



BIZNESOWE  
ROZGRYWKI  
PIŁKARSKIE

# REGULAMIN

**ELITLIGA**

## INFORMACJE OGÓLNE:

1. Organizatorem Biznesowych Rozgrywek Piłkarskich ELIT LIGA jest firma ELIT SPORT.
2. Oferta skierowana jest do pracowników firm i instytucji.
3. W celu zgłoszenia drużyny należy czytelnie wypełnić FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY i przesłać jego skan mailem na adres [biuro@elitliga.pl](mailto:biuro@elitliga.pl), wraz z imienną listą zgłaszanych zawodników, w edytowalnym pliku (word/excel).
4. Warunkiem uczestnictwa jest dokonanie pełnej zapłaty, najpóźniej 7-14 dni od otrzymania faktury.
5. Wypełniony, podpisany i przesłany FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY jest formą umowy, jednoznaczny z akceptacją regulaminu, zgodą na przetwarzanie danych osobowych i przepisów gry w ELIT LIDZE.
6. System rozgrywek to, w zależności od ilości przystępujących do ligi drużyn, - „każdy z każdym” (10-11 zespołów) lub „faza grupowa + faza pucharowa” (8-9 zespołów). Dokładny system podawany jest przed pierwszym meczem o punkty.

## PODSTAWOWE ZASADY REGULAMINU:

1. Drużyna rozgrywa jeden mecz w tygodniu. W wyjątkowych sytuacjach dopuszcza się rozegranie dwóch spotkań.
2. Rozgrywki odbywają się na boiskach piłkarskich ze sztuczną nawierzchnią o wymiarach zbliżonych do: 50 x 30 m.
3. Bramki w rozmiarze 5 x 2 m; czas gry to 2 x 20 min; piłka to NIKE Artificial Grass nr 5;
4. Obuwie: 1) turfy (małe koreczki) 2) lanki (wyłącznie miękkie, gumowe korki) 3) halówki (płaska podeszwa) Zabroniona jest gra w: plastikowych lankach, wkrętach i jakichkolwiek butach mogących spowodować kontuzję stopy.
5. Rozgrywki prowadzi sędzia główny akredytowany przez ELIT LIGĘ.
6. Wsparciem merytorycznym dla sędziego głównego jest koordynator rozgrywek.
7. Zawodnicy reprezentują barwy firmowe i zobowiązani są posiadać jednolite stroje sportowe z wyraźnie widocznymi numerami. Z obowiązku posiadania numeru wyłączony jest bramkarz.
  - a. stroje piłkarskie drużyny nabywają we własnym zakresie - (zachęcamy do skorzystania z Naszej oferty)
  - b. gdy dwie drużyny posiadają stroje w tych samych lub zbliżonych kolorach, jedna z drużyn zobowiązana jest wystąpić w znacznikach. O wyborze drużyny decyduje losowanie.
  - c. zawodnik nie może używać ubioru lub nosić jakichkolwiek przedmiotów (np. biżuteria/okulary), które stanowiłyby zagrożenie dla niego samego lub innego zawodnika - ostateczna decyzja należy do sędziego.
8. Niestawienie się drużyny do 5 min. po wyznaczonym terminie spotkania lub nieprzystąpienie do gry drużyny wobec braku wystarczającej liczby zawodników oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 5:0 i 3 punkty minusowe w tabeli dla drużyny, która się nie stawiła. W przypadku, gdy jedna z drużyn poinformuje organizatora do godziny 14.00 w dniu meczu o swojej nieobecności na meczu i ta informacja zostanie przekazana do przeciwnika przyznaje się walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 5:0, bez punktów ujemnych.
9. W przypadku niestawienia się obydwu drużyn i nie odbycia meczu w wyznaczonym przez organizatora terminie, spotkanie weryfikowane jest jako obustronna przegrana bez konsekwencji bramkowych.
10. Drużyna ma prawo jednokrotnie w trakcie sezonu, przełożyć termin spotkania, w sytuacji, gdy wyrazi na to zgodę drużyna przeciwna, a także organizator ELIT LIGA. Wnioskować o zmianę należy telefonicznie lub e-mailem na adres [biuro@elitliga.pl](mailto:biuro@elitliga.pl), najpóźniej do godziny 16.00 na tydzień przed meczem, którego dotyczy prośba. Prośby kierowane po tym terminie nie będą rozpatrywane.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów spotkań w sytuacjach wyjątkowych.
12. W przypadku braku składu sędziowskiego zawody ELIT LIGA może prowadzić koordynator ligi.

