REGULAMIN DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI SENIORÓW MĘŻCZYZN PZSQ

TEKST JEDNOLITY – turniej finałowy 16 Drużyn

Rozdział I. Zakres i uczestnicy

§ 1. Status DMP

1. Niniejszy Regulamin określa zasady rozgrywania Drużynowych Mistrzostw Polski Seniorów mężczyzn („DMP") w systemie Polskiej Ligi Squasha.

2. DMP jest odrębnym turniejem finałowym, którego zwycięzca zdobywa tytuł Drużynowego Mistrza Polski; nie jest nim automatycznie zwycięzca Superligi.

3. W zakresie nieuregulowanym stosuje się Regulamin Rozgrywek Drużynowych PZSQ, Regulamin Superligi w zakresie wprost wskazanym, Procedurę protestową i obowiązujące Rules of Squash.

§ 2. Uczestnicy i kwalifikacja

1. W DMP uczestniczy 16 Drużyn: osiem najlepszych Drużyn Superligi; sześć mistrzowskich Drużyn dywizji I ligi; dwie Drużyny wyłonione w barażach z sześciu wicemistrzów dywizji I ligi.

2. Jedna Drużyna, identyfikowana przez swój identyfikator i Licencję drużynową, zajmuje jedno miejsce w DMP. Dwie odrębnie zgłoszone Drużyny tego samego Klubu nie są z tego powodu jedną Drużyną. Model kwalifikacji z ust. 1 nie zakłada równoczesnego występu tej samej Drużyny w Superlidze i I lidze; rezygnacje rozpatruje się według ust. 4, nie przez tworzenie fikcyjnej drugiej ścieżki kwalifikacji.

3. Warunkiem udziału jest ważna Licencja drużynowa, spełnienie wymogów uprawnienia klubowego i posiadanie przez wszystkich zawodników ważnej Licencji zawodniczej przez cały wymagany okres.

4. W razie rezygnacji mistrza dywizji I ligi przed zamknięciem list DMP miejsce proponuje się kolejnej uprawnionej Drużynie tej dywizji, która nie uzyskała już odrębnego miejsca w DMP. Zwolnione miejsce w barażach uzupełnia się zgodnie z Regulaminem Baraży. Pozostałe wakaty DMP, w tym po Drużynie Superligi lub zwycięzcy baraży, obsadza się kolejno z listy rezerwowej baraży o DMP. Po losowaniu, lecz przed rozpoczęciem pierwszego Meczu DMP, zastępca wchodzi w wolne pole bez ponownego losowania innych Drużyn. Po rozpoczęciu pierwszego Meczu DMP nie wprowadza się nowej Drużyny. Gdy zabraknie uprawnionego zastępcy, pole pozostaje BYE, a po rozpoczęciu turnieju nieobecność zgłoszonego uczestnika rozlicza się jako walkower.

Rozdział II. Rozstawienie i format

§ 3. Drabinka i rozstawienie

1. DMP rozgrywa się w drabince 16 Drużyn z bezpośrednią eliminacją z turnieju głównego. W miarę możliwości organizacyjnych rozgrywa się mecze o dalsze miejsca; format tych meczów i ich znaczenie ogłasza się w Informatorze przed rozpoczęciem zgłoszeń.

2. Drużyny Superligi otrzymują numery rozstawienia 1–8 w kolejności miejsc 1–8 końcowej tabeli Superligi; ich rozmieszczenie w drabince odbywa się według standardowego schematu rozstawienia 16 uczestników.

3. Sześć zwycięskich Drużyn I ligi otrzymuje numery 9–14; dwie Drużyny kwalifikujące się z baraży otrzymują numery 15–16.

4. Sześciu mistrzom I ligi losuje się numery 9–14 publicznie i z protokołem. Numery 15–16 otrzymują zwycięzcy grup barażowych według Regulaminu Baraży. Drużyny umieszcza się w polach drabinki 16-osobowej zgodnie ze schematem Załącznika 3A, stosowanym odpowiednio wyłącznie do rozmieszczenia Drużyn. Po pierwszym meczu nie przestawia się drabinki poza sprostowaniem omyłki nienaruszającym rozegranych wyników.

