

REGULAMIN ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH

Warszawa, **styczeń 2021**

1. Rodzaje rozgrywek

Polski Związek Tenisowy organizuje rozgrywki o Drużynowe Mistrzostwo Polski (DMP) jeden raz w roku w następujących kategoriach wiekowych:

- kobiet i mężczyzn,
- 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

Rozgrywki w kategoriach młodzieżowych zostaną przeprowadzone w jednym etapie - Finał A i Finał B w kategoriach U12, U14 i U16 oraz tylko Finał A w kategorii U18, tj.

- U12 – Finał A – 8 drużyn, Finał B – 12 drużyn
- U14 – Finał A – 8 drużyn, Finał B – 12 drużyn
- U16 – Finał A – 8 drużyn, Finał B – 12 drużyn
- U18 – Finał A – 8 drużyn

UWAGA! W przypadku zgłoszenia 12 i mniej drużyn w kategoriach U12, U14 i U16 zostanie rozegrany tylko Finał A

Podstawą bezpośredniego zakwalifikowania drużyny do finałów jest większa suma punktów bonusowych 4 zgłoszonych zawodników danego klubu do rozgrywek na podstawie najbardziej aktualnej listy klasyfikacyjnej na dzień weryfikacji zgłoszeń. W przypadku jednakowej sumy punktów bonusowych kilku drużyn o kolejności decyduje:

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

Rozgrywki w kategorii kobiet i mężczyzn zostaną przeprowadzone w dwóch etapach

- Kobiety – finał na 8 drużyn i eliminacje
- Mężczyźni – finał na 8 drużyn i eliminacje

2.2. Miejsce rozgrywek

O miejscu rozgrywek finałowych decyduje Działu 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.

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 jedynie zawodnicy, którzy:

- posiadają roczną licencję PZT,
- są członkami licencjonowanego klubu,
- posiadają numer PESEL zgodnie z przepisami ustawy z dnia 24 września 2010 r. o ewidencji ludności (tekst jednolity Dz. U. z 2015 r. poz. 388).

Zawodnik może grać bez żadnych ograniczeń w młodzieżowych kategoriach wiekowych oraz kategorii kobiet i mężczyzn, z wyjątkiem zawodników kategorii U12, którzy mogą grać jedynie w kategorii U14.

4.2. 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.

4.3. Wypożyczenia zawodników

Klub może wypożyczyć do rozgrywek DMP jednego zawodnika do każdej zgłoszonej drużyny. W jednym roku kalendarzowym dany zawodnik może zostać wypożyczony tylko do jednego (1) klubu w kategoriach młodzieżowych oraz osobno do jednej (1) drużyny w kategorii kobiet i mężczyzn, w tym samym bądź innym klubie. 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. Zawodnicy zagraniczni

W rozgrywkach DMP dopuszcza się udział zawodników zagranicznych z wyjątkiem kategorii U12. Klub może zgłosić do rozgrywek DMP jednego zawodnika zagranicznego do każdej zgłoszonej drużyny. W jednym roku kalendarzowym dany zawodnik zagraniczny może zostać zgłoszony tylko do jednej (1) drużyny w kategoriach młodzieżowych oraz osobno do jednej (1) drużyny w kategorii kobiet i mężczyzn, w tym samym bądź innym klubie.

Zawodnik zagraniczny to taki, który nie posiada numeru PESEL. Opłata za danego zawodnika musi być dokonana do dnia terminu zgłoszeń. W opłacie tej jest zawarta opłata licencyjna.

Punkty bonusowe zawodników zagranicznych ustala się na podstawie list międzynarodowych ATP/WTA/ITF/TE aktualnych na dzień losowania rozgrywek. 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.

4.5. Reprezentowanie dwóch klubów

W ciągu roku kalendarzowego zawodnik może reprezentować jeden klub w kategoriach młodzieżowych oraz dodatkowo ten sam lub inny klub w kategorii kobiet i mężczyzn.

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.

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 oraz za zawodników zagranicznych).

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 o kolejnej najwyższej sumie bonusów 4 zawodników.

