

BIULETYN LIGOWY

Sezon 2023/24

Województwo
Warmińsko-Mazurskie

Adresy brydżowe

PZBS: 00-019 Warszawa, ul. Złota 7/3, tel. (022) 827 24 29; e-mail: biuro@pzbs.pl

W-M OZBS: Olsztyn 10-833, ul. Pszenna 10, *Paweł Jarząbek* – prezes, tel.. 600 929 541; e-mail: brydz.olsztyn@gmail.com

Nasze drużyny w Ekstraklasie, I i II lidze:

Ekstraklasa - Vitas ESBS Elbląg
- Łączność Olsztyn

I LIGA - OSiR Dworek Króla Stasia Lidzbark Warmiński

II LIGA - Węgoria WCK Węgorzewo
- Węgoria 2 WCK Węgorzewo
- Łączność Narie Morąg

Regulaminy Drużynowych Mistrzostw Polski sezon 2023/24

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Sezon 2023/24 DMP trwa od 7.10.2023 do 31.07.2024 r.
2. **Oprócz opłaty startowej drużyny opłacają do WM ZBS składki członkowskie zawodnicze** (za rok 2024 oraz – uwaga! – także za rok 2023, jeśli ktoś nie opłacił tej składki do dnia startu rozgrywek) i **drużynowe za sezon 2023/24.**
Bezwzględny warunkiem przystąpienia do gry w pierwszym zjeździe jest uregulowanie składki indywidualnej za rok 2023. Osoby nieaktywne w Cezarze nie zostaną dopuszczone do gry.
3. Termin wniesienia opłaty startowej (do **W-M OZBS**) dla drużyn III ligi upływa z dniem **pierwszego zjazdu..**

W szczególnych przypadkach po uzgodnieniu z Prezesem WMOZBS opłata może być wniesiona do rozpoczęcia 2 zjazdu III ligi

SZCZEGÓŁOWE USTALENIA ORGANIZACYJNO-SPORTOWE

1. Limit czasowy na rozegranie **10-rozdaniowego** segmentu wynosi **85 minut**. Regulaminowa przerwa: minimum 8 min. Kontrola czasu po każdym 10 rozdaniach.
2. Za wykroczenie przeciwko §74 MPB sędzia ma prawo nakładać kary grzywny lub (i) kary proceduralne.
3. Spowodowanie orzeczenia w.o. w ligach centralnych DMP niezależnie od konsekwencji sportowych powoduje automatycznie karę grzywny dla drużyny w wysokości **100,- zł**, a w ligach niższego szczebla **50,- zł**.
4. W wyjątkowych przypadkach losowych usprawiedliwiających nieobecność drużyny na meczu lub jej spóźnienie i odpowiednio udokumentowanych, WGiK W-M OZBS może nakazać rozegranie meczu w innym terminie. Koszty organizacyjne rozegrania meczu po zjeździe pokrywa drużyna, która spowodowała nierozegranie meczu w wyznaczonym terminie.
13. Odwołanie wraz z kaucją winno być złożone na ręce sędziego, lub po zaawizowaniu sędziemu faktu jego składania, wpłynąć do Komisji Odwoławczej PZBS (a w przypadku III ligi, do WGiK W-M OZBS) w ciągu trzech dni po zakończeniu zjazdu.
5. Kaucja przy odwołaniu wynosi w III lidze **100 zł**. Odwołania bez kaucji nie będą rozpatrywane.
6. W III lidze odwołania należy składać do **Sędziowskiej Komisji Odwoławczej przy WGiK W-M OZBS**, od decyzji której – odwołania przyjmuje Komisja Odwoławcza PZBS (II instancja).

