

POLSKI ZWIĄZEK PIŁKI NOŻNEJ
DEPARTAMENT PIŁKI AMATORSKIEJ (GRASSROOTS)
REGULAMIN
MISTRZOSTW POLSKI SZÓSTEK 2024

§ 1

ORGANIZATOR

1. Organizatorem Mistrzostw Polski Szóstek 2024 (zwanego dalej „**Turniejem**”) jest Polski Związek Piłki Nożnej (zwany dalej również „**PZPN**”).
2. Nadzór nad **Turniejem** prowadzi Departament Piłki Amatorskiej (Grassroots) Polskiego Związku Piłki Nożnej.
3. **Turniej** rozgrywa się na podstawie przepisów gry w piłkę nożną (Przepisów Gry), zgodnie z niniejszym regulaminem (zwanym dalej „**Regulaminem**”) oraz obowiązującymi postanowieniami i przepisami Polskiego Związku Piłki Nożnej.
4. **Turniej** odbywa się w terminach wskazanych w oficjalnym Harmonogramie Turnieju, który jest ustalany i publikowany przez Departament Piłki Amatorskiej (Grassroots) Polskiego Związku Piłki Nożnej na oficjalnej stronie Turnieju www.pzpn.pl (zwanym dalej „**Harmonogramem Turnieju**”). Harmonogram Turnieju jest integralną częścią Regulaminu i stanowi **załącznik nr 1** do niniejszego dokumentu. Polski Związek Piłki Nożnej zastrzega sobie prawo do aktualizacji, uzupełnienia lub zmiany Harmonogramu Turnieju w każdym czasie, w zależności od zaistniałych okoliczności, w tym w szczególności liczby zarejestrowanych drużyn, zaistnienia nadzwyczajnych lub nieprzewidywanych sytuacji, np. zdarzeń o charakterze siły wyższej, stanów nadzwyczajnych, stanu zagrożenia epidemicznego lub stanu epidemii. Aktualizacje, uzupełnienia lub zmiany Harmonogramu Turnieju będą publikowane na oficjalnej stronie Turnieju www.pzpn.pl.

§ 2

CEL TURNIEJU

1. Celem **Turnieju** jest:
 - a. Promowanie piłki nożnej w formacie 6-osobowym wśród kobiet i mężczyzn, zasad fair play, kształtowanie zdrowego stylu życia i aktywizacja lokalnych środowisk sportowych.
 - b. Promowanie piłki nożnej w formacie 6-osobowym wśród klubów piłkarskich wskazując nową ścieżkę rozwoju sportowego, społecznego i biznesowego.
 - c. Wyłonienie najzdolniejszych piłkarek i piłkarzy i nagrodzenie ich.
 - d. Wyłonienie zwycięzców – **Mistrzów Polski** w kategorii kobiet i mężczyzn.

2. **Turniej** przeznaczony jest dla zawodników pełnoletnich rywalizujących w odrębnych dwóch kategoriach: **mężczyzn i kobiet**.

§ 3

DEFINICJE

1. **Na potrzeby Regulaminu** przyjmuje się następujące **definicje**:

- a. **Turniej** – turniej piłkarski w formacie 6-osobowym organizowany przez Polski Związek Piłki Nożnej (PZPN) pod nazwą Mistrzostwa Polski Szóstek 2024.
- b. **Przepisy Gry** – dokument wydany przez Polski Związek Piłki Nożnej opisujący aktualnie obowiązujące zasady gry w piłkę nożną w bieżącym sezonie. Dokument jest dostępny na stronie <https://pzpn.pl/federacja/sedziowie/materialy-szkoleniowe>.
- c. **Przepisy gry w Turnieju** – zasady gry zdefiniowane dla aktualnej edycji **Turnieju**.
- d. **Klub** – podmiot będący członkiem PZPN na podstawie uchwały Zarządu PZPN nr XII/194 z dnia 11 grudnia 2015 roku o członkostwie oraz będący klubem sportowym w rozumieniu ustawy z dnia 25 czerwca 2010 roku o sporcie.
- e. **Zawodnik** – osoba pełnoletnia, nieuprawniona do gry w ligowych rozgrywkach klubowych organizowanych przez Polski Związek Piłki Nożnej lub Wojewódzki Związek Piłki Nożnej w sezonie 2024/2025 (w tym również w futsalu), niezgłoszona przez Klub do udziału w klubowych rozgrywkach ligowych. **Zawodnik** może reprezentować tylko jedną **Drużynę** w trakcie trwania edycji **Turnieju**.
- f. **Drużyna** – zespół **Zawodników**, składający się z minimum **6** i maksymalnie **12 Zawodników** zgłoszonych przez **Klub** do udziału w **Turnieju** w wybranej kategorii.
- g. **Administrator (Drużyny)** – opiekun **Drużyny** uprawniony przez zarząd **Klubu** do jego reprezentowania w szczególności do składania i przyjmowania oświadczeń woli w sprawach związanych z udziałem drużyny w Turnieju. **Administrator Drużyny** może opiekować się **Drużynami** tylko jednego **Klubu**. **Administrator Drużyny** może być **Zawodnikiem**.
- h. **Formularz zgłoszeniowy Drużyny** – dokument zawierający informacje dotyczące **Klubu** wystawiającego **Drużynę**, listę **Zawodników** grających w danym dniu w **Turnieju** oraz zawierający podpis i pieczęć osób zarządzających podmiotem oraz podpis **Administradora Drużyny** prowadzącego drużynę. Wzór formularza zgłoszeniowego znajduje się w **załączniku nr 2** do Regulaminu.
- i. **Harmonogram Turnieju** – zbiór dat określający terminy rejestracji drużyn i zawodników do Turnieju, terminy i miejsca rozgrywania poszczególnych etapów Turnieju (**Harmonogram rozgrywek**) i daty ich publikacji oraz czas w którym **Administratorzy Drużyn** zobowiązani są do potwierdzenia udziału Drużyn Koordynatorom Turnieju.
- j. **Harmonogram rozgrywek** – terminarz określający datę, godzinę i miejsce rozgrywanych turniejów; harmonogram rozgrywek stanowi nieodłączną część **Harmonogramu Turnieju**.
- k. **Koordynator Turnieju** – osoba wyznaczona przez organizatora **Turnieju** do administrowania i zarządzania poszczególnymi etapami rozgrywek. Dla etapów wojewódzkich oraz strefowych, **Koordynatora Turnieju** wskazuje Wojewódzki Związek

