

REGULAMIN Nr 1/2026

Rozgrywek Drużynowych Mistrzostw Polski na sezon 2026/27

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 Dolnośląski Związek Brydża Sportowego we Wrocławiu (w skrócie DZBS).

2. Organizacją rozgrywek LO kieruje Zarząd DZBS we Wrocławiu oraz Zarząd MZBS „Karkonosze” z siedzibą w Bolesławcu.

3. Drużynowe Mistrzostwa Polski (DMP) odbywają się na podstawie niniejszego regulaminu i innych obowiązujących regulaminów PZBS, które mogą tu mieć zastosowanie, ze szczególnym uwzględnieniem:

- 3.1. Międzynarodowego Prawa Brydżowego.
- 3.2. Decyzje Organizacji Nadzorującej MPB2017.
- 3.3. Polityki systemowej PZBS.
- 3.4. Regulaminu Zawodów Brydża Porównawczego PZBS.
- 3.5. Regulaminu Klasyfikacyjnego PZBS.
- 3.6. Regulaminu Dyscyplinarnego PZBS.
- 3.7. Regulaminu Drużynowych Mistrzostw Polski dla lig centralnych (w skrócie RDMP).
- 3.8. Przepisy obowiązujące przy grze z zasłonami.
- 3.9. Zasady alertowania.

§ 2

Szczeble rozgrywek

1. III liga składa się z 16 drużyn.
2. Liga Okręgowa

§ 3

Zgłoszenia do rozgrywek i opłaty

1. Każda drużyna na początku sezonu zobowiązana jest dokonać odpowiedniego zgłoszenia oraz wpłaty do DZBS (oprócz LO MZBS):

1.1. Zgłoszenie drużyny musi zawierać: nazwę klubu; nazwę drużyny; adres korespondencyjny (może być e-mail); wykaz (min. 6) zawodników wraz z ich numerami identyfikacyjnymi PZBS; wskazanego kapitana drużyny wraz numerem tel.

1.2. Wpłaty z tytułu udziału w rozgrywkach, opłatę drużynową dla DZBS w wysokości ustalonej przez Zarząd DZBS zróżnicowaną według klas rozgrywek.

2. Zmiany składu drużyny, w ciągu sezonu, można dokonać zgodnie z RDMP.

3. Dowodem przyjęcia zgłoszenia i zatwierdzenia składu drużyny na dany sezon jest umieszczenie drużyny w odpowiednim wykazie w bazie danych [CEZAR](#).

4. Drużyny, które zgłosiły się do rozgrywek w LO MZBS 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”.

5. W przypadku rezygnacji ze startu w rozgrywkach wyższego szczebla przez drużynę, która wywalczyła awans, prawo gry przechodzi na kolejną drużynę z tej samej grupy, co drużyna rezygnująca.

6. Ostateczne decyzje o składzie poszczególnych lig, także w przypadkach nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, podejmuje Zarząd DZBS.

7. Kapitan reprezentuje drużynę w kontaktach z DZBS. W trakcie sezonu drużyna może zmienić kapitana. Osobę kapitana ujawnia się w bazie CEZAR i w razie wątpliwości przyjmuje się, że kapitanem jest osoba wskazana w bazie CEZAR.

§ 4

System rozgrywek III Ligi

1. Rozgrywki odbywają się systemem zjazdów w dwóch fazach.

2. Zasady awansów i spadków:

- 2.1. Miejsce 1 – awans do II ligi;
- 2.2. Miejsce 2 – baraż o awans do II ligi;
- 2.3. Miejsca 3 – 12 utrzymanie w III lidze;
- 2.4. Miejsca 13 – 14 baraż o utrzymanie w III lidze;
- 2.5. Miejsca 15 – 16 spadek do ligi niższej.

