

**REGULAMIN ROZGRYWEK
MISTRZOSTW POLSKI AMATORÓW
w Hokeju na Lodzie**

Mistrzostwa Polski Amatorów w Hokeju na Lodzie (zwane dalej MPA) organizowane są przez Federację Amatorskich Drużyn Hokeja na Lodzie (zwaną dalej Federacją).

§1

Organizacja i koordynacja MPA

Federacja jest organizatorem bądź zależnie od zawartych umów koordynatorem Turniejów MPA na wszystkich niżej wymienionych poziomach rozgrywkowych. Federacja organizuje poszczególne turnieje sama bądź zleca ich organizację wybranemu podmiotowi.

W wypadku zlecenia organizacji Turnieju MPA innemu podmiotowi Federacja nadzoruje poprawność przygotowań i przebieg Turnieju. W takim wypadku organizacji Federacja może delegować swoich przedstawicieli nadzorujących przebieg Turnieju. Organizatorem turnieju może być Stowarzyszenie lub inny podmiot rozumiany jako stowarzyszenie lub osoba fizyczna.

Podmiot przyjmujący zlecenie podpisuje na taką okoliczność umowę określającą jego zakres obowiązków i staje się organizatorem Turnieju MPA. Pod żadnym pozorem podmiot przyjmujący zlecenie nie jest uprawniony do zmiany aktualnego Regulaminu Rozgrywek MPA.

Podmiot przyjmujący zlecenie jest zobowiązany w organizacji i przeprowadzeniu Turnieju MPA zgodnie z zapisami niniejszego Regulaminu oraz wszelkimi innymi komunikatami i zaleceniami wydanymi przez Federację.

Podmiot przyjmujący zlecenie podpisuje i rozlicza stosowne umowy niezbędne do realizacji Turnieju MPA we własnym imieniu. W żadnym wypadku nie jest uprawniony do zawierania i cedowania stosownych zobowiązań w imieniu i na rzecz Federacji. We wszystkich kwestiach, w których reprezentuje Federację zobowiązany jest działać za zgodą Federacji.

Podmiot przyjmujący zlecenie otrzymuje od Federacji część lub całość otrzymanego wpisowego od uczestników Turnieju. Przekazane wpisowe może być wykorzystane tylko na potrzeby organizacji i przeprowadzenia Turnieju MPA, jakiego dotyczy wpisowe. Federacja może zatrzymać część wpisowego do danego Turnieju na potrzeby pokrycia kosztów jego organizacji ponoszonych przez Federację.

§2

Cel rozgrywek, poziomy rozgrywek

1. Celem rozgrywek MPA jest:
 - i. Wyłonienie Mistrza Polski Amatorów w hokeju na lodzie,
 - ii. Klasyfikacja drużyn zgodnie z miejscami jakie zajmą w poszczególnych dywizjach.
 - iii. Wyłonienie drużyn spadających i awansujących między Dywizjami 1, 2 i 3.
2. Rozgrywki MPA prowadzone są na poziomach:
 - i. Dywizji 1 - 16 zespołów - wyłonienie Mistrza Polski.
 - ii. Dywizji 2 - 12 zespołów - wyłonienie 2 zespołów awansujących do Dywizji 1 i 2 zespołów spadających do Dywizji 3.
 - iii. Dywizji 3 - wyłonienie 2 drużyn awansujących do Dywizji 2.
3. Zasady rozgrywek MPA w poszczególnych sezonach oraz dla poszczególnych dywizji określa Zarząd Federacji. System rozgrywek wynika z ilości drużyn zgłaszających się do rozgrywek MPA. Za aprobatą Federacji zasady rozgrywek może określić podmiot przyjmujący organizację danego Turnieju MPA. Zasady rozgrywek muszą być zgodne z zapisami Regulaminu MPA .
4. Terminarz przygotowań do rozgrywek MPA oraz kalendarz gier barażowych określa Zarząd Federacji.
5. Bieżące informacje na temat rozgrywek MPA oraz harmonogram Turniejów Federacja udostępnia na stronie www.hokejamatorski.pl .

§3 **Warunki uczestnictwa**

1. Warunkiem uczestnictwa drużyny w Turnieju MPA jest zgłoszenie drużyny do rozgrywek MPA do dnia 30 września każdego roku, uregulowanie przez przedstawiciela drużyny wszelkich opłat nałożonych przez Federację lub Organizatora, w tym wpisowego od drużyny i od zawodnika, według zasad i wysokości określonej przez Federację lub Organizatora oraz uregulowanie kar finansowych (dotyczących drużyny jako całości lub zawodników).

Brak potwierdzenia zgłoszenia drużyny, brak potwierdzenia wpłaty wpisowego od drużyny i brak wpłaty wpisowego od zawodnika w określonych i podanych przez Zarząd Federacji terminach oraz brak regulacji kar finansowych skutkuje utratą prawa do udziału w rozgrywkach MPA zawodnika lub drużyny.

Wpisowe nie podlega zwrotowi za wyjątkiem nieprzeprowadzenia zawodów z przyczyn leżących po stronie Organizatora lub innych nieprzewidzianych przyczyn zewnętrznych.

2. Wpisowe do MPA jest przekazywane Organizatorowi Turnieju (z uwzględnieniem zapisów w § 1), natomiast wpisowe od każdego zawodnika umieszczonego na druku zgłoszeniowym zgodnie z załącznikiem nr 2 - Lista Zgłoszeniowa jest przekazywane na rzecz Federacji.

Wpisowe od zawodnika wynosi 5 zł od każdego zawodnika zgłoszonego do rozgrywek MPA i musi być uiszczone wraz z przekazaniem listy do weryfikacji, najpóźniej w ostatnim dniu terminu określonego przez Federację.

Wprowadza się kary finansowe za opóźnienia we wpłatach wpisowego do MPA, wpisowego od zawodników oraz za opóźnienia w dostarczeniu do Sekretarza Federacji załącznika nr 2 – Lista Zgłoszeniowa (lista imienna zawodników zgłoszonych do MPA), zgodnie z poniższym:

- i. 150 zł za opóźnienie do 7 dni (liczy się data wpływu)
- ii. 300 zł za opóźnienie do 14 dni (liczy się data wpływu)
- iii. brak przekazania wpłaty oraz brak przekazania Listy Zgłoszeniowej do 14 dni od terminu wskazanego w Komunikacie Federacji powoduje, że drużyna / zawodnicy nie będą dopuszczeni do udziału w rozgrywkach MPA w danym sezonie.
- iv. brak uregulowania ww. kar powoduje, że drużyna nie zostanie dopuszczona do udziału w rozgrywkach MPA w danym sezonie.

3. Wprowadza się opłatę za przygotowanie licencji zawodniczej w wysokości 30 zł. Opłata jest jednorazowa. Koszt wyrobienia duplikatu licencji wynosi 15 zł.

i. brak uregulowania opłaty za licencję w terminie wskazanym przez Sekretarza Federacji skutkować będzie brakiem wyrobienia licencji dla danego zawodnika.

