

# REGULAMIN ROZGRYWEK MISTRZOSTW POLSKI AMATORÓW Dywizji 2 sezon 2014/15

## w Krynicy-Zdroju

1. Mistrzostwa Polski Amatorów Dywizja II w Hokeju na Lodzie (zwane dalej MPA D2), rozegrane zostaną w Krynicy-Zdroju, w terminie: 9-11 kwietnia 2015 roku.
2. Celem zawodów jest wyłonienie 2 najlepszych drużyn, które uzyskają awans sportowy do Mistrzostw Polski Amatorów Dywizja I w 2016 roku.
3. Organizatorem zawodów MPA D2, jest Stowarzyszenie HC Krynickie Diabły.
4. Zawody przeprowadzone zostaną na Lodowisku w Krynicy - Zdroju ( Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji) Krynica-Zdrój, ul. Park Sportowy im. dr. Juliana Zawadowskiego 5.
5. Warunkiem uczestnictwa w MPA D2, jest wpłata wpisowego za udział w ww. zawodach, w wysokości 2000 zł. oraz dostarczenie listy zawodników (maksymalnie 30 graczy), na adres e-mailowy: natalus\_k@hotmail.com , w terminie do 30.12.2014r.
6. Wpisowe / **druga rata** / należy uiścić na konto Organizatora: Stowarzyszenie HC Krynickie Diabły Numer konta bankowego: 16 8802 0002 2002 2002 3843 0001, Bank Spółdzielczy Muszyna – Krynica-Zdrój **do 5.03.2015**. Tytuł wpłaty: Wpisowe na MPA D2.
7. Wpisowe nie podlega zwrotowi za wyjątkiem nie przeprowadzenia zawodów z winy Organizatora, lub innych nieprzewidzianych przyczyn zewnętrznych.
8. Brak wpłaty wpisowego ww. terminie (decyduje data wpływu) skutkuje utratą prawa do udziału w zawodach MPA D2.
9. Drużyny uczestniczące w MPA D2, ponoszą wszelakie koszty związane z transportem, zakwaterowaniem i wyżywieniem.
10. Organizator zawodów MPA D2 zapewnia: taflę lodowiska, szatnie, obsadę sędziowską, krążki do gry, wodę mineralną oraz podstawową opiekę medyczną.
11. Organizator zawodów nie ubezpiecza uczestników MPA D2, jak również nie ponosi odpowiedzialności, za ewentualne urazy, kontuzje zawodników oraz inne straty powstałe w czasie trwania turnieju. Zawodnicy grają na własną odpowiedzialność, deklarując to własnoręcznym podpisem potwierdzającym zapoznanie się z niniejszym regulaminem zawodów:
  - **oświadczenie należy złożyć u organizatora przed pierwszym meczem drużyny na MPA D2.**
  - w przypadku stwierdzenia braku oświadczenia o znajomości regulaminu, drużyna nie zostanie dopuszczona do rozgrywek MPA D2.
12. Za mienie i sprzęt zawodników pozostawiony w szatniach oraz obiekcie Stadionu Zimowego, Organizator nie ponosi odpowiedzialności. Za klucz od szatni odpowiedzialny jest przedstawiciel danej drużyny.