3. W trakcie pierwszych trzech zjazdów drużyny rozgrywają pomiędzy sobą mecze systemem „każdy z każdym” (round-robin, RR):

- 3.1. Każdy mecz składa się z 2 segmentów po 12 rozdań,
- 3.2. Obowiązuje gra na wspólnych rozdaniach i prowadzi się klasyfikację Butlera – trzech najlepszych zawodników rundy zasadniczej będzie miało zapewniony bezpłatny udział w Błękitnej Wstędze Odry 2027 (Minimum rozegranych rozdań wynosi 50%).

4. Po zakończeniu rundy zasadniczej zostanie rozegrana faza „play-off”, w której będą rozgrywane mecze złożone z czterech 12- rozdaniowych segmentów (48 rozdań):

- 4.1. Każdy mecz jest rozgrywany na innych rozdaniach.
- 4.2. Podział należnych dwóch miejsc w końcowej klasyfikacji następuje na podstawie rundy zasadniczej.
- 4.3. 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 wyższego jako pierwsza wybiera przeciwnika a drużyna z miejsca niższego gra z drużyną niewybraną.
- 4.4. Drużyny mogą ustalić mniejszą liczę rozdań, ale nie mniej niż 36.

5. We wszystkich meczach rundy play-off drużynom, które miały wyższe miejsce po rundzie zasadniczej przysługuje carry-over jest liczone w IMP i wynosi 10% rozdań w meczu play-off (czyli 4,8 lub 3,6) zawsze dla drużyny z lepszego miejsca po RR. Zawsze, w przypadku równej ilości VP po rundzie zasadniczej o kolejności decydują:

- 5.1. VP zdobyte w bezpośredniej konfrontacji, jeżeli to nie rozstrzyga - to wyniki w IMP,
- 5.2. saldo VP zdobytych przeciwko drużynom, które zajęły miejsca wyższe,
- 5.3. saldo IMP,

5.4. losowanie.

6. Obowiązuje następujący schemat rozgrywek play-off (ZJAZD nr 4):

6.1. Drużyna z najlepszym dorobkiem po rundzie zasadniczej czyli z miejsca 1 awansuje bezpośrednio do Finałowej Czwórki danych rozgrywek .

6.2. Drużyny z miejsc 2-3 rozgrywają play-off o wejście do Finałowej Czwórki. Zwycięzca uzyskuje awans do Finałowej Czwórki. Przegrany wybiera jednego ze zwycięzców grupy B.

6.3. Drużyna z miejsca 4 czeka na wygranego z meczu 5-8. Rozgrywa mecz w drugim dniu zjazdu. Zwycięzca awansuje do Finałowej Czwórki. Przegrany zajmuje 5 m.

6.4. Drużyny z miejsc 5-8 rozgrywają mecze play-off. Zwycięzcy uzyskują prawo gry o wejście do Finałowej Czwórki. Rozstawienie drużyn jest następujące 5 wybiera spośród 7-8, a 6 gra z pozostałą drużyną. Przegrani zajmują odpowiednio 7 i 8 miejsce.

6.5. Drużyny z miejsc 9-12 (grupa C) nie grają żadnych meczy. Zajmują odpowiednio miejsca 9-12.

6.6. Drużyny z miejsc 13-16 (grupa D) grają 3 mecze (24 rozdania – 2 segmenty po 12 rozdań) „każdy z każdym” o utrzymanie się w III lidze z zachowaniem dorobku z Rundy Zasadniczej. Drużyny w tej grupie zajmują odpowiednio miejsca od 13 do 16 w zależności od zajętych miejsc w grupie D.

