LIGA TORUŃSKA

REGULAMIN ROZGRYWEK HALOWYCH

SEZON

2026/27

Wersja 1.0.0

Obowiązuje od 16 listopada 2026 r.

Fundacja Liga Toruńska

ligatorunska.pl

SPIS ROZDZIAŁÓW

§1 Postanowienia ogólne i warunki uczestnictwa 3

§2 Drużyny, kadry i uprawnienia zawodników 4

§3 Organizacja i przebieg rozgrywek 5

§4 Przepisy gry i wideoweryfikacja 7

§5 Walkowery, protesty i wycofanie drużyny 10

§6 Sędziowie i odpowiedzialność dyscyplinarna 11

§7 Postanowienia końcowe 13

§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 zapełnieniu 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 1 stycznia 2027 r. do godz. 23:59. Zgłoszenie musi ponadto wpłynąć najpóźniej do piątku do godz. 23:59 przed meczem sobotnim albo do soboty do godz. 23:59 przed meczem niedzielnym. Obowiązuje wcześniejszy z tych terminów. Dane zawodnika (imię, nazwisko, data urodzenia) należy przesłać na adres kontakt@ligatorunska.pl. Po zamknięciu zgłoszeń wyjątek stanowi Joker opisany w pkt 4.
4. Jeżeli bezpośrednio przed rozpoczęciem spotkania drużyna posiada dokładnie czterech obecnych, prawidłowo zgłoszonych i uprawnionych zawodników, może jednorazowo uzupełnić skład na ten mecz jednym zawodnikiem występującym jako „Joker”. Joker jest piątym 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 pięciu 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 §2 pkt 2. O dopuszczeniu Jokera do gry w sytuacji budzącej wątpliwości decyduje Organizator. Jokera można zgłosić przez cały czas trwania rozgrywek.

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 2 zawodników zespołu B, a w zespole B maksymalnie 2 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.

TRANSFER ZAWODNIKA

13. Zawodnik może być zgłoszony jednocześnie tylko do jednej drużyny, z zastrzeżeniem zasad rotacji zespołów A i B. W trakcie sezonu dopuszcza się jedną zmianę drużyny, wyłącznie do zespołu z innego poziomu rozgrywkowego i w okresie otwartego terminu zgłoszeniowego. W danym sezonie i na jednym poziomie ligowym zawodnik może reprezentować tylko jeden zespół.

§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 300 zł,

b) samodzielnie zapewnia halę sportową,

c) uzgadnia termin zaakceptowany przez przeciwnika i Organizatora. Organizator zapewnia obsadę sędziowską. Opłatę należy uiścić przed pierwotnym terminem spotkania. Brak wpłaty oznacza nieskuteczne przełożenie i zastosowanie zasad dotyczących niestawienia się na mecz.

a) Opłaty nie pobiera się, jeżeli drużyna samodzielnie znajdzie zespoły chętne do zamiany terminów, uzyska zgodę wszystkich zainteresowanych drużyn i poinformuje Organizatora najpóźniej 24 godziny przed wcześniejszym z zamienianych terminów. Zamiana wymaga akceptacji Organizatora.

b) Bezpłatna zamiana terminów nie wlicza się do limitu dwóch przełożeń. Nie zwalnia z zakazu zmiany terminów ostatnich kolejek.

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, ZAWODNICY I ZMIANY

1. Mecz trwa 2 x 25 minut. Czas nie jest zatrzymywany.
2. Na boisku przebywa 4 zawodników z pola i bramkarz. Minimalna liczba zawodników wymagana do rozpoczęcia meczu wynosi 5, w tym bramkarz.
3. Zmiany są nieograniczone i odbywają się systemem hokejowym. Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku dopiero po opuszczeniu go przez zawodnika schodzącego.
   a) Strefą zmian jest długość linii bocznej na własnej połowie, po stronie zawodników rezerwowych.
   b) Nieprawidłowa zmiana skutkuje żółtą kartką dla wchodzącego i 1 minutą osłabienia drużyny. Jeżeli drużyna w czasie odbywania tej kary straci bramkę, ukarany zawodnik może wrócić na boisko przed upływem minuty, za zgodą sędziego. Gra po nieprawidłowej zmianie jest wznawiana rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry; jeżeli piłka była w polu karnym, rzut wykonuje się z linii pola karnego.
   c) Zawodnik rezerwowy, który z premedytacją przerywa akcję przeciwnika, zostaje ukarany czerwoną kartką, a jego drużyna karą 5 minut osłabienia.
4. Zmiana bramkarza wymaga zgłoszenia sędziemu i jego zgody.
5. Połowę i mecz kończy sygnał dźwiękowy (syrena). Gra zostaje natychmiast zatrzymana. Bramka zdobyta po syrenie, także gdy piłka znajdowała się już w locie, nie zostaje uznana. Wyjątek stanowi rzut karny, przedłużony rzut karny lub rzut wolny przyznany przed syreną: wykonawca ma prawo do jednego strzału, którego rezultat jest wiążący.

