

Regulamin rozgrywek

Tarnowskiej Amatorskiej Ligi Siatkówki

Sezon 2017/2018

Spis treści

Organizator	1
Termin, miejsce oraz system rozgrywek	2
Uczestnictwo	3
Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach WZPS/PZPS	4
Rozgrywanie spotkań	5
Zgłaszanie i przynależność zawodników	8
Prawa i obowiązki drużyn	9
Protesty i odwołania	10
Przekładanie meczów, zmiana godzin meczów, zmiana kolejności meczów	10
Kary drużynowe i indywidualne	12
Zasady punktacji meczowej i klasyfikacji drużyn	13
Postanowienia końcowe	14

1. Organizator

- 1.1. Organizatorem rozgrywek jest Stowarzyszenie Sympatyków Piłki Siatkowej z siedzibą w Tarnowie, przy ul. Szpitalnej 7 lok. 5.
- 1.2. Bezpośredni nadzór nad rozgrywkami sprawuje Komisja Rozgrywek SSPS.

2. Termin, miejsce oraz system rozgrywek

- 2.1. Rozgrywki odbywają się w miejscu wyznaczonym przez Organizatora zgodnie z ustalonym przed ich startem terminarzem, z ewentualnymi zmianami podanymi w komunikatach organizacyjnych.
- 2.2. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w terminarzu rozgrywek w przypadku wystąpienia szczególnych okoliczności.
- 2.3. W wyjątkowych przypadkach termin meczu może być zmieniony przez Organizatora na wniosek startujących drużyn lub w wyniku wystąpienia innych przyczyn.
- 2.4. Podczas rozgrywek drużyny spotykają się ze sobą dwukrotnie – pierwszy mecz w pierwszej rundzie, oraz drugi mecz w drugiej rundzie.
- 2.5. Wszelkie informacje dotyczące rozgrywek są na bieżąco publikowane na oficjalnej stronie internetowej Organizatora – www.ssps.pl.
- 2.6. Komunikaty dotyczące rozgrywek, regulaminy i wzory dokumentów są dostępne w specjalnie przygotowanym przez Organizatora „Panelu SSPS”, który jest oficjalnym środkiem komunikacji pomiędzy Organizatorem a kierownikami drużyn.

3. Uczestnictwo

- 3.1.** Uczestnictwo w rozgrywkach jest całkowicie dobrowolne.
- 3.2.** Rozgrywki mają charakter rekreacyjny.
- 3.3.** Głównym odbiorcą rozgrywek są amatorskie drużyny siatkarskie z terenu Miasta Tarnowa oraz regionu tarnowskiego.
- 3.4.** Uczestnikami rozgrywek, w myśl niniejszego Regulaminu są zawodnicy biorący udział w meczu, kierownik drużyny, asystent kierownika drużyny, oraz inne osoby umieszczone w protokole meczowym jako uprawnione do przebywania na ławce rezerwowych drużyny, tzw. osoby towarzyszące.
- 3.5.** Wszyscy uczestnicy rozgrywek są obowiązani do przestrzegania niniejszego Regulaminu, regulaminu obiektu w którym odbywają się mecze oraz zarządzeń Organizatora.
- 3.6.** Żaden z uczestników nie jest objęty przez Organizatora ubezpieczeniem od Następstw Nieszczęśliwych Wypadków.
- 3.7.** Każdy uczestnik rozgrywek bierze w nich udział wyłącznie na własną odpowiedzialność, jednocześnie oświadczając, że jego stan zdrowia mu na to pozwala.
- 3.8.** Zaleca się, aby każdy zawodnik przed udziałem w rozgrywkach zasięgnął konsultacji lekarskiej, dotyczącej ewentualnych przeciwwskazań do udziału w rozgrywkach.
- 3.9.** Organizator nie zapewnia kwalifikowanej pierwszej pomocy, a jedynie apteczkę pierwszej pomocy, wyposażoną w podstawowe środki medyczne, zgodnie z odrębnymi normami.
- 3.10.** Zawodnikami mogą być osoby pełnoletnie oraz osoby niepełnoletnie, pod warunkiem uzyskania pisemnej zgody rodziców bądź opiekunów prawnych, dołączonej do formularza zgłoszeniowego zawodnika.
- 3.11.** Drużyny biorące udział w rozgrywkach mogą być żeńskie, męskie lub mieszane. Nie obowiązuje minimalny ani maksymalny limit zawodników określonej płci.