OGÓLNE USTALENIA SPORTOWE

1. Mecze ekstraklasy, I, II i III ligi są rozgrywane na stołach z zasłonami.
2. Wszystkie mecze DMP (w rundzie zasadniczej rozgrywek) winny składać się z 2 segmentów po 10 - 16 rozdań), a łączny wynik w impach przeliczany na punkty zwycięskie VP. **W województwie warmińsko-mazurskim w III lidze mecze są 20-rozdaniowe** (dwie sesje po 10 rozdań) i przeliczane wg skali ułamkowej na VP (20:0; remis 10:10)
3. Zdobyte VP sumują się i decydują o awansach i spadkach
4. W przypadku jednakowej liczby zdobytych VP o wyższym miejscu decyduje kolejno:
 - 4.1. Wynik bezpośredniego(ch) meczu(ów) w VP, a jeżeli to nie rozstrzyga, wynik w impach.
 - 4.2. Lepsze saldo VP zdobytych przeciwko drużynom, które zajęły miejsca wyższe.
 - 4.3. Wyższe saldo impów ,
 - 4.4. Losowanie.
5. Przy remisie w fazie pucharowej (play-off) awans uzyskuje drużyna z wyższego miejsca po części zasadniczej rozgrywek.
6. W rozgrywkach DMP nie obowiązują żadne ograniczenia systemowe, z tym że para grająca systemem sztucznym jest zobowiązana do posiadania przy sobie wypełnionej karty konwencyjnej (dwa egzemplarze), a w przypadkach spornych - na żądanie sędziego - może dostarczyć szczegółowy opis systemu licytacyjnego.
 - 6.1. Para grająca Systemem Wysoce Sztucznym (SWS), winna podczas rejestracji drużyny dostarczyć kartę konwencyjną w wersji elektronicznej pod adres wskazany w szczegółowych komunikatach danego szczebla.
 - 6.2. Kapitan drużyny ma obowiązek uprzedzić kapitana drużyny przeciwnej, że wystawia parę stosującą SWS. Termin powiadomienia ustala się na co najmniej 20 minut przed rozpoczęciem gry. Opóźnienie obciąża konto drużyny przy ewentualnym przekroczeniu czasu gry.
7. Zawodnicy mają prawo zgłaszać na piśmie sędziemu nietypowe, wyjątkowe rozwiązania problemów w rozdaniach itp.
8. Szczegółowe ustalenia sportowe dotyczące organizacji i przebiegu rozgrywek na poszczególnych szczeblach zawierają komunikaty, o których mowa w rozdz.3. pkt.4, wydawanych przez właściwych organizatorów wymienionych w rozdz.3. pkt.2 i 3.

PRAWO GRY W DRUŻYNIE

1. Prawo gry w drużynie mają zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek i z opłaconą składką za rok kalendarzowy, w którym kończy się dany sezon.
 - 1.1. Jeżeli zawodnik nie ma zapłaconej składki w bieżącym roku, ww. składka musi być zapłacona przed pierwszym meczem granym przez tego zawodnika.

- 1.2. Pozostali zawodnicy muszą mieć opłaconą ww. składkę nie później niż przed pierwszym ich meczem w nowym roku.
2. Jeżeli klub posiada drużyny na różnych szczeblach DMP, to:
 - 2.1. Zawodnik zgłoszony do drużyny ligi wyższej, który brał udział choćby w jednym meczu, nie może w danym sezonie uczestniczyć w rozgrywkach drużyny ligi niższej,
 - 2.2. Zawodnik zgłoszony do drużyny ligi niższej może uczestniczyć w rozgrywkach DMP drużyny ligi wyższej z macierzystego klubu, bez względu na liczbę meczów rozegranych w drużynie, w której został zgłoszony, i wówczas:
 - 2.2.1. o ile wziął udział tylko w jednym zjeździe drużyny ligi wyższej, może nadal występować w drużynie, do której został zgłoszony,
 - 2.2.2. o ile wziął udział w więcej niż jednym zjeździe (lub meczu, gdy rozgrywki nie są prowadzone zjazdami) drużyny ligi wyższej (bez względu na ilość rozegranych rozdań), staje się członkiem tej drużyny i musi zostać do niej dorejestrowany, tracąc równocześnie prawo gry w drużynie ligi niższej, w której był pierwotnie zgłoszony.
- 2.3. Jeżeli klub posiada kilka drużyn uczestniczących na tym samym szczeblu rozgrywek DMP, to przejście zawodnika z jednej do drugiej drużyny tego samego szczebla w danym sezonie jest niedopuszczalne, o ile brał on udział chociaż w jednym meczu swej drużyny.
3. Drużyna może zgłosić do gry dodatkowych zawodników pod warunkiem, że ci, w danym sezonie, nie zagrali meczu w barwach innej drużyny.
4. Drużyna musi dorejestrować zawodnika, który spełnia warunki z pkt 3 i w trybie awaryjnym zagrał mecz (lub mecze w trakcie jednego zjazdu) w jej barwach.

