

Regulamin Chełm(ek) Masters

1. OFICJALNE PRZEPISY GRY W TENISA STOŁOWEGO.

1.1 STÓŁ

1.1.1 Górna płaszczyzna stołu, zwana powierzchnią gry, powinna być prostokątem o długości 2,74 m oraz szerokości 1,525 m i powinna być usytuowana w pozycji poziomej na wysokości 76 cm powyżej powierzchni podłogi.

1.1.2 Powierzchnia gry nie obejmuje bocznych ścianek płyty stołu, tak więc uderzenie piłeczką w boczną ściankę jest zagranie autowym.

1.1.3 Powierzchnia gry może być z jakiegokolwiek materiału i powinna dawać równomierne odbicie na wysokość około 23 cm, kiedy standardowa piłeczka zostanie opuszczona na nią z wysokości 30 cm.

1.1.4 Powierzchnia gry powinna być jednolicie pomalowana na ciemny kolor i być matowa, z białą boczną linią o szerokości 2 cm wzdłuż każdej bocznej i końcowej krawędzi stołu.

1.1.5 Powierzchnia gry powinna być przedzielona na dwa równe pola gry przez pionową siatkę równoległą do końcowych linii i ciągłą nad całym obszarem każdego pola gry.

1.1.6 Do gier podwójnych każde pole winno być podzielone na dwa półpola białą centralną linią o szerokości 3 mm, równoległą do bocznych linii; centralna linia powinna być uważana jako część prawego pola gry.

1.2 ZESTAW SIATKI

1.2.1 Zestaw siatki składa się z siatki, jej zawieszenia i nośnych słupków wraz z zaciskami, mocującymi je do stołu.

1.2.2 Siatka powinna być zawieszona na linie przymocowanej przy każdym końcu pionowego słupka na wysokości 15,25 cm, a boczna krawędź słupka jest w odległości 15,25 cm na zewnątrz od bocznej linii stołu.

1.2.3 Górna część siatki, na całej jej długości, powinna być 15,25 cm powyżej powierzchni gry.

1.2.4 Dół siatki, na całej jej długości, powinien być jak najbliżej powierzchni gry, a obydwa boki siatki powinny być blisko - jak jest tylko to możliwe - nośnych słupków.

1.3 PIŁECZKA

1.3.1 Piłeczka powinna być kulą o średnicy 40 mm.

1.3.2 Piłeczka powinna mieć masę 2,7 g.

1.3.3 Piłeczka powinna być zrobiona z celuloиду lub podobnego plastycznego materiału i powinna być biała lub pomarańczowa oraz matowa.

1.4 RAKIETKA

1.4.1 Rakiетка może być dowolnej wielkości, kształtu i masy, ale deska powinna być płaska i sztywna.

1.4.2 Co najmniej 85 % grubości deski winno być z naturalnego drewna, a wiążąca warstwa wewnątrz deski może być wzmocniona włóknistym materiałem, takim jak włókno węglowe, włókno szklane lub sprasowany papier, ale nie może być grubsza niż 7,5 % całkowitej grubości deski lub 0,35 mm, w zależności która z tych wielkości jest mniejsza.

1.4.3 Strona deski, używana do uderzania piłki, powinna być pokryta zwykłą, czopkowaną okładziną z czopkami na zewnątrz, która ma całkowitą grubość, wliczając w to klej, nie większą niż 2 mm, lub ułożoną warstwowo okładziną (typu sandwich) z czopkami do wewnątrz, lub na zewnątrz, mającą całkowitą grubość, z klejem, nie większą niż 4 mm.

1.4.3.1 Zwykła okładzina z czopkami jest pojedynczą warstwą nie gąbczastej gumy, naturalnej lub syntetycznej, z czopkami równomiernie rozłożonymi na jej powierzchni z gęstością nie mniejszą niż 10 na centymetr kwadratowy i nie większą niż 50 na centymetr kwadratowy.

1.4.3.2 Okładzina typu "sandwich" jest pojedynczą warstwą gąbczastej gumy pokrytej pojedynczą warstwą zwykłej, czopkowanej gumy; grubość czopkowanej gumy nie może mieć więcej niż 2 mm.

1.4.4 Okładzina powinna rozciągać się na całej powierzchni deski, ale nie poza jej granice, za wyjątkiem jej części najbliższej uchwytu i obejmowanej palcami, która może pozostać niepokryta lub pokryta dowolnym materiałem.

1.4.5 Deska, warstwy wewnątrz deski i warstwa okładziny oraz klej na stronie, używanej do odbijania piłeczki, powinny być ciągłe i jednakowej grubości.

1.4.6 Powierzchnia okładziny, pokrywająca stronę deski, lub strona deski, pozbawiona okładziny, powinna być matowa oraz jasno czerwona na jednej stronie i czarna na drugiej.

1.4.7 Nieznaczne odchylenia od ciągłości powierzchni lub jednolitości barwy, spowodowane przypadkowym uszkodzeniem lub zużyciem, mogą być dopuszczone pod warunkiem, że znacząco nie zmieniają charakterystyki powierzchni.

1.4.8 Na początku meczu i każdorazowo przy zmianie rakiетки w trakcie meczu zawodnik powinien pokazać swemu przeciwnikowi i sędziemu rakiетkę, którą zamierza użyć i powinien pozwolić im na jej zbadanie.

1.5 DEFINICJE

1.5.1 Wymiana jest to okres, podczas którego piłeczka jest w grze.

1.5.2 Piłeczka jest w grze od momentu, w którym leży nieruchomo na dłoni wolnej ręki przed zamiarem wyrzucenia jej do podania, do czasu aż wymiana jest rozstrzygnięta jako z punktem lub bez punktu.

1.5.3 Wymiana jest „bez punktu”, kiedy jej rezultat nie został zaliczony do wyniku meczu.

1.5.4 Wymiana jest „z punktem” wtedy, kiedy jej rezultat został zaliczony do wyniku meczu.

1.5.5 Grająca ręka jest to ręka trzymająca rakiетkę.

1.5.6 Wolna ręka jest to ręka nie trzymająca rakiетki.

1.5.7 Zawodnik uderza piłczkę jeśli dotyka jej w grze swoją rakiетką, trzymaną w ręce, lub grającą ręką poniżej nadgarstka.

1.5.8 Zawodnik zatrzymuje długą piłczkę jeśli on lub cokolwiek w co jest ubrany lub cokolwiek trzyma, dotknie piłczkę kiedy ona leci w kierunku powierzchni gry i nie przeleci poza jego końcową linię stołu, nie dotykając jego pola gry po ostatnim uderzeniu przez jego przeciwnika.

1.5.9 Podającym jest zawodnik, który - zgodnie z ustaleniem - uderza piłczkę w wymianie jako pierwszy.

1.5.10 Odbierającym jest zawodnik, który - zgodnie z ustaleniem - uderza piłczkę w wymianie jako drugi.

1.5.11 Sędzia jest to osoba wyznaczona do prowadzenia meczu.

1.5.12 Sędzia pomocniczy jest to osoba wyznaczona do pomocy sędziemu przy podejmowaniu niektórych decyzji.

1.5.13 Zawodnik w czasie wymiany jest zobligowany mieć na sobie lub w dłoni to samo w co zawodnik był ubrany lub trzymał na początku wymiany, za wyjątkiem piłeczki.

