

Warszawa, dnia 10.05.2013

REGULAMIN ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH W TENISIE NA WÓZKACH

1. Rodzaje rozgrywek drużynowych

Niniejszy regulamin ma na celu usystematyzowanie i ujednoczenie przepisów dotyczących rozgrywek drużynowych w tenisie na wózkach.

2. Warunki uczestnictwa

2.1. Kluby

W rozgrywkach mogą uczestniczyć kluby posiadające aktualną licencję klubową PZT.

W rozgrywkach mogą startować po dwie drużyny z każdego klubu.

Drużyny mogą mieć charakter integracyjny, czyli ich członkami mogą być mężczyźni i kobiety

2.2. Zawodnicy

2.2.1. Do rozgrywek mogą być dopuszczeni jedynie ci zawodnicy, którzy:

- posiadają roczną licencję PZT;
- posiadają ważne badania lekarskie (badania lekarskie ważne są przez 6 miesięcy dla zawodników do dnia ukończenia 21 roku życia i przez 12 miesięcy dla zawodników, którzy ukończyli 21 lat); Uwaga: w przypadku zawodników pełnoletnich dopuszcza się przedstawienie oświadczenia zawodnika o zdolności do gry;
- posiadają zaświadczenie potwierdzające stopień niepełnosprawności;
- są członkami klubu;
- posiadają obywatelstwo polskie (ważny paszport RP) lub Kartę Polaka;
- posiadają kartę stałego pobytu w Polsce przez okres minimum 36 kolejnych miesięcy;
- są obywatelami państw Unii Europejskiej, mieszkającymi na terenie Polski przez okres minimum 3 miesięcy poprzedzających daną imprezę.

Odpowiednie dokumenty potwierdzające w/w fakty muszą być dołączone do imiennego zgłoszenia zawodników.

2.2.2. Zawodnicy wypożyczeni

Wypożyczenia zawodników są **dopuszczalne** jedynie w przypadku kiedy klub dysponuje minimum 2 zawodnikami z licencją danego klubu.

2.2.3. Zawodnicy zagraniczni:

W rozgrywkach w tenisie na wózkach nie dopuszcza się udziału zawodników zagranicznych innych niż spełniających warunki opisane w pkt. 2.2.1.

2.3. Wpisowe

Warunkiem dopuszczenia do rozgrywek jest uiszczenie wpisowego zgodnie z regulaminem finansowym obowiązującym w danym roku nie później niż 30 dni przed zawodami.

3. Przepisy

Dla rozgrywek drużynowych w tenisie na wózkach mają zastosowanie następujące przepisy:

- niniejszy Regulamin DMP;
- Regulamin turniejowy PZT;
- Przepisy gry w tenisa PZT;
- Kodeks Postępowania Zawodnika.

Interpretacja niniejszego regulaminu przysługuje Kolegium ds. Tenisa na Wózkach, Kolegium Sędziów oraz Zarządowi PZT. Nadzór nad rozgrywkami sprawuje Kolegium ds. Tenisa na Wózkach.

4. Terminy i miejsce rozgrywek

Terminy oraz miejsce rozgrywek określa Kalendarz imprez PZT na dany rok.

5. Organizacja rozgrywek

Do rozgrywek dopuszczane są wszystkie zgłoszone drużyny. W rozgrywkach obowiązuje system pucharowy. W uzasadnionych przypadkach Sędzia Naczelny może podjąć decyzję o rozgrywaniu zawodów systemem „każdy z każdym”.

