§1
Warunki Uczestnictwa

1. Rozgrywki prowadzone są przez firmę MANO Firma Produkcyjno-Usługowo-Handlowa z siedzibą w Wysokiej, ul. Pocztowa 4, 89-320 Wysoka, w dalszej części zwaną Organizatorem.

2. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest:

a) wypełnienie formularza zgłoszeniowego i listy zawodników oraz przesłanie drogą mailową na adres biuro@pl3.com.pl bądź też wypełnienie wspomnianych dokumentów za pośrednictwem oficjalnej strony internetowej rozgrywek;

b) dokonanie opłaty za rozgrywki w wysokości 2500 zł brutto. Istnieje możliwość dokonania płatności w ratach, w terminach uzgodnionych z Organizatorem. Wpłat należy dokonywać na konto: 96 1090 1320 0000 0001 0125 9067, Santander Bank

3. Zgłoszenie do rozgrywek skutkuje zaakceptowaniem regulaminu Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL.

§2
Zespoły i Zawodnicy

1. System rozgrywek uzależniony jest od liczby drużyn zgłoszonych do danego sezonu i będzie ogłoszony przed startem każdego z nich.

2. Każda drużyna musi posiadać swojego reprezentanta (kierownika), który:

a) zgłasza i wycofuje drużynę z rozgrywek;

b) odpowiada za kontakt z Organizatorem w związku ze sprawami dotyczącymi jego drużyny;

c) odpowiada za zachowanie się drużyny przed, podczas jak i po meczu;

d) odpowiada za niedopuszczenie do gry zawodników w swoim zespole do tego nieuprawnionych.

3. Zawodnik może być zgłoszony tylko do jednej drużyny. Dopuszcza się zmianę drużyny tylko w sytuacji wyjątkowej (np. wycofanie się dotychczasowej drużyny zawodnika) za wcześniejszą zgodą Organizatora.

4. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy ukończyli 18 rok życia. Osoby niepełnoletnie zostaną dopuszczone do rozgrywek tylko po dostarczeniu Organizatorowi pisemnej

zgody jednego z rodziców bądź innego opiekuna prawnego. Minimalny wiek zawodnika zgłoszonego do rozgrywek wynosi 14 lat.

5. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach ma obowiązek występowania w jednakowych strojach przy czym drużynom, które nie posiadają jednolitych, ponumerowanych strojów Organizator na czas meczu wypożycza znaczniki.

6. W sytuacji gdy choćby jeden zawodnik zdecydował się na grę w znaczniku, reszta drużyny również jest zobowiązana do nałożenia znaczników. Sędzia ma prawo, pod groźbą walkowera, nie dopuścić do meczu drużyny, która nie godzi się na założenie znaczników.

7. Zawodnik nie może posiadać jakichkolwiek przedmiotów, które mogą stanowić zagrożenie dla niego oraz innych uczestników meczu (zegarki, kolczyki, naszyjniki itp.). Dopuszcza się grę w okularach korekcyjnych, jednak tylko za zgodą Organizatora, która zapadła po ówczesnym zwróceniu się zainteresowanego drogą pisemną.

8. Każdy zawodnik winien występować w obuwiu sportowym - buty sportowe na płaskiej podeszwie (halówki), turfy lub lanki. Zabrania się grania w obuwiu mającym jakiekolwiek elementy metalowe.

9. Za kibiców odpowiada drużyna i jej kierownik. Jeżeli sympatycy danego zespołu zakłócają spokój rozgrywek, Organizator ma prawo poprosić kierownika zespołu o podjęcie stosownych czynności. W skrajnych przypadkach Organizator ma prawo wykluczyć z rozgrywek zespół, którego kibice zakłócają spokój rozgrywek.

10. Kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu na którym są rozgrywane mecze.

11. Po opublikowaniu terminarza na stronie rozgrywek, ma on charakter obligatoryjny.

12. Terminarz rozgrywek jest układany przez Organizatora, w uwzględnieniem preferencji poszczególnych drużyn, o ile to możliwe. Terminarz układany jest cotygodniowo i ukazuje się zawsze we wtorek (w skrajnych przypadkach w środę) na kolejny tydzień zmagań.

13. Organizator ma prawo podjąć decyzję o wykluczeniu danej drużyny z rozgrywek w przypadku:

a) braku przewidzianej regulaminem wpłaty;

b) wybitnie niesportowego zachowania się zawodników i osób związanych z drużyną przed, w czasie lub po meczu;

c) notorycznego łamania postanowień regulaminu Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL;

d) trzykrotnego niestawienia się na spotkanie.

14. W przypadku wycofania drużyny z rozgrywek osoba do tego uprawniona powinna powiadomić o tym fakcie Organizatora.

15. Drużynom, które zostały wykluczone lub wycofały się z rozgrywek nie przysługuje zwrot wniesionej wcześniej opłaty.

16. W przypadku wykluczenia lub wycofania się drużyny, Organizator ma prawo zastąpić ją innym zespołem będącym na liście rezerwowej.

17. Drużyna, która awansowała do wyższej klasy rozgrywkowej, a nie będzie chciała przystąpić do rozgrywek w nowej, wyższej lidze zostanie wykluczona z rozgrywek. Zachowanie takie uznawane jest jako celowe wprowadzanie w błąd Organizatora oraz uczestników Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL i nie będzie tolerowane.

18. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze dla celów marketingowych.

19. Każdy zawodnik zgłoszony do rozgrywek zobowiązany jest do posiadania na zawodach dokumentu tożsamości oraz okazania go na wezwanie Organizatora lub sędziego zawodów:

a) W przypadku nie okazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry, a jego drużyna zostaje ukarana walkowerem -1 punkt i wynikiem 0:5;

b) Organizator względnie sędzia zawodów ma prawo do sprawdzenia tożsamości zawodników występujących w danym meczu przed jego rozpoczęciem, w trakcie przerwy i po zakończonym spotkaniu;

c) Drużyna przeciwna powinna zgłosić chęć sprawdzenia tożsamości zawodników rywali do Organizatora lub sędziego przed meczem lub w trakcie jego trwania za pośrednictwem kapitana. Możliwe są także protesty odnośnie tożsamości zawodników wnoszone po zakończnym meczu na podstawie zapisu video zamieszczonego na stronie rozgrywek.

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

21. W każdej drużynie do rozgrywek może być zgłoszonych maksymalnie 25 zawodników (tylko oni mogą brać udział w meczu) przy czym na boisku przebywa 5 zawodników z pola oraz bramkarz. W przypadku, gdy w meczu uczestniczy zawodnik niezgłoszony drużyna, w której gra ukarana zostaje walkowerem (-1 punkt) i 0:5 w bramkach.

22. Zawodników można zgłaszać najpóźniej przed rozpoczęciem 9 meczu w sezonie. Dane nowego zawodnika (imię, nazwisko, data urodzenia) należy przesłać na adres biuro@pl3.com.pl, pomocą wiadomość SMS Organizatorowi lub też uzupełnić skład poprzez dostęp do mobilnej aplikacji.

23. Po 9 swoim meczu drużyna nie ma prawa zgłosić nowych zawodników do zespołu, chyba że niemożliwość dopisania skutkowałaby koniecznością wycofania drużyny z rozgrywek. W takim przypadku należy niezwłocznie skontaktować się z Organizatorem.

§3
Zasady Rozgrywek

1. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Terminarz dostępny jest na stronie internetowej http://www.pl3.com.pl

2. Gra odbywać się będzie piłką o rozmiarze 5, na bramki o wymiarach 5m x 2m.

3. Przed meczem kapitanowie lub kierownictwo obydwu drużyn powinni sprawdzić poprawność danych zawartych w protokole i uzupełnić go jeśli taka potrzeba zaistnieje (wpisanie numeru zawodnika, poprawienie imienia itp.). Dodatkowo kapitan (na prośbę sędziego lub Organizatora) ma obowiązek wykreślić z protokołu meczowego nieobecne danego dnia osoby.

4. Na prośbę choćby jednego z kapitanów, sędzia ma obowiązek zarządzić losowanie stron.

5. W przypadku gdy obie drużyny posiadają koszulki w tych samych kolorach, obowiązek ubrania znaczników spoczywa na drużynie będącej gospodarzem tego meczu (wymienionej w sprawozdaniu meczowym na pierwszym miejscu). Organizator zastrzega sobie jednak możliwość nałożenia tego obowiązku na drugą drużynę biorąc pod uwagę jej liczebność oraz kompletność ich strojów.

6. Bramkarz musi zdecydowanie wyróżniać się strojem zarówno w stosunku do swojej drużyny jak i drużyny przeciwnej. Dopuszcza się grę bramkarzy przeciwnych drużyn w strojach tego samego koloru.

7. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo rozmowy z sędzią w związku z podjętymi przez niego decyzjami.

8. Jeśli któraś z drużyn nie stawiła się do rozegrania meczu, sędzia po upływie 5 min. od ustalonej godziny rozpoczęcia spotkania odgwizduje walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Nieobecny zespół zostaje ukarany odjęciem 1 pkt z dotychczasowego dorobku. Wynik meczu weryfikowany jest w wysokości 5:0 dla drużyny obecnej na boisku oraz przyznaniem 3 pkt za odniesione zwycięstwo.

9. Po meczu kapitanowie drużyn powinni zapoznać się z protokołem, aby uzyskać informację o końcowym wyniku, strzelcach bramek oraz o kartkach pokazanych przez sędziego.

10. W sytuacjach wyjątkowych Organizator ma prawo do zmiany terminu spotkania.

11. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.

12. O pozycji w tabeli decyduje większa liczba zdobytych punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji w tabeli decyduje:

a) wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami (jeśli dotyczy to więcej niż dwóch drużyn tworzona jest „mała tabela”, w której uwzględniane są tylko mecze między zainteresowanymi zespołami.

b) bilans bramek;

c) większa liczba strzelonych goli;

d) większa liczba zwycięstw.

§4
Przepisy gry

1. Każde spotkanie trwa 2x25 minut plus czas doliczony przez sędziego. O czasie doliczonym decyduje tylko i wyłącznie arbiter danego spotkania na podstawie zdarzeń mających miejsce podczas meczu.

2. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 4 zawodników.

3. W przypadku gdy na skutek wykluczeń w danej drużynie zostanie mniej niż czterech zawodników sędzia przerywa mecz, a wynik weryfikowany jest zgodnie z Regulaminem Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL (walkower 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej za wyjątkiem sytuacji, w której aktualny wynik jest dla drużyny niezdekompletowanej korzystniejszy - w tej sytuacji wynik z momentu przerwania meczu zostaje utrzymany). Bramki zdobyte oraz kartki pokazane do momentu przerwania zawodów wliczają się do klasyfikacji indywidualnych. Drużyna zdekompletowana ponosi wszelkie konsekwencje przewidziane w zapisie dotyczącym przyznania walkowera.

4. Każda drużyna podczas meczu może dokonać nieograniczonej liczby zmian. Zmiany nie wymagają przerwy w grze. Zmiana może zostać dokonana tylko w wyznaczonej strefie, która znajduje się za własną bramką. Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku tylko wtedy, gdy zawodnik schodzący opuścił już pole gry.

5. W sytuacji gdy zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo, sędzia przerywa mecz, zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką i dwuminutową karą. Gra wznawiana jest rzutem wolnym z miejsca gdzie była piłka w momencie przerwania gry.

6. W przypadku gdy zawodnik rezerwowy z premedytacją przerywa akcję rywali karany jest czerwoną kartką, a drużyna pięciominutową karą.

7. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa tylko podczas przerwy w grze.

8. Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka, jednak to sędzia decyduje ostatecznie czy gra wznawiana jest na gwizdek czy też bez jego użycia.

9. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznawianiu gry wynosi 5 metrów.

10. Dopuszcza się grę wślizgiem wykonanym w sytuacji, gdzie w otoczeniu pola gry nie ma innego zawodnika drużyny przeciwnej lub też wślizgiem blokującym zagranie (strzał, podanie). Każda próba wykonania wślizgu bezpośrednio przy zawodniku drużyny przeciwnej w promieniu dwóch metrów traktowana jest jako naruszenie przepisów gry. Sędzia w takiej sytuacji zarządza rzut wolny (bezpośredni). Wślizg obronny może wykonać bramkarz w polu karnym.

11. Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska lub spoza niej. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.

12. Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza ręką poza własne pole karne. Bramkarz po złapaniu piłki z gry może wprowadzić ją do gry ręką lub nogą.

13. Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 metrów.

14. Dopuszcza się możliwość sędziowania danego spotkania przez dwóch sędziów. Organizator o tym fakcie poinformuje drużyny najpóźniej na 5 minut przed danym spotkaniem.

15. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

16. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę na drużynie przeciwnej. Rozpoczęcie gry po straconej bramce jest możliwe w sytuacji, w której nie wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej znaleźli się na swojej połowie. Do tego wymagany jest jednak sygnał gwizdkiem sędziego, który musi uprzednio zanotować strzelca bramki oraz asystenta.

17. Bramkarz po złapaniu piłki z akcji nie może zdobyć gola na drużynie przeciwnej po wrzuceniu futbolówki ręką do bramki rywala, gdy ta nie zostanie dotknięta przez jakiegokolwiek innego zawodnika drużyny atakującej lub broniącej. Jeśli piłka wpadnie do bramki sędzia zarządza rzut od bramki dla drużyny przeciwnej.

§5
Sankcje karne

1. Protesty dotyczące rozegranego meczu mogą być złożone przez kierownika drużyny w ciągu 24 godzin od zakończenia spotkania na adres mailowy: biuro@pl3.com.pl. Protesty zgłoszone po upływie tego terminu nie będą rozpatrywane

2. W przypadku wycofania się lub wykluczenia drużyny z rozgrywek, która nie rozegrała przynajmniej połowy meczów, mecze dotychczas rozegrane uważa się za nieodbyte. W sytuacji kiedy z rozgrywek wycofa się drużyna, która rozegrała przynajmniej połowę spotkań, mecze rozegrane zostają zachowane, natomiast pozostałe weryfikowane są jako walkowery.

3. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka oznacza 2-minutową karę po której zawodnik może wrócić do gry (przepis ten nie dotyczy bramkarza, za którego karę może odbyć inny gracz z jego drużyny, który tym samym ponosi pełna odpowiedzialność za wynikające z tego faktu następstwa). Kartka czerwona oznacza 5-minutową karę i wykluczenie z meczu.

4. Zawodnik, który w danym meczu otrzyma drugą żółtą kartkę zostaje wykluczony z gry, a drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty.

5. Kiedy drużyna grająca w 2-minutowym osłabieniu straci bramkę, na boisko powraca ukarany zawodnik, bądź też jego współpartner.

6. W przypadku, gdy kartką zostanie ukarany zawodnik będący na ławce rezerwowych, boisko musi opuścić inny zawodnik przebywający na placu gry.

7. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia kar na podstawie zapisu video.

8. Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką (pokazaną bezpośrednio, nie dwie żółte) zostaje zawieszony obligatoryjnie na jeden mecz, jednakże po zapoznaniu się Organizatora rozgrywek z zaistniałą sytuacją, kara ta może zostać zwiększona. Zapis ten nie dotyczy osób, które zostały ukarane czerwoną kartką za pozbawienie przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki (obrona ręką piłki zmierzającej do bramki przez zawodnika innego niż bramkarz, świadoma obrona bramkarza ręką poza polem karnym w sytuacji sam na sam itp.). Zawodnicy w tego typu przypadkach mogą grać w kolejnym meczu swojej drużyny, a ich kara podlega zawieszeniu na okres wskazany przez Organizatora. Zawodnik, który otrzyma czerwoną kartkę jest zmuszony do opuszczenia boiska pod rygorem przerwania i zakończenia spotkania przez sędziego.

9. Zawodnik zostaje zawieszony na jeden mecz po otrzymaniu czwartej żółtej kartki w sezonie, kolejno siódmej oraz dziewiątej.

10. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych (np. uderzenie przeciwnika,) sędzia bezzwłocznie kończy spotkanie, a drużyna winowajcy zostaje automatycznie ukarana walkowerem. Organizator może podjąć decyzję o nałożeniu dodatkowych kar dyscyplinarnych w stosunku zawodnika lub drużyny (ujemne punkty, wykluczenie z rozgrywek, zawieszenie). W sytuacji, gdy w skutek zachowania osób związanych z drużyną (np. kibice) dojdzie do zniszczenia mienia, osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy rzeczy zniszczonych.

11. Walkower oznacza porażkę drużyny nim ukaranej w stosunku 0:5 i odjęciem 1 pkt. Drużyna ukarana traci prawo do wszelkich rabatów udzielonych przez Organizatora w sezonie bieżącym oraz w sezonie następnym. Walkower można otrzymać za:

a) niestawienie się drużyny na mecz w terminie wyznaczonym przez Organizatora;

b) grę nieuprawnionego zawodnika;

c) przerwanie meczu z powodu kar lub nieoczekiwanych zajść.

12. Za wycofanie drużyny z rozgrywek przewidziana jest kara regulaminowa w wysokości 300 zł.

§6
Obowiązki Organizatora rozgrywek

1. Organizator zapewni każdej drużynie występującej w Trójmiejskiej Lidze Piłkarskiej R-GOL:

a) rozegranie minimum 13 spotkań ligowych;

b) prowadzenie oficjalnej strony rozgrywek poprzez: uaktualnianie na bieżąco wyników spotkań, uaktualnianie tabel, statystyk, zamieszczania na stronie internetowej opisów każdego meczu, układanie terminarza, rozpatrywanie złożonych protestów;

c) tworzenie galerii foto;

d) nagrywanie spotkań

e) napoje;

f) obsadę sędziowską;

2. Za występ w Trójmiejskiej Lidze Piłkarskiej R-GOL Organizator przewidział następujące nagrody:

a) drużyny, które zajmą I, II oraz III miejsce w danej lidze otrzymają: puchar, medale (medal może otrzymać zawodnik, który rozegrał w zespole przynajmniej 3 mecze) oraz bon pieniężny odpowiednio w wysokości 800zł, 500zł, 300 zł do wykorzystania w sklepie firmowym R-GOL.com

b) z każdej z lig zostanie wybrany najlepszy bramkarz, najlepszy strzelec, najlepszy asystent oraz zwycięzca klasyfikacji kanadyjskiej, którzy zostaną uhonorowani pamiątkowymi statuetkami oraz bonami o wartości od 100zł do 200zł do wykorzystania w sklepie firmowym R-GOL.com. W sytuacji, kiedy dwóch zawodników będzie miało w danej klasyfikacji identyczną zdobycz, o wyższej pozycji decyduje lepsza średnia tej statystyki. Jeśli zdobycz punktowa jak i średnia będzie identyczna, o wyższej lokacie decyduje wyższa pozycja drużyny, w której dany zawodnik występuje. Jeśli będzie to dotyczyło dwóch zawodników grających w tej samej drużynie, o wyborze najlepszego zawodnika w danej klasyfikacji zdecyduje kapitan

c) Organizator wybierze najlepszego gracza ligi, któremu przypadnie tytuł gracza MVP PL3, nagrodzi go pamiątkową statuetką oraz talonem w wysokości 100 zł do wydania w sklepie sportowym R-GOL;

d) drużyna, która w danej lidze strzeli największa ilość bramek zostanie nagrodzona pucharem za Najlepszy Atak;

e) drużyna, która w danej lidze straci najmniej bramek zostanie nagrodzona pucharem za Najlepszą Obronę.

f) w trakcie rozgrywek Organizator przeprowadzał konkursy, z który także będą przywidziane nagrody/upominiki

§7
ROZGRYWKI PUCHAROWE (PL3 CUP)

1. PL3 CUP jest niezależną formą rozgrywek prowadzoną przez Organizatora Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL.

2. W PL3 CUP mogą występować drużyny grające w Piłkarskiej Lidze Trójmiasta R-GOL jak i drużyny w niej niegrające.

3. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek PL3 CUP jest przekazanie Organizatorowi odpowiednich dokumentów (formularz zgłoszeniowy oraz lista zawodników) oraz opłacenie udziału w kwocie 250zł brutto (dla drużyn grających w PL3) lub w kwocie 350zł brutto (dla drużyn niegrających w PL3).

4. Rozgrywki prowadzone są w formie drabinki turniejowej. Nie obowiązuje rozstawienie drużyn, a poszczególne pary zostaną ustanowione w formie przeprowadzonego losowania.

5. Każdy mecz musi zostać rozstrzygnięty. W przypadku, kiedy po regulaminowym czasie rezultat będzie remisowy, zostanie przeprowadzona dogrywka w wymiarze 5 minut (tylko 1 połowa). Jeśli dogrywka nie przeniesie rozstrzygnięcia, zarządza się trzy serie rzutów karnych.

6. Dla zwycięzcy przewidziany jest okazały puchar.

7. W pozostałych kwestiach obowiązują przepisy regulaminu Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL.

§8
Postanowienia końcowe

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz jego przestrzegania.

2. Organizator ma pełne i wyłączne prawo interpretacji niniejszego regulaminu.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w regulaminie jeśli uzna to za stosowne. W przypadku wycofania się z rozgrywek którejś z drużyn Organizator nie przewiduje rozegrania dodatkowych meczów i zwrotu kosztów za nierozegrane mecze.

4. Wszystkie wątpliwe kwestie dotyczące protestów, kar czy innych wykroczeń rozpatrywane są przez Organizatora.

5. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL powinien poddać się badaniom lekarskim stwierdzającym jego dobry stan zdrowia. Za niewykonanie badań i wynikających z tego powodu wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodnika.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.

7. Zawodnicy Piłkarskiej Ligi Trójmiasta R-GOL nie są ubezpieczeni od następstw nieszczęśliwych wypadków podczas uczestnictwa w kulturze fizycznej,a Organizator nie ponosi odpowiedzialności za następstwa tych zdarzeń. Każdy uczestnik może ubezpieczyć się indywidualnie.

8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu sportowego.

9. W kwestiach nieujętych w powyższym regulaminie obowiązują przepisy gry w piłkę nożną wraz z postanowieniami PZPN-u oraz okólnikami do tych przepisów.