REGULAMIN ORGANIZACYJNY
ŻAROWSKIEJ LIGI FUTSALU
ELECTROLUX CUP 2026/27

§ 1 – Organizator rozgrywek

1. Organizatorem rozgrywek ligowych Żarowskiej Ligi Futsalu Electrolux Cup, zwanej dalej Electrolux Cup, jest Gminne Centrum Kultury i Sportu, które to jednocześnie nadzoruje prawidłowy przebieg rozgrywek oraz ich zgodność z poniższym regulaminem. Wszelkie sprawy dotyczące rozgrywek Electrolux Cup należy kierować na adres e-mail: sport@centrum.zarow.pl
2. Ponadto organizator:
- opracowuje terminarz rozgrywek,
- weryfikuje wyniki spotkań,
- dokonuje obsady sędziowskiej na poszczególne mecze,
- prowadzi statystykę rozgrywek.

§ 2 – Miejsce i Terminy Rozgrywania Spotkań

1. Spotkania rozgrywane są w Hali Sportowej Gminnego Centrum Kultury i Sportu w Żarowie ul. Piastowska 10A.
2. W sezonie 2026/27 gramy w systemie: informacja podana w późniejszym terminie

Zgłoszenia drużyn biorących udział w poprzednim sezonie oraz nowo powstałe zespoły, przyjmowane będą do 10 listopada.
3. Pierwsza kolejka odbędzie się 28.11.2026
4. **Wszystkie drużyny biorące udział w rozgrywkach muszą dostarczyć formularz zgłoszeniowy oraz dokonać opłaty wpisowej (min. 400 zł) w nieprzekraczającym terminie do 10.11.2026**. **W innym przypadku drużyna zostaje niedopuszczona do rozgrywek.**
6. Spotkania poszczególnych kolejek rozgrywane są w sobotę i niedzielę, w godzinach popołudniowo – wieczornych.
7. Rozgrywki prowadzone są zgodnie z terminarzem dostępnym u organizatora rozgrywek oraz zamieszczonym na oficjalnej stronie internetowej Żarowskiej Ligi Futsalu Electrolux Cup: http://www.electroluxcup.zarow.pl
8. Przez Sezon Ligowy rozumie się rozgrywki prowadzone w okresie od 28.11.2026 do (data podana w późniejszym terminie)
9. W przypadku nie dokończenia sezonu:

- gdy rozegranych zostanie 50 proc. i więcej meczów – jako tabelę końcową przyjmuje się tabelę po ostatniej rozegranej kolejce, a kolejności decydują punkty i bramki z całego sezonu;
- gdy rozegranych zostanie mniej niż 50 proc. meczów – sezon zostanie anulowany, a kolejność drużyn w tabeli końcowej nie zostanie ustalona.

9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza, a także godzin ustalonych spotkań w trakcie rozgrywek.

§ 3 – Zgłoszenie Drużyny do Rozgrywek

1.
Wszystkie drużyny muszą dostarczyć formularz zgłoszeniowy oraz dokonać opłaty wpisowej w nieprzekraczającym terminie do 10.11.2026. W innym przypadku drużyna

