

REGULAMIN ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH W KATEGORIACH MŁODZIEŻOWYCH 2024

1. Rodzaje rozgrywek

Polski Związek Tenisowy organizuje rozgrywki o Drużynowe Mistrzostwo Polski (DMP) jeden raz w roku w następujących kategoriach wiekowych U12, U14, U16 i U18, osobno dziewcząt i chłopców.

2. Koordynacja i zasady rozgrywek

Koordynatorem 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

Format rozgrywek zależy od liczby zgłoszonych drużyn:

- 1) w przypadku zgłoszenia dwunastu (12) lub mniej drużyn w danej kategorii wiekowej zostanie rozegrany tylko Finał A;
- 2) w przypadku zgłoszenia trzynastu (13) lub więcej drużyn rozgrywki zostaną przeprowadzone w dwóch etapach - Finał A i Finał B. Do finału A kwalifikuje się bezpośrednio sześć 6 drużyn, zgodnie z przydziałem drużyn do finałów opisanym w pkt. 2.2. Pozostałe drużyny rozgrywają finał B, którego celem jest wyłonienie dwóch drużyn do finału A.

UWAGA! Dział Sportu PZT ma prawo do dostosowania formatu rozgrywek do liczby zgłoszonych drużyn i liczby kortów, którymi dysponuje organizator Finału A. W szczególności Dział Sportu zamiast rozgrywania Finału B może zarządzić rozgranie spotkań eliminacyjnych do finału A.

2.2. Przydział drużyn do finałów

Podstawą bezpośredniego zakwalifikowania drużyny do finałów jest większa suma punktów bonusowych co najwyżej 4 zawodników danego klubu zgłoszonych do rozgrywek, na podstawie najbardziej aktualnej na dzień weryfikacji zgłoszeń listy klasyfikacyjnej PZT w danej lub wyższej kategorii wiekowej, uwzględniając wyłącznie zawodników klasyfikowanych na listach PZT.

W przypadku jednakowej sumy punktów bonusowych kilku drużyn o kolejności decyduje:

- o wyższy ranking pierwszego zawodnika,
- o wyższy ranking kolejnego zawodnika.

2.3. Miejsce rozgrywek

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

2.4. 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. W rozgrywkach każdej kategorii wiekowej z jednego klubu mogą startować 2 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 zgodnie z następującymi zasadami:

- a) zawodnicy posiadający obywatelstwo polskie (udokumentowane polskim paszportem lub dowodem osobistym, lub zaświadczeniem o posiadaniu obywatelstwa), którzy:
 - posiadają licencję zawodniczą PZT,
 - są członkami licencjonowanego klubu PZT,
 - posiadają aktualne orzeczenie lekarskie zezwalające na bezpieczne uczestnictwo we współzawodnictwie sportowym w tenisie;
- b) zagraniczni nieposiadający polskiego obywatelstwa, zrzeszeni w klubie zgłaszającym drużynę do rozgrywek - klub może zgłosić do rozgrywek DMP co najwyżej **jednego (1)** zawodnika zagranicznego, spełniającego poniższe kryteria:
 - zawodnicy i zawodniczki posiadający Kartę Polaka oraz małoletni sportowcy zamieszkujący w Polsce, których przynajmniej jedno z rodziców uzyskało obywatelstwo polskie na podstawie przepisów ustawy o repatriacji z dnia 9 listopada 2000 r. (Dz. U. z 2019 r. poz. 1472, z późn. zm.),
 - zawodnicy i zawodniczki będący obywatelami Ukrainy, przybyli na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej z uwagi na działania wojenne prowadzone na terytorium tego państwa, którzy otrzymali nr PESEL na podstawie przepisów ustawy z dnia 12 marca 2022 r. o pomocy

obywatelom Ukrainy w związku z konfliktem zbrojnym na terytorium tego państwa (Dz.U. z 2022 r. poz. 583, z późn. zm.), albo posiadający prawo stałego pobytu w Polsce,

- pozostali zawodnicy zagraniczni.

4.2 Ograniczenia wiekowe

Zawodnik może grać bez żadnych ograniczeń w młodzieżowych kategoriach wiekowych, za wyjątkiem zawodników kategorii U12, którzy mogą grać jedynie w kategorii U14.

Zawodnicy zagraniczni mogą jedynie uczestniczyć w rozgrywkach w kategoriach U14 lub starszych.

4.3 Skład drużyny

Drużyna składa się z co najmniej czterech (4) zawodników, z których minimum trzech (3) musi posiadać licencję klubu zgłaszającego drużynę oraz kapitana, będącego licencjonowanym instruktorem lub licencjonowanym trenerem PZT.