4. Podmiot przyjmujący wpłaty związane z organizacją MPA zobowiązany jest do wystawienia odpowiednich dokumentów z tytułu wpłaty na prośbę zainteresowanych.

§4 **Obowiązki Organizatora, Drużyn i Zawodników**

I. Obowiązki Organizatora oraz kwestia odpowiedzialności Organizatora

1. Organizator ma obowiązek poinformowania uczestników o terminie Turnieju oraz ostatecznej kwocie wpisowego możliwie najszybciej z zachowaniem terminu wskazanego przez Federację w harmonogramie procedur przed turniejowych. Ostateczna kwota wpisowego musi być zaaprobowana przez Federację.

2. Organizator Turnieju MPA zapewnia: taflę lodowiska, szatnie, obsadę sędziowską, krążki do gry, wodę mineralną oraz podstawową opiekę medyczną w postaci obecności ratownika medycznego posiadającego licencję zgodną z ustawą o ratownictwie medycznym.

3. Organizator nie ubezpiecza uczestników rozgrywek MPA, jak również nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne urazy, kontuzje zawodników oraz inne szkody powstałe w czasie trwania Turnieju.

4. Federacja i Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie i sprzęt zawodników pozostawiony w szatniach oraz na obiekcie lodowiska.

5. Federacja zaleca organizatorom zawarcie ubezpieczenia odpowiedzialności cywilnej OC od zdarzeń mogących wystąpić na obiekcie podczas trwania zawodów.
6. Organizator ma obowiązek wywiesić regulamin MPA, harmonogram gier i tabelę z wynikami i punktami oraz umieścić informację na stronie zawodów o miejscu, gdzie można zapoznać się z regulaminem.
7. Organizator ma obowiązek powołania Sekretarza zawodów lub wskazania miejsca funkcjonowania Biura zawodów, gdzie drużyny przekazują komplet dokumentów, odbierają protokoły pomeczowe, mają możliwość wniesienia odwołania oraz uzyskania informacji organizacyjnych o turnieju.
8. Organizator ma obowiązek powołania Sędziego Głównego, który rozstrzyga spory dotyczące sytuacji na lodzie podczas meczu, rozpatruje odwołania dotyczące kar i inne sprawy dyscyplinarne podczas meczu (zawodnicy / oficjele).
9. Organizator zapewnia 25 medali na drużynę, puchary dla najlepszych drużyn. Organizator zapewnia nagrody indywidualne na zakończenie Turnieju. Zalecane jest zapewnienie nagród indywidualnych przez Organizatora dla najlepszych zawodników każdego meczu.
10. Organizator zapewnia krążki na rozgrzewkę (minimum 30).

II. Obowiązki Drużyn

1. Drużyny uczestniczące w rozgrywkach MPA ponoszą wszelkie koszty związane z udziałem w Turnieju w szczególności związane z transportem, zakwaterowaniem i wyżywieniem.
2. Drużyna zawniona powstałych szkód na obiekcie, w którym odbywa się Turniej, odpowiada w całości za ich usunięcie lub pokrycie kosztów z tym związanych. W wypadku powstania takich szkód Organizator Turnieju lub właściciel obiektu obciążają drużynę całością kosztów.

Przedstawiciel danej drużyny jest odpowiedzialny za klucz do szatni. Jeżeli klucz do szatni zostanie zagubiony, ewentualne koszty z tym związane w całości obciążają zawnioną drużynę.

3. Przedstawiciel drużyny ma obowiązek przed każdym meczem przekazać Sekretarzowi Turnieju lub sędziemu technicznemu zestawienie zawodników do meczu.

III. Obowiązki zawodnika

1. Zawodnicy grają na własną odpowiedzialność, deklarując to własnoręcznym czytelnym podpisem pod Oświadczeniem Woli (załącznik nr 3 niniejszego Regulaminu), równocześnie potwierdzającym zapoznanie się z Regulaminem i zasadami rozgrywek.
2. Każdy zawodnik biorący udział w Turnieju MPA jest zobowiązany do posiadania licencji zawodniczej. Mimo legitymowania się licencją zawodniczą, każdy zawodnik uczestniczący w danym spotkaniu jest zobowiązany do posiadania dokumentu tożsamości (dowód osobisty, paszport) oraz przedstawienia go na wyraźne żądanie sędziego lub przedstawiciela Organizatora Turnieju. W przypadku braku posiadania dokumentu tożsamości danego zawodnika wystawionego do gry, będzie on traktowany jako zawodnik nieuprawniony do gry.
3. Zawodników obowiązuje kompletny strój hokejowy, który składa się obowiązkowo z: kasku, nagołenników, kamizelki (bodików), nałokietników, rękawic, spodni, łyżew. Zalecane jest stosowanie półpleksy, pleksy lub kraty w celu ochrony twarzy.

§5

Zgłoszenie drużyny i zawodników, reprezentacja drużyny

1. Drużynę reprezentują 1-2 osoby decyzyjne, które zobowiązane są do przedłożenia Federacji swoich personaliów, numeru telefonu, adresu e-mail oraz pełnionych funkcji w zespole. Osoby te odpowiedzialne są za sprawdzenie uprawnień do gry (weryfikacja wewnętrzna) oraz zgłoszenie swoich zawodników do rozgrywek MPA, jako jedyne uprawnione są do kontaktu z Federacją i Organizatorem oraz wyrażają zgodę na udostępnianie swoich danych kontaktowych innym przedstawicielom drużyn uczestniczących w rozgrywkach MPA.
2. Wprowadza się następujące wzory dokumentów zgłoszeniowych:
 - i. Zgłoszenie drużyny do Turnieju MPA - załącznik nr 1.

- ii. Lista Zgłoszeniowa - lista zawodników zgłoszonych do rozgrywek i do weryfikacji oraz stosowne oświadczenie zgłaszającego - załącznik nr 2.
- iii. Oświadczenie Woli – musi być zgodne ze składem osobowym określonym na Liście Zgłoszeniowej; oświadczenie składają zawodnicy, którzy wezmą udział w turnieju - załącznik nr 3.

3. Reprezentant drużyny jest zobowiązany do zgłoszenia drużyny i zawodników do rozgrywek MPA w danym sezonie w terminie i na formularzach określonych przez Zarząd Federacji w punkcie 2 niniejszego paragrafu. Ważne będą tylko zgłoszenia złożone według wzorów określonych w niniejszym regulaminie.

- i. W określonym przez Federację terminie reprezentant drużyny składa w formie elektronicznej załączniki nr 1 i 2.
- ii. Reprezentant drużyny musi dostarczyć Organizatorowi oryginały: Zgłoszenia drużyny - załącznik nr 1, Listy Zgłoszeniowej - załącznik nr 2 oraz Oświadczenia Woli - załącznik nr 3.

