

Regulamin Organizacyjny Rozgrywek DM I i II Ligi

Dla potrzeb Regulaminu Organizacyjnego Rozgrywek DM I i II Ligi, użyte terminy oznaczają:

- 1) GKSŻ - podmiot zarządzający rozgrywkami DM I Ligi i DM II Ligi,
- 2) DM I Ligi - rozgrywki Drużynowych Mistrzostw I Ligi w sporcie żużlowym,
- 3) DM II Ligi - rozgrywki Drużynowych Mistrzostw II Ligi w sporcie żużlowym,
- 4) 1.Liga Żużlowa - rozgrywki Drużynowych Mistrzostw I Ligi w sporcie żużlowym,
- 5) 2.Liga Żużlowa - rozgrywki Drużynowych Mistrzostw II Ligi w sporcie żużlowym,
- 6) mecz - zawody żużlowe rozgrywek 1.Ligi Żużlowej i 2.Ligi Żużlowej,
- 7) telewizja - stacja telewizyjną, z którą PZM podpisał umowę o transmisjach zawodów żużlowych rozgrywek 1.Ligi Żużlowej lub 2.Ligi Żużlowej,
- 8) korespondencja pocztą elektroniczną - korespondencję pocztą elektroniczną z żądaniem potwierdzenia przeczytania,
- 9) wyposażenie zawodnika – strój osobisty zawodnika (kevlar, plastron, kask) oraz wszelkie osłony motocykla (osłona widelca przedniego kierownicy oraz osłony silnika),
- 10) prawa Sponsorskie - usługi reklamowe świadczone przez Kluby na rzecz PZM w celu umożliwienia mu świadczenia usług reklamowych na rzecz sponsorów rozgrywek 1.Ligi Żużlowej lub 2.Ligi Żużlowej,
- 11) prawa reklamowe – określona przestrzeń reklamowa związana z organizacją zawodów tj. miejsca reklamowe na stadionie, miejsca reklamowe na materiałach reklamowych związanych z organizacją zawodów, itp.,
- 12) prawa promocyjne – prawa dysponowania wizerunkiem drużyn i zawodników 1.Ligi Żużlowej i 2.Ligi Żużlowej,
- 13) wygląd stadionu – rozmieszczenie reklam i innych elementów wynikających z regulaminów GKSŻ oraz zawartych przez PZM umów handlowych,
- 14) materiał marketingowy – jakiegokolwiek materiał handlowy, użytkowy, promocyjny, reklamowy związany z organizacją meczu 1.Ligi Żużlowej lub 2.Ligi Żużlowej. (np. papier firmowy, koperty, foldery, itd.),
- 15) wymogi reklamowe – standardy ekspozycji i wyglądu reklam, logotypów oraz innych nośników reklamowych umieszczanych na stadionie oraz wyposażeniu zawodnika,
- 16) sponsor rozgrywek – podmiot, z którym PZM zawarł umowę dotyczącą Praw Sponsorskich, praw promocyjnych /Sponsor Tytułarny, Sponsorzy Główni i Wspomagający, Partnerzy Medialni i inni/.

Rozdział 1 Zakres stosowania

Art. 1

Przepisy niniejszego Regulaminu obowiązują we wszystkich meczach o DM I i DM II ligi. Jeśli dany zapis Regulaminu nie odnosi się do konkretnej ligi to oznacza, że obowiązuje zarówno w rozgrywkach o DM I i DM II ligi. Jeśli zapis w treści odnosi się tylko do DM I ligi albo DM II ligi oznacza to, że obowiązuje tylko w konkretnej w nim określonej klasie rozgrywek.

Rozdział 2

Obowiązki organizatora meczu

Art. 2

1. Każdy klub musi dysponować na stadionie komputerem z systemem operacyjnym Windows 7 lub nowszym i zainstalowanymi programami Microsoft Word i Excel wersji 2007 lub nowszej, drukarką, skanerem oraz dostępem do Internetu.
2. Komputer musi posiadać połączenie internetowe ze zdefiniowanym kontem poczty elektronicznej.
3. W celu realizacji transmisji internetowych na stronie internetowej *polskizuzel.pl* komputer używany do sporządzania protokołu winien posiadać bezpośrednie połączenie z Internetem.
4. Klub w przypadku meczów 1.Ligi Żużlowej zabezpieczy na wieżyczce sędziowskiej stałe łącze zapewniające dostęp do Internetu. Łącze o przepustowości minimalnej 20,0 Mbit/s download i 1,0 Mbit/s upload doprowadzające Internet do stadionu oraz na wieżyczkę powinno odbywać się połączeniem kablowym lub zestawionym połączeniem radiowym zakończonym punktem dostępowym Wi-Fi przeznaczonym do wyłącznego korzystania przez osoby pracujące przy organizacji meczu.

Art. 3

W przypadku, gdy mecz jest transmitowany przez telewizję, organizator zapewnia minimum 3 ambulanse typu „S”.

Art. 4

1. Organizator zawodów DM I Ligi ma obowiązek wykonania na własny koszt i wystawiania w dostępnym miejscu, w parku maszyn, oraz w miejscu przeprowadzania konferencji prasowych - ścianki do wywiadów telewizyjnych wg wzoru ustalonego przez GKSŻ, także w przypadku meczów, z których telewizja nie przeprowadza transmisji telewizyjnej. Wszelkie wywiady i konferencje prasowe odbywają się na tle w/w ścianki.
2. Organizator zawodów jest zobowiązany do wydania programu zawodów.
3. Odrębne przepisy GKSŻ mogą zawierać szczegółowe wymogi dotyczące zawartości, wyglądu i układu programu zawodów oraz plakatu.
4. Organizator zawodów ma obowiązek emitowania w trakcie zawodów przerywników dźwiękowych (reklam, ogłoszeń) na zasadach i w formie określonej przez GKSŻ.
5. Organizator zawodów odpowiada na zasadzie ryzyka za sprawność i zapewnienie niezbędnej liczby wszelkich urządzeń technicznych wykorzystywanych podczas zawodów, a wymaganych regulaminami FIM, FIM Europa PZM i GKSŻ, w tym także oświetlenia niezbędnego do przeprowadzenia zawodów.

6. Organizator drugiego meczu finałowego DM I Ligi i DM II Ligi jest zobowiązany do zapewnienia miejsca i podium (jeżeli nie zostanie dostarczone przez GKSŻ), którego położenie i wygląd zostanie ustalony z GKSŻ.
7. Kluby są zobowiązane do wykonania według zaleceń GKSŻ oraz przekazania do wykorzystania przez GKSŻ na potrzeby grafiki telewizyjnej zdjęć zawodników w odzieży klubowej na dany sezon na 14 dni przed I rundą DM I Ligi i II Ligi.

