



KRAJOWE DRUŻYNOWE MISTRZOSTWA w FUNBOWLINGU 2018

§1. Informacja ogólna

1. Drużynowe Mistrzostwa są rozgrywkami ligowymi w bowlingu, których celem jest rywalizacja drużyn **Klubowych, Firmowych, Centrum Bowlingowych** które wyłonią **Krajowego Drużynowego Mistrza w FUNBOWLINGU**.
Nazwa skrócona **KDMF 2018**.
2. Rozgrywki podzielone mogą być na następujące Klasach:
- **SUPER LIGA – Klasa A**
- **SUPER LIGA - Klasa B**
3. **KDMF 2018 składa się każdej klasie z 8 czteroosobowych drużyn klubowych, które rozgrywają 8 kolejek ligowych w trakcie całego sezonu.**

Zmiana

Pierwsze kryterium rozstawienia drużyn w Klasach:

Rozegrany zostanie turniej kwalifikacyjny wszystkich zgłoszonych drużyn w Warszawie.

Turniej wyłoni rozstawienie do konkretnych klas ligowych.

w Turnieju eliminacyjnym każda drużyna rozegra po 8 gier / smarowanie po 4 /

Punktacja według ilości drużyn Np. Start 24 drużyn za zaj 1. Miejsca w grze 24 pkt 2. Miejsce 23.pkt itd. Max do zdobycia 192 pkt.

Koszt startu według ustalonej stawki za grę z Centrum Bowlingowym Hula Kula w Warszawie.

4. **W skład drużyny mogą wchodzić zarówno zawodnicy jak i zawodniczki, przy czym zawodniczki oraz juniorzy młodszy, otrzymują 10 punktów handicapu do każdej rozegranej gry indywidualnej. Handicap nie sumują się.**
5. **We wszystkich klasach dopuszcza się do rozgrywek 8 drużyn.**
W DRUŻYNIE MOŻE WYSTĘPOWAC TYLKO JEDEN OBCOKRAJOWIEC.
6. Kalendarz rozgrywek określony będzie w **Terminarzu Rozgrywek Drużynowych** w skrócie **(TRD)**

§2. Zgłoszenie do rozgrywek

1. Zgłoszenia do rozgrywek **KDMF 2018** będą przyjmowane ostatecznie do 20 stycznia 2018.
2. Rezygnacja drużyny z udziału w rozgrywkach skutkuje wykluczeniem z rozgrywek, z następstwem wykreśleniem z SUPER LIGI, a także nie otrzymuje żadnych gratyfikacji finansowych za zwycięstwo w tej lidze.
3. Nagrody z Puli zostaną umniejszone o wpłatę na kolejny sezon i wypłacone na podstawie osiągniętych miejsc po rozegraniu turnieju kwalifikacyjnego na podstawie przesłanych faktur z firm uczestniczących w rozgrywkach.
4. Koszt startu każdej drużyny w **KDMF 2018** wynosi:
- **SUPER LIGA Klasa A i B - 2000,00 zł**

Termin wniesienia opłaty rejestracyjnej upływa z dniem 25.01. 2018r.

Powstanie osobne konto KDMF Sp. z o.o.

Opłatę należy przesłać na konto:
z dopiskiem Nazwy drużyny oraz „Za start w KDMF 2018”

Każdy Klub, Firma , Centrum Bowlingowe która opłaci startowe przyjmuje do wiadomości zasady rozgrywek ujęte w tym regulaminie i zobowiązuje się do ich stosowania.

§3. Format rozgrywek

1. W **KK DMF 2018** odbędą się 4 weekendy ligowe- po 2 dni rozgrywkowe każdy.
2. W trakcie jednej kolejki drużyny rozgrywają mecze następująco:
3. kolejka ligowa składa się z 7 pojedynków. W trakcie weekendu będą rozgrywane dwie kolejki ligowe. (sobota = 7 pojedynków, niedziela = 7 pojedynków)
4. W trakcie jednej kolejki drużyny rozgrywają mecze każdy z każdym.
5. W Lidze złożonej z 6 drużyn, podczas zawodów jednej kolejki obowiązywać będzie format podstawowy, który przewiduje rozegranie 5 pojedynków każdy z każdym.
6. W każdej klasie ligowej mecze rozgrywane będą w układzie pojedynków jednoosobowych.