Dostarczenie oryginałów musi się odbyć przed rozpoczęciem udziału drużyny w Turnieju MPA. Przekazanie dokumentów organizatorowi musi nastąpić najpóźniej w dniu rozpoczęcia udziału w Turnieju na 1,5 godziny przed pierwszym meczem.

- Brak któregośkolwiek z dokumentów w oryginale lub braki formalne w ich wypełnieniu (szczególnie brak czytelnych imiennych podpisów na załączniku nr 3) eliminują drużynę lub zawodnika z udziału w MPA,
- Brak czytelnego podpisu reprezentanta pod oświadczeniem na załączniku nr 1, 2 i 3 do Regulaminu MPA, będzie skutkowało niedopuszczeniem drużyny do rozgrywek MPA,
- Brak czytelnego podpisu zawodnika pod Oświadczeniem Woli na załączniku nr 3 do Regulaminu MPA, będzie skutkowało niedopuszczeniem zawodnika do rozgrywek MPA.

4. Reprezentant drużyny jest zobligowany do podpisania na załączniku nr 2 osobnego oświadczenia, iż jest świadomy że za każdorazowe umieszczenie zawodnika nieuprawnionego na Liście Zgłoszeniowej zawodników do rozgrywek MPA (załącznik nr 2) celem jego weryfikacji zostanie na drużynę nałożona kara regulaminowa na rzecz Federacji w wysokości 300 zł za każdego nieuprawnionego zawodnika.

5. Przedstawiciel drużyny ma obowiązek przed pierwszym meczem przekazać Sekretarzowi zawodów komplet licencji zawodników uczestniczących w danym Turnieju oraz odebrać licencje po ostatnim meczu danej drużyny.

6. Zgłoszenie drużyny i przystąpienie do zawodów MPA jest równoznaczne z wyrażeniem zgody zawodników na przetwarzanie ich danych osobowych zawartych w listach zgłoszeniowych drużyn oraz ich udział w imprezie równoznaczny jest z wyrażeniem zgody na publikację wizerunku. Dla tych celów zawodnik podpisuje stosowne oświadczenia zawarte w Oświadczeniu Woli (załącznik nr 3) oraz inne oświadczenia określone przez Federację dla potrzeb niezbędnych do organizacji i przeprowadzenia zawodów MPA.

7. Reprezentant drużyny zgłaszając listę potencjalnych uczestników do rozgrywek MPA może zgłosić do 30 zawodników w celu ich weryfikacji.

8. Zawodnik może być zgłoszony w składzie tylko jednej drużyny spośród wszystkich dywizji.

9. Skład drużyny od chwili jej zgłoszenia do końca trwania Turnieju MPA, do którego została zgłoszona, nie może ulec zmianie. Jakiegokolwiek zmiany składu będą skutkować dyskwalifikacją danej drużyny z zawodów i przyznaniem walkowerów rywalom.

10. Na 30 dni przed rozpoczęciem Turnieju MPA dopuszcza się dopisanie dodatkowego bramkarza tylko i wyłącznie w zamian za bramkarza wcześniej wpisanego, a obecnie skreślonego w sytuacji gdy bramkarz ulega kontuzji lub nastąpią nieprzewidziane sytuacje losowe eliminujące zgłoszonego uczestnika z turnieju. Dowołany bramkarz nie może brać udziału w zawodach na pozycji zawodnika w polu. Bramkarz musi zostać oznaczony „BR” na Liście Zgłoszeniowej.

11. Na 30 dni przed rozpoczęciem Turnieju MPA dopuszcza się dopisanie jednego dodatkowego zawodnika, który nie został zgłoszony w składzie innej drużyny.

12. Drużyna po zgłoszeniu do rozgrywek MPA jest zobowiązana w terminie określonym decyzją Federacji wpłacić na rachunek bankowy Federacji kwotę 1.000,00 zł tytułem bezzwrotnego zadatku na pokrycie pierwszej raty wpisowego za udział w rozgrywkach MPA.

Ostateczna wysokość wpisowego za udział drużyny w rozgrywkach MPA będzie określona niezwłocznie po zamknięciu listy uczestników turnieju, wyborze Organizatora oraz określeniu całego budżetu rozgrywek. Wpłata drugiej raty wpisowego będzie musiała zostać opłaconą w określonym przez Federację terminie na rachunek bankowy wskazany przez Federację.

Drużyny zgłoszone do rozgrywek po terminie zgłoszeń zostaną wpisane na listę rezerwową oraz zaproszone do rozgrywek w przypadku możliwości uzupełnienia wolnego miejsca o nowego uczestnika do turnieju dywizji na najniższym poziomie. Obowiązuje kolejność zgłoszeń.

Wycofanie się drużyny lub jej dyskwalifikacja:

13. Brak terminowej wpłaty I lub II raty wpisowego będzie traktowane jako wycofanie się drużyny z rozgrywek MPA.

- i. W przypadku wycofania się drużyny (niezależnie od przyczyn) po uregulowaniu pierwszej raty wpisowego, kwota pierwszej raty wpisowego nie podlega zwrotowi - zwiększa fundusz Organizatora rozgrywek, a drużyna traci prawo do udziału w rozgrywkach MPA organizowanych lub koordynowanych przez Federację w dwóch sezonach - bieżącym i następnym.
- ii. W przypadku wycofania się drużyny (niezależnie od przyczyn) po wpłaceniu całej opłaty wpisowego za udział, kwota wpisowego nie podlega zwrotowi - zwiększa fundusz Organizatora rozgrywek, a drużyna traci prawo do udziału w rozgrywkach MPA organizowanych lub koordynowanych przez Federację w bieżącym sezonie.
- iii. Drużyna, która wycofa się lub zostanie zdyskwalifikowana w trakcie turnieju, zostanie ukarana roczną dyskwalifikacją w następnym sezonie (każdy zawodnik występujący na protokołach meczowych podlega ww. karze) i spadnie do najniższego poziomu rozgrywek.

Drużyna, która zakończy turniej na fazie grupowej i rozegra mniej meczów niż drużyny w innych grupach ze względu na wycofanie się drużyny z tej samej grupy rozgrywkowej, otrzyma zwrot kwoty 350 zł od Federacji z budżetu bezzwrotnej zaliczki drużyny, która wycofała się z Turnieju.

