

REGULAMIN ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH W KATEGORIACH MŁODZIEŻOWYCH

Warszawa, luty 2015

1. Rodzaje rozgrywek

Polski Związek Tenisowy organizuje rozgrywki Drużynowych Mistrzostw Polski (DMP) w kategoriach młodzieżowych skrzatów, młodzików, kadetów i juniorów, osobno dziewcząt i chłopców. Rozgrywki każdego roku prowadzone są w dwóch edycjach (letniej i halowej) oraz trzech etapach (wojewódzkim, międzywojewódzkim i centralnym).

2. Podział terytorialny rozgrywek

Rozgrywki na etapie wojewódzkim prowadzone są rozłącznie we wszystkich województwach. Rozgrywki na etapie międzywojewódzkim prowadzone są w następującym układzie regionalnym:

- region północny:
 - województwo pomorskie;
 - województwo kujawsko-pomorskie;
 - województwo warmińsko-mazurskie;
- region zachodni:
 - województwo zachodniopomorskie;
 - województwo wielkopolskie;
 - województwo lubuskie;
- region południowy:
 - województwo dolnośląskie;
 - województwo opolskie;
 - województwo śląskie;
 - województwo małopolskie;
 - województwo świętokrzyskie;
 - województwo podkarpackie;
- region wschodni:
 - województwo lubelskie;
 - województwo łódzkie;
 - województwo mazowieckie;
 - województwo podlaskie.

3. Drużyny

3.1. Warunki uczestnictwa

W rozgrywkach mogą uczestniczyć drużyny wystawione przez kluby posiadające aktualną licencję klubową PZT. W rozgrywkach każdej kategorii wiekowej z jednego klubu mogą startować:

- 2 drużyny w edycji letniej;
- 1 drużyna w edycji halowej.

3.2. Wpisowe

Warunkiem dopuszczenia drużyny do rozgrywek na etapie centralnym jest uiszczenie wpisowego zgodnie z Regulaminem Finansowym PZT, w terminie:

- do dnia 25.08 w edycji letniej;
- 10 dni przed etapem centralnym w edycji halowej.

4. Zawodnicy

4.1. Warunki uczestnictwa

Do rozgrywek mogą być dopuszczeni jedynie zawodnicy, którzy:

- posiadają roczną licencję PZT oraz ważne badania lekarskie (termin ważności 6 m-cy);
- są członkami klubu;
- w danej edycji grają w jednej kategorii wiekowej (na wszystkich etapach rozgrywek);
- posiadają obywatelstwo polskie (ważny paszport RP) lub Kartę Polaka lub kartę stałego pobytu w Polsce przez okres minimum 36 kolejnych miesięcy lub są obywatelami państw Unii Europejskiej, mieszkającymi na terenie Polski przez okres minimum 3 miesięcy;

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

4.2. Liczba zgłaszanych zawodników

Do rozgrywek na etapie międzywojewódzkim i centralnym można zgłosić dowolną liczbę zawodników, lecz nie mniej niż:

- 5 zawodników w edycji letniej;
- 3 zawodników w edycji halowej.

4.3. Wypożyczenia zawodników

Wypożyczenia zawodników są dopuszczalne jedynie w edycji letniej. Wypożyczenie może mieć miejsce jedynie w ramach tego samego regionu. Klub może wypożyczyć do rozgrywek jednego zawodnika do każdej zgłoszonej drużyny. Wypożyczenia zawodników są dopuszczalne jedynie w przypadku kiedy klub dysponuje minimum 4 zawodnikami z licencją danego klubu.

Celem uzyskania prawa do gry w DMP przez zawodnika wypożyczonego, klub wypożyczający winien w terminie do dnia 01.04., za pomocą systemu TPO (tpo.pzt.pl):

- wystąpić o zgodę do macierzystego klubu zawodnika;
- uzyskać potwierdzenie właściwego WZT;
- wnieść stosowną opłatą na rzecz PZT zgodnie z Regulaminem Finansowym PZT.

4.4. Zawodnicy zagraniczni

W rozgrywkach nie dopuszcza się udziału zawodników zagranicznych innych niż spełniających warunki opisane w pkt. 4.1.