Piłki Nożnej. Koordynatora etapu ogólnopolskiego wskazuje PZPN. Uprawnienia Koordynatora Turnieju do podejmowania decyzji i administrowania rozgrywkami określa niniejszy regulamin.

§ 4

FORMUŁA TURNIEJU

1. W Turnieju mogą wziąć udział wyłącznie **Drużyny** zgłoszone przez **Klub**.
2. Każdy **Klub** może zgłosić jedną **Drużynę** w każdej kategorii.
3. **Regulamin** obowiązuje na czas trwania rozgrywek wszystkich etapów **Turnieju**. **Turniej** rozgrywany będzie według poniższego schematu:

Dla kategorii **mężczyzn**:

- a. etapy wojewódzkie (eliminacje),
- b. etap ogólnopolski (finał).

Dla kategorii **kobiet**:

- a. etapy strefowe (4 wyznaczone przez PZPN strefy),
- b. etap ogólnopolski (finał).

4. **Koordynator Turnieju** w danym województwie w porozumieniu z Departamentem Piłki Amatorskiej (Grassroots) Polskiego Związku Piłki Nożnej decyduje o schemacie rozgrywek w ramach Turnieju w danym województwie. W przypadku zgłoszenia do Turnieju w jednym województwie albo strefie więcej niż 32 Drużyn w jednej kategorii dopuszcza się możliwość zorganizowania dodatkowego etapu eliminacyjnego poprzedzającego etap wojewódzki.
5. Etapy wojewódzkie przeprowadza Departament Piłki Amatorskiej (Grassroots) PZPN wspólnie z Wojewódzkimi Związkami Piłki Nożnej.
6. **Etapy wojewódzkie** wyłaniają Mistrzów Województwa w kategorii **mężczyzn**, którzy będą reprezentować dane województwo w **Etapie ogólnopolskim**.
7. **Etapy strefowe** wyłaniają najlepsze drużyny w kategoriach **kobiet**, które będą reprezentować daną strefę w **etapie ogólnopolskim**.
8. **Etap ogólnopolski** przeprowadza Departament Piłki Amatorskiej (Grassroots) Polskiego Związku Piłki Nożnej. O schemacie rozgrywek na tym etapie decyduje Koordynator Turnieju wyznaczony przez PZPN.
9. **Etap Ogólnopolski** wyłania **Mistrza Polski Szóstek** wśród **Drużyn** kobiecych i męskich.
10. Dopuszcza się udział kobiet w **Drużynach** uczestniczących w kategorii mężczyzn. Niedopuszczalny jest udział mężczyzn w **Drużynach** uczestniczących w kategorii kobiet.
11. Dopuszczalna liczba zarejestrowanych **Zawodniczek** w jednej **Drużynie** męskiej, a tym samym uprawnionych do udziału w rozgrywkach w ramach **Turnieju**, to 3 **Zawodniczki**.
12. Regulamin dopuszcza zmiany i uzupełnianie składu **Drużyny** pomiędzy etapami do maksymalnej liczby zawodników, z wyłączeniem **Zawodników/Zawodniczek**, którzy wzięli udział w **Turnieju** na wcześniejszym etapie w innej **Drużynie** zgłoszonej do **Turnieju**.

