

Regulamin Otwartych Mistrzostw Polski w Mólkky w Puszczykowie 24-25 sierpnia 2019 r.

1. Organizatorzy

- ❖ Stowarzyszenie Miłośników Gier Planszowych Kości

2. Partnerzy

- ❖ Wydawnictwo Tactic Polska
- ❖ Urząd Miasta i Gminy Puszczykowa
- ❖ Powiat Poznański

3. Patronat honorowy

- ❖ Burmistrz Miasta i Gminy Puszczykowa Pan Andrzej Balcerek
- ❖ Starosta Poznański Pan Jan Grabkowski
- ❖ Ambasador Finlandii Juha Ottman
- ❖ Towarzystwo Polska - Finlandia

4. Patronat medialny

- ❖ Echo Puszczykowa
- ❖ Nasza-okolica.pl
- ❖ Powiatowa 17

5. Uczestnicy

Turniej adresowany jest do wszystkich, bez względu na wiek.

Dzieci mogą brać udział w mistrzostwach po przekazaniu zgody rodziców/ opiekunów prawnych (wzór zgody stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu) lub pod opieką rodziców/ opiekunów prawnych.

6. Zgłoszenia i rejestracja

Zgłoszenie należy wysłać drogą elektroniczną poprzez stronę www.mpmolkkypuszczykowo2019.pl

- ❖ Ilość drużyn biorących udział w mistrzostwach: 120 - po przekroczeniu limitu, dalsza rejestracja będzie niemożliwa. Liczy się kolejność zgłoszeń. Lista drużyn przyjętych do mistrzostw zostanie ogłoszona na stronie www.mpmolkkypuszczykowo2019.pl/listadruzyn.
- ❖ Ilość osób zgłoszonych do rywalizacji indywidualnej w mistrzostwach: 80/60 osób. - po przekroczeniu limitu, dalsza rejestracja będzie niemożliwa. Liczy się kolejność zgłoszeń. Lista osób przyjętych do mistrzostw zostanie ogłoszona na stronie www.mpmolkkypuszczykowo2019.pl/listauczestnikow.

W ramach zapisów obowiązuje opłata startowa w wysokości 30 zł (do dnia 31 lipca 2019 r. – po tej dacie 40 zł) dla drużyn oraz 15 zł (do dnia 31 lipca 2019 r. – po tej dacie 25 zł). Informację na temat wpłaty ww. kwoty podane są w formularzu rejestracyjnym. Opłata startowa nie dotyczy drużyn, które zakwalifikowały się do MP Mólkky 2019 poprzez eliminacje (zwycięzcy eliminacji). Osoba/ drużyna zostaje wpisane na listę uczestników po wpłynięciu ww. kwoty na wskazane konto.

1. Uczestnicy wyrażają zgodę na podawanie do wiadomości publicznej imienia i nazwiska, nazwy zespołu Uczestnika/ Uczestników MP Mólkky 2019 w związku z udziałem w imprezie.

2. Uczestnicy wyrażają również zgodę na przetwarzanie przez organizatora, w zakresie mistrzostw danych osobowych Uczestnika umieszczonych w zgłoszeniu w zakresie prowadzenia i realizacji mistrzostw. Jednocześnie oświadczają, że są świadomi dobrowolności podania danych oraz, iż zostali poinformowani o prawie wglądu do podanych danych oraz możliwości ich poprawiania. Poprzez zgłoszenie Uczestnicy Wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez organizatora w celu przyszłych działań marketingowych w celu informowania o przyszłych imprezach zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 ze zm.) oraz na otrzymywanie ww. informacji, za pomocą środków komunikacji elektronicznej. Osoba uczestnicząca w mistrzostwach ma prawo do wycofania takiej zgody i może to zrobić w dniach funkcjonowania biura zawodów, wypełniając stosowne oświadczenie.

