

# Regulamin rozgrywek drużynowych w Zachodniopomorskim Związku Brydża Sportowego

## § 1

### Postanowienia ogólne

1. Organizatorem rozgrywek Drużynowych Mistrzostw Polski (DMP) jest Zachodniopomorski Związek Brydża Sportowego (ZZBS).
2. Za organizację rozgrywek DMP w ZZBS odpowiedzialny jest Wydział Gier (WG) ZZBS.
3. Rozgrywki organizuje się w terminach rozgrywania lig centralnych systemem jesień- wiosna:
  - sezon rozpoczyna się 1 września i trwa do 31 sierpnia następnego roku,
  - zaleca się, aby rozgrywki danego sezonu zakończone były do 31 maja.
4. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek na następny sezon należy przekazać do ZZBS. Termin zgłoszeń podany zostanie w komunikacie wstępnym.
5. Zgłoszenie drużyny do rozgrywek powinno zawierać następujące dane:
  - nazwę klubu,
  - nazwę, pod którą drużyna będzie występować w rozgrywkach,
  - adres korespondencyjny (może być e-mail),
  - wykaz (minimum 6) zawodników wraz z ich numerami identyfikacyjnymi PZBS,
  - wskazanie kapitana drużyny (nr telefonu, adres e-mail).
6. Na początku każdego sezonu Wydział Gier ZZBS ogłasza komunikat początkowy dla odpowiedniego szczebla rozgrywek. Winien on zawierać przynajmniej:
  - wykaz drużyn uprawnionych do gry na danym szczeblu rozgrywek,
  - opis systemu rozgrywek,
  - zasady spadków i awansów,
  - istotne szczegóły organizacyjno-sportowe,
  - ostateczny termin zgłoszeń do rozgrywek,
  - wysokość opłat wnoszonych przez drużynę i termin ich wniesienia na wskazany rachunek ZZBS.
7. Przed rozpoczęciem rozgrywek z wyprzedzeniem co najmniej dwutygodniowym WG ZZBS ogłasza harmonogram rozgrywek z uwzględnieniem terminów i miejsca rozgrywania meczów, a także zawierający inne organizacyjno-sportowe szczegóły regulaminowe dla danego szczebla rozgrywek.
8. Jeżeli klub posiada dwie lub kilka drużyn na tym samym szczeblu rozgrywek to mecze pomiędzy tymi drużynami muszą odbyć się w pierwszej kolejności.

## § 2

### Postanowienia organizacyjno-sportowe

1. Mecze III Ligi są rozgrywane na stołach z zasłonami. Na niższych szczeblach rozgrywek przynajmniej z użyciem kaset licytacyjnych.
2. Wszystkie mecze DMP w rundzie zasadniczej rozgrywek winny składać się z 2 segmentów po 10-16 rozdań.
3. Wynik meczów obliczany jest w IMP z przeliczeniem na VP według algorytmu World Bridge Federation (skala ułamkowa) wprowadzonego w 2013 roku.
4. Zdobyte VP sumują się i decydują o awansach i spadkach.
5. Drużynę reprezentuje jej kapitan lub w przypadku jego nieobecności wyznaczony zawodnik. Kapitanowie drużyn mają obowiązek zapoznania swoich zawodników przed terminem rozpoczęcia rozgrywania lig ze wszystkimi przepisami dotyczącymi rozgrywek w danym sezonie (niniejszym regulaminem, Regulaminem DMP, komunikatem początkowym, harmonogramem rozgrywek).
6. W przypadku meczów nadzorowanych przez sędziów - są oni zobowiązani do przygotowania (i zakomunikowania przed rozpoczęciem gry) zasad porządkowych wynikających z prawa brydżowego, regulaminów i konsekwencji z tym związanych. W przypadku zorganizowanych zjazdów w Lidze Okręgowej organizator zapewnienia obsadę sędziowską. W Lidze Okręgowej sędzia może wydać zgodę na rozegranie rozdań tasowanymi kartami. Możliwe jest rozgrywanie w parach meczu bez udziału sędziego ale powiadomić należy uprzednio o tym organizatora lub osobę wyznaczoną przez zarząd.
7. W meczach rozgrywanych bez tzw. „pierniczków” obowiązuje dokumentacja meczowa w formie tradycyjnej tj. protokół meczu brydżowego uzgodniony przez kapitanów obydwu drużyn. Przy użyciu „pierniczków” dokumentację stanowią zapisy elektroniczne przechowywane przez sędziów. Dokumentacja powinna być wypełniona rzetelnie, kompletnie i czytelnie. Uwagi dotyczące nieprawidłowości podczas meczu podane w załączeniu do dokumentacji powinny być potwierdzone przez sędziego lub przez kapitanów obu drużyn, a w przypadku odmowy uzgodnienia - fakt ten należy wyraźnie zaznaczyć.
8. 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.