- 3.12.** Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach zrzekają się roszczeń względem Organizatora w przypadku odniesienia ewentualnego uszczerbku na zdrowiu.
- 3.13.** Warunkiem uczestnictwa drużyny w rozgrywkach jest zgłoszenie drużyny w terminie i na zasadach określonych w komunikacie Organizatora.
- 3.14.** W szczególnych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do dołączenia drużyny do rozgrywek po terminie zgłoszeń, w tym także po rozpoczęciu rozgrywek, nie później jednak niż do zakończenia pierwszej kolejki. Dołączenie nowej drużyny w trakcie rozgrywek po rozegraniu pierwszej kolejki wymaga zmiany w terminarzu i akceptacji kierownictwa wszystkich drużyn.
- 3.15.** Maksymalna liczba miejsc dla zespołów wynosi sześć (6).

4. Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach WZPS/PZPS

- 4.1.** Za zawodnika występującego w rozgrywkach WZPS/PZPS uważa się zawodnika, który został w sezonie rozgrywkowym zarejestrowany jako zawodnik do rozgrywek wojewódzkich lub centralnych niezależnie od występu w tych zawodach. Zawodnik taki do zakończenia sezonu ligowego Tarnowskiej Amatorskiej Ligi Siatkówki jest traktowany jako zawodnik występujący w rozgrywkach WZPS/PZPS, nawet w przypadku, gdy rozgrywki te zakończą się przed zakończeniem rozgrywek Tarnowskiej Amatorskiej Ligi Siatkówki.
- 4.2.** Zgłoszenia zawodników będą weryfikowane w Ogólnopolskim Systemie Ewidencji Klubów i Zawodników – www.pzps-rejestracja.pl.
- 4.3.** Kierownik drużyny, pod groźbą odpowiedzialności dyscyplinarnej, jest obowiązany niezwłocznie po uzyskaniu takiej informacji powiadomić Organizatora w przypadku zmiany statusu zawodnika w zakresie podanym w przepisie poprzedzającym.
- 4.4.** Zawodnicy o których mowa w pkt. 1, posiadający kategorię wiekową „kadet” lub młodszy, nie są traktowane jako biorące udział w rozgrywkach WZPS/PZPS.
- 4.5.** W każdym momencie gry, w ustawieniu drużyny mogą znajdować się w maksymalnej ilości zawodnicy o których mowa w pkt. 1.: jeden o kategorii wiekowej senior i jeden o kategorii wiekowej junior lub dwóch o kategorii wiekowej junior.

- 4.6.** Zespół może posiadać w kadrze dowolną liczbę zawodników występujących w rozgrywkach WZPS/PZPS.