§ 4. Mecze drużynowe

1. Każdy Mecz DMP składa się z czterech meczów indywidualnych, w systemie PAR11, best of 5, według Rules of Squash.

2. Zwycięża Drużyna z większą liczbą wygranych meczów indywidualnych. Przy stanie 2:2 rozstrzygają kolejno bilans setów, bilans małych punktów i wynik pierwszej rakiety.

3. Minimalny skład meczowy obejmuje trzech uprawnionych zawodników; brak czwartej pozycji powoduje walkower indywidualny. Niestawiennictwo albo brak trzech uprawnionych zawodników oznacza walkower całego Meczu drużynowego.

4. DMP przeprowadza się co do zasady na podstawie jednolitych zasad rozstawienia, składu i protokołowania; nie wolno zmieniać formatu meczu w toku wydarzenia na niekorzyść wybranej Drużyny.

Rozdział III. Zawodnicy i skład na finał

§ 5. Zamrożenie składu

1. Do DMP uprawnieni są zawodnicy wpisani do zatwierdzonej kadry sezonowej Drużyny na ostatnią faktycznie rozegraną Kolejkę odpowiednio Superligi lub I ligi, a nie wyłącznie czterej zawodnicy jej ostatniego Meczu. Dopuszcza się tylko dodatkowe zgłoszenie z § 6. Późniejsze sprostowanie ewidencji klubowej może potwierdzić istniejące uprawnienie, ale nie zastępuje wpisu do zamrożonej kadry ani nie dopisuje do niej nowej osoby.

2. Nie stosuje się podczas DMP rotacji pomiędzy Drużynami tego samego Klubu. Zawodnik przypisany do jednej Drużyny uczestniczy wyłącznie w jej składzie przez całe DMP.

3. Nie dopuszcza się do składu zawodnika nieuprawnionego do reprezentowania danego Klubu w rozumieniu Regulaminu Przynależności Klubowej ani zawodnika bez ważnej Licencji PZSQ.

§ 6. Jednorazowe zgłoszenie uzupełniające

1. Przed zamknięciem list DMP Drużyna może jednorazowo zgłosić jednego dodatkowego zawodnika nieposiadającego obywatelstwa polskiego, w tym zawodnika z potwierdzonym statusem Rezydenta sportowego PZSQ, niewpisanego do jej kadry w ostatniej Kolejce, z jednoczesnym zastąpieniem osoby z listy, jeżeli wymaga tego limit 12 osób. Zgłoszenie musi odpowiadać regulacjom licencyjnym i przynależności klubowej; nie powoduje samo w sobie Transferu ani nie tworzy wyjątku od okna transferowego.

2. Od każdego takiego jednorazowego zgłoszenia pobiera się opłatę organizacyjną w wysokości 2 000 zł dla Sezonu 2026/2027, jeżeli zostanie zatwierdzona w Cenniku uchwalonym i opublikowanym przed zgłoszeniami.

3. Zgłoszenie uzupełniające nie zwalnia z limitu zawodników zagranicznych w konkretnym Meczu, nie pozwala na obejście zasad Klubu Reprezentowanego ani na występ tej samej osoby w dwóch Drużynach DMP. Status Rezydenta sportowego PZSQ uwzględnia się wyłącznie od Sezonu 2027/2028 na warunkach Art. 5a RRD; po potwierdzeniu tego statusu zawodnika nie zalicza się do zawodników zagranicznych na potrzeby limitu i pozycji z § 6 ust. 2 Regulaminu Superligi. Uzyskanie punktów lub aktywnego Rankingu PZSQ nie zastępuje potwierdzenia statusu rezydenta.

4. Organ Ewidencyjny potwierdza status klubowy, a Komisja Techniczna – kwalifikację sportową. Odmowa wymaga krótkiego uzasadnienia i pouczenia o możliwości weryfikacji.

§ 7. Rozstawienie rakiet i zmiany w dniu zawodów

1. Kolejność rakiet ustala się zgodnie z Art. 7 ust. 2 RRD, z pierwszeństwem aktualnego PSA przed Rankingiem PZSQ oraz szczególną zasadą pozycji zawodników zagranicznych z § 6 ust. 2 Regulaminu Superligi, według ostatnich notowań opublikowanych przed pierwszym dniem DMP. Nie zmienia się notowania w trakcie finału. Skład na konkretny Mecz zgłasza się co najmniej 15 minut przed jego rozpoczęciem.

