



**REGULAMIN ROZGRYWEK
MMLF
MIŃSKIEJ MŁODZIEŻOWEJ LIGI FUTSALU
POD PATRONATEM HONOROWYM
BURMISTRZA MIASTA MIŃSK MAZOWIECKI
PANA MARCINA JAKUBOWSKIEGO**

SEZON 2015/2016

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorami **MIŃSKIEJ MŁODZIEŻOWEJ LIGI FUTSALU** jest Klub Sportowy KS - ACTIVUM SPORTS z siedzibą w Maliszewie.
2. Patronat honorowy objął Burmistrz Miasta Mińsk Mazowiecki Pan Marcin JAKUBOWSKI.
3. Imprezę wspiera Dyrektor Zespołu Szkół Zawodowych nr 2 w Mińsku Mazowieckim im. Powstańców Warszawy.
4. Zespół będzie dopuszczony do rozgrywek po spełnieniu wszystkich wymogów organizacyjnych, tj. przedłożeniu imiennej listy zawodników (wg. załącznika nr 1 do niniejszego regulaminu) wraz z nazwą drużyny (oraz wypełnionymi oświadczeniami rodziców z własnoręcznym czytelny podpisem) i po uregulowaniu należności finansowych wyznaczonych przez Organizatora.
5. Opłata startowa za udział w rozgrywkach wynosi **450 zł** od każdej zgłoszonej drużyny. Opłatę startową należy uiścić w terminie do ostatniego dnia przyjmowania zapisów. Wpłatę dokonać należy poprzez przelew na poniższe konto:

49 1240 2702 1111 0010 3462 4477

KLUB SPORTOWY KS ACTIVUM SPORTS – Maliszew ul. Wspólna 109
z dopiskiem **MMLF I NAZWA DRUŻYNY KATEGORIA WIEKOWA** przed pierwszym spotkaniem organizacyjnym.

6. **Termin zgłaszania drużyn upływa z dniem 20.11. 2015 r.**

Zgłoszenia drużyny należy dokonać drogą elektroniczną na adres e-mail:
ksactivumsports@gmail.com

W zgłoszeniu należy podać nazwę drużyny, jej skład osobowy oraz kontakt do kierownika drużyny. Maksymalna ilość drużyn przewidziana w rozgrywkach – 8 (dla każdej grupy wiekowej), decyduje kolejność zgłoszeń oraz dokonanie opłaty startowej.

Kategorie wiekowe:

U – 12 (Roczniak 2003 - 2005)

U – 14 (Roczniak 2001-20002)

U – 16 (Roczniak 2000-1999)

7. Spotkanie organizacyjne odbędzie się na hali sportowej w Zespole Szkół Zawodowych nr 2 w Mińsku Mazowieckim przy ul. Gen. K. Sosnkowskiego 43. O jego terminie uczestnicy zostaną powiadomieni drogą telefoniczną lub emailową.

Uwaga!

Przed przystąpieniem do rozgrywek należy także wpłacić 100 zł kaucji zwrotnej na ewentualne opłaty za walkowery i inne opłaty karne (szkody, zgubienie piłki). Kaucja w całości będzie zwrócona na zakończenie rozgrywek, jeśli drużyna nie zostanie ukarana żadną karą dyscyplinarną. Uwaga! Kaucja zostanie zwrócona przez Organizatora po zakończeniu rozgrywek poprzez dokonanie przelewu na konto bankowe z którego powyższa kaucja została otrzymana.

8. Drużyna która, nie przystąpiła do rozgrywek, lub zostanie z nich wykluczona nie dostaje jej zwrotu.
9. Przystąpienie do rozgrywek jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień niniejszego Regulaminu.
10. Za rzeczy oraz inne przedmioty pozostawione i zagubione w szatni oraz na obiekcie – Organizator rozgrywek NIE ODPOWIADA.

§ 2

OBOWIĄZKI ORGANIZATORA ROZGRYWEK

1. Prowadzenie ewidencji zawodników oraz statystyk rozgrywek ligowych.
2. Opracowanie terminarza rozgrywek.
3. Weryfikacja wyników spotkań.
4. Rozpatrywanie protestów zgłoszonych przez poszczególne zespoły.
5. Zapewnienie obsady sędziowskiej na poszczególne spotkania.
6. Zabezpieczenie medyczne.

§ 3

MIEJSCE, SYSTEM I TERMINY ROZGRYWANIA SPOTKAŃ

1. Rozgrywki odbywać się będą w terminie od 28 listopada 2015 do 20 marca 2016 (szczegółowa rozpiska zostanie przekazana kierownikom drużyn na spotkaniu organizacyjnym).

