

**REGULAMIN ROZGRYWEK
„PIŁKI GUZIKOWEJ”
POD PATRONATEM STOWARZYSZENIA TOWARZYSTWO MIŁOŚNIKÓW GIER GUZIKOWYCH.
POZNAŃ 2023**

1.	PRZEPISY OGÓLNE	2
2.	ZASADY ROZGRYWEK	2
2.1	POSTANOWIENIA OGÓLNE	2
2.2	KALENDARZ ROZGRYWEK ODBYWAJĄCYCH SIĘ POD PATRONATEM TMGG	3
2.3	ZARZĄDZANIE TURNIEJAMI POD PATRONATEM TMGG.....	4
a.	Zarząd TMGG – jako zarządzający Turniejami w ramach rozgrywek PŚ.....	4
b.	Obowiązki Organizatora i Zarządu TMGG.....	4
c.	Prawa i obowiązki Organizatora	5
d.	Prawa i obowiązki Uczestnika Turnieju	5
e.	System i zasady rozgrywania Turniejów	5
I.	Turnieje w ramach rozgrywek Pucharu Świata.....	6
II.	Turniej o Mistrzostwo Świata	7
III.	Turnieje o Mistrzostwo Polski Seniorów i Mistrzostwo Polski Juniorów	10
IV.	Turniej o Międzynarodowy Puchar Polski	11
V.	Turniej Towarzyski.....	13
VI.	Liga	13
f.	Zasady losowania.....	17
g.	Punktacja Klasyfikacji Pucharu Świata	19
h.	Sędziowanie.....	20
i.	Sankcje za poddanie meczu/ów, tj. oddanie meczu/ów walkowerem.....	21
j.	Ranking TMGG.....	21
3.	ZMIANY REGULAMINU I PRZEPISÓW GRY O NAZWIE „POLSKA PIŁKA GUZIKOWA”	23

SŁOWNICZEK:

Ilekoć w treści Regulaminu pada poniższe słowo, oznacza ono:

TMGG	Stowarzyszenie pod nazwą Towarzystwo Miłośników Gier Guzikowych
Sezon	Cykl Turniejów w ramach rozgrywek prowadzonych pod patronatem Stowarzyszenia TMGG trwający od września do czerwca.
Zarząd TMGG	Aktualny Zarząd Stowarzyszenia TMGG, zobowiązany do czynności opisanych w poniższym Regulaminie.
Organizator	Grupa osób wybrana przez Zarząd TMGG, bądź zgłoszona dobrowolnie, odpowiedzialna za sprawne przeprowadzenie Turnieju i dokumentację turniejową.
Publiczna wiadomość	informacja ukazująca się publicznie, tj. publikowana przez Zarząd w porozumieniu z Organizatorem na stronie Stowarzyszenia TMGG (www.tmgg.pl), lub na stronie „piłka guzikowa” na portalu społecznościowym Facebook.
Ogłoszenie o Turnieju	Informacja zawierająca w sobie wszystkie niezbędne dane dot. konkretnego Turnieju (data, miejsce, ranga, warunki wzięcia udziału, itp.), którą podaje Zarząd w porozumieniu z Organizatorem.
Puchar Świata (PŚ)	Wszystkie Turnieje rozgrywane w sezonie zaliczające się do rozgrywek w ramach Pucharu Świata (pkt 2.2.c Regulaminu).

Liga	Odbywający się dwa razy w sezonie turniej na zasadach ligowych (mecze każdy z każdym), obejmujący wszystkie Ligi i Dywizje, którego zwycięzca wyłoniony zostaje na podstawie końcowej tabeli po rozegraniu meczów z każdym uczestnikiem biorącym udział w danej edycji. W jednym sezonie rozgrywane są dwie niezależne od siebie (punkty nie sumują się) edycje Ligi, w ramach których to edycji założone są spadki i awanse pomiędzy Ligami.
Turniej towarzyski	Każdy Turniej rozgrywany patronatem TMGG bez punktów przyznawanych do Klasyfikacji PŚ, którego organizatorem może być osoba fizyczna lub prawna pragnąca zorganizować turniej Piłki Guzikowej w którym to turnieju mecze rozgrywane są na zasadach obowiązujących w przepisach gry (pkt 2.1.c Regulaminu).
Uczestnik Turnieju (Uczestnik)	Osoba startująca w zawodach spełniająca wymogi opisane w pkt. 2.1.b.
System pucharowy	Formuła rozgrywek charakteryzująca się tym, że Uczestnicy Turnieju (zazwyczaj 4, 8, 16, 32 itd. osób), podzieleni są na pary i grają ze sobą mecze na zasadach kto wygra awansuje do kolejnej rundy, kto przegra odpada (odpada z turnieju, bądź gra o niższe miejsce).
System grupowy	Formuła rozgrywek charakteryzująca się tym, że Uczestnicy Turnieju w początkowej (zazwyczaj) fazie turnieju dzieleni są na grupy w których grają mecze systemem „każdy z każdym” i w zależności od liczby zdobytych punktów (itp.) uzyskują awans do kolejnej rundy bądź też kończą rozgrywki na tym etapie lub grają o niższe miejsce.
Klasyfikacja Pucharu Świata (KPŚ)	Aktualna (aktualizowana po każdym Turnieju w ramach PŚ) tabela punktowa składająca się z sumy punktów uzyskanych przez danego Uczestnika Turnieju w ramach jednego sezonu wg punktacji opisanej w pkt. 2.3.f.
Ranking TMGG	Ranking będący sumą punktów zdobytych przez Uczestnika w ostatnich 5 sezonach, wg, zgodnie z zasadami opisanymi w pkt. 2.3.j , mający na celu wskazanie aktualnej dyspozycji sportowej Uczestnika. Jest to również Ranking, przy pomocy którego ustalane są koszyki do losowania grup, bądź drabinek turniejowych.

1. PRZEPISY OGÓLNE

- 1.1 Niniejszy dokument zwany dalej „**regulaminem rozgrywek**”, jest dokumentem wewnętrznym Stowarzyszenia pod nazwą Towarzystwo Miłośników Gier Guzikowych (w skrócie TMGG), powstałym w celu uporządkowania: zasad, praw i obowiązków związanych z wszelkiego rodzaju rozgrywkami w grze o nazwie „piłka guzikowa” odbywającymi się pod patronatem TMGG.
- 1.2 Regulamin został stworzony przez Członków Stowarzyszenia w ramach działalności statutowej, a prawa do regulaminu posiada TMGG.
- 1.3 Regulamin zostaje przyjęty przez Członków Stowarzyszenia TMGG odrębną Uchwałą i opublikowany na stronie internetowej Stowarzyszenia www.tmgg.pl
- 1.4 Wszelkie zmiany w zakresie Regulaminu dokonywane mogą być jedynie przez Członków Stowarzyszenia TMGG, w przypadkach i na zasadach opisanych w **pkt 3** niniejszego Regulaminu.

2. ZASADY ROZGRYWEK

2.1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

a. W ramach Turniejów odbywających się pod patronatem TMGG rozróżniamy turnieje:

- krajowe

- Mistrzostwa Świata,
- Mistrzostwa Polski Juniorów,
- Mistrzostwa Polski Seniorów,
- Turnieje w ramach „Pucharu Świata” w tym tzw. Turnieje zwyczajne i Turnieje okolicznościowe,
- Liga,
- Turniej Towarzyski,

- międzynarodowe
 - Międzynarodowy Puchar Polski,
 - Międzynarodowy Turniej Towarzystwi,
- b. Warunkiem uczestnictwa w Turnieju odbywającym się pod patronatem TMGG jest:**
 - posiadanie (**własnego**) sprzętu niezbędnego do gry (minimalnej wymaganej liczby guzików oraz zunifikowanego bramkarza),
 - zgłoszenie w terminie i formie podanej w **Ogłoszeniu o Turnieju**,
 - znajomość przepisów gry w „piłkę guzikową”,
 - w przypadku Turnieju o Mistrzostwo Polski Seniorów, udokumentowane ukończenie 15 roku życia,
 - w przypadku Turnieju o Mistrzostwo Polski Juniorów, udokumentowany wiek poniżej 15 roku życia,

W przypadku dodatkowych warunków Zarząd w porozumieniu z Organizatorem publikuje je w Ogłoszeniu o Turnieju.
- c. Turnieje rozgrywane są zgodnie z niniejszym Regulaminem i Przepisami Gry w Piłkę Guzikową, które stanowią Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.**

2.2 KALENDARZ ROZGRYWEK ODBYWAJĄCYCH SIĘ POD PATRONATEM TMGG

- a. Jeden cykl turniejowy (zwany dalej „Sezonem”) w ramach rozgrywek w „piłkę guzikową” trwa od września do czerwca,**
- b. W ramach jednego Sezonu rozgrywane są Turnieje:**
 - Mistrzostwa Świata (nie zaliczany do punktacji PŚ),
 - W ramach „Pucharu Świata” (Turnieje Zwyczajne, Turnieje Okolicznościowe, również: Mistrzostwa Polski Juniorów i Mistrzostwa Polski Seniorów),
 - dwie edycje Ligi.
- c. Oprócz rozgrywek wpisanych w senon, TMGG zastrzega sobie prawo do zorganizowania turnieju międzynarodowego.**
 - Międzynarodowy Puchar Polski – niezaliczany do punktacji PŚ, rozgrywany nie częściej niż co 3 lata, z uwzględnieniem aktualnego zapotrzebowania i możliwości finansowo-logistycznych Zarządu TMGG).
- d. Zarząd TMGG co roku ustala kalendarz rozgrywek według poniższego schematu:**

W sezonie Zarząd TMGG będzie dążył do przeprowadzenia minimum 8 Turniejów rankingowych w ramach rozgrywek Pucharu Świata oraz dwóch edycji Lig. Co do zasady przyjmuje się poniższy harmonogram z zastrzeżeniem możliwości przesunięcia terminów ze względów logistycznych.

Turnieje zaliczane do Klasyfikacji Pucharu Świata (KPŚ):

- październik: I Turniej PŚ (Turniej Okolicznościowy o Puchar Prezesa TMGG),
- listopad: II Turniej PŚ,
- grudzień: III Turniej PŚ (Turniej Okolicznościowy o Puchar Muzeum Guzików),
- styczeń: IV Turniej PŚ (Turniej Okolicznościowy o Puchar Miasta Poznania),
- luty: V Turniej PŚ,
- marzec: VI Turniej PŚ (Mistrzostwa Polski Juniorów i Mistrzostwa Polski Seniorów. Dwa Turnieje w jednym dniu, oddzielna punktacja zaliczana do KPŚ),
- kwiecień: VII Turniej PŚ,
- maj: VIII Turniej PŚ (Turniej Okolicznościowy o Puchar Ojców Założycieli),

W ramach powyższych zaleceń Organizator określa przed sezonem, który z powyższych turniejów będzie turniejem okolicznościowym. Co do zasady przyjmuje się założenia wynikające z utartej tradycji:

- pierwszy turniej sezonu – Turniej o Puchar Prezesa TMGG,
- ostatni turniej w roku kalendarzowym – Turniej o Puchar Muzeum Guzików,
- pierwszy turniej w Nowym Roku – Turniej o Puchar Miasta Poznania,
- trzeci turniej w Nowym Roku kalendarzowym – MPJ i MPS,
- Turniej organizowany w maju – Turniej o Puchar Ojców Założycieli.