7. Finałowa Czwórka w III lidze:

7.1. Ćwierćfinał (mecz w niedzielę ZJAZD nr 4):

7.1.1. Przegrany z meczu 2-3 wybiera na przeciwnika drużynę spośród tych, które wygrały mecz w grupie B (5-8).

7.1.2. Drużyna, która zajęła 4 miejsce w RR gra z pozostałą drużyną (5-8).

7.1.3. Przegrani zajmują odpowiednio 5 i 6 miejsce.

7.2. Półfinał (SOBOTA, ZJAZD nr 5)

7.2.1 Drużyna z 1. miejsca w RR wybiera jednego ze zwycięzców meczów ćwierćfinałowych.

7.2.2 Zwycięzca meczu (2-3) gra z pozostałą drużyną z ćwierćfinału.

7.3. Finał (Niedziela, ZJAZD nr 5)

7.3.1 Zwycięzcy półfinałowych meczy grają mecz finałowy.

7.3.2 Przegrani z meczów półfinałowych zajmują odpowiednio 3 i 4 miejsce.

8. Istnieje możliwość rozegrania meczu play-off wcześniej na zasadzie porozumienia dwóch zainteresowanych drużyn. W takim przypadku DZBS nie pokrywa kosztów organizacyjnych ani sędziowskich.

9. Ostateczna klasyfikacja wraz z naliczeniem punktów klasyfikacyjnych zostanie opublikowana po rozegraniu wszystkich meczów barażowych.

§ 5A

System rozgrywek Ligi Okręgowej Wrocławskiej

1. Grupa Wrocławska LO gra mecze systemem zjazdów, według terminarza rozgrywek sporządzonego przez DZBS. Zjazdy odbywają się w soboty lub w niedziele. Dokładny system rozgrywek zostanie ustalony po zamknięciu listy drużyn.

W ramach **rundy zasadniczej** rozgrywek prowadzona będzie klasyfikacja Butlera – najlepszy zawodnik będzie miał zapewniony bezpłatny udział w Błękitnej Wstędze Odry 2027. Minimum rozegranych rozdań wynosi 50%.

Zwycięzca Grupy awansuje do III Ligi, wicelider bierze udział w barażach o III Ligę.

§ 5B

System rozgrywek Ligi Okręgowej (Gr. „Karkonosze”)

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

1. Runda zasadnicza i runda rewanżowa - każdy z każdym. Mecze 24-rozdaniowe rozgrywa się systemem zjazdów, według terminarza rozgrywek sporządzonego przez MZBS „Karkonosze” i uzgodnionego z Zarządem DZBS Wrocław.

a) Zwycięzca awansuje do III Ligi, drużyna z drugiego miejsca gra w barażu o III Ligę.

Mecze rozgrywane na stołach z zasłonami.

2. W ramach **rundy zasadniczej** prowadzona będzie klasyfikacja Butlera – najlepszy zawodnik rundy zasadniczej będzie miał zapewniony bezpłatny udział w Błękitnej Wstędze Odry 2027.

Minimum rozegranych rozdań wynosi 50%.

§ 5C

Mecze barażowe w Ligach Okręgowych

1. W przypadku rezygnacji pierwszej lub drugiej drużyny z awansu lub baraży, prawa do awansu lub baraży przechodzą na kolejne drużyny, ale nie dalej niż do drużyny, która zajęła czwarte miejsce.

2. Organizatorami zjazdów finałowych są zwycięzcy w rundzie zasadniczej.

§ 6

Dokumentacja meczów

1. W przypadku prowadzenia papierowej dokumentacji skróconej lub kompletnej z każdego zjazdu, sędzia zobowiązany jest w ciągu 48 godzin wysłać ją na adres DZBS lub Zarządu MZBS „Karkonosze” (decyduje data stempla pocztowego) lub skan tych dokumentów pocztą elektroniczną na adres dzbs.wr@gmail.com.

2. Mecze III Ligi oraz Ligi Okręgowej prowadzone w postaci elektronicznej dokumentacji kompletnej na stronie <https://dzbs.com.pl>.