5. Rozgrywanie spotkań

- 5.1.** Mecze są rozgrywane zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Piłkę Siatkową z wyjątkami zawartymi w niniejszym Regulaminie.
- 5.2.** Drużyny biorą udział w meczu w składzie minimum sześćoosobowym, przy czym:
- 5.2.1. jeżeli jeden z zawodników ulegnie kontuzji drużyna musi wykonać zmianę regulaminową, a jeżeli jest to niemożliwe,
 - 5.2.2. wykonać zmianę narzuconą, a jeżeli jest to niemożliwe,
 - 5.2.3. miejsce kontuzjowanego może zająć zawodnik Libero i grać jak każdy inny zawodnik, przy czym zawodnik kontuzjowany nie może powrócić do gry do końca spotkania
 - 5.2.4. może kontynuować grę w składzie pięcioosobowym.
- 5.3.** Dopuszcza się udział w meczu drużyn w składzie pięcioosobowym, przy czym:
- 5.3.1. tylko w momencie, gdy drużyna posiada przed rozpoczęciem seta pięciu zawodników zdolnych do gry lub grała w składzie sześćoosobowym i jeden z zawodników uległ kontuzji, a nie można było wykonać zmiany regulaminowej i narzuconej.
 - 5.3.2. jeżeli drużyna rozpoczyna lub kontynuuje seta w składzie pięcioosobowym, uzupełnienie składu o dodatkowego zawodnika może nastąpić dopiero przed rozpoczęciem następnego seta.
 - 5.3.3. jeżeli w trakcie seta drużyna posiada zawodnika zdolnego do gry może on zastąpić zawodnika ustawienia początkowego, przy czym nie mogą być to zawodnicy, którzy byli niezdolni do gry w tym meczu.
 - 5.3.4. jeżeli jeden z zawodników ulegnie kontuzji drużyna musi:
 - 5.3.4.1. wykonać zmianę regulaminową, a jeżeli jest to niemożliwe,
 - 5.3.4.2. wykonać zmianę narzuconą, a jeżeli jest to niemożliwe,
 - 5.3.4.3. może kontynuować grę w składzie czteroosobowym za zgodą kapitana drużyny przeciwnej lub jest zdekompletowana.
 - 5.3.5. nie dopuszcza się w takim przypadku gry zawodnika LIBERO na pozycji LIBERO.
 - 5.3.6. w kolejności rotacji jest branych pod uwagę pięciu zawodników. Trzech zawodników jest zawodnikami linii ataku, a dwóch zawodnikami linii obrony – umownie zajmują pozycje 1-5-4-3-2.

- 5.3.7. jeżeli zespół grał w składzie sześćoosobowym i kontuzjowany został zawodnik zajmujący aktualnie w ustawieniu pozycję 1, zespół kontuzjowanego posiada zagrywkę, a za kontuzjowanego nie można dokonać zmiany regulaminowej ani narzuconej, nie może zostać zastąpiony na zagrywce przez zawodnika zajmującego w ustawieniu pozycję 2. W takiej sytuacji zespół traci punkt i zagrywkę.
- 5.4.** Dopuszcza się udział w meczu drużyn w składzie czteroosobowym, przy czym:
- 5.4.1. kapitan drużyny przeciwnej w każdym przypadku musi wyrazić na to zgodę,
- 5.4.2. tylko w momencie, gdy drużyna posiada przed rozpoczęciem seta czterech zawodników zdolnych do gry lub grała w składzie pięcioosobowym i jeden z zawodników uległ kontuzji, a nie można było wykonać zmiany regulaminowej i narzuconej.
- 5.4.3. jeżeli drużyna rozpoczyna lub kontynuuje seta w składzie czteroosobowym, uzupełnienie składu o dodatkowego zawodnika lub dodatkowych zawodników może nastąpić dopiero przed rozpoczęciem następnego seta.
- 5.4.4. jeżeli w trakcie seta drużyna posiada zawodnika lub zawodników zdolnych do gry mogą oni zastąpić zawodnika ustawienia początkowego, przy czym nie mogą być to zawodnicy, którzy byli niezdolni do gry w tym meczu.
- 5.4.5. jeżeli jeden z zawodników ulegnie kontuzji drużyna musi wykonać zmianę regulaminową lub narzuconą. W przeciwnym razie jest zdekompletowana.
- 5.4.6. nie dopuszcza się w takim przypadku gry zawodnika LIBERO na pozycji LIBERO.
- 5.4.7. w kolejności rotacji jest branych pod uwagę czterech zawodników. Trzech zawodników jest zawodnikami linii ataku, a jeden zawodnikami linii obrony – umownie zajmują pozycje 1-4-3-2.
- 5.4.8. jeżeli zespół grał w składzie pięcioosobowym i kontuzjowany został zawodnik zajmujący aktualnie w ustawieniu pozycję 1, zespół kontuzjowanego posiada zagrywkę, a za kontuzjowanego nie można dokonać zmiany regulaminowej ani narzuconej, nie może zostać zastąpiony na zagrywce przez zawodnika zajmującego w ustawieniu pozycję 2. W takiej sytuacji zespół traci punkt i zagrywkę.
- 5.5.** W przypadku nałożenia kar na zawodników, powodujących konieczność zmiany,
- 5.6.** wszystkie zmiany muszą być dokonane w sposób przewidziany Oficjalnymi Przepisami Gry w Piłkę Siatkową, lub drużyna jest zdekompletowana
- 5.7.** Wysokość górnej taśmy siatki wynosi 235 centymetrów.

