

REGULAMIN
XXII EDYCJI PIŁKARSKIEJ LIGI HALOWEJ FIRM DĘBICKICH 2017/2018.

I. ORGANIZATOR, MIEJSCE, TERMIN.

1. Organizatorem Piłkarskiej Ligi Halowej Firm Dębickich, zwanej dalej w skrócie PLHFD, jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Dębicy. Pełna nazwa ligi w sezonie 2017/2018: *XXII EDYCJA PIŁKARSKIEJ LIGI HALOWEJ FIRM DĘBICKICH.*
2. Wszystkie mecze odbywają się w Hali Domu Sportu i Rehabilitacji w Dębicy ul. Sportowa 26.
3. Liga rozgrywana jest w miesiącach październik 2017 – marzec 2018, dwa dni w tygodniu: piątek i sobota. Szczegółowy terminarz rozgrywek przedstawia Organizator w harmonogramie PLHFD.
4. Określone w harmonogramie PLHFD terminy rund Organizator może przesuwac na inne terminy w przypadku konieczności rezerwacji hali na inne imprezy.
5. Ostateczny głos we wszystkich sprawach spornych należy do Organizatora.

II WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Warunkiem uczestnictwa reprezentacji firmy w PLHFD, jest zgłoszenie udziału oraz uiszczenie opłaty startowej w wysokości i terminie określonym przez Organizatora.
2. Drużyna zgłoszona do PLHFD nosi nazwę firmy lub środowiska zawodowego, które reprezentuje, sponsora, który ją sponsoruje lub połączone nazwy firm, środowisk zawodowych i sponsora.
3. W przypadku całkowitej zmiany nazwy, drużyna przystępująca do kolejnej edycji PLHFD, uczestniczy w niższej klasie rozgrywkowej.
4. Zgłoszenia drużyn i ich składów do PLHFD dokonują przedstawiciele, opiekunowie lub kapitanowie drużyn, w terminie wskazanym przez Organizatora.
5. Każda drużyna startująca w PLHD winna liczyć do 18 zawodników zgłoszonych do pierwszego meczu drużyny. Lista imienna zostaje podpisana i opieczetowana przez przedstawiciela, opiekuna, kapitana oraz lekarza.
6. W PLHFD mogą brać udział zawodnicy, którzy uczestniczą lub są zgłoszeni w rozgrywkach piłkarskich najwyżej w klasie „O” w obecnym sezonie, natomiast zawodnicy z chwilą ukończenia 35 lat bez ograniczeń. Drużyna może zgłosić na swoją listę dowolną ilość zawodników grających w lidze okręgowej.
7. Podczas zawodów na placu gry może przebywać **tylko jeden zawodnik klasy okręgowej, który jest oznaczony założoną na rękę opaską. Gra zawodnika klasy okręgowej bez odpowiedniego oznaczenia jest zabroniona z wyjątkiem gdy w drużynie jest zgłoszony tylko jeden zawodnik.** W przypadku przebywania na boisku więcej zawodników z klasy „O” drużyna zostanie ukarana **walkowerem w stosunku 5:0.**
8. W rozgrywkach PLHFD mogą brać udział zawodnicy z chwilą ukończenia 18 lat, ale pod warunkiem, że nie uczestniczą w rozgrywkach ligi juniorów a także na warunkach jak pkt.6.
9. Drużyna musi posiadać własny sprzęt sportowy. Organizator zapewnia odpowiednio wyposażone, oznaczone i oświetlony plac gry, szatnie dla drużyn, piłki, obsługę sędziowską i techniczną.