§6

Definicja amatora, weryfikacja

1. Kryteria dopuszczenia zawodników do gry w MPA:

- i. Zawodnik może być płci męskiej oraz żeńskiej.
- ii. Zawodnik/zawodniczka musi mieć ukończone 18 lat.
- iii. Zawodnik musi posiadać obywatelstwo polskie.
- iv. Dopuszcza się do gry zawodnika amatora grającego w ramach rozgrywek II ligi PZHL jako trzeci poziom rozgrywkowy (od roku 2010).
- v. Zawodnik szkolony:

1. Dopuszcza się do gry zawodnika:

- kategorii junior młodszy, gdy od jego ostatniego występu w danej kategorii wiekowej minęły dwa pełne lata. Zawodnik kategorii junior młodszy, który brał udział w rozgrywkach CLJ podlega zapisom dotyczącym zawodnika kategorii junior.
- kategorii junior, który brał udział w rozgrywkach PZHL (CLJ), przy czym musi mieć ukończony 26 rok życia (rocznikowo).
- kategorii junior, który brał udział w rozgrywkach 1 liga / CLJ w sezonie 2010/11 w drużynach CLJ,
- uczestniczącego w rozgrywkach II ligi (drugi poziom rozgrywkowy) w sezonach: 1990/91, 1991/92, 1992/93, 1993/94 będąc w wieku juniora oraz niemającego wcześniej (tj. przed sezonem 1990/91) i później (tj. po sezonie 1993/94) jakichkolwiek występów w rozgrywkach II bądź I ligi (drugi poziom rozgrywkowy), ani seniorskich rozgrywkach PZHL na pierwszym poziomie rozgrywkowym.

2. Nie dopuszcza się do gry zawodnika:

- grającego kiedykolwiek w rozgrywkach seniorskich – PHL, PLH, Ekstraliga, I Liga, II Liga (z wyjątkiem ww.), Puchar Polski, Puchar Ligi.
- będącego reprezentantem Polski w kategorii: senior, junior U-18 i U-20,

vi. Zawodnik (zawodniczka) szkolony poza granicami Polski jest traktowany warunkami niniejszego regulaminu jak junior młodszy – biorący udział w rozgrywkach U17 i U18, junior – U19, U20, U21.

vii. Zawodnik szkolony i grający poza granicami Polski w kategoriach wiekowych powyżej U21, uważany jest za biorącego udział w rozgrywkach seniorskich. Zawodnik grający poza granicami Polski w rozgrywkach seniorskich pod egidą Federacji Narodowej, niezależnie od poziomu rozgrywkowego, nie jest dopuszczony do gry w MPA.

viii. status zawodnika grającego w rozgrywkach MHL od sezonu 2019/2020 zostanie zdefiniowany w 2025 r.; do czasu zdefiniowania ww. rozgrywek, zawodnicy w nich uczestniczący nie są dopuszczeni do gry w MPA.

ix. Kobiety:

- dopuszcza się do gry zawodniczkę uczestniczącą w rozgrywkach PLHK.
- nie dopuszcza się do gry zawodniczki, która była reprezentantką Polski w kategorii senior.

2. Weryfikacja:

- i. Czas weryfikacji zawodników uczestniczących w MPA jest ciągły i trwa przez cały czas rozgrywek MPA. Zastrzeżenia co do przeszłości zawodników muszą być zgłaszane na piśmie lub korespondencją mailową do Zarządu Federacji
- ii. Wszyscy zgłoszeni do meczu zawodnicy muszą być obecni w boksie w celu weryfikacji.
- iii. Podstawowa weryfikacja zawodników jest wewnętrznym obowiązkiem każdej z drużyn, przez co ponoszą one pełną odpowiedzialność za ich uczestnictwo w rozgrywkach MPA. Drużyny ponoszą konsekwencje ewentualnych kar nałożonych za udział zawodników wbrew zasadom niniejszego regulaminu MPA.
- iv. Weryfikacja zawodników zgłoszonych i biorących udział w rozgrywkach MPA obowiązuje bezterminowo i może nastąpić na podstawie zweryfikowanych dokumentów typu: protokół meczowy, zgłoszenie składu do turnieju organizowanego przez IIHF, dokumenty klubowe, informacja otrzymana z PZHL potwierdzająca udział danego zawodnika w meczach, relacje prasowe i wiarygodne źródła na stronach internetowych oraz skarby kibica jako materiały pomocnicze.
Federacja może określić sezony rozgrywkowe, dla których weryfikacja będzie dokonywana tylko na podstawie protokołów meczowych, a pozostałe źródła informacji nie będą brane pod uwagę.
Ostateczna decyzja w sprawie negatywnej weryfikacji danego zawodnika przysługuje tylko i wyłącznie Zarządowi Federacji.
 - Jeżeli podstawą weryfikacji jest protokół meczowy to tylko zawodnik wymieniony w protokole jako grający z literką „T” jest traktowany jako uczestnik danego meczu.
 - Jeżeli podstawą weryfikacji jest zgłoszenie składu do turnieju organizowanego przez IIHF, to brany pod uwagę jest szeroki skład wyświetlony na stronie IIHF (dotyczy weryfikacji reprezentantów Polski).

3. Weryfikacja podczas turnieju:

Określenie zawodnika nieuprawnionego należy rozumieć jako zawodnika, który nie spełnia warunków pozwalających mu brać udział w danym meczu wynikających z faktu udziału w nim w czasie zawieszenia, występującego pod innym nazwiskiem, niezgłoszonego do rozgrywek oraz niespełniającego zapisów niniejszego Regulaminu. Zawodnik, który nie spełnia wymagań definicji amatora określonej w tym Regulaminie staje się zawodnikiem nieuprawnionym w momencie podjęcia stosownej decyzji przez Zarząd Federacji na podstawie ujawnionych faktów po ich weryfikacji. Decyzja Zarządu w tym zakresie jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

Jeżeli w trakcie trwania Turnieju MPA zostaje ujawniony fakt gry zawodnika nieuprawnionego, jego weryfikacja może nastąpić poprzez materiały wyżej wymienione w punkcie 2 iv niniejszego paragrafu oraz zdjęcia, wideo, konfrontację sędziowską, itp.

Zgłoszenie protestu należy zgłosić ustnie w ciągu 30 minut po zakończonym meczu, następnie forma pisemna musi być dostarczona w ciągu 2 godzin od zakończenia meczu.

i. Dotyczy zawodnika grającego na fałszywe nazwisko:

1. W fazie gier grupowych zawodnik nieuprawniony (oszukujący) jest zdyskwalifikowany w dwóch kolejnych sezonach MPA oraz drużyna, w której składzie grał dany zawodnik zostaje wykluczona z Turnieju. Wszystkie mecze fazy grupowej, w których uczestniczył nieuprawniony zawodnik, będą weryfikowane jako walkowery.
Drużyna ma prawo rozegrać wszystkie mecze grupowe w składzie regulaminowym, ale bez względu na zajmowane miejsce w grupie kończy rozgrywki na fazie grupowej. Drużyny zajmujące miejsca za drużyną zdyskwalifikowaną przesuwają się o jedno miejsce do góry w tabeli grupowej.
2. W fazie gier od ćwierćfinału do finału zawodnik nieuprawniony jest zdyskwalifikowany w dwóch kolejnych sezonach MPA. Wynik ostatniego meczu, w którym uczestniczył nieuprawniony zawodnik, zostanie zweryfikowany jako walkower.
3. Drużyna jest relegowana do najniższej dywizji rozgrywkowej w kolejnym sezonie. Na drużynę zostanie nałożona kara finansowa 300 zł.

ii. Dotyczy zawodnika zweryfikowanego negatywnie jako „amator”:

1. Wstępna weryfikacja zawodników kończy się na jeden dzień przed rozpoczęciem MPA. Od tego momentu wszystkie dostarczone dokumenty będą rozpatrywane po turnieju (chyba że będzie to możliwe szybciej) i nie mają wpływu na wyniki meczów. Okres składania dokumentów podczas MPA kończy się 30 minut po zakończeniu ostatniego spotkania MPA.
2. Dokumenty dostarczone w trakcie turnieju zostaną przedstawione zainteresowanemu zawodnikowi do zapoznania się. W przypadku braku kontaktu z zainteresowanym zawodnikiem, obowiązek przekazania informacji spoczywać będzie na przedstawicielu drużyny.
 - Zawodnik przyznający się do przedstawionych zarzutów zostaje od tego momentu wycofany z rozgrywek zdyskwalifikowany w sezonie kolejnym w rozgrywkach MPA*. Drużyna zostaje w turnieju oraz

bez względu na wynik osiągnięty w turnieju jest relegowana do najniższej dywizji rozgrywkowej w następnym sezonie. Na drużynę zostanie nałożona kara finansowa 300 zł.

- Zawodnik nieprzyznający się do przedstawionych zarzutów może uczestniczyć w dalszej części MPA. Po zakończonych MPA następuje ostateczna weryfikacja zawodnika. W wyniku potwierdzenia zarzutów i negatywnej weryfikacji zawodnika drużyna zostaje ukarana dodatkową karą finansową w kwocie 1.000 zł oraz jest relegowana do najniższej dywizji rozgrywkowej w następnym sezonie, a zawodnik jest zdyskwalifikowany w sezonie kolejnym w rozgrywkach MPA*.

* Dopuszcza się powrót zawodnika do gry po okresie dyskwalifikacji pod warunkiem spełnienia wymogów regulaminowych (np. osiągnięcie odpowiedniego wieku, zmiana zapisów Regulaminu).

- iii. Dotyczy zawodników nieuprawnionych do gry w wyniku zawieszenia, nieregulowanych kar finansowych oraz zawodników niezgłoszonych do rozgrywek:
 1. W fazie gier grupowych zawodnik nieuprawniony jest zdyskwalifikowany. Wszystkie mecze fazy grupowej, w których uczestniczył nieuprawniony zawodnik, będą weryfikowane jako walkowery.
 2. W fazie gier od ćwierćfinału do finału zawodnik nieuprawniony zostaje zdyskwalifikowany. Wynik ostatniego meczu, w którym uczestniczył nieuprawniony zawodnik, zostanie zweryfikowany jako walkower.
 3. Brak kary relegowania do najniższego poziomu rozgrywek. Na drużynę zostanie nałożona kara finansowa 300 zł.
4. Relegowanie drużyny w związku z zapisami punktu 3 niniejszego paragrafu należy rozumieć jako karę dla drużyny oraz jej imiennego składu osobowego, jaki brał udział w turnieju (na podstawie protokołów meczowych).
5. Wprowadza się obowiązek niezwłocznego ujawniania dokumentów świadczących o niespełnieniu warunków amatora przez danego zawodnika pod rygorem ich pominięcia szczególnie w wypadku zgłoszenia takiego faktu z wyraźną zwłoką lub specjalne ujawnienie takiego faktu w trakcie trwania Turnieju MPA. W takim wypadku Zarząd Federacji zastrzega sobie prawo nałożenia kary finansowej w wysokości 500 zł na drużynę ujawniającą taki fakt ze zwłoką, szczególnie w czasie trwania Turnieju MPA.
6. Źródła anonimowe nie będą rozpatrywane podczas Turnieju.

§7

Zasady rozgrywania spotkań

1. Mecze MPA rozgrywane będą zgodnie z obowiązującymi przepisami gry w hokeja na lodzie (PZHL, IIHF) z uwzględnieniem poniższych punktów:
 - i. zabrania się atakowania ciałem podczas gry,
 - ii. zabrania się stosowania strzału z tzw. „klepki” (dopuszczalny zamach kija - do wysokości kolan strzelającego). Wprowadza się możliwość zawieszenia tego zakazu, po uzgodnieniu tego faktu przed rozpoczęciem każdego meczu przez kapitanów obu drużyn wobec sędziego głównego meczu.
2. Obowiązujący czas gry z uwzględnieniem podziału na tercje/połowy zgodnie z zatwierdzonymi zasadami i harmonogramem danego turnieju MPA.
3. Kara mniejsza trwa 2 minuty.
4. Mecze MPA prowadzić muszą licencjonowani arbitrzy PZHL lub zagraniczni posiadający licencję IIHF:
 - i. w fazie grupowej oraz mecze o utrzymanie - dwóch sędziów (głównych),
 - ii. w fazie zasadniczej od ćwierćfinałów do finałów trzech sędziów (jeden główny + dwóch liniowych).
5. Z każdego meczu musi zostać sporządzony protokół meczowy (według wzoru PZHL), którego oryginały wraz z adnotacjami/opisami sędziów muszą zostać przekazane Federacji.
6. W meczach MPA mogą występować drużyny składające się z zawodników „amatorów” w liczbie: maksymalnie 20 graczy z pola + 2 bramkarzy i minimalnie 8 graczy z pola + 1 bramkarz.
7. W trakcie trwania danego meczu w boksie zawodników może przebywać maksymalnie 6 osób funkcyjnych danej drużyny posiadających stosowne identyfikatory.
8. Drużyna gospodarzy (zapisana, jako pierwsza w harmonogramie gier) zobowiązana jest do gry w strojach koloru jasnego, zaś drużyna gości - koloru ciemnego, chyba że zainteresowane zespoły ustalą inaczej.

9. Zawodników każdej drużyny obowiązuje jednolity kolor koszulek. Obowiązkowe są również numery na koszulkach. Zawodnicy niespełniający tych wymogów nie mogą być dopuszczeni do gry w danym spotkaniu.

10. Punkty w fazie grupowej meczów przyznane zostaną za:

- zwycięstwo: 3 punkty
- remis 1 punkt
- przegrana: 0 punktów

11. W przypadku meczów nierozstrzygniętych w regulaminowym czasie:

- mecze grupowe - możliwy wynik remisowy,
- mecze ćwierćfinałowe, półfinałowe**, mecz o 3 miejsce i mecze o utrzymanie – dogrywka (5 minut w składach: 3-3, bez renowacji lodu, zasada złotej bramki), rzuty karne (po 5 rzutów karnych***),
- mecz o pierwsze miejsce - dogrywka (10 minut w składach: 4-4, bez renowacji lodu, zasada złotej bramki), rzuty karne (po 5 rzutów karnych***).