HARMONOGRAM I WYMOGI

1. Zgłoszenie drużyn do udziału w **Turnieju** odbywa się za pośrednictwem elektronicznego formularza, opublikowanego na stronie www.pzpn.pl do dnia wskazanego w **Harmonogramie Turnieju**.
2. **Administratorzy Drużyn**, wypełniając zgłoszenie drużyn do udziału w Turnieju, o którym mowa w ust. 1 niniejszego paragrafu oraz **Formularz zgłoszeniowy Drużyny**, wyrażają zgody oraz składają oświadczenia niezbędne do organizacji **Turnieju**. Akceptując zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych, **Administratorzy Drużyny** wyraża również zgodę na publikację swoich danych kontaktowych tj. imienia, nazwiska, numeru telefonu i adresu e-mail na stronie www.pzpn.pl do celów informacyjnych oraz organizacyjnych **Turnieju**. Treść zgód niezbędnych do udziału w Turnieju, zgód dobrowolnych oraz oświadczeń składanych przez **Administratorów Drużyn** i koordynatorów stanowi **załącznik nr 3** do Regulaminu.
3. Rejestrujący się **Zawodnik** lub **Zawodniczka** wypełnia formularz rejestracyjny za pośrednictwem systemu rejestracyjnego dostępnego na www.pzpn.pl oraz wyraża stosowne zgody, w tym na przetwarzanie jej/jego danych osobowych, oraz składa oświadczenia umożliwiające udział w Turnieju, **Zawodnik** lub **Zawodniczka** może również zostać poproszony o wyrażenie innych nieobowiązkowych zgód, których treść zostanie zawarta w formularzu. Treść zgód niezbędnych do udziału w Turnieju, zgód dobrowolnych oraz oświadczeń stanowi **załącznik nr 4** do Regulaminu.
4. Etapy Wojewódzkie odbędą się w okresie wskazanym w **Harmonogramie Turnieju**. Miejsca rozgrywania Etapów Wojewódzkich podane zostaną na stronie internetowej **Turnieju** www.pzpn.pl do dnia określonego w **Harmonogramie Turnieju**.
5. Etap Ogólnopolski odbędzie się w lokalizacji i w dniach określonych w **Harmonogramie Turnieju**.
6. **Harmonogram rozgrywek** wojewódzkich (stanowiący integralną część Harmonogramu całego Turnieju) zostanie ustalony na podstawie liczby zarejestrowanych drużyn i opublikowany na oficjalnej stronie **Turnieju** www.pzpn.pl.
7. **Administrator Drużyny** odpowiada za śledzenie informacji odnośnie terminów poszczególnych etapów rozgrywek w ramach **Turnieju**.
8. Warunkiem udziału **Drużyny** w **Turnieju** jest złożenie w biurze zawodów lub na ręce Koordynatora Turnieju **Formularza zgłoszeniowego Drużyny**.
9. **Formularz zgłoszeniowy Drużyny** podpisany przez przedstawiciela **Klubu** oraz **Administradora Drużyny** stanowi również potwierdzenie uprawnienia **Administradora Drużyny** do reprezentowania **Klubu** i **Drużyny** oraz potwierdzenie zapoznania się i akceptacji zasad niniejszego regulaminu przez podpisujących. Regulamin **Turnieju** dostępny jest na stronie www.pzpn.pl.
10. **Zawodnik** zgłoszony do udziału w **Turnieju**, może reprezentować barwy tylko jednej **Drużyny** we wszystkich etapach rozgrywek i przez cały czas trwania **Turnieju**.
11. Warunkiem dopuszczenia **Zawodnika** do meczu na każdym etapie rozgrywek w ramach **Turnieju** jest posiadanie ważnego dokumentu potwierdzającego tożsamość.

REJESTRACJA DRUŻYNY

1. Zgłoszenia **Drużyny** do **Turnieju** może dokonać **Administrator Drużyny**, który wypełni elektroniczny **Formularz zgłoszeniowy Drużyny** dostępny na www.pzpn.pl w czasie wskazanym w § 5 punkt 1.
2. Rejestracja **Zawodników**, dodawanie ich do drużyn i ewentualne wprowadzenie zmian jest możliwe do godziny 23:59, 2 dni robocze przed rozpoczęciem rozgrywki danej drużyny w **Turnieju**.
3. W przypadku braku maksymalnej liczby **Zawodników** na **Formularzu zgłoszeniowym Drużyny** dopuszcza się uzupełnianie składu **Drużyny** pomiędzy etapami, o **Zawodników**, którzy nie znajdowali się na liście zgłoszeniowej żadnej innej **Drużyny** biorącej udział we wcześniejszym etapie **Turnieju**. Liczba **Zawodników** w **Drużynie** na każdym etapie **Turnieju** nie może przekroczyć 12.
4. Do udziału w **Turnieju** na etapie wojewódzkim lub strefowym niezbędne jest przekazanie przed rozpoczęciem rozgrywek do Biura Zawodów **Formularza zgłoszeniowego Drużyny** zawierającego aktualną listę zawodników potwierdzoną zgodnie z § 5 punkt 9. Formularz musi być wygenerowany i podpisany na każdy etap rozgrywek osobno.
5. Koordynator Turnieju ma prawo do wrywkowej lub w następstwie zgłoszonego protestu, weryfikacji dokumentu wykazanego w § 5 pkt. 11 danego **Zawodnika** w celu potwierdzenia tożsamości, wieku, przynależności klubowej lub ważności dokumentu.
6. Brak złożenia aktualnego **Formularza zgłoszeniowego Drużyny** przed rozpoczęciem rozgrywek lub nieokazanie przez zawodnika dokumentu wskazanego w § 5 pkt 11. na polecenie Koordynatora Turnieju powoduje niedopuszczenie drużyny lub zawodnika/zawodniczki do rozgrywek.
7. **Administratorzy Drużyny** biorący udział w finale wojewódzkim lub strefowym zobowiązani są do potwierdzenia udziału drużyny w finale wojewódzkim u Koordynatora Wojewódzkiego do dnia określonego w **Harmonogramie Turnieju**.
8. Zwycięska **Drużyna** etapu wojewódzkiego w kategorii mężczyzn oraz zwycięska Drużyna etapu strefowego w kategorii kobiet są automatycznie uczestnikiem etapu ogólnopolskiego.
9. W sytuacji, gdy zwycięska Drużyna zgodnie z pkt. 9 nie może uczestniczyć w etapie ogólnopolskim, w jej miejsce zaproszona zostanie Drużyna, która zajmie II miejsce w etapie wojewódzkim albo etapie strefowym.
10. Zwycięzcy etapów wojewódzkich zobowiązani są w ciągu trzech dni roboczych po jego zakończeniu do potwierdzenia udziału drużyny w etapie ogólnopolskim poprzez przesłanie e-maila na adres szostki@pzpn.pl.
11. Na Finał Ogólnopolski **Administrator Drużyny** musi dostarczyć nowy, aktualny **Formularz zgłoszeniowy Drużyny** z listą **Zawodników**, podpisem i pieczęcią Zarządu **Klubu** oraz podpisem **Administratora Drużyny**.