WZNOWIENIA I ZASADY GRY

6. Z rozpoczęcia gry ze środka boiska można zdobyć bramkę bezpośrednio. Spalony nie obowiązuje.
7. Rzuty wolne mogą być wykonywane bez gwizdka. Gdy na wniosek wykonującego sędzia odsuwa przeciwników na przepisową odległość, wznowienie następuje na gwizdek. Sędzia może zarządzić grę na gwizdek również z własnej inicjatywy.
8. Przy wznowieniach przeciwnicy powinni znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki. Przy rzucie od bramki stosuje się także pkt 12.
9. Gra wślizgiem jest dozwolona zgodnie z przepisami gry w futsal. Wślizg wykonany nieostrożnie, nierozważnie albo z użyciem nieproporcjonalnej siły stanowi zagranie niedozwolone.
10. Aut wykonuje się nogą z nieruchomej piłki ustawionej na linii bocznej albo poza boiskiem. Jest traktowany jako rzut wolny pośredni. Przeciwnik ma obowiązek samodzielnie odsunąć się na wymaganą odległość. Uporczywe utrudnianie wznowienia skutkuje żółtą kartką.
11. Za przewinienie w polu karnym niekwalifikujące się do rzutu karnego sędzia przyznaje rzut wolny pośredni z linii pola karnego.
12. Rzut od bramki wykonuje bramkarz, wyrzucając lub wypuszczając piłkę ręką z dowolnego miejsca własnego pola karnego. Przeciwnicy pozostają poza polem karnym do wprowadzenia piłki do gry. Piłka jest w grze, gdy została wyrzucona lub wypuszczona i wyraźnie się poruszyła.
13. Czas na wznowienie gry od bramki, z autu i z rzutu wolnego wynosi 4 sekundy.
14. Rzut karny wykonuje się z odległości 6 metrów od środka bramki.

15. Wznowienie przed gwizdkiem, gdy sędzia zarządził grę na gwizdek, nie oznacza automatycznie żółtej kartki. Napomnienie następuje, gdy sędzia uzna zachowanie za niesportowe, w szczególności przy powtarzających się naruszeniach lub grze na czas.

FAULE AKUMULOWANE I GRA BRAMKARZA

16. Obowiązuje reguła fauli akumulowanych. Pierwsze cztery faule akumulowane każdej drużyny w danej połowie rejestruje sędzia. Od piątego faulu akumulowanego tej drużyny w każdej połowie sędzia zarządza przedłużony rzut karny z drugiego punktu karnego.

17. Rzut wolny pośredni przyznaje się przeciwnikowi, jeżeli bramkarz:

a) przez ponad 4 sekundy kontroluje piłkę rękami lub nogami na własnej połowie,

b) po zagraniu piłki dotknie jej ponownie na własnej połowie po rozmyślnym podaniu nogą przez współpartnera, zanim piłkę dotknie lub zagra przeciwnik,

c) dotknie piłki rękami we własnym polu karnym po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,

d) dotknie piłki rękami we własnym polu karnym bezpośrednio po aucie wykonanym przez współpartnera.

KARTKI I KARY CZASOWE

18. Żółta kartka nie powoduje kary czasowej, z wyjątkiem nieprawidłowej zmiany opisanej w pkt 3 lit. b.

19. Bezpośrednia czerwona kartka albo druga żółta kartka oznacza wykluczenie zawodnika z meczu i 5 minut osłabienia drużyny. Zasada dotyczy również bramkarza.

a) Jeżeli drużyna w czasie tej kary straci bramkę, może uzupełnić skład innym zawodnikiem rezerwowym za zgodą sędziego.

b) Jeżeli wcześniej nie straci bramki, rezerwowy może wejść po upływie 5 minut, za zgodą sędziego. Zawodnik wykluczony nie może wrócić do gry.