Mecze odbywać się będą w niedziele w godzinach popołudniowych:

U – 12 godz. 12.00 – 14.00

U – 14 godz. 14.00 – 16.00

U – 16 godz. 16.00 – 18.00

2. Miejsce rozgrywek:

- hala sportowa przy Zespole Szkół Zawodowych nr 2 w Mińsku Mazowieckim

3. Mecze będą rozgrywane systemem „każdy z każdym” w dwóch rundach.

a) do końcowej tabeli będą brane wyniki wszystkich spotkań uzyskane przez zespół w dwóch rundach.

b) w przypadku tej samej liczby punktów o kolejności decydują bezpośrednie spotkania, jeżeli będzie remis, decyduje różnica bramek, później liczba strzelonych a na końcu straconych bramek.

4. Czas gry każdego meczu wynosi 2 równe okresy 10 minutowe z 1 minutową przerwą.

5. Rozgrywki prowadzone będą zgodnie z terminarzem znajdującym się na stronie internetowej **www.mmlf.futbolowo.pl** jest on najbardziej aktualny, gdyż są na nim błyskawicznie nanoszone wszelkiego rodzaju aktualizacje oraz zmiany. O zmianie terminu rozgrywania meczu drużynę powiadamia Organizator!

6. Wszystkie terminy spotkań są obligatoryjne. Zmiana terminu rozgrywania meczu jest możliwa wyłącznie w wyjątkowych, uzasadnionych sytuacjach, zgłoszona ona jednak musi być u Organizatora rozgrywek, nie później niż na 7 dni przed datą rozgrywania meczu pod następującymi warunkami:

- a) wyrażenie zgody przez kierowników drużyn zainteresowanych drużyn,

- b) wniosek o zmianę terminu rozgrywania meczu należy złożyć w formie pisemnej podpisanej przez kierowników drużyn zainteresowanych drużyn najpóźniej tydzień przed planowanym terminem rozgrywania meczu (dostarczona emailowo na adres do zgłoszeń drużyn)
 - c) w przypadku zmiany terminu meczu, po spełnieniu powyższych warunków, drużyna na wniosek, której mecz jest przełożony ponosi dodatkowe koszty w kwocie 50 zł.
 - d) nie można przekładać już raz przełożonego meczu, tj. termin przełożonego meczu jest terminem ostatecznym i w przypadku nie rozegrania meczu w nowo ustalonym terminie wynik spotkania zostanie zweryfikowany, jako walkower (jedno lub obustronny).
 - e) przełożony mecz musi być rozegrany maksymalnie dwa tygodnie przed lub po terminie pierwotnym ustalonym w terminarzu rozgrywek i nie później niż na dwie kolejki przed zakończeniem każdej rundy.
 - f) niedozwolone jest przekładanie więcej niż jednego meczu przez daną drużynę jednocześnie, tj. kolejny mecz można przełożyć dopiero po rozegraniu zaległego spotkania.
 - g) niedozwolone jest przekładanie przez drużyny na późniejszy termin dwóch ostatnich kolejek spotkań kończących każdą rundę.
7. Jeżeli jedna z drużyn nie stawia się na boisku najpóźniej 5 minut po terminie ustalonym przez Organizatora, sędzia odgwizduje koniec zawodów.
8. Drużyna, która nie zgłosiła się na mecz karana jest walkowerem w stosunku 5-0 oraz 2 punktami minusowym w ligowej tabeli.
9. Oddanie drugiego spotkania w sezonie walkowerem równoznaczne jest z dyskwalifikacją drużyny i wykluczeniem jej z rozgrywek.
- a) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek w trakcie trwania pierwszej rundy – spotkania oraz bramki z jej udziałem zostaną anulowane.
 - b) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek w trakcie trwania drugiej rundy – zostaną anulowane spotkania oraz bramki z jej udziałem z rundy rewanżowej, zaś wyniki spotkań z pierwszej rundy zostaną utrzymane.
 - c) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek dwie kolejki przed końcem każdej rundy, a do tej pory będzie miała rozegrane wszystkie mecze (tzn. żadne nie zostanie oddane walkowerem) – wyniki całej rundy będą zaliczone.