Pierwszą ramkę w meczu kolejki o numerze nieparzystym zawodnicy obu drużyn rozgrywają na zmianę, w systemie „ramka za ramką”, przy czym rozpoczyna zawodnik drużyny, która jest niżej rozstawiona w rankingu. Wyjątek stanowi pierwsza kolejka ligowa, w której wszystkie pojedynki rozpoczynają drużyny rozstawione na torach parzystych, zgodnie z przygotowanym, przez gospodarza zawodów, schematem rozgrywek. W kolejce o numerze parzystym, drużyny rozgrywają pierwszą ramkę swoich pojedynków w odwrotnej kolejności. Dalsze ramki meczu rozgrywane są w systemie „rzut za rzut”.

Wyniki zawodników rozgrywających mecz w kolejności 1, 2, 3, 4, bądź A, B, C, D należy wpisać w arkuszu wyników, w kolumnach przypisanych dla danej gry, w lewej kolumnie wpisując wyniki swojej drużyny, w prawej drużyny przeciwnej. Gospodarz zawodów wykonuje czytelne skany lub zdjęcia wypełnionych arkuszy i wysyła komplet wyników w formie elektronicznej na adres e-mail funbowling@funbowling.pl

W każdym meczu zawodnicy rozstawieni po pierwszej ramce na kolejnych pozycjach rozgrywają pojedynki indywidualne na zasadzie 1. Vs. 1., 2. Vs. 2., 3. Vs. 3., oraz 4. Vs. 4. Drużyna zdobywa dodatkowe punkty, na podstawie wyższej łącznej sumy małych punktów (tzw. „total”) uzyskanej w meczu przez wszystkich jej zawodników.

Za zwycięstwo w pojedynku indywidualnym zawodnik dla swojej drużyny uzyskuje 2 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.

Za uzyskanie w meczu wyższej łącznej sumy małych punktów drużyna uzyskuje 5 punktów.

Maksymalna ilość punktów rankingowych, do uzyskania przez drużynę, która odniesie zwycięstwo we wszystkich pojedynkach oraz uzyska wyższy „total” z danej gry, wynosić będzie 13 punktów.

7. **Suma punktów uzyskana we wszystkich zawodach decydować będzie o ostatecznym układzie tabeli danej klasy rozgrywkowej.**
8. W przypadku równej ilości punktów, o wyższym miejscu zdecyduje łączna ilość zdobytych małych punktów wraz z handicapami.
9. Dwie najwyżej sklasyfikowane drużyny z **SUPER LIGI Klasy B** awansują bezpośrednio do **SUPER LIGI Klasy A** w **KDMF**.
10. Drużyny, które zdobyły 7. i 8. miejsce w **SUPER LIDZE Klasa A** ulegają spadkowi do **SUPER LIGI Klasy B**.
11. Drużyna, która uzyskała 6. miejsce w **SUPER LIDZE Klasa A**, rozegra z drużynami, które zajęły 3 i 4 miejsce w **Klasie B** turniej barażowy o wejście /utrzymanie się w **SUPER LIDZE – Klasa A**.
Baraż odbędzie się w maksimum kolejnych dwóch weekendach po zakończeniu rozgrywek.
12. Drużyny, które zajęły **5-6-7- 8** miejsce w **SUPER LIGI Klasie B**, wypadają z rozgrywek **SUPER LIGI KDMF**
- drużyny te mogą wziąć udział w turnieju kwalifikacyjnym
13. W przypadku niezgłoszenia się drużyny do danej klasy rozgrywkowej, miejsce tej drużyny zajmie w kolejności:
- drużyny, które grały w barażach w kolejności zajętego w nich miejsca,
14. **Każdego roku odbędzie się Turniej kwalifikacyjny do KDMF który uzupełni 4 zwolnione miejsca w SUPER LIDZE – Klasa B.**
15. Każda kolejka ligowa rozgrywana jest w trakcie jednego dnia i organizowana jest, w porozumieniu z **KDMF** przez klub, który jest gospodarzem kolejki.
16. W przypadku mniejszej ilości drużyn w Klasie ligowej (tj. 6 i poniżej), dopuszcza się możliwość rozegrania dwóch kolejek w jednym dniu za zgodą wszystkich drużyn.
17. W **TRD** ligowym na stronie zostanie opublikowana informacja, kto będzie w danym dniu gospodarzem kolejki.
18. **KDMF** dopuszcza możliwość w przypadku większej ilości zgłoszeń drużyn powiększenie rozgrywek o kolejną klasę **SUPER LIGI w kolejnym Sezonie 2019r.**