## System punktowy, awanse i spadki:

13. System awansów i spadków uzależniony jest od ilości drużyn przystępujących do rozgrywek oraz od możliwości organizacyjnych w danym sezonie.
14. Zakładany system awansów i spadków w sezonie:
  - a. z ELIT I Ligi spadną 2 ostatnie zespoły
  - b. z ELIT II Ligi do ELIT I Ligi awansują 2 pierwsze zespoły – do III Ligi spadną 3 ostatnie zespoły
  - c. z ELIT III Ligi do ELIT II Ligi awansują 3 pierwsze zespoły – do IV Ligi spadną 3 ostatnie zespoły
  - d. z ELIT IV Ligi do ELIT III Ligi awansują 3 pierwsze zespoły – do V Ligi spadną 3 ostatnie zespoły
15. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu awansów i spadków wraz z rozpoczęciem nowego sezonu WIOSNA 2018. System awansów i spadków w sezonie ZIMA 2018 ostatecznie będzie uzależniony od struktury rozgrywek ELIT LIGI w kolejnym sezonie. W razie wycofania się drużyny występującej na danym szczeblu rozgrywkowym, najpierw utrzymywana jest najlepsza drużyna ze strefy spadkowej, spośród wszystkich drużyn na danym szczeblu rozgrywkowym, a w drugiej kolejności awansowana jest kolejna najlepsza drużyna z niższego szczebla rozgrywek. W razie potrzeby reguła powtarza się naprzemiennie.
16. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt. Za remis 1 pkt. Za przegraną 0 pkt. W przypadku walkowera drużyna wygrywająca otrzymuje 3 pkt. i 5:0 w bramkach. Dodatkowo niestawienie się drużyny lub nieprzystąpienie drużyny do gry wobec braku wystarczającej liczby zawodników do 5 min. po wyznaczonym terminie spotkania oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 5:0 i 3 punkty minusowe w tabeli dla drużyny, która się nie stawiła (ostateczna decyzja należy do sędziego prowadzącego zawody z zastrzeżeniem, że czas oczekiwania na spóźnioną drużynę nie może być dłuższy niż 10 min., jeśli wyrazi na to zgodę drużyna przeciwna). W przypadku, gdy jedna z drużyn poinformuje organizatora do godziny 14.00 w dniu meczu o swojej nieobecności na meczu i ta informacja zostanie przekazana do przeciwnika przyznaje się walkower 0:5, bez punktów ujemnych dla drużyny, która się nie stawiła. Wobec zakończenia zawodów z powodu zdekompletowania drużyny, punktów minusowych się nie przyznaje.
17. O kolejności w tabeli decyduje:
  - a. większa ilość zdobytych punktów
  - b. wynik bezpośredniego pojedynku między zainteresowanymi drużynami, w przypadku 3 lub większej ilości takich drużyn tworzymy małą tabelę
  - c. większa ilość goli strzelonych
  - d. wyższy bilans goli zdobytych w rozgrywkach
  - e. losowanie

## Uprawnieni zawodnicy, skład drużyny i wprowadzanie zmian do składu:

18. Uczestnikami rozgrywek mogą być pracownicy firmy zgłaszającej się do rozgrywek oraz podwykonawcy bezpośrednio związani z daną firmą. Ponadto dopuszcza się 2 osoby niezatrudnione w firmie zgłoszonej do rozgrywek, będące znajomymi lub rodziną. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy od 16 roku życia. Gracze niepełnoletni zobowiązani są dostarczyć pisemną zgodę rodziców na udział w rozgrywkach.
19. Zawodnik może grać w większej ilości drużyn niż jedna. Jednakże zespoły te muszą występować w różnych grupach zaawansowania.
20. Rozgrywki piłkarskie organizowane przez firmę ELIT SPORT mają charakter amatorski tzn., ich uczestnikami nie mogą być zawodnicy (nawet, gdy są pracownikami firmy zgłoszonej do rozgrywek ELIT LIGI), którzy na dzień rozpoczęcia, jak i podczas trwania danej edycji ELIT LIGI są zgłoszeni do:
  - a. Ekstraklasy, I, II, III ligi polskiej
  - b. IV liga – można zgłosić 1 zawodnika
  - c. ligi okręgowe – można zgłosić 1 zawodników
  - d. ogólnopolska liga halowa – można zgłosić 1 zawodnika
  - e. klasy A, B, C – bez ograniczeń
21. Za weryfikację tożsamości klubowej zawodników odpowiadają kapitanowie drużyn.
22. Występ zawodnika, którego tożsamość klubowa wskazuje, że jest nieuprawniony do gry w ELIT LIDZE skutkuje walkowerem 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej, bez punktów ujemnych dla drużyny przegranej.

