



## **Regulamin Dukielskiej Ligi Halowej**

### **Rozgrywki**

- 1. Liga organizowana jest dla wszystkich amatorów chcących zmierzyć się w piłkarskiej rywalizacji na Hali Łukowej w Dukli**
- 2. Zespoły zmierzą się systemem “każdy z każdym”. Liczba rund będzie uzależniona od ilości zgłoszonych zespołów.**
- 3. Mecze rozgrywane będą w 5-cio osobowym składzie (4+1)**
- 4. Czas trwania jednego spotkania to 2x20 min, z przerwą tylko na zmianę stron.**
- 5. O klasyfikacji końcowej w tabeli decydują kolejno:**

### **Przy dwóch drużynach:**

- a) ilość zdobytych punktów**
- b) przy równej liczbie zdobytych punktów bezpośredni pojedynek pomiędzy zainteresowanymi zespołami**
- c) korzystniejsza różnica pomiędzy zdobytymi i utraconymi bramkami**
- d) przy dalszej równości korzystniejsza różnica bramek strzelonych**
- e) losowanie przeprowadzone przez organizatora rozgrywek.**

### **Przy więcej niż dwóch zespołach:**

- a) **ilość zdobytych punktów**
- b) **przy równej liczbie zdobytych punktów liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi zespołami**
- c) **większa liczba bramek zdobytych w meczach między zainteresowanymi ekipami**
- d) **przy dalszej równości korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach**
- e) **losowanie przeprowadzone przez organizatora rozgrywek.**

**6. Organizator przed rozpoczęciem zmagania ligowych przedstawi planowany terminarz sezonu.**

**7. Harmonogram gier na daną kolejkę będzie publikowany z tygodniowym wyprzedzeniem (z wyjątkiem pierwszej kolejki).**

### **Zgłoszenia**

**8. Każdy zespół powinien posiadać kierownika, który będzie odpowiedzialny za sprawy zgłoszenia oraz prowadzenia drużyny.**

**9. Maksymalna liczba zawodników w jednym zespole jest ograniczona do 15 osób, wymagana liczba zawodników mogących przystąpić do meczu to 5 osób (4 w polu + bramkarz). W wyjątkowych sytuacjach Organizator może udzielić zgody na rozpoczęcie spotkania w mniejszym stanie (4 zawodników w polu + bramkarz), ale kapitan drużyny przeciwnej także będzie musiał wyrazić na taką sytuację zgodę. Przepis ten należy rozumieć, w następujący sposób, że najpóźniej 5 minut po wyznaczonym terminie rozpoczęcia meczu na boisku musi być gotowych minimum 5 osób w jednej drużynie. Jeżeli obie ekipy wyrażą zgodę na rozpoczęcie spotkania w składach 4 zawodników w polu plus bramkarz, mecz zostanie rozpoczęty. Gdy kapitan drużyny przeciwnej nie wyrazi chęci gry w pomniejszonym składzie dwóch zespołów, mecz nie zostanie rozpoczęty i zostanie nałożony walkower drużynie, która nie zebrała wymaganej liczby 5 zawodników.**

**10. Zespół należy zgłosić do Organizatora wypełniając Kartę zgłoszeniową (Załącznik nr 1) oraz uiścić opłatę wpisową. Opłata wpisowa wynosi 1000 zł od drużyny.**

**11. Każda z drużyn powinna zaopatrzyć się w jednakowe koszulki z widocznym numerem na plecach, ułatwiające identyfikację zawodników podczas gry. Na tymczasową grę bez koszulek z widocznym numerem zgodę musi wyrazić Organizator oraz sędziowie.**

**12. Do drużyn należy zgłaszać osoby, które ukończyły 18 rok życia. W przypadku osoby niepełnoletniej ( min 16 lat ).**

**13. W przypadku stwierdzenia w zespole osoby nie spełniającej tych kryteriów, taka drużyna zostaje ukarana walkowerem.**

**14. W czasie trwania rozgrywek można dopisać nowego zawodnika (w przypadku, gdy przed rozpoczęciem sezonu jest w danym zespole mniejsza liczba zawodników), ale należy tego dokonać tylko do wymaganej maksymalnej liczby graczy (15 osób). W czasie trwania sezonu będzie można wymienić zawodnika kontuzjowanego na innego nie grającego w żadnej innej drużynie. Zgodę na taką zamianę musi wyrazić Organizator.**