4.4 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 w rozgrywkach młodzieżowych. 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.

4.5 Zawodnicy zagraniczni nieklasyfikowani na listach PZT

Do rozstawienia i losowania rozgrywek finałowych punkty bonusowe zawodników zagranicznych nieklasyfikowanych na listach PZT ustala się na podstawie list międzynarodowych ATP/WTA/ITF/TE aktualnych na dzień losowania finałów. W tym celu dokonuje się przeliczenia punktów międzynarodowych na punkty rankingowe PZT, przy uwzględnieniu nadrzędności list międzynarodowych, zgodnie z tabelą:

U14	TE U14 < 50	wg listy TE	TEU14 > 50	2
U16	TE U16 < 50	wg listy TE	TEU16 > 50	1
U18	ITF U18 <150	wg listy ITF	ITFU18 >150	3
Kobiety	WTA < 300	wg listy WTA	WTA > 300	7
Mężczyźni	ATP < 500	wg listy ATP	ATP > 500	10

Ustalone teoretyczne miejsce zawodnika zagranicznego na liście klasyfikacyjnej PZT przelicza się na liczbę punktów bonusowych, zgodnie z pkt. VI.2.7 Regulaminu

Turniejowego PZT. W przypadku, gdy zawodnik zagraniczny nie jest klasyfikowany na listach międzynarodowych w swojej lub wyższej kategorii wiekowej, nie otrzymuje punktów bonusowych.

4.6 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 A 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 Finału A w kategoriach młodzieżowych

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 6 meczów

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

8.2 Ustalenie formatu rozgrywek Finału B w kategoriach młodzieżowych

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 I rundy - 4 korty x 6 meczów

II dzień - 4 spotkania 1/4F + 2 spotkania o miejsca 9-12 - wygrani zajmują miejsca 9/10, a przegrani 11/12

III dzień - 2 półfinały + 2 spotkania o miejsca 5-8 - wygrani zajmują miejsca 5/6 , a przegrani 7/8

IV 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 4 zawodników z dnia losowania turnieju finałowego;
- do rozstawienia drużyn uwzględnia się punkty bonusowe 4 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 finale A w zależności od liczby uczestniczących drużyn znajdują się w załączniku B;
- o miejscu drużyn 3 i 4 decyduje losowanie;
- w zawodach (w drugim i 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 drużyny dokonuje sędzia naczelny **na podstawie informacji przekazanych przez kapitana drużyny**.

W przypadku przeprowadzenia losowania w terminie wcześniejszym, **kapitan drużyny zobowiązany jest przedstawić sędziemu naczelnemu** skład drużyny 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. Ranking zawodników zagranicznych posiadających jedynie ranking międzynarodowy jest określany przy uwzględnieniu przelicznika punktów (patrz tabela

pkt. 4.4.) Kolejność zawodników nie posiadających żadnego rankingu jest podawana podczas weryfikacji przez kapitana drużyny. Kolejność ta musi być zachowana podczas wszystkich spotkań rozgrywanych przez daną drużynę.

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 zagranicznych i wypożyczonych

W drużynie w jednym spotkaniu może grać co najwyżej jeden (1) zawodnik zagraniczny oraz 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 rozgrywki) w wymiarze min 1 kortogodziny.

12.5 Program spotkania

W ramach każdego spotkania rozegrać należy: 4 gry pojedyncze i 2 gry podwójne.

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): drugi debel, pierwszy debel, 1 rakieta, 2 rakieta, 3 rakieta, 4 rakieta
- wariant II (2 korty): dwa deble, 2 single 1-2, dwa single 3-4
- wariant III (3 korty): dwa deble, 3 single 1-3, 1 singiel 4
- wariant IV (4 korty): dwa deble, 4 single jednocześnie.

12.7 Przebieg spotkania

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

Gry pojedyncze powinny rozpocząć się nie wcześniej niż 45 min. i nie później niż 90 minut po zakończeniu gier podwójnych, 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 **drugim** i każdym kolejnym dniu **finału**) 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.

12.8 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.

W przypadku gdy mecz jest już rozstrzygnięty, nie ma obowiązku rozgrywania pozostałych spotkań o ile wyrażą na to zgodę obydwaj kapitanowie. Wynik spotkania pozostaje taki jak w momencie jego zakończenia.

12.9 Przerwanie spotkania

W wypadku nie dojścia do skutku jakiegokolwiek meczu z winy jednej ze stron, sędzia naczelnny 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.

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 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 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 6.