§4. PULA NAGRÓD

Pulę nagród pieniężnych stanowić będzie 90% uzyskanej kwoty.

Dla **KDMF – 10%** w tym Koszty:

Koszt Bankowy, prowadzenie i budowa strony, koszty reklam, koszty administracyjne, podatkowe, księgowe.

1. Podział puli nagród:

- a) **SUPER LIGA** Klasa A – 55% z całej puli (z tego 1 miejsce: 50%, 2: 30%, 3: 20%,)
- b) **SUPER LIGA** Klasa B – 35% całej puli (z tego 1 miejsca: 50%, 2: 30%, 3: 20%,)

Wygrane zostaną opodatkowane zgodnie z aktualnymi przepisami podatkowymi.

W przypadku braku utworzenia wszystkich zakładanych lig, rozkład puli nagród będzie przeliczony i ulegnie proporcjonalnej modyfikacji.

Przewidywana Pula Nagród” przy 16 drużynach + Sponsorzy na ta chwilę 10.000 zł

przy 8 drużyn 32.000 zł + 10.000 zł x 90% = 37.800 zł

Klasa – A 55% Puli = 20.790 zł

- 1. Miejsce – 10.395 zł
- 2. Miejsce - 6237 zł
- 3. Miejsce - 4158 zł

Klasa – B 45% Puli = 17.010 zł

- 1. Miejsce - 8.505 zł
- 2. Miejsce - 5103 zł
- 3. Miejsce - 3402 zł

Przy pozyskaniu sponsorów pula może ulec tylko powiększeniu i podana zostanie przed rozpoczęciem ligi.

KDMF jest fundatorem pucharów dla trzech najlepszych drużyn w SUPER LIDZE – Klasa A i B.

Puchary na zakończenie rozgrywek zapewnia, w imieniu **KDMF**, organizator ostatniej kolejki.

Wartość zakupionych pucharów nie może przekroczyć kwoty 450 zł dla każdej klasy SUPER LIGI ,

Rozliczenie zakupów będzie wykonywane bezgotówkowo, w formie przelewów zleconych przez

księgowość **KDMF**, na podstawie faktur zakupowych przesłanych na adres pocztowy. W przypadku

konieczności zapłaty gotówkowej za zakup pucharów należy taki fakt uzgodnić z biurem KDMF, a

zwrot kosztów poniesionych za zakup będzie wykonany tylko na podstawie i po otrzymaniu

opisanej faktury. Kopie elektroniczne w postaci skanów lub zdjęć faktur należy również przesłać na