Art. 5

Organizator jest zobowiązany do umożliwienia wjazdu na parking przy parku maszyn do dwunastu samochodów osobowych lub dostawczych wiozących ekipę drużyny gości. Klub gościa przekazuje organizatorowi listę numerów rejestracyjnych samochodów na dwa dni przed datą meczu.

Art. 6

1. Przebieg każdego meczu od momentu rozpoczęcia próby toru musi być zarejestrowany w trybie ciągłym przez ruchomą kamerę umieszczoną na statywie w pobliżu stanowiska sędziego. Zapis wideo może być przerwany w celu udostępnienia go sędziemu zawodów. W tym celu organizator zapewnia sędziemu monitor z przeznaczeniem do odtwarzania sytuacji na torze. Fakt skorzystania z zapisu wideo sędziego odnotowuje w sprawozdaniu z zawodów.
2. Szczegółowe wytyczne dotyczące zasad nagrywania i przesyłania materiału wideo określi GKSŻ w komunikacie.
3. Do końca dnia roboczego następującego po dniu zakończenia meczu klub przesyła do GKSŻ lub umieszcza na platformie gksz.pl materiał wideo z zawodów, program zawodów, skan biletu i plakat (jeżeli organizator wydaje plakat). Na wniosek klubu gościa przesłany materiał wideo z zawodów zostanie udostępniony wnioskującemu.
4. GKSŻ ma prawo do montowania materiałów przesłanych przez Kluby zawierających przebieg konferencji prasowej po meczu i publikowania materiału typu highlights o długości do 3 minut z przebiegu wszystkich konferencji prasowych w formie podsumowania kolejki ligowej nie wcześniej niż od godziny 12.00 drugiego dnia następującego po dacie meczu, którego konferencja dotyczy na stronie polskizuzuel.pl, profilu FB GKSŻ. Jeżeli klub nie opublikuje materiału z konferencji prasowej do godziny 12.00 dnia następującego po dacie meczu, GKSŻ może w tym terminie opublikować materiał highlights, o którym mowa w zdaniu poprzednim.

Art. 7

Po zakończeniu meczu 1.Ligi Żużlowej, organizator ma obowiązek zorganizowania konferencji prasowej. Udział w konferencji biorą trenerzy drużyn i po jednym wskazanym przez klub zawodniku z najlepszą lub drugą najlepszą zdobyczą punktową z każdej drużyny ubranym w swój strój zawodniczy (bez kasku). Wytypowanie zawodnika do kontroli antydopingowej zwalnia go z obowiązku uczestniczenia w konferencji prasowej, o ile Przewodniczący Zespołu Kontrolującego nie wyrazi zgody na uczestnictwo zawodnika w tej konferencji. W takim przypadku klub wyznaczy do udziału w konferencji kolejnego zawodnika zachowując gradację zdobyczy punktowej zawodników w meczu.

Rozdział 3

Dodatkowe wymogi dotyczące toru i jego wyposażenia

Art. 8

W każdym parku maszyn musi być wyznaczone specjalne pole, zwane polem ustawienia zawodników, pomalowane w 4 kolory kasków zawodników (czerwony, niebieski, biały, żółty), na którym zawodnicy będą ustawiać się przed wyjazdem do biegu. Każde z kolorowych pól musi mieć minimalne wymiary 1 x 1 m.

Art. 9

1. Na każdym torze organizatora meczu o DM I Ligi musi być wykonana w bandzie otwierana bramka za startem - patrząc w kierunku jazdy zawodników. Bramka będzie wykorzystywana przez kamerzystę telewizji. Na meczach o DM II Ligi jest ona zalecana.
2. W meczach transmitowanych przez telewizję, w strefie bezpieczeństwa może podczas startu przebywać operator kamery przenośnej, przy czym nie może on zasłaniać sędziemu widoku linii startu, jak również zawodnikom pola widzenia zielonego światła startowego.
3. Po upadku zawodnika na tor i przerwaniu biegu, oprócz osób wykonujących swoje obowiązki, wstęp na tor mają osoby przypisane do zawodnika w zgłoszeniu do zawodów, lekarz drużyny, ratownik medyczny drużyny, zamiennie kierownik drużyny, trener lub menedżer oraz operator kamery przenośnej. Po upadku nie zezwala się na przeprowadzanie wywiadów z zawodnikiem znajdującym się na torze lub na płycie wewnątrz toru.
4. Należy zapewnić, aby niemożliwe było przemieszczanie się publiczności przez strefę neutralną w czasie trwania zawodów, także podczas przerw pomiędzy biegami.
5. Organizator musi zapewnić jednolitą i zadbaną nawierzchnię płyty wewnątrz toru. Trawa wewnątrz toru powinna być pielęgnowana, uzupełniana o braki, przykrywane i kostkowane powinny być miejsc bez trawy.

Art.10

1. Tor musi być tak przygotowany do zawodów, aby nawierzchnia zapewniała płynną jazdę i możliwość wyprzedzania na całej długości i szerokości toru. Organizator winien dołożyć najwyższej staranności w przygotowaniu i utrzymywaniu toru, i przyjąć taki sposób działania, aby tor był bezpieczny i zarazem przygotowany w ten sposób, aby zapewnić widowisko o najwyższej możliwej jakości, adekwatne do rangi zawodów o DM I albo DM II ligi. Okoliczność odbioru toru do zawodów nie zwalnia organizatora z obowiązku zapewnienia podczas całych zawodów standardu toru wskazanego niniejszym ustępie.
2. Organizator zapewnia podczas meczu co najmniej:
 - 1) szynę prostą podwieszaną do wyrównywania toru - minimum 1 szt.,
 - 2) szynę skośną podwieszaną do zgarniania nadmiaru materiałów z zewnętrznej części toru - minimum 1 szt.,
 - 3) bronę wielogrzebieniową - minimum 1 szt.,
 - 4) walec kołowy - minimum 1 szt.,
 - 5) ciągniki - minimum 2 szt.,
 - 6) wodopolewaczkę o zmiennym natężeniu strumienia nawilżającego - minimum 1 szt.,
 - 7) urządzenie przeznaczone do rozprowadzania luźnej (suchej) nawierzchni (rozsiewacz lub ładowarka) wyłącznie w przypadku meczu zagrożonego - minimum 1 szt.,
 - 8) szczotkę drucianą z przeznaczeniem do wykorzystania przez ciągniki - minimum 1 szt.,
 - 9) szynę hydrauliczną kołową – minimum 1 szt. (zalecana w sezonie 2018, obowiązkowa od sezonu 2019).