4.5. Reprezentowanie dwóch klubów

Zawodnik w ciągu jednej edycji rozgrywek w kategoriach młodzieżowych może grać tylko w jednym klubie, ale może równocześnie być członkiem drużyny kobiecej lub męskiej macierzystego lub innego klubu.

5. **Kapitan drużyny**

Kapitanem drużyny może być jedna osoba oficjalnie zgłoszona sędziemu naczelnemu. 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.

W przypadku nieobecności kapitana, na korcie może przebywać jeden z zawodników zweryfikowanych do danej drużyny.

6. **Przepisy**

6.1. Obowiązujące przepisy

Dla rozgrywek zastosowanie mają następujące przepisy:

- niniejszy Regulamin Rozgrywek Drużynowych w Kategoriach Młodzieżowych;
- Regulaminy Turniejowe PZT;

- Przepisy Gry w Tenisa PZT;
- Kodeks Postępowania Zawodnika.

Interpretacja przepisów przysługuje Kolegium Sędziów, Działowi Sportu oraz Zarządowi PZT.

6.2. Nadzór nad organizacją rozgrywek

Bezpośredni nadzór nad organizacją rozgrywek sprawuje Dział Sportu PZT. Na finały DMP we wszystkich kategoriach wiekowych PZT może powołać swojego przedstawiciela – delegata PZT.

7. **Koordinacja i zasady rozgrywek**

7.1. Etap wojewódzki

Celem rozgrywek wojewódzkich jest wyłonienie 2 drużyn do rozgrywek międzywojewódzkich. Koordynatorem rozgrywek w poszczególnych województwach są właściwe WZT, które ustalają miejsca i terminy spotkań oraz system rozgrywek. W letniej edycji rozgrywek wszystkie spotkania należy rozegrać w terminie od 15.04 do 31.05 wg listy klasyfikacyjnej PZT nr 4. W zimowej edycji rozgrywek wszystkie spotkania należy rozegrać w terminie od 15.10 do 15.11 wg listy klasyfikacyjnej PZT nr 10.

7.2. Etap międzywojewódzki

Celem rozgrywek międzywojewódzkich jest wyłonienie 2 drużyn do rozgrywek centralnych. Koordynatorem rozgrywek w poszczególnych regionach są WZT z najwyższą sumą bonusów za rozgrywki drużynowe wg listy generalnej za rok poprzedni, które ustalają miejsca i terminy spotkań. Obowiązuje pucharowy system rozgrywek z podziałem na sekcje. W letniej edycji rozgrywek wszystkie spotkania należy rozegrać w terminie do 30.06 wg listy klasyfikacyjnej PZT nr 5. W zimowej edycji rozgrywek wszystkie spotkania należy rozegrać w terminie do 15.11 wg listy klasyfikacyjnej PZT nr 11.

7.3. Etap centralny

Etap centralny stanowią finały Drużynowych Mistrzostw Polski, w których udział bierze 8 drużyn wyłonionych w rozgrywkach międzywojewódzkich. Koordynatorem finałów DMP jest Dział Sportu PZT, który przyznaje prawo do organizacji na podstawie pisemnych wniosków składanych przez kluby minimum 10 dni przed terminem finałów. System rozgrywek zależy od liczby zgłoszonych drużyn,

zgodnie z załącznikiem B do niniejszego Regulaminu. W letniej edycji rozgrywek finały DMP należy rozegrać do 30.09, zgodnie z kalendarzem PZT, wg listy klasyfikacyjnej PZT nr 9. W zimowej edycji rozgrywek finały DMP rozegrać należy w terminie do 23.12, zgodnie z kalendarzem PZT, wg listy klasyfikacyjnej PZT nr 12.

