

REGULAMIN ELIMINACJI XV MP SENIORÓW

Zawody rozegrane zostaną w hali curlingowej „Piętro Wyżej” W Warszawie przy ulicy Jagiellońskiej 88

I. Ogólne zasady rywalizacji

1. W trakcie zawodów rozgrywane są mecze złożone z 8 partii, z ograniczeniem czasowym 90 min. (sygnał oznaczający, że aktualnie rozgrywany end jest przedostatni)
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:
 - a. W rozgrywkach grup A, B i C drużyna wymieniona w harmonogramie jako pierwsza, rozpoczyna pierwszą rozgrzewkę oraz gra kamieniami z ciemniejszą rączką.
 - b. W grupie D 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 i C musi wykonać co najmniej 1 t-shot. Rzut zawodnika rezerwowego liczony jest wraz z zawodnikiem przez niego zmienionym.
7. Średni wynik ze t-shotów stanowi wynik DSC drużyny.

- a. Do klasyfikacji w grupach A, B, C, liczy się 5 zagrań, najslabszy t-shot jest odrzucany
 - b. Do klasyfikacji w grupie D liczy się 7 zagrań, najslabszy t-shot 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 najslabszy 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 – jedenaście drużyn

1. Drużyny rozlosowane są do trzech 4-drużynowych grup A, B i C
 - a. Najpierw rozlosowywani są uczestnicy MP 2017
 - b. Następnie dołosowywane są drużyny nie uczestniczące w MP 2017

A	B	C
POS 30sth	MCC Hit&Roll	CCC Putka
Curlusy Baniate	CCC Mleko	KKC Chudziński
MCC Stolarek	MCC Bez Endu	KS Juniorzy
Ice Rockets	Wa Ku'Ta	WKSG Wars

2. W grupach zespoły grają 3 kolejki każdy z każdym
 - a. Zwycięzcy grup awansują do finałów MP jako M1 – M3 (kolejność według pkt. I.3)
 - b. Najlepsza z drużyn z drugich miejsc (kolejność według pkt. I.3) awansuje do finałów MP jako M4
3. Pozostałe drużyny tworzą grupę D, gdzie drużyny rozstawiane są na miejscach 1-8 według pkt. I.3
4. Rozgrywana jest IV runda rozgrywek tak, że 1 zespół gra z 2, 3 z 4, 5 z 6, 7 z 8 z zastrzeżeniem punktu III.6.
5. Po IV rundzie ustalana jest kolejność wg pkt. I.3. Drużyny z miejsc 1-2 awansują do finałów MP jako M5, M6.
6. Gdy trafiają na siebie zespoły, które w turnieju już ze sobą grały, następuje rozszada dokonana 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 trafiła na rywala, z którym już grała, układ meczów jest taki, aby powtórnie zmierzyły się ze sobą zespoły z możliwie najniższych miejsc tabeli.

Ogólny harmonogram rozgrywek

Tory oraz kolejność dla spotkań w grupie D mogą ulec zmianie

		tor A	tor B
Piątek	13:30	POS 30sth - Curlusy Baniate	MCC Stolarek - Ice Rockets
	17:00	MCC Hit&Roll - CCC Mleko	MCC Bez Endu - Wa Ku'Ta
	20:30	CCC Putka - KKC Chudziński	KS Juniorzy - WKSG "Wars"
Sobota	09:00	Curlusy Baniate - Ice Rockets	POS 30sth - MCC Stolarek
	12:30	CCC Mleko - Wa Ku'Ta	MCC Hit&Roll - MCC Bez Endu
	16:00	KKC Chudziński - WKSG "Wars"	CCC Putka - KS Juniorzy
	20:00	Ice Rockets - POS 30sth	Curlusy Baniate - MCC Stolarek
Niedziela	09:00	Wa Ku'Ta - MCC Hit&Roll	CCC Mleko - MCC Bez Endu
	12:30	WKSG "Wars" - CCC Putka	KKC Chudziński - KS Juniorzy
	16:30	D8 - D7	D6 - D5
	20:00	D4 - D3	D2 - D1