§ 4

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY I ZAWODNIKÓW DO ROZGRYWEK

1. Zespół może zgłosić do rozgrywek maksymalnie 12 zawodników.
2. W rozgrywkach mogą brać dzieci w wieku od 10 do 16 lat poprzez wypełnienie oświadczenia/zgody przez rodziców lub opiekuna prawnego oraz oświadczenia kierownika drużyny. Kierownikiem drużyny może być tylko osoba pełnoletnia.
3. Kierownik zespołu, musi wraz z listą zgłoszeniową przedstawić odpowiednie oświadczenia rodziców. To samo dotyczy graczy, noszących okulary. Warunkiem dopuszczenia do gry będzie przedstawienie podpisanego oświadczenia, że gra on wyłącznie na własną odpowiedzialność.
4. W rozgrywkach mogą brać udział zawodnicy niezrzeszeni i zrzeszeni w PZPN.
5. Zawodnik może zostać „dopisany” nie później niż na trzy kolejki przed końcem danej rundy.
6. Zawodnik może być zgłoszony i występować tylko w jednym zespole w każdej rundzie.
7. Zawodnik może zmienić drużynę tylko w trakcie trwania przerwy pomiędzy rundami.
8. Liczba zawodników w grze: 4 + 1 (bramkarz).
9. Minimalna liczba zawodników w jednym zespole, przy której można rozegrać spotkanie wynosi czterech. W wypadku mniejszej ilości sprawnych i uprawnionych zawodników w momencie rozpoczęcia gry równoznaczne jest to z przegraniem spotkania walkowerem.
10. Aby kontynuować grę minimalna ilość zawodników w zespole musi wynosić trzech.
11. Zmiany zawodników dokonywane są „w locie” (tzw. zmiany hokejowe) i powinny odbywać się w strefie zmian (przy linii środkowej boiska).

- Nowy zawodnik może wejść na plac gry dopiero po opuszczeniu go przez zawodnika schodzącego.
 - Zła zmiana karana będzie żółtą kartką (dla zawodnika wchodzącego) oraz rzutem wolnym pośrednim.
 - Zmianę bramkarza należy zgłaszać do sędziego zawodów.
12. W razie jakichkolwiek wątpliwości odnośnie tożsamości zawodnika i jego uprawnień do gry w danej drużynie kierownik drużyny przeciwnej lub sędzia spotkania ma prawo zażądać przedstawienia dokumentu tożsamości zawodnika.
13. Przystąpienie do meczu zawodnika nieuprawnionego do gry (także z powodu wykluczenia za karę indywidualną) jest równoznaczne z przegraniem spotkania walkowerem.
14. Zawodnika uznaje się za uprawnionego do gry w danym zespole, jeżeli jego nazwisko i imię, data urodzenia oraz numer na koszulce figuruje na Formularzu Zgłoszeniowym.

§ 5 PUNKTACJA I MIEJSCA W TABELI

1. Za zwycięstwo: 3 pkt., za remis: 1 pkt., za porażkę: 0 pkt., walkower: -2 pkt. (niestawienie się na mecz)
2. O ostatecznej kolejności w tabeli rozgrywek decydują w kolejności:
 - a) większa ilość zdobytych punktów
 - b) korzystniejszy bilans spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
 - c) korzystniejsza różnica bramek
 - d) większa ilość zdobytych bramek
 - e) w przypadku 3 i więcej drużyn z taką samą ilością punktów - tzw. „mała tabela” pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

§ 6 UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Zawodnicy poszczególnych zespołów biorących udział w rozgrywkach, zobowiązani są do występowania w jednolitych koszulkach oznaczonych numerami, przy czym bramkarz musi się odróżniać ubiorem od pozostałych zawodników.
2. W przypadku, gdy obydwa zespoły przystąpią do gry w bardzo podobnych kolorystycznie strojach, sędzia ma prawo do nakazania założenia oznaczników przez jeden zespół (decyduje losowanie).
3. Kapitan drużyny ma obowiązek grać z opaską kapitańską na przedramieniu. Jeśli drużyna nie ma opaski musi wypożyczyć ją u organizatora.
Kapitan drużyny jest jedyną osobą na boisku, która ma prawo do dyskusji i wyjaśniania swoich wątpliwości z sędzią prowadzącym zawody.

4. DOPUSZCZALNYM OBUWIEM SĄ WYŁĄCZNIE BUTY HALOWE O JASNEJ PODESZWIE!

§ 7

OBOWIĄZKI KIEROWNIKA DRUŻYNY:

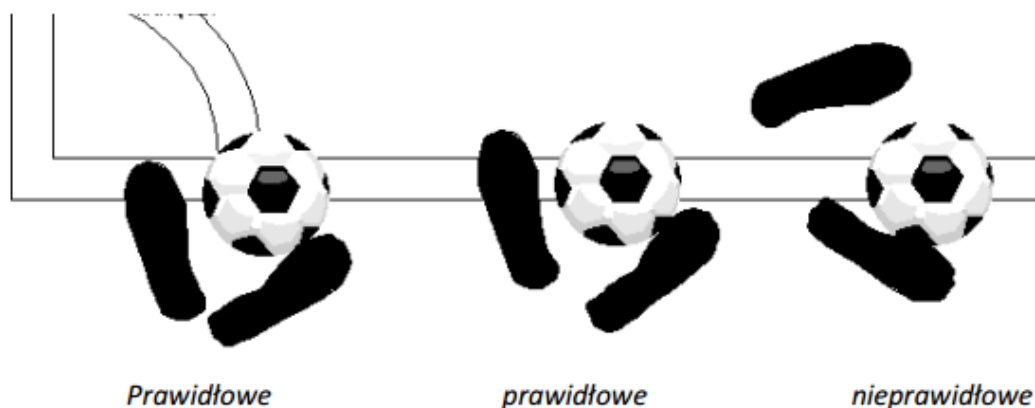
1. Przed każdym meczem kierownik drużyny zobowiązany jest do wypełnienia protokołu meczowego (w przypadku niedokonania tej czynności sędzia jest zobowiązany ukarać kierownika żółtą kartką)
2. Po zakończeniu spotkania kierownik drużyny, zobowiązany jest do sprawdzenia i podpisania protokołu oraz wyjaśnienia wszelkich wątpliwości i nieścisłości (brak podpisu lub wcześniejszy podpis równoznaczny jest z akceptacją zapisów w protokole).

§ 8 PIŁKI DO GRY:

1. Organizator zapewnia piłki do rozgrzewki.
2. Drużynom przed rozpoczęciem spotkania zostają wydane piłki meczowe, którymi rozgrywany jest mecz. Po spotkaniu drużyny zobowiązane są zwrócić wszystkie wydane piłki do głównego sędziego zawodów.
3. W przypadku utraty piłek na obie drużyny zostanie założona kara finansowa w wysokości 100 złotych za każdą utraconą piłkę od drużyny lub zobowiązują się do dostarczenia takiej samej w terminie 7 dni.

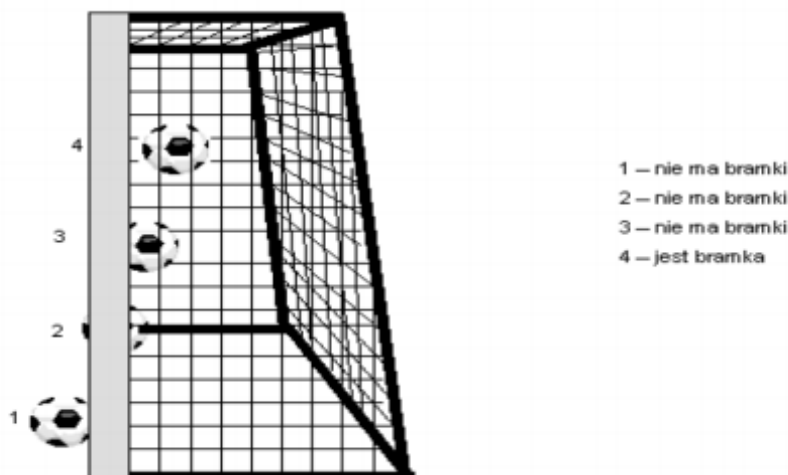
Wprowadzanie piłki do gry i zdobywanie bramki.

1. Wprowadzenie piłki do gry z autu wykonywane jest nogą. Piłka musi leżeć nieruchomo na linii bocznej lub maksymalnie 25 centymetrów od niej. Noga postawna musi być poza boiskiem lub stykać się z linią autową:
 - a) Prawidłowe ułożenie nóg:



2. Rzut od bramki wykonywany jest, jeśli piłka przekroczyła linię bramkową z wyłączeniem części zawartej między słupkami bramkowymi i była ostatnio zagrana przez zespół atakujący:
 - a) bramkarz stojąc w obrębie własnego pola karnego musi wprowadzić ją do gry ręką wyrzucając ją poza własne pole karne,
3. Przy wykonywaniu rzutu wolnego i różnego, rzutu z autu:
 - a) ustala się minimalną odległość 5 metrów od piłki dla zawodników drużyny przeciwnej,
 - b) zawodnik ma 4 sekundy na wznowienie gry,
 - c) przeciwnik nie może utrudniać wznowienia gry, musi od razu odchodzić od piłki,
 - d) w przypadku celowego uniemożliwienia zagrania piłki zawodnik zostaje ukarany żółtą kartką.
4. Jak zdobywa się bramkę:

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, zakładając, że zawodnik drużyny, która zdobyła bramkę nie rzucił, nie niósł lub celowo nie zagrał piłki ręką lub ramieniem (dotyczy również bramkarza) i nie naruszył wcześniej w jakikolwiek sposób przepisów gry.