13. Drużynę reprezentuje kierownik bądź kapitan zespołu. Osoby te, są odpowiedzialne za uprawnienie swoich zawodników do gry oraz jako jedyne uprawnione są do kontaktów z Organizatorem.
14. Zawodnik może być zgłoszony tylko w składzie jednej drużyny, zgodnie z obowiązującą listą zgłoszeniową zespołów uczestniczących w MPA D2.
15. Skład drużyny, od chwili jej zgłoszenia do końca trwania MPA D2 nie może ulec zmianie. Jakiegolwiek zmiany będą skutkować dyskwalifikacją danej drużyny z zawodów i przyznaniem walkowerów rywalom.
16. Zgłoszenie drużyny i przystąpienie do zawodów MPA D2 jest równoznaczne z wyrażeniem zgody zawodników na przetwarzanie ich danych osobowych zawartych w listach zgłoszeniach drużyn oraz oświadczeniach zawodników dla potrzeb niezbędnych do organizacji i przeprowadzenia zawodów MPA D2.
17. Każdy zawodnik (uczestnik MPA D2), **ma obowiązek** posiadania dokumentu tożsamości (dowód osobisty lub paszport). Przedstawiciel drużyny przed każdym meczem ma obowiązek przekazać sędziemu technicznemu (ew. sekretarzowi zawodów) komplet dowodów tożsamości, zawodników uczestniczących w danym spotkaniu. W przypadku braku dowodu tożsamości danego zawodnika wystawionego do gry, będzie on traktowany jako zawodnik nieuprawniony do gry.
18. Nadzór weryfikacji tożsamości zawodników uczestniczących w MPA D2, spoczywa na Organizatorze zawodów. W razie jakichkolwiek wątpliwości wobec tożsamości zawodnika, jego uprawnień do gry w danym zespole, Organizator zawodów, jak również wnioskujący przedstawiciel danej drużyny, ma prawo w trakcie trwania zawodów MPA D2, sprawdzić w obecności sędziego technicznego, tożsamość zainteresowanego zawodnika na podstawie drużynowej listy zawodników i dowodu tożsamości.
19. Drużyna gospodarzy (zapisana jako pierwsza w terminarzu) zobowiązana jest do gry w strojach koloru jasnego, zaś drużyna gości – koloru ciemnego – chyba, że zainteresowane zespoły ustalą inaczej.
20. Zawodników każdej drużyny obowiązuje jednolity kolor koszulek. Obowiązkowe są również numery na koszulkach. Zawodnicy nie spełniający tych wymogów nie mogą być dopuszczeni do gry w danym spotkaniu.
21. W trakcie trwania danego spotkania, w boksie zawodników może przebywać maksymalnie 6 funkcjonariuszy danej drużyny.
22. W spotkaniach MPA D2 mogą występować drużyny składające się z zawodników „amatorów”, w liczbie: maksymalnie 20 + 2 i minimalnie 5 + 1.
23. Pod pojęciem „amator” rozumie się zawodnika: - płci męskiej, lub żeńskiej, posiadającego obywatelstwo polskie, który ukończył 18 rok życia - który w trakcie swojej kariery nie uczestniczył w rozgrywkach organizowanych przez PZHL tj. PLH, Ekstraliga, I liga, II liga (do sezonu 2011/2012) oraz Puchar Polski, Puchar Ligi. - który uczestniczył m.in. w rozgrywkach PZHL, w kategorii juniora, przy czym musi mieć ukończone 26 rok życia (rocznikowo), w kategorii juniora młodszego ma ukończone 18 lat i od jego ostatniego występu w tej kategorii minęły 2 lata kalendarzowe.
24. Zawody MPA D2 rozgrywane będą zgodnie z obowiązującymi przepisami gry w hokeja na lodzie (PZHL, IIHF) z uwzględnieniem poniższych punktów:

- zabrania się atakowania ciałem podczas gry,
  - zabrania się stosowania strzału z tzw. „klepki” (dopuszczalny zamach kija - do wysokości kolan strzelającego).
25. Obowiązujący czas gry z uwzględnieniem podziału na tercję:  
 - w fazie grupowej, 2 t x 15 minut (bez renowacji lodu), - w fazie zasadniczej, 3 t x 15 minut (z renowacją lodu, między 2 a 3 tercją).
26. Podział na grupy oraz zasady tego podziału, określone zostały przez Zarząd Amatorskich Rozgrywek Hokeja na Lodzie, na oficjalnym losowaniu grup, które odbyło się w dniu 10.01.2015 w Sosnowcu:
- Grupa A – Sielec Sosnowiec, Baraż 1, LHT Lublin, Baraż 2  
 Grupa B – AKH Górale Nowy Targ, Baraż 3, Tychy Knights, TMHL Chemik K-K  
 Grupa C - Warsaw Kings, Czarty Kraków, Katowickie Byki, STV Katowice
27. O kolejności drużyn w tabeli decyduje ilość zdobytych punktów:  
 a) za zwycięstwo, przyznaje się 3 punkty, b) za remis, przyznaje się 1 punkt.
28. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwie lub więcej drużyn, o kolejności miejsca w tabeli decydują: a) przy dwóch drużynach: - liczba zdobytych punktów w spotkaniach pomiędzy tymi drużynami, - liczba zdobytych bramek w spotkaniach pomiędzy tymi drużynami, - korzystniejsza różnica bramek ze wszystkich spotkań (+/-) - większa liczba strzelonych bramek, b) przy trzech drużynach, obowiązuje zasada tzw. ”małej tabeli”, gdzie o kolejności miejsca w tabeli decyduje korzystniejszy bilans punktów z bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, a następnie: - korzystniejsza różnica bramek, - większą liczbą zdobytych bramek, - korzystniejsza różnica bramek ze wszystkich spotkań. c) gdy powyższe kryteria nie pozwolą na ustalenie kolejności w tabeli o miejscu poszczególnych drużyn decyduje klasyfikacja końcowa XI MPA.
29. Awans do 1/4 finału uzyskają drużyny, które w tabeli końcowej danej grupy eliminacyjnej, zajmą I i II pozycję oraz dwa zespoły z miejsc III, z najlepszym dorobkiem punktowym. W przypadku, gdy powyższe kryteria nie pozwolą na wyłonienie dwóch najlepszych zespołów z miejsc III, o awansie do 1/4 finału decydują kolejno: korzystniejsza różnica bramek, większą liczbą zdobytych bramek, rzut piątkiem / wybór orzeł, reszka/.
30. W spotkaniach 1/4 finału, obowiązuje rozstawienie dla drużyn: A1, B1, C1 + zespół z najlepszym dorobkiem punktowym z II miejsca danej grupy. W przypadku, gdy powyższe kryteria nie pozwolą na wyłonienie najlepszego zespołu z miejsc II, o rozstawieniu decydują kolejno: korzystniejsza różnica bramek, większą liczbą zdobytych bramek, losowanie.
31. Obowiązujący układ par dla 1/4 finału: A1–L, B1–L, C1-L, N2-L, gdzie „L” oznacza zespół dołosowany, z zastrzeżeniem, że nie może to być drużyna z tej samej grupy eliminacyjnej.
32. Terminarz dostępny jest na oficjalnej stronie zawodów: [www.hokejamatorski.pl](http://www.hokejamatorski.pl)
33. Spotkania MPA D2, prowadzić będą licencjonowani arbitrzy PZHL:  
 - w fazie grupowej, dwóch sędziów (głównych), - w fazie zasadniczej, trzech sędziów (jeden główny + dwóch asystentów).
34. Zawodników obowiązuje kompletny sprzęt hokejowy. Brak jakiegokolwiek z elementów powoduje nałożenie na zawodnika kary 2 min. + kary meczu (20 min). Sprzęt hokejowy zawodnika musi obowiązkowo składać się z: kasku, nagołenników kamizelki (bodików), nałokietników, rękawic, spodenek, łyżew.

