



Stowarzyszenie Zgrani
ul. Rynek 10
63-940 Bojanowo

www.zgrani.eu
kontakt@zgrani.eu
tel. 666 252 888

Regulamin Otwartych Mistrzostw Polski w Mölkky

Bojanowo 2021

Wersja regulaminu z dnia 2 lipca 2021

1. Informacje ogólne

1. Organizatorami Otwartych Mistrzostw Polski w Mölkky, zwanych dalej **Mistrzostwami**, są:
 - Stowarzyszenie zGRAni z siedzibą w Bojanowie (63-940) przy ul. Rynek 10;
 - Gminne Centrum Kultury, Sportu, Turystyki i Rekreacji w Bojanowie z siedzibą w Bojanowie (63-940) przy ul. Ratuszowa 10
 - Miejska Biblioteka Publiczna w Bojanowie z siedzibą w Bojanowie (63-940) przy ul. Rynek 10;zwani dalej **Organizatorami**.
2. **Mistrzostwa** odbędą się 28 i 29 sierpnia 2021 r. w Bojanowie, przy ulicy Sportowej 1.
3. Przewidywany jest podział na dwa turnieje:
 - Drużynowe Mistrzostwa Polski
 - Indywidualne Mistrzostwa Polski
4. **Pakiet startowy** upoważnia do startu w **Mistrzostwach**.
5. **Sędzia Główny** nadzoruje prawidłowy przebieg turnieju. Zostanie on wybrany przez **Organizatorów** i ogłoszony przed zawodami.

2. Udział w Mistrzostwach Polski w Mölkky

1. Udział w **Mistrzostwach** mogą wziąć osoby pełnoletnie oraz osoby nieletnie po uzyskaniu zgody opiekunów prawnych, przedłożonej sędziemu przed turniejem (wzór zgody załącznik nr. 1 do regulaminu).
2. Warunkiem wzięcia udziału w **Mistrzostwach** jest posiadanie **pakietu startowego**. Można go wykupić lub zdobyć podczas turniejów eliminacyjnych (w roku 2020).
3. Uczestnik **Mistrzostw** wyraża zgodę na przekazanie **Organizatorom** swoich danych kontaktowych (imię, nazwisko, adres e-mail, nr. telefonu, adres zamieszkania) oraz wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku i danych osobowych (imię, nazwisko, miejscowość) w celu promocji wydarzenia oraz gry Mölkky.
4. Uczestnik może w dowolnej chwili zrezygnować z udziału w **Mistrzostwach**. W tej sytuacji należy jak najszybciej powiadomić **Organizatora**.

3. Drużynowe Mistrzostwa Polski

1. Drużynowe Mistrzostwa Polski w Mölkky odbędą się w sobotę, 28 sierpnia 2021 roku.
2. Aby wziąć udział w turnieju, należy wykupić **pakiet startowy**. W tym celu, należy do 14 sierpnia 2021 roku, wypełnić prawidłowo odpowiedni formularz na stronie www.zgrani.eu/mpmolkky2021 oraz uiścić opłatę w wysokości 50zł na wskazane konto.
3. Drużyna może składać się z minimum 2 osób, a maksymalnie z 4.

4. W każdej drużynie musi być **Kapitan**.
5. W trakcie turnieju, jeden gracz może reprezentować tylko jedną drużynę.
6. Maksymalna liczba drużyn mogących wziąć udział w Mistrzostwach to 128.
7. W turnieju rozgrywanych będzie kilka meczy w fazie grupowej aż do wyłonienia 64 najlepszych drużyn.
8. 64 najlepsze drużyny będą rozgrywały turnieje w systemie pucharowym, aż do wyłonienia 3 najlepszych drużyn.
9. W przypadku mniejszej lub większej ilości graczy, ilość grup oraz ilość drużyn, które przejdą do fazy pucharowej, może ulec zmianie.
10. Szczegółowa rozpiska (drabinka) zostanie opublikowana nie później niż 3 dni przed zawodami.