1.5.14 Piłeczka powinna być uważana jako przelatująca nad lub wokół zestawu siatki, jeśli przelatuje gdziekolwiek indziej niż pomiędzy siatką i słupkiem siatki lub pomiędzy siatką i powierzchnią gry.

1.6 PRAWIDŁOWE PODANIE

1.6.1 Podanie winno zaczynać się od momentu, kiedy piłeczka spoczywa swobodnie na otwartej dłoni nieruchomej wolnej ręki serwującego.

1.6.2 Podający powinien następnie wyrzucić piłczkę prawie pionowo do góry, bez nadawania rotacji, tak aby wzniosła się przynajmniej na wysokość 16 cm po opuszczeniu dłoni wolnej ręki, a następnie opadała bez dotykania czegokolwiek, zanim będzie uderzona.

1.6.3 W czasie gdy piłeczka opada podający powinien uderzyć ją tak, aby dotknęła najpierw jego pola gry, a następnie, po przelocie nad lub wokół zespołu siatki, dotknęła bezpośrednio pola gry

odbierającego; w grze podwójnej piłeczka powinna dotknąć kolejno prawego półpola gry podającego i odbierającego.

1.6.4 Od rozpoczęcia serwisu do momentu kiedy piłeczka jest uderzona powinna ona być powyżej poziomu powierzchni gry i poza końcową linią stołu serwującego oraz nie powinna być ukryta przed odbierającym przez części ciała lub ubrania serwującego lub jego partnera deblowego.

1.6.5 Obowiązkiem zawodnika jest podawać tak, aby sędzia lub sędzia pomocniczy mogli widzieć, że on stosuje się do wymogów prawidłowego podania.

1.6.5.1 Jeśli nie ma sędziego pomocniczego i sędzia ma wątpliwości odnośnie prawidłowości podania może on, przy pierwszej okazji w meczu, ostrzec podającego bez przyznawania punktu.

1.6.5.2 Jeśli w meczu kolejne podanie wykonywane przez zawodnika lub jego deblowego partnera jest wątpliwe, co do jego prawidłowości, z tego samego lub innego powodu, odbierającemu przyznaje się punkt.

1.6.5.3 Ilekroć nastąpi wyraźne uchybienie w stosowaniu wymagań prawidłowego podania, żadne ostrzeżenie nie powinno być dawane i odbierającemu powinno się zaliczyć punkt.

1.6.6 Wyjątkowo sędzia może złagodzić wymagania odnośnie prawidłowego podania, gdy jest on przekonany, że spełnienie ich jest ograniczone przez fizyczną niesprawność.

1.7 PRAWIDŁOWY ODBIÓR

1.7.1 Piłeczka, która została podana lub odebrana w grze, powinna być uderzona tak, aby przeleciała nad lub obok zestawu siatki i dotknęła pola gry przeciwnika bezpośrednio, albo po dotknięciu zestawu siatki.

1.8 PORZĄDEK W GRZE

1.8.1 W grze pojedynczej podający najpierw powinien wykonać prawidłowe podanie, następnie odbierający powinien wykonać prawidłowy odbiór, a potem podający i odbierający, na przemian, powinni wykonywać prawidłowe odbicia.

1.8.2 W grze podwójnej podający najpierw powinien wykonać prawidłowe podanie, następnie odbierający powinien wykonać prawidłowy odbiór, partner podającego powinien wykonać prawidłowe odbicie, z kolei partner odbierającego powinien wykonać prawidłowe odbicie, a potem każdy zawodnik zgodnie z tą kolejnością powinien wykonywać prawidłowe odbicia.

1.9 WYMIANA BEZ PUNKTU (POWTÓRZENIE)

1.9.1 Wymiana powinna być bez punktu (powtórzenie):

1.9.1.1 jeśli piłeczka - podczas podania - przelatując nad lub obok zestawu siatki, dotknie jego, pod warunkiem, że podanie jest prawidłowe w inny sposób, lub długa piłeczka zostanie zatrzymana przez odbierającego lub jego partnera;

1.9.1.2 jeśli serwis wykonano, kiedy odbierający zawodnik lub para nie są jeszcze gotowi do gry, pod warunkiem, że ani odbierający ani jego partner nie usiłują odbić piłki;

1.9.1.3 jeśli błąd w wykonaniu prawidłowego podania lub odbioru oraz spełnienie innych reguł gry jest spowodowane zaburzeniem zewnętrznym, będącym poza kontrolą zawodnika;

1.9.1.4 jeśli gra jest przerwana przez sędziego lub sędziego pomocniczego.

1.9.2 Gra może być przerwana:

1.9.2.1 do korekty błędu w podawaniu i odbiorze lub ustawieniu;

1.9.2.2 do wprowadzenia przyspieszonego systemu;

1.9.2.3 do ostrzeżenia lub ukarania zawodnika;

1.9.2.4 gdy warunki gry zostały zakłócone w stopniu, który mógłby wpłynąć na wynik wymiany.

1.10 WYMIANA Z ZALICZONYM PUNKTEM

1.10.1 Jeśli wymiana nie jest przerwana bez punktu, zawodnikowi winno zaliczyć się punkt:

1.10.1.1 jeśli jego przeciwnikowi nie uda się wykonać prawidłowego podania;

1.10.1.2 jeśli jego przeciwnikowi nie uda się wykonać prawidłowego odbioru;

- 1.10.1.3 jeśli, po tym jak zawodnik wykonał dobre podanie lub dobry odbiór, piłeczka dotknie czegokolwiek innego niż zespół siatki, zanim będzie uderzona przez przeciwnika;
- 1.10.1.4 jeśli piłeczka przeleci ponad jego linią końcową bez dotknięcia jego pola gry, po tym jak jest ona uderzona przez przeciwnika;
- 1.10.1.5 jeśli jego przeciwnik zatrzyma długą piłeczkę;
- 1.10.1.6 jeśli przeciwnik uderzy piłeczkę kolejno dwa razy;
- 1.10.1.7 jeśli jego przeciwnik uderzy piłeczkę stroną rakiетки, której powierzchnia nie spełnia wymagań punktu 1.4.3, 1.4.4 i 1.4.5;
- 1.10.1.8 jeśli jego przeciwnik lub cokolwiek, w co jego przeciwnik jest ubrany lub trzyma, poruszy powierzchnię gry;
- 1.10.1.9 jeśli jego przeciwnik lub cokolwiek w co jego przeciwnik jest ubrany lub trzyma, dotknie zestawu siatki,
- 1.10.1.10 jeśli jego przeciwnika wolna ręka dotknie powierzchni gry;
- 1.10.1.11 jeśli w grze podwójnej przeciwnik uderzy piłeczkę poza właściwą kolejnością, ustaloną dla pierwszego podającego i odbierającego;

1.11 SET

1.11.1 Set będzie wygrany przez zawodnika lub parę, którzy pierwsi zdobędą 11 punktów, oprócz stanu gdy obaj zawodnicy lub obie pary zdobędą po 10 punktów, wtedy set będzie wygrany przez pierwszego zawodnika lub parę, którzy w trakcie gry uzyskają prowadzenie 2 punktowe.

1.12 MECZ

1.12.1 Zwycięzcą meczu zostaje zawodnik lub para, którzy pierwsi wygrają niezbędną do zwycięstwa liczbę setów w pojedynku, składającym się z nieparzystej liczby setów.