35. Jeżeli podczas trwania zawodów MPA D2, stwierdzi się fakt uczestnictwa zawodnika nieuprawnionego do gry, obowiązującą karą jest: - wykluczenia zawodnika oraz drużyny z trwających zawodów, - weryfikacja uzyskanych rezultatów na walkowery (0:5).
36. Za niestawienie się drużyny na spotkanie, odmowę jego rozpoczęcia (w obu tych przypadkach do 10 minut po upływie wyznaczonego czasu gry) oraz za samowolne opuszczenie tafli lodowiska w czasie gry (za wyjątkiem, gdy ilość zawodników będzie mniejsza niż 5 + 1, np. z powodu kontuzji graczy) - wymierza się karę walkowera (0:5) - za wyjątkiem sytuacji, gdy w momencie opuszczenia przez drużynę tafli lodowiska, rywal osiągał wynik korzystniejszy niż walkower.
37. Drużyny, zawodnicy oraz osoby towarzyszące tj. zawodnicy cywilni nie uczestniczący w meczu z różnych powodów m.in. odbywających karę dyskwalifikacji, kontuzjowani, kibice, trenerzy, oraz inne nie wymienione tu osoby podlegają odpowiedzialności karnej przed, w czasie i po zakończeniu spotkania, na całym obszarze obiektu, na którym odbywają się zawody.
38. Każda drużyna jest odpowiedzialna za zachowanie swoich zawodników, kibiców, sympatyków oraz osób utożsamiających się z danym zespołem. Wszelakie niewłaściwe zachowania, utrudnianie gry, używanie ordynarnego, obraźliwego języka, wulgarnych i lżących słów (bez stopniowania obelg na lżejsze czy cięższe), pogroźek, ostentacyjnych gestów, gwałtowne protesty i agresywne zachowywanie się, prowokacje, bójki itp. ww. osób, przed, w trakcie i po meczu w stosunku do osób biorących udział w grze, sędziego, osób funkcyjnych i innych osób, obciążają konto danej drużyny, co może spowodować: nie rozpoczęcie, przerwanie, bądź przedwczesne zakończenie meczu. W takiej sytuacji na drużynę zostaje nałożona kara w postaci odjęcia 2 punktów, a w szczególnych wypadkach nawet wykluczenie z zawodów MPA D2.
39. Zawodnik, który otrzyma karę meczu lub karę meczu za nie sportowe zachowanie się jest automatycznie zawieszony w prawach zawodnika. W przypadku nałożenia kary większej (5 minut) + kary meczu za nie sportowe zachowanie wynikającej z następujących obowiązujących przepisów gry w hokeja na lodzie: 520 a, 520 b, 521 b, 522 a, 522 b, 523 a, 524 a, 524 b, 525 a, 525 b, 526 a, 526 b, 528 e, 528 h, 528 i, 530 a, 530 b, 533 a, 533 b, 536 a, 536 b, 537 a, 537 b, 537 c, 538 b, 539 a, 539 b, 540 a, 541 - pierwsze tego typu przewinienie nie powoduje odsunięcia zawodnika od udziału w następnym meczu. Każde następne przewinienie wynikające z ww. artykułów wyklucza automatycznie gracza z udziału w następnym meczu i tak: drugie – 1 mecz, trzecie – 2 mecze, czwarte i więcej – 3 mecze.
40. Zawodnik ukarany kara meczu, wynikającą z następujących przepisów gry: 520 a, b – rzucenie na bandę, 522 a, b – natarcie, 524 a, b - podcięcie, 525 a, b – atak kijem trzymany oburącz, 526 a, b – atak łokciem, 528 b, e, f, g, j - bójka na pięści lub ostrość, 530 a, b – atak wysoko uniesionym kijem, 533 a, b – zahaczanie, 536 a, b - atak kolanem, 537 a, b, c – uderzanie kijem, 539 a, b – spowodowanie upadku przeciwnika, jest automatycznie zdyskwalifikowany na 2 kolejne mecze.
41. Zawodnik ukarany kara meczu wynikającą z następujących przepisów gry: 521 b, c – atak trzonkiem kija, 523 a, b – atak z tyłu, 529 – uderzenie głową, 538 b, c – kłucie końcem kija, 540 a, b – atak w okolice głowy lub szyi, jest automatycznie zdyskwalifikowany na 3 kolejne mecze.
42. Zawodnik lub funkcjonariusz drużyny ukarany kara meczu wynikającą z następujących przepisów gry: 535 – kopnięcie przeciwnika, 527 – nadmierna ostrość w grze, 550 f; 551 d jest automatycznie zdyskwalifikowany na 4 kolejne mecze.