Edycja rozgrywek:		I edycja – rozgrywki letnie	II edycja – rozgrywki halowe
Termin ramowy rozgrywek:		15.04 – 30.09	15.10 – 23.12
Etap I rozgrywki wojewódzkie	Cel rozgrywek:	wyłonienie 2 drużyn do rozgrywek międzywojewódzkich	
	Koordinacja:	właściwy WZT	
	Termin:	do 31 maja	do 15 listopada
	Miejsce:	decyzja WZT	
	System:	decyzja WZT	
	Obowiązująca lista:	nr 4	nr 10
Etap II rozgrywki międzywojewódzkie	Cel rozgrywek:	wyłonienie 2 drużyn do rozgrywek centralnych	
	Koordinacja:	WZT z najwyższą sumą bonusów za rozgrywki drużynowe wg listy generalnej za rok poprzedni	
	Termin:	do 30 czerwca	do 30 listopada
	Miejsce:	decyzja WZT koordynującego rozgrywki	
	System:	pucharowy z podziałem na sekcje	
	Obowiązująca lista:	nr 5	nr 11
Etap III rozgrywki centralne	Cel rozgrywek:	Finał Drużynowych Mistrzostw Polski	
	Koordinacja:	Dział Sportu PZT	
	Termin:	do 30 września	do 23 grudnia
	Miejsce:	decyzja Działu Sportu PZT na podstawie wniosków składanych przez kluby minimum 10 dni przed terminem finałów	
	System:	zgodnie z załącznikiem B	
	Obowiązująca lista:	nr 9	nr 12

8. Rozstawienie i losowanie drużyn

8.1. Etap wojewódzki

Na etapie wojewódzkim kolejność spotkań, rozstawienie i losowanie drużyn odbywa się zgodnie z decyzją danego WZT.

8.2. Etap międzywojewódzki

Kolejność spotkań ustalana jest w drodze losowania.

Obowiązują następujące zasady rozstawienia:

- rozstawione mogą być co najwyżej 4 drużyny;
- do rozstawienia drużyn uwzględnia się punkty bonusowe zawodników zgłoszonych do rozgrywek:
 - 4 zawodników w edycji letniej;
 - 2 zawodników w edycji halowej.
- w przypadku jednakowej sumy punktów bonusowych kilku drużyn decyduje:
 - wyższy ranking pierwszego zawodnika;
 - wyższy ranking kolejnego zawodnika.

Obowiązuje następująca procedura losowania:

- drabinka podzielona jest na 2 sekcje, których zwycięzcy awansują do rozgrywek centralnych;
- w każdej sekcji rozstawione są 2 drużyny, na pierwszej i ostatniej linii;
- pierwsza rozstawiona drużyna przypisana jest do pierwszej linii pierwszej sekcji, druga rozstawiona drużyna przypisana jest do pierwszej linii drugiej sekcji;
- o miejscu drużyn 3 i 4 decyduje losowanie, pierwsza wylosowana drużyna przypisana jest do ostatniej linii w pierwszej sekcji, druga wylosowana drużyna przypisana jest do ostatniej linii w drugiej sekcji;
- w przypadku, gdy liczba drużyn nie wystarcza do zapelnienia wszystkich miejsc w sekcjach, po wpisaniu drużyn rozstawionych należy dopisać wolne losy, w pierwszej kolejności drużynom najwyżej rozstawionym, a ewentualne kolejne rozlosować możliwie równomiernie w obu sekcjach;
- pozostałe drużyny należy dolosować, wpisując je na wolne miejsca od góry do dołu, przy zachowaniu zasady, że w pierwszych swoich spotkaniach nie powinny rywalizować drużyny z tego samego województwa.

Za przeprowadzenie losowania odpowiedzialny jest WZT koordynujący rozgrywki w danym regionie.

8.3. Etap centralny

Kolejność spotkań ustalana jest w drodze losowania.

Obowiązują następujące zasady rozstawienia:

- rozstawione mogą być co najwyżej 4 drużyny;

- do rozstawienia drużyn uwzględnia się punkty bonusowe zawodników obecnych osobiście w trakcie weryfikacji:
 - 4 zawodników w edycji letniej;
 - 2 zawodników w edycji halowej.
- w przypadku jednakowej sumy punktów bonusowych kilku drużyn decyduje:
 - wyższy ranking pierwszego zawodnika;
 - wyższy ranking kolejnego zawodnika.

Obowiązuje następująca procedura losowania:

- szczegółowe zasady losowania rozgrywek na etapie centralnym w zależności od liczby uczestniczących drużyn znajdują się załączniku B;
- o miejscu drużyn 3 i 4 decyduje losowanie;
- drużyny z tego samego regionu muszą być rozlosowane w różnych ćwiartkach drabinki.

