



REGULAMIN

HALOWEJ AMATORSKIEJ LIGI PIŁKI NOŻNEJ W SKARŻYSKU-KAMIENNEJ - sezon 2012/13

I. Postanowienia ogólne .

Celem rozgrywek **organizowanych przez** Miejskie Centrum Sportu i Rekreacji w Skarżysku-Kamiennej jest popularyzacja halowej piłki nożnej wśród mieszkańców miasta jako formy aktywnego wypoczynku.

Do w/w rozgrywek mogą zgłaszać się drużyny amatorskie, w terminach wyznaczonych przez MCSiR organizatora rozgrywek.

Uczestników w/w rozgrywek obowiązują przepisy gry w piłkę nożną PZPN oraz z uwagi na specyfikę gry w hali postanowienia niniejszego regulaminu.

II. Zasady uczestnictwa w rozgrywkach Halowej Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej

1. Uczestnikami Ligi mogą być osoby, które ukończyły 18 lat (możliwość udziału zawodników, którzy ukończyli 16 lat za pisemną zgodą opiekunów prawnych) i nie uczestniczyli w rozgrywkach ligowych w rundzie jesiennej sezonu 2012/2013 organizowanych przez PZPN oraz podległe jemu wojewódzkie związki piłki nożnej szczebla niższego.
2. Do rozgrywek drużyna może zgłosić 14 zawodników. W rozgrywkach mogą brać udział wyłącznie zawodnicy wpisani na listę zgłoszeń.
Każdy z zawodników w przypadku wątpliwości musi posiadać dokument ze zdjęciem mogący stwierdzić jego tożsamość w przypadku sprawdzania drużyny (zgłoszonego zastrzeżenia). W przypadku braku w/w dokumentu przy kontroli zawodnik zostaje odsunięty od gry, a zdekompletowany zespół ukarany zostaje walkowerem. Weryfikacja zawodników może być zgłoszona sędziemu przez kierownika lub kapitana do końca meczu.
Lista zawodników nie może być zmieniana w trakcie rozgrywek, a jej uzupełnienie musi się zakończyć przed 3. kolejką.
3. Każde zgłoszenie powinno zawierać dane personalne zawodników (nr PESEL, adres zamieszkania) oraz nr telefonu osoby odpowiedzialnej za drużynę (kierownika drużyny).
Do zgłoszenia należy dołączyć oświadczenie. Wszystkie formularze dostępne na stronie www.mcsir.skarzysko.pl lub u menadżera sportu w MCSiR.
Zgłoszenie drużyny do rozgrywek oznacza akceptację regulaminu
4. Każda drużyna przed rozpoczęciem rozgrywek musi uiścić opłatę startową w wysokości 500 zł w przypadku – nie uiszczenie opłaty wyklucza drużynę z rozgrywek.
5. Termin przyjmowania zgłoszeń do rozgrywek upływa z dniem 21.11.2012 r. do godz. 15.00
6. Każda zgłoszona drużyna musi posiadać koszulki w jednym kolorze z numerami na plecach, oraz obuwie sportowe halowe niepozostawiające śladów na boisku.
7. Osobą odpowiedzialną za rozgrywki piłkarskie jest menedżer sportu pracownik MCSiR.
8. W rozgrywkach nie mogą uczestniczyć zawodnicy oraz drużyny, które posiadają zobowiązania finansowe wobec MCSiR.

III. Najważniejsze przepisy gry w lidze halowej

W rozgrywkach piłki nożnej halowej obowiązywać będą przepisy gry PZPN oraz z uwagi na specyfikę gry w hali postanowienia niniejszego regulaminu.