adres e-mail: funbowling@funbowling.pl

§5. Obowiązki gospodarza kolejki ligowej

1. Organizatorem kolejki ligowej jest gospodarz kolejki, tzn. drużyna w **TRD** podana jako gospodarz.
2. Drużyny są zobowiązane do całkowitego pokrycia kosztów związanych z wynajęciem torów tylko i wyłącznie podczas kolejek, których są gospodarzem.
3. Kapitanowie drużyn w każdej klasie wybierają spośród siebie na dany sezon 3-osobową Komisję sędziowską. Gospodarz pierwszej kolejki jest odpowiedzialny, aby wybór nastąpił przed pierwszą rundą, pod rygorem unieważnienia wyników całej kolejki. Gospodarz pierwszej kolejki może zwrócić się do **KDMF** o pomoc w ustaleniu Komisji sędziowskiej przed pierwszą kolejką. O składzie imiennym Komisji sędziowskiej, wybrany spośród jej członków przewodniczący powiadamia niezwłocznie drogą elektroniczną KDMF.
4. Każdy gospodarz rozgrywek zobowiązany jest do ustalenia z Kręgielnią terminu rozpoczęcia rozgrzewki kolejki ligowej w godzinach od 8.30 do 10.00. Miejsce zawodów musi być otwarte i dostępne przynajmniej pół godziny przed rozgrzewką, aby zawodnicy mogli się przygotować.
5. Jeżeli gospodarz nie ustali inaczej, rejestracja drużyn odbędzie się o 9:30, rozgrzewka o godz. 10:00, natomiast smarowanie będzie w zakresach 38-42 stopy ratio 1/3 – 1/7 . Aby ustalić inaczej, gospodarz jest zobowiązany przesłać schemat rozgrywek i wykres smarowania (nie dopuszcza się smarowań poniżej 38 stóp na rozgrywki ligowe, chyba że ilość gier w bloku bez smarowania na pojedynczy tor będzie mniejsza lub równa 12.) na adres funbowling@funbowling.pl, na co najmniej 14 dni przed kolejką, której jest gospodarzem
6. Gospodarz kolejki, jako organizator, odpowiedzialny jest za sprawne przeprowadzenie zawodów oraz ewidencję wyników on-line w systemie scoringowym udostępnionym przez **KDMF** w danym dniu rozgrywek, nie później jak do godz. 22:00. Nieuzasadnione opóźnienie wprowadzenia wyników będzie skutkowało nałożeniem przez KDMF, na gospodarza kolejki, kary regulaminowej w postaci utraty 15 punktów rankingowych.

§7 Baraże

1. Drużyna, która wystąpi w barażach, może do gry wystawić tylko tych zawodników , którzy w danym sezonie zasadniczym rozegrali minimum 1 grę w tej drużynie.
2. Opłata startowa za udział w rozgrywkach barażowych wynosi 300,00 zł od każdej uczestniczącej drużyny. Płatność musi być uregulowana na miejscu, bezpośrednio przed rozpoczęciem rozgrywek. Niestawienie się drużyny na rozgrywkach barażowych, bez wcześniejszego zgłoszenia rezygnacji, nie zwalnia z obowiązku uiszczenia ww. opłaty. Zgłoszenie, rezygnacji z udziału w rozgrywkach, wniesione na co najmniej 10 dni przed datą rozgrywek, zwalnia z obowiązku dokonania opłaty startowej. W przypadku nielegalnej rezygnacji z rozgrywek firma, która zgłosiła drużynę rezygnującą do rozgrywek baraży w KDMF w danym sezonie, zobowiązany jest do wpłacenia ww. opłaty, najpóźniej do 5 dni roboczych po dacie rozgrywek, na podany wcześniej numer konta.
3. Baraże zostaną rozegrane zgodnie z podanym Systemem Rozgrywek Baraży. Każda drużyna z każdą rozegra pojedynki pomiędzy sobą.
4. W przypadku remisu, w dalszej kolejności decyduje suma punktów w całych barażach, dalej łączna suma małych punktów liczona łącznie z handicapem, ostatecznie wyższy total drużyn uzyskany w sezonie zasadniczym KDMF.
5. Miejsce zostanie ustalone i podane przez KDMF, Rozpoczęcie rozgrzewki: godz. 10:00.
6. Wybrane miejsce będzie możliwie neutralne dla wszystkich uczestniczących w barażach drużyn.