9. Zgłoszenia do rozgrywek na etapie centralnym

9.1. Sposób i termin zgłoszeń

Listę imienną zawodników do rozgrywek szczebla centralnego, odpowiedni WZT koordynujący rozgrywki w ramach regionu, przekazuje do Działu Sportu PZT za pomocą systemu TPO (tpo.pzt.pl) w terminie:

- do dnia 25.08 w edycji letniej;
- do dnia 01.12 w edycji halowej.

Na liście zgłoszonych zawodników mogą figurować wyłącznie zawodnicy dostępni w systemie TPO dla danego klubu.

9.2. Wycofanie lub niezgłoszenie się uprawnionej drużyny

W przypadku wycofania się lub nie zgłoszenia się do rozgrywek uprawnionej drużyny, Dział Sportu ma prawo dopuszczenia do gry drużyny z kwalifikacji międzywojewódzkich o najwyższej sumie bonusów:

- 4 zawodników w edycji letniej;
- 2 zawodników w edycji halowej.

10. Procedura weryfikacji drużyn

10.1. Etap wojewódzki i międzywojewódzki

Drużyna jest zobowiązana przybyć na miejsce zawodów w pełnym składzie nie później niż 30 min przed ustaloną godziną rozpoczęcia spotkania. Weryfikacji składu drużyn dokonuje kapitan.

10.2. Etap centralny

Drużyna jest zobowiązana przybyć na miejsce na zawodów w celu weryfikacji składu drużyny do losowania, zgodnie z komunikatem zawodów. Weryfikacji składu drużyn dokonuje kapitan. Maksymalna liczba zawodników w składzie drużyny wynosi:

- 6 zawodników w edycji letniej;
- 4 zawodników w edycji halowej.

11. Spotkanie

11.1. Czas spotkania

Poprzez spotkanie rozumie się wszystkie mecze rozegrane pomiędzy dwiema drużynami. Spotkanie powinno być rozegrane w ciągu jednego dnia. Godzinę rozpoczęcia spotkania należy dostosować do możliwości dojazdu i wyjazdu gości w ciągu jednego dnia.

11.2. Piłki

Wszystkie mecze muszą być rozgrywane oficjalnymi piłkami PZT. Komunikat o typie piłek oraz możliwości zakupu przekazuje Dział Sportu PZT zainteresowanym klubom, co najmniej 1 miesiąc przed rozpoczęciem rozgrywek. Piłki na każde spotkanie zabezpiecza gospodarz. W przypadku, kiedy piłka zostanie uszkodzona lub zagubiona, organizator zobowiązany jest dostarczyć kolejną piłkę.

Spotkania na etapie centralnym rozgrywane są trzema (3) nowymi piłkami. Na trzeciego seta obowiązuje zmiana piłek (z wyjątkiem meczów, w których trzeci set rozgrywany jest w formule *match tie-break*).

11.3. Korty treningowe

Organizator spotkania zobowiązany jest do nieodpłatnego udostępnienia kortów do treningu (przed rozpoczęciem spotkania) w wymiarze:

- min. 4 kortogodziny w edycji letniej;
- min. 2 kortogodziny w edycji halowej.

11.4. Program spotkania

W ramach każdego spotkania rozegrać należy:

- 4 gry pojedyncze i 2 gry podwójne w edycji letniej;
- 2 gry pojedyncze i 1 grę podwójną w edycji halowej.

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 w kategorii skrztów oraz w grze podwójnej we wszystkich kategoriach wiekowych przy stanie meczu 1-1 o zwycięstwie decyduje *match tie-break* do 10 wygranych punktów. W grze podwójnej obowiązuje system NO-AD.

11.5. Przebieg spotkania

Nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem spotkania kapitanowie drużyn podają sędziemu naczelnemu skład do gier pojedynczych.

W grach pojedynczych mogą grać wszyscy zawodnicy zgłoszeni do spotkania. Przez pierwszą raketę rozumie się zawodnika z najwyższym rankingiem spośród zgłoszonych do gier pojedynczych. Przez drugą raketę rozumie się zawodnika z kolejnym najwyższym rankingiem itd.