Turnieje niezaliczane do klasyfikacji Pucharu Świata:

- **Mistrzostwa Świata** odbywają się po zakończeniu Sezonu i przed rozpoczęciem kolejnego. Organizator w porozumieniu z Zarządem podaje Ogłoszenie o Turnieju zgodnie z zasadami przyjętymi w niniejszym Regulaminie.
- **Liga** rozgrywana jest dwa razy w sezonie, a terminy wyznacza Zarząd TMGG przed rozpoczęciem sezonu. Co do zasady przyjmuje się, że jedna edycja Ligi odbywa się w rundzie jesiennej [wrzesień – grudzień], a druga w rundzie wiosennej [styczeń – czerwiec]. W uzasadnionych przypadkach Zarząd może podjąć decyzję o przesunięciu terminów, jednak w taki sposób, aby w ramach jednego sezonu odbyły się dwie edycje Ligi. Zasada ta dotyczy głównie pierwszej edycji, gdzie dopuszcza się również rozegranie pierwszej edycji Ligi w terminie lipiec – sierpień poprzedzającym Sezon.
- **Turnieje Towarzyskie** (termin i miejsce podaje Organizator w porozumieniu z Zarządem TMGG),
- **Międzynarodowy Puchar Polski** (Organizator w porozumieniu z Zarządem podaje Ogłoszenie o Turnieju zgodnie z zasadami przyjętymi w niniejszym Regulaminie).

2.3 ZARZĄDZANIE TURNIEJAMI POD PATRONATEM TMGG

a. Zarząd TMGG – jako zarządzający Turniejami w ramach rozgrywek PŚ.

Przed rozpoczęciem sezonu Zarząd TMGG ustala/wybiera spośród Członków Stowarzyszenia TMGG 5 (pięć) minimum 2-osobowych zespołów, które przyjmują rolę Organizatora Turnieju (w przypadku Turniejów Mistrzowskich zespoły 4-osobowe) odpowiedzialnego za zorganizowanie poszczególnych Turniejów. Wybór Organizatorów odbywa się (w następującej kolejności) poprzez:

- dobrowolne zgłoszenie zespołu,
- wyznaczenie zespołów przez Zarząd TMGG,

Zarząd TMGG zobowiązany jest do wyboru zespołów roboczych najpóźniej do 15 dnia sierpnia i podania ich do publicznej wiadomości poprzez umieszczenie na stronie www.tmgg.pl, lub na stronie „polska piłka guzikowa” na portalu społecznościowym FB.

Każdy z zespołów będzie odpowiedzialny za:

- zorganizowanie dwóch Turniejów w ramach rozgrywek Pucharu Świata,
- kierowanie pracami wszystkich uczestników turnieju.

W przypadku Mistrzostw Polski Seniorów, Mistrzostw Polski Juniorów i Międzynarodowego Pucharu Polski, oraz Ligi, Organizator dokonuje wyboru „zespołów” roboczych w trybie indywidualnych konsultacji z zainteresowanymi.

b. Obowiązki Organizatora i Zarządu TMGG.

Po dokonaniu wyboru Organizatorów, Zarząd TMGG podaje do **publicznej wiadomości** (publikacja na www.tmgg.pl lub FB) szczegółowy terminarz rozgrywek z uwzględnieniem następujących reguł:

- pierwsza informacja musi dotyczyć minimum pierwszego Turnieju,
- każda informacja dotycząca konkretnej daty Turnieju musi być podana do **publicznej wiadomości** minimum 14 dni przed dniem Turnieju (wyjątek stanowi informacja dotycząca Turnieju o Mistrzostwo Świata. Pkt 2.3.e.III),
- w przypadku ewentualnej zmiany terminu Turnieju (w przypadkach niezależnych od Zarządu TMGG lub Organizatora), informacja o jego odwołaniu musi być opublikowana minimum na 3 dni przed pierwotną datą w jakiej miał być rozgrywany Turniej (z zachowaniem terminu ogłoszenia na 14 dni przed nową proponowaną datą),

Organizator zobowiązany jest zadbać o dokumentację turniejową oraz o przekazanie jej członkowi Zarządu TMGG, który w dalszej kolejności dba o publikację wyników na www.tmgg.pl, lub na stronie „polska piłka guzikowa” na portalu społecznościowym FB. Na tę okoliczność przyjmuje się, że po zakończeniu Turnieju:

- Organizator przekazuje dokumentację turniejową Zarządowi TMGG,
- na podstawie dokumentacji przekazanej przez Organizatora, Zarząd TMGG podlicza punkty dla każdego z Uczestników Turnieju w oparciu o miejsce jakie zajął dany Uczestnik w Turnieju (zgodnie z punktacją jak w pkt. 2.3.g),
- Członek Zarządu TMGG odpowiedzialny za dokumentację turniejową, aktualizuje Klasyfikację Pucharu Świata i podaje ją do publicznej wiadomości.

c. Prawa i obowiązki Organizatora

Każdy Organizator, przed rozpoczęciem Turnieju i w jego trakcie jest uprawniony:

- do wyznaczenia pomocników spośród uczestników turnieju,
 - do wyboru formuły rozgrywek w ramach niniejszego regulaminu,
- Organizator ma prawo do wniesienia protestu do Zarządu TMGG¹.

Każdy Organizator, przed rozpoczęciem Turnieju i w jego trakcie zobowiązany jest:

- uzgodnić z Zarządem TMGG wybór miejsca turnieju,
- pojawić się w miejscu, w którym będzie odbywał się turniej, co najmniej godzinę przed jego rozpoczęciem i przygotować niezbędny sprzęt (stoły, boiska, bramki, piłki, zadbać o oświetlenie, oraz dokumentację papierową lub elektroniczną itp.),
- zadbać o informację dotyczącą zgłoszonych uczestników,
- wyznaczyć sędziego głównego zawodów (zgodnie z pkt 2.3.h),
- wyznaczyć Sędziego Meczowego na wniosek Uczestnika Turnieju (zgodnie z pkt 2.3.h),
- przygotować i przeprowadzić losowanie (zgodnie z pkt. 2.3.d niniejszego „regulaminu”),
- dbać o uzupełnianie wyników poszczególnych meczów, strzelców bramek oraz nakładanych kar (żółte i czerwone kartki),
- dbać o prawidłowość w podsumowaniu tabel oraz tzw. „drabinki turniejowej”,
- przekazać dokumentację z Turnieju na ręce Członka Zarządu TMGG,
- przyjmować i rozpatrywać zgłaszane przez Uczestników Turnieju zauważone pomyłki,
- uprzątnąć miejsce rozgrywek,
- zabezpieczyć sprzęt.

d. Prawa i obowiązki Uczestnika Turnieju

Każdy z Uczestników Turnieju uprawniony jest:

- do wglądu w protokoły Turnieju,
- zgłaszania Organizatorowi ewentualnych zauważonych pomyłek,
- wniesienia protestu do Zarządu TMGG².

Każdy z Uczestników Turnieju zobowiązany jest:

- stawić się w miejscu rozgrywania Turnieju najpóźniej o godzinie wyznaczonej przez Organizatora,
- podporządkować się poleceniom Organizatora,
- dbać o majątek i sprzęt będący własnością Stowarzyszenia TMGG,
- dbać o miejsce rozgrywek i środki trwałe będące na jego terenie,
- bezwzględnie stosować się do regulaminów BHP³ i RP⁴ (regulaminy BHP i RP stanowią odpowiednio **Załącznik nr 2** i **Załącznik nr 3** do niniejszego Regulaminu),
- bezwzględnie podporządkowywać się werdyktom sędziego głównego Turnieju.

e. System i zasady rozgrywania Turniejów

Co do zasady przyjmuje się:

- każdy z Uczestników Turnieju biorących udział w turnieju ma zagwarantowaną możliwość rozegrania:
 - minimum 4 mecze w Turnieju w ramach Sezonu Pucharu Świata
 - minimum 6 meczów w Turnieju o Mistrzostwo Świata
 - minimum 5 meczów w Turnieju o Mistrzostwo Polski Seniorów
 - minimum 5 meczów w Turnieju o Mistrzostwo Polski Juniorów

¹ Wniesienie protestu do Zarządu TMGG przez Organizatora musi nastąpić najpóźniej w ciągu trzech dni od daty w której dany turniej się odbył. Wniosek należy złożyć w formie pisemnej w następującej formie: a) mailowej na adres poczty elektronicznej Zarządu TMGG, b) drogą pocztową na adres Zarządu TMGG (decyduje data stempla pocztowego). Zarząd TMGG zobowiązany jest rozpatrzyć protest najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem kolejnego Turnieju jednak nie później niż jeden miesiąc od momentu wpłynięcia protestu.

² Wniesienie protestu do Zarządu TMGG przez Uczestnika Turnieju musi nastąpić najpóźniej w ciągu trzech dni od daty w której dany turniej się odbył. Wniosek należy złożyć w formie pisemnej w następującej formie: a) mailowej na adres poczty elektronicznej Zarządu TMGG, b) drogą pocztową na adres Zarządu TMGG (decyduje data stempla pocztowego). Zarząd TMGG zobowiązany jest rozpatrzyć protest najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem kolejnego Turnieju jednak nie później niż jeden miesiąc od momentu wpłynięcia protestu.

³ Regulamin BHP odnosi się do zachowań Uczestników Turnieju jak również wyznacza normy funkcjonowania w grupie podczas Turnieju.

⁴ Regulamin Porządkowy zawiera w sobie standardy pracy przy organizacji miejsca Turnieju. Dotyczy głównie Organizatora i wybranych przez nich osób do pomocy przy organizacji imprezy.

- minimum 5 meczów w Międzynarodowym Turnieju o Puchar Polski
- Minimum 4 meczów w Lidze

(w przypadku poddania meczu w formie tzw. Walkovera, przez gracza jest on liczony jako rozegrany mecz),

- każdy Turniej (z wyjątkiem Ligi Piłki Guzikowej) kończy się meczem finałowym,
- w Turniejach rozgrywane są mecze o każde miejsce. Wyjątkiem może być Turniej w którym to jest niemożliwe z powodów logistyczno-technicznych, o czym Uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatora przez rozpoczęciem rozgrywek. W takim przypadku, Uczestnicy, którzy np. mieli zagrać o miejsca 17-20, automatycznie zajmują ex aequo miejsce 17 i otrzymują taką liczbę punktów w klasyfikacji PŚ, jakie otrzymuje Uczestnik za zajęcie 17-go miejsca.