1.13 PROCEDURA SERWOWANIA, ODBIORU I WYBORU STRONY STOŁU

- 1.13.1 Prawo do wyboru początkowego podania, odbioru lub strony stołu powinno być przyznane na drodze losowania, a zwycięzca może wybrać podanie lub pierwszy odbiór lub początek gry na odpowiedniej stronie stołu.
- 1.13.2 Kiedy pierwszy zawodnik lub para wybrała podanie lub odbiór albo początek gry na odpowiedniej stronie stołu, drugi zawodnik lub para powinni mieć pozostały wybór.
- 1.13.3 Po każdym 2 punktach, które zostały zaliczone, zawodnik lub para odbierająca powinna stać się podającym zawodnikiem lub parą i tak aż do końca seta chyba, że obaj zawodnicy lub pary mają uzyskane po 10 punktów, wtedy kolejność zmiany podania jest ta sama, ale każdy zawodnik powinien na zmianę podawać lub odbierać tylko co 1 punkt.
- 1.13.4 W każdym secie meczu w grze podwójnej, para mająca prawo pierwszego podania, powinna wybrać kto z nich je wykonuje, a w pierwszym secie spotkania odbierająca para powinna zdecydować kto z nich będzie pierwszy odbierał; w kolejnych setach meczu pierwszy podający jest wybierany, a pierwszy odbierającym powinien być zawodnik, który podawał na niego w poprzedzającym secie.
- 1.13.5 W grze podwójnej, przy każdej zmianie podania, poprzedni odbierający staje się podającym, a partner poprzedniego podającego powinien stać się odbierającym.
- 1.13.6 Zawodnik lub para podająca jako pierwsza w secie powinna odbierać jako pierwsza w następnym secie, a w ostatnim secie gry podwójnej para mająca odbierać jako następna powinna zmienić swój porządek, kiedy pierwsza z par zdobędzie 5 punktów.
- 1.13.7 Zawodnik lub para zaczynająca grę w secie przy jednej stronie stołu powinna zaczynać grę przy drugiej stronie w następnym secie, a w ostatnim secie zawodnicy lub pary powinni zmienić strony stołu, kiedy pierwszy z zawodników lub pierwsza z par zdobędzie 5 punktów.

1.14 NIEWŁAŚCIWY PORZĄDEK PODANIA I ODBIORU LUB BŁĄD USTAWIENIA PRZY STOLE

1.14.1 Jeśli zawodnik podaje lub odbiera w niewłaściwej kolejności gra powinna być przerwana przez sędziego, jak tylko błąd zostanie spostrzeżony i wznowiona z tymi zawodnikami podającymi

i odbierającymi, którzy powinni być podającymi i odbierającymi przy wyniku, który został uzyskany zgodnie z porządkiem ustalonym na początku meczu, a w grach podwójnych zgodnie z porządkiem podawania, wybranym przez parę mającą prawo do podania jako pierwsza w secie, podczas którego błąd został spostrzeżony.

1.14.2 Jeśli zawodnicy nie zmienili stron stołu, kiedy powinni to zrobić, gra powinna być przerwana przez sędziego, jak tylko błąd zostanie spostrzeżony i wznowiona z zawodnikami przy tej stronie stołu, przy której powinni być zgodnie z wynikiem jaki został osiągnięty i kolejnością ustaloną na początku meczu.

1.14.3 W każdym przypadku wszystkie zdobyte punkty przed spostrzeżeniem błędu powinny być zaliczone.

2. REGULAMIN

2.1 SEZON

2.1.1 Sezon rozpoczyna się w dniu 1 września lub najbliższym przypadającym po nim dniu będącym terminem rozgrywania turnieju, a kończy w dniu 30 czerwca kolejnego roku lub najbliższym przypadającym przed nim dniu będącym terminem rozgrywania turnieju.

2.2 TURNIEJE

2.1.1 Turnieje rozgrywane są w sali Miejskiego Ośrodka Kultury, Sportu i Rekreacji w Chełmku, Plac Kilińskiego 3 oraz Szkoły Podstawowej nr 2 w Chełmie Śląskim, ul. Kolberga 1.

2.1.2 Jeżeli nie ma przeszkód w postaci zajętej sali rozgrywkowej, przypadających świąt lub innych okazji, turnieje rozgrywane są dwa razy w tygodniu – we wtorki (Chełmek) w godzinach 17.00-19.00 oraz czwartki (Chełm Śląski) w godzinach 18.30-20.30.

2.1.3 Istnieje możliwość uzgodnienia innego terminu (i/lub godziny) rozegrania turnieju niż w wyżej wymienione dni, z tym, że wszyscy zawodnicy biorący udział w rozgrywkach Chełm(ek) Masters powinni wyrazić na to zgodę.

2.1.4 Wyniki danego turnieju zalicza się do klasyfikacji generalnej, jeżeli wzięło w nim udział przynajmniej 4 uczestników.

2.3 ZASADY ROZGRYWANIA TURNIEJÓW

2.3.1 Jeżeli w turnieju bierze udział od 4 do 10 graczy, zawody rozgrywa się systemem każdy z każdym, a następnie w fazie play-off. W przypadku większej liczby graczy, zawodnicy rozlosowywani są do grup w fazie wstępnej. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia. O kolejności rozstawienia decyduje współczynnik „% wygranych meczów” w zaokrągleniu do 1%, a następnie wyższe miejsce w klasyfikacji generalnej – patrz punkt 2.4. W przypadku pierwszego turnieju nowego sezonu, bierze się pod uwagę wyniki i statystyki poprzedniego sezonu. Gracze biorący udział po raz pierwszy w turnieju są rozlosowywani jako ostatni. Szczegółowy harmonogram gier w zależności od ilości graczy opisano w punkcie 3.

2.3.2 Mecze rozgrywane są w systemie 3 lub 5 setowym, tzn. mecz jest rozstrzygnięty i zakończony w momencie, gdy pierwszy z graczy wygra swój 2-gi (system 3 setowy) lub 3-ci set (system 5 setowy). Decyzja o rozgrywaniu turnieju (lub części turnieju) systemem 3 lub 5 setowym podejmowana jest przed rozpoczęciem gier, w zależności od dostępności stołów oraz ilości graczy. Sugerowany system meczów przy założeniu minimalnej ilości stołów opisano w punkcie 3.

2.3.3 Zgodnie z przepisami gry w tenisa stołowego, w secie decydującym, gracze w momencie zdobycia przez pierwszego z nich swojego piątego punktu, powinni zmienić strony stołu (patrz punkt 1.13.7). Jeżeli jednak przed decydującym setem, gracze nie poinformują się o zachowaniu tej zasady, decydujący set rozgrywa się przy pozostaniu przez każdego z graczy przy swojej stronie stołu do końca seta.

2.3.4 O miejscach poszczególnych graczy w grup(ie)ach fazy wstępnej i jeśli ma zastosowanie - następnej fazy grupowej, decydują kolejno: ilość zwycięstw, różnica setów, ilość zdobytych setów,

bezpośredni mecz lub bilans bezpośrednich meczów (dotyczy turniejów 4, 5 lub 6 osobowe gdzie w fazie zasadniczej rozgrywany jest mecz i rewanż). W przypadku, gdy dwóch lub więcej graczy ma identyczny bilans decydujący o kolejności oraz gdy dodatkowa tabelka bezpośrednich meczów również nie rozstrzyga kolejności, wówczas gracz zajmujący wyższą pozycję w klasyfikacji generalnej otrzymuje wyższe miejsce w tabeli.