Każdy pojazd powinien posiadać pełną obsługę osobową.

3. Zaleca się zapewnienie przez Klub równiarki wyposażonej w regulowany skrętny lemiesz.
4. Równanie toru musi odbywać się w ten sposób, aby ciągniki przemieszczały górną warstwę z zewnętrznej części toru, gdzie w czasie biegów jest odrzucana, do wewnątrz.
5. W czasie niezbędnym do przygotowania toru do zawodów, organizator zapewnia co najmniej: dwa ciągniki przeznaczone do konserwacji toru, jedną polewaczkę, itp. Co najmniej jeden z ciągników musi być wyposażony w szynę ustawioną skośnie do kierunku jazdy.
6. Organizator, przygotowując tor do zawodów, uwzględnia prognozy pogody publikowane na co najmniej 48 godzin przed datą zawodów oraz panujące rzeczywiste warunki atmosferyczne na co najmniej jeden dzień przed datą zawodów i realizuje taki sposób przygotowania toru, aby rozegranie zawodów było jak najbardziej prawdopodobne. Nieprzestrzeganie zasad, o których mowa w zdaniu poprzednim, będzie potraktowane jako nieregularne przygotowanie toru do zawodów z winy organizatora.
7. Organizator meczu 1.Ligi Żużlowej ma obowiązek posiadania luźnej, suchej nawierzchni w ilości wystarczającej do pokrycia całej powierzchni toru 1-2 centymetrową jej warstwą. Przepisu, o których mowa w zdaniu poprzednim nie stosuje się, jeżeli organizator rozgrywa mecze na stadionie posiadającym zadaszony tor i zalecany jest w sezonie 2018, a obowiązkowy od 2019 roku.

8. Zaleca się umiejscawianie sektorów rodzinnych w dostatecznej odległości od sektorów przeznaczonych dla kibiców gości i zorganizowanych grup kibiców gospodarzy.
9. Podczas każdego meczu 1.Ligi Żużlowej w parku maszyn musi być waga najazdowa z ważnym świadectwem legalizacji wydanym przez Główny Urząd Miar lub jego jednostki okręgowe i obwodowe.
10. W parku maszyn musi być zamontowany zegar 2 minut zsynchronizowany z zegarem 2 minut znajdującym się wewnątrz toru, widoczny dla drużyny gości i gospodarzy.
11. Park maszyn musi być oznaczony w sposób nie budzący wątpliwości zawodników i sędziego. Kierownik zawodów w obecności sędziego informuje kierowników drużyn przed zawodami o sposobie oznaczenia granic parku maszyn na danym stadionie. Kierownicy drużyn składają sędziemu oświadczenie na piśmie, iż zostali poinformowani o sposobie oznaczenia granic parku maszyn na danym stadionie.
12. W parku maszyn muszą być w sposób wyraźny oznaczone granice stref przeznaczonych wyłącznie dla drużyny gości i gospodarzy, z zastrzeżeniem dostępu do tych stref dla osób urzędowych wykonujących swoje obowiązki. Granice stref organizator uzgadnia z GKSŻ przed sezonem na podstawie dostarczonego planu parku maszyn.
13. Organizator meczu 1.Ligi Żużlowej ma obowiązek zapewnić na każde zawody telebim zlokalizowany w miejscu dobrze widocznym z każdego miejsca stadionu o minimalnych wymiarach 7m x 5m - 35 m² o minimalnej rozdzielczości 640 x 480 pikseli (zalecany w 2018 roku, a obowiązkowy od 2019 roku)
14. Organizator zapewnia pomieszczenie prasowe z przeznaczeniem dla dziennikarzy i fotoreporterów dostępne przed, w trakcie i po zawodach, odpowiednio umeblowane i wyposażone co najmniej w dostęp do bezprzewodowego Internetu.
15. Na żądanie i w zakresie określonym przez GKSŻ organizator ma obowiązek rejestrować i udostępnić GKSŻ w terminie 24 godzin od daty meczu monitoring toru, parku maszyn oraz płyty wewnątrz toru. GKSŻ może nakazać rejestrację także w dni poprzedzające dzień zawodów. Ewentualne żądanie policji o przekazanie monitoringu z danych zawodów nie zwalnia klubu z obowiązku posiadania kopii monitoringu do dyspozycji GKSŻ.
16. Wszystkie powierzchnie, budowle, urządzenia oraz wyposażenie znajdujące się na obiekcie, na którym odbywają się zawody DM I i DM II ligi oraz w jego bezpośrednim otoczeniu (w granicach obiektu) powinny być należyście utrzymane, tj. w szczególności utrzymane w należytej czystości, odnowione oraz o funkcjonalności i wyglądzie adekwatnym do wysokiej rangi rozgrywek. GKSŻ może wydawać zobowiązania względem Organizatora do wykonania określonych czynności lub prac związanych z obiektem (w szczególności osłonięcia niektórych powierzchni).

17. Organizator lub GKSŻ po uzgodnieniu z organizatorem mogą umieścić w parku maszyn, w miejscu uzgodnionym z GKSŻ, dostępnym dla obu drużyn, Mixzone TV o wyglądzie uzgodnionym z GKSŻ, w której w czasie meczu drużyny mogą oglądać na monitorze przebieg rywalizacji na torze.
18. Od sezonu 2019 klub 1.Ligi Żużlowej dokumentuje posiadanie monitoringu stadionu spełniającego wymogi ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych oraz właściwego rozporządzenia w tym zakresie odpowiednim zaświadczeniem właściwego organu zgodnie z obowiązującym przepisami prawa w tym zakresie (np. Policja, Wojewoda).
19. Od sezonu 2019 klub 1.Ligi Żużlowej zapewnia wyłożony kostką brukową lub innym tymczasowym materiałem zaakceptowanym przez GKSŻ teren o powierzchni minimum 8 m² okalający słupek maszyny startowej na płycie wewnątrz toru z przeznaczeniem na osłonę i wyposażenie stanowiska kierownika startu.
20. Zaleca się stosowanie podestów do oglądania zawodów w parku maszyn o wyglądzie określonym przez GKSŻ.
21. Organizator oznacza pomieszczenia niezbędne do przeprowadzenia zawodów za pomocą tabliczek wg wzoru określonego przez GKSŻ. Na obiekcie może być zastosowany jednolity system oznaczeń pomieszczeń dedykowany dla tego obiektu, jednak pomieszczenia niezbędne do przeprowadzenia zawodów muszą być opisane zgodnie z opisami określonymi przez GKSŻ. Jeżeli w ramach systemu, o którym mowa w zdaniu poprzednim, jest możliwe umieszczenie na tabliczce logotypu klubu lub elementów graficznej identyfikacji wizualizacji klubu, tabliczki powinny być wykonane zgodnie ze wzorem określonym przez GKSŻ
22. W zawodach 1.Ligi Żużlowej zalecane jest posiadania pojazdu mechanicznego (np. meleks) do transportu motocykla oraz zawodnika.

