

PSGU - Wytyczne do rozgrywek o Mistrzostwo Polski w ultimate

wersja 2024.1

obowiązuje od 1 września 2024 roku

1. Zasady meczów na trawie
 - 1.1. Mecze są rozgrywane według zasad turniejowych WFDF.
 - 1.2. W razie ograniczeń organizacyjnych mogą być wprowadzone drobne zmiany.
 - 1.3. Pomiędzy początkami dwóch meczów rozgrywanymi przez ten sam zespół nie powinno być mniej niż 135 minut.
2. Zasady meczów na hali
 - 2.1. Mecz jest rozgrywany systemem continuous.
 - 2.2. Limit punktów to 25 punktów.
 - 2.3. Time cap jest po 30 minutach i wynosi +1.
 - 2.4. W meczu nie ma połowy.
 - 2.5. Każda drużyna ma jeden timeout na mecz, który trwa 60 sekund.
 - 2.6. Pomiędzy początkami dwóch meczów rozgrywanymi przez ten sam zespół nie powinno być mniej niż 60 minut.
 - 2.7. System continuous
 - 2.7.1. Mecz rozpoczyna się jednym pullem.
 - a. To tylko jeden pull na cały mecz. Dysk powinien być rzucony zgodnie z zasadami fair play.
 - b. Dysk musi być rzucony tak, żeby był łatwy do złapania.
 - c. Dysk nie może spadać pod kątem większym niż 45 stopni. To wyklucza blade'y, rollery, rzuty upside-down (hammer, scoobery) i wszystkie inne rzuty pod dużym kątem.
 - d. Dysk nie może wylecieć poza boisko przecinając linię końcową lub linię boczną w zonie przeciwnika na wysokości ponad dwóch (2) metrów. Wykluczone są celowe rzuty daleko poza zasięgiem zawodników drużyny atakującej.
 - e. Jeśli pull nie jest wykonany z powyższym opisem, drużyna atakująca może zgłosić "violation". Wtedy pull powinien zostać powtórzony. W przypadku dwukrotnego popełnienia wykroczenia przez drużynę broniącą, drużyna atakująca może ustanowić punkt obrotu na środku linii punktowej atakowanej strefy punktowej (tj. zony przeciwnika). Gra jest rozpoczynana checkiem.
 - f. "Upuszczony pull" nie jest stratą dysku, o ile nastąpiła próba złapania dysku. Jeżeli dysk zostanie dotknięty przez zawodnika

drużyny atakującej, ale nie zostanie złapany przed dotknięciem ziemi, ten zawodnik musi wprowadzić dysk do gry w miejscu dotknięcia dysku. Celowe zbitcie dysku cały czas jest traktowane jako strata dysku.

- 2.7.2. Po zdobyciu punktu nie ma zmian strony ani pulli a mecz toczy się bez przerwy. Drużyna będąca w ataku (ta, która straciła punkt) wznowia grę przez ustanowienie punktu obrotu na środku linii punktowej bronionej strefy punktowej. Nie jest wymagany check. Grę należy wznowić bez zbędnych opóźnień.
- 2.7.3. Jeśli dysk wyjdzie na aut przez dotknięcie jakiegokolwiek obiektu ponad polem gry, punkt obrotu należy ustanowić bezpośrednio pod tym punktem.
 - a. Jeśli ten punkt znajduje się wewnątrz strefy punktowej, punkt obrotu należy ustanowić w najbliższym miejscu na linii punktowej,
- 2.7.4. Stall count wynosi 8.
- 2.7.5. Tam gdzie przepisy WFDF mówią o wznowieniu liczenia od "liczę 8", oznacza to tutaj wznowienie od "liczę 6". Wznowienie od "maksymalnie 6" i od "maksymalnie 9" oznacza tutaj odpowiednio od "maksymalnie 5" i od "maksymalnie 7".
- 2.7.6. Strefa zmian dla jednego zespołu znajduje się przy linii bocznej po jednej stronie boiska (tej samej dla obu zespołów) zaczyna dwa (2) metry od środka linii bocznej i kończy sześć (6) metrów od środka linii bocznej w stronę bronionej strefy punktowej.
 - a. Zawodnik może wejść na boisko dopiero, gdy z zawodnikiem, którego zmienia, dotkną się dłońmi (przybiją sobie piątkę). Musi być czytelne, kto się z kim zmienia.
 - b. Nieprawidłowa zmiana zawodników jest przewinieniem. Nie jest jednak przewinieniem, gdy obaj zawodnicy są na boisku przez krótką chwilę podczas zmiany.
- 2.7.7. Timeout można wziąć tylko będąc w posiadaniu dysku między punktami, czyli przed wznowieniem gry ze środka bezpośrednio po straconym punkcie, w szczególności zanim rozpocznie się liczenie.
 - a. Timeout można zgłosić, zanim podejdzie się z dyskiem na środek linii punktowej. Gra i tak jest wznowiana ze środka linii punktowej.
 - b. W czasie timeoutu mogą zmienić się wszyscy zawodnicy. Łącznie z zawodnikiem, który zgłosił timeout.