2.3.5 Jeżeli po wstępnej fazie grupowej następuje kolejna faza grupowa, wówczas, w przypadku awansu do tej samej grupy graczy, którzy spotkali się ze sobą w poprzedniej fazie grupowej, wyniki ich bezpośrednich meczów z fazy poprzedniej są zaliczane w nowej fazie grupowej.

2.3.6 Każdy gracz przystępujący do turnieju jest zobligowany do rozegrania wszystkich przynależnych mu meczów. Jeżeli gracz w trakcie turnieju wycofuje się z zawodów bez podania przyczyny, otrzymuje upomnienie, a w przypadku powtórzenia się takiego zdarzenia, może zostać wycofany z rozgrywek Chełm(ek) Masters. Nie dotyczy to przypadków losowych, siły wyższej oraz sytuacji, gdy gracz przed rozpoczęciem turnieju zgłosi swoje ograniczenia mogące mieć wpływ na nierozegranie przez niego pełnego turnieju.

2.4 KLASYFIKACJA GENERALNA

2.4.1 W wyniku rozegranego turnieju gracze otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej. Za ostatnie miejsce w turnieju gracz otrzymuje 1 punkt, za przedostatnie 2 punkty, za trzecie od końca 3 punkty itd. Zwycięzca otrzymuje tyle punktów ilu graczy wzięło udział w danym turnieju. Dodatkowo zawodnikowi, który otrzymał w danym turnieju tytuł „Man of the Day” (patrz punkt 4 regulaminu), przyznaje się 1 punkt.

2.4.2 Z każdego turnieju obliczane są statystyki indywidualne poszczególnych graczy. Oprócz sumowania punktów zdobywanych w poszczególnych turniejach, dla każdego gracza podaje się ilość zdobytych przez niego pierwszych, drugich i trzecich miejsc, ilość rozegranych turniejów, meczów, setów, oblicza się % wygranych meczów oraz setów (w stosunku do wszystkich rozegranych przez danego gracza).

2.4.3 Mecze nierozegrane, np. w wyniku walkowera lub przypadków losowych, nie są brane pod uwagę przy obliczaniu statystyk.

2.4.4 Kolejność w klasyfikacji generalnej ustalana jest na podstawie sumy zdobytych punktów we wszystkich rozegranych turniejach danego sezonu. Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą ilość punktów, wówczas o wyższym miejscu w klasyfikacji decyduje % wygranych meczów, w zaokrągleniu do dwóch miejsc dziesiętnych. W sporadycznych przypadkach równej ilości punktów i % wygranych meczów, o wyższym miejscu w klasyfikacji decydują kolejno: ilość pierwszych miejsc, ilość drugich miejsc, ilość trzecich miejsc, % wygranych setów, bilans bezpośrednich meczów, wyższe miejsce w poprzedzającym sezonie.

2.4.5 Wszystkie szczegóły dotyczące rozgrywek Chełm(ek) Masters wraz z wynikami i klasyfikacją można znaleźć na stronie internetowej <http://chelmmasters.fawent.pl/>.

3. SZCZEGÓŁOWY HARMONOGRAM GIER

3.1 Niżej wymienione plany rozgrywek przyjmuje się dla dwugodzinnego czasookresu rozegrania poszczególnego turnieju.

3.2 Plan rozgrywek w zależności od ilości graczy:

3.2.1 Turniej 4-osobowy (minimalna ilość stołów – 2): W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, systemem 5-setowym, każdy z każdym, mecz i rewanż. Po fazie grupowej następuje faza półfinałów, również systemem 5-setowym. Mecze półfinałowe ustalone są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w finale, przegrani w meczu o 3 miejsce.

3.2.2 Turniej 5-osobowy (minimalna ilość stołów – 2): W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, systemem 3-setowym, każdy z każdym, mecz i rewanż. Po fazie grupowej następuje faza

półfinałów, systemem 5-setowym. Mecze półfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w finale, przegrani w meczu o 3 miejsce. Gracz, który zajął 5 miejsce w grupie fazy wstępnej nie rozgrywa meczów fazy play-off i zajmuje ostatnie miejsce w turnieju.

3.2.3 Turniej 6-osobowy (minimalna ilość stołów – 3): W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, systemem 3-setowym, każdy z każdym, mecz i rewanż. Po fazie grupowej następuje faza półfinałów oraz rozgrywa się mecz o 5 miejsce, systemem 5-setowym. Mecze półfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w finale, przegrani w meczu o 3 miejsce. W meczu o 5 miejsce spotykają się gracze z miejsc 5 i 6 po fazie wstępnej.

3.2.3.1 Turniej 6-osobowy alternatywny (minimalna ilość stołów – 3): W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, systemem 5-setowym, każdy z każdym, ale rozgrywa się tylko jedną kolejkę (bez rewanżów). Po fazie grupowej następuje faza półfinałów oraz rozgrywa się mecz o 5 miejsce, systemem 5-setowym. Mecze półfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w finale, przegrani w meczu o 3 miejsce. W meczu o 5 miejsce spotykają się gracze z miejsc 5 i 6 po fazie wstępnej.

3.2.4 Turniej 7-osobowy (minimalna ilość stołów – 3): W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, systemem 5-setowym, każdy z każdym, bez rewanżów. Po fazie grupowej następuje faza półfinałów oraz rozgrywa się mecz o 5 miejsce, systemem 5-setowym. Mecze półfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w finale, przegrani w meczu o 3 miejsce. W meczu o 5 miejsce spotykają się gracze z miejsc 5 i 6 po fazie wstępnej. Gracz, który zajął 7 miejsce w grupie fazy wstępnej nie rozgrywa meczów fazy play-off i zajmuje ostatnie miejsce w turnieju.

3.2.5 Turniej 8-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, systemem 3-setowym, każdy z każdym, bez rewanżów. Po fazie grupowej następuje faza play-off począwszy od ćwierćfinałów, systemem 5-setowym. Mecze ćwierćfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. mecz A: 1 gra z 8, B: 2 z 7, C: 3 z 6, D: 4 z 5. W pierwszym półfinale spotykają się zwycięzcy meczów A i D, w drugim zwycięzcy meczów B i C. Przegrani w meczach ćwierćfinałowych rozgrywają mecze o miejsca 5-8, przegrany z meczu A gra z przegrany z meczu D, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów B i C. Ostatnia faza play-off to decydujące mecze o miejsca 1, 3, 5 i 7.

3.2.6 Turniej 9-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, każdy z każdym, bez rewanżów. Po fazie grupowej następuje faza play-off począwszy od ćwierćfinałów, systemem 3-setowym. Mecze ćwierćfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. mecz A: 1 gra z 8, B: 2 z 7, C: 3 z 6, D: 4 z 5. W pierwszym półfinale spotykają się zwycięzcy meczów A i D, w drugim zwycięzcy meczów B i C. Przegrani w meczach ćwierćfinałowych rozgrywają mecze o miejsca 5-8, przegrany z meczu A gra z przegrany z meczu D, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów B i C. Ostatnia faza play-off to decydujące mecze o miejsca 1, 3, 5 i 7. Gracz, który zajął 9 miejsce w grupie fazy wstępnej nie rozgrywa meczów fazy play-off i zajmuje ostatnie miejsce w turnieju.

