

Zarząd W-MOZBS informuje o przyjmowaniu zgłoszeń drużyn do rozgrywek III ligi na sezon 2026-27.

Zgłoszenia – z listą zawodników i ich numerami PID – należy nadsyłać do **30 września 2026r.** na adres: brydz.olsztyn@gmail.com

Wszystkie zjazdy III ligi będą się odbywały w **Kuźni Społecznej** w Olsztynie.

Pierwszy zjazd III ligi odbędzie się w **niedzielę 4 października o godzinie 9.00.**

Ustalono jest też termin kolejnego zjazdu: 22 listopada. Następne w roku 2027.

Za start drużyny w III lidze **opłatę** w wysokości **1300 zł** za drużynę, należy uiścić do **3 października** przelewem na konto: Warmińsko-Mazurski Okręgowy Związek Brydża Sportowego. **Numer konta:** 60885700023018084016450001. W **tytule przelewu** należy wpisać: **III liga 26/27** i nazwę drużyny.

Równocześnie informujemy, że: do 31 grudnia br. należy dokonać wpłaty pozostałej części należności składek członkowskich indywidualnych za rok 2027.

Regulamin Drużynowych Mistrzostw Polski (III liga W-M) sezon 2026/27

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Sezon 2026/27 DMP trwa od października 2026 do końca lipca 2027 r.
2. Opłatę startową drużyny opłacają do W-MOZBS (1300zł) oraz zawodnicy zgłoszeni w drużynie wpłacają składki członkowskie zawodnicze (za rok 2027 oraz – uwaga! – także za rok 2026, jeśli ktoś nie opłacił tej składki do dnia startu rozgrywek)
3. 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.
4. Termin wniesienia opłaty startowej (na konto W-MOZBS) dla drużyn III ligi upływa 3.X.2026r. 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-MOZBS, 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.

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, Regulamin 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.
4. Wszystkie zjazdy III ligi będą się odbywały w Olsztynie w Kuźni Społecznej, ul. Marka Kotańskiego 1. Zarząd W-MOZBS zapewni obsadę sędziowską.
5. Pierwsze mecze wszystkich zjazdów rozpoczynają się o g. 9.30.
6. Poza fazą play-off rozgrywane są mecze 20-rozdaniowe. Limit czasowy na rozegranie 10-rozdaniowego segmentu wynosi 85 minut.
7. W fazie play-off drużyny mogą rozegrać mecz w innym, uzgodnionym przez zainteresowanych miejscu ale przed terminem zjazdu w którym zaplanowany jest mecz (po uprzednim zgłoszeniu tego faktu Wydziałowi WGiK W-MOZBS i uzyskaniu akceptacji).
8. Zawodnicy uczestniczący w rozgrywkach DMP zdobywają punkty klasyfikacyjne zgodnie z Regulaminem Klasyfikacyjnym PZBS. Liczba zdobytych w rozgrywkach PKL-i zależy od końcowej kolejności drużyn.