

## **PSGU - Wytyczne do rozgrywek o Mistrzostwo Polski w ultimate**

wersja 2018

obowiązuje od 1 listopada 2018 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. Przerwa pomiędzy kolejnymi meczami powinna wynosić 15 minut (minimum 10 minut).  
Pomiędzy początkami dwóch meczów rozgrywanymi przez ten sam zespół nie powinno być mniej niż 120 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. Przerwa pomiędzy kolejnymi meczami powinna wynosić 10 minut (minimum 5 minut).
  - 2.7. Pomiędzy początkami dwóch meczów rozgrywanymi przez ten sam zespół nie powinno być mniej niż 60 minut.
  
- 2.8. System continuous
  - 2.8.1. Mecz rozpoczyna się jednym pullem.
    - a. To tylko jeden pull na cały mecz. Dysk powinien być rzucony zgodnie z zasadami fair play tak, żeby był łatwy do złapania. To wyklucza blade'y, rollery, rzuty upside-down (hammer, scoober) i wszystkie inne rzuty pod dużym kątem oraz celowe rzuty daleko poza zasięgiem zawodników drużyny atakującej.
    - b. "Upuszczony pull" nie jest stratą dysku. Jeżeli dysk zostanie dotknięty przez zawodnika drużyny atakującej, ale nie zostanie złapany przed dotknięciem ziemi, ten zawodnik musi wprowadzić dysk do gry. Jeśli dysk zostanie znacząco przesunięty tak, że będzie miało to korzyść dla drużyny atakującej, drużyna broniąca może zgłosić "violation". Wtedy gra wznawiana jest checkiem w miejscu dotknięcia dysku.
  - 2.8.2. Po zdobyciu punktu nie ma zmian strony ani pulli a mecz toczy się bez przerwy. Drużyna będąca w ataku (ta, która straciła punkt) wznawia grę przez ustanowienie punktu obrotu na środku linii punktowej przy bronionej strefie punktowej. Nie jest wymagany check. Grę należy wznović bez zbędnych opóźnień.
  - 2.8.3. Jeśli dysk wyjdzie na aut przez dotknięcie jakiegokolwiek obiektu ponad polem gry,

punkt obrotu należy ustanowić bezpośrednio pod tym punktem.

2.8.4. Stall count wynosi 8.

2.8.5. 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".

### 3. Format turnieju

#### 3.1. Faza grupowa

3.1.1. Wszystkie zespoły rywalizują w czterech trzyzespołowych grupach, grając każdy z każdym po jednym meczu.

3.1.2. Zespoły rozstawione są według wyników z poprzedniego roku.

3.1.3. Zespoły są przydzielane do początkowych grup według następującego schematu:

a. W I Lidze:

Grupa A: 1, 6, 11

Grupa B: 2, 5, 12

Grupa C: 3, 8, 9

Grupa D: 4, 7, 10

b. W każdej niższej Lidze:

Grupa A: 1, 8, 9

Grupa B: 2, 7, 10

Grupa C: 3, 6, 11

Grupa D: 4, 5, 12

3.1.4. Kolejność meczów w grupie jest następująca: 3-1, 1-2, 2-3

a. gdzie numery 1-3 oznaczają pozycje w grupie przypisane danemu zespołowi według rozstawienia.

#### 3.2. W I Lidze:

3.2.1. Zespoły, które zajmą miejsca 1-2 w grupie, awansują do ćwierćfinałów o miejsca 1-8.

a. W ćwierćfinałach zagrają następujące pary: 1A-2C, 1D-2B, 1C-2A, 1B-2D.

b. W półfinałach zagrają ze sobą odpowiednio zwycięzcy pierwszej i drugiej oraz trzeciej i czwartej pary z ćwierćfinałów.

3.2.2. Zespoły, które skończą rywalizację grupową na miejscu 3., zagrają każdy z każdym o miejsca 9-12.

#### 3.3. W niższych Ligach:

3.3.1. Zespoły, które zajmą 1. miejsce w grupie, zagrają każdy z każdym o miejsca 1-4.

3.3.2. Zespoły, które zajmą 2. miejsce w grupie, zagrają każdy z każdym o miejsca 5-8.

3.3.3. Zespoły, które zajmą 3. miejsce w grupie, zagrają każdy z każdym o miejsca 9-12.

3.4. W przypadku, gdy w danej lidze będzie grała inna liczba zespołów niż 12, format rozgrywek oraz początkowy przydział do grup zostaną przygotowane przez PSGU.