** mecze półfinałowe w Dywizji 2 - dogrywka (10 minut w składach: 4-4, bez czyszczenia lodu, zasada złotej bramki), rzuty karne (po 5 rzutów karnych***);

*** jeżeli 5 rzutów karnych nie da rozstrzygnięcia, następnie rzuty karne po jednej kolejce do rozstrzygnięcia.

12. W razie jakichkolwiek wątpliwości wobec tożsamości zawodnika, jego uprawnień do gry w danym zespole, kapitan bądź kierownik drużyny ma prawo przed meczem (jak również w trakcie i po danym spotkaniu) sprawdzić w obecności Organizatora i sędziego technicznego tożsamość danego zawodnika na podstawie drużynowej listy zawodników i dokumentu tożsamości.

§8

Zasady gry w dywizjach, klasyfikacja końcowa

I. Zasady gry

DYWIZJA 1 – turniej na 16 drużyn

1. Podział na grupy oraz zasady tego podziału dla turnieju na 16 drużyn określone są następująco:

Wprowadza się stały harmonogram dla rozgrywek MPA z udziałem 16 drużyn zgodny z poniższą tabelą, ze stałą zasadą organizacji meczów w grupach w kolejności AA, BB, CC, DD.

Dzień 1	Dzień 2	Dzień 3	Dzień 4
A1-A4	C4-C3	Ćwierćfinały:	Finały:
A2-A3	C1-C2	Miejsce 1 gr. A (1A) - 2 miejsce gr C (2C)	
B1-B4	D4-D3	Miejsce 1 gr. D (1D) - 2 miejsce gr. B (2B)	Mecz o 3 miejsce:
B2-B3	D1-D2	Miejsce 1 gr. C (1C) - 2 miejsce gr. A (2A)	przeegrany F1 – przeegrany F2
C1-C4	A2-A4	Miejsce 1 gr. B(1B) - 2 miejsce gr. D (2D)	
C2-C3	A3-A1		
D1-D4	B2-B4	Mecze o utrzymanie:	Mecz o 1 miejsce:
D2-D3	B3-B1	4A-4C	wygrany F1 – wygrany F2
A4-A3	C2-C4	4B-4D	
A1-A2	C3-C1	Półfinały:	
B4-B3	D2-D4	1A/2C - 1D/2B (F1)	
B1-B2	D3-D1	1B/2D - 1C/2A (F2)	

2. Obowiązuje rozstawienie drużyn do Turnieju MPA Dywizji 1 na kolejny sezon według tzw. „gąsienicy” zgodnie z klasyfikacją końcową po ostatnim Turnieju MPA D1 i D2.

- Drużyny zajmujące miejsca 1-4 w ostatnich rozgrywkach MPA Dywizji 1 rozstawione są do grup: 1-A1, 2-B1, 3-C1, 4-D1,
- Kolejno miejsca: 5-16 rozstawiamy: D2, C2, B2, A2, A3, B3, C3, D3, D4, C4 oraz 1-D2: B4 i 2-D2: A4.

3. Obowiązujący czas gry w Turnieju Dywizji 1:

- w fazie grupowej 2x15 min (bez renowacji lodu pomiędzy połowami),
- w ćwierćfinałach 2x20 min (bez renowacji lodu pomiędzy połowami),
- w fazie półfinałowej i finałowej 3x15 min (z renowacją lodu pomiędzy tercjami),
- mecze o utrzymanie 2x15 min (bez renowacji lodu pomiędzy połowami).

4. Awans do 1/4 finału uzyskują drużyny, które w tabeli końcowej danej grupy eliminacyjnej zajmują miejsca pierwsze i drugie.

Obowiązujący układ par dla 1/4 finału: 1A–2C, 1D-2B, 1C-2A, 1B–2D.

DYWIZJA 2 – turniej na 12 drużyn

1. Podział na grupy oraz zasady tego podziału dla turnieju na 12 drużyn określone są następująco:

Wprowadza się wzór harmonogramu dla rozgrywek MPA z udziałem 12 drużyn zgodny z poniższą tabelą. Harmonogram może być definiowany indywidualnie w zależności od możliwości organizatora z zachowaniem stałej zasady organizacji meczów w grupach w kolejności AA, BB, CC.

A1-A4	B4-B3	Ćwierćfinały Mecze o utrzymanie Półfinały: 1A/1 - 1B/2 1C/3 – N2/4
A2-A3	B1-B2	
B1-B4	C4-C3	
B2-B3	C1-C2	
C1-C4	A2-A4	
C2-C3	A3-A1	
A4-A3	B2-B4	
A1-A2	B3-B1	
	C2-C4	
	C3-C1	

Ćwierćfinały

Wariant 1	Wariant 2	Wariant 3
1A - 2B	1A - I N3	1A - II N3
1B - II N3	1B - 2C	1B - I N3
1C - I N3	1C - II N3	1C - 2A
2A - 2C	2B - 2A	2C - 2B

Wybór wariantu 1, 2 lub 3 są uzależnione od drużyny, która znajduje się na najlepszym miejscu 2 w grupach (2A, 2B lub 2C). „I N3” to pierwszy najlepszy zespół na miejscu 3 w grupie, a „II N3” to drugi najlepszy zespół na miejscu 3 w grupie. Warunek: I N3 i II N3 muszą być w innej grupie jak zespół z 1 pozycji.

Mecze o utrzymanie

Wariant 1	Wariant 2	Wariant 3
4A - 4B	4A - 3 N3	4A - 4C
4C - 3 N3	4C - 4B	4B - 3 N3
3A = 3 N3	3B = 3 N3	3C = 3 N3

Wybór wariantu 1, 2 lub 3 są uzależnione od drużyny, która znajduje się na najgorszym miejscu 3 w grupach (3A, 3B lub 3C). „3 N3” to najgorszy zespół na miejscu 3 w grupach. Warunek: 3 N3 musi być w innej grupie jak zespół z 4 pozycji.

2. Obowiązuje rozstawienie drużyn do Turnieju MPA Dywizji 2 na kolejny sezon według tzw. „gąsienicy” zgodnie z klasyfikacją końcową po ostatnim Turnieju MPA D1, D2 i D3.

- Drużyny spadające z Dywizji 1 oraz drużyna zajmująca 3 miejsce w ostatnich rozgrywkach MPA Dywizji 2 rozstawione są do grup: 15-D1:A1, 16-D1:B1, 3-D2:C1.
- Kolejno miejsca: 4-12 rozstawiamy: C2, B2, A2, A3, B3, C3, C4 oraz 1-D3: B4 i 2-D3: A4.

