

REGULAMIN ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH W TENISIE NA WÓZKACH 2024

1. Rodzaje rozgrywek

Polski Związek Tenisowy organizuje rozgrywki o Drużynowe Mistrzostwo Polski (DMP) jeden raz w roku.

2. Koordynacja i zasady rozgrywek

Koordinatorem oraz organem sprawującym nadzór nad rozgrywkami DMP jest Dział Sportu PZT, który w terminie nie późniejszym niż 8 tygodni przed planowaną datą rozpoczęcia rozgrywek publikuje komunikat określający zasady i sposób zgłaszania drużyn, terminy rozgrywek DMP.

2.1. Organizacja rozgrywek

Rozgrywki zostaną przeprowadzone w jednym etapie jako rozgrywki finałowe.

2.2. Miejsce rozgrywek

O miejscu rozgrywek finałowych decyduje Dział Sportu PZT i przekazuje informację w formie komunikatu na stronie PZT.

2.3. Terminy rozgrywek

Terminy rozgrywek są określone co roku w komunikacie Działu Sportu.

Ewentualne spotkania eliminacyjne rozgrywane są w dniu poprzedzającym rozpoczęcie finałów lub w innym terminie uzgodnionym pomiędzy zainteresowanymi drużynami oraz Działem Sportu PZT.

3. Drużyny

3.1 Warunki uczestnictwa

W rozgrywkach mogą uczestniczyć drużyny wystawione przez kluby posiadające aktualną licencję klubową PZT. Każdy klub może wystawić maksymalnie 3 drużyny.

3.2 Wpisowe

Warunkiem dopuszczenia drużyny do rozgrywek jest uiszczenie wpisowego zgodnie z Regulaminem Finansowym PZT, w terminie do dnia zgłoszeń.

4. Zawodnicy

4.1 Warunki dopuszczenia do rozgrywek DMP

Do rozgrywek mogą być dopuszczeni zawodnicy posiadający obywatelstwo polskie (udokumentowane polskim paszportem lub dowodem osobistym, lub zaświadczeniem o posiadaniu obywatelstwa), którzy:

- o posiadają licencję zawodniczą PZT,

- są członkami licencjonowanego klubu PZT,
- posiadają aktualne orzeczenie lekarskie zezwalające na bezpieczne uczestnictwo we współzawodnictwie sportowym w tenisie;

4.2 Skład drużyny

Drużyna składa się z co najmniej dwóch (2) zawodników, z których minimum jeden (1) musi posiadać licencję klubu zgłaszającego drużynę oraz kapitana, będącego licencjonowanym instruktorem lub licencjonowanym trenerem PZT.

4.3 Wypożyczenia zawodników

Klub może wypożyczyć do rozgrywek DMP jednego zawodnika, spełniającego warunki określone w pkt. 4.1 lit. a), do każdej zgłoszonej drużyny. W jednym roku kalendarzowym dany zawodnik może zostać wypożyczony tylko do jednego (1) klubu. Wypożyczenie może mieć miejsce w ramach całego kraju.

Celem uzyskania prawa do gry w DMP przez zawodnika wypożyczonego, klub wypożyczający winien do dnia terminu zgłoszeń, za pomocą systemu TPO (tpo.pzt.pl):

- wypełnić stosowny wniosek wypożyczenia,
- załączyć skan zgody na wypożyczenie macierzystego klubu zawodnika,
- wnieść stosowną opłatę na rzecz PZT zgodnie z Regulaminem Finansowym PZT.

4.4 Reprezentowanie dwóch klubów

W ciągu roku kalendarzowego w rozgrywkach DMP zawodnik może reprezentować jeden klub.

5. Kapitan drużyny

Kapitan reprezentuje drużynę podczas weryfikacji składów oraz losowania, ma też prawo do przebywania na korcie podczas meczów, pod warunkiem posiadania licencji instruktorskiej lub trenerskiej PZT.

Klub zgłaszający drużynę ma prawo zmienić kapitana do momentu weryfikacji drużyny na turnieju. W przypadku nieobecności kapitana, na korcie może przebywać jeden z zawodników zweryfikowanych do danej drużyny.

6. Przepisy

Dla rozgrywek zastosowanie mają następujące przepisy:

- niniejszy Regulamin Rozgrywek Drużynowych,
- Regulamin Turniejowy PZT,
- Przepisy Gry w Tenisa PZT.

Interpretacja przepisów przysługuje Kolegium Sędziów oraz Działowi Sportu PZT.

7. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek

7.1 Sposób i termin zgłoszeń

Zgłoszenia wraz z listą imienną zawodników dokonuje klub za pomocą systemu TPO (tpo.pzt.pl) w terminie określonym w komunikacie Działu Sportu. Na liście zgłoszonych zawodników mogą figurować wyłącznie zawodnicy dostępni w systemie TPO dla danego klubu.

7.2 Weryfikacja zgłoszeń

Weryfikacja zgłoszeń jest dokonywana przez Dział Sportu PZT. Weryfikacja oznacza sprawdzenie, czy wszyscy zgłoszeni zawodnicy spełniają warunki uczestnictwa określone w niniejszym regulaminie oraz czy zgłaszający klub dokonał wymaganych opłat (wpisowe za udział w rozgrywkach, opłaty za wypożyczenia).

7.3 Wycofanie się uprawnionej drużyny

W przypadku wycofania się z rozgrywek finałowych uprawnionej drużyny, Dział Sportu ma prawo dopuszczenia do gry następnej zgłoszonej drużyny do rozgrywek zgodnie z kolejnością ustaloną podczas przydziału drużyn.

8. Format rozgrywek finałowych

8.1 Ustalenie formatu rozgrywek finałowych

Finały rozgrywane są systemem pucharowym z grą o miejsca. Jeżeli Dział Sportu PZT nie ustalił inaczej w komunikacie zawodów, obowiązuje poniższy harmonogram rozgrywania spotkań:

I dzień - 4 spotkania 1/4F – 4 korty x 3 mecze

II dzień - 2 półfinały + 2 spotkania o miejsca 5-8 - wygrani zajmują miejsca 5/6 ,

a przegrani 7/8

III dzień - Finał i spotkanie o III miejsce

9. Rozstawienie i losowanie rozgrywek finałowych

9.1 Termin i miejsce losowania

Losowanie turnieju finałowego odbywa się publicznie, niezwłocznie po osobistej weryfikacji drużyn na miejscu zawodów.

Dział Sportu PZT w uzgodnieniu z Organizatorem może podjąć decyzję o przeprowadzeniu losowania w terminie wcześniejszym, przed przyjazdem drużyn na miejsce zawodów. W takim przypadku rozstawienia i losowania dokonuje się na podstawie pisemnych deklaracji składów drużyn w pierwszym dniu turnieju finałowego.

9.2 Rozstawienie drużyn w rozgrywkach finałowych

Podstawą rozstawienia drużyn jest lista klasyfikacyjna PZT aktualna na dzień losowania rozgrywek określony w komunikacie.

Obowiązują następujące zasady rozstawienia:

- rozstawione mogą być co najwyżej 4 drużyny;
- o rozstawieniu w turnieju finałowym decyduje suma bonusów 2 zawodników z dnia losowania turnieju finałowego;
- do rozstawienia drużyn uwzględnia się punkty bonusowe 2 zawodników obecnych osobiście w trakcie weryfikacji, lub w przypadku losowania w terminie wcześniejszym, zadeklarowanych przez klub do uczestniczenia w pierwszym dniu turnieju finałowego;
- w przypadku jednakowej sumy punktów bonusowych kilku drużyn decyduje:
 - wyższy ranking pierwszego zawodnika;
 - wyższy ranking kolejnego zawodnika.

9.3 Losowanie turnieju finałowego

Obowiązuje następująca procedura losowania:

- szczegółowe zasady losowania rozgrywek w rozgrywkach finałowych w zależności od liczby uczestniczących drużyn znajdują się w załączniku B;
- o miejscu drużyn 3 i 4 decyduje losowanie;
- w zawodach (w każdym kolejnym dniu) mogą brać udział wszyscy zgłoszeni zawodnicy, niezależnie od tego czy byli obecni osobiście podczas weryfikacji składu drużyn lub w przypadku losowania w terminie wcześniejszym, zadeklarowani przez klub do uczestniczenia w pierwszym dniu turnieju finałowego.
- drużyny z tego samego województwa należy rozlosować w różnych ćwiartkach drabinki (jeżeli jest to możliwe).

10. Procedura weryfikacji drużyn

Drużyna jest zobowiązana przybyć na miejsce zawodów w celu weryfikacji jej składu w terminie określonym w komunikacie zawodów. Weryfikacji składu drużyn wraz ze sprawdzeniem ważności badań lekarskich dokonuje sędzia naczelny.

W przypadku przeprowadzeniu losowania w terminie wcześniejszym, drużyna zobowiązana jest dokonać weryfikacji składu nie później niż 30 min. przed rozpoczęciem swojego pierwszego spotkania w turnieju.

11. Ustalenie kolejności zawodników

O kolejności zawodników (raket) w danej drużynie decyduje najbardziej aktualny ranking PZT.

12. Spotkanie

Poprzez spotkanie rozumie się wszystkie mecze rozegrane pomiędzy dwiema drużynami.

12.1 Czas spotkania

Spotkanie powinno być rozegrane w ciągu jednego dnia.

12.2 Udział zawodników wypożyczonych

W drużynie w jednym spotkaniu może grać co najwyżej jeden (1) zawodnik wypożyczony.

12.3 Piłki

Wszystkie mecze muszą być rozgrywane oficjalnymi piłkami PZT. Komunikat o typie piłek przekazuje Dział Sportu PZT zainteresowanym klubom, co najmniej jeden miesiąc przed rozpoczęciem rozgrywek.

W rozgrywkach DMP mecze rozgrywane są trzema (3) nowymi piłkami. W przypadku, kiedy piłka zostanie uszkodzona lub zagubiona, organizator zobowiązany jest dostarczyć kolejną piłkę.

12.4 Korty treningowe

Organizator zawodów zobowiązany jest do nieodpłatnego udostępnienia kortów do treningu (w dniu poprzedzającym rozgrywkę) w wymiarze min. 0,5 kortogodziny/drużynę.

12.5 Program spotkania

W ramach każdego spotkania rozegrać należy: 2 gry pojedyncze i 1 grę podwójną.

Wszystkie mecze rozgrywa się systemem do dwóch wygranych setów. Przy stanie gemów 6-6 w każdym secie o wyniku decyduje *tie-break*. We wszystkich meczach przy stanie meczu 1-1 o zwycięstwie decyduje *match tie-break* do 10 wygranych punktów. W grze podwójnej obowiązuje system NO-AD.

12.6 Kolejność meczów

- wariant I (1 kort/spotkanie): 1-sza rakieta, 2-ga rakieta, debel
- wariant II (2 korty/spotkanie): 2 single jednocześnie, debel

12.7 Przebieg spotkania

Nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem spotkania kapitanowie drużyn podają sędziemu naczelnemu skład do gry pojedynczej. W grze podwójnej mogą grać wszyscy zawodnicy zgłoszeni do spotkania.

Gra podwójna powinna rozpocząć się nie wcześniej niż 45 min. i nie później niż 90 minut po zakończeniu gier pojedynczych, chyba, że kapitanowie drużyn w porozumieniu z sędzią naczelnym ustalą inaczej.

Jeśli po podaniu składów przez kapitana drużyny, a rozpoczęciem pierwszego meczu singlowego, któryś z zawodników ulegnie kontuzji, to w jego miejsce kapitan może wprowadzić zawodnika rezerwowego, z zachowaniem zasady przesunięcia rakiet. Jeśli fakt taki nastąpił po rozpoczęciu pierwszego meczu singlowego, to na jego miejsce może wejść zawodnik rezerwy lecz bez zmiany kolejności rakiet.

W zawodach (w każdym kolejnym dniu) mogą brać udział wszyscy zweryfikowani zawodnicy, niezależnie od tego czy byli obecni osobiście podczas weryfikacji składu drużyn, lub w przypadku losowania w terminie wcześniejszym, zadeklarowani przez klub do uczestniczenia w pierwszym dniu turnieju finałowego.

12.8 Przerwanie spotkania

W wypadku nie dojścia do skutku jakiegokolwiek meczu z winy jednej ze stron, sędzia naczelnym zalicza stronie przeciwnej odpowiednią liczbę punktów (1 pkt. za mecz, 2-0 w setach 6-0; 6-0 w gemach). 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.

13. **Sędziowanie**

Kolegium Sędziów PZT w uzgodnieniu z Działem Sportu PZT powołuje sędziów na wszystkie etapy rozgrywek. Zasady powoływania sędziów znajdują się w załączniku A Regulaminu Turniejowego PZT.

14. **Nagrody**

W Drużynowych Mistrzostwach Polski kluby otrzymują:

- za I miejsce tytuł Drużynowego Mistrza Polski oraz puchar, a zawodnicy złote medale;
- za II miejsce tytuł Pierwszego Drużynowego Wicemistrza Polski, a zawodnicy srebrne medale;
- za III miejsce tytuł Drugiego Drużynowego Wicemistrza Polski, zawodnicy brązowe medale.

Medale przyznawane są drużynom w liczbie nie większej niż 5.

14. **Wycofanie się z rozgrywek**

Klub może wycofać drużynę z rozgrywek bez ponoszenia konsekwencji finansowych 14 dni przed terminem zawodów. Po tym terminie Dział Sportu nie uwzględnia żadnych odwołań. W przypadku wycofania drużyny z rozgrywek po w/w terminie lub niestawienia się drużyny do gry, klub ponosi konsekwencje finansowe zgodnie z Regulaminem Finansowym PZT. W przypadku zgłoszenia drużyny w składzie dwuosobowym dekompletacja drużyny nie stanowi podstawy do odwołania od kary finansowej.

ZAŁĄCZNIK A - Punktacja za rozgrywki drużynowe

PUNKTACJA INDYWIDUALNA ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH

Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach DMP otrzymują punkty za wygrane spotkanie w grze pojedynczej lub podwójnej zgodnie z poniższą tabelą, przy uwzględnieniu następujących zasad:

- punkty za DMP są przyznawane dodatkowo jako 7 turniej;
- punkty są przyznawane jedynie za rozegrany mecz;
- do klasyfikacji zalicza się wyższą wartość punktów zdobytych łącznie w grze pojedynczej i podwójnej;
- punkty za wygranie kilku meczów w rozgrywkach nie sumują się.

Rozgrywki finałowe				
	Finał	Półfinał, mecz o III m-ce	Ćwierćfinał, mecz o V-VII	Finał
Gra pojedyncza				
1 rakietą	100	80	60	40
2 rakietą	80	60	40	20
Gra podwójna				
debel (na parę)	80	60	40	30

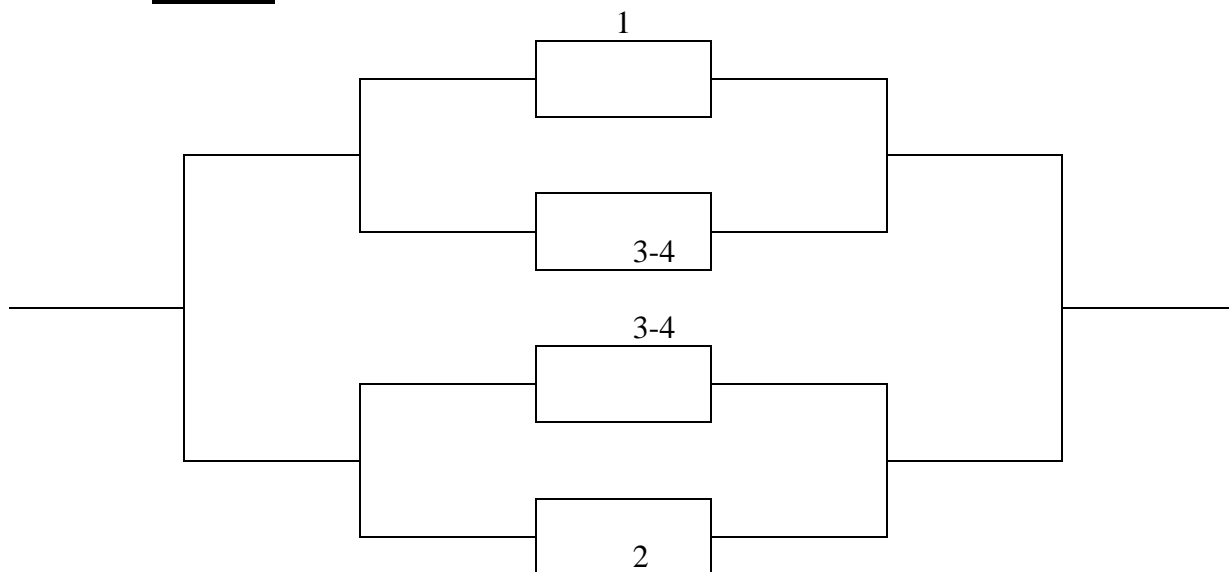
KLASYFIKACJA KLUBOWA**Punktacja rozgrywek drużynowych ogólnopolskich**

Punkty do klasyfikacji klubowej przyznawane są na podstawie wyników drużyn, zgodnie z poniższymi tabelami:

Miejsce	DMP TnW
Rozgrywki finałowe	
1	200
2	170
3	140
4	120
5	100
6	80
7	70
8	60
9-12	

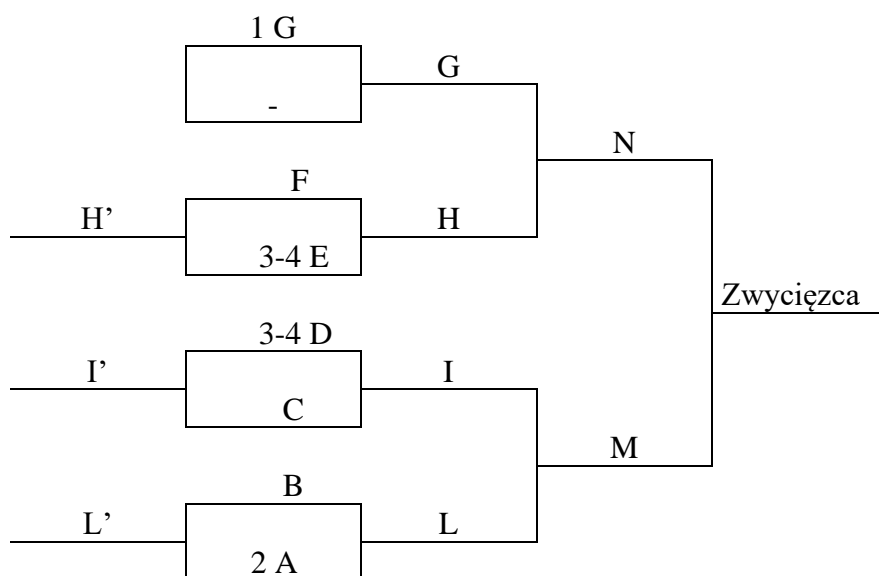
ZAŁĄCZNIK B - System rozgrywania finałów DMP

I. 8 drużyn



pierwszy dzień: ćwierćfinały - 4 spotkania (24 mecze)
 drugi dzień: półfinały - 2 spotkania (12 meczów)
 mecze o m-ca 5/5 i 7/8 - 2 spotkania (12 meczów)
 trzeci dzień: finał - 1 spotkanie (6 meczów)
 mecz o m-ca 3-4 - 1 spotkanie (6 meczów)

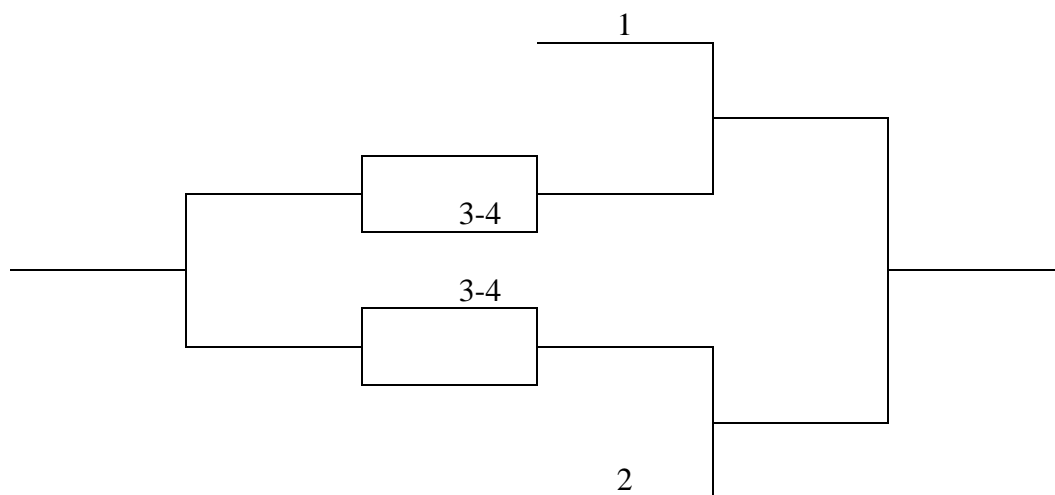
II. 7 drużyn



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 (przegranymi zajmuje miejsce 7)	losowanie H'-I' lub H'-L' lub I'-L'
trzeci dzień:	finał	M-N
	mecz o m-ca 3-4	M'-N'

Każda drużyna rozgrywa minimum 2 spotkania.

III. 6 drużyn



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

IV. 5 drużyn

WARIANT 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)

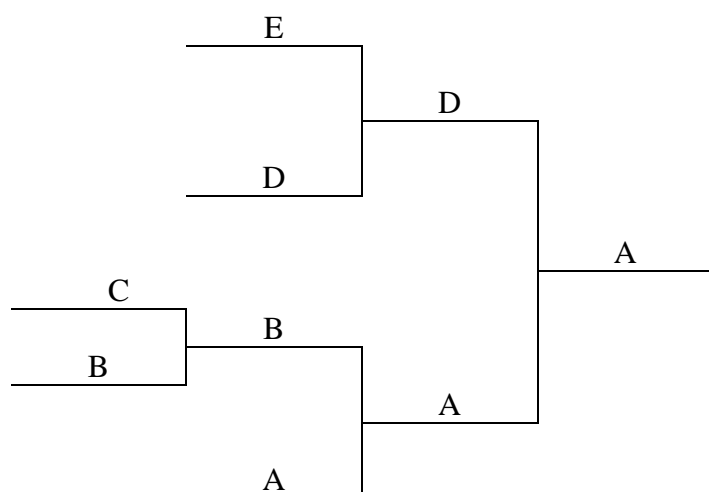
WARIANT II:

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

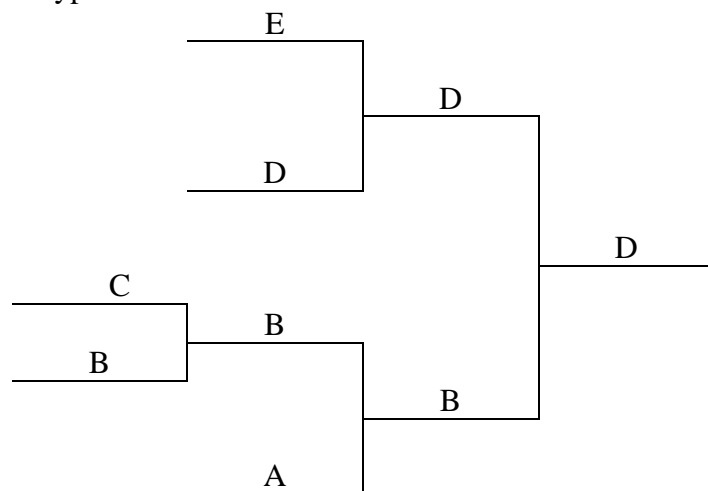
- E miejsce 5

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