3.2.7 Turniej 10-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze grają w jednej grupie, każdy z każdym, bez rewanżów. Po fazie grupowej następuje faza play-off począwszy od ćwierćfinałów, systemem 3-setowym. Mecze ćwierćfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli po fazie wstępnej, tzn. mecz A: 1 gra z 8, B: 2 z 7, C: 3 z 6, D: 4 z 5. W pierwszym półfinale spotykają się zwycięzcy meczów A i D, w

drugim zwycięzcy meczów B i C. Przegrani w meczach ćwierćfinałowych rozgrywają mecze o miejsca 5-8, przegrani z meczu A gra z przegranym z meczu D, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów B i C. Ostatnia faza play-off to decydujące mecze o miejsca 1, 3, 5 i 7. Gracze, którzy zajęli miejsca 9 i 10 w grupie fazy wstępnej rozgrywają mecz o miejsce 9.

3.2.8 Turniej 11-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na dwie grupy A i B. Grupa A jest 6-osobowa, grupa B 5-osobowa. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1), z tym, że najpierw losuje się 4 najwyższ rozstawionych graczy, następnie kolejnych 4 i na końcu 3 najniższ rozstawionych. W każdej grupie musi się znaleźć po dwóch graczy najwyższ rozstawionych i po dwóch z rozstawienia 5-8. Dwóch graczy najniższ rozstawionych trafia do grupy A, a jeden do grupy B. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W drugiej fazie turnieju zawodnicy na podstawie uzyskanych wyników zostają podzieleni na grupy 1-6 oraz 7-11. Do grupy 1-6 trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca w każdej z grup A i B. Pozostali trafiają do grupy 7-11. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale w przypadku graczy, którzy spotkali się ze sobą we wstępnej fazie grupowej, wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. Mecze półfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli grupy 1-6, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w finale, przegrani w meczu o 3 miejsce. W meczu o 5 miejsce spotykają się gracze z miejsc 5 i 6. Mecze o miejsca 7-10 ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli grupy 7-11, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w meczu o miejsce 7, przegrani w meczu o miejsce 9. Gracz, który zajął 5 miejsce w grupie 7-11 nie rozgrywa meczów fazy play-off i zajmuje ostatnie miejsce w turnieju.

3.2.9 Turniej 12-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na dwie grupy 6-osobowe A i B. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1), z tym, że najpierw losuje się 4 najwyższ rozstawionych graczy, następnie kolejnych 4 i na końcu 4 najniższ rozstawionych. W każdej grupie musi się znaleźć po dwóch graczy najwyższ rozstawionych, po dwóch z rozstawienia 5-8 oraz po dwóch najniższ rozstawionych. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W drugiej fazie turnieju zawodnicy na podstawie uzyskanych wyników zostają podzieleni na grupy 1-6 oraz 7-12. Do grupy 1-6 trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca w każdej z grup A i B. Pozostali trafiają do grupy 7-12. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale meczów nie rozgrywają między sobą gracze, którzy spotkali się we wstępnej fazie grupowej. Wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. Mecze półfinałowe ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli grupy 1-6, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w finale, przegrani w meczu o 3 miejsce. W meczu o 5 miejsce spotykają się gracze z miejsc 5 i 6. Mecze o miejsca 7-10 ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli grupy 7-12, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w meczu o miejsce 7, przegrani w meczu o miejsce 9. Gracze, którzy zajęli miejsca 5 i 6 w grupie 7-12 rozgrywają mecz o miejsce 11.

3.2.10 Turniej 13-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na dwie grupy A i B. Grupa A jest 7-osobowa, grupa B 6-osobowa. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1), z tym, że najpierw losuje się 4 najwyższ rozstawionych graczy, następnie kolejnych 4 i na końcu 5 najniższ rozstawionych. W każdej grupie musi się znaleźć po dwóch graczy najwyższ rozstawionych i po dwóch z rozstawienia 5-8. Trzech graczy najniższ rozstawionych trafia do grupy A, a dwóch do grupy B. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W fazie ćwierćfinałowej spotykają się gracze, którzy na podstawie uzyskanych wyników zajęli w każdej z grup pierwsze cztery miejsca. Zwycięzca grupy A spotyka się

z czwartym miejscem z grupy B (mecz I), drugie miejsce z grupy A spotyka się z trzecim miejscem z grupy B (mecz II), zwycięzca grupy B spotyka się z czwartym miejscem z grupy A (mecz III), drugie miejsce z grupy B spotyka się z trzecim miejscem z grupy A (mecz IV). W pierwszym meczu półfinałowym spotykają się zwycięzcy meczów I i IV, natomiast w drugim zwycięzcy meczów II i III. Przegrani w meczach ćwierćfinałowych rozgrywają mecze o miejsca 5-8, przegrany z meczu I gra z przegranym z meczu IV, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów II i III. Ostatnia faza play-off to decydujące mecze o miejsca 1, 3, 5 i 7. Gracze, którzy nie awansowali do fazy ćwierćfinałowej rozgrywają swoje mecze w nowej grupie 9-13. Mecze w tej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale meczów nie rozgrywają między sobą gracze, którzy spotkali się we wstępnej fazie grupowej. Wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. Mecze o miejsca 9-12 ustalane są na podstawie kolejności graczy w tabeli grupy 9-13, tzn. 1 gra z 4, 2 z 3. Zwycięzcy spotykają się w meczu o miejsce 9, przegrani w meczu o miejsce 11. Gracz, który zajął 5 miejsce w grupie 9-13 nie rozgrywa meczów fazy play-off i zajmuje ostatnie miejsce w turnieju.

3.2.11 Turniej 14-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na dwie 7-osobowe grupy A i B. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1), z tym, że najpierw losuje się 4 najwyższorozstawionych graczy, następnie kolejnych 4 i na końcu 6 najniższorozstawionych. W każdej grupie musi się znaleźć po dwóch graczy najwyżej rozstawionych, po dwóch z rozstawienia 5-8 oraz po trzech graczy najniższorozstawionych. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W fazie ćwierćfinałowej spotykają się gracze, którzy na podstawie uzyskanych wyników zajęli w każdej z grup pierwsze cztery miejsca. Zwycięzca grupy A spotyka się z czwartym miejscem z grupy B (mecz I), drugie miejsce z grupy A spotyka się z trzecim miejscem z grupy B (mecz II), zwycięzca grupy B spotyka się z czwartym miejscem z grupy A (mecz III), drugie miejsce z grupy B spotyka się z trzecim miejscem z grupy A (mecz IV). W pierwszym meczu półfinałowym spotykają się zwycięzcy meczów I i IV, natomiast w drugim zwycięzcy meczów II i III. Przegrani w meczach ćwierćfinałowych rozgrywają mecze o miejsca 5-8, przegrany z meczu I gra z przegranym z meczu IV, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów II i III. Ostatnia faza play-off tych graczy to decydujące mecze o miejsca 1, 3, 5 i 7. Gracze, którzy zajęli miejsca 5 i 6 we wstępnej fazie grupowej rozgrywają mecze o miejsca 9-12, tzn. piąte miejsce z grupy A gra z szóstym miejscem z grupy B, a piąte miejsce z grupy B gra z szóstym miejscem z grupy A. Zwycięzcy tych meczów spotykają się w meczu o miejsce 9, przegrani o miejsce 11. Gracze, którzy we wstępnej fazie zajęli w swoich grupach miejsca 7, rozgrywają mecz o miejsce 13.