4. Indywidualne Mistrzostwa Polski

1. Turniej finałowy Indywidualnych Mistrzostw Polski w Mölkky odbędzie się w niedzielę, 29 sierpnia 2021 roku.
2. Aby wziąć udział w turnieju, należy wykupić **pakiet startowy**. W tym celu, należy do 14 sierpnia 2021 roku, wypełnić prawidłowo odpowiedni formularz na stronie www.zgrani.eu/mpmolcky2021 oraz uiścić opłatę w wysokości 30zł na wskazane konto.
3. Maksymalna liczba osób mogących wziąć udział w Indywidualnych Mistrzostwach to 128.
4. W turnieju rozgrywanych będzie kilka meczy w fazie grupowej aż do wyłonienia 64 najlepszych zawodników.
5. 64 najlepszych zawodników będzie rozgrywać turnieje w systemie pucharowym, aż do wyłonienia 3 najlepszych graczy.

5. Zasady rozgrywek

1. Kapitan drużyny musi mieć ukończone 18 lat (odstąpienie od tej zasady możliwe w przypadku, gdy drużyna będzie pod opieką osoby pełnoletniej). W trakcie gry nie wolno zmieniać składu drużyny. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy któryś z graczy odniesie kontuzję i główny sędzia turnieju wyrazi zgodę na jego zamianę.
2. Kręgle są rozstawione w odległości 3,5 metra (tolerancja $\pm 0,1$ m) od MÖLKKAARI.
3. Pola rozgrywek są ponumerowane. MÖLKKAARI będą ustawione na miejscu, których nie można przesuwac. Widzowie i inni członkowie drużyny, nie mogą znajdować się w obszarze pola gry. Jedynymi osobami, które mogą się tam znaleźć są: sędzia, gracz rzucający, osoba zapisująca wynik, osoba ustawiająca MÖLKKAARI. W przypadku niezgodności co do wyników, do pola gry mogą wejść kapitanowie drużyn.
4. Tylko kapitanowie mogą dyskutować z sędzią. Wejście kapitana na pole jest możliwe tylko za zgodą sędziego.
5. Przed każdą grą kapitanowie są zobowiązani do podania dwóch graczy, którzy będą brać udział w danej rozgrywce oraz w jakiej kolejności będą oddawali rzuty.



6. Skład reprezentacji drużyny i kolejność graczy mogą zostać zmienione przed każdą grą. Nie wolno zmieniać składu oraz kolejność podczas trwania danej rozgrywki z wyjątkiem, gdy któryś z graczy odniesie kontuzję, a **sędzia główny** wyrazi zgodę na zastąpienie takiego gracza.
7. Po każdym rzucie, sędzia ogłasza, jaki wynik został wyrzucony oraz podaje łączną ilość punktów obu drużyn. Jeśli któryś z graczy zauważy błąd, kapitan drużyny może o tym poinformować sędziego, zanim nastąpi kolejka kolejnej drużyny.
8. Jeśli nastąpi błąd obliczeniowy, a drużyna nie zgłosi tego sędziemu przed rzutem drużyny przeciwnej, błąd ten pozostaje i wynik zostaje uznany za tzw. błąd sędziego. Zaleca się, aby drużyny uważnie słuchały co mówi sędzia.
9. Na turnieju gracze rzucają Tikku (zbijakiem) zza Mölkkaari, drewnianej linii o długości ok. 51,5 cm z przodu i 25 cm po obu bokach. Boczne odcinki są ustawione pod kątem 45° w stosunku do środkowej części.
10. Rzut musi zostać wykonany zza Mölkkaari, obie stopy muszą znajdować się na obszarze wyznaczonym przez Mölkkaari i nie mogą go dotykać.
11. Jeśli gracz porusza się na wózku inwalidzkim i następuje jego kolej, Mölkkaari zostaje wyprostowane. Gracz na wózku inwalidzkim może mieć pomocnika, który zaprowadzi gracza do strefy rzutu i zabierze go z niej po wykonaniu rzutu. Po rzucie, boki Mölkkaari zostają ustawione pod kątem 45°.
12. W strefie rzutu, gracz ma około 40 sekund na wykonanie rzutu. Wcześniej przez 60 sekund może naradzać się ze swoją drużyną.
13. Po rzucie, gracz opuszcza strefę rzutu wykonując krok do tyłu. Dotknięcie lub przekroczenie Mölkkaari jest niedopuszczalne. Jeśli coś takiego się wydarzy, rzut uznaje się za spalony i drużyna zdobywa 0 punktów za rzut.
14. W przypadku, gdy przed rzutem drużyna/zawodnik ma 37 punktów lub więcej, wykonanie nieprawidłowego rzutu poprzez dotknięcie lub przekroczenie Mölkkaari, karane jest spadkiem do 25 punktów.
15. Rzut jest podliczany, gdy wszystkie kręgle są nieruchome i gracz w prawidłowy sposób opuścił strefę rzutu.
16. Jeżeli sędzia zauważy błąd gracza (popętniony świadomie lub nie), rzut zostaje uznany za nieprawidłowy i wart 0 punktów.
17. Jeśli drużyna/gracz trzy razy z rzędu wykona nieprawidłowy rzut (0 pkt.), wygrywa drużyna przeciwna z wynikiem 50 punktów.
18. Kręgiel, który po przewróceniu wróci do pozycji stojącej (lub wspiera się na innym kręglu), nie daje punktów. Jeśli był to jedyny strącony kręgiel, rzut jest wart 0 punktów.
19. Wszystkie przewrócone kręgle, zostają postawione w miejscu wyznaczonym przez spód kręgla, skierowane numerkiem do środkowej części Mölkkaari.
20. Jeśli kręgiel wypadł z pola gry lub jego odległość od linii jest mniejsza niż długość kręgla, zostaje on ustawiony po linii prostopadłej w długości jednego zbijaka. Numerek na kręglu zostaje skierowany w stronę środkowej części Mölkkaari.
21. Picie alkoholu, palenie wyrobów tytoniowych, używanie papierosów elektronicznych czy stosowanie innych używek są zabronione podczas meczu. Palenie wyrobów



