

Grupa A przedpołudniowa

AWF	Altimejt Warsaw Frisbears (Warszawa)
RJP	RJP Squad (Warszawa)
ZO	Zdobywcy Oskarów (Łódź)
CF	Cool Flights (Gdańsk)
SOL	Spirit on Lemon (Sosnowiec)
Rasz	Rasz (Warszawa)

Grupa B popołudniowa

GMF	Grandmaster Flash (Warszawa)
FG	Furious Goats (Poznań)
AD	Astro Disco (Bydgoszcz)
UP	Uwaga Pies (Poznań)
9H	Nine Hills (Chełmno)
krakUF	krakUF (Kraków)

Może dziwić takie rozmieszczenie drużyn w grupach, ale rozstawienie drużyn na podstawie klasyfikacji Pucharu wielu uznałoby za dość niesprawiedliwe (wyobraźcie sobie grupy: GMF, AWF, AD, CF, FG i SOL oraz RJP, UP, ZO, 9H, Rasz i krakUF), więc rozstawiliśmy zespoły na podstawie wyników dwóch ostatnich turniejów halowych, dodając odrobinę zdrowego rozsądku. Kolejność w grupach uwzględnia dodatkowo prośby drużyn. Mamy nadzieję, że sprawi to, że turniej będzie ciekawszy.

Grupa A jest grupą przedpołudniową. Grupa B jest grupą popołudniową. Taki format może być nowy dla większości z drużyn. Jest jednak dość popularny za naszą południową granicą. Ma sprawić, że turniej będzie intensywny. Na kolejne mecze nie będzie trzeba czekać trzech czy czterech godzin. Poza tym już pierwszy mecz ma znaczenie. Tylko dwie najlepsze drużyny z każdej grupy awansują do niedzielnych półfinałów.

Wolne pół dnia (oczywiście oprócz oglądania meczów drugiej grupy) można spędzić na przykład na basenie lub na lodowisku, które znajdują się tuż obok hali, w której gramy. Za obie te atrakcje trzeba jednak osobno zapłacić.

Cennik można znaleźć na stronie: <http://www.icsir.pl/strona.php?29565>

Lodowisko może być nieczynne, jeżeli będzie za ciepło, ale ICSiR przewiduje, że już w piątek zostanie uruchomione.

Zasady:

* Gramy zgodnie z zasadami opisanymi w *Regulaminie Pucharu Polski* (wyciąg poniżej):

4.1.2. Turniej zostanie rozegrany systemem „**continuous**”.

- a. Po każdym zdobytym punkcie nie ma ani zmiany stron, ani wyrzutu. Zawodnik, który zdobył punkt powinien **unieść dysk ponad głowę**, żeby zasygnalizować zdobycie punktu i następnie **odłożyć dysk** w miejscu, w którym był jego ostatni kontakt z polem gry.
- b. Zespół, który stracił punkt, rozpoczyna grę **natychmiast poprzez dotknięcie dyskiem ziemi** na środku linii punktowej przy bronionej strefie punktowej.

4.1.3. Po upływie czasu gry,

- a. gdy mecz jest rozgrywany w grupie i możliwy jest remis, obowiązuje zasada **trzech podań**.
- b. gdy mecz jest rozgrywany na etapie, w którym musi zostać wyłoniony zwycięzca meczu

b.1. gdy w momencie końca czasu wynik jest *różny od remisu*, obowiązuje zasada **trzech podań**.

b.1.1. Gdy po którymkolwiek z tych trzech podaniach wynik będzie *remisowy*, należy rozegrać **jeszcze jeden punkt**.

b.2. gdy w momencie końca czasu będzie *remis*, do wyniku należy **dodać dwa (2) punkty** i w ten sposób określić liczbę punktów, do której będzie grany mecz.

4.1.4. Zespoły mają prawo w każdym meczu do wzięcia **jednego (1) czasu na żądanie** (time-out), trwającego **trzydzieści (30) sekund**, podczas którego czas gry jest **zatrzymywany**.