**15. W trakcie trwania rozgrywek nie można zmienić drużyny.**

#### **Mecz:**

**16. W meczu mogą występować wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek przez kapitana lub kierownika drużyny zaakceptowani przez koordynatora rozgrywek.**

**17. Za błędne wypełnienie karty zgłoszeniowej brak dokumentu tożsamości swoich zawodników odpowiada kapitan zespołu.**

**18. Zawodnicy w czasie trwania swojego meczu muszą posiadać dowód osobisty lub inny dokument potwierdzający tożsamość (osoby, które dopiero ukończyły 18 rok życia mogą do momentu wyrobienia dowodu okazać legitymację szkolną), w przeciwnym razie w przypadku zakwestionowania tożsamości przez kapitana drużyny przeciwnej lub koordynatora mecz będzie zweryfikowany jako walkower. Znajomość z koordynatorem nie jest potwierdzeniem tożsamości. Nie ma możliwości dowozu dokumentu po zakończonym meczu. Sprawdzana drużyna ma 5 minut na dostarczenie dokumentów tożsamości.**

**19. Chęć weryfikacji może dokonać tylko kapitan drużyny przeciwnej, z którą obecnie gra ekipa podejrzewana o złamanie Regulaminu, a fakt ten należy zgłosić Organizatorowi najpóźniej przed rozpoczęciem II połowy spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami.**

**20. W przypadku gry nieuprawnionego zawodnika (nie wpisanego w karcie zgłoszeniowej, zawieszono go za kartki, a także gdy nie spełnia on wymagań Organizatora wynikających ze zgłoszenia drużyny, czy też zdekompletowaniu drużyny będzie przyznany walkower. W przypadku gdy dwie drużyny naruszą ten punkt regulaminu zostanie przyznany obustronny walkower.**

**21. Za weryfikację tożsamości klubowej swoich zawodników odpowiadają kapitanowie drużyn. W przypadku weryfikacji koordynatora i potwierdzeniu przypuszczeń o złamaniu regulaminu Organizator może wykluczyć daną ekipę z rozgrywek bez zwrotu wpisowego za wybitnie niesportowe zachowanie i próbę zwiększenia swoich szans na zwycięstwo niezgodnych z Regulaminem.**

**22. Niestawienie się do gry do 5 minut od godziny wyznaczonego meczu będzie skutkowało przyznaniem walkowera. W przypadku, gdy dwie ekipy nie stawiają się w tym czasie na spotkanie będzie przyznany obustronny walkower (0 punktów, 0 bramek zdobytych, 3 stracone dla obydwu zespołów).**

**23. W przypadku, gdy wynik z boiska będzie korzystniejszy niż przyznany walkower, będzie on utrzymany z zastrzeżeniami:**

**Bramki drużyny, która została ukarana walkowerem będą anulowane.**

**Strzelcy bramek obydwu zespołów, będą anulowani i nie będą oni wliczani do klasyfikacji strzelców.**

**Kartki dla obydwóch drużyn będą utrzymane.**

**24. W innych nie opisanych przypadkach o przyznaniu walkowera zdecyduję Organizator.**

## **Kary:**

**25. Za niesportowe zachowanie zawodnicy będą karani żółtymi i czerwonymi kartkami. Otrzymanie żółtej kartki jest równoznaczne z karą 2 minut. Po upływie tego czasu, zawodnik może wrócić do gry lub na jego miejsce może wejść inny gracz.**

**Otrzymanie bezpośrednio czerwonej kartki jest równoznaczne z grą w osłabieniu przez okres 5 minut. Po upływie tego czasu na miejsce ukaranego zawodnika może wejść inny gracz. Zawodnik ukarany czerwoną kartką nie może w danym meczu wrócić do gry.**

**Utrata bramki nie powoduje anulowania gry w osłabieniu.**

**26. Gdy żółtą kartką zostanie ukarany bramkarz, karę 2 minut może odbyć za niego dowolny zawodnik z pola.**

**27. Po otrzymaniu czerwonej kartki zawodnik musi udać się do szatni (ma na to 1 minutę). W przypadku nie zastosowania się do tego przepisu sędzia ma prawo odgwizdać koniec meczu, a drużyna w której dany zawodnik występował będzie ukarana walkowerem.**

