rekordy w innych konkurencjach.

11.3 Uznanie rekordu.

Warunki, których spełnienie wymagane jest do uznania wyniku za rekordowy, określone zostały w cz. I pkt. 15.