§ 9 PROTESTY

1. Kierownicy drużyn poszczególnych zespołów posiadają prawo do wnoszenia protestów dotyczących przebiegu danego meczu.
2. Protesty przyjmowane będą jedynie w formie pisemnej, najpóźniej 30 minut po zakończeniu danego spotkania. Wyjątek stanowi protest, którego przedmiotem jest „gra zawodnika nieuprawnionego”.
Drużyna, która chce zgłosić protest dotyczący tożsamości „zawodnika nieuprawnionego” do gry, lub zawodnika pauzującego za kartki, winna zrobić to przed meczem, w przerwie meczu lub w jego trakcie – sędziemu lub organizatorowi, który ma obowiązek rozpatrzyć protest, sprawdzić tożsamość zawodnika i poinformować zainteresowane drużyny o ewentualnej weryfikacji wyniku zaraz po zakończeniu spotkania. Protest taki może zgłosić tylko kierownik drużyny.
3. Protesty rozpatruje Organizator wraz z sędziami w terminie 7 dni od dnia jego złożenia.

§ 10 SĘDZIOWIE

1. Zawody prowadzić będzie jeden sędzia z uprawnieniami PZPN.
2. W przypadku nie przybycia sędziego zawody muszą się odbyć, a poprowadzi je sędzia przygodny, czyli osoba w miarę neutralna i kompetentna, wybrana przez kierowników zainteresowanych drużyn. W przypadku różnych kandydatów sędziego (sędziów) wybiera się drogą losowania.
3. W czasie spotkania sędzia nie może być zmieniony za wyjątkiem jego niedyspozycji lub kontuzji.
4. Sędzia egzekwują przestrzeganie przepisów gry. Dostarczają Organizatorowi rozgrywek informacje o sankcjach nałożonych na zawodników lub przedstawicieli drużyny, oraz incydentach mających związek z zawodami.
5. Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne.

§ 11 PRZEPISY GRY ODMIENNE OD OGÓLNIE OBOWIĄZUJĄCYCH

1. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
2. Punkt karny wyznacza się w odległości 6 m od środka linii bramkowej, w równej odległości od obu słupków bramkowych (tzw. przedłużony punkt karny ustala się w odl. 10 m).

3. Przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas jej wprowadzania do gry, rzutów wolnych, autów oraz rzutów różnych wynosi 5 metrów.
4. Zmiany zawodników odbywają się systemem hokejowym.
5. Czas na wznowienie gry wynosi 4 sekund.
6. Z bramkarzem można zagrać tylko jeden raz w czasie jednej akcji.

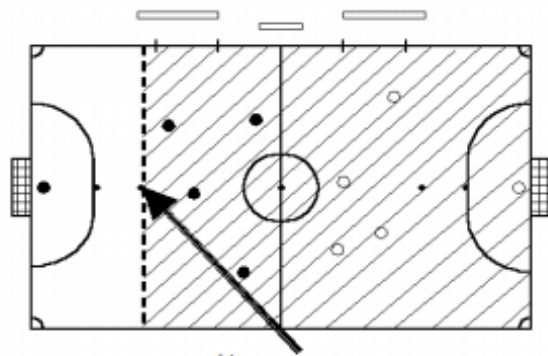
§ 12

GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE I SANKCJE DYSCYPLINARNE

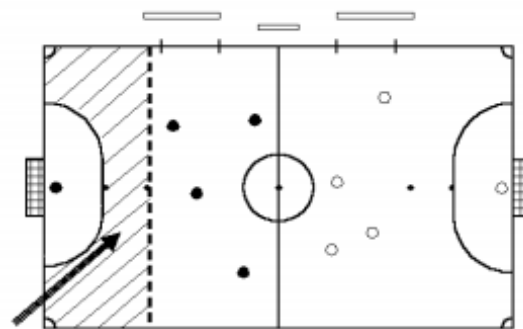
1. Zawody rozgrywane są z przepisami PZPN w futsal z uproszczeniami.
2. Piąty i każdy następny faul w każdej połowie skutkuje przedłużonym rzutem karnym.