Zasady rozstawienia drużyn:

1) do rozstawienia drużyn uwzględnia się sumę punktów bonusowych 2 najlepszych zawodników;

Z komentarzem [a1]: Zmiana 10.10.13

- 2) do rozstawienia drużyn uwzględnia się jedynie punkty bonusowe zawodników obecnych osobiście w trakcie weryfikacji na podstawie najbardziej aktualnych list klasyfikacyjnych ITF Wheelchair w grze pojedynczej (zawodnicy zagraniczni) oraz PZT (zawodnicy polscy);
- 3) w przypadku jednakowej sumy bonusów kilku drużyn decyduje:
 - wyższy ranking pierwszego zawodnika
 - wyższy ranking kolejnego zawodnika
- 4) w rozstawieniu o miejscu drużyn 3 i 4 decyduje losowanie
- 5) punkty bonusowe zawodnika zagranicznego są naliczane analogicznie jak polskiego przy uwzględnieniu przelicznika punktów ITF, a w przypadku kiedy nie jest on klasyfikowany, otrzymuje 80 pkt bonusowych.
- 6) w zawodach (w każdym kolejnym dniu) mogą brać udział wszyscy zweryfikowani zawodnicy, niezależnie od tego czy byli obecni osobiście podczas weryfikacji składu drużyn.”
- 7) podczas finałów drużyny są zobligowane do gry o wszystkie miejsca (zasady rozgrywania finału DMP patrz załącznik).

6. Zgłoszenia oraz losowanie

6.1. Zgłoszenia

6.1.1. Termin zgłoszeń drużyn

Termin zgłoszeń drużyn upływa 30 dni przed zawodami.

UWAGA: Kolegium ds. Tenisa na Wózkach może dopuścić do rozgrywek drużynę, która została zgłoszona po terminie, po warunkiem, że fakt ten nastąpił nie później niż 7 dni przed rozpoczęciem rozgrywek oraz po uregulowaniu przez klub kary zgodnie z regulaminem finansowym PZT.

6.1.2. Lista zawodników

Listę imienną zawodników do rozgrywek przesyła się do PZT na odpowiednich drukach w terminie 30 dni przed zawodami.

Przy zgłoszeniu należy podać:

- a) nazwisko i imię;
- b) rok urodzenia;
- c) nr licencji zawodniczej.

Na liście zgłoszonych zawodników nie mogą figurować zawodnicy niepotwierdzeni do danego klubu przez PZT i nie posiadający aktualnej licencji.

Klub do rozgrywek może zgłosić dowolną liczbę zawodników.

6.1.3. Weryfikacja zgłoszeń

Wstępna weryfikacja zgłoszeń jest dokonywana przez Kolegium ds. Tenisa na Wózkach w terminie do 10 dni po terminie zgłoszeń. Ostatecznej weryfikacji dokonuje sędzia naczelny zawodów.

Weryfikacja oznacza sprawdzenie wszystkich wymaganych dokumentów przysyłanych przez kluby: licencje, wpisowe, opłaty za zawodników zagranicznych.

6.1.4. Ustalenie kolejności zawodników

O kolejności zawodników (raket) w danej drużynie decyduje najbardziej aktualny ranking PZT. Ranking zawodników posiadających jedynie ranking międzynarodowy jest określany przy uwzględnieniu przelicznika punktów ITF Wheelchair. Kolejność zawodników nie posiadających żadnego rankingu jest podawana podczas weryfikacji przez kierownika drużyny. Kolejność ta musi być zachowana podczas wszystkich meczów rozgrywanych przez daną drużynę.

6.2. Losowanie

Losowanie jest przeprowadzane podczas odprawy kierowników ekip.

7. Spotkanie

7.1. Czas

Spotkanie pomiędzy dwoma drużynami musi być rozegrane w ciągu jednego dnia.

7.2. Sędziowie

Kolegium Sędziów PZT powołuje sędziów na rozgrywki DMP w uzgodnieniu z Kolegium ds. Tenisa na Wózkach.

7.3. Delegat PZT

Na finały DMP PZT może powołać swojego przedstawiciela - delegata wyznaczonego w Komunikacie.

7.4. Kapitan drużyny

- 1 osoba oficjalnie zgłoszona na weryfikacji sędziemu naczelnemu;
- kapitan reprezentuje drużynę podczas weryfikacji składów oraz losowania, ma też prawo do przebywania na korcie podczas meczu pod warunkiem posiadania licencji instruktorskiej lub trenerskiej PZT;

- w przypadku braku kapitana na korcie może przebywać także inny zawodnik zweryfikowany do danej drużyny."

