

# Mistrzostwa Polski Mixtów 2018

Łódź, 14-16 września 2018

## DRUŻYNY

### **1. KS Warszawice**

Klaudia Szmidt  
Rafał Krystkiewicz  
Monika Wosińska  
Damian Herman

### **2. Sopot CC Wa ku'ta**

Julia Dyderska  
Maksymilian Szewczyk  
Victoria Sitkiewicz  
Bartosz Sitkiewicz

### **3. POS Łódź Szeliga-Frynia**

Paweł Włodarczyk  
Barbara Karwat  
Paweł Frynia  
Marta Szeliga-Frynia

### **4. CCC**

brak składu

### **5. POS Łódź "Smok i JWK"**

Karolina Startek  
Kasper Knebloch  
Adela Walczak  
Andrzej Augustyniak

### **6. POS "Trach" Łódź**

Katarzyna Staszczak  
Zuzanna Rybicka  
Aleksander Grzelka  
Bartosz Dzikowski

### **7. KKC**

Anna Fejklowicz  
Marcin Marek  
Justyna Wojtas  
Michał Chudziński

## **OGÓLNE ZASADY RYWALIZACJI:**

1. System rozgrywek:
  1. Mistrzostwa Polski Mixtów zostaną rozegrane w dwóch fazach: round robin oraz play-off.
  2. Za wygranie meczu drużyna otrzymuje 1 punkt, za porażkę 0.
  3. Po round robin przy klasyfikacji zespołów decydują kolejno: punkty, punkty zdobyte w meczach bezpośrednich, Draw Shot Challenge (DSC).
2. Rozgrzewki przed meczem:
  1. Rozgrzewka dla każdej drużyny trwa 5 minut. Rozgrzewki rozpoczynają się 20 minut przed podaną godziną rozpoczęcia meczu.
  2. Kolejność rozgrzewek jest ustalana następująco:
    - a. W fazie grupowej kolejność rozgrzewek jest ustalona w taki sposób, aby każda drużyna miała pierwszą i drugą rozgrzewkę tyle samo razy. Drużyna mająca pierwszą rozgrzewkę gra ciemnymi kamieniami.
    - b. W fazie play-off prawo wyboru pierwszego kamienia (i drugiej rozgrzewki) lub drugiego kamienia (i pierwszej rozgrzewki) w pierwszym endzie, ma drużyna z lepszym bilansem zwycięstw z fazy grupowej lub w przypadku równego bilansu zwycięstw, drużyna, która wygrała mecz bezpośredni. Drugi zespół ma prawo wyboru koloru kamieni.
3. Draw Shot Challenge:
  1. Przed meczem, po zakończeniu rozgrzewki drużyna zagrywa dwa Last Stone Draw (LSD) w kierunku home end.
  2. Drużyna musi zagrać LSD w czasie wyznaczonym przez sędziego (1 minuta).
  3. Każdy LSD musi zostać rozegrany przez zawodnika innej płci, z inną rotacją (pierwszy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
  4. Drużyna z niższą sumą LSD otrzymuje przywilej ostatniego kamienia w pierwszym endzie.
  5. W przypadku identycznego wyniku decyduje porównanie bliższych LSD drużyn.
  6. W przypadku identycznych bliższych LSD decyduje rzut monetą.
  7. W fazie grupowej każdy zawodnik musi zagrać przynajmniej 2 LSD z różną rotacją.
  8. Do klasyfikacji DSC zostaje wyliczona wartość średnia wszystkich zagranych LSD po odrzuceniu dwóch najgorszych.
  9. Niespełnienie pkt. 3.2. i 3.3. skutkuje zapisaniem wyniku wykonywanego LSD jako 199,6 cm. Wynik ten nie jest odrzucany jako najstabszy i liczy się do wyniku DSC.
  10. Brak obecności drużyny w trakcie LSD skutkuje zapisaniem wyniku obydwu zagrań jako 199,6 cm. Wyniki te nie są przyporządkowane żadnemu z zawodników, nie podlegają odrzuceniu i liczą się do wyniku DSC
4. Długość meczu:
  1. Mecz składa się z 8 endów, z czego przynajmniej 6 endów musi zostać rozegranych.
5. Czas trwania meczu:

1. Wszystkie mecze rozgrywane są z ograniczeniem czasowym 120 minut – sygnał oznacza, że rozgrywany end jest ostatnim endem meczu.
  2. W przypadku remisu następuje extra end. Jeżeli mecz nie zostanie rozstrzygnięty w pierwszym extra endzie, następuje drugi extra end. W przypadku braku rozstrzygnięcia w drugim extra endzie zwycięzcą zostaje drużyna nie posiadająca ostatniego kamienia w tej partii.
6. Spóźnienia:
1. Niestawienie się drużyny przed końcem własnej rozgrzewki jest karane wynikiem DSC poza domem.
  2. W przypadku opóźnienia rozpoczęcia meczu o 1-15 minut niespóźniona drużyna otrzymuje 1 punkt w pierwszym (nierozegranym) endzie i prawo do wyboru pierwszego lub drugiego kamienia w drugim endzie. Drużyny zaczynają rozgrywać drugi end po upływie 15 minut na zegarze głównym.
  3. W przypadku opóźnienia rozpoczęcia meczu o 15-30 minut niespóźniona drużyna otrzymuje 1 dodatkowy punkt w drugim (nierozegranym) endzie i prawo do wyboru pierwszego lub drugiego kamienia w trzecim endzie. Drużyny zaczynają rozgrywać trzeci end po upływie 30 minut na zegarze głównym.
  4. Jeżeli gra nie rozpocznie się w ciągu 30 minut od planowanego rozpoczęcia meczu, drużyna niespóźniona wygrywa mecz poprzez walkovera. Drużyna niespóźniona zagrywa DSC zgodnie z zasadami. Drużyna spóźniona otrzymuje dla obu LSD wynik 199,6.
7. Stroje i sprzęt:
1. 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.
  2. Do użytku podczas rozgrywek dopuszcza się pady certyfikowane przez WCF.
  3. Każdy zawodnik musi zadeklarować zgodny z pkt. 7.2 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.
  4. Zawodnicy nie mogą zmieniać główek szczotek podczas meczu, chyba że sędzia udzieli specjalnego pozwolenia. W przypadku złamania zasady drużyna przegrywa mecz walkowerem.
  5. Karą za użycie sprzętu niezgodnego pkt. 7.2 jest dyskwalifikacja zawodnika z dalszych rozgrywek i walkover dla drużyny w meczu, podczas którego doszło do naruszenia zasad.
8. Walkover:
1. Drużyna, która wygrywa mecz poprzez walkover, dostaje 1 punkt.
  2. 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.

## 9. Sędziowanie

1. We wszystkich sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem obowiązuje regulamin „Rules of Curling” Światowej Federacji Curlingu. Interpretacji regulaminów dokonuje sędzia główny zawodów, a jego decyzje są ostateczne.

## **SYSTEM ROZGRYWEK – 7 DRUŻYN**

1. Drużyny rozgrywają pełną round robin – wg pkt. 1.3 Ogólnych zasad rywalizacji.
2. Po rozegraniu RR następuje faza play-off, do której kwalifikują się 3 pierwsze drużyny. Drużyna z 1. miejsca awansuje do finału. Drużyny z miejsc 2-3 rozgrywają półfinał. Zwycięzca tego meczu awansuje do finału, przegrany natomiast gra z czwartym zespołem po RR o brązowy medal.  
Zwycięzca finału otrzymuje tytuł Mistrza Polski Mixtów 2018 i prawo reprezentowania Polski na Mistrzostwach Świata Mixtów 2018 w Kanadzie.

## **HARMONOGRAM**

### **Piątek, 14 września 2018**

9:00	KS Warszawice CCC	POS “Smok i JWK” POS Szeliga-Frynia	POS “Trach” Sopot CC Wa ku’ta
14:00	KKC POS Szeliga-Frynia	POS “Trach” CCC	POS “Smok i JWK” KS Warszawice
19:00	CCC Sopot CC Wa ku’ta	POS Szeliga-Frynia KS Warszawice	POS “Trach” KKC

### **Sobota, 15 września 2018**

9:00	POS “Smok i JWK” POS “Trach”	KS Warszawice Sopot CC Wa ku’ta	CCC KKC
14:00	Sopot CC Wa ku’ta POS Szeliga-Frynia	KKC POS “Smok i JWK”	KS Warszawice POS “Trach”
19:00	KKC KS Warszawice	POS Szeliga-Frynia CCC	Sopot CC Wa ku’ta POS “Smok i JWK”

### **Niedziela, 16 września 2018**

8:30	CCC POS “Smok i JWK”	POS Szeliga-Frynia POS “Trach”	Sopot CC Wa ku’ta KKC
12:30		Mecz 2. vs 3. (o wejście do finału)	
16:30	FINAŁ	MECZ O BRĄZ	