

# REGULAMIN

## GRYFIŃSKIEJ AMATORSKIEJ LIGI KOSZYKÓWKI OLDBOJÓW

### 1. Postanowienia ogólne

1. Gryfińska Amatorska Liga Koszykówki Oldbojów (dalej: „GALKO”) jest rozgrywkami sportowymi o charakterze amatorskim, organizowanymi w Gryfinie.
2. Mecze GALKO odbywają się w **czwartki w godzinach 19:00–22:00** na **Hali Sportowej w Gryfinie przy ul. Parkowej 1a**.
3. Liga ma na celu popularyzację sportu, integrację społeczności lokalnej oraz zapewnienie uczestnikom możliwości aktywnego spędzania czasu wolnego.

### 2. Uczestnictwo

1. Uczestnikami GALKO mogą być wyłącznie osoby **pełnoletnie (18+ lat)**, które złożyły deklarację członkowską i opłaciły składkę członkowską (50 zł) do SKF Gryfińskiej Ligi Amatorskiej w terminie **do 2 października 2025 r.**, jeśli takowej do tej pory nie składali.
2. Dodatkowe osoby po terminie mogą być potwierdzone do rozgrywek tylko za zgodą organizatorów GALKO.
3. Każda drużyna zgłoszona do rozgrywek musi posiadać nazwę i wyznaczonego kapitana – osobę odpowiedzialną za kontakt z organizatorem.
4. Udział w rozgrywkach jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
5. Każdy uczestnik bierze udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje ani urazy odniesione w trakcie gry.
6. W II rundzie prawo gry mają tylko zawodnicy jeżeli w I rundzie rozegrają co najmniej 3 mecze.

### 3. Składy drużyn i zasady gry

1. Nie ma limitu graczy w drużynie.
2. Na boisku w jednym momencie może przebywać **maksymalnie 3 zawodników poniżej 30. roku życia**.
3. Kapitan drużyny zobowiązany jest do pilnowania przestrzegania powyższej zasady.
4. Drużyna ma obowiązek stawić się na mecz najpóźniej 5 minut przed wyznaczonym terminem rozpoczęcia spotkania.
5. Przepisy gry zgodne z PZKosz.
6. Czas gry 4\*10 minut (czas zatrzymywany w ostatniej minucie gry pierwszych trzech kwart i w ostatnich dwóch minutach czwartej kwarty).
7. Zmiany tylko podczas przerwy w grze, po wcześniejszym zgłoszeniu do sędziów stolikowych.
8. Zabroniona jest gra z łańcuszkami i sygnetami.
9. Minimum 4 zawodników w drużynie do rozpoczęcia meczu, ewentualnie za zgodą drużyny przeciwnej i organizatora minimum 3 zawodników. Brak wymaganej liczby graczy skutkuje walkowerem, 0 pkt., wynik meczu 0-20.
10. Za drugie przewinienie techniczne lub faul dyskwalifikujący kara co najmniej meczu pauzy – karę może podwyższyć organizator rozgrywek.
11. Jeśli mecz się zakończy przed czasem to za ewentualny walkower 1 pkt, wynik meczu 0-20 przy prowadzeniu drużyny, która przegrywa mecz walkowerem. Przy prowadzeniu drużyny przeciwnej utrzymany zostaje wynik z momentu zakończenia meczu.

#### 4. Przebieg rozgrywek

1. System rozgrywek (ligowy, pucharowy lub mieszany) ustalany jest przez organizatora przed rozpoczęciem sezonu i przekazywany uczestnikom.
2. Harmonogram spotkań podawany jest do wiadomości uczestników z odpowiednim wyprzedzeniem.
3. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 2 punkty, za porażkę – 1 punkt.
4. O kolejności w tabeli decydują kolejno: liczba punktów, bezpośredni wynik spotkania, bilans punktów, punkty zdobyte, dodatkowe kryteria ustalone przez organizatora.

#### 5. Zasady fair play

1. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play i poszanowania rywali, sędziów oraz organizatora.
2. Zabronione jest stosowanie wulgaryzmów, agresji fizycznej i słownej oraz zachowań niezgodnych z duchem sportu.
3. Organizator ma prawo do usunięcia z rozgrywek zawodnika lub całej drużyny w przypadku rażącego naruszenia zasad regulaminu.

#### 6. Kwestie finansowe

1. Udział w GALKO wiąże się z obowiązkiem wniesienia **opłaty wpisowej** przez każdą drużynę oraz **opłaty członkowskiej** przez każdego zawodnika – ich wysokość określa organizator przed rozpoczęciem sezonu.
2. Wpłata powinna zostać dokonana w terminie wskazanym przez organizatora, brak wpłaty skutkuje niedopuszczeniem drużyny do rozgrywek.
3. Zebrane środki przeznaczone są w szczególności na:
  - o wynajem hali sportowej,
  - o obsługę sędziowską,
  - o materiały organizacyjne (piłki, znaczniki itp.),
  - o nagrody dla najlepszych drużyn i zawodników,
  - o inne koszty związane z organizacją GALKO.
4. Opłaty wpisowe nie podlegają zwrotowi, chyba że organizator odwoła rozgrywkę.
5. Organizator może pozyskać sponsorów, a środki z tego tytułu zostaną przeznaczone na rozwój i promocję GALKO.
6. W przypadku niestawienia się drużyny na mecz ligowy, drużyna ta zobowiązana jest do pokrycia pełnych kosztów organizacyjnych spotkania, obejmujących w szczególności koszty sędziów oraz wynajmu hali sportowej, natomiast drużyna wygrywająca mecz walkowerem zostaje zwolniona z ponoszenia kosztów tego spotkania.

#### 7. Ochrona danych osobowych (RODO)

1. Administratorem danych osobowych uczestników GALKO jest Organizator.
2. Dane osobowe (imię, nazwisko, rok urodzenia, kontakt do kapitana drużyny) będą przetwarzane w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji rozgrywek.
3. Uczestnicy, biorąc udział w Lidze, wyrażają zgodę na:
  - o przetwarzanie swoich danych osobowych na potrzeby organizacji rozgrywek,
  - o publikację imienia, nazwiska oraz wyników sportowych na stronie internetowej i profilach społecznościowych GALKO,
  - o wykonywanie i publikację zdjęć oraz materiałów filmowych z meczów i wydarzeń związanych z GALKO.
4. Zgoda, o której mowa w pkt. 3, ma charakter dobrowolny, lecz jest warunkiem koniecznym do uczestnictwa w rozgrywkach.

5. Uczestnicy mają prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia sprzeciwu wobec ich dalszego przetwarzania.

#### **8. Sprawy organizacyjne**

1. Organizator zapewnia halę sportową i podstawowe warunki do rozegrania meczów.
2. Drużyny zobowiązane są do posiadania jednolitych koszulek lub oznaczeń ułatwiających rozróżnienie zawodników.
3. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia uczestników – drużyny i zawodnicy mogą wykupić je we własnym zakresie.
4. Sprawy sporne i kwestie nieuregulowane w regulaminie rozstrzyga organizator.

#### **9. Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie w trakcie trwania rozgrywek, o czym poinformuje uczestników.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia i obowiązuje przez cały okres trwania GALKO.