

SYSTEMY ROZGRYWANIA TURNIEJÓW

1. Turniej wielorundowy - system szwajcarski.

1. Turniej (faza turnieju) rozgrywany według systemu szwajcarskiego przeprowadzany jest w następujący sposób:
 - a. ustalenie listy startowej;
 - b. ogłoszenie systemu gry;
 - c. określenie ilości rund;
 - d. rozstawienie drużyn do pierwszej rundy:
 - losowe;
 - według rankingu – w tym przypadku dzieli się listę startową na pół oraz kojarzy 1 z górnej połowy z 1 z dolnej połowy, 2 z 2, 3 z 3 itd. (np. 1-17, 2-18);
W przypadku nieparzystej liczby uczestników jedna drużyna ma wolny los.
 - e. rozgrywanie kolejnych rund według rozstawień wynikających z:
 - ilości odniesionych zwycięstw
 - ilości punktów buchholza (przy grze z buchholzem)
 - różnicy małych punktów
 - innych przyjętych wyznaczników
 - f. Od drugiej rundy kojarzone ze sobą są drużyny zajmujące kolejne miejsca w tabeli, w ten sposób, że pierwsza gra z drugą, trzecia z czwartą itd., przy założeniu, że w jednym turnieju drużyny mogą zagrać ze sobą jedynie raz.

W przypadku gdy drużyny grały już ze sobą, drużynie z pozycją wyższą dobiera się drużynę kolejną z najwyższą pozycją w tabeli;
2. Dla ułatwienia obliczeń turnieje (fazy turniejów) rozgrywane systemem szwajcarskim prowadzone są przy pomocy programu komputerowego, dostępnego na stronie www.petanque.pl lub innego programu dopuszczonego do użytkowania przez Zarząd PFP.
3. Zwycięzcą turnieju zostaje drużyna, która zgromadziła:
 - największą ilość punktów za wygrane mecze;
 - najwięcej punktów buchholz;
 - najlepszą różnicę małych punktów;
 - najwięcej małych punktów;

2. Turniej rozgrywany w grupach.

1. Turniej (faza turnieju) rozgrywany według systemu grupowego przeprowadzany jest w następujący sposób:
 - a. ustalenie listy startowej;
 - b. ogłoszenie systemu gry;
 - c. określenie schematu gier i umieszczenie go na tablicy informacyjnej;
 - d. rozstawienie drużyn do grup:
 - według rankingu, zgodne z systemem doboru par do play-off;
2. Rozgrywkę w grupach (do 2 wygranych) prowadzi się w następujący sposób:
 - a) runda nr 1
 - mecz nr 1: drużyna z pozycji (1) vs. drużyna z pozycji (4),
 - mecz nr 2: drużyna z pozycji (2) vs. drużyna z pozycji (3),
 - b) runda nr 2:
 - mecz nr 3: zwycięzca meczu nr 1 vs. zwycięzca meczu nr 2,
 - mecz nr 4: przegrany meczu nr 1 vs. przegrany meczu nr 2,
 - c) runda nr 3:
 - mecz nr 5: przegrany meczu nr 3 vs. zwycięzca meczu nr 4,
3. Rozgrywkę w grupach (każdy z każdym) prowadzi się w następujący sposób:

	3 drużyny	4 drużyny	5 drużyn	6 drużyn
1 runda	1-3	1-4 2-3	2-5 3-4	1-6 2-5 3-4
2 runda	2-3	1-3 2-4	1-5 2-3	1-5 4-6 2-3
3 runda	1-2	1-2 3-4	1-4 3-5	1-4 3-5 2-6
4 runda			1-3 2-4	1-3 2-4 5-6
5 runda			1-2 4-5	1-2 3-6 4-5

O kolejności miejsc w grupie decydują:

- a) ilość zwycięstw
- b) przy równej ilości zwycięstw bezpośredni pojedynek
- c) przy równej ilości zwycięstw (więcej niż 2 drużyn) różnica punktów z meczu pomiędzy tymi drużynami (mała tabela)
- d) przy równej ilości zwycięstw (więcej niż 2 drużyn) i równej różnicy punktów z meczu pomiędzy tymi drużynami (mała tabela), jeśli są dwie bezpośredni pojedynek jeśli więcej, suma zdobytych punktów z małej tabeli
- e) kolejno analogicznie bezpośredni pojedynek lub różnica punktów ze wszystkich meczu

f) kolejno analogicznie bezpośredni pojedynek lub suma punktów ze wszystkich meczy

4. Kolejne fazy turniejów mogą składać się z rozgrywek:

a) w grupach barażowych, według zasad przyjętych przez organizatora;

b) w grupie finałowej, w której o zwycięstwie decydują:

- ilość zwycięstw
- przy równej ilości zwycięstw bezpośredni pojedynek
- przy równej ilości zwycięstw (więcej niż 2 drużyn) różnica punktów z meczy pomiędzy tymi drużynami (mała tabela)
- przy równej ilości zwycięstw (więcej niż 2 drużyn) i równej różnicy punktów z meczy pomiędzy tymi drużynami (mała tabela), jeśli są dwie bezpośredni pojedynek jeśli więcej, suma zdobytych punktów z małej tabeli
- kolejno analogicznie bezpośredni pojedynek lub różnica punktów ze wszystkich meczy
- kolejno analogicznie bezpośredni pojedynek lub suma punktów ze wszystkich meczy

3. Turniej łączony.

1. Turniej przeprowadzany w systemie mieszanym, w którym różne fazy turnieju rozgrywane są według odmiennych metod.
2. Turniej składa się z:
 - a) fazy wstępnej, w której rozgrywa się
 - 3 lub 5 rund systemem szwajcarskim, lub
 - eliminacje w grupach ,
 - b) części finałowej, rozgrywanej systemem pucharowym;
3. Mecze w grupach rozgrywane są w sposób określony w punkcie 2 podpunkty 1-3
4. W zależności od ilości startujących organizator może zdecydować o stworzeniu grup barażowych.
5. Schematy rozstawień drużyn do części finałowej znajdują się w części **Play-off – warianty**;
6. Część pucharowa może obejmować część lub wszystkich uczestników turnieju, może też być rozgrywana do ustalenia każdego miejsca w turnieju, w zależności od decyzji organizatora.

4. Play-off - warianty;

11. Turniej rozgrywany wyłącznie systemem pucharowym również pozwala na zastosowanie kilku wariantów rozgrywki:

- a/ turniej rozgrywany w systemie pucharowym, gdzie drużyna przegrana odpada z dalszych rozgrywek;
- b/ turniej rozgrywany w systemie pucharowym, gdzie drużyna przegrana trafia do nowej grupy pucharowej. Rozgrywka trwa do ustalenia każdego miejsca w turnieju.
- c/ turniej, w którym część pucharowa rozpoczyna się po części wstępnej rozgrywanej w grupach lub według zasad szwajcara (jak w turniejach łączonych);

12. rozstawienia do play off :

- dla 4 drużyn: 1-4, 2-3
- dla 8 drużyn: 1-8, 5-4, 3-6, 7-2
- dla 16 drużyn: 1-16, 8-9, 5-12, 4-13 / 3-14, 6-11, 7-10, 2-15
[graficzne ustawienie drużyn \(dogrywka o każde miejsce\)](#)
[aktywny arkusz xls \(do 48 drużyn z podziałem na 16-tki\)](#)
- dla 32 drużyn: 1-32, 17-16, 9-24, 25-8 / 28-5, 12-21, 20-13, 4-29
 3-30, 14-19, 11-22, 6-27 / 26-7, 23-10, 18-15, 2-31
[graficzne ustawienie drużyn](#)
- dla 64 drużyn: 1-64, 32-33, 17-48, 16-49 / 9-56, 24-41, 25-40, 8-57
 5-60, 28-37, 21-44, 12-53 / 13-52, 45-20, 29-36, 4-61
 3-62, 30-35, 19-46, 14-51 / 11-54, 22-43, 27-38, 6-59
 7-58, 26-39, 23-42, 10-55 / 15-50, 18-47, 31-34. 2-63

3. Istnieje możliwość używania specyficznego klucza zestawień drużyn awansujących do następnych rund, jednak w każdym takim przypadku organizator musi zakomunikować to zawodnikom przed rozpoczęciem turnieju.
4. W każdym przypadku rozgrywki pucharowej zwycięzcą zostaje drużyna, która wygrywa mecz finałowy.

