



REGULAMIN

Drużynowych Mistrzostw Polski



1. WSTĘP

1. Pierwszą i najważniejszą imprezą PZBS, przeprowadzaną corocznie od początku istnienia Związku są Drużynowe Mistrzostwa Polski (DMP).
2. Celem DMP jest wyłonienie drużyny Mistrza Polski oraz I i II Wicemistrza Polski, a także drużyn uprawnionych do gry na odpowiednim szczeblu rozgrywek w następnym sezonie.
3. Drużyna aktualnego Mistrza Polski reprezentuje Polskę w klubowych rozgrywkach organizowanych przez EBL.
4. DMP odbywają się na podstawie niniejszego regulaminu (zwanego dalej RDMP) i innych regulaminów PZBS, które mogą tu mieć zastosowanie, ze szczególnym uwzględnieniem
 - Międzynarodowego Prawa Brydżowego,
 - Polityki systemowej PZBS,
 - Regulaminu Zawodów Brydża Porównawczego PZBS,
 - Regulaminu Klasyfikacyjnego PZBS,
 - Regulaminu Dyscyplinarnego PZBS.
5. Integralną częścią RDMP, dla poszczególnych szczebli DMP, jest KOMUNIKAT POCZĄTKOWY na dany sezon (RDMP rozdz.3 pkt. 4).

2. SZCZEBLE ROZGRYWEK DMP

1. Rozgrywki prowadzone w ramach DMP prowadzone są na następujących szczeblach
 - Ekstraklasa 1 x 16,
 - I liga 2 x 16,
 - II liga 4 x 16,
 - III liga,
 - IV liga (liga okręgowa),
 - liga popularna (klasa A), liga szkolna.
2. Ekstraklasa liczy 16 drużyn.
 - 2.1. Po rundzie zasadniczej granej systemem każdy z każdym (round-robin – RR), drużyny, które zajęły 8 pierwszych stanowią SUPERLIGĘ.
 - 2.2. Rozgrywki superligi wyłaniają Drużynowego Mistrza Polski oraz I i II Wicemistrza w danym sezonie.
 - 2.3. Pozostałe 8 drużyn walczy o utrzymanie się w ekstraklasie.
 - 2.4. Do I ligi spada minimum 4, a nie więcej niż 6 drużyn.
 - 2.5. Szczegółowy system rozgrywek, a także terminarz i miejsca rozgrywek ustala WG ZG PZBS.
3. I liga liczy 32 drużyny podzielone na 2 grupy (A, B) po 16 drużyn każda.
 - 3.1. Po rundzie zasadniczej granej systemem każdy z każdym (round-robin – RR), drużyny, które zajęły 8 pierwszych stanowią grupę awansową.

- 3.2. W wyniku dalszych rozgrywek tych drużyn, drużyny które zajmą dwa pierwsze miejsca awansują do ekstraklasy.
- 3.3. Drużyny, które zajmą miejsca 3-4 w każdej z grup kwalifikują się do gier barażowych z drużynami ekstraklasy z miejsc 11–14 o dwa miejsca w ekstraklasie.
- 3.4. Pozostałe 8 drużyn walczy o utrzymanie się w I lidze.
- 3.5. Do II ligi spada minimum 4, a nie więcej niż 6 drużyn.
- 3.6. Szczegółowy system rozgrywek, a także terminarz i miejsca rozgrywek ustala WG ZG PZBS.
4. II liga liczy 64 drużyny podzielone na 4 grupy terytorialne (NW, NE, SW, SE) po 16 drużyn każda.
 - 4.1. Po rundzie zasadniczej granej systemem każdy z każdym (round-robin – RR), drużyny, które zajęły 8 pierwszych stanowią grupę awansową.
 - 4.2. W wyniku dalszych rozgrywek tych drużyn, drużyny które zajmą dwa pierwsze miejsca awansują do I ligi.
 - 4.3. Drużyny, które zajmą miejsca 3-4 w każdej z grup kwalifikują się do gier barażowych z drużynami I ligi z miejsc 11–14 o dwa miejsca w I lidze.
 - 4.4. Pozostałe 8 drużyn walczy o utrzymanie się w II lidze.
 - 4.5. Do III ligi spadają 4 drużyny.
 - 4.6. Szczegółowy system rozgrywek, podział na grupy, terminarz i miejsca rozgrywek ustala WG ZG PZBS.
5. III liga jest ligą wojewódzką. Każdy WZBS organizuje na terenie swojego województwa rozgrywkę według własnego regulaminu szczegółowego.
 - 5.1. Drużyna, która zajmie 1. miejsce w tych rozgrywkach, awansuje do II ligi w następnym sezonie.
6. Niższe szczeble rozgrywek DMP organizują poszczególne WZBS-y lub podległe im TZBS-y.