15. 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 czteroosobowym 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 na etapie finałów A i B 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 A			Rozgrywki finałowe B			
	Finał	Półfinał, mecz o III m-ce	Ćwierćfinał, mecz o V-VII	Finał	półfinał Mecz o III -mce	Ćwierć finał, mecz o V-VII	o m-ce IX-XII
Gra pojedyncza							
1 rakieta	100	80	60	40	30	20	10
2 rakieta	80	60	40	20	20	10	5
3 rakieta	60	40	20	10	10	5	3
4 rakieta	40	20	10	5	5	3	2
Gra podwójna							
1 debel (na parę)	80	60	40	30	20	10	5
2 debel (na parę)	60	40	30	20	10	5	3

Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach wojewódzkich (DMW) otrzymują punkty zgodnie z poniższą tabelą, przy uwzględnieniu następujących zasad:

- punkty za DMW są przyznawane dodatkowo jako 7 turniej;
- punkty otrzymuje maksymalnie 3 zawodników, którzy tworzyli drużynę;
- punkty są przyznawane jedynie wtedy kiedy zawodnik wystąpił w minimum jednym meczu w grze pojedynczej lub podwójnej, niezależnie od tego czy wygrał mecz;
- punkty są zaliczane do rankingu PZT w ciągu 2 tygodni po otrzymaniu sprawozdania z WZT;
- punkty zdobyte w rozgrywkach wojewódzkich nie sumują się z punktami z rozgrywek ogólnopolskich.

miejsce	1 rakieta	2 rakieta	3 rakieta
1	30	25	20
2	25	20	15
3	20	15	10
4	15	10	5
5-8	10	5	3
9 i dalej	5	3	1

KLASYFIKACJA KLUBOWA

Punktacja rozgrywek drużynowych ogólnopolskich

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

Miejsce	DMP młodzieżowe		DMP TnW
	Finał A		Rozgrywki finałowe
1		200	200
2		170	170
3		140	140
4		120	120
5	5-6	90	100
6	7-8	75	80
7			70
8			60
9-12		65	
	Finał B		
1		70	
2		60	
3		50	
4		40	
5-8		30	
9-12		20	

Punkty dodatkowe:

- W finale A rozgrywek młodzieżowych dla drużyny bez wypożyczonego zawodnika i zagranicznego: 10 pkt

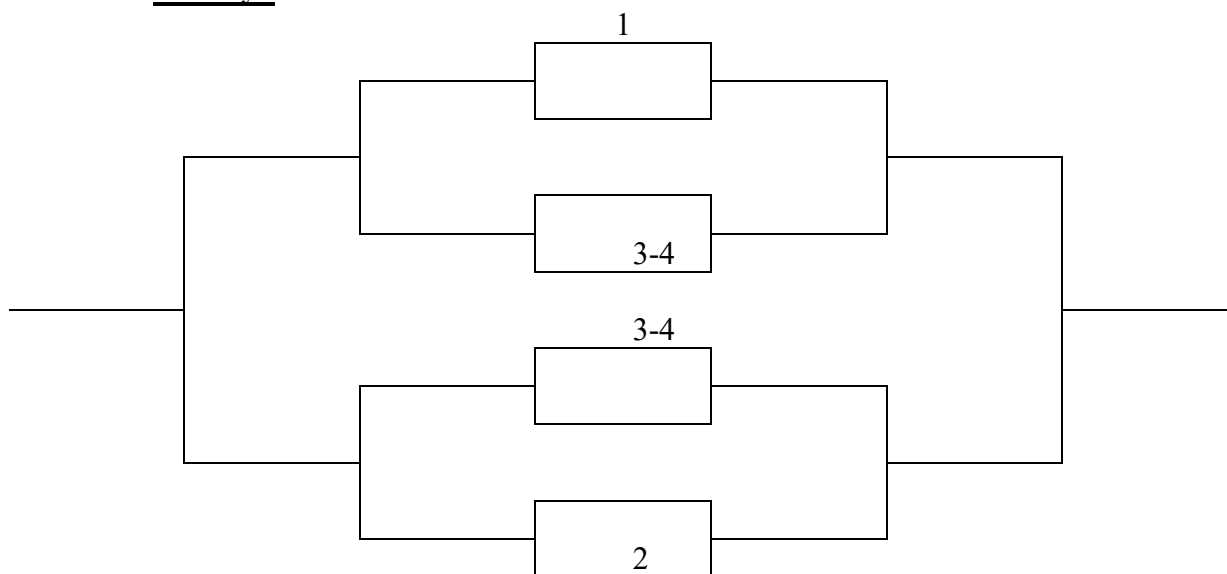
- dla klubu, który wypożyczył zawodnika (rozegrał minimum 1 pełny mecz):
 - I m-ce: 20 pkt.,
 - II-III m-ce: 15 pkt.,
 - IV-VIII: 10 pkt.,
 - Finał B: 5 pkt.