zostaje niedopuszczona do rozgrywek. Zgłoszenia drużyn należy dokonać na adres: ul. Piastowska 10A, 58-130 Żarów,
e-mail: sport@centrum.zarow.pl
2. W rozgrywkach Electrolux Cup mogą brać udział zespoły nieformalne, jak również zespoły stanowiące reprezentacje poszczególnych klubów, zakładów pracy, instytucji, szkół itp.
3. Drużyna zgłoszona do rozgrywek może liczyć maksymalnie 14 (czternastu) zawodników.
4. Minimalna ilość zgłoszonych zawodników przez daną drużynę wynosi 7 (siedmiu) graczy. Kolejnych można zgłosić w trakcie trwania Sezonu Ligowego, jednak ich liczba nie może przekraczać 14 (czternastu) zawodników. Gdy drużyna zgłosi maksymalną ilość zawodników i rozegra pierwszy mecz nie ma możliwości wpisywania nowych graczy w miejsce istniejącej listy (formularz zgłoszeniowy). Po rozegraniu połowy sezonu istnieje możliwość wymiany maksymalnie trzech zawodników bez względu na ilość rozegranych spotkań.
Wszelkie korekty składu są możliwe przed rozegraniem pierwszego ligowego meczu.
5. Warunkiem przystąpienia drużyny do rozgrywek jest:
- wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego, dostępnego u organizatora rozgrywek oraz na stronie internetowej,
- wpłacenie do dnia 10.11.2026 pierwszej raty wpisowego.
6. Formularz Zgłoszeniowy musi zawierać:
- dokładną nazwę drużyny,
- listę zawodników uprawnionych do gry,
- imię i nazwisko, adres korespondencyjny i numer telefonu kontaktowego kierownika drużyny, odpowiedzialnego i uprawnionego do podejmowania wszystkich decyzji techniczno – organizacyjnych w imieniu drużyny,
- oświadczenie informujące o braku jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych co do uczestnictwa w rozgrywkach, oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w Formularzu Zgłoszeniowym.
7. Kierownik drużyny jest odpowiedzialny za stan i porządek w szatni.
8. Każda drużyna otrzymuje szatnię z natryskiem na 20 minut przed rozpoczęciem spotkania. Szatnię należy opuścić w 20 minut po zakończeniu spotkania.
9. Każdy kierownik/kapitan drużyny musi pobrać protokół przed rozpoczęciem meczu (dostępny na stoliku w wejściu głównym na halę) i zobowiązany jest do wypełnienia go. Protokół musi zawierać imiona, nazwiska oraz numery na koszulkach zawodników. Kierownik/kapitan musi go dostarczyć przed rozpoczęciem spotkania do Organizatora rozgrywek (stolik pod zegarem).
10. Na bocznym boisku mogą przebywać tylko i wyłączne zawodnicy przygotowujący się do następnego meczu.
11. Na ławkach rezerwowych mogą przebywać tylko zawodnicy wpisani do protokołu zawodów i kierownik drużyny.
12. Zmiany na stanowisku kierownika drużyny mogą być dokonywane przez cały okres trwania Sezonu Ligowego.
Można tego dokonać:
- na podstawie pisemnej zgody dotychczasowego kierownika,
- wobec braku zgody ze strony kierownika, pisemne oświadczenie woli każdego zawodnika zainteresowanej drużyny.

§ 4 - Zgłoszenie Zawodników do Gry

1. Uprawnieni do gry, są jedynie zawodnicy, którzy w momencie rozpoczęcia rozgrywek mają ukończone 16 (szesnaście) lat. Niepełnoletni zawodnicy muszą posiadać pisemną zgodę rodziców na grę w Electrolux Cup. W wyjątkowych przypadkach organizator dopuszcza możliwość gry zawodnika mającego 15 lat. W tym przypadku wymagane jest

podpisanie przez rodzica/pełnoprawnego opiekuna dodatkowego oświadczenia w obecności organizatora.
2. Pisemne zgłoszenie (wyłącznie na Formularzu Zgłoszeniowym) zawodników powinno zawierać ich dane, tzn. imię i nazwisko, datę urodzenia oraz ich własnoręczny podpis.
3. Zawodnika uznaje się za uprawnionego do gry w danym zespole, jeżeli jego imię i nazwisko, data urodzenia oraz własnoręczny podpis figuruje na Formularzu Zgłoszeniowym, właściwym dla danej drużyny, u organizatora rozgrywek przed rozpoczęciem pierwszego meczu.
4. Zmiana drużyny przez zawodnika jest niemożliwa.
5.Każdy zawodnik podczas rozgrywania spotkania powinien posiadać dokument ze zdjęciem, stwierdzającym jego tożsamość (legitymacja szkolna, dowód osobisty, paszport, prawo jazdy).
6. W przypadku stwierdzenia udziału w meczu zawodnika nieuprawnionego do gry w danej drużynie, zostanie orzeczony walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Sprawdzenie zawodników może zgłosić kierownik, lub kapitan drużyny.