Rozdział 4 Oprawa meczu

Art. 11

W meczach DM I Ligi zawodnicy drużyny ubrani są obowiązkowo w jednakowe kombinezony, których wzór zatwierdzany jest przez GKSŻ co najmniej na miesiąc przed inauguracją rozgrywek.

Art. 12

1. Każdy mecz poprzedzony jest prezentacją. Sędzia lub Jury Zawodów może skrócić lub zrezygnować z przeprowadzenia prezentacji, jeżeli uzna, iż istnieje zagrożenie dla rozegrania meczu związane z niekorzystnymi warunkami atmosferycznymi.

2. Prezentacja zaczyna się 15 minut przed godziną rozpoczęcia zawodów podaną w powiadomieniu o zawodach i nie może trwać dłużej niż 10 minut. Do prezentacji winny być użyte pojazdy mechaniczne (motocykle inne niż żużłowe, samochody osobowe lub jeden samochód ciężarowy z platformą). Pojazdy zabierają zawodników i kierowników drużyn, menedżerów lub trenerów (po jednym z wymienionych na drużynę) z parku maszyn i zawożą ich po torze w pobliże pole startowego, a następnie odjeżdżają, wykonując okrążenie toru i ustawiają się na początku prostej startowej. Zawodnicy ustawiają się w rzędzie, twarzą do publiczności po stronie prostej startowej, na torze blisko wewnętrzznego krawężnika toru. Drużyna gościa ustawia się po prawej stronie słupka maszyny startowej patrząc ze stanowiska sędziowskiego, a drużyna gospodarza po lewej. Zawodnicy ustawiają się w drużynach, w kolejności numerów startowych, od prawej do lewej strony, patrząc ze stanowiska sędziowskiego. Przed pierwszym zawodnikiem drużyny ustawia się jej kierownik, menedżer lub trener. Pomędzy drużynami ustawia się sędzia zawodów. Po ustawieniu zawodników, spiker rozpoczyna prezentację, przedstawiając oprócz drużyn osoby urzędowe i funkcyjne. Po przedstawieniu drużyn i osób, pojazdy podjeżdżają w pobliże pola startowego i zabierają zawodników do parku maszyn. Osoby urzędowe i funkcyjne pełniące funkcję wewnątrz toru na płycie boiska ustawiają się w linii, równolegle do krawędzi toru, za zawodnikami po prawej stronie słupka maszyny startowej, patrząc ze stanowiska sędziowskiego. Na meczach transmitowanych przez telewizję, podczas prezentacji, na torze może przebywać operator przenośnej kamery.
3. Wszystkie zmiany przebiegu prezentacji (przemówienia, wręczenie kwiatów lub upominków, itp.) muszą uzyskać akceptację sędziego zawodów, który odnotowuje to w sprawozdaniu z zawodów.
4. Zawodnicy uczestniczą w prezentacji ubrani w swoje stroje zawodnicze (bez kasków). Kierownik drużyny, menedżer lub trener każdej z drużyn musi być ubrany zgodnie z odpowiednimi przepisami niniejszego Regulaminu.
5. Start do pierwszego biegu odbywa się o godzinie rozpoczęcia zawodów podanej w powiadomieniu o zawodach.
6. Losowania zestawu pól startowych dokonuje sędzia zawodów w towarzystwie kierowników drużyn, natychmiast po próbie toru. Losowanie odbywa się w parku maszyn, na stoliku, na tle tablicy do wywiadów. Zalecana jest obecność osób naprowadzających zawodników na start (2 osoby: żółty i czerwony). Procedura losowania winna odbywać się nawet wówczas, gdy zawody nie są transmitowane przez TV. Losowanie powinno być nagrywane przez telewizję lub telewizję internetową.
7. Zakazuje się odtwarzania powtórek kolizji zawodników na telebimie w czasie meczu. Będzie to potraktowane jako prowokowanie publiczności do nie-sportowego zachowania się.

8. Kluby realizują podczas meczów postanowienia umów sponsorskich, umów o patronat medialny oraz umów telewizyjnych zawartych przez PZM ze sponsorami rozgrywek, patronami medialnym i stacjami telewizyjnymi podpisanych na podstawie uchwał zgromadzenia klubów DM I Ligi albo DM II Ligi. Podmiot zarządzający przekazuje corocznie oddzielnym pismem listę świadczeń klubów. Wszelkie wątpliwości i problemy związane z wykonaniem w/w umów, które mogą powodować brak realizacji świadczenia umownego PZM wykonywanego przez klub, kluby zobowiązane są natychmiast zgłaszać za pośrednictwem poczty elektronicznej podmiotowi zarządzającemu i podmiotowi uprawnionemu do świadczenia ze strony PZM.
9. Podmiot zarządzający ma prawo potraćać wierzytelności PZM wobec klubu w szczególności wierzytelności z tytułu kar dyscyplinarnych z wierzytelnościami klubu wobec PZM o świadczenia należne od PZM z tytułu umów sponsorskich, umów telewizyjnych i innych umów związanych z rozgrywkami ligowymi.

Art. 13

1. Zabrania się organizowania pokazów pirotechnicznych w trakcie trwania meczu poza przerwami technicznymi. Za przerwy techniczne nie są uznawane przerwy w zawodach trwające krócej niż 3 minuty.
2. Wszelkie imprezy i działania towarzyszące nie mogą mieć wpływu ani przedłużać przerw pomiędzy biegami, określonych w regulaminach obowiązujących w sporcie żużlowym.

Rozdział 5

Dodatkowe przepisy dotyczące sędziów oraz komisarzy torów

Art. 14

1. GKSŻ zawiadamia sędziów oraz komisarzy torów o wyznaczeniu i godzinie rozpoczęcia meczu nie później niż 4 dni przed meczem. W tym samym terminie GKSŻ informuje zainteresowane kluby o wyznaczeniu sędziów oraz komisarzy torów. Jeżeli dotrzymanie terminu, o którym mowa w zdaniu pierwszym jest niemożliwe ze względów organizacyjnych, GKSŻ zawiadomi sędziów oraz komisarzy torów natychmiast, gdy będzie to możliwe.
2. Wszelka korespondencja w zakresie jak wyżej pomiędzy GKSŻ, sędziami, komisarzami toru i klubami odbywa się pocztą elektroniczną.
3. Na meczach transmitowanych przez TV GKSŻ zapewnia łączność bezprzewodową pomiędzy sędzią i komisarzem toru.