Punkty za rozgrywki w finale A oraz finale B nie sumują się.

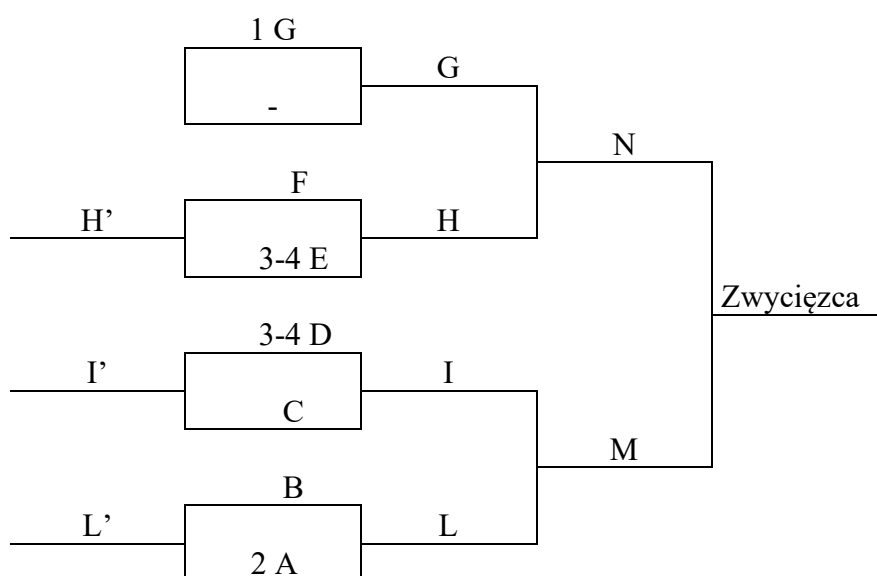
Punktacja rozgrywek drużynowych wojewódzkich

Miejsce	Powyżej 8 drużyn	5-8 drużyn	2-4 drużyny
1	50	40	20
2	40	20	15
3	20	15	10
4	15	10	5
5-8	10	5	
9 i dalej	5		

Punkty za rozgrywki wojewódzkie nie sumują się z punktami za rozgrywki ogólnopolskie.
Punkty za rozgrywki wojewódzkie zaliczane są do rankingu PZT w ciągu 2 tygodni po otrzymaniu sprawozdania z WZT.

ZAŁĄCZNIK B - System rozgrywania finałów DMP**I. 8 drużyn**

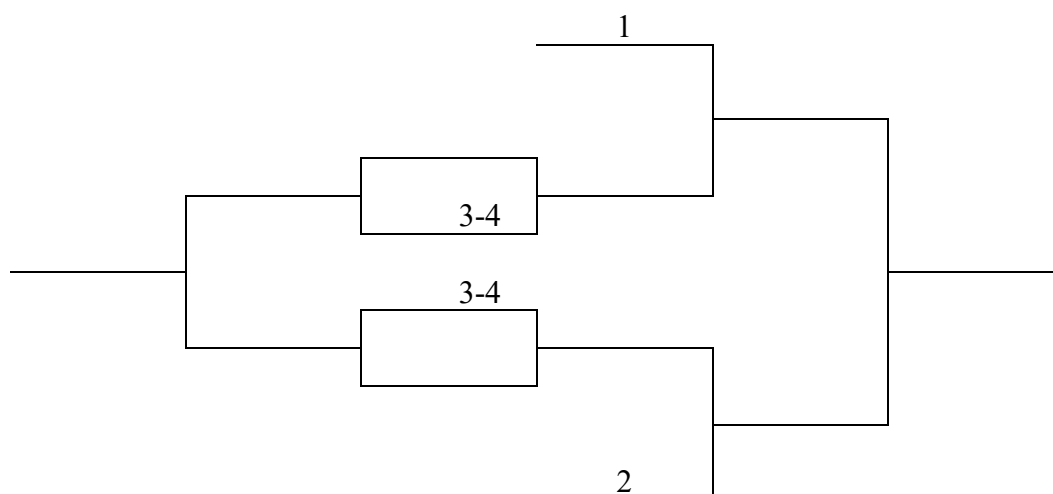
pierwszy dzień:	ćwierćfinały	- 4 spotkania (24 mecze)
drugi dzień:	półfinały	- 2 spotkania (12 meczów)
	mecze o m-ca 5/5 i 7/8	- 2 spotkania (12 meczów)
trzeci dzień:	finał	- 1 spotkanie (6 meczów)
	mecz o m-ca 3-4	- 1 spotkanie (6 meczów)

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 losowanie H'-I' lub H'-L' lub I'-L' (przegrany zajmuje miejsce 7)
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

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)