

REGULAMIN SPORTOWY

Polskiego Związku Badmintonu

Obowiązujący od 1 września 2025

Kolor żółty – zmiany lub nowość

Kolor czerwony - wykreślenie

Warszawa, 1 sierpnia 2025

CZĘŚĆ OGÓLNA

I. SYSTEM WSPÓŁZAWODNICTWA

Na współzawodnictwo składają się turnieje określonej rangi:

1. Ranga 1 – współzawodnictwa BWF/BE w Polsce:
 - a) Polish Open/International (OMP);
 - b) Polish Junior Open/International (MMPJ);
 - c) Polish U17 Open/International (MMPJM).
 - d) Polish U15 Open/International (MMPM)
2. Ranga 2 – Mistrzostwa Polski:
 - a) Indywidualne Mistrzostwa Polski (IMP);
 - b) Indywidualne Mistrzostwa Polski w kategoriach wiekowych:
 - MMP, IMPJ, IMPJM, IMPM, IMPMM;
 - c) Ekstraliga, pierwsza, druga i trzecia liga- osobny regulamin
 - d) Drużynowe Klubowe Mistrzostwa Polski w kategoriach wiekowych DKMP: W latach nieparzystych dla drużyn męskich i żeńskich, a w latach parzystych dla drużyn mieszanych.
 - e) Drużynowe Wojewódzkie Mistrzostwa Polski w kategoriach wiekowych DWMP: W latach nieparzystych dla drużyn mieszanych, a w latach parzystych dla drużyn męskich i żeńskich.
3. Ranga 3 – Super Grand Prix w kategoriach (SGP) – po jednym turnieju w każdej połowie sezonu.
4. Ranga 4
 - a) Otwarte Grand Prix w kategoriach wiekowych (OGP) – po jednym turnieju w każdej połowie sezonu.
 - b) Puchar Polski
5. Ranga 5
 - a) Krajowe Turnieje z dwoma plusami w kategoriach wiekowych (KT++)
 - b) Krajowe Turnieje z plusem w kategoriach wiekowych (KT+)
 - c) Krajowe Turnieje w kategoriach wiekowych (KT)
 - d) Międzywojewódzkie Mistrzostwa Młodzików (MMM)
 - e) ~~Eliminacje IMPJM (EOM)~~

II. ZESTAW GIER

W turniejach indywidualnych obowiązują rodzaje gier:

1. Pojedyncza kobiet (dziewcząt), (SK, WS, GS)
2. Pojedyncza mężczyzn (chłopców), (SM, MS, BS)
3. Podwójna kobiet (dziewcząt), (DK, WD, GD)
4. Podwójna mężczyzn (chłopców), (DM, MD, BD)
5. Mieszana, (MX, XD)

PZBad może ustalić lub zezwolić na inny zestaw gier w danym turnieju.

III. UCZESTNICTWO W TURNIEJACH

1. Kategorie wiekowe

Kategoria /Rok	2025	2026	2027
Elita (E)	2006 i starsi	2007 i starsi	2008 i starsi
Młodzieżowcy (U23) od 1.01.2026 (U22) zgodnie z Zasadami SSM	2002-2006	2005-2007	2006-2008
Juniorzy (J – U19)	2007-2008	2008-2009	2009-2010
Juniorzy Młodszy (JM – U17)	2009-2010	2010-2011	2011-2012
Młodzicy (M – U15)	2011-2012	2012-2013	2013-2014
Młodzicy Młodszy (MM – U13)	2013 i młodszy	2014 i młodszy	2015 i młodszy
Żacy (Ż – U11)	2015 i młodszy	2016 i młodszy	2017 i młodszy
Żacy Młodszy (ŻM – U9)	2017 i młodszy	2018 i młodszy	2019 i młodszy

2. Prawo gry ze względu na wiek
 - a) W Indywidualnych Mistrzostwach Polski – bez ograniczeń;
 - b) W Indywidualnych Mistrzostwach Polski kategorii wiekowych (U23 a od 2026 U22, U19, U17, U15, U13) – zawodnicy danej kategorii wiekowej;
 - c) W turniejach indywidualnych Elity – bez ograniczeń;
 - d) W turniejach indywidualnych Juniorów oraz Drużynowych Mistrzostwach Polski Juniorów (U19) – Juniorzy i młodsi
 - e) W turniejach indywidualnych Juniorów Młodszych oraz Drużynowych Mistrzostwach Polski Juniorów Młodszych (U17) – Juniorzy Młodzi i młodsi;
 - f) W turniejach indywidualnych Młodzików oraz Drużynowych Mistrzostwach Polski Młodzików (U15) – Młodzicy i młodsi;
 - g) W turniejach indywidualnych Młodzików Młodszych oraz Drużynowych Mistrzostwach Polski Młodzików Młodszych (U13) – Młodzicy Młodzi i młodsi.
3. Inne warunki
 - a) Posiadanie aktualnego wpisu w ewidencji zawodników oraz ważnych badań sportowo- lekarskich zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
 - b) Obcokrajowcy grający w turniejach indywidualnych są zwolnieni z obowiązku posiadania wpisu do ewidencji, ale bez wpisu nie podlegają punktacji listy klasyfikacyjnej;
 - c) Posiadanie przepisowego sprzętu i właściwego ubioru;
 - d) Spełnienie innych warunków określonych w przepisach zewnętrznych lub regulaminach szczegółowych.
 - e) Brak zaległości klubów i zawodników wobec PZBad
4. Liczba gier dla zawodnika:
 - a) W indywidualnych turniejach rangi 2-3 oraz w Międzywojewódzkich Mistrzostwach Młodzików zawodnik może grać maksimum w dwóch grach (różnego rodzaju). Wyjątkiem są Indywidualne Mistrzostwa Polski (Open), gdzie zawodnik może grać w 3 grach.
 - b) W turniejach rangi 4-5 o maksymalnej liczbie gier dla zawodnika decyduje organizator.

IV. KALENDARZ TURNIEJÓW.

1. Kalendarz turniejów rangi 2-4 na cały sezon powstaje na 60 dni przed rozpoczęciem sezonu.
Turnieje rangi 5 są zgłaszane, pocztą elektroniczną do PZBad na adres wgir@pzbad.pl, najpóźniej na 4 tygodnie przed planowaną datą turnieju. Kalendarz turniejów publikowany jest na witrynie internetowej PZBad.
2. Organizacja turniejów:
 - a) Prawo organizacji turniejów mają kluby, wojewódzkie związki badmintonu, jednostki samorządowe i inne za zgodą PZBad;
 - b) PZBad ogłasza zasady otwartych konkursów na organizację turniejów rangi 1-4;
 - c) Przy nierozstrzygniętym konkursie – indywidualne negocjacje z potencjalnymi organizatorami;
3. Ograniczenia w organizacji turniejów:
 - a) W tygodniu turniejów rangi 1-4 obowiązuje zakaz organizowania innych turniejów tej samej kategorii wiekowej.

V. OPŁATY TURNIEJOWE.

1. Wpisowe do Indywidualnych Mistrzostw Polski
 - a) Gra pojedyncza – 125 zł od zawodnika
 - b) Gra podwójna – 100 zł od zawodnika
2. Wpisowe do Indywidualnych Mistrzostw Polski w kategoriach wiekowych
 - a) Gra pojedyncza – 100 zł od zawodnika
 - b) Gra podwójna – 75 zł od zawodnika
3. Wpisowe do Drużynowych (Klubowych i Wojewódzkich) Mistrzostw Polski: Młodzieżowców, Juniorów, Juniorów Młodszych, Młodzików, Młodzików Młodszych – po 500 zł za każdą drużynę.
4. Wpisowe do turniejów rangi 3 (pobiera organizator):
 - a) Gra pojedyncza – 100 zł od zawodnika), procentowa pula nagród wg. przedstawionej oferty organizacji
 - b) Gra podwójna – 75 zł od zawodnika, procentowa pula nagród wg. przedstawionej oferty organizacji
5. Wpisowe do turniejów rangi 4 (pobiera organizator):
 - a) Gra pojedyncza – 75 zł od zawodnika,
 - b) Gra podwójna – 60 zł od zawodnika.
6. Wpisowe do turniejów rangi 5 (pobiera organizator):
 - a) Gra pojedyncza – nie więcej niż 50 zł od zawodnika,
 - b) Gra podwójna – nie więcej niż 40 zł od zawodnika.
7. W przypadku gdy organizator zapewnia lotki dla uczestników na wszystkie mecze turnieju wpisowe może być podwyższone:
 - a) do 60% w turniejach rangi 5 rozgrywanych przy turniejach BEC U17 i U19
 - b) do 30% w pozostałych turniejach rangi 2 - 5
8. Kaucja za złożenie protestu – 300zł.

VI. ZGŁOSZENIA DO GRY, WYCOFANIA, NIEOBECNOŚCI.

1. Do turniejów indywidualnych uprawnionymi do zgłaszania są (w kolejności ważności):
 - a) Dla członków kadry narodowej do turniejów rangi 1 i 3 - Dyrektor Sportowy PZBad, trener Kadry Narodowej;
 - b) Dla zawodników o wpisie „K” w ewidencji – właściwe kluby;
 - c) Dla zawodników o wpisie „B” w ewidencji – pełnoletni zawodnicy albo przedstawiciele ustawowi zawodników niepełnoletnich;
 - d) Dla pary złożonej z zawodników różnych klubów wymagane są zgłoszenia od obu partnerów.
 2. Uprawnionymi do zgłaszania drużyn są:
 - a) Klubowych – właściwe kluby;
 - b) Wojewódzkich:
 - i. W województwie z zarejestrowanym Wojewódzkim Związkiem Badmintonu, aktualnym członkiem zwyczajnym PZBad – WZBad. Może on jednak scedować to uprawnienie dotyczące danego turnieju na klub z tego województwa – najpóźniej 30 dni przed turniejem, powiadamiając PZBad;
 - ii. W województwie bez WZBad – klub z danego województwa zaakceptowany przez PZBad. PZBad informuje niezwłocznie sędziego głównego o uprawnieniu klubu do zgłaszania drużyny wojewódzkiej.
 3. Dokonywanie zgłoszeń i ich przetwarzanie.
 - a) Pocztą elektroniczną na adres podany w komunikacie z numerami rejestracyjnymi zgodnie z ewidencją zawodników na witrynie PZBad.
 - b) Zgłoszenia powinny być dokonywane według poniższego wzoru:
 - i. W temacie wiadomości nazwa turnieju np. IMPJM
 - ii. W treści wiadomości: kategoria wiekowa, rodzaj gry, nr ewidencji, imię i nazwisko oraz klub, a w przypadku gry podwójnej również nr ewidencji, imię i nazwisko partnera.
- Przykład:
- JM Gra Podwójna X0000 Imię Nazwisko, Nazwa klubu /Y0000 Imię Nazwisko, Nazwa klubu
- Zgłaszający podaje swoje dane: Imię, Nazwisko, Klub oraz numer telefonu
- c) Sędzia główny weryfikuje i akceptuje prawidłowe i terminowe zgłoszenia, powiadamiając zgłaszającego o odebraniu zgłoszenia.
 - d) Podczas całego turnieju zawodnik musi być uprawniony do gry.
4. Limity zgłoszeń, wycofania, nieobecności.
 - a) Jeżeli liczba zgłoszeń w danej grze przekracza limit, to prawo gry mają uczestnicy z najlepszą oceną listy klasyfikacyjnej; pozostali tworzą listę rezerwową.
 - b) W razie wycofania uczestnika, prawo gry uzyskuje uczestnik z pierwszego miejsca listy rezerwowej (z najlepszą oceną listy klasyfikacyjnej). W razie wycofania większej liczby uczestników prawo gry uzyskuje ta sama liczba uczestników z listy rezerwowej.

