

BIULETYN LIGOWY

Sezon 2011/12

**Województwo
Warmińsko - Mazurskie**

Adresy brydżowe

PZBS: 00-019 Warszawa, ul. Złota 9/4, tel. (022) 827 24 29,

W-M OZBS: Olsztyn 10-811, ul. Żniwna 60, *Jan Rogowski*, k. 502 129 406,

Nasze drużyny w Ekstraklasie, I i II lidze:

EKSTRAKLASA - SIWIK Intertrade BT Mrągowo

I LIGA - OSiR Lidzbark Warmiński

II LIGA - WCK Węgoria Węgorzewo
ESBS Pale Franki Elbląg
PRIM ETB Elk
Narie Morąg - Szczytno

Regulaminy Drużynowych Mistrzostw Polski sezon 2011/12

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Sezon 2011/2012 DMP trwa od 1.09.2011 do 31.08.2012r.
2. W ekstralidze startuje 16 drużyn, w I lidze – 32 drużyny, w II lidze – 64 drużyn, podzielonych na cztery grupy po 16, a w III lidze będzie 16 grup, po jednej w każdym WZBS. W WM OZBS mamy również IV ligę.
3. Organizatorem rozgrywek Ekstraligi, I i II ligi jest WGiK PZBS. Organizatorem poszczególnych grup III ligi i IV ligi są właściwe WZBS-y.
4. **Oprócz opłaty startowej drużyny opłacają w WZBS składki członkowskie zawodnicze (za rok 2012) i drużynowe za sezon 2011/12.**
5. Termin wniesienia opłaty startowej (do **W-M OZBS**) dla drużyn III ligi i IV Ligi upływa z dniem **I-go zjazdu**..

SZCZEGÓLNE USTALENIA ORGANIZACYJNO - SPORTOWE

1. Limit czasowy na rozegranie **10-rozdaniowego** segmentu wynosi **85 minut**. Regulaminowa przerwa: minimum 8 min. Kontrola czasu po każdym 10 rozdaniach.

2. W dłuższych meczach, każdą 20.rozdaniową część, w sprawach regulaminowych, reguł zajmowania miejsc, klasyfikacji itp., należy traktować jako odrębny mecz.
3. Za wykroczenie przeciwko §74 MPB sędzia ma prawo nakładać kary grzywny lub (i) kary proceduralne.
4. 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**.
5. W wyjątkowych przypadkach losowych usprawiedliwiających nieobecność drużyny na meczu lub jej spóźnienie i odpowiednio udokumentowanych, WGiK W-M OZBS może nakazać rozegranie meczu w innym terminie. Koszty organizacyjne rozegrania meczu po zjeździe pokrywa drużyna, która spowodowała nie rozegranie meczu w wyznaczonym terminie.
13. 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-M OZBS) w ciągu 3 dni po zakończeniu zjazdu.
6. Kaucja przy odwołaniu wynosi w Exl i I lidze 200zł, w II i III lidze: **100zł.**, w ligach niższych **50,-zł**. Odwołania bez kaucji nie będą rozpatrywane.
7. W III lidze i IV 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. Na niższych szczeblach przynajmniej z użyciem kaset licytacyjnych.
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 i IV Lidze mecze są 20-rozdaniowe** (dwie sesje po 10 rozdań) i przeliczane wg oficjalnej skali na VP (25:0; remis 15:15)
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 IMP.
 - 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 min. 20 min. przed rozpoczęciem gry. Opóźnienie obciąża konto drużyny przy ewent. 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 zegrali 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

1. 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-M OZBS sprawują – Mirosław Cichocki i Jan Rogowski.
2. W rozgrywkach ligowych DMP 2011/2012 mają zastosowanie przepisy MPB, Regulamin Klasyfikacyjny, Reg. Zawodów, oraz uchwały ZG PZBS i W-M OZBS, 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 **Biskupcu w Starej Kaflarni** ul. Wojska Polskiego. Zarząd W-M OZBS zapewni na nich obsadę sędziowską. Gramy na stołach z zasłonami, na wspólne rozdania.

Zwycięzca III ligi uzyska awans do II ligi, a wicemistrz będzie mógł grać w barażach o II ligę. Zagrożone spadkiem do IV ligi będą **dwie do pięciu** drużyn!

Poza fazą play-off gramy 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 Wydziałowi WGiK WM OZBS i uzyskaniu akceptacji).

Numery startowe drużyn:

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1. Mrągowia Mrągowo | 9. Warmia i Mazury Olsztyn |
| 2. OLCZ Mrągowo | 10. Leśnik Nowe Ramuki |
| 3. Orłęta Reszel | 11. Dajtki BC Olsztyn |
| 4. PDM PTBS Pisa Pisz | 12. Warmia Dymier Biskupiec |
| 5. BSBS II Bartoszyce | 13. Zatoka Braniewo |
| 6. BSBS I Bartoszyce | 14. Inex Giżycko |
| 7. Gutkowo Olsztyn | 15. Ostródzianka Ostróda |
| 8. Geoconstruct Olsztyn | |

Uwaga!