3. Zasady meczów na plaży

- 3.1. Mecze są rozgrywane według zasad turniejowych BULA.
- 3.2. W razie ograniczeń organizacyjnych mogą być wprowadzone drobne zmiany.
- 3.3. Pomiedzy początkami dwóch meczów rozgrywanymi przez ten sam zespół nie powinno być mniej niż 120 minut.

4. Format turnieju

4.1. Format turnieju na 12 zespołów na 2 dni

4.1.1. Faza grupowa

- a. Wszystkie zespoły rywalizują w czterech trójzespołowych grupach, grając każdy z każdym po jednym meczu.
- b. Zespoły są przydzielane do początkowych grup według następującego schematu:
 - i. W I Lidze:
Grupa A: 1, 6, 11
Grupa B: 2, 5, 12
Grupa C: 3, 8, 9
Grupa D: 4, 7, 10
 - ii. W każdej niższej Lidze:
Grupa A: 1, 8, 9
Grupa B: 2, 7, 10
Grupa C: 3, 6, 11
Grupa D: 4, 5, 12
- c. Kolejność meczów w grupie jest następująca: 3-1, 1-2, 2-3
 - i. gdzie numery 1-3 oznaczają pozycje w grupie przypisane danemu zespołowi według rozstawienia.

4.1.2. Faza finałowa

- a. W I Lidze:
 - i. Zespoły, które zajmą miejsca 1-2 w grupie, awansują do ćwierćfinałów o miejsca 1-8.
 - ii. Pary ćwierćfinałowe będą następujące: 1A-2C, 1D-2B, 1C-2A, 1B-2D (w kolejności ustawienia w drabinie pucharowej)
 - iii. Zespoły, które skończą rywalizację grupową na miejscu 3., zagrają każdy z każdym o miejsca 9-12.
- b. W niższych Ligach:
 - i. Zespoły, które zajmą 1. miejsce w grupie, zagrają każdy z każdym o miejsca 1-4.
 - ii. Zespoły, które zajmą 2. miejsce w grupie, zagrają każdy z każdym o miejsca 5-8.
 - iii. Zespoły, które zajmą 3. miejsce w grupie, zagrają każdy z każdym o miejsca 9-12.

4.2. Format turnieju na 12 zespołów na 3 dni

4.2.1. Faza grupowa

- a. Wszystkie zespoły rywalizują w czterech trójzespołowych grupach, grając każdy z każdym po jednym meczu.
- b. Zespoły są przydzielane do początkowych grup według następującego schematu:
Grupa A: 1, 7, 12
Grupa B: 2, 8, 11

Grupa C: 3, 5, 10

Grupa D: 4, 6, 9

- c. Kolejność meczów w grupie jest następująca: 2-3, 1-2, 3-1
 - i. gdzie numery 1-3 oznaczają pozycje w grupie przypisane danemu zespołowi według rozstawienia.

4.2.2. Mecze barażowe

- a. Zespoły, które zajmą drugie i trzecie miejsca w grupach, grają mecze: 2A-3C, 2B-3D, 2C-3A, 2D-3B
- b. Zwycięzcy meczów barażowych awansują do ćwierćfinałów.
- c. Przegrani meczów barażowych przechodzą do grupy o miejsca 9-12.

4.2.3. Faza finałowa

- a. Zwycięzcy grup oraz zwycięzcy meczów barażowych grają o miejsca 1-8 w systemie pucharowym. Pary ćwierćfinałowe będą następujące: 1A ze zwycięzcą meczu barażowego 2B-3D, 1D ze zwycięzcą meczu barażowego 2C-3A, 1C ze zwycięzcą meczu barażowego 2D-3B, 1B ze zwycięzcą meczu barażowego 2A-3C (w kolejności ustawienia w drabinie pucharowej)
- b. Zespoły, które przegrają mecze barażowe, grają każdy z każdym o miejsca 9-12.

4.3. Format turnieju na 16 zespołów na 3 dni

4.3.1. Faza grupowa

- a. Wszystkie zespoły rywalizują w czterech czterozespołowych grupach, grając każdy z każdym po jednym meczu.
- b. Zespoły są przydzielane do początkowych grup według następującego schematu:
 - Grupa A: 1, 7, 10, 16
 - Grupa B: 2, 8, 9, 15
 - Grupa C: 3, 5, 12, 14
 - Grupa D: 4, 6, 11, 13
- c. Kolejność meczów w grupie jest następująca: 3-1 oraz 4-2, 3-4 oraz 1-2, 1-4 oraz 2-3
 - i. gdzie numery 1-4 oznaczają pozycje w grupie przypisane danemu zespołowi według rozstawienia.