§ 5 – Przepisy i Zasady Gry

1. Spotkanie rozgrywają 2 (dwie) drużyny, a każda z nich składa się z nie więcej niż 5 (pięciu) zawodników, z których jeden jest bramkarzem. Aby rozpocząć spotkanie drużyna musi posiadać w swoim składzie co najmniej 4 (czterech) zawodników. Jeżeli w wyniku wykluczeń zawodników w którymkolwiek zespole pozostanie 2 (dwóch) zawodników mecz należy zakończyć, przyznając walkowera na korzyść drużyny przeciwnej.
2. Na ławce rezerwowych mogą przebywać tylko osoby wpisane na listę rezerwowych + kierownik.
3. Ilość zmian „w locie” dokonywanych podczas meczu jest nieograniczona, za wyjątkiem bramkarza, który może być zmieniony tylko w czasie przerwy (wyjątkiem jest odniesiona kontuzja bramkarza). Zawodnik, który został zmieniony może powrócić na boisko jako zmiennik następnego gracza. Zawodnik wchodzący może wejść na boisko dopiero po opuszczeniu zawodnika schodzącego. Zmian należy dokonywać wyłącznie w strefie zmian, która to wyznaczona jest obok ławek rezerwowych.
4. W sezonie 2026/27 gramy systemem: podany w późniejszym terminie.
5. Kapitan każdej z drużyn musi odznaczać się opaską na przedramieniu. Tylko kapitan może rozmawiać z sędzią.
6. Przepis o spalonym nie obowiązuje.
7. Zakazuje się gry wślizgami (nie dotyczy bramkarza - wyłącznie w polu karnym).
8. Jeżeli bramkarz lub zawodnik z pola wznawia piłkę do gry dłużej niż 5 sekund – rzut wolny pośredni dla przeciwnika z miejsca przetrzymywania piłki.
9. Jeżeli zawodnik zagra piłkę nogą bezpośrednio do swojego bramkarza, a ten dotknie lub chwyci ją ręką – rzut wolny pośredni z linii 6 (sześciu) metrów ograniczającej pole karne, z punktu najbliższego od miejsca przeciwnika
10. Jeżeli bramkarz po opanowaniu piłki rękoma pozbędzie się jej, a następnie ponownie zagra ręką zanim uczyni to inny zawodnik lub po opanowaniu piłki przetrzymuje ją dłużej niż 5 sekund – rzut wolny pośredni z linii 6 (sześciu) metrów ograniczającej pole karne, z punktu najbliższego od miejsca przeciwnika
11. Jeżeli zmiennik wejdzie na pole gry wcześniej niż opuści je zawodnik zmieniany – sędzia przerywa grę – (żółta kartka) piłka dla przeciwnika.
12. Zabrania się występowania zawodnika, który swoim strojem odbiega od drużyny w której występuje.

Protokół

1. Kierownik/kapitan przed rozpoczęciem meczu zobowiązany jest do wypełnienia protokołu, który musi zawierać imiona, nazwiska oraz numery na koszulkach zawodników i dostarczyć go przed rozpoczęciem spotkania do Organizatora rozgrywek.

2. Przed każdym spotkaniem kapitan/kierownik drużyny wypełnia protokół meczowy z podaniem numeru na koszulce każdego z obecnych na daną chwilę zawodników. Protokół musi być czytelnie podpisany przez kapitanów/kierowników obydwu drużyn.
Protokół można uzupełnić w przerwie meczu o zawodników, którzy podczas trwania pierwszej połowy meczu „doszli" do drużyny. Po zakończeniu meczu zabrania się dokonywania korekt w protokole. Zawodnicy nie wpisani do protokołu nie mogą brać udziału w grze.
3. Protokoły sporządza się w celu dokonywania statystyk meczowych oraz wyjaśnienia ewentualnie zaistniałych sporów, co do legalności grających w danym meczu zawodników. Dlatego też kapitan/kierownik wypełniający protokół ma obowiązek umieszczenia w nim prawidłowych i prawdziwych danych osób biorących udział w danym spotkaniu, jakikolwiek błąd może zadecydować o ukaraniu drużyny walkowerem. Protokoły będą przechowywane przez Organizatora do zakończenia rozgrywek.
4. Protesty kapitanów/kierowników odnośnie tożsamości zawodników mogą być składane w czasie całego meczu i zaraz po jego zakończeniu ustnie do sędziego/organizatora, który ten fakt odnotuje w protokole i dokonuje natychmiastowej weryfikacji zawodnika, który ma okazać dowód tożsamości. Weryfikacja odbywa się w obecności kapitanów/kierowników obydwu zainteresowanych drużyn, sędziego i organizatora. Wynik weryfikacji zostaje odnotowany w protokole ewentualne decyzje Organizator podejmie do trzech dni roboczych. W innym terminie protesty odnośnie tożsamości zawodników nie będą uwzględniane.
5. Wystawienie do gry nieuprawnionego zawodnika jest równoznaczne z walkowerem (3 pkt., stosunek bramek 5:0). Weryfikowany będzie mecz, którego dotyczy protest. Nieuprawniony zawodnik zostanie nieodwołalnie zdyskwalifikowany z rozgrywek na 2 (dwa) lata zakazu występowania w rozgrywkach Electrolux Cup, a na drużynę dopuszczającą się takiego wykroczenia zostaje nałożona kara w wysokości 300 (trzysta) zł, którą należy najpóźniej 3 (trzy) dni po wydaniu decyzji wpłacić na konto Organizatora w innym przypadku drużyna nie zostanie dopuszczona do dalszych rozgrywek i będą nakładane na nią kary walkowerów.
6. Nie stawienie się wyznaczonego zawodnika do sprawdzenia tożsamości lub nie przedstawienie na żądanie wymaganego dowodu tożsamości, a także ujawnienie podczas sprawdzania zawodnika posługującego się cudzymi dokumentami lub zawodnika nieuprawnionego do gry lub zawodnika, który wziął udział w grze pomimo nie dopuszczenia do niej przez sędziego/organizatora powoduje zweryfikowanie wyniku zawodów walkowerem na korzyść przeciwnika oraz 2 letnia dyskwalifikacja zawodnika z rozgrywek Electrolux Cup.
7. Kapitan/kierownik może dokonać zmiany w składzie wpisanym do protokołu tylko przed rozpoczęciem meczu. Po rozpoczęciu meczu wszelkie zmiany w składzie drużyny są zabronione, za wyjątkiem przypadku dotyczącego uzupełnienia w przerwie meczu o zawodników, którzy podczas trwania pierwszej połowy meczu „doszli" do drużyny.

