

REGULAMIN WOJEWÓDZKICH ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH

WZT Lublin 2026

1. Rodzaje rozgrywek

Organizatorem rozgrywek o Drużynowe Mistrzostwo Województwa (DMW) jest Wojewódzki Związek Tenisowy w Lublinie. Rozgrywki odbywają się jeden raz w roku w następujących kategoriach wiekowych: U12, U14, U16 i U18, oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

2. Koordynacja i zasady rozgrywek

Koordinatorem sprawującym nadzór nad rozgrywkami DMW jest Zarząd WZT, który opublikuje komunikat określający zasady rozgrywek, sposób zgłaszania drużyn oraz terminy spotkań.

2.1. Organizacja oraz miejsce rozgrywek

Decyzję o formule rozgrywek oraz ich miejscu podejmuje Zarząd WZT.

Formuła rozgrywek jest uzależniona od liczby zgłoszonych drużyn:

- przy dwóch zgłoszonych drużynach 1 mecz,
- przy trzech zgłoszonych drużynach mecz „każdy z każdym”,
- przy czterech zgłoszonych drużynach obowiązuje drabinka i mecz o III miejsce,
- powyżej czterech drużyn obowiązuje drabinka i mecze o każde miejsce wg zasad opisanych w regulaminie PZT.

Spotkania odbywają się na obiektach klubowych. Korty zabezpiecza klub-organizator.

O tym kto jest gospodarzem spotkania decyduje losowanie.

2.2. Terminy rozgrywek

Terminy rozgrywek są określone w komunikacie DMW. Spotkania mogą być rozgrywane w innym terminie uzgodnionym pomiędzy zainteresowanymi drużynami oraz Zarządem.

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 może startować dowolna liczba drużyn.

3.2. Wpisowe

Warunkiem dopuszczenia drużyny do rozgrywek jest uiszczenie wpisowego na 3 dni przed terminem rozgrywek zgodnie z zasadami określonymi przez Zarząd WZT.

4. Zawodnicy

4.1 Warunki dopuszczenia do rozgrywek DMW

Do rozgrywek mogą być dopuszczeni jedynie zawodnicy, którzy:

- posiadają roczną licencję PZT w danym klubie,
- są członkami licencjonowanego klubu,
- posiadają obywatelstwo polskie (potwierdzone paszportem, dowodem osobistym, lub innym dokumentem urzędowym).

Zawodnik może grać w dwóch kolejnych kategoriach wiekowych wyższych niż jego rocznik, z wyjątkiem kategorii U12, której zawodnicy mogą uczestniczyć jedynie w U14 i U16.

4.2 Skład drużyny

Drużyna składa się z co najmniej dwóch (2) zawodników oraz kapitana, będącego licencjonowanym instruktorem lub licencjonowanym trenerem PZT.

4.3 Reprezentowanie dwóch klubów

W ciągu roku kalendarzowego zawodnik może reprezentować tylko jeden klub we wszystkich kategoriach wiekowych.

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. W przypadku nieobecności kapitana, na korcie może przebywać jeden z zawodników zweryfikowanych do danej drużyny. **Kapitan drużyny gospodarzy zobowiązany jest przesłać protokół meczowy do koordynatora rozgrywek maksymalnie 2 dni po jego zakończeniu.**

6. **Przepisy**

Dla rozgrywek zastosowanie mają następujące przepisy:

- niniejszy Regulamin Rozgrywek Drużynowych,
- Przepisy Gry w Tenisa PZT.
- Regulaminy sportowe PZT,

Interpretacja przepisów przysługuje Zarządowi WZT.

7. **Zgłoszenia drużyn do rozgrywek**

7.1. Sposób i termin zgłoszeń

Zgłoszenia wraz z listą imienną zawodników dokonuje klub w terminie określonym w komunikacie WZT. Na liście zgłoszonych zawodników mogą figurować wyłącznie zawodnicy dostępni w systemie TPO dla danego klubu. **Zgłoszenia dokonywane są przez system TPO.**

Weryfikacja zgłoszeń jest dokonywana przez Zarząd. Weryfikacja oznacza sprawdzenie, czy wszyscy zgłoszeni zawodnicy spełniają warunki uczestnictwa określone w niniejszym Regulaminie oraz czy zgłaszający klub dokonał opłaty wpisowego za udział w rozgrywkach.

7.2. Wycofanie się uprawnionej drużyny

W przypadku wycofania się z rozgrywek uprawnionej drużyny, Zarząd WZT może zaakceptować zgłoszenie innej drużyny, która zgłosiła się po terminie.

8. **Rozstawienie i losowanie drużyn**

Zarząd WZT ustala zasady rozstawienia drużyn oraz terminy losowania uwzględniając przepisy Regulaminu Rozgrywek Drużynowych PZT.

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 a w przypadku, kiedy nie ma sędziego, kapitanowie drużyn.

10. **Ustalenie kolejności zawodników**

O kolejności zawodników (raket) w danej drużynie decyduje najbardziej aktualny ranking PZT. Kolejność zawodników nieposiadających żadnego rankingu jest podawana podczas weryfikacji przez kapitana drużyny.