7. Terminy i miejsce rozgrywek

Zgłoszenia przyjmujemy od 1 kwietnia 2018 do 30 lipca 2019 r. lub wyczerpania miejsc. W przypadku wolnych miejsc po ww. terminie rejestracja będzie możliwa (najpóźniej do 20 sierpnia 2019 r.), ale organizator nie gwarantuje dostępności pakietów startowych. Zgłoszenia w dniu imprezy tylko w przypadku wolnych miejsc.

Mistrzostwa Polski odbędą się 24-25 sierpnia 2019 roku w Puszczykowie przy ulicy Podgórznej 21 na terenie stadionu lekkoatletycznego przy Hali sportowo-widowiskowej (teren Szkoły Podstawowej nr 1 w Puszczykowie). Start imprezy ok. godziny 11. Zawody odbędą bez względu na warunki pogodowe.

Biuro zawodów będzie czynne w dniach imprezy od godziny 9 do zakończenia rozgrywek.

Losowanie grup zostanie przeprowadzony przez organizatora w dniach 21-23 sierpnia 2019 r., a najpóźniej w dniu imprezy zostanie przedstawiony terminarz rozgrywek.

8. Przeprowadzanie eliminacji

- A. Eliminacje należy zgłosić poprzez formularz rejestracyjny dostępny na stronie www.mpmolkkypuszczykowo2019.pl
- B. Eliminacje przeprowadzane są wyłącznie dla zawodów drużynowych.
- C. W eliminacjach mogą startować drużyny 2-4 osobowe z zachowaniem punktu 9.A Przepisów rozgrywek (w przypadku nagłych przypadków np. choroba jednej osoby z drużyny, prosimy o kontakt mailowy smgpkosci@gmail.com)
- D. W eliminacjach może wziąć udział każdy (w tym dzieci) z zachowaniem punktu 9.A Przepisów rozgrywek.
- E. Eliminacje muszą zostać zgłoszone minimum z 2 tygodniowym wyprzedzeniem.
- F. Obowiązkiem organizatora eliminacji jest przeprowadzenie eliminacji, w których weźmie udział minimum 6 drużyn.
- G. Eliminacje rozgrywane są wg. ogólnych zasad Młłkky
- H. Organizator eliminacji zobowiązany jest do przesłania w ciągu 5 dni (od ich zakończenia) podsumowania eliminacji, wyników oraz umieszczenie relacji ze zdjęciami na profilu Facebook lub stronie www organizatora oraz przesłanie linka na adres mailowy smgpkosci@gmail.com.
- I. Organizator eliminacji w ww. podsumowaniu zobowiązany jest również o podanie danych zwycięskiej drużyny.

- J. Zwycięska drużyna zobowiązana jest do zgłoszenia swojego udziału w Otwartych Mistrzostwach Polski w Młkky za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie www.mpmolkkypuszczykowo2019.pl.

9. Przepisy rozgrywek

- A. Kapitan drużyny musi mieć ukończone 18 lat (odstąpienie od tej zasady w przypadku gdy drużyna będzie pod opieką osoby która ukończyła 18 lat). W trakcie gry nie wolno zmieniać składu drużyny. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy któryś z graczy odniesie kontuzję i główny sędzia turnieju udzieli zgody na jego zamianę,
- B. Pola rozgrywek są ponumerowane. Młkkaari zostają ustawione. Widzowie i inni członkowie drużyny nie mogą znajdować się w obszarze pola gry. Jedynymi osobami, które mogą się tam znaleźć są: gracz rzucający, osoba zapisująca wynik, osoba ustawiająca Młkky i sędzia. W przypadku rozbieżności co do wyników, do pola gry mogą wejść kapitanowie drużyn. Sędzia zapisuje wyniki każdej gry.
- C. Tylko kapitanowie drużyn mogą dyskutować z sędzią. Wejście kapitana na pole jest możliwe tylko za zgodą sędziego. Przed każdą grą kapitanowie są zobowiązani do podania, którzy gracze i w jakiej kolejności będą wykonywać rzuty w danej grze. Skład drużyny i kolejność graczy mogą zostać zmienione przed każdą grą. Nie wolno zmieniać graczy ani ich kolejności w trakcie gry z wyjątkiem przypadku, gdy któryś z graczy odniósł kontuzję, a sędzia wyraża zgodę na zmianę takiego gracza.
- D. Po każdym rzucie sędzia ogłasza, jaki wynik został wyrzucony i podaje nowy łączny wynik obu drużyn. Jeśli któryś z graczy zauważy błąd, kapitan drużyny może o tym poinformować sędziego, zanim zacznie się kolejka następnej drużyny. Jeśli błąd obliczeniowy nie zostaje zauważony i poprawiony przed następnym rzutem zespołu, ale zostanie zauważony później, taki błąd pozostaje i wynik zostaje uznany za tzw. błąd sędziego. Zaleca się, żeby drużyny same zapisywały wyniki i ostrożnie słuchały, co mówi sędzia. E. W trakcie zawodów gracze zawsze grają oficjalnymi zestawami Młkky od TACTIC. Na turnieju gracze rzucają zbijkami Młkky z za młkkaari, drewnianej linii o długości ok. 51,5 cm z przodu i 25 cm z boków. Boczne odcinki są ustawione pod kątem 45° względem części środkowych.