8. **Format rozgrywek**

8.1. Ustalenie formatu rozgrywek Finału A w kategoriach młodzieżowych

Finały rozgrywane są systemem pucharowym z grą o miejsca zgodnie z poniższym harmonogramem:

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 zgodnie z poniższym harmonogramem:

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

8.3. Rozstawienie i losowanie rozgrywek finałowych

Podstawą rozstawienia drużyn jest lista klasyfikacyjna PZT aktualna na dzień losowania rozgrywek określony w komunikacie. Losowanie odbywa w miejscu rozgrywania zawodów finałowych.

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;
- 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 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 każdym kolejnym dniu) mogą brać udział wszyscy zgłoszeni zawodnicy, niezależnie od tego czy byli obecni osobiście podczas weryfikacji składu drużyn.
- drużyny z tego samego województwa należy rozlosować w różnych ćwiartkach drabinki (jeżeli jest to możliwe).

9. Procedura weryfikacji drużyn

Drużyna jest zobowiązana przybyć na miejsce zawodów w celu weryfikacji jej składu zgodnie z komunikatem zawodów. Weryfikacji składu drużyn wraz ze sprawdzeniem ważności badań lekarskich dokonuje sędzia naczelny. Zawodnicy obecni osobiście podczas weryfikacji składają podpis na liście zawodników.

10. 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. 4.3.) 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.

11. Spotkanie

Poprzez spotkanie rozumie się wszystkie mecze rozegrane pomiędzy dwiema drużynami.

11.1. Czas spotkania

Spotkanie powinno być rozegrane w ciągu jednego dnia.

11.2. Udział zawodników zagranicznych i wypożyczonych

W drużynie w jednym spotkaniu może grać tylko jeden z zawodników, wypożyczony lub zagraniczny.

11.3. 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. Na trzeciego seta obowiązuje zmiana piłek (z wyjątkiem meczów, w których trzeci set rozgrywany jest w formule *match tie-break*). W przypadku, kiedy piłka zostanie uszkodzona lub zagubiona, organizator zobowiązany jest dostarczyć kolejną piłkę.

11.4. Korty treningowe

Organizator zawodów zobowiązany jest do nieodpłatnego udostępnienia kortów do treningu (w dniu poprzedzającym rozgrywkę) w wymiarze min 1 kortogodziny.

11.5. 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.

11.6. Kolejność meczów

W kategoriach młodzieżowych:

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.

W kategorii kobiet i mężczyzn:

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.

11.7. Przebieg spotkania

Nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem spotkania kapitanowie drużyn podają sędziemu naczelnemu skład do gier pojedynczych (kategoria KiM) lub podwójnych (kategorie młodzieżowe). W grach pojedynczych mogą grać wszyscy zawodnicy zgłoszeni do spotkania.

Gry podwójne (kategoria KiM) lub pojedyncze (kategorie młodzieżowe) powinny rozpocząć się nie wcześniej niż 45 min. i nie później niż 90 min. po zakończeniu gier pojedynczych (kategoria KiM) lub podwójnych (kategorie młodzieżowe), 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.

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, to na jego miejsce może wejść zawodnik rezerwowi 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.

11.8. 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.

11.9. Przerwanie 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 jakikolwiek 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.

12. **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.

13. **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 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. 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.

15. 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 wygranę 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 KiM	DMP młodzieżowe		DMP TnW
	Rozgrywki finałowe	Finał A		Rozgrywki finałowe
1	260		200	200
2	200		170	170
3	170		140	140
4	140		120	120
5	120	5-6	90	100
6	100	7-8	75	80
7	80			70
8	70			60
Preeliminacje	80			

Finał B	
1	70
2	60
3	50
4	40
5 -8	30
9-12	20

Punkty dodatkowe:

