

# **REGULAMIN Nr 1/2018**

## **Rozgrywek Drużynowych Mistrzostw Polski na sezon 2018/19**

### **III Liga, Liga Okręgowa**

#### **§ 1**

##### **Wstęp**

1. III Liga i Liga Okręgowa (w skrócie LO) powołane zostały począwszy od 2003 r. w związku z reorganizacją systemu rozgrywek na mocy decyzji ZG PZBS. Organem prowadzącym rozgrywki jest DZBS we Wrocławiu.
2. Organizacją rozgrywek kieruje Komisja Gier i Klasyfikacji DZBS we Wrocławiu oraz Zarząd MZBS „Karkonosze” z siedzibą w Bolesławcu.
3. KG i K DZBS we Wrocławiu przekazuje Zarządowi MZBS „Karkonosze” organizację i prowadzenie rozgrywek Ligi Okręgowej dla drużyn z obszaru działania MZBS „Karkonosze” oraz z powiatów Legnickiego i Wałbrzyskiego. Po zakończeniu rozgrywek przekaże do DZBS pełną dokumentację z zakończonych rozgrywek.

#### **§ 2**

##### **Szczeble rozgrywek**

1. III liga składa się z 16 drużyn.
2. Liga Okręgowa składa się z dwóch grup:
  - a) grupa Wrocławska (w skrócie Gr. Wroc. LO),
  - b) grupa MZBS „Karkonosze”(w skrócie Gr. „Karkonosze” LO),

#### **§ 3**

##### **Zgłoszenia do rozgrywek i opłaty**

1. Każdy klub zobowiązany jest dokonać wpłaty z tytułu udziału w rozgrywkach, opłatę drużynową dla DZBS we Wrocławiu w wysokości ustalonej przez Zarząd DZBS zróżnicowaną według klas rozgrywek.
2. Każda zmiana składu drużyny, w ciągu sezonu, wymaga nowego „Zgłoszenia drużyny” zawierającego nazwiska wszystkich członków drużyny.
3. DZBS we Wrocławiu wyda (prześle) drużynie potwierdzony jeden egzemplarz „Zgłoszenia drużyny”, który jest podstawą dopuszczenia drużyny do meczu i na żądanie sędziego (kapitana) należy przedstawić go do wglądu.
4. Drużyny, które zgłosiły się do rozgrywek w Gr. „Karkonosze” LO w myśl zapisu Statutu MZBS „Karkonosze”- **§ 10 pkt 3** i działają na terenie powiatów w obszarze działania MZBS „Karkonosze”, dokonują opłat na konto MZBS „Karkonosze” według obowiązującego na dany rok Regulaminu Opłat i Składek zatwierdzonych przez Zarząd MZBS „Karkonosze”.

#### **§ 4**

##### **System rozgrywek III Ligi**

1. Rozgrywki odbywają się systemem zjazdów.
2. W trakcie pierwszych trzech zjazdów drużyny rozgrywają pomiędzy sobą mecze systemem każdy z każdym (runda zasadnicza).
3. Po zakończeniu rundy zasadniczej zostanie rozegrana faza play-off, w której będą rozgrywane mecze złożone z pięciu 12- rozdaniowych segmentów (60 rozdań).

4. We wszystkich meczach rundy play- off drużynom, które miały wyższe miejsce po rundzie zasadniczej przysługuje carry-over w wysokości 6,1 IMP. W przypadku równej ilości VP po rundzie zasadniczej o kolejności decydują:
- VP zdobyte w bezpośredniej konfrontacji, jeżeli to nie rozstrzyga- to wynik i IMP
  - Saldo VP zdobytych przeciwko drużynom, które zajęły miejsca wyższe
  - saldo IMP
  - losowanie
  - W fazie play-off liga zostanie umownie podzielona na cztery grupy A (1÷4), B (5÷8), C (9÷12) i D (13÷16). Przy wyborze przeciwnika w każdej rundzie fazy play-off obowiązuje generalna zasada, że drużyna z miejsca 1 wybiera przeciwnika z miejsc 3, 4 a drużyna z miejsca 2 gra z drużyną niewybraną.