Gry podwójne powinny rozpocząć się wcześniej niż 45 min i nie później niż 90 min po zakończeniu gier pojedynczych, chyba, że kapitanowie drużyn w porozumieniu z sędzią naczelnym ustalą inaczej. Składy do gier podwójnych kapitanowie drużyn podają sędziemu naczelnemu nie później niż 15 min przed rozpoczęciem gier podwójnych. W grach podwójnych mogą grać wszyscy zawodnicy zgłoszeni do spotkania. Przez pierwszy debel rozumie się ten, w którym gra zawodnik zajmujący najwyższą pozycję na liście zweryfikowanych zawodników, spośród zawodników zgłoszonych do gier podwójnych.

W przypadku wycofania któregoś z zawodników zgłoszonych na pozycjach 1-4 (rozgrywki letnie) lub 1-2 (rozgrywki halowe), kolejnych zawodników na pozycjach niższych przesuwają się w górę bez możliwości przeskakiwania.

Na etapie centralnym w zawodach (w każdym kolejnym dniu) mogą brać udział wszyscy zweryfikowani zawodnicy, niezależnie od tego czy byli obecni osobiście podczas weryfikacji składu drużyn.

11.6. Kolejność meczów

Mecze w ramach spotkania rozgrywane są w wariantach zależnych od liczby kortów:

- w edycji letniej:
 - wariant I (1 kort): 1 rakieta, 2 rakieta, 3 rakieta, 4 rakieta, pierwszy debel, drugi debel;
 - wariant II (2 korty): 2 single 1-2, dwa single 3-4, dwa deble;
 - wariant III (3 korty): 3 single 1-3, 1 singiel 4, dwa deble;
 - wariant IV (4 korty): 4 single jednocześnie, dwa deble
- w edycji halowej:
 - wariant I (1 kort): 1 rakieta, 2 rakieta, debel;
 - wariant II (2 korty): 2 single 1-2, debel.

Wybór wariantu rozgrywania spotkań musi być zaznaczony w komunikacie organizacyjnym.

Drużyna ma obowiązek rozegrania wszystkich meczów w ramach spotkania.

11.7. Zwycięzca spotkania

O zwycięstwie w spotkaniu decyduje większa liczba wygranych meczów, a przy stanie spotkania 3-3 decyduje:

- stosunek setów wygranych do przegranych;
- stosunek gemów wygranych do przegranych;
- zwycięstwo pierwszego debla.

W przypadku, gdy zamiast trzeciego seta rozgrywany jest *match tie-break*, traktowany jest on jako jeden set w przypadku liczenia setów i nie jest brany pod uwagę w przypadku liczenia gemów.

11.8. Nierozegranie spotkania

Organizator spotkania jest odpowiedzialny za zabezpieczenie i przygotowanie kortów do gry. Drużyna przyjeżdżająca otrzymuje walkower, jeśli korty są nieprzygotowane 30 min po ustalonej godzinie rozpoczęcia spotkania.

W sytuacji nie rozegrania spotkania spowodowanej złymi warunkami atmosferycznymi, spotkanie powinno być rozegrane w terminie uzgodnionym przez kapitanów obu drużyn. Informację o nowym terminie spotkania kapitanowie przekazują sędziemu naczelnemu. Fakt ten musi być zaznaczony w protokole przekazanym koordynatorowi rozgrywek.

W przypadku nierozpoczęcia spotkania drużyny mogą przystąpić do przełożonego spotkania w zmienionych składach.

11.9. Przerwanie spotkania

Rywalizujące drużyny są zobowiązane rozegrać wszystkie mecze znajdujące się w programie spotkania. W wypadku nie dojścia do skutku jakiegokolwiek meczu z winy jednej ze stron, sędzia naczelny zalicza stronie przeciwnej odpowiednią ilość 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.

Przerwane spotkanie z uwagi na złe warunki atmosferyczne lub zapadające ciemności, musi być dokończony najpóźniej następnego dnia, a jeżeli nie jest to możliwe, w terminie uzgodnionym przez kapitanów obu drużyn, zaakceptowanym przez sędziego naczelnego. Przerwane spotkanie kontynuowane jest w tych samych składach, jakie podano sędziemu naczelnemu przed jego rozpoczęciem. Drużyna gości przyjeżdża ponownie na swój koszt.