I. Turnieje w ramach rozgrywek Pucharu Świata

- Uczestnicy Turnieju zgłoszeni do Turnieju dzieleni są przez Organizatora na grupy (w zależności od liczby zgłoszeń Organizator podejmuje decyzję o liczbie grup. Mogą to być: 2, 4, 8, 16 itd., z uwzględnieniem minimalnej liczby meczów rozegranych przez jednego Uczestnika Turnieju w Turnieju, zgodnie z pkt. 2.3.e. powyżej),
- podział na grupy następuje w wyniku losowania (zgodnie z pkt. 2.3.e i 2.3.f Regulaminu),
- ta faza turnieju nosi nazwę ELIMINACJE,
- intencją jest wyłonienie takiej liczby grup, która będzie podstawą do utworzenia w kolejnej fazie rozgrywek par (2, 4, 8 itd.),
- mecze w grupach rozgrywane są systemem „każdy z każdym” (jeden mecz bez rewanżu. W uzasadnionych przypadkach Organizator ma prawo do podjęcia wśród Uczestników Turnieju głosowania dotyczącego rozgrywania rewanżów⁵),
- Uczestnicy Turnieju otrzymują punkty: za zwycięstwo – 3 (trzy), za remis – 1 (jeden), za porażkę – 0 (zero),
- z każdej grupy awans do drugiej rundy zwanej RUNDĄ PUCHAROWĄ uzyskują dwaj najlepsi Uczestnicy Turnieju w grupach. W uzasadnionych przypadkach Organizator przed rozpoczęciem rozgrywek ma prawo podjąć decyzję o awansie z grupy innej liczby Uczestników niż dwóch⁶, przy czym informację taką Organizator zobowiązany jest podać Uczestnikom przed rozpoczęciem turnieju.
- o kolejności miejsc w grupach decydują kolejno: najwyższa liczba zdobytych punktów, najwyższa różnica bramek, najwyższa liczba zdobytych bramek, mecz bezpośredni (w przypadku identycznych wskaźników zainteresowani Uczestnicy Turnieju rozgrywają serię rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku),
- RUNDA PUCHAROWA to rozgrywki systemem „kto wygra, ten awansuje” (jeden mecz bez rewanżu. W uzasadnionych przypadkach Organizator ma prawo do podjęcia wśród Uczestników Turnieju głosowania dotyczącego rozgrywania rewanżów⁵),
- w tej fazie Turnieju biorą udział zarówno Uczestnicy Turnieju, którzy uzyskali awans po fazie ELIMINACJI, jak i ci którzy nie awansowali,
- system doboru par w RUNDZIE PUCHAROWEJ dla Uczestników Turnieju którzy awansowali z grup odbywa się według klucza (dla przykładu w przypadku czterech grup):
 - 1 miejsce w grupie A – 2 miejsce w grupie C (mecz nr 1)
 - 1 miejsce w grupie B – 2 miejsce w grupie D (mecz nr 2)
 - 1 miejsce w grupie C – 2 miejsce w grupie A (mecz nr 3)
 - 1 miejsce w grupie D – 2 miejsce w grupie B (mecz nr 4)

W dalszej kolejności spotykają się ze sobą:

⁵ Tzw. „uzasadniony przypadek” może nastąpić w sytuacji gdyby na turnieju stawilo się np. 8 Uczestników. Organizator ustala 2 grupy po 4, co daje relatywnie krótki czas rozgrywania Turnieju (przy 4 stołach 2 godziny). Dla wydłużenia czasu gry i umożliwienia Uczestnikom rozegrania większej liczby meczów Organizator w drodze głosowania może zarządzić rewanże zarówno w Eliminacjach jak i Rundzie Pucharowej. Zastrzega się, że decyzja o rozgrywaniu meczów rewanżowych musi być podana Uczestnikom przed rozpoczęciem turnieju.

⁶ Tzw. „uzasadniony przypadek” może nastąpić w sytuacji gdyby na turnieju stawilo się np. 11 Uczestników. Organizator ustala 2 grupy: po 5 i 6 Uczestników w grupie. Dla podniesienia emocji do końca rozgrywek w fazie eliminacyjnej, jak i pucharowej, awans z grupy mogą (według wyników głosowania) uzyskać 4 Uczestnicy, a pozostała trójka zagrać mecze systemem „każdy z każdym” tworząc grupę o miejsca 9-11. Wydłuża się czas turnieju do zazwyczaj przyjętego, a Uczestnicy grają większą liczbę meczów, lub na turnieju stawila się taka liczba zawodników, która uniemożliwia rozegranie tak dużej liczby meczów, wtedy Organizator może podjąć decyzję o awansie z grupy tylko jednego z Uczestników.

ZWYCIĘZCA MECZU NR 1 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 2

ZWYCIĘZCA MECZU NR 3 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 4

Analogiczny system stosuje się dla Uczestników Turnieju, którzy w danej rundzie przegrali swoje mecze.

W przypadku większej liczby grup (np. 8) stosuje się analogiczną metodę, gdzie „drabinka” grup od A do D mierzy się ze sobą, oraz „drabinka” grup od E do H mierzy się ze sobą.

- system doboru par w rundzie PUCHAROWEJ dla Uczestników Turnieju, którzy nie awansowali z grup, odbywa się według analogicznego klucza jak wyżej (dla przykładu w przypadku czterech grup):

3 miejsce w grupie A – 3 miejsce w grupie C

3 miejsce w grupie B – 3 miejsce w grupie D

W przypadku większej liczby grup (np. 8) stosuje się analogiczną metodę, gdzie „drabinka” grup od A do D mierzy się ze sobą, i „drabinka” grup od E do H mierzy się ze sobą.

- w przypadku remisu w RUNDACH PUCHAROWYCH, o awansie decyduje seria rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku,

- wyjątek stanowi mecz finałowy, gdzie w przypadku remisu zarządzana jest 5-minutowa dogrywka (plus jedna akcja), a dopiero w następnej kolejności seria rzutów karnych według zasady jak wyżej.

W przypadku, gdy:

- liczba Uczestników Turnieju w grupach nie będzie równa (np. w turnieju bierze udział 18 Uczestników Turnieju, wtedy ostatnie miejsca w grupach grają ze sobą na krzyż A5-C5; patrz zasady losowania pkt. 2.3.e.1)
- liczba Uczestników Turniejów w grupach nie będzie równa (np. w turnieju bierze udział 19 Uczestników Turniejów, wtedy ostatnie miejsca w grupach (A, C, B) grają ze sobą mecze o miejsca 17-19 na zasadach „każdy z każdym”, a kolejność miejsc ustalana jest na zasadach jak w grupach ELIMINACYJNYCH; patrz wyżej pkt. 2.3.e.1)
- liczba Uczestników Turnieju w grupach nie będzie równa (np. w turnieju bierze udział 17 Uczestników Turnieju, wtedy ostatnie miejsce w grupie A (pięciosobowej) jest automatycznie ostatnim miejscem w Turnieju.

II. Turniej o Mistrzostwo Świata

Przyjmuje się, że Turniej o Mistrzostwo Świata jest turniejem najważniejszym w całym **sezonie**. Zwycięzca zostaje Mistrzem Świata i piastuje ten tytuł do następnego Turnieju rangi Mistrzostw Świata. W związku z tym, turniej charakteryzuje się:

- zazwyczaj zwiększoną frekwencją,
- uroczystą oprawą,
- rozgrywki mają charakter całodniowy.

Zarząd w porozumieniu z **Organizatorem** zobowiązany jest ustalić takie miejsce rozegrania turnieju, które zagwarantuje zwiększonej liczbie zgłoszonych Uczestników Turnieju oraz publiczności możliwość odpłatnej rezerwacji noclegu i wyżywienia.

Inaczej niż w przypadku Turniejów zaliczanych do Klasyfikacji Pucharu Świata, kiedy zgłoszenia przyjmowane są najpóźniej na 30 minut przed Turniejem, zgłoszenia na Turniej o Mistrzostwo Świata należy dokonać w wyznaczonym przez Zarząd TMGG nieprzekraczalnym terminie dopełniając niezbędnych formalności. W związku z powyższym przyjmuje się zasady:

- Zarząd zobowiązany jest podać do **publicznej wiadomości ogłoszenie o Turnieju** najpóźniej na 90 dni przed datą jego rozgrywania,
- Zgłoszeń dokonuje się najpóźniej na 14 dni przed Turniejem na zasadach i warunkach podanych w ogłoszeniu. Termin ten jest tożsamy z terminem losowania,

Uczestnicy zgłoszeni do Turnieju dzieleni są przez Organizatora na grupy, i tak:

RUNDA ELIMINACYJNA:

W zależności od liczby zgłoszeń „zespół roboczy” podejmuje decyzję o liczbie grup. - w przypadku zgłoszonych Uczestników Turnieju w liczbie 32 i mniej tworzone są 4 grupy,
 - w przypadku zgłoszonych Uczestników Turnieju w liczbie 33 i więcej tworzone jest 8 grup, z uwzględnieniem minimalnej liczby meczów rozegranych przez jednego Uczestnika Turnieju w Turnieju, zgodnie z pkt. 2.3.e. powyżej),

- podział na grupy następuje w wyniku losowania (zgodnie z pkt. 2.3.e Regulaminu),
- ta faza turnieju nosi nazwę ELIMINACJE,
- intencją jest wyłonienie takiej liczby grup, która będzie podstawą do utworzenia w kolejnej fazie rozgrywek 4 grup czteroosobowych,
- mecze w grupach rozgrywane są systemem „każdy z każdym” (jeden mecz bez rewanżu),
- Uczestnicy Turnieju otrzymują punkty: za zwycięstwo – 3 (trzy), za remis – 1 (jeden), za porażkę – 0 (zero),
- z każdej grupy awans do drugiej rundy, zwanej RUNDĄ FINAŁOWĄ, w zależności od liczby grup uzyskują:

- dwaj najlepsi w grupie, w przypadku 8 grup,
- czterej najlepsi w grupie, w przypadku 4 grup,

- o kolejności miejsc w grupach decydują kolejno: najwyższa liczba zdobytych punktów, najwyższa różnica bramek, najwyższa liczba zdobytych bramek, mecz bezpośredni (w przypadku identycznych wskaźników zainteresowani Uczestnicy Turnieju rozgrywają serię rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku),

- Uczestnicy Turnieju, którzy nie awansują do RUNDY FINAŁOWEJ zagrają o miejsca 17 i dalsze:

- W przypadku rozgrywek toczonych w czterech grupach, Uczestnicy Turnieju grają ze sobą według klucza:
 3 miejsce w grupie A – 3 miejsce w grupie C
 3 miejsce w grupie B – 3 miejsce w grupie D
a następnie systemem pucharowym o miejsca 17-20,

4 miejsce w grupie A – 4 miejsce w grupie C
 4 miejsce w grupie B – 4 miejsce w grupie D,
systemem pucharowym o miejsca 21-24,
 i następnie analogicznie 5, 6, 7 i 8 miejsca w grupie.

- W przypadku rozgrywek toczonych w ośmiu grupach, Uczestnicy Turnieju grają ze sobą według klucza:
 3 miejsce w grupie A – 3 miejsce w grupie C
 3 miejsce w grupie B – 3 miejsce w grupie D
 3 miejsce w grupie E – 3 miejsce w grupie G
 3 miejsce w grupie F – 3 miejsce w grupie H
a następnie systemem pucharowym o miejsca 17-24, tworząc dwie odrębne drabinki z Uczestników Turnieju odpowiednio: grup A-D i grup E-H,
 i analogicznie 4, 5, 6 miejsca itd.

W przypadku 4 grup:

- jeżeli liczba Uczestników Turnieju w grupach nie będzie równa, ale będzie parzysta, dla przykładu: w turnieju bierze udział 26 Uczestników Turnieju, wtedy ostatnie miejsca w

grupach grają ze sobą na krzyż. W tym przypadku A7-C7; patrz zasady losowania pkt. 2.3.e.III)

- jeżeli liczba Uczestników Turnieju w grupach nie będzie równa i pozostanie trzech Uczestników Turnieju z ostatnich miejsc (np. w turnieju bierze udział 19, 23, 27, 31 Uczestników Turnieju), wtedy ostatnie miejsca w grupach (A, C, B) grają ze sobą mecze o miejsca: np. 17-19, 21-23 itd., na zasadach „każdy z każdym”, a kolejność miejsc ustalana jest według zasad obowiązujących w grupach ELIMINACYJNYCH (patrz wyżej pkt. 2.3.e.III).
- jeżeli liczba Uczestników Turnieju w grupach nie będzie równa tj. w jednej tylko grupie większa niż w pozostałych (np. w turnieju bierze udział 17, 21, 25, 29, Uczestników Turnieju), wtedy ostatnie miejsce w grupie A jest automatycznie ostatnim miejscem w Turnieju.