- 5.8.** W meczu nie stosuje się przerw technicznych.
- 5.9.** Drużyny są obowiązane do posiadania koszulek w jednakowym kolorze, z czytelnym numerem zawodnika o numeracji w zakresie 1-99, umieszczonym co najmniej na plecach. Zaleca się ponadto, aby były to koszulki o jednakowym wzorze i kroju, stanowiące komplet sportowy oraz miały umieszczoną numerację także z przodu koszulki.
- 5.10.** Zaleca się, aby zawodnicy drużyny byli ubrani w spodenki o jednakowym kolorze, wzorze i kroju, stanowiące komplet sportowy, z numeracją zgodną z numerem na koszulce, umieszczoną na ich przedniej części.
- 5.11.** Zawodnik LIBERO musi posiadać koszulkę o kolorze kontrastującym z kolorem koszulek reszty zawodników. Jeżeli drużyna zgłosiła do meczu jednego zawodnika LIBERO, nie musi on posiadać oznaczenia numerem.
- 5.12.** Mecze są rozgrywane piłką MIKASA MVA200 lub MIKASA MVA200CEV lub inną wskazaną przez Sędziego.
- 5.13.** Oficjalna rozgrzewka rozpoczyna się piętnaście (15) minut przed rozpoczęciem meczu i nie jest obowiązkowa.
- 5.14.** W przypadku spóźnienia zespołu nie przekraczającego godziny rozpoczęcia meczu, powodującego brak możliwości odbycia rozgrzewki, po uzyskaniu zgody kapitana drużyny przeciwnej dopuszcza się do wydłużenia rozgrzewki o maksymalnie 10 minut.
- 5.15.** W przypadku przedłużenia się czasu trwania i zakończenia meczu poprzedzającego, oficjalna rozgrzewka meczu następnego rozpocznie się niezwłocznie po jego zakończeniu, a początek ceremonii rozpoczęcia meczu niezwłocznie po zakończeniu rozgrzewki.
- 5.16.** Najpóźniej piętnaście minut przed rozpoczęciem spotkania, lub w przypadku spóźnienia, niezwłocznie z chwilą przybycia, należy dostarczyć sekretarzowi pisemne zgłoszenie drużyny do spotkania – imiona, nazwiska i numery zawodników oraz imiona i nazwiska osób odpowiedzialnych za zespół i towarzyszących.
- 5.17.** Uprawnieni do gry w meczu są potwierdzeni przez Organizatora zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek oraz wpisani w zgłoszeniu drużyny do spotkania.
- 5.18.** Jeżeli zakończony mecz nie jest ostatnim rozgrywanym danego dnia, drużyny w nim uczestniczące muszą opuścić boisko nie później, niż pięć (5) minut po

zakończeniu ich spotkania, a szatnie nie później niż piętnaście (15) minut po zakończeniu ich spotkania, chyba, że przedstawiciel Organizatora postanowi inaczej.