tytoniowych oraz stosowanie papierosów elektronicznych jest możliwe tylko w wyznaczonych miejscach.

22. Sędzia główny zawodów ma decydujące słowo w sporze.

6. Sędziowanie i fair play

1. Począwszy od fazy ćwierćfinałowej, wszystkie mecze powinny odbywać się przy udziale niezależnych (tzn. niepowiązanych z zawodnikami biorącymi udział w meczu więzami rodzinnymi czy przynależnością klubową) sędziów. Sędziami mogą być odpowiednio przeszkolone osoby zapewnione przez Organizatora danego Turnieju lub inni uczestnicy Turnieju.
2. Zespół sędziów na dany mecz powinien składać się z co najmniej 2 osób, z których każdej przypisane jest inne zadanie:
 - a. zapisywanie i ogłaszanie wyników,
 - b. obserwacja strefy rzutu pod kątem potencjalnych wtargnięć,
 - c. (opcjonalnie) ustawianie kręgów po rzutach.
3. Sędzia odpowiedzialny za ogłaszanie wyników powinien po każdym rzucie podać pełny, aktualny wynik punktowy trwającego seta.
4. Skład zespołu sędziów powinien być zaakceptowany przez zawodników biorących udział w danym meczu. W przypadku braku porozumienia między zawodnikami, ostateczną decyzję o składzie zespołu sędziów podejmuje Sędzia Główny.
5. Sędziowane mogą być również mecze faz wcześniejszych niż ćwierćfinałowa, jeżeli co najmniej jeden z zawodników biorących udział w danym meczu zgłosi takie zapotrzebowanie Sędziemu Głównemu. Do sędziowania meczów faz wcześniejszych niż ćwierćfinałowa nie jest wymagany pełny skład zespołu sędziów.
6. Sędziemu Głównemu przysługuje uprawnienie do udzielania ostrzeżeń zawodnikom biorącym udział w Turnieju za niesportowe zachowanie (czyli tzw. faule). Zgodnie z przepisami International Mōlkky Organisation, faulami mogą być:
 - a. Działania łamiące zasady, które nie mają uprzednio określonych konsekwencji,
 - b. Zachowanie niezgodne z zasadami fair play,
 - c. Ignorowanie poleceń sędziego,
 - d. Wszelkie agresywne zachowania względem sędziów i graczy.
7. Poza powyższymi sytuacjami, ostrzeżenie może zostać udzielone za udział w turnieju w stanie upojenia alkoholowego lub za inne zachowania zgłoszone Sędziemu Głównemu jako uciążliwe dla innych uczestników Turnieju.
8. Ostrzeżenia mogą być udzielane zawodnikom biorącym w danym momencie udział w meczu, jak i obserwującym inne mecze.
9. Drugie ostrzeżenie udzielone jednemu zawodnikowi oznacza "Żółtą kartkę", zaś trzecie - "czerwoną kartkę" i wykluczenie zawodnika z Turnieju.
10. Za szczególnie niewłaściwe zachowanie, takie jak uderzenie, oszukiwanie czy użycie przemocy, Sędzia Główny ma prawo wykluczyć zawodnika z Turnieju bez wcześniejszego ostrzeżenia.