23. Skład występujący w danym meczu wraz z numerami podaje kapitan do wiadomości koordynatora przed spotkaniem lub też w trakcie jego trwania.
24. Każdy zawodnik jest zobowiązany do okazania dokumentu tożsamości na żądanie organizatora lub drużyny przeciwnej, w przypadku, gdy jego tożsamość podlega wątpliwości. W takiej sytuacji dokonuje się sprawdzenia tożsamości wszystkich zawodników obydwu zainteresowanych drużyn. W sytuacji, gdy zawodnik nie posiada dokumentu, a jego tożsamość nie jest znana, może potwierdzić swoją tożsamość okazując dokument w biurze organizatora do 48 godzin po rozegraniu meczu.
25. Organizator w razie wątpliwości własnej lub jednej z uczestniczących w meczu drużyn może skorzystać z prawa sprawdzenia tożsamości zawodników występujących w danym meczu w trakcie przerwy po pierwszej połowie lub bezpośrednio po skończonym spotkaniu. O fakcie sprawdzenia organizator informuje kapitanów drużyny sprawdzanej przed zakończeniem meczu. Dodatkowo:
  - a. W przypadku wykrycia gracza zabronionego regulaminem W TRAKCIE MECZU, BEZPOŚREDNIO PO MECZU, czy też DO GODZINY 22.00 DNIA NASTĘPNEGO PO MECZU na podstawie zapisu video, drużyna zostaje ukarana karą walkowera 0 punktów i wynikiem 0-5. W przypadku, gdy wynik z boiska jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy niż walkower, to zostaje on utrzymany
  - b. O wniosku dodatkowego sprawdzenia zawodników organizator powinien poinformować drużynę sprawdzaną w trakcie trwania meczu, jednak nie później niż przed jego końcem
  - c. Drużyna sprawdzana ma 5 min. na dostarczenie dowodów tożsamości, biorących udział w danym meczu zawodników (niezastosowanie się do wymogów regulaminu może skutkować walkowerem) – cały proces przebiega pod opieką koordynatora
26. Drużyna może liczyć maksymalnie 25 zawodników, których można zgłaszać do 5. kolejki spotkań sezonu bezpośrednio przed meczem lub też drogą e-mail. Po tym terminie nie ma możliwości zgłaszania nowych zawodników. Jeśli lista jest pełna, możliwa jest wymiana zawodników, w miejsce graczy, którzy nie wystąpili w żadnym meczu danego sezonu. Wymiana jest możliwa do 5. kolejki spotkań. Po tym terminie nie ma możliwość dokonywania zmian. Zawodnicy, którzy mają rozegrany przynajmniej jeden mecz nie mogą zostać wymienieni.
27. W wyznaczonej strefie zmian mogą przebywać tylko zawodnicy biorący udział w meczu i maksymalnie 5 osób towarzyszących drużynie.
28. Za występ w meczu nieuprawnionego do gry zawodnika odpowiada kapitan zespołu.

## Protesty:

29. Protesty można zgłaszać tylko w formie pisemnej (e-mail) do organizatora, do 24 godzin po meczu.
30. Weryfikacja wyniku przez organizatora może nastąpić do 7 dni roboczych po zakończeniu spotkania. W późniejszym czasie nie ma możliwości weryfikacji wyniku spotkania, czy też statystyk widocznych na stronie internetowej rozgrywek, a wszystkie zdarzenia wykryte po tym terminie nie mają wpływu na wynik danego meczu.
31. Organizator nie ma obowiązku informować o wpłynięciu protestu strony zainteresowanej.
32. W ramach protestów nie będą rozpatrywane decyzje sędziowskie, które podjęte podczas meczu mają suwerenny charakter i są ostateczne.
33. Nie ma możliwości korzystania z zapisu video w celu weryfikacji decyzji sędziego w trakcie meczu. Sędziowie, zawodnicy nie mają wglądu do zapisu video w trakcie trwania meczu i tuż po jego zakończeniu.