### **1. Zjazd 4**

- Drużyna z najlepszym dorobkiem po rundzie zasadniczej awansuje bezpośrednio do Finałowej Czwórki danych rozgrywek. (ścieżka 1)
- Drużyny z miejsc 2-3 rozgrywają play-off o wejście do Finałowej Czwórki (ścieżka 2)
- Drużyny z miejsc 5-8 rozgrywają mecze play-off. Drużyna z miejsca 5 wybiera przeciwnika spośród 7, 8). Drużyna z miejsca 6 gra z drużyną pozostałą. Zwycięzcy uzyskują prawo gry o wejście do Finałowej Czwórki. Przegrani zajmują odpowiednio 7 i 8 miejsce.
- Przegrany z meczu 2-3 rozgrywa mecz z jednym wygranym z grupy B. Ma prawo wyboru przeciwnika. Zwycięzca awansuje do Finałowej Czwórki. (ścieżka 3).
- Drużyna z miejsca 4 czeka na wybór w pkt. 4. Gra z pozostałym zwycięzcą grupy B. Zwycięzca tego meczu awansuje do Finałowej Czwórki (ścieżka 4).
- Przegrani w meczach w pkt. 4 i 5 zajmują odpowiednio 5 i 6 miejsce.
- Drużyny z miejsc 9-12 (grupa C) grają mecze o utrzymanie się w lidze. Zwycięzcy meczów zajmują miejsca 9 i 10. Przegrani grają ze zwycięzcami w grupie D (punkt h), w czasie 5. zjazdu.
- Drużyny z miejsc 14-16 grają pierwszą rundę meczów (24 rozdania) „każdy z każdym” o utrzymanie się w lidze z zachowaniem dorobku z Rundy Zasadniczej. Zwycięzca grupy (13 m) rozgrywa w następnej 5. rundzie mecz play-off z jednym z przegranych grypy C o utrzymanie się w III Lidze. Zwycięzca tego meczu zajmuje 11m., a przegrany zagra mecz barażowy o utrzymanie się w III lidze z wiceliderem LO. Drużyna z miejsca 16. spada do LO. Drużyny 14 i 15 z tej grupy rozgrywają mecz play-off następnego dnia. Zwycięzca rozgrywa mecz play-off w czasie rundy 5 z jednym z przegranych grupy C o utrzymanie się w III lidze. Przegrany zajmuje 15 m i spada do LO.

## **II. Zjazd 5 – Finałowa Czwórka i mecz o utrzymanie się w III lidze**

### **FINAŁOWA CZWÓRKA**

- Drużyna, która zajęła 1. miejsce w RR wybiera na przeciwnika drużynę ze ścieżki 3 lub ze ścieżki 4.
- Drużyna ze ścieżki 2 gra z pozostałą drużyną.
- Zwycięzcy grają w niedzielę mecz finałowy. Przegrani zajmują odpowiednio 3 i 4 miejsce.

### **MECZE O UTRZYMANIE W III LIDZE**

- Drużyny, które przegrały mecze z pkt. 6.7 oraz zwycięzcy z pkt. 6.8 grają mecz o utrzymanie się w III lidze. Zwycięzcy meczów zajmują odpowiednio 11. i 12. miejsca, przegrani zagrają mecze barażowe o utrzymanie się w III lidze z wiceliderami LO.
- Istnieje możliwość rozegrania meczu play-off wcześniej na zasadzie porozumienia dwóch zainteresowanych drużyn.

7. Ostateczna klasyfikacja wraz z naliczeniem punktów klasyfikacyjnych zostanie opublikowana po rozegraniu wszystkich meczów barażowych.
8. Sędziów na poszczególne zjazdy wyznacza Komisja Sędziowska DZBS.
9. Zwycięzca III Ligi uzyska bezpośredni awans do II Ligi.
10. W ramach rundy zasadniczej prowadzona będzie klasyfikacja Butlera – trzech najlepszych zawodników rundy zasadniczej będzie miało zapewniony bezpłatny udział w Błękitnej Wstędze Odry 2018.