Art. 15

1. Sędzia lub Jury zawodów dokonuje odbioru toru do zawodów najpóźniej 90 minut przed godziną rozpoczęcia meczu podaną w zawiadomieniu.
2. Podczas meczu transmitowanego przez telewizję, sędzia współpracuje z kierownictwem produkcji przekazu telewizyjnego w zakresie tempa zawodów.
3. Zakazuje się sędziom zawodów oraz komisarzom toru palenia tytoniu podczas trwania meczu.

Art. 16

1. Sędziowie oraz komisarze toru zobowiązani są do sporządzania swoich sprawozdań w wersji elektronicznej i przesłania ich na serwer gksz.pl najpóźniej 24 godziny od zakończenia zawodów, których sprawozdanie dotyczy.
2. Razem ze sprawozdaniem, sędziowie przesyłają przetworzone na wersję elektroniczną (skan) zwolnienia lekarskie zawodników, którzy w meczu byli zawodnikami zastępowanymi.

Rozdział 6

Dodatkowe przepisy dotyczące osób funkcyjnych w zawodach

Art. 17

1. GKSŻ może delegować na wybrane mecze swoich przedstawicieli (delegatów lub obserwatorów) lub powołać Jury Zawodów. GKSŻ informuje o tym fakcie organizatora meczu najpóźniej w przeddzień meczu, wskazując przedstawicieli imiennie. Organizator jest zobowiązany zapewnić przedstawicielowi GKSŻ oraz członkom Jury bezpłatne wejście na stadion oraz bezpłatny parking na terenie stadionu oraz wydać im takie identyfikatory, które umożliwiają przebywanie podczas meczu w każdym miejscu stadionu.
2. Osoby powołane przez GKSŻ, o których mowa w ust 1 wykonują swoje obowiązki według postanowień Regulaminu Zawodów Motocyklowych na Torach Żużlowych.

Art. 18

1. Sekretarz zawodów sporządza protokół zawodów przy pomocy programu komputerowego dostarczonego przez GKSŻ. Wydrukowany programem protokół podpisują: sędzia zawodów, przewodniczący Jury Zawodów (w przypadku powołania Jury na zawody), kierownik zawodów, komisarz toru, kierownicy drużyn i sekretarz zawodów. Podpisany protokół z pieczętką klubu organizatora jest następnie skanowany. Plik wygenerowany przez program komputerowy oraz skan protokołu muszą być niezwłocznie przesłane na serwer gksz.pl.
2. Razem z protokołem, klub organizatora przesyła na serwer gksz.pl parafowane przez sędziego skany zgłoszeń każdej z drużyn, listę osób funkcyjnych.
3. Sekretarz zawodów bierze udział w obowiązkowym szkoleniu w organizowanym przez GKSŻ przed każdym sezonem.
4. Sekretarz zawodów jest zobowiązany uzupełnić skład meczowy niezwłocznie po przekazaniu przez kierowników drużyn zgłoszenia drużyn do zawodów w nawiązaniu do art. 710 Regulaminu DMP, DM I Ligi i DM II Ligi.
5. Sekretarz zawodów jest zobowiązany udać się na wieżyczkę sędziowską nie później niż 40 minut przed godziną rozpoczęcia meczu i być gotowym do realizacji obowiązków.

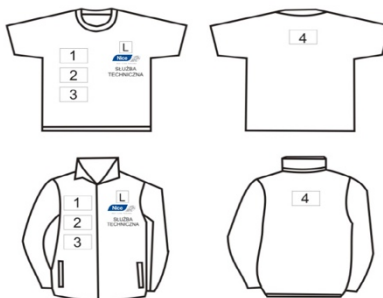
Art. 19

1. Wszystkie osoby urzędowe i funkcyjne (w tym służba techniczna) muszą być odpowiednio ubrane (używanie koloru czerwonego jest zakazane – nie dotyczy logotypów sponsorów). Do wszystkich strojów (nie dotyczy lekarza zawodów oraz osób teamów zawodników) obowiązują długie ciemne spodnie. Ubiór sędziego zawodów osób naprowadzających zawodników na właściwe miejsca startowe określają odpowiednie regulaminy obowiązujące w sporcie żużlowym.
2. Dla strojów osób, które są wymienione w ust. 1 obowiązują następujące zasady:
 - 1) wszystkie osoby funkcyjne (wirażowy, służba techniczna) wykonujące obowiązki na zawodach muszą posiadać stroje wg rysunku poniżej, z zastrzeżeniem, iż stroje winny być jednolite oraz obowiązkowy jest napis określający funkcję:

1. Logo sponsora - do decyzji klubu
2. Logo sponsora - do decyzji klubu
3. Logo sponsora - do decyzji klubu
4. Logo sponsora - do decyzji klubu
- L. Logo klubu

Kolor ubiorów
określa klub

Kolor napisów
kontrastujący z kolorem stroju



- 2) wszystkie osoby urzędowe wykonujące obowiązki na zawodach muszą posiadać stroje wg rysunku poniżej, z zastrzeżeniem, iż na stroju winna zostać umieszczona odpowiednia nazwa funkcji (kierownik zawodów, kierownik parku maszyn, kierownik startu); dopuszcza się możliwość indywidualnego stroju kierownika startu po zatwierdzeniu przez GKSŻ:

OSOBY URZEDOWE

Kierownik Zawodów, Kierownik Parku Maszyn, Kierownik Startu

1. Logo sponsora - do decyzji klubu
2. Logo sponsora - do decyzji klubu
3. Logo sponsora - do decyzji klubu
4. Logo sponsora - do decyzji klubu
- L. Logo klubu

Kolor ubiorów
określa klub

Kolor napisów
kontrastujący z kolorem stroju



3) lekarze zawodów muszą posiadać stroje wg rysunku poniżej:

OSOBY URZĘDOWE
lekarze zawodów

Kolor ubiorów

biały

Kolor napisów

kontrastujący z kolorem stroju



4) fotoreporterzy na płycie wewnątrz toru i w parku maszyn oraz ekipy telewizji klubowych i fotoreporterzy klubowi w parku maszyn muszą posiadać stroje wg rysunku poniżej:

1. Logo sponsora - do decyzji klubu
2. Logo sponsora - do decyzji klubu
3. Logo sponsora - do decyzji klubu
4. Logo sponsora - do decyzji klubu

Kolor ubiorów

pomarańczowy



5) fotoreporterzy bez prawa wstępu na płytę i do parku maszyn muszą posiadać stroje wg rysunku poniżej:

1. Logo sponsora - do decyzji klubu
2. Logo sponsora - do decyzji klubu
3. Logo sponsora - do decyzji klubu
4. Logo sponsora - do decyzji klubu