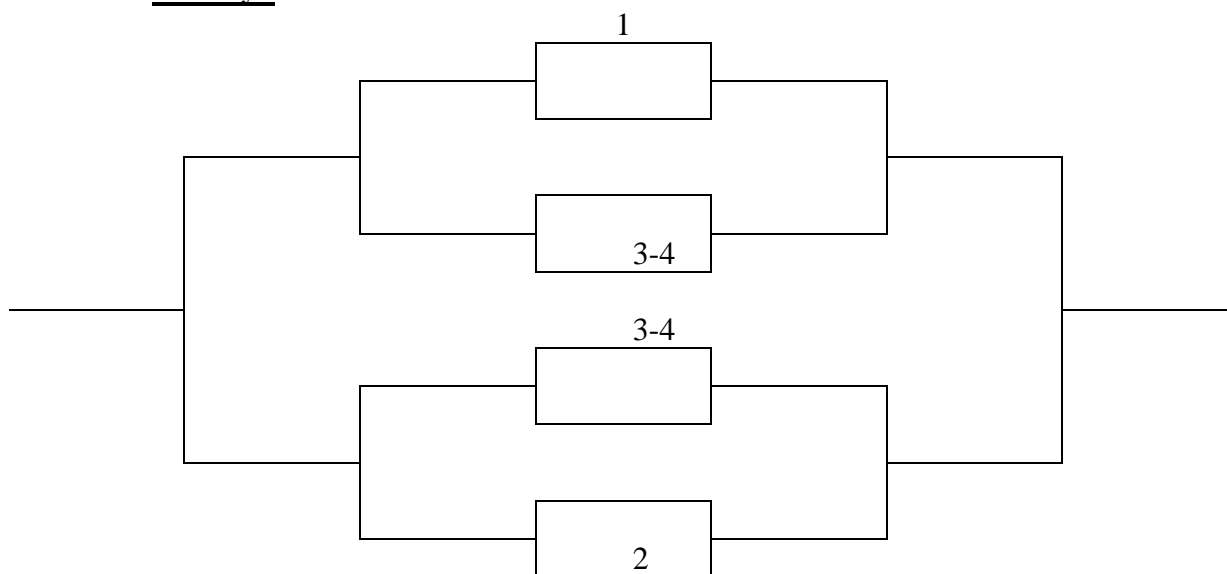
- W DMP KiM oraz finale A rozgrywek młodzieżowych dla drużyny bez wypożyczonego zawodnika i zagranicznego: 10 pkt
- dla klubu, który wypożyczył zawodnika (rozegrał minimum 1 pełny mecz):
 - I m-ce: 20 pkt.,
 - II-III m-ce: 15 pkt.,
 - IV-VIII: 10 pkt.,
 - Finał B: 5 pkt.

Punktacja rozgrywek drużynowych wojewódzkich

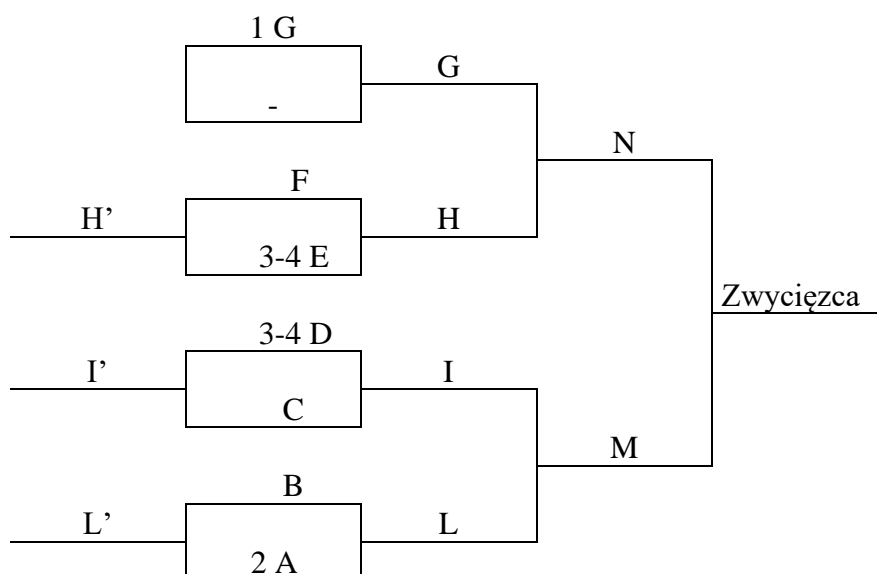
Miejsce	Powyżej 8 drużyn	5-8 drużyn	2-4 drużyny
1	50	40	20
2	40	20	15
3	20	15	10
4	15	10	5
5-8	10	5	
9 i dalej	5		

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)