**28. Czerwona kartka obowiązuje także bramkarza i nie może za niego odbyć kary zawodnik z pola.**

**29. Po 4, 8, 12,... żółtej kartce zawodnik musi przymusowo opuścić jeden mecz. Żółte kartki po zakończeniu sezonu będą anulowane.**

**30. Za kontrolę liczby kartek odpowiada kapitan bądź kierownik zespołu.**

**Organizator nie ma obowiązku informować zawodników o zawieszeniu danego gracza na jeden mecz (po otrzymaniu 4, 8, 12,...kartki).**

**Kapitan drużyny może w formie mailowej zapytać koordynatora o liczbę kartek poszczególnych graczy swojej ekipy.**

**31. Jeżeli spotkanie, w którym dany zawodnik miał pauzować zakończy się walkowerem to zalicza się ono na poczet odbytej kary.**

**32. Jeżeli absencja wypada w kolejce, w której dany zespół pauzuje to kara przechodzi automatycznie na następną kolejkę.**

**33. Czerwona kartka otrzymana bezpośrednio skutkuje przymusową pauzą w minimum jednym spotkaniu. Organizator może nałożyć za niesportowe zachowanie dodatkową liczbę absencji w meczach ligowych i pucharowych.**

**34. Organizator w wyjątkowych okolicznościach (wybitnie niesportowe zachowanie któregoś z zawodników lub osób towarzyszących drużynom, mimo ostrzeżeń Organizatora nie dostosowanie się do Regulaminu rozgrywek lub Regulaminu Hali Łukowej ma prawo do wykluczenia zespołu z rozgrywek bez możliwości zwrotu wpisowego.**

**35. W przypadku wycofania się lub wykluczenia drużyny z rozgrywek stosują się następujące rozstrzygnięcia:**

**a) w przypadku gdy drużyna rozegrała mniej niż 50%+1 meczy przewidzianych w sezonie jej wyniki zostają anulowane, a jej zawodnicy zostają wyłączeni z klasyfikacji strzelców, ale nie z klasyfikacji kartek. Zawodnik mający odbyć pauzę za kartki lub niesportowe zachowanie będzie ją musiał odbyć w następnej ekipie grającej w DLH jeśli zostanie zgłoszony. Zawodnicy takiej drużyny nie mogą dołączyć w trakcie trwania sezonu do innych drużyn grających dalej w rozgrywkach DLH.**

**b) w przypadku gdy drużyna rozegrała więcej niż 50%+1 meczy przewidzianych w sezonie jej wyniki zostają utrzymane, a jej zawodnicy pozostają w klasyfikacji strzelców oraz kartek. Następni przeciwnicy przewidziani do gry zgodnie z terminarzem otrzymają walkower 3-0. Zawodnik mający odbyć pauzę za kartki lub niesportowe zachowanie będzie ją musiał odbyć w następnej ekipie grającej w DLH jeśli zostanie zgłoszony. Zawodnicy takiej drużyny nie mogą dołączyć w trakcie trwania sezonu do innych drużyn grających dalej w rozgrywkach DLH.**

#### **Protesty:**

**36. Każdy kapitan zespołu ma prawo złożyć protest do Koordynatorów rozgrywek jeżeli uzna, że jakiś punkt Regulaminu rozgrywek został złamany.**

**37. W ramach protestu nie będą rozpatrywane decyzje sędziowskie, które mają suwerenny charakter i są ostateczne.**

**38. Protesty należy zgłaszać mailowo ( [mosirzgloszenia@dukla.pl](mailto:mosirzgloszenia@dukla.pl)) maksymalnie do godziny 12.00 dzień po meczu. Po tym terminie protesty nie będą rozpatrywane i nie będzie możliwości zmiany wyniku. Koordynator ma 2 dni robocze na zapoznanie się ze sprawą i rozpatrzenie protestu i przesłaniu drogą mailową ostatecznej decyzji zainteresowanym stronom.**

**39. Jeżeli drużyna zgłaszająca protest gra następne spotkanie w ten sam dzień lub na drugi dzień, protest musi wpłynąć do koordynatora bezpośrednio po zakończonym meczu (najpóźniej 5 min po zakończeniu pojedynku), decyzja koordynatora musi zostać podjęta w trybie przyspieszonym.**

**40. W przypadku dwóch zespołów występujących w tych samych lub zbliżonych kolorach, jedna z ekip zobowiązana jest założyć narzutki dostarczone przez Organizatora. (o wyborze drużyny decyduje losowanie).**