- c) Listę zgłoszeń od publikacji do losowania aktualizuje sędzia główny na bieżąco.
- d) Ostateczne wycofania i zmiany do północy dnia poprzedzającego losowanie.
Późniejsze zmiany nie będą uwzględniane.
- e) Jeżeli wycofanie następuje po opublikowanym losowaniu i istnieje lista rezerwowa w danej grze, sędzia główny może poinformować zgłaszającego z pierwszego miejsca listy rezerwowej o możliwości gry w turnieju. Po ponownym zgłoszeniu, na odprawie technicznej następuje zmiana w losowaniu, (jeżeli zmiana dotyczy jednego uczestnika, to zajmuje miejsce uczestnika wycofanego. W przypadku zmiany większej liczby uczestników miejsca w drabince są losowane i w tym momencie nie obowiązują rozstawienia klubowe i wojewódzkie).
- f) Nieobecność zawodnika (wycofanie) zgłoszona w dniu losowania lub później musi być udokumentowana zaświadczeniem lekarskim potwierdzającym niezdolności do gry.
- g) Jeżeli wycofanie następuje w dniu losowania lub później (niezależnie od przyczyny), zawodnik/klub jest zobowiązany do uiszczenia całego wpisowego do organizatora. W przypadku nieuiszczenia opłaty w przeciągu 14 dni od zakończenia turnieju, organizator ma prawo wnioskować o zawieszenie zawodnika do momentu uiszczenia opłaty.

VII. HARMONOGRAM PRZEDTURNIEJOWY.

1. Procedura indywidualnych turniejów bez eliminacji:

Turnieje rangi:		1	2,4	3	5
Dokonujący	Czynność		Przed turniejem najpóźniej:		
Kolegium Sędziów – ranga 1-4 organizator - ranga 5-6	Powołanie sędziego głównego	Według BWF / BEC	40 dni	40 dni	40 dni
Organizator	Przesłanie sędziemu głównemu projektu komunikatu		35 dni	35 dni	35 dni
Organizator	Przesłanie uzgodnionego komunikatu do PZBad z kopią do sędziego głównego		30 dni	30 dni	30 dni
Zgłaszający	Zgłoszenia do gier i „dzikich kart”		11 dni	10 dni	8 dni
Sędzia główny	Publikacja listy zgłoszeń (zakwalifikowanych i rezerwy)		9 dni	8 dni	6 dni
Sędzia główny	Publikacja losowania I planu gier		4 dni	1 dzień	3 dni

2. Do mistrzostw drużynowych i turniejów z kwalifikacjami harmonogram stosuje się zgodnie z ich komunikatem.

VIII. ZASADY PRZEPROWADZANIA TURNIEJU.

1. Rozpoczęcie turnieju planowane jest nie wcześniej niż o godz. 9:00 a ostatnich gier nie później niż 22:00.
2. W turniejach młodzików i młodzików młodszych ostatnie gry nie powinny być planowane później niż na godzinę 20:30 lub z zapewnieniem przynajmniej 12 godzin przerwy od wywołania wieczorem do wywołania rano. W przypadku objętości turnieju wynoszącej do 20 meczów na boisko w ciągu dnia - turniej jednodniowy.
3. W turniejach młodzika młodszego przekraczających objętością jeden dzień, gry pojedyncze powinny zakończyć się pierwszego dnia. Gry podwójne powinny rozpocząć się nie wcześniej niż ćwierćfinały gier pojedynczych i zakończyć drugiego dnia.
4. Jeżeli podczas turnieju zaliczanego do rankingu PZBad są rozgrywane turnieje towarzyszące (U9, U11 czy amatorzy) to priorytet mają turnieje rankingowe. Turnieje towarzyszące muszą rozpocząć się nie wcześniej niż po rozegraniu gier grupowych lub 1/8 finału w przypadku turniejów pucharowych.
5. Bez zgody zainteresowanych uczestników gra nie może rozpocząć się wcześniej niż w programie minutowym.
6. Zawodnik ma prawo do 30-minutowego wypoczynku po każdej grze. Jeżeli zawodnik zgłoszony jest do 3 gier odpoczynek po meczu może zostać ograniczony do 15 minut , aby zachować ciągłość turnieju.
7. Czas oczekiwania na zawodnika wywołanego do gry wynosi 5 minut i traci on prawo do gry, jeżeli w tym czasie nie stawia się na boisku. Od zajęcia miejsca przez sędziego prowadzącego zawodnik ma prawo do 2-minutowej rozgrzewki na boisku (2 minuty rozgrzewki muszą mieścić się w 5 minutach od wywołania)
8. Sędzia główny zobowiązany jest respektować uzgodnienia między zainteresowanymi uczestnikami dotyczące wcześniejszego rozegrania danej gry, o ile nie koliduje to z normalnym tokiem turnieju.
9. Kolejność finałów ustala sędzia główny, uwzględniając ich skład i atrakcyjność oraz opinię uczestników i organizatora.
10. Zawodnik nieobecny lub rezygnujący z gry przed jej przepisowym zakończeniem (dotyczy również kontuzji), nie może kontynuować turnieju w tej oraz innych grach.
11. W kategoriach U9, U11 oraz U13 zakaz udzielania rad przy boisku przez jakąkolwiek osobę pod rygorem usunięcia z hali (nie dotyczy przerw regulaminowych).

IX. ODPRAWA TECHNICZNA, LOSOWANIE.

1. Odprawa techniczna rozpoczyna się zgodnie z komunikatem turniejowym minimum 40 minut przed rozpoczęciem turnieju.
2. Na odprawie technicznej lub w czasie trwania turnieju, sędzia główny może sprawdzić dokumenty zawodników.
3. Najpóźniej na odprawie technicznej sędzia główny przyjmuje zgłoszenia nieobecności, usprawiedliwienia. Po odprawie technicznej nie ma możliwości awansowania zawodników z listy rezerwowej do kwalifikacji.

4. Rozstawienia i losowanie odbywają się na podstawie tej samej, ostatniej dostępnej listy klasyfikacyjnej (w przypadku OOM – rozstawienie do eliminacji i kwalifikacja do turnieju głównego wg. aktualnej listy klasyfikacyjnej na dzień losowania eliminacji, natomiast rozstawienie do turnieju głównego wg. aktualnej listy klasyfikacyjnej na dzień losowania turnieju głównego).

O rozstawieniu na turnieju decyduje:

- w kategorii Młodzik Młodszy – lista klasyfikacyjna gier pojedynczych PZBad zarówno w grach pojedynczych jak i podwójnych,
 - w kategorii Młodzik – lista klasyfikacyjna BEC European U17 (pierwsza 25 zarówno w grze pojedynczej jak i podwójnej) a następnie lista klasyfikacyjna PZBad,
 - w kategorii Junior Młodszy - lista klasyfikacyjna BEC European U17 (pierwsza 25 zarówno w grze pojedynczej jak i podwójnej) a następnie lista klasyfikacyjna PZBad,
 - w kategorii Junior - lista klasyfikacyjna **BWF Junior Ranking (pierwsza 25 zarówno w grze pojedynczej jak i podwójnej)** a następnie lista klasyfikacyjna PZBad,
 - w kategorii Elita - lista klasyfikacyjna **BWF World Ranking (pierwsza 100 w grze pojedynczej i pierwsza 50 w grze podwójnej)** a następnie lista klasyfikacyjna PZBad,
 - w grach podwójnych decyduje suma punktów dwóch zawodników na liście klasyfikacyjnej BWF/BEC (wystarczy obecność jednego zawodnika z pary na liście BWF/BEC) a w dalszej kolejności na liście klasyfikacyjnej PZBad.
5. Losowania Mistrzostw Polski ~~we wszystkich kategoriach wiekowych~~ dokonywane są przez osoby wyznaczone przez Polski Związek Badmintonu w terminie podanym w komunikacie turnieju.
 6. Najpóźniej na odprawie technicznej dopuszczalne jest zastępstwo jednego z partnerów w grze podwójnej, jeżeli:
 - a) Potwierdzono nieobecność jednego z partnerów;
 - b) Zastępstwo nie spowoduje rozbicia innej pary;
 - c) W nowym składzie para nie uzyskuje wyższego rozstawienia;
 - d) Para w nowym składzie miałaby prawo gry tzn. para taka mogłaby być (ze względu na ograniczenia regulaminowe) dopuszczona do gry w normalnym trybie.
 - e) Zawodnik jest zgłoszony do turnieju w terminie określonym w komunikacie organizacyjnym.
 7. Sędzia główny decyduje o zmianach w losowaniu i niezwłocznie je publikuje.

X. LOTKI.

1. PZBad ustala klasyfikację lotek na sezon.
2. Sędzia główny określa tryb dostarczania lotek do gry.
3. Gdy uczestnicy dostarczą lotki różnych marek i nie ma porozumienia, co do kolejności używania lotek pierwszeństwo ma lotka wyżej klasyfikowana. Gdy lotki dostarczone przez uczestnika ulegną zużyciu i nie ma następnych lotek tej marki, należy grę kontynuować lotkami drugiego uczestnika.

4. Po zakończeniu gry następuje rozliczenie lotek między uczestnikami. Jeśli zużyta została nieparzysta liczba lotek (jednego uczestnika) przekazywana jest połowa w zaokrągleniu do liczby naturalnej w górę, a przy parzystej - połowa plus jedna lotka.
5. Uczestnik dostarczający lepsze lotki ma prawo decyzji: czy dokonywać przekazania lotek według opisanych zasad, czy rezygnuje z jakiegokolwiek przekazywania lotek.
6. Gdy uczestnicy dostarczą lotki tego samego rodzaju gra toczy się na przemian lotkami obu uczestników.
7. Lotki żółte dopuszcza się za zgodą uczestników albo w przypadku dostarczania takich lotek przez organizatora po ogłoszeniu w komunikacie turniejowym.
8. Zasady wymiany lotek:
 - a) Zmieniana jest lotka uszkodzona lub zdeformowana;
 - b) Zmiana lotki na prośbę uczestnika wymaga podania uzasadnienia sędziemu prowadzącemu. Jeżeli przeciwnik/cy nie zgadza(ją) się na zmianę – decyduje sędzia prowadzący;
9. Świadome niszczenie lotek podczas gry jest traktowane jak niesportowe zachowanie.
10. Organizator w porozumieniu z PZBad może określić typ lotki, jaką będzie rozgrywany turniej i te lotki dostarczy – wtedy wybrana lotka jest ogłoszona w komunikacie i staje się jedyną dozwoloną na turnieju.

XI. UBIORY

Ubiorem jest każdy element (z wyjątkiem rakiety) noszony przez zawodnika podczas gry m. in. dresy, koszulki, spodenki, spódnice, skarpety, buty, opaski na głowę (w tym chusty i turbany), opaski frotte, opaski na nadgarstki, bandażę i ściągacze medyczne.

1. W turniejach rangi 1 według przepisów BWF lub BE.
2. W turniejach rangi 2-4
 - a) Obowiązuje ubiór sportowy, w tym: koszulka, spodenki/spódniczka.
 - b) Niedopuszczalne jest zaklejanie lub przypinanie elementów zasłaniających reklamy lub w jakikolwiek inny sposób modyfikowanie ubioru, aby odpowiadał przepisom
 - c) Wzory muszą być abstrakcyjne i pozbawione reklam, treści reprezentacyjnych, handlowych czy promocyjnych.

Napisy muszą być wykonane w alfabecie polskim wielkimi literami i jednym kolorem, kontrastującym z kolorem koszulki.
 - d) Jeżeli na plecach koszulki jest wzór, litery muszą być umieszczone na kontrastującym tle.
 - e) Napisy muszą być poziome i umieszczone w pobliżu górnej krawędzi koszulki.
 - f) Obowiązkowe są napisy na plecach w następującej kolejności od góry:
 - Napis wysokości 6-10 cm:
 - i. nazwisko zawodnika i w razie potrzeby pierwsza litera imienia (zgodne z ewidencją zawodników);
 - Napis wysokości 5 cm (każda linia):
 - ii. Nazwa polskiego klubu zawodnika lub (zgodna z ewidencją członków zwyczajnych PZBad - może być w dwóch lub w trzech wierszach), lub logo klubu z nazwą (bez określenia wielkości) albo nazwa podmiotu szkolącego danego zawodnika według zasad finansowania szkolenia sportowego.

- g) Opcjonalnie poniżej dozwolony pasek reklamowy 5 cm
- h) Reklamy na ubiorach:
Poza plecami dopuszczalna jest nieograniczona liczba reklam na koszulce (przód) spodenkach i pozostałych częściach ubioru.
- i) W przypadku nieprawidłowego ubioru:
 - Sędzia prowadzący nakazuje zmianę ubioru,
 - Przy nieskuteczności nakazu sędzia prowadzący informuje zawodników o konsekwencjach (kara finansowa) i zapisuje informację w protokole,
 - Sędzia główny odnotowuje taki przypadek w sprawozdaniu.

XII. OBOWIĄZKI ORGANIZATORA TURNIEJU.

1. Przygotowanie komunikatu organizacyjnego, który uzgodniony z sędzią głównym zawiera odpowiednio wymagane informacje:
 - a) Nazwa turnieju, termin i jego ranga;
 - b) Organizator i osoba do kontaktów;
 - c) Patronat, sponsorzy, instytucje wspierające;
 - d) Miejsce rozgrywania turnieju i liczba boisk;
 - e) Program turnieju – godzina odprawy, godzina rozpoczęcia gier,
 - f) Sposób i termin zgłaszania zawodników;
 - g) Maksymalna liczba gier dla zawodnika;
 - h) Termin publikacji losowania i termin publikacji harmonogramu;
 - i) System rozgrywek;
 - j) Nagrody i harmonogram ich wręczania;
 - k) Wielkość wpisowego;
 - l) Informacje o noclegach i wyżywieniu;
 - m) Kontakt do organizatora;
 - n) Dane sędziego głównego – nr rejestracji i kontakt.
2. Zapewnienie obsady sędziowskiej (uprawnieni sędziowie).
3. Zapewnienie opieki medycznej (lekarz lub ratownik medyczny).
4. Zapewnienie właściwych warunków technicznych hal:
 - a) Wysokość hali nad boiskiem – minimum 8 metrów, bez jakichkolwiek wiązarów, prętów i innych przeszkód nad powierzchnią boiska;
 - b) Minimum 2 m wolnej przestrzeni za tylną linią boiska, a między dwoma boiskami wyznaczonymi obok siebie przynajmniej 1,5 metra;
 - c) Prawidłowe oświetlenie, okna zasłonięte;
 - d) Możliwie jednolite ciemne (bez koloru białego) tło za tylnymi liniami boiska;
 - e) Brak ruchu powietrza podczas turnieju;
 - f) Minimalna temperatura w hali podczas turnieju +16°C;
 - g) Numeratory boiskowe;
 - h) Nagłośnienie;
 - i) Dostęp do szatni damskiej i męskiej z natryskami.
5. Poinformowanie mediów (przynajmniej lokalnych) o turnieju.
6. Udostępnienie hali dla godzinę przed planowanym rozpoczęciem gier.
7. Zapewnienie łącza internetowego.

8. Dbanie o należyłą oprawę: podium, stół z nagrodami, flagę państwową, transparent z nazwą turnieju, ceremonię otwarcia, zamknięcia itp.
 - 8.1 W turniejach rangi 2 na otwarciu odegranie hymnu państwowego jest obowiązkowe.
 - 8.2 Na dyplomach umieszczenie znaku firmowego PZBad oraz sponsora Związku jest obowiązkowe.
 - 8.3 Wręczenie nagród dla finalistów odbywa się uroczystie w przerwie lub po zakończeniu gier w hali turniejowej lub innym określonym miejscu z udziałem przedstawicieli władz (państwowych, samorządowych albo sportowych). Jeżeli półfinały są rozgrywane dzień wcześniej niż finały to możliwe jest dekorowanie trzecich miejsc po ich zakończeniu.
9. Na Mistrzostwach Polski we wszystkich kategoriach wiekowych obowiązkowa obecność wszystkich medalistów na podium.
10. Przekazanie na rzecz PZBad kwoty po 7 zł od każdego zawodnika i gry licząc wszystkich rozlosowanych zawodników po weryfikacji przez przyjmującego sprawozdanie i wystawieniu dokumentu finansowego przez PZBad (o ile umowa organizatora z PZBad nie stanowi inaczej).

XIII. WŁĄCZANIE TURNIEJÓW DO WSPÓŁZAWODNICTWA I ZALICZANIE TURNIEJU DO LISTY KLASYFIKACYJNEJ.

1. Zamieszczenie turnieju w kalendarzu rozgrywek PZBad.
2. Wpłynięcie w terminie do PZBad komunikatu turniejowego.
3. System rozgrywek zgodny z komunikatem turniejowym
4. Wszyscy zawodnicy o aktualnym wpisie w ewidencji.
5. Uprawniony sędzia główny i lekarz albo ratownik medyczny.
6. Maksimum jeden turniej krajowy w tygodniu (w jednej kategorii wiekowej) dla zawodnika. Zawodnik może zagrać w drugim turnieju krajowym w tygodniu w innej kategorii wiekowej pod warunkiem, że zakończył (bez wycofania) udział w pierwszym turnieju.
7. Kompletna sprawozdawczość.
8. Publikacja wyników w Internecie (przynajmniej po każdej zakończonej rundzie).
9. PZBad wyznacza osobę / organ prowadzący współzawodnictwo i weryfikujący turnieje.
10. Jeśli organizator turnieju w ciągu 30 dni od wystawienia faktury za organizację turnieju nie dokona wpłaty – punkty rankingowe za ten turniej mogą zostać anulowane bezpowrotnie (decyzję po zbadaniu sprawy podejmuje Wydział Gier). Od ww. decyzji przysługuje odwołanie do Komisji Dyscyplinarno-Arbitrażowej lub Zarządu PZBad w ciągu 14 dni od jej otrzymania.

XIV. LICZBA ZGŁOSZEŃ A LISTA KLASYFIKACYJNA

1. Liczba zawodników/drużyn w losowaniu w każdej grze w turnieju głównym (wszystkie rangi) musi wynosić, co najmniej:
 - Gra pojedyncza mężczyzn 8 zawodników (minimum 3 kluby)
 - Gra pojedyncza kobiet 8 zawodniczek (minimum 3 kluby)
 - Gra podwójna mężczyzn 4 pary (minimum 3 kluby)
 - Gra podwójna kobiet 4 pary (minimum 3 kluby)
 - Gra mieszana 4 pary (minimum 3 kluby)
 - 4 drużyny w kategorii wiekowej w turniejach drużynowych

W przypadku nieosiągnięcia limitów zgłoszeń dla danej gry nie będzie ona uwzględniona na liście klasyfikacyjnej.

2. W Krajowych Turniejach w momencie osiągnięcia poniższych limitów w danych grach w losowaniu:
 - a) Turniej będzie **punktowany jako KT++**
 - Gra pojedyncza mężczyzn 32 i więcej zawodników (minimum 5 klubów)
 - Gra pojedyncza kobiet 32 i więcej zawodniczek (minimum 5 klubów)
 - Gra podwójna mężczyzn 16 i więcej par (minimum 5 klubów)
 - Gra podwójna kobiet 16 i więcej par (minimum 5 klubów)
 - Gra mieszana 16 i więcej par (minimum 5 klubów)
 - b) Turniej będzie **punktowany jako KT+**
 - Gra pojedyncza mężczyzn 16 i więcej zawodników (minimum 3 kluby)
 - Gra pojedyncza kobiet 16 i więcej zawodniczek (minimum 3 kluby)
 - Gra podwójna mężczyzn 8 i więcej par (minimum 3 kluby)
 - Gra podwójna kobiet 8 i więcej par (minimum 3 kluby)
 - Gra mieszana 8 i więcej par (minimum 3 kluby)
 - c) Turniej będzie **punktowany jako KT** jeżeli powyższe limity nie zostaną osiągnięte a liczba zawodników w losowaniu będzie mniejsza niż wymagane minimum w danej grze turniej (XIV. pkt 1)

XV. OGÓLNE SPRAWY SĘDZIOWSKIE.

Zaleca się, aby wszystkie turnieje miały zapewnioną obsadę, sędziowską (sędziowie prowadzący)

1. Obowiązkową obsadę sędziowską turniejów rangi 1-4 określają regulaminy szczegółowe.
2. Obsadę sędziowską turniejów rangi 5 powołuje organizator spośród uprawnionych sędziów.
3. W turniejach lub fazach turnieju, gdzie nie jest wymagana obsada sędziowska, zaleca się, aby odpowiedzialnym za wskazywanie aktualnego wyniku gry był wygrany z poprzedniej gry na tym boisku
4. Sędziowie obowiązani są do noszenia właściwego emblematu lub stroju z logo sędziowskim podczas pełnienia swoich funkcji.

5. Sędzia główny stawia się w hali podczas turnieju minimum 45 minut przed rozpoczęciem pierwszego meczu.
6. W przypadku niestawienia się powołanego sędziego głównego organizator ustala innego uprawnionego sędziego.

XVI. SPRAWOZDANIE SĘDZIEGO GŁÓWNEGO.

1. Sprawozdanie sędziego, wysyłane do 14 dni po zakończeniu turnieju, powinno zawierać:
 - a) Imię, nazwisko i numer rejestracyjny sędziego głównego;
 - b) Nazwę, termin i miejsce turnieju;
 - c) Wielkość wypłaconej puli nagród;
 - d) Ocena przygotowania i funkcjonalności hali sportowej;
 - e) Tryb dostarczania lotek;
 - f) Imię i nazwisko lekarza lub ratownika medycznego, opis interwencji.
 - g) Listę sędziów z wykazem liczby sędziowanych meczów na poszczególnych funkcjach sędziowskich;
 - h) Ocenę pracy sędziów;
 - i) Listę zawodników nieobecnych – usprawiedliwionych (zaświadczenie lekarskie) i nieusprawiedliwionych;
 - j) Listę zawodników z nieprawidłowymi ubiorami z wnioskami o zastosowanie kar regulaminowych;
 - k) Listę spóźnionych zgłoszeń po turnieju drużynowym (według regulaminów szczegółowych) z wnioskami o zastosowanie kar regulaminowych;
 - l) Złożone zażalenia i udzielone odpowiedzi;
 - m) Kary nałożone na zawodników potwierdzone protokołami gier z wnioskami o zastosowanie kar regulaminowych;
 - n) Datę i nazwisko sędziego głównego.
2. Plik turniejowy oraz kary dla zawodników/trenerów muszą zostać wysłane do PZBad (wgir@pzbad.pl) oraz Kolegium Sędziów najpóźniej 24 godziny po zakończeniu gier.
3. Sędzia główny odpowiada za:
 - Publikację wyników na witrynie Tournament Software (przynajmniej po każdej zakończonej rundzie);
 - Kompletne sprawozdanie i przesłanie go do organu prowadzącego rozgrywki i Kolegium Sędziów najpóźniej 14 dni od zakończenia turnieju;
 - Przekazanie pliku TP według instrukcji opublikowanej na witrynie internetowej PZBad na adres wgir@pzbad.pl i Kolegium Sędziów.

XVII. KARY PIENIĘŻNE I PORZĄDKOWE.

Po wystawieniu dokumentu księgowego przez PZBad.

1. Za nieusprawiedliwioną nieobecność zgłoszoną w dniu losowania lub później albo niedokończenie gry tzn. zejście z boiska lub rezygnację (płaci zgłaszający):
 - W turniejach rangi 1 – według stawek BWF / BE;
 - W indywidualnych turniejach rangi 2-4 – 400 zł;
 - W turniejach rangi 5 - 200 zł.
2. Za wycofanie drużyny lub niewystartowanie w wyznaczonym terminie, zejście drużyny z boiska i niedokończenie gier (płaci zgłaszający) – 800 zł.
3. Za niewywiązanie się z zadeklarowanej organizacji turnieju:
 - Rangi 1 – według stawek BWF / BE;
 - Pozostałych: 800 – 1500 zł.
4. Za oddanie meczu bez gry w Drużynowych Mistrzostwach Polski:
 - W ekstraklidze i pierwszej lidze (Polskiej Lidze Badmintonu) – jak w Regulaminie Mistrzostw,
 - Juniorów, Juniorów Młodszych, Młodzików, Młodzików Młodszych – 500 zł.
5. Za niesportowe zachowanie oznaczone żółtą lub czerwoną kartką (płaci zawodnik) – 250 zł, czarną kartką 500 zł (płaci zawodnik)
6. Za zignorowanie uroczystego wręczenia nagród przez finalistów (półfinaliści mogą odebrać nagrody wcześniej) płaci zawodnik – 100 zł.
7. Za zawodnika w nieprawidłowym ubiorze: za zawodnika o wpisie „K” płaci klub, za zawodnika o wpisie „B” płaci on osobiście – 100 zł,
8. Za spóźnione zgłoszenie na turnieju drużynowym (według regulaminów szczegółowych) – 50 zł za każde rozpoczęte 15 minut spóźnienia (płaci kierownik drużyny).
9. Przy bezskuteczności wezwania do zapłaty za nieobecność, rezygnację, niesportowe zachowanie albo nieprawidłowy ubiór – po 14 dniach: usunięcie zawodnika z ewidencji PZBad do czasu uiszczenia kary.
10. Za brak wymaganej liczby uprawnionych sędziów:
Ranga 1 – zgodnie z przepisami międzynarodowymi,
Ranga 2 – kara finansowa 6000 zł oraz zakaz organizacji ww. imprezy w najbliższym sezonie,
Ranga 3-4 – kara finansowa 5000 zł oraz zakaz organizacji ww. imprezy w najbliższym sezonie.

Powód braku wymaganej liczby obsady sędziowskiej musi być zgłoszony do PZBad najpóźniej do 24 godzin po Turnieju. W szczególnych przypadkach PZBad może odstąpić od naliczania kary.

11. Rażące braki organizacyjne lub niewypełnienie zobowiązań wynikających z komunikatu turniejowego zagrożone są zakazem organizacji turniejów w kolejnym sezonie.
12. Za niewypełnianie obowiązków lub braki w sprawozdaniu (niekompletne lub nieterminowe przestanie do organu prowadzącego/weryfikującego rozgrywki) – 500 zł (płaci sędzieja).
13. Kary przysługujące sędziemu głównemu dla osób przeszkadzających w turnieju:
 - Ostrzeżenie,
 - Usunięcie z hali.

XVIII. SPRAWY PROCEDURALNE ZWIĄZANE Z KARAMI.

1. Podczas turnieju indywidualnego zawodnikowi lub jego opiekunowi przysługuje prawo pisemnego zażalenia na decyzję sędziego głównego ze wskazaniem przepisu, który został naruszony. Złożone zażalenie wraz z odpowiedzią sędziego głównego dołącza do sprawozdania.
2. Podstawą do nałożenia kary są uwagi sędziego głównego zawarte w sprawozdaniu.
3. W terminie 14 dni od zakończenia turnieju zainteresowani mają prawo złożenia dodatkowych pisemnych wyjaśnień lub protestu do organu prowadzącego (weryfikującego) dane rozgrywki. Protest taki winien być rozpatrzony w ciągu 14 dni od jego wpłynięcia, o ile protestujący uiścił kaucję (300 zł).
4. Odwołania od decyzji organu prowadzącego rozgrywki rozpatruje Komisja Dyscyplinarno-Arbitrażowa PZBad.

XIX. PRZEPISY PRZEJŚCIOWE I KOŃCOWE.

1. Prawomocnym przedstawicielem PZBad na turnieju jest członek Zarządu PZBad lub osoba przez Zarząd oddelegowana.
2. Sędzia główny i Organizator zobowiązani są do współpracy z Agencją Antydopingową przy procedurze mającej na celu wykrycie stosowania zakazanych środków farmakologicznych przez zawodników.
3. Wyraz „zawodnik” dotyczy obu płci.
4. Wyraz „uczestnik” oznacza zawodnika w grze pojedynczej i parę w grze podwójnej.
5. Przepisy części ogólnej mają zastosowanie do regulaminów szczegółowych (chyba, że te regulaminy stanowią inaczej).
6. PZBad oprócz formy papierowej może prowadzić korespondencję pocztą elektroniczną oraz publikować dokumenty na witrynie internetowej w formacie czytelnym dla adresatów.
7. Wykonanie postanowień niniejszego regulaminu nie może powodować sprzeczności z aktami prawnymi wyższego rzędu (w szczególności przepisami o systemie sportu młodzieżowego).
8. Prawo interpretacji niniejszego regulaminu (zarówno części ogólnej jak i szczegółowych) mają władze PZBad.

9. Wszelkie opłaty i kary pieniężne należy wpłacać na konto ogłoszone na witrynie internetowej PZBad.
10. Regulamin ten, przyjęty przez Zarząd PZBad, obowiązuje od 1 września 2025
11. Anuluje się Regulamin Sportowy ważny od 1 stycznia 2025.

LISTA KLASYFIKACYJNA (Ranking)

I. CHAREKTERYSTYKA OGÓLNA:

1. Forma:

- a) Lista ma formę niezależnych list dla każdej z pięciu rodzajów gier:
 - Pojedynczej kobiet,
 - Pojedynczej mężczyzn,
 - Podwójnej kobiet,
 - Podwójnej mężczyzn,
 - Podwójnej mieszanej.
- b) Na liście gier podwójnych zawodnicy są klasyfikowani pojedynczo.
- c) Lista tworzona jest dla każdej kategorii wiekowej osobno z turniejów tej kategorii wiekowej:
 - Elity (E)
 - Juniorów (U19)
 - Juniorów Młodszych (U17)
 - Młodzików (U15)
 - Młodzików Młodszych (U13) – TYLKO gry pojedyncze

2. Zasady ogólne.

- a) Zawodnik jest klasyfikowany na podstawie uzyskanej liczby punktów zależnej od miejsca (1-64) zajętego na turnieju danej rangi. Jeżeli system rozgrywania turnieju determinuje uzyskanie przez grupę zawodników/par miejsc ex aequo, to wówczas przyznawane są punkty za środkowe miejsce w tym przedziale (z zaokrągleniem do góry).
- b) Okres rozliczeniowy wynosi 1 rok (wyjątek stanowią poprzednie Mistrzostwa Polski. Jeżeli były rozgrywane więcej niż 12 miesięcy wcześniej zostaną dodane do listy klasyfikacyjnej).
- c) Zawodnikowi przyporządkowuje się sumę najlepiej punktowanych turniejów:
 - W kategorii Elita - 6 turniejów w tym zagraniczne indywidualne turnieje Elity (punktowane wg. rangi pierwszej kategorii pierwszej – punktują: turniej główny i 2 najwyższe rundy kwalifikacji (warunek – wygrany mecz))
 - W pozostałych kategoriach 6 turniejów krajowych.

- d) Przy zmianie kategorii wiekowej zawodnika dorobek punktowy z turniejów młodszej kategorii wiekowej jest przenoszony do nowej kategorii wiekowej.

W przypadku zmiany kategorii z młodzika młodszego na młodzika

- ranking gier pojedynczych jest przenoszony
- ranking początkowy gier podwójnych tworzony jest na podstawie rankingu gier pojedynczych z zastosowaniem współczynnika 0,9

II. TWORZENIE I PUBLIKACJA

1. Tworzeniem listy klasyfikacyjnej zajmuje się właściwy organ PZBad lub pełnomocnik powołany w tym celu przez PZBad.
2. Lista klasyfikacyjna
 - a) Publikowana jest w środę po wprowadzeniu wyników z turniejów ostatniego tygodnia, jeśli zostały one terminowo udostępnione.
 - b) Dopuszczalna jest wyjątkowo możliwość braku publikacji listy w danym tygodniu w przypadku, gdy po publikacji lista klasyfikacyjna w jakimkolwiek miejscu nie ulegnie zmianie.

III. TABELA PUNKTOWA

1. Przyporządkowanie turniejów do kategorii punktowania:

	Elita	Młodzieżowcy	Juniorzy	Juniorzy Młodzi	Młodzicy	Młodzicy Młodzi
I	OMP					
II	IMP		MMPJ			
III	SGPE	IMMP		MMPJM		
IV			IMPJ		MMPM	
V	OGP,PP,KT++		SGPJ	IMPJM		
VI	KT+	DMPML		SGPJM	IMPM	
VII	KT		OGPJ,KTJ++, DMPJ		SGPM	IMPMM
VIII			KTJ+	OGPJM,KTJM++, DMPJM		SGPMM
IX			KTJ	KTJM+	OGPM,KTM++, DMPM	
X				KTJM	KTM+	OGPMM, KTMM++, DMPMM
XI					KTM, MMM	KTMM+
XII						KTMM

2. Tabela punktowa.

Miej- sce	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
1	9999	7189	6299	5499	4829	4259	3729	3239	2789	2339	1889	1439
2	9749	6949	6079	5299	4669	4109	3589	3109	2659	2209	1759	1359
3	9509	6719	5869	5129	4519	3969	3459	2989	2539	2089	1639	1279
4	9269	6489	5659	4959	4369	3829	3329	2869	2419	1969	1519	1199
5	9069	6299	5499	4829	4259	3729	3239	2789	2339	1889	1439	1099
6	8869	6109	5339	4699	4149	3629	3149	2709	2259	1809	1359	1049
7	8669	5919	5179	4569	4039	3529	3059	2629	2179	1729	1279	999
8	8469	5729	5019	4439	3929	3429	2969	2549	2099	1649	1199	949
9	8309	5579	4879	4339	3849	3359	2909	2499	2049	1599	1149	899
10	8149	5429	4739	4239	3769	3289	2849	2449	1999	1549	1099	849
11	7989	5279	4599	4139	3689	3219	2789	2399	1949	1499	1049	799
12	7829	5129	4459	4039	3609	3149	2729	2349	1899	1449	999	759
13	7669	4979	4319	3939	3529	3079	2669	2299	1849	1399	949	719
14	7509	4829	4179	3839	3449	3009	2609	2249	1799	1349	899	679
15	7349	4679	4039	3739	3369	2939	2549	2199	1749	1299	849	639
16	7189	4529	3899	3639	3289	2869	2489	2149	1699	1249	799	599
17	7049	4399	3789	3559	3219	2809	2439	2109	1659	1209	759	559
18	6909	4269	3679	3479	3149	2749	2389	2069	1619	1169	719	519
19	6769	4139	3569	3399	3079	2689	2339	2029	1579	1129	679	479
20	6629	4009	3459	3319	3009	2629	2289	1989	1539	1089	639	439
21	6489	3879	3349	3239	2939	2569	2239	1949	1499	1049	599	399
22	6349	3749	3239	3159	2869	2509	2189	1909	1459	1009	559	359
23	6209	3619	3129	3079	2799	2449	2139	1869	1419	969	519	319
24	6069	3489	3019	2999	2729	2389	2089	1829	1379	929	479	279
25	5929	3359	2909	2919	2659	2329	2039	1789	1339	889	439	239
26	5789	3229	2799	2839	2589	2269	1989	1749	1299	849	399	199
27	5649	3099	2689	2759	2519	2209	1939	1709	1259	809	359	159
28	5509	2969	2579	2679	2449	2149	1889	1669	1219	769	319	119
29	5369	2839	2469	2599	2379	2089	1839	1629	1179	729	279	79
30	5229	2709	2359	2519	2309	2029	1789	1589	1139	689	239	59
31	5089	2579	2249	2439	2239	1969	1739	1549	1099	649	199	49
32	4949	2449	2139	2359	2169	1909	1689	1509	1059	609	159	39
33	4849	2359	2059	2289	2099	1849	1669	1499	1019	569	119	19
34	4779	2359	2059	2289	2099	1849	1659	1489	1019	569	119	19

Miejsce	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
35	4709	2359	2059	2289	2099	1849	1649	1479	1019	569	119	19
36	4639	2359	2059	2289	2099	1849	1639	1469	1019	569	119	19
37	4569	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
38	4499	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
39	4429	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
40	4359	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
41	4309	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
42	4259	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
43	4209	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
44	4159	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
45	4109	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
46	4059	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
47	4009	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
48	3959	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
49	3909	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
50	3859	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
51	3809	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
52	3759	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
53	3709	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
54	3659	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
55	3609	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
56	3559	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
57	3509	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
58	3459	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
59	3409	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
60	3359	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
61	3309	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
62	3259	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
63	3209	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19
64	3159	2359	2059	2289	2099	1849	1619	1469	1019	569	119	19

IV. SZCZEGÓŁOWE ZASADY PRYZNAWANIA PUNKTÓW W TURNIEJACH DRUŻYNOWYCH

Uczestnicy otrzymują punkty do listy klasyfikacyjnej jak za OGP według zajętych miejsc drużyn.

Punkty dostają ci zawodnicy, którzy zagraли w danej grze przynajmniej jeden mecz w drużynie podczas mistrzostw. Punkty dostają również ci zawodnicy, którzy zostali wstawieni do składu na dany mecz, ale:

- dana gra nie została rozegrana (jako zbędna w części pucharowej),
- przeciwnik/cy nie zostali wpisani do składu, zrezygnowali z gry, albo do niej nie przystąpili.

Warunek otrzymania punktów – minimum 4 drużyny w kategorii wiekowej.

V. OCENA W DANEJ GRZE.

1. Według listy klasyfikacyjnej danej kategorii wiekowej:

- Zawodnicy sklasyfikowani oceniani są zgodnie z ich pozycją.
- Zawodnicy niesklasyfikowani oceniani są na pozycji o 1 większej od liczebności listy.
- W danej grze podwójnej punkty partnerów sumuje się i pary porządkuje się według malejącej sumy.
- W przypadku posiadania przez dwie lub więcej par jednakowej sumy punktów, wyżej oceniana jest para, w której któryś z partnerów ma liczbę punktów większą, niż którykolwiek z partnerów z drugiej lub innych par.

SYSTEMY ROZGRYWEK

I. PUCHAROWY

1. Przegrywający odpada, a wygrywający gra dalej w następnej rundzie i tak kolejno, aż do finału, w którym o pierwsze miejsce gra dwóch uczestników. Do drabinki wpisuje się odpowiednią liczbę wolnych losów
2. Uczestnika rozstawianego z numerem 1 wpisuje się na górę, a uczestnika rozstawianego z numerem 2 wpisuje się na dół drabinki. Uczestników rozstawianych kolejno z numerami 3-4, 5-8, 9-16 (patrz tabela) losuje się na górę odpowiedniej części drabinki w jej górnej połowce oraz na dół odpowiedniej części drabinki w jej dolnej połowce. (lub automatycznie w programie TP)

Liczba uczestników zgłoszonych	Liczba uczestników rozstawianych według siły gry
3 – 7	2
8 – 23	4
24 – 63	8
Od 64	16

Pozostałych uczestników losuje się na wolne miejsca, od najliczniejszego do najmniej licznego klubu w danej grze, zaś poszczególnych uczestników w kolejności zgodnej z ich oceną. Podczas losowania:

- a) W przypadku takiej samej ilości punktów na liście klasyfikacyjnej o wyższym rozstawieniu lub kwalifikacji (do turnieju głównego lub kwalifikacji) decyduje wyżej punktowany turniej na liście klasyfikacyjnej PZBad a następnie losowanie między zainteresowanymi zawodnikami lub parą.
- b) Obowiązuje rozstawienie klubowe tzn. dwóch najsilniejszych uczestników z tego samego klubu rozlosowuje się do odrębnych połówek, 4 najsilniejszych do odrębnych ćwiartek itd., (jeżeli jest to możliwe).

Oznacza to, że uczestnicy z tego samego klubu muszą mieć zagwarantowaną ewentualną grę ze sobą w jak najpóźniejszej fazie turnieju.

Możliwy jest wariant z dodatkowym systemem pucharowym dla uczestników przegrywających w pierwszej rundzie o miejsca większe od połowy liczebności turnieju.

II. „KAŻDY Z KAŻDYM”

1. Każdy z uczestników gra z każdym z pozostałych uczestników według harmonogramu np.:

Dla uczestników:	Automatyczny TP
3 lub 4	2-3, 1-4, 1-2, 3-4, 1-3, 2-4
5	3-4, 2-5, 1-2, 3-5, 1-3, 4-5, 2-3, 1-4, 2-4, 1-5

2. O kolejności miejsc decydują kolejno,

2.1. W turniejach indywidualnych:

2.1.1. liczba wygranych meczów,

2.1.2. jeżeli dwóch uczestników wygrało tę samą liczbę meczów, zwycięzca meczu pomiędzy nimi zajmie wyższą pozycję,

2.1.3. jeżeli trzech lub więcej uczestników wygrało tę samą liczbę meczów, kolejność ustala się na podstawie różnicy pomiędzy całkowitą liczbą wygranych setów i całkowitą liczbą przegranych setów, przy czym większa różnica stanowi o wyższej pozycji,

2.1.3.1. jeżeli w dalszym ciągu między dwoma uczestnikami jest remis, zwycięzca meczu pomiędzy nimi zajmuje wyższą pozycję,

2.1.4. jeżeli trzech lub więcej uczestników wygrało tę samą liczbę meczów i ma tę samą różnicę pomiędzy całkowitą liczbą wygranych setów i całkowitą liczbą przegranych setów, kolejność ustala się na podstawie różnicy pomiędzy całkowitą liczbą zdobytych punktów i całkowitą liczbą straconych punktów, przy czym większa różnica stanowi o wyższej pozycji,

2.1.4.1. jeżeli w dalszym ciągu między dwoma uczestnikami jest remis, zwycięzca meczu pomiędzy nimi zajmuje wyższą pozycję,

2.1.4.2. jeżeli w dalszym ciągu między trzema uczestnikami jest remis, kolejność zostanie ustala się przez losowanie,

2.1.5. Jeżeli choroba, kontuzja, dyskwalifikacja lub inna nieunikniona przeszkoda lub wycofanie się uniemożliwia uczestnikowi ukończenie wszystkich meczów grupowych, wszystkie wyniki tego uczestnika zostaną usunięte. Rezygnację z gry w trakcie meczu uważa się za nie ukończenie wszystkich meczów grupowych.

2.2. W turniejach drużynowych:

2.2.1. liczba wygranych meczów między drużynami,

2.2.2. jeżeli dwie drużyny wygrały tę samą liczbę meczów między drużynami, zwycięzca meczu pomiędzy nimi zajmuje wyższą pozycję,

2.2.3. jeżeli trzy lub więcej drużyn wygrało tę samą liczbę meczów między drużynami, kolejność ustala się na podstawie różnicy pomiędzy całkowitą liczbą wygranych meczów między drużynami i całkowitą liczbą przegranych meczów między drużynami, przy czym większa różnica stanowi o wyższej pozycji,

2.2.3.1. jeżeli w dalszym ciągu między dwiema drużynami jest remis, zwycięzca meczu pomiędzy nimi zajmie wyższą pozycję,

2.2.4. jeżeli trzy lub więcej drużyn wygrało tę samą liczbę meczów między drużynami i różnica pomiędzy całkowitą liczbą wygranych meczów między drużynami i całkowitą liczbą przegranych meczów między drużynami jest taka sama, kolejność ustala się na podstawie różnicy pomiędzy całkowitą liczbą wygranych meczów między uczestnikami i całkowitą liczbą przegranych meczów między uczestnikami, przy czym większa różnica stanowi o wyższej pozycji,

2.2.4.1. jeżeli w dalszym ciągu między dwiema drużynami jest remis, zwycięzca meczu pomiędzy nimi zajmuje wyższą pozycję,

2.2.5. jeżeli trzy lub więcej drużyn wygrało tę samą liczbę meczów między drużynami i różnica pomiędzy całkowitą liczbą wygranych meczów między drużynami i całkowitą liczbą przegranych meczów między drużynami jest taka sama oraz różnica pomiędzy całkowitą liczbą wygranych meczów między uczestnikami i całkowitą liczbą przegranych meczów między uczestnikami również jest taka sama, kolejność ustala się na podstawie różnicy pomiędzy całkowitą liczbą zdobytych punktów i całkowitą liczbą straconych punktów, przy czym większa różnica stanowi o wyższej pozycji,

2.2.5.1. jeżeli w dalszym ciągu między dwiema drużynami jest remis, zwycięzca meczu pomiędzy nimi zajmuje wyższą pozycję,

2.2.5.2. jeżeli w dalszym ciągu między trzema drużynami będzie remis, kolejność ustala się w drodze losowania,

2.2.6. jeżeli drużyna nie jest w stanie dokończyć wszystkich meczów między drużynami w grupie, wszystkie wyniki tej drużyny zostaną usunięte

2.2.7. jeżeli drużyna nie jest w stanie dokończyć meczu między uczestnikami w meczu między drużynami (np. uczestnik wycofa się z meczu lub podda mecz z powodu choroby, kontuzji lub innej nieuniknionej przeszkody), wynik tego meczu między uczestnikami

uznaje się jako zakończony bez zdobycia przez przegrywającą stronę kolejnego punktu.

III. GRUPOWO-PUCHAROWY

1. Mieszany (trójkowy lub czwórkowy) składający się chronologicznie z dwóch etapów
 - a) W grupach systemem „każdy z każdym”, a następnie
 - b) Pucharowego.
2. Do 5 uczestników tworzy się jedną grupę, w której grają wszyscy systemem „każdy z każdym” bez etapu pucharowego.
3. Tworzy się:
 - a) Od 6 uczestników systemu trójkowego i dla 6,7,11 uczestników systemu czwórkowego:
 - Tyle grup większych (po czterech), ile wynosi reszta z dzielenia liczby uczestników przez 3. Wzór ogólny $n \text{ MOD } 3$;
 - Tyle grup mniejszych (po trzech), ile wynosi iloraz z dzielenia przez 3 pozostałej liczby uczestników. Wzór ogólny $(n-4(n \text{ MOD } 3)):3$,
 - b) Dla 8,9,10 i od 12 uczestników systemu czwórkowego:
 - Tyle grup większych (po pięciu), ile wynosi reszta z dzielenia liczby uczestników przez 4. Wzór ogólny $n \text{ MOD } 4$;
 - Tyle grup mniejszych (po czterech), ile wynosi iloraz z dzielenia przez 4 pozostałej liczby uczestników. Wzór ogólny $(n-5(n \text{ MOD } 4)):4$,

Grupy większe (o ile występują) tworzy się w ostatnich grupach czyli tam gdzie wpisywani są zawodnicy z najniższym rozstawieniem w turnieju.

Wyjątkiem jest turniej gdzie tworzone są 3 grupy. Wówczas grupa pierwsza i ewentualnie druga jest większa.

Zwycięzcy grup grają pucharowo o zwycięstwo.

4. Jeżeli podczas etapu w grupach, wskutek nieprzewidzianych okoliczności w danej grupie pozostanie tylko jeden uczestnik, to uznaje się go za zwycięzcę grupy niezależnie od uzyskanych wyników.
5. Rozstawianie:
 - a) Do każdej grupy na pozycję 1 wpisuje się uczestnika rozstawianego według oceny zgodnie z ogólnym algorytmem rozstawiania w systemie pucharowym przy czym liczba zawodników rozstawionych = liczba grup;
 - b) Pozostałych losuje się przestrzegając rozstawienia klubowego.

6. Możliwe są warianty:

- a) Z rozgrywaniem etapu pucharowego również między uczestnikami zajmującymi dalsze miejsca w grupach;
- b) Pośredni (dla 6-26 uczestników systemu trójkowego i 6-35 uczestników systemu czwórkowego) z udziałem uczestników zajmujących pierwsze i drugie miejsce w grupach – z kojarzeniem etapu pucharowego.

IV. GRUPOWO-GRUPOWY.

- 1. Dwuetapowy, w obu etapach „każdy z każdym” – zwycięzcy grup wstępnych tworzą grupę finałową.
- 2. Tworzenie grup wstępnych jak w systemie grupowo-pucharowym.
- 3. Możliwy jest wariant również z grupami finałowymi z uczestnikami zajmującymi dalsze (te same) miejsca w grupach wstępnych).

REGULAMIN INDYWIDUALNYCH MISTRZOSTW POLSKI

I. CEL

Wyłonienie Indywidualnych Mistrzów Polski

II. UCZESTNICTWO

1. Prawo gry w IMP mają obywatele polscy:
 - a) Spełniający warunki uczestnictwa w turniejach,
 - b) Mający uregulowane zaległe zobowiązania finansowe i kary pieniężne.
2. W każdej z gier pojedynczych jest maksimum 32 zawodników:
 - a) 20 kolejnych z listy klasyfikacyjnej,
 - b) 3 "dzikie karty" PZBad,
 - c) 1 "dzika karta" organizatora,
 - d) 8 z eliminacji.

Brak zgłoszeń zawodników z "dzikimi kartami" powoduje zwiększenie liczby zawodników z Listy Klasyfikacyjnej.

3. W każdej z gier podwójnych są maksimum 24 pary:
 - a) 16 według oceny listy klasyfikacyjnej,
 - b) 3 "dzikie karty" PZBad,
 - c) 1 "dzika karta" organizatora,
 - d) 4 z kwalifikacji.

Brak zgłoszeń par z "dzikimi kartami" powoduje zwiększenie liczby par z Listy klasyfikacyjnej.

4. Bezpośrednio przed Mistrzostwami w ich miejscu rozgrywa się eliminacje w terminie ogłoszonym w komunikacie organizacyjnym.
 - a) Nieobecność uczestnika zakwalifikowanego do turnieju głównego zgłoszona sędziemu głównemu przed rozpoczęciem turnieju głównego daje prawo gry najwyższ sklasyfikowanemu uczestnikowi przegrywającemu bezpośrednio grę o awans z eliminacji, w miejscu uczestnika nieobecnego.
 - b) Jeżeli zgłoszenie nieobecności nastąpi przed eliminacjami lub w ich trakcie (przed rozpoczęciem meczów w danej grze) do turnieju głównego awansuje uczestnik z najwyższym rozstawieniem, a w miejsce uczestnika promowanego, uczestnik z rezerwy (o ile istnieje).

III. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić, co najmniej po 2 sędziów na boisko (prowadzący), a od półfinałów, co najmniej po 2 sędziów liniowych na boisko.

IV. UBIORY

W turnieju głównym w grach podwójnych obowiązują jednakowe kolory ubiorów.

V. NAGRODY I TYTUŁY

1. Minimalna pula nagród pieniężnych wynosi 30000 zł.
2. Zdobywcy miejsc 1 – 3 (dwa trzecie miejsca) otrzymują medale oraz inne nagrody stosownie do możliwości organizatora
3. Zwycięzcy otrzymują tytuły Mistrzów Polski, a zdobywcy drugich miejsc tytuły Wicemistrzów Polski.

VI. SYSTEM ROZGRYWEK

IMP rozgrywane są systemem pucharowym z rozstawianiem według siły gry po 8 uczestników w każdej grze turnieju głównego (minimum 16 uczestników). W przypadku jeżeli jest mniej niż 16 uczestników rozstawienie po 4 uczestników. W przypadku jeżeli jest mniej niż 8 uczestników rozstawienie po 2 uczestników.

REGULAMIN MŁODZIEŻOWYCH MISTRZOSTW POLSKI U-23 (MMP)

(od 2026 U-22)

I. CEL

1. Wyłonienie Młodzieżowych Mistrzów Polski.
2. Ocena poziomu zaawansowania i jakości wyszkolenia potencjalnych reprezentantów Polski Elity, w tym także, jako porównanie poziomu młodzieżowców podlegających szkoleniu centralnemu i grupowemu z pozostałymi młodzieżowcami.

II. UCZESTNICTWO

1. Prawo gry w MMP mają obywatele polscy:
 - a) W wieku młodzieżowca;
 - b) Spełniający warunki uczestnictwa w turniejach;
 - c) Mający uregulowane zaległe zobowiązania finansowe i kary pieniężne;
 - d) Spełniający ewentualne dodatkowe warunki, jeżeli Mistrzostwa objęte są systemem sportu młodzieżowego (SSM).

III. SYSTEM ROZGRYWEK

MMP rozgrywane są systemem pucharowym z rozstawianiem według siły gry po 8 uczestników w każdej grze turnieju głównego (minimum 16 uczestników). W przypadku jeżeli jest mniej niż 16 uczestników rozstawienie po 4 uczestników. W przypadku jeżeli jest mniej niż 8 uczestników rozstawienie po 2 uczestników.

IV. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić, co najmniej po 2 sędziów na boisko (prowadzący) oraz od półfinałów co najmniej po 2 sędziów liniowych na boisko.

V. UBIORY

W grach podwójnych obowiązują jednakowe kolory ubiorów.

VII. NAGRODY I TYTUŁY

1. Zdobywcy miejsc 1 – 3 otrzymują medale oraz nagrody stosownie do możliwości organizatora.
2. Zwycięzcy MMP otrzymują tytuły Młodzieżowych Mistrzów Polski, a zdobywcy drugich miejsc – tytuły Młodzieżowych Wicemistrzów Polski.

REGULAMIN INDYWIDUALNYCH MISTRZOSTW POLSKI JUNIORÓW U-19 (IMPJ)

I. CEL

1. Wyłonienie Indywidualnych Mistrzów Polski Juniorów.
2. Ocena poziomu zaawansowania i jakości wyszkolenia polskich juniorów, w tym także, jako porównanie poziomu juniorów kadry Polski z pozostałymi.

II. UCZESTNICTWO

1. Prawo gry w IMPJ mają obywatele polscy:

- a) W wieku juniora;
- b) Spełniający warunki uczestnictwa w turniejach;
- c) Mający uregulowane zaległe zobowiązania finansowe i kary pieniężne;
- d) Spełniający ewentualne dodatkowe warunki, jeśli Mistrzostwa objęte są systemem sportu młodzieżowego.

III. SYSTEM ROZGRYWEK

IMPJ rozgrywane są systemem pucharowym z rozstawianiem według siły gry po 8 uczestników w każdej grze turnieju głównego (minimum 16 uczestników). W przypadku jeżeli jest mniej niż 16 uczestników rozstawienie po 4 uczestników. W przypadku jeżeli jest mniej niż 8 uczestników rozstawienie po 2 uczestników.

IV. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić, co najmniej po 2 sędziów na boisko (prowadzący) oraz od półfinałów co najmniej po 2 sędziów liniowych na boisko.

V. UBIORY

1. W turnieju w grach podwójnych obowiązuje jednakowe kolory ubiorów.

VI. NAGRODY I TYTUŁY

Zdobywcy miejsc 1 – 3 otrzymują medale oraz nagrody stosownie do możliwości organizatora. Zwycięzcy IMPJ otrzymują tytuły Mistrzów Polski Juniorów, a zdobywcy drugich miejsc – tytuły Wicemistrzów Polski Juniorów.

REGULAMIN INDYWIDUALNYCH MISTRZOSTW POLSKI JUNIORÓW MŁODSZYCH (IMPJM) = OGÓLNOPOLSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY

I. CEL

1. Etapowa ocena wieloletniego procesu szkolenia mającego doprowadzić najbardziej utalentowanych do mistrzostwa sportowego.
2. Wyłonienie Indywidualnych Mistrzów Polski Juniorów Młodszych.

II. UCZESTNICTWO, KWALIFIKACJA

Zgodny z Regulaminem Współzawodnictwa Sportowego Dzieci i Młodzieży.

Prawo gry mają obywatele polscy.

Zawodnik może być zgłoszony i startować najwyżej w dwóch grach.

Rozgrywki finałowe OOM zostaną przeprowadzone:

- w grach pojedynczych przy udziale 32 dziewcząt i 32 chłopców (po 2 z eliminacji strefowych + 13 zakwalifikowanych przez PZBad na podstawie listy klasyfikacyjnej + 3 posiadających specjalne zezwolenie PZBad (dzikie karty). Zawodnik eliminacje strefowe może zagrać wyłącznie w swojej strefie,

- w grach podwójnych **maksymalnie 24 pary** według oceny listy klasyfikacyjnej PZBad

spośród zgłoszonych do Mistrzostw do wypełnienia limitu określonego w Regulaminie C.,

Zgłoszenia należy przysyłać na 14 dni przed Eliminacjami do wgir@pzbad.pl.

- PZBad w ciągu 5 dni publikuje listy zakwalifikowanych w poszczególnych grach,

- po opublikowaniu przez PZBad listy zakwalifikowanych na podstawie list klasyfikacyjnych i dzikich kart, pozostali zawodnicy zgłaszają się bezpośrednio do eliminacji w grach pojedynczych w swoich strefach wg komunikatów turniejowych,

- nieobecność uczestnika zakwalifikowanego do turnieju głównego w grze pojedynczej zgłoszona sędziemu głównemu przed rozpoczęciem turnieju daje prawo gry najwyżej sklasyfikowanemu uczestnikowi przegrywającemu bezpośrednio grę o awans z eliminacji tej strefy w miejscu uczestnika nieobecnego. Jeżeli nie ma takiego uczestnika awans uzyskuje uczestnik najwyżej sklasyfikowany ze wszystkich stref spośród przegranych w bezpośrednim meczu o awans,

- w przypadku zgłoszenia nieobecności zawodnika w grze podwójnej przed losowaniem prawo do gry uzyskuje para najwyżej sklasyfikowana z listy rezerwowej. W przypadku braku listy rezerwowej możliwe jest zastępstwo, jeżeli nie spowoduje rozbiecia innej pary.

- w przypadku zgłoszenia nieobecności zawodnika w grze podwójnej przed rozpoczęciem turnieju (po losowaniu) możliwe jest;

- a) Zastępstwo, jeżeli nie spowoduje rozbiecia innej pary;

- b) W nowym składzie para nie uzyskuje wyższego rozstawienia;

- wycofanie zawodnika przed losowaniem lub przed rozpoczęciem turnieju w jednej grze skutkuje wycofaniem z całego turnieju.

4. PROGRAM

Ramowy program Mistrzostw (minimum 4 boiska):

- Przeddzień (czwartek) wieczorem – odprawy: sędziów i techniczna;
- 1. Dzień (piątek) godz. 9 – początek gier;
- 2. Dzień (sobota) – ćwierćfinały i półfinały;
- 3. Dzień (niedziela) godz. 10 – finały.

5. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską po konsultacji z organizatorem, zgodnie z Regulaminem Współzawodnictwa Sportowego Młodzieży Uzdolnionej, Część C.

6. UBIORY

W turnieju głównym w grach podwójnych obowiązuje jednakowe kolory ubiorów.

7. NAGRODY I TYTUŁY

Zdobywcy miejsc 1 – 4 otrzymują medale oraz nagrody stosownie do możliwości organizatora.

Zwycięzcy otrzymują tytuły Mistrzów Polski Juniorów Młodszych, a zdobywcy drugich miejsc – tytuły Wicemistrzów Polski Juniorów Młodszych.

VII. SYSTEM ROZGRYWEK.

IMPJM rozgrywane są systemem pucharowym z rozstawianiem według siły gry po 8 uczestników w każdej grze turnieju głównego (minimum 16 uczestników). W przypadku jeżeli jest mniej niż 16 uczestników rozstawienie po 4 uczestników. W przypadku jeżeli jest mniej niż 8 uczestników rozstawienie po 2 uczestników.

REGULAMIN INDYWIDUALNYCH MISTRZOSTW POLSKI MŁODZIKÓW (IMPM – U15)

I. CEL.

Wyłonienie Indywidualnych Mistrzów Polski Młodzików

II. UCZESTNICTWO.

1. Prawo gry w IMPM mają obywatele polscy:

- a) W wieku młodzika;
- b) Spełniający warunki uczestnictwa w turniejach;
- c) Mający uregulowane zaległe zobowiązania finansowe i kary pieniężne.

2. Zawodnik obowiązkowo musi być zgłoszony do gry pojedynczej

3. W każdej z gier pojedynczych jest maksymalnie (diagram)

Wariant A (preferowany) – 48 zawodników	Wariant B – 32 zawodników
36 kolejnych z listy klasyfikacyjnej	24 kolejnych z listy klasyfikacyjnej
12 z kwalifikacji	8 z kwalifikacji

4. W każdej z gier podwójnych są maksymalnie 24 pary (Wariant A i B):

- a) 20 według oceny listy klasyfikacyjnej,
- b) 4 z kwalifikacji

5. Bezpośrednio przed Mistrzostwami w ich miejscu rozgrywa się kwalifikacje w terminie i pojemności ogłoszonej w komunikacie turniejowym.

6. Nieobecność uczestnika zakwalifikowanego do turnieju głównego zgłoszona sędziemu głównemu przed rozpoczęciem turnieju głównego daje prawo gry najwyższej sklasyfikowanemu uczestnikowi przegrywającemu bezpośrednio grę o awans z kwalifikacji, w miejscu uczestnika nieobecnego.

7. Jeżeli zgłoszenie nieobecności nastąpi przed kwalifikacjami lub w ich trakcie do turnieju głównego awansuje uczestnik z najwyższym rozstawieniem pozostający w turnieju (który nie przegrał meczu), a w miejsce uczestnika promowanego, uczestnik z rezerwy (o ile istnieje, ale tylko do rozpoczęcia gier kwalifikacyjnych).

III. SYSTEM ROZGRYWEK.

IMPM w grach pojedynczych rozgrywane są systemem grupowo-pucharowym czwórkowym pośrednim z rozstawianiem według siły gry po 12 lub 8 uczestników w każdej grze turnieju głównego. Kwalifikacje rozgrywane są systemem pucharowym.

W grach podwójnych rozgrywane są systemem pucharowym z rozstawianiem według siły gry po 8 uczestników w każdej grze turnieju głównego (minimum 16 uczestników).

W przypadku jeżeli jest mniej niż 16 uczestników rozstawienie po 4 uczestników. W przypadku jeżeli jest mniej niż 8 uczestników rozstawienie po 2 uczestników.

IV. PROGRAM.

Ramowy program Mistrzostw, (Wariant A – 6 boisk, Wariant B – 5 boisk):

Wariant A	12 grup 4 w singlu			1 i 2 miejsca do wspólnego pucharu				
	24 puchar podwójne							
	1R	2R	3R	1/16	1/8	1/4	1/2	F
SM	24	24	24	8	8	4	2	1
SK	24	24	24	8	8	4	2	1
DM				8	8	4	2	1
DK				8	8	4	2	1
MX				8	8	4	2	1
			Dzień 1	Dzień 2	Dzień 3			
		Mecze	120	116	23			
Wariant B	8 grup 4 w singlu			1 i 2 miejsca do wspólnego pucharu				
	24 puchar podwójne							
	1R	2R	3R	1/16	1/8	1/4	1/2	F
SM	16	16	16		8	4	2	1
SK	16	16	16		8	4	2	1
DM				8	8	4	2	1
DK				8	8	4	2	1
MX				8	8	4	2	1
			Dzień 1	Dzień 2	Dzień 3			
		Mecze	96	84	15			

V. NAGRODY I TYTUŁY.

1. Zdobywcy miejsc 1-4 otrzymują medale oraz nagrody rzeczowe stosownie do możliwości organizatora.

2. Zwycięzcy otrzymują tytuły Mistrzostw Polski Młodzików, a zdobywcy drugich miejsc – tytuły Wicemistrzów Polski Młodzików.

VI. UBIORY

W turnieju głównym na koszulkach obowiązują:

- nazwisko
- nazwa klubu/ logo klubu/ nazwa ośrodka szkolącego.

VII. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Wariant A

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską na turniej główny po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić, co najmniej 10 sędziów na 6 boisk (prowadzący).

Na ostatni dzień turnieju organizator zapewnia po 2 sędziów liniowych na boisko (minimum 4 boiska)

Wariant B

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską na turniej główny po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić, co najmniej 8 sędziów na 5 boisk (prowadzący).

Na ostatni dzień turnieju organizator zapewnia po 2 sędziów liniowych na boisko (minimum 4 boiska)

REGULAMIN MIĘDZYWOJEWÓDZKICH MISTRZOSTW MŁODZIKÓW (MMM)

I. CEL.

Ocena wszechstronnego etapu szkolenia.

II. UCZESTNICTWO.

Według zasad Systemu Sportu Młodzieżowego (od 2026 r. uczestnikami są tylko Młodzicy).

Prawo gry mają obywatele polscy.

III. SYSTEM ROZGRYWEK.

Mistrzostwa rozgrywane są systemem pucharowym.

Zawodnik może grać w dwóch rodzajach gier.

IV. SPRAWY OGÓLNE

Gospodarzem MMM jest województwo, które wygrało w poprzednim roku, o ile województwa nie postanowią inaczej.

REGULAMIN INDYWIDUALNYCH MISTRZOSTW POLSKI MŁODZIKÓW MŁODSZYCH (IMPMM – U13)

I. CEL.

Wyłonienie Indywidualnych Mistrzów Polski Młodzików Młodszych

II. UCZESTNICTWO.

1. Prawo gry w IMPMM mają obywatele polscy:

- W wieku młodzika młodszego;
- Spełniający warunki uczestnictwa w turniejach;
- Mający uregulowane zaległe zobowiązania finansowe i kary pieniężne.

2. W każdej z gier pojedynczych turnieju głównego jest maksymalnie 64 48 zawodników:

- 48 36 kolejnych z listy klasyfikacyjnej
- 16 12 z kwalifikacji

3. W każdej z gier podwójnych maksymalnie 16 par według oceny listy klasyfikacyjnej (decyduje suma punktów zawodników z listy singlowej).

4. Bezpośrednio przed Mistrzostwami w ich miejscu rozgrywa się kwalifikacje gier pojedynczych w terminie i pojemności ogłoszonej w komunikacie turniejowym.

5. Nieobecność uczestnika zakwalifikowanego do turnieju głównego zgłoszona sędziemu głównemu przed rozpoczęciem turnieju głównego daje prawo gry najwyższej sklasyfikowanemu uczestnikowi przegrywającemu bezpośrednio grę o awans z kwalifikacji, w miejscu uczestnika nieobecnego.

6. Jeżeli zgłoszenie nieobecności nastąpi przed kwalifikacjami lub w ich trakcie do turnieju głównego awansuje uczestnik z najwyższym rozstawieniem pozostający w turnieju (który nie przegrał meczu), a w miejsce uczestnika promowanego, uczestnik z rezerwy (o ile istnieje, ale tylko do rozpoczęcia gier kwalifikacyjnych).

III. SYSTEM ROZGRYWEK.

IMPMM rozgrywane są systemem:

- Gry pojedyncze: grupowo-pucharowym czwórkowym pośrednim z rozstawianiem według siły gry po 16 12 uczestników w każdej grze turnieju głównego. Kwalifikacje rozgrywane są systemem pucharowym.
Do fazy pucharowej awansują:
 - 1 i 2 miejsca z grup grając o miejsca 1-24
 - 3 miejsca z grup grając o miejsca 25-36
 - 4 miejsca z grup kończą rywalizację na fazie grupowej
- Gry podwójne: pucharowym

IV. PROGRAM.

Ramowy program Mistrzostw (co najmniej 6 boisk):

- 1 dzień (czwartek) gry kwalifikacyjne – godzina rozpoczęcia zależy od ilości meczów, 21:00 - odprawa techniczna przed turniejem głównym

Turniej główny – diagram poniżej:

- 2 dzień (piątek) godz. 9 – turniej główny: 1 i 2 runda meczów w grupach – 128 meczów,
- 3 dzień (sobota) godz. 9 – 3 runda meczów w grupach (64 mecze), 1/16 i 1/8 finału (64 mecze)
- 4 dzień (niedziela) – ćwierćfinały, półfinały i finały (32 mecze).

	12 grup 4 w singlu			1 i 2 miejsca do wspólnego pucharu (miejsca 1-24)					
				3 miejsca (miejsca 25-36), 4 miejsca nie grają po grupie					
	16 w grach podwójnych			puchar					
	1R	2R	3R	1/16	1/8	1/4	1/2	F	
SM	24	24	24	8	12	8	4	2	
SK	24	24	24	8	12	8	4	2	
DM					8	4	2	1	
DK					8	4	2	1	
MX					8	4	2	1	
			Piątek	Sobota	Niedziela	Całość			
		Mecze	120	106	31	257			

V. NAGRODY I TYTUŁY.

1. Zdobywcy miejsc 1-4 otrzymują medale oraz nagrody rzeczowe stosownie do możliwości organizatora.
2. Zwycięzcy otrzymują tytuły Mistrzostw Polski Młodzików Młodszych, a zdobywcy drugich miejsc – tytuły Wicemistrzów Polski Młodzików Młodszych.

VI. UBIORY

W turnieju głównym na koszulkach obowiązują: nazwisko i nazwa klubu/ logo klubu/ nazwa ośrodka szkolącego.

VII. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską na turniej główny po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić, co najmniej 10 sędziów na 6 boisk (prowadzący).

Na ostatni dzień turnieju organizator zapewnia po 2 sędziów liniowych na boisko (minimum 4 boiska)

REGULAMIN TURNIEJÓW SUPER GRAND PRIX

I. CEL

Podwyższanie poziomu sportowego i promocja badmintonu przez udział najlepszych zawodników w turniejach krajowych.

II. UCZESTNICTWO

Prawo gry w SGP mają zawodnicy:

- a. Spełniający warunki uczestnictwa w turniejach,
- b. Posiadający obywatelstwo polskie,
- c. Tylko w swojej kategorii wiekowej,
- d. Mający uregulowane zaległe zobowiązania finansowe i kary pieniężne,
- e. Obowiązkowo powinni zagrać zawodnicy Kadry Narodowej w danych kategoriach wiekowych. Nieusprawiedliwiona nieobecność zawodnika Kadry Narodowej skutkuje odebraniem punktów jak za zwycięstwo w turnieju SGP odpowiedniej kategorii wiekowej.
- f. Każdy zawodnik w kategorii Młodzik i Młodzik Młodszy obowiązkowo musi być zgłoszony do gry pojedynczej (w przypadku braku kwalifikacji w grze pojedynczej zawodnik może zagrać w dwóch grach podwójnych jeżeli są wakaty).

III. SYSTEM ROZGRYWEK.

Turniej rozgrywany do 15 punktów w secie (maksymalnie do 21 punktów), do dwóch wygranych setów.

Zawodnicy kwalifikują się według listy klasyfikacyjnej.

Zawodnik może zagrać w dwóch grach.

Trener kadry odpowiedniej dla kategorii wiekowej (wg. własnego uznania lub na wniosek trenera klubowego) może przydzielić jedną dziką kartę w grze pojedynczej na grę w grupie A oraz jedną dziką kartę w grach podwójnych na grę w grupie A.

Turniej odbywa się w dwa dni (sobota-niedziela).

W kategorii Elita, Junior, Junior Młodszy system:

grupowo – pucharowy trójkowy (o każde miejsce) w grach pojedynczych oraz

grupowo–pucharowy czwórkowy (o każde miejsce) w grach podwójnych.

- w grach pojedynczych maksymalnie 24 zawodników z podziałem wg. rankingu na grupy A i B po 12 zawodników.

- w grach podwójnych maksymalnie 16 par z podziałem wg. rankingu na grupy A i B po 8 par.

W przypadku trzech lub mniej zgłoszeń do grupy B wszyscy zgłoszeni grają w grupie A.

W kategorii Młodzik system:

grupowo – pucharowy trójkowy (o każde miejsce) w grach pojedynczych oraz

grupowo – pucharowy czwórkowy (o każde miejsce)

Jeżeli pojemność turnieju pozwoli preferowanym w grach pojedynczych jest system grupowo-pucharowy czwórkowy pośredni (o każde miejsce).

- w grach pojedynczych maksymalnie 36 zawodników z podziałem wg. rankingu na grupy A, B, C po 12 zawodników,

- w grach podwójnych maksymalnie 16 par z podziałem wg. rankingu na grupy A i B po 8 par.

W przypadku trzech lub mniej zgłoszeń do grupy C wszyscy zgłoszeni grają w grupie B.

W przypadku trzech lub mniej zgłoszeń do grupy B wszyscy zgłoszeni grają w grupie A.

W kategorii Młodzik Młodszy system grupowo – pucharowy trójkowy (o każde miejsce) w grach pojedynczych i podwójnych.

Jeżeli pojemność turnieju pozwoli preferowanym systemem w grach pojedynczych jest system grupowo pucharowy czwórkowy pośredni (o każde miejsce).

- w grach pojedynczych maksymalnie 36 zawodników z podziałem wg. rankingu na grupy A, B, C po 12 zawodników,
- w grach podwójnych maksymalnie 24 pary z podziałem wg. rankingu na grupy A i B po 12 par.

W przypadku trzech lub mniej zgłoszeń do grupy C wszyscy zgłoszeni grają w grupie B. W przypadku trzech lub mniej zgłoszeń do grupy B wszyscy zgłoszeni grają w grupie A.

Nieobecność uczestnika zakwalifikowanego do turnieju w grupie A zgłoszona sędziemu głównemu na odprawie technicznej daje prawo gry najwyższej sklasyfikowanemu uczestnikowi z grupy B.

Nieobecność uczestnika zakwalifikowanego do turnieju w grupie B zgłoszona sędziemu głównemu na odprawie technicznej daje prawo gry najwyższej sklasyfikowanemu uczestnikowi z grupy C lub rezerwy (w przypadku Juniora i Juniora Młodszego).

Nieobecność uczestnika zakwalifikowanego do turnieju w grupie C zgłoszona sędziemu głównemu na odprawie technicznej daje prawo gry najwyższej sklasyfikowanemu uczestnikowi z rezerwy (w przypadku Młodzika i Młodzika Młodszego).

IV. NAGRODY

W kategoriach Junior Młodszy i starszych obowiązują nagrody pieniężne za miejsca 1-3 we wszystkich grach. Ich łączna pula to minimum 40% sumy wpisowego.

W kategorii Młodzik i Młodzik Młodszy obowiązują nagrody w postaci rzeczowej lub bonów prezentowych o wartości 40% sumy wpisowego.

We wszystkich kategoriach obowiązują dyplomy dla miejsc 1-3 w poziomach B i C.

V. UBIORY

W turnieju w grach podwójnych obowiązuje jednakowe kolory ubiorów.

VI. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Losowanie odbywa się na odprawie technicznej na dzień przed turniejem.

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić sędziów prowadzących 1.4 na boisko minimum na ostatni dzień turnieju.

**REGULAMIN TURNIEJÓW OTWARTYCH GRAND PRIX ELITY, JUNIORÓW,
JUNIORÓW MŁODSZYCH, MŁODZIKÓW, MŁODZIKÓW MŁODSZYCH
(OGP / OGPJ – U19 /OGPJM – U17/OGPM - U15/OGPMM - U13)**

I. CEL

Podwyższanie poziomu sportowego i promocja badmintonu przez udział najlepszych zawodników w turniejach krajowych.

II. UCZESTNICTWO

Prawo gry w GP mają zawodnicy:

- a. Spełniający warunki uczestnictwa w turniejach,
- b. Mający uregulowane zaległe zobowiązania finansowe i kary pieniężne.
- c. W kategoriach Młodzik i Młodzik Młodszy obowiązkowe jest zgłoszenie do gry pojedynczej

III. SYSTEM ROZGRYWEK

System grupowo – pucharowy trójkowy (jeżeli pojemność turnieju pozwoli preferowanym jest system grupowo pucharowy czwórkowy pośredni). W grach pojedynczych powyżej 50 zgłoszeń system pucharowy, w grach podwójnych powyżej 26 zgłoszeń system pucharowy (w porozumieniu z Wydziałem Gier PZBad można zrezygnować z systemu pucharowego powyżej 50 zgłoszeń w grach pojedynczych i 26 w grach podwójnych o ile jest wystarczająca ilość boisk i czasu, aby wszystko rozegrać systemem grupowo pucharowym).

IV. NAGRODY

Obowiązują nagrody za miejsca 1-2 we wszystkich grach według możliwości organizatora.

V. UBIORY

W turnieju głównym w grach podwójnych obowiązują jednakowe kolory ubiorów.

VI. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić sędziów prowadzących 1.4 na boisko w drugim i trzecim dniu turnieju.

**REGULAMIN DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI
MŁODZIEŻOWCÓW, JUNIORÓW, JUNIORÓW MŁODSZYCH,
MŁODZIKÓW I MŁODZIKÓW MŁODSZYCH**

I. CEL.

1. Szerokie współzawodnictwo drużynowe stanowiące stymulator działania sekcji badmintonu.
2. Wyłonienie ZDOBYWCÓW tytułów DRUŻYNOWYCH MISTRZÓW POLSKI w kategoriach wiekowych.

II. RODZAJE, TERMINY.

Dotyczące

- klubów (listopad/grudzień), województw (czerwiec)
- kobiet i mężczyzn KMPx (w nieparzystych) WMPx (w parzystych)
- mieszane KMPx (w parzystych) WMPx (w nieparzystych),
- Młodzieżowcy – zawsze mieszane

Mistrzostwa rozgrywane są dwuetapowo.

W pierwszym etapie grają juniorzy + młodzicy,

w drugim młodzieżowcy + juniorzy młodsi + młodzicy młodsi.

III. UCZESTNICTWO.

1. Warunkiem uczestnictwa drużyny klubowej jest aktualne członkostwo zwyczajne PZBad (w tym uregulowanie zaległych zobowiązań finansowych i kar pieniężnych), zgłoszenie i opłacenie wpisowego.
2. Warunkiem uczestnictwa drużyny wojewódzkiej jest zgłoszenie i opłacenie wpisowego.
3. Drużynę – młodzieżowców, juniorów, juniorów młodszych, młodzików, młodzików młodszych – stanowią zawodnicy spełniający warunki w pkt. III Części Ogólnej o obywatelstwie polskim i aktualnym wpisie „PD” w ewidencji zawodników danego klubu albo klubów z danego województwa (w przypadku WMPX również zawodników nie zrzeszonych z danego województwa (wpis PI).
4. Dopuszcza się więcej niż jedną drużynę w danych Mistrzostwach z danego klubu lub województwa (w ogólnym limicie) uwzględniając podział zawodników między drużynami określony w zgłoszeniu.
5. Ze względu na wiek prawo do gry mają zawodnicy kategorii wiekowej danych Mistrzostw i młodsi.

IV. ZGŁOSZENIA, KWALIFIKACJA.

Kluby / województwa zgłaszają do Polskiego Związku Badmintonu uczestnictwo w danych mistrzostwach podając najbardziej prawdopodobny skład na mecz. W razie braku zgłoszenia najbardziej prawdopodobnego składu ocenę drużyny dokonuje PZBad na podstawie najwyższej sklasyfikowanych miejsc klubu / województwa w poszczególnych grach kategorii wiekowych.

1. PZBad kwalifikuje drużyny:
 - a) do mistrzostw kobiet i mężczyzn maksimum 8 drużyn o najmniejszej sumie miejsc listy klasyfikacyjnej podanego składu (w grach pojedynczych uwzględnia się 3 zawodników z najlepszym rankingiem SM/SK spośród zgłoszonego szerokiego składu a w grach podwójnych 2 pary z najlepszym rankingiem DM/DK spośród zgłoszonego szerokiego składu).
 - b) do mistrzostw mieszanych maksimum 16 drużyn o najmniejszej sumie miejsc listy klasyfikacyjnej podanego składu.
2. Dla oceny porównawczej z grami pojedynczymi danej kategorii wiekowej stosuje się algorytm obliczania pozycji pary (z uwzględnieniem pierwszeństwa pozycji list międzynarodowych) na liście klasyfikacyjnej tej kategorii wiekowej: sumę punktów partnerów dzieli się przez 2, powyższą liczbę przyporządkowuje się do miejsca danej listy klasyfikacyjnej (ewentualnie ułamkowego), powyżej przyporządkowane miejsce dzieli się przez 2 i odcina się część ułamkową (wynik nie może być mniejszy od 1).

V. SYSTEM ROZGRYWEK.

1. Grupowo – pucharowy, ustalany jest po zamknięciu listy zgłoszeń
 - a. Sędzia główny może uzupełnić etap pucharowy o mecze również między drużynami zajmującymi dalsze miejsca w grupach, jeżeli w programie minutowym jest to możliwe.
2. Turniej rozgrywany do 15 punktów w secie (maksymalnie do 21 punktów), do dwóch wygranych setów.
- ~~3. W mistrzostwach kobiet i mężczyzn do grup rozstawia się odpowiednio drużyny: pierwsza, czwarta, piąta, ósma oraz druga, trzecia, szósta i siódma według kolejności określonej w pkt. IV 2.~~
4. Porządek gier:
 - a. w Mistrzostwach kobiet i mężczyzn:
 - 1/ pojedyncza I,
 - 2/ podwójna I,
 - 3/ pojedyncza II,
 - 4/ podwójna II,
 - 5/ pojedyncza III.

Kierownicy drużyn mogą uzgodnić i przedstawić sędziemu głównemu inny porządek gier uwzględniając zgłoszone i ujawnione składy drużyn (pkt. V.4.), albo niezależnie zgłosić inny porządek gier.

Przy braku porozumienia porządek gier ustala sędzia główny uwzględniając ciągłość meczu.

b. w Mistrzostwach mieszanych:

- 1/ pojedyncza mężczyzn,
- 2/ pojedyncza kobiet,
- 3/ podwójna mężczyzn,
- 4/ podwójna kobiet,
- 5/ mieszana.

5. Skład drużyny.

- a. 60 minut przed rozpoczęciem meczu (lub dzień wcześniej po odprawie w przypadku pierwszej rundy rozgrywanej dnia następnego) kierownicy drużyn (jeżeli zakończyły poprzedni mecz) niezależnie od siebie podają pisemnie sędziemu głównemu skład drużyny tj. ustawienie zawodników i par na wszystkie gry w meczu (odpowiednio stosuje się również zasady dostarczania lotek), przy czym w mistrzostwach kobiet i mężczyzn w porządku zgodnym z oceną listy klasyfikacyjnej, tj. w I uczestnik sklasyfikowany nie niżej niż w II i III, a w II uczestnik sklasyfikowany nie niżej niż w III. Sędzia główny dopilnowuje, aby drużyny mogły skorzystać z prawa do tajności składu.
 - b. Sędzia główny sprawdza prawidłowość składów. Po zgłoszeniu składów następuje ich ujawnienie, sprawdzenie porządków gier pojedynczych (przy błędnym zgłoszeniu zamiana pozycji) i rozpoczęcie gier.
 - c. Spóźnione zgłoszenie do 50 minut skutkuje nałożeniem kary, a brak zgłoszenia na 10 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu oznacza przegraną drużyny bez gry.
 - d. W meczu zawodnik może grać maksimum w dwóch grach (różnego rodzaju).
 - e. Skład drużyny przed rozpoczęciem gry przez danego zawodnika może zostać zmieniony przez tzw. zastępstwo, tzn. przewidziany do gier zawodnik zostaje zastąpiony rezerwowym.
 - f. Można dokonać tylko jednego zastępstwa w meczu.
 - g. W meczu można bez gry oddać maksimum jedną grę.
 - h. Oddanie więcej niż jednej gry oznacza przegraną 0:5.
6. W etapie pucharowym mecz toczy się do wygrania trzech gier.

VI. PROGRAM MISTRZOSTW.

Podany w komunikacie.

VII. OCENA WYNIKÓW DO LISTY KLASYFIKACYJNEJ.

Uczestnicy otrzymują punkty do listy klasyfikacyjnej jak za OGP według zajętych miejsc drużyn.

Punkty dostają ci zawodnicy, którzy zagraли w danej grze przynajmniej jeden mecz w drużynie podczas mistrzostw

Punkty dostają również ci zawodnicy, którzy zostali wstawieni do składu na dany mecz, ale:

- dana gra nie została rozegrana (jako zbędna w części pucharowej),
- przeciwnik/cy nie zostali wpisani do składu, zrezygnowali z gry, albo do niej nie przystąpili.

Warunek otrzymania punktów – minimum 4 drużyny w kategorii wiekowej.

VIII. NAGRODY I TYTUŁY.

1. Zwycięzcy otrzymują tytuł Drużynowych Mistrzów Polski kategorii wiekowej i puchary, a drużyny zajmujące drugie miejsca otrzymują puchary oraz tytuły Drużynowych Wicemistrzów Polski kategorii wiekowej.
2. Zdobywcy miejsc 1.- 3(4). otrzymują medale (po 6 na drużynę).

IX. SPRAWY PORZĄDKOWE.

1. Czas oczekiwania na drużynę wynosi 15 minut.
2. Osobą reprezentującą drużynę wobec sędziego głównego jest kierownik drużyny, tj. osoba zgłoszona pisemnie do pełnienia tej funkcji.

X. UBIORY.

Obowiązują jednolite ubiory dla całej drużyny (te same kolory).
W przypadku KMP obowiązkowy napis z nazwą klubu

XI. SPRAWY SĘDZIOWSKIE

Kolegium Sędziów powołuje obsadę sędziowską po konsultacji z organizatorem tak, aby zapewnić sędziów prowadzących 1.4 na boisko w całym turnieju.