3. PODZIAŁ KOMPETENCJI, WARUNKI STARTU

1. Rozgrywki DMP prowadzone są w rocznych cyklach systemem jesień-wiosna.
 - 1.1. Sezon rozpoczyna się 1 września i trwa do 31 sierpnia następnego roku.
 - 1.2. Zaleca się, by rozgrywki danego sezonu zakończone były do 30 czerwca.
2. Na szczeblach centralnych (ekstraklasa, I i II liga) organizacją rozgrywek zajmują się agendy ZG PZBS.
3. Na szczeblach terenowych: wojewódzkim (III liga) i okręgowym (liga okręgowa, klasa A) rozgrywki organizują poszczególne WZBS-y lub – na ich zlecenie - TZBS-y, bądź kluby.
4. Na początku każdego sezonu, WG (ZG lub WZBS) ogłasza KOMUNIKAT POCZĄTKOWY dla odpowiedniego szczebla rozgrywek. Winien on zawierać:
 - 4.1. Wykaz drużyn uprawnionych do gry na danym szczeblu rozgrywek,
 - 4.2. System rozgrywek,
 - 4.3. Zasady spadków i awansów,
 - 4.4. Ważniejsze szczegóły organizacyjno-sportowe,
 - 4.5. Ostateczny termin zgłoszeń do rozgrywek,
 - 4.6. Wysokość składek członkowskich od drużyny i zawodników oraz opłaty startowej,
 - 4.7. Terminy wniesienia opłat, ewent. nr konta.
5. Po zamknięciu okresu rejestracji należy ogłosić HARMONOGRAM ROZGRYWEK z uwzględnieniem terminów i miejsca rozgrywania meczów, a także zawierający inne organizacyjno-sportowe szczegóły regulaminowe dla danego szczebla rozgrywek.

4. REJESTRACJA DRUŻYN DO ROZGRYWEK

1. Każda drużyna zobowiązana jest na początku sezonu, do zgłoszenia (potwierdzenia) swego udziału w rozgrywkach dokonując rejestracji we właściwym terytorialnie WZBS.

- 1.1. Zgłoszenie winno zawierać:
 - 1.1.1. Nazwę klubu zgłaszającego drużynę,
 - 1.1.2. Nazwę, pod którą drużyna będzie występować w rozgrywkach,
 - 1.1.3. Adres korespondencyjny (może być e-mail),
 - 1.1.4. Wykaz graczy (min. 6) przewidzianych do gry wraz (ewent.) z numerem identyfikacyjnym PZBS zawodnika (z *CEZARa*),
 - 1.1.5. Nazwisko kapitana drużyny,
 - 1.1.6. Dokładne informacje o miejscu rozgrywania spotkań (w przypadku, gdy są rozgrywane pojedyncze mecze),
- 1.2. W przypadku zgłaszania zawodnika, który zmienia klub, należy dołączyć pisemną zgodę na przejście, wydaną przez poprzedni klub. Jeżeli zmiana wiąże się ze zmianą WZBS, należy wystąpić do dotychczasowego WZBS o przepisanie w bazie CEZAR.
2. Zgłoszenie zawodnika do gry w drużynie jest zobowiązaniem klubu do zapłacenia za niego składki członkowskiej za rok kalendarzowy, w którym zakończą się rozgrywki danego sezonu.
3. WZBS, w którym drużyna się zarejestrowała, dokonuje zgłoszenia do WG odpowiedniego szczebla oraz do bazy danych CEZAR (poprzez System Zarządzania Drużynami).
4. Dowodem przyjęcia zgłoszenia, zatwierdzenia składu drużyny na dany sezon oraz uiszczenia opłaty startowej jest umieszczenie drużyny w odpowiednim wykazie w bazie danych CEZAR i (dot. I i II ligi) na oficjalnej stronie PZBS.
5. Nieterminowe zgłoszenie oraz nieterminowe uregulowanie opłaty startowej może spowodować utratę prawa do startu w DMP.
6. W przypadku rezygnacji ze startu w rozgrywkach wyższego szczebla przez drużynę, która wywalczyła awans, prawo gry przechodzi na kolejną drużynę z tej samej grupy co drużyna rezygnująca.
7. Ostateczne decyzje o składzie poszczególnych lig, także w przypadkach nie przewidzianych niniejszym regulaminem, podejmuje właściwy zarząd PZBS.