**41. Zawodnicy nie mogą w trakcie trwania meczu posiadać przedmiotów zagrażających zdrowiu i życiu innych zawodników (decyzje podejmuje sędzia lub koordynator).**

**42. Zaleca się zawodnikom gre w specjalnym obuwiu: halówki lub turfy.**

**43. Organizator i koordynatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione przez zawodników na arenie zawodów, a także w szatniach.**

**44. Uczestnicy DLH powinni być ubezpieczeni we własnym zakresie od następstw nieszczęśliwych wypadków.**

**45. Każdy z uczestników DHL musi przestrzegać Regulaminu obiektu.**

**46. Za zachowanie kibiców odpowiedzialność ponosi kapitan zespołu i ponosi konsekwencję łącznie z przyznaniem walkowera oraz wykluczeniem z rozgrywek.**

**47. Osoby postronne zakłócające przebieg rywalizacji będą wyprowadzone z obiektu i obarczone kosztem operacji służb porządkowych.**

## **Zasady gry:**

- 1. Bramkarz piłkę do gry wznawia ręką i ma 5 sekund na wznowienie gry z rzutu od bramki (czas liczony jest przez sędziego od momentu kontaktu dłoni z piłką). W przeciwnym razie arbiter dyktuje dla przeciwników rzut wolny pośredni z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.**
- 2. Auty gramy po ziemi zza lub z linii bocznej boiska (do wysokości kolan około 30 cm od murawy). O prawidłowości tego fragmentu gry decyduje sędzia. Nie ma możliwości zdobycia gola bezpośredniego z autu.**
- 3. Wymiany zawodników dokonywane są w sposób „hokejowy”, jednak tylko w strefie zmian wyznaczonej przez Organizatora. W przypadku złej zmiany sędzia napomina zawodnika wchodzącego na plac gry żółtą kartką.**
- 4. Auty, rzuty różne i rzuty wolne (bez sygnalizacji sędziego o gwizdku) należy wykonywać 5 sekund po stwierdzeniu, że przeciwnik znajduje się 5 metrów od piłki. Decyzję o liczeniu podejmuje arbiter. W przypadku gry na gwizdek należy wznović grę 5 sekund po gwizdku. Po niezastosowaniu się do tego punktu piłkę należy przyznać przeciwnikowi.**
- 5. Czas gry wynosi 2 razy 20 minut i nie jest on zatrzymywany (w przerwie zmiana połów).**
- 6. Arbiter ma prawo do przedłużenia regulaminowego czasu gry jednak nie więcej niż o 2 minuty. W przypadku groźnej kontuzji wymagającej interwencji służb medycznych sędzia może zatrzymać czas.**
- 7. Przerwa między połowami trwa maksymalnie 2 minut.**
- 8. Rzut karny wykonywany będzie na wprost bramki z odległości 9 metrów, a bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej w momencie oddania strzału.**
- 9. Odległość zawodników od piłki przy stałych fragmentach gry musi wynosić minimum 5 metrów.**
- 10. Nie obowiązuje przepis o spalonym.**
- 11. W przypadku gdy piłka odbije się od sufitu hali nad polem gry drużyna przeciwna wykonuje aut z linii bocznej boiska**
- 12. O wznovieniu gry przy rozpoczęciu meczu, a także po stracie gola i możliwości zdobyciu z nich bramki decydują przepisy z boisk trawiastych.**
- 13. W przypadku kontuzji lub kar wykluczenia zawodników w danym spotkaniu drużynę uważa się za zdekompletowaną jak jej stan osobowy będzie liczył mniej niż cztery osoby.**

14. Reszta przepisów gry pozostaje tradycyjnie z „trawy”.
15. Wszelkie wątpliwości i spory na boisku rozstrzyga sędzia.

**Pozostałe:**

**Przed rozpoczęciem sezonu Organizatorzy mogą zaprosić przedstawicieli drużyn na spotkanie, na którym będzie omówiony Regulamin rozgrywek.**