2. Każdy zawodnik bierze udział tylko w jednym meczu indywidualnym w ramach jednego Meczu drużynowego.

3. W każdym Meczu DMP stosuje się do wszystkich Drużyn jednakowo § 6 ust. 2 i § 10 Regulaminu Superligi, w szczególności limit jednego zawodnika zagranicznego bez ograniczenia pozycji PSA, z wyłączeniem zapisów wskazujących na liczbę zawodników zagranicznych większą niż jeden. Status rezydenta uwzględnia się na zasadach Art. 5a RRD od Sezonu 2027/2028. Wyłącznie na potrzeby ustalenia notowania PSA z § 10 ust. 7 Regulaminu Superligi pierwszy dzień Kolejki zastępuje się pierwszym dniem DMP; nie zmienia to dnia referencyjnego badania rezydentury ani wieku juniora. Nie przenosi się z I ligi odmiennego limitu do tego samego finału.

Rozdział IV. Rozgrywanie, decyzje, wyniki

§ 8. Informator i organizacja

1. PZSQ publikuje przed otwarciem zapisów Informator zawierający co najmniej terminy, obiekt, liczbę kortów, harmonogram, czas gotowości, obsadę sędziowską, oficjalną piłkę, system relacji wyników, kwestie bezpieczeństwa oraz kontakt do organizatora.

2. Informator nie może zmienić liczby uczestników, reguł kwalifikacji ani skutków walkowerów.

3. Organizator zapewnia sportowo właściwe warunki gry, pomoc medyczną i bezpieczną organizację wydarzenia. Na zawody mają zastosowanie przepisy dotyczące badań, NNW, standardów ochrony małoletnich i antydopingu.

§ 9. Wyniki i przyznanie tytułu

1. Wyniki zatwierdza Sędzia Główny, a po zakończeniu DMP i upływie terminów zgłoszeń protestowych – Komisja Techniczna.

2. Zdobywcą tytułu Drużynowego Mistrza Polski jest zwycięzca meczu finałowego. Puchar, medale, nagrody i nagrody pieniężne są ogłaszane w Informatorze przed zapisami.

3. Zmiana wyniku po DMP wymaga wyraźnej podstawy regulaminowej i rozpoznania w odpowiednim trybie, z umożliwieniem zajęcia stanowiska Drużynom, których sytuacja uległaby zmianie.

§ 10. Protesty i odpowiedzialność

1. Zastrzeżenia do listy uczestników, składu, rozstawienia lub wyniku rozstrzyga się zgodnie z Procedurą protestową PZSQ. Bieżące decyzje Rules of Squash pozostają w gestii właściwego sędziego.

2. Sprawy wpisu do Klubu Reprezentowanego rozpoznaje organ ewidencyjny; nie podlegają ponownemu badaniu w postępowaniu protestowym, poza kontrolą zastosowania istniejącego wpisu.

3. Niewykonanie obowiązków organizacyjnych może wywołać tylko skutki sportowe określone w regulaminie; nałożenie kary dyscyplinarnej wymaga zastosowania Regulaminu Dyscyplinarnego.

Rozdział V. Końcowe

§ 11. Sytuacje nadzwyczajne

1. W razie awarii kortu, zagrożenia bezpieczeństwa albo innego zdarzenia niezależnego od Drużyn organizator i Sędzia Główny podejmują działania niezbędne do kontynuacji lub przerwania gry.

2. Trwałe przerwanie, przeniesienie albo anulowanie DMP wymaga rozstrzygnięcia PZSQ wraz z uzasadnieniem i ogłoszeniem zasad sportowego zaliczenia rozegranych wyników oraz rozliczenia wpłat i nagród.

§ 12. Wejście w życie

1. Regulamin obowiązuje od dnia wskazanego w uchwale Zarządu. Dane sezonowe publikowane w Informatorze nie stanowią jego nowelizacji.

2. Dotychczasowe zakończone DMP, ich klasyfikacje i tytuły nie podlegają zmianie na podstawie niniejszego Regulaminu. Do cyklu rozpoczętego przed wejściem zmian w życie stosuje się Art. 12 ust. 6 RRD.