5. OGÓLNE USTALENIA SPORTOWE

1. Mecze ekstraklasy, I, II i III ligi są rozgrywane na stołach z zasłonami. Na niższych szczeblach przynajmniej z użyciem kaset licytacyjnych.
2. Wszystkie mecze DMP (w rundzie zasadniczej rozgrywek) winny składać się z 2 segmentów po 10 - 16 rozdań), a łączny wynik w IMPach przeliczany na punkty zwycięskie VP.
3. Zdobyte VP sumują się i decydują o awansach i spadkach
4. W przypadku jednakowej liczby zdobytych VP, o wyższym miejscu decyduje kolejno:
 - 4.1. Wynik bezpośredniego(ch) meczu(ów) w VP, a jeżeli to nie rozstrzyga, wynik w IMP.
 - 4.2. Lepsze saldo VP zdobytych przeciwko drużynom, które zajęły miejsca wyższe.
 - 4.3. Wyższe saldo IMPów ,
 - 4.4. Losowanie.
5. Przy remisie w fazie pucharowej (play-off), awans uzyskuje drużyna z wyższego miejsca po części zasadniczej rozgrywek.
6. W rozgrywkach DMP nie obowiązują żadne ograniczenia systemowe z tym, że para grająca systemem sztucznym jest zobowiązana do posiadania przy sobie wypełnionej karty konwencyjnej (dwa egzemplarze), a w przypadkach spornych - na żądanie sędziego - może dostarczyć szczegółowy opis systemu licytacyjnego.
 - 6.1. Para grająca Systemem Wysoce Sztucznym (SWS), winna podczas rejestracji drużyny dostarczyć kartę konwencyjną w wersji elektronicznej pod adres wskazany w szczegółowych komunikatach danego szczebla.

- 6.2. Kapitan drużyny ma obowiązek uprzedzić kapitana drużyny przeciwnej, że wystawia parę stosującą SWS. Termin powiadomienia ustala się na min. 20 min. przed rozpoczęciem gry. Opóźnienie obciąża konto drużyny przy ewent. przekroczeniu czasu gry.
7. Zawodnicy mają prawo zgłaszać na piśmie sędziemu nietypowe, wyjątkowe rozwiązania problemów w rozdaniach itp.
8. Szczegółowe ustalenia sportowe dotyczące organizacji i przebiegu rozgrywek na poszczególnych szczeblach zawierają komunikaty, o których mowa w rozdz.3. pkt.4, wydawanych przez właściwych organizatorów wymienionych w rozdz.3. pkt.2 i 3.

