

BIULETYN LIGOWY

Sezon 2026/27

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 - Łączność Olsztyn, Bridgescanner ESBS Elbląg

I LIGA – Vęgoria 1 WCK Węgorzewo

II LIGA – Leśnik Nowe Ramuki , Figury i Blotki Olsztyn, Vęgoria 2 WCK Węgorzewo

Drużyny z ekstraklasy I i II ligi zobowiązane są do opłacenia **kwoty 150 zł** opłaty rejestracyjnej w WMOZBS. Płatne przelewem na konto związku do końca roku 2026.

Nr konta bankowego: WBS 60 8857 0002 3018 0840 1645 0001

Regulaminy Drużynowych Mistrzostw Polski sezon 2026/27

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Sezon 2026/27 DMP trwa od października 2026 do końca lipca 2027 r.
2. Oprócz opłaty startowej drużyny opłacają do W-MOZBS składki członkowskie zawodnicze (za rok 2027 oraz – uwaga! – także za rok 2026, jeśli ktoś nie opłacił tej składki do dnia startu rozgrywek) i drużynowe za sezon 2026/27.
Uwaga! Bezwzględny warunkiem przystąpienia do gry w pierwszym zjeździe jest uregulowanie składki indywidualnej za rok 2026. Osoby nieaktywne w Cezarze nie zostaną dopuszczone do gry.
3. Termin wniesienia opłaty startowej (do W-MOZBS) dla drużyn III ligi upływa z dniem pierwszego zjazdu.
W szczególnych przypadkach po uzgodnieniu z Prezesem W-MOZBS opłata może być wniesiona do rozpoczęcia drugiego 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 każdych 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-MOZBS może nakazać rozegranie meczu w innym terminie. Koszty organizacyjne rozegrania meczu po zjeździe pokrywa drużyna, która spowodowała nierozegranie meczu w wyznaczonym terminie.
5. 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-MOZBS) w ciągu trzech dni po zakończeniu zjazdu.
 - 5.1 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 zagraли 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. Przegraną 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

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-MOZBS sprawują: Paweł Jarząbek, Mirosław Cichocki, Janusz Wróblewski, Arkadiusz Cwirko, Paweł Łata.
2. W rozgrywkach ligowych DMP 2026/2027 mają zastosowanie przepisy MPB, Regulamin Klasyfikacyjny, Reg. Zawodów, oraz uchwały ZG PZBS, W-MOZBS, 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. Marka Kotańskiego 1. Zarząd WM OZBS zapewni obsadę sędziowską.

Pierwsze mecze wszystkich zjazdów rozpoczynają się o godz. 9.30.

Poza fazą play-off rozgrywane są 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 jednej z osób do kontroli i nadzoru rozgrywek i uzyskaniu akceptacji).

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

Numery startowe drużyn:

1. BEZ LIMITÓW CIECHANÓW (Arkadiusz Obidziński, tel. 602 678 532)
2. CKTiS BISKUPIEC (Arkadiusz Wojtecki, tel. 451 217 135)
3. CZTEREJ PANCERNI I PIES i AS OLSZTYN (Bernard Pszczoła, 602 746 520)
4. DAMY I WALETY (Krzysztof Rohde, tel. 601 796 545)
5. DRUŻYNA ZE SZCZYTNA I Z OLSZTYNA (Jarosław Kłosiński, tel. 608 372 230)
6. KONWENCJA DZIAŁDOWO (Mariusz Krzemiewski, tel. 601 966 637)
7. ESBS ELBLĄG (Zdzisław Borejko, tel. 570 003 267)
8. IMPAS PŁOŃSK (Paweł Wróblewski, tel. 510.087.066)
9. INEX GIŻYCKO (Marek Słowikowski, tel. 660 460 275)
10. IT SERVICES PISZ (Przemysław Zyśk, tel. 697 808 634)
11. MKS PRZASNYSZ (Waldemar Surmacz, tel. 603 611-054)
12. ODŁAM 119 (Dariusz Brylowski, tel. 517 479 443)
13. OTSK OSTRÓDA (Wiesław Kolaj, tel. 692 464 594)
14. ZATOKA BRANIEWO (Jan Chodkiewicz, tel. 604 826 188)

HARMONOGRAM ROZGRYWEK

I FAZA – runda zasadnicza

I zjazd, 4.10.2026

godz. 9.30

1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
------	------	------	------	------	-----	-----

godz. 12.45

8-14	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
------	-----	------	------	------	------	-----

godz. 16.20

2-14	3-1	4-13	5-12	8-9	6-11	7-10
------	-----	------	------	-----	------	------

II zjazd, 22.11.2026

godz. 9.30

9-14	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
------	------	------	------	------	-----	-----

godz. 12.45

3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
------	-----	-----	------	------	------	------

godz. 16.20

10-14	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
-------	------	------	------	-----	-----	-----

III zjazd, 10.01.2027

godz. 9.30

4- 14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
-------	-----	-----	-----	------	------	-------

godz. 12.45

14- 11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
--------	-------	------	-----	-----	-----	-----

godz. 16.20

14-5	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
------	-----	-----	-----	-----	-------	-------

IV zjazd, 28.02.2027

godz. 9.30

14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
-------	-------	------	-----	-----	-----	-----

godz. 12.45

14-6	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
------	-----	-----	-----	------	------	-------

godz. 16.20

14- 13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
--------	------	------	------	-----	-----	-----

V zjazd, 14.03.2027

godz. 9.30

14-7	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1
------	-----	-----	------	------	------	------

Po tej fazie rozgrywek drużyny z miejsc 7-14 zakończą rozgrywki.

II FAZA – play-offy

Sześć pierwszych drużyn awansuje do fazy play-off

UWAGA! Carry-over na każdym etapie rozgrywek play-off wynosi 2,1 impa dla drużyny z wyższego miejsca po rundzie eliminacyjnej za każdą pojedynczą różnicę miejsca po rundzie eliminacyjnej. Np. gdy gra drużyna z miejsca 1. z drużyną z miejsca 4., carry-over wynosi 6,3 impa, gdyż $4-1 = 3 \times 2,1 = 6,3$.

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. Przegrani 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.

W fazie play-off do finałów włącznie obowiązuje zasada, że gospodarzem jest drużyna z wyższego miejsca po rundzie zasadniczej, przy czym drużyny mogą umówić się inaczej. Drużyny mają rozegrać mecze play-off w terminie do dnia ogłoszonego w komunikacie. W przypadku nierozegrania meczu w terminie bez ważnej przyczyny (o której z wyprzedzeniem należy powiadomić Zarząd WMOZBS) drużyna gości przegrywa mecz walkowerem.

Półfinały

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