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. Piłki

Pomimo, iż jest zalecane, aby wszystkie spotkania DMW były rozgrywane „oficjalnymi piłkami PZT” – to dopuszcza się rozgrywanie spotkań innymi piłkami, ale muszą to być piłki ogólnie znanych firm. **Goście zapewniają piłki na mecz.**

W rozgrywkach DMW mecze rozgrywane są dwoma (2) nowymi piłkami. W przypadku, kiedy piłka zostanie uszkodzona lub zagubiona, goście zobowiązani są dostarczyć kolejną piłkę.

11.3. Program spotkania

W ramach każdego spotkania należy rozegrać: 2 gry pojedyncze i 1 grę podwójną.

Wszystkie mecze rozgrywa się systemem do dwóch wygranych setów (3 set match-tiebreak).

Przy stanie gemów 6-6 w każdym secie o wyniku decyduje *tie-break*. We wszystkich meczach w kategorii skrzatów i U10 oraz w grze podwójnej we wszystkich kategoriach wiekowych przy

stanie meczu 1-1 o zwycięstwie decyduje match tie-break do 10 wygranych punktów. W grze podwójnej obowiązuje system NO-AD.

11.4. Kolejność meczów

W kategoriach młodzieżowych:

wariant I (1 kort) : debel, 1 rakietą, 2 rakietą

wariant II (2 korty): debel, 2 single 1-2

11.5. Przebieg spotkania

Nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem spotkania kapitanowie drużyn podają skład do gier podwójnych.

Gry pojedyncze powinny rozpocząć się nie wcześniej niż 45 min. i nie później niż 90 min. po zakończeniu gier podwójnych, chyba, że kapitanowie drużyn ustalą inaczej.

W grach podwójnych mogą grać wszyscy zawodnicy zgłoszeni do spotkania.

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.

11.6. Zwycięzca spotkania

O zwycięstwie w spotkaniu decyduje większa liczba wygranych meczów.

11.7. Przerwanie spotkania

Rywalizujące drużyny są zobowiązane rozgrywać wszystkie mecze znajdujące się w programie spotkania.

Przerwane spotkanie z uwagi na złe warunki atmosferyczne lub zapadające ciemności, musi być dokończony następnego dnia, a jeżeli nie jest możliwe, to w terminie uzgodnionym przez kapitanów obu drużyn, zaakceptowanym przez Sędziego Naczelnego. Przerwane spotkanie kontynuowane jest w tych samych składach osobowych, jakie podano Sędziemu Naczelnemu przed jego rozpoczęciem. W przypadkach losowych i braku możliwości rozegrania spotkania w terminie rezerwowym, decyzję podejmuje Zarząd.

11.8. Ustalenie terminu

Termin rozegrania spotkania ustalany jest między kapitanami drużyn drogą mailową lub SMS. Gospodarz jest zobligowany do zaproponowania min. dwóch terminów rozegrania spotkania. W przypadku braku zgody, termin ustala koordynator rozgrywek.

11.9. Odwołanie umówionego spotkania

W przypadku odwołania umówionego spotkania na mniej niż 48 godzin przed jego planowanym rozpoczęciem, walkower otrzymuje drużyna gotowa do gry, niezależnie od

przyczyny jego odwołania. Przełożenie spotkania na więcej niż 48 godzin przed jego planowanym rozpoczęciem jest dozwolone tylko raz.

12. Nagrody

W Drużynowych Mistrzostwach Województwa we wszystkich kategoriach wiekowych kluby otrzymują:

- za I miejsce - tytuł Drużynowego Mistrza Województwa oraz puchar, a zawodnicy złote medale,
- za II miejsce - tytuł Drużynowego Wicemistrza Województwa, a zawodnicy srebrne medale,
- za III miejsce/a/ - zawodnicy brązowe medale.

Medale przyznawane są drużynom w ilości nie większej niż 3.

13. Wycofanie się z rozgrywek

Klub może wycofać drużynę z rozgrywek bez ponoszenia konsekwencji finansowych 14 dni przed terminem zawodów.

14. Punkty dla zawodników

- Punkty otrzymuje max 3 zawodników, którzy tworzą drużynę,
- Punkty są przyznawane jedynie wtedy, kiedy wystąpili w minimum jednym meczu w grze pojedynczej lub podwójnej, niezależnie od tego czy wygrali mecz,
- Punkty będą zaliczane do rankingu PZT po otrzymaniu sprawozdania z WZT,
- Punkty zdobyte w rozgrywkach wojewódzkich nie sumują się z punktami z rozgrywek ogólnopolskich.

	1 rakieta	2 rakieta	3 rakieta
I miejsce	30	25	20
II miejsce	25	20	15
III miejsce	20	15	10
IV miejsce	15	10	5
V-VIII miejsce	10	5	3
IX i dalej	5	3	1

PROPOZYCJA PUNKTACJI KLUBOWEJ

	Powyżej 8 drużyn	5-8 drużyn	2-4 drużyny
Miejsce I	50	40	20
Miejsce II	40	20	15
Miejsce III	20	15	10
Miejsce IV	15	10	5
Miejsca V-VIII	10	5	
IX i dalej	5		

Uwaga: punkty za rozgrywki wojewódzkie nie sumują się z punktami za rozgrywki ogólnopolskie.