6. PRAWO GRY W DRUŻYNIE

1. Prawo gry w drużynie mają zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek i z opłaconą składką za rok kalendarzowy, w którym kończy się dany sezon.
 - 1.1. Jeżeli zawodnik nie ma zapłaconej składki w bieżącym roku, ww. składka musi być zapłacona przed pierwszym meczem granym przez tego zawodnika.
 - 1.2. Pozostali zawodnicy muszą mieć opłaconą ww. składkę nie później niż przed pierwszym ich meczem w nowym roku.
2. Jeżeli klub posiada drużyny na różnych szczeblach DMP, to:
 - 2.1. Zawodnik zgłoszony do drużyny ligi wyższej, który brał udział choćby w jednym meczu, nie może w danym sezonie uczestniczyć w rozgrywkach drużyny ligi niższej,
 - 2.2. Zawodnik zgłoszony do drużyny ligi niższej może uczestniczyć w rozgrywkach DMP drużyny ligi wyższej z macierzystego klubu, bez względu na liczbę meczów rozegranych w drużynie, w której został zgłoszony, i wówczas:
 - 2.2.1. o ile wziął udział tylko w jednym zjeździe drużyny ligi wyższej, może nadal występować w drużynie, do której został zgłoszony,
 - 2.2.2. o ile wziął udział w więcej niż jednym zjeździe (lub meczu, gdy rozgrywki nie są prowadzone zjazdami) drużyny ligi wyższej (bez względu na ilość rozegranych rozdań), staje się członkiem tej drużyny i musi zostać do niej dorejestrowany, tracąc równocześnie prawo gry w drużynie ligi niższej, w której był pierwotnie zgłoszony.
 - 2.3. Jeżeli klub posiada kilka drużyn uczestniczących na tym samym szczeblu rozgrywek DMP, to przejście zawodnika z jednej do drugiej drużyny tego samego szczebla w danym sezonie jest niedopuszczalne, o ile brał on udział chociaż w jednym meczu swej drużyny.
3. Drużyna może zgłosić do gry dodatkowych zawodników pod warunkiem, że ci, w danym sezonie, nie zegrali meczu w barwach innej drużyny.
4. Drużyna musi dorejestrować zawodnika, który spełnia warunki z pkt.3 i w trybie awaryjnym zagrał mecz (lub mecze w trakcie jednego zjazdu) w jej barwach.

7. WALKOWER, SKREŚLENIE DRUŻYNY Z ROZGRYWEK

1. Przegraną bez walki (w.o.) jednej lub obu drużyn orzeka się w przypadkach, gdy:
 - 1.1. mecz nie odbył się z przyczyny, która nie została uznana przez prowadzących rozgrywki za usprawiedliwiającą,
 - 1.2. mecz nie może zostać uznany za zakończony z winy jednej lub obu drużyn,
 - 1.3. w meczu wziął udział nieuprawniony zawodnik,
 - 1.4. mecz odbył się w okresie zawieszenia klubu (drużyny),
 - 1.5. zmieniono samowolnie termin meczu (decyzja do uznania właściwego organu gier).
2. Drużyna przegrywająca mecz walkowerem otrzymuje 0 VP.
3. Drużyna, której przyznano zwycięstwo walkowerem, otrzymuje punkty zwycięskie (VP), zgodnie z Reg. Zawodów, paragraf 61, pkt.3.

4. Drużyna, która w jednym sezonie przegra trzy mecze walkowerem (lub wycofa się z rozgrywek w ich trakcie), zostanie skreślona z dalszych rozgrywek – co spowoduje jej automatyczny spadek do bezpośrednio niższego (o ile istnieje) szczebla rozgrywek.
 - 4.1. Mecze rozegrane przez skreśloną drużynę należy kwalifikować według poniższych zasad:
 - 4.1.1. Jeżeli system rozgrywek przewiduje spotkania w dwóch rundach, z których pierwsza stanowi podstawę do dokonania nowego podziału drużyn (tzw. tabela wyjściowa), to:
 - skreślenie drużyny w pierwszej rundzie rozgrywek powoduje anulowanie jej dotychczasowych wyników,
 - w przypadku skreślenia w drugiej rundzie zalicza się dotychczasowe wyniki, a pozostałe mecze traktuje się jako walkower dla przeciwników.
 - 4.2. W przypadku innego systemu rozgrywek kwestię rozstrzyga się następująco:
 - jeżeli skreślona drużyna rozegrała mniej, niż połowę liczby wszystkich spotkań, to unieważnia się uzyskane w nich wyniki;
 - jeżeli skreślona drużyna rozegrała co najmniej połowę wszystkich spotkań, to zalicza się dotychczas uzyskane wyniki, a pozostałe spotkania weryfikuje się jako walkower dla przeciwników.

