

# REGULAMIN ROZGRYWEK PIŁKARSKICH POLONIA – STAL DSW SUPERLIGA

## § 1

### *Warunki i zasady uczestnictwa*

1. Organizatorem rozgrywek piłkarskich siódemek jest MKS Polonia – Stal Świdnica.
2. Warunkiem zgłoszenia zespołu do rozgrywek jest:
  - a) wypełnienie formularza wraz z imienną listą zawodników biorących udział w rozgrywkach. Wypełniony formularz należy odesłać drogą mailową na adres: [dswsuperliga@gmail.com](mailto:dswsuperliga@gmail.com) , w terminie nie późniejszym niż wskazany przez Organizatora. W formularzu należy podać wszystkie dane, których wymaga organizator;
  - b) dokonanie opłaty startowej w wysokości (opłata za cały, dany sezon): 1700-2000zł (w zależności od „rodzaju” drużyny).
3. W rozgrywkach mogą brać udział tylko i wyłącznie zawodnicy, którzy zostali do nich zgłoszeni. Zgłoszenia kolejnych zawodników poprzez uzupełnienie składu można dokonywać do rozpoczęcia trzeciego meczu drużyny zainteresowanej.
4. Jeden zawodnik może reprezentować tylko i wyłącznie jedną, drużynę zgłoszoną do rozgrywek. Zakazuje się gry jednego zawodnika w kilku zespołach.
5. Zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek wyrażają zgodę na zamieszczanie ich nazwisk oraz zdjęć na stronie [www.poloniastal.swidnica.pl](http://www.poloniastal.swidnica.pl), stronach internetowych partnerów medialnych klubu oraz na profilach rozgrywek na portalach społecznościowych. Organizator zastrzega sobie również prawo do wykorzystywania wizerunku zawodników biorących udział w rozgrywkach dla celów marketingowych.
6. Każda drużyna ma obowiązek wytypować przedstawiciela (trenera, kierownika drużyny, kapitana), który:
  - a) jest odpowiedzialny za kontakt z Organizatorem;
  - b) wypełnia i przekazuje Organizatorowi formularz zgłoszeniowy;
  - c) jest odpowiedzialny za zachowanie zawodników przed, w trakcie, jak i po meczu;
  - d) jest odpowiedzialny za porządek pozostawiony przez zawodników jego drużyny na terenie przeprowadzanych zawodów;
  - e) jest odpowiedzialny za niedopuszczenie do gry nieuprawnionego lub zawieszonoego zawodnika.
7. Minimalny wiek zgłaszanego zawodnika to 16 lat
8. Każdy z zespołów może zgłosić maksymalnie 20 zawodników.

9. Zawodnikami uczestniczącymi w lidze nie mogą być zawodnicy, którzy uczestniczą w rozgrywkach ligowych z ramienia WZPN lub DZPN wyżej niż rozgrywki A-klasy.

10. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu oraz przepisów gry obowiązujących w rozgrywkach Polonia – Stal DSW SUPERLIGA przez kapitana, kierownika drużyny oraz wszystkich zawodników zgłoszonych do rozgrywek.

## *§ 2*

### *Organizacja rozgrywek*

1. Mecze rozgrywane są w jednej, bądź w dwóch ligach (w zależności od liczby zgłoszonych drużyn), systemem każdy z każdym (założenie organizatora: min. 8 drużyn w rozgrywkach na sztucznej trawie)

2. System rozgrywek uzależniony jest od liczby zespołów biorących udział w rozgrywkach i ogłoszony zostanie przed inauguracyjnym meczem ligowym.

3. Liczbę gwarantowanych spotkań ligowych przewiduje oferta rozgrywek przed startem każdego, kolejnego sezonu.

4. O kolejności w tabeli, w rozgrywkach ligowych decyduje:

- po pierwsze większa ilość zdobytych punktów (zwycięstwo 3 pkt., remis 1 pkt., porażka 0 pkt., walkower "-1" pkt. (oraz wynik 0:3 na niekorzyść drużyny oddającej mecz walkowerem w rozgrywkach piłkarskich siódemek na sztucznej trawie)
- po drugie wynik bezpośredniego pojedynku pomiędzy drużynami (w przypadku trzech lub więcej drużyn "mała tabela", uwzględniająca wyniki bezpośrednich pojedynków - zdobyte punkty, różnicę bramek, zdobyte bramki zespołów zainteresowanych);
- po trzecie korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach;
- po czwarte większa liczba zdobytych bramek;
- po piąte losowanie.

6. Każdy zawodnik zgłoszony do rozgrywek zobowiązany jest do posiadania w trakcie zawodów dokumentu tożsamości oraz okazania go na wezwanie Organizatora lub sędziego (na wniosek drużyny przeciwnej).

a) w przypadku nieokazania dokumentu tożsamości, zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry a jego zespół może zostać ukarany walkowerem;

b) sprawdzenie tożsamości zawodników może odbyć się przed rozpoczęciem meczu, w trakcie przerwy między połowami oraz po zakończonym spotkaniu;

c) drużyna wnioskująca o sprawdzenie drużyny przeciwnej powinna zgłosić ten fakt Organizatorowi nie później niż przed zakończeniem danego spotkania;

d) sprawdzanie dokumentów przebiega pod opieką Organizatora i nie powinno odbyć się później niż 15 minut po zakończeniu spotkania.

7. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

8. Za kibiców oraz osoby towarzyszące drużynie, odpowiada drużyna i jej kierownictwo. W przypadku gdy sympatycy danego zespołu będą zakłócali spokój na terenie, na obiekcie zawodów, sędzia ma prawo zakończyć zawody z przyznaniem walkowera na korzyść drużyny przeciwnej a organizator nałożyć karę nawet w postaci usunięcia drużyny z rozgrywek.

9. Kibice drużyn nie mogą przebywać na boisku (rozgrywki na sztucznej trawie).

10. Podczas zawodów obowiązuje zakaz spożywania alkoholu w miejscach innych niż do tego wyznaczonych przez zarządcę obiektu.

### *§ 3*

#### *Ubiór zawodników*

1. Wszystkie drużyny biorące udział w rozgrywkach mają obowiązek występowania w jednakowych strojach z różnymi numerami na plecach. W przypadku braku jednakowych strojów, drużyna musi posiadać przynajmniej koszulki w jednakowych kolorach.

2. W przypadku nieposiadania jednakowych strojów z widocznymi numerami, Organizator lub sędzia zawodów ma prawo nie dopuścić do gry zawodników, którzy nie spełniają tego wymogu.

3. W przypadku gdy obie drużyny przystępują do meczu w koszulkach, w takich samych kolorach, o tym która drużyna wystąpi w znacznikach decydują Organizator lub sędzia zawodów. Pod uwagę będzie wówczas brana liczba zawodników w drużynie lub kompletność strojów obu drużyn. Jeśli na tej podstawie nie uda się wyznaczyć zespołu to o tym, który z nich wystąpi w znacznikach zdecyduje losowanie.

4. Stroje bramkarzy muszą różnić się kolorystycznie od strojów zawodników obu drużyn rozgrywających mecz.

5. Podczas rozgrywek na sztucznej trawie zabrania się gry w obuwiu z wkręcanymi kołkami metalowymi lub plastikowymi

6. Kapitan drużyny ma obowiązek posiadania opaski kapitana.

### *§ 4*

#### *Zasady rozgrywek*

1. Mecze będą rozgrywane markowymi piłkami; rozmiar 5.

2. Przed rozpoczęciem meczu kapitan drużyny, kierownik lub trener jest zobowiązany zgłosić się do Organizatora lub sędziego zawodów celem wypełnienia protokołu meczowego. W przypadku niewypełnienia protokołu drużyna nie zostanie dopuszczona do meczu. Protokół uznaje się za wypełniony gdy będą w nim zaznaczeni zawodnicy,

którzy wezmą udział w meczu wraz z wpisanymi numerami jakie będą widniały na ich koszulkach w czasie tego spotkania.

3. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo do rozmowy z sędzią.

4. Wszystkie mecze rozgrywane są według terminarza zawodów, w sytuacji gdy drużyna nie stawi się o planowanej godzinie rozpoczęcia spotkania to sędzia zawodów odlicza 5 minut, w przypadku dalszej nieobecności wymaganej liczby graczy, sędzia oznajmia koniec spotkania i drużyna, z której winy mecz się nie odbył zostaje ukarana walkowerem. W przypadku gdy na meczu nie stawi się żadna z drużyn lub obie nie będą kompletne, sędzia orzeka obustronny walkower. Trzecia nieobecność drużyny spowoduje wykluczenie zespołu z rozgrywek.

5. Po zakończonym meczu, kapitanowie drużyn mają prawo zapoznać się z protokołem w celu uzyskania informacji o wyniku końcowym, strzelcach bramek oraz kartkach, którymi zostali ukarani zawodnicy.

6. Na każdym meczu Organizator powinien zapewnić możliwość gry dwiema piłkami, w przypadku gdy piłką, która jest w grze opuści boisko, do gry można wprowadzić drugą piłkę chyba, że sędzia prowadzący zawody nie wyrazi na to zgody i nakaże udać się po tę, która opuściła plac gry. Jeśli do gry zostanie wprowadzona druga piłka, to po piłkę, która opuściła plac gry musi udać się rezerwowi zawodnik tej drużyny której gracz jako ostatni ją dotknął.

## *§ 5*

### *Przepisy gry*

1. Przepisy gry w rozgrywkach Polonia – Stal DSW SUPERLIGA są identyczne jak te organizowane przez PZPN z kilkoma jednak wyjątkami.

*a) skrócony czas gry ;*

*b) mniejsza liczba zawodników ;*

*c) zmiany lotne ;*

*d) brak pozycji "spalonej" ;*

*e) brak autów "bramkowych" - tzw. "piątki" ;*

*f) zawodnicy wprowadzają piłkę do gry z autu nogą, z lub zza linii bocznej ;*

*g) żółte i czerwone kartki oznaczają kary minutowe ;*

*h) mniejsze boisko ;*

2. Mecz trwa 2 x 20 minut.

3. Liczba zawodników na boisku to sześciu + bramkarz.

4. Minimalna liczba zawodników danej drużyny potrzebna do rozpoczęcia meczu w rozgrywkach na sztucznej trawie to 5.

5. W przypadku gdy na wskutek wykluczeń lub zawiesznień w danej drużynie, podczas rozgrywek na sztucznej trawie zostanie mniej niż pięciu zawodników - sędzia przerywa mecz, wynik weryfikowany jest wówczas jako walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Jeśli aktualny wynik jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy, zostaje on utrzymany, bramki zdobyte oraz stracone, pokazane kartki oraz strzelcy bramek wliczają się do klasyfikacji i statystyk. Odgwizdany w ten sposób walkower, nie jest wliczany do walkowerów skutkujących wykluczeniem zespołu z rozgrywek. Drużynie ukaranej nie zostanie też przypisany ujemny punkt.

6. Podczas meczu, każda drużyna może dokonać nieograniczonej liczby zmian (zmiany lotne), które nie wymagają przerwy w grze oraz sygnalizowania tego faktu sędziemu (za wyjątkiem zmiany bramkarza). Wszystkie zmiany muszą być jednak dokonywane w wyznaczonej strefie. Zawodnik wchodzący na boisko nie może pojawić się na nim wcześniej niż zawodnik schodzący z placu gry.

a) za przeprowadzenie nieprawidłowej zmiany zawodnik wchodzący zostanie ukarany żółtą kartką i karą dwóch minut. Gra zostanie wznowiona rzutem wolnym z miejsca gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry. Jeśli piłka znajdowała się w polu karnym, grę wznowia się rzutem wolnym z linii pola karnego ;

b) w przypadku gdy zawodnik rezerwowi przerywa akcję drużyny przeciwnej, karany jest czerwoną kartką, a jego zespół karą 5 minut, boisko musi opuścić wówczas jeden z zawodników przebywających na boisku ;

c) zmiana bramkarza może być dokonana tylko za zgodą sędziego. W przypadku nie zgłoszenia zmiany bramkarza sędziemu zawodów, bramkarz wchodzący otrzymuje żółtą kartką i zostaje ukarany karą 2 minut ;

7. Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska lub zza linii bocznej boiska i jest traktowany jako rzut wolny pośredni.

8. Odległość zawodnika drużyny przeciwnej od piłki wynosi:

a) przy rzucie z autu nie mniej niż 2 metry ;

b) przy rzucie wolnym nie mniej niż 5 metrów ;

c) przy rzucie różnym nie mniej niż 5 metrów ;

9. Bramkarz wznowia grę zawsze tylko ręką. Zagranie gry nogą przy wznowieniu jest dozwolone tylko i wyłącznie gdy piłka znajduje się na ziemi, nie odbija się i nie kołuje, wówczas jest ona już w grze i zawodnik drużyny przeciwnej ma prawo do jej przejęcia.

10. Rzut od bramki może być wykonywany tylko przez bramkarza.

11. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów od bramki drużyny ukaranej.

12. Ukarami zawodnika kartką jest równoznaczne z karą czasową

a) żółta kartka - kara 2 minut, po której zawodnik napomniany może wrócić do gry chyba, że jego zespół wcześniej straci bramkę ;

b) czerwona kartka - kara 5 minut, po której wykluczony zawodnik nie może już wrócić do gry. Inny zawodnik może uzupełnić skład dopiero po upływie 5 minut bez względu na to czy zespół straci czy też nie straci bramki. Druga żółta kartka dla tego samego zawodnika w danym meczu również oznacza karę 2 minut (a nie 5 minut) chociaż w efekcie zawodnik zostaje ukarany czerwoną kartką. Kara czasowa jest wówczas traktowana jak w przypadku żółtej kartki ;

c) w przypadku gdy żółtą kartką zostanie ukarany bramkarz, może on zostać na placu gry ale wówczas boisko musi opuścić jeden z zawodników z jego drużyny, który właśnie przebywa na placu gry. W przypadku drugiej żółtej kartki (w konsekwencji czerwonej) bramkarz zostaje wykluczony z gry i musi opuścić boisko ;

d) jeśli w tym samym czasie na ławce kar przebywają zawodnicy obu drużyn (w równej liczbie do liczby ukaranych zawodników po stronie rywali), wówczas bez względu na stracone bramki muszą odbyć całą karę ;

e) jeśli żółtą kartką zostało ukaranych dwóch zawodników z jednego zespołu to po stracie bramki na plac gry może powrócić tylko jeden z ukaranych, ten ukarany kartką jako pierwszy ;

f) w przypadku gdy kartką zostanie ukarany zawodnik rezerwowy, boisko musi opuścić jeden z zawodników przebywających aktualnie na placu gry.

13. Gdy mecz zostanie przerwany z powodów losowych (kontuzja zawodnika uniemożliwiająca opuszczenie przez niego boiska, złe warunki atmosferyczne lub awaria oświetlenia), będzie on dokończony w innym terminie, wyznaczonym przez Organizatora. Dograne zostaną tylko minuty, które pozostały do zakończenia meczu z zachowaniem wyniku, strzelców bramek oraz kartek, którymi zawodnicy zostali ukarani.

## *§ 6*

### *Terminarz*

1. Terminarz rozgrywek ujmujący cały sezon jest ustalany przez Organizatora i nie podlega żadnym zmianom po jego oficjalnym opublikowaniu na stronie [www.poloniastal.swidnica.pl](http://www.poloniastal.swidnica.pl). Chyba, że dojdzie do popełnienia błędu z winy Organizatora.

a) terminarz może być ustalany w dwóch turach (każda z tur powinna obejmować przynajmniej połowę zaplanowanych spotkań, chyba, że w danej lidze będą rozgrywane dwie fazy rozgrywek, wówczas zostanie podana tylko pierwsza faza) ;

b) każdy zespół ma prawo do wyboru maksymalnie jednego dnia, w którym Organizator nie powinien wyznaczać mu meczu ligowego. Kapitanowie mogą też zgłosić sugestie dotyczące preferowanych terminów gry (godziny rozpoczęcia meczu). Organizator będzie dokładał starań aby te sugestie uwzględnić jednak nie gwarantuje ich realizacji w stu procentach. Organizator ma prawo do wyboru innego terminu lub czasu gry niż sugerowany, w przypadku gdy spotkają się zespoły sugerujące całkowicie odmienne terminy.

2. Przełożenie terminu rozegrania meczu jest możliwe tylko i wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach i tylko za zgodą Organizatora.

a) Organizator omyłkowo nie wziął pod uwagę zastrzeżeń jednej z drużyn do możliwości rozgrywania przez nich meczu w danym terminie ;

b) termin meczu został wyznaczony w dniu, w którym przypada święto wolne od pracy.

c) z przyczyn niezależnych od Organizatora obiekt, na którym rozgrywane są mecze nie zostanie udostępniony Organizatorowi.

3. W każdym innym przypadku, zmiana terminu meczu w trakcie trwania sezonu na inny niż wyznaczony przez Organizatora, będzie równoznaczna z kosztami w wysokości 100,00 PLN, które poniesie zespół wnoszący prośbę o zmianę terminu. Zmiana terminu może odbyć się tylko wtedy gdy Organizator dysponuje wolnym terminem w kalendarzu rozgrywek. Organizator ma prawo do odmówienia przełożenia terminu meczu.

## *§ 7*

### *System rozgrywek, zasady awansów i spadków*

1. W pierwszej edycji Organizator przewiduje powstania jednej lub dwóch lig na równorzędnym poziomie i o zbliżonej liczbie zespołów.

2. W momencie przystąpienia do rozgrywek, zespoły zaczynają rywalizację od najniższej ligi (I edycja – przewidywane są jedna lub dwie równorzędne ligi)

3. Zasady awansów i spadków mogą ulegać zmianie co sezon.

a) w przypadku dwóch równorzędnych lig (co nastąpi po zakończeniu zgłoszeń do rozgrywek i losowaniu). Po ustaleniu ilości drużyn biorących udział w lidze, organizator zastrzega sobie prawo do określenia ilości drużyn awansowych i spadkowych.

b) w przypadku I edycji, gdzie możliwe są dwie równorzędne ligi – zwycięzca I edycji Polonia – Stal DSW SUPERLIGA zostaje wyłoniony przez rozegranie wielkiego finału, w którym uczestniczyć będą zespoły zajmujące pierwsze miejsce w swoich ligach.

## *§ 8*

### **Zasada "Trzeciej kolejki"**

1. Po rozegraniu swojego trzeciego meczu, drużyna nie może :

a) uzupełniać kadry o kolejnych, nowych zawodników (za wyjątkiem bramkarza ale tylko i wyłącznie za zgodą Organizatora - zawodnik zgłoszony po terminie może grać tylko na pozycji bramkarza) zachowując maksymalną liczbę 20 graczy ;

b) rozgrywać spotkań w niejednolitych strojach bez widocznych na plecach numerów (do trzeciej kolejki, Organizator może wypożyczyć drużynom znaczniki) ;

c) posiadać w składzie, na stronie [www.poloniastal.swidnica.pl](http://www.poloniastal.swidnica.pl), zawodników bez zdjęć profilowych (tacy zawodnicy zostaną usunięci ze składów) - obowiązkiem kapitana, kierownika drużyny lub innej osoby odpowiedzialnej za zespół oraz jest dopilnowanie aby wszyscy zawodnicy z listy, zgłosili się do Organizatora lub sędziego celem wykonania zdjęcia profilowego. W przypadku gdy zawodnik nie wzięły udziału w trzech pierwszych meczach, osoba odpowiedzialna za zespół powinna na adres [dswsuperliga@gmail.com](mailto:dswsuperliga@gmail.com) wysłać zdjęcie zawodnika z widoczną twarzą w formacie jpg, minimum 400x400. W interesie każdego zawodnika jest przypilnowanie tego faktu przed upływem trzeciej kolejki.

## § 9

### Kary, sankcje

1. Wszelkie protesty dotyczące rozegranego meczu mogą zostać złożone nie później niż 24 godziny od jego zakończenia. Protesty mogą być składane tylko i wyłącznie na adres mailowy Organizatora: [dswsuperliga@gmail.com](mailto:dswsuperliga@gmail.com). Po upływie wyznaczonego terminu protesty nie będą rozpatrywane. W przypadku udowodnienia w tym czasie, gry nieuprawnionego zawodnika w drużynie przeciwnej, Organizator ma prawo zweryfikować spotkanie jako walkower na korzyść drużyny wnoszącej protest.

2. Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką zostaje zawieszony :

a) jeden mecz - faul taktyczny lub umyślne zagranie ręką, które uniemożliwia drużynie przeciwnej przeprowadzenie akcji bramkowej ;

b) dwa mecze - pozostałe przypadki ;

c) trzy i więcej meczów - wybitnie niesportowe zachowanie lub przewinienie, obrażanie sędziego oraz zawodników drużyny przeciwnej ;

d) całkowite wykluczenie z rozgrywek - uderzenie lub umyślne kopnięcie przeciwnika celem "wymierzania sprawiedliwości".

3. Po otrzymaniu trzech żółtych kartek, zawodnik zostanie zawieszony na jeden mecz. Po otrzymaniu kolejnych dwóch żółtych kartek zawodnik zostaje zawieszony na kolejny mecz.

4. Zawodnik, który w wyniku kontuzji krwawi zmuszony jest opuścić plac gry.

5. Jeżeli zespół wycofa się z rozgrywek w trakcie trwania sezonu to:

a) w przypadku rozegrania mniej niż połowy spotkań, wszystkie dotychczasowe oraz pozostałe zaplanowane mecze z udziałem tego zespołu weryfikuje się jako walkower na korzyść drużyn przeciwnych ;

b) w przypadku rozegrania więcej niż połowy spotkań, wszystkie dotychczasowe wyniki meczów z udziałem tej drużyny pozostają bez zmian, natomiast kolejne zaplanowane mecze z jej udziałem weryfikuje się jako walkower na korzyść drużyn przeciwnych.



6. Walkower oznacza porażkę drużyny ukaranej a jego konsekwencje opisane są w § 2, pkt.4. Drużyna może zostać ukarana walkowerem gdy:

a) nie stawi się na mecz w wyznaczonym terminie najpóźniej 5 minut po czasie planowanym do rozpoczęcia meczu ;

b) gra zostanie przerwana z powodu kar zawodników lub innych, nieoczekiwanych zajęć w trakcie meczu ;

c) wtargnięcie kibiców, osób towarzyszących zawodnikom na plac gry w trakcie lub po meczu ;

d) w przypadku zachowań wybitnie niesportowych takich jak uderzenie czy znieważenie przeciwnika lub sędziego ;

e) w meczu zagrał nieuprawniony zawodnik.

### *§ 10*

#### **Postanowienia końcowe**

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz przestrzeganiem go w trakcie rozgrywek.

2. Za nieprzestrzeganie regulaminu grożą kary opisane w §9 z wykluczeniem z rozgrywek włącznie.

3. Organizator w trakcie rozgrywania meczów zapewnia apteczkę, nie zapewnia jednak pierwszej pomocy przy urazach powstałych w czasie gry, nie ponosi też odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków przed, po i w czasie gry. Każda drużyna jest odpowiedzialna za własne ubezpieczenie NW, OC. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek powinien poddać się badaniom lekarskim orzekającym jego dobry stan zdrowia oraz zdolność do gry.

4. Zawodnik grający w okularach, łańcuszkach itp. uczestniczy w meczach na własną odpowiedzialność. W przypadku jakiegokolwiek, nieszczęśliwego wypadku, który spowodował utratę utratę zdrowia własnego lub innych uczestników zawodów, odpowiedzialność prawna spada na w/w osoby.

5. Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione lub zagubione przez zawodników na terenie obiektu sportowego, na którym przeprowadzane są rozgrywki Polonia – Stal DSW SUPERLIGA.

6. W sytuacji gdy na wskutek zachowania kibiców lub innych osób związanych z drużyną dojdzie do zniszczenia mienia, osoby te zobowiązane są do pokrycia kosztów naprawy. W przeciwnym wypadku karę poniesie drużyna. Organizator w takim przypadku ma prawo do usunięcia drużyny z rozgrywek bez zwrotu kosztów opłaty wpisowej.

7. Zarówno zawodnicy jak i kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu, na którym są przeprowadzane rozgrywki.

8. Organizator ma prawo do usunięcia zespołu z rozgrywek w przypadku:

- a) notorycznego łamania niniejszego regulaminu oraz przepisów gry ;
- b) niesportowego zachowania się zawodników oraz osób im towarzyszących przed, w trakcie jak i po zakończeniu meczu ;
- c) nie uregulowanie opłaty startowej w wyznaczonym przez Organizatora terminie ;
- d) trzykrotnego niestawienia się na spotkanie, wskutek czego każde z nich zakończy się walkowerem na korzyść drużyny przeciwnej.

9. W przypadku wycofania się drużyny z rozgrywek, nie przysługuje jej zwrot kosztów. Organizator nie przewiduje rozegrania dodatkowych meczów jak i zwrotu kosztów za nierozegrane mecze, ma również prawo do zastąpienia wycofującej się drużyny, innym zespołem z listy rezerwowych.

10. Na osobach odpowiedzialnych za zespół (kapitan, kierownik drużyny) spoczywa obowiązek dopilnowania punktów zawartych w § 8 (Zasada "Trzeciej kolejki").

11. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator.

12. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie gdy uzna to za stosowne.

13. Organizator zastrzega, że w sytuacji ekstremalnej ma prawo do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia, włącznie ze zmianą regulaminu (za "sytuację ekstremalną: uważa się sytuację sporną, której regulamin nie uwzględnił).

14. Po zapoznaniu się z regulaminem przez zespół oraz złożeniu podpisu przez kapitana lub kierownika drużyny w imieniu całego zespołu, regulamin powinien zostać oddany Organizatorowi najpóźniej przed drugą kolejką spotkań.

15. W przypadku gdy przepisy szczególne danych rozgrywek nie stanowią inaczej, stosuje się przepisy zawarte w regulaminie rozgrywek Polonia – Stal DSW SUPERLIGA.

16. Regulamin dotyczy wszystkich rozgrywek, każdy "Informator Ligi" załączany do oferty stanowi aneks do regulaminu i dotyczy konkretnych rozgrywek, do których uczestnicy zgłaszają swój zespół.