

LIGA TORUŃSKA

REGULAMIN ROZGRYWEK

SEZON JESIEŃ 2026

Wersja 1.0.1 | obowiązuje od dnia 21 sierpnia 2026 r.

SPIS ROZDZIAŁÓW

- Postanowienia Ogólne I Warunki Uczestnictwa
- Drużyny, Kadry I Uprawnienia Zawodników
- Organizacja I Przebieg Rozgrywek
- Przepisy Gry I Wideoweryfikacja
- Walkowery, Protesty I Wycofanie Drużyny
- Sędziowie I Odpowiedzialność Dyscyplinarna
- Postanowienia Końcowe

Fundacja Liga Toruńska | [ligatorunska.pl](#)

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Organizatorem rozgrywek jest Fundacja Liga Toruńska z siedzibą w Toruniu, dalej zwana „Organizatorem”.
2. Aby drużyna mogła zostać dopuszczona do rozgrywek, konieczne jest:
 - a) wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie ligatorunska.pl,
 - b) przekazanie Organizatorowi listy zawodników wraz z wymaganymi danymi,
 - c) uiszczenie opłaty wpisowej w wysokości i terminie określonych przez Organizatora,
 - d) terminowe dostarczenie wymaganych dokumentów, danych oraz wpłat. Brak zapłaty całości wpisowego lub raty może skutkować karą minus 1 punktu za każdą kolejkę, w której zaległość nie została uregulowana.
3. Zgłoszenie drużyny oraz udział zawodnika w rozgrywkach oznaczają akceptację Regulaminu i decyzji wydawanych na jego podstawie.
4. Strukturę lig, system rozgrywek, liczbę kolejek, zasady rundy finałowej oraz szczegółowy terminarz ustala Organizator w zależności od liczby zgłoszonych drużyn.
5. Każda drużyna wyznacza kapitana lub kierownika. Do jego obowiązków należy w szczególności:
 - a) reprezentowanie drużyny w kontaktach z Organizatorem,
 - b) wypełnianie protokołu meczowego,
 - c) dbanie o zachowanie zawodników oraz osób związanych z drużyną,
 - d) śledzenie terminarza, komunikatów i kar dyscyplinarnych,
 - e) kontrolowanie uprawnień zawodników do gry.Brak wiedzy kapitana, kierownika lub zawodnika o karze, zawieszeniu albo innym ograniczeniu nie zwalnia drużyny z odpowiedzialności.
6. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy ukończyli 16 lat.
 - a) Udział zawodnika poniżej 16. roku życia wymaga indywidualnej zgody Organizatora. Organizator może odmówić jej udzielenia ze względów bezpieczeństwa lub organizacyjnych.
7. Drużyna odpowiada za zachowanie swoich zawodników, kierownictwa i kibiców. Zakłócenie porządku może skutkować karą dla kapitana, zawodnika lub drużyny, włącznie z odjęciem punktów, walkowerem albo wykluczeniem z rozgrywek.
8. Wszystkie osoby obecne na obiekcie mają obowiązek przestrzegania jego regulaminu oraz poleceń sędziego, Organizatora i zarządcy obiektu.
9. Organizator może wykluczyć drużynę z rozgrywek w szczególności w przypadku:
 - a) nieuiszczenia wymaganych opłat,
 - b) rażąco niesportowego zachowania,
 - c) uporczywego naruszania Regulaminu lub decyzji Organizatora,
 - d) drugiego walkowera,
 - e) działania godzącego w bezpieczeństwo uczestników, prawidłowy przebieg lub dobre imię rozgrywek.
10. Rezygnację z rozgrywek kapitan lub kierownik zgłasza Organizatorowi niezwłocznie w formie pisemnej lub ustnej.
11. Opłata wpisowego nie podlega zwrotowi drużynie wycofanej lub wykluczonej.
12. Liczba meczów może różnić się pomiędzy poszczególnymi ligami. Jeżeli różnica nie przekracza dwóch meczów, nie stanowi to podstawy do zwrotu części wpisowego.
13. Organizator może zastąpić drużynę wycofaną lub wykluczoną zespołem z listy rezerwowej oraz określić zasady jego włączenia do rozgrywek.
14. Organizator może odmówić zawodnikom drużyny wykluczonej prawa do dalszej gry w innych zespołach Ligi Toruńskiej.
15. Jeżeli drużyna posiada zaległości finansowe, Organizator może uzależnić transfer jej zawodników od uregulowania zaległości lub wniesienia dodatkowej opłaty.

- 16.** Zawodnik, który został zgłoszony do rozgrywek i wystąpił w co najmniej jednym meczu, przyjmuje do wiadomości, że spotkania Ligi Toruńskiej mogą być fotografowane, nagrywane i transmitowane. Materiały zawierające jego wizerunek mogą być publikowane przez Organizatora w związku z relacjonowaniem, organizacją i promocją rozgrywek, w szczególności na stronie internetowej, w aplikacji oraz w oficjalnych kanałach społecznościowych Ligi Toruńskiej.
- a) Osoby przebywające na terenie obiektu przyjmują do wiadomości, że podczas rozgrywek mogą być wykonywane zdjęcia oraz nagrania. Ich wizerunek może zostać utrwalony i opublikowany jako element relacji przedstawiającej przebieg spotkania, wydarzenie, publiczność lub atmosferę rozgrywek.
- 17.** Zawodnik ma obowiązek potwierdzić swoją tożsamość na żądanie sędziego lub Organizatora.
- a) Weryfikacja może nastąpić przed meczem, w jego trakcie lub po zakończeniu.
- b) Wniosek drużyny przeciwnej musi wskazywać konkretnego zawodnika i zostać zgłoszony najpóźniej do zakończenia meczu.
- c) Jeżeli tożsamość nie może zostać potwierdzona na miejscu, Organizator może wyznaczyć dodatkowy termin, nie dłuższy niż 24 godziny.
- d) Do zakończenia weryfikacji wynik spotkania może pozostać niezatwierdzony.
- e) Niepotwierdzenie tożsamości w wyznaczonym terminie oznacza uznanie zawodnika za nieuprawnionego do gry.
- f) Organizator może dopuścić inny wiarygodny sposób potwierdzenia tożsamości niż dokument okazany na miejscu.
- 18.** W rozgrywkach nie mogą uczestniczyć osoby znajdujące się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających. Na obiektach obowiązuje zakaz ich spożywania.

