

REGULAMIN

Przemyskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w sezonie 2019/2020

1. **Organizator turnieju:**
Przemyski Ośrodek Sportu i Rekreacji, ul. Mickiewicza 30.
2. **Termin i miejsce:**
Liga rozgrywana jest w hali sportowej w Przemyśle, ul. Mickiewicza 30.
Terminarz ustala Organizator.
3. **Uczestnictwo:**
 1. W turnieju mogą uczestniczyć wyłącznie drużyny amatorskie.
 2. Kwotę wpisowego ustali Organizator po określeniu liczby drużyn przystępujących do Ligi. Organizator ustali i przekaże kwotę do dnia 31.10.2019r. Tryb i sposób zapłaty organizator przekaże każdej zgłaszającej się drużynie. Drużyna, która nie wpłaci wpisowego w wyznaczonym terminie nie przystąpi do turnieju.
 3. W Lidze uczestniczą drużyny, które do 15listopada (ostateczny dzień zgłoszenia) zgłoszą drużynę na odpowiednim, poprawnie wypełnionym formularzu:
 - a. formularz dostępny jest na stronie internetowej rozgrywek tj. <https://posir.pl/posir/przemyska-liga-halowej-pilki-noznej/>
 - b. formularz po wypełnieniu należy przesłać na adres sekretariat@posir.pl w formacie jakim został udostępniony,
 - c. formularz po podpisaniu przez zawodników (maksymalnie można zgłosić 20 zawodników) i kierownika drużyny należy dostarczyć do 15listopada br. organizatorowi,
 - d. po wyznaczonym terminie zgłoszenia nie będą przyjmowane.
 4. W Lidze mogą uczestniczyć osoby, które najpóźniej w ostatecznym dniu zgłoszenia ukończyły 18 rok życia.
 5. W Lidze nie mogą uczestniczyć zawodnicy zgłoszeni w PZPN i grający w rozgrywkach ligowych w sezonie 2019/2020. Złamanie powyższej zasady skutkuje walkowerem w spotkaniach w których nieuprawniony zawodnik brał udział. Przepis ten nie ma zastosowania do:
 - a. zawodników z rocznika 1984 (rocznikowo 35 lat) i starszych,
 - b. dwóch zawodników z rocznika 1989 (rocznikowo 30 lat) i starszych – przystąpienie do rozgrywek więcej niż 2 zawodników (tj. rozegranie choć jednego spotkania) skutkuje walkowerem w spotkaniach z udziałem wszystkich zawodników z tej grupy.
4. **Zasady gry i przepisy obowiązujące w Lidze:**
 1. Mecze rozgrywane będą na boisku do piłki ręcznej.
 2. Mecze Ligi prowadzą sędziowie wytypowani przez Organizatora rozgrywek, którzy odpowiadają za obiektywne prowadzenie zawodów. Uprawnienia sędziego i posługiwanie się prawem nadanym mu przez Przepisy gry, rozpoczynają się z chwilą wejścia na obiekt gdzie rozgrywane będą zawody. Rozstrzygnięciom sędziowskim podlegają również przewinienia dokonywane podczas chwilowej przerwy w grze oraz gdy piłka jest poza grą. Zawodnik rezerwowy również podlega władzy i jurysdykcji sędziego. Ta sama sytuacja dotyczy wszystkich zawodników po zakończeniu spotkania, aż do momentu opuszczenia przez sędziego obiektu, na którym znajduje się boisko.
 3. W czasie trwania meczu prawo zwrócenia się do sędziego ma tylko i wyłącznie kapitan drużyny w sposób kulturalny i taktowny, nie dotyczący podjętej przez niego decyzji.
 4. Obowiązują kary:
 - żółta kartka (2 minuty),
 - czerwona kartka otrzymana po 2 żółtych kartkach (2 minuty), - czerwona kartka otrzymana bezpośrednio (5 minut),
 5. Jeżeli w trakcie trwania meczu, w tym również w przerwie między dwiema częściami meczu zawodnik rezerwowy lub osoba towarzysząca zespołowi i przebywająca w rejonie ławki rezerwowych zachowa się w sposób niesportowy – sędzia ma prawo

nałożyć karę czasowego wykluczenia 2 lub 5 minut na innego zawodnika aktualnie przebywającego na polu gry lub zawodnika, który rozpocząłby grę w II połowie, jeżeli przewinienie ma miejsce w przerwie między połowami meczu. O tym, który zawodnik zostaje usunięty z boiska decyduje kapitan danego zespołu. Żółta lub czerwona kartka zostaje zapisana na konto zawodnika przewinającego.