W przypadkach losowych i braku możliwości rozegrania spotkania w terminie rezerwowym, decyzję podejmuje Dział Sportu PZT.

12. Sprawozdawczość

Gospodarz spotkania na etapie wojewódzkim i międzywojewódzkim przesyła w terminie do 3 dni od zakończenia spotkania jeden protokół spotkania podpisany przez sędziego naczelnego oraz kapitanów drużyn do właściwego koordynatora rozgrywek (odpowiedniego WZT). Pozostałe egzemplarze protokołu otrzymują :

- sędzia naczelny;
- kapitan drużyny gości;
- kapitan drużyny gospodarzy.

Po zakończeniu rozgrywek na etapie międzywojewódzkim, osoby odpowiedzialne z WZT koordynujących rozgrywki uzupełniają w systemie TPO składy osobowe drużyn zakwalifikowanych do rozgrywek na szczeblu centralnym.

Sędzia naczelny rozgrywek na szczeblu centralnym uzupełnia wyniki poszczególnych meczów, przygotowuje protokół z każdego spotkania dla kapitanów obu drużyn oraz sporządza sprawozdanie w systemie TPO.

13. Sędziowanie

Kolegium Sędziów PZT w uzgodnieniu z Działem Sportu PZT powołuje sędziów na wszystkie zawody na etapie centralnym. Sędziów na rozgrywki wojewódzkie i międzywojewódzkie powołuje Wojewódzka Komisja Sędziów, właściwa dla WZT, na którego terenie odbywa się dane spotkanie.

Zasady powoływania sędziów znajdują się w załączniku A.

14. Nagrody

14.1. Letnia edycja rozgrywek

W Drużynowych Mistrzostwach Polski we wszystkich kategoriach wiekowych kluby otrzymują:

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

Medale przyznawane są drużynom w ilości nie większej niż 6.

14.2. Halowa edycja rozgrywek

W Halowych Drużynowych Mistrzostwach Polski we wszystkich kategoriach wiekowych kluby otrzymują:

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

Medale przyznawane są drużynom w ilości nie większej niż 4.

15. Wycofanie się z rozgrywek

Na etapie wojewódzkim wycofania drużyn są możliwe zgodnie z regulaminami odpowiednich WZT.

Na etapie międzywojewódzkim i centralnym klub może wycofać drużynę z rozgrywek bez ponoszenia konsekwencji finansowych 2 tygodnie 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.

