

System rozgrywek Polskiej Ligi Quidditcha

Sezon

Sezon PLQ pokrywa się z rokiem kalendarzowym, czyli zaczyna się w styczniu, a kończy w grudniu. Jednocześnie sezon IQA pokrywa się z rokiem akademickim, czyli rozpoczyna się w październiku. W związku z tym istnieje swego rodzaju dualizm sezonowy.

Spotkania Ligowe

W sezonie będziemy mieli 3 Spotkania Ligowe. Pierwsze spotkanie w sezonie PLQ, a środkowe spotkanie w sezonie IQA, odbywać się będzie w okolicach marca oraz będzie decydować o tytule Mistrza Polski na dany rok. Drugie spotkanie przypada na okres przed rozpoczęciem nowego roku akademickiego. Trzecie spotkanie, kończące sezon PLQ, odbędzie się w okolicach grudnia. Na podstawie rankingu po tych trzech spotkaniach, ustalone będą drużyny jadące na European Quidditch Cup.

Spotkania będą miały formę round robin (każdy z każdym) i będą trwały jeden lub dwa dni w zależności od liczby dostępnych boisk.

Zasady

Gramy zgodnie z Rulebookiem IQA 2016-2018 z uwzględnieniem poniższych zmian:

1. Górny limit czasu gry to 45 minut. Po 40 minutach timekeeper daje informację do HR, który powiadamia o tym drużyny. Jeśli do 45 minuty gry znicz nie zostanie złapany to wynik w grze kafłowej decyduje o zwycięstwie lub przejściu do drugiego (!) overtime.
2. Maksymalna liczba osób w składzie drużyny o tej samej płci wynosi 14 (tak jak w sezonie 16/17). Jednocześnie na meczach organizowanych przez IQA, limit ten wynosi 13.

Skład Drużyny

Na dwa tygodnie przed Spotkaniem Ligowym wszystkie drużyny muszą przesłać do PLQ (mailem) listę graczy (maksymalnie 21), którzy będą mogli wziąć udział w Spotkaniu. PLQ może poprosić wcześniej o listy graczy, w celach uproszczenia organizacji spotkania. Drużyny mogą zmieniać swój roster w trakcie sezonu.

Ranking

Drużyna na pierwszym miejscu w rankingu pod koniec sezonu wygrywa ligę. Ranking wraz ze statystykami wszystkich meczy zostanie udostępniony (np. przez stronę internetową) i będzie na bieżąco aktualizowany, tak aby przedstawiał obecny stan. Pozycja w rankingu będzie określona na podstawie liczby wygranych meczy, a w przypadku dwóch drużyn posiadających tę samą liczbę wygranych meczy, uwzględnione zostaną inne dane, zgodnie z kolejnością opisaną w akapicie Tiebreakers.

Wymogi sędziów

Podczas Spotkań Ligowych sędziować będą nasi polscy sędziowie. Każdy sędzia będzie musiał posiadać odpowiednie kwalifikacje. Dopuszczamy certyfikacje IRDP oraz sędziów certyfikowanych przez PLQ.

Każda drużyna musi zapewnić {1HR oraz 1AR oraz 1SR} albo {3AR} albo {2AR oraz 1SR} żeby móc brać udział w Spotkaniu Ligowym. W szczególnych sytuacjach drużyny mogą ubiegać się o zmniejszenie wymaganej liczby sędziów.

Tiebreakers

Czasem się zdarza, że dwie drużyny wygrały tyle samo meczy. Żeby jasno określić zwycięzcę turnieju patrzymy kolejno na decydujące wyniki.

1. Liczba wygranych meczy
2. Head to Head - czyli jeśli drużyny A i B mają tyle samo wygranych oraz drużyna A wygrała więcej razy z drużyną B, niż drużyna B wygrała z drużyną A, to drużyna A jest wyżej w rankingu
3. Różnica zdobytych punktów (PD) w trakcie turnieju, gdzie maksymalne PD zdobyte w jednym meczu wynosi 120
4. Liczba złapanych zniczy
5. Liczba Czerwonych Kartek
6. Liczba Żółtych Kartek
7. Liczba Niebieskich Kartek
8. Dogrywka

Oficjalne mecze

Drużyny mogą rozgrywać między sobą oficjalne mecze, które będą zaliczane do rankingu, poza Spotkaniem Ligowym. Oficjalne mecze mogą być rozgrywane tylko i wyłącznie w celu nadrobienia nieobecności drużyny podczas Spotkania Ligowego (np.

ze względu na to że taka drużyna dopiero co się utworzyła). Żeby taki mecz był oficjalny musi zostać zgłoszony do PLQ dwa tygodnie wcześniej, a do 48h przed planowanym rozpoczęciem meczu muszą zostać przesłane oficjalne rostersy (listy zawodników mogących brać udział w meczu). Podczas takiego meczu musi być obecny członek zarządu PLQ, aby poświadczyć jego prawidłowe przeprowadzenie.