## § 5

### System rozgrywek Ligi Okręgowej (Grupa Wrocławska)

1. Gr. Wroc. LO gra mecze 24-rozdaniowe systemem zjazdów, według terminarza rozgrywek sporządzonego przez DZBS. Zjazdy odbywają się w niedziele.
2. W ramach rundy zasadniczej drużyny rozegrają po jednym meczu każdy z każdym.
3. Po rozegraniu rundy zasadniczej odbędzie się faza finałowa, do której zostaną zaliczone punkty VP zdobyte w rundzie zasadniczej. Drużyny zostaną podzielone na dwie grupy:
  - a) drużyny zajmujące miejsca 1-6 po rundzie zasadniczej, rozegrają mecze każdy z każdym (5 meczów).
  - b) drużyny zajmujące pozostałe miejsca po rundzie zasadniczej, rozegrają 5 meczów systemem „na dochodzenie bez powtórzeń”
4. W ramach rundy zasadniczej prowadzona będzie klasyfikacja Butlera – najlepszy zawodnik rundy zasadniczej będzie miał zapewniony bezpłatny udział w Błękitnej Wstędze Odry 2016. Minimum rozegranych rozdań 50%.

## § 6

### System rozgrywek Ligi Okręgowej (Gr. „Karkonosze”)

Rozgrywki Gr. „Karkonosze” LO odbywają się w dwóch rundach eliminacyjnych:

1. Runda zasadnicza - każdy z każdym. Mecze 24-rozdaniowe rozgrywa się systemem zjazdów, według terminarza rozgrywek sporządzonego przez MZBS „Karkonosze” i uzgodnionego z Zarządem DZBS Wrocław.
  2. Faza play-off
    - 4 najlepsze drużyny zagrają play-off (mecze 60-rozdaniowe – 5×12) o miejsca 1-4 wg schematu:
      - a) Ćwierćfinał  
Drużyna z 1 miejsca wybiera drużynę z miejsc 3,4  
Drużyna z 2 miejsca gra z niewybraną z miejsc 3,4  
Zwycięzcy awansują do finału  
Pokonani zajmą miejsca 3 i 4 (wg miejsc po rundzie zasadniczej)
      - d) Zwycięzca awansuje do III Ligi : przegrany gra w barażu
- Drużyny z wyższego miejsca po rundzie zasadniczej mają c/o w wysokości 6,1 imp.  
Mecze rozgrywane na stołach z zasłonami.***
3. W przypadku rezygnacji pierwszej lub drugiej drużyny z awansu lub baraży, prawa do awansu lub baraży przechodzą na kolejne drużyny.
  4. Organizatorami zjazdów finałowych są zwycięzcy w rundzie zasadniczej.
  5. W ramach rundy zasadniczej prowadzona będzie klasyfikacja Butlera – najlepszy zawodnik rundy zasadniczej będzie miał zapewniony bezpłatny udział w Błękitnej Wstędze Odry 2018. Minimum rozegranych rozdań wynosi 50%.

## § 7

### Dokumentacja meczów

Dokumentację z każdego zjazdu sędzia zobowiązany jest w ciągu 48 godzin wysłać na adres DZBS we Wrocławiu lub Zarządu „Karkonosze” (decyduje data stempla pocztowego). Mecze III Ligi, Ligi Okręgowej rozgrywane są na dokumentacji skróconej.