1. Rozgrywki w każdej lidze składać się będą z dwóch faz:
 - rundy zasadniczej „każdy z każdym”
 - fazy playoff, w której to wyłonioną tabelę po rundzie zasadniczej dzieli się na połowę. Zespoły systemem „każdy z każdym” z poszczególnych części tabeli rywalizują o mistrzostwo lub o utrzymanie w danej lidze. Przy czym zalicza się punkty zdobyte w bezpośrednich pojedynkach w fazie zasadniczej pomiędzy zespołami, które znajdują się w tej samej grupie w fazie playoff. W/w punkty dzieli się na pół. W przypadku wystąpienia połówek punktów wynik zaokrąglamy w górę do pełnych cyfr (np. 3,5 zaokrągla się do 4 pkt. itp.)
2. Zawody rozgrywane będą na oznaczonym przez organizatora boisku z bramkami o wymiarach 5m x 2m. Spotkania rozgrywane są tylko i wyłącznie piłkami przygotowanymi przez organizatora. Możliwość gry piłką jednej z drużyn, o ile zostanie wyrażona zgoda przez sędziego oraz drużynę przeciwną.
3. Mecze trwają 2 x 15 min. z przerwą 2 min. na zmianę połowy boiska. Spóźnienie drużyny większe niż 10 minut traktowane jest jako walkower. Spotkanie nie może zostać przełożone.
4. W jednym meczu w danej drużynie może wystąpić max. 14 zawodników zgodnie z wypełnionym przed meczem protokołem. Kapitanowie lub kierownicy zespołów odpowiedzialni są za dostarczenie przed spotkaniem do sędziego lub organizatora protokołu meczowego. Na jedno spotkanie przypada jeden protokół meczowy wypełniany przez kapitanów bądź kierowników drużyny. Nie dostarczenie protokołu do sędziego lub organizatora przed spotkaniem, skutkuje uznaniem meczu za nieważny i brakiem punktów dla obydwu zespołów. W przypadku, gdy jedna z drużyn nie wypełni protokołu, zostaje ukarana walkowerem 5:0.
5. W grze bierze udział 5 zawodników plus bramkarz.
6. Zdekompletowanie drużyny podczas meczu do 3 (bramkarz + 2 zawodników) spowoduje weryfikację spotkania jako walkower 5:0 (kontuzje, brak zawodników rezerwowych, wykluczenia przez otrzymanie czerwonych kartek, opuszczenie boiska)..
7. Zmiany zawodników są dozwolone w czasie przerwy w grze w strefie zmian pod warunkiem, że najpierw opuści boisko zawodnik biorący udział w grze, a dopiero w jego miejsce może wejść inny zawodnik. Dozwolona jest wielokrotna wymiana zawodników w jednym meczu. Zmiana musi być dokonana tak by na boisku było nie więcej niż 6 graczy. Za złą zmianę zawodnik może otrzymać żółtą kartkę
8. Po wyjściu piłki na aut następuje wznowienie gry nogą z miejsca gdzie piłka opuściła pole gry. Przed każdym wznowieniu gry piłka ustawiana jest nieruchomo na linii boiska, a zawodnik broniący nie może znajdować się bliżej piłki niż 5 metry (po pierwszym błędzie sędziego zarządza stratę piłki na rzecz przeciwnika.). W/w wznowienie jest rzutem wolnym pośrednim (nie można zdobyć bramki bezpośrednio z autu). Rzuty z rogu według przepisów PZPN. W przypadku odbicia piłki od sufitu - wznowienie gry rzutem pośrednim wykonywanym z linii bocznej boiska. Czas na wznowienie gry max 5 sekundy od chwili ustawienia piłki nieruchomo.
9. Odległość broniącego zawodnika (lub zawodników) w czasie wykonywania rzutów wolnych, rożnych i autów wynosi 5m od piłki.
10. Pole karne wyznacza linia ciągła (półkole). Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 m.
11. Faule akumulowane:
 - obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi zgodnie z przepisami gry PZPN.