Oficjalne mecze za ostatnie Spotkanie Ligowe można rozgrywać tylko do daty tydzień przed następnym Spotkaniem Ligowym. Mecze nie rozegrane do następnego Spotkania Ligowego traktuje się jako *Poddanie się* w stosunku do drużyny obecnej podczas Spotkania Ligowego. Oznacza to, że nieobecność podczas dwóch Spotkań Ligowych skutkuje poddaniem wszystkich meczy z pierwszego Spotkania i możliwością rozegrania meczy z drugiego Spotkania, przed trzecim Spotkaniem.

Jeśli dojdziemy do wniosku, że nieobecność podczas Spotkania Ligowego była zamierzona, aby rozbić rozgrywki na dłuższy okres czasu, to może zostać podjęta decyzja o niedopuszczeniu do nadrabiania tej nieobecności.

Dodatkowe reguły postępowania

Transfery

IQA zabrania transferów międzydrużynowych przed zagranicznymi turniejami, aby nie było sytuacji, gdzie tworzona jest super drużyna przed wyjazdem na turniej, mimo że nie w takim składzie wygrano lokalne rozgrywki. Ze względu na nasz dualizm sezonowy, dopuszczamy dowolne transfery między ostatnim spotkaniem, a pierwszym spotkaniem w kolejnym sezonie. Jednocześnie osoby, które w ostatnim sezonie grały w innej drużynie nie mogą pojechać z nową drużyną na EQC. W przypadku transferów wakacyjnych, takie przypadki będą rozpatrywane indywidualnie, mając na celu wyeliminowanie sytuacji gdzie osoba przenosi się, aby stworzyć super drużynę na zagraniczny turniej.

Fair play

W przypadku złamania reguły fair play podczas meczu, ten mecz może zostać unieważniony przez PLQ. Oznacza to konieczność powtórzenia meczu zgodnie z regułą fair play.

- **Ustawki:** Niezgodne z tą regułą jest ustawianie wyniku meczy, w co wliczamy celowe przegranie. Wliczamy w to również sytuację gdzie o poddaniu się w trakcie meczu zdecydowano przed jego rozpoczęciem.
- **Obstawianie:** Niezgodne z tą regułą jest obstawianie meczy, w których bierze się udział jako gracz, coach lub sędzia.
- **Łapówki:** Niezgodne z tą regułą jest przyjmowanie dóbr materialnych lub usług, za które w zamian dojdzie do ustawki wyniku lub celowego kontuzjowania innego gracza.
- **Kwalifikacja:** Niezgodne z tą regułą jest wystawienie na boisko gracza, który nie jest na liście zawodników drużyny na to spotkanie.
- **Oszustwo:** Niezgodne z tą regułą jest celowe oszukiwanie o istotnym wpływie na mecz. W przypadku wykrycia oszustwa mogą zostać podjęte dodatkowe kroki np. zawieszenie oszukującego gracza podczas kolejnego spotkania lub do końca sezonu.

Zawieszenie

- Otrzymanie “czystej” czerwonej kartki lub otrzymanie drugiej czerwonej kartki skutkuje zawieszeniem gracza na kolejny mecz tego spotkania.
- Otrzymanie czerwonej kartki po uprzednim zawieszeniu na mecz skutkuje zawieszeniem gracza do końca spotkania.
- Groźenie, wyklinanie, próba wszczęcia bójk i inne niedopuszczalne zachowania skutkują wyproszeniem gracza z terenu spotkania oraz mogą skutkować zawieszeniem gracza z brania udziału w rozgrywkach PLQ do końca sezonu, o czym decyzję podejmie zarząd PLQ po uprzednim rozeznaniu sytuacji.

Spożywanie alkoholu i nielegalnych substancji odurzających

Zawodnicy oraz sędziowie, którzy biorą czynny udział w spotkaniu (t.j. nie są tam tylko jako widzowie) mają zakaz spożywania alkoholu na terenie spotkania. Złamanie tej zasady skutkuje zawieszeniem do końca spotkania. Widzowie mogą spożywać alkohol pod warunkiem, że nie zabraniają tego przepisy i regulaminy dotyczące terenu spotkania. Widzowie pod wpływem alkoholu, którzy będą przeszkadzać w rozgrywkach zostaną wyproszeni z terenu spotkania. Wszelkie osoby znajdujące się pod wpływem nielegalnych substancji odurzających będą wyproszone z terenu spotkania, co w przypadku graczy implikuje również zawieszenie do końca spotkania.



Poddanie się

W wypadku gdy drużyna się poddaje to przegrywa mecz. Zwycięska drużyna otrzymuje za ten mecz 150 PD (120 QPD + złapanie znicza).

W przypadku gdy dwie drużyny się poddadzą, to nie ma remisu, tylko obie drużyny przegrywają. Obie drużyny przegrywają mając -150 PD, a w systemie drabinkowym w walce o N-te miejsce obie zajmują niższe miejsce.



POLSKA
LIGA
QUIDDITCHA