§ 7

Zasady awansów i spadków

1. Jakiegokolwiek ewentualne baraże z zasady są rozgrywane bezpośrednio po zakończeniu sezonu kończącego się.

2. Zasady awansów i spadków pomiędzy III Ligą a Ligą Okręgową:

2.1. Z III Ligi automatycznie spadają dwie ostatnie drużyny (miejsca 15 i 16).

2.2. Z Ligi Okręgowej do III ligi awans bezpośredni uzyskują 2 pierwsze drużyny z Ligi Okręgowej.

2.3. Jeśli liczba drużyn awansujących do II Ligi (A) i liczba drużyn spadających z II Ligi (S) jest równa, czyli $A-S=0$, to wówczas wiceliderzy z LO-WR i LO-KAR rozgrywają **48-rozdaniowy (drużyny mogą ustalić, że grają mecz 36-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. Drużyna z wyższego miejsca otrzymuje carry-over zgodnie z pkt. 2.8..

2.4. Jeśli $A-S=+1$, (np. 2 drużyny awansują a 1 spada), to drużyny z miejsc 13. i 14. grają mecze barażowe z wiceliderami z LO-WR i LO-KAR, a przegrani tych meczów grają ze sobą jeszcze dodatkowy mecz o miejsce w III Lidze.

2.5. Jeśli $A-S = -1$, (np. 1 drużyna awansuje i 2 spadają) to drużyny z miejsc 13. i 14. grają mecze barażowe z wiceliderami z LO-WR i LO-KAR, a następnie zwycięzcy tych baraży grają o jedno miejsce w III lidze.

2.6. 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 z LO-WR i LO-KAR o III ligę.

2.7. 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 z LO-WR i LO-KAR, a następnie zwycięzcy tych baraży grają o jedno miejsce w III lidze.

2.8. W meczach barażowych pomiędzy drużynami z III Ligi drużyna z wyższego miejsca w RR otrzymuje carry-over w wysokości 0,1 IMP. W meczach barażowych pomiędzy drużynami z III Ligi i LO, drużyny z III Ligi otrzymują carry-over w wysokości 0,1 IMP. W meczach barażowych pomiędzy drużynami z LO-WR i LO-KAR w przypadku remisu rozgrywa się dodatkowe rundy po 4 rozdania (aż do skutku)

3. O powyższych postanowieniach zainteresowane drużyny zostaną poinformowane poprzez odpowiedni komunikat na stronie <https://dzbs.com.pl>.

4. W przypadku innych ustaleń dokonanych przez DZBS lub PZBS, zainteresowani zostaną poinformowani oddzielnym pismem.

§ 8

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. W meczach III ligi obowiązuje posiadanie Karty Konwencyjnej KK (2 egzemplarze) wg. wzoru „WBF Karta Konwencyjna”.

2.1. Jeżeli para nie posiada KK może grać jedynie podstawową wersją systemu (bez transferów po wejściu, bez otwarć typu 2 trefl oba stare, bez kontry BI, itp.)

2.2. Jeżeli przeciwnicy wezwą sędziego, to drużyna otrzymuje najpierw ostrzeżenie, a potem karę wysokości 1 VP.

3. 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.

4. Obowiązuje następujący czas trwania meczu:

4.1. W przypadku meczu 24 - rozdaniowego

4.1.1. z kasetami bez zasłon - 210 minut

4.1.2. z kasetami z zasłonami - 240 minut

4.2. W przypadku segmentu 12- rozdaniowego fazy play-off z zasłonami – 102 minuty

4.3. Organizatorami zjazdów są odpowiednio DZBS Wrocław oraz MZBS „Karkonosze” i pokrywają koszty organizacji zjazdu (tj. wynajem sali i dokumentację), natomiast drużyny przyjeżdżające na rozgrywki pokrywają swoje koszty przejazdu, zakwaterowania i wyżywienia. Organizator zjazdu zobowiązany jest do bezwzględnego zawiadomienia na piśmie lub poprzez umieszczenie informacji na swojej stronie internetowej o szczegółach organizacyjnych wszystkie zainteresowane drużyny oraz Zarząd DZBS lub Zarządu MZBS „Karkonosze” w nieprzekraczalnym terminie na 14 dni przed rozpoczęciem zjazdu.

5. Niedotrzymanie przez organizatora zjazdu regulaminowego zawiadomienia o miejscu rozgrywek, nie zwalnia drużyny od przyjazdu na mecz.