5. Konkurs strzału precyzyjnego

1. Teren gry (boisko) – zawody w SP odbywają się na boiskach, na których rozgrywane są zawody petanque.
2. Zasady rozgrywki określa organizator w zaproszeniu do zawodów.
3. Najbardziej popularnym sposobem rozgrywania tych zawodów jest turniej złożony z trzech faz:
 - 1) **eliminacje**, w których zawodnik wykonuje kolejne rzuty na jednym torze, przestrzegając limitu 30 sekund na rzut;
 - 2) **baraże**, w których zawodnik rzuca na przemian z przeciwnikiem, a rzuty odbywają się na sąsiadujących ze sobą rzutniach;
 - 3) **część pucharowa (play-off)**, w której zawodnicy korzystają naprzemiennie z tej samej rzutni.
4. Organizator może kształtować dowolnie zarys organizacyjny konkursu, jednak zawsze jest zobowiązany do przestrzegania szczegółowych zasad regulaminu **Konkursu Strzału Precyzyjnego** przedstawionych poniżej.
5. Na boisku znajduje się koło figur, o średnicy 1 metra, wewnątrz którego usytuowane

są cele i przeszkody. W odległości, 6, 7, 8 i 9 metrów od krawędzi koła figur, w linii prostej, znajdują się 4 koła rzutów o średnicy 50 cm, z których zawodnicy wykonują rzuty.

6. Koło figur i koła rzutów muszą być na stałe przytwierdzone do podłoża i stanowią zespół nazywany torem rzutów.
7. Używane przedmioty:
 - o **Kula cel** o średnicy 73 mm i wadze 700 g, gładka i jasnego koloru;
 - o **2 kule przeszkody** o średnicy 73 mm, gładkie, koloru ciemnego;
 - o **Świnka** pełniąca rolę przeszkody lub celu, drewniana, o średnicy 30 mm, dowolnego koloru;Waga i średnica kul mogą się nieznacznie różnić od wymienionych powyżej, jednak muszą być identyczne na wszystkich torach.
8. **Figury** – w całym turnieju SP, we wszystkich jego fazach, począwszy od eliminacji, zawodnicy oddają strzały do 5 figur z czterech kół rzutów, rozpoczynając od koła najbliższego kołu figur.
 - o figura 1 - kula cel ustawiona na środku koła figur, przeszkód brak;
 - o figura 2 - kula cel ustawiona na środku koła figur, przeszkodą jest świnka ustawiona 10 cm przed kulą celem, w osi rzutu;
 - o figura 3 - kula cel ustawiona na środku koła figur, kule przeszkody ustawione po bokach, w odstępach 3 cm, prostopadle do osi rzutu;

 - o figura 4 - kula cel ustawiona na środku koła figur, kula przeszkoda ustawiona 10 cm przed kulą celem, w osi rzutu;
 - o figura 5 - świnka ustawiona jako cel 20cm za krawędzią koła figur, w osi rzutu;
9. **Ważność strzału** – strzał jest uznany za ważny, jeżeli jego punkt uderzenia znajduje się wewnątrz koła, w którym ułożone są cele i przeszkody. Gdy rzucana kula zawadzi o krawędź okręgu, sędzia musi ocenić strzał na 0 punktów.
10. **Punktacja.**
 - 1) Zawodnik zdobywa 1 punkt gdy:
 - a. w figurach 1 - 4 rzucana kula dotknie kuli celu lub przemieści ją w obrębie koła figur;
 - b. w figurach 2 - 4 rzucana kula, po kontakcie z kulą celem, dotknie lub uderzy przeszkodę;
 - c. w figurze 5 rzucana kula dotknie celu lecz nie przemieści go;
 - 2) Zawodnik zdobywa 3 punkty gdy:
 - a. w figurach 1 - 4 rzucana kula wypchnie kulę cel z koła figur, nie zatrzymując się na jego powierzchni;
 - b. w figurze 5 rzucana kula w widoczny sposób przemieści cel;
 - 3) Zawodnik zdobywa 5 punktów gdy:
 - a. w figurach 1 - 4 rzucana kula wypchnie kulę cel z koła figur, zatrzymując się na jego powierzchni;
 - b. w figurze 5 rzucana kula wypchnie cel świnkę z koła figur;

W jednej próbie zawodnik może zdobyć maksymalnie 100 punktów.