3. Wprowadza się jednolity sposób rozstawienia drużyn do ćwierćfinałów w turnieju na 12 drużyn:

- Awans do 1/4 finału uzyskują drużyny, które w tabeli końcowej danej grupy eliminacyjnej, zajmują I i II pozycję oraz dwa zespoły z miejsc III z najlepszym dorobkiem punktowym. W przypadku, gdy powyższe kryteria nie pozwolą na wyłonienie dwóch najlepszych zespołów z miejsc III, wtedy o awansie do 1/4 finału decydują kolejno: korzystniejsza różnica bramek, większa liczba zdobytych bramek, wyższe miejsce w ostatnich rozgrywkach MPA.
- W spotkaniach 1/4 finału obowiązuje rozstawienie dla drużyn: 1A, 1B, 1C + zespół z najlepszym dorobkiem punktowym z II miejsca fazy grupowej. W przypadku, gdy powyższe kryteria nie pozwolą na wyłonienie najlepszego zespołu z miejsc II, o rozstawieniu decydują kolejno: korzystniejsza różnica bramek, większa liczba zdobytych bramek, wyższe miejsce w ostatnich rozgrywkach MPA. Układ par meczów 1/4 finału jest zgodny z powyższą tabelą.

4. Turniej Dywizji 2 kończy się meczami półfinałowymi, których zwycięzcy uzyskują awans do Dywizji 1

5. Obowiązujący czas gry w turnieju Dywizji 2:

- w fazie grupowej 2x15 min (bez renowacji lodu pomiędzy połowami),
- w ćwierćfinałach 2x20 min (bez renowacji lodu pomiędzy połowami),
- w półfinałach 3x15 min (z renowacją lodu pomiędzy tercjami),
- mecze o utrzymanie 2x15 min (bez renowacji lodu pomiędzy połowami).

DYWIZJA 3

Do czasu stabilizacji charakteru turnieju Dywizji 3 zasady będą opracowane każdorocznie indywidualnie w zależności od potrzeb, głównie biorąc pod uwagę ilość zgłoszonych drużyn (Aneks do Regulaminu MPA – zasady przeprowadzenia Turnieju Dywizji 3 w sezonie/..).

II. Klasyfikacja grupowa, końcowa i możliwość zmiany miejsca do rozstawienia do turnieju w kolejnym sezonie

1. Klasyfikacja grupowa

O kolejności zajętych miejsc w tabeli grupowej decydują zdobyte punkty ze wszystkich meczów.

W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwie lub więcej drużyn, o kolejności miejsca w tabeli decydują:

- przy dwóch drużynach:
 - liczba zdobytych punktów w spotkaniu pomiędzy tymi drużynami,
 - korzystniejsza różnica bramek ze wszystkich spotkań (+/-)
 - większa liczba strzelonych bramek we wszystkich spotkaniach,
- przy trzech drużynach obowiązuje zasada tzw. "małej tabeli", gdzie o kolejności miejsca w tabeli decyduje:
 - korzystniejsza liczba zdobytych punktów ze spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - korzystniejsza różnica bramek (+/-) ze spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - większą liczbą strzelonych bramek w spotkaniach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - korzystniejsza różnica bramek (+/-) ze wszystkich spotkań,
 - większą liczbą strzelonych bramek we wszystkich spotkaniach.
- gdy powyższe kryteria nie pozwolą na ustalenie kolejności w tabeli o miejscu poszczególnych drużyn decyduje klasyfikacja końcowa poprzednich MPA.

2. Klasyfikacja końcowa Turnieju Dywizji 1:

1-4 wynika z finału i meczu o 3 miejsce

5-8 wyniki 1/4 finałów (bramki +/-, bramki +, czas regulaminowy/dogrywka/rzuty karne, grupa: punkty, bramki +/-, bramki +, klasyfikacja sezon poprzedni)

9-12 grupa (punkty, bramki +/-, bramki +, klasyfikacja sezon poprzedni)

13-16 wyniki meczu o utrzymanie (bramki +/-, bramki +, czas regulaminowy/dogrywka/rzuty karne, grupa: punkty, bramki +/-, bramki +, klasyfikacja sezon poprzedni)

3. Klasyfikacja końcowa Turnieju Dywizji 2:

1-4 wyniki meczu o awans (bramki +/-, bramki +, czas regulaminowy/dogrywka/rzuty karne, grupa: punkty, bramki +/-, bramki +, klasyfikacja sezon poprzedni)

5-8 wyniki 1/4 finałów (bramki +/-, bramki +, czas regulaminowy/dogrywka/rzuty karne, grupa: punkty, bramki +/-, bramki +, klasyfikacja sezon poprzedni)

9-12 wyniki meczu o utrzymanie (bramki +/-, bramki +, czas regulaminowy/dogrywka/rzuty karne, grupa: punkty, bramki +/-, bramki +, klasyfikacja sezon poprzedni).

4. W przypadku braku możliwości ustalenia kolejności na podstawie ww. zasad istnieje możliwość uznania miejsc ex aequo.

5. Kolejność drużyn do tzw. „gąsienicy” może ulec zmianie w przypadku niezgłoszenia się drużyny do rozgrywek MPA, po wycofaniu się drużyny z rozgrywek w terminie późniejszym, dyskwalifikacji lub relegacji drużyny do niższej dywizji.

W przypadku zwolnienia się 1 lub więcej miejsc dla drużyn uprawnionych do gry w danej dywizji, pozostałe przesuwają się o jedno lub więcej miejsc w górę na liście klasyfikacji końcowej z poprzedniego sezonu.

Istnieje możliwość awansu do dywizji wyższej w przypadku wystąpienia opisanej powyżej sytuacji.

i. Pierwszeństwo awansu z D2 do D1 mają kolejno drużyny:

- spadająca z D1 – zajmująca miejsce 15 D1
- spadająca z D1 – zajmująca miejsce 16 D1
- grająca o awans z D2 do D1 – zajmująca miejsce 3 D2
- grająca o awans z D2 do D1 – zajmująca miejsce 4 D2

- ii. Pierwszeństwo awansu z D3 do D2 mają kolejno drużyny:
- spadająca z D2 – zajmująca miejsce 11 D2
 - spadająca z D2 – zajmująca miejsce 12 D2
 - grająca o awans z D3 do D2 - zajmująca miejsce 3 D3
 - grająca o awans z D3 do D2 - zajmująca miejsce 4 D3

Przejsć do wyższej dywizji nie może Gospodarz Turnieju MPA, chyba że mimo wszystko będzie gotowy przygotować turniej dywizji niższej.

W przypadku wycofania się Gospodarza z organizacji turnieju po potwierdzeniu Gospodarza dla turnieju danej Dywizji, Zarząd zastrzega sobie możliwość karnego przesunięcia drużyny, którą reprezentuje Gospodarz, o jeden poziom rozgrywkowy w dół.

Federacja ma prawo wskazać ostateczny termin, w którym możliwe są migracje pomiędzy dywizjami.

