

Klubowe Mistrzostwa Polski

§ 1. Zasady ogólne

1. Prawo do udziału w rozgrywkach KMP mają reprezentacje klubów zrzeszonych w PFP.
2. Klub może zgłosić więcej niż jedną reprezentację do rozgrywek KMP.
3. Kluby zgłaszają akces do rozgrywek KMP poprzez wpłatę na konto bankowe PFP opłaty startowej za każdą zgłoszoną reprezentację klubową, w wysokości i terminie uchwalonym przez Kongres PFP.
4. Każda przystępująca do rozgrywek KMP reprezentacja klubu, który nie uczestniczył w rozgrywkach KMP w poprzednim sezonie, trafia do najniższej klasy rozgrywek.
5. Każda kolejna nowa reprezentacja klubowa zgłoszona przez klub do rozgrywek, trafia do najniższej klasy rozgrywek.
6. Jeden klub może posiadać jedną reprezentację klubową w jednej klasie rozgrywek, z wyjątkiem najniższej klasy rozgrywek, w której klub może posiadać więcej niż jedną reprezentację klubową.
7. W przypadku, gdy do najniższej klasy rozgrywek zostaną zgłoszone przez klub dwie lub więcej reprezentacji klubowych, to reprezentacje te zostają przydzielone, o ile to możliwe, do dwóch oddzielnych grup. Jeżeli w jednej grupie najniższej klasy rozgrywek znajdą się dwie reprezentacje tego samego klubu, to reprezentacje te muszą spotkanie pomiędzy sobą, rozegrać jako pierwsze.
8. W przypadku nie zgłoszenia się uprawnionej reprezentacji do określonej klasy rozgrywek KMP w danym sezonie, prawo do udziału w danej klasie rozgrywek uzyskują:
 - I. w przypadku nie zgłoszenia się reprezentacji, która utrzymała się w danej klasie rozgrywek, prawo gry w tej klasie otrzymuje reprezentacja, która zajęła kolejno: przedostatnie miejsce w tej klasie rozgrywek, ostatnie miejsce w tej klasie rozgrywek, pierwsze i następne miejsca nie dające awansu do tej klasy rozgrywek;
 - II. w przypadku nie zgłoszenia się reprezentacji, która uzyskała awans do wyższej klasy rozgrywek, prawo gry w tej klasie otrzymuje reprezentacja, która zajęła kolejne miejsce, nie dające awansu do tej klasy rozgrywek.
9. Klub, którego reprezentacja zdobędzie tytuł Klubowego Mistrza Polski otrzymuje prawo do reprezentowania Polski w EuroCup w roku następnym.

§ 2. Klasy rozgrywek klubowych

1. Rozgrywki ligowe PFP odbywają się w następujących klasach:
 - a. I klasa - 8 reprezentacji klubowych;
 - b. II klasa – 8 reprezentacji klubowych;
 - c. III klasa – pozostałe reprezentacje klubowe;
2. Żadna klasa rozgrywek nie może liczyć mniej niż 5 reprezentacji;
W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń, zgłoszone reprezentacje klubowe dołączą do wyższej klasy rozgrywek.
3. W przypadku gdy do którejś klasy rozgrywek trafi więcej niż 8 reprezentacji klubowych, zostaną one podzielone na grupy, według poniższego klucza:

Grupa A	Grupa B
S7	S8
A4	A3
A5	A6
A8	A7

gdzie:

S – reprezentacje, które w poprzednim sezonie spadły z wyższej klasy rozgrywek – odpowiednio z miejsca 7. i 8.,

A – reprezentacje, które w poprzednim sezonie w danej klasie rozgrywek zajęły odpowiednio miejsca od 3 do 8.

Pozostałe reprezentacje zostają dołosowane na przemian do obu grup, począwszy od grupy B.

§ 3. System awansów i spadków.

1. Podział na klasy.

I klasa:

- a) reprezentacja, która wygra rozgrywki I klasy otrzymuje tytuł Klubowego Mistrza Polski;
- b) reprezentacje, które zajmą 7 i 8 miejsce, spadają do II klasy;

II klasa:

- a) reprezentacje, które zajmą 1 i 2 miejsce uzyskują awans do I klasy;
- b) reprezentacje, które zajmą 7 i 8 miejsce, spadają do III klasy;

III klasa:

- a) reprezentacje, które zajmą 1 i 2 miejsce uzyskują awans do II klasy.

2. Sytuacje wyjątkowe:

- a) w przypadku, gdy pierwsza klasa jest rozgrywana w dwóch grupach o tytule Mistrza Polski decyduje dodatkowy mecz pomiędzy zwycięzcami poszczególnych grup;
- b) w przypadku, gdy najniższa klasa rozgrywek jest podzielona na dwie grupy, awans do wyższej grupy rozgrywek uzyskują zwycięzcy tych grup;
- c) w przypadku, gdy w kolejnym sezonie zostanie utworzona niższa klasa rozgrywek, to drużyny, które w wyższej klasie rozgrywek zajęły w swoich grupach miejsca poniżej czwartego, automatycznie spadają do niższej klasy rozgrywek;
- d) jeżeli reprezentacja klubowa zajęła miejsce premiowane awansem do wyższej klasy rozgrywek, a w klasie tej znajduje się reprezentacja tego samego klubu, to reprezentacja ta nie awansuje, a awans uzyskuje reprezentacja, która zajęła kolejne miejsce w danej klasie rozgrywek;
- e) w razie spadku reprezentacji klubowej do niższej klasy rozgrywek, w której znajduje się reprezentacja klubowa tego samego klubu, ta druga automatycznie spada o klasę niżej, a jej miejsce zajmuje reprezentacja klubowa, która zajęła trzecie lub kolejne miejsce w niższej klasie rozgrywek; przepis ten nie dotyczy reprezentacji spadających do najniższej klasy rozgrywek;

- f) w najniższej klasie rozgrywek rozgrywa się spotkania w grupach, jeżeli do zawodów zgłosiło się więcej reprezentacji klubowych niż 8; kolejne tworzone grupy nie mogą składać się z mniejszej ilości zespołów niż 4;

§ 4. Reprezentacja klubowa

1. Reprezentacja klubowa powinna nie może liczyć mniej niż 6 zawodników, w tym przynajmniej jednego zawodnika przeciwnej płci w stosunku do pozostałych. Zawodnicy muszą posiadać aktualne licencje PFP lub innej federacji wchodzącej w skład FIPJP.
2. Reprezentacje klubowe mają obowiązek wyznaczenia kapitana reprezentacji. Nazwisko kapitana musi zostać podane w karcie zgłoszenia reprezentacji.
3. Kapitan reprezentacji klubowej jest jedyną osobą, która ma prawo zgłaszać jej skład i reprezentować ją w sporach oraz reklamacjach.
4. Kapitan reprezentacji klubowej do każdego meczu może zgłosić inny skład zawodników, jednak w żadnym meczu drużyny nie mogą korzystać z zawodników rezerwowych.

§ 5. System rozgrywek

1. Przed pierwszym spotkaniem reprezentacji klubowych rozlosowywane są numery przydzielane poszczególnym reprezentacjom, które zostają im przypisane na czas trwania turnieju mistrzowskiego.
2. Pary do spotkań reprezentacji rozstawia się według schematów:
 - a. dla 4 drużyn
 - 1 kolejka 1 - 2; 3 - 4;
 - 2 kolejka 1 - 3; 2 - 4;
 - 3 kolejka 1 - 4; 2 - 3;
 - b. dla 5 drużyn
 - 1 kolejka 1 - 2; 3 - 4; 5 pauza;
 - 2 kolejka 1 - 3; 2 - 5; 4 pauza;
 - 3 kolejka 1 - 4; 3 - 5; 2 pauza;
 - 4 kolejka 1 - 5; 2 - 4; 3 pauza;
 - 5 kolejka 2 - 3; 4 - 5; 1 pauza;
 - c. dla 6 drużyn
 - 1 kolejka 1 - 2; 3 - 4; 5 - 6;
 - 2 kolejka 1 - 3; 2 - 5; 4 - 6;
 - 3 kolejka 1 - 4; 3 - 5; 2 - 6;
 - 4 kolejka 1 - 5; 2 - 4; 3 - 6;
 - 5 kolejka 1 - 6; 2 - 3; 4 - 5;
 - d. dla 7 drużyn
 - 1 kolejka 1 - 2; 3 - 7; 4 - 6; 5 pauza;
 - 2 kolejka 1 - 3; 4 - 7; 5 - 6; 2 pauza;
 - 3 kolejka 1 - 4; 2 - 3; 5 - 7; 6 pauza;
 - 4 kolejka 1 - 5; 2 - 4; 6 - 7; 3 pauza;
 - 5 kolejka 1 - 6; 2 - 5; 3 - 4; 7 pauza;

- 6 kolejka 1 - 7; 2 - 6; 3 - 5; 4 pauza;
- 7 kolejka 2 - 7; 3 - 6; 4 - 5; 1 pauza;

e. dla 8 drużyn

- 1 kolejka 1 - 2; 3 - 7; 4 - 6; 5 - 8;
- 2 kolejka 1 - 3; 2 - 8; 4 - 7; 5 - 6;
- 3 kolejka 1 - 4; 2 - 3; 5 - 7; 6 - 8;
- 4 kolejka 1 - 5; 2 - 4; 3 - 8; 6 - 7;
- 5 kolejka 1 - 6; 2 - 5; 3 - 4; 7 - 8;
- 6 kolejka 1 - 7; 2 - 6; 3 - 5; 4 - 8;
- 7 kolejka 1 - 8; 2 - 7; 3 - 6; 4 - 5;

- Rozgrywki we wszystkich klasach lub grupach w ramach klas, rozgrywane są systemem „każdy z każdym”.
- Gdy klasę tworzą dwie grupy, do wyższej klasy awansują zwycięzcy tych grup.
- Gdy klasę tworzą więcej niż dwie grupy, o awansie do wyższej grupy decyduje dodatkowa rozgrywka między zwycięzcami grup, której wyniki rozstrzygane są według zasad ustalania kolejności w grupach.
- Spotkania ligowe pomiędzy reprezentacjami rozgrywane są w następujących konkurencjach:
 - jedna dowolna trójka przeciwko jednej dowolnej trójce (triplety);
 - jedna trójka mieszana przeciwko jednej trójce mieszanej (triplety);
 - dwie dowolne pary przeciwko dwóm dowolnym parom (dublety);
 - jedna para mikstowa przeciwko jednej parze mikstowej (dublety).
- Punktacja za poszczególne konkurencje:
 - 3 punkty za zwycięstwo w meczu w tripletach;
 - 2 punkty za zwycięstwo w meczu w dubletach.
- Reprezentacja wygrywająca spotkanie ligowe otrzymuje 2 punkty meczowe, za remis – 1 punkt meczowy, a za przegraną – 0.
- Reprezentacja wygrywająca spotkanie ligowe walkowerem otrzymuje 2 punkty meczowe, o których mowa w ust. 8 oraz 12 punktów, o których mowa w ust. 7.
Reprezentacja przegrywająca walkowerem punktów nie otrzymuje.
- O kolejności reprezentacji w danej klasie lub grupie rozgrywek decydują następujące kryteria:
 - ilość zdobytych punktów meczowych;
 - ilość wygranych spotkań ligowych;
 - wynik spotkania bezpośredniego;
 - gdy kryteria, o których mowa w pkt. a i b nie dają rozstrzygnięcia (dla trzech lub więcej reprezentacji), o kolejności decydują kryteria tzw. „małej tabelki”, uwzględniającej tylko wyniki ze spotkań pomiędzy zainteresowanymi reprezentacjami, według:
 - ilości zdobytych punktów meczowych;
 - ilości wygranych spotkań;
 - różnicy pomiędzy zdobytymi i straconymi punktami za konkurencje w poszczególnych spotkaniach;
 - większej ilości wygranych tripletów;
 - gdy kryteria, o których mowa w pkt. 8 nie pozwolą ustalić kolejności poszczególnych reprezentacji, to:

- 1 przy dwóch reprezentacjach o kolejności decyduje kryterium pkt. 10 c;
- 2 przy trzech lub więcej reprezentacjach, o kolejności decyduje różnica zdobytych i straconych punktów za konkurencje ze wszystkich rozegranych spotkań, przez zainteresowane reprezentacje;
- 3 gdy wszystkie przytoczone wyżej kryteria nie dają wyniku, decyduje różnica małych punktów ze wszystkich spotkań ligowych;
- 4 w wypadku gdy również różnica małych punktów nie wyłoni zwycięzcy, o kolejności końcowej zdecyduje losowanie.

§ 6. Spotkanie reprezentacji klubowych

1. Spotkanie reprezentacji klubowych odbywa się według porządku ustalonego przez Biuro Zawodów.
2. Ustawienie zawodników do spotkania reprezentacji klubowych i poszczególnych meczów zgłasza kapitan reprezentacji kapitanowi zespołu przeciwnego, bezpośrednio przed rozpoczęciem spotkania. Po rozpoczęciu pierwszego meczu zmiany w zgłoszonych ustawieniach są niedozwolone. Zgłoszenie to zostaje potwierdzone podpisami kapitanów.
3. Po zakończeniu spotkania reprezentacji kapitanowie przekazują Kierownikowi Zawodów podpisane protokoły spotkania.
4. Dopuszcza się wprowadzenie przez Biuro Zawodów limitów czasowych dla poszczególnych konkurencji. Wnoszą one:
 - a. dla meczu dubletów 50 minut plus rzut świnką;
 - b. dla meczu tripletów 60 minut plus rzut świnką;

Klubowe Mistrzostwa Polski.....	1
§ 1. Zasady ogólne	1
§ 2. Klasy rozgrywek klubowych.....	1
§ 3. System awansów i spadków	2
§ 4. Reprezentacja klubowa	3
§ 5. System rozgrywek.....	3
§ 6. Spotkanie reprezentacji klubowych	5