Czas i zasady gry
1. Wszystkie mecze trwają 2 (dwa) x (razy)15 (piętnaście) min., z 5 (pięcio) min. przerwą i zmianą stron. Czas zatrzymuje się tylko i wyłącznie na żądanie sędziego.
2. Punktacja:
- zwycięstwo – 3 pkt,
- remis – 1 pkt,
- porażka – 0 pkt,
- walkower – 3 pkt, stosunek bramek 5:0,
O kolejności miejsc w końcowej tabeli decydują kolejno:
- większa liczba zdobytych punktów,
- przy równej liczbie zdobytych punktów korzystniejszy bilans pomiędzy zainteresowanymi

drużynami, a w przypadku gdy jednakową ilość punktów zdobędzie więcej niż 2 (dwa) zespoły, wówczas sporządza się tzw. „małą tabelę” uwzględniającą tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- korzystniejsza różnica bramek,
- większa ilość zdobytych bramek,
- dodatkowy mecz.

3. Nie zgłoszenie się drużyny w określonym czasie na boisku powoduje automatyczny walkower.
Czas„10 (dziesięć) minut” (na maksymalne spóźnienie się drużyny) zostaje odliczany od wyznaczonej godziny rozegrania spotkania, określonej w Terminarzu Rozgrywek. W przypadku nie stawienia się obu drużyn mecz zaliczany będzie jako rozegrany, a drużyny dostaną obustronny walkower.
4. Przekroczenie przez drużynę liczby 3 (trzech) walkowerów w trakcie Sezonu Ligowego jest równoznaczne z usunięciem jej z rozgrywek. Jeżeli drużyna usunięta z rozgrywek rozegra mniej niż 50 (pięćdziesiąt) % spotkań wyniki będą anulowane. Jeżeli natomiast usunięta drużyna rozegra więcej niż 50 (pięćdziesiąt) % spotkań wyniki będą utrzymane, a każde kolejne mecze będą zaliczane walkowerem.
5. W przypadku wycofania się lub odsunięcia z rozgrywek, organizator nie zwraca kosztów wpisowego.

Kary indywidualne

1. Zawodnik zostaje upomniany żółtą kartką, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:
 jest winny niesportowego zachowania,
 słownie lub czynnie demonstruje swoje niezadowolenie z decyzji sędziego,
 uporczywie narusza przepisy gry,
 opóźnia wznowienie gry,
 jeżeli zmiennik wejdzie na pole gry wcześniej niż opuści je zawodnik zmieniony,
 jeżeli zmiennik opuści pole gry dla osoby zmienionej w innym miejscu niż strefa zmian,
 nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry z autu, rzutem wolnym, bądź rożnym,
 schodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego,
 podważa decyzje sędziego.