W przypadku 8 grup:

- jeżeli liczba Uczestników Turnieju w grupach nie będzie równa (np. w turnieju bierze udział 38 Uczestników Turnieju), wtedy **Organizator** ustala drabinkę par złożoną z Uczestników Turnieju z ostatnich miejsc, możliwie jak najbardziej zbliżoną do wzorca, jak w przypadku pełnej obsady np. 5 miejsc. Ci Uczestnicy Turnieju, grają wtedy o miejsca 33-40, Analogicznie każde kolejne miejsca w grupach (6, 7 itd.) grają o miejsca 41-48, 49-56 itd.,

W przypadku tworzenia drabinki, gdy nie mamy pełnej obsady tj. 8 Uczestników Turnieju grających o konkretne miejsca (np. 33-38), Uczestnik Turnieju, któremu przypadnie wolny los (czyli trafia wg. klucza na miejsce nieobsadzone w przypadającej dla niego grupie, ze względu na mniejszą w niej liczbę osób), automatycznie przechodzi dalej.

Wyjątkiem jest sytuacja, w której mamy do czynienia z trzema grupami większymi od pozostałych, wtedy stosuje się zasady analogiczne jak w przypadku turnieju rozgrywanego w czterech grupach.

- jeżeli liczba Uczestników Turnieju w grupach nie będzie równa i tylko jedna grupa będzie większa (np. w turnieju bierze udział 33, 41 itd. Uczestników Turnieju), wtedy ostatnie miejsce w grupie A jest automatycznie ostatnim miejscem w Turnieju,

RUNDA MISTRZOWSKA:

- Uczestnicy Turnieju, którzy uzyskali awans w RUNDZIE ELIMINACYJNEJ, tworzą cztery grupy złożone z czterech Uczestników Turnieju. Grupy tworzą się w następujący sposób:

W przypadku 8 grup w RUNDZIE ELIMINACYJNEJ:

Grupa II A: A1, B2, C1, D2,

Grupa II B: B1, A2, D1, C2,

Grupa II C: E1, F2, G1, H2,

Grupa II D: F1, E2, H1, G2,

W przypadku 4 grup w RUNDZIE ELIMINACYJNEJ:

Grupa II A: A1, B2, C3, D4,

Grupa II B: B1, C2, D3, A4,

Grupa II C: C1, D2, A3, B4,

Grupa II D: D1, A2, B3, C4

- mecze w grupach rozgrywane są systemem „każdy z każdym”,

- Uczestnicy Turnieju otrzymują punkty: za zwycięstwo – 3 (trzy), za remis – 1 (jeden), za porażkę – 0 (zero),

- z każdej grupy awans do drugiej rundy zwanej RUNDĄ PUCHAROWĄ uzyskują dwaj najlepsi Uczestnicy Turnieju w grupach,

- o kolejności miejsc w grupach decydują kolejno: najwyższa liczba zdobytych punktów, największa różnica bramek, najwyższa liczba zdobytych bramek, mecz bezpośredni (w

przypadku równych wskaźników zainteresowani Uczestnicy Turnieju rozgrywają serię rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku),

RUNDA PUCHAROWA:

- to rozgrywki systemem „kto wygra, ten awansuje” (jeden mecz bez rewanżów),
- w tej fazie Turnieju biorą udział zarówno Uczestnicy Turnieju, którzy uzyskali awans po RUNDZIE MISTRZOWSKIEJ, jak i ci którzy nie awansowali,
- Uczestnicy Turnieju, którzy uzyskali awans w RUNDZIE MISTRZOWSKIEJ trafiają do ćwierćfinału i rywalizują o miejsca 1-8,
- Uczestnicy Turnieju, którzy nie uzyskali awansu w RUNDZIE MISTRZOWSKIEJ, a zajęli w niej czwarte miejsca w swoich grupach, grają systemem pucharowym o miejsca 13-16, zgodnie z zasadą 4A-4C, 4B-4D,
- Uczestnicy Turnieju, którzy nie uzyskali awansu w RUNDZIE MISTRZOWSKIEJ, a zajęli w niej trzecie miejsca w swoich grupach, grają systemem pucharowym o miejsca 9-12, zgodnie z zasadą 3A-3C, 3B-3D
- system doboru par w RUNDZIE PUCHAROWEJ dla Uczestników Turnieju którzy awansowali z grup odbywa się według klucza (dla przykładu w przypadku czterech grup):
 - 1 miejsce w grupie II A – 2 miejsce w grupie II C (mecz nr 1)
 - 1 miejsce w grupie II B – 2 miejsce w grupie II D (mecz nr 2)
 - 1 miejsce w grupie II C – 2 miejsce w grupie II A (mecz nr 3)
 - 1 miejsce w grupie II D – 2 miejsce w grupie II B (mecz nr 4)
- Uczestnicy Turnieju, którzy przegrali mecze ćwierćfinałowe trafiają na siebie w następujący sposób:
 - PRZEGRANY MECZU NR 1 – PRZEGRANY MECZU NR 2
 - PRZEGRANY MECZU NR 3 – PRZEGRANY MECZU NR 4
 - Przegrani grają o miejsce 7, zwycięzcy grają o miejsce 5,
- Uczestnicy Turnieju, którzy wygrali mecze ćwierćfinałowe awansują do PÓŁFINAŁU i trafiają na siebie w następujący sposób:
 - ZWYCIĘZCA MECZU NR 1 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 2
 - ZWYCIĘZCA MECZU NR 3 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 4
 - Przegrani grają o miejsce 3, zwycięzcy grają w finale o miejsce 1,
- w przypadku remisu w RUNDACH PUCHAROWYCH, o awansie decyduje seria rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku,
- wyjątek stanowi mecz finałowy, gdzie w przypadku remisu zarządzana jest 5-minutowa dogrywka (plus jedna akcja), a dopiero w następnej kolejności seria rzutów karnych według zasady jak wyżej,

III. Turnieje o Mistrzostwo Polski Seniorów i Mistrzostwo Polski Juniorów

Zarówno Mistrzostwa Polski Seniorów, jak i Mistrzostwa Polski Juniorów, to trzecie co do rangi wydarzenie w **sezonie** (dla przypomnienia; 1-MP, 2-PŚ). Głównym warunkiem uczestnictwa jest wiek Uczestnika Turnieju jakim może się wylegitymować na dzień rozegrania Turnieju (**pkt. 2.1.b. Regulaminu**). Pozostałe warunki uczestnictwa, termin zamknięcia listy uczestników oraz inne niezbędne informacje dotyczące Turnieju, **Zarząd** podaje do **publicznej wiadomości** najpóźniej na 14 dni przed terminem rozegrania Turnieju.

Turnieje co do zasady rozgrywane są w terminie, jednego z Turniejów PŚ wybranych przez Zarząd (pkt 2.2.c. Regulaminu) według systemu obowiązującego dla klasycznego Turnieju w ramach Pucharu Świata, z uwzględnieniem warunków opisanych w akapicie powyżej.

W jednym terminie rozgrywane są MPJ i MPS. W pierwszej kolejności, pod nadzorem i przy wsparciu starszych kolegów, młodzież rozgrywa swój Turniej, a następnie grają seniorzy.

IV. Turniej o Międzynarodowy Puchar Polski

Międzynarodowy Puchar Polski odbywa się nie częściej niż co 3 lata (**pierwsze rozgrywki w 2015 r.**).

Zarząd w porozumieniu z **Organizatorem** podają na 90 dni przed rozpoczęciem Turnieju do **publicznej wiadomości** informację w formie **Ogłoszenia o Turnieju**, o zasadach i terminach, W zależności od liczby zgłoszeń **Uczestników Turnieju** legitymujących się Paszportem innym niż polski⁷, przyjmuje się dwa systemy rozegrania Turnieju:

- 32 Uczestników Turnieju (8 grup po 4 Uczestników Turnieju) w przypadku zgłoszenia się do Turnieju co najmniej 9 Uczestników Turnieju z paszportem innym niż polski,
 - 16 Uczestników Turnieju (4 grupy po 4 zespoły) w przypadku zgłoszenia się do Turnieju 8 lub mniej Uczestników Turnieju z paszportem innym niż polski,
- zgodnie z założeniami jak wyżej, pulę turniejową uzupełniają **Uczestnicy Turnieju z Polski**, w następującej kolejności:
- aktualny Mistrz Świata,
 - aktualny v-ce Mistrz Świata,
 - aktualny zdobywca 3 miejsca w Mistrzostwach Świata,
 - aktualny Mistrz Polski Seniorów,
 - aktualny Mistrz Polski Juniorów,
 - zwycięzca Turnieju Eliminacyjnego do Turnieju o Międzynarodowy Puchar Polski (ostatni turniej w sezonie PŚ rozgrywany przed Międzynarodowym Pucharem Polski jest jednocześnie eliminacją do Turnieju o Międzynarodowy Puchar Polski),
 - 2 miejsce w Turnieju Eliminacyjnym do Turnieju o Międzynarodowy Puchar Polski,
 - 3 miejsce w Turnieju Eliminacyjnym do Turnieju o Międzynarodowy Puchar Polski, itd.
 - W przypadku niewystarczającej liczby Uczestników Turnieju wyłonionych na drodze Turnieju Eliminacyjnego, bądź braku obecności, któregoś z nich, w dalszej kolejności o starcie w Turnieju o Międzynarodowy Puchar Polski decyduje aktualny Ranking TMGG.

RUNDA ELIMINACYJNA:

- podział na grupy następuje w wyniku losowania (zgodnie z pkt. 2.3.e Regulaminu),
- ta faza turnieju nosi nazwę ELIMINACJE,
- mecze w grupach rozgrywane są systemem „każdy z każdym”,
- Uczestnicy Turnieju otrzymują punkty: za zwycięstwo – 3 (trzy), za remis – 1 (jeden), za porażkę – 0 (zero),
- z każdej grupy awans do drugiej rundy, zwanej RUNDĄ FINAŁOWĄ, uzyskuje dwóch najwyżej sklasyfikowanych Uczestników Turnieju.
- o kolejności miejsc w grupach decydują kolejno: najwyższa liczba zdobytych punktów, największa różnica bramek, najwyższa liczba zdobytych bramek, mecz bezpośredni (w przypadku równych wskaźników zainteresowani Uczestnicy Turnieju rozgrywają serię rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku),
- Uczestnicy Turnieju, którzy nie awansują do RUNDY FINAŁOWEJ zagrają **systemem pucharowym** o miejsca 17-24 i 25-32 (w przypadku 8 grup), lub o miejsca 9-12 i 13–16 (w przypadku 4 grup), na zasadach:
 - W przypadku rozgrywek toczonych w ośmiu grupach, Uczestnicy Turnieju grają ze sobą według klucza:
3 miejsce w grupie A – 3 miejsce w grupie C
3 miejsce w grupie B – 3 miejsce w grupie D
3 miejsce w grupie E – 3 miejsce w grupie G
3 miejsce w grupie F – 3 miejsce w grupie H
systemem pucharowym o miejsca 17-24, tworząc dwie odrębne drabinki z Uczestników Turnieju odpowiednio: grup A-D i grup E-H,
i analogicznie 4 miejsca.

⁷ Co do zasady przyjmuje się, że liczba Uczestników Turnieju występująca w zawodach legitymujących się paszportem innym niż polski nie może być większa niż połowa wszystkich startujących, a o ich zakwalifikowaniu się do Turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.