43. Zawodnik lub funkcjonariusz drużyny ukarany kara meczu wynikająca z następujących przepisów gry: 550 f, 551 d – atak na osobę urzędową, opluwanie kogokolwiek, jest automatycznie zdyskwalifikowany na 5 kolejnych spotkań.
44. Zawodnik lub funkcjonariusz drużyny ukarany kara meczu za niesportowe zachowanie się wynikająca z następujących przepisów gry: 528 d, f, g; 550 b, d, e; 551 b, c, e; 562 c, d; 565; 568 jest automatycznie zdyskwalifikowany w następnym meczu.
45. Zawodnik ukarany dwukrotnie w jednym spotkaniu kara za nie sportowe zachowanie się (10 minut), co spowodowało automatycznie nałożenie kary meczu za nie sportowe zachowanie jest automatycznie zdyskwalifikowany w następnym meczu.
46. Zawodnik, który dopuści się zachowania wyjątkowo brutalnego wobec innych zawodników lub sędziów, zostanie ukarany karą dyskwalifikacji do końca trwania turnieju, przy czym całość zdarzenia będzie musiała być opisana przez sędziego w protokole meczu, który będzie podstawą do wyegzekwowania kary.
47. Kara walkowera obustronnego ma zastosowanie w przypadku, gdy obie drużyny popełniają przewinienia karane walkowerem (0 punktów, 0:5 bramki).
48. Wszystkie sprawy sporne, skargi, wnioski rozpatrywane będą w trybie natychmiastowym tuż po zakończeniu danego spotkania.
49. Prawo interpretacji niniejszego regulaminu, wnoszenia jakichkolwiek zmian czy poprawek przysługuje tylko i wyłącznie Organizatorowi zawodów w porozumieniu z Zarządem Amatorskich Rozgrywek w Hokeju na Lodzie.
50. Regulamin zawodów MPA D2, został zatwierdzony przez Zarząd Amatorskich Rozgrywek w Hokeju na Lodzie.

## OŚWIADCZENIE

Oświadczam, że zapoznałem się z regulaminem MPA D2, które odbędą się w Krynicy-Zdroju w dn. 9-11.04.2015 r., w szczególności z punktem 11 w/w regulaminu.

Własnoręczne podpisy zawodników biorących udział w MPA D2 Krynica-Zdrój 9-11.04.2015 akceptujące Regulamin.

Nazwa Drużyny .....

Lp.	Imię i Nazwisko	Podpis
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

.....  
Podpis przedstawiciela Drużyny  
/ gwarant autentyczności podpisów/