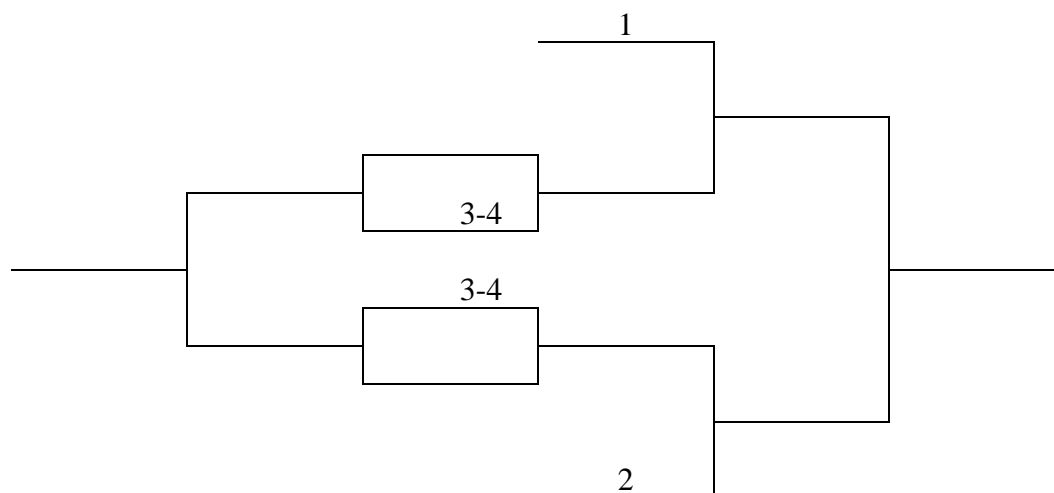
II. 7 drużyn

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'
	(przegranymi 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

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:

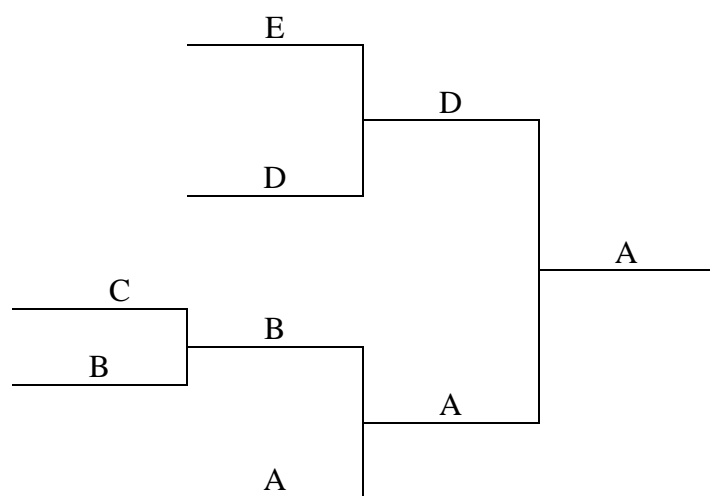
pierwszy dzień: ćwierćfinał - 1 spotkanie (6 meczów)
 drugi dzień: półfinały - 2 spotkania (12 meczów)
 trzeci dzień: finał - 1 spotkanie (6 meczów)

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

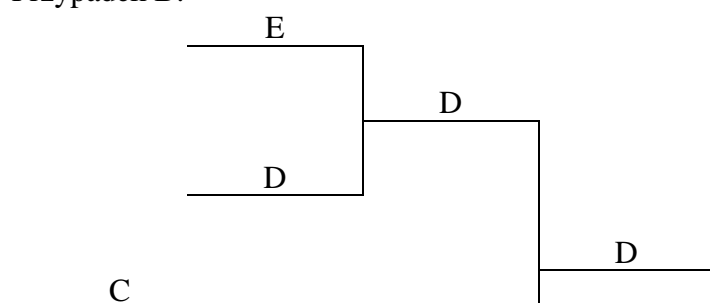
jeśli E pokona C

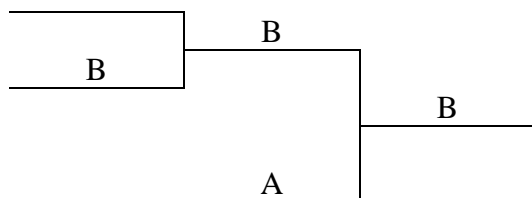
- drużyna, która osiągnęła lepszy wynik przeciwko C

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