6. Czas trwania meczu ustala się na 2 x 15 minut z 5–cio minutową przerwą po czym następuje zmiana stron. Każda drużyna może wziąć jedną 1 minutową przerwę „na żądanie” w trakcie trwania całego spotkania, z zastrzeżeniem, że w tym czasie musi być w posiadaniu piłki. Czas gry podczas przerwy na żądanie jest zatrzymywany.
7. W ostatnich 2 minutach czasu gry, jeżeli następuje przerwa w grze, czas jest zatrzymywany automatycznie przez stolik sędziowski. Wznowienie czasu następuje w momencie wprowadzenia piłki do gry.
8. Drużyny występują w 5 osobowych składach, w tym także bramkarz. Każda drużyna może dokonać zmiany w trakcie trwania meczu w dowolnej ilości. Zmiany lotne (hokejowe), przy czym zmiana musi być dokonana w wyznaczonej strefie zmian, zarówno zejście i wejście zawodnika (nie dotyczy przypadku ewidentnej kontuzji zawodnika, który może opuścić boisko w dowolnym miejscu).
9. W momencie rozpoczęcia meczu na boisku musi być 4 zawodników.
10. Niewłaściwie dokonana zmiana w trakcie trwania gry, np. większa ilość zawodników na boisku niż dopuszczalna, opuszczenie boiska w sposób niezgodny z regulaminem -żółta kartka. Wznowienie gry rzutem wolnym pośrednim z miejsca gdzie była piłka w momencie przerwania gry.
11. Za niesportowe zachowanie np. wulgaryzmy, nierozważna gra, przerwanie przeciwnikowi korzystnej akcji – żółta kartka. W przypadku wybitnie niesportowego zachowania, gry brutalnej, agresywnego, gwałtownego zachowania, pozbawienia przeciwnika klarownej szansy do zdobycia bramki - wykluczenie z gry (czerwona kartka). Zastosowanie mają odpowiednie postanowienia Przepisów gry w piłkę nożną.
12. Bezpośrednio otrzymana czerwona kartka przez zawodnika skutkuje absencją w minimum kolejnych 2 meczach i przymusowym opuszczeniem pola gry z możliwością wprowadzenia rezerwowego zawodnika po 5 minutach (bez możliwości uzupełnienia składu po stracie bramki). O wysokości kary decyduje Organizator.
13. Zawodnik, który otrzyma żółtą kartkę odbywa karę 2 minut przy stoliku sędziowskim, a za pomiar czasu kary, jak również możliwość powrotu na boisko po odbyciu kary odpowiada sędzia stolikowy – w przypadku straty bramki zespół może uzupełnić skład o jednego zawodnika odbywającego karę 2 min, który miał mniejszy czas do powrotu na boisko. Ewentualny drugi zawodnik ukarany pozostaje poza boiskiem do czasu zakończenia kary lub utraty kolejnej bramki przez drużynę.
14. W przypadku ukarania tego samego zawodnika żółtą kartką drugi raz w tym samym meczu – kara wykluczenia - czerwona kartka dla tego zawodnika. Po upływie 2 minut zespół uzupełnia skład innym zawodnikiem – brak możliwości uzupełnienia składu po stracie bramki. Zawodnik ukarany w taki sposób czerwoną kartką nie może grać do końca tego meczu.
15. Bramkarz odbywa również karę w przypadku jej otrzymania (niedopuszczalne jest, aby za bramkarza odbywał karę zawodnik z pola).
16. Rzuty karne wykonywane są z linii 7 metrów. Wykonanie jak w ppkt 19.
17. Po opuszczeniu przez piłkę boiska poza linię bramkową - bramkarz rozpoczyna grę rzucając piłkę ręką znajdując się we własnym polu bramkowym (czas rozpoczęcia 5 s) do innego zawodnika, w przeciwnym wypadku jest wykonywany rzut wolny pośredni z linii pola bramkowego z miejsca najbliższego przewinienia bramkarza. Piłka w ten sposób wprowadzona do gry przez bramkarza nie musi opuścić pola bramkowego i może tam zostać zagrana przez innego zawodnika. W momencie wprowadzania piłki do gry przez bramkarza zawodnicy przeciwnej drużyny muszą znajdować się poza polem bramkowym i nie mogą utrudniać bramkarzowi wprowadzenia piłki do gry.