7.5. Piłki

Mecze będą rozgrywane wyłącznie oficjalnymi piłkami PZT. Komunikat o typie piłek oraz możliwości zakupu przekazany zostanie przez Dział Wyszkożenia PZT zainteresowanym, co najmniej 1 miesiąc przed rozpoczęciem rozgrywek.

Mecze rozgrywane będą 3 nowymi piłkami. W trzecim secie obowiązuje wymiana piłek na nowe.

W przypadku kiedy jedna z trzech piłek zostanie uszkodzona lub zagubiona, mecz kończony jest dwoma piłkami. Jeżeli zaginie lub ulegnie uszkodzeniu kolejna piłka, wówczas organizator zobowiązany jest dostarczyć kolejne piłki używane.

7.6. Korty do treningu

Organizator rozgrywek jest zobowiązany do nieodpłatnego udostępnienia kortów do treningu (przed rozgrywkami) w następującej ilości:

- w sezonie letnim - min. 4 kortogodziny
- w sezonie zimowym - min. 2 kortogodziny.

7.7. Program spotkania

2 gry pojedyncze/1 gra podwójna.

Spotkanie składa się z poszczególnych meczów rozgrywanych systemem do dwóch wygranych setów. Przy stanie gemów 6/6 w każdym secie o wyniku decyduje "tie break". UWAGA: w grze podwójnej obowiązuje system NO-AD, a przy stanie meczu 1/1 o zwycięstwie decyduje supertiebreak. O zwycięstwie w spotkaniu decyduje większa ilość wygranych meczów.

UWAGA: dotyczy systemu „każdy z każdym” - w przypadku, gdy zamiast trzeciego seta rozgrywany jest supertiebreak, traktowany jest on jako jeden set w przypadku liczenia setów i nie jest brany pod uwagę w przypadku liczenia gemów. Jeżeli jakkolwiek mecz został przerwany i niedokończony z powodu kontuzji itp., zapisany zostanie wynik skończony, np. zawodnik A prowadzi z zawodnikiem B 6-3 2-0 gdy zawodnik A doznaje kontuzji i nie jest w stanie dokończyć meczu, wynik zapisuje się jako 3-6 6-2 6-0 dla zawodnika B.

7.8. Przebieg spotkania

7.8.1. Kolejność meczów

Mecz może być rozgrywany wg następujących wariantów:

- wariant I (preferowany 1 kort): 2 rakieta, 1 rakieta, debel.
- wariant II (2 korty): 2 single 1-2, debel

Wybór wariantu rozgrywania spotkań jest określany podczas odprawy kierowników ekip.

7.8.2. Udział zawodników

W przypadku wycofania któregoś z zawodników zgłoszonych na pozycjach 1-2, kolejnych zawodników na pozycjach niższych przesuwają się w górę bez możliwości przeskakowania. W grach podwójnych mogą grać wszyscy zawodnicy zgłoszeni do spotkania.

7.8.3. Przebieg zawodów

Drużyna musi przybyć na spotkanie w pełnym składzie minimum 15 min przed ustaloną godziną jego rozpoczęcia. Zawodnicy stawiają się osobiście do weryfikacji tożsamości (kompletna drużyna).

Przed rozpoczęciem spotkania kapitanowie ekip podają Sędziemu Naczelnemu skład do gier pojedynczych zgodnie z zatwierdzoną listą zgłoszeń wraz z rezerwowymi.

Składy do gier podwójnych kapitanowie drużyn podają Sędziemu Naczelnemu najdalej 15 min przed rozpoczęciem gier podwójnych Gry podwójne rozpoczyna się nie później niż 45 min po zakończeniu gier pojedynczych.