2. Żółta kartka - kara 2 (dwóch) minut dla zawodnika, który popełnił wykroczenie. Po stracie bramki przez drużynę osłabioną zawodnik wraca do gry przed upływem kary (nie dotyczy obustronnego wykluczenia).
3. Zawodnik musi być wykluczony z gry i zobaczyć czerwoną kartkę, jeżeli popełni jakiekolwiek z następujących przewinień:
 gra brutalnie,
 pluje na przeciwnika lub inną osobę,
 zachowuje się wybitnie niesportowo,
 używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
 pozbawia drużynę przeciwną oczywistej szansy na zdobycie bramki, rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
 otrzymuje drugie napomnienie (żółta kartka) w tym samym meczu.
 bierze udział w bijatyce w czasie i po zakończeniu meczu – kara 4 minut, niezależnie od straconych bramek, a ukarany zawodnik odsunięty jest od rozgrywek.

4. Zawodnik wykluczony z gry (czerwona kartka) nie może powrócić do gry, ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry w jego miejsce po upływie 4 (czterech) minut od wykluczenia partnera z drużyny, niezależnie od straconych bramek.
5. Zawodnik rezerwowy, w tym również kierownik, za zachowanie obraźliwe może zostać ukarany żółtą lub czerwoną kartką. Boisko opuszcza zawodnik z pola. Powrót na boisko

jak przy ukaraniu zawodnika grającego.
6. Ponadto:
 jeżeli 4 (czterech) zawodników gra przeciwko 5 (pięciu) i tracą bramkę – uzupełniają skład,
 jeżeli obie drużyny grają po 4 (czterech) zawodników i pada bramka – obie uzupełniają skład,
 jeżeli 3 (trzech) zawodników gra przeciwko 4 (czterem) lub 5 (pięciu) i traci bramkę – uzupełniają skład tylko o 1 (jednego) zawodnika,
 jeżeli obie drużyny mają po 3 (trzech) zawodników i pada bramka – obie uzupełniają skład o 1 (jednego) zawodnika,
 jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia składu przed upływem 4 (czterech) minut od chwili wykluczenia zawodnika,
 uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego.
Wznawianie gry stałymi jej fragmentami
1. Rzut autowy wykonuje się nogą z miejsca wybicia piłki za boisko, nie można z niego bezpośrednio zdobyć bramki.
2. Rzut wolny wykonuje się z miejsca w którym nastąpiło przewinienie.
3. Rzut wolny – przyznany drużynie broniącej w jej polu karnym może być wykonany z dowolnego miejsca tego pola. Rzut wolny pośredni przyznany drużynie atakującej w polu karnym przeciwnika musi być wykonany z linii 6 metrów ograniczającej to pole, z punktu najbliższego od miejsca popełnienia wykroczenia.
4. Piłkę, która została wybita na aut bramkowy, bramkarz lub zawodnik z pola wprowadza do gry tylko i wyłącznie nogą (piłka stojąca na parkiecie) w dowolne miejsce. Piłka po wznowieniu musi opuścić pole karne.
5. Bramkarz może zdobyć bramkę, ale nie bezpośrednio wyrzutem z ręki i nie wykopem z ręki (rzut wolny pośredni).
6. Rzut karny wykonuje się z odległości 7 (siedmiu) metrów.
- rzut karny zarządzony tuż przed upływem czasu gry danej połowy lub równocześnie z sygnałem oznajmiającym koniec meczu musi być wykonany.
7. Przy rzucie z autu, rożnym lub wolnym odległość zawodników broniących wynosi 5 (pięć) metry od piłki.
8. Rzut z rogu wykonuje się z punktu przecięcia się linii końcowej i bocznej z poza boiska.
9. Ustawianie „muru” w prawidłowej odległości sędzia dokonuje na wyraźną prośbę zawodnika wykonującego rzut wolny. Rzut wolny wykonuje się po gwizdku sędziego. Wykonanie rzutu wolnego przed gwizdkiem sędziego ustawiającego „mur” przechodzi na drużynę przeciwną. Rzut wykonuje się z tego samego miejsca.
Przy wykonaniu wszystkich rzutów /wznawianie gry/ piłka musi leżeć nieruchomo na boisku. Rzut uważa się za wykonany, jeżeli piłka po kopnięciu porusza się w dowolnym kierunku /nie dotyczy rzutu karnego/. Gdy rzut wykonany jest z własnego pola karnego to piłka musi całym obwodem opuścić to pole.