3.2.12 Turniej 15-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na trzy 5-osobowe grupy A, B i C. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1), z tym, że najpierw losuje się 6 najwyższorozstawionych graczy, następnie kolejnych 3 i na końcu 6 najniższorozstawionych. W każdej grupie musi się znaleźć po dwóch graczy najwyżej rozstawionych, po jednym z rozstawienia 7-9 oraz po dwóch graczy najniższorozstawionych. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W drugiej fazie turnieju zawodnicy na podstawie uzyskanych wyników zostają podzieleni na grupy 1-6, 7-11 oraz 12-15. Do grupy 1-6 trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze dwa miejsca w każdej z grup A, B i C. Wszyscy gracze, którzy zajęli miejsca trzecie oraz dwóch z najlepszym dorobkiem z czwartych miejsc trafiają do grupy 7-11. Jeżeli dwóch z najgorszym dorobkiem lub wszyscy trzej gracze, którzy zajęli czwarte miejsca w swoich grupach mają identyczny bilans, wówczas gracze zajmujący wyższe miejsca w klasyfikacji generalnej trafiają do grupy 7-11. Wszyscy pozostali gracze, tzn. jeden z czwartej pozycji oraz trzech z piątych pozycji, trafiają w następnej fazie do grupy 12-15. Mecze w danej grupie drugiej fazy rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale meczów nie rozgrywają między sobą gracze, którzy

spotkali się we wstępnej fazie grupowej. Wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. Po drugiej fazie grupowej rozgrywa się od razu finał między graczami, którzy zajęli pierwsze dwa miejsca w grupie 1-6 oraz mecz o miejsce 3 między graczami, którzy w tej grupie zajęli miejsca 3 i 4. Nie rozgrywa się meczu o miejsce 5. Dwóch najlepszych graczy z grupy 7-11 rozgrywa mecz o miejsce 7. Nie rozgrywa się meczu o miejsce 9. Dwóch najlepszych graczy z grupy 12-15 rozgrywa mecz o miejsce 12. Nie rozgrywa się meczu o miejsce 14.

3.2.13 Turniej 16-osobowy (minimalna ilość stołów – 4): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na cztery 4-osobowe grupy A, B, C i D. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1) po czterech kolejno najwyższych rozstawionych graczy. W każdej turze losowania gracze są przypisywani po jednym do każdej z grup. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W drugiej fazie gracze zostają przydzieleni do trzech grup – E, F oraz 13-16. Do grupy E trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca w grupach A i B, natomiast do grupy F trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca w grupach C i D. Gracze, którzy zajęli w grupach fazy wstępnej miejsca czwarte trafiają do grupy 13-16. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale meczów nie rozgrywają między sobą gracze, którzy spotkali się we wstępnej fazie grupowej (dotyczy grup E i F). Wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. W półfinałach spotykają się: 1 miejsce z grupy E z 2 miejscem z grupy F oraz 1 miejsce z grupy F z 2 miejscem z grupy E. Zwycięzcy rozgrywają mecz finałowy, przegrani mecz o miejsce 3. W fazie play-off miejsc 5-8 spotykają się: 3 miejsce z grupy E z 4 miejscem z grupy F oraz 3 miejsce z grupy F z 4 miejscem z grupy E. Zwycięzcy rozgrywają mecz o miejsce 5, przegrani mecz o miejsce 7. W fazie play-off miejsc 9-12 spotykają się: 5 miejsce z grupy E z 6 miejscem z grupy F oraz 5 miejsce z grupy F z 6 miejscem z grupy E. Zwycięzcy rozgrywają mecz o miejsce 9, przegrani mecz o miejsce 11. Grupa 13-16 nie rozgrywa fazy play-off.

3.2.14 Turniej 17-osobowy (minimalna ilość stołów – 5, ew. 4 przy wydłużonym czasie gry): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na cztery grupy A, B, C i D. Grupa A jest 5-osobowa, pozostałe 4-osobowe. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1) z tym, że najpierw losuje się 4 najwyższych rozstawionych graczy, następnie rozstawionych 5-8, potem 9-12 (w każdej turze losowania gracze są przypisywani po jednym do każdej z grup), a na końcu losuje się 5 najniższych rozstawionych, z tym, że dwóch z nich trafia do grupy A, a trzech trafia po jednym do pozostałych grup. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W drugiej fazie gracze zostają przydzieleni do trzech grup – E, F oraz 13-17. Do grupy E trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca w grupach A i B, natomiast do grupy F trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca w grupach C i D. Gracze, którzy zajęli w grupach fazy wstępnej miejsca czwarte i piąte (grupa A) trafiają do grupy 13-17. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale meczów nie rozgrywają między sobą gracze, którzy spotkali się we wstępnej fazie grupowej. Wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. W półfinałach spotykają się: 1 miejsce z grupy E z 2 miejscem z grupy F oraz 1 miejsce z grupy F z 2 miejscem z grupy E. Zwycięzcy rozgrywają mecz finałowy, przegrani mecz o miejsce 3. Ostatnią fazą turnieju jest gra o miejsca 5-12. Mecz o miejsce 5: 3 miejsce z grupy E z 3 miejscem z grupy F, mecz o miejsce 7: 4 miejsce z grupy E z 4 miejscem z grupy F, mecz o miejsce 9: 5 miejsce z grupy E z 5 miejscem z grupy F oraz mecz o miejsce 11: 6 miejsce z grupy E z 6 miejscem z grupy F. Grupa 13-17 nie rozgrywa fazy play-off.

3.2.15 Turniej 18-osobowy (minimalna ilość stołów – 5, ew. 4 przy wydłużonym czasie gry): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na cztery grupy A, B, C i D. Grupy A i C są 5-osobowe, grupy B i D 4-osobowe. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1) z tym, że najpierw