## PRZEPISY ROZGRYWEK:

1. Rozgrywki odbywają się na boiskach piłkarskich ze sztuczną nawierzchnią, w okresie jesienno-zimowym pod balonem) o wymiarach zbliżonych do 50 x 30 m, bramki 5 x 2 m. Czas gry to 2 x 20 min.
2. Zespół liczy maksymalnie 25 zawodników: na boisku znajduje się 6 zawodników (5 w polu + bramkarz).
3. Drużyna może rozpocząć mecz w minimalnej ilości 4 zawodników (3 w polu + bramkarz).
4. Jeżeli w wyniku wykluczeń z boiska, w którymkolwiek zespole, pozostanie mniej niż 4 zawodników mecz należy zakończyć, a drużynie przeciwnej zostanie przyznany walkower 5:0 i 3 punkty w tabeli. W przypadku, gdy wynik z boiska jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy niż walkower, to zostaje on utrzymany.

5. Ilość zmian w locie zawodników z pola podczas trwania rozgrywek jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze. Najpierw boisko musi opuścić zawodnik schodzący, a następnie na jego miejsce może wejść zawodnik wchodzący. Zmiany następują w wyznaczonej przez sędziego lub organizatora strefie zmian.
6. Jeżeli zmiana została przeprowadzona nieprawidłowo sędzia napomina zawodnika wchodzącego żółtą kartką.
7. Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko zanim zawodnik schodzący je opuści:
  - a. gra powinna być przerwana
  - b. zawodnik schodzący jest ponaglany do opuszczenia boiska
  - c. zawodnik rezerwowy zostaje napomniany
  - d. grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry
8. Jeżeli zawodnik wchodzący na boisko z premedytacją przerywa akcję drużyny przeciwnej (przed zejściem zawodnika schodzącego) skutkuje to rzutem wolnym bezpośrednim i żółtą lub czerwoną kartką dla zawodnika, a jeżeli sytuacja ma miejsce w polu karnym obowiązuje rzut karny dla poszkodowanej drużyny.
9. Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko lub zawodnik schodzący opuści je poza własną strefą zmian:
  - a. gra winna być przerwana
  - b. winny zawodnik zostanie napomniany żółtą kartką
  - c. gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry
10. Rzut wolny bezpośredni jest przyznawany w przypadku, gdy zawodnik:
  - a. kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika
  - b. podstawia nogę przeciwnikowi
  - c. skacze na przeciwnika
  - d. przytrzymuje przeciwnika
  - e. pluje na przeciwnika
  - f. rozmyślnie dotyka piłkę ręką
  - g. za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu przeciwnika (za wyjątkiem wślizgu bezkontaktowego blokującego)
  - h. bramkarz dotyka piłki ręką poza własnym polem karnym
11. Rzut wolny pośredni jest przyznawany w przypadku, gdy zawodnik:
  - a. bramkarz dotyka lub zagrywa piłkę ręką po zagranie przez współpartnera
  - b. bramkarz trzyma piłkę w rękach dłużej niż 5 sekund
  - c. zawodnik gra w sposób niebezpieczny
  - d. dopuszcza się wybitnie niesportowego zachowania
  - e. przeszkadza bramkarzowi we wprowadzeniu piłki do gry lub popełni inny czyn, który sędzia zakwalifikuje jako rzut wolny pośredni
  - f. gestem lub słownie okazuje niezadowolenie z decyzji sędziego
12. Wykonujący rzut wolny pośredni i bezpośredni ma 5 sekund na wprowadzenie piłki do gry, po upływie 5 sekund rozegranie rzutu wolnego przechodzi na rzecz drużyny przeciwnej, która wznowia grę rzutem wolnym pośrednim.
13. Rzut z autu jest rzutem wolnym pośrednim. Wykonywany jest nogą, piłka stojąca, ustawiona na linii bocznej boiska, styczna do niej lub przed tą linią w miejscu wcześniejszego przekroczenia. Mur ustawiony w odległości 5 metrów od piłki. Grę z autu zawodnik musi wznowić nie później niż po upływie 5 sekund od momentu, gdy piłka została ustawiona do wznowienia gry. W przypadku złamania regulaminu rozegranie autu przechodzi na rzecz drużyny przeciwnej. W przypadku, gdy piłka dotknie powłoki balonowej, gra wznowiana jest z autu na wysokości, na której doszło do zdarzenia (dotyczy sezonów pod balonem).
14. W przypadku rzutu wolnego pośredniego (niebędącego rzutem z autu) lub bezpośredniego mur ustawiany jest w odległości 5 metrów od piłki. Z rzutu wolnego pośredniego nie można bezpośrednio zdobyć bramki.
15. Żaden rzut wolny pośredni dla drużyny atakującej nie może być wykonany w polu karnym rywala.