§2. DRUŻYNY, KADRY I UPRAWNIENIA ZAWODNIKÓW

KADRA, ZGŁASZANIE ZAWODNIKÓW I JOKER

1. Drużyna może zgłosić maksymalnie 25 zawodników. Wyłącznie prawidłowo zgłoszeni i uprawnieni zawodnicy mogą uczestniczyć w meczach.
2. Po zapelnieniu kadry nowy zawodnik może zostać zgłoszony tylko w miejsce osoby, która nie wystąpiła w żadnym meczu, chyba że Organizator wyrazi zgodę na wyjątek.
3. Zawodników można zgłaszać do zakończenia terminu zgłoszeniowego przed piątą kolejką danego sezonu. Drużyna może zgłosić nowego zawodnika:

- do piątku, do godz. 23:59 – jeżeli swój mecz piątej kolejki rozgrywa w sobotę,
- do soboty, do godz. 23:59 – jeżeli swój mecz piątej kolejki rozgrywa w niedzielę.

Dane nowego zawodnika (imię, nazwisko, data urodzenia) należy przesłać na adres kontakt@ligatorunska.pl w obowiązującym terminie zgłoszeniowym.

4. Jeżeli bezpośrednio przed rozpoczęciem spotkania drużyna posiada dokładnie pięciu obecnych, prawidłowo zgłoszonych i uprawnionych zawodników, może jednorazowo uzupełnić skład na ten mecz jednym zawodnikiem występującym jako „Joker”. Joker jest szóstym zawodnikiem drużyny, niezbędnym do osiągnięcia minimalnej liczby zawodników wymaganej do rozpoczęcia spotkania.

Jokerem może zostać wyłącznie osoba, która nie jest zgłoszona do żadnej innej drużyny uczestniczącej w rozgrywkach Ligi Toruńskiej i spełnia pozostałe warunki dopuszczenia do gry. Jego dane należy przekazać Organizatorowi oraz umieścić w protokole przed rozpoczęciem spotkania.

Jeżeli przed rozpoczęciem meczu drużyna posiada co najmniej sześciu obecnych i uprawnionych zawodników, nie może skorzystać z Jokera. Po występie w spotkaniu Joker zostaje automatycznie zgłoszony do kadry drużyny do końca sezonu i wlicza się do limitu 25 zawodników. Jeżeli kadra drużyny jest już pełna, zastosowanie ma punkt 2 Regulaminu. O dopuszczeniu Jokera do gry w sytuacji budzącej wątpliwości decyduje Organizator.

DRUŻYNY REZERW I ZESPOŁY POWIĄZANE

5. Przy zgłoszeniu każdy zawodnik zostaje przypisany do zespołu A albo B. Limity kadry dotyczą każdego zespołu oddzielnie.
6. Z wyjątkiem trzech ostatnich kolejek w zespole A może wystąpić maksymalnie 3 zawodników zespołu B, a w zespole B maksymalnie 3 zawodników zespołu A.
7. W trzech ostatnich kolejkach limit wynosi 1 zawodnika w każdym kierunku.
8. Rotacja wymaga dopisania zawodnika do protokołu przed meczem.
9. W jednej kolejce zawodnik może wystąpić tylko w jednym zespole. Przy meczu przełożonym decyduje numer kolejki przypisany spotkaniu w pierwotnym terminarzu.
10. Rotacja przewidziana w pkt 5-9 dotyczy wyłącznie zespołów A i B. Zawodnicy trzeciego lub kolejnego zespołu nie mogą rotować, chyba że Organizator udzieli indywidualnej zgody i określi jej warunki.
11. Zawieszenie obowiązuje równocześnie we wszystkich zespołach powiązanych. Do wykonania kary wlicza się mecze wskazane przez Organizatora, co do zasady mecze drużyny, w której zawodnik otrzymał karę.

SUKCESJA DRUŻYNY

12. Drużynę zgłoszoną pod nową nazwą lub zarządem można uznać za sukcesora poprzedniego zespołu, jeżeli co najmniej 60% kadry pozostaje bez zmian. Organizator może uwzględnić także ciągłość kierownictwa, historię zespołu, zobowiązania finansowe i inne okoliczności.

§3. ORGANIZACJA I PRZEBIEG ROZGRYWEK

PUNKTACJA I KLASYFIKACJA

1. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, a za porażkę 0 punktów.
2. O miejscu w tabeli decyduje kolejno:
 - a) liczba punktów,
 - b) wyniki bezpośrednich spotkań; przy trzech lub większej liczbie drużyn tworzy się dodatkową "małą" tabelę pomiędzy tymi drużynami,
 - c) bilans bramek,
 - d) liczba zdobytych bramek,
 - e) liczba zwycięstw,
 - f) klasyfikacja fair play,
 - g) losowanie albo inna metoda wskazana przez Organizatora.Organizator rozstrzyga sposób zastosowania kryteriów w sytuacji nietypowej.