**§ 8**  
**Zasady awansów i spadków**

1. Zasady awansów i spadków pomiędzy III Ligą a Ligą Okręgową:
  - a) Z III Ligi automatycznie spadają dwie ostatnie drużyny (miejsca 15 i 16).
  - b) Z Ligi Okręgowej do III ligi awans bezpośredni uzyskują - po jednej drużynie z każdej grupy Ligi Okręgowej.
  - c) Jeśli liczba drużyn awansujących do II Ligi (A) i liczba drużyn spadających z II Ligi (S) jest równa, czyli  $A-S=0$ , to wówczas dalsze dwie drużyny - wicemistrzowie grup - po jednej z każdej grupy - rozgrywają 60- rozdaniowy mecz barażowy z trzynastą i czternastą drużyną III Ligi. Zwycięzcy tych meczów uzyskują awans do III Ligi. Zestawienie drużyn do baraży następuje na drodze losowania przez DZBS.
  - d) Jeśli  $A-S=+1$ , (np. 2 drużyny awansują a 1 spada), to drużyny z miejsc 13. i 14. grają mecze barażowe z wiceliderami LO, a przegrani tych meczów grają ze sobą jeszcze dodatkowy mecz o pozostanie w III Lidze.
  - e) Jeśli  $A-S=-1$ , (np. 1 drużyna awansuje i 2 spadają) to drużyny z miejsc 13. i 14. grają mecze barażowe z wicemistrzami LO, a następnie zwycięzcy tych baraży grają o jedno miejsce w III lidze.
  - f) Jeśli  $A-S=-2$  (np. 1 drużyna awansuje i 3 spadają), to wówczas drużyny 13. i 14. spadają do LO, a drużyny z miejsc 11. i 12. grają mecze barażowe z wiceliderami LO o III ligę.  
Jeśli  $A-S=-3$ , to wówczas drużyny 13. i 14. spadają do LO, a drużyny z miejsc 11. i 12. grają mecze barażowe z wiceliderami LO o jedno miejsce w III lidze.  
Z Ligi Okręgowej do III ligi awans bezpośredni uzyskują - po jednej drużynie z każdej grupy Ligi Okręgowej.
  - g) Jeśli liczba drużyn awansujących do II Ligi (A) i liczba drużyn spadających z II Ligi (S) jest równa, czyli  $A-S=0$ , to wówczas dalsze dwie drużyny - wicemistrzowie grup - po jednej z każdej grupy - rozgrywają 60- rozdaniowy mecz barażowy z trzynastą i czternastą drużyną III Ligi. Zwycięzcy tych meczów uzyskują awans do III Ligi. Zestawienie drużyn do baraży następuje na drodze losowania przez DZBS.
  - h) Jeśli  $A-S=+1$ , (np. 2 drużyny awansują a 1 spada), to drużyny z miejsc 13. i 14. grają mecze barażowe z wiceliderami LO, a przegrani tych meczów grają ze sobą jeszcze dodatkowy mecz o pozostanie w III Lidze.
  - i) Jeśli  $A-S=-1$ , (np. 1 drużyna awansuje i 2 spadają) to drużyny z miejsc 13. i 14. grają mecze barażowe z wicemistrzami LO, a następnie zwycięzcy tych baraży grają o jedno miejsce w III lidze.
  - j) Jeśli  $A-S=-2$  (np. 1 drużyna awansuje i 3 spadają), to wówczas drużyny 13. i 14. spadają do LO, a drużyny z miejsc 11. i 12. grają mecze barażowe z wiceliderami LO o III ligę.  
Jeśli  $A-S=-3$ , to wówczas drużyny 13. i 14. spadają do LO, a drużyny z miejsc 11. i 12. grają mecze barażowe z wiceliderami LO o jedno miejsce w III lidze.  
O takich postanowieniach zainteresowane drużyny zostaną poinformowane poprzez odpowiedni komunikat.
2. W przypadku innych ustaleń dokonanych przez PZBS, zainteresowani zostaną poinformowani oddzielnym pismem.

## § 9

### Zasady ogólne

1. Wszystkie mecze muszą być rozgrywane przy pomocy kaset licytacyjnych i zasłon w przypadku, gdy organizator meczu dysponuje stołami z zasłonami. W III Lidze zasłony są obowiązkowe.
2. Pary grające Systemem Wysoce Sztucznym, winne podczas rejestracji drużyny dostarczyć opis systemu i kartę konwencyjną w wersji elektronicznej do DZBS. Para grająca Systemem Wysoce Sztucznym winna, zgłosić ten fakt kapitanowi drużyny przeciwnej, co najmniej 20 minut przed rozpoczęciem meczu w celu ustalenia obrony.
3. Obowiązuje następujący czas trwania meczu:
  - a) W przypadku meczu 24 - rozdaniowego :
    - przy skróconej dokumentacji z kasetami - 210 minut
    - przy skróconej dokumentacji z zasłonami - 240 minut
  - b) W przypadku meczu 32 - rozdaniowego :
    - przy skróconej dokumentacji z kasetami - 270 minut
    - przy skróconej dokumentacji z zasłonami - 300 minut
  - c) W przypadku segmentu 12- rozdaniowego fazy play-off z zasłonami – 102 minuty
4. Organizatorami zjazdów są odpowiednio DZBS Wrocław oraz MKS Karkonosze i pokrywają koszty organizacji zjazdu (wynajem sali i dokumentację), natomiast drużyny przyjeżdżające na rozgrywki pokrywają koszty przejazdu, zakwaterowania i wyżywienia. Organizator zjazdu zobowiązany jest do bez-względnego zawiadomienia na piśmie lub poprzez umieszczenie informacji na swojej stronie internetowej o szczegółach organizacyjnych wszystkie zainteresowane drużyny oraz Komisje Gier i Klasyfikacji DZBS we Wrocławiu lub Zarządu „Karkonosze” w nieprzekraczalnym terminie na 14 dni przed rozpoczęciem zjazdu.
5. Niedotrzymanie przez organizatora zjazdu regulaminowego zawiadomienia o miejscu rozgrywek, nie zwalnia drużyny gości od przyjazdu na mecz.