Piłka poza grą i w grze
1. Piłka jest poza grą, gdy gra zostanie przerwana gwizdkiem przez sędziego lub gdy opuści pole gry. W takim przypadku gra zostaje wznowiona rzutem wynikającym z przerwania gry przez sędziego lub z autu bądź rzutu z rogu
2. Piłka jest poza grą także w przypadku, gdy uderzy o sufit lub w urządzenie pod nim zawieszone. Wznowienie gry w takim przypadku następuje:
a/ rzutem wolnym pośrednim, który wykona drużyna nie zagrywająca ostatnio piłką z miejsca pod punktem zetknięcia się piłki z sufitem lub inną przeszkodą
b/ gdy piłka dotknie sufitu nad polem bramkowym – rzutem wolnym pośrednim z linii 6 (sześć) metrów w punkcie najbliższym zderzenia.
3. Piłka jest w grze w każdym innym przypadku, a także gdy całym obwodem nie opuści

pola gry wyznaczonego liniami ograniczającymi boisko.

§ 6 – Zmiana Terminarza Rozgrywania Spotkań

1. Zmiana wyznaczonego terminu spotkania na prośbę zainteresowanej drużyny jest możliwa raz w Sezonie Ligowym. Wymagana jest jednak pisemna zgoda kierownika drużyny przeciwnej oraz kierowników drużyn, których dotyczy zamiana spotkań (pisemne zgody, należy najpóźniej cztery dni przed wyznaczonym terminem dostarczyć do organizatora).
2. Zmiana może dotyczyć tylko godzin rozgrywania meczu. Nie ma możliwości rozegrania meczu w innym dniu niż przewiduje to terminarz.

§ 7 – Ubiór zawodników

1. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach Electrolux Cup zobowiązana jest do występowania w jednolitych strojach z numerami na plecach, przy czym bramkarze muszą się różnić ubiorem od pozostałych zawodników. Każdy z uczestników powinien posiadać odpowiednie obuwie sportowe (z białą lub halową podeszwą). Sędzia prowadzący zawody lub organizator rozgrywek mają prawo nie dopuścić do gry zawodników, którzy nie spełniają w/w wymogów,
2. Zawodnik przez cały czas trwania meczu powinien występować ze stałym numerem.
3. Organizator zapewnia odpowiednie znaczniki dla zawodników, które wykorzystywane są tylko w sytuacjach gdy kolorystyka ubioru obydwu drużyn jest do siebie zbliżona.
4. Zawodnik nie może mieć na sobie podczas gry niczego, co mogłoby w jakikolwiek sposób zagrażać bezpieczeństwu sobie oraz innym zawodnikom.
5. Wszyscy zawodnicy zobowiązani są do występowania w obuwiu z halową lub płaską podeszwą.

§ 8 – Sankcje

1. Sankcje dotyczą zawodników ukaranych karami indywidualnymi w postaci napomnień (żółta kartka) oraz wykluczeń (czerwona kartka).
2. Kara zakazu gry w 1 (jednym) spotkaniu za przewinienie polegające na:
 otrzymaniu przez zawodnika w meczu 2 (dwóch) napomnień (żółtych kartek) i w konsekwencji wykluczenia (czerwona kartka),
 otrzymaniu przez zawodnika 4 (czwartego) kolejnego napomnienia (żółtej kartki) w Sezonie Ligowym,
 słownym lub czynnym demonstrowaniu niezadowolenia z decyzji sędziego po wykluczeniu (czerwona kartka).
3. Kara zakazu gry w 2 (dwóch) spotkaniach za przewinienie polegające na:
 otrzymaniu przez zawodnika 7 (siódmego) kolejnego napomnienia (żółta kartka) w Sezonie Ligowym.
4. Kara zakazu gry w 3 (trzech) spotkaniach za przewinienie polegające na:
 gwałtownym protestowaniu zawodnika przeciwko decyzji sędziego, wykluczenie (czerwona kartka), używania w stosunku do niego słów wulgarnych lub obraźliwych,
 otrzymaniu przez zawodnika 9 (dziewiątego) i kolejnych napomnień (żółta kartka) w Sezonie Ligowym.
5. Drużyny mają obowiązek we własnym zakresie ewidencjonować żółte i czerwone kartki i pilnować by nie dopuścić do gry zawodnika nieuprawnionego.
6. W przypadku otrzymania przez zawodnika czerwonej kartki:
 organizator nie kontaktuje się z kierownikiem – kara 1 (jednego) spotkania,
 organizator kontaktuje się z kierownikiem – kara 3 (trzech) spotkań.
7. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany wymiaru kary dla winnego zawodnika w