Przed przystąpieniem do 1-go meczu drużyny winne mieć opłaconą OPŁATĘ STARTOWĄ w wysokości 750,-zł.

HARMONOGRAM ROZGRYWEK

I FAZA

W tej fazie rozgrywek drużyny rozegrają po 14 spotkań (każdy z każdym) w 5 zjazdach.

I zjazd, 9.10.2011

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
1 – 4	5 – 1	1 – 6
2 – 5	6 – 2	2 – 4
3 – 6	4 – 3	3 – 5
7 – 10	11 – 7	7 – 12
8 – 11	12 – 8	8 – 10
9 – 12	10 – 9	9 – 11

oraz

13 – 14 – 15 - system trójkowy, godz. 9³⁰

II zjazd, 20.11.2011

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
4 – 7	8 – 4	4 – 9
5 – 8	9 – 5	5 – 7
6 – 9	7 – 6	6 – 8
10 – 13	14 – 10	10 – 15
11 – 14	15 – 11	11 – 13
12 – 15	13 – 12	12 – 14

oraz

1 – 2 – 3 - system trójkowy, godz. 9³⁰

III zjazd, 18.12.2011

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
1 – 10	11 – 1	1 – 12
2 – 11	12 – 2	2 – 10
3 – 12	10 – 3	3 – 11

7 – 13	14 – 7	7 – 15
8 – 14	15 – 8	8 – 13
9 – 15	13 – 9	9 – 14

oraz

4 – 5 – 6 - system trójkowy, godz. 9³⁰

IV zjazd, 7.01.2012

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
1 – 13	14 – 1	1 – 15
2 – 14	15 – 2	2 – 13
3 – 15	13 – 3	3 – 14

4 – 10	11 – 4	4 – 12
5 – 11	12 – 5	5 – 10
6 – 12	10 – 6	6 – 11

oraz

7 – 8 – 9 - system trójkowy, godz. 9³⁰

V zjazd, 5.02.2012

godz. 9 ³⁰	godz. 12 ⁴⁵	godz. 16 ²⁰
1 – 7	8 – 1	1 – 9
2 – 8	9 – 2	2 – 7
3 – 9	7 – 3	3 – 8

4 – 13	14 – 4	4 – 15
5 – 14	15 – 5	5 – 13
6 – 15	13 – 6	6 – 14

oraz

10 – 11 – 12 - system trójkowy, godz. 9³⁰

II FAZA - ?

O dalszym trybie rozgrywek postanowimy na pierwszym zjeździe w dniu 9 października – po zasięgnięciu opinii kapitanów drużyn. Od tego zależeć będą dalsze terminy rozgrywek.

Przypominamy, że liczba zdobytych w rozgrywkach pktli zależy od końcowej kolejności drużyn, a nie od liczby meczów i wysokości wygranej.

IV LIGA

Startuje 6 drużyn, które rozegrają mecze 20 – rozdaniowe systemem „każdy z każdym” w ciągu III rund (6 zjazdów - mecz i rewanż), razem 15 meczów. Czołowa trójka drużyn rozegra jeszcze jeden zjazd finałowy systemem „każdy z każdym” (z zaliczeniem dotychczas zdobytych VP). O końcowej kolejności zadecyduje zdobycie największej liczby VP w rundach zasadniczych i zjeździe finałowym.

Prawo gry w III lidze uzyskają 2 pierwsze drużyny.

Uwaga!

Rozegranie zjazdu finałowego uzależniamy od decyzji kapitanów drużyn na pierwszym zjeździe w dniu 9 października. Możliwe jest więc zakończenie rozgrywek po VI zjeździe. Przypominamy, że liczba zdobytych w rozgrywkach pkli zależy od końcowej kolejności drużyn, a nie od liczby meczów i wysokości wygranej.

Nr. start. Nazwa drużyny

1. Kasyno	Olsztyn
2. Kasyno Juniorzy	Olsztyn
3. Olszewski	Szczęsne
4. BAFDUM	Olsztyn
5. AZS UWM	Olsztyn
6. ZLK	Olsztyn

Uwaga!

Przed przystąpieniem do 1-go meczu drużyny winne mieć opłaconą OPŁATĘ STARTOWĄ w wysokości 230,-zł.

Gospodarzami wszystkich zjazdów będzie **Kasyno Olsztyn** i będą się one odbywały w Restauracji Kasyno przy ulicy Grabowskiego 18.

