1. Zimowe Mistrzostwa Polski Teamów na IMP OPEN (ZMPTIMP) i Zimowe Mistrzostwa Polski Teamów na IMP do 5.0 WK (ZMPTIMP do 5.0 WK) mają na celu wyłonienie Mistrzów i Wicemistrzów Polski w tych konkurencjach.

2. Organizatorem ZMPTIMP 2023 jest Elbląskie Stowarzyszenie Brydża Sportowego.

3. Mistrzostwa rozgrywane są w dniach 03-04 marca 2023 w ramach 26. Żuławskiego Międzynarodowego Kongresu Brydża Sportowego (Kongres).

4. ZMPTIMP 2023 są imprezą, w której **mogą uczestniczyć tylko zawodniczki i zawodnicy zarejestrowani w PZBS z ważną opłaconą składką za 2023 rok.**

5. W ZMPTIMP mają zastosowanie odpowiednie przepisy PZBS.

6. W turnieju mogą brać udział teamy 4-6 osobowe. Drużyna mająca mniej niż 6 zawodników może dołączyć zawodnika najpóźniej przed rozpoczęciem ostatniej rundy eliminacji.

7. Okres reklamacyjny w myśl przepisu 79C1 MPB upływa: 10 minut po rozpoczęciu następnego meczu, a w przypadku ostatniego meczu eliminacji, ostatniego meczu półfinału i piątego meczu finału 10 minut po wpłynięciu ostatniego zapisu.

8. Błąd w zapisie może być poprawiony po upływie okresu reklamacyjnego zgodnie z przepisem 79C2 MPB za zgodą sędziego głównego. Taka zmiana zapisu nie może wpłynąć na wydane dotąd nagrody, na rozpoczęte mecze; zmiany rozstawienia można dokonać, jeśli poprawienie błędnego zapisu nie spowoduje zmiany układu drużyn w rozpoczętych meczach danej rundy. Sędzia główny każdorazowo decyduje, czy taka zmiana może wpłynąć na nagrody

jeszcze niewypłacone, na klasyfikację długofalową kongresu, podział na grupy czy zwycięstwo w meczu pucharowym.

9. W związku z koniecznością rozstawienia teamów zapisy kończą się 15 minut przed ogłoszoną godziną rozpoczęcia turnieju.

10. W ZMPTIMP i ZMPTIMP do 5.0 WK rozgrywane są mecze **sześciorozdaniowe** (eliminacje) i
pięciorozdaniowe
(półfinały i finały).

11. Wynikiem każdego meczu jest wynik w IMP, z tym że w każdym meczu można zdobyć najwyżej 32 IMP.

12. ZMPTIMP zostaną rozegrane na dystansie 108 rozdań podzielonych na etapy:

a) Runda eliminacyjna.

Faza grupowa – teamy zostaną podzielone metodą pętelkową według Rankingu na grupy pięciodrużynowe (możliwe są grupy sześciodrużynowe)
i rozegrają pięć meczów grupa na grupę (lub każdy z każdym w grupie).

Faza na dochodzenie – teamy z zachowaniem całego dorobku IMP rozegrają trzy mecze na dochodzenie bez powtórzeń dotychczasowych spotkań (*swiss*).
Po fazie na dochodzenie pierwsze 16 drużyn awansuje do półfinału. Jeśli któraś z drużyn zrezygnuje z udziału w półfinale, prawo gry przechodzi na następną w kolejności.

b) Półfinał.

16 drużyn z zachowaniem 1/2 dotychczasowego dorobku IMP rozegra sześć meczów na dochodzenie bez powtórzeń w tym etapie turnieju. Pierwsze sześć drużyn awansuje do finału.

c) Finał.

6 drużyn z zachowaniem 1/2 dotychczasowego dorobku IMP rozegra sześć meczów; pięć meczów każdy z każdym i dodatkową szóstą rundę w zamkniętych dwuteamowych finałach o miejsca 1, 3 i 5.

13. ZMPTIMP do 5.0 WK:

a) Warunkiem przeprowadzenia finału ZMPTIMP do 5.0 WK jest udział w eliminacjach przynajmniej 10-ciu drużyn spełniających warunki z pkt b) poniżej.

b) Udział w ZMPTIMP do 5.0 WK biorą te zespoły zgłoszone do ZMPIMP, w których żaden z zawodników nie ma więcej niż 5.0 WK.

c) Rundę eliminacyjną wszystkie teamy grają wspólnie (bez podziału na OPEN i do 5.0 WK) (patrz pkt 8a powyżej).

d) Do finału awansuje 6 najlepszych drużyn do 5.0 WK, wg kolejności po rundzie eliminacyjnej. Jeśli drużyna jest w pierwszej 16. po rundzie eliminacyjnej, ma prawo wyboru, czy zagra w półfinale OPEN, czy finale do 5.0 WK. Jeśli drużyna uprawniona do gry w finale do 5.0 WK zrezygnuje, to prawo przechodzi na następną w kolejności. Drużyny zachowują 1/2 dotychczasowego dorobku IMP i zagrają 5 meczów bez powtórzeń i dodatkową szóstą rundę w zamkniętych dwuteamowych finałach o miejsca 1, 3 i 5

14. W szczególnych przypadkach Sędzia Główny może zadecydować o zmianie formatu rozgrywek w stopniu niezbędnym do sprawnego przeprowadzenia zawodów.

15. Przy awansie do półfinału, finału jak i w klasyfikacji końcowej, jeśli teamy mają tyle samo zaliczonych (czyli z ograniczeniem) IMP o wyższym miejscu decyduje:

a) więcej zaliczonych IMP przed ostatnią rundą,

b) lepsza różnica zaliczonych IMP w danym etapie turnieju,

c) wynik bezpośredniego meczu w danym etapie turnieju,

d) bilans w IMP w bezpośrednich meczach we wszystkich etapach turnieju,

e) więcej zdobytych IMP (bez ograniczenia),

f) losowanie.

16. Pierwsze trzy miejsca w każdej kategorii otrzymają medale.

17. Kary w IMP wynoszą 1, 2, 3 IMP oraz min. 6 IMP za „spalenie rozdania”. W przypadkach szczególnych Sędzia Główny może zadecydować o innej karze.

18. Wszelkie sprawy sporne wynikłe w trakcie rozgrywek (również nieobjęte niniejszym regulaminem) rozstrzyga Sędzia Główny.

19. Punkty klasyfikacyjne (PKL) i długofalowe (PDF):

Turniej punktuje się (PKLe) zgodnie z Reg Klas tabela 4 – jak za MP Teamów Patton, BAM – lub GPPT*** (uczestnik otrzymuje większą liczbę punktów wynikającą z obu obliczeń).

Punkty długofalowe przyznawane są zgodnie z regulaminem Kongresu.

Warunkiem uzyskania, przez każdego z zawodników, PKL oraz PDF jest zagranie minimum 25% rozdań granych przez dany team. Mecz oddany walkowerem uznaje się za rozegrany, w którym zwycięska drużyna może dowolnie wystawić skład (drużyna oddająca walkowera nie wystawia składu w takim meczu).

Regulamin został zatwierdzony przez Zarząd PZBS 18 stycznia 2023r.