PROTOKÓŁ, STATYSTYKI I NAGRODY INDYWIDUALNE

3. Przed meczem kapitan lub kierownik wypełnia protokół i wskazuje numery zawodników biorących udział w spotkaniu. Powinien również oznaczyć kapitana drużyny literą „C”. Brak wypełnionego protokołu skutkuje niedopuszczeniem drużyny do rozpoczęcia meczu. Sędzia oczekuje na uzupełnienie protokołu maksymalnie 5 minut od wyznaczonej godziny rozpoczęcia spotkania. Jeżeli w tym czasie protokół nie zostanie prawidłowo uzupełniony, spotkanie zostaje zweryfikowane jako walkower 0:5, a drużynie odpowiedzialnej za jego niewypełnienie odejmuje się dodatkowo jeden punkt w tabeli.
4. Po meczu kapitan lub kierownik powinien sprawdzić wynik, strzelców, asysty oraz kartki.
 - a) Błędy można zgłaszać na adres kontakt@ligatorunska.pl w ciągu 7 dni od rozegrania spotkania.
 - b) Po tym terminie Organizator może odmówić korekty, lecz zachowuje prawo poprawienia oczywistego błędu lub nieprawidłowości mającej znaczenie dla rozgrywek.
 - c) Jeżeli dwóch zawodników zakończy sezon z taką samą najwyższą liczbą bramek, obaj otrzymują nagrodę dla najlepszego strzelca. Jeżeli najwyższą liczbę bramek uzyska trzech lub więcej zawodników, o przyznaniu nagrody decydują kolejno: mniejsza liczba rozegranych spotkań, większa liczba asyst, większa liczba tytułów MVP, mniejsza liczba żółtych kartek, mniejsza liczba czerwonych kartek, wyższe miejsce drużyny zawodnika w tabeli, a następnie losowanie przeprowadzone przez Organizatora.
 - d) Jeżeli dwóch zawodników zakończy sezon z taką samą najwyższą liczbą asyst, obaj otrzymują nagrodę dla najlepszego asystenta. Jeżeli najwyższą liczbę asyst uzyska trzech lub więcej zawodników, o przyznaniu nagrody decydują kolejno: mniejsza liczba rozegranych spotkań, większa liczba zdobytych bramek, większa liczba tytułów MVP, mniejsza liczba żółtych kartek, mniejsza liczba czerwonych kartek, wyższe miejsce drużyny zawodnika w tabeli, a następnie losowanie przeprowadzone przez Organizatora.

TERMINARZ I ZMIANY TERMINÓW

5. Mecze rozgrywane są zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Aktualny harmonogram dostępny jest na stronie internetowej: <https://ligatorunska.pl>. Organizator może zmienić termin lub miejsce spotkania z przyczyn organizacyjnych, technicznych, pogodowych, bezpieczeństwa albo innych ważnych okoliczności.
6. Drużyna może wnioskować o przełożenie maksymalnie 2 meczów w sezonie. Wniosek wymaga zgody przeciwnika i przekazania Organizatorowi najpóźniej do środy do godz. 23:59 przed planowanym meczem.
7. Drużyna wnioskująca o przełożenie:
 - a) uiszcza opłatę organizacyjną 150 zł,
 - b) organizuje boisko,
 - c) uzgadnia termin zaakceptowany przez przeciwnika i Organizatora.Organizator zapewnia sędziego.

8. Przełożony mecz rundy zasadniczej musi zostać rozegrany przed rozpoczęciem ostatniej kolejki tej rundy, natomiast przełożony mecz rundy finałowej – przed rozpoczęciem ostatniej kolejki rundy finałowej. Mecze ostatniej kolejki rundy zasadniczej oraz ostatniej kolejki rundy finałowej nie mogą być przekładane.
9. Przełożenia dokonane przez Organizatora, zarządcę obiektu lub z powodu pogody nie wliczają się do limitu i nie podlegają opłacie. Organizator rozstrzyga pozostałe sytuacje nietypowe.
10. Prawo do przełożenia meczu może zostać odmówione drużynie posiadającej zaległości finansowe, niewykonane decyzje lub zaległe spotkania.

AWANSE I SPADKI

11. Podział na ligi ustala się na podstawie wyników poprzedniego sezonu, zgłoszeń oraz decyzji Organizatora.
12. W przypadku niezgłoszenia się drużyny do nowego sezonu, miejsce w wyższej lidze przyznawane jest kolejnej drużynie z tabeli końcowej według następującej kolejności:
 - a) w pierwszej kolejności awans uzyskują drużyny z miejsc 3 i 4,
 - b) w dalszej kolejności możliwość pozostania w lidze otrzymują drużyny, które spadły z wyższej ligi,
 - c) następnie miejsce przyznawane jest kolejnym drużynom według zajętych miejsc w tabeli (5, 6, 7 itd.).Drużyna nie ma możliwości odmowy udziału w wyższej lidze, jeśli uzyskała awans w powyższy sposób.

§4. PRZEPISY GRY I WIDEOWERYFIKACJA

CZAS GRY, ZAWODNICZY I ZMIANY

1. Spotkanie trwa 2 x 25 minut z możliwością doliczenia czasu.
2. Minimalna liczba zawodników wymagana do rozpoczęcia meczu wynosi 6, w tym bramkarz.
3. Zmiany są nieograniczone i odbywają się systemem hokejowym w wyznaczonej strefie. Zawodnik może wejść dopiero po opuszczeniu boiska przez zmienianego.
 - a) Strefą zmian jest linia boczna na własnej połowie, po stronie zawodników rezerwowych.
 - b) Nieprawidłowa zmiana skutkuje żółtą kartką dla wchodzącego i 2 minutami osłabienia. Gra jest wznowiana rzutem wolnym pośrednim.
 - c) Zawodnik rezerwowy, który celowo przerwie akcję przeciwnika, może otrzymać czerwoną kartkę, a jego drużyna 5 minut osłabienia.
4. Zmiana bramkarza wymaga zgłoszenia sędziemu i jego zgody.

WZNOWIENIA I ZASADY GRY

5. Rzuty wolne mogą być wykonywane bez sygnału gwizdkiem. Jeżeli drużyna wykonująca zażąda odsunięcia przeciwników na przepisową odległość, wznowienie następuje na gwizdek sędziego. Sędzia może także sam zarządzić grę na gwizdek.
6. Przy wznowieniu przeciwnicy muszą znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki.
7. Gra wślizgiem jest dozwolona zgodnie z aktualnymi przepisami PZPN.
8. Aut wykonuje się nogą, z nieruchomej piłki ustawionej na linii bocznej lub poza boiskiem. Jest to rzut wolny pośredni.