16. Rzut od bramki wykonuje wyłącznie bramkarz (wyłącznie rękami w sytuacji, gdy piłka opuściła pole gry, w innych wypadkach może zagrać nogą). Bramkarz ma 5 sekund na wznowienie gry. Z rzutu od bramki nie można zdobyć bezpośrednio gola. Po upływie 5 sekund, gdy bramkarz nie wprowadzi piłki do gry, sędzia dyktuje rzut wolny pośredni na rzecz drużyny przeciwnej, który zostanie wykonany z linii pola karnego, najbliższego miejsca przewinienia. Jeśli piłka rzucona przez bramkarza trafi do bramki przeciwnika, bez kontaktu z innym zawodnikiem gol nie zostaje uznany, a grę wznowia się rzutem od bramki drużyny przeciwnej.
17. Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 metrów.
18. Rzut różny wykonywany jest nogą. Wykonujący ma 5 sekund na wprowadzenie piłki do gry. Mur może być ustawiony w odległości 5 metrów od piłki. Po przekroczeniu tego czasu przez wykonującego, drużyna przeciwna wznowia grę od własnej bramki.
19. Rzuty wolne i rzuty z autu należy wykonać piłką stojącą. W przypadku, gdy piłka jest w ruchu wznowienie gry należy powtórzyć.
20. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

## Kary i wykluczenia:

21. W trakcie rozgrywek obowiązują kary czasowe: dwuminutowe (żółta kartka) i pięciminutowe (czerwona kartka)
22. Konsekwencją drugiej żółtej kartki jest kartka czerwona (2 min. i wykluczenie z gry).
23. Zawodnik wykluczony z gry przez nałożenie kary czasowej może powrócić na boisko tylko i wyłącznie po upływie danej kary czasowej.
24. Kara czasowa jest kontynuowana w drugiej połowie meczu, gdy w pierwszej zabraknie czasu na jej całkowite wykonanie.
25. Zawodnicy będący na ławce rezerwowych również mogą być ukarani karami meczowymi – żółtą i czerwoną kartką z konsekwencjami czasowymi.
26. Drużyna, której zawodnik rezerwowy zawinił zobligowana jest przez sędziego do usunięcia jednego z zawodników z pola ze swojej drużyny do czasu upływu nałożonej kary – drużyna gra w osłabieniu do czasu upłynięcia kary.
27. Zawodnik wykluczony z gry w skutek czerwonej kartki nie może już powrócić do gry, ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych w tym spotkaniu (musi opuścić do 2 minut sektor, w którym rozgrywane jest spotkanie, w przeciwnym wypadku jego drużyna może zostać ukarana walkowerem). Po upływie kary czasowej może wejść na boisko inny zawodnik z tej drużyny.
28. Strzelenie lub utrata gola przez drużynę grającą w osłabieniu nie skutkuje powrotem ukaranego zawodnika na boisko, co oznacza, że nie ma możliwości wcześniejszego powrotu na boisko, jak tylko po odbyciu pełnej kary czasowej.
29. W sytuacji, gdy zawodnik jest ukarany żółtą kartką za przewinienie, po którym zastosowano „korzyść” i pada gol dla drużyny przeciwnej nie ma obowiązku odbywania kary czasowej. Zapis nie dotyczy bezpośredniej czerwonej kartki.
30. Drużyna może rozpocząć lub kontynuować mecz, gdy na murawie znajduje się minimum 4 zawodników z jednej drużyny.
31. Wykluczenia czerwoną kartką następuje, gdy zawodnik:
  - a. gra brutalnie
  - b. pluje na przeciwnika lub inne osoby
  - c. zachowuje się wybitnie niesportowo
  - d. używa ordynarnego, obelżywego języka
  - e. czynnie znieważa lub narusza nietykalność sędziego, innego zawodnika, kibica lub organizatora
  - f. pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na jej zdobycie, rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym)
  - g. pozbawia realnej szansy na zdobycie bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika, popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym
  - h. po raz wtóry zachowuje się niezgodnie z regulaminem, będąc poprzednio napomnianym żółtą kartką. Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę, automatycznie zostaje odsunięty od kolejnego spotkania (bez powiadamiania przez organizatora)

## Organizator ma prawo do zwiększenia kary:

- a. jeśli zawodnik, który dopuszcza się obraźliwych gestów w stosunku do sędziego, rywala, czy też kibiców zostaje zawieszony na 2 mecze
  - b. jeśli zawodnik kieruje do sędziego, rywala, czy też kibiców obraźliwe, wulgarne zwroty, zostaje zawieszony na 2 mecze
  - c. jeśli opluje sędziego, rywala, czy też kibica zostaje zawieszony na 5 meczów
  - d. jeśli uderzy sędziego, rywala, czy też kibica lub kopnie przeciwnika rozmyślnie bez piłki, zostaje zawieszony na 6 meczów
32. Kara zawodnika, który po raz drugi dopuszcza się przewinienia, za które organizator nakłada jedną z kar dodatkowych zostaje podwojona. Trzecie tego typu wykroczenie karane jest dożywotnią dyskwalifikacją.
33. Zawodnik zostaje odsunięty od kolejnego spotkania po otrzymaniu dwóch żółtych kartek. Każde kolejne dwie żółte kartki również skutkują zawieszeniem zawodnika na jeden mecz. Za kontrolę stanu żółtych kartek w danym zespole odpowiadają kapitanowie tychże zespołów. Jeśli kara przypadnie na mecz, w którym wynik został zweryfikowany jako walkower to takie spotkanie zalicza się zawodnikowi na poczet odbytej kary.
34. Jeśli drużyna pauzuje w kolejce ligowej kara zawieszenia zawodnika lub innej osoby przesuwa się na następną kolejkę ligową, w której drużyna występuje.
35. W przypadku czynnego znieważenia lub naruszenia nietykalności sędziego i/lub organizatora (uderzenie, ublizanie itp.) sędzia zobowiązany jest natychmiast zakończyć spotkanie. Wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.
36. Za zachowanie kibiców poszczególnych drużyn odpowiada i ponosi konsekwencje (łącznie z przyznaniem walkowera) kapitan, opiekun lub cała drużyna występująca w rozgrywkach.
37. Osoby postronne zakłócające rozgrywki mogą zostać wyproszone z obiektu.
38. W przypadku sporów, których nie da się wyjaśnić niniejszym regulaminem, obowiązują przepisy PZPN.
39. Organizator jako obserwator rozgrywek, ma prawo do nałożenia na zawodników/drużyny kar dodatkowych, niebędących następstwem decyzji sędziego prowadzącego zawody. Ma jednak obowiązek poinformować o tym fakcie kapitana drużyny do 3 dni roboczych po zakończeniu danego spotkania.
40. Wszelkie pozostałe kwestie nieujęte w niniejszym regulaminie regulują przepisy PZPN.
41. W przypadku sporów, których nie da się rozstrzygnąć niniejszym regulaminem, a także przepisami PZPN decyzję podejmuje Organizator Rozgrywek.
42. Organizator za nieprzestrzeganie regulaminu lub przepisów gry ma prawo nałożyć dodatkową karę na drużynę lub zawodnika łącznie z przyznaniem walkoweru lub dyskwalifikacją z rozgrywek. Kara dodatkowa nie musi być następstwem decyzji sędziego prowadzącego zawody.

## POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Osoby biorące udział w rozgrywkach powinny poddać się wcześniejszym badaniom lekarskim stwierdzającym ich dobry stan zdrowia. Za niewykonanie badań i wynikających z tego powodów wypadków oraz konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodników.
2. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
3. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału osób chorych i zdrowych oraz skutki wypadków podczas trwania rozgrywek.
4. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za śmierć uczestników podczas rozgrywek niezależnie od przyczyny.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i konsekwencje wynikające z działań osób trzecich oraz uczestników rozgrywek w tym konsekwencje rękoczynów.
6. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator. W celu zmiany i aktualizacji obowiązującego regulaminu Organizator zobligowany jest do uprzedniego poinformowania o tym fakcie zainteresowane strony.
7. ELIT SPORT Jakub Strugacz nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektów sportowych.

8. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem obowiązują przepisy PZPN. Ostateczna decyzja należy do Organizatora.
9. Organizator i partnerzy zastrzegają sobie prawo do wykorzystania danych osobowych i wizerunku zawodników grających w rozgrywkach ELIT LIGA dla celów marketingowych oraz przetwarzanie danych osobowych graczy na potrzeby tych rozgrywek (zgodnie z ustawą z dn. 29.08.1997r. o ochronie danych osobowych Dz.U. Nr 133 poz.883).

*Treść niniejszego regulaminu jest własnością ELIT SPORT Jakub Strugacz. Uprzejmie informuję, że wszelkie rozprowadzanie, dystrybucja lub powielanie niniejszego regulaminu jest zabronione. Dziękuję.*