4.1.5. Mecze są rozgrywane przez zespoły pięcioosobowe.

a. W każdej chwili w obu zespołach musi przebywać na boisku co najmniej **jedna (1) kobieta**.

b. W każdej chwili zespół może dokonać dowolną ilość zmian.

b.1. Zmianę zawodników można dokonać tylko i wyłącznie w **wyznaczonej strefie zmian**, która jest usytuowana na środku przy jednej linii bocznej boiska, ma sześć metrów szerokości i jest oznaczona na obu końcach przez dwie linie prostopadłe do linii bocznej.

b.2. Zawodnik wchodzący na boisko może dotknąć pola gry, **dopiero gdy zawodnik opuszczający boisko dotknie pola autowego w strefie zmian**.

b.3. Zawodnik wchodzący na boisko musi przed wejściem na pole gry **dotknąć zawodnika opuszczającego boisko** (np. przez „przybicie piątki”).

4.1.7. Wylczenie rzucającego (stall out) następuje po **ośmiu (8) sekundach**.

czyli:

* w sobotę gramy po 20 minut, na koniec czasu są "trzy podania".

* w niedzielę gramy po 25 minut, na koniec czasu, jeżeli nie ma remisu, są "trzy podania"; jeżeli jest remis, gramy do wyniku plus dwa.

* mecze rozpoczynają się możliwie punktualnie, niezależnie od tego, czy drużyny są gotowe do gry (jednak najwcześniej minutę po zakończeniu poprzedniego meczu).

* jeżeli drużyna przeciwna dokona nieprawidłowej zmiany (w tym będzie grała w sześć osób) i drużyna przeciwna osiągnęła w ten sposób znaczną przewagę (np. przejęła dysk, zdobyła punkt), drużyna poszkodowana ma prawo domagać się powtórzenia akcji. Należy dojść do porozumienia, gdzie znajdował się dysk w momencie nieprawidłowej zmiany. Czas gry nie jest cofany, nie jest przyznawany dodatkowy punkt ani nie ma ewentualnej straty dysku.

Gramy zgodnie z zasadami **Spirit of the Game**, więc miejmy szacunek dla przeciwnika i pilnujmy prawidłowych zmian.

Sobota

Grupa A

08:00 - 08:20	SOL	:	ZO
08:23 - 08:43	Rasz	:	RJP
08:46 - 09:06	CF	:	AWF
09:09 - 09:29	ZO	:	Rasz
09:32 - 09:52	AWF	:	SOL
09:55 - 10:15	RJP	:	CF
10:18 - 10:38	Rasz	:	AWF
10:41 - 11:01	ZO	:	RJP
11:04 - 11:24	CF	:	SOL
11:27 - 11:47	AWF	:	RJP
11:50 - 12:10	SOL	:	Rasz
12:13 - 12:33	ZO	:	CF
12:36 - 12:56	RJP	:	SOL
12:59 - 13:19	AWF	:	ZO
13:22 - 13:42	CF	:	Rasz

Grupa B

13:45 - 14:05	9H	:	AD
14:08 - 14:28	krakUF	:	FG
14:31 - 14:51	UP	:	GMF
14:54 - 15:14	AD	:	krakUF
15:17 - 15:37	GMF	:	9H
15:40 - 16:00	FG	:	UP
16:03 - 16:23	krakUF	:	GMF
16:26 - 16:46	AD	:	FG
16:49 - 17:09	UP	:	9H
17:12 - 17:32	GMF	:	FG
17:35 - 17:55	9H	:	krakUF
17:58 - 18:18	AD	:	UP
18:21 - 18:41	FG	:	9H
18:44 - 19:04	GMF	:	AD
19:07 - 19:27	UP	:	krakUF

Niedziela

Półfinały

09:00 - 09:25	6A	:	5B
09:30 - 09:55	5A	:	6B
10:00 - 10:25	4A	:	3B
10:30 - 10:55	3A	:	4B
11:00 - 11:25	2A	:	1B
11:30 - 11:55	1A	:	2B

Finały

12:00 - 12:25	o11	:	
12:30 - 12:55	o9	:	
13:00 - 13:25	o7	:	
13:30 - 13:55	o5	:	
14:00 - 14:25	o3	:	
14:30 - 14:55	finał	:	

ok. 15:00 Zakończenie turnieju