III. PRZEBIEG ROZGRYWEK

1. Rozgrywki przeprowadzane są w dwóch grupach rozrywkowych: I i II lidze.
2. W I lidze udział bierze: w XXII EDYCJI PLHFD 2017/2018 – 12 drużyn
3. W II lidze biorą udział pozostałe drużyny, które brały udział w poprzedniej edycji PLHFD, oraz drużyny biorące udział w rozgrywkach po raz pierwszy.
4. Rozgrywki w I lidze odbywają się w dwóch rundach wg systemu „każdy z każdym”, natomiast w II lidze w zależności od ilości drużyn organizator ustala system rozgrywek.
5. Zawody trwają 2 x 15 minut, przerwa tylko na zmianę stron. **Jeżeli wynik spotkania w ostatnich 2 minutach zawodów jest remisowy lub występuje różnica jednej bramki, wówczas czas jest zatrzymywany przy każdej przerwie w grze.**

6. Drużyna na boisku występuje w 5-cio osobowym składzie (4+bramkarz). Mecz może być rozpoczęty, jeżeli drużyna występuje w 3-osobowym składzie (2+bramkarz). W przypadku braku składu jednej z drużyn mecz jest weryfikowany jako walkower 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej, natomiast brak składu obu drużyn skutkuje obustronnym walkowerem.

7. W czasie trwania rozgrywek drużyny nie mogą dokonywać transferów.

8. W przypadku gry zawodnika nieuprawnionego, zawieszzonego, odbywającego karę dyskwalifikacji, występującego pod obcym nazwiskiem, nie wpisanego lub nie podpisanego przyznaje się :

- walkower zespołowi,

- dyskwalifikację – zawodnikowi,

- w innych nie opisanych powyżej sytuacjach o przyznaniu walkoweru decyduje Organizator.

9. W XXII Edycji PLHFD obowiązuje stały terminarz rozgrywek. Oznacza to, że drużyny uczestniczące w lidze nie mają prawa przekładania terminów rozgrywania swoich meczy.

10. Weryfikacja spotkań drużyn wycofanych przeprowadza się następująco: Jeśli drużyna wycofana z rozgrywek rozegra 50% i więcej meczy, wyniki zostaną utrzymane, dla pozostałych nierozegranych spotkań przyznaje się walkowery 5:0 dla przeciwników. W przypadku rozegrania mniej niż połowy meczy wyniki będą anulowane.

11. Zawody należy zweryfikować jako walkower 5:0 gdy:

a) drużyny, która z własnej winy stawi się na mecz później niż 5 minut po ustalonej przez Organizatora godzinie rozpoczęcia meczu,

b) drużyny, która przed zakończeniem zawodów zejdzie z boiska, lub której ilość zawodników na placu gry będzie mniejsza niż trzech,

c) drużyny, której zawodnik wykluczony z gry przez sędziego nie opuścił boiska w ciągu 1 min.,

d) zawodnik, trener lub działacz czynnie znieważył sędziego, organizatora, obsługę zawodów,

12. Mecze rozgrywane są na polu gry do piłki ręcznej z obowiązującymi przepisami gry w piłkę nożną FUTSAL z najważniejszymi przepisami, tzn.:

- bramki o wymiarach 2 m x 3m,

- z rozpoczęcia gry bramka nie może być zdobyta bezpośrednim strzałem,

- **RZUT Z AUTU:** wykonywany jest z linii bocznej lub z poza boiska przez podanie nogą leżącej nieruchomo piłki – bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki, czas na wykonanie rzutu z autu 4 sekundy, rzut z autu przyznaje się również po uderzeniu piłki w sufit – grę wznawia drużyny przeciwna,

- gra prowadzona jest do linii końcowej boiska do piłki ręcznej,

- **RZUT OD BRAMKI:** bramkarz z rzutu od bramki wznawia grę **tylko ręką**, a piłka musi być wyrzucona bezpośrednio poza pole karne przed upływem 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania. Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry z rzutu bramkarz dotyka piłkę powtórnie zanim została dotknięta przez współpartnera, zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z miejsca popełnienia przewinienia. W przypadku nieprawidłowego wprowadzenia piłki do gry rzut od bramki powtarza się, lecz czas 4 sekund nie jest liczony od początku. Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany w ciągu 4 sekund, zarządza się rzut wolny pośredni z linii pola karnego, z miejsca najbliższego popełnienia przewinienia,

- **GRA Z BRAMKARZEM:** bramkarz po wprowadzeniu piłki do gry może ją ponownie dotknąć na własnej połowie gdy zostanie dotknięta przez przeciwnika lub bramkarz znajdzie się na połowie przeciwnika (gra dowolna), bramkarz na własnej połowie może kontrolować piłkę przez czas 4 sekund,