§9

Kary, walkowery, odpowiedzialność za zawodników i osoby towarzyszące

1. Brak jakiegokolwiek z elementów obowiązkowego sprzętu zawodnika (wymienionego szczegółowo w §4 III 3) powoduje nałożenie na zawodnika kary 2 min. Jeżeli nie uzupełni brakującego sprzętu otrzyma 5 min + KMNZ .
2. Za niestawienie się drużyny na spotkanie w składzie regulaminowym (tj. minimum 8 zawodników z pola + 1 bramkarz), odmowę jego rozpoczęcia oraz za samowolne opuszczenie tafli lodowiska w czasie gry zastosowanie mają przepisy PZHL oraz wymierza się karę walkowera (0:5) – za wyjątkiem sytuacji, gdy w momencie opuszczenia przez drużynę tafli lodowiska, rywal osiągał wynik korzystniejszy niż walkower.
3. Konsekwencje otrzymania kary 10 minut za niesportowe zachowanie:
 - i. Zawodnik ukarany dwukrotnie w jednym spotkaniu karą za niesportowe zachowanie się (10 minut) co spowodowało automatycznie nałożenie kary meczu za niesportowe zachowanie jest automatycznie zdyskwalifikowany w następnym meczu mistrzowskim.
 - ii. Zawodnik, który otrzyma karę 10 minut po raz drugi w turnieju, jest automatycznie odsunięty od udziału w jednym spotkaniu. Każda kolejna kara 10-minutowa w danym turnieju powoduje automatycznie odsunięcie od udziału w dwóch kolejnych spotkaniach.
4. Drużyny, zawodnicy oraz osoby towarzyszące tj. zawodnicy nieuczestniczący w meczu, kibice, trenerzy oraz inne niewymienione tu osoby podlegają odpowiedzialności karnej przed, w czasie i po zakończeniu spotkania na całym obszarze obiektu, na którym odbywają się zawody.
5. Każda drużyna jest odpowiedzialna za zachowanie swoich zawodników, kibiców, sympatyków oraz osób utożsamiających się z danym zespołem. Wszelkie niewłaściwe zachowania, utrudnianie gry, używanie ordynarnego i obraźliwego języka, wulgarnych i lżących słów (bez stopniowania obelg na lżejsze czy cięższe), pogroźek, ostentacyjnych gestów, gwałtowne protesty i agresywne zachowywanie się, prowokacje, bójki itp. ww. osób przed, w trakcie i po meczu w stosunku do osób biorących udział w grze, sędziego, osób funkcyjnych, organizatorów i innych osób, obciążają konto danej drużyny, co może spowodować: nierozpoczęcie, przerwanie bądź przedwczesne zakończenie meczu. W takiej sytuacji na drużynę zostaje nałożona kara w postaci odjęcia 2 punktów, a w szczególnych wypadkach nawet wykluczenie drużyny z rozgrywek MPA.

W przypadku rażącego naruszenia przepisów gry w hokeja na lodzie oraz niesportowego zachowania, sędzia główny spotkania sporządza raport, na podstawie którego Zarząd Federacji ma prawo podjąć dodatkowe sankcje w stosunku do zwiniającego zawodnika, do wykluczenia z rozgrywek MPA włącznie. Faule brutalne sędziowie będą karać z całą surowością - z karą meczu włącznie. Kary za niesportowe zachowanie będą traktowane bardzo surowo z wykluczeniem sprawcy z rozgrywek MPA włącznie. Zawodnik ma prawo odwołać się od decyzji dyskwalifikującej w terminie 5 dni roboczych od jej ogłoszenia i przedstawić Zarządowi FADH okoliczności, które ten powinien wziąć pod uwagę przy rozpatrywaniu odwołania.

6. W indywidualnych przypadkach niewłaściwych zachowań sędziów, trenerów, oficjeli oraz innych osób biorących udział w turniejach MPA, organizator turnieju lub przedstawiciel zarządu Federacji sporządza raport, na

podstawie którego Zarząd Federacji ma prawo podjąć dodatkowe sankcje w stosunku do zwiniającej osoby, do wykluczenia z rozgrywek MPA włącznie.

7. Kara walkowera obustronnego ma zastosowanie w przypadku, gdy obie drużyny popełniają przewinienia karane walkowerem (0 punktów, 0:5 bramki).

8. W orzekaniu kar mają zastosowanie taryfikatory kar PZHL, bez kar finansowych, będące załącznikiem do niniejszego Regulaminu (Karomierz).

9. Zawieszenie zawodnika w związku z nałożoną karą przechodzi na mecze kolejnego turnieju MPA.

§10 Postanowienia końcowe

1. Wszystkie sprawy sporne, skargi, wnioski rozpatrywane będą w trybie natychmiastowym tuż po zakończeniu danego spotkania. Zgłoszenie protestu ustnie w ciągu 30 minut, następnie forma pisemna bądź mailowa musi być dostarczona w ciągu 2 godzin od zakończenia meczu lub wyniknięcia sytuacji spornej. Termin na zgłoszenie protestu przed turniejem wynosi 21 dni od dnia ogłoszenia komunikatu. Opłata wadium dotycząca protestu wynosi 100 zł. W przypadku uzasadnionego protestu wadium zostaje zwrócone. W przypadku nieuzasadnionego protestu wadium pozostaje do dyspozycji Federacji.

2. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu, wnoszenia jakichkolwiek zmian czy poprawek przysługuje tylko i wyłącznie Federacji .

3. W sprawach nieujętych w niniejszym Regulaminie decyduje Zarząd Federacji.

4. Regulamin rozgrywek MPA, został uzupełniony o zmiany poddane pod głosowanie po rozgrywkach MPA 2018/19 i zatwierdzonych przez Zarząd Federacji. Regulamin zatwierdzono w listopadzie 2019.

Spis treści:

§1 Organizacja i koordynacja MPA - str. 1

§2 Cel rozgrywek, poziomy rozgrywek - str. 1

§3 Warunki uczestnictwa - str. 2

§4 Obowiązki Organizatora, Drużyn i Zawodników - str. 2

§5 Zgłoszenie drużyny i zawodników, reprezentacja drużyny - str. 3

§6 Definicja amatora, weryfikacja - str. 5

§7 Zasady rozgrywania spotkań - str. 7

§8 Zasady gry w dywizjach, klasyfikacja końcowa - str. 8

§9 Kary, walkowery, odpowiedzialność za zawodników i osoby towarzyszące - str. 11

§10 Postanowienia końcowe - str. 12

Załączniki główne:

- Załącznik nr 1 - Zgłoszenie drużyny do Turnieju MPA

- Załącznik nr 2 - Lista Zgłoszeniowa

- Załącznik nr 3 - Oświadczenie Woli

- Karomierz

Załączniki dodatkowe (opcjonalne) – dołączone do odpowiednich Turniejów:

- Harmonogram gier Dywizji 1, Dywizji 2, Dywizji 3, MPA 35+

- Aneks do Regulaminu określający zasady przeprowadzenia Turnieju Dywizji 3

- Aneks do Regulaminu określający zasady rozgrywek MPA nieujęte w niniejszym Regulaminie

- Aneks do Regulaminu określający zasady przeprowadzenia Turnieju MPA 35+