4.3.2. Faza finałowa

- a. Zespoły, które zajmą miejsca 1-2 w grupie, awansują do ćwierćfinałów o miejsca 1-8.
- b. Pary ćwierćfinałowe o miejsca 1-8 będą następujące: 1A-2B, 1D-2C, 1C-2D, 1B-2A (w kolejności ustawienia w drabinie pucharowej).
- c. Zespoły, które zajmą miejsca 3-4 w grupie, awansują do ćwierćfinałów o miejsca 9-16.
- d. Pary ćwierćfinałowe o miejsca 9-16 będą następujące: 3B-4A, 3C-4D, 3D-4C, 3A-4B (w kolejności ustawienia w drabinie pucharowej).

- 4.4. Format turnieju na 6 zespołów na 2 dni
 - 4.4.1. Faza grupowa
 - a. Wszystkie zespoły rywalizują w dwóch trójzespołowych grupach, grając każdy z każdym po jednym meczu.
 - b. Zespoły są przydzielane do początkowych grup według następującego schematu:
Grupa A: 1, 3, 6
Grupa B: 2, 4, 5
 - c. Kolejność meczów w grupie jest następująca: 3-1, 1-2, 2-3
 - i. gdzie numery 1-3 oznaczają pozycje w grupie przypisane danemu zespołowi według rozstawienia.
 - 4.4.2. Faza finałowa
 - a. Zespoły, które zajmą miejsca 1-2 w grupie, awansują do półfinałów.
 - b. Pary półfinałowe będą następujące 1A-2B, 1B-2A.
 - c. Zespoły, które zajmą miejsce 3. w grupie, grają mecz 3A-3B o piąte miejsce.
 - 4.5. W przypadku, gdy liczba zespołów lub długość turnieju nie odpowiada jednemu z podanych formatów, format rozgrywek oraz początkowy przydział do grup zostaną przygotowane przez PSGU.
- 5. Rozgrywki Mistrzostw Polski Mixed (outdoor)
 - 5.1. Mistrzostwa Polski są rozgrywane w formie rundy wiosennej oraz rundy finałowej.
 - 5.1.1. Runda wiosenna jest rozgrywana w formie turniejów.
 - a. W przypadku, gdy zgłoszonych jest od 16 do 23 zespołów:
 - i. Turnieju dla zespołów rozstawionych na miejscach 1-6.
 - ii. Dwóch turniejów kwalifikacyjnych dla zespołów rozstawionych na miejscach 7-16.
 - 1. W pierwszym turnieju wezmą udział zespoły rozstawione na miejscach 7, 9, 10, 15, 16.
 - 2. W drugim turnieju wezmą udział zespoły rozstawione na miejscach 8, 11, 12, 13, 14.
 - b. W przypadku, gdy zgłoszonych jest od 24 do 28 zespołów:
 - i. Turnieju dla zespołów rozstawionych na miejscach 1-6.
 - ii. Turnieju dla zespołów rozstawionych na miejscach 7-12.
 - iii. Dwóch turniejów kwalifikacyjnych dla zespołów rozstawionych na miejscach 13-20.
 - 1. W pierwszym turnieju wezmą udział zespoły rozstawione na miejscach 13, 14, 19, 20.
 - 2. W drugim turnieju wezmą udział zespoły rozstawione na miejscach 15, 16, 17, 18.
 - c. W przypadku innej liczby zespołów, format rozgrywek zostanie odpowiednio dostosowany. W wyjątkowych sytuacjach PSGU może