Walkower przyznaje się, jeżeli zawodnik nie stawi się na korcie w ciągu 15 min po wywołaniu go do gry.

7.8.4. Przerwanie spotkania

Rywalizujące drużyny są zobowiązane rozgrywać wszystkie mecze znajdujące się w programie spotkania.

Przerwane spotkanie z uwagi na złe warunki atmosferyczne lub zapadające ciemności, musi być dokończony następnego dnia. Przerwane spotkanie kontynuowane jest w tych samych składach osobowych, jakie podano Sędziemu Naczelnemu przed jego rozpoczęciem.

8. Sprawozdawczość.

Organizator rozgrywek przesyła w terminie do 3 dni od ich zakończenia jeden protokół sprawozdania sportowego podpisany przez sędziego naczelnego oraz kapitanów drużyn do biura PZT (wzór protokołu w załączeniu).

9. Nagrody

9.1. W Drużynowych Mistrzostwach Polski kluby, które zajęły odpowiednie miejsca otrzymują:

- a) za I miejsce tytuł Drużynowego Mistrza Polski oraz puchar, a zawodnicy złote medale MP;
- b) za II miejsce tytuł Pierwszego Drużynowego Vice Mistrza Polski oraz puchar, a zawodnicy srebrne medal MP;
- c) za III miejsce tytuł Drugiego Drużynowego Vice Mistrza Polski, zawodnicy brązowe medale MP.

9.2. W Halowych Drużynowych Mistrzostwach Polski kluby, które zajęły odpowiednie miejsca otrzymują:

- a) za I miejsce tytuł Halowego Drużynowego Mistrza Polski oraz puchar, a zawodnicy złote medale MP;
 - b) za II miejsce tytuł Pierwszego Halowego Drużynowego Vice Mistrza Polski oraz puchar, a zawodnicy srebrne medale MP;
 - c) za III miejsce tytuł Drugiego Halowego Drużynowego Vice Mistrza Polski, zawodnicy brązowe medale MP.
- Medale przyznawane są drużynom w ilości nie większej niż 4.

10. Wycofanie się z rozgrywek

Klub może wycofać się z rozgrywek bez ponoszenia konsekwencji finansowych 2 tygodnie przed terminem zawodów. W przypadku wycofania drużyny z rozgrywek po w/w terminie lub niestawienia się drużyny do gry klub ponosi konsekwencje finansowe zgodnie regulaminem finansowym PZT.

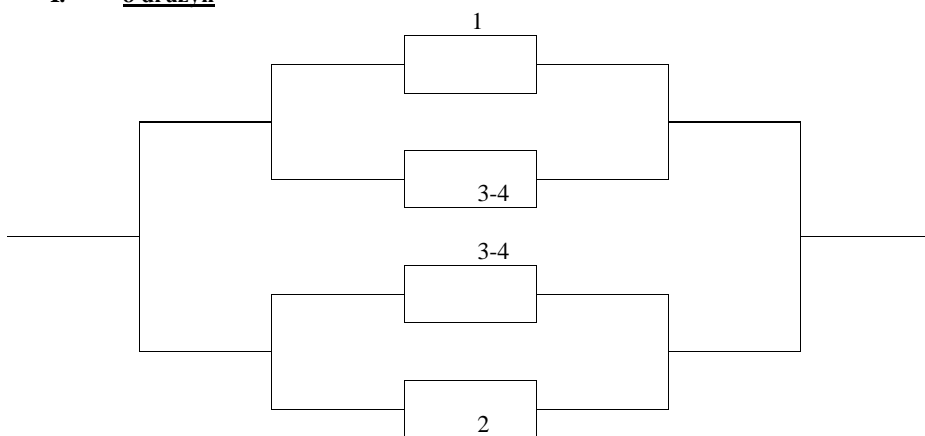
11. Protesty

W sytuacjach spornych drużynie przysługuje prawo odwołania się od decyzji Sędziego Naczelnego do Kolegium ds. Tenisa na Wózkach, po uprzednim zaznaczeniu tego faktu w protokole spotkania oraz po wniesieniu zgodnej z przepisami finansowymi kaucji na konto PZT. Zwrot kaucji następuje jedynie po uznaniu odwołania.