Faule akumulowane

- a) Obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi. Pierwsze dwa faule akumulowane popełnione podczas jednej połowy są rejestrowane w sprawozdaniu z meczu.
- b) Sędzia może zastosować korzyść i pozwolić na kontynuowanie gry, jeśli drużyna nie miała na swoim koncie czterech fauli akumulowanych i drużyna przeciwna nie jest pozbawiona korzystnej sytuacji do zdobycia bramki.
- c) Jeżeli sędzia zastosuje korzyść, to musi zasygnalizować sędziemu technicznemu faul akumulowany, tak szybko jak jest to możliwe gdy piłka znajdzie się poza grą.
- d) Pozycje zawodników przy wykonywaniu rzutów wolnych:
 - Przy pierwszych czterech faulach akumulowanych popełnionych przez każdy zespół w czasie jednej połowy meczu:
 - Zawodnicy drużyny przeciwnej mają prawo ustawić mur obronny.
 - Wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się, co najmniej 5 metrów od piłki zanim zostanie ona wprowadzona do gry.
 - Bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu wolnego.
 - Począwszy od piątego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu:
 - drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego.
 - Zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany (lub wskazany).
 - Bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości, co najmniej 5 m od piłki.
 - Wszyscy pozostali zawodnicy muszą pozostawać na boisku poza umowną linią równoległą do linii bramkowej przechodzącą przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym. Muszą znajdować się, co najmniej 5 m od piłki i nie mogą przeszkadzać wykonawcy rzutu wolnego. Żaden zawodnik nie może przekroczyć wspomnianej umownej linii zanim piłka nie zostanie zagrana.
 - Przy wykonaniu piątego i każdego następnego faulu akumulowanego Zawodnik wykonujący rzut wolny musi kopnąć piłkę z zamiarem strzelenia bramki i nie może podawać piłki do innego zawodnika.
 - Po wykonaniu rzutu wolnego żaden zawodnik nie może dotknąć piłki zanim nie zostanie dotknięta przez bramkarza lub odbije się od słupka, poprzeczki albo opuści pole gry.
- e) Jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na połowie przeciwnika lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową, a umowną linią równoległą do niej przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 10 metrów od linii bramkowej, to rzut wolny wykonywany jest z drugiego punktu karnego.



piąty i kolejny faul akumulowany popełniony przez drużynę czarnych na zakreślonej części boiska, karany jest rzutem wolnym wykonywanym przez drużynę białych, z drugiego punktu karnego.



piąty i kolejny faul akumulowany popełniony przez drużynę czarnych na zakreślonej części boiska, karany jest rzutem wolnym wykonywanym przez drużynę białych, z miejsca przewinięcia lub z drugiego punktu karnego.

f) Jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na własnej połowie pomiędzy linią 10 metrów, a linią bramkową, drużyna, której przyznano rzut wolny może wybrać czy wykonać go z drugiego punktu karnego, czy z miejsca gdzie przewinięcie miało miejsce.

g) Czas trwania pierwszej i drugiej połowy zawodów musi być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu wolnego, podyktowanego za trzeci lub kolejny faul akumulowany.

h) Naruszenia / sankcje

- Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

- rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.

- Rzut wolny nie będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

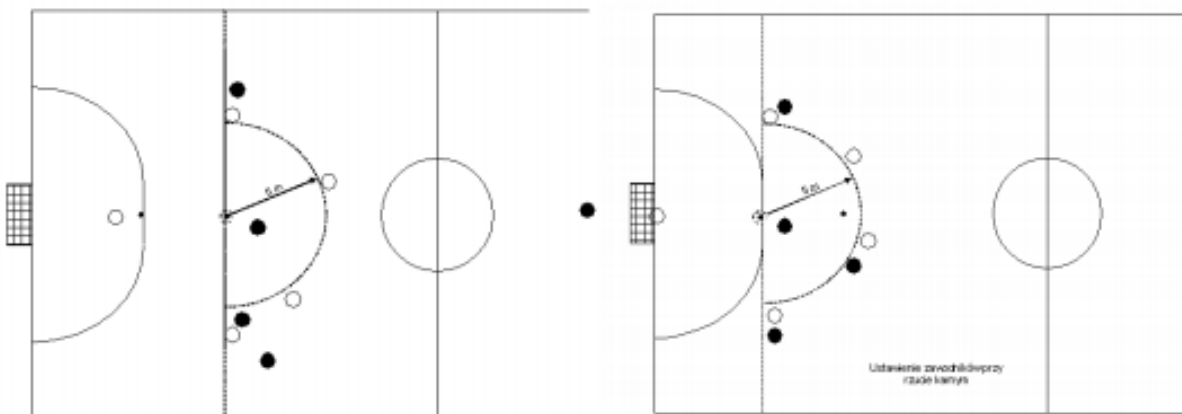
- Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu:

- rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

- Jeśli bramka nie zostanie zdobyta, sędziowie przerwą grę i wznowią ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie broniącej z miejsca gdzie była piłka w momencie naruszenia przepisów.