6. Zgłaszanie i przynależność zawodników

- 6.1.** Maksymalna liczba zawodników, którzy mogą być zgłoszeni w jednej drużynie wynosi czternaście (14).
- 6.2.** W jednym sezonie zawodnik może reprezentować barwy wyłącznie jednej drużyny, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu.
- 6.3.** Zawodnika do rozgrywek zgłasza przed jego pierwszym meczem w rozgrywkach kierownik drużyny za pośrednictwem *Panelu SSPS*. Po dokonaniu zgłoszenia elektronicznego i akceptacji Organizatora zawodnik jest zgłoszony do rozgrywek, jednak uprawnienie do gry otrzymuje z momentem dostarczenia do Organizatora podpisanego i zgodnego z obowiązującym wzorem formularza oświadczenia zawodnika (*wzór dostępny w Panelu SSPS*), a w przypadku zawodnika niepełnoletniego ponadto zgody rodziców lub prawnych opiekunów na udział w rozgrywkach.
- 6.4.** Jeżeli oświadczenie zawodnika, o którym mowa w pkt. 3 zostanie dostarczone bezpośrednio przed jego pierwszym meczem, weryfikacja następuje po rozegraniu meczu.
- 6.5.** W przypadku zgłoszenia zawodnika, który nie ma prawa być zgłoszonym do rozgrywek traktuje się go jako zawodnika nieuprawnionego do udziału w rozgrywkach oraz do udziału w meczu, jeżeli w nim wystąpił.
- 6.6.** Nowych zawodników można zgłaszać przez cały czas trwania rozgrywek.
- 6.7.** W przypadku wycofania się bądź dyskwalifikacji drużyny z rozgrywek, jej zawodnicy otrzymują status „zawodnika wolnego” i mogą zostać zgłoszeni do innych zespołów,
- 6.8.** Zawodnik, który rozegrał nie więcej niż trzy sety w rozgrywkach, może być jeden raz zgłoszony ponownie do innej drużyny za porozumieniem stron.
- 6.9.** Zawodnicy niezgłoszeni do rozgrywek są traktowani jako zawodnicy nieuprawnieni do udziału w tych rozgrywkach.

7. Prawa i obowiązki drużyn

- 7.1.** Każda drużyna oraz każdy jej członek przystępujący do rozgrywek akceptują i zobowiązują się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu oraz zarządzeń organizatora.
- 7.2.** Wszystkie zespoły w trakcie trwania zawodów odpowiedzialne są za osoby im towarzyszące oraz zobowiązane są do niesienia czynnej pomocy w jawnych przypadkach naruszenia porządku publicznego.
- 7.3.** Uczestników rozgrywek, w tym także kierownictwo zespołu i osoby towarzyszące obowiązuje bezwzględnie zamienne obuwie sportowe z podeszwą nie pozostawiającą śladów na powierzchni parkietu. W przypadku ujawnienia zawodników nie spełniających tego wymagania, mogą oni zostać niedopuszczeni do udziału w spotkaniu.
- 7.4.** Szczegółowe przepisy korzystania z obiektu, na którym będą rozgrywane mecze mogą zawierać dodatkowe postanowienia, do których stosowania zobowiązują się zespoły.
- 7.5.** Każda drużyna nowo zgłoszona do rozgrywek rozpoczyna udział od najniższej klasy rozgrywkowej, z zastrzeżeniem, że w szczególnych przypadkach Organizator może dopuścić zespół do udziału w wyższej lidze.
- 7.6.** Każda drużyna powinna posiadać własne piłki do rozgrzewki. Organizator zapewnia jedną piłkę meczową.
- 7.7.** Każdy zawodnik przystępujący do meczu jest obowiązany posiadać aktualny dokument tożsamości ze zdjęciem.
- 7.8.** Za zniszczenie obiektu przez członków zespołu odpowiedzialność ponosi bezpośredni sprawca, a w przypadku braku możliwości jego ustalenia – kierownik drużyny.
- 7.9.** Zespoły są obowiązane do terminowego przybycia na spotkanie. Godzina podana w terminarzu oznacza początek ceremonii rozpoczęcia meczu.
- 7.10.** Do kontaktowania się z Organizatorem z ramienia drużyny uprawnione są osoby zgłoszone przez kierownika drużyny za pośrednictwem Panelu SSPS.