Kolor ubiorów

żółty



- 6) członkowie zespołu szkoleniowego drużyny muszą posiadać stroje wg rysunku poniżej, z zastrzeżeniem, iż na stroju winna zostać umieszczona odpowiednia nazwa funkcji:

Zespół szkoleniowy drużyny
 Kierownik drużyny, menager, trener, lekarz drużyny

1. Logo sponsora - do decyzji klubu
2. Logo sponsora - do decyzji klubu
3. Logo sponsora - do decyzji klubu
4. Logo sponsora - do decyzji klubu
- L. Logo klubu

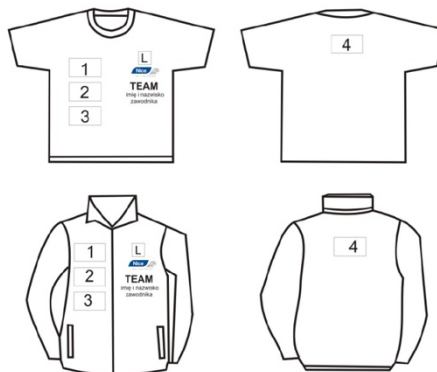


- 7) członkowie teamów zawodników muszą posiadać stroje wg rysunku poniżej; dopuszcza się umieszczenie z tyłu napisu Mechanik,

Mechanicy zawodników

1. Logo sponsora - do decyzji klubu
2. Logo sponsora - do decyzji klubu
3. Logo sponsora - do decyzji klubu
4. Logo sponsora - do decyzji klubu
- L. Logo klubu

Kolor ubiorów
 określa klub
Kolor napisów
 kontrastujący z kolorem stroju

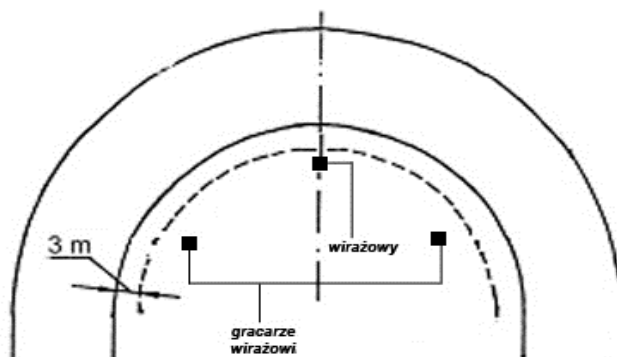


4. Wymogi wyglądu strojów zespołu szkoleniowego drużyny muszą być zachowane w dniu zawodów od momentu przybycia na obiekt do momentu zakończenia konferencji prasowej po meczu.

5. **Podczas zawodów ligowych na płycie wewnątrz toru oraz w parkingu może przebywać w jednym czasie maksymalnie trzech fotoreporterów, z czego jedno miejsce zarezerwowane jest dla fotoreportera delegowanego przez PZM. W momencie wykonywania zdjęć po za płytą wewnątrz toru/parkiem maszyn, delegat PZM może udostępnić swoje miejsce innym fotoreporterom na zasadach rotacyjnych określonych przez Klub. W limity określone powyżej nie wlicza się ekipy reporterskiej telewizji klubowej.** W przypadku delegowania przez PZM fotografa na zawody, fotograf ten zobowiązany jest do przekazania do 20 zdjęć w pełnej rozdzielczości na potrzeby klubu - gospodarza i gościa danych zawodów.
6. GKSŻ ma prawo wydać zgodę na przebywanie na płycie wewnątrz toru ekipie telewizyjnej prowadzącej relację telewizyjną z meczu, w tym także zgodę na ustawienie na płycie wewnątrz toru kamer wraz z osprzętem.
7. Wszystkim osobom pełniącym funkcje na płycie wewnątrz toru zabrania się palenia tytoniu oraz używania telefonów komórkowych. O ile nie jest to niezbędne do wykonywania funkcji w zawodach zabrania się także ww. osobom wypełniania programu podczas trwania meczu.
8. W trakcie meczu osoby funkcyjne i urzędowe uprawnione do przebywania wewnątrz toru powinny stać lub siedzieć w takim miejscu, aby nie zasłaniać widoku reklam znajdujących się wewnątrz toru.

Art. 20

1. Osoby naprowadzające zawodników na właściwe miejsca startowe podczas trwania biegu siedzą za osłoną, przy czym miejsca do siedzenia nie mogą być umieszczone przed pierwszym rzędem reklam patrząc od strony prostej startowej. Zaleca się, aby w czasie trwania biegu osoby naprowadzające przebywały na trybunie głównej.
2. Przed każdym biegiem, osoby naprowadzające zawodników na pola startowe opuszczają tor nie wcześniej niż w momencie, gdy co najmniej trzech zawodników biorących udział w biegu znajduje się na prawidłowych polach startowych.
3. Dopuszcza się przebywanie na torze przed rozpoczęciem biegu dwóch osób prezentujących baner reklamowy. Osoby te opuszczają tor najpóźniej w momencie, gdy tor opuszczają osoby naprowadzające zawodników na pola startowe.
4. Przed każdym biegiem osoba wyznaczona przez klub prezentuje tablicę wskazującą numer biegu.
6. Wirażowi w liczbie od dwóch do trzech zajmują miejsca na łukach zgodnie z rysunkiem poniżej. Organizator ustawia na płycie elementy reklamoweo wyglądzie określonym w Załączniku nr 6, na których w czasie pomiędzy biegami wirażowi zajmują miejsce siedzące. W czasie biegu wirażowi stoją przed elementami reklamowymi gotowi do przekazania zawodnikom sygnału o przerwaniu biegu.



Rozdział 7 Dodatkowe przepisy dotyczące zawodników

Art. 21

1. Zawodnikom zabrania się jazdy motocyklem po murawie.
2. Przed wyjazdem do biegu, zawodnicy mają obowiązek ustawić się w polu ustawienia zawodników, przy czym obowiązek ten nie dotyczy zawodników startujących bieg po biegu oraz wszystkich zawodników biorących udział w powtarzanym biegu.
3. Przed wyjazdem do każdego biegu, każdy zawodnik musi mieć czysty plastron i reklamy.
4. Plastron, o którym mowa w pkt 3, jest w przypadku zawodów 1.Ligi Żużlowej integralną częścią kevlaru.
5. Centralnie na tylnej części plastronu musi znajdować się numer startowy zawodnika, którego cyfry winny mieć wysokość 13,5 cm, charakteryzować się czytelnym krojem i kolorem kontrastowym w stosunku do koloru kevlaru, lub być umieszczone na jednolitym kontrastowym tle.
6. Plastron w momencie wyjazdu do biegu musi być czysty z obu stron. W przypadku zabrudzenia plastronu zawodnik jest zobowiązany do jego wyczyszczenia przed wyjazdem do następnego biegu lub do biegu powtórnego, a także przed wywiadem przeprowadzonym przez telewizję.
7. Zawodnik jest zobowiązany do eksponowania plastronu (zapięty keklar) w trakcie zawodów, a w szczególności, w czasie udzielanych wywiadów telewizyjnych oraz podczas konferencji prasowej po meczu.
8. Zawodnicy uczestniczą w konferencji prasowej i udzielają wywiadów dla telewizji w trakcie meczów ubrani w swój ubiór zawodniczy.

