



REGULAMIN

Międzynarodowy Turniej w Kręgle Region IPA Nowy Targ

W dniu 26 listopada 2021r.
Przyjazd drużyn i rozpoczęcie: godz. 16⁰⁰
Oficjalne powitanie gości godz. 17⁰⁰

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Turnieju w kręgle jest Region IPA Nowy Targ.
2. Turniej odbywać się będzie w Karczmie ZADYMA w m. Szaflary ul. Zakopiańska 1E, 34 - 424 Szaflary.
3. Obsługę Turnieju realizuje Organizator (Przewodniczący oraz osoby przez niego wyznaczone).
4. Nagrodą jest Puchar Przewodniczącego Regionu IPA Nowy Targ.
5. Patronatami Turnieju są: Starosta Powiatu Nowy Targ oraz Burmistrz Miasta Nowy Targ.

§ 2

Cele Turnieju

1. Integracja Członków Międzynarodowego Stowarzyszenia Policji IPA.
2. Nawiązanie nowych znajomości i przyjaźni.
3. Popularyzacja gry w kręgle jako nowej formy wypoczynku i spędzania wolnego czasu.
4. Wprowadzenie imprezy do kalendarza imprez organizowanych przez IPA Region Nowy Targ.

§ 3

Uczestnicy

1. Uczestnictwo w Turnieju jest płatne i dobrowolne.
2. Turniej skierowany jest do zaproszonych osób - funkcjonariuszy, osób amatorsko grających w kręgle.
3. Aby wziąć udział w Turnieju należy dokonać zgłoszenia oraz uiścić opłatę w wysokości 120zł - 160 zł; za drużynę.
4. Drużyna składa się minimum z trzech osób, a maksymalnie z czterech osób.
5. Drużyna wybiera spośród swoich uczestników kapitana reprezentującego ją wobec Organizatora.
6. Zgłoszenia drużyn należy dokonać telefonicznie lub mailowo, najpóźniej do dnia **22. Listopada 2021r.** oraz dokonania wpłaty na konto Organizatora tj.:

**IPA Region Nowy Targ; ul. Konfederacji Tatrzańskiej 1A, 34-400 Nowy Targ;
nr. konta: 90 1090 1838 0000 0001 4393 8293 Bank Santander 1 Oddział Nowy Targ
tytuł przelewu : „Turniej w Kręgle, Drużyna (np. IPA Nowy Targ)”.**

Wpłaty można wyjątkowo dokonać bezpośrednio w dniu Turnieju po wcześniejszym uzgodnieniu.

7. Najpóźniej cztery dni przed Turniejem Regiony zobowiązują się przesłać zgłoszenie drużyny wraz z imiennym składem drużyny.
8. Organizator zastrzega sobie prawo zwiększenia lub zmniejszenia liczby Uczestników w przypadku zwiększonego zainteresowania lub niedostatecznej liczby Uczestników.

§ 4

Przebieg Turnieju

1. Organizator na czas poszczególnych etapów Turnieju powołuje Sędziego Turnieju, który czuwa nad prawidłowym przebiegiem. Wszelkie kwestie sporne między uczestnikami rozstrzyga sędzia oraz decyduje w sprawach wynikających z przestrzegania odpowiednich zasad gry w kręgle.
2. Zgłoszenia do turnieju przyjmuje **Lucjan Żółtek** telefonicznie **667 665 244** oraz e-mail: **bjorn_hwim@interia.pl**.
3. O zwycięstwie uczestnika oraz drużyn decyduje najwyższa liczba zdobytych punktów.
4. Przed rozpoczęciem każdego z etapów może mieć miejsce rozgrzewka trwająca od 10 minut do 15 minut.
5. Uczestnicy przez cały czas trwania turnieju mają prawo otrzymywać od organizatora na własną prośbę informację o wynikach innych uczestników.
6. Kolejność startujących zawodników i poszczególnych drużyn ustalona zostanie przez losowanie.
7. Jednocześnie może startować od dwunastu do szesnastu zawodników z czterech drużyn na czterech niezależnych torach.
8. Po I etapie następuje przerwa oraz podsumowanie i wyłonienie Finałowych drużyn.
9. Do Finału awansują tylko cztery drużyny, które uzyskały najwyższą liczbę punktów w I etapie.
10. Zwycięzcą Finału zostaje drużyna, która zdobyła najwyższą liczbę punktów w rundzie Finałowej.
11. W przypadku remisu, po rundzie Finałowej zostanie zasądzona dogrywka, w której Uczestnicy mają trzy rundy rzutów. Rzuty wykonywane będą przez jednego zawodnika wytypowanego z drużyny biorącej udział w Finale.
12. Trzy pierwsze drużyny Turnieju otrzymują pamiątkowy puchar, natomiast kolejne drużyny otrzymają pamiątkowy Dyplom „ZA UDZIAŁ”.
13. W Turnieju przewidziana jest nagroda specjalna dla „NAJLEPSZEGO ZAWODNIKA” Turnieju. Najlepszym zawodnikiem zostaje gracz, który uzyskał największą liczbę punktów w I etapie.
14. W przerwie przewidziany jest dla wszystkich Uczestników gorący posiłek.