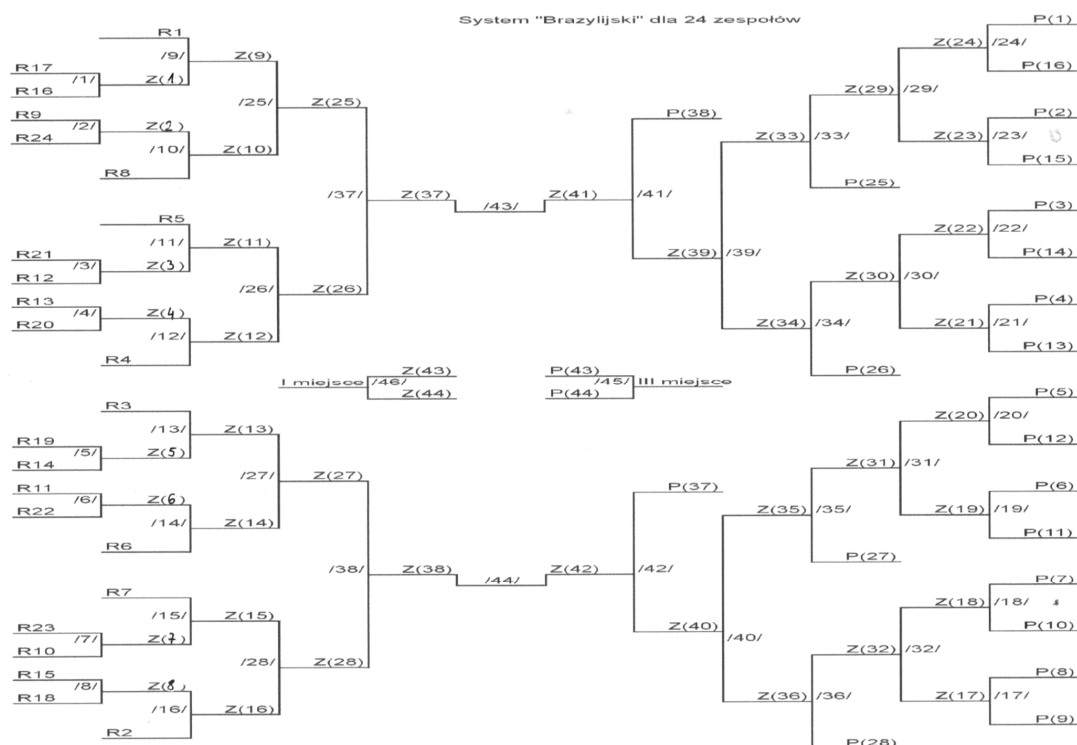
losuje się 4 najwyższej rozstawionych graczy, następnie rozstawionych 5-8, potem 9-12 (w każdej turze losowania gracze są przypisywani po jednym do każdej z grup), a na końcu losuje się 6 najniższej rozstawionych, z tym, że dwóch z nich trafia do grupy A, dwóch do grupy C, a pozostałych dwóch po jednym do grup B i D. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W drugiej fazie gracze zostają przydzieleni do czterech grup – E, F oraz G, H. Do grupy E trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze dwa miejsca w grupach A i B, natomiast do grupy F trafiają gracze, którzy zajęli pierwsze dwa miejsca w grupach C i D. Pozostali gracze z grup A i B tworzą grupę G, natomiast pozostali gracze grup C i D tworzą grupę H. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale meczów nie rozgrywają między sobą gracze, którzy spotkali się we wstępnej fazie grupowej. Wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. W półfinałach spotykają się: 1 miejsce z grupy E z 2 miejscem z grupy F oraz 1 miejsce z grupy F z 2 miejscem z grupy E. Zwycięzcy rozgrywają mecz finałowy, przegrani mecz o miejsce 3. W fazie play-off miejsc 5-8 spotykają się: 3 miejsce z grupy E z 4 miejscem z grupy F oraz 3 miejsce z grupy F z 4 miejscem z grupy E. Zwycięzcy rozgrywają mecz o miejsce 5, przegrani mecz o miejsce 7. Po rozegraniu wszystkich meczów w grupach G i H, gracze z tych grup rozgrywają mecze o miejsca 9-18. Mecz o miejsce 9: 1 miejsce z grupy G z 1 miejscem z grupy H, mecz o miejsce 11: 2 miejsce z grupy G z 2 miejscem z grupy H, mecz o miejsce 13: 3 miejsce z grupy G z 3 miejscem z grupy H, mecz o miejsce 15: 4 miejsce z grupy G z 4 miejscem z grupy H oraz mecz o miejsce 17: 5 miejsce z grupy G z 5 miejscem z grupy H.

3.2.16 Turniej 19-osobowy (minimalna ilość stołów – 5, ew. 4 przy wydłużonym czasie gry): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na cztery grupy: A, B, C i D. Grupy A, B i C są 5-osobowe, grupa D 4-osobowa. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1) z tym, że najpierw losuje się 4 najwyższej rozstawionych graczy, następnie rozstawionych 5-8, potem 9-12, kolejno 13-16 (w każdej turze losowania gracze są przypisywani po jednym do każdej z grup), a na końcu losuje się 3 najniższej rozstawionych, którzy trafiają po jednym do każdej z grup A, B i C. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W fazie ćwierćfinałowej spotykają się: 1 miejsce z grupy A z 2 miejscem z grupy B (mecz I), 1 miejsce z grupy B z 2 miejscem z grupy C (mecz II), 1 miejsce z grupy C z 2 miejscem z grupy D (mecz III) oraz 1 miejsce z grupy D z 2 miejscem z grupy A (mecz IV). W pierwszym meczu półfinałowym spotykają się zwycięzcy meczów I i III, natomiast w drugim zwycięzcy meczów II i IV. Przegrani w meczach ćwierćfinałowych rozgrywają mecze o miejsca 5-8: przegrani z meczu I gra z przegranym z meczu III, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów II i IV. Kolejna faza play-off tych graczy to decydujące mecze o miejsca 1, 3, 5 i 7. Gracze, którzy nie zakwalifikowali się do ćwierćfinałów rozgrywają mecze w dwóch grupach: 9-14 oraz 15-19. Przed rozpoczęciem gier w tych grupach, gracze z czwartych miejsc po wstępnej fazie grupowej rozgrywają dwa mecze barażowe, tzn. 4 miejsce z grupy A gra z 4 miejscem z grupy B, natomiast 4 miejsce z grupy C gra z 4 miejscem z grupy D. Do grupy 9-14 trafiają gracze, którzy we wstępnej fazie grupowej zajęli trzecie miejsca oraz dwóch zwycięzców meczów barażowych. Do grupy 15-19 trafiają gracze, którzy zajęli ostatnie miejsca w grupach A, B i C oraz przegrani meczów barażowych. Mecze w danej grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów, ale meczów nie rozgrywają między sobą gracze, którzy spotkali się we wstępnej fazie grupowej. Wyniki ich bezpośrednich meczów z tej fazy są zaliczane w nowej fazie grupowej. Wyniki ostateczne w grupach 9-14 oraz 15-19 decydują o klasyfikacji końcowej tych graczy w turnieju. Grupy te nie rozgrywają fazy play-off.

3.2.17 Turniej 20-osobowy (minimalna ilość stołów – 5, ew. 4 przy wydłużonym czasie gry): W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. W rundzie wstępnej gracze w drodze losowania zostają podzieleni na cztery 5-osobowe grupy A, B, C i D. Losowanie do grup przeprowadza się z zachowaniem zasady rozstawienia (patrz punkt 2.3.1) po czterech kolejno najwyższej rozstawionych graczy. W każdej turze losowania gracze są przypisywani po jednym do każdej z grup. Mecze w danej