- W przypadku rozgrywek toczonych w czterech grupach, Uczestnicy Turnieju grają ze sobą według klucza:
3 miejsce w grupie A – 3 miejsce w grupie C
3 miejsce w grupie B – 3 miejsce w grupie D
systemem pucharowym o miejsca 9-12,

4 miejsce w grupie A – 4 miejsce w grupie C
4 miejsce w grupie B – 4 miejsce w grupie D,
systemem pucharowym o miejsca 13-16,

RUNDA FINAŁOWA:

- to rozgrywki systemem „kto wygra, ten awansuje” (jeden mecz bez rewanżów),
- w zależności od liczby grup (8 lub 4, przyjmuje się że Uczestnicy Turnieju trafiają na siebie według następującego klucza:

- **W przypadku 4 grup**

1 miejsce w grupie A – 2 miejsce w grupie C (mecz nr 1)
1 miejsce w grupie B – 2 miejsce w grupie D (mecz nr 2)
1 miejsce w grupie C – 2 miejsce w grupie A (mecz nr 3)
1 miejsce w grupie D – 2 miejsce w grupie B (mecz nr 4)

W dalszej kolejności tworzą drabinkę i **systemem pucharowym** grają o każde miejsce aż do finału na zasadach jak w Turnieju o Mistrzostwo Świata na tych samych etapach.

- **W przypadku 8 grup**

1 miejsce w grupie A – 2 miejsce w grupie C (mecz nr 1)
1 miejsce w grupie B – 2 miejsce w grupie D (mecz nr 2)
1 miejsce w grupie C – 2 miejsce w grupie A (mecz nr 3)
1 miejsce w grupie D – 2 miejsce w grupie B (mecz nr 4)
1 miejsce w grupie E – 2 miejsce w grupie G (mecz nr 5)
1 miejsce w grupie F – 2 miejsce w grupie H (mecz nr 6)
1 miejsce w grupie G – 2 miejsce w grupie E (mecz nr 7)
1 miejsce w grupie H – 2 miejsce w grupie F (mecz nr 8)

Uczestnicy Turnieju, którzy odpadną na tym etapie zagrają o miejsca 9-16 na zasadach jak w meczach ćwierćfinałowych i dalszych:

(CW1) PRZEGRANY NR 1 – PRZEGRANY MECZU NR 2

(CW2) PRZEGRANY NR 3 – PRZEGRANY MECZU NR 4 itd.

Zwycięzcy w meczach 1/8 finału awansują do ĆWIERĆFINAŁÓW na zasadach jak niżej:

(CW1) ZWYCIĘZCA MECZU NR 1 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 2

(CW2) ZWYCIĘZCA MECZU NR 3 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 4

(CW3) ZWYCIĘZCA MECZU NR 5 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 6

(CW4) ZWYCIĘZCA MECZU NR 7 – ZWYCIĘZCA MECZU NR 8

Uczestnicy Turnieju, którzy odpadną na tym etapie zagrają o miejsca 5-8 na zasadach jak w meczach półfinałowych i dalszych:

PRZEGRANY MECZU CW 1 – PRZEGRANY MECZU CW3

PRZEGRANY MECZU CW 2 – PRZEGRANY MECZU CW4

Zwycięzcy ĆWIERĆFINAŁÓW awansują do PÓŁFINAŁÓW na zasadach jak niżej:

ZWYCIĘZCA MECZU CW 1 – ZWYCIĘZCA MECZU CW3

ZWYCIĘZCA MECZU CW2 – ZWYCIĘZCA MECZU CW4

Przegrani grają o miejsce 3, zwycięzcy grają w finale o miejsce 1,

- w przypadku remisu w RUNDZIE FINAŁOWEJ, rozgrywanej **systemem pucharowym** o awansie decyduje seria rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku,
- wyjątek stanowi mecz finałowy, gdzie w przypadku remisu zarządzana jest 5-minutowa dogrywka (plus jedna akcja), a dopiero w następnej kolejności seria rzutów karnych według zasady jak wyżej,

V. Turniej Towarzyski

Turniej Towarzyski w Piłce Guzikowej, może zorganizować każda osoba fizyczna lub prawna, która otrzyma w formie pisemnej zgodę Zarządu TMGG na promowanie i rozpowszechnianie idei Piłki Guzikowej.

Na tę okoliczność, potencjalny organizator zobowiązany jest wystąpić w formie pisemnej (e-mail, bądź list polecony) na 30 dni przed planowaną datą rozegrania turnieju do Zarządu TMGG z prośbą o taką możliwość. We wniosku należy uwzględnić:

- intencje, jakie towarzyszą decyzji i organizacji turnieju,
- cel organizacji turnieju,
- datę i miejsce organizacji turnieju,
- informacje dotyczące sprzętu (czy organizator turnieju posiada sprzęt do „piłki guzikowej”, czy też będzie posiłkował się sprzętem związkowym),
- informację w jakich mediach ukazuje się informacja o turnieju,
- informację dotyczącą ewentualnej pomocy Członków TMGG w organizacji turnieju,
- informację o konieczności przybycia przedstawiciela Zarządu TMGG na turniej.

W takim przypadku Zarząd TMGG w terminie 7 dni od dnia wpłynięcia wniosku zobowiązany jest poinformować w formie pisemnej (e-mail, bądź list polecony) wnioskodawcę o swojej decyzji. W przypadku odmowy Zarząd motywuje swoje stanowisko na piśmie, a w przypadku akceptacji wniosku Zarząd TMGG wraz z potencjalnym Organizatorem uzgadniają szczegóły w formie pisemnej Umowy.

Wszystkie pozostałe turnieje nie zgłoszone przez potencjalnego organizatora nie noszą miana turnieju pod patronatem TMGG.

Turnieje towarzyskie nie zaliczają się do Klasyfikacji PŚ.

VI. Liga

W ramach Ligi Piłki Guzikowej w zależności od liczby zgłoszeń wyróżniamy:

- I Ligę

- II Ligę

lub

- I Ligę

- II Ligę Dywizję A oraz II Ligę Dywizję B

lub

- I Ligę

- II Ligę

- III Ligę

lub

- I Ligę

- II Ligę

- III Ligę Dywizję A oraz III Ligę Dywizję B

lub

- I Ligę

- II Ligę

- III Ligę

- IV Ligę

lub

- I Ligę
- II Ligę
- III Ligę
- IV Ligę Dywizję A oraz III Ligę Dywizję B
itd.

EDYCJA 1 ZASADY PRZYDZIAŁU DO LIG:

- pierwsza edycja Ligi wymaga początkowego przydziału do danej Ligi w zależności od liczby zgłoszonych uczestników,
- przyjmuje się, że o grze w danej Lidze decydują mecze kwalifikacyjne, które pozwolą takiego przydziału dokonać,
- podstawową wytyczną jest ostatnia Tabela Pucharu Świata, według której zostaną wybrane pary barażowe,
- uczestnicy, którzy na dzień pierwszej edycji Ligi nie są sklasyfikowani w Tabeli PŚ, otrzymują od Organizatora numerki, na bazie których zostaną dołosowani do swoich przeciwników wg zasad określonych przez Organizatora,
- w zależności od liczby zgłoszeń, najwyżej notowani uczestników będą znajdować się w uprzywilejowanej sytuacji,

Opis:

- uczestnicy zgłoszeni do Ligi tworzą pary kwalifikacyjne, w które to pary zostaną połączeni wg klucza: najwyżej notowany, gra w parze z najniżej notowanym, przy czym najniżej notowani to również ci uczestnicy, którzy na dzień rozegrania pierwszej edycji nie są sklasyfikowani w Tabeli PŚ,
- zwycięzcy kwalifikacji, w zależności od liczby zgłoszeń, albo tworzą I Ligę, a przegrani II Ligę, albo jeśli liczba uczestników zgłoszonych do Ligi jest większa niż 16, o przydzieleniu do danej Ligi (od najwyżej do najniżej), decydują wyniki meczów kwalifikacyjnych (wynik meczu, a w przypadku remisu rzuty karne),
- jeżeli liczba uczestników zgłoszonych do pierwszej edycji jest nieparzysta, to najwyżej notowany w rankingu PŚ, automatycznie przydzielany jest do I Ligi,
- kolejność uczestników jest ustalana wg klucza:
 - najwyższą Ligę tworzą zwycięzcy z najlepszym bilansem w kwalifikacjach, aż do wyczerpania miejsc,
 - kolejną Ligę tworzą przegrani z najlepszym bilansem w kwalifikacjach, aż do wyczerpania miejsc, itd.,
 - kolejną Ligę tworzą przegrani z najlepszym bilansem w kwalifikacjach, aż do wyczerpania miejsc itd.

W przypadku konieczności podziału na Dywizję A i B w danej Lidze, przydział dokonywany jest naprzemiennie według najlepszych wyników osiągniętych w kwalifikacjach.

Przykład:

- do pierwszej edycji Ligi zgłasza się np. 23 uczestników,
- ze względu na fakt, że liczba uczestników jest nieparzysta, zawodnik najwyżej notowany automatycznie przydzielany jest do I Ligi,
- pozostałych 22 uczestników tworzy 11 par kwalifikacyjnych wg klucza 2-23, 3-22, 4-21 itd., aż do ... 12-13,
- zwycięzcy par kwalifikacyjnych z najlepszym wynikiem w kwalifikacjach (jeden mecz bez rewanżu), mają szansę gry w I Lidze pod warunkiem uzyskania najlepszego wyniku w meczach kwalifikacyjnych, a więc jeśli ktoś wygra 4-0, ma większą szansę na grę w I Lidze niż ktoś kto wygra 1-0, lub wygra dopiero po serii rzutów karnych (w przypadku remisu),
- im niższe zwycięstwo w kwalifikacjach lub zwycięstwo po rzutach karnych, tym mniejsza szansa na wyższą Ligę.

EDYCJA 2 I KOLEJNE ZASADY PRZYDZIAŁU DO LIG:

