

**REGULAMIN ROZGRYWEK
„PIŁKI GUZIKOWEJ”
POD PATRONATEM STOWARZYSZENIA TOWARZYSTWO MIŁOŚNIKÓW GIER GUZIKOWYCH.
POZNAŃ 2024**

1.	PRZEPISY OGÓLNE	2
2.	ZASADY ROZGRYWEK	3
2.1	POSTANOWIENIA OGÓLNE	3
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.....	5
c.	Prawa i obowiązki Organizatora.....	5
d.	Prawa i obowiązki Uczestnika Turnieju.....	5
e.	System i zasady rozgrywania Turniejów	6
I.	Turnieje w ramach rozgrywek Pucharu Świata i Pucharu Świata Juniorów	6
II.	Turniej o Mistrzostwo Świata	8
III.	Turnieje o Mistrzostwo Polski Seniorów i Mistrzostwo Polski Juniorów	11
IV.	Turniej o Międzynarodowy Puchar Polski	11
V.	Turniej Towarzyski	13
VI.	Liga.....	14
f.	Zasady losowania	18
g.	Punktacja Klasyfikacji Pucharu Świata i Pucharu Świata Juniorów	20
h.	Sędziowanie	20
i.	Sankcje za poddanie meczu/ów, tj. oddanie meczu/ów walkowerem	23
j.	Ranking TMGG	23
3.	ZMIANY REGULAMINU I PRZEPISÓW GRY O NAZWIE „PIŁKA GUZIKOWA”	25

SŁOWNICZEK:

Ilekroć w treści Regulaminu pada poniższe słowo lub wyrażenie, oznacza ono:

TMGG	Stowarzyszenie pod nazwą Towarzystwo Miłośników Gier Guzikowych
Sezon	Cykl Turniejów w ramach rozgrywek prowadzonych pod patronatem Stowarzyszenia TMGG trwający od września danego roku do czerwca roku następnego.
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).

Puchar Świata Juniorów (PŚJ)	Wszystkie Turnieje rozgrywane w sezonie zaliczające się do rozgrywek w ramach Pucharu Świata Juniorów (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 miejsca).
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 miejsca.
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.
Klasyfikacja Pucharu Świata Juniorów (KPŚJ)	Aktualna (aktualizowana po każdym Turnieju w ramach PŚ i PŚJ) 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.
Losowanie	Przeprowadzany przed turniejem przez wyznaczony zespół w formie jawnej dobór poszczególnych graczy do właściwych grup zgodnie z ustalonymi wcześniej zasadami i kryteriami.

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

- międzynarodowe

- Międzynarodowy Puchar Polski,
- Międzynarodowy Turniej Towarzyski,

- 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. Przed pierwszym meczem w sezonie, każdy Junior, który przed jego planowanym zakończeniem nie ukończy 15 roku życia, deklaruje Zarządowi, w jakich rozgrywkach chce być klasyfikowany (KPŚ lub KPŚJ). Decyzja taka obowiązuje do końca sezonu, w którym deklaracji dokonał.
- c. W ramach jednego Sezonu rozgrywane są Turnieje:
- Mistrzostwa Świata (nie zaliczany do punktacji PŚ),
 - W ramach „Pucharu Świata” i „Pucharu Świata Juniorów” (Turnieje Zwyczajne, Turnieje Okolicznościowe, również: Mistrzostwa Polski Juniorów i Mistrzostwa Polski Seniorów),
 - dwie edycje Ligi.
- d. 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).
- e. 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, oraz I Turniej PŚJ (dwa Turnieje w jednym dniu, oddzielna punktacja zaliczana do PŚ i PŚJ),

- grudzień: III Turniej PŚ (Turniej Okolicznościowy o Puchar Muzeum Guzików),
- styczeń: IV Turniej PŚ (Turniej Okolicznościowy o Puchar Miasta Poznania),
- luty: V Turniej PŚ, oraz II Turniej PŚJ (dwa Turnieje w jednym dniu, oddzielna punktacja zaliczana do PŚ i PŚJ),
- marzec: VI Turniej PŚ Mistrzostwa Polski Seniorów i III Turniej PŚJ Mistrzostwa Polski Juniorów (dwa Turnieje w jednym dniu, oddzielna punktacja zaliczana do PŚ i PŚJ),
- kwiecień: VII Turniej PŚ, oraz IV Turniej PŚJ (dwa Turnieje w jednym dniu, oddzielna punktacja zaliczana do PŚ i PŚJ),
- 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,
- 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.