18. Bramki zdobytej poprzez bezpośredni rzut ręką przez bramkarza drużyny przeciwnej nie uznaje się.
19. Przedłużony rzut karny – począwszy od piątego zarejestrowanego rzutu wolnego bezpośredniego (faul, zagranie piłki ręką - nie licząc rzutów karnych) przeciwko jednej z drużyn w każdej połowie meczu, drużyna przeciwna wykonuje przedłużony rzut karny z linii 9 m. Piłkę uderza się bezpośrednio na bramkę. Zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany. Pomiędzy piłką, a bramką nie może znajdować się żaden zawodnik, z wyjątkiem bramkarza drużyny broniącej.
20. W przypadku przyznania rzutu karnego i rzutu karnego przedłużonego czas jest zatrzymywany na gwizdek sędziego, a wznawiany podczas kontaktu zawodnika wykonującego rzut karny z piłką.
21. Niedozwolone jest:
 - a. wejście wślizgiem w zasięgu gry (przy przeciwniku) oraz wejście wślizgiem bramkarza poza polem karnym/bramkowym (przy przeciwniku). Gdy wślizg został wykonany w sposób zagrażający bezpieczeństwu przeciwnika lub w celu przerwania korzystnej akcji drużyny przeciwnej – żółta kartka (w przypadku przerwania gry przez sędziego z powodu wślizgu zawodnika – drużyna przeciwna wznawia grę rzutem wolnym pośrednim z miejsca przewinienia lub z linii pola bramkowego gdy wślizg został wykonany w polu bramkowym),
 - b. dotknięcie ręką piłki przez bramkarza poza polem karnym, w przypadku przerwania korzystnej akcji drużyny przeciwnej – żółta kartka, w przypadku przerwania sytuacji klarownej do zdobycia bramki – czerwona kartka.
22. Rzut z autu należy wykonać nogą z linii boiska lub spoza boiska (czas 5 sekund od momentu uzyskania gotowości do wznowienia gry). Bramki zdobyte bezpośrednio z rzutu z autu nie zostają uznane. Niewłaściwie wykonany rzut z autu – przyznanie rzutu dla drużyny przeciwnej.
23. Przepis o spalonym nie obowiązuje.
24. Przy wykonywaniu wszystkich rzutów wolnych oraz rzutu z rogu i rzutu z autu, zawodnicy drużyny przeciwnej muszą być w odległości min. 4 metrów od piłki – przebywanie w mniejszej odległości i rozmyślne uniemożliwienie przeciwnikowi szybkie wprowadzenie piłki do gry albo nie odsunięcie się na żądanie sędziego – żółta kartka.
25. W przypadku 5–cio minutowego spóźnienia się jednej z drużyn sędzia odgwizduje walkower, a drużyna która nie stawiała się na mecz zostaje ukarana odjęciem 1 punktu i stratą 3 bramek. Drużyna której walkower został przyznany otrzymuje 3 pkt. i 3 bramki.
26. W przypadku odbicia się piłki od sufitu lub konstrukcji hali w obrębie pola gry – gra jest kontynuowana.
27. Czas gry jest zatrzymywany i ponownie uruchamiany przez sędziego stolikowego tylko na żądanie sędziego zawodów z zachowaniem zapisów pkt. 4 ppkt. 7 i 20).
28. Jeśli kary dla zawodników za żółte kartki skutkują tym, iż na boisku znalazłoby się mniej niż 3 zawodników w jednej drużynie to kara czasowa kolejnego zawodnika zostaje odłożona (dot. tylko kar za żółte kartki).
29. Jeżeli w wyniku wykluczeń (bezpośrednie czerwone kartki) w danym zespole na boisku zostaje mniej niż 3 zawodników to następuje zdekompletowanie zespołu. Mecz zostaje zakończony przed czasem, a zespół zdekompletowany przegrywa mecz walkowerem, zgodnie z pkt. 5, ppkt. 13.
30. Jeżeli w wyniku kar czasowych oba zespoły grają w jednakowym osłabieniu, wówczas w przypadku zdobycia bramki przepis o uzupełnieniu składu przez zespół tracący bramkę – nie obowiązuje.
31. Po otrzymaniu czerwonej kartki zawodnik nie bierze udziału w dalszej grze oraz nie może przebywać na ławce rezerwowych.
32. Druga bezpośrednia czerwona kartka w sezonie tego samego zawodnika oznacza wykluczenie do końca sezonu.