- **ODLEGŁOŚĆ PRZECIWNIKA:** przy rzutach wolnych, rzucie z autu oraz rzucie różnym odległość przeciwnika od piłki wynosi minimum 5 metrów,

- **RZUT KARNY:** rzut karny wykonuje się z odległości 6 metrów, bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej – **nie obowiązuje czas 4 sekund na jego wykonanie**,

- **GRA WŚLIZGIEM:** w XXII Edycji PLHFD dopuszcza się zagrania wślizgiem na całym boisku.

- **RZUTY WOLNE:** rzut wolny pośredni i bezpośredni wykonuje się w ciągu 4 sekund. Jeśli przeciwnik utrudnia wykonanie rzutu wolnego, zawodnik utrudniający wznowienie gry zostanie ukarany napomnieniem (ż.k.). W przypadku nie wykonania rzutu wolnego w ciągu 4 sekund, grę wznowia drużyna przeciwna rzutem wolnym pośrednim. Odliczanie 4 sekund przy rzucie wolnym bezpośrednim **nie jest przez sędziego sygnalizowane uniesioną ręką.**

- **FAULE AKUMULOWANE:**

a) każdy rzut wolny bezpośredni zaliczany jest jako faul akumulowany. Piąty rzut wolny wykonywany jest na gwizdek sędziego. Przy pierwszych pięciu faulach popełnionych przez każdy zespół podczas jednej połowy meczu, zawodnicy mają prawo ustawić mur obronny w odległości co najmniej 5m od piłki,

b) począwszy od szóstego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu drużyna wykonuje przedłużony rzut karny z odległości 10 m, a bramkarz zachowuje odległość co najmniej 5 m od piłki. Pozostali zawodnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej 6 m od piłki i nie bliżej niż 10 m od linii bramkowej,

c) zawodnik wykonujący przedłużony rzut karny kopie piłkę z zamiarem zdobycia bramki i nie może podawać piłki do innego zawodnika. Jeżeli zawodnik popełnia 6 i kolejny faul na własnej połowie w odległości mniejszej niż 10 m od linii bramkowej, drużyna decyduje czy wykona go z miejsca przewinienia czy z drugiego punktu karnego,

d) żaden rzut wolny nie może być wykonany z odległości mniejszej niż 6m. od linii bramkowej. Jeżeli przewinienie, które zazwyczaj karane jest rzutem wolnym pośrednim zostało popełnione w polu karnym, rzut wolny wykonuje się z linii pola karnego, najbliższej miejsca przewinienia.

e) **przy wykonywaniu rzutu karnego przedłużonego nie obowiązuje czas 4 sekund na jego wykonanie.**

13. Mecze w I i II lidze będzie prowadzić dwóch sędziów Kolegium Sędziów Piłki Nożnej Podokręgu Dębica.

W przypadku nieobecności sędziów lub sędziego, mecze mogą prowadzić instruktorzy sportu.

O przerwaniu gry – zakończeniu meczu decyduje gwizdek sędziego.

14. Protesty w sprawie uchybień regulaminowych w trakcie rozgrywek ligi należy składać na piśmie tuż po zakończeniu spotkania lub najpóźniej do końca przebiegu danej kolejki (dnia). **IV BEZPIECZEŃSTWO GRY – KARY INDYWIDUALNE:**

1. Organizator w trakcie rozgrywania meczy zapewnia:

- pierwszą pomoc,
- odpowiednio wyposażoną apteczkę pierwszej pomocy,
- niezwłoczne, telefoniczne powiadomienie pogotowia ratunkowego – w przypadkach wymagających pomocy lekarskiej.

2. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach PLHFD na własną odpowiedzialność. W przypadku doznania uszczerbku na zdrowiu wynikłym na skutek udziału w rozgrywkach nie mogą wnosić jakichkolwiek roszczeń w stosunku do Organizatora rozgrywek.

3. Zawodnik, który