20. Jeżeli czerwoną kartkę otrzyma zawodnik rezerwowy, boisko opuszcza wskazany zawodnik z pola, a drużyna odbywa karę zgodnie z pkt 19.

21. Minimalną liczbę zawodników pozwalającą na kontynuowanie spotkania po wykluczeniach określają przepisy uzupełniające wskazane w pkt 29.

22. Organizator może nałożyć dodatkową karę na podstawie nagrania lub innych dowodów.

23. Prawo rozmowy z sędzią w trakcie meczu przysługuje wyłącznie kapitanowi. Za zachowanie osób związanych z drużyną, przebywających przy jej ławce i niewpisanych do protokołu jako zawodnicy, sędzia może ukarać kapitana.

KAPITAN I WIDEOWERYFIKACJA VAR

24. Kapitan ma obowiązek nosić widoczną opaskę kapitańską przez cały czas spotkania. Bez opaski nie może zgłosić VAR.

25. Każda drużyna ma prawo do jednej wideoweryfikacji w meczu, niezależnie od jej wyniku. Zgłoszenie zużywa to prawo również wtedy, gdy weryfikacja potwierdzi rację zgłaszającej drużyny. Nie przewiduje się dodatkowych zgłoszeń.

a) VAR zgłasza kapitan, podnosząc rękę i wyraźnie mówiąc „ZGŁASZAMY VAR”, przed wznowieniem gry po zdarzeniu.

b) Weryfikacji dokonuje sędzia na podstawie dostępnego nagrania z systemu VEO Live. Jego decyzja jest ostateczna.

c) Analizowane są sytuacje kluczowe, w szczególności bramka, rzut karny, możliwe wykluczenie, zła zmiana i bezpośrednia faza akcji prowadząca do bramki.

d) Awaria lub brak nagrania oznacza utrzymanie decyzji boiskowej i zachowanie prawa do VAR.

STROJE, OBUWIE I WYPOSAŻENIE

26. Drużyna występuje w jednolitych strojach z różnymi numerami na plecach.

a) Bramkarz nie musi posiadać numeru, ale jego strój musi wyraźnie odróżniać się od strojów zawodników z pola.

b) Dopuszcza się maksymalnie dwóch zawodników z pola w koszulkach bez numerów, zgodnych kolorystycznie ze strojami drużyny.

c) Jeżeli co najmniej trzech zawodników z pola występuje bez numerów, kapitan otrzymuje żółtą kartkę, a do gry można dopuścić tylko dwóch z nich. Pozostali mogą wejść po założeniu koszulek z numerami.

d) Sędzia lub Organizator może nie dopuścić zawodnika w stroju lub wyposażeniu zagrażającym bezpieczeństwu, w szczególności w biżuterii.

27. Przy jednakowych kolorach strojów narzutki zakłada drużyna wystawiająca mniejszą liczbę zawodników. Przy równej liczbie decyzję podejmuje sędzia, uwzględniając kompletność strojów.

28. Dozwolone jest wyłącznie obuwie sportowe na płaskiej podeszwie. Obuwie niedozwolone wymaga zmiany przed dopuszczeniem do gry.

PRZEPISY UZUPEŁNIAJĄCE

29. W sprawach boiskowych nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się odpowiednio przepisy gry w futsal 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 5 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 na 3 godziny przed meczem lub 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 2, 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 klasyfikowana jest drużyna, która rozegrała mniej spotkań. Przy równej liczbie rozegranych spotkań niżej klasyfikowana 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 zespół dwóch sędziów wyznaczonych przez Organizatora. Sędziowie odnotowują wynik, strzelców, asysty i kartki oraz podejmują 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. Czas gry i zakończenie połowy oraz meczu określa §4 pkt 1 i 5. Nie stosuje się czasu doliczonego ani zatrzymywania zegara.
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 wyłącznie na kolejny sezon halowy Ligi Toruńskiej, do którego zawodnik zostanie zgłoszony. Analogicznie niewykonana kara za czerwoną kartkę z ostatniej kolejki sezonu orlikowego przechodzi na kolejny sezon orlikowy, a nie na halę. 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. 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.