§ 5

Zakazy i zasady korzystania z kręgielni

1. Wszystkich Uczestników obowiązuje specjalne obuwie sportowe (do wypożyczenia na miejscu) oraz luźny strój zapewniający swobodę ruchów.
2. Po każdej grze, będzie sporządzony protokół zawierający tabele wyników poszczególnych drużyn, oraz zawodników na podstawie, którego będą ustalane wyniki w poszczególnych grupach.
3. Wyniki Turnieju będą udostępnione do wglądu i umieszczone na stronie internetowej www.ipanowytarg.pl.
4. Nie wolno wykonywać rzutów w momencie ustawiania kręgli przez maszynę, przy automatycznie zablokowanym przez tzw. pług, torze.
5. W strefie rozbiegu (na torze) może jednorazowo przebywać tylko jeden gracz.
6. Na terenie obiektu oraz kręgielni zabrania się:
 - ✓ wchodzenia do miejsc przeznaczonych wyłącznie dla obsługi,
 - ✓ wchodzenia na elementy konstrukcyjne,
 - ✓ dotykania urządzeń elektrycznych,
 - ✓ wchodzenia na tory w miejscach nieprzystosowanych do tego,
 - ✓ spożywania napojów i posiłków w strefie rozbiegu i rzutu,
 - ✓ niszczenia urządzeń i wyposażenia.

§ 6 Postanowienia końcowe

1. Wszelkie opisy Turnieju wykorzystywane w materiałach reklamowych, informacyjnych oraz promocyjnych mają wyłącznie charakter ogólny i informacyjny. Moc wiążącą posiada jedynie niniejszy regulamin.
2. Uczestnik biorący udział w Turnieju, akceptuje wszelkie warunki niniejszego regulaminu oraz jednocześnie oświadcza, że spełnia wszelkie warunki uczestnictwa.
3. Wszelkie sprawy nie ujęte w niniejszym regulaminie są rozpatrywane odpowiednio:
 - ✓ przez Sędziego w zakresie rozgrywania Turnieju zgodnie z niniejszym regulaminem oraz zasadami gry w kręgle,
 - ✓ przez Organizatora w innym zakresie, a w szczególności organizacji Turnieju, zgłaszania drużyn, rejestracji drużyn oraz ich nazw, obecności uczestników i przyznawania nagród.
4. Decyzje podjęte przez Sędziego i Organizatora są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.
5. Tekst niniejszego regulaminu będzie dostępny do wglądu w czasie trwania Turnieju na stronie www.ipanowytarg.pl.
6. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania w każdej chwili zmian w niniejszym regulaminie.

Zasady gry w kręgle:

1. Gra składa się z 2 rund.
2. W każdej rundzie gracz ma do dyspozycji dwa rzuty kulą.
3. Jeżeli przy pierwszym rzucie każdej rundy gracz strąci wszystkie 10 kręgli, to jest to tzw. strike i drugiego rzutu nie wykonuje. Dwa strike za sobą to "double", a trzy to "triple".
4. Jeżeli po pierwszym rzucie gracz nie strącił wszystkich kręgli, następuje drugi rzut.
5. Po strąceniu wszystkich kręgli w drugim rzucie gracz uzyska tzw. "spare".
6. W wypadku, gdy po drugim rzucie pozostaną jeszcze nie strącone kręgle, wtedy wynik nazywa się "open frame" i gracz zdobywa tyle punktów ile strącił kręgli.
7. W dziesiątej rundzie gracz ma do dyspozycji trzy rzuty pod warunkiem, że w poprzednich dwóch rundach został mu zaliczony "strike", lub "spare". W innym przypadku trzeci rzut nie jest przyzwany.