**Ochrona danych osobowych:**

**Zgodnie z art. 13 ust.1 i 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 roku informuję, że:**

1. **Administratorem danych osobowych jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Dukli (MOSiR), 38-450 Dukla, ul. Armii Krajowej 1A reprezentowane przez Dyrektora. Kontakt do Administratora: tel. 13 433 03 35, mosir@dukla.pl.**
2. **W Miejskim Ośrodku Sportu i Rekreacji w Dukli wyznaczono Inspektora Ochrony Danych, kontakt: email:iod@bdo24.eu.**
3. **Dane osobowe są przetwarzane w celu zorganizowania DLH oraz promowania sportu i działań MOSiR.**
4. **Dane osobowe przetwarzane są na podstawie i w celu:**
  - a. **art. 6 ust.1 lit. b RODO<sup>1</sup> - akceptacja regulaminu; zgłoszenie udziału w DLH;**
  - b. **art. 6 ust. 1 lit. f RODO – w przypadku przetwarzania rozpowszechniania wizerunku przetwarzanie jest niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez administratora, tj. promowania i informowania o działaniach sportowych oraz realizacji postanowień art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r Prawo autorskie i prawa pokrewne. W niektórych przypadkach wizerunek może być przetwarzany na podstawie zgody (art. 6 ust. 1 lit a).**
4. **Dane osobowe zawodnika mogą być przekazywane innym organom i podmiotom wyłącznie na podstawie obowiązujących przepisów prawa. Dane mogą być powierzone do przetwarzania następującym kategoriom odbiorców: partnerzy Administratora Danych przetwarzający dane w ramach zawartych umów powierzenia przetwarzania danych w celu realizacji umowy, np. dostawcy systemów informatycznych i usług IT, kancelarie prawne.**

---

<sup>1</sup> Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1 z późn. zm.).

- 5. Dane osobowe uczestnika będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji celu do jakiego zostały zebrane oraz okres wynikający z obowiązku archiwizacji dokumentów ustalony zgodnie z odrębnymi przepisami. Dane przetwarzane na podstawie zgody (art.6 ust.1 lit. a RODO), w przypadku cofnięcia zgody będą przetwarzane do czasu takiego zgłoszenia. Aby wycofać zgodę należy zgłosić to pisemnie Administratorowi.**
- 6. W związku z przetwarzaniem Państwa danych osobowych przysługuje żądanie następujących uprawnień: 1) dostępu do danych osobowych; 2) sprostowania danych; 3) usunięcia danych osobowych - gdy ustala podstawa przetwarzania, zgoda została wycofana, dane osobowe przetwarzane są niezgodnie z prawem, dane osobowe muszą być usunięte w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisów prawa; 4) żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych zgodnie z art. 18 RODO; 5) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania zgodnie z art. 21 RODO. W powyższych kwestiach kontakt z IOD pkt.2.**
- 7. Jeżeli dane są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO, mają Państwo prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie na przetwarzanie danych osobowych, co pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.**
- 8. Jeżeli przetwarzanie Pani/Pana danych osobowych dotyczących naruszałoby przepisy RODO, mają Państwo prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych w Warszawie.**
- 9. Podanie przez uczestnika danych osobowych jest dobrowolne, lecz jest warunkiem dopuszczenia do DLH. Niepodanie danych uniemożliwi uczestnictwo w DLH.**
- 10. W przypadku zamieszczenia danych na portalu Facebook, mogą one trafić poza Europejski Obszar Gospodarczy (tj. państw trzecich).**
- 11. Meta Platforms Ireland Limited (4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour, Dublin 2 Irlandia) jest Administratorem danych portalu Facebook.**
- 12. Współadministrowanie MOSiR obejmuje zbiorczą analizę danych w celu wyświetlania statystyk aktywności użytkowników Fanpage Administratora.**
- 13. Szczegółowe informacje dotyczące wzajemnych uzgodnień pomiędzy administratorami są dostępne na stronie:  
<[https://www.facebook.com/legal/terms/page\\_controller\\_addendum](https://www.facebook.com/legal/terms/page_controller_addendum)>.**
- 14. Zasady przetwarzania Pani/a danych osobowych przez Meta Platforms Ireland są dostępne na stronie:  
<<https://www.facebook.com/privacy/explanation>>.**