- począwszy od każdego szóstego faulu sędzia zarządza przedłużony rzut karny wykonywany z odległości 12 m
- każdy kolejny faul drużyny w jednej połowie oznacza dodatkowy rzut karny z odległości 12 m
- faule akumulowane zerowane są po każdej połowie

12. Kary indywidualne – czasowe:

Zawodnik otrzymujący żółta kartkę opuszcza boisko na czas 2 minut lub do momentu zdobycia bramki przez przeciwnika. Drugie upomnienie tego samego zawodnika skutkuje okazaniem drugiej żółtej kartki. Zawodnik w tym momencie opuszcza boisko do końca spotkania. W jego miejsce może wejść rezerwowy zawodnik po odczekaniu 2 minut lub do momentu zdobycia bramki przez przeciwnika. Gracz ukarany czerwoną kartką opuszcza plac gry – w jego miejsce może wejść rezerwowy zawodnik po odczekaniu 2 minut lub do momentu zdobycia bramki przez przeciwnika – gracz ten pauzuje 1 mecz. Zawodnik może zostać ukarany w ten sposób za:

- Popychanie zawodnika drużyny przeciwnej
- Przytrzymywanie zawodnika przeciwnego zespołu
- Rozmyślne wykonywanie wznowień w sposób nieprawidłowy
- Krytykowanie orzeczeń sędziego i organizatora
- Symulowanie kontuzji, faulu
- Celowe opóźnianie gry przy wznowieniach
- Prowokacyjne zachowanie
- Podstawianie nogi, spowodowanie upadku
- Inne niesportowe zachowanie

Bramkarz otrzymujący żółtą kartkę opuszcza plac gry, za czerwoną kartkę również opuszcza plac gry z definitywnym wykluczeniem co najmniej na 1 spotkanie.

Zawodnik zachowujący się w sposób brutalny i wulgarny w stosunku do sędziego, organizatora, zawodnika drużyny własnej bądź przeciwnej oraz widzów otrzymuje czerwoną kartkę z definitywnym wykluczeniem co najmniej na 2 spotkania. Jeżeli zachowanie takie znajdzie miejsce po zakończonym meczu na terenie „Hali” oraz w jej obrębie decyzję o wykluczeniu zawodnika podejmuje organizator. Jeżeli zawodnik dopuści się dwukrotnie takiego zachowania zostanie odsunięty od rozgrywek do momentu ich zakończenia.

Sędzia spotkania ma prawo upomnieć (żółta kartką w konsekwencji, której karę 2 min. musi odbyć wyznaczony przez kapitana grający zawodnik danej drużyny) oraz ukarać zawodnika rezerwowego czerwoną kartką za podważanie decyzji sędziowskich lub organizatora oraz inne niesportowe zachowanie.

14. Gra wślizgiem jest niedozwolona. Ostateczną decyzję dotyczącą nieprawidłowego odbioru piłki (ataku wślizgiem) podejmuje sędzia prowadzący zawody.

15. Dotyczy gry z bramkarzem

Bramkarz w polu bramkowym (półłuk o promieniu 6 m od bramki) może łapać piłkę w ręce i przetrzymywać ją max 5 s.

Piłkę, która opuściła boisko bramkarz może wprowadzić do gry dowolnym sposobem w obrębie własnej połowy boiska.

Bramkarz może łapać piłkę zagrana przez przeciwnika lub zagrana dowolną częścią ciała powyżej kolan przez zawodnika swojej drużyny.

Bramkarz nie może zdobyć bramki bezpośrednio ręką.

Zawodnik po wznowieniu piłki przez bramkarza może odegrać do niego piłkę pod warunkiem, że piłka przekroczyła linię środkową boiska lub dotknęła jej przeciwnik, w innym przypadku sędzia zarządza rzut wolny pośredni

16. Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym 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.