- Przed, w trakcie i po zawodach zawodnicy oraz osoby reprezentujące drużyny udzielają wywiadów dla wszelkich telewizyjnych ekip reporterskich na tle ścianki do wywiadów także w przypadku, gdy mecz nie jest transmitowany przez telewizję.

Rozdział 8 Akredytacje prasowe.

Art. 22

Zasady udzielania akredytacji prasowych oraz foto na meczach GKSŻ:

- akredytacja dziennikarska będzie udzielana przez klub wyłącznie na podstawie pisemnego wniosku zainteresowanej redakcji (dziennik, czasopismo lub portal internetowy musi być zarejestrowany w rejestrze sądowym dzienników i czasopism zgodnie z orzeczeniem SN),
- wniosek o akredytację musi być podpisany przez osobę/y uprawnioną/ne do reprezentacji podmiotu składającego wniosek (do wniosku dołącza się dokumenty rejestracyjne podmiotu),
- podmiot występujący o akredytację podejmuje zobowiązanie do używania w sprawozdaniach i relacjach z meczów 1.Ligi Żużlowej i 2.Ligi Żużlowej:
 - pełnych nazw drużyn i ligi wraz z nazwami ich sponsorów tytularnych,
 - aktualnego logotypu 1.Ligi Żużlowej lub 2.Ligi Żużlowej,
 - aktualnych herbów i logotypów klubów oraz drużyn, obowiązujących w sezonie ligowym,
 - zdjęć zawodników w obowiązujących strojach (tj. kevlarach, strojach regulaminowych i czapkach, itp.),redakcja nie stosująca się do powyższego nie otrzyma akredytacji bezpłatnej,
- akredytacja będzie cofnięta, także na wniosek GKSŻ, w przypadku niewykonania przez podmiot posiadający akredytację zobowiązania, o którym mowa w pkt 3,
- akredytacja może być udzielona wyłącznie osobie pełnoletniej,
- osoby, którym zostanie udzielona akredytacja foto winny być ubezpieczone od NNW.
- każdy klub dostarcza przed pierwszą rundą rozgrywek do GKSŻ listę akredytowanych dziennikarzy i fotoreporterów zawierającą adres e-mail dziennikarza lub fotoreportera.

Rozdział 9 Przepisy dotyczące pracy prasy i fotoreporterów

Art. 23

- Fotoreporterzy i prasa muszą opuścić park maszyn przed zawodami na 60 minut przed godziną ich rozpoczęcia.
- W parku maszyn mogą przebywać w jednym czasie maksymalnie **trzy** osoby spośród fotoreporterów **oraz ekipa reporterska** telewizji klubowej.

3. Podczas przerw technicznych podczas zawodów fotoreporterzy celem zmiany lokalizacji na stadionie mają prawo przechodzić wzdłuż bandy przez wyjazd z parku maszyn.
4. Fotoreporterzy i prasa mają wstęp do parku maszyn po zawodach w momencie, gdy motocykle zostały zwolnione przez sędziego zawodów lub komisarza technicznego.

Rozdział 10

Postanowienia reklamowe i promocyjne

Art. 24

1. Zapisy niniejszego rozdziału dotyczą wymogów reklamowych związanych z organizacją zawodów podczas meczów w ramach rozgrywek prowadzonych przez GKSŻ oraz praw promocyjnych związanych z tymi rozgrywkami.
2. Wymogi wyglądu wyposażenia zawodnika muszą być zachowane w dniu zawodów od momentu próby toru do momentu zakończenia konferencji prasowej po meczu.
3. Wymogi wyglądu stadionu muszą być zachowane od momentu udostępnienia obiektu dla publiczności do czasu zakończenia meczu. Dla potrzeb niniejszego rozdziału przez zakończenie meczu rozumie się zakończenie wszelkich zaplanowanych przez organizatora imprez towarzyszących z udziałem publiczności odbywających się na obiekcie po zakończeniu ostatniego wyścigu.
4. Sposób rozmieszczania na stadionie klubu reklam PZM, sponsorów rozgrywek oraz sposób umieszczenia tych elementów na wszelkich materiałach marketingowych dotyczących zawodów DM I Ligi i DM II ligi musi być zatwierdzone przez GKSŻ.
5. W wszelkich materiałach marketingowych logotyp PZM musi być umieszczony zgodnie z księgą logotypu.

Art. 25

Umieszczenie przez klub logotypu PZM bądź jej sponsorów lub partnerów na wszelkich nośnikach reklamowych, w tym w szczególności na strojach i kevlarach wymaga zatwierdzenia przez GKSŻ.

Art. 26

1. Klub jest odpowiedzialny za zachowanie w czystości reklam znajdujących się na stadionie, ze szczególnym uwzględnieniem reklam umieszczonych na bandzie wokół toru. Możliwe są odstępstwa od zasady, o której mowa w zdaniu poprzednim w przypadku, gdy na torze panują ekstremalne warunki pogodowe.
2. Klub zawodnika jest odpowiedzialny za zachowanie przez zawodnika w czystości wszelkich reklam znajdujących się na wyposażeniu zawodnika.
3. PZM posiada prawa promocyjne (w tym prawo do wykorzystania logotypu drużyny oraz klubu) do wykorzystania w celach reklamowych dotyczących rozgrywek DM I i DM II ligi.

4. Kluby oraz GKSŻ zobowiązują się do wzajemnego umieszczenia aktywnych linków internetowych na swoich oficjalnych stronach internetowych.

Art. 27

W zawodach nie organizowanych przez GKSŻ elementy reklamowe sponsorów rozgrywek oraz innych reklam, których ekspozycja wynika z umów zawartych przez PZM, w tym umów zatwierdzonych przez Zgromadzenie Klubów, mogą być używane pod warunkiem przestrzegania przepisów wynikających z niniejszego Regulaminu w zakresie ich rozmieszczenia na stadionie, jak i wyglądu wyposażenia zawodników.