PUNKTACJA

1. Stosuje się następującą punktację:
 - a. za zwycięstwo **Drużyna** otrzymuje 3 punkty,
 - b. za mecz nierozstrzygnięty (remisowy) 1 punkt,
 - c. za przegraną 0 punktów.
2. W **Turnieju** (na każdym jego etapie) kolejność w tabeli ustala się według liczby zdobytych punktów.
3. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwie **Drużyny**, o zajęтым miejscu decyduje w kolejności:
 - a. większa liczba zdobytych punktów w meczach między tymi **Drużynami**,
 - b. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach między tymi **Drużynami**,
 - c. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach w rozgrywkach grupy,
 - d. przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach w rozgrywkach grupy,
 - e. przy dalszej równości, większa liczba zwycięstw we wszystkich meczach w rozgrywkach grupy,
 - f. przy dalszej równości, rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi Drużynami.
4. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez trzy drużyny lub więcej **Drużyn**, o zajęтым miejscu decyduje w kolejności:
 - a. liczba zdobytych punktów w meczach między tymi Drużynami,
 - b. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach między tymi **Drużynami**,
 - c. przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych w meczach między tymi **Drużynami**,
 - d. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach w rozgrywkach grupy,
 - e. przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach w rozgrywkach grupy,
 - f. przy dalszej równości, większa liczba zwycięstw w rozgrywkach grupy ,,
 - g. przy dalszej równości, rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi Drużynami.
5. Jeżeli do ustalenia kolejności między trzema lub więcej **Drużynami** niezbędne są rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi zespołami rozgrywa się je według następujących wytycznych:
 - a. zainteresowane zespoły rozgrywają bezpośrednio konkursy rzutów karnych,
 - b. w każdym pojedynczym konkursie rzutów karnych biorą udział dwie **Drużyny**,
 - c. kolejność rozgrywania konkursów rzutów karnych jest ustalana na podstawie losowania,
 - d. w każdym konkursie rzutów karnych oba zespoły wykonują po trzy rzuty z uwzględnieniem procedur i warunków opisanych w niniejszym **Regulaminie**,

- e. po rozegraniu rzutów karnych pomiędzy wszystkimi zainteresowanymi **Drużynami** tworzy się tabelę uwzględniającą wyniki rzutów karnych, w której kolejność zespołów jest ustalana według liczby wygranych konkursów rzutów karnych,
 - f. w przypadku równej liczby wygranych konkursów rzutów karnych pomiędzy dwoma lub więcej **Drużynami** rzuty karne pomiędzy tymi zespołami powtarza się,
 - g. poza powyższymi modyfikacjami rzuty karne wykonuje się wg wytycznych zawartych w niniejszym Regulaminie.
6. Jeżeli na danym etapie **Turnieju** przewidziana jest faza pucharowa zawsze awansują do niej 4, 8 lub 16 drużyn.
 7. Pary 1/8-, ćwierć-, półfinalistów dobierane są wg schematu „na krzyż” tj. A1-B2, B1-A2, C1-D2, D1-C2, itd., a w kolejnej fazie wg schematu: wygrany pary A1-B2 gra ze zwycięzcą meczu C1-D2, itd. chyba, że Koordynator Turnieju zadecyduje inaczej.
 8. W przypadku nieparzystej liczby grup, pary 1/8-, ćwierć-, półfinalistów wybierane są na zasadzie losowania **Drużyn** nierozstawionych do **Drużyn** rozstawionych, o tym które drużyny zostaną rozstawione w losowaniu decyduje korzystniejszy bilans (patrz. Par 7, pkt.9). **Drużyny**, które rozegrały między sobą mecz w grupie nie mogą spotkać w pierwszej fazie pucharowej. Rozstawione zostają odpowiednio 8, 4 lub 2 drużyny. Mecz 1 rozgrywa **Drużyna** z najlepszym bilansem z miejsc pierwszych z dolosowaną drużyną, mecz 2 **Drużyna** z drugim bilansem z pierwszych miejsc z **Drużyną** dolosowaną, mecz 3 rozgrywa **Drużyna** z trzecim bilansem z pierwszych miejsc z dolosowaną **Drużyną**, itd. W kolejnej fazie zwycięzca meczu nr 1 gra ze zwycięzcą meczu ostatniego, zwycięzca meczu nr 2 ze zwycięzcą meczu przedostatniego, itd.
 9. W przypadku, gdy w celu wyłonienia **Drużyn** awansujących do fazy pucharowej potrzebne jest porównanie bilansów **Drużyn**, które zajęły takie same miejsca w swoich grupach tworzy się dodatkową tabelę, gdzie o ich miejscach decydują w kolejności:
 - a. liczba zdobytych punktów w rozgrywkach grupowych,
 - b. przy dalszej równości większa liczba zwycięstw,
 - c. przy dalszej równości większa korzystniejsza różnica bramek,
 - d. przy dalszej równości większa liczba strzelonych bramek,
 - e. przy dalszej równości rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi **Drużynami**.
 10. Jeżeli konieczne jest porównanie bilansów **Drużyn** zajmujących to samo miejsce w grupach różniących się liczbą **Drużyn**, na potrzeby utworzenia tabeli, o której mowa w § 7 punkcie 9, drużynom z grup liczących więcej drużyn odejmuje się wynik za spotkanie rozegrane z **Drużyną**, która w tej grupie zajęła ostatnie miejsce.