sytuacji, gdy nastąpią dodatkowe okoliczności (zawodnik po otrzymaniu kary wykluczeń (czerwona kartka), znajduje się poza boiskiem (po opuszczeniu ławki rezerwowych) w dalszym ciągu zachowuje się w sposób wybitnie niesportowy) lub zaistnieją trudności w zakwalifikowaniu przewinienia do odpowiedniego punktu niniejszego paragrafu.
8. Ocena rodzaju przewinienia w meczu zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziego prowadzącego zawody. Organizator nie odpowiada za poziom sędziowania poszczególnych sędziów.

§ 9 – Opłaty

1. Opłaty za udział w rozgrywkach Electrolux Cup wynosi 800 zł od każdej drużyny
Istnieje możliwość rozłożenia wpisowego na dwie raty, z tym, że pierwsza (co najmniej połowa kwoty wpisowego) musi być wpłacona do dnia 10.11.2026 r., druga do – podane w późniejszym terminie.
Opłaty wpłacać można na konto bankowe:
Santander O/Żarów 41 1090 2369 0000 0006 0201 9502
lub w kasie Gminnego Centrum Kultury i Sportu w Żarowie, ul. Piastowska 10 A od poniedziałku do piątku w godzinach od 7.30 do 15.30. Opłata nie podlega zwrotowi.
2. Brak uiszczenia wpisowego w terminie powoduje automatyczne odsunięcie drużyny od udziału w rozgrywkach.
3. Za walkower (nie stawienie się drużyny w minimalnym składzie) – 50 (trzydzieści) zł.
4. Uiszczenie opłat za każdy mecz oraz walkower za nie stawienie się drużyny w minimalnym składzie (w poprzednim spotkaniu) dokonuje kierownik bądź kapitan drużyny bezpośrednio przed rozpoczęciem meczu. Nie dokonanie opłaty powoduje niedopuszczenie drużyny do meczu, co jest równoznaczne z otrzymaniem walkowera na korzyść drużyny przeciwnej (plus kara finansowa za walkower, tak jak w przypadku niestawienia się drużyny w pełnym składzie).
5. Wystawienie do gry nieuprawnionego zawodnika kara w wysokości 300 zł, którą należy najpóźniej 3 dni po wydaniu decyzji wpłacić na konto Organizatora w innym przypadku drużyna nie zostanie dopuszczona do dalszych rozgrywek i będą nakładane na nią kary walkowerów.
6. W przypadku nie zapłaceniu kar wynikających z wyżej wymienionego regulaminu organizator nie dopuści zespołu, zawodników do kolejnej edycji rozgrywek.

§ 10 – Nagrody

Końcowa kolejność:
1 miejsce – 1000 zł oraz puchar i medale
2 miejsce – 800 zł oraz puchar i medale
3 miejsce – 600 zł oraz puchar i medale
4 miejsce – 400 zł
5 miejsce – 300 zł
6 miejsce – 200 zł
7 miejsce – 100 zł
8 miejsce – 50 zł
Pozostałe drużyny dyplomy

Ponadto dla najlepszych strzelców, bramkarzy, zawodników przewidziane są nagrody rzeczowe.

W przypadku nie dokończenia sezonu:
• gdy rozegranych zostanie 50 proc. meczów nagrody pomniejszane są o 50% -

jednocześnie drużyną, które zapłaciły całość wpisowego organizator zwraca 50% wpisowego.

§ 11– Postanowienia Końcowe

1. Regulamin podpisują wszyscy kierownicy drużyn uczestniczący w Electrolux Cup, co stanowi, że zostali zaznajomieni z w/w regulaminem i potwierdzają wolę jego przestrzegania.
2. Wszyscy zawodnicy/kierownicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.
3. Za wszelką działalność poza boiskiem (szczególnie w szatniach) odpowiedzialność ponoszą kierownicy drużyn.
4. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach Electrolux Cup na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje oraz wypadki, jakie mogą ponieść zawodnicy w trakcie rozgrywek.
5. Organizator nie ubezpiecza zawodników biorących udział w rozgrywkach Electrolux Cup.
6. Organizator nie zapewnia opieki medycznej podczas trwania całej edycji Electrolux Cup.
7. Zgłoszenie zawodnika jest jednoznaczne z brakiem przeciwwskazań zdrowotnych do uczestnictwa w rozgrywkach.
8. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo interpretacji niniejszego regulaminu.
9. Oficjalna strona internetowa Żarowskiej Ligi Futsalu Electrolux Cup znajduje się pod adresem http://www.electroluxcup.zarow.pl
10. Zawodników oraz osoby znajdujące się w obiekcie obowiązuje również przestrzeganie regulaminu Hali Sportowej Gminnego Centrum Kultury i Sportu.
11. Zawody odbywają się bez udziału publiczności.

