

§ 1. Zasady ogólne

1. Prawo do udziału w rozgrywkach Klubowych Mistrzostwach Polski (dalej KMP) mają reprezentacje klubów zrzeszonych w Polskiej Federacji Petanque (dalej 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 Zarząd PFP.
4. 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;
Po sezonie przejściowym (2022 rok):
 - c) III klasa – 8 reprezentacji klubowych;
 - d) IV klasa – pozostałe reprezentacje klubowe;
2. Każda przystępująca do rozgrywek KMP reprezentacja klubu, który nie uczestniczył w rozgrywkach KMP w poprzednim sezonie, trafia do najniższej klasy rozgrywek.
3. Każda kolejna nowa reprezentacja klubowa zgłoszona przez klub do rozgrywek, trafia do najniższej klasy rozgrywek.
4. W danej klasie rozgrywkowej KMP może uczestniczyć tylko jedna reprezentacja klubu zrzeszonego w PFP. Wyjątkiem jest najniższa klasa rozgrywek, w której klub może zgłosić więcej niż jedną reprezentację.
5. W przypadku, gdy do najniższej klasy rozgrywek zostaną zgłoszone przez klub dwie lub więcej reprezentacji, to zostają one przydzielone, o ile to możliwe, do oddzielnych grup. Jeżeli w jednej grupie najniższej klasy rozgrywek znajdą się dwie reprezentacje tego samego klubu, to muszą one spotkanie pomiędzy sobą, rozegrać jako pierwsze.
6. W przypadku nie zgłoszenia się uprawnionej reprezentacji do określonej klasy rozgrywek KMP w danym sezonie, prawo do udziału w danej klasie rozgrywek uzyskuje reprezentacja, która w poprzednim sezonie zajęła kolejno:
 - i. przedostatnie miejsce w tej klasie rozgrywek,
 - ii. ostatnie miejsce w tej klasie rozgrywek,
 - iii. pierwsze i następne miejsca nie dające awansu do tej klasy rozgrywek;
7. W przypadku, gdy sytuacja opisana w par. 3 pkt. 6 zdarzy się w pierwszej klasie rozgrywkowej zwolnione miejsca w drugiej klasie rozgrywkowej uzupełniane są analogicznie według zasad opisanych w punkcie par. 3 pkt. 6.

§ 3. System awansów i spadków

1. W pierwszej klasie rozgrywkowej:
 - a. reprezentacja, która wygra rozgrywki I klasy otrzymuje tytuł Klubowego Mistrza Polski;
 - b. reprezentacje, które zajmą 7 i 8 miejsce, spadają do II klasy;
2. W drugiej klasie rozgrywkowej:
 - 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;
3. W trzeciej klasie rozgrywkowej:
 - a. reprezentacje, które zajmą 1 i 2 miejsce uzyskują awans do II klasy.
 - b. reprezentacje, które zajmą 7 i 8 miejsce, spadają do IV klasy;

W sezonie przejściowym (2022 rok):, przed utworzeniem klasy czwartej, w trzeciej klasie rozgrywkowej obowiązują zasady:

3.1.a. Jeżeli do rywalizacji klubowej zgłosi się mniej niż 9 reprezentacji, rozegrają one dwa turnieje ligowe, zgodnie z regulaminem przewidzianym dla II klasy rozgrywkowej;

- 3.1.b. Jeżeli do rywalizacji klubowej zgłosi się więcej niż osiem reprezentacji, zostaną one podzielone na dwie, trzy lub cztery grupy terytorialne;
- 3.1.c. Żaden z turniejów w rozgrywkach trzeciej klasy nie może posiadać większej obsady niż osiem reprezentacji klubowych;
- 3.2. Turnieje w trzeciej klasie rozgrywki klubowej obejmują:
- W pierwszym terminie spotkania na zasadzie każdy z każdym. Pierwszego dnia turnieju rozgrywa się cztery spotkania.
 - W drugim terminie:
 - turniej A** - finał III klasy, o awans do II klasy;
 - a/ reprezentacje klubowe, które zajmą w tym turnieju dwa pierwsze miejsca, awansują do II klasy rozgrywek Klubowych Mistrzostw Polski.
 - b/ reprezentacje klubowe, które zajmą w tym turnieju kolejne miejsca, pozostaną w gronie reprezentacji III klasy KMP.
 - turniej B** – turniej o utrzymanie się w III klasie KMP;
 - a/ reprezentacje klubowe, które zajmą w tym turnieju dwa pierwsze miejsca pozostaną w gronie reprezentacji tworzących III klasę KMP;
 - b/ pozostałe reprezentacje klubowe turnieju B, w kolejnym sezonie zasilą szeregi IV klasy rozgrywkowej KMP.
- 3.3. Uprawienie do gry w turnieju A uzyskują reprezentacje klubowe, które w turniejach pierwszego terminu zajęły miejsca 1 i 2;
- 3.4. Uprawienia do gry w turnieju B uzyskują reprezentacje klubowe, które zajęły w turniejach pierwszego terminu miejsca 3 i 4;
- 3.5. Jeżeli reprezentacje z miejsc 3 i 4 w turniejach terytorialnych nie stworzą grupy złożonej z ośmiu zespołów, skład turnieju o utrzymanie się w III klasie KMP, zostanie uzupełniony o zespoły, które zajęły miejsca niższe i legitymują się najwyższym dorobkiem punktowym, wśród przegranych.
- 3.6. Reprezentacje klubowe, które nie zakwalifikowały się do turniejów A i B, w kolejnym sezonie zasilą szeregi IV klasy rozgrywkowej KMP.
4. Sytuacje wyjątkowe:
- a. 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;
 - b. 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;

§ 4. Reprezentacja klubowa

1. Reprezentacja klubowa musi składać się z co najmniej 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, a drużyny mogą korzystać z zawodników rezerwowych. Jednakże zmiana zawodnika w trójce mieszanej oraz zmiana zawodnika w parze miksowej nie może spowodować utraty tego charakteru. Drużyna może dokonać wyłącznie jednej zmiany podczas meczu każdej z trójek i par.
5. Kapitan zgłasza składy drużyn przed rozpoczęciem każdej tury rywalizacji (single, dublety, triplety) poprzez wpisanie do karty zgłoszeniowej. Kapitanowie drużyn uzupełniają karty zgłoszeniowe niezależnie od siebie i przekazują je sobie nawzajem potwierdzając ich ważność podpisem na każdym egzemplarzu.

§ 5. System rozgrywek

1. Klubowe Mistrzostwa Polski odbywają się w dwóch **dwudniowych turniejach** rozgrywanych według harmonogramu ustalonego uchwałą Zarządu Polskiej Federacji Petanque.

2. W I turze odbywa siedem rund, w II turze odbywają się trzy rundy.
3. W pierwszym turnieju, pierwszego dnia rozgrywa się trzy rundy I tury, a drugiego dnia dwie rundy I tury. W drugim turnieju pierwszego dnia rozgrywa się dwie rundy I tury oraz I rundę II tury. Drugiego dnia rozgrywa się dwie rundy II tury.
4. W pierwszej i drugiej klasie rozgrywkowej rozstawienie do pierwszej rundy przeprowadzane jest według poniższego schematu:

4.1. w **pierwszej turze** rozgrywek

1 : 8
2 : 7
3 : 6
4 : 5

gdzie:

W pierwszej klasie rozgrywkowej:

- numery 1-6 przyporządkowane reprezentacjom klubowym na podstawie zajętych przez nie miejsc poprzednim sezonie,
- numery 7 i 8 przyporządkowane są odpowiednio pierwszej i drugiej drużynie awansującej z niższej klasy rozgrywkowej.

W drugiej klasie rozgrywkowej:

- numery 1-2 przyporządkowane są reprezentacjom klubowym, które spadły z wyższej klasy rozgrywkowej zajmując w niej odpowiednio miejsca 7. i 8.
- numery 3-6 przyporządkowane są odpowiednio reprezentacjom klubowym, które w poprzednim sezonie zajęły odpowiednio miejsca 3-6 w drugiej klasie rozgrywkowej,
- numery 7-8 przyporządkowane są odpowiednio pierwszej i drugiej drużynie awansującej z niższej klasy rozgrywkowej.

4.2 W pierwszej turze drużyny rywalizować będą systemem każdy z każdym (7 rund). W drugiej turze zespoły podzielone zostaną na dwie grupy po 4 zespoły zgodnie z zajęтыми miejscami. Drużyny z miejsc 1-4 zagrają w drugiej fazie systemem każdy z każdym o mistrzostwo ligi (3 rundy). Natomiast drużyny z miejsc 5-8 zagrają także systemem każdy z każdym o utrzymanie się w lidze (3 rundy). Do II fazy wliczane są punkty uzyskane w I fazie.

4.3 w **drugiej turze** rozgrywek rozstawienie do pierwszej rundy drugiej tury rozgrywek przeprowadzane jest według poniższego schematu, zgodnie z zajęтыми miejscami po pierwszej turze:

1 : 2
3 : 4

5. W trzeciej klasie rozgrywkowej:
 - a) reprezentacje klubowe mogą zostać podzielone na grupy terytorialne.
 - b) do pierwszej rundy turnieju regionalnego oraz turnieju finałowego reprezentacje klubowe zostaną rozlosowane;
 - b¹) w przypadku gry w jednej grupie dwóch zespołów z tego samego klubu spotykają się one ze sobą w meczu pierwszej kolejki. I tak zgodnie z Regulaminem turniejów i rozgrywek, systemy rozgrywek pkt 2 ppkt 3 zespoły te otrzymują następujące numery startowe:
 - i. dla turniejów 6 zespołowych: nr 1 jest przypisany pierwszemu zespołowi danego klubu, a nr 6 drugiemu zespołowi tego samego klubu
 - ii. dla turniejów 5 zespołowych: nr 2 jest przypisany pierwszemu zespołowi danego klubu, a nr 5 drugiemu zespołowi tego samego klubu
 - iii. dla turniejów 4 zespołowych: nr 1 jest przypisany pierwszemu zespołowi danego klubu, a nr 4 drugiemu zespołowi tego samego klubu
 - c) w przypadku podziału na grupy terytorialne, awans do turnieju finałowego uzyskają dwie najlepsze reprezentacje klubowe z każdej grupy;
 - d) w przypadku gdy grupa terytorialna liczy mniej niż 7 reprezentacji, zawody zostaną rozegrane według zasady każdy z każdym;
 - e) w przypadku gdy w turnieju finałowym weźmie udział mniej niż 7 reprezentacji klubowych, turniej zostanie rozegrany według zasady każdy z każdym;
 - f) do drugiej klasy rozgrywkowej awansują dwie najlepsze drużyny, wyłonione w turnieju finałowym.
6. Spotkania ligowe pomiędzy reprezentacjami rozgrywane są w następujących konkurencjach:
 - a. runda 1: sześć meczy singlistów, w tym minimum jeden rozgrywany przez przedstawicieli odmiennej płci;

- b. runda 2:
 - i. dwie dowolne pary przeciwko dwóm dowolnym parom (dublety),
 - ii. jedna para mikstowa przeciwko jednej parze mikstowej (dublety);
- c. runda 3:
 - i. dowolna trójka przeciwko jednej dowolnej trójce (triplety),
 - ii. jedna trójka mieszana przeciwko jednej trójce mieszanej (triplety);
7. Za zwycięstwo w poszczególnych konkurencjach przyznaje się następującą punktację
 - a. 5 punktów za zwycięstwo w meczu w tripletach,
 - b. 3 punkty za zwycięstwo w meczu w dubletach,
 - c. 2 punkty za zwycięstwo singlisty.
8. Walkower w każdej konkurencji oznacza zwycięstwo w stosunku 13:0.
9. Reprezentacja wygrywająca spotkanie ligowe otrzymuje 1 punkt meczowy.
10. Miejsca reprezentacji zajęte na zakończenie rozgrywek w danej klasie ustalane są na podstawie wyników osiągniętych w obu turach rozgrywek.
O ostatecznej klasyfikacji decydują w kolejności:
 1. Liczba zwycięstw
 2. Liczba zdobytych punktów w meczach (suma $S = T*5 + D*3 + S*2$)
 3. Bezpośredni pojedynek
 4. Liczba zwycięstw w meczach „T” – za 5 pkt. (triplety)
 5. Liczba zwycięstw w meczach „D” - za 3 pkt. (dublety)
 6. Ilość wygranych konkurencji ($x*T + y*D + z*S$)
 7. Różnica małych punktów uzyskanych w meczach „T” (triplety)
 8. Różnica małych punktów uzyskanych w meczach „D” (dublety)
 9. Dodatkowy, bezpośredni mecz tripletów wystawionych przez zainteresowane drużyny w dowolnym składzie klubowym.

§ 6. Spotkanie reprezentacji klubowych

1. Spotkanie reprezentacji klubowych odbywa się zgodnie z regulaminem PFP, według programu dostarczonego przez Zarząd PFP.
2. Po zakończeniu spotkania reprezentacji kapitanowie przekazują Kierownikowi Zawodów podpisane protokoły spotkania.
3. Biuro Zawodów wyznacza limity czasowe dla poszczególnych konkurencji. Wynoszą one co najmniej:
 - dla meczu singlistów 30 minut plus rzut świnką,
 - dla meczu dubletów 50 minut plus rzut świnką,
 - dla meczu tripletów 60 minut plus rzut świnką.
4. W przypadku rozgrywek w III klasie KMP, gdy grupa terytorialna liczy więcej niż 6 drużyn, dopuszcza się obniżone limity czasowe:
 - dla meczu singlistów 30 minut plus rzut świnką,
 - dla meczu dubletów 40 minut plus rzut świnką,
 - dla meczu tripletów 50 minut plus rzut świnką.