§ 9

Prawo gry w drużynie

1. 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.

2. Prawo gry w drużynie zgłoszonej do rozgrywek Drużynowych Mistrzostw Polski mają zawodnicy:

2.1. zgłoszeni (tj. ujęci w ewidencji CEZAR-a) do rozgrywek danego sezonu w tej drużynie;

2.2. 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).

3. 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.

4. Udział zawodnika w pierwszym meczu w danym sezonie przywiązuje zawodnika do drużyny uniemożliwiając jego grę w innej drużynie w tym samym sezonie (z wyjątkiem przedstawionym w RDMP obowiązującym na dany sezon na stronie PZBS).

5. 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.

6. Każdy udział w meczu drużyny zawodnika, który nie jest zgłoszony do tej drużyny CEZAR powinien być wyjaśniony przez organizatora rozgrywek.

§ 10

Sędziowie

1. Sędziów na poszczególne 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.

2. Brak sędziego nie jest wystarczającym powodem nie rozegrania meczu.

§ 11

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 „ciągłej” tabeli PZBS <http://www.pzbs.pl/sedziowie/vp/> dla wszystkich lig.

§ 12

Walkower

1. Przegraną bez walki (V.O.) jednej lub obu drużyn orzeka się w przypadku, gdy:

1.1. Mecz nie odbył się z przyczyny, która nie została uznana przez prowadzących rozgrywki za usprawiedliwiającą.

- 1.2. Mecz nie może być uznany za zakończony z winy jednej lub obu drużyn.
- 1.3. Mecz odbył się w okresie zawieszenia sekcji lub drużyny
- 1.4. W meczu wziął udział zawodnik nieuprawniony
- 1.5. zmieniono samowolnie termin meczu (decyzja do uznania Zarządu DZBS)
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):
 - 3.1. 120% punktów przewidzianych za remis (12 VP dla skali 20:0),
 - 3.2. własna średnia drużyny A do momentu walkowera (pod warunkiem, że drużyna ta rozegrała co najmniej połowę meczy, przewidzianych w danej fazie rozgrywek)
 - 3.3. maksymalna wygrana drużyny A minus średnia drużyny B uzyskana do momentu walkowera.
4. 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, zaświadczaający 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 Zarząd DZBS. W każdym przypadku późniejszego rozpoczęcia meczu, sędzia ma prawo zmniejszyć ilość rozdań obciążając drużynę winną opóźnienia rozpoczęcia meczów karami zgodnie z Regulaminem rozgrywek PZBS.
5. Po upływie 40 minut, sędzia wpisuje na odwrocie protokołu notatkę o nie odbyciu się meczu i składa czytelny podpis lub zaznacza walkower w postaci elektronicznej w programie liczącym.
6. Drużyna winna walkowera zostaje ukarana grzywną za każdy walkower (max. 2) w wysokości 200,00 zł w III lidze a w pozostałych 100,00 zł. Płatność na konto DZBS dokonuje kapitan tej drużyny w ciągu 14 dni roboczych.
7. Drużyna posiadająca na swoim koncie trzy walkowery zostaje wykluczona z dalszych rozgrywek.

§ 13

Kary w rozgrywkach III Ligi, Ligi Okręgowej

1. Sędzia za zdarzenia zakłócające grę, rytm zjazdów, spóźnienia itd. zobowiązany jest do nałożenia na drużynę karę porządkową:
 - 1.1. I - ostrzeżenie,
 - 1.2. II – 0,5 VP,
 - 1.3. III i następne - 1 VP (kary automatyczne).
2. W wyznaczonym czasie wszyscy zawodnicy winni siedzieć przy stole. Opóźnienie rozpoczęcia segmentu gry, w wyznaczonym czasie – kary:
 - 2.1. 0-5 minut Ostrzeżenie
 - 2.2. 6-10 minut -1 VP
 - 2.3. 11-15 minut -2 VP
 - 2.4. Większe spóźnienie może skutkować:
 - 2.4.1. dalszymi karami według zasady jak wyżej
 - 2.4.2. przełożeniem meczu/segmentu (tylko w przypadku udowodnionej przyczyny losowej)

- 2.4.3. 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. Nieprzestrzeganie – 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):
 - 4.1. 0-5 minut -1VP
 - 4.2. 6-10 minut -2 VP
 - 4.3. większe spóźnienie może skutkować: dalszymi karami według zasady jak wyżej
 - 4.4. zdjęciem jednego lub więcej rozdań, jeśli wolna gra w danym momencie w istotny sposób zakłóca przebieg rozgrywek
5. „Spalenie” rozdania przy stole poprzez komentarz, głośną rozmowę spowoduje automatyczną karę 2 VP.
6. Obowiązuje zakaz używania telefonów komórkowych oraz innych urządzeń mobilnych przy stole podczas meczu. Nieprzestrzeganie – automatyczna kara 1 VP
7. Dla fazy play-off przyjmuje się przelicznik 1VP=2 IMP.
8. Za używanie alkoholu i palenia tytoniu w miejscu zawodów, będą wyciągane konsekwencje dyscyplinarne przewidziane Regulaminem Dyscyplinarnym PZBS.
9. Zawodnikom drużyny wykluczonej z rozgrywek ligowych nie są naliczane punkty klasyfikacyjne (PKL).

§ 14

Odwołania

1. Odwołania w sprawach związanych z rozegranymi meczami, muszą być zgłoszone do Zarządu DZBS i MZBS „Karkonosze” (wg wzoru znajdującego się na stronie internetowej DZBS) za pośrednictwem sędziego głównego (kapitana drużyny). Odwołanie musi być doręczone lub przesłane pocztą zwykłą lub elektroniczną w ciągu 3 dni od zjazdu (mecz). Obowiązuje data stempla pocztowego - pokwitowania. Każde odwołanie obciążone jest kaucją wpłaconą na konto DZBS w wysokości 200,00 zł, która przepada w przypadku uznania odwołania za nieuzasadnione.
2. Zarząd DZBS będzie rozpatrywał nadesłane odwołania w ciągu 14 dni po zakończeniu zjazdu, o ile otrzymana dokumentacja pozwoli na pełne ustalenie stanu faktycznego.
3. Drugą i ostatnią instancję odwołania stanowi Wydział Gier PZBS.

§ 15

Postanowienia końcowe

1. Wszystkie sprawy sportowo - dyscyplinarne, związane z rozgrywkami, jak weryfikacja rozgrywek, rozstrzyganie spraw sportowych itp. podlegają kompetencji Zarządu DZBS lub z jego upoważnienia odpowiednia Komisja DZBS jako I instancja. Drużynom przysługuje prawo do odwołania się od decyzji organu prowadzącego rozgrywki do Wydziału Gier PZBS (wnosząc kaucję), którego rozstrzygnięcia jako II instancji są ostateczne.
2. Zasady sanitarne oraz bezpieczeństwo podczas brydżowych zawodów ligowych regulują odpowiednie obowiązujące na dany moment przepisy w Polsce.
3. W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem obowiązują postanowienia odpowiednich przepisów sportowych PZBS przywołane we wstępie tego regulaminu.
4. Prawo do interpretacji niniejszego regulaminu przysługuje wyłącznie Zarządowi DZBS.

5. Niniejszy regulamin uchwalony na zebraniu Zarządu DZBS w dniu 20.08.2026 r. obowiązuje z dniem uchwalenia.

6. W przypadku wyjątkowej sytuacji Zarząd DZBS może wprowadzić stosowne zmiany w Regulaminie w celu dokończenia rozgrywek ligowych.

7. Traci moc Regulamin nr 1/2025.

Wiceprezes ds. Sportowych
Józef Sławenta

Prezes DZBS
Stanisław Gołębiowski