- zadecydować o innym formacie.
- d. Oba turnieje kwalifikacyjne są rozgrywane systemem każdy z każdym.
- e. Możliwe jest rozegranie kolejnych turniejów dla pozostałych zespołów, jak również turniejów barażowych pomiędzy ewentualnymi kolejnymi Ligami.
- 5.1.2. Wyniki rundy wiosennej decydują o rozstawieniu na rundę finałową.
 - a. Możliwe jest zgłoszenie zespołu do najniższej Ligi na rundę finałową, nawet jeśli zespół nie wziął udziału w rundzie wiosennej. Takie zespoły są rozstawiane przez PSGU po wszystkich zespołach, które zagrały w rundzie wiosennej.
- 5.1.3. Runda finałowa jest rozgrywana w formie Lig.
 - a. W przypadku zgłoszenia się (w pierwszym terminie) maksymalnie 24 zespołów:
 - i. I Liga jest rozgrywana w formie turnieju dla dwunastu (12) zespołów przez trzy dni.
 - ii. II Liga jest rozgrywana w formie turnieju dla pozostałych zespołów przez dwa dni.
 - b. W przypadku zgłoszenia się (w pierwszym terminie) co najmniej 25 zespołów:
 - i. I Liga jest rozgrywana w formie turnieju dla szesnastu (16) zespołów przez trzy dni.
 - ii. Kolejne Ligi są rozgrywane w formie turniejów domyślnie dla dwunastu (12) zespołów, ale zostanie to dostosowane do liczby zgłoszonych zespołów.
- 5.2. Nie ma bezpośrednich spadków i awansów pomiędzy Ligami.
- 5.3. Gender pulling
 - 5.3.1. Pull (wyrzut) musi zostać wykonany przez przedstawiciela płci, której więcej zawodników bierze udział w danym punkcie. W szczególności
 - a. gdy punkt jest grany czterema kobietami i trzema mężczyznami, pull musi zostać wykonany przez kobietę,
 - b. gdy punkt jest grany czterema mężczyznami i trzema kobietami, pull musi zostać wykonany przez mężczyznę.
 - 5.3.2. Jeśli pull zostanie wykonany niezgodnie z punktem 5.3.1, drużyna przeciwna może albo kontynuować grę, albo zgłosić „violation” przed dotknięciem dysku.
 - a. W przypadku zgłoszenia „violation” pull jest powtarzany.
 - b. Jeśli zgłoszenie „violation” nie zostało dokonane przed dotknięciem dysku przez drużynę atakującą, gra musi być kontynuowana tak, jakby pull został wykonany zgodnie z punktem 5.3.1.

6. Rozgrywki Mistrzostw Polski w pozostałych kategoriach

- 6.1. Mistrzostwa Polski są rozgrywane w formie jednorazowego turnieju w formie Lig liczących po dwanaście (12) zespołów.
 - 6.1.1. Najniższa Liga może w razie potrzeby liczyć od pięciu (5) do szesnastu (16) zespołów. Kolejna, najniższa Liga zostanie rozegrana, gdy zgłosi się do niej co najmniej pięć (5) zespołów. W przeciwnym razie zespoły są włączane do wyższej Ligi.
 - 6.2. Do niższej Ligi spadają dwa najniżej sklasyfikowane zespoły z Lig oprócz najniższej.
 - 6.3. Do wyższej Ligi uzyskują awans dwa najwyżej sklasyfikowane zespoły z Lig oprócz I Ligi.
7. Zasady ustalania kolejności zespołów w grupie
 - 7.1. O kolejności w grupie decyduje większa liczba zwycięstw.
 - 7.2. Jeżeli kilka zespołów będzie miało taką samą liczbę zwycięstw, stosowane są kryteria rankingowe.
 - 7.3. Kryteria rankingowe są stosowane do ustalenia kolejności wszystkich zespołów o takiej samej liczbie zwycięstw, nie do ustalenia tylko najwyżej sklasyfikowanego zespołu.
 - 7.3.1. Jeżeli po zastosowaniu jednego kryterium rankingowego sytuacja w tabeli nie została wyjaśniona, należy przejść do następnego kryterium.
 - 7.3.2. Jeżeli po zastosowaniu któregośkolwiek kryterium wytworzyła się jedna lub więcej podgrup zespołów, należy wyłączyć te podgrupy i dla każdej osobno ustalić kolejność poprzez zastosowanie kryteriów rankingowych rozpoczynając ponownie od pierwszego.
 - 7.4. Kryteria rankingowe w kolejności:
 - 7.4.1. Większa liczba zwycięstw w meczach bezpośrednich pomiędzy zespołami, które zajmują tę samą pozycję w tabeli.
 - 7.4.2. Mniejsza liczba meczów przegranych walkowerem.
 - 7.4.3. Większa różnica zdobytych i straconych punktów w meczach bezpośrednich pomiędzy zespołami, które zajmują tę samą pozycję w tabeli.
 - 7.4.4. Większa różnica zdobytych i straconych punktów w meczach ze wszystkimi wspólnymi przeciwnikami w grupie.
 - 7.4.5. Wyższa średnia zdobytych punktów na mecz w meczach bezpośrednich pomiędzy zespołami, które zajmują tę samą pozycję w tabeli.
 - 7.4.6. Wyższa średnia zdobytych punktów na mecz w meczach ze wszystkimi wspólnymi przeciwnikami w grupie.
 - 7.4.7. Każdy z zespołów wybiera zawodnika, który rzuca dysk zza linii punktowej w kierunku dalszego punktu brick. Kolejność rzutów jest ustalana losowo, przez "flip" lub inaczej. Zespoły są klasyfikowane w kolejności odległości miejsca zatrzymania się dysku do punktu brick, od najkrótszych do najdłuższych.