IV. Zasady wyłonienia mistrza Halowej Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej

1. Punktacja : zwycięstwo - 3 pkt., remis - 1 pkt. przegrana - 0 pkt.
2. Walkower za nieprzystąpienie do meczu 0 : 5 plus 50 zł kary.
3. Trzy walkowery - przepadek kaucji i zespół zostaje usunięty z rozgrywek.
4. O kolejności drużyn decyduje:
 - a. liczba zdobytych punktów . a w przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie drużyny o zajęтым miejscu kolejno decyduje:
 - liczba zdobytych punktów między tymi drużynami (bezpośredni pojedynek),
 - korzystniejsza różnica bramek zdobytych i straconych w całych Rozgrywkach,
 - przy identycznej różnicy, większa ilość zdobytych bramek w całych Rozgrywkach,
 - przy identycznej ilości bramek zdobytych – decyduje losowanie.
 - b. w przypadku zdobycia równej ilości punktów przez trzy lub więcej drużyn tworzy się dodatkową tabelę między tymi drużynami; o zajęтым miejscu kolejno decyduje:
 - liczba zdobytych punktów między tymi drużynami ,
 - korzystniejsza różnica bramek między tymi drużynami ,
 - przy identycznej różnicy, większa ilość zdobytych bramek między tymi drużynami,
 - przy identycznej ilości bramek zdobytych między tymi drużynami – większa ilość zdobytych bramek w całych Rozgrywkach,
 - przy identycznej ilości bramek zdobytych w całych Rozgrywkach – decyduje losowanie.

Punkt b) stosuje się w przypadku rozstrzygnięć decydujących o awansie lub spadku, na koniec ligi.

VI. Postanowienia końcowe:

1. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach Halowej Amatorskiej Lidze Piłki Nożnej na własną odpowiedzialność. Organizator nie bierze odpowiedzialności za wypadki i kontuzje wynikłe w czasie trwania rozgrywek powstałe z winy uczestnika lub wyrządzone uczestnikowi przez osoby trzecie.
2. W hali sportowej wszyscy uczestnicy winni podporządkować się regulaminowi Hali Sportowej oraz poleceniom sędziów i organizatora rozgrywek.
3. Wszelkie sporne sytuacje wynikłe podczas rozgrywek zgłaszane mogą być na piśmie w ciągu 3 dni od zakończonego meczu po wpłaceniu kaucji 30 zł i będą rozpatrywane przez komisję organizacyjną w następującym składzie (Organizator, Sędzia, Kapitanowie drużyn spornego spotkania). Odwołania należy składać do dyrektora. MCSiR w Skarżysko – Kamiennej - decyzja dyrektora MCSiR jest ostateczna
4. Wszystkie zastrzeżenia dotyczące zawodników grających w turnieju należy zgłaszać organizatorowi bądź sędziemu w trakcie trwającego spotkania. Zastrzeżenia mogą zgłaszać tylko kapitanowie i kierownicy drużyn danego meczu, zastrzeżenia zgłaszane przez osoby „trzecie” nie będą rozpatrywane.
5. Dodatkowo organizatorzy oraz sędziowie mają prawo sprawdzić listę kadrową każdego zespołu przez cały czas trwania turnieju.
6. Sprawdzenie drużyny, które okaże się faktem organizator ukaże drużynę walkowerem 5:0 w rozgrywkach wraz z skreśleniem danej osoby z listy rozgrywek.
7. W przypadku przekazywania nieprawdziwych informacji sędziemu bądź organizatorowi na temat strzelców bramek, sprawdzania drużyny dopuszcza się możliwość ukarania zespołu -5pkt.

8. Kierownik lub kapitan, której drużyna dopuści się uszkodzenia wyposażenia Hali Sportowej w wyniku wandalizmu zwraca koszty naprawy poniesione przez Zarządcę na podstawie faktury.
9. Na terenie obiektu obowiązuje kategoriyczny zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz zakaz palenia wyrobów tytoniowych. Osoby przyłapane na tych rzeczach zostaną usunięte z obiektu. Jeżeli sprawa będzie dotyczyć całego zespołu lub jego przedstawicieli zostanie on ukarany punktami ujemnymi -5 pkt.
10. We wszystkich sprawach dotyczących w/w rozgrywek, a nieobjętych przepisami niniejszego regulaminu decyduje organizator.