Uporczywe utrudnianie skutkuje żółtą kartką.
9. Za przewinienie w polu karnym niekwalifikujące się do rzutu karnego sędzia przyznaje rzut wolny pośredni z linii pola karnego.
10. Rzut od bramki wykonywany jest z pola bramkowego, z piłki ustawionej na ziemi, nogą przez bramkarza lub zawodnika z pola.
11. Rzut karny wykonuje się z odległości 9 metrów.
12. Funkcję sędziego asystenta może pełnić operator kamery lub osoba wskazana przez Organizatora.
13. Spalony nie obowiązuje.

KARTKI I KARY CZASOWE

14. Żółta kartka co do zasady nie powoduje kary czasowej. Czerwona kartka albo druga żółta oznacza wykluczenie zawodnika z meczu oraz 5 minut osłabienia drużyny. Czas osłabienia liczony jest od momentu wznowienia gry po udzieleniu kary. Utrata bramki nie skraca kary. Po jej upływie zawodnika może zastąpić rezerwowy.
15. Jeżeli czerwoną kartkę otrzyma zawodnik rezerwowy, boisko na 5 minut opuszcza wskazany zawodnik z pola.
16. Organizator może nałożyć dodatkową karę na podstawie nagrania lub innych dowodów.
17. Prawo rozmowy z sędzią w trakcie meczu przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny.
18. Jeżeli skutek wykluczeń w drużynie pozostanie mniej niż czterech zawodników, sędzia kończy spotkanie. Mecz zostaje zweryfikowany jako walkower 0:5 na korzyść przeciwnika, niezależnie od wyniku uzyskanego na boisku. Drużynie ukaranej odejmuje się dodatkowo jeden punkt w tabeli. Kartki i kary dyscyplinarne pozostają w mocy, natomiast bramki i asysty obu drużyn zostają anulowane.

KAPITAN I WIDEOWERYFIKACJA VAR

19. Kapitan drużyny ma obowiązek nosić widoczną opaskę kapitańską przez cały czas trwania spotkania. W przypadku jej braku kapitan nie będzie mógł skorzystać z systemu VAR.
20. Każda drużyna ma prawo do jednej wideoweryfikacji w meczu.

- a) VAR zgłasza kapitan, podnosząc rękę i wyraźnie mówiąc „ZGŁASZAMY VAR”. Zgłoszenie musi nastąpić przed wznowieniem gry po zdarzeniu, którego dotyczy weryfikacja.
- b) Weryfikacji dokonuje sędzia na podstawie dostępnego nagrania, a jego decyzja jest ostateczna.
- c) Analizowane są sytuacje kluczowe, w szczególności bramka, rzut karny, możliwe wykluczenie, zła zmiana oraz bezpośrednia faza akcji prowadząca do bramki.
- d) Awaria lub brak nagrania oznacza utrzymanie decyzji boiskowej i zachowanie prawa do VAR.

STROJE, OBUWIE I WYPOSAŻENIE

- 21.** Drużyna występuje w jednolitych strojach z numerami na plecach.
 - a) Strój bramkarza musi odróżniać się od strojów zawodników z pola.
 - b) Dopuszcza się maksymalnie dwóch zawodników z pola w koszulkach bez numerów, pod warunkiem że są one zgodne kolorystycznie ze strojami drużyny.
 - c) Jeżeli trzech lub więcej zawodników z pola występuje bez numerów, kapitan drużyny zostaje ukarany żółtą kartką, a do gry może zostać dopuszczonych tylko dwóch z tych zawodników. Pozostali mogą wejść na boisko dopiero po założeniu koszulek z numerami.
 - d) Sędzia lub Organizator może nie dopuścić zawodnika w stroju niespełniającym wymogów.
- 22.** W przypadku, gdy drużyny mają te same kolory strojów, narzutki zakłada drużyna, która wystawia w meczu mniejszą liczbę zawodników. Jeżeli liczba zawodników jest taka sama, decyzję podejmuje sędzia, biorąc pod uwagę kompletność strojów drużyn.
- 23.** Dozwolone jest obuwie na płaskiej podeszwie oraz turfy. Zabronione są w szczególności lanki, buty z wymiennymi korkami i obuwie AG z korkami.
- 24.** Zawodnik w niedozwolonym obuwiu nie jest dopuszczony do gry do czasu jego zmiany. Jeżeli naruszenie zostanie ujawnione w trakcie meczu, zawodnik otrzymuje żółtą kartkę, a drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty.

PRZEPISY UZUPEŁNIAJĄCE

- 25.** W sprawach boiskowych nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się odpowiednio przepisy gry PZPN, z uwzględnieniem specyfiki Ligi Toruńskiej. W razie sprzeczności pierwszeństwo ma niniejszy Regulamin oraz interpretacja Organizatora.

§5. WALKOWERY, PROTESTY I WYCOFANIE DRUŻYNY

MINIMALNY SKŁAD I NIESTAWIENIE SIĘ

1. Drużyna musi być gotowa do rozpoczęcia meczu w składzie co najmniej 6 zawodników, w tym bramkarza. Jeżeli o wyznaczonej godzinie spotkania nie posiada minimalnego składu, sędzia oczekuje maksymalnie 5 minut. Po upływie tego czasu, jeżeli drużyna zapewni, że brakujący zawodnik dotrze, za zgodą przeciwnika można przedłużyć oczekiwanie maksymalnie o kolejne 5 minut. Czas dodatkowego oczekiwania odejmuje się od czasu gry. Jeżeli drużyna nadal nie posiada minimalnego składu, spotkanie kończy się walkowerem 5:0 dla przeciwnika.
2. Za niestawienie się lub brak minimalnego składu stosuje się dodatkowo:
 - a) minus 1 punkt i 50 zł kary, jeżeli Organizator został poinformowany wcześniej niż 3 godziny przed meczem,
 - b) minus 3 punkty i 100 zł kary, jeżeli informacja wpłynęła później albo nie wpłynęła.Organizator może odstąpić od dodatkowej kary, zmniejszyć ją albo zmienić jej wysokość w szczególnie uzasadnionych okolicznościach.