- 7.11.** W przypadku wycofania się drużyny z rozgrywek przed ich zakończeniem lub dyskwalifikacji drużyny, wszystkie jej mecze (w tym także rozegrane) są anulowane.
- 7.12.** Zabrania się, pod groźbą odpowiedzialności dyscyplinarnej, członkom drużyn spożywania alkoholu oraz palenia tytoniu na terenie obiektu, na którym jest rozgrywane spotkanie.

8. Protesty i odwołania

- 8.1.** Zespół ma prawo składania protestów i odwołań, a Organizator ma obowiązek ich rozpatrzenia jeśli zostaną spełnione łącznie trzy poniższe warunki:
 - 8.1.1.** protest jest zgłoszony w formie pisemnej w terminie 48 godzin od zakończenia spotkania lub zaistnienia innej okoliczności będącej przedmiotem protestu lub odwołania, albo od momentu kiedy wnioskodawca posiadał lub mógł posiadać wiadomość będącą przedmiotem protestu,
 - 8.1.2.** sprawa nadaje się do rozstrzygnięcia w zakresie uprawnień i kompetencji Organizatora
 - 8.1.3.** wpłacona została kaucja w wysokości 50,00 złotych.
- 8.2.** W przypadku całkowitego uwzględnienia protestu nastąpi zwrot kaucji w całości.
- 8.3.** W przypadku odrzucenia protestu kaucja przepada na rzecz Organizatora.
- 8.4.** Przy częściowym uwzględnieniu protestu nastąpi zwrot odpowiedniej części kaucji wg. postanowienia Organizatora.

9. Przekładanie meczów, zmiana godzin meczów, zmiana kolejności meczów

- 9.1.** Drużyna wnioskująca o przełożenie meczu musi bezwzględnie poinformować o zamiarze przełożenia meczu drużynę przeciwną oraz Organizatora najpóźniej 48 godzin przed planowaną datą kalendarzową spotkania (jeżeli spotkanie ma zostać rozegrane awansem), lub 48 godzin przed terminem spotkania, które jest przekładane na termin późniejszy. Aby mecz został przełożony, drużyna wnioskująca o przełożenie musi bezwzględnie, najpóźniej do piątku poprzedzającego termin kalendarzowy meczu, do godziny 15:00, podać

Organizatorowi zaakceptowany przez przeciwnika nowy termin rozegrania spotkania lub mecz będzie traktowany jako rozgrywany normalnie, zgodnie z terminarzem.

- 9.2.** Drużyna wnioskująca o zmianę kolejności meczów musi bezwzględnie poinformować o takim zamiarze drużynę przeciwną, wszystkie drużyny których zmiana ta dotyczy oraz Organizatora najpóźniej 48 godzin przed planowaną datą kalendarzową spotkania. Aby kolejność meczów została zmieniona, drużyna wnioskująca o przełożenie musi bezwzględnie, najpóźniej do piątku poprzedzającego termin kalendarzowy meczu, do godziny 15:00, podać Organizatorowi zaakceptowany przez wszystkich nowy plan kolejki lub kolejka będzie traktowana jako rozgrywana normalnie, zgodnie z terminarzem.
- 9.3.** Drużyna, w szczególnych i uzasadnionych przypadkach może wnioskować o przełożenie meczu bezpośrednio do Organizatora, zastrzeżeniem, że:
- 9.3.1. do przełożenia nie jest wymagana zgoda drużyny przeciwnej,
 - 9.3.2. zespół zwraca się z wnioskiem najpóźniej 120 godzin przed planowaną datą rozpoczęcia spotkania,
 - 9.3.3. udział drużyny w rozgrywkach PZPS/WZPS nie może być podstawą przełożenia meczu.
- 9.4.** Każda drużyna, która wnioskuje o przełożenie spotkania musi dopełnić poniższych formalności:
- 9.4.1. obiekt, na którym zostanie rozegrany mecz zapewnia zespół wnioskujący o przełożenie,
 - 9.4.2. ewentualne koszty przełożonego meczu ponosi zespół wnioskujący o przełożenie,
 - 9.4.3. obowiązkiem zespołu przekładającego jest zapewnienie bezstronnego sędziego posiadającego uprawnienia sędziowskie PZPS(WZPS),
 - 9.4.4. zespół przekładający powiadamia niezwłocznie Organizatora o wyniku meczu,
 - 9.4.5. zespół wnioskujący musi przekazać Organizatorowi konkretny termin rozegrania spotkania, który został zaakceptowany przez drużynę przeciwną. Termin ten zostanie potwierdzony w stosownym komunikacie organizacyjnym.
- 9.5.** Drużyna, która wnioskuje o przełożenie spotkania może skorzystać z przygotowanych przez Organizatora terminów dla meczów przełożonych, „tzw. terminów rezerwowych”, w których zapewni on wedle potrzeb obiekt do rozgrywek oraz obsługę sędziowską i techniczną, z zastrzeżeniem, że drużyna wnioskująca powiadomi o tym Organizatora oraz wniesie opłatę 70,00 zł za przełożenie meczu.