Organizator zastrzega sobie, a także na rzecz swoich współpracowników i podmiotów z nim powiązanych, prawo do przeprowadzenia z każdym z Uczestników wywiadów, robienia zdjęć lub filmowania, używania imion i nazwisk, wizerunku, podobizny lub głosu oraz innych materiałów pochodzących lub związanych z uczestnictwem w Electrolux Cup na potrzeby reklamowe, promocyjne, a także możliwość ich wykorzystania w Internecie lub w transmisjach radiowo-telewizyjnych oraz dla wszelkich innych potrzeb komercyjnych z prawem do ich modyfikowania. Organizator zastrzega sobie, a także na rzecz swoich współpracowników i podmiotów z nim powiązanych, prawo do nieodpłatnego wykorzystywania wszelkich zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających Uczestników Electrolux Cup. Tego rodzaju zdjęcia, materiały, wywiady i nagrania mogą być bezpłatnie umieszczane na wybranych nośnikach elektronicznych w katalogach oraz mediach, w tym w telewizji, radiu, gazetach, magazynach, na stronach internetowych i na wystawach, mogą być wykorzystywane na potrzeby reklamowe, promocyjne oraz dla wszelkich innych celów komercyjnych związanych z działalnością prowadzoną przez Organizatora i podmioty z nim współpracujące. Jednocześnie, Uczestnik przyjmuje do wiadomości i zgadza się z możliwością wprowadzania zmian, modyfikacji i skrótów związanych z użyciem imienia, nazwiska, wizerunku, podobizny, głosu, czy też informacji biograficznych Uczestnika. Uczestnik oświadcza, że Organizator, ani podmioty z nim współpracujące, nie są i nie będą obligowane do uiszczenia jakichkolwiek opłat związanych z wyżej opisanymi uprawnieniami. Uczestnik udziela Organizatorowi oraz podmiotom z nim współpracującym, nieograniczonej licencji na używanie wypowiedzi, informacji, pomysłów Uczestnika w dowolnym celu, bez obowiązku powiadamiania i 4 wynagrodzenia majątkowego Uczestnika, a w szczególności w celu reklamy i promocji. Wszyscy Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych przez Organizatora oraz jego ewentualnych podwykonawców do celów

związanych z organizacją i przeprowadzeniem Electrolux Cup (m.in. danych osobowych: imienia i nazwiska, daty urodzenia, numeru telefonu, adresu e-mail oraz kraju). Uczestnik ma prawo wglądu w swoje dane, możliwości ich poprawiania oraz usunięcia, dostępu do danych, prawa do przenoszenia danych, żądania ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także o prawie wniesienia skargi do GIODO w razie uznania, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO). Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji udziału w Electrolux Cup, do momentu wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych, chyba, że uzasadnione względy prawne i przepisy innych ustaw stanowią inaczej. Zawodnicy przed startem Electrolux Cup zoobowiązani są do podpisania formularza zgłoszeniowego, który jest jednoznaczny z akceptacją regulaminu, w którym umieszczone są inforacje dot. ochrony danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO). Każdy Uczestnik Biegu wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku w materiałach promocyjnych, informacyjnych lub marketingowych związanych z Electrolux Cup, w tym w relacjach z Electrolux Cup zamieszczonych na stronie internetowej Electrolux Cup czy w innych mediach. Do takich miejsc publikacji w szczególności zaliczamy TV, prasę, media społecznościowe tj: Facebook i Instagram. W przypadku braku udzielenia zgody przez Uczestnika na publikację wizerunku należy zgłosić takie stanowisko przed rozpoczęciem rozgrywek Electrolux Cup. Zawodnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych dla potrzeb wewnętrznych organizatora, a także wyrażają zgodę na wykorzystanie ich wizerunku w materiałach informacyjnych i reklamowych imprezy.