11. Przebieg zawodów.

1) Etapy rozgrywki:

- a. faza eliminacji, w której zawodnik oddaje rzuty indywidualnie;
- b. faza barażowa, w której zawodnicy rzucają naprzemiennie, korzystając z dwóch torów, a zawodnicy z najlepszymi wynikami uzupełniają grupę

finałową

(do 4, 8, 16, 32 itd.);

c. faza finałowa, w której zawodnicy rzucają naprzemiennie na tym samym torze;

2) Najlepsi zawodnicy z eliminacji (1/2 finału) oraz z baraży (1/2 finału) awansują do finału, który rozgrywany jest według zasad play-off.

12. Zasady rozgrywki.

- 1) Przebieg zawodów ustali szczegółowy regulamin.
- 2) W ramach eliminacji każdy zawodnik oddaje pełną serię rzutów do 5 figur.
- 3) Zawody sędziuje Sędzia Główny, oceniający jakość rzutów oraz Sędziowie pomocniczy:
 - notujący wyniki;
 - obserwujący pozycję nóg zawodnika rzucającego;Sędzia Główny używa tabliczek sygnalizatorów, za pomocą których pokazuje oceny .
- 4) Zawodnikowi przysługuje 30 sekund na oddanie rzutu, od momentu, w którym zostanie przygotowana figura w kole figur.

- 5) Do członków ekipy zawodnika oddającego swoje strzały należy ustawienie celów i przeszkód.
- 6) Do rozgrywki pucharowej zawodnicy zostaną rozstawieni według wyników z eliminacji i baraży w ten sposób, że najlepszy zawodnik z eliminacji zagra z najstarszym kwalifikującym się z baraży, drugi z przedostatnim itd.
- 7) We wstępnej fazie części pucharowej rzuty rozpoczyna zawodnik, który osiągnął lepszy wynik w eliminacjach lub barażu.
Od półfinałów o kolejności rzutów decyduje losowanie, które przeprowadza Sędzia Główny zawodów.
- 8) W przypadku gdy zawodnicy w rundzie uzyskają identyczny wynik punktowy, o awansie decydują kolejno:
 - większa ilość rzutów za 5 punktów;
 - większa ilość rzutów za 5 punktów do starszych figur (5, 4... 1);
 - większa ilość rzutów za 3 punkty;Jeśli te trzy parametry nie wyłonią zwycięzcy, zostanie rozegrana dogrywka, w seriach rzutów do 5 figur, z odległości 7 m.
- 9) W przypadku gdy zawody zostaną przerwane w trakcie próby zawodnika lub w trakcie rundy play-off i warunki nie pozwalają na kontynuację powodując przerwę dłuższą niż 15 minut, próba lub runda zostaną powtórzone;

6. Spotkanie klubowe.

6.1. Reprezentacje klubowe

1. Reprezentacja klubowa powinna składać się z co najmniej 6 zawodników, w tym przynajmniej jednego zawodnika przeciwnej płci w stosunku do pozostałych. Zawodnicy muszą posiadać aktualne licencje PFP.
2. Reprezentacje klubowe mają obowiązek wyznaczenia kapitana reprezentacji. Nazwisko kapitana musi zostać podane w karcie zgłoszenia reprezentacji, której wzór stanowi załącznik nr 2 do Regulaminu.

3. Kapitan reprezentacji klubowej jest jedyną osobą, która ma prawo zgłaszać jej skład i reprezentować ją w sporach i reklamacjach.
4. W czasie rozgrywania meczu reprezentacje klubowe nie mogą korzystać z zawodników rezerwowych:
5. Do każdego meczu kapitan reprezentacji klubowej może zgłosić inny skład.