W przypadku nie umieszczenia w protokole przez kapitanów drużyn żadnych uwag, złożone protesty nie będą rozpatrywane.

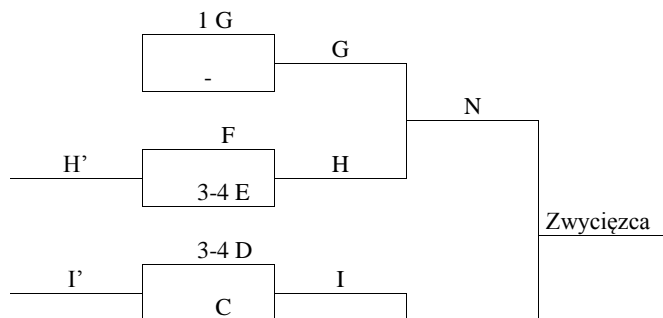
ZALĄCZNIK A - Zasady rozgrywania finałów DMP

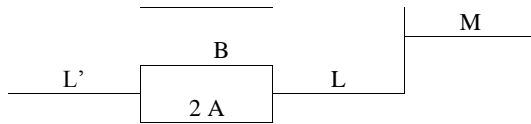
I. 8 drużyn



pierwszy dzień:	ćwierćfinały	- 4 spotkania (24 mecze)
drugi dzień:	półfinały	- 2 spotkania (12 meczów)
	mecze o m-ca 5-8	- 2 spotkania (12 meczów)
trzeci dzień:	finał	- 1 spotkanie (6 meczów)
	mecz o m-ca 3-4	- 1 spotkanie (6 meczów)
	mecze o m-ca 5-8	- 2 spotkania (12 meczów)
Razem		12 spotkań (72 mecze)

II. 7 drużyn



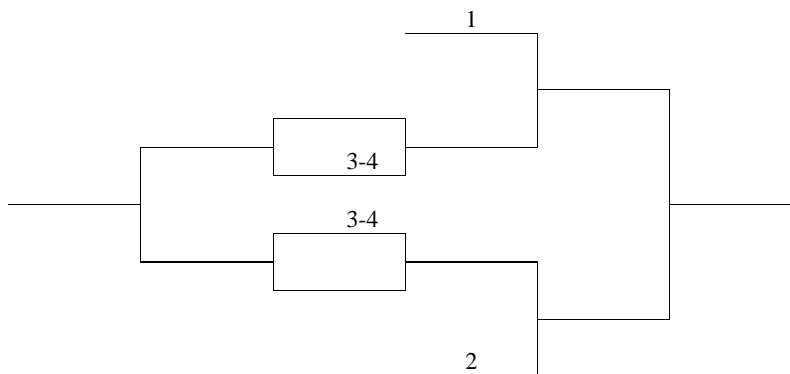


pierwszy dzień:	ćwierćfinały	F-E - zwycięzca H, przegrany H'
		D-C - zwycięzca I, przegrany I'
		B-A - zwycięzca L, przegrany L'
drugi dzień:	półfinały	G-H - zwycięzca N, przegrany N'
		I-L - zwycięzca M, przegrany M'
	mecze o m-ca 5-8	losowanie H'-I' lub H'-L' lub I'-L'
		(przegrywy zajmuje miejsce 7 i nie rozgrywa dalszych meczów)
trzeci dzień:	finał	M-N
	mecz o m-ca 3-4	M'-N'
	mecze o m-ca 5-6	wygrany z dnia drugiego z drużyną, która nie grała

Razem: 9 spotkań (54 mecze)

Każda drużyna rozgrywa minimum 2 spotkania.

III. 6 drużyn



pierwszy dzień:	ćwierćfinały	- 2 spotkania (12 meczów)
drugi dzień:	półfinały	- 2 spotkania (12 meczów)
	mecz o m-ce 5-6	- 1 spotkanie (6 meczów)
trzeci dzień:	finał	- 1 spotkanie (6 meczów)
	mecz o m-ce 3-4	- 1 spotkanie (6 meczów)

Razem – 7 spotkań (42 mecze)

IV. 5 drużyn

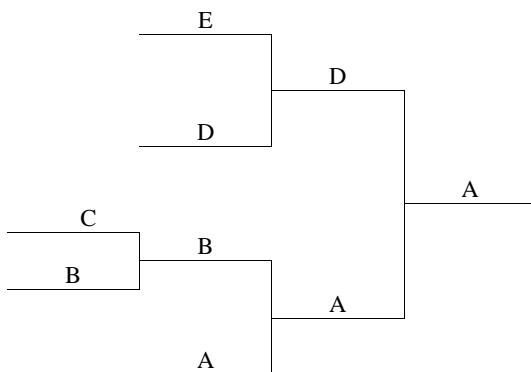
<i>WARIANT I:</i>		
pierwszy dzień:	ćwierćfinał	- 1 spotkanie (6 meczów)

drugi dzień:	półfinały	- 2 spotkania (12 meczów)
trzeci dzień:	finał	- 1 spotkanie (6 meczów)
	mecze o m-ca 3-4	- 1 spotkanie (6 meczów)
		Razem: 5 spotkań (30 meczów)

WARIANT II:

pierwszy dzień:	ćwierćfinał	- 1 spotkanie (6 meczów)
drugi dzień:	półfinały	- 2 spotkania (12 meczów)
trzeci dzień:	finał	- 1 spotkanie (6 meczów)
		Razem - 4 spotkania (24 mecze)
+ gra o miejsca przypadek A		- 1 spotkanie (6 meczów)
+ gra o miejsca przypadek B -		3 mecze

Przypadek A:

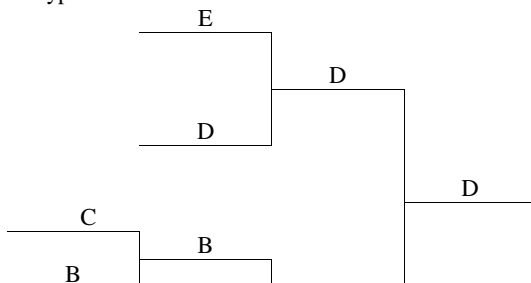


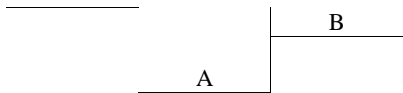
miejsce 1 - A
miejsce 2 - D

gra o miejsca pomiędzy C i E:

jeśli C pokona E	- B miejsce 3
	- C miejsce 4
	- E miejsce 5
jeśli E pokona C	- drużyna, która osiągnęła lepszy wynik przeciwko C zajmuje miejsce 3, druga drużyna – miejsce 4 , C – miejsce 5

Przypadek B:





- miejsce 1 - D
- miejsce 2 - B
- miejsce 3 - drużyna, która zajęła miejsce 1 w meczach każdy z każdym
- miejsce 4 - drużyna, która zajęła miejsce 2 w meczach każdy z każdym
- miejsce 5 - drużyna, która zajęła miejsce 3 w meczach każdy z każdym

Drużyna, która została pokonana w rundzie wstępnej będzie grała przeciwko drużynie, która przegrała w półfinale, przeciwko której jeszcze nie grała. Jeśli nie grała z żadną z drużyn, które przegrały w półfinalach, należy zorganizować rozgrywki każdy z każdym. Rozgrywa się jedynie gry podwójne wg następującego planu:

losujemy kolejność drużyn: A,B,C

- 09.00 gra podwójna A przeciwko B
- 12.00 gra podwójna C przeciwko przegrany A-B
- 15.00 gra podwójna C przeciwko wygrany A-B