Z ramienia Zarządu nadzór organizacyjny i sędziowski nad rozgrywkami sprawuje kol. **Antoni Żukowski** (Sędzia Państwowy). W przypadku odwołań od decyzji sędziego (również w sytuacji, gdy bierze on udział w danym meczu) Kol. Żukowski zwołuje komisję złożoną z kapitanów drużyn (lub wyznaczonego przez nich przedstawiciela drużyny) - i orzekają oni jako pierwsza Instancja Odwoławcza. II instancją jest Sędziowska Komisja Odwoławcza przy Zarządzie WM OZBS (wymagana jest wpłata kaucji w wysokości 50,-zł.).

HARMONOGRAM ROZGRYWEK

I zjazd, 9.10.2011r.

System trójkowy

godz. 9⁰⁰
1 – 2 – 3 oraz 4 – 5 – 6

II zjazd, 20.11.2011r.

Godz. 9⁰⁰

1 – 4
2 – 5
3 – 6

godz. 12¹⁵

5 – 1
6 – 2
4 – 3

godz. 15⁴⁵

1 – 6
2 – 4
3 – 5

III zjazd, 18.12.2011r.

System trójkowy

godz. 9⁰⁰
1 – 2 – 3 oraz 4 – 5 – 6

IV zjazd, 7.01.2012r.

Godz. 9⁰⁰

4 – 1
5 – 2
6 – 3

godz. 12¹⁵

1 – 5
2 – 6
3 – 4

godz. 15⁴⁵

6 – 1
4 – 2
5 – 3

V zjazd, 5.02.2012r.

System trójkowy

godz. 9⁰⁰
1 – 2 – 3 oraz 4 – 5 – 6

VI zjazd, 4.03.2012r.

Godz. 9⁰⁰

1 – 4
2 – 5
3 – 6

godz. 12¹⁵

5 – 1
6 – 2
4 – 3

godz. 15⁴⁵

1 – 6
2 – 4
3 – 5

VII zjazd (finałowy) - jeżeli kapitanowie postanowią o jego rozegraniu, to datę rozgrywek podamy w późniejszym terminie.

Uwaga!

W protokółach meczowych należy dokładnie podawać kto grał, w którym pokoju, na jakiej pozycji i w której połowie. Zwłaszcza istotne jest podanie **IŁOŚCI ROZEGRANYCH ROZDAŃ**, gdyż z tych danych wyliczany jest wskaźnik przydziału PKL końcowych wszystkim zawodnikom. W przypadku braku tych danych (nie dotyczy drużyn występujących w meczu w 4-osobowym składzie) nie będą naliczane pkl-e całej drużynie. Dopisywanie w protokole zawodników nie biorących udziału w meczu jest niedozwolone!

Kontrolka meczowa

P Z B S - WM OZBS

rozdział nr	rozdział po partii	kontrakt	rozgrywał	wziął lew	Punkty		PM	
					NS	WE		
1 17	N ---							
2 18	E NS							
3 19	S WE							
4 20	W Obie							
5 21	N NS							
6 22	E WE							
7 23	S Obie							
8 24	W ---							
9 25	N WE							
10 26	E Obie							
11 27	S ---							
12 28	W NS							
13 29	N Obie							
14 30	E ---							
15 31	S NS							
16 32	W WE							
20 - 40 = 1		320 - 360 = 8			1100 - 1290 = 15	RAZEM		
50 - 80 = 2		370 - 420 = 9			1300 - 1490 = 16	VP		
90 - 120 = 3		430 - 490 = 10			1500 - 1740 = 17			
130 - 160 = 4		500 - 590 = 11			1750 - 1990 = 18			
170 - 210 = 5		600 - 740 = 12			2000 - 2240 = 19		3000 - 3490 = 22	
220 - 260 = 6		750 - 890 = 13			2250 - 2490 = 20		3500 - 3990 = 23	
270 - 310 = 7		900 - 1090 = 14			2500 - 2990 = 21		4000 i więcej = 24	

**TABELA PRZELICZENIOWA ZDOBYTYCH PM
NA PUNKTY ZWYCIĘSKIE VP (wynik meczu)
w zależności od liczby granych rozdań**

Wynik meczu VP							
	12	16	20	24	28	32	36
15:15	0-1	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3	0-3
16:14	2-6	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10	4-11
17:13	7-9	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16	12-17
18:12	10-12	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22	18-23
19:11	13-16	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28	24-29
20:10	17-20	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34	30-36
21:9	21-24	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40	37-43
22:8	25-28	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46	44-50
23:7	29-32	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52	51-57
24:6	33-36	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58	58-64
25:5	37-40	42-46	48-53	52-57	56-61	59-65	65-71
25:4	41-45	47-52	54-59	58-64	62-68	66-73	72-79
25:3	46-50	53-58	60-65	65-71	69-76	74-82	80-88
25:2	51-55	59-64	66-72	72-79	77-85	83-91	89-97
25:1	56-61	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100	98-106
25:0	62+	72+	80+	88+	95+	101+	107+