§8. Dodatkowe uregulowania

1. . Nad organizacją zawodów z głosem rozstrzygającym w spornych kwestiach regulaminowych, po Komisji Sędziowskiej lig, czuwa KDMF.
2. Wszystkie drużyny winny stawić się na każdą rundę rozgrywek najpóźniej na 15 minut przed czasem rozpoczęcia, w celu przedłożenia stosownych dokumentów i odebrania formularza ewidencji wyników.
3. Wszystkie pojedynki rozgrywane są na parze torów, systemem amerykańskim, w kolejności „rzut za rzut” zawodnika.
4. Drużyna, która spóźni się na rozpoczęcie LIGI, do momentu zakończenia przez drużynę przeciwną pierwszej ramki pojedynku, zobowiązana jest zaczekać do końca rozgrywanych przez drużyny klubowe pojedynków i może przystąpić do gry dopiero od następnego pojedynku, bez możliwości przeprowadzenia rozgrzewki.
5. W przypadku powiadomienia organizatora zawodów o możliwym spóźnieniu, komisja ligowa, w składzie obecnym na miejscu, zdecyduje o ewentualnym przesunięciu startu rozgrywek, nie później niż o 20 minut.
6. Za każdy nierozegrany mecz, drużyna która się spóźniła, otrzymuje 0 punktów.
7. Drużyna nie jest zobowiązana do wcześniejszego podawania składu swojej drużyny. Zawodnik staje się pełnoprawnym członkiem drużyny w momencie, kiedy zgłosi się do udziału w zawodach i rozpocznie grę, w przynajmniej jednym meczu.
8. Zawodnik nie może zmienić drużyny do końca sezonu, jeżeli zagrał przynajmniej jedną grę w danej drużynie. Zabronione jest przejście zawodnika do drużyny tego samego klubu, która gra w klasie wyższej. Zabronione jest również przejście zawodnika do drużyny z wyższej klasy rozgrywkowej tego samego klubu, która gra w turnieju barażowym.
9. W trakcie gier zawodnicy drużyny muszą przebywać w obszarze między rozbiegiem, a miejscami siedzącymi. W tym obszarze mogą przebywać wyłącznie zawodnicy, zgłoszony trener, sędziowie oraz osoby odpowiedzialne za rozgrywki z ramienia centrum (m.in. obsługa techniczna).
10. W trakcie ligi możliwe jest zastąpienie zawodnika grającego przez zawodnika rezerwowego po zakończeniu każdego meczu. W przypadku kontuzji zawodnika grającego dopuszcza się możliwość dokonania zmiany w trakcie trwającego meczu. Zawodnik, który odniósł kontuzję, nie może ponownie przystąpić w tym dniu do turnieju, a do jego wyniku będą zaliczone tylko ukończone gry. Wynik łączny gry, w której nastąpiło wprowadzenie zawodnika rezerwowego, należy zapisać bez handicapu dla zawodnika oznaczonego „R”
11. Drużyna podczas rozgrywek musi występować w jednakowych strojach(dotyczy to również koloru spodni, szortów, spódniczek). Dopuszcza się minimalne różnice w odcieniu.
12. W przypadku braku jednakowych strojów, drużynie zostanie odejęte 100 punktów, w każdej grze, w której będzie grała w stroju nieprzepisowym. Jednakże musi być ona poinformowana przed rozpoczęciem gry przez drużynę przeciwną, Komisję sędziowską.

