

**REGULAMIN**  
**AMATORSKIEJ LIGI HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ**  
**O PUCHAR WÓJTA GMINY CELESTYNÓW**

**§ 1**

**Organizator rozgrywek**

1. Organizatorem rozgrywek ligowych jest Gminny Ośrodek Kultury i Sportu w Celestynowie.
2. Cel rozgrywek:
  - popularyzacja halowej piłki nożnej na terenie gminy Celestynów wśród młodzieży i dorosłych, jako aktywnej formy spędzania wolnego czasu.
  - promocja kultury fizycznej oraz budowanie pozytywnych relacji interpersonalnych przez uczestnictwo i pomoc w organizowaniu imprez sportowych.

**§ 2**

**Miejsce i Terminy Rozgrywania Spotkań**

1. Spotkania rozgrywane będą w Hali Sportowej przy ulicy prof. Hilarego Koprowskiego 2 w Celestynowie.
2. Spotkania poszczególnych kolejek rozgrywane są w soboty od godz. 14.00.
3. Rozgrywki prowadzone są zgodnie z terminarzem dostępnym u Organizatora rozgrywek.
4. Przez Sezon Ligowy rozumie się rozgrywki prowadzone w okresie od listopada 2017 r. do grudnia 2017 r.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza, a także godzin ustalonych spotkań w trakcie rozgrywek.

**§ 3**

**Zgłoszenie Drużyny do Rozgrywek**

1. W rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów mogą brać udział zespoły nieformalne, jak również zespoły stanowiące reprezentacje poszczególnych klubów, zakładów pracy, instytucji, szkół itp.
2. Drużyna zgłoszona do rozgrywek może liczyć maksymalnie 12 zawodników.
3. Minimalna ilość zgłoszonych zawodników przez daną drużynę wynosi 5 graczy. Kolejnych można zgłosić w trakcie trwania Sezonu Ligowego (do końca pierwszej rundy rozgrywek to znaczy do fazy grupowej), jednak ich liczba nie może przekraczać 12 zawodników.
4. Warunkiem przystąpienia drużyny do rozgrywek jest wypełnienie Karty Zgłoszeniowej, dostępnej u Organizatora rozgrywek oraz uiszczenie opłaty wpisowej do dnia, w którym rozgrywana jest I kolejka spotkań.
- 4a. O udziale w rozgrywkach decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Karta Zgłoszeniowa musi zawierać:
  - dokładną nazwę drużyny,
  - listę zawodników uprawnionych do gry,

- imię, nazwisko i numer telefonu kontaktowego kierownika/kapitana drużyny odpowiedzialnego i uprawnionego do podejmowania wszystkich decyzji techniczno – organizacyjnych w imieniu drużyny.

**6.** Kierownik/kapitan drużyny jest odpowiedzialny za stan i porządek w szatni.

**7.** Każda drużyna otrzymuje dostęp do szatni na 15 minut przed rozpoczęciem spotkania. Szatnię należy opuścić w ciągu 15 minut po zakończeniu spotkania.

**8.** Zmiany na stanowisku kierownika/kapitana drużyny mogą być dokonywane przez cały okres trwania rozgrywek. Można tego dokonać:

- na podstawie pisemnej zgody dotychczasowego kierownika/kapitana

- wobec braku zgody ze strony kierownika/kapitana, pisemnego oświadczenia woli każdego zawodnika zainteresowanej drużyny.

#### **§ 4**

#### **Zgłoszenie Zawodników do Gry**

**1.** Uprawnieni do gry, są jedynie zawodnicy, którzy w momencie rozpoczęcia rozgrywek mają ukończone 16 (szesnaście) lat. Niepełnoletni zawodnicy muszą dołączyć do Karty Zgłoszeniowej pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na grę w Amatorskiej Lidze Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów.

**2.** Pisemne zgłoszenie (wyłącznie na Karcie Zgłoszeniowej) zawodników powinno zawierać ich dane, tzn. imię i nazwisko, datę urodzenia oraz ich własnoręczny podpis.

**3.** Zawodnika uznaje się za uprawnionego do gry w danym zespole, jeżeli jego imię i nazwisko oraz własnoręczny podpis figuruje na Karcie Zgłoszeniowej, właściwym dla danej drużyny, u Organizatora rozgrywek przed rozpoczęciem pierwszego meczu.

**4.** Zmiana drużyny przez zawodnika w trakcie rozgrywek jest niemożliwa.

**5.** Każdy zawodnik podczas rozgrywania spotkania powinien posiadać dokument ze zdjęciem, stwierdzającym jego tożsamość (legitymacja szkolna, dowód osobisty, paszport, prawo jazdy).

**6.** W przypadku stwierdzenia udziału w meczu zawodnika nieuprawnionego do gry w danej drużynie, zostanie orzeczony walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Sprawdzenie zawodników może zgłosić kierownik/kapitan drużyny. Fakt sprawdzenia zawodników drużyny przeciwnej należy zgłosić w przerwie pomiędzy pierwszą a drugą połową spotkania.

#### **§ 5**

#### **Przepisy i Zasady Gry**

**1.** W rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów obowiązują wybrane przepisy PZPN.

**2.** Wszystkie mecze trwają 2 x 20 min., z 5 min. przerwą.

**3.** Nie zgłoszenie się drużyny w określonym czasie na boisku powoduje automatyczny walkower. Czas 10 minut (na maksymalne spóźnienie się drużyny) zostaje odliczany od wyznaczonej godziny rozegrania spotkania, określonej w Terminarzu Rozgrywek, biorąc pod uwagę także ewentualne opóźnienia wcześniejszych spotkań. W przypadku nie stawienia się obu drużyn mecz zaliczany będzie jako rozegrany, a drużynom odejmie się 3 punkty od ich dotychczasowego dorobku (walkower poprzez nie stawienie się drużyn).

**4.** Przekroczenie przez drużynę liczby 3 walkowerów w trakcie Sezonu Ligowego jest równoznaczne z usunięciem jej z rozgrywek. Jeżeli drużyna usunięta z rozgrywek rozegra mniej niż 50 % spotkań wyniki będą anulowane. Jeżeli natomiast usunięta drużyna rozegra więcej niż 50 % spotkań wyniki będą utrzymane, a każde kolejne mecze będą zaliczane

walkowerem.

**5.** Zawodnik zostaje upomniany żółtą kartką, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:

**a.** jest winny niesportowego zachowania,

**b.** słownie lub czynnie demonstruje swoje niezadowolenie z decyzji sędziego,

**c.** uporczywie narusza przepisy gry,

**d.** opóźnia wznowienie gry,

**e.** nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry z autu, rzutem wolnym, bądź różnym,

- schodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego,

- podważa decyzje sędziego.

**5a.** Zawodnik, który otrzymał żółtą kartkę schodzi z boiska na czas 2 minut. W jego miejsce nie może wejść inny zawodnik z jego drużyny. Jest to indywidualna kara bezwzględna, tzn. nawet jeżeli drużyna straci bramkę, to nie uzupełnia swojego składu.

**6.** Zawodnik musi być wykluczony z gry i zobaczyć czerwoną kartkę, jeżeli popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- gra brutalnie,

- zachowuje się wybitnie nie sportowo,

- używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,

- pozbawia drużynę przeciwną oczywistej szansy na zdobycie bramki, rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),

- otrzymuje drugie napomnienie (żółta kartka) w tym samym meczu.

**7.** Zawodnik wykluczony z gry (czerwona kartka) nie może powrócić do gry, Zawodnik rezerwowy może wejść do gry w jego miejsce po upływie 3 minut od wykluczenia partnera z drużyny.

**8.** Spotkanie rozgrywają 2 drużyny, a każda z nich składa się z nie więcej niż 5 zawodników, z których jeden jest bramkarzem. Aby rozpocząć spotkanie drużyna musi posiadać w swoim składzie co najmniej 4 zawodników. Jeżeli w wyniku wykluczeń zawodników w którymkolwiek zespole pozostanie mniej niż 3 zawodników mecz należy zakończyć, przyznając walkowera na korzyść drużyny przeciwnej.

**9.** Dozwolona maksymalna ilość zawodników rezerwowych wynosi 7 osób, a na ławce rezerwowych mogą przebywać tylko osoby wpisane na listę zawodników.

**10.** Ilość zmian „w locie” dokonywanych podczas meczu jest nieograniczona. Zawodnik, który został zmieniony może powrócić na boisko jako zmiennik następnego gracza. Zawodnik wchodzący może wejść na boisko dopiero po opuszczeniu zawodnika schodzącego.

**11.** Drużyny rozgrywają spotkania systemem „każdy z każdym”.

**12.** Punktacja:

- zwycięstwo – 3 pkt,

- remis – 1 pkt,

- porażka – 0 pkt,

- walkower – 3 pkt, stosunek bramek 5:0,

**13.** O kolejności miejsc w końcowej tabeli decydują kolejno:

- większa liczba zdobytych punktów,

- przy równej liczbie zdobytych punktów korzystniejszy bilans pomiędzy zainteresowanymi drużynami, a w przypadku gdy jednakową ilość punktów zdobędzie więcej niż 2 zespoły, wówczas sporządza się tzw. „małą tabelę” uwzględniającą tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi drużynami,

- korzystniejsza różnica bramek,

- większa ilość zdobytych bramek,

- dodatkowy mecz.

14. Rzut autowy wykonuje się nogą z miejsca wybicia piłki za boisko, nie można z niego bezpośrednio zdobyć bramki.
15. Bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką, w dowolne miejsce na boisku. Bramkarz może wprowadzić piłkę do gry nogą, uprzednio wyrzucając piłkę na podłogę (wyrzuconej piłki nie może złapać ponownie). Wykopy piłki z ręki (również te z odbiciem piłki od podłogi) będą karane rzutami wolnymi pośrednimi.
16. Bramkarz może zdobyć bramkę, ale nie bezpośrednio wyrzutem z ręki i nie wykopem z ręki (rzut wolny pośredni).
17. Rzut karny wykonuje się z odległości 6 m.
18. Przy rzucie z autu, różnym lub wolnym odległość zawodników broniących wynosi 3 metry od piłki.
19. Kapitan każdej z drużyn musi odznaczać się opaską na przedramieniu. Tylko kapitan może rozmawiać z sędzią.
20. Przepis o spalonym nie obowiązuje.
21. Zakazuje się gry wślizgami.

## **§ 6**

### **Zmiana Terminarza Rozgrywania Spotkań**

1. Zmiana wyznaczonego terminu spotkania na prośbę zainteresowanej drużyny wymaga zgody kierownika/kapitana drużyny przeciwnej i Organizatora rozgrywek.
2. Przez wyznaczony termin rozumie się zarówno dzień tygodnia, jak również godzinę określoną wcześniej w terminarzu rozgrywek.

## **§ 7**

### **Ubiór zawodników**

1. Drużyny biorące udział w rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów powinny posiadać jednolite koszulki z numerami, przy czym bramkarze obydwu zespołów muszą różnić się ubiorem od pozostałych zawodników.
2. Organizator zapewnia odpowiednie znaczniki dla zawodników, które wykorzystywane są tylko w sytuacjach gdy kolorystyka ubioru obydwu drużyn jest do siebie zbliżona.

## **§ 8**

### **Sankcje**

1. Sankcje dotyczą zawodników ukaranych karami indywidualnymi w postaci napomnień (żółta kartka) oraz wykluczeń (czerwona kartka).
2. Kara zakazu gry w 1 (jednym) spotkaniu za przewinienie polegające na:
  - otrzymaniu przez zawodnika w meczu 2 (dwóch) napomnień (żółtych kartek) i w konsekwencji wykluczenia (czerwona kartka),
  - otrzymaniu przez zawodnika 4 (czwartego) kolejnego napomnienia (żółtej kartki) w Sezonie Ligowym,
  - słownym lub czynnym demonstrowaniu niezadowolenia z decyzji sędziego po wykluczeniu (czerwona kartka).
3. Kara zakazu gry w 2 (dwóch) spotkaniach za przewinienie polegające na:
  - otrzymaniu przez zawodnika 7 (siódmego) kolejnego napomnienia (żółta kartka) w Sezonie Ligowym.
4. Kara zakazu gry w 3 (trzech) spotkaniach za przewinienie polegające na:

- gwałtownym protestowaniu zawodnika przeciwko decyzji sędziego, wykluczenie (czerwona kartka), używania w stosunku do niego słów wulgarnych lub obraźliwych,
- otrzymaniu przez zawodnika 9 (dziewiątego) i kolejnych napomnień (żółta kartka) w Sezonie Ligowym.

**5.** Kara zakazu gry do końca rozgrywek Ligi za przewinienie polegające na:

- użyciu przemocy w stosunku do przeciwnika, sędziego czy innej osoby przebywającej w miejscu rozgrywania meczów.

**6.** Drużyny mają obowiązek we własnym zakresie ewidencjonować żółte i czerwone kartki i pilnować by nie dopuścić do gry zawodnika nieuprawnionego.

**7.** W przypadku otrzymania przez zawodnika czerwonej kartki:

- Organizator nie kontaktuje się z kierownikiem/kapitanem – kara 1 (jednego) spotkania,
- Organizator kontaktuje się z kierownikiem/kapitanem – kara 3 (trzech) spotkań.

**8.** Organizator zastrzega sobie prawo zmiany wymiaru kary dla winnego zawodnika w sytuacji, gdy nastąpią dodatkowe okoliczności, np. zawodnik po otrzymaniu kary wykluczeń (czerwona kartka), znajduje się poza boiskiem i w dalszym ciągu zachowuje się w sposób wybitnie niesportowy.

**9.** Ocena rodzaju przewinienia w meczu zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziego prowadzącego zawody. Organizator nie odpowiada za decyzje podejmowane przez sędziów.

**10.** W przypadku rezygnacji drużyny z udziału w Amatorskiej Lidze Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów w czasie trwania rozgrywek ligowych, zawodnicy tej drużyny nie będą mogli występować w następnej edycji ligi (roczna kara zawieszenia).

## **§ 9 Opłaty**

**1.** Opłaty za udział w rozgrywkach Amatorskiej Lidze Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów :

- przed pierwszą kolejką rozgrywek drużyny uiszczają opłatę wpisową w kwocie 50 zł
- Wpłat należy dokonywać na konto GOKiS: 57 8001 0005 2002 0008 6121 0003  
(w tytule przelewu należy wpisać: „ Amatorska Liga Halowej Piłki Nożnej”)
- Nie dokonanie wpłaty powoduje niedopuszczenie drużyny do rozgrywek.

## **§ 10 Nagrody**

**1.** Dla najlepszych trzech drużyn przewidziano medale, puchary oraz nagrody rzeczowe. Dla wszystkich drużyn przewidziano okolicznościowe dyplomy.

**2.** Nagrody dostaną również zawodnicy w kategorii:

- Najlepszy zawodnik
- Najlepszy bramkarz
- Najlepszy strzelec

## **§ 11 Postanowienia Końcowe**

**1.** Wszyscy zawodnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.

**2.** Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi

odpowiedzialności za kontuzje oraz wypadki, jakie mogą ponieść zawodnicy w trakcie rozgrywek.

**3.** Organizator nie ubezpiecza zawodników biorących udział w rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów.

**4.** Pełnoletni zawodnicy podpisując kartę zgłoszenia jednocześnie oświadczają, że ich stan zdrowia jest im znany i pozwala im uczestniczyć w rozgrywkach Amatorskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów.

**5.** Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu oraz podejmowania ostatecznych decyzji w kwestiach spornych.