Art. 28

Kluby mają prawo umieszczać reklamy swoich sponsorów na wyposażeniu zawodnika oraz na stadionie w rozgrywkach prowadzonych przez GKSŻ, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie. Zalecane są banery reklamowe na bandach od strony trybun.

Art. 29

1. Dozwolone są reklamy wszystkich produktów i usług, o ile inaczej nie stanowi prawo powszechnie.
2. Ekspozowanie haseł i tekstów o treści rasistowskiej, politycznej, obraźliwej lub wulgarnej jest zakazane.
3. W przypadku zawarcia przez PZM umowy ze sponsorem tytularnym lub wspomagającym w celu uniknięcia konfliktów branżowych, Kluby zobowiązują się do niezawierania umów z podmiotami konkurencyjnymi wskazanymi przez tychże sponsorów.

Art. 30

1. Kluby są zobowiązane do sporządzania i przesłania na serwer gksz.pl w ciągu 48 godzin od daty zawodów zeskanowanego i podpisanego raportu wraz z pieczętką klubu organizatora.
2. Do raportu, o którym mowa w ust. 1, klub dołącza:
 - 1) dokumentację fotograficzną ekspozycji reklam sponsorów rozgrywek oraz innych reklam, których ekspozycja wynika z umów zawartych przez PZM, w tym umów zatwierdzonych przez Zgromadzenie Klubów,
 - 2) 1 egz. programu zawodów,
 - 3) 1 egz. plakatu (jeżeli jest wydawany),
 - 4) skan biletu wstępu, karnetu, zaproszenia
 - 5) po 1 egz. innych materiałów marketingowych zawierających logotypy lub reklamy sponsorów rozgrywek oraz innych reklam, których ekspozycja wynika z umów zawartych przez PZM, w tym umów zatwierdzonych przez Zgromadzenie Klubów
3. Kluby są zobowiązane do wykonania według zaleceń GKSŻ oraz przekazania do wykorzystania przez GKSŻ na potrzeby grafiki telewizyjnej następujących zdjęć zawodników:

- 1) w odzieży klubowej na dany sezon na 14 dni przed I rundą DM Ligi i DM II ligi,
- 2) w kombinezonie klubowym na dany sezon 10 dni przed terminem pierwszego meczu ligowego w sezonie,
- 3) w kombinezonie klubowym dodatkowo kontraktowanych / licencjonowanych zawodników w danym sezonie na bieżąco, w trakcie trwania sezonu.
4. Klubom zaleca się zorganizowanie dnia medialno – treningowego z obowiązkową obecnością wszystkich zawodników kadry klubowej na dany sezon, w kombinezonach i z motocyklami, w terminie do 7 dni przed pierwszą rundą DM I Ligi i DM II ligi.
5. GKSŻ ma prawo do kontroli i monitoringu prawidłowości wykonania przepisów niniejszego Regulaminu podczas meczu. Przed meczem GKSŻ może sprawdzić realizację niniejszych przepisów i nakazać klubowi podjęcie określonych działań.
6. Przedstawiciel GKSŻ jest upoważniony do sporządzania sprawozdania o wszelkich incydentach mających miejsce podczas meczu, a będących w ścisłym związku z przepisami niniejszego Regulaminu.
7. Sprawozdanie, o którym mowa w ust. 6, będzie podstawą odpowiedzialności klubu za naruszenie przepisów niniejszego Regulaminu oraz za naruszenie zawartego przez GKSŻ kontraktu.

Art. 31

1. Każdy klub jest zobowiązany posiadać tablicę do wywiadów telewizyjnych, która będzie używana do udzielania wywiadów przed, w trakcie i po meczu, zgodną ze wzorem określonym przez GKSŻ.
2. Każdy klub jest zobowiązany posiadać tablicę „indoor”, która będzie używana podczas eventów, prezentacji i innych oficjalnych wydarzeń organizowanych przez klub, zgodną ze wzorem określonym przez GKSŻ. Wprowadza się obowiązek organizowania konferencji prasowych klubu oraz relacjonowania wydarzeń dotyczących klubu na tle tablicy „indoor”.

Art. 32

1. Zabrania się naklejania na ścianki reklamowe w boksach zawodników innych reklam.
2. Na okładce każdego programu zawodów musi być wydzielone miejsce dla sponsorów.
3. Na pierwszej stronie programu zawodów oraz przy tabeli biegów musi być umieszczony logotyp rozgrywek.
4. W programie musi znaleźć się klauzula dotycząca praw autorskich do logotypów, tabeli wyścigów oraz samego programu, dane teleadresowe obu klubów uczestników meczu oraz PZM, wykaz osób urzędowych oraz klauzula „Zawody rozgrywane zgodnie z regulaminami PZM”.

Art. 33

Kluby będą współpracować z GKSŻ w zakresie unifikacji wizualnej rozgrywek DM I Ligi i DM II ligi, także w odniesieniu do innych nietypowych nośników reklamowych.

Rozdział 9 Postanowienia końcowe

Art. 34

1. Po godzinie 20.00 dnia poprzedzającego dzień zawodów do czasu podpisania protokołu zawodów wszystkim osobom, które mają jakikolwiek związek z meczem, a w szczególności członkom władz klubów, zawodnikom, osobom urzędowym i funkcyjnym za wyjątkiem sędziego zawodów, komisarza toru, przewodniczącego Jury oraz przedstawicieli GKSŻ zabrania się prowadzenia rozmów telefonicznych z osobami odpowiedzialnymi w GKSŻ za prowadzenie rozgrywek.
2. Wszystkim osobom, które mają jakikolwiek związek z meczem, a w szczególności członkom władz klubów, osobom urzędowym i funkcyjnym, zawodnikom zabrania się rozmów telefonicznych z sędzią zawodów oraz komisarzem toru w czasie od wyznaczenia do pełnienia funkcji podczas zawodów do podpisania protokołu zawodów. Sędzia oraz komisarz toru mają obowiązek odnotowania w sprawozdaniu z meczu każdego kontaktu telefonicznego od osób, o których mowa w zdaniu pierwszym.
3. W przypadku nieprzestrzegania zakazu, o którym mowa w ust. 1 i 2, osoby odpowiedzialne w GKSŻ za prowadzenie rozgrywek, sędzia zawodów oraz komisarz toru posiadają prawo do zapisu audio rozmowy telefonicznej bez uprzedzenia rozmówcy.

Art. 35

Wygląd nośników reklamowych, o których mowa w niniejszym Regulaminie, a także zasady rozmieszczenia logotypów sponsorów na tych nośnikach obowiązują wyłącznie w sezonie 2018.

Art. 36

W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie decyzje podejmuje GKSŻ.