

REGULAMIN WOJEWÓDZKICH ROZGRYWEK DRUŻYNOWYCH

Warszawa, luty 2024

1. Rodzaje rozgrywek

Organizatorem rozgrywek o Drużynowe Mistrzostwo Województwa (DMW) jest Warszawsko-Mazowiecki Związek Tenisowy. Rozgrywki odbywają się jeden raz w roku w następujących kategoriach wiekowych:

- U10, U12, U14, U16 i U18 - osobno dziewcząt i chłopców.

2. Koordynacja i zasady rozgrywek

Koordynatorem sprawującym nadzór nad rozgrywkami DMW jest Zarząd W-MZT, który w terminie nie późniejszym niż 6 tygodni przed planowaną datą rozpoczęcia rozgrywek, opublikuje komunikat określający zasady i sposób zgłaszania drużyn oraz terminy rozgrywek.

2.1. Organizacja oraz miejsce rozgrywek

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. O tym kto jest gospodarzem spotkania decyduje losowanie.

Finały odbędą się w klubie WKT Mera w dn. 26-28.04.2024

2.2. Terminy rozgrywek

Terminy rozgrywek są określone w komunikacie DMW. Spotkania mogą być rozgrywane w innym terminie uzgodnionym pomiędzy zainteresowanymi drużynami oraz członkiem Zarządu ds. Rozgrywek Drużynowych W-MZT.

3. Drużyny

3.1 Warunki uczestnictwa

W rozgrywkach mogą uczestniczyć drużyny wystawione przez kluby posiadające aktualną licencję klubową PZT w ramach województwa mazowieckiego. W rozgrywkach każdej kategorii wiekowej z jednego klubu może startować dowolna liczba drużyn.

W kat. U10 udział biorą zawodnicy z kat. zielonej i pomarańczowej, ale warunkiem jest ukończenie 9 lat.

3.2 Wpisowe

Warunkiem dopuszczenia drużyny do rozgrywek jest uiszczenie wpisowego zgodnie z zasadami określonymi przez Zarząd W-MZT. Wpisowe musi być uiszczone w terminie do dnia zgłoszeń.

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 (udokumentowane polskim paszportem lub dowodem osobistym, lub zaświadczeniem o posiadaniu obywatelstwa).

Zawodnik może grać bez żadnych ograniczeń w dwóch młodzieżowych kategoriach wiekowych z wyjątkiem zawodników kategorii U12, którzy mogą grać jedynie w kategorii 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 Zawodnicy zagraniczni

W rozgrywkach DMW dopuszcza się udział zawodników zagranicznych. Zawodnik zagraniczny to taki, który nie posiada polskiego obywatelstwa, zrzeszony w klubie zgłaszającym drużynę do rozgrywek DMW (tj. posiadający licencję w danym klubie). Klub może zgłosić do rozgrywek DMW jednego zawodnika zagranicznego do każdej zgłoszonej drużyny.

4.4 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, ma też prawo do przebywania na korcie podczas meczów, pod warunkiem posiadania aktualnej 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.

6. **Przepisy**

Dla rozgrywek zastosowanie mają następujące przepisy:

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

Interpretacja przepisów przysługuje Wojewódzkiej Komisji Sędziowskiej w województwie mazowieckim oraz Zarządowi W-MZT.

7. **Zgłoszenia drużyn do rozgrywek**

7.1. Sposób i termin zgłoszeń

Zgłoszenia wraz z listą imienną zawodników dokonuje klub w terminie określonym w komunikacie W-MZT. Na liście zgłoszonych zawodników mogą figurować wyłącznie zawodnicy dostępni w systemie TPO dla danego klubu. Zgłoszenia należy przysyłać na adres wskazany w komunikacie rozgrywek.

Weryfikacja zgłoszeń

Weryfikacja zgłoszeń jest dokonywana przez osobę upoważnioną przez Zarząd WMZT. 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 W-MZT może zaakceptować zgłoszenie innej drużyny, która zgłosiła się po terminie.

8. **Rozstawienie i losowanie drużyn**

Zarząd W-MZT 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 nie posiadających 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.

W kategorii U10 spotkania DMW rozgrywane są piłkami zielonymi.

Piłki na mecz zabezpiecza gospodarz.

W rozgrywkach DMW 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.

11.3. Program spotkania

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

Wszystkie mecze rozgrywa się systemem do dwóch wygranych setów. 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 rakieta, 2 rakieta

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 w porozumieniu z Sędzią Naczelnym 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.

11.6. Zwycięzca spotkania

O zwycięstwie w spotkaniu decyduje większa liczba wygranych meczów.

11.7. Przerwanie spotkania

Rywalizujące drużyny są zobowiązane rozegrać 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, Przerwane spotkanie kontynuowane jest w tych samych składach osobowych, jakie podano przed jego rozpoczęciem.

We wszystkich sprawach związanych ze zmianą terminu rozgrywania spotkania lub jego dokończenia ostateczna decyzja należy do osoby upoważnionej przez Zarząd WMZT do prowadzenia rozgrywek drużynowych.

12. Nagrody

W Drużynowych Mistrzostwach Województwa we wszystkich kategoriach wiekowych kluby otrzymują:

- za I miejsce – 1000 PLN
- za II miejsce – 750 PLN

! Dodatkowo wśród wszystkich zgłoszonych drużyn rozlosowana zostanie nagroda specjalna; BEZPŁATNY WYJAZD DLA DRUŻYNY (2CH. + 2DZ. + 2TRE.) DO DUSSELDORFU NA „FRIENDSHIP CUP” ! Szczegółowe informacje dotyczące wyjazdu znajdują się w oddzielnym załączniku.

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 w ciągu 2 tygodni po otrzymaniu sprawozdania z W-MZT,
- 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

15. Punkty dla klubów

	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