§ 8

DYSKWALIFIKACJA Z TURNIEJU

Drużyna nieprzestrzegająca postanowień Regulaminu zostanie wykluczona z rozgrywek na podstawie decyzji Koordynatora Turnieju działającego w porozumieniu z Departamentem Piłki Amatorskiej (Grassroots) PZPN. W takim przypadku spotkania rozegrane przez wykluczoną **Drużynę** zostaną automatycznie zweryfikowane stosunkiem bramek 3:0 na korzyść **Drużyny**

przeciwnej. Powodem dyskwalifikacji **Drużyny** może być również rażąco niesportowe zachowanie **Zawodnika** lub niewychowawcze zachowanie **Administradora Drużyny** lub innej osoby związanej z **Drużyną**.

§ 9

PRZEPISY GRY W TURNIEJU

1. POLE GRY

- a. Nawierzchnia pola gry:
Mecze rozgrywane mogą być na boiskach trawiastych lub ze sztuczną nawierzchnią, w szczególności na boiskach typu „Orlik”.
- b. Dopuszcza się rozgrywanie Turnieju na boiskach pod „balonem” (w przypadku niesprzyjających warunków atmosferycznych).
- c. Wymiary pola gry:
 - i. szer. 25-35 m,
 - ii. dł. 48-62 m,Szczegółowe wymiary boisk dla wszystkich kategorii stanowią **załącznik nr 5** do Regulaminu.
- d. Oznaczenia pola gry:
Pole gry może być oznaczone liniami ciągłymi, liniami przerywanymi bądź przy użyciu płaskich „stożków”.
- e. Wymiary bramek: 5m x 2m

2. PIŁKA

Mecze w każdej kategorii wiekowej rozgrywa się piłkami w rozmiarze 5.

3. ZAWODNICY

Liczba Zawodników na boisku:

- i. W meczu biorą udział dwie **Drużyny**, a na boisku w składzie każdej z nich jednocześnie gra nie więcej niż 6 **Zawodników**.
- ii. Minimalna liczba **Zawodników** każdej **Drużyny** na boisku, aby zawody mogły być rozpoczęte i kontynuowane: 4 **Zawodników**.
- iii. W czasie spotkania obowiązują zmiany powrotne dokonywane na własnej połowie boiska przy linii środkowej boiska przy zachowaniu zasady, że **Zawodnik** wchodzący na boisko może na nie wejść dopiero po zejściu z boiska **Zawodnika** schodzącego na zmianę i może na nie wejść nie dalej niż 1 metr od miejsca, gdzie zszedł Zawodnik schodzący na zmianę.

4. UBIÓR ZAWODNIKÓW

- a. Ubiór każdego **Zawodnika** składa się z koszulki, spodenek/spodni, getrów/skarpet oraz butów sportowych.

- b. Każda **Drużyna** musi występować w jednolitych koszulkach z wyjątkiem bramkarza, który powinien posiadać wyróżniający kolor koszulki.
- c. Ze względu na amatorski charakter rozgrywek dopuszczalna jest gra w długich spodniach zamiast spodenek oraz skarpetkach zamiast getr – kolor tych elementów ubioru u wszystkich zawodników **Drużyny**, musi jednak być taki sam. Rekomendowany jest jednak ubiór w pełni zgodny z Przepisami gry.
- d. Bramkarz może nosić czapkę z daszkiem, jednak ze szczególną ostrożnością, aby nie wyrządzić krzywdy innemu uczestnikowi zawodów.
- e. Żaden z zawodników nie może w chwili przebywania na murawie mieć na sobie żadnej biżuterii tj. bransoletki, naszyjnika, pierścionka, obrączki, kolczyka, zegarka, okularów ani innego elementu wyposażenia, który mógłby zagrażać bezpieczeństwu uczestników zawodów.
- f. Posiadanie numerów na koszulkach nie jest obowiązkowe, ale jest rekomendowane. Jeśli Zawodnicy posiadają numery na koszulkach mają obowiązek występować z tymi samymi numerami przez cały czas trwania turnieju.
- g. W przypadku dostarczenia przez Organizatora strojów sportowych lub oznaczników dla uczestników rozgrywek danego szczebla, zawodnicy są zobowiązani do rozgrywania wszystkich spotkań w tych strojach.
- h. **Zawodnicy** mogą rozgrywać spotkania w obuwiu piłkarskim o miękkiej podeszwie (lanki, turfy, korkotrampki). Obowiązuje zakaz gry we wkrętach.

5. SĘDZIA

W trakcie meczu obsadę sędziowską stanowi jeden sędzia. Mecze mogą być sędziowane przez dwóch sędziów na podstawie decyzji Koordynatora Turnieju.

6. CZAS TRWANIA ZAWODÓW

- a. Czas trwania jednego meczu wynosi 2 x 10 minut. Koordynator Turnieju może podjąć decyzję o skróceniu czasu trwania wszystkich meczów w ramach etapu wojewódzkiego albo strefowego z zastrzeżeniem, że łączny czas pojedynczego meczu nie może być krótszy niż 10 minut.
- b. Przerwa między częściami zawodów na zmianę stron wynosi nie więcej niż 2 minuty.

7. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

Z rozpoczęcia i wznowienia gry z punktu środkowego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

8. PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

Zgodnie z Przepisami Gry.

9. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

W przypadku zakończenia meczu wynikiem remisowym w fazie pucharowej **Drużyny** wykonują serię po 3 rzuty karne każda. Jeżeli po rozegraniu serii rzutów karnych żadna z **Drużyn** nie osiągnęła przewagi bramkowej, wówczas przeprowadza się serię następnych rzutów karnych z tym, że odbywają się one na przemian do momentu zdobycia przewagi po danej rundzie rzutów karnych. Za każdym razem rzut karny wykonuje inny zawodnik.

Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy każdy z **Zawodników** wykonał już rzut karny, a wynik nadal pozostaje nierozstrzygnięty.

10. SPALONY

Nie obowiązuje.

11. GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE

- a. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:
 - i. czasowe wykluczenie **Zawodnika** z gry na 2 minuty za popełnienie przewinienia skutkującego w myśl Przepisów Gry w piłkę nożną napomnieniem (żółtą kartką).
 - ii. wykluczenie **Zawodnika** z gry do końca meczu (czerwona kartka) zgodnie z Przepisami Gry w piłkę nożną. Zawodnik zostaje również wykluczony z gry do końca meczu na skutek ukarania w tym samym meczu drugą karą czasowego wykluczenia z gry na 2 minuty.
- b. w przypadku czasowego wykluczenia bądź wykluczenia z gry do końca meczu Zawodnika rezerwowego drużyna gra w osłabieniu. Liczba Zawodników jednej Drużyny na boisku z powodu upomnienia czasowego nie może być mniejsza 4. W przypadku czasowego wykluczenia z gry Zawodnika z Drużyny, która na boisku ma tylko 4 Zawodników, należy wydłużyć karę Zawodnikowi, który odbywa już karę upomnienia czasowego, którego wskazuje kapitan Drużyny.
- c. Zawodnik, który został ukarany czasowym wykluczeniem z gry, nie może być w czasie odbywania kary wymieniony na innego zawodnika.
- d. Zawodnik wykluczony z gry na skutek bezpośredniej czerwonej kartki bądź na skutek drugiego przewinienia, które skutkowałoby czasowym wykluczeniem nie może grać w kolejnym meczu swojej drużyny w ramach Turnieju.
- e. W przypadku gdy karą czasowego wykluczenia z gry został ukarany bramkarz wówczas na karę schodzi jeden z zawodników z pola wskazany przez kapitana.
- f. Jeżeli bramkarz został ukarany karą wykluczenia z gry do końca meczu (czerwoną kartką) wówczas opuszcza on pole gry i nie może na nie powrócić, a drużyna gra w osłabieniu. Funkcję bramkarza przejmuje wówczas inny zawodnik zgodnie z procedurami opisanymi w Przepisach gry.
- g. W przypadku gdy karą czasowego wykluczenia z gry został ukarany Zawodnik rezerwowi wówczas na karę schodzi jeden z Zawodników z pola wskazany przez kapitana.
- h. W przypadku gdy karą wykluczenia z gry do końca meczu (czerwoną kartką) został ukarany Zawodnik rezerwowi wówczas nie może na nie już wejść, a Drużyna gra w osłabieniu.
- i. Podczas odbywania kary czasowej zawodnik ma obowiązek oczekiwania w pozycji stojącej poza polem gry na wysokości linii środkowej w odległości minimum 1 metra od linii bocznej.
- j. Kara czasowa ulega skróceniu w przypadku utraty bramki przez zespół grający w osłabieniu.
- k. Jeśli w trakcie trwania kary czasowej zakończona została pierwsza połowa zawodów, kara ta jest kontynuowana od początku drugiej połowy.

- l. Jeśli w trakcie trwania kary czasowej zakończona została druga połowa zawodów, kara ulega zakończeniu i nie przechodzi na kolejne spotkanie danego zespołu, ale do protokołu meczowego jest wpisana w pełnym wymiarze czasowym.
- m. W przypadku konieczności rozstrzygnięcia meczu rzutami karnymi, Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę w czasie regulaminowego czasu gry, nie może brać udziału w rzutach karnych.
- n. Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary czasowej od momentu wznowienia gry, po tym jak ukarany zawodnik opuścił pole gry.
- o. Sędzia ma prawo zatrzymać grę i wykluczyć Trenera, inne osoby związane z Drużyną lub kibica z dalszego przebywania przy boisku, na którym rozgrywany jest mecz, w razie zaobserwowania niestosownego zachowania w tym użycia słownictwa powszechnie uważanego za obelżywe.
- p. Zabroniona jest gra wślizgiem w bezpośredniej odległości od przeciwnika w szczególności w walce o piłkę. Za zagranie wślizgiem przyznaje się rzut wolny pośredni.

12. RZUTY WOLNE

Zanim piłka zostanie wprowadzona do gry, wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej 5 metrów od piłki.

13. RZUT KARNY

- a. **Zawodnik** wykonujący rzut karny rozpoczyna grę z punktu oznaczającego środek boiska, i ma 10 sekund od gwizdka sędziego na oddanie strzału na bramkę. Bramkarz może poruszać się w czasie wykonywania rzutu karnego wyłącznie w wyznaczonym polu karnym. **Zawodnik** może powtarzać strzał w przypadku odbicia piłki przez bramkarza lub po odbiciu piłki od poprzeczki/stupka bramki aż do upływu czasu na wykonanie rzutu karnego, wyjście piłki poza pole gry albo wyłapanie piłki przez bramkarza.
- b. Jeśli w trakcie 10 sekund przewidzianych na wykonanie rzutu karnego piłka opuści boisko, a bramka nie zostanie zdobyta, grę od rzutu od bramki wznowi drużyna przeciwko której podyktowano rzut karny.
- c. Jeśli po upływie 10 sekund przewidzianych na wykonanie rzutu karnego piłka bramka nie zostanie zdobyta, grę od rzutu od bramki wznowi drużyna przeciwko której podyktowano rzut karny.
- d. **Zawodnicy** inni niż wykonawca rzutu muszą znajdować się na drugiej połowie boiska.