- 9.6.** Zespół może wnioskować o zmianę godziny rozpoczęcia spotkania w danej kolejce. Wniosek będzie pozytywnie rozpatrzony pod warunkiem możliwości logistycznych i wolnych miejsc w terminarzu. Drużyna przed zgłoszeniem wniosku do Organizatora musi bezwzględnie skontaktować się z kierownikiem drużyny przeciwnej i uzyskać jego zgodę na dokonanie zmiany.

10. Kary drużynowe i indywidualne

- 10.1.** Wynik spotkania może być zweryfikowany jako walkower zwykły, gdy drużyna:
- 10.1.1. nie przystąpiła do spotkania, jednak skutecznie powiadomiła przeciwnika i Organizatora.
 - 10.1.2. nie posiada wymaganej regulaminem liczby zawodników, a przeciwnik nie wyraził zgody na grę.
 - 10.1.3. w zespole wystąpił w meczu zawodnik nieuprawniony.
- 10.2.** Zespół, który przegrywa spotkanie walkowerem zwykłym otrzymuje:
- 10.2.1. W przypadku gdy jest to pierwszy walkower zwykły drużyny w rozgrywkach: zero punktów meczowych oraz minus 75 punktów setowych, a wynik spotkania jest weryfikowany jako 3-0 na korzyść przeciwnika (w setach 25-0, 25-0, 25-0),
 - 10.2.2. W przypadku, gdy jest to drugi i kolejny walkower zwykły drużyny w rozgrywkach: jeden ujemny punkt meczowy oraz minus 75 punktów setowych, a wynik spotkania jest weryfikowany jako 3-0 na korzyść przeciwnika (w setach 25-0, 25-0, 25-0),
- 10.3.** Wynik spotkania może być zweryfikowany jako walkower umyślny, gdy drużyna nie przystąpiła do spotkania bez skutecznego powiadomienia przeciwnika i organizatora.
- 10.4.** Zespół, który przegrywa spotkanie walkowerem umyślnym otrzymuje dwa ujemne punkty meczowe oraz minus 75 punktów setowych, a wynik spotkania jest weryfikowany jako 3-0 na korzyść przeciwnika (w setach 25-0, 25-0, 25-0),
- 10.5.** Trzy mecze przegrane walkowerem powodują dyskwalifikację zespołu z rozgrywek.
- 10.6.** Zawodnik ukarany podczas meczu karą dyskwalifikacji automatycznie otrzymuje karę w postaci zakazu gry w następnym meczu rozgrywek.

- 10.7.** W przypadku niesportowe zachowanie, dewastacja obiektów, błędne prowadzenie dokumentacji, oszustwo i nadużycie drużyna lub zawodnik może zostać ukarana przez Organizatora:
- 10.7.1. upomnieniem,
 - 10.7.2. nagana,
 - 10.7.3. zawieszaniem zawodnika w rozgrywkach na okres od jednego do trzech meczów,
 - 10.7.4. dyskwalifikacją z rozgrywek.

