

Regulamin I Mareckich Mistrzostw w Piłce Stołowej o Puchar Towarzystwa Przyjaciół Marek

1. Rozgrywki

- 1.1. Organizatorem rozgrywek jest Towarzystwo Przyjaciół Marek.
- 1.2. System rozgrywek zostanie ustalony w dniu turnieju, a jego regulamin zamieszczony w osobnym dokumencie.
- 1.3. Losowanie grup/par odbędzie się w dniu turnieju na co najmniej godzinę przed rozpoczęciem rozgrywek.
- 1.4. Zawodnicy chcący uczestniczyć w turnieju zobligowani są do wypełnienia karty uczestnika, podając pełne imię i nazwisko zawodników, wraz z nazwą drużyny.

2. Mecz

- 2.1. Mecz rozpoczyna się od rzutu monetą. Zwycięzca losowania wybiera stronę stołu.
- 2.2. Gra zostaje rozpoczęta wraz z wprowadzeniem piłki do gry.
- 2.3. Mecz trwa do momentu, w którym ostatnia piłka (czternasta) wpadnie do bramki.
- 2.4. Mecz nie jest w żaden sposób ograniczony czasowo
- 2.5. W przeciągu 5 minut od zakończenia meczu przedstawiciele obu drużyn mają obowiązek podać wynik organizatorowi, w przeciwnym wypadku mecz zostaje uznany jako obustronny walkower (stosunkiem bramek 14 – 0)

3. Zdobywanie punktu

- 3.1. Punkt jest zdobyty przez drużynę, jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika.
- 3.2. Punkt nie zostaje uznany jeśli:
 - a) jeśli piłka po wprowadzeniu do gry nie dotknęła co najmniej dwóch piłkarzyków
 - b) zawodnik po oddaniu strzału wykonał obrót piłkarzykiem o więcej niż 360 stopni
 - c) zawodnik drużyny przeciwnej został celowo rozproszony
 - d) zawodnikowi drużyny przeciwnej przeszkodzono w grze
- 3.3. Przed rozpoczęciem meczu drużyna ma obowiązek wyzerować licznik bramek znajdujący się na stole. Drużyna, która zdobyła punkt, ma obowiązek zaznaczyć go na liczniku.
- 3.4. Jeżeli drużyna uchybi przepisom punktu 3.2., przeciwnik może zażądać nie uznania strzelonej mu bramki.

4. Martwa piłka

- 4.1. Za martwą piłkę uznaje się piłkę, która całkiem się zatrzymała i nie może być dotknięta przez żadnego piłkarzyka.
- 4.2. Uderzanie w drążki lub ich wyginanie nie jest dozwolone.
- 4.3. Za zgodą obu drużyn stół może zostać poruszony, w celu poruszenia piłki. Poruszenie stołem powinno być skierowane w stronę jednej z band bocznych.

5. Przerwy w grze

- 5.1. Zaleca się nie przerywanie gry, jednak na prośbę jednej z drużyn i za zgodą drużyny przeciwnej, przerwa może zostać udzielona.
- 5.2. Przerwa może zostać przyznana jedynie w czasie gdy piłka nie została jeszcze wprowadzona do gry.
- 5.3. Przerwy związane z urazami fizycznymi gracza mogą być zgłoszone przez każdą z drużyn w dowolnym momencie gry. W takim przypadku sędzia musi zostać poinformowany o przyczynie zgłoszenia czasu i on decyduje o długości przerwy w grze, która wynosi maksymalnie 20 minut.

6. Faule

- 6.1. Zagrania i zachowania zawodników niezgodne z przepisami mogą być potraktowane jako faul.
- 6.2. Po każdym faulu powinno się w miarę możliwości zadośćuczynić powstałej szkodzie doprowadzając do sytuacji, która miała by miejsce, gdyby ów faul nie nastąpił.
- 6.3. Sędzia może nałożyć karę w postaci przyznania gola drużynie poszkodowanej lub zastosować ostrzeżenie, jeśli faul nie wynikał ze złej woli zawodnika (był efektem przypadku lub niezajomości przepisów).
- 6.4. Pozostałe faule są karane w następujący sposób:
 - a) pierwszy faul – ostrzeżenie
 - b) drugi faul i każdy kolejny - gol przyznawany drużynie, przeciwko której popełniono faul
- 6.5. Ostrzeżenie może być zastosowane najwyżej 2 razy w przypadku złamania jednego przepisu. Za drugim razem dyktowany jest faul.