- Jeżeli wykonawca rzutu naruszy przepisy po wprowadzeniu piłki do gry Sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej z miejsca gdzie nastąpiło naruszenie przepisów.

Prawidłowe ustawienie zawodników przy rzucie karnym przedłużonym i rzucie karnym:



Prawidłowe ustawienie zawodników przy rzucie karnym przedłużonym i rzucie karnym.

3. Gra wślizgiem jest dozwolona, tzn. można zaatakować przeciwnika wślizgiem, jeżeli nie ma on bezpośredniego kontaktu z piłką, czyli przeciąć podanie, zablokować strzał itp., oczywiście wślizg musi być wykonany prawidłowo, jednak, jeśli wślizg zdaniem sędziego wykonany jest w sposób NIEOSTROŻNY, NIEROZWAŻNY lub Z UŻYCIEM NIEPROPORCJONALNEJ SIŁY to mają zastosowanie takie kary indywidualne i zespołowe:

a) „Nieostrożność” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje w sposób niedokładny, nieuważny i bez zachowania należytej staranności:

nieostrożność w grze nie powoduje konieczności stosowania kar indywidualnych.

b) „Nierozważność” – ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje nie zważając

na jego bezpieczeństwo i konsekwencje, jakie ten atak może spowodować:

- zawodnik grający nierozważnie, musi być ukarany napomnieniem.

c) „Użycie nieproporcjonalnej siły” – ma miejsce wtedy, kiedy, atak na przeciwnika wykonywany jest z dużą siłą, rażąco wykraczający poza granice normalnej gry, narażając tym samym przeciwnika na niebezpieczeństwo lub powodując jego kontuzje. Zawodnik używający nieproporcjonalnej siły musi być usunięty z gry.

4. Zawodnicy karani będą kartkami oraz wykluczeniami czasowymi.

5. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci upomnienia (żółta kartka) oraz wykluczenia (czerwona kartka).

6. Sankcje za kary indywidualne:

a) trzy żółte kartki jednego zawodnika w różnych meczach – odsunięcie od następnego rozgrywanego spotkania;

b) dwie żółte kartki w jednym spotkaniu – czerwona kartka i wykluczenie zawodnika z gry do końca spotkania;

c) piąta i każda kolejna żółta kartka – odsunięcie zawodnika od rozgrywania kolejnego spotkania;

d) czerwona kartka bezpośrednio – wykluczenie zawodnika z gry i odsunięcie go od minimum jednego następnego meczu.

e) Zawodnik, który zostanie ukarany czerwoną kartką musi się udać bezpośrednio do szatni lub opuścić obiekt i nie może na niego powrócić do końca meczu,

f) Jeśli zawodnik otrzyma czerwoną kartkę (pośrednio lub bezpośrednio) to:

- drużyna karana jest karą czasową i gra w osłabieniu przez okres 5 minut,

- po tym okresie na boisko może wejść inny uprawniony zawodnik,

- kara zostaje anulowana w przypadku straty bramki.

g) Ustala się dodatkową karę finansową za otrzymanie bezpośrednio czerwonej kartki w wysokości 20,- zł (opłata potrącana z kaucji),

h) w wypadku, kiedy wyczerpie się kwota kaucji zawodnik musi uregulować karę finansową przed przystąpieniem do następnego meczu. W przypadku nieuiszczenia kary umownej, zawodnik będzie traktowany, jako nieuprawniony do gry.

7. W przypadku otrzymania czerwonej kartki za niesportowe zachowanie, bezpośrednio po spotkaniu sędzia zawodów określa ilość spotkań, od których ukarany zawodnik powinien być odsunięty.

8. Ostateczną decyzję o wysokości kary dla zawodnika ukaranego czerwoną kartką podejmuje Organizator po zapoznaniu się ze szczegółowym opisem wydarzenia przez Sędziego.

9. Żółtą lub czerwoną kartką za nie sportowe zachowanie lub obraźliwe komentarze w stosunku do zawodników drużyny przeciwnej lub Sędziego może być ukarany gracz, który w danym momencie nie znajduje się na boisku. W takiej sytuacji boisko musi opuścić jeden z zawodników przebywających na boisku z pełnymi konsekwencjami wynikającymi z nałożonej kary.

10. Sędziowie karac będą również kartkami za notoryczne, głośne przeklinanie na boisku.

11. W sytuacji, gdy piłka po minięciu bramkarza, zmierzając do pustej bramki, zostaje zatrzymana przed linią bramkową przez kibiców lub zawodników rezerwowych, bramka taka zostaje uznana, a zespół ukarany zostaje 5 minutową karą grania w osłabieniu 1 zawodnika.

12. Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nieprzestrzeganie zasad fair play przez cały zespół lub poszczególnych graczy (np. odmowa podania przez zawodnika nazwiska po otrzymaniu kartki lub wtargnięcia na boisko kibiców), sędzia przerywa mecz i przyznaje walkower drużynie przeciwnej.

13. Sankcje drużynowe:

a) Drużyny posiadające jakiegokolwiek zaległości finansowe wobec Organizatora nie mogą brać udziału w rozgrywkach.

b) Drużyny, które wycofają się w trakcie rozgrywek lub zostaną z nich wykluczone nie będą mogły brać udziału w żadnych rozgrywkach organizowanych przez Organizatora przez okres 1 roku.

c) Przez „drużynę” należy rozumieć nie nazwę a minimum 50% graczy występujących w zespole.

Ostateczną decyzję o dopuszczeniu zawodników wykluczonej wcześniej drużyny podejmuje Organizator.

14. Podczas trwania rozgrywek obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych na boisku, trybunach i terenie hali sportowej.

15. Zawodnicy będący (według oceny sędziego) pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie zostaną dopuszczeni do gry. Nie mogą także przebywać na ławce rezerwowych. Niezastosowanie się do przepisu grozi drużynie walkowerem do usunięcia z ligi włącznie.

16. W szczególnych przypadkach kara nałożona na zawodnika może być zwiększona do wykluczenia z ligi włącznie.

17. Jeśli zakaz spożywania napojów alkoholowych zostanie złamany przez kilku zawodników jednej drużyny zespół może zostać ukarany walkowerem.

18. Uczestnicy ligi zobowiązani są do podporządkowania się zaleceniom organizatorów w zakresie ładu i porządku podczas rozgrywek.

§ 13

KLASYFIKACJE NA ZAKOŃCZENIE SEZONU

Podczas trwania rozgrywek prowadzona jest klasyfikacja:

1. najlepszego strzelca – o kolejności decyduje większa ilość zdobytych bramek przez danego zawodnika

2. drużynowa klasyfikacja „Fair play” – o kolejności decyduje mniejsza ilość punktów karnych. Punkty karne przyznaje się:

- minus 1 punkt za żółtą kartkę

- minus 3 punkty za czerwoną kartkę

- minus 5 punktów za oddanie meczu walkowerem.

3. Wszystkie drużyny w Lidze otrzymują na koniec puchary, zaś zawodnicy tych drużyn medale .

§ 14

UBEZPIECZENIE

1. Uczestnicy rozgrywek ubezpieczają się od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie

2. Fakt odniesienia kontuzji w czasie rozgrywek ligowych musi być odnotowany przez sędziego w protokole meczowym.

§ 15

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności z tytułu kontuzji bądź innych zdarzeń losowych wynikających z uczestnictwa w rozgrywkach.

2. Każdy zawodnik zobowiązany jest do przedstawienia pisemnego oświadczenia rodzica opiekuna prawnego potwierdzającego, że jest zdrowy i występuje w zawodach na własną odpowiedzialność.

3. Drużyny zobowiązane są do utrzymywania porządku podczas rozgrywania spotkania, po jego zakończeniu, jak również do przestrzegania regulaminu obiektu, na którym odbywają się rozgrywki.

4. Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia odpowiedzialności za ich nieprzestrzeganie.

5. Powyższe przepisy zasad gry, przed pierwszym swoim meczem otrzyma każdy z zespołów uczestniczących w rozgrywkach.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze dla celów marketingowych.

7. Niniejszy Regulamin wraz z ogólnie obowiązującymi przepisami gry w halową piłkę nożną jest jedyną podstawą rozgrywek.
8. Ostateczne decyzje w sprawach nieujętych w Regulaminie podejmuje Organizator.
9. Regulamin podpisują wszyscy kierownicy drużyn uczestniczących w Lidze, co stanowi, że zostali zaznajomieni z w/w Regulaminem i potwierdzają wolę jego przestrzegania.
10. Wszyscy zawodnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym Regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.
11. Za wszelką działalność poza boiskiem (szczególnie w szatniach) odpowiedzialność ponoszą kierownicy drużyn.
12. Organizator ma prawo nie rozpoczynać rozgrywek ligowych jeżeli do rozgrywek nie zgłosi się minimalna liczba drużyn w danej kategorii wiekowej.
13. Impreza ma charakter non profit i opłata startowa pokrywa w całości koszty organizacyjne w tym (wynajem hali, praca sędziów, praca biura, nagrody, zabezpieczenie medyczne i inne potrzebne do organizacji zawodów).
14. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do organizatora.

Podpisy (kierowników) drużyn:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Organizatorzy: