

Oficjalny Regulamin Rozgrywek Ligowych PALETA Powszechna Amatorska Liga Entuzjastów Tenisa

Cel powołania ligi

Celem powołania Ligi PALETA, zwanej dalej Ligą, jest zapewnienie uczestnikom systematycznej rywalizacji sportowej poprzez organizację rozgrywek tenisowych oraz wyłonienie, w trakcie uczciwej gry, najlepszego tenisisty, któremu przysługiwać będzie oficjalny tytuł: **PaletMistrza**.

I. Organizacja ligi

1. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest akceptacja niniejszego regulaminu i opłacenie wpisowego.
2. Organizatorem rozgrywek jest **Klub Sportowy - „PALETA”**, zwany dalej Organizatorem.
3. Adres strony internetowej ligi: www.paleta.wroclaw.pl
4. Rozgrywki prowadzone są w formułach **PALETA Lato**, **PALETA Zima**, **PALETA K (Kobiety)**, **PALETA Debel**, **PALETA Challenge** lub innych utworzonych przez Organizatora oraz jako cykliczne turnieje **PALETA 125**, **PALETA 250** i **PALETA 500**.
5. Organizator sporządza listę uczestników oraz plan rozgrywek danej formuły. Numery startowe zostaną nadane zawodnikom zgodnie ze schematem gier w drodze losowania. Plan rozgrywek zawierać będzie wykaz oficjalnych terminów gier, w których zawodnicy powinni zakończyć swoje spotkania. Mecze można rozgrywać przed wyznaczonym terminem.
6. Emaille kontaktowe: zarzad@paleta.wroclaw.pl (sprawy ogólne), sedzia@paleta.wroclaw.pl (kwestie regulaminowe i rozstrzyganie sporów),
7. Rozgrywki organizowane są dla amatorów. Byli tenisisci zawodowi po 15 letniej karencji mogą być dopuszczeni do gier przez Zarząd, którego decyzja w tym względzie musi być jednogłośnie.

II. Zasady gry

1. Rozgrywki odbywają się wg schematów załączonych do niniejszego Regulaminu.
2. Mecze w ramach ligi mogą odbywać się na kortach ziemnych na terenie Wrocławia i okolic (jeżeli obaj zawodnicy wyrażą zgodę na mecz poza Wrocławiem). Osoba, która pierwsza skontaktuje się (w terminie przewidzianym schematem rozgrywek) i zaproponuje rozegranie meczu, ma prawo wyboru kortu. Mecz powinien odbyć się przy świetle dziennym (decyzja w przedmiocie rozegrania meczu przy świetle sztucznym należy do zawodników). Nie dotyczy to rozgrywania meczu na kortach krytych.
3. Mecze rozgrywane są do 2-ch wygranych setów. W przypadku remisu w secie 6:6, o wyniku seta decyduje tie-break rozgrywany do 7 wygranych punktów. Ewentualny trzeci set rozgrywany jest, jako super tie-break do 10 punktów. Jeżeli obaj zawodnicy wyrażą zgodę można rozegrać pełny trzeci set (decyzja powinna zapaść przed meczem).
4. Zawodnicy mają obowiązek umawiać się na mecz do końca terminu wyznaczonego w "planie gier" i wpisać do systemu planowany termin gry. Dozwolone jest planowanie meczu przed terminem wynikającym z "planu gier".
5. Jeżeli mecz nie zostanie rozegrany w zaplanowanym terminie ("plan gier") z winy jednego z graczy, gracz, który był gotowy do rozegrania meczu może wpisać jego wynik jako walkower na swoją korzyść nie później niż na 48 godzin po terminie wynikającym z planu gier.
6. Jeżeli mecz zostanie odwołany na mniej niż 24 godziny przed wyznaczonym terminem, zawodnik, który był gotowy do rozegrania meczu, może w ciągu 48 godzin od planowanego terminu rozegrania meczu, wpisać jego wynik jako walkower na swoją korzyść. Zawodnik przegrywający mecz walkowerem jest zobowiązany do pokrycia całości należności za kort, jeżeli odwołanie rezerwacji tego wymaga.
7. Za zgodą zawodnika, który był gotowy do rozegrania meczu, mecz może zostać rozegrany w późniejszym terminie a jego wynik zweryfikowany. Jeżeli jednak nie dojdzie do rozegrania meczu w późniejszym terminie, walkower zostaje utrzymany, przy czym okoliczności nie rozegrania meczu w drugim i kolejnych terminach nie są uwzględniane i nie mogą stanowić podstawy weryfikacji wcześniej wpisanego walkovera.
8. Jeżeli mecz nie został rozegrany do końca wyznaczonej fazy rozgrywek, obaj gracze otrzymują walkovera.
9. Mecze rozgrywane są nowymi piłkami (obaj zawodnicy przynoszą na mecz hermetycznie zamknięte opakowanie) chyba, że obaj gracze wyrażą zgodę na grę piłkami używanymi. Gramy zawsze minimum trzema piłkami. Zwycięzca losowania rozstrzyga czyimi piłkami rozegrany będzie mecz.
10. Z zastrzeżeniem pkt.11, mecze rozgrywane piłkami TRETORN - Serie + Control, Serie + lub Swedish Open
11. Gracze mogą rozegrać mecz piłkami posiadającymi atest "ITF Approved" z grup "High Altitude", "Type 1" oraz "Type 2", z wyłączeniem piłek bezciśnieniowych (<https://www.itftennis.com/technical/balls/approved-balls.aspx>). Zapis nie dotyczy meczów rozgrywanych w ramach imprez finałowych.
12. Wynik meczu wpisuje zwycięzca, niezwłocznie (do 24h) na stronie internetowej PALETA.

III. Sędziowanie i zasady zachowania na korcie

1. Gracze uczciwie sędziują własne spotkania, nie dopuszczając do gorszących scen na korcie, a w szczególności do niesportowego zachowania - oszukiwania, denerwowania przeciwnika, łamania rakiet, przeklinania, wyśmiewania przeciwnika, nieuzasadnionego przeciągania gry ponad czas określony przepisami PZT/ITF.
2. Przerwanie meczu spowodowane sporami pomiędzy zawodnikami stanowi odstępstwo od zasad będących celem powołania ligi i jako takie traktowane jest jako walkower oddany przez obydwu graczy lub krecz - gdy mecz przerwie jeden gracz. Bez względu na pogodę, gracze występują w kompletnym stroju sportowym. Na określone w programie gier terminy zawodnicy stawiają się niezawodnie i zawsze punktualnie tj. 5 minut przed meczem. Przygotowanie kortu do gry oraz jego sprzątnięcie po zakończeniu meczu, wykonywane jest solidarnie przez obydwóch graczy.
3. Opłatę za korzystanie z kortu gracze ponoszą po połowie i uiszczają ją niezwłocznie po zakończeniu spotkania, z zastrzeżeniem rozdziału II pkt 6. powyżej.
4. Wszelkie spory wynikające z uczestnictwa w rozgrywkach definitywnie i nieodwołalnie rozstrzyga organizator.
5. Podczas rozgrywania meczu obowiązują przepisy PZT - sędziowanie bez sędziego głównego

Wszyscy zawodnicy, rozgrywając mecz bez sędziego głównego muszą stosować się do poniższych zasad:

- Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za sędziowanie po swojej stronie kortu.
- Każdy aut musi być wywołany natychmiast po odbiciu się piłki od kortu (małe auty należy zaznaczyć) i na tyle głośno, aby przeciwnik to słyszał.
- Jeżeli zawodnik nieprawidłowo wywoła aut i natychmiast zorientuje się, że piłka była dobra, zawodnik ten traci punkt.
- Podający powinien podawać wynik przed każdym pierwszym podaniem na tyle głośno, aby przeciwnik to usłyszał. W meczach rozgrywanych na kortach ziemnych obowiązują dodatkowe procedury, do których zawodnicy muszą się stosować:
- Ślad piłki można sprawdzać jedynie w przypadku kończącej piłki lub gdy zawodnik przerwie grę (odruchowe odbicie piłki jest dozwolone).
- Jeżeli zawodnik nie jest pewny, co do decyzji przeciwnika, może poprosić go o pokazanie śladu (w takim przypadku zawodnik może przejść na drugą stronę siatki, aby sprawdzić ślad).
- Jeżeli zawodnik zaciera ślad, oznacza to, że przyznaje, że piłka była dobra (nawet po sprawdzeniu śladu).
- Jeżeli zawodnicy sprawdzając ślad nie zgadzają się, co do tego, czy piłka była dobra, czy autowa, piłkę należy powtórzyć.

6. Zgodnie z przepisami, pomiędzy kolejnymi punktami odstęp czasowy powinien wynosić:

- a. pomiędzy punktami i gemami - 20 sekund;
- b. przy zmianie stron - 90 sekund;
- c. pomiędzy setami - 120 sek.
- d. przerwa toaletowa - 5 minut (po zakończeniu seta oraz wcześniejszym poinformowaniu przeciwnika).

7. W przypadku zaistnienia sytuacji uniemożliwiającej porozumienie się zawodników podczas meczu, przed opuszczeniem kortu konieczny jest skuteczny kontakt z członkiem składu sędziowskiego w celu zgłoszenia zdarzenia. Brak zgłoszenia oznaczać będzie rezygnację z pomocy w rozwiązaniu problemu przez skład sędziowski.

8. Organizator zastrzega sobie prawo do powołania osoby na stanowisko Sędziego - Supervisora, którego rolą będzie rozstrzyganie sporów pomiędzy uczestnikami ligi, wynikających z sytuacji zaistniałych na korcie.

9. Sędzia będzie mógł obserwować mecze zarówno na wyraźne życzenie uczestników danego meczu, jak również z własnej inicjatywy. Sędzia może wysłać też innego członka ligi jako obserwatora na mecz.

10. Zgłoszenia uczestników ligi o wyznaczenie obserwatora na określony mecz zależy tylko i wyłącznie od decyzji sędziego i możliwości organizacyjnych. Podjęta w tej kwestii decyzja sędziego jest ostateczna i nie przysługuje od niej środek odwoławczy.

11. W sytuacji gdy Sędzia lub osoba przez niego wyznaczona podejmuje się sędziowania meczu z własnej inicjatywy, uczestnicy mają obowiązek wyrazić zgodę na sędziowanie. Uczestnik, który nie wyraża zgody na sędziowanie przegrywa mecz walkowerem.

IV. Nadzór sędziowski

1. Na żądanie gracza, wskazany przez niego mecz może podlegać nadzorowi sędziego stołkowego, wyznaczonego przez Organizatora. Żądanie zgłasza się w momencie planowania meczu w systemie.

2. Decyzja o wyznaczeniu sędziego, w tym o osobie sędziego, należy do wyłącznej kompetencji Organizatora. O decyzji gracze informowani są za pośrednictwem e-maila.

3. Odmowa przystąpienia do meczu rozgrywanego z udziałem sędziego lub niewyrażenie zgody na sędziowanie, zarówno ze strony gracza żądającego wyznaczenia sędziego, jak i przez przeciwnika, jest równoznaczna z oddaniem meczu walkowerem.

4. Wszystkie mecze rozgrywane w ramach finałów Ligi PALETA podlegają nadzorowi sędziego stołkowego, wyznaczonego przez Organizatora. Odmowa przystąpienia do udziału w takim meczu lub niewyrażenie zgody na sędziowanie jest równoznaczna z oddaniem meczu walkowerem.

V. Ranking

1. Ranking prowadzony jest w ramach rozgrywek ligowych
2. Ranking służy do rozstawiania zawodników w drabinkach turniejowych i w pierwszej fazie rozgrywek z podziałem na grupy.
3. Punkty rankingowe ważne są przez rok. Po zakończeniu określonej fazy rozgrywek punkty rankingowe z poprzedniego roku tej samej fazy odejmowane są od aktualnego rankingu zawodnika.
4. Ranking jest aktualizowany po każdej fazie rozgrywek, nie częściej niż raz w tygodniu.
5. Punkty rankingowe zdobywane są według algorytmu opisanego w tabelkach - „PALETA Ranking”.

VI. Nagrody

Na zakończenie danej formuły ligowej organizator wręczy puchary i nagrody dla osób, które zajmą trzy pierwsze miejsca.

VII. Nabór nowych graczy

1. Organizator tworzy listę graczy rezerwowych na podstawie, której będzie uzupełniał ewentualne wolne miejsca a w danych rozgrywkach.
2. Warunkiem wpisania na listę rezerwową jest wypełnienie formularza aplikacyjnego dostępnego na stronie internetowej (<https://www.paleta.wroclaw.pl/index.php?r=member/application>)
3. Warunkiem przyjęcia do ligi jest powstanie wakatów i ukończenie 25 roku życia, przy czym:
 - a. zawodnik, który po ukończeniu 18. roku życia był zarejestrowany na listach Polskiego Związku Tenisowego;
 - b. zawodnik, posiadający uprawnienia trenera lub instruktora tenisa ziemnego i wykonujący zawód w zakresie posiadanych uprawnień;- może zostać przyjęty wyłącznie do rozgrywek „SuperLiga”, niezależnie od wieku.
4. Osoba przyjęta do rozgrywek w trakcie trwania 2 fazy nie zostanie dopuszczona do fazy 3 (playoff), gra w fazie 4 o utrzymanie w rozgrywkach letnich Lato.
5. O zasadach uzupełniania wakatów z listy rezerwowej decyduje Zarząd.

VIII. Terminy organizacyjne

Przedstawione poniżej terminy i okresy trwania poszczególnych rozgrywek mają charakter orientacyjny. Szczegóły każdorazowo będą ustalane przez Organizatora.

- **Kwiecień** - weryfikacja członków do rozgrywek PALETA Lato oraz przygotowanie planu gier PALETA Lato. Ewentualne uzupełnienie wolnych miejsc (gry forrundowe)
- **Maj** - początek rozgrywek PALETA Lato.
- **Październik** - pierwszy lub drugi weekend - impreza zakończenia sezonu.

PALETA 125, 250 i 500

- Luty / Marzec / Kwiecień
- Maj / Czerwiec
- Lipiec / Sierpień
- Listopad / Grudzień

PALETA Lato

- Maj / Czerwiec - faza I PALETA Lato
- Lipiec / Sierpień - faza II PALETA Lato
- Wrzesień / Październik - faza III (playoff)
- Wrzesień - faza IV rozegranie meczów o awans i utrzymanie się w grupach
- Wrzesień / Październik - faza V baraże
- Październik (pierwszy weekend) rozegranie meczów finałowych PALETA Lato oraz impreza zakończenia sezonu

PALETA Zima

- Listopad / Grudzień - faza I
- Styczeń / Luty faza II
- Marzec / Kwiecień - faza III (playoff)
- Maj (pierwszy weekend po długim weekendzie) - rozegranie meczów finałowych oraz impreza otwarcia sezonu letniego

IX. PALETA Lato

1. Rozgrywki letnie składają się z czterech niezależnych grup po 64 osoby: PALETA A, PALETA B, PALETA C oraz PALETA D, przy czym z przyczyn organizacyjnych ilość osób w grupie może ulec zmianie.

2. PALETA A jest najsilniejsza grupa, PALETA D jest najsłabszą.

3. Faza 1 • Grupa Alpha,

- Grupa Bravo,
- Grupa Charlie,
- Grupa Delta,
- Grupa Echo,
- Grupa Foxtrot,
- Grupa Golf,
- Grupa Hotel.

Na początku rozgrywek w ramach każdej z PALET gracze zostaną rozlosowani do 8 grup:

Rozstawieni zostaną ćwierćfinaliści z poprzedniego roku. Jeśli ćwierćfinalista nie kontynuuje rozgrywek, rozstawiany zostanie gracz z najwyższym rankingiem. Pozostałych 56 graczy zostanie dołączonych do grup w drodze losowania. Schemat losowania: w pierwszym koszyku znajduje się 8 rozstawionych, 40 pozostałych graczy trafia do drugiego koszyka, do trzeciego koszyka trafia 8 graczy awansujących z PALETY niższej i 8 graczy wygrywających baraże (faza 6). W trakcie Fazy 1 każdy gracz musi rozegrać 7 meczy (każdy z każdym) w wyznaczonym terminie przez organizatora. Kolejność graczy w fazie 1 zostanie ustalona w oparciu o tabelę wyników, przy czym za wygraną meczu zwycięzca otrzymuje 2 punkty, a przegrany 1 punkt. W sytuacji oddania meczu walkowerem, przegrany otrzymuje 0 punktów. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej graczy tej samej liczby punktów, o miejscu w tabeli decyduje kolejno: większa liczba wygranych setów, następnie mniejsza liczba przegranych setów, oraz wynik bezpośredniego pojedynku pomiędzy graczami, którzy uzyskali tę samą liczbę punktów, wygranych i przegranych setów.

4. Faza 2 - Utworzenie 8 ośmioosobowych grup: • Grupa I - w skład grupy wchodzi najlepsi zawodnicy z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.

- Grupa II - w skład grupy wchodzi zawodnicy z drugich miejsc z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.
- Grupa III - w skład grupy wchodzi zawodnicy z trzecich miejsc z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.
- Grupa IV - w skład grupy wchodzi zawodnicy z czwartych miejsc z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.
- Grupa V - w skład grupy wchodzi zawodnicy z piątych miejsc z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.
- Grupa VI - w skład grupy wchodzi zawodnicy z szóstych miejsc z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.
- Grupa VII - w skład grupy wchodzi zawodnicy z siódmych miejsc z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.
- Grupa VIII - w skład grupy wchodzi zawodnicy z ósmych miejsc z grup Alpha, Bravo, Charlie, Delta itd.

W trakcie fazy 2 każdy gracz musi rozegrać 7 meczy (każdy z każdym) w wyznaczonym terminie przez organizatora. Sposób liczenia punktów i kolejność graczy jest taki sam jak w fazie 1.

5. Faza 3 - gra pucharowa (playoff). Drabinka 64 osobowa z rozstawieniem graczy: Grupa I (1-8), Grupa II (9-16), Grupa III (17-24), Grupa IV (25-32) itd.

6. Faza 4 - gry o utrzymanie: Grają 32 osoby przegrywające w I rundzie fazy 3 (playoff). Zwycięzcy pozostają w PALECIE np. A, 16 osób pokonanych gra w fazie 5.

7. Faza 5 - gry o baraże: Gra 16 osób przegranych w fazie 4. Pokonani w tej fazie spadają do PALETY niższej np. B. Zwycięzcy przechodzą do fazy 6 - baraże.

8. Faza 6 - gra barażowa: Zwycięzcy fazy 5 grają z pokonanymi w rundzie 3 (playoff) z PALETY niższej np. B o utrzymanie lub awans do PALETY np. A.

9. Awans bezpośredni - gracze, którzy awansowali do ćwierćfinału rozgrywek playoff (8 osób) są premiowani awansem bezpośrednim do PALETY wyższej (np. z B do A), w miejsce graczy pokonanych w fazie 5 PALETY wyższej, którzy spadają do PALETY niższej, zgodnie z pkt 7.

10. W barażach uczestniczą:

- a. zwycięzcy fazy 5 PALETY wyższej (zgodnie z pkt 8)
- b. przegrani fazy 3 PALETY niższej (tj. gracze, którzy nie awansowali do ćwierćfinału).

11. Zwycięzca meczu barażowego będzie uczestniczył w kolejnym sezonie w PALECIE wyższej, natomiast przegrany - w niższej.

12. W przypadku gdy ilość zgłoszeń udziału w rozgrywkach przekracza ilość dostępnych miejsc Organizator zastrzega sobie możliwość zwiększenia ilości grup (np. D1, D2) oraz modyfikacji reguł dotyczących poszczególnych faz rozgrywek w tym zasad awansów.

X. Kwestie regulaminowe

1. Zawodnik, który nie rozegra trzech meczów w fazie 1 (trzy walkowery) nie zostanie dopuszczony do fazy grupowej 2, z zastrzeżeniem ust. 3.

2. Zawodnik, który nie rozegra trzech meczów (trzy walkowery) w fazie 2 nie zostanie dopuszczony do rozgrywek fazy 3 playoff, z zastrzeżeniem ust. 3.

3. W wypadku, gdy przyczyną nierozegrania meczu jest kontuzja, która została zgłoszona Sędziemu PALETA i zweryfikowana, za zgodą Sędziego zawodnik może przystąpić do fazy grupowej 2 lub fazy 3 playoff.

4. W braku zgody zawodnik, o którym mowa w ust. 1 oraz ust. 2 będzie mógł wziąć udział w Fazie 4 - o utrzymanie.
5. W przypadku niedokończonego meczu z przyczyn niezależnych (np. koniec czasu, warunki pogodowe) dokończenie meczu powinno odbyć się niezwłocznie w ciągu najbliższych 7 dni uwzględniając nieprzekraczalny termin zakończenia określonej fazy rozgrywek.
6. Zarząd ma prawo wykluczyć z rozgrywek zawodnika, którego postawa jest niesportowa. Pod pojęciem niesportowej postawy rozumie się w szczególności nieprzystępowanie do meczów (oddawanie walkowerów), notoryczne unikanie kontaktu w celu umówienia terminu meczu lub utrudnianie tego kontaktu, otrzymanie dwóch żółtych kartek, wynikających z Systemu Oceny Przeciwnika, wpisywanie wyniku meczu oddanego walkowerem jako „krecz” oraz nieprzystępowanie do meczów w wyznaczonych terminach mimo upomnień ze strony Organizatora.

XI. System Oceny Przeciwnika

1. Po rozegranym meczu ligowym każdy z zawodników może wystawić ocenę przeciwnikowi (w wypadku gier deblowych - przeciwnikom).
2. Ocenę wystawia się za pośrednictwem ankiety dostępnej w zakładce Oceń Przeciwnika.
3. Ocena zawiera trzy elementy:
 - a. zachowanie przeciwnika przed meczem - (i) wszystko okey; (ii) niepoprawne;
 - b. zachowanie przeciwnika w trakcie meczu - (i) Fair Play; (ii) bardzo dobre; (iii) wszystko Okey; (iv) niepoprawna; (v) karygodna;
 - c. zachowanie przeciwnika po meczu - i) wszystko Okey; (ii) niepoprawne;
4. Gracz wypełniający ankietę może również uzasadnić wystawioną ocenę w oknie "komentarza". W wypadku wystawienia oceny „karygodnej” należy opisać zachowanie przeciwnika, które uzasadnia wystawienie takiej oceny.
5. Organizator zastrzega możliwość wymierzenia następujących kar:
 - a. ostrzeżenie;
 - b. żółta kartka;
 - c. wykluczenie z rozgrywek PALETA.
6. W wypadku uzyskania przez jednego gracza dwóch ocen "karygodnych", gracz zostanie automatycznie upomniany ostrzeżeniem.
7. W wypadkach spornych Organizator powinien odebrać stanowiska obu graczy (oceniającego oraz ocenianego) i w oparciu o te stanowiska podjąć decyzję o utrzymaniu oceny lub jej anulowaniu. Gracze mogą złożyć stanowiska na piśmie za pośrednictwem poczty e-mail.
8. Kara w postaci "żółtej kartki" wymierzana jest obligatoryjnie w wypadku uzyskania trzech lub więcej ocen „karygodnych” Może być także wymierzona w przypadku trzech lub więcej ocen „niepoprawnych”. . Gracz, którego dotyczy "żółta kartka" ma prawo ustosunkować się do wystawionych mu ocen za pośrednictwem e-maila w terminie 7 dni od dnia powiadomienia go o wymierzeniu kary. W wypadkach spornych zastosowanie ma pkt 7.
9. Wykluczenie z rozgrywek PALETA może nastąpić gdy:
 - a. zawodnikowi wymierzono już karę w postaci "żółtej kartki"
 - b. po karze "żółtej kartki" otrzyma trzy kolejne oceny "karygodne" (kolejną żółtą kartkę).
10. Kary wymienione w pkt 5 a-c wymierza zarząd PALETA.

XII. PALETA Super Liga

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć, bez względu na wiek:
 - a. zawodnicy, którzy po ukończeniu 18. roku życia byli graczami zarejestrowanymi w Polskim Związku Tenisowym;
 - b. zawodnicy posiadający uprawnienia trenerów lub instruktorów tenisa, którzy pracują w zawodzie trenera/instruktora tenisa;
 - c. zawodnicy grający w podstawowych rozgrywkach PALETA (amatorskich), które w dacie zgłoszenia znajdują się w pierwszej „10” rankingu globalnego.
2. System gier jest zależny od liczby zawodników, zgłoszonych do rozgrywek. Liczba zawodników wynosi maksymalnie 16, chyba że Organizator postanowi inaczej.
3. Faza 1- utworzenie dwóch 8 osobowych grup. Grupa Alpha i Bravo
Na początku rozgrywek do każdej z grup gracze zostaną rozlosowani. W trakcie Fazy 1 każdy gracz musi rozegrać 7 meczy (każdy z każdym) w wyznaczonym terminie. Kolejność graczy w fazie 1 zostanie ustalona o tabelę wyników, przy czym za wygranie meczu zwycięzca otrzymuje 2 punkty, a przegrany 1 punkt. W sytuacji oddania meczu walkowerem, przegrany otrzymuje 0. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej graczy tej samej liczby punktów, o miejscu w tabeli decyduje kolejno: większa liczba wygranych setów, następnie mniejsza liczba przegranych setów, liczba zdobytych gemów oraz wynik bezpośredniego pojedynku pomiędzy graczami, którzy uzyskali tę samą liczbę punktów, wygranych.
4. Faza 2 - Utworzenie dwóch 8 ośmioosobowych grup:
 - a. Grupa I - w skład grupy wchodzi zawodnicy z 1 -4 miejsc z grup Alpha i Bravo.
 - b. Grupa II - w skład grupy wchodzi zawodnicy z 5-8 miejsc z grup Alpha i Bravo W trakcie fazy 2 każdy gracz musi rozegrać 7 meczy (każdy z każdym) w wyznaczonym terminie przez organizatora. Sposób liczenia punktów i kolejność graczy jest taki sam jak w fazie 1.
5. Faza 3 - gra pucharowa (playoff). Drabinka 16 osobowa z rozstawieniem graczy: Grupa I (1-8), Grupa II (9-16).

XIII. PALETA 125,250 i 500

1. System pucharowy rozgrywek dla wszystkich ligowców PALETY, z wyłączeniem SuperLigi. Drabinka 32 lub 64 osobowa.
2. Udział w rozgrywkach jest dobrowolny. Warunkiem udziału jest zgłoszenie się w wyznaczonym przez Organizatora terminie, za pośrednictwem strony PALETA. Organizator ma prawo przyznania nie więcej niż 4 tzw. "dzikich kart" wybranym osobom uprawniających do udziału w poszczególnych poziomach rozgrywek.
3. Rozstawionych zostaje 8 lub 16 osób z najwyższym rankingiem.
4. O terminie rozgrywek i długości ich trwania decyduje Organizator.
5. Na rozegranie rundy jest 7-14 dni. W przypadku planowania meczu po terminie wynikającym z planu, należy wpisać termin rozegrania meczu, a system wygeneruje zapytanie do Sędziego. Sędzia udzieli zgody na rozegranie meczu maksymalnie 72 godziny po terminie. Wyznaczenie meczu w terminie przekraczającym 72 godziny jest możliwe w wyjątkowych sytuacjach, po uzgodnieniu z przeciwnikiem i uzyskaniu akceptacji Sędziego.
6. Rozegranie meczu po terminie (za zgodą Sędziego) nie może zaburzyć terminu kolejnej rundy.

XIV. PALETA Challenge

1. W PALETA Challenge mogą uczestniczyć wszyscy zawodnicy, biorący udział w rozgrywkach PALETA Lato, PALETA Zima oraz PALETA Debel.
2. Mecze PALETA Challenge mają charakter gier rankingowych, których wyniki uwzględniane są w rankingu globalnym.
3. Za pośrednictwem zakładki PALETA Challenge każdy aktywny gracz uczestniczący w rozgrywkach PALETA (A, B, C, D SuperLiga/ Z1, Z2, Z3 / PALETA Debel) może wyzwąć na pojedynek innego aktywnego gracza, niezależnie od ligi, w której gra przeciwnik.
4. Zawodnik wyzywający na pojedynek określa osobę przeciwnika, miejsce i czas rozegrania meczu, a także sposób pokrycia należności za kort i piłki do gry (koszt po stronie zapraszającego, w równych częściach lub po stronie gracza zaproszonego).
5. Zawodnik wyzwany na pojedynek otrzymuje informację o „wyzwaniu na pojedynek” za pośrednictwem konta PALETA oraz e-mail. W ciągu 24 godzin od chwili otrzymania wyzwania może zaproszenie zaakceptować lub je odrzucić.

W wypadku:

- nieudzielenia odpowiedzi na zaproszenie w ciągu 24 godzin;
 - odrzucenia zaproszenia przez gracza zaproszonego;
 - wycofania zaproszenia przez gracza zapraszającego (o ile zaproszenie nie zostało wcześniej zaakceptowane);
- gra nie zostanie zarejestrowana w systemie PALETA i żaden z zawodników nie będzie zobowiązany do przystąpienia do meczu.
- a. W wypadku zaakceptowania zaproszenia, zawodnicy są zobowiązani do przystąpienia do meczu na zasadach określonych w zaproszeniu.
 - b. Mecz rozgrywany jest na zasadach obowiązujących w pozostałych ligach PALETA.
 - c. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z tym samym przeciwnikiem nie częściej, niż jeden raz na tydzień (7 dni).
 - d. Zasady obliczania rankingu w meczach PALETA Challenge:
 - zwycięzca meczu otrzymuje 2 pkt rankingowe, wliczane do rankingu globalnego;
 - przegrany otrzymuje 1 pkt rankingowy, wliczany do rankingu globalnego;
 - nieprzystąpienie do meczu jest równoznaczne z oddaniem meczu walkowerem i uzyskaniem 0 pkt do rankingu globalnego. Walkowery w ramach PALETA Challenge nie są uwzględniane w pozostałych rozgrywkach.

XV. Rozgrywki PALETA Zima

1. Rozgrywki zimowe składają się z trzech niezależnych grup po 60 osób: PALETA Zima Z1, Z2 i Z3, chyba że Organizator postanowi inaczej.
2. Rozgrywki PALETA Zima są niezależne od rozgrywek PALETA Lato w części dotyczącej awansów. Wygrana w rozgrywkach niższej grupy nie jest premiowana awansem do grupy wyższej w rozgrywkach PALETA Lato. Uwzględniane są jednak zdobyte punkty rankingowe. W zakresie nieuregulowanym stosuje się odpowiednio regulamin rozgrywek PALETA Lato.
3. PALETA Zima Z1 jest grupą najsilniejszą.
4. Faza 1 - Utworzenie 10 sześciuosobowych grup.
 - Do grupy PALETA Zima Z1 zostanie zakwalifikowanych pierwszych 60/72 zgłoszonych osób z najlepszym rankingiem po zakończeniu rozgrywek PALETA Lato.
 - Do PALETA Zima Z2 zostanie zakwalifikowanych następnych kolejnych 60/72 zgłoszonych osób według rankingu.
 - Do PALETA Zima Z3 zostanie zakwalifikowanych następnych kolejnych 60/72 zgłoszonych osób według rankingu.

W uzasadnionych przypadkach, Organizator może kwalifikować do poszczególnych grup osoby bez punktów

rankingowych, w szczególności na podstawie potwierdzonego poziomu gry w tenisa takich osób.

Na początku rozgrywek w ramach każdej z PALET Zima gracze zostaną rozlosowani do 10 grup:

W koszyku 1 znajdzie się 6 pierwszych osób z najlepszym rankingiem zakwalifikowanych do poszczególnych grup PALETA Zima Z1, Z2. Do koszyka 2 zostanie zakwalifikowanych następnych kolejnych 6 osób według rankingu itd. W trakcie Fazy 1 każdy gracz musi rozegrać 5 meczy (każdy z każdym) w wyznaczonym terminie. Kolejność graczy w fazie 1 zostanie ustalona o tabelę wyników, przy czym za wygranie meczu zwycięzca otrzymuje 2 punkty, a przegrany 1 punkt. W sytuacji oddania meczu walkowerem, przegrany otrzymuje 0. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej graczy tej samej liczby punktów, o miejscu w tabeli decyduje kolejno: większa liczba wygranych setów, następnie mniejsza liczba przegranych setów, liczba zdobytych gemów oraz wynik bezpośredniego pojedynku pomiędzy graczami, którzy uzyskali tę samą liczbę punktów.

5. Faza 2 - Utworzenie 12 pięcioosobowych grup: • Grupy I i I' - powstają poprzez losowe przydzielenie 5 z 10 osób, które zajęły 1 miejsca w grupach od Alpha do Juliett,

• Grupy II i II' - powstają poprzez losowe przydzielenie 5 z 10 osób, które zajęły 2 miejsca w grupach od Alpha do Juliett,

Pozostałe grupy powstają według powyższego schematu. W trakcie fazy 2 każdy gracz musi rozegrać mecze (każdy z każdym) w wyznaczonym terminie przez organizatora. Sposób liczenia punktów oraz ustalenie kolejności graczy w tabeli jest taki sam jak w fazie 1.

6. Faza 3 - gra pucharowa (playoff). Drabinka 64 osobowa z rozstawieniem graczy od 1 do 60. Pierwszych 4 rozstawionych graczy przechodzi do drugiej rundy bez gry.

XVI. PALETA DEBEL

1. Rozgrywki PALETA DEBEL rozgrywane są w systemie LATO/ ZIMA.

2. W rozgrywkach mogą uczestniczyć gracze, biorący udział w rozgrywkach singlowych oraz gracze zgłaszający się wyłącznie do gry w rozgrywkach PALETA DEBEL, przy czym:

- para deblowa nie może składać się z dwóch zawodników, uczestniczących w rozgrywkach SuperLiga lub kwalifikujących się do tej kategorii (jeżeli nie uczestniczą w rozgrywkach singlowych);
- udział zawodnika, kwalifikującego się do kategorii SuperLiga, jest dopuszczalny pod warunkiem udziału tego zawodnika w rozgrywkach singlowych SuperLiga (tego warunku nie stosuje się w przypadku kobiet);
- zgłoszenie pary deblowej do rozgrywek PALETA DEBEL w danym sezonie jest wiążące, z zastrzeżeniem lit. d);
- zmiana partnera jest dopuszczalna tylko wtedy, gdy przed zmianą para nie rozegrała żadnego meczu.

3. Rozgrywki PALETA DEBEL prowadzone są w dwóch fazach grupowych oraz fazie PLAY-OFF.

4. Ilość grup jest zależna od liczby par deblowych zgłoszonych do danego sezonu.

5. Mecze rozgrywane są na zasadach określonych w regulaminie PZT oraz regulaminie PALETA.

6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się odpowiednio zapisy dotyczące rozgrywek PALETA LATO.

XVII. PALETA „K”

1. Rozgrywki PALETA „K” są przeznaczone dla kobiet, niezależnie od wieku, które:

- po ukończeniu 18. roku życia nie były zawodniczkami notowanymi na listach PZT;
- nie są trenerami/ instruktorami tenisa ziemnego.

2. Rozgrywki organizowane są w ramach ligi LATO oraz ZIMA, w systemie grupowym.

3. Ilość grup oraz system gier jest uzależniony od ilości zawodniczek, zgłoszonych za pośrednictwem systemu PALETA.

4. Dopuszcza się jednoczesny udział zawodniczek w rozgrywkach PALETA „K” oraz PALETA Lato/Zima, chyba że Organizator z uwagi na ilość zgłoszonych osób do tych rozgrywek wyłączy lub ograniczy taką możliwość.

5. Do rozgrywek PALETA „K” stosuje się postanowienia Regulaminu.

HISTORIA ZMIAN:

- 31.10.2020 - pkt: II.2.; VIII; XV (przyjęto tekst jednolity na dzień 31.10.2020).

- 21.05.2021 - pkt: IX.12; XIII.2 (przyjęto tekst jednolity na dzień 21.05.2021)