ZAWODNICY NIEUPRAWNIENI I SKUTKI WALKOWERU

3. Za zawodnika nieuprawnionego uznaje się w szczególności zawodnika:
 - a) niezgłoszonego prawidłowo,
 - b) zawieszonego, zdyskwalifikowanego lub wykreślonego z kadry,
 - c) występującego z naruszeniem zasad rotacji lub gry w zespołach powiązanych,
 - d) posługującego się danymi innej osoby albo niepotwierdzającego tożsamości,
 - e) niespełniającego wymogów wieku lub wymaganej zgody,
 - f) niedopuszczonego do gry na podstawie decyzji Organizatora.
4. Za udział w meczu uważa się wejście zawodnika na boisko, niezależnie od czasu gry, kontaktu z piłką i wpływu na wynik.
5. Udział w meczu zawodnika nieuprawnionego skutkuje walkowerem 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej, niezależnie od wyniku uzyskanego na boisku.
6. Z zastrzeżeniem kar określonych w pkt 7, drużyna ukarana walkowerem otrzymuje wynik 0:5 oraz dodatkowo jeden punkt ujemny w tabeli. Kartki i kary dyscyplinarne nałożone podczas spotkania pozostają w mocy, natomiast wszystkie bramki i asysty obu drużyn zostają anulowane. W przypadku obustronnego walkowera żadna z drużyn nie otrzymuje punktów za spotkanie, a każdej z nich odejmuje się dodatkowo jeden punkt w tabeli.
7. Drugi walkower zespołu może skutkować usunięciem drużyny z rozgrywek. Do tej kategorii zalicza się w szczególności niestawienie się, brak minimalnego składu, samowolne zejście z boiska lub odmowę kontynuowania gry. Organizator rozstrzyga, czy dany walkower wlicza się do limitu, i może odstąpić od wykluczenia w uzasadnionym przypadku.

PROTESTY, WYCOFANIE I WYKLUCZENIE

8. Protest dotyczący wydarzeń boiskowych można złożyć w ciągu 48 godzin na adres kontakt@ligatorunska.pl. Sprawę dotyczącą przewinienia mogącego skutkować walkowerem Organizator może rozpoznać z urzędu albo na podstawie informacji uzyskanej z dowolnego wiarygodnego źródła, co do zasady w ciągu 14 dni od meczu. W szczególnym przypadku, zwłaszcza po ujawnieniu nowych dowodów, Organizator może rozpoznać sprawę również później, nie później jednak niż do ostatecznego zatwierdzenia tabeli sezonu.
9. W przypadku wycofania lub wykluczenia drużyny z rozgrywek:
 - a) jeżeli drużyna rozegrała mniej niż 50% wszystkich zaplanowanych spotkań, wszystkie jej mecze zostają zweryfikowane jako walkowery 0:5 na korzyść przeciwników. Bramki, asysty oraz pozostałe statystyki indywidualne obu drużyn z rozegranych spotkań zostają anulowane,
 - b) jeżeli drużyna rozegrała co najmniej 50% wszystkich zaplanowanych spotkań, wyniki i statystyki z rozegranych meczów pozostają w mocy, a pozostałe spotkania zostają zweryfikowane jako walkowery 0:5 na korzyść przeciwników.

Drużyna wycofana lub wykluczona zostaje sklasyfikowana na ostatnim miejscu w tabeli swojej ligi, niezależnie od liczby zdobytych punktów. Jeżeli wycofane lub wykluczone zostaną co najmniej dwie drużyny, niżej sklasyfikowana jest drużyna, która rozegrała mniej spotkań. Przy równej liczbie rozegranych spotkań niżej sklasyfikowana jest drużyna, która przed przeliczeniem wyników związanym z wycofaniem lub wykluczeniem zdobyła mniej punktów. W przypadku dalszej równości o kolejności decyduje Organizator.

Kartki i kary dyscyplinarne nałożone w rozegranych spotkaniach pozostają w mocy. Przy nieparzystej liczbie zaplanowanych spotkań próg 50% zaokrągla się w górę.

§6. SĘDZIOWIE I ODPOWIEDZIALNOŚĆ DYSCYPLINARNA

SĘDZIOWIE I OCHRONA OSÓB FUNKCYJNYCH

1. Mecz prowadzi sędzia wyznaczony przez Organizatora. Sędzia odnotowuje wynik, strzelców, asysty i kartki oraz podejmuje decyzje boiskowe.
2. Uczestnicy mają obowiązek wykonywać polecenia sędziego i Organizatora dotyczące gry, bezpieczeństwa oraz porządku na obiekcie.
3. Sędzia musi posiadać strój odróżniający się od zawodników. Konsekwencje organizacyjne dotyczące pracy sędziego ustala Organizator.
4. Uprawnienia sędziego obejmują czas przed meczem, przerwy w grze oraz okres po zakończeniu spotkania, gdy uczestnicy pozostają na obiekcie lub w jego bezpośrednim otoczeniu.
5. Sędzia informuje o końcu czasu regulaminowego i przewidywanym czasie doliczonym. Może zatrzymać lub doliczyć czas, gdy jest to uzasadnione przebiegiem gry, wideoweryfikacją, urazem, zagubieniem piłki albo inną przeszkodą.
6. Zabroniona jest agresja, groźby, zastraszanie, obrażanie, próby naruszenia nietykalności oraz działania podważające bezpieczeństwo lub powagę funkcji sędziego i Organizatora.
7. Za naruszenie ochrony sędziego lub Organizatora może zostać nałożone natychmiastowe zawieszenie, kara finansowa, wykluczenie z rozgrywek lub inna sankcja. O kwalifikacji zdarzenia i wymiarze kary decyduje Organizator.