- Para grająca Systemem Wysoce Sztucznym (SWS), winna podczas rejestracji drużyny dostarczyć kartę konwencyjną w wersji elektronicznej do ZZBS.

- Kapitan drużyny ma obowiązek uprzedzić kapitana (lub, w przypadku jego nieobecności, przedstawiciela) drużyny przeciwnej, że wystawia parę stosującą SWS. Termin powiadomienia (można to uczynić za pośrednictwem sędziego) ustala się na 20 minut przed rozpoczęciem gry. Opóźnienie obciąża konto drużyny wystawiającej parę grającą SWS przy ewentualnym przekroczeniu czasu gry.

9. Zawodnicy mają prawo zgłaszać na piśmie sędziemu nietypowe, wyjątkowe rozwiązania problemów w rozdaniach itp.

10. Zdarzenia zakłócające grę, rytm zjazdów, spóźnienia:

a) opóźnienia rozpoczęcia segmentu gry w wyznaczonym czasie – kary:

- 0-5 minut – ostrzeżenie odnotowane w wykazie kar (kolejne spóźnienie zawodnika tej samej drużyny spowoduje automatyczne przejście do punktów następnych),

- 6-10 minut – 1 VP,

- 11-15 minut – 2 VP,

b) większe spóźnienie może skutkować dalszymi karami według zasady jak wyżej i skierowaniem sprawy do rozpatrzenia przez WG.

c) opóźnienia zakończenia gry danego segmentu po zgłoszeniach powolnej gry – kary mogą być dzielone w proporcjach ustalonych przez sędziego pomiędzy obie drużyny):

- 0-5 minut – 1 VP,

- 6-10 minut – 2 VP,

- większe spóźnienie może skutkować dalszymi karami według zasady jak wyżej lub zdjęciem jednego lub więcej rozdań, jeśli wolna gra w danym momencie w sposób istotny zakłóca przebieg rozgrywek.

d) opóźnienie protokolarnego zgłoszenia składów – kary:

- pierwsze – ostrzeżenie,

- drugie – 0,5 VP,

- każde kolejne – 1 VP,

e) zachowanie skutkujące „spaleniem” rozdania – kara automatyczna w wysokości 2 VP.

f) zakazuje się:

- opuszczania stołu bez pozwolenia sędziego przed sygnałem do zmiany,

- palenia w miejscach niedozwolonych,

- spożywania alkoholu na sali gry,

- posiadania włączonego telefonu komórkowego,

- prowadzenia głośnych rozmów, komentarzy itp.

Niezastosowanie się do powyższych restrykcji może skutkować wymierzeniem stosownych kar porządkowych.

11. Spowodowanie walkoweru oprócz konsekwencji sportowych powoduje automatycznie karę finansową w wysokości 200 zł na rzecz ZZBS.
12. W wyjątkowych przypadkach losowych usprawiedliwiających nieobecność drużyny na meczu i odpowiednio udokumentowanych, WG ZZBS może zezwolić na rozegranie meczu w innym terminie.
13. Odwołania (pisemnie – w formie papierowej lub elektronicznej) należy dostarczyć do ZZBS najpóźniej w ciągu 72 godzin od zakończenia spotkania wraz z opłaconą kaucją w wysokości 150 zł na rachunek ZZBS. Przekroczenie terminu lub brak wpłaty kaucji spowoduje potraktowanie sprawy jako niebyłej. Kaucja może ulec przypadkowi w przypadku odwołania rozpatrzonego negatywnie.

### § 3

#### Postanowienia końcowe

1. W rozgrywkach obowiązują: niniejszy regulamin, Międzynarodowe Prawo Brydzowe, Regulamin DMP, Polityka systemowa PZBS, Regulamin Zawodów Brydża Sportowego, Regulamin klasyfikacyjny PZBS, Regulamin Dyscyplinarny PZBS, Komunikat początkowy ZZBS, Harmonogram rozgrywek ZZBS.
2. Podstawową formą komunikacji w sprawie rozgrywek jest forma elektroniczna (strona internetowa [www.zzbs.pl](http://www.zzbs.pl), poczta elektroniczna).
3. Wszelkie sprawy dotyczące naruszenia dyscypliny zawodów powinny być wnoszone w formie pisemnej do ZZBS.
4. Interpretacja przepisów niniejszego Regulaminu przysługuje WG ZZB.