11. W przypadku wykluczenia zawodnika w trakcie Fazy Grupowej, wszystkie rozegrane lub nierozegrane mecze z jego udziałem traktowane są jako walkowery na niekorzyść wykluczonego zawodnika.
12. W przypadku wykluczenia zawodnika w trakcie Fazy Pucharowej, mecz w którym dany zawodnik brał udział w danym momencie lub mecz, który miał rozegrać w następnej kolejności, traktowany jest jako walkower na niekorzyść wykluczonego zawodnika.
13. W przypadku wykluczenia jednego zawodnika z drużyny przyjmuje się następujące zasady:
 - a. Wszystkie dotychczasowe sety w fazie grupowej, w których dany zawodnik brał udział zostają zaliczone.
 - b. Jeśli aktualny zawodnik został wykluczony podczas rozgrywania seta, set ten jest automatycznie zakończony i rozstrzygnięty na niekorzyść drużyny z wykluczonym zawodnikiem.
 - c. Jeśli po wykluczeniu zawodnika, drużyna nie ma minimalnego składu (2 osób), zostaje ona wykluczona z zawodów. Z konsekwencjami analogicznymi jak w podpunktach 12 i 13.

7. Ubezpieczenie

Ubezpieczenie NW uczestnicy wykupują we własnym zakresie. Podczas imprezy uczestnicy będą mieli zapewnioną opiekę ratownika medycznego.

8. Zmiany regulaminu

Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany regulaminu w celu doprecyzowania zawartych w nim informacji. Aktualna wersja regulaminu znajduje się zawsze na stronie wydarzenia www.zgrani.eu/mpmolcky2021

9. Sytuacje nadzwyczajne związane z pandemią koronawirusa

1. Ze względu na trudności w przewidzeniu sytuacji, jaka będzie panowała w sierpniu, **organizator** zastrzega sobie możliwość przełożenia **Mistrzostw** na inny bezpieczny termin. Informacje o zmianie terminu będą upublicznione najpóźniej dwa tygodnie przed planową datą rozgrywek. W przypadku, gdy nowe obostrzenia zostaną wprowadzone w terminie późniejszym, data turnieju zostanie zmieniona w ciągu 24 godzin od otrzymania informacji o nowym rygorze.
2. Podczas przekładania **mistrzostw**, organizator zastrzega sobie możliwość podania daty w terminie późniejszym.
3. Wszystkie wykupione pakiety startowe będą obowiązywały również w nowym terminie. Istnieje możliwość zwrotu wpłaty za pakiet startowy, aby to uczynić należy wypełnić formularz (zostanie udostępniony w terminie późniejszym, gdy będzie taka potrzeba) w terminie nie dłuższym niż 30 dni od podania do wiadomości nowego terminu.



4. Wszystkie informacje będą na bieżąco podawane na kanałach informacyjnych organizatora tj. strona internetowa, fanpage oraz wydarzenie na facebooku, mailing do zgłoszonych osób.

10. Postanowienia końcowe

1. **Organizatorzy** turnieju nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zagubione, zniszczone czy skradzione przed, w trakcie i po turnieju.
2. Nad prawidłowym przebiegiem imprezy czuwać będzie ekipa techniczna ze strony **Organizatorów**.
3. Organizatorzy mają prawo poprosić uczestników o okazanie dokumentu potwierdzającego tożsamość (dowód osobisty, prawo jazdy, paszport, legitymacja studencka, legitymacja szkolna).
4. Każdy uczestnik (zawodnik czy kibic) wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku, imienia i nazwiska, miejscowości oraz rezultatów zawodów we wszystkich materiałach informacyjnych i promocyjnych Organizatorów.
5. W sprawach nieujętych powyższym regulaminem obowiązują zasady zapisane w przepisach International Molkky Organisation (wersja polska, z dnia 24 kwietnia 2019). Można zapoznać się z nimi na stronie www.international-molkky.org/documents
6. W sprawach spornych nieujętych w regulaminie turnieju oraz w przepisach IMO decyduje **Sędzia Główny** w porozumieniu z **Organizatorami**.
7. Turnieje odbywają się z zachowaniem aktualnych i lokalnych i/lub krajowych zasad sanitarnych związanych z pandemią COVID-19.
8. **Organizatorzy** zapewniają uczestnikom dostęp do środków dezynfekujących.
9. Turniej odbywa się niezależnie od warunków pogodowych.