6.2. System rozgrywek klubowych.

- 1 Spotkania w rozgrywkach, pomiędzy reprezentacjami klubów, rozgrywane są w następujących konkurencjach:
 - a) jedna dowolna trójka przeciwko jednej dowolnej trójce (triplety);
 - b) jedna trójka mieszana przeciwko jednej trójce mieszanej (triplety);
 - c) dwie dowolne pary przeciwko dwóm dowolnym parom (dublety);
 - d) jedna para miksowa przeciwko jednej parze miksowej (dublety).
- 2 Spotkanie reprezentacji klubowych odbywa się w dwóch rundach, w dowolnej kolejności.
 - dwa mecze drużyn trzyosobowych;
 - trzy mecze drużyn dwuosobowych;
- 3 Punktacja za poszczególne konkurencje:
 - 3 punkty za zwycięstwo w meczu w tripletach;
 - 2 punkty za zwycięstwo w meczu w dubletach.
- 4 Reprezentacja wygrywająca spotkanie klubowe otrzymuje 2 punkty meczowe, za remis – 1 punkt meczowy, a za przegraną – 0.
- 5 Reprezentacja wygrywająca spotkanie klubowe walkowerem otrzymuje 2 punkty meczowe, o których mowa w ust. 4 oraz 12 punktów, o których mowa w ust. 3. Reprezentacja przegrywająca walkowerem punktów nie otrzymuje.
- 6 Spotkania między reprezentacjami klubowymi mogą odbywać się w ramach turniejów, w grupach lub w systemie play-off.

6.3. Spotkanie reprezentacji klubowych.

1. Ustawienie zawodników do poszczególnych meczów zgłasza kapitan reprezentacji Kierownikowi Zawodów bezpośrednio przed rozpoczęciem spotkania (w protokole ze spotkania reprezentacji klubowych).
Po rozpoczęciu pierwszego meczu zmiany w zgłoszonych ustawieniach są niedozwolone.
2. Po zakończeniu spotkania kapitanowie przekazują kierownikowi zawodów podpisane protokoły ze spotkania.
3. Kolejność konkurencji w poszczególnych spotkaniach ustala Sędzia Główny w porozumieniu z organizatorem zawodów.
4. Dopuszcza się wprowadzenie przez organizatora zawodów limitu czasowego w konkurencjach spotkania klubowego:
 - 1) minimum 50 minut plus dodatkowy rzut celem w dubletach;
 - 2) minimum 60 minut plus dodatkowy rzut celem w tripletach.

7. Liga.

7.1. Organizacja i zarząd ligi

- 1 Organizacją ligi zajmują się kluby zrzeszone w PFP.
- 2 Rozgrywki ligi prowadzone są w oparciu o Regulamin Gry w Petanque oraz regulaminy PFP.
- 3 Rozgrywkami zarządza Komisja Ligi, a do jej kompetencji należy:
 - a. uchwalenie regulaminu ligi;
 - b. zgłoszenie Ligi Zarządowi PFP;
 - c. ustalenie terminarza spotkań;
 - d. akceptacja zmian w terminarzu spotkań;
 - e. rozstrzyganie sporów lub kierowanie spornych kwestii do Kolegium Sędziów
 - f. przedstawienie wyników Ligi Zarządowi PFP.
- 4 Komisja Ligi działa w porozumieniu z Koordynatorem Strefy PFP.

7.2. Zespoły ligowe.

- 1 Zespół ligowy składa się z co najmniej 6 zawodników. Zawodnicy muszą posiadać aktualne licencje PFP.
- 2 Klub zgłaszający zespół do ligi wyznacza kapitana zespołu. Nazwisko kapitana zespołu musi zostać podane w karcie zgłoszenia zespołu do rozgrywek, której wzór stanowi załącznik nr 3 do Regulaminu.
- 3 Kapitan zespołu ligowego zgłasza jego skład kapitanowi zespołu przeciwnego oraz jest osobą, której podpis widnieje pod zgłoszeniem sporu, reklamacji lub protestu.
- 4 W czasie rozgrywania meczów zespoły nie mogą korzystać z zawodników rezerwowych:
- 5 Do każdego meczu kapitan zespołu ligowego może zgłosić inny skład.
- 6 W przypadku gdy klub zgłasza do rozgrywek więcej niż jeden zespół, to może przynieść swoich zawodników do różnych zespołów w trakcie sezonu, jednak ten sam zawodnik nie może wystąpić w tej samej kolejce w różnych zespołach.