grupie rozgrywa się w systemie każdy z każdym, bez rewanżów. W fazie ćwierćfinałowej spotykają się: 1 miejsce z grupy A z 2 miejscem z grupy B (mecz I), 1 miejsce z grupy B z 2 miejscem z grupy C (mecz II), 1 miejsce z grupy C z 2 miejscem z grupy D (mecz III) oraz 1 miejsce z grupy D z 2 miejscem z grupy A (mecz IV). W pierwszym meczu półfinałowym spotykają się zwycięzcy meczów I i III, natomiast w drugim zwycięzcy meczów II i IV. Przegrani w meczach ćwierćfinałowych rozgrywają mecze o miejsca 5-8: przegrani z meczu I gra z przegranym z meczu III, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów II i IV. Kolejna faza play-off tych graczy to decydujące mecze o miejsca 1, 3, 5 i 7. W meczach o miejsca 9-16 spotykają się: 3 miejsce z grupy A z 4 miejscem z grupy B (mecz V), 3 miejsce z grupy B z 4 miejscem z grupy C (mecz VI), 3 miejsce z grupy C z 4 miejscem z grupy D (mecz VII) oraz 3 miejsce z grupy D z 4 miejscem z grupy A (mecz VIII). W meczach o miejsca 9-12 spotykają się zwycięzcy meczów V i VII oraz w drugiej parze zwycięzcy meczów VI i VIII. Przegrani w meczach od V do VIII rozgrywają mecze o miejsca 13-16: przegrani z meczu V gra z przegranym z meczu VII, natomiast w drugiej parze spotykają się przegrani z meczów VI i VIII. Kolejna faza play-off tych graczy to decydujące mecze o miejsca 9, 11, 13 i 15. W meczach o miejsca 17-20 spotykają się: 5 miejsce z grupy A z 5 miejscem z grupy B oraz 5 miejsce z grupy C z 5 miejscem z grupy D. Zwycięzcy tych meczów rozgrywają mecz o miejsce 17, przegrani mecz o miejsce 19.

3.2.18 Turniej 21-24 osobowy (minimalna ilość stołów – 5, ew. 4 przy wydłużonym czasie gry): turniej należy rozgrywać tzw. systemem brazylijskim z zachowaniem zasady rozstawienia po czterech kolejno najwyżej rozstawionych graczy. W całym turnieju obowiązuje system 3-setowy. Pierwsza porażka w turnieju (przed fazą półfinałową) nie pozbawia zawodnika możliwości wygrania całego turnieju. Gracze, którzy ponieśli dwie porażki nie odpadają z turnieju (jak w typowym systemie brazylijskim), lecz rozgrywają mecze o dalsze miejsca (w zależności od etapu rozgrywek, na którym ponieśli drugą porażkę). W przypadku uczestnictwa 23 graczy, wolny los przypisuje się w pozycji jak dla gracza rozstawionego z numerem 24. W przypadku uczestnictwa 22 graczy, wolne losy przypisuje się w pozycjach jak dla graczy rozstawionych z numerami 22 i 24. W przypadku uczestnictwa 21 graczy, wolne losy przypisuje się w pozycjach jak dla graczy rozstawionych z numerami 20, 22 i 24.



4. WYBÓR ZAWODNIKA TURNIEJU „MAN OF THE DAY”

4.1 Po danym turnieju wybiera się zawodnika, który w turnieju wykazał się szczególnym osiągnięciem, tzw. „Man of the Day”.

Tytuł przyznaje się zawodnikowi, który spełnił kryterium o najniższym numerze.

Kryteria wyboru „Man of the Day”:

- 4.1.1 Zdobyć tzw. maksa (wygranie wszystkich meczów turnieju).
- 4.1.2 Wygrany trzeci lub każdy następny turniej z rzędu.
- 4.1.3 Pierwszy wygrany turniej w sezonie.
- 4.1.4 Pierwsze podium w sezonie (nie dotyczy debiutantów Chełm(ek) Masters). W przypadku dwóch zawodników, którzy w danym turnieju stają na podium po raz pierwszy w sezonie, tytuł przyznaje się zawodnikowi z wyższego stopnia podium.
- 4.1.5 Wielki debiut w Chełm(ek) Masters – miejsce na podium. W przypadku dwóch debiutantów na podium w danym turnieju, tytuł przyznaje się zawodnikowi z wyższej pozycji.
- 4.1.6 Zawodnik o najwyższej różnicy: procentowy udział zwycięstw do meczów w danym turnieju minus średnia (procentowy udział) zwycięstw dla całego sezonu (kryterium preferujące zawodników o słabszym wyniku średniej zwycięstw w sezonie). Minimalne wymagania: zawodnik musi mieć rozegranych co najmniej 5 turniejów w danym sezonie, a różnica musi być równa lub przekraczać 20 punktów procentowych. W przypadku graczy o tej samej różnicy, decyduje wyższe miejsce w turnieju.
- 4.1.7 Czwarty kolejny turniej, w którym bierze udział dany zawodnik, ze zdobyciem zielonej strzałki w rubryce „%wygranych meczów”, tzn. osiągając wynik powyżej swojej dotychczasowej średniej zwycięskich meczów (patrz strona internetowa – zakładka „Turnieje”, link „Statystyki”). Gdy kryterium to spełnia dwóch lub więcej graczy, tytuł przyznaje się zawodnikowi, który zajął najwyższe miejsce w turnieju.
- 4.1.8 Wielka niespodzianka, tzn. wygrana z przeciwnikiem, z którym do tej pory dany zawodnik nie wygrał lub nie zdarzyło się to częściej niż 1 mecz na 7 rozegranych między tymi graczami. Jeżeli w danym sezonie nie rozegrano takiej ilości meczów między zawodnikami, bierze się pod uwagę również cały sezon poprzedni i w przypadku konieczności wcześniejsze. Gdy wielka niespodzianka dotyczy dwóch lub więcej zawodników, tytuł przyznaje się graczowi, który zajął najwyższe miejsce w turnieju.
- 4.1.9 Najwyższa w sezonie ilość zdobytych punktów w jednym turnieju danego zawodnika (w kryterium tym nie bierze się pod uwagę dodatkowego punktu zdobytego za tytuł Man of the Day). Nie dotyczy zawodników, którzy wzięli udział w mniej niż 5 turniejach danego sezonu. Gdy kryterium to spełnia dwóch lub więcej graczy, tytuł przyznaje się zawodnikowi, który zajął najwyższe miejsce w turnieju.
- 4.1.10 Pierwszy wygrany mecz w sezonie (nie dotyczy debiutantów Chełm(ek) Masters oraz zawodników już zarejestrowanych, którzy rozgrywają pierwszy turniej w sezonie). Gdy kryterium to spełnia dwóch lub więcej graczy, tytuł przyznaje się zawodnikowi, który zajął najwyższe miejsce w turnieju.
- 4.1.11 Dziesięć lub więcej z rzędu udziałów w turnieju (nagroda za konsekwentne uczestnictwo). W przypadku dwóch lub więcej zawodników spełniających to kryterium, tytuł przyznaje się zawodnikowi, który zajął najwyższe miejsce w turnieju. W przypadku otrzymania tytułu przez danego gracza dzięki temu kryterium, liczenie nieprzerwanego uczestnictwa dla niego rozpoczyna się od nowa.
- 4.1.12 Najwięcej wygranych meczów w turnieju. W przypadku dwóch lub więcej zawodników spełniających to kryterium, tytuł przyznaje się zawodnikowi, który zajął najwyższe miejsce w turnieju.

- 4.2 Uwaga: Kryteria wyboru dotyczą danego sezonu (za wyjątkiem kryterium nr 8, gdzie zastosowanie mogą mieć statystyki z sezonów poprzednich).
- 4.3 Jeżeli dany zawodnik zdobył w trzech turniejach z rzędu tytuł „Man of the Day” z kryteriów 4.1.1 lub 4.1.2, w kolejnych trzech turniejach danego sezonu nie bierze się dla niego tych kryteriów pod uwagę.

© Chełm(ek) Masters