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 wpływu 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

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 Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.

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 i Pucharu Świata Juniorów
 - 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
 - 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 Gzikowej) 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 przed 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 i Pucharu Świata Juniorów

- 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

(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.

⁵ Tzw. „uzasadniony przypadek” może nastąpić w sytuacji gdyby na turnieju stawiło 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.

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:

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.I)
- 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

⁶ Tzw. „uzasadniony przypadek” może nastąpić w sytuacji gdyby na turnieju stawiło 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 stawiła się taka liczba zawodników, która uniemożliwia rozegranie tak dużej liczby meczów, wtedy Organizator może podjąć decyzję o awansie z grupy tylko jednego z Uczestników.

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 (pięcioosobowej) 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 (w szczególnych przypadkach⁷) 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,
- Losowanie turnieju mistrzowskiego przeprowadzane jest nie później niż na 6 dni przed terminem turnieju. Dopuszcza się inny tryb i formę przeprowadzenia losowania wyłącznie za zgodą Zarządu.

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 tworzonych 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

⁷ Szczególny przypadek stosuje się tylko i wyłącznie: za zgodą organizatora, kiedy Uczestnik, bądź jego opiekun prawny, ma ograniczony dostęp do kanałów informacyjnych TMGG

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 Uczestników Turnieju), 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
Przeegrani 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

Przeegrani 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 polski⁸, 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,

⁸ 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.

- 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 najwyższej 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.
 - 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

Przegranymi 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 ukarze się informacja o turnieju,
- informację dotyczącą ewentualnej pomocy Członków TMGG w organizacji turnieju,
- informacje 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 najwyższej do najniższej), decydują wyniki meczów kwalifikacyjnych (wynik meczu, a w przypadku remisu rzuty karne),

- jeżeli liczba uczestników zgłoszonych do pierwszej edycji jest nieparzysta, to najwyższy 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 zwycięzcy 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 najwyższy 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 Uczestników Turnieju 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) Ostatni Uczestnik Turnieju w końcowej tabeli jest zdegradowany z pierwszej Ligi, a przedostatni Uczestnik Turnieju 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 ten Uczestnik Turnieju, który miał zostać zdegradowany do niższej Ligi w wyniku poniesienia porażki w barażu z Uczestnikiem Turnieju 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. najwyższy 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 Uczestników Turnieju zgłoszonych do turnieju. W przypadku:
- A. gdy będzie 9 Uczestników Turnieju, to grana jest jedna Liga 9-osobowa. Spada z Ligi Uczestnik, który będzie dziewiąty na koniec Ligi;
 - B. gdy będzie 10 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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. Zwycięzca 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 Uczestników Turnieju, 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 Uczestników Turnieju, 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 siódmym miejscu 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 Uczestników Turnieju	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.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. Organizator 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.