8. TYTUŁY, PUNKTY KLASYFIKACYJNE

1. Zawodnicy uczestniczący w rozgrywkach DMP zdobywają punkty klasyfikacyjne zgodnie z Regulaminem Klasyfikacyjnym PZBS.
2. Zawodnicy drużyny, która zajęła I miejsce w rozgrywkach Superligi, zdobywają złote medale i tytuły Mistrza Polski pod warunkiem rozegrania:
 - 2.1. co najmniej 1/3 rozdań w meczach w Superlidze, lub
 - 2.2. co najmniej 40% wszystkich rozdań, jakie rozegrano w ekstraklasie.
3. Zawodnicy drużyny, która zajęła II miejsce w rozgrywkach Superligi, zdobywają srebrne medale i tytuły I Wicemistrza Polski pod warunkiem rozegrania:
 - 3.1. co najmniej 1/3 rozdań w meczach w Superlidze, lub
 - 3.2. co najmniej 40% wszystkich rozdań, jakie rozegrano w ekstraklasie.
4. Zawodnicy drużyny, która zajęła III miejsce w rozgrywkach Superligi, zdobywają brązowe medale i tytuły II Wicemistrza Polski pod warunkiem rozegrania:
 - 4.1. co najmniej 1/3 rozdań w meczach w Superlidze, lub
 - 4.2. co najmniej 40% wszystkich rozdań, jakie rozegrano w I lidze.

9. ODWOŁANIA

1. Tryb odwołania od decyzji sędziego głównego określają §§ 21,22,23 RZBS PZBS oraz Uchwała ZG z 7 sierpnia 2007 w sprawie Komisji Odwoławczych. Odwołanie wraz z kaucją winno być złożone na ręce sędziego, lub, po oświadczeniu sędziemu faktu jego składania, wpłynąć do Komisji Odwoławczej PZBS (a w przypadku III ligi i niżej, do WGiD WZBS) w ciągu 3 dni po zakończeniu zjazdu.
2. Kaucja przy odwołaniu wynosi:
 - w ekstraklasie i I lidze 200zł,
 - w II lidze 100zł,
 - na niższych szczeblach rozgrywek, wysokość wyznaczy właściwy zarząd PZBS.
 Odwołania bez kaucji nie będą rozpatrywane.
3. W III lidze i na szczeblach niższych, odwołania należy składać - w trybie jak w pkt.1 – do organizatora rozgrywek na tym szczeblu (I instancją wydającą decyzję).
 - 3.1. Odwołania od decyzji merytorycznych podjętych w tym trybie - przyjmuje Komisja Odwoławcza PZBS (II instancja).

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Nadzór i kontrolę nad właściwym przebiegiem rozgrywek DMP sprawują osoby wyznaczone przez
 - 1.1. Wydział Gier ZG PZBS – dla ekstraklasy, I i II ligi,
 - 1.2. Zarządy WZBS – dla niższych szczebli.W/w osoby udzielają, stosownie do kompetencji, informacji w sprawach DMP oraz przyjmują wnioski, uwagi i zażalenia.
2. Kapitanowie drużyn mają obowiązek zapoznania swoich zawodników z niniejszym regulaminem, terminarzem szczegółowym danej ligi i innymi przepisami wymienionymi w pkt.2.
3. Interpretacja powyższego regulaminu należy do ZG PZBS.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 października 2011r. (od nowego sezonu).
5. Własne regulaminy rozgrywek obowiązujące w poszczególnych WZBS lub TZBS mogą zawierać inne szczegóły pod warunkiem niesprzeczności z niniejszym RDMP; termin dostosowania do pełnej zgodności – 30 września 2011r.
6. Niniejszy regulamin został zatwierdzony przez ZG PZBS w dniu

Marian Wierszycki

Radosław Kiełbasiński

Przewodniczący Wydziału Gier PZBS

Prezes PZBS