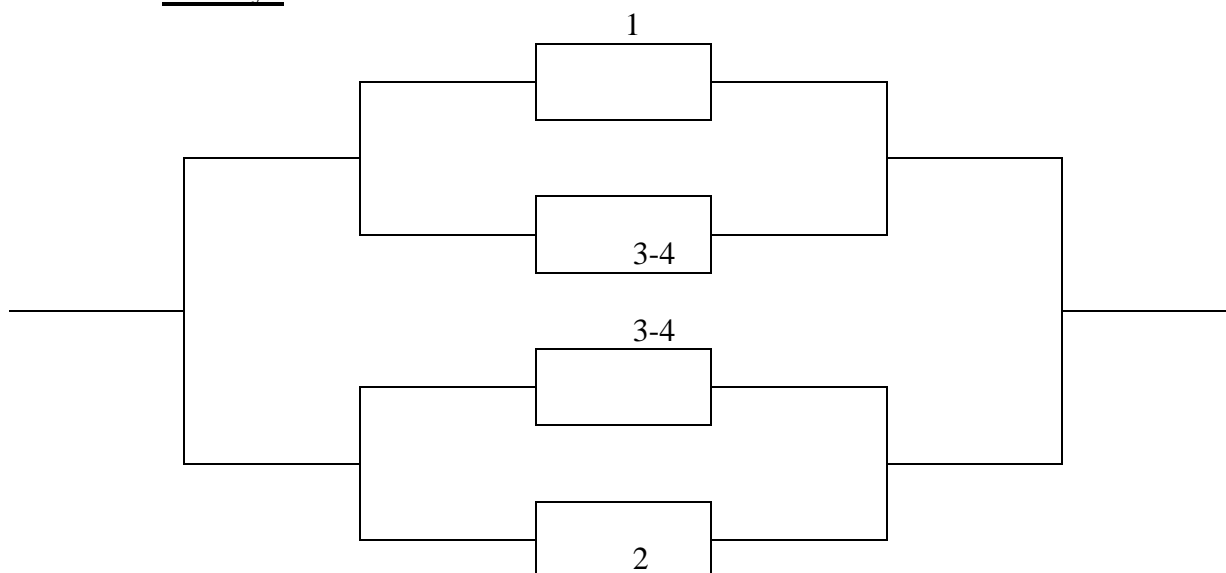
16. Protesty

W sytuacjach spornych drużynie przysługuje prawo odwołania się od decyzji sędziego naczelnego do Działu Sportu PZT, 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.

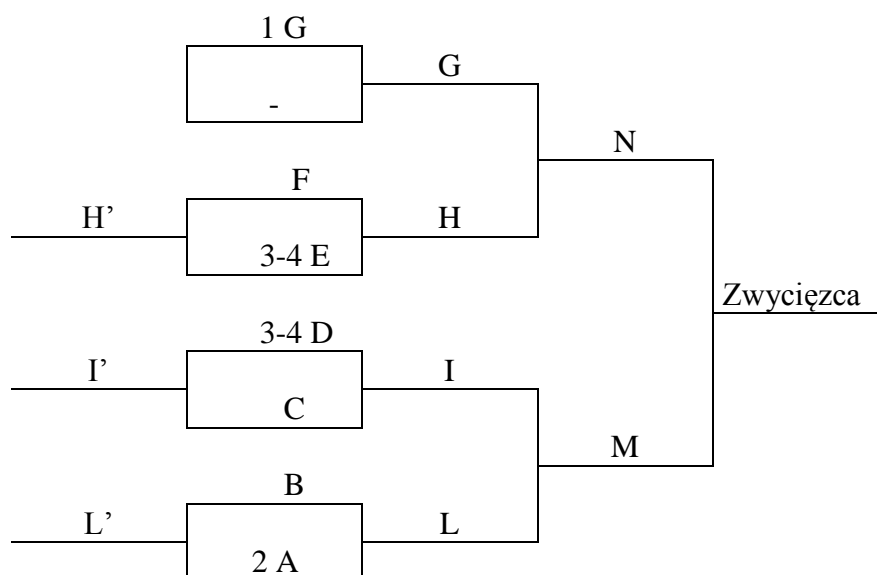
ZAŁĄCZNIK A - Sędziowanie

	Sędzia Naczelny	Sędziowie Główni/Strefowi
Minimalne wymogi i uprawnienia		
Etap I rozgrywki wojewódzkie	Sędzia Regionalny Naczelny PZT	decyzja organizatora
Etap II rozgrywki międzywojewódzkie	Sędzia Regionalny Naczelny PZT	decyzja organizatora
Etap III rozgrywki centralne	Sędzia Związkowy Naczelny PZT	Sędzia Regionalny PZT Liczba sędziów uzależniona od liczby kortów, zgodnie z zasadą: liczba kortów x 0,5 (np. 5 kortów: 5 x 0,5 = 2,5 → 3 Sędziów)

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 5-8	- 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