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

g. Punktacja Klasyfikacji Pucharu Świata i Pucharu Świata Juniorów

Za udział w Turniejach rozgrywanych w ramach Pucharu Świata i Pucharu Świata Juniorów, w ramach jednego Sezonu, Uczestnicy otrzymują punkty, które po zsumowaniu stanowią podstawę do przyznania odpowiedniego miejsca w Klasyfikacji PŚ i Klasyfikacji PŚJ, a zdobywca największej liczby punktów w danym Sezonie, zostaje triumfator Pucharu Świata i Pucharu Świata Juniorów. 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 i Pucharu Świata Juniorów (zwyyczajne):

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

Nad prawidłowością przebiegu zawodów, oraz poszczególnych meczów, czuwa „Komisja Sędziowska”. 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,
- Ze względu na minimalizowanie ew. wątpliwości pomiędzy graczami, drugi wyjątek stanowią tzw. mecze „podwyższonego ryzyka”⁹,

⁹ Za mecz podwyższonego ryzyka uważa się mecz pomiędzy dwoma graczami, którzy we wcześniejszych swoich meczach, potrzebowali interwencji sędziego meczowego

- Każdy z **Uczestników Turnieju** ma prawo, zwrócić się przed meczem do **Komisji Sędziowskiej** z prośbą o wyznaczenie **Sędziego Meczowego**, a **Komisja Sędziowska** w uzasadnionych przypadkach¹⁰ zobowiązana jest takiego sędziego przydzielić,

I. Komisja Sędziowska:

- Kadencja, zgłoszenia, wybór i skład Komisji Sędziowskiej:
 - Kadencja Komisji Sędziowskiej trwa jeden pełny Sezon,
 - W skład Komisji Sędziowskiej mogą wchodzić tylko członkowie Stowarzyszenia TMGG, a wolę ubiegania się o stanowisko Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej, należy zgłosić bezpośrednio w trakcie Walnego Zebrania podczas, którego taki wybór jest dokonywany,
 - Każdy z członków może zgłosić swoją kandydaturę, oraz może zgłosić innego członka, jednak tylko za jego zgodą,
 - Na czele Komisji Sędziowskiej stoi Przewodniczący, wybierany przez Walne Zgromadzenie, większością głosów. Wyboru Przewodniczącego, Walne Zebranie dokonuje przed każdym kolejnym Sezonem¹¹,
 - Przewodniczący Komisji, po konsultacjach wśród aktywnych graczy, wybiera za ich zgodą 4 (czterech) członków Komisji Sędziowskiej, wybierając ich w kolejności, w jakiej będzie przekazywał zastępstwo.
 - Zarówno Przewodniczący, jak i członkowie Komisji Sędziowskiej, powinni charakteryzować się: ponadprzeciętną wiedzą w zakresie przepisów gry w Piłkę Guzikową, doświadczeniem turniejowym, zdolnościami mediacyjnymi, obiektywizmem i innymi atrybutami mogącymi przyczynić się do podejmowania właściwych decyzji w zakresie rozgrywek w Piłkę Guzikową.
 - w przypadku rezygnacji któregokolwiek z członków Komisji Sędziowskiej, Przewodniczący ma obowiązek powołać w jego miejsce nowego członka, tak aby zawsze skład komisji sędziowskiej był pełny
- Kompetencje Komisji Sędziowskiej:
 - wyznaczanie sędziego kolejki,
 - wyznaczanie sędziów do: meczów finałowych turniejów, meczów „podwyższonego ryzyka”, meczów, w których jeden z graczy o to poprosi,
 - podejmowanie ostatecznych decyzji w przypadku wątpliwości pomiędzy graczami podczas meczów,
 - kontrolowanie obecnych przepisów gry, przyjmowanie zgłoszeń o możliwych zmianach, wprowadzanie korekt do tych zgłoszeń,
- Działalność Komisji Sędziowskiej:
 - Spośród łącznie 5 członków Komisji Sędziowskiej, w trakcie danego turnieju PŚ, PŚJ, oraz Ligi, aktywnie działa 3 z nich, według wskazania Przewodniczącego,
 - „trójka” ta, pełni w konkretnych zawodach rolę Komisji Sędziowskiej realizując jej kompetencje opisane powyżej,
 - w przypadku nieobecności podczas zawodów jednego z członków Komisji Sędziowskiej, jego kompetencje przejmuje kolejny w hierarchii zastępstwa,
 - w przypadku nieobecności podczas zawodów takiej liczby członków Komisji Sędziowskiej, która nie pozwoli na wybór 3 osób, Przewodniczący według własnej oceny, dobiera - za jej zgodą, dodatkową osobę spośród grających,
 - w przypadku nieobecności wszystkich Członków Komisji Sędziowskiej podczas zawodów, wyboru Komisji Sędziowskiej dokonuje Zarząd, lub Organizator, za uprzednią zgodą zainteresowanych.
- Odwołanie członków i Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej:
 - Przewodniczący Komisji Sędziowskiej, jednogłośnie, może odwołać członka Komisji Sędziowskiej w przypadku: rażącego naruszenia Regulaminu, wykazywania się niezajomością przepisów gry w Piłkę Guzikową, braku obiektywizmu, i innych