14. WRZUT Z AUTU

- a. **Zawodnik** samodzielnie wprowadza piłkę nogą w sposób dowolny. Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się. Dopuszcza się, by pierwszy kontakt był strzałem na bramkę lub podaniem. Można zdobyć bramkę w pierwszym kontakcie z piłką. Po wykonaniu rzutu wykonujący nie może dotknąć piłki po raz drugi, zanim nie dotknęła ona innego Zawodnika.
- b. **Zawodnicy Drużyny** przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki.

15. RZUT OD BRAMKI

- a. Obowiązują Przepisy Gry w Piłkę Nożną z następującymi modyfikacjami:
 - i. rzut od bramki może być wykonany z dowolnego miejsca pola karnego,
 - ii. przeciwnicy podczas wykonywania rzutu od bramki muszą znajdować się poza polem karnym wykonującego rzut od bramki.

16. RZUT ROŻNY

- a. Rzut różny musi zostać wykonany z piłki ustawionej nieruchomo dokładnie na przecięciu linii bocznej oraz linii bramkowej, jeśli nie ma chorągiewki różnej lub, jeśli jest chorągiewka różna, z linii końcowej nie dalej niż 1 m od narożnika pola gry.
- b. Zanim piłka zostanie wprowadzona do gry, wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej 5 metrów od piłki.

17. INNE PRZEPISY GRY W TURN

- a. Bramkarz po chwycie piłki w ręce z akcji kontynuuje grę w sposób dowolny na własnej połowie.
- b. Sędzia ma prawo w trakcie meczu wyróżnić **Zawodnika, Zawodniczkę, Administratora Drużyny** ZIELONĄ KARTKĄ za wybitne zachowania fair play wobec rywala.
- c. **Administrator Drużyny**, który nie jest **Zawodnikiem** lub **Zawodniczką**, w trakcie rozgrywania meczu może znajdować się wyłącznie wzdłuż linii bocznej boiska przy własnej połowie boiska i w przestrzeni pomiędzy boiskami. Wejście na boisko może nastąpić wyłącznie na wyraźne polecenie sędziego meczu.

18. W zakresie nieuregulowanym niniejszym Regulaminem stosuje się zasady ogólne, wynikające z aktualnie obowiązujących Przepisów Gry.

§ 10

OBSADA SĘDZIOWSKA

Do rozgrywek wojewódzkich w ramach Turnieju obsadę sędziowską zapewniają odpowiednie Wojewódzkie Związki Piłki Nożnej, a dla Finału Ogólnopolskiego – Polski Związek Piłki Nożnej.

§ 11

NAGRODY

1. Zwycięzcy Turnieju Ogólnopolskiego otrzymają puchar, nagrodę główną, nagrody rzeczowe oraz medale w kolorze złotym.

2. W Finale Ogólnopolskim **Drużyny**, które zajmą II miejsca otrzymają medale w kolorze srebrnym.
3. Nagrody indywidualne dla najlepszych **Zawodników**, najlepszych bramkarzy i najlepszych strzelców zostaną przyznane, w obu kategoriach podczas Finału Ogólnopolskiego.
4. Jeżeli dwóch lub więcej **Zawodników** zdobyło tą samą, najwyższą liczbę bramek, to nagrodę dla najlepszego strzelca zdobywa **Zawodnik/Zawodniczka**, którego drużyna zajęła wyższe miejsce w Turnieju. Przepis stosuje się odpowiednio dla pozostałych nagród indywidualnych.

§ 12

PROTESTY

1. Wszelkie protesty na poszczególnych szczeblach rozpatrywane będą przez Koordynatora Turnieju danego etapu rozgrywek.
2. Będą one rozpatrywane tylko w sytuacji, gdy zostaną złożone na piśmie, przed rozpoczęciem spotkania zainteresowanych zespołów lub w trakcie jego trwania.
3. Protesty złożone po zakończeniu meczu nie będą rozpatrywane.
4. Protesty należy składać w Biurze Zawodów na ręce Koordynatora Turnieju.
5. Weryfikacja dowolnego **Zawodnika** (wiek, uprawnienia do gry) przez **Administradora Drużyny** przeciwnej może nastąpić w Biurze Zawodów wyłącznie w trakcie trwania rozgrywek w ramach Turnieju.

§ 13

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. W związku z koniecznością przetwarzania danych osobowych w celu organizacji **Turnieju**, Organizator **Turnieju** informuje, że administratorem Państwa danych osobowych, czyli podmiotem decydującym o tym, w jakim celu oraz w jaki sposób będą one przetwarzane jest Polski Związek Piłki Nożnej z siedzibą przy ul. Bitwy Warszawskiej 1920 roku 7, 02-366 Warszawa.
2. Inspektor ochrony danych to osoba, z którą mogą się Państwo skontaktować mając pytania lub wątpliwości w zakresie przetwarzania danych przez PZPN. Mogą to Państwo uczynić na dwa sposoby:
 - a. poprzez e-mail: daneosobowe@pzpn.pl
 - b. korespondencyjnie: Polski Związek Piłki Nożnej,
ul. Bitwy Warszawskiej 1920 roku 7,
02-366 Warszawa

3. Przetwarzamy Państwa dane osobowe Państwa, aby mogli Państwo wziąć udział w Turnieju, na podstawie zaakceptowanego przez Państwa Regulaminu (art. 6 ust. 1 lit. b ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych; zwanego dalej „**RODO**”), wyrażonej zgody na przetwarzanie danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), oraz danych osobowych szczególnych kategorii (art. 9 ust. 2 lit. a RODO). Udział w Turnieju nierozdzielnie wiąże się z koniecznością wykorzystania danych uczestnika Turnieju na potrzebę elektronicznej rejestracji w systemie Extranet oraz na portalu www.laczynaspilka.pl, które stanowią usługę drogą elektroniczną świadczoną przez PZPN (art. 6 lit. b RODO).