## § 10

### Prawo gry w drużynie

Miejszem ewidencji drużyn i zawodników jest baza CEZAR. Zgłoszenie zawodnika do drużyny oznacza ujęcie go w ewidencji tej drużyny w bazie CEZAR w danym sezonie.

1. Prawo gry w drużynie zgłoszonej do rozgrywek Drużynowych Mistrzostw Polski mają zawodnicy:
  - a) zgłoszeni (tj. ujęci w ewidencji CEZAR-a) do rozgrywek danego sezonu w tej drużynie;
  - b) z opłaconą przed pierwszym udziałem w meczu danego sezonu składką zawodniczą (w roku rozpoczynającym dany sezon przynajmniej za rok kalendarzowy, w którym się on kończy).
2. Zawodnik może w trakcie sezonu być zgłoszony w tylko jednej drużynie. Z końcem sezonu traci aktualność dotychczasowe przypisanie zawodników do drużyn; aktualizacje nowego sezonu są prezentowane na stronie internetowej od 1 października.

Pierwszy udział zawodnika w meczu w danym sezonie przywiązuje zawodnika do drużyny uniemożliwiając jego grę w innej drużynie w tym samym sezonie (z wyjątkiem przedstawionym w punkcie 10.4).

3. Dopuszcza się udział zawodnika w drużynie tego samego klubu w lidze szczebla wyższego niż ten, do którego zawodnik jest zgłoszony. Opcja takiego jednorazowego „wypożyczenia” dotyczy występu w meczach jednej drużyny jednego dnia. Wypożyczenie będzie poprawne, gdy w CEZAR-ze w dniu występu zawodnika odnotowane będzie zgłoszenie go w prawidłowym (minimum 6 zawodników) składzie drużyny tego samego klubu niższego szczebla rozgrywek. W pozostałych przypadkach automatycznie ma zastosowanie punkt 10.3.
4. Zmiana drużyny przez zawodnika w trakcie sezonu jest dopuszczalna, jeśli nie brał on jeszcze udziału w meczach tego sezonu. Dopuszczalne w trakcie sezonu jest zgłoszenie do drużyny nowych zawodników lub usunięcie zgłoszonych. Udział w meczu zawodnika powołanego w trybie awaryjnym musi skutkować ujęciem go w ewidencji CEZAR-a w drużynie, w której zagrał.
5. Każdy udział w meczu drużyny zawodnika, który nie jest zgłoszony do tej drużyny CEZAR powinien być wyjaśniony przez organizatora rozgrywek.

6. W każdym meczu biorą udział dwie drużyny, w każdej sesji meczu po dwie pary z obu spotykających się drużyn. W meczu dwu-sesyjnym każda z drużyn może stosować dowolne zestawienia składu swoich par w poszczególnych sesjach całego meczu

## **§ 11** **Sędziowie**

Sędziów na rozgrywki drużynowe wyznacza Komisja Sędziowska DZBS oraz MZBS „Karkonosze”.

W razie niestawienia się sędziego, kapitanowie drużyn wyznaczają sędziów z osób obecnych na sali. W razie sporu o wyborze sędziego decyduje wyższa klasa sędziego lub w przypadku równorzędnych klas - losowanie, a w razie braku odpowiedniego kandydata, kapitanowie wspólnie pełnią tę funkcję.

Brak sędziego nie jest wystarczającym powodem nie rozegrania meczu. Sędzia po zakończeniu zawodów zobowiązany jest przekazać całą dokumentację organizatorowi zjazdu wraz ze sporządzonym opisem z przebiegu rozgrywek, warunków gry i innych zaistniałych sytuacji zgodnie z „Regulaminem zawodów brydża porównawczego cz. II B”.

## **§ 12** **Oficjalne tabele przeliczeniowe VP**

W meczach Drużynowych Mistrzostw Polski rozgrywa się po 24 rozdania (w dwóch częściach po 12 rozdań), przy czym różnicę w IMP przelicza się na VP według oficjalnej tabeli PZBS <http://www.pzbs.pl/sedziowie/vp/> dla III ligi i LO

## **§ 13** **Walkower**

1. Przegraną bez walki (V.O.) jednej lub obu drużyn orzeka się w przypadku, gdy:
  - a) mecz nie odbył się przy braku uzasadniających ten fakt przyczyn
  - b) mecz nie może być uznany za zakończony z winy jednej lub obu drużyn
  - c) mecz odbył się w okresie zawieszenia sekcji lub drużyny
  - d) w meczu wziął udział zawodnik nieuprawniony  
zmieniono samowolnie termin meczu (decyzja do uznania KG i K)
2. Drużyna winna walkowera (oznaczana jako B) otrzymuje najmniejszy możliwy wynik wynikający ze sposobu obliczania rezultatów (np. 0 VP). Ponadto, drużyna może ponieść dodatkowe konsekwencje (w tym finansowe) przewidziane przez organizatora.
3. Drużyna, która wygrała walkowerem (oznaczana jako A) jako wynik meczu otrzymuje największą z trzech liczb (bez zaokrąglania):
  - a) 120% punktów przewidzianych za remis (12 VP dla skali 20:0),
  - b) własna średnia drużyny A do momentu walkowera (pod warunkiem, że drużyna ta rozegrała co najmniej połowę meczy, przewidzianych w danej fazie rozgrywek)
  - c) maksymalna wygrana drużyny A minus średnia drużyny B uzyskana do momentu walkowera.
4. Drużyna, która w dwóch różnych terminach (zjazdach) nie stawi się na jeden lub większą liczbę meczów, może zostać wykluczona z dalszych rozgrywek, zaś jej sekcja ukarana grzywną w wysokości 200,00 zł.

## **§ 14** **Kary w rozgrywkach III Ligi, Ligi Okręgowej**

1. Sędzia zobowiązany jest do nałożenia na drużynę karę porządkową: I - ostrzeżenie, II – 0,5 VP, III i następane - 1 VP (kary automatyczne).

2. W wyznaczonym czasie rozpoczęcia danej połówki wszyscy zawodnicy winni siedzieć przy stole. Opóźnienie rozpoczęcia segmentu gry, w wyznaczonym czasie – kary
    - I. w czasie rund zasadniczej
      - a) Ostrzeżenie
      - b) ½ VP
      - c) 1 VP
    - II. w fazie play-off
      - a) Ostrzeżenie
      - b) 1 IMP
      - c) 2 IMP
      - d) 3 IMP
- Większe spóźnienie może skutkować
- a) dalszymi karami według zasady jak wyżej
  - b) przełożeniem meczu/segmentu (tylko w przypadku udowodnionej przyczyny losowej)
  - c) skierowaniem sprawy do rozpatrzenia przez Wydział Gier
3. Przez okres grania połówki (12 rozdań) nie wolno wstawać od stołu, nie wolno wychodzić z sali bez zezwolenia sędziego. Nieprzestrzeżenie – automatyczna kara 1 VP.
  4. Opóźnienie zakończenia gry danego segmentu po zgłoszeniach powolnej gry – kary (mogą być dzielone w proporcjach ustalonych przez sędziego pomiędzy obie drużyny):
    - I. w rundzie zasadniczej
      - a) 0-5 minut – 1VP
      - b) 6-10 minut – 2 VP
      - c) większe spóźnienie może skutkować: dalszymi karami według zasady jak wyżej  
zdjęciem jednego lub więcej rozdań, jeśli wolna gra w danym momencie w istotny sposób zakłóca przebieg rozgrywek
    - II. w rundzie play-off
      - a) 0-5 minut – 3 IMP
      - b) 6-10 minut – 6 IMP

„spalenie” rozdania przy stole poprzez komentarz, głośną rozmowę spowoduje automatyczną karę 2 VP. Kara obowiązuje w przypadku rozgrywania meczów na powielanych rozdaniach.