KARTKI, ZAWIESZENIA I DYSCYPLINA

8. Bezpośrednia czerwona kartka skutkuje automatycznym odsunięciem zawodnika do czasu ustalenia wymiaru kary. Co do zasady kara wynosi:
 - a) 1 mecz za faul taktyczny, umyślne zagranie ręką zatrzymujące akcję bramkową albo niesportowe zachowanie o mniejszej szkodliwości
 - b) co najmniej 2 mecze albo wykluczenie z rozgrywek za rażąco niesportowe zachowanie, agresję, przemoc lub inne poważne naruszenie zasad.Ostateczną kwalifikację i wymiar kary ustala Organizator, uwzględniając raport sędziego, nagranie oraz okoliczności zdarzenia.
9. Zawodnik jest zawieszony na 1 mecz po trzeciej żółtej kartce w sezonie, a następnie po każdych kolejnych dwóch żółtych kartkach. Kary za żółte i czerwone kartki rozlicza się oddzielnie.
10. Kara zawieszenia odbywana jest w najbliższym meczu (najbliższych meczach) zgodnie z terminarzem aktualnym w momencie nałożenia sankcji.
11. Zawieszenia ustala się na podstawie oficjalnych statystyk i decyzji Organizatora. Ewentualny błąd w statystykach nie uprawnia zawieszonego zawodnika do gry.
12. Zawieszenie nie zostaje odbyte w meczu przegranym walkowerem z winy drużyny zawodnika. O zaliczeniu kary w innych przypadkach walkowera decyduje Organizator.
13. Automatyczne zawieszenia wynikające z żółtych kartek co do zasady nie przechodzą na kolejny sezon. Kara zawieszenia wynikająca z czerwonej kartki otrzymanej w ostatniej kolejce sezonu, która nie została wykonana w całości, przechodzi na kolejny sezon Ligi Toruńskiej, do którego zawodnik zostanie zgłoszony. Kara obowiązuje niezależnie od zmiany drużyny lub poziomu rozgrywkowego. Pozostałe kary dyscyplinarne zachowują ważność do pełnego wykonania, chyba że Organizator zdecyduje inaczej.
14. Pchnięcie, uderzenie, kopnięcie, oplucie, udział w bójce, groźby, zastraszanie lub inne agresywne zachowanie może skutkować karą od 3 meczów do bezterminowego wykluczenia. Naruszenie nietykalności sędziego lub Organizatora jest traktowane jako szczególnie ciężkie przewinienie.
15. Wulgarne, obraźliwe lub poniżające zachowanie wobec zawodnika, sędziego, Organizatora, kibica lub innej osoby może skutkować zawieszeniem na co najmniej 3 mecze. Organizator może zastosować niższą albo wyższą karę odpowiednio do charakteru, powtarzalności i skutków zachowania.

16. Podstawę decyzji mogą stanowić w szczególności: protokół i raport sędziego, notatka Organizatora, nagranie wideo lub audio, zdjęcia, wiadomości, publikacje internetowe oraz zeznania świadków. Przewinienie nie musi zostać wpisane do protokołu, aby mogło podlegać karze.
17. Organizator może tymczasowo odsunąć zawodnika lub drużynę do czasu wyjaśnienia sprawy. Może też nałożyć jedną lub kilka kar, złagodzić je, odstąpić od kary albo zaostrzyć sankcję, uwzględniając całokształt okoliczności i interes rozgrywek.

SANKCJE ORGANIZATORA

18. W razie zachowań godzących w dobre imię Ligi Toruńskiej Organizator może zastosować wobec drużyny lub zawodnika jedną albo kilka sankcji, w szczególności: upomnienie, karę finansową, odjęcie punktów, walkower, zawieszenie, zakaz transferu, wykluczenie z meczu, sezonu lub rozgrywek. Sprawca szkody może zostać zobowiązany do pokrycia kosztów jej naprawienia.

§7. LIGA OLDBOY

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem rozgrywek **Ligi Oldboy jest Fundacja Liga Toruńska**, zwana dalej „Organizatorem”.
 2. Liga Oldboy jest rozgrywkami organizowanymi w ramach działalności Fundacji Liga Toruńska.
 3. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie zastosowanie mają odpowiednie postanowienia **Regulaminu Ligi Toruńskiej**.
 4. Przystąpienie drużyny do rozgrywek Ligi Oldboy oznacza akceptację niniejszego regulaminu oraz pozostałych zasad obowiązujących w rozgrywkach organizowanych przez Fundację Liga Toruńska.
 5. Drużyny zobowiązane są do zapoznania swoich zawodników z regulaminem oraz zasadami obowiązującymi w Lidze Oldboy.
 6. Spotkania Ligi Oldboy rozgrywane są na boisku **przy ul. Dziewulskiego w Toruniu**, chyba że Organizator poinformuje o zmianie miejsca rozegrania danego spotkania.
-

Uprawnieni zawodnicy

1. W rozgrywkach Ligi Oldboy mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy **rocznikowo mają co najmniej 35 lat**.
 2. O uprawnieniu zawodnika do udziału w rozgrywkach decyduje **rok urodzenia**, a nie dokładna data urodzin.
 3. Oznacza to, że zawodnik może uczestniczyć w rozgrywkach od początku roku kalendarzowego, w którym kończy 35 lat.
 4. Drużyna ponosi odpowiedzialność za zgłoszenie do rozgrywek wyłącznie zawodników spełniających kryterium wieku.
 5. W przypadku występu zawodnika nieuprawnionego Organizator ma prawo zastosować sankcje przewidziane w Regulaminie Ligi Toruńskiej, w tym zweryfikować wynik spotkania jako walkower.
-

Kadry i zgłaszanie zawodników

1. Każda drużyna zobowiązana jest posiadać zgłoszoną kadrę zawodników uprawnionych do występów w Lidze Oldboy.
 2. Drużyny mogą dopisywać nowych zawodników do swoich kadr **do rozpoczęcia 5. kolejki Ligi Oldboy**.
 3. Z chwilą rozpoczęcia 5. kolejki **okno transferowe zostaje zamknięte**. Po tym terminie nie ma możliwości standardowego dopisywania kolejnych zawodników do kadry, z zastrzeżeniem zasad dotyczących Jokera.
 4. Jeżeli drużyna rozgrywa swoje spotkanie w **piątek**, zgłoszenie nowego zawodnika musi nastąpić najpóźniej **w czwartek do godz. 23:59**.
 5. Jeżeli drużyna rozgrywa swoje spotkanie we **wtorek**, zgłoszenie nowego zawodnika musi nastąpić najpóźniej **w poniedziałek do godz. 23:59**.
 6. W przypadku spotkania rozgrywanego w innym dniu termin zgłoszenia zawodnika określa Organizator zgodnie z zasadami obowiązującymi w Lidze Toruńskiej.
 7. Zawodnik może wystąpić w spotkaniu dopiero po jego prawidłowym zgłoszeniu i dopisaniu do kadry drużyny.
 8. Zgłoszenie zawodnika po wymaganym terminie oznacza, że nie jest on uprawniony do występu w najbliższym spotkaniu.
 9. Zasady dotyczące reprezentowania więcej niż jednej drużyny oraz zmiany drużyny w trakcie sezonu są zgodne z Regulaminem Ligi Toruńskiej, o ile niniejszy regulamin nie stanowi inaczej.
-

Joker

1. W rozgrywkach Ligi Oldboy obowiązuje możliwość skorzystania z **Jokera**.
2. Joker stanowi wyjątek od standardowych zasad dotyczących zgłaszania zawodników do kadry.
3. Skorzystanie z Jokera musi zostać zgłoszone Organizatorowi przed występem danego zawodnika.
4. Zawodnik zgłoszony jako Joker musi spełniać kryterium wieku obowiązujące w Lidze Oldboy, tj. rocznikowo mieć co najmniej 35 lat.
5. Joker może zostać wykorzystany zgodnie z zasadami i ograniczeniami określonymi w Regulaminie Ligi Toruńskiej.
6. Pozostałe kwestie związane ze zgłoszeniem, wykorzystaniem oraz statusem Jokera regulują odpowiednie postanowienia Regulaminu Ligi Toruńskiej.

System rozgrywek

1. W premierowym sezonie Ligi Oldboy w rozgrywkach uczestniczy **10 drużyn**.
2. Sezon składa się z **10 kolejek**:
 - o 9 kolejek rundy zasadniczej,
 - o 1 kolejki rundy mistrzowskiej.
3. Każda drużyna rozegra w sezonie łącznie **10 spotkań**.

Runda zasadnicza

4. W rundzie zasadniczej obowiązuje system „**każdy z każdym**”.
5. Każda drużyna rozgrywa po jednym spotkaniu z każdym z pozostałych dziewięciu zespołów.
6. Po rozegraniu 9 kolejek ustalana jest tabela rundy zasadniczej.

Runda mistrzowska

7. Po zakończeniu rundy zasadniczej drużyny zostają podzielone na pary na podstawie zajmowanych miejsc:

1.	miejsce	vs	2.	miejsce
3.	miejsce	vs	4.	miejsce
5.	miejsce	vs	6.	miejsce
7.	miejsce	vs	8.	miejsce
9. miejsce vs 10. miejsce				

8. Każda para rozgrywa jedno dodatkowe spotkanie w ramach 10. kolejki.
9. Wszystkie punkty zdobyte w rundzie zasadniczej **zostają zachowane**. Punkty zdobyte w rundzie mistrzowskiej doliczane są do dotychczasowego dorobku drużyny.
10. Po dokonaniu podziału na pary drużyny rywalizują o końcową pozycję **wyłącznie w obrębie swojej pary**.
11. Drużyna nie może po rozegraniu rundy mistrzowskiej awansować ani spaść poza miejsca przypisane jej parze.
12. Przykładowo drużyna zajmująca po rundzie zasadniczej **3. miejsce może zakończyć sezon wyłącznie na 3. lub 4. miejscu**. Nie może awansować na 2. miejsce, nawet jeżeli po rozegraniu ostatniego spotkania posiadałaby więcej punktów niż drużyna znajdująca się w parze 1–2.
13. Analogiczna zasada obowiązuje w każdej z pozostałych par.
14. Spotkanie rundy mistrzowskiej będzie **bezpośrednią rywalizacją o wyższą pozycję w danej parze, jeżeli różnica punktów po zakończeniu rundy zasadniczej wynosi nie więcej niż 3 punkty**.
15. Jeżeli różnica punktów pomiędzy drużynami w danej parze wynosi więcej niż 3 punkty, wyżej sklasyfikowany zespół ma zagwarantowane utrzymanie swojej pozycji niezależnie od wyniku spotkania rundy mistrzowskiej.
16. O ostatecznej kolejności w przypadku równej liczby punktów decydują zasady klasyfikacji określone w Regulaminie Ligi Toruńskiej.

Terminy rozgrywania spotkań

1. Każda kolejka Ligi Oldboy rozpoczyna się **w piątek i kończy we wtorek**.
 2. Spotkania rozgrywane są w terminach wyznaczonych przez Organizatora w ramach danego okresu kolejki.
 3. Istnieje możliwość rozegrania spotkania również **w sobotę lub niedzielę**.
 4. Dokładne daty, godziny oraz miejsca rozegrania spotkań publikowane są w terminarzu Ligi Oldboy.
 5. Drużyny zobowiązane są do regularnego sprawdzania terminarza oraz komunikatów przekazywanych przez Organizatora.
-

Przekładanie spotkań

1. Każda drużyna ma prawo do przełożenia **maksymalnie dwóch spotkań w trakcie sezonu**.
 2. Przełożenie spotkania możliwe jest wyłącznie po uzyskaniu **zgody drużyny przeciwnej**.
 3. Drużyna chcąc przełożyć spotkanie zobowiązana jest poinformować o tym Organizatora **najpóźniej do środy do godz. 23:59 przed rozpoczęciem danej kolejki**.
 4. Drużyna występująca z wnioskiem o przełożenie spotkania zobowiązana jest do uiszczenia **opłaty w wysokości 150 zł**.
 5. Drużyna przekładająca spotkanie jest zobowiązana do **organizacji boiska na nowy termin spotkania**.
 6. Nowy termin meczu musi zostać uzgodniony z drużyną przeciwną oraz zaakceptowany przez Organizatora.
 7. Spotkanie nie może zostać przełożone jednostronnie.
 8. Za drużynę przekładającą spotkanie uznaje się zespół, z którego inicjatywy następuje zmiana pierwotnie wyznaczonego terminu.
 9. Po wykorzystaniu limitu dwóch przełożeń drużyna traci możliwość standardowego przełożenia kolejnego spotkania.
 10. Organizator może dopuścić odstępstwo od powyższych zasad wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, których wystąpienie oraz zasadność każdorazowo ocenia Organizator.
-

Zasady meczowe

1. Zasady dotyczące czasu gry, liczby zawodników, zmian, rozpoczęcia i zakończenia spotkania, wyposażenia zawodników oraz pozostałych kwestii związanych bezpośrednio z przebiegiem meczu są **takie same jak w Lidze Toruńskiej**.
 2. Drużyny oraz zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad sportowej rywalizacji oraz poleceń sędziów i Organizatora.
 3. W sprawach dotyczących przebiegu spotkania, których nie określono w niniejszym regulaminie, zastosowanie mają odpowiednie postanowienia Regulaminu Ligi Toruńskiej.
-

Kary i kwestie dyscyplinarne

1. W Lidze Oldboy obowiązują **zasady dyscyplinarne oraz taryfikator kar Ligi Toruńskiej**, o ile Organizator nie określi odrębnych zasad dla danych rozgrywek.
2. Kary za żółte i czerwone kartki, niesportowe zachowanie, udział zawodnika nieuprawnionego oraz pozostałe naruszenia regulaminu nakładane są zgodnie z zasadami obowiązującymi w Lidze Toruńskiej.
3. Drużyny odpowiadają za zachowanie swoich zawodników oraz osób związanych z zespołem podczas spotkań Ligi Oldboy.

4. Organizator ma prawo nakładać dodatkowe sankcje w przypadku poważnego naruszenia zasad rozgrywek, zachowania zagrażającego bezpieczeństwu uczestników lub działania godzącego w dobre imię rozgrywek.
-

Walkowery i niestawienie się na spotkanie

1. Zasady dotyczące walkowerów, niestawienia się drużyny na spotkanie, udziału zawodnika nieuprawnionego oraz przerwania meczu są zgodne z Regulaminem Ligi Toruńskiej.
 2. Drużyna zobowiązana jest poinformować Organizatora możliwie jak najwcześniej o okolicznościach mogących uniemożliwić jej rozegranie zaplanowanego spotkania.
 3. Brak możliwości skompletowania składu nie stanowi automatycznej podstawy do przełożenia spotkania poza zasadami określonymi w §7.
-

Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin określa zasady charakterystyczne dla rozgrywek **Ligi Oldboy**.
2. We wszystkich kwestiach nieuregulowanych w niniejszym dokumencie zastosowanie ma **Regulamin Ligi Toruńskiej**.
3. Ostateczna interpretacja postanowień regulaminu należy do **Fundacji Liga Toruńska jako Organizatora rozgrywek**.
4. Organizator rozstrzyga również sytuacje nietypowe oraz kwestie, które nie zostały jednoznacznie przewidziane w regulaminie.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian w regulaminie, jeżeli będą one konieczne dla prawidłowego przebiegu rozgrywek. O istotnych zmianach drużyny zostaną poinformowane.
6. Każda drużyna zobowiązana jest do zapoznania swoich zawodników z obowiązującymi zasadami.
7. Zgłoszenie drużyny oraz udział w rozgrywkach Ligi Oldboy oznacza **akceptację niniejszego regulaminu oraz odpowiednich postanowień Regulaminu Ligi Toruńskiej**.

§8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każdy uczestnik ma obowiązek zapoznać się z Regulaminem, komunikatami Organizatora i przestrzegać wydanych decyzji.

2. Organizator posiada pełne i wyłączne prawo interpretacji Regulaminu, rozstrzygania sytuacji w nim nieuregulowanych oraz uzupełniania zasad w toku sezonu. Podejmując decyzję, może uwzględnić charakter naruszenia, jego skutki, dotychczasową praktykę, bezpieczeństwo, równe traktowanie drużyn, płynność terminarza i interes rozgrywek.
3. W szczególnych przypadkach Organizator może odstąpić od kary, złagodzić ją, zamienić na inną sankcję albo nałożyć dodatkowe konsekwencje, jeżeli uzna to za uzasadnione okolicznościami i dobrem rozgrywek.
4. Organizator może zmienić Regulamin w trakcie sezonu, w szczególności w celu usunięcia niejasności, zapewnienia bezpieczeństwa, dostosowania zasad do warunków organizacyjnych lub rozstrzygnięcia sytuacji wcześniej nieprzewidzianej.
5. Organizator może wydawać wiążące komunikaty, uchwały i decyzje uzupełniające Regulamin. Mogą one dotyczyć całych rozgrywek, określonej ligi, drużyny, zawodnika lub konkretnego zdarzenia.
6. Zawodnik bierze udział na własną odpowiedzialność, z uwzględnieniem typowego ryzyka sportowego, i odpowiada za ocenę własnego stanu zdrowia. Powinien posiadać aktualne badania oraz ubezpieczenie NNW.
7. Organizator nie odpowiada za skutki udziału osoby chorej lub posiadającej przeciwwskazania zdrowotne ani za urazy wynikające z normalnego ryzyka gry.
8. Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione na terenie obiektu.
9. Regulamin Ligi Toruńskiej stanowi własność intelektualną Organizatora i podlega ochronie na podstawie przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Zabrania się kopiowania, powielania, rozpowszechniania, modyfikowania lub wykorzystywania niniejszego Regulaminu w całości lub w części bez uprzedniej pisemnej zgody Organizatora. Naruszenie powyższych postanowień może skutkować odpowiedzialnością przewidzianą w obowiązujących przepisach prawa.
10. Udział w okularach korekcyjnych odbywa się na własną odpowiedzialność zawodnika. Sędzia lub Organizator może nie dopuścić wyposażenia zagrażającego bezpieczeństwu.
11. Decyzje Organizatora przekazywane w oficjalnych kanałach, w szczególności pocztą elektroniczną, poprzez stronę ligatorunska.pl lub oficjalne profile Ligi Toruńskiej, uważa się za skutecznie ogłoszone.