7.3. Terminarz i miejsce gry.

- 1 Rozgrywki ligowe odbywają się w oparciu o terminarz ligi, według zasad:
 - a. mecz i rewanż;
 - b. mecz i rewanż oraz turniej finałowy dla części drużyn;
 - c. mecz i turniej finałowy dla części drużyn;
- 2 Zasady rozgrywania ligi określają kluby organizujące rozgrywki.
- 3 Terminarz ligi zostaje ustalony w porozumieniu z klubami przez Komisję Ligi.
- 4 Kluby mają prawo wnosić o przesunięcie terminu spotkania.
- 5 W odniesieniu do jednego spotkania takiego przesunięcia można dokonać raz, za zgodą zespołu przeciwnego.
- 6 Zmiana terminu musi zostać zgłoszona Komisji Ligi oraz uzyskać jej akceptację.
- 7 Boiska do gry wskazuje i wyznacza gospodarz spotkania ligowego.

7.4. Rozgrzywka i punktacja.

- 1 Mecze spotkania ligowego odbywają się według kolejności:

- a. trzy mecze drużyn dwuosobowych;
 - b. dwa mecze drużyn trzosobowych;
- 2 Punktacja za poszczególne konkurencje:
 - a. 2 punkty za zwycięstwo w meczu dubletów;
 - b. 3 punkty za zwycięstwo w meczu tripletów;
 - 3 Zespół wygrywający spotkanie ligowe otrzymuje 2 punkty za wygrane spotkanie, a za przegraną 0 punktów.
 - 4 Zespół wygrywający spotkanie ligowe walkowerem otrzymuje 2 punkty za wygrane spotkanie, 12 punktów za wygrane mecze oraz 65 małych punktów. Zespół przegrywający walkowerem punktów nie otrzymuje.

7.5. Sędziowanie.

- 1 Podczas spotkania ligowego wymagana jest obecność sędziego, który może być równocześnie graczem jednego z zespołów.
- 2 Za obecność sędziego odpowiedzialny jest gospodarz spotkania.
- 3 Sytuacje wątpliwe zgłaszane są Komisji Ligi w protokole ze spotkania ligowego. Komisja Ligi ma prawo udzielić wyjaśnienia lub przekazać sprawę do innych organów PFP

7.6. Zasięg Ligi oraz rankingi.

- 1 Kluby organizujące Ligę określają jej zasięg terytorialny.
- 2 W zależności od ilości uczestników ligi oraz jej zasięgu terytorialnego, Zarząd PFP ustali jej wagę rankingową.

8. Mała liga.

8.1. Organizacja i zarząd ligi.

- 5 Organizacja ligi działa w ramach lub w porozumieniu z członkiem zwyczajnym PFP.
- 6 Rozgrywki ligi prowadzone są w oparciu o Regulamin Gry w Petanque oraz regulaminy PFP.
- 7 Uczestnicy Małej Ligi wybierają spośród siebie Komisję Ligi, złożoną z minimum 3 osób.
- 8 Komisja Ligi zarządza rozgrywkami ustalając terminarz, prowadząc dokumentację oraz wyznaczając terminy turniejów finałowych.
- 9 Komisja Ligi przygotowuje Regulamin Ligi, określając w nim nazwę ligi, system rozgrywek, wysokość wpisowego, jakość nagród itp.

8.2. Zespoły ligowe.

- 1 Zespół ligowy składa się z 4 do 8 zawodników.
- 2 Zawodnicy nie muszą posiadać członkostwa w klubach zrzeszonych w PFP.
- 3 Zespół wybiera kapitana, który reprezentuje go przed Komisją Ligi.
- 4 Zespół zgłasza się do rozgrywek na karcie zgłoszenia, którą przekazuje Komisji Ligi.
- 5 Zespół na każdym etapie rozgrywek może zgłosić kolejnego zawodnika, pod warunkiem, że nie przekroczy limitu zawodników (zgodnie z pkt. 1) oraz że zawodnik ten nie zagrał do tego momentu w innym zespole, nawet jeżeli był już wymieniony w którymś ze składów.

8.3. Terminarz ligi i miejsce gry.

Rozgrywki ligowe odbywają się w oparciu o terminarz ligi, według zasad:

- a. mecz i rewanż;
 - b. mecz i rewanż oraz turniej finałowy dla części drużyn;
 - c. mecz i turniej finałowy dla części drużyn;
- 1 O terminach rozgrywania spotkań decyduje Komisja Ligi w porozumieniu z kapitanami zgłoszonych do ligi zespołów.
 - 2 O wyborze miejsca spotkania ligowego decyduje gospodarz spotkania.
 - 3 Zespoły mają prawo wnosić o przesunięcie terminu spotkania. W odniesieniu do jednego spotkania takiego przesunięcia można dokonać raz, za zgodą zespołu przeciwnego.
 - 4 W przypadku zmiany terminu o więcej niż 6 dni, nowy termin musi być wyznaczony przez Komisję Ligi.
 - 5 Zespół, który nie zgłosił się na boisko w drugim wyznaczonym terminie, przegrywa spotkanie walkowerem.

8.4. Rozgrywka i punktacja.

- 1 Mecze zespołów ligowych odbywa się według kolejności:
 - a. dwa mecze singlistów;
 - b. dwa mecze dubletów;
 - c. jeden mecz tripletów;
- 2 Punktacja za poszczególne konkurencje:
 - a. 1 punkt za zwycięstwo w meczu singlistów;
 - b. 2 punkty za zwycięstwo w meczu dubletów;
 - c. 3 punkty za zwycięstwo w meczu tripletów;
- 3 Zespół wygrywający spotkanie ligowe otrzymuje 2 punkty za wygrane spotkanie, a za przegraną 0 punktów.
- 4 Zespół wygrywający spotkanie ligowe walkowerem otrzymuje 2 punkty za wygrane spotkanie, 12 punktów za wygrane mecze oraz 65 małych punktów.
- 5 Zespół przegrywający walkowerem traci 1 punkt z dorobku punktów za wygrane spotkania.

8.5. Przebieg spotkania ligowego.

- 1 Kapitanowie drużyn przekazują sobie składy drużyn do poszczególnych meczów, które zostają wpisane na kartę spotkania ligowego przez kapitana zespołu gospodarza.
- 2 Mecze odbywają się bez limitu czasu, według kolejności:
 - single,
 - dublety,
 - triplet.
- 3 Po zakończeniu spotkania kapitanowie zespołów podpisują wypełnioną kartę spotkania.

8.6. Sędziowanie.

- 1 Spotkania małej ligi odbywają się bez udziału sędziego.
- 2 Sytuacje wątpliwe będą wyjaśnione przez Komisję Ligi lub przez sędziego, którego ona wskaże. Sędzia udzieli wyjaśnień telefonicznie lub na żądanie kapitana zespołu, pisemnie (mail), w terminie wskazanym w regulaminie ligi.
- 3 Turnieje finałowe odbywają się z udziałem sędziego PFP, za którego obecność odpowiedzialny jest organizator turnieju wraz z Koordynatorem Strefy.

8.7. Zasięg Ligi oraz rankingi.

- 1 Mała Liga ma z założenia charakter lokalny.
- 2 Rozgrywki Małej Ligi mogą się rozpocząć gdy do gry zgłosi się co najmniej 6 zespołów.
- 3 Rozgrywki Małej Ligi mogą mieć charakter otwarty lub gromadzić graczy jednego środowiska.
- 4 W przypadku uczestnictwa w Małej Lidze minimum 12 zespołów, Zarząd PFP określi ranking tych rozgrywek, w odniesieniu do graczy posiadających licencje PFP.
- 5 Turnieje finałowe Małej Ligi objęte są rankingiem PFP o współczynniku 10.