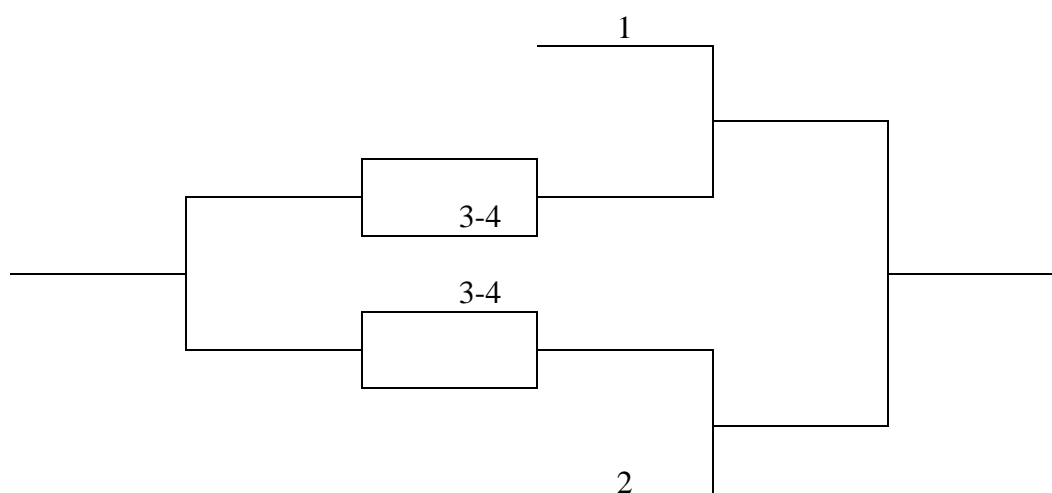


pierwszy dzień:	ćwierćfinały	F-E - zwycięzca H, przegrany H'
		D-C - zwycięzca I, przegrany I'
		B-A - zwycięzca L, przegrany L'
drugi dzień:	półfinały	G-H - zwycięzca N, przegrany N'
		I-L - zwycięzca M, przegrany M'
	mecze o m-ca 5-8	losowanie H'-I' lub H'-L' lub I'-L' (przegrany zajmuje miejsce 7 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

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)

Razem: 5 spotkań (30 meczów)

WARIANT II:

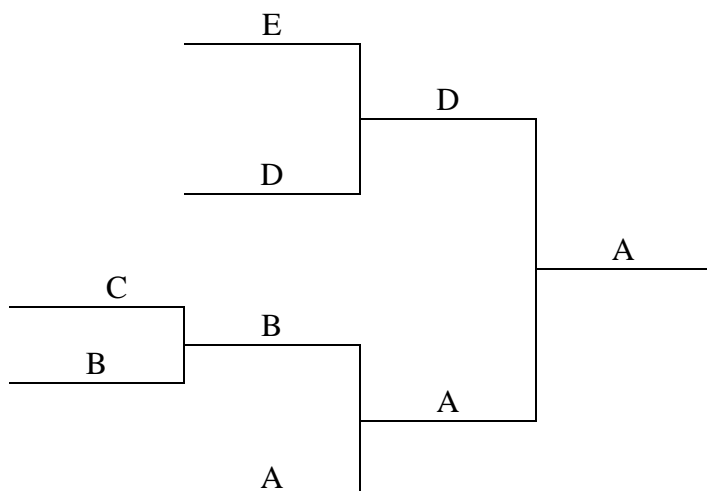
pierwszy dzień:	ćwierćfinał	- 1 spotkanie (6 meczów)
drugi dzień:	półfinały	- 2 spotkania (12 meczów)
trzeci dzień:	finał	- 1 spotkanie (6 meczów)

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

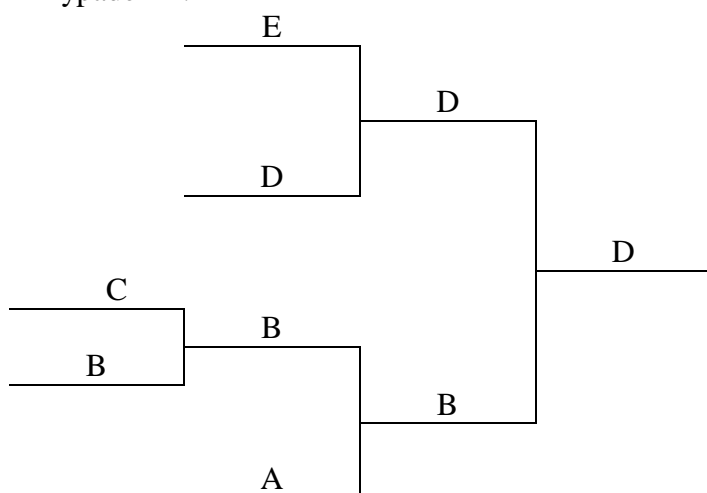
- C miejsce 4

- 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 półfinałach, 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