5. Obowiązuje zakaz UŻYWANIA telefonów komórkowych. Nieprzestrzeżenie – automatyczna kara 1 VP.
6. Za używanie alkoholu i palenia tytoniu w miejscu zawodów, będą wyciągane konsekwencje dyscyplinarne przewidziane Regulaminem Dyscyplinarnym PZBS.
7. W przypadku spóźnienia się drużyny na mecz, spóźnienie takie usprawiedliwia dokument PKP i PKS mówiący o spóźnieniu się środka lokomocji lub dokument wystawiony przez policję, zaświadczący o kolizji drogowej, w przypadku dojazdu prywatnym środkiem lokomocji. Jeżeli usprawiedliwione spóźnienie przekroczy 40 minut, mecz zostanie rozegrany tylko za zgodą sędziego i drużyny oczekującej. Ewentualny nowy termin meczu i miejsce jego rozegrania wyznaczy KG i K DZBS we Wrocławiu. W każdym przypadku późniejszego rozpoczęcia meczu, sędzia ma prawo zmniejszyć ilość rozdań obciążając drużynę winną opóźnienia rozpoczęcia meczów karami zgodnie z Regulaminem rozgrywek PZBS.
8. Po upływie 40 minut, sędzia wpisuje na odwrocie protokołu notatkę o nie odbyciu się meczu i składa czytelny podpis.

## **§ 15**

### **Odwołania**

1. Odwołania w sprawach związanych z rozegranymi meczami, muszą być zgłoszone do Komisji Gier i Klasyfikacji DZBS we Wrocławiu i MZBS Karkonosze (według wzoru znajdującego się na stronie internetowej DZBS) za pośrednictwem sędziego głównego (kapitana drużyny). Odwołanie musi być

doręczone lub przesłane pocztą w ciągu 3 dni od zjazdu (meczu). Obowiązuje data stempla pocztowego - po-kwitowania. Każde odwołanie obciążone jest kaucją w wysokości 200,00 zł, która przepada w przypadku uznania odwołania za nieuzasadnione.

2. Komisja Gier i Klasyfikacji DZBS we Wrocławiu będzie rozpatrywała nadesłane odwołania w ciągu 14 dni po zakończeniu zjazdu, o ile otrzymana dokumentacja pozwoli na pełne ustalenie stanu faktycznego.
3. Drugą i ostatnią instancją odwołania stanowi Wydział Gier PZBS.

## **§ 16**

### **Postanowienia końcowe**

1. Wszystkie sprawy sportowo - dyscyplinarne, związane z rozgrywkami, jak weryfikacja rozgrywek, rozstrzyganie spraw sportowych itp. podlegają kompetencji Zarządu DZBS we Wrocławiu lub z jego upoważnienia Komisji Gier i Klasyfikacji jako I instancja. Drużynom przysługuje prawo do odwołania się od decyzji organu prowadzącego rozgrywkę do Wydziału Gier i Klasyfikacji PZBS (wnosząc kaucję), którego rozstrzygnięcia jako II instancji są ostateczne.
2. W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem obowiązują postanowienia „Regulaminu zawodów brydża porównawczego PZBS - 2005 r.” oraz inne przepisy PZBS.
3. Prawo interpretacji niniejszego regulaminu przysługuje wyłącznie Zarządowi DZBS we Wrocławiu.
4. Niniejszy regulamin uchwalony na zebraniu Zarządu DZBS w dniu 12 września 2018 r. obowiązuje z dniem uchwalenia.
5. Traci moc Regulamin nr 1/2017.

**Przewodniczący KG i K DZBS**

**Józef Sławenta**

**Prezes DZBS**

**Stanisław Gołębiowski**