WALKOWER, SKREŚLENIE DRUŻYNY Z ROZGRYWEK

1. Przegrana bez walki (w.o.) jednej lub obu drużyn orzeka się w przypadkach, gdy:
 - 1.1. mecz nie odbył się z przyczyny, która nie została uznana przez prowadzących rozgrywki za usprawiedliwiającą,
 - 1.2. mecz nie może zostać uznany za zakończony z winy jednej lub obu drużyn,
 - 1.3. w meczu wziął udział nieuprawniony zawodnik,
 - 1.4. mecz odbył się w okresie zawieszenia klubu (drużyny),
 - 1.5. zmieniono samowolnie termin meczu (decyzja do uznania właściwego organu gier).
2. Drużyna przegrywająca mecz walkowerem otrzymuje 0 VP.
3. Drużyna, której przyznano zwycięstwo walkowerem, otrzymuje punkty zwycięskie (VP), zgodnie z Reg. Zawodów, paragraf 61, pkt.3.
4. Drużyna, która w jednym sezonie przegra trzy mecze walkowerem (lub wycofa się z rozgrywek w ich trakcie), zostanie skreślona z dalszych rozgrywek – co spowoduje jej automatyczny spadek do bezpośrednio niższego (o ile istnieje) szczebla rozgrywek.
 - 4.1. Mecze rozegrane przez skreśloną drużynę należy kwalifikować według poniższych zasad:
 - 4.1.1. Jeżeli system rozgrywek przewiduje spotkania w dwóch rundach, z których pierwsza stanowi podstawę do dokonania nowego podziału drużyn (tzw. tabela wyjściowa), to:
 - skreślenie drużyny w pierwszej rundzie rozgrywek powoduje anulowanie jej dotychczasowych wyników,
 - w przypadku skreślenia w drugiej rundzie zalicza się dotychczasowe wyniki, a pozostałe mecze traktuje się jako walkower dla przeciwników.
 - 4.2. W przypadku innego systemu rozgrywek kwestię rozstrzyga się następująco:
 - jeżeli skreślona drużyna rozegrała mniej, niż połowę liczby wszystkich spotkań, to unieważnia się uzyskane w nich wyniki;
 - jeżeli skreślona drużyna rozegrała co najmniej połowę wszystkich spotkań, to zalicza się dotychczas uzyskane wyniki, a pozostałe spotkania weryfikuje się jako walkower dla przeciwników.

PUNKTY KLASYFIKACYJNE W ROZGRYWKACH DMP

1. Zawodnicy uczestniczący w rozgrywkach DMP zdobywają punkty klasyfikacyjne zgodnie z Regulaminem Klasyfikacyjnym PZBS.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Nadzór i kontrolę nad właściwym przebiegiem rozgrywek DMP z ramienia W-M OZBS sprawują: Paweł Jarząbek, Mirosław Cichocki, Arkadiusz Cwirko.

2. W rozgrywkach ligowych DMP 2023/2024 mają zastosowanie przepisy MPB, Regulamin Klasyfikacyjny, Reg. Zawodów, oraz uchwały ZG PZBS W-M OZBS, chyba że niniejszy regulamin stanowi inaczej.
3. Kapitanowie drużyn mają obowiązek zapoznania swoich zawodników z niniejszym regulaminem, terminarzem szczegółowym danej ligi i innymi przepisami.