11. Zasady punktacji meczowej i klasyfikacji drużyn

- 11.1.** Wynik każdego meczu jest weryfikowany przez Organizatora w oparciu o protokół meczowy, a także ewentualne protesty i inne okoliczności powstałe w trakcie spotkania. O ile nie zostanie udowodnione co innego, przyjmuje się, iż zawody odbyły się prawidłowo.
- 11.2.** Za uzyskany wynik w meczu zespoły otrzymują punkty meczowe, tzw. „*duże punkty*”:
- 11.2.1. Za zwycięstwo 3-0 lub 3-1: trzy(3) punkty,
 - 11.2.2. Za zwycięstwo 3-2: dwa (2) punkty,
 - 11.2.3. Za zwycięstwo walkowerem (3-0): trzy (3) punkty,
 - 11.2.4. Za porażkę 2-3: jeden (1) punkt,
 - 11.2.5. Za porażkę 1-3 lub 0-3: zero (0) punktów,
 - 11.2.6. Za porażkę walkowerem: zgodnie z odrębnymi postanowieniami regulaminu.
- 11.3.** Klasyfikacja zespołów odbywa się według:
- 11.3.1. większej ilości zdobytych dużych punktów meczowych w całych rozgrywkach, a następnie w przypadku ich równości kolejno według:
 - 11.3.2. lepszego (wyższego) stosunku setów wygranych do przegranych w całych rozgrywkach do przegranych, a następnie w przypadku ich równości według:
 - 11.3.3. lepszego (wyższego) stosunku małych punktów zdobytych do straconych w całych rozgrywkach, a następnie w przypadku ich równości według:
 - 11.3.4. większej ilości zdobytych dużych punktów meczowych w meczach pomiędzy drużynami u których występuje równość, a następnie w przypadku ich równości według:

- 11.3.5. lepszego (wyższego) stosunku setów wygranych do przegranych w meczach pomiędzy drużynami u których występuje równość, a następnie w przypadku ich równości według:
- 11.3.6. lepszego (wyższego) stosunku małych punktów zdobytych do straconych w meczach pomiędzy drużynami u których występuje równość, a następnie w przypadku ich równości:
- 11.3.7. zgodnie z wynikiem dodatkowego meczu (lub meczów – w przypadku trzech i więcej drużyn z których nie można sklasyfikować) pomiędzy drużynami u których występuje równość, a w przypadku, gdy brak możliwości rozegrania takiego meczu zgodnie z wynikiem losowania kolejności.

12. Postanowienia końcowe

- 12.1. Organizator zapewnia obsługę sędziowską, obsługę techniczną oraz nagrody dla najlepszych drużyn i zawodników.
- 12.2. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w niniejszym regulaminie, w szczególnym przypadku także podczas trwania rozgrywek.
- 12.3. Wszyscy uczestnicy rozgrywek wyrażają zgodę na publikację swojego wizerunku w postaci materiałów fotograficznych i filmowych z rozgrywanych spotkań oraz swoich danych osobowych na oficjalnej stronie internetowej Organizatora rozgrywek – www.ssps.pl, w mediach, w wydawnictwach i materiałach promocyjnych Organizatora.
- 12.4. Kierownik zespołu oraz inne osoby odpowiedzialne za zespół wyrażają zgodę na publikację swoich danych kontaktowych – numeru telefonu i adresu e-mail w stosownym komunikacie teleadresowym.
- 12.5. Organizator nie bierze odpowiedzialności za przedmioty pozostawione lub zagubione.
- 12.6. Wpisowe do rozgrywek nie podlega zwrotowi, chyba, że w szczególnych i uzasadnionych przypadkach Organizator postanowi inaczej.
- 12.7. W sprawach spornych lub nie objętych regulaminem decyzja przysługuje Organizatorowi.