7. Ostrzeżenie

Ostrzeżenie jest zwróceniem uwagi drużynie, udzielanym przez sędziego, że dalsze łamanie przepisów może być ukarane jako faul.

8. Wezwania

- 8.1. Drużyna może być wyczytana do gry maksymalnie 3 razy.
- 8.2. Po pierwszym wezwaniu drużyna ma 5 minut na rozpoczęcie gry.
- 8.3. Po drugim wezwaniu drużyna ma kolejne 3 minuty na rozpoczęcie gry, ale traci prawo wyboru strony.
- 8.4. Po trzecim wezwaniu drużyna ma 3 kolejne minuty na rozpoczęcie gry.
- 8.5. Jeżeli drużyna nie rozpocznie gry w ciągu 3 minut od trzeciego wyczytania, przegrywa mecz walkowerem (Stosunkiem bramek 14 – 0).

9. Przepisy różne

9.1. Drażki mogą być dotykane wyłącznie rękoma.

9.2. Regulowanie ustawienia stołów, pola gry lub piłkarzyków jest zabronione, chyba że zgodę wyrazi sędzia lub drużyna przeciwna.

9.3. Oliwienie drążków oraz stosowanie nakładek na ręczki drążków jest dozwolone. Wszystkie nakładki muszą być usunięte w ciągu 1 minuty od zakończenia meczu przez gracza, który ich używał.

9.4. Celowe przeszkodzenie w grze zawodnikowi przeciwnej może zostać ukarane faulem.

9.5. Przekleństwa i obelgi są zabronione i mogą być potraktowane jako faul. Notoryczne łamanie tego przepisu może być ukarane dyskwalifikacją zawodnika przez organizatorów turnieju.

9.6. Każdy przejaw przemocy bądź agresji może być karany wykluczeniem z turnieju oraz usunięciem z sali turnieju. Decyzje o wykluczeniu podejmuje komisja złożona z 2 sędziów oraz przedstawiciela organizatora.

10. Sędziowie

10.1. Sędziowie są wybierani przez organizatora spośród graczy oraz osób nie biorących bezpośredniego udziału w turnieju. Sędziowie są wybierani w liczbie 1 na każdą grupę, w czasie trwania fazy grupowej oraz zależnie od liczby drużyn w fazie pucharowej - 1 sędzia na 4 drużyny.

10.2. Sędziowie pełnią rolę pomocniczą, wszystkie spory powinny być wyjaśniane pomiędzy graczami przeciwnych drużyn, dopiero w przypadku niemożności dojścia do porozumienia spór rozstrzyga sędzia.

10.3. Jeżeli przy stole nie ma sędziego i wystąpi sporna sytuacja, każda z drużyn ma prawo do jego wezwania.

10.4. Wezwany sędzia musi zostać poinformowany o zaistniałej sytuacji przez graczy. W tym celu wysłuchuje relacji graczy oraz widzów.

10.5. Sędzia podejmuje decyzje w zgodzie ze swą wiedzą.

10.6. Decyzje sędziego są ostateczne.

10.7. Kłótnia z sędzią może zostać potraktowana jako faul.

11. Widzowie

11.1. Widzami są wszystkie osoby przebywające na sali, w której odbywa się turniej, także gracze nie rozgrywający w danej chwili własnych meczów.

11.2. Graczami są wszystkie osoby, które biorą udział w turnieju. Nie uchybia to zapisom punktu 11.3. Widzowie muszą zachowywać dystans od stołu, tak by nie przeszkadzać Zawodnikom w grze.

11.4. Każdy gracz ma prawo zażądać od organizatorów odsunięcia na stosowną odległość przeszkadzających mu widzów. W skrajnym przypadku gracz ma prawo zażądać usunięcia nie przestrzegających regulaminu widzów z sali turnieju.