13. Podczas rozgrywek, wszystkich zawodników obowiązuje zachowanie godne z kulturą osobistą. Obowiązuje całkowity zakaz palenia podczas pojedynków. Istnieje całkowity zakaz spożywania alkoholu.
14. Reprezentantem drużyny w rozgrywkach jest wybrany i zgłoszony przed przystąpieniem do rozgrywek kapitan i tylko on kontaktuje się z osobami odpowiedzialnymi za przeprowadzenie rozgrywek. Ze względu na możliwość nieobecności kapitana podczas gier danego turnieju wskazane jest powołanie przez drużynę zastępcy kapitana. Wybrani kapitanowie lub zastępcy muszą być oznaczeni na kartach wyników przed rozpoczęciem rozgrywek.
15. Każdy z startujących zawodników licencjonowanych przystępując do zawodów wyraża zgodę na udostępnienie wizerunku do celów promocyjnych i reklamowych KDMF.
16. Po rozpoczęciu rozgrywek KDMF w danym sezonie nie przewiduje się zwrotów żadnej części łącznej opłaty startowej.
17. Wszystkie reklamacje dotyczące wyników oraz przebiegu pojedynków powinny być zgłaszane Komisji sędziowskiej danej klasy rozgrywkowej i rozpatrywane przez nią natychmiast po zaistnieniu sytuacji spornej, nie później niż do zakończenia zawodów. O każdej takiej sytuacji Komisja sędziowska powiadamia elektronicznie KDMF do godziny 21:00, w dniu zawodów.
18. Wszystkie sprawy nieujęte niniejszym regulaminem będą rozpatrywane przez KDMF, w terminie koniecznym do uzyskania potrzebnych ustaleń prowadzących do rzetelnego rozstrzygnięcia sprawy.
19. KDMF nie planuje zmian niniejszego Regulaminu, jednakże zastrzega sobie taką możliwość w przypadku obiektywnych problemów z realizacją poszczególnych jego punktów lub zaistnienia sytuacji nie przewidzianych zapisami regulaminu.
20. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do KDMF.

**Schemat kolejności rozgrywanych pojedynków
oraz przypisania numerów torów dla 8 drużyn.**

Numery torów:	Tor 1 - Tor 2	Tor 3 - Tor 4	Tor 5 - Tor 6	Tor 7 - Tor 8
Mecz 1:	Drużyna 1 vs. Drużyna 2	Drużyna 3 vs. Drużyna 4	Drużyna 5 vs. Drużyna 6	Drużyna 7 vs. Drużyna 8
Mecz 2:	Drużyna 6 vs. Drużyna 8	Drużyna 5 vs. Drużyna 7	Drużyna 2 vs. Drużyna 4	Drużyna 1 vs. Drużyna 3
Mecz 3:	Drużyna 5 vs. Drużyna 4	Drużyna 1 vs. Drużyna 8	Drużyna 7 vs. Drużyna 3	Drużyna 2 vs. Drużyna 6
Mecz 4:	Drużyna 3 vs. Drużyna 6	Drużyna 7 vs. Drużyna 2	Drużyna 1 vs. Drużyna 5	Drużyna 8 vs. Drużyna 4
Przerwa techniczna	-	-	-	-
Mecz 5:	Drużyna 7 vs. Drużyna 1	Drużyna 4 vs. Drużyna 6	Drużyna 3 vs. Drużyna 8	Drużyna 5 vs. Drużyna 2
Mecz 6:	Drużyna 2 vs. Drużyna 3	Drużyna 8 vs. Drużyna 5	Drużyna 4 vs. Drużyna 1	Drużyna 6 vs. Drużyna 7
Mecz 7:	Drużyna 4 vs. Drużyna 7	Drużyna 6 vs. Drużyna 1	Drużyna 8 vs. Drużyna 2	Drużyna 3 vs. Drużyna 5

Data:

(LOGO DRUŻYNY LUB FIRMY)

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY DO UDZIAŁU W ROZGRYWKACH KDMF 2018

Drużyna zgłasza i potwierdza udział drużyny
o nazwie w rozgrywkach, organizowanych

Przez **KDMF 2018**, w sezonie

DRUŻYNA z siedzibą w (podać adres):

Miejsce rozgrywek (nazwa centrum): ,

adres: ilość torów

Osoba odpowiedzialna w DRUŻYNIE za sprawy organizacyjne związane z udziałem w KDMF

Przedstawiciel

adres e-mail:

nr telefonu kontaktowego:

Adres do korespondencji:

Oświadczam że zapoznałem się z zapisami w Regulaminie.

czytelny podpis imię i nazwisko