



TORUŃ CURLING CUP

— 2022 —

REGULAMIN TURNIEJU

I - System rozgrywek

Turniej składa się z dwóch faz: grupowej i pucharowej. W pierwszej fazie drużyny podzielone są na 3 grupy i w nich rozgrywają dwie kolejki. Wszystkie mecze muszą być rozstrzygnięte, w przypadku remisu zagrywany jest shoot-out. Za zwycięstwo w meczu zdobywa się 3 punkty, za wygraną po shoot-outcie 2 punkty, za przegraną po shoot-outcie 1 punkt. Kolejność w grupie ustalana jest wg zdobytych punktów i DSC. Pary pierwszej kolejki zostały rozlosowane, w drugiej spotkają się drużyny z miejsc 1-4, 2-3, 5-8 i 6-7 (w grupach sześciodrużynowych: 1-3, 2-4 i 5-6). W przypadku gdyby miało dojść do ponownego spotkania tych samych drużyn zostanie dokonana rozszada.

Po zakończeniu fazy grupowej tworzona jest wspólna tabela wg tych samych kryteriów, a zajmowana w niej pozycja decyduje o rozstawieniu drużyny w fazie pucharowej. Faza pucharowa rozgrywana jest systemem double knockout (wg opublikowanego osobno schematu-harmonogramu). Pierwsze 16 drużyn trafia do drabinki A, pozostałe do drabinki B. W przypadku gdyby w pierwszym meczu miało dojść do ponownego spotkania się tych samych drużyn zostanie dokonana rozszada z zachowaniem podziału na drabinki. W dalszych kolejkach może zdarzyć się powtórka meczu z fazy grupowej i wtedy nie dokonuje się rozszady.

Porażka w drabince A powoduje spadek do drabinki B. Przegrana w drabince B eliminuje z turnieju (za wyjątkiem drużyn 21-24, które grają jeden dodatkowy mecz). Drabinka A kończy się meczami o pierwsze i trzecie miejsce, ustala więc kolejność pierwszych czterech drużyn. Drabinka B ustala dalszą kolejność. Drużyny, które wygrały jej ostatnie mecze zajmują 5 i 6 miejsce.

W przypadku niepełnej liczby drużyn na starcie drabinki B, drużyna, która nie ma przeciwnika uzyskuje wolny los i awansuje do kolejnego meczu. W czasie wolnego losu może wykonać trening lub zagrać sparing z inną drużyną, która jest w tej samej sytuacji. W przypadku gdy liczba uczestników turnieju wynosi 22, o miejsce 21 rozgrywany jest pojedynczy mecz pomiędzy przegranymi meczów nr 18 i 19.

II – Początek spotkań

Przed grą nie są zaplanowane rozgrzewki. W pierwszym meczu przywilej ostatniego kamienia w pierwszym endzie ustalany jest w drodze losowania, którego zwycięzca wybiera kolor kamieni albo hammera. W drugim meczu przywilej ten przypada drużynie zajmującej wyższe miejsce, a w fazie pucharowej drużynie, która awansowała z wyższej pozycji.

Pozostały wybór przypada przeciwnikowi.

III - Długość spotkań

Mecze składają się z 8 partii oraz są ograniczone czasowo. Po 92 minutach gry nadawany jest sygnał informujący, że trwający end jest ostatnim. Na lodowisku zostanie zamontowany zegar, który będzie odmierzał czas spotkania. End uważa się za rozpoczęty, jeżeli wszystkie kamienie poprzedniego endu zatrzymały się lub opuściły pole gry.

IV - Sytuacje remisowe

Wszystkie mecze w turnieju muszą być rozstrzygnięte. Jeżeli po ostatnim endzie drużyny mają tyle samo zdobytych kamieni o zwycięstwie decyduje shoot-out. Drużyna, która wygrała ostatniego endu, zagrywa jako pierwsza. Jeżeli nie przyniesie on rozstrzygnięcia, procedura jest powtarzana aż do skutku.

Wyjątkiem jest mecz finałowy – w przypadku remisu rozgrywany jest pojedynczy extra-end i jeśli on nie przyniesie rozstrzygnięcia to wtedy decyduje shoot-out.



TORUŃ CURLING CUP

— 2022 —

V – DSC

Po pierwszych dwóch meczach w turnieju drużyny zagrywają po dwa LSD. Jako pierwsza gra drużyna, która wygrała mecz.

Każde LSD musi być zagrane przez innego zawodnika. Najgorsze z czterech zagrań zostanie odrzucone i średnia z pozostałych (DSC) będzie wykorzystywana do ustalenia miejsca w tabeli. W przypadku drużyn trzyosobowych żaden wypożyczony zawodnik nie może grać LSD. Za czwarte zagrание takiej drużynie wpisywane jest 199,6 cm.

Jeżeli drużyny grają shoot-out i zagrywa go zawodnik, który nie grał jeszcze LSD to wynik ten jest zapisywany jako jego LSD.

VI – Klasyfikacja końcowa

Zajęte miejsce wynika ze schematu fazy pucharowej.

Jeżeli miejsce określone jest jako zakres to szczegółową kolejność ustala się wg następujących kryteriów:

- dla miejsc 5-12:
 1. w przypadku gdy porównujemy tylko dwie drużyny - wygrana w bezpośrednim meczu, jeśli do takiego doszło,
 2. DSC
- dla miejsc 13-24:
 1. w przypadku gdy porównujemy tylko dwie drużyny - wygrana w bezpośrednim meczu, jeśli do takiego doszło,
 2. ilość zdobytych punktów,
 3. DSC

VII – Informacje ogólne

Dopuszczamy używanie dowolnych padów syntetycznych.

Dopuszczalne jest wypożyczenie jednego zawodnika na każdy mecz. Wymagamy, aby wypożyczony zawodnik grał na pozycji leada oraz nie pełnił funkcji skipa, bądź vice skipa. Można też rozpocząć turniej w składzie trzyosobowym.

W sprawach nieopisanych w regulaminie decydują zasady WCF Rules of Curling, a przede wszystkim pamiętajmy o Duchu Curlingu.

Wyniki na żywo są dostępne na: <https://softpeelr.com/pl/tournaments/1317> – zeskanuj kod QR aby przejść na stronę.

Ostateczna klasyfikacja po rundzie pucharowej może się różnić od tej generowanej przez softpeelr, gdyż nie uwzględnia on wszystkich opisanych w regulaminie kryteriów.