III LIGA Warmińsko-Mazurska

Wszystkie zjazdy III ligi będą się odbywały w **Olsztynie w Kuźni Społecznej** ul. Jacka Kuronia. Zarząd W-M OZBS zapewni na nich obsadę sędziowską.

Zwycięzca III ligi uzyska awans do II ligi.

Poza fazą play-off gramy mecze 20-rozdaniowe.

Limit czasowy na rozegranie 10-rozdaniowego segmentu wynosi 85 minut.

W fazie play-off drużyny mogą rozegrać mecz w innym, uzgodnionym przez zainteresowanych miejscu (po uprzednim zgłoszeniu tego faktu Wydziałowi WGiK WM OZBS i uzyskaniu akceptacji).

Przypominamy, że liczba zdobytych w rozgrywkach PKL-i zależy od końcowej kolejności drużyn.

Numery startowe drużyn:

1. Zatoka Braniewo
2. Damy i Walety Olsztyn
3. OTSK Ostróda
4. Trefl Pisz
5. Warmia i Mazury Olsztyn
6. BSBS Bartoszyce
7. Inex Giżycko
8. Figury i Blotki Olsztyn
9. ESBS Elbląg
10. Centrum Olsztyn
11. Warmia Dymer Biskupiec

HARMONOGRAM ROZGRYWEK

I FAZA – runda zasadnicza

I zjazd, 8.10.2023

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
pauza-1	2- pauza	pauza-3
2-11	3-1	4-2
10-3	11-4	1-5
4-9	5-10	6-11
8-5	9-6	10-7
6-7	7-8	8-9

II zjazd, 3.12.2023

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
4-pauza	pauza-5	pauza -12
5-3	6-4	7-5
2-6	3-7	4-8
7-1	8-2	9-3
11-8	1-9	2-10
9-10	10-11	11-1

III zjazd, 14.01.2024

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
pauza -7	8-pauza	pauza -9
8-6	9-7	10-8
5-9	6-10	7-11
10-4	11-5	1-6
3-11	4-1	5-2
1-2	2-3	3-4

IV zjazd, 25.02. 2024

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵
10- pauza	pauza-11
11-9	1-10
8-1	9-2
2-7	3-8
6-3	7-4
4-5	5-6

Po tej fazie rozgrywek drużyny z miejsc **7-11** zakończą już rozgrywki.

II FAZA – play-offy

UWAGA. Carry over na każdym etapie rozgrywek play-off wynosi 0,1 impa dla drużyny z wyższego miejsca po rundzie eliminacyjnej.

6 pierwszych drużyn awansuje do fazy play-off

Drużyny z miejsc 1-2 wchodzi bezpośrednio do półfinału

Drużyny z miejsc 3-6 rozegrają mecz play-off 40 rozdań o wejście do półfinału według zasady: drużyna nr 3 wybiera przeciwnika spośród drużyn nr 5 i 6, drużyna nr 4 rozgrywa mecz z pozostałą drużyną. Przegranymi z tych meczów kończą rozgrywki na miejscach 5-6; o kolejności decyduje wyższa pozycja po eliminacjach. Zwycięzcy awansują do półfinału na poz. 3 i 4

Półfinały – 4 drużyny

Półfinaliści rozegrają mecze play-off według zasady: drużyna nr. 1 wybiera przeciwnika z numerów 3-4 i utworzą się dwie pary półfinałowe, które rozegrają mecze 40-rozdaniowe.

Przegranymi zakończą rozgrywki na miejscach 3 i 4 (decyduje kolejność po rundzie zasadniczej), a zwycięzcy zagrają w finale o miejsca 1-2.

W finale drużyny rozegrają mecz 60-rozdaniowy. Zwycięzca tego meczu zdobywa tytuł Drużynowego Mistrza Województwa i awansuje do II Ligi

Terminy rozegrania meczów play-off zostaną podane w terminie późniejszym.