**Start ligi – Grudzień 2025**

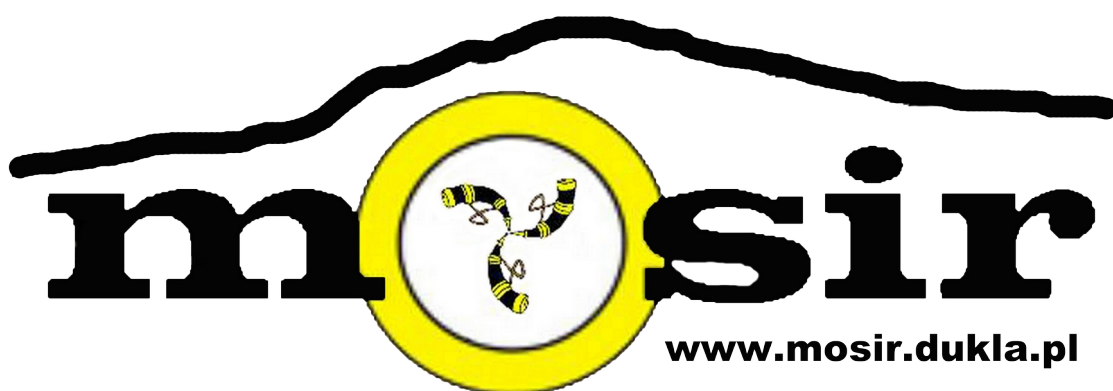
**Wymiary boiska i bramek –**

**boisko 20 m x 40 m**

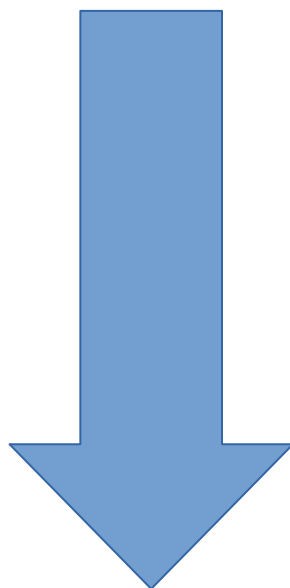
**bramki 2 m x 5 m**

**Pilka 5**

**KONTAKT: [mosirzgloszenia@dukla.pl](mailto:mosirzgloszenia@dukla.pl)**



**KARTA ZGŁOSZENIOWA**



## LISTA ZGŁOSZONYCH ZAWODNIKÓW

### DUKIELSKA LIGA HALOWA 2025/2026

Lp.	Nazwisko Imię	Podpis	Uwagi
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
	<b>Imię, nazwisko kierownika:</b> .....		

**Podpis na zgłoszeniu jest równoznaczny ze znajomością i akceptacją regulaminu DLH. Tymsamym zawodnik oświadcza iż nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do uprawiania sportu. Zawodnicy wyrażają również zgodę**

## KARTA ZGŁOSZENIA ZAWODNIKA/KIEROWNIKA

### Dane zawodnika/kierownika<sup>2</sup>

Imię i nazwisko: .....

Wiek: .....

### OŚWIADCZENIA

- Zgłaszam swój udział w Dukielskiej Lidze Halowej.
- Zapoznałam/em się z Regulaminem DLH i w pełni akceptuję jego treść.
- Oświadczam, iż:<sup>3</sup>

· wyrażam zgodę                      · nie wyrażam zgody  
zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r Prawo autorskie i prawa pokrewne, na rozpowszechnianie wizerunku w serwisie społecznościowym Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Dukli tj. portalu Facebook. Wizerunek może być uzupełniony towarzyszącym komentarzem z **podaniem nazwy drużyny, miejscowości oraz wyników.**

· wyrażam zgodę                      · nie wyrażam zgody  
zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r Prawo autorskie i prawa pokrewne, na rozpowszechnianie wizerunku na stronie internetowej Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Dukli, w kronice, tablicach ściennych, folderach, plakatach. Wizerunek może być uzupełniony towarzyszącym komentarzem z **podaniem nazwy drużyny, miejscowości oraz wyników.**

· wyrażamy zgodę                      · nie wyrażamy zgody  
zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r Prawo autorskie i prawa pokrewne, na rozpowszechnianie wizerunku Ośrodkowi Kultury w Dukli, Urzędowi Miejskiemu w Dukli. Wizerunek może być uzupełniony towarzyszącym komentarzem z **podaniem nazwy drużyny, miejscowości oraz wyników.**

.....  
**Miejscowość i data**

.....  
**Czytelny podpis<sup>4</sup>**

**do nieodpłatnej publikacji wizerunku w postaci zdjęć i materiałów promocyjnych.**

<sup>2</sup> Niewłaściwe skreślić

<sup>3</sup> Zaznaczyć właściwe

<sup>4</sup> W przypadku osób niepełnoletnich podpis opiekuna prawnego/rodzica