

# **Regulamin Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w Gminie Brenna o Puchar Rady Gminy Brenna**

## **I. ORGANIZATOR**

1. Amatorska Liga Halowej Piłki Nożnej w Gminie Brenna to halowe rozgrywki piłkarskie prowadzone w Brennej z udziałem drużyn amatorskich.
2. Organizatorem jest Ośrodek Promocji, Kultury i Sportu Gminy Brenna z siedzibą w Brennej 43-438, ul. Wyzwolenia 69.
3. Kompetencje Organizatora:
  - a) podejmowanie decyzji dotyczących respektowania regulaminu i systemu rozgrywek,
  - b) weryfikacja zawodników, kar i rozgrywek,
  - c) opracowywanie terminarzu rozgrywek,
  - d) dokonywanie obsady sędziowskiej,
  - e) prowadzenie ewidencji zawodników oraz statystyki rozgrywek,
  - f) zabezpieczenie piłki do gry (do rozgrzewki piłkę zabezpieczają sobie zespoły we własnym zakresie)
4. W czasie sezonu zawodnicy będą poddawani konfrontacji, która będzie odbywała się na zasadzie obowiązkowego przedstawienia dowodu tożsamości. Może to nastąpić przed, w przerwie lub bezpośrednio po każdym meczu pod warunkiem zgłoszenia przez kapitana drużyny, przed zakończeniem meczu. Organizator może konfrontować zawodników w dowolnym momencie trwania rozgrywek, jak również po ich zakończeniu. W przypadku braku lub odmowy okazania dowodu tożsamości – zespół zostaje ukarany walkowerem. Przy konfrontacji musi być sędzia zawodów, zawodnicy konfrontowani, kapitanowie obydwu drużyn. Zawodnicy, którzy odmówią poddania się konfrontacji zostają automatycznie uznani za nieuprawnionych do gry.
5. Wszelkie sprawy sporne wynikłe w trakcie trwania rozgrywek oraz po ich zakończeniu rozpatruje organizator.

## **II. SYSTEM ROZGRYWEK**

1. **System rozgrywek w każdej edycji ALHPN uzależniony będzie od ilości zgłoszonych drużyn. Organizator zastrzega sobie prawo do ustalenia ilości drużyn występujących w danej edycji, w takim przypadku decyduje kolejność zgłoszeń.**
2. Każdy zespół zgłasza do rozgrywek listę zawodników z dokładną datą urodzenia i informacją o osobie odpowiedzialną za drużynę – kierownik.
3. Zasadą jest udział zawodników – amatorów.

#### 4. W lidze mogą brać udział:

- a) **Zawodnicy amatorzy nie grający zawodowo w rozgrywkach ligowych organizowanych przez OZPN i PZPN.**
- b) **Czynni zawodnicy w wieku juniorskim i młodsi, którzy nie występowali w seniorach (dotyczy zawodników równolegle biorących udział w rozgrywkach ligowych organizowanych przez OZPN i PZPN .**
- c) **zawodnicy grający w klubie sportowym w sezonie (jesień – wiosna), którzy kończą karierę zawodniczą w czerwcu danego roku i nie będą brali czynnego udziału w rozgrywkach ligowych (jesiennych) OZPN i PZPN w następnym sezonie.**

5. Drużyny składają się maksymalnie z 16 zawodników, zgłoszonych wcześniej na liście startowej i występują w jednolitych strojach (bramkarz musi grać w stroju odróżniającym się kolorystycznie od stroju drużyny).

- a) zespoły na parkiecie grają w składach 4 graczy w polu + bramkarz
- b) zmiany prowadzone są w systemie „hokejowym” w czasie przerw w grze. Ilość zmian jest nieograniczona.
- c) wprowadza się „strefę zmian”, która dotyczy własnej połowy boiska,
- d) bramkarz może zamienić się miejscami z każdym zawodnikiem pod warunkiem, że zmiana zostanie dokonana za zgodą sędziego oraz nastąpi on podczas przerwy w grze.
- e) zawodnicy występują w obuwiu odpowiadającym wymogom nawierzchni hali sportowej (spód w kolorach jasnych, nie rysujących)
- f) zawodnik może grać tylko w jednym zespole, natomiast zmiany drużyn można dokonać tylko i wyłącznie w okresie transferowym lub po zakończeniu rozgrywek.
- g) transfer z drużyny do drużyny biorącej udział w rozgrywkach wymaga uregulowania należności finansowej w kwocie 50 zł (organizatorom).
- h) zespół może zgłosić w okresie transferowym nowego zawodnika w miejsce znajdującego się już na liście (max 3 /trzech/ po uregulowaniu należności finansowych w kwocie 50 zł (organizatorom).**
- i) prawo wyboru koszulek przysługuje zespołowi wymienionemu w terminarzu na pozycji – goście.
- j) kapitan drużyny musi posiadać na ramieniu widoczną opaskę.

**6. Okres transferowy ustala się na czas: po zakończeniu pierwszej rundy spotkań przed rozpoczęciem drugiej rundy. Wszelkie zmiany transferowe lub zmiany zawodników należy zgłosić Organizatorowi.**

7. Do prowadzenia zawodów musi być wyznaczony sędzia, który odpowiada 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. Rozstrzygnięcia sędziego dotyczące faktów związanych z grą, jak również i wyniku meczu są ostateczne. Zawody muszą się odbyć również w przypadku nie przybycia na nie sędziego, wyznaczonego do ich prowadzenia. W razie nie przybycia na zawody, najpóźniej na 5 minut przed wyznaczoną godziną meczu Kapitanowie obydwu drużyn proponują swojego kandydata do prowadzenia zawodów uwzględniając przede wszystkim sędziów rzeczywistych posiadających aktualne uprawnienia. Wymieniony sędzia ma identyczne prawa i obowiązki jak sędzia delegowany przez Organizatora. Jeżeli obydwaj kandydaci mają równe uprawnienia lub nie są sędziami rzeczywistymi o wyborze sędziego decyduje losowanie. W czasie spotkania sędzia nie może być zmieniony. Wyjątek stanowi niedyspozycja lub kontuzja sędziego, jego następcą, wyznaczony przez Organizatora. Sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry wówczas, gdy zawodnik nie zachowuje się sportowo lub jest stanie wskazującym na spożycie alkoholu.

8. W przypadku niemożliwości rozegrania przez jedną z drużyn meczu, ustalonego dnia i o danej godzinie, zainteresowana drużyna musi ustalić ze swym przeciwnikiem – najpóźniej tydzień przed terminem – inny termin, oraz uzyskać zgodę Organizatora. Obowiązek załatwienia wszystkich spraw związanych z tym faktem spada na kierownika zespołu zainteresowanego zmianą.

- a) przełożony mecz musi być rozegrany w terminie do 3 kolejki od pierwotnego terminu, jednakże nie później niż na 4 ostatnie kolejki rozgrywek Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w Gminie Brenna
- b) zespół, który nie stawia się na mecz bez wcześniejszego powiadomienia, przegrywa walkowerem, zgodnie z przepisami PZPN 0:5, oraz zostaje nałożona na niego kara 50 zł. Zespół zostaje zawieszony do momentu uregulowania zaległości.

9. W przypadku nie rozegrania zaplanowanej kolejki spotkań wynikłych z nieprzewidzianych okoliczności, kolejka ta zostanie przeniesiona na najbliższy wolny termin określony przez Organizatora.

10. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt.

- a) 3 walkowery powodują wykluczenie drużyny z rozgrywek,
- b) jeżeli drużyna wykluczona z rozgrywek nie rozegra minimum 50% zaplanowanych spotkań, wówczas jej wyniki są anulowane
- c) po wycofaniu drużyny z rozgrywek przy walkowerach zostaje utrzymany wynik boiskowy korzystniejszy

11. O kolejności miejsc decyduje:

- większa ilość zdobytych punktów
- wyniki bezpośredniego spotkania przy dwóch zespołach z jednakową ilością punktów
- mała tabela przy 3-ch zespołach z jednakową ilością punktów
- lepsza różnica zdobytych bramek
- większa ilość zdobytych bramek
- rzuty karne i mała tabela

12. Nagrody:

- za zdobycie pierwszych trzech miejsc zespoły w lidze otrzymają puchary
- Mistrz Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w Brennej zostaje zwolniony z opłaty startowej na następny sezon Organizator prowadzi klasyfikację na „Najlepszego strzelca”, „najlepszym strzelcem” – zostanie zawodnik, który w całym sezonie strzelił najwięcej bramek.

13. Za wstawienie do gry zawodnika nieuprawnionego, zawieszono, odbywającego karę dyskwalifikacji lub pod obcym nazwiskiem zespołowi grozi:

a) walkower w stosunku 0:5,

**b) kara finansowa w kwocie 300 zł. Zespół zostaje zawieszony do momentu uregulowania zaległości. W czasie zawieszenia zespół otrzymuje walkowery.**

14. Protesty można składać Organizatorowi, do 48 godzin od dnia, w którym rozegrano mecz wraz z kaucją w wysokości 50 zł, która w wypadku słuszności protestu zostanie zwrócona.

- protesty należy składać wyłącznie w formie pisemnej

- protesty zgłoszone po terminie lub nie opłacone nie będą rozpatrywane.

### III. PRZEPISY

1. Mecze Ligi prowadzą sędziowie wytypowani przez Organizatora.

a) mecze są rozgrywane zgodnie z obowiązującymi Przepisami Gry.

b) sędziowie mają prawo karania zawodników następującymi karami:

- rzut karny przedłużony za faul w polu karnym,
- kary czasowego wykluczenia z gry – 2,3 min ( kara zostaje anulowana w momencie zdobycia przez drużynę w przewadze bramki),
- poprzez okazanie czerwonej kartki zawodnikowi, co jest równoznaczne z całkowitym wykluczeniem go z gry w tym spotkaniu (bez prawa powrotu do gry), a drużyna gra w osłabieniu 5 minut (bez względu na ilość bramek, które padną w tym czasie; po upływie tego czasu drużyna grająca w osłabieniu uzupełnia skład). Na zawodnika, który otrzyma czerwoną kartkę zostaje nałożona kara finansowa w wysokości 20 zł. (Zawodnik zostaje zawieszony do momentu uregulowania zaległości.)

- c) zawodnik, który otrzyma karę czasowego wykluczenia z gry powinien stać poza linią boczną na wysokości linii środkowej boiska w odległości 1 metra od linii bocznej.
- d) po upływie kary czasowej sędzia gestem zezwala zawodnikowi na wejście na plac gry.
- e) zawodnik po otrzymaniu czerwonej kartki musi się udać do szatni lub na trybuny.
- f) zawodnik, który otrzyma karę meczu jest odsunięty obligatoryjnie od występu w następnym meczu.

### UWAGA!!!

Zawodnik, który kwalifikuje się do kary czasowego wykluczenia z gry:

- za pierwsze przewinienie tego typu zostaje wykluczony z gry na 2 minuty,
- za drugie przewinienie tego typu zostaje wykluczony z gry na 3 minuty,
- za trzecie przewinienie tego typu zostaje ukarany czerwoną kartką.

Sędzia ma prawo ukarać zawodnika od razu karą 3 minut, lub czerwoną kartką, w zależności od ciężaru przewinienia (np. celowe zagranie piłki ręką, wybitnie niesportowe zachowanie lub przerywanie korzystnie rozwijającej się akcji drużyny przeciwnej).

**2. Mecz trwa 2x20 lub 2x15 minut z przerwą 2 min, w zależności od ilości drużyn, (w szczególnym przypadku, niezależnym od Organizatora zawodów, sędzia ma prawo odpowiednio skrócić czas meczu).**

- a) kierownicy drużyn wypełniają protokół meczowy, które podpisami potwierdzają wszyscy zawodnicy, w przypadku braku podpisów sędzia nie dopuści do rozegrania meczu,
- b) w czasie trwania zawodów prawo zwrócenia się do sędziego ma tylko i wyłącznie kapitan drużyny w sposób kulturalny i taktowny, nie dotyczący podjętej przez niego decyzji,
- c) w czasie spóźnienia zespołu i w związku z tym rozpoczęcia meczu przekraczającego 5 minut, sędzia ma prawo odgwizdać walkower,
- d) sędzia może doliczyć maksimum 2 minuty za np. nieumyślne przerwy w czasie gry,
- e) uderzenie piłką w sufit hali powoduje rzut wolny pośredni dla przeciwnika z miejsca, w którym piłka uderzyła w sufit,
- f) rzut autowy wykonywany jest nogą i traktowany jako rzut wolny pośredni,
- g) rzut karny wykonywany jest z linii pola karnego na wprost bramki,
- h) obowiązuje odległość 5 metrów od piłki przy wykonywaniu stałych fragmentów gry,
- i) przepis o spalonym nie obowiązuje
- j) zabrania się gry wślizgiem w zasięgu gry (wślizg jest karany czasowym wykluczeniem z gry – 2 lub 3 min, lub jeśli jest to trzecie przewinienie zawodnika wykluczeniem z gry).
- k) czas rozpoczęcia gry przy stałym fragmencie lub w czasie rozpoczęcia akcji od bramkarza wynosi 4 s.,
- l) przy aucie bramkowym bramkarz wprowadza piłkę do gry nogą lub poprzez wyrzut piłki ręką; piłka z takiego rodzaju wznowienia gry nie może przekroczyć linii środkowej boiska, jeśli tak się stanie drużynie przeciwnej przyznawany jest rzut wolny pośredni z linii środkowej boiska.

m) gdy bramkarz przechwyci piłkę w czasie gry, wprowadza ją do gry: nogą lub ręką.

#### IV POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. **Ze względów organizacyjnych (koszty hali, opłat organizacyjnych) wpisowe wynosi 500 złotych (od drużyny).**
2. Organizator zapewnia wyłącznie doraźną pomoc przy urazach, powstałych w czasie gry (opatrzenie otarć, dezynfekcja ran, zabezpieczenie ran – plaster, bandaże), 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.
3. Każda drużyna musi posiadać własne ubezpieczenie NW, OC. W przypadku konieczności wezwania karetki pogotowia, służb medycznych, wszelkie koszty pokrywa drużyna uczestnicząca w rozgrywkach.
4. Ze względu na bezpieczeństwo osób (np. przeciwnika) zawodnicy nie mogą grać w okularach, łańcuszkach itp. W przypadku jakiegokolwiek nieszczęśliwego wypadku, który spowodował utratę zdrowia własnego oraz u osób drugich odpowiedzialność prawna spada na sprawcę.
5. Zgodnie z uregulowaniami prawnymi, każdy zawodnik biorący udział w rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w Gminie Brenna musi posiadać ważne badania lekarskie na cały okres trwania rozgrywek organizowanych przez Ośrodek Promocji, Kultury i Sportu Gminy Brenna. W przypadku braku badań lekarskich, zawodnik nie może występować w składzie swojego zespołu. Za posiadanie przez zawodnika ważnych badań lekarskich odpowiedzialny jest kierownik drużyny.
6. Na podstawie podpisanego oświadczenia zawodnik zostaje dopuszczony do gry. W przypadku podania fałszywych danych odpowiedzialność spoczywa na zawodniku oraz kierowniku drużyny.
7. W przypadku obecności w drużynie nieletnich, kierownik musi posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział ich podopiecznych w rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w Gminie Brenna oraz posiadać pisemne oświadczenie rodziców lub opiekunów prawnych nieletnich, że zapoznali się z regulaminem i warunkami uczestnictwa ich podopiecznych w rozgrywkach, akceptują je i wyrażają zgodę na ich udział. (Kierownik drużyny musi w/w dokumenty posiadać przy sobie na każdym meczu i okazać na każde wezwanie Organizatora).
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za straty materialne uczestników poniesione podczas trwania ligi.

9. Podczas trwania rozgrywek na całym obiekcie (boisko + szatnia + trybuny) obowiązuje całkowity zakaz palenia i spożywania napojów alkoholowych oraz używania środków odurzających.
10. Osoby pod wpływem alkoholu nie mogą przebywać na obiekcie sportowym.
11. Zawodnik, któremu udowodni się, że gra pod wpływem alkoholu musi opuścić boisko i udać się do szatni. Zawodnik zostaje ukarany zakazem gry w 2 spotkaniach.
12. Za bójki wywołane przez zawodników i kibiców w czasie meczu, przed nim jak i po nim odpowiada cała drużyna. Organizator może nałożyć różne sankcje do wykluczenia tych drużyn z rozgrywek włącznie.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do nakładania kar dyscyplinarnych, finansowych łącznie z odebraniem punktów drużynie, której zawodnik zakłóca porządek w czasie rozgrywania meczów Amatorskiej Ligo Halowej Piłki Nożnej w Gminie Brenna.
14. Drużyny zobowiązane są do utrzymania porządku w szatniach i na trybunach (całkowity zakaz palenia papierosów i spożywania napojów alkoholowych). Kierownik zespołu jest odpowiedzialny za egzekwowanie w/w zakazów wobec zawodników i kibiców swojego zespołu. Nie przestrzeganie w/w zakazów może doprowadzić do czynności dyscyplinarnych wobec drużyny (włącznie z wykluczeniem z rozgrywek).
15. Drużyna musi posiadać kierownika lub trenera, który podczas zawodów jako jedyny może zajmować miejsce na ławce rezerwowych w stroju cywilnym; jednak z konsekwencjami podobnymi jak zawodnik /kary, opłatę za wybitnie niesportowe zachowanie itp./
16. Drużynie wykluczonej z rozgrywek nie przysługuje zwrot kosztów.
17. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.
18. Do ostatecznej interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest Organizator.