- 1) Gdy Gracz nie uczestniczył poprzedniej edycji Ligi lub nie został w niej sklasyfikowany (np. w wyniku oddania walkowerów w ponad połowie spotkań), to automatycznie zaczyna grę od najniższej, utworzonej Ligi w aktualnych rozgrywkach.
- 2) W pierwszej lidze gra 8 Osób poza uzasadnionymi przypadkami wyszczególnionymi w punkcie 5 tego regulaminu (występującymi ze względów organizacyjno-logistycznych).
- 3) W rozgrywkach pierwszej Ligi występuje tzw. „mała rotacja” – 2 osoby są w strefie spadkowej (patrz punkt 3.) W swym założeniu rozgrywki pierwszej Ligi są ekskluzywne – trudno się do nich dostać.
- 4) Ostatnia osoba w końcowej tabeli jest zdegradowana z pierwszej Ligi, a przedostatnia osoba w końcowej klasyfikacji pierwszej Ligi danej edycji gra na koniec rozgrywek baraż z osobą z drugiej Ligi.
- 5) Gdy Ktoś, grający w poprzedniej edycji w danej lidze, nie przyjdzie; to rozgrywki danej Ligi zostają uzupełnione o graczy według następującego klucza (poniższe zasady a.-f. obowiązują zarówno w pierwszej, jak i w niższych Ligach):
 - A. najpierw zostaje w lidze ta osoba, która miała zostać zdegradowana do niższej Ligi w wyniku poniesienia porażki w barażu z osobą z niższej Ligi po ostatniej edycji rozgrywek ligowych,
 - B. następnie ten kto spadł z danej Ligi bezpośrednio (zajął ostatnie miejsce na koniec rozgrywek poprzedniej edycji),
 - C. następnie przegrany uczestnik barażu z niższej Ligi w poprzedniej edycji,
 - D. najwyżej sklasyfikowany w poprzedniej edycji niższej Ligi według końcowej kolejności,
 - E. najwyżej sklasyfikowany w Rankingu TMGG i analogicznie kolejne miejsca w Rankingu TMGG,
 - F. losowanie.
- 6) Zasady tworzenia drugiej, trzeciej i dalszych Lig wraz z zasadami tworzenia najniższej Ligi w zależności od liczby Osób zgłoszonych do turnieju. W przypadku:
 - A. gdy będzie 9 Osób, to grana jest jedna Liga 9-osobowa. Spada z Ligi Uczestnik, który będzie dziewiąty na koniec Ligi;
 - B. gdy będzie 10 Osób, to grana jest jedna Liga 10-osobowa. Spadają z Ligi Uczestnicy, którzy będą sklasyfikowani jako dziesiąty i dziewiąty zawodnik na koniec Ligi;
 - C. gdy będzie 11 Osób, to grana jest jedna Liga 11-osobowa. Spadają z Ligi Uczestnicy, którzy będą sklasyfikowani jako jedenasty, dziesiąty i dziewiąty zawodnik na koniec Ligi;
 - D. gdy będzie 12 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i druga 4-osobowa z rewanżami. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Pierwszy z drugiej Ligi awansuje bezpośrednio, a drugi (z drugiej Ligi) gra w barażu ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;
 - E. gdy będzie 13 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i druga 5-osobowa z rewanżami. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Pierwszy z drugiej Ligi awansuje bezpośrednio, a drugi (z drugiej Ligi) gra w barażu ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;
 - F. gdy będzie 14 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i druga 6-osobowa. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Pierwszy z drugiej Ligi awansuje bezpośrednio, a drugi (z drugiej Ligi) gra w barażu ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;

- G. gdy będzie 15 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i druga 7-osobowa. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Pierwszy z drugiej Ligi awansuje bezpośrednio, a drugi (z drugiej Ligi) gra w barażu ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;
- H. gdy będzie 16 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i druga 8-osobowa. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Pierwszy z drugiej Ligi awansuje bezpośrednio, a drugi (z drugiej Ligi) gra w barażu ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;
- I. gdy będzie 17 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i druga Liga 9-osobowa. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Pierwszy z drugiej Ligi awansuje bezpośrednio, a drugi (z drugiej Ligi) gra w barażu ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;
- J. gdy będzie 18 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i dwie drugie Ligi 5-osobowe. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Zwycięzcy dwóch drugich Lig grają ze sobą finałowy mecz. Zwycięzca tego pojedynku awansuje bezpośrednio do pierwszej Ligi, a przegrany gra baraż ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;
- K. gdy będzie 19 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa i dwie drugie Ligi: 5-osobowa i 6-osobowa. Automatycznie do drugiej Ligi spada Uczestnik, który będzie sklasyfikowany na ósmym miejscu na koniec Ligi. Zwycięzcy dwóch drugich Lig grają ze sobą finałowy mecz. Zwycięzca tego pojedynku awansuje bezpośrednio do pierwszej Ligi, a przegrany gra baraż ze sklasyfikowanym na siódmym miejscu na koniec pierwszej Ligi;
- L. gdy będzie 20 Osób, to grana jest jedna Liga 8-osobowa, druga Liga 8-osobowa i trzecia 4-osobowa z rewanżami. Automatycznie spadają ósme osoby z pierwszej i drugiej Ligi do niższych lig. Pierwsze osoby: z drugiej i trzeciej Ligi awansują bezpośrednio do wyższej Ligi. Natomiast drugie osoby: z drugiej i trzeciej Ligi grają w barażach ze sklasyfikowanymi na siódmym miejscu osobami z wyższej Ligi o prawo awansu/pozostania w danej wyższej lidze;
- M. gdy będą 21 Osoby, to grana jest jedna Liga 8-osobowa, druga Liga 8-osobowa i trzecia 5-osobowa z rewanżami. Automatycznie spadają ósme osoby z pierwszej i drugiej Ligi do niższych lig. Pierwsze osoby: z drugiej i trzeciej Ligi awansują bezpośrednio do wyższej Ligi. Natomiast drugie osoby: z drugiej i trzeciej Ligi grają w barażach ze sklasyfikowanymi na siódmym miejscu osobami z wyższej Ligi o prawo awansu/pozostania w danej wyższej lidze;
- N. gdy będą 22 Osoby, to grana jest jedna Liga 8-osobowa, druga Liga 8-osobowa i trzecia 6-osobowa. Automatycznie spadają ósme osoby z pierwszej i drugiej Ligi do niższych lig. Pierwsze osoby: z drugiej i trzeciej Ligi awansują bezpośrednio do wyższej Ligi. Natomiast drugie osoby: z drugiej i trzeciej Ligi grają w barażach ze sklasyfikowanymi na siódmym miejscu osobami z wyższej Ligi o prawo awansu/pozostania w danej wyższej lidze;
- O. gdy będą 23 Osoby, to grana jest jedna Liga 8-osobowa, druga Liga 8-osobowa i trzecia 7-osobowa. Automatycznie spadają ósme osoby z pierwszej i drugiej Ligi do niższych lig. Pierwsze osoby: z drugiej i trzeciej Ligi awansują bezpośrednio do wyższej Ligi. Natomiast drugie osoby: z drugiej i trzeciej Ligi grają w barażach ze sklasyfikowanymi na siódmym miejscu osobami z wyższej Ligi o prawo awansu/pozostania w danej wyższej lidze;
- P. gdy będą 24 Osoby, to grana jest jedna Liga 8-osobowa, druga Liga 8-osobowa i trzecia 8-osobowa. Automatycznie spadają ósme osoby z pierwszej i drugiej Ligi do niższych lig. Pierwsze osoby: z drugiej i trzeciej Ligi awansują bezpośrednio do wyższej Ligi. Natomiast drugie osoby: z drugiej i trzeciej Ligi grają w barażach ze sklasyfikowanymi

na siódmych miejscach osobami z wyższej Ligi o prawo awansu/pozostania w danej wyższej lidze.

W przypadku większej liczby Uczestników rozgrywek niż 24 osoby, tworzone są analogiczne kolejne Ligi. Poniżej zestawienie ułatwiające stosowanie przepisów punktu 5.

Zasada matematyczna (modulo); gdzie L – liczba Osób w rozgrywkach	Liczba Osób	Zasada tworzenia Ligi
$L \bmod 8 = 1$	25; 33; 41; 49; 57;	ad. 5. i.
$L \bmod 8 = 2$	26; 34; 42; 50; 58;	ad. 5. j.
$L \bmod 8 = 3$	27; 35; 43; 51; 59;	ad. 5. k.
$L \bmod 8 = 4$	28; 36; 44; 52; 60;	ad. 5. l.
$L \bmod 8 = 5$	29; 37; 45; 53; 61;	ad. 5. m.
$L \bmod 8 = 6$	30; 38; 46; 54; 62;	ad. 5. n.
$L \bmod 8 = 7$	31; 39; 47; 55; 63;	ad. 5. o.
$L \bmod 8 = 8$	32; 40; 48; 56; 64;	ad. 5. p.

EDYCJA PIERWSZA I KOLEJNE – ZASADY RYWALIZACJI:

- w każdej Lidze uczestnicy rozgrywają mecze systemem każdy z każdym, bez rewanżów,
- za zwycięstwo uczestnik otrzymuje 3 pkt, za remis 1 pkt, w przypadku porażki 0 pkt,
- o kolejności miejsc na zakończenie danej edycji Ligi decydują w kolejności: liczba zdobytych punktów, różnica bramek, większa liczba strzelonych bramek, mecz bezpośredni (w przypadku identycznych wskaźników zainteresowani uczestnicy rozgrywają serię rzutów karnych według zasady: po 5, po 3, po 1 do skutku).

f. Zasady losowania

W zależności od rodzaju turnieju przyjmuje się następujące zasady losowania.

I. Turnieje w ramach rozgrywek Pucharu Świata

- Podstawą losowania jest aktualna Ranking TMGG, według którego Uczestnicy Turnieju dzieleni są na „koszyki”,
- W zależności od liczby Uczestników Turnieju zgłoszonych do Turnieju, „zespół roboczy” ustala liczbę grup ELIMINACYJNYCH Turnieju, co daje podstawę do podziału na „koszyki”,
- W pierwszym koszyku znajdują się Uczestnicy Turnieju sklasyfikowani najwyżej (np. miejsca 1, 2, 3, 4); jeśli nie ma któregoś z graczy np. 3, wtedy pierwszy koszyk stanowią gracze z miejsc: 1, 2, 4, 5, i analogicznie każdy kolejny koszyk,
- Z każdego koszyka losowany jest do jednej grupy jeden zawodnik, i tak aż do wyczerpania listy Uczestników Turnieju w danym koszyku.

Przykład 1:

W turnieju bierze udział 20 Uczestników Turnieju. Organizator ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 4 grupy (patrz pkt. 2.3.d.1, myślnik pierwszy), co automatycznie tworzy 5 (pięć) koszyków do losowania, w każdym po 4 Uczestników Turnieju,

Przykład 2:

W turnieju bierze udział 18 Uczestników Turnieju. Organizator ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 4 grupy (patrz pkt. 2.3.d.1, myślnik pierwszy), z czego dwie będą pięcioosobowe i dwie czteroosobowe, co automatycznie tworzy 5 (pięć) koszyków do losowania, przy czym w koszyku piątym będzie tylko dwóch Uczestników Turnieju.

W sytuacjach gdy nie wszystkie grupy będą miały taką samą liczbę Uczestników Turnieju przyjmuje się, że grupami liczniejnymi będą w kolejności: A, C, B, D.

II. Turniej o Mistrzostwo Świata

- Podstawą losowania jest aktualna Ranking TMGG, według którego Uczestnicy Turnieju dzieleni są na „koszyki”,
- Losowanie odbywa się nie tuż przed Turniejem, a w terminie podanym w Ogłoszeniu o Turnieju (patrz pkt. 2.3.d.III),
- W zależności od liczby Uczestników Turnieju zgłoszonych do Turnieju, „zespół roboczy” ustala liczbę grup ELIMINACYJNYCH Turnieju (patrz pkt. 2.3.d.III), co daje podstawę do podziału na „koszyki”,
- W pierwszym koszyku znajdują się Uczestnicy Turnieju sklasyfikowani najwyżej (w przypadku 4 grup np. miejsca: 1, 2, 3, 4, lub w przypadku ośmiu grup np. miejsca: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8); jeśli nie ma któregoś z graczy np. 3, wtedy pierwszy koszyk stanowią gracze z miejsc: 1, 2, 4, 5, w przypadku 4 grup lub w przypadku 8 grup Uczestnicy Turnieju z miejsc: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, i analogicznie każdy kolejny koszyk,
- Z każdego koszyka losowany jest do jednej grupy jeden zawodnik, i tak aż do wyczerpania listy Uczestników Turnieju w danym koszyku.

Przykład 1:

W turnieju bierze udział 28 Uczestników Turnieju. Zespół roboczy ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 4 grupy (patrz pkt. 2.3.d.III), co automatycznie tworzy 7 (siedem) koszyków do losowania, w każdym po 4 Uczestników Turnieju,

Przykład 2:

W turnieju bierze udział 38 Uczestników Turnieju. Zespół roboczy ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 8 grup (patrz pkt. 2.3.d.III), z czego grupy A, B, C, D, E, G będą pięcioosobowe a pozostałe dwie czteroosobowe, co automatycznie tworzy 5 (pięć) koszyków do losowania, przy czym w koszyku piątym będzie tylko sześciu Uczestników Turnieju.

W sytuacjach gdy nie wszystkie grupy będą miały taką samą liczbę Uczestników Turnieju przyjmuje się, że grupami liczniejszymi będą w kolejności: A, C, B, D, E, G.

III. Turnieje o Mistrzostwo Polski Seniorów i Mistrzostwo Polski Juniorów.

Zważywszy, że turnieje o MPJ i MPS odbywają się w ramach Turnieju o PŚ i w jego terminie, przyjmuje się zasady losowania zgodne z zasadami jak dla Turnieju Pucharu Świata (pkt 2.3.f.I).

IV. Turniej o Międzynarodowy Puchar Polski

Zważywszy na międzynarodowy charakter Turnieju (patrz pkt. 2.3.d.V), część Uczestników Turnieju (legitymujących się Paszportem innym niż polski) nie będzie sklasyfikowana w Rankingu TMGG, dlatego też, w zależności od liczby uczestników przyjmuje się, że Uczestnicy Turnieju nie mający w dorobku danego sezonu żadnych punktów w ramach Rankingu TMGG, umieszczani są w najniższych koszykach. Uczestnicy Turnieju, którzy zdobyli punkty w ramach Rankingu TMGG, przydzielani są do odpowiednich koszyków w zależności od miejsca w Rankingu TMGG (według zasady: pierwszy koszyk to najwyższe miejsca w Rankingu TMGG, itd.)

- Podstawą losowania jest aktualna Ranking TMGG, według którego Uczestnicy Turnieju dzieleni są na „koszyki” (Uczestnicy Turnieju spoza Rankingu TMGG, umieszczani są w najniższych koszykach),
- Losowani odbywa się tuż przed Turniejem, bądź w terminie wcześniejszym, zgodnie z informacją podaną w **Ogłoszeniu o Turnieju** (patrz pkt. 2.3.d.V),
- W zależności od liczby Uczestników zgłoszonych do Turnieju, „zespół roboczy” ustala liczbę grup ELIMINACYJNYCH Turnieju (patrz pkt. 2.3.d.V), co daje podstawę do podziału na „koszyki”,

- W pierwszym koszyku znajdują się Uczestnicy Turnieju sklasyfikowani najwyżej (w przypadku 4 grup np. miejsca: 1, 2, 3, 4, lub w przypadku ośmiu grup np. miejsca: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8); jeśli nie ma któregoś z graczy np. 3, wtedy pierwszy koszyk stanowią gracze z miejsc: 1, 2, 4, 5, w przypadku 4 grup lub w przypadku 8 grup Uczestnicy Turnieju z miejsc: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, i analogicznie każdy kolejny koszyk,
- Z każdego koszyka losowany jest do jednej grupy jeden zawodnik, i tak aż do wyczerpania listy Uczestników Turnieju w danym koszyku.

Przykład 1:

W turnieju bierze udział 20 Uczestników Turnieju. Zespół roboczy ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 4 grupy (patrz pkt. 2.3.d.I, myślnik pierwszy), co automatycznie tworzy 5 (pięć) koszyków do losowania, w każdym po 4 Uczestników Turnieju,

Przykład 2:

W turnieju bierze udział 18 Uczestników Turnieju. Zespół roboczy ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 4 grupy (patrz pkt. 2.3.d.I, myślnik pierwszy), z czego dwie będą pięcioosobowe i dwie czteroosobowe, co automatycznie tworzy 5 (pięć) koszyków do losowania, przy czym w koszyku piątym będzie tylko dwóch Uczestników Turnieju

Przykład 3:

W turnieju bierze udział 28 Uczestników Turnieju. Zespół roboczy ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 4 grupy (patrz pkt. 2.3.d.III), co automatycznie tworzy 7 (siedem) koszyków do losowania, w każdym po 4 Uczestników Turnieju,

Przykład 4:

W turnieju bierze udział 38 Uczestników Turnieju. Zespół roboczy ustala, że w fazie ELIMINACYJNEJ Uczestnicy Turnieju zostaną podzieleni na 8 grup (patrz pkt. 2.3.d.III), z czego grupy A, B, C, D, E, G będą pięcioosobowe a pozostałe dwie czteroosobowe, co automatycznie tworzy 5 (pięć) koszyków do losowania, przy czym w koszyku piątym będzie tylko sześciu Uczestników Turnieju.

W sytuacjach gdy nie wszystkie grupy będą miały taką samą liczbę Uczestników Turnieju przyjmuje się, że grupami licznymi będą w kolejności: A, C, B, D, E, G.

g. Punktacja Klasyfikacji Pucharu Świata

Za udział w Turniejach rozgrywanych w ramach Pucharu Świata, w ramach jednego Sezonu, Uczestnicy otrzymują punkty, które po zsumowaniu stanowią podstawę do przyznania odpowiedniego miejsca w Klasyfikacji PŚ, a zdobywca największej liczby punktów w danym Sezonie, zostaje triumfator Pucharu Świata. W przypadku równej liczby punktów, o miejscu decydują w kolejności:

- mniejsza liczba rozegranych Turniejów w ramach rozgrywek PŚ (wyższe miejsce = mniejsza liczba turniejów),
- większa liczba wygranych turniejów w ramach rozgrywek Pucharu Świata,
- większa liczba drugich miejsc w turniejach w ramach rozgrywek Pucharu Świata,
- większa liczba trzecich miejsc w turniejach w ramach rozgrywek Pucharu Świata,
- itd.

Organizator przewiduje następującą punktację za zajęte miejsce w Turniejach:

- Turnieje Pucharu Świata (zwyčajne):

MIEJSCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PUNKTY	120	105	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10

Uczestnicy Turnieju, którzy zajmą miejsca 21 i dalsze otrzymują symbolicznie 5 punktów za udział w Turnieju.

- Turnieje Pucharu Świata (okolicznościowe: Puchar Prezesa, Puchar Muzeum Guzików, Puchar Poznania, Mistrzostwa Polski Juniorów i Mistrzostwa Polskie Seniorów, Turniej o Puchar Ojców Założycieli):

MIEJSCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PUNKTY	150	130	115	105	100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25

Uczestnicy Turnieju, którzy zajmą miejsca 21 i dalsze otrzymują symbolicznie 10 punktów za udział w Turnieju.

h. Sędziowanie

Co do zasady przyjmuje się, że każdy z **Uczestników Turnieju** kieruje się podczas gry uczciwością i zachowuje się zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami Fair Play. I tak:

- Poszczególne mecze nie mają przydzielonych sędziów,
- Ze względu na rangę, wyjątek stanowi mecz finałowy,
- Każdy z **Uczestników Turnieju** ma prawo, w uzasadnionych przypadkach⁸, zwrócić się przed meczem do **Organizatora** z prośbą o wyznaczenie **Sędziego Meczowego**, a **Organizator** zobowiązany jest takiego sędziego przydzielić (zgodnie z pkt. 2.3.h.I),
- Przed każdym Turniejem **Organizator** wyznacza spośród **Uczestników Turnieju** tzw. **Sędziego Głównego** zawodów.

I. Podział sędziów:

▪ **Sędzia Główny**

Sędzią głównym zawodów może zostać wyłącznie Certyfikowany Sędzia TMGG. Sędzia Główny nie musi być jednocześnie Uczestnikiem danego Turnieju (Zasady wyboru sędziów zgodnie z pkt. 2.3.h.II Regulaminu)

Prawa i obowiązki Sędziego Głównego:

- wydawanie ostatecznych decyzji w kwestiach spornych,
- konsultacje sędziowskie,
- jest pierwszym automatycznym wyborem na sędziego meczu finałowego,
- może scedować przywilej sędziowania meczu finałowego na innego obecnego Certyfikowanego Sędziego TMGG.

▪ **Sędzia Meczowy przydzielony na wniosek**

Sędzią Meczowym przydzielonym na wniosek podczas zawodów może zostać każdy z Uczestników Turnieju spełniający warunki opisane w pkt. 2.3.h.II Regulaminu. Sędzia meczowy przydzielony na wniosek nie musi być jednocześnie Uczestnikiem danego Turnieju.

Prawa i obowiązki Sędziego Meczowego przydzielonego na wniosek:

- wydawanie bieżących decyzji w kwestiach spornych,
- konsultowanie z Sędzią Głównym spornych kwestii,

II. Wybór Sędziów:

• **Sędzia Certyfikowany**

Kandydatury z wnioskiem na Sędziego Certyfikowanego można składać na ręce Zarządu TMGG pisemnie za pośrednictwem listu poleconego z potwierdzeniem odbioru, bądź pocztą elektroniczną na adresy Stowarzyszenia. Wniosek musi wpłynąć najpóźniej na trzy dni przed terminem Walnego Zebrania TMGG.

Kandydat na Sędziego Certyfikowanego powinien cieszyć się w środowisku Stowarzyszenia TMGG nieposzlakowaną opinią co do swojej postawy podczas rozgrywania meczów, a także **zobowiązany jest** spełniać następujące warunki:

- wysłać wniosek zgłoszeniowy zgodnie z zapisami jak wyżej,
- uzyskać na wniosku pisemne poparcie minimum trzech Członków TMGG,

⁸ Uzasadniony przypadek to taki, w którym istnieją przesłanki pozwalające sądzić, że w konkretnej konfrontacji pomiędzy Uczestnikami Turnieju może dochodzić do sporów co do interpretacji danej sytuacji meczowej. Jeżeli przynajmniej jeden z Uczestników Turnieju grający w danym meczu miał w swojej historii sytuacje sporne przy stole, można przyjąć, że jest to uzasadniony przypadek.

- wziąć udział jako Uczestnik Turnieju w minimum 10 (dziesięciu) Turniejach organizowanych przez TMGG,
- podczas Walnego Zebrania uzyskać bezwzględną większość podczas głosowania nad przyznaniem Certyfikatu,
Certyfikat wydawany jest przez Zarząd TMGG nie później niż 7 dni od wyboru Sędziego, w formie papierowej na ręce zainteresowanego.

- **Sędzia Meczowy niecertyfikowany**

Sędzią Meczowym może zostać każdy Uczestnik Turnieju, który w dotychczasowej karierze wziął udział jako Uczestnik Turnieju minimum w 10 (dziesięciu) Turniejach organizowanych przez TMGG.

III. Cofnięcie certyfikacji:

W przypadkach rażących błędów Sędziego Certyfikowanego, pojawiających się podczas wykonywania obowiązków sędziego, zgłaszanych przez Uczestników Turniejów, Walne Zebranie może odwołać Certyfikację danemu Sędziemu.

Odwołanie Certyfikacji odbywa się następująco:

- do Zarządu TMGG wpłynąć muszą co najmniej trzy wnioski o odwołanie danego Sędziego dotyczące trzech różnych przypadków naruszeń wraz z uzasadnieniem,
- wnioski należy składać na ręce Zarządu TMGG pisemnie za pośrednictwem listu poleconego z potwierdzeniem odbioru, bądź pocztą elektroniczną na adresy Stowarzyszenia. Wniosek musi wpłynąć najpóźniej na trzy dni przed terminem Walnego Zebrania TMGG,
- od czasu wpłynięcia wniosku do czasu podjęcia decyzji przez Walne Zebranie, Zarząd TMGG może zawiesić Certyfikat danemu Sędziemu do odwołania,
- Walne Zebranie cofa Certyfikat danemu Sędziemu w przypadku uzyskania bezwzględnej większości głosów za cofnięciem,

Decyzję o cofnięciu wydaje Zarząd i składa na ręce zainteresowanego w formie papierowej.

i. Sankcje za poddanie meczu/ów, tj. oddanie meczu/ów walkowerem

W przypadku, gdy Uczestnik z jakichkolwiek powodów odda walkowerem co najmniej jeden mecz w fazie grupowej, zawodów, bądź w Lidze (która rozgrywana jest systemem każdy z każdym jak faza grupowa turnieju), jego dotychczasowe mecze traktowane są jako nieodbyte. Automatycznie taki Uczestnik klasyfikowany jest na ostatnim miejscu w swojej grupie bądź Lidze.

Oznacza to tyle, że zajmując ostatnie miejsce w grupie rundy eliminacyjnej, Uczestnik, który odda mecz/e walkowerem zajmuje ostatnie miejsce w turnieju. Jeżeli takich Uczestników będzie więcej, ex aequo zajmują ostatnie miejsce w turnieju.

W przypadku, gdy Uczestnik rozegra wszystkie mecze w grupie w rundzie eliminacyjnej co da mu możliwość rywalizacji o konkretne miejsca (bez względu na miejsce w grupie) i w kolejnej fazie turnieju odda mecz/e walkowerem, zajmuje takie miejsce, które jest ostatnim miejscem w fazie do której się zakwalifikował.

Przykład

Jeżeli Uczestnik awansuje do rundy pucharowej i będzie miał walczyć o miejsca 9-16, w pierwszej kolejności rozgrywa mecz o promocję do czwórki walczącej o miejsca 9-12. Jeżeli w tym momencie odda mecz walkowerem, to automatycznie zajmuje 12 miejsce.

j. Ranking TMGG

Ranking TMGG, jest klasyfikacją podsumowującą wyniki Uczestników rozgrywek pod patronatem TMGG, w ostatnich 5-ciu latach i staje się podstawą do tworzenia „koszyków” i w dalszej kolejności podstawą losowań grup eliminacyjnych zarówno Turniejów Rankingowych PŚ, jak i grup eliminacyjnych Turnieju Mistrzowskiego.

Na łączną punktację Rankingu TMGG składają się:

- I. suma punktów zdobytych przez Uczestnika w Turniejach Rankingowych PŚ w ostatnich 5-ciu latach, z zastrzeżeniem, że ostatni rok jest liczony x 2,
- II. suma punktów zdobytych przez Uczestnika w Mistrzostwach/Świata w ostatnich 5-ciu latach pomnożona przez 4, przy czym punkty przyznawane za miejsca w Mistrzostwach Świata, są tożsame z punktami za Turniej Okolicznościowy PŚ, z zastrzeżeniem, że ostatni rok jest liczony x 2,
- III. suma punktów zdobytych przez Uczestnika w rozgrywkach Ligowych w ostatnich 5-ciu latach, które to punkty przyznawane są w następujący sposób: z zastrzeżeniem, że ostatni rok jest liczony x 2.

Miejsce w I Lidze	Miejsce w II Lidze	Miejsce w III Lidze	Miejsce w IV Lidze i kolejnych	Liczba PKT
1				200
2				180
3				160
4				140
5				130
6				120
7	1			110
8	2			100
9	3			90
10	4			80
	5			75
	6			70
	7	1		65
	8	2		60
	9	3		55
	10	4		50
		5		45
		6		40
		7	1	35
		8	2	25
		9	3	20
		10	4	15
			5	10
			6	5
			7	5
			8	5
			9	5
			10	5

2.4 NAGRODY

Co do zasady przyjmuje się, że każdy Turniej zawierający się w **sezonie**, nagradzany jest przez **Zarząd TMGG** pucharem.

Zarząd zobowiązany jest do zakupu/ufundowania pucharów (najlepiej jednego rodzaju dla danego sezonu z uwzględnieniem wielkości w zależności od rangi Turnieju i miejsca w przypadku Mistrzostw Świata).

W sytuacjach w których **Zarządowi TMGG** uda się pozyskać sponsora przy okazji danego Turnieju, przewiduje się dodatkowo nagrody rzeczowe.

a. Turnieje w ramach rozgrywek o Puchar Świata:

- Puchar (**mały**) otrzymuje zwycięzca Turnieju,

W przypadku Turniejów okolicznościowych (Puchar Prezesa, Puchar Poznania, Puchar Muzeum Guzików, Puchar Ojców Założycieli):

- Puchar (**średni**) otrzymuje zwycięzca Turnieju,

b. Turniej o Mistrzostwa Świata:

- Puchar (**duży**) otrzymuje zwycięzca Turnieju,
 - Puchar (**średni**) otrzymuje zdobywca 2 miejsca w Turnieju,
 - Puchar (**mały**) otrzymuje zdobywca 3 miejsca w Turnieju,
- Ponadto, każdy z uczestników otrzymuje okolicznościowy dyplom,

c. Turnieje o Mistrzostwo Polski Juniorów i o Mistrzostwo Polski Seniorów:

- Puchar (**średni**) otrzymuje zwycięzca Turnieju,
- Ponadto, każdy z uczestników otrzymuje okolicznościowy dyplom,

d. Turnieje o Międzynarodowy Puchar Polski:

- Puchar (**duży**) otrzymuje zwycięzca Turnieju,
- Ponadto, każdy z uczestników otrzymuje okolicznościowy medal,

e. Puchar Świata

- Puchar (**duży**) otrzymuje zwycięzca klasyfikacji punktowej Pucharu Świata po ostatnim punktowanym Turnieju danego sezonu,

3. ZMIANY REGULAMINU I PRZEPISÓW GRY O NAZWIE „POLSKA PIŁKA GUZIKOWA”

Ostateczny kształt i treść regulaminu zostają przyjęte i wprowadzone w życie przez Członków Stowarzyszenia TMGG, Uchwałą na zasadach statutowych tj.: zwykłą większością głosów w obecności co najmniej połowy Członków.

Zmiany w regulaminie i przepisach „piłki guzikowej” mogą nastąpić raz w roku, przed rozpoczęciem kolejnego „sezonu” z zastrzeżeniem pkt. **3.3.4.** Przyjmuje się, że zmiany muszą zostać uchwalone odrębną Uchwałą Nowelizującą najpóźniej do 31 dnia lipca danego roku i obowiązują od pierwszego Turnieju inaugurującego nowy „sezon”.

3.1 SKŁADANIE WNIOSKÓW O ZMIANĘ REGULAMINU I PRZEPISÓW GRY W „PIŁKĘ GUZIKOWĄ”.

- Wniosek o zmianę Regulaminu i przepisów gry w „piłkę guzikową” może złożyć każdy pełnoletni Członek Stowarzyszenia TMGG,
- Wniosek musi zostać złożony w formie pisemnej (dopuszcza się formę mailową na adres tmgg@tmgg.pl) na ręce Zarządu TMGG, bądź listownie na adres siedziby Stowarzyszenia TMGG, najpóźniej do 31 maja danego roku (w przypadku wysłania drogą pocztową, decyduje data doręczenia korespondencji),
- Wniosek musi zawierać:
 - informację jakiego punktu Regulaminu, bądź przepisów gry dotyczy,
 - dokładną propozycję dotyczącą zmiany łącznie z treścią nowego zapisu jaki ma zastąpić obecny zapis,
 - szczegółowe uzasadnienie zmiany poparte merytoryczną argumentacją,
 - co najmniej trzy podpisy (nie licząc podpisu wnioskującego) Członków Stowarzyszenia TMGG.
- W przypadku nieprawidłowo złożonego Wniosku, wnioskodawca zostanie poinformowany o tym przez Zarząd TMGG najpóźniej na 7 dni od daty wpływu wniosku, wraz z uzasadnieniem jakie formalności nie zostały spełnione,
- Każdy wniosek „poprawkowy”, bądź inny który zostanie doręczony Zarządowi po dniu 31 maja danego roku zostanie (jeśli Wnioskodawca nie wycofa Wniosku) poddany pod głosowanie w kolejnym roku.

3.2 ZASADY GŁOSOWANIA.

- Prawidłowo złożony Wniosek zostaje poddany pod głosowanie pełnoletnich Członków Stowarzyszenia TMGG i zatwierdzony bądź odrzucony zwykłą większością głosów, przy minimum połowie uprawnionych do głosowania,
- W przypadku braku kworum, na kolejnym Zebraniu decyduje zwykła większość głosów, bez względu na liczbę głosujących.

3.3 ZADANIA ZARZĄDU TMGG.

- Najpóźniej do 7 czerwca danego roku, **Zarząd** informuje drogą mailową wszystkich Członków Stowarzyszenia o wnioskach jakie wpłynęły na jego ręce,
- W tym samym terminie **Zarząd** informuje drogą mailową o terminie i miejscu Zebrania na którym wnioski zostaną poddane pod głosowanie, przy czym termin zebrania nie może być wcześniejszy niż 14 dni od dnia wysłania informacji o wnioskach jakie będą rozpatrywane. Przyjęcie bądź odrzucenie wniosków musi nastąpić Uchwałą do dnia 31 lipca i obowiązywać od pierwszego Turnieju inaugurującego nowy „sezon” zgodnie z treścią wstępu w pkt. 3 niniejszego Regulaminu,
- W przypadku braku kworum na Zebraniu Nowelizującym, Zarząd wyznacza nowy termin i miejsce Zebrania. Informacja o terminie i miejscu kolejnego Zebrania musi zostać przekazana zainteresowanym najpóźniej w terminie 3 dni od pierwotnego terminu, a nowe Zebranie musi odbyć się nie później niż w ciągu 7 dni od daty drugiej informacji.
- Zarząd przygotowuje odpowiednią dokumentację, wraz z Uchwałą Nowelizującą i zobowiązany jest zadbać o prawidłowe przeprowadzenie głosowania,

- e. Po przyjęciu Uchwały Nowelizującej Regulamin bądź Przepisy Gry, Zarząd zobowiązany jest opublikować zmiany najpóźniej w terminie 7 od daty podjęcia stosownej Uchwały na stronie www.tmgg.pl,

3.4 CZĘSTOTLIWOŚĆ DOKONYWANIA ZMIAN W REGULAMINIE I PRZEPISACH GRY W „PIŁKĘ GUZIKOWĄ”.

Co do zasady przyjmuje się, że Regulamin i Przepisy gry w „piłkę guzikową” są zaakceptowane przez Członków Stowarzyszenia, a ich zmiany mają na celu usprawnianie i poprawianie ogólnie przyjętych norm dla lepszego funkcjonowania w ramach Stowarzyszenia. Dlatego postanawia się:

- a. Wniosek o zmianę konkretnego punktu Regulaminu, przegłosowanego za lub przeciw, a także Wniosek o dodanie nowego punktu do Regulaminu, nie może zostać poddany do ponownego rozpatrzenia wcześniej niż po upływie 2 lat od przyjęcia bądź odrzucenia, a każda próba złożenia takiego Wniosku będzie przez Zarząd odrzucana bez uzasadnienia,
- b. Wniosek o zmianę konkretnego punktu Przepisów Gry w „polską piłkę guzikową”, przegłosowanego za lub przeciw, a także wniosek o dodanie nowego punktu do Przepisów Gry w „polską piłkę guzikową”, nie może zostać poddany do ponownego rozpatrzenia wcześniej niż po upływie 2 lat od przyjęcia bądź odrzucenia, a każda próba złożenia takiego Wniosku będzie przez Organizatora odrzucana bez uzasadnienia.