¹⁰ 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.

¹¹ W przypadku odwołania Przewodniczącego w trakcie Sezonu, Walne Zgromadzenie wybiera jego następcę w trakcie Sezonu.

nieprawidłowości, stwierdzonych przez Przewodniczącego, jakich mógłby dopuścić się członek w ramach pełnionych obowiązków,

- Walne Zgromadzenie na drodze głosowania, może odwołać Przewodniczącego z pełnionej funkcji, większością głosów, w reakcji na wniosek złożony przez Uczestnika Turnieju, wskazujący na rażące uchybienia w ramach pełnionych obowiązków. W takim przypadku, Walne Zgromadzenie, wybiera kolejnego Przewodniczącego, zgodnie z 2.3.h.I Regulaminu.

II. Podział sędziów:

Nad prawidłowym przebiegiem zawodów, czuwa Komisja Sędziowska, i to jej podlegają niżej wymienieni sędziowie:

- **Sędzia Kolejki**, to taki sędzia, który delegowany przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej, czuwa nad prawidłowością zawodów w danej kolejce spotkań.

Sędzia kolejki wybierany jest spośród uczestników zawodów, spełniających jednocześnie warunki opisane w 2.3.h.III Regulaminu.

Prawa i obowiązki Sędziego Kolejki:

- nadzór nad prawidłowością rozgrywek w danej kolejce,
- rozstrzyganie kwestii spornych,
- w przypadku uzasadnionej wątpliwości, konsultacje z Komisją Sędziowską,
- sędzia Kolejki, nie podejmuje decyzji w przypadku meczu do którego przydzielony jest sędzia przydzielony na wniosek, może jednak być ciałem doradczym w takim przypadku,

- **Sędzia Meczowy przydzielony na wniosek**, to taki sędzia, który został delegowany przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej do sędziowania meczu, co do którego przynajmniej jeden z graczy zgłosił taką potrzebę.

Sędzią Meczowym, przydzielonym na wniosek, może zostać każdy z Uczestników Turnieju będący Sędzią Certyfikowanym (pkt. 2.3.h.III Regulaminu).

Prawa i obowiązki Sędziego Meczowego przydzielonego na wniosek:

- wydawanie bieżących decyzji w kwestiach spornych,
- konsultowanie z Sędzią kolejki kwestii spornych kwestii,
- podejmowanie decyzji zapewniających prawidłowy przebieg meczu

- **Sędzia Meczowy**, to taki sędzia, który został delegowany przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej do sędziowania konkretnego meczu. Może to być: mecz finałowy, mecz podwyższonego ryzyka lub każdy inny mecz, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Sędzią meczowym delegowanym do meczu finałowego i meczu podwyższonego ryzyka, może zostać każdy z Uczestników Turnieju będący Sędzią Certyfikowanym (pkt. 2.3.h.III Regulaminu)

Sędzią meczowym delegowanym do meczu, decyzją Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej może zostać każdy z Uczestników Turnieju będący Sędzią Niecertyfikowanym (pkt. 2.3.h.III Regulaminu).

Prawa i obowiązki Sędziego Meczowego:

- wydawanie bieżących decyzji w kwestiach spornych,
- konsultowanie z Sędzią kolejki kwestii spornych kwestii,
- podejmowanie decyzji zapewniających prawidłowy przebieg meczu

III. Klasyfikacja Sędziów:

- **Sędzia nadzwyczajny**

Sędzią certyfikowanym, może zostać każdy, kto spełnia poniższe warunki:

- wziął udział jako Uczestnik Turnieju, w minimum 40 (czterdziestu) Turniejach organizowanych przez TMGG,
- wykazuje się ponadprzeciętną wiedzą w zakresie przepisów gry w Piłkę Guzikową, co pozwala mu uzyskać rekomendację Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej,
- otrzyma pisemne potwierdzenie Zarządu TMGG (w formie w jakiej aktualnie takie potwierdzenia Zarząd wydaje), zatwierdzające jego kompetencje.

- **Sędzia zwyczajny**

Sędzią niecertyfikowanym, może zostać każdy, kto spełnia poniższe warunki:

- wziął udział jako Uczestnik Turnieju, w minimum 15 (piętnastu) Turniejach organizowanych przez TMGG,
- wykazuje się wiedzą w zakresie przepisów gry w Piłkę Guzikową, co pozwala mu uzyskać rekomendację Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej,
- otrzyma pisemne potwierdzenie Zarządu TMGG (w formie w jakiej aktualnie takie potwierdzenia Zarząd wydaje), zatwierdzające jego kompetencje.

IV. Cofnięcie certyfikacji:

W przypadkach rażących błędów Sędziego certyfikowanego jak i niecertyfikowanego, pojawiających się w ramach pełnionych obowiązków, zgłaszanych Przewodniczącemu Komisji przez Uczestników Turniejów, Zarząd na wniosek Przewodniczącego może odebrać certyfikat. Odebranie certyfikatu, bądź uprawnień sędziego niecertyfikowanego, odbywa się w formie pisemnej, poprzez odpowiednią adnotację na dokumencie potwierdzających wcześniejszą nominację.

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 16 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 i PŚJ, jak i grup eliminacyjnych Turnieju Mistrzowskiego.

Na łączną punktację Rankingu TMGG składają się:

- suma punktów zdobytych przez Uczestnika w Turniejach Rankingowych PŚ i PŚJ w ostatnich 5-ciu latach, z zastrzeżeniem, że ostatni rok jest liczony x 2,
- 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,
- 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 i Pucharu Świata Juniorów

W przypadku Turniejów zwyczajnych PŚ:

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

W przypadku Turniejów zwyczajnych PŚJ:

- Puchary otrzymują wszyscy półfinałiści,

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 (**duży**) otrzymuje zwycięzca Turnieju,
 - Puchar (**średni**) otrzymuje zdobywca 2 miejsca w Turnieju,
 - Puchar (**mały**) otrzymuje zdobywca 3 miejsca w Turnieju, oraz zdobywca 4 miejsca w Turnieju Juniorskim,
- 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 „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 inauguracyjnego nowy „sezon”.

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

- a. Wniosek o zmianę Regulaminu i przepisów gry w „piłkę guzikową” może złożyć każdy pełnoletni Członek Stowarzyszenia TMGG,
- b. 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),
- c. 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.
- d. W przypadku nieprawidłowo złożonego Wniosku, wnioskodawca zostanie poinformowany o tym przez Zarząd TMGG najpóźniej na 7 dni od daty wpłynięcia wniosku, wraz z uzasadnieniem jakie formalności nie zostały spełnione,
- e. 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.

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

3.3 ZADANIA ZARZĄDU TMGG.

- a. Najpóźniej do 7 czerwca danego roku, **Zarząd** informuje drogą mailową wszystkich Członków Stowarzyszenia o wnioskach jakie wpłynęły na jego ręce,
- b. 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 inauguracyjnego nowy „sezon” zgodnie z treścią wstępu w pkt. 3 niniejszego Regulaminu,
- c. 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.
- d. 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.