- Rzut musi zostać wykonany z za młkkaari. Obie stopy muszą stać na obszarze wyznaczonym przez młkkaari i nie mogą go dotykać.

Jeśli gracz porusza się na wózku inwalidzkim i następuje jego kolej, młkkaari zostaje wyprostowane. Gracz na wózku inwalidzkim może mieć pomocnika, który zaprowadzi gracza do strefy rzutu i zabierze go z niej po wykonaniu rzutu.

- Gracz opuszcza strefę rzutu, idąc do tyłu.
- Osoba rzucająca i zbijk nie mogą dotknąć młkkaari.

Jeśli nie spełniono przynajmniej jednego z wymienionych wymagań, rzut zostaje uznany za nieprawidłowy. Drużyna zdobywa 0 punktów. Jeśli któryś z kręgli się poruszył, jest ustawiany w nowym miejscu. Rzut jest podliczany w momencie, gdy zbijk i wszystkie kręgle są nieruchome i gracz opuścił w prawidłowy sposób strefę rzutu.

Jeśli drużyna trzy razy z rzędu wykona nieprawidłowy rzut, wygrywa drużyna przeciwna z wynikiem 50 punktów.

W strefie młłkkaari gracz ma około 40 sekund na wykonanie rzutu. Wcześniej przez 60 sek. może naradzać się ze swoją drużyną.

Dozwolone są wszystkie techniki rzutu.

Jeśli sędzia zauważy błąd gracza (popołniony świadomie lub nie), rzut zostaje uznany za nieprawidłowy i drużyna zdobywa 0 punktów.

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. Jeśli ten kręgiel pozostał na polu, zostaje ustawiony numerem w stronę linii wyznaczonej przez środkowe odcinki młłkkaari.

Jeśli kręgiel opuścił pole, zostaje na nim ponownie umieszczony przez sędziego w odległości od linii bocznej równej wysokości kręgla i w takiej samej odległości od linii wyznaczonej przez środkowe odcinki młłkkaari w jakiej się zatrzymał po rzucie

F. Alkohol i papierosy: Picie alkoholu i palenie wyrobów tytoniowych w trakcie gry są zabronione. Drużyna, która złamie zakaz, zostaje zdyskwalifikowana. Palenie wyrobów tytoniowych dozwolone wyłącznie w wyznaczonych miejscach.

G. Sędzia główny zawodów ma decydujące słowo w sporze.

10. Nagrody

Dla zwycięzców zawodów indywidualnych oraz drużynowych z miejsc od 1 do 3.

11. Ubezpieczenie

Ubezpieczenie NW uczestnicy wykupują we własnym zakresie. Podczas imprezy uczestnicy będą mieli zapewnienie medyczne (karetka z ratownikami).

12. Kontakt

Kontakt ze strony organizatora:

– email: smgpkosci@gmail.com,

– profil na Facebooku: [fb.me/smgpkosci](https://www.facebook.com/smgpkosci).