33. W zakresie nie określonym niniejszym regulaminem – zastosowanie mają odpowiednie, aktualne postanowienia i interpretacje Przepisów Gry w Piłkę Nożną.

34. Decyzje sędziów prowadzących mecze są niepodważalne.

5. **Postanowienia końcowe:**

Rozgrywki prowadzone będą wg następujących zasad:

1. Organizator Rozgrywek zorganizuje spotkanie organizacyjne przed sezonem najpóźniej do 15 września danego roku.
2. W przypadku zgłoszenia do rozgrywek do 10 zespołów – jedna liga – mecz i rewanż.
3. W przypadku zgłoszenia do rozgrywek 11-14 zespołów – jedna liga – system rozgrywek będzie następujący:
 - a. pierwszy etap – każdy z każdym – wszystkie zespoły (bez rundy rewanżowej),
 - b. drugi etap – podział drużyn na dwie grupy (mistrzowską i o utrzymanie) zgodnie z tabelą po pierwszym etapie i rozgrywki w danej grupie każdy z każdym z zaliczeniem meczy z pierwszego etapu,
4. W przypadku gdy w następnym sezonie rozgrywki będą prowadzone w dwóch ligach, drużyny które zajmą pierwsze dwa miejsca w II lidze awansują do I ligi w następnym sezonie, natomiast drużyny, które zajmą dwa ostatnie miejsca w I lidze spadają do II ligi w następnym sezonie.
5. W przypadku zgłoszenia 15 i więcej zespołów – dwie ligi – I liga 10 zespołów, II liga pozostałe zespoły.
6. Wszystkie nowe zespoły (nie biorące udziału w poprzednim sezonie w rozgrywkach) traktowane będą jak zespoły drugiej ligi, w przypadku podziału rozgrywek na I i II ligę,
7. Do 2 kolejki włącznie dopuszcza się uzupełnianie składu i zmiany w listach zgłoszeniowych z tym, że zawodnik który został wpisany do protokołu meczowego nie może być wykreślony z listy zgłoszeniowej.
8. Wszystkie drużyny zobowiązane są do posiadania jednolitych kostiumów sportowych.
9. Każdy zawodnik powinien posiadać dokument tożsamości, by można było rozstrzygnąć spory wynikłe w czasie meczu, dotyczące tożsamości zawodnika.
10. Protesty powinny być zgłaszane do zakończenia meczu.
11. Zawodnik nie posiadający przy sobie dokumentu tożsamości zostanie dopuszczony do gry za zgodą organizatora, natomiast dokument musi być dostarczony przed rozegranie następnego meczu danej drużyny, w innym przypadku mecz poprzedni zostanie zweryfikowany jako walkower,
12. Terminarz rozgrywek ustala organizator i podaje do wiadomości poprzez umieszczenie w gablocie w hali sportowej oraz na stronie: <https://posir.pl/posir/przemyska-liga-halowej-pilki-noznej/>
13. Raz w sezonie każdej drużynie na minimum 4 dni przed wyznaczonym terminem spotkania przysługuje możliwość jego odwołania i przełożenia na inny termin.
14. Pary drużyn, które nie stawiają się na mecz w ustalonym terminie (ustalą rozegranie meczu np. na treningu) zostaną ukarane odjęciem 1 punktu i stratą 3 bramek bez możliwości zaliczenia takiego spotkania.
15. Obowiązuje obuwie piłkarskie przystosowane na nawierzchnię halową.
16. Zawodnik rozgrywający mecz w jednej drużynie nie może rozgrywać meczów w innych drużynach w danym sezonie.
17. Udział zawodnika nieuprawnionego do gry wg Regulaminu Ligi powoduje oddanie punktów walkowerem drużynie przeciwnej (weryfikowane są wówczas wszystkie wyniki spotkań w których zawodnik ten był wpisany do protokołu).
18. W przypadku przyznania walkowera dla jednego z zespołów, obowiązuje wynik 3-0 i 3 punkty dla tego zespołu. Jeżeli zespół, na korzyść, którego przyznawany jest walkower zdobył w meczu więcej niż 3 bramki to wówczas zdobyte bramki zostają zachowane na jego korzyść.
19. Organizator zapewnia wyłącznie doraźną pomoc przy urazach powstałych w czasie gry (opatrzenie otarć, dezynfekcja ran, zabezpieczenie ran- plaster, bandaż), natomiast nie

- ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz skutki wypadków w czasie gry każdego z zawodników.
20. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za straty materialne uczestników poniesione podczas trwania ligi.
 21. Wszelkie spory wynikłe w trakcie trwania Ligi rozstrzygane będą przez Organizatora.
 22. W przypadku, gdy drużyna przegra kolejno trzy spotkania walkowerem zostaje skreślona z turnieju, bez zwrotu wpisowego, a w przypadku gdy rozegrała mniej niż 50% meczów, rozegrane mecze uznaje się jako nieodbyte.
 23. Zwycięzcą Ligi zostaje drużyna, która zdobyła największą liczbę punktów.
 24. W przypadku, gdy dwie drużyny zdobędą taką samą liczbę punktów o kolejności decydować będą:
 - a) bezpośrednie pojedynki rozegrane między zainteresowanymi drużynami;
 - b) różnica zdobytych i straconych bramek w całych rozgrywkach;
 - c) ilość zdobytych bramek w całych rozgrywkach.
 W przypadku większej ilości drużyn – „mała tabela” pomiędzy zainteresowanymi zespołami (punkty, różnica bramek, ilość zdobytych bramek). W przypadku gdy niemożliwe jest ustalenie kolejności wg powyższych zasad – klasyfikacja „fair play” (1- ilość czerwonych kartek, 2- ilość żółtych kartek).
 25. Punktacja: zwycięstwo 3 punkty, remis 1 punkt.
 26. Każdy zawodnik biorący udział w rozgrywkach gra na własną odpowiedzialność ubezpieczając się przez Zakład Pracy lub indywidualnie.
 27. Podczas trwania rozgrywek na całym obiekcie (boisko, szatnia, trybuna) obowiązuje całkowity zakaz palenia papierosów, tytoniu i spożywania napojów alkoholowych oraz używania środków odurzających.
 28. Osoby pod wpływem alkoholu lub środków odurzających nie mogą przebywać na obiekcie sportowym.
 29. Za bójki wywołane przez zawodników i kibiców w czasie meczu, przed nim jak i po nim odpowiada cała drużyna. Organizator może nałożyć sankcje do wykluczenia drużyn z rozgrywek włącznie, bez zwrotu wpisowego.
 30. W przypadku niewłaściwego zachowania zawodnika, który jednocześnie jest zgłoszony do rozgrywek prowadzonych przez OZPN w Jarosławiu lub inny uprawniony organ – organizator Ligi zastrzega sobie możliwość poinformowania takiego organu o niewłaściwym zachowaniu zawodnika.
 31. Drużyny zobowiązane są do utrzymania porządku w szatniach oraz na terenie obiektu sportowego.
 32. Obiekt, na którym rozgrywana jest Liga jest monitorowany.
 33. Osoby uczestniczące w rozgrywkach wyrażają zgodę na udostępnianie danych osobowych na potrzeby organizacji rozgrywek oraz umieszczanie danych na stronie internetowej w celu informacyjnym co potwierdzają osobistym podpisem na oświadczeniu „RODO” dołączonym do zgłoszenia danej drużyny.
 34. Przystąpienie do rozgrywek i podpisanie formularza zgłoszenia jest równoznaczne z zaakceptowaniem Regulaminu Rozgrywek.
 35. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje wyłącznie Organizatorowi.
 36. W sprawach spornych rozstrzyga Organizator.

Nagrody

- Miejsca 1-3: puchary i dyplomy
- Pozostałe miejsca: dyplomy
- Król strzelców 1 ligi i ewentualnie 2 ligi: decyduje liczba zdobytych bramek – puchar, dyplom, nagroda rzeczowa /w przypadku równej ilości bramek decyduje wyższe miejsce drużyn w tabeli/.

- Najlepszy bramkarz 1 ligi i ewentualnie 2 ligi: decyduje liczba straconych bramek – puchar, dyplom, nagroda rzeczowa /w przypadku równej ilości bramek decyduje wyższe miejsce drużyn w tabeli/.