

**REGULAMIN ZAWODÓW  
ZGIERSKIEJ AMATORSKIEJ LIGI KOSZYKÓWKI  
„ZALK”**

**INFORMACJE PODSTAWOWE**

**Cel**

**§ 1**

1. Celem amatorskiej ligi koszykówki ZALK jest stworzenie odpowiednich warunków do czynnego wypoczynku i odnowy sił psychofizycznych jej uczestników, poprzez grę w koszykówkę.
2. Rozgrywki ZALK mają również na celu popularyzację koszykówki, posiadającej w powiecie zgierskim głębokie tradycje i szereg znaczących sukcesów oraz dyscypliny, w której reprezentanci naszego regionu odnosili szereg znaczących sukcesów.

**Organizator**

**§ 2**

Stowarzyszenie Koszykówki MAG-RYS

95-100 Zgierz, ul. Wschodnia 2

NIP 732-19-65-638

Konto do wpłat opłaty startowej: BS Zgierz 5287 8300 0400 2309 0220 0000 01

**Czas i miejsce**

**§ 3**

1. Rozgrywki odbywają się:
  - w dwóch edycjach: jesiennej (od października do stycznia) i wiosennej (od końca lutego do maja)
  - raz w tygodniu w piątki po godzinie 17tej
2. Miejscem rozgrywania zawodów jest hala sportowa MOSiR Zgierz przy ul. Wschodnia 2

**§ 4**

Szczegółowy terminarz rozgrywek określony jest odrębnym załącznikiem.

**Uczestnictwo**

**§ 5**

W rozgrywkach bierze udział co najwyżej 8 drużyny w ramach jednej ligi.

**§ 6**

Drużyna może liczyć, co najwyżej 15 członków drużyny, tzn. 14 zawodników i 1 trenera/opiekuna.

**§ 7**

Członkami drużyny mogą być osoby obojga płci, które skończyły 16 lat i starsze, zameldowane (na stałe lub czasowo) na terenie województwa łódzkiego.

## **§ 8**

W rozgrywkach ZALK może brać udział jeden zawodnik zgłoszony w danym sezonie do rozgrywek w Polskim Związku Koszykówki lub w którymkolwiek z Wojewódzkich Związków Koszykówki.

## **§ 9**

Koszty organizacji i uczestnictwa w rozgrywkach ponosi drużyna lub sponsor drużyny.

## **Zgłoszenie**

### **§ 10**

1. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek przyjmuje Organizator.
2. Podstawowym warunkiem umożliwiającym przystąpienie drużyny do rozgrywek, jest:
  - dostarczenie Organizatorowi poprawnie wypełnionej Karty Zgłoszenia Drużyny (według ustalonego przez Organizatora wzoru) najpóźniej przed rozegranie pierwszego meczu w edycji.
  - wpłacenie startowego w wysokości 1100 zł , bezpośrednio do Organizatora. Termin wpłaty startowego (lub pierwszej raty) mija po rozegraniu pierwszego meczu w edycji.

## **Komisja Sędziowska**

### **§ 11**

Zasady sędziowskie na mecze amatorskiej ligi koszykówki ZALK ustala Wydział Sędziowski Łódzkiego Związku Koszykówki.

## **System rozgrywek**

### **§ 12**

Prawo pierwszeństwa zgłoszenia, w przypadku podziału drużyny, która występowała w roku poprzedzającym rozgrywki, przysługuje tym zawodnikom, w których drużynie występuje ich więcej.

### **§ 13**

Rozgrywki w lidze prowadzone są w systemie przedstawionym przez organizatorów w odrębnym załączniku – w zależności od ilości przyjętych zespołów.

### **§ 14**

1. Drużyny rozgrywają mecze w systemie „każdy z każdym”, tj. po jednym meczu z każdą z pozostałych drużyn występujących w lidze.
2. Każdy mecz musi rozstrzygnąć się na korzyść którejś z drużyn. Jeżeli na podstawie wyniku meczu nie można ustalić zwycięzcy, zarządza się serię rzutów wolnych.

## **Nagrody**

### **§ 15**

1. Nagrodami uhonorowane zostaną wszystkie drużyny, które brały udział w rozgrywkach.
2. W czasie rozgrywek prowadzona jest klasyfikacja na najbardziej wartościowego zawodnika. Zwycięzcy klasyfikacji indywidualnych otrzymają nagrody.

# **REGULAMIN**

## **Prawa i obowiązki drużyn**

### **§ 16**

1. Drużyna musi mieć jednolite stroje sportowe. Każdy zawodnik musi mieć numer na koszulce. Dopuszcza się numery od 00 do 99.
2. W sytuacji, kiedy do meczu obie drużyny przystąpią w koszulkach tego samego koloru, drużyna wymieniona w protokole jako gospodarz zobligowana jest do ich zmiany.
3. W przypadku braku jednolitego stroju drużyny lub braku oznaczeń na koszulkach, sędzia główny ma prawo nie dopuścić jej do gry, przyznając drużynie przeciwnej walkowera.

### **§ 17**

1. Organizator może wyznaczyć nowy termin rozegrania meczu, jeśli jedna z drużyn z przyczyn od niej niezależnych, nie może stawić się w wyznaczonym terminie.
2. Nowy termin rozegrania meczu zostanie podany do wiadomości przedstawicielom zainteresowanych drużyn, dopiero po złożeniu do Organizatora udokumentowanej prośby. Nastąpić to musi nie później niż 10 dni przed pierwotnie wyznaczonym terminem.
3. Nowy termin meczu jest ostatecznym i nie podlega już żadnym zmianom.

### **§ 18**

1. Jeżeli z przyczyn niezależnych od Organizatora i drużyn, spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziego głównego przed upływem przepisowego czasu i nie zostanie dokończony, Organizator może powtórzyć cały mecz w nowym terminie.
2. Nowy termin rozegrania meczu Organizator poda do wiadomości przedstawicielom zainteresowanych drużyn nie później niż 5 dni przed jego rozegranie.

## **Prawa i obowiązki zawodników i trenerów**

### **§ 19**

1. Każdy uczestnik przystępując do rozgrywek tj. podpisując Kartę Zgłoszenia drużyny, akceptuje warunki określone w Regulaminie Zawodów.
2. Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem i terminarzem rozgrywek. Nieznajomość ich, nie będzie traktowana jako wytłumaczenie.

### **§ 20**

1. Zgłoszenia zawodników do rozgrywek przyjmuje Organizator do dnia poprzedzającego mecze I rundy (zasadniczej).
2. Warunkiem umożliwiającym przystąpienie zawodnika do rozgrywek, jest:
  - złożenie podpisu na Karcie Zgłoszenia swojej drużyny,
  - złożenie podpisu na Oświadczeniu zobowiązanym się do przestrzegania regulaminu rozgrywek ZALK i ponoszeniu konsekwencji jego nie przestrzegania

- złożenie podpisu na oświadczeniu, w którym zawodnik bierze pełną odpowiedzialność za swoje bezpieczeństwo (wypadki, urazy, kontuzje) i nie będzie rościł żadnych pretensji oraz odszkodowań wobec Organizatorów
3. Zawodnik zgłoszony do jednej z drużyn, który rozegrał w jej barwach choć jeden mecz (wszedł na boisko i grał), nie może już w tym samym sezonie występować w innej drużynie w jakiegokolwiek lidze.

## **§ 21**

1. Zawodnicy i trener przystępując do meczu, powinni posiadać dokument potwierdzający tożsamość. Honorowanymi przez Organizatora dokumentami są: dowód osobisty, paszport, prawo jazdy, legitymacja studencka lub legitymacja szkolna.
2. Dokument potwierdzający tożsamość powinien być przedstawiony na każde żądanie przed, w jego przerwie lub po zakończeniu meczu.
3. Do sprawdzania dokumentu tożsamości uprawniony jest Organizator, sędziowie, jak również kapitan drużyny przeciwnej w towarzystwie jednej z wyżej wymienionych osób. Kontrola może nastąpić do momentu podpisania przez sędziego głównego protokołu zawodów.

### **Zasady zdobywania punktów oraz klasyfikacja drużyn**

## **§ 22**

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek. Za każdy mecz drużynie wygrywającej przyznaje się 2 punkty, a przegrywającej 1 punkt. Za przegrany mecz w skutek niestawiennictwa (walkowera), drużynie przegrywającej przyznaje się 0 punktów.

## **§ 23**

1. Jeżeli w rundzie zasadniczej tylko dwie drużyny mają równą ilość punktów, to o kolejności miejsc w tej rundzie decyduje rezultat meczu rozegranego pomiędzy tymi drużynami.
2. Jeżeli więcej niż dwie drużyny plasują się jednakowo, stosuje się odrębną klasyfikację, biorąc pod uwagę wyniki rozegranych meczów tylko między tymi drużynami.
3. Jeżeli po zastosowaniu odrębnej klasyfikacji nadal nie można rozstrzygnąć kolejności, ustala się ją na podstawie wyników meczów rozegranych między tymi drużynami, biorąc pod uwagę stosunek koszy zdobytych do straconych (oblicza się przez dzielenie).
4. Jeżeli wciąż jeszcze pozostaną jednakowo uplasowane drużyny, to kolejność ustali się biorąc pod uwagę stosunek koszy zdobytych do straconych, we wszystkich meczach, jakie drużyny rozegrały w lidze.
5. Jeżeli po podjęciu powyższego postępowania klasyfikacyjnego drużyny byłyby nadal jednakowo uplasowane, to ostateczna klasyfikacja zostanie ustalona na podstawie losowania. Losowanie (podrzut monetą) przeprowadzi Organizator w obecności przedstawicieli zainteresowanych drużyn.

## **Postępowanie w przypadku protestu**

### **§ 24**

1. Wniesienie protestu należy potwierdzić na protokole zawodów, podpisem kapitana drużyny nie później niż 5 minut po zakończeniu meczu (w rubryce na to przeznaczonej).
2. Uzasadnienie pisemne należy dostarczyć Organizatorowi, na odwrocie oryginału protokołu spotkania, w dniu rozgrywania meczu, ale nie później niż do zakończenia ostatniego meczu w danym dniu.

### **§ 25**

1. Do orzekania w sprawach wykroczeń w związku z nieprzestrzeganiem Regulaminu Zawodów oraz ustaleń ujętych w innych dokumentach, uprawniony jest Organizator.
2. Od decyzji Organizatora nie przysługuje prawo odwołania.
3. W każdym przypadku decyzja ta jest ostateczna.

## **Kary dyscyplinarne**

### **§ 26**

Niezależnie od kary wymierzonej przez arbitrow przed lub w czasie meczu, Organizator może ponadto ukarać, zawodników, trenera lub całą drużynę, jedną z kar:

- upomnienie,
- dyskwalifikacja okresowa,
- dożywotni zakaz gry w lidze ZALK.

### **§ 27**

1. Za przewinienia techniczne oraz dyskwalifikujące ukarany zawodnik zobowiązany jest powiększyć kwotę startowego swojej drużyny.
2. Za każdy faul techniczny dopłata wynosi 40 PLN.
3. Za każdy faul dyskwalifikujący dopłata wynosi 80 PLN.
4. Dopłatę należy wpłacić do Organizatora przed następnym meczem.
5. Mecze drużyny, której zawodnik nie wywiąże się z powyższych ustaleń, będą weryfikowane jako przegrane w skutek niestawiennictwa (walkower) dla drużyny przeciwnej aż do momentu uregulowania zaległości.
6. W przypadku, gdy zawodnik zobowiązany do uiszczenia wpłaty wynikającej z ukarania go przewinieniem technicznym bądź dyskwalifikującym nie stawi się na kolejnych 3 meczach, opłata powinna być uregulowana przez kapitana drużyny.
7. Zawodnik/trener, który w danej edycji został ukarany trzema faulami technicznymi lub jednym faulem dyskwalifikującym, jest nieuprawniony do gry (prowadzenia drużyny) w kolejnym spotkaniu, następującym po trzecim faulu technicznym lub jednym dyskwalifikującym. W przypadku, kiedy taki faul zostanie orzeczony w ostatnim meczu w danej edycji, kara jednego meczu zostaje przeniesiona na pierwszy mecz w następnej edycji.

## § 28

1. W przypadku ukarania „ławki drużyny” tj. trenera drużyny i osób towarzyszących, faulem technicznym lub dyskwalifikującym, dopłatę powinien wnieść kapitan drużyny i on jest zobowiązany uregulować ją.
2. Dopłatę należy wnieść do Organizatora w dniu rozgrywania kolejnego meczu.
3. Mecze drużyny, której kapitan nie wywiąże się z tych ustaleń, będą weryfikowane jako przegrane w skutek niestawiennictwa (walkower) dla drużyny przeciwnej aż do momentu uregulowania zaległości.

## § 29

1. Drużyna i osoby z nią związane, winne zniszczenia obiektu lub wyposażenia sali, na której rozgrywane są zawody, przed rozpoczęciem meczu, po zakończeniu, w jego przerwie lub umyślnie w trakcie trwania meczu, zobowiązane będą do powiększenia kwoty startowego swojej drużyny o koszty naprawy wyrządzonych szkód.
2. Dopłatę należy wpłacić do Organizatora w dniu rozgrywania meczu, który następuje po zaistniałym zdarzeniu, nie później niż do zakończenia ostatniego meczu w danym dniu).
3. Mecze winnej drużyny lub zawodnika tej drużyny, która nie wywiąże się z tych ustaleń, będą weryfikowane jako przegrane w skutek niestawiennictwa (walkower) dla drużyny przeciwnej aż do momentu uregulowania zaległości.

## § 30

1. Członek drużyny, która wymieniona jest w protokole jako pierwsza (gospodarz), zobowiązany jest do pobrania klucza od szatni, chyba że drużyny umówiły się inaczej.
2. Klucz wydawany jest na nie wcześniej niż 30 min. przed planowanym rozpoczęciem zawodów.
3. Pobierający klucz od szatni, zobowiązany jest do osobistego zwrócenia go.
4. Osoba pobierająca klucz od szatni jest materialnie odpowiedzialna za stan szatni (w szczególności za powstałe zniszczenia). Wyjątek stanowi wskazanie Organizatorowi przez osobę pobierającą klucz winnych powstałych zniszczeń.
5. O koszt naprawy zniszczeń, powiększona będzie kwota startowego winnej drużyny, którą trzeba będzie wpłacić do Organizatora w dniu meczu, który następuje po zaistniałym zdarzeniu, nie później niż do zakończenia ostatniego meczu w danym dniu.
6. Jeśli pobierający klucz nie wywiążą się z powyższych ustaleń, to mecze drużyny z jego udziałem będą weryfikowane jako przegrane w skutek niestawiennictwa (walkower) dla drużyny przeciwnej.

## **§ 31**

1. Zawodnik lub trener nie jest uprawniony do gry w przypadku, gdy sędzia prowadzący zawody stwierdzi, że jest on pod wpływem alkoholu, posiada broń lub inne przedmioty mogące stanowić zagrożenie dla innych osób lub zachowuje się w sposób agresywny lub sprzeczny z dobrymi obyczajami bądź, gdy nie zapłacił kary pieniężnej lub nie dopełnił obowiązków związanych ze zgłoszeniem do rozgrywek.
2. Wykluczenie zawodnika lub trenera może nastąpić w każdym momencie przed meczem lub w jego trakcie.

## **§ 32**

Jeśli kara dyscyplinarna nie może być wykonana w bieżącym sezonie, to jej pozostałą część przenosi się automatycznie na początek sezonu następnego, chyba że Organizator postanowi inaczej.

# **PRZEPISY GRY**

## **Postanowienia Ogólne**

### **§ 33**

1. Zgierska Amatorska Liga Koszykówki w skrócie ZALK rozgrywana jest według obowiązujących Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę wydanych przez PZKosz z uwzględnieniem zmian wprowadzonych przez Organizatora.
2. Organizator ma prawo podejmowania decyzji w każdej kwestii wyraźnie nieuwzględnionej w Przepisach Gry ZALK oraz Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę wydanych przez PZKosz.

## **Obszar ławki drużyny**

### **§ 34**

W czasie gry, zezwala się przebywać na obszarze ławki drużyny wyłącznie wpisanym do protokołu meczu trenerowi, zawodnikom rezerwowym i maksimum pięciu osobom towarzyszącym.

## **Arbitrzy i ich asystenci**

### **§ 35**

1. Podczas meczu arbitrami są sędzia główny i sędzia pomocniczy, którym asystuje sekretarz pełniący też obowiązki mierzącego czas gry.
2. W dniach prowadzenia rozgrywek obecni są również Organizatorzy. Pełnią oni dodatkową funkcję sędziów. Ich obowiązkiem jest nadzór nad sprawnym przebiegiem meczów.
3. Arbitrzy i ich asystent są zobowiązani prowadzić mecze zgodnie z Regulaminem Zawodów amatorskiej ligi koszykówki ZALK
4. Arbitrzy zobowiązani są do opisania na oryginale protokołu meczu, każdego faula technicznego i dyskwalifikującego.

## **Arbitrzy: czas i miejsce wydawania decyzji**

### **§ 36**

1. Arbitrzy upoważnieni są do podejmowania decyzji wobec naruszeń przepisów zarówno na boisku i na zewnątrz ograniczających je linii.
2. Upoważnienie to zaczyna działać z chwilą ich przybycia na boisko, co ma nastąpić najmniej 5 minut przed wyznaczonym początkiem meczu. Zatwierdzenie i podpisanie przez sędziego głównego protokołu meczu po jego zakończeniu, kończy związek arbitrow z meczem.

### **Drużyna**

#### **§ 37**

1. Każda drużyna podczas meczu składa się:
  - z nie więcej niż 12 i mniej niż 5 zawodników uprawnionych do gry,
  - jeśli drużyna sobie tego życzy trenera/opiekuna,
  - kapitana, który ma być jednym z członków drużyny uprawnionych do gry.
2. Jeśli nie ma wpisanego trenera do protokołu meczu, to kapita drużyny traktuje się jako pełniącego jego obowiązki.
3. Jeżeli wpisany jest do protokołu trener, który gra na boisku jako jeden z zawodników, to musi być wpisany również jako zawodnik.
4. Jeśli drużyna ma wpisanych do protokołu mniej niż 12 zawodników, to może dopisać do niego spóźnionych, ale nie później jednak niż do rozpoczęcia drugiej połowy meczu (trzeciej kwarty).

### **Czas gry**

#### **§ 38**

1. Na wszystkie mecze składają się:
  - 4 kwarty po 10 minut każda,
  - przerwa pomiędzy 1 i 2 oraz 3 i 4 kwartą długości 1 minuty,
  - przerwa pomiędzy 2 i 3 kwartą długości 5 minut.
2. Tylko ostatnie 2 minuty meczu rozgrywane są z zatrzymanym zegarem czasu gry - tzw. Czysta Gra.

#### **§ 39**

1. Zegar czasu gry jest zatrzymany podczas przerwy na żądanie.
2. Po przerwie na żądanie zegar czasu gry zostaje włączony, gdy jeden z arbitrow wręczy piłkę lub da ją do dyspozycji zawodnika którejkolwiek z drużyn (nie dotyczy ostatnich 2 minut tzw. Czystej Gry).

### **Przepis 24 sekund**

#### **§ 40**

Nie jest mierzony czas 24 sekund.



## § 41

Gdy w opinii arbitra drużyna rozgrywa piłkę zbyt długo, zostaje upomniana przez arbitrów. Jeżeli w ciągu 5 sekund (domyślne) od momentu upomnienia drużyna rozgrywająca piłkę nie wykona rzutu do kosza, arbiter ma prawo przerwać grę i przyznać piłkę drużynie przeciwnej.

### **Przerwa na żądanie**

## § 42

1. Dwie przerwy na żądanie trwające 30 sekund, mogą być przyznane każdej z drużyn w każdej połowie meczu (tj. każda połowa składa się z 2 kwart) po uprzednim zgłoszeniu jej przez trenera.
2. W przypadku nieobecności trenera, przerwa na żądanie może być zgłoszona z boiska. Uczynić to może tylko kapitan, podchodząc do jednego z arbitrów i informując go o tym. Może to nastąpić, gdy drużyna, która prosi o przerwę jest w posiadaniu piłki bez względu na to czy znajduje się na swoim polu ataku, czy nie.
3. Sekretarz wskazuje arbitrom, że poproszono o przerwę na żądanie, gdy tylko odezwie się gwizdek arbitra lub zaliczony zostanie celny rzut z gry przeciwników, po prośbie trenera o przerwę na żądanie.

### **Wynik nierozstrzygnięty i seria rzutów osobistych**

## § 43

Jeżeli wynik jest nierozstrzygnięty po zakończeniu czwartej kwarty meczu, zarządza się serią rzutów osobistych w celu ustalenia wyniku końcowego.

## § 44

1. Sędzia główny przeprowadza losowanie (np. poprzez podrzut monetą), a drużyna, której kapitan wygrał losowanie, wybiera kosz, na który zostaną wykonane wszystkie rzuty osobiste. Drużyna, wymieniona w protokole zawodów jako gospodarz, wykonuje jako pierwsza rzut do kosza.
2. Kapitanowie, przed rozpoczęciem rzutów, wskażą arbitrom 5 zawodników swojej drużyny wytypowanych do wykonania rzutów osobistych.

## § 45

1. Każda drużyna wykonuje 5 rzutów osobistych.
2. Rzuty osobiste muszą być wykonywane na zmianę.
3. Jeżeli przed zakończeniem serii 5 rzutów osobistych przez obie drużyny, jedna z nich uzyska więcej punktów niż druga mogłaby uzyskać nawet po wykonaniu 5 rzutów osobistych, pomimo tego wykonanie rzutów należy kontynuować.
4. Jeżeli obydwie drużyny po wykonaniu 5 rzutów osobistych uzyskają jednakową ilość punktów lub nie zdobędą żadnego punktu, należy kontynuować rzuty w kolejności ich wcześniejszego wykonywania, aż do chwili, kiedy jedna z drużyn zdobędzie przewagę punktu ustalając zwycięstwo przy równej ilości wykonywanych rzutów. Rzuty te muszą wykonywać ci sami zawodnicy w tej samej kolejności, co wcześniejsze.

#### **§ 46**

Drużyna, która zdobyła większą ilość punktów przy tej samej ilości rzutów osobistych, wykonywanych zgodnie z powyższymi ustaleniami zostaje uznana za zwycięzcę meczu.

#### **§ 47**

1. W wykonywaniu rzutów osobistych biorą udział tylko zawodnicy uprawnieni do gry w momencie zakończenia drugiej połowy.
2. W przypadku, gdy drużyna kończy grę w liczbie zawodników mniejszej niż 5 zawodników, należy kontynuować wykonanie serii 5 rzutów osobistych i następnych w kolejności ich wcześniejszego wykonywania.

#### **§ 48**

Podczas wykonywania rzutów osobistych wszyscy zawodnicy poza rzucającym pozostaną za przedłużeniem linii rzutów osobistych oraz za linią rzutów za 3 pkt.

#### **Mecz przegrany wskutek niestawiennictwa (walkower)**

#### **§ 49**

1. Drużyna przegrywa mecz wskutek niestawiennictwa (walkower), jeśli:
  - odmawia gry pomimo poinstruowania przez sędziego głównego, aby grę podjęła,
  - swoim postępowaniem uniemożliwia rozegranie meczu,
  - w 10 minut po wyznaczonym terminie rozpoczęcia meczu, zawodnicy tej drużyny nie stawiają się na boisku lub nie są w stanie wystawić 5 zawodników uprawnionych do gry,
  - rozegra spotkanie, mając w swoim składzie zawodnika nieuprawnionego do gry.
  - rozegra spotkanie nie będąc uprawnioną do gry,
  - osoby związane z tą drużyną swoim postępowaniem uniemożliwią rozegranie meczu.
2. Wygraną przyznaje się przeciwnikom z wynikiem 20:0. Drużyna winna niestawiennictwa (walkower) otrzymuje 0 punktów w klasyfikacji.

#### **Zmiany zawodników**

#### **§ 50**

1. Sekretarz zasygnalizuje, że zwrócono się z prośbą o zmianę, zawsze gdy tylko gra zostanie przerwana gwizdkiem przez któregoś z arbitrow (po błędzie, faulu, przerwie na żądanie itp. którejkolwiek z drużyn).
2. Zawodnik proszący o zmianę powinien być do niej przygotowany.

## **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

### **§ 51**

Organizatorowi przysługuje prawo do ostatecznej interpretacji Regulaminu Zawodów w kwestiach spornych.

### **§ 52**

1. Organizator zastrzega sobie (stosownie do potrzeb) prawo wprowadzania zmian do niniejszego Regulaminu Zawodów.
2. Ewentualne zmiany do ustaleń zawartych w powyższym Regulaminie Zawodów podawane będą do wiadomości kapitanom.

### **§ 53**

Organizator rezerwuje sobie prawo do pozaregulaminowej ingerencji w rażących przypadkach działania na szkodę idei ducha rozgrywek.

### **§ 54**

1. Jeśli na skutek okoliczności nie zależnych od Organizatora, rozgrywki w wyznaczonym terminie nie będą mogły się odbyć, Organizator powiadomi uczestników najpóźniej w dniu wyznaczonych rozgrywek przed ich rozpoczęciem.
2. Organizator nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności w stosunku do uczestników w związku z odwołaniem rozgrywek w zaplanowanym terminie.

### **§ 55**

Organizator nie zapewnia drużynom piłek do rozgrzewki.

### **§ 56**

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wartościowe przedmioty pozostawione bez opieki.

### **§ 57**

Organizator nie ponosi odpowiedzialności w zakresie jakichkolwiek szkód na zdrowiu.

### **§ 58**

Drużyny zobowiązane są do zachowania porządku, zarówno na hali podczas trwania spotkań, jak i w szatniach po ich zakończeniu.

### **§59**

Niniejszy Regulamin Zawodów wchodzi w życie w dniu 19 października 2020 r.

Opracował  
/-/ Robert Chocholski