Będziemy przetwarzali dane również w celu wynikającym z prawnie uzasadnionego interesu realizowanego przez administratora, w tym związanego z umową zawartą pomiędzy PZPN, a Ministerstwem Sportu i Turystyki (dalej „**MSiT**”) dotyczącą dofinansowania w ramach ”Programu Wspierania Lig Amatorskich” (art. 6 lit. f RODO) w przypadku jej zawarcia. W tym zakresie dane osobowe mogą zostać przekazane do MSiT. Dane osobowe mogą być także przetwarzane w celu obrony lub dochodzenia roszczeń z tytułu jego udziału w Turnieju, co stanowi prawnie uzasadniony interes PZPN (art. 6 lit. f RODO).

Ponadto, niektóre z danych osobowych mogą być przetwarzane dla celów archiwalnych w interesie publicznym (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

Jeżeli wyraził/a Pan/Pani na to stosowną zgodę, Państwa dane osobowe mogą być przetwarzane również w celach reklamowych, promocyjnych, marketingowych i handlowych PZPN (art. 6 lit. a RODO).

Państwa dane osobowe mogą również być przetwarzane w związku z prawnie uzasadnionym interesem Administratora, jakim jest przetwarzanie danych w związku z prowadzeniem fanpage'a Turnieju na portalach społecznościowych i w serwisach internetowych, na warunkach oraz na zasadach określonych przez Facebook, Instagram, Twitter, TikTok oraz informowanie za ich pomocą o aktywności PZPN (Organizatora), promowanie różnych wydarzeń, budowanie i utrzymanie społeczności związanej z piłką nożną oraz komunikacja za pośrednictwem dostępnych funkcjonalności serwisów w formie komentarzy i wiadomości (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

4. Odbiorcy to inne organizacje, którym PZPN może ujawnić Państwa dane osobowe na podstawie przepisów prawa, oraz zawartych umów. Należą do nich:
- a. Ministerstwo Sportu i Turystyki,
 - b. inne organy państwa uprawnione na podstawie odrębnych przepisów na potrzeby prowadzonych przez nie postępowań,
 - c. krajowe struktury piłki nożnej (poszczególne Związki Piłki Nożnej),
 - d. podmioty zewnętrzne wspierające PZPN w świadczeniu usług, czyli takim, które zapewniają usługi informatyczne, wykonują usługi konsultingowe, prawne lub audytowe, lub współpracują z PZPN w ramach kampanii marketingowych.
5. Dane osobowe Państwa będziemy przetwarzać przez czas udziału w Turnieju, a po jego zakończeniu:
- a. do momentu posiadania konta w portalu Łączy Nas Piłka lub/oraz Extranet,
 - b. do czasu przedawnienia roszczeń z tytułu udziału w Turnieju (do 6 lat),

- c. w terminach określonych przez przepisy prawa, w szczególności w zakresie umowy dotyczącej dofinansowania programu Wspierania Lig Amatorskich,
 - d. do momentu wycofania zgody na przetwarzanie danych w celach reklamowych, promocyjnych, marketingowych i handlowych PZPN, przy czym wycofanie zgody nie wpływa na przetwarzanie, którego dokonano przed jej wycofaniem.
 - e. przez czas dostępności tych danych w serwisach Facebook, Instagram, Twitter oraz TikTok,
 - f. w pozostałym, niezbędnym do celów archiwalnych w interesie publicznym, dane będą przetwarzane w sposób ciągły (np. skład zwycięskiej drużyny).
6. Ponieważ przetwarzamy Państwa dane Państwa, mają Państwo prawo do:
- a. dostępu do treści swoich danych,
 - b. sprostowania danych,
 - c. usunięcia danych,
 - d. ograniczenia przetwarzania,
 - e. przenoszenia danych,
 - f. wniesienia sprzeciwu,
 - g. wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO.
7. Podanie Państwa danych osobowych jest dobrowolne, przy czym niezbędne do udziału w Turnieju.
8. Nie będziemy przekazywali danych osobowych do Państw Trzecich, a więc państw leżących poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
9. Państwa dane osobowe będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany (w tym w formie profilowania), jednakże nie będzie to wywoływać żadnych skutków prawnych lub w podobny sposób istotnie wpływać na sytuację.
10. Profilowanie danych osobowych przez PZPN polega na przetwarzaniu Państwa danych (również w sposób zautomatyzowany) w celu stworzenia statystyk i profili zawodniczych.

§ 14

POZOSTAŁE POSTANOWIENIA

1. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Polskiemu Związkowi Piłki Nożnej.
2. O wszystkich sprawach dotyczących rozgrywek w Turnieju, a nieobjętych przepisami Regulaminu decyzje podejmuje Departament Piłki Amatorskiej (Grassroots) Polskiego Związku Piłki Nożnej.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.
4. Upoważnia się Dyrektora Departamentu Piłki Amatorskiej (Grassroots) PZPN do wprowadzania zmian w Harmonogramie Turnieju określonym w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu – po uzyskaniu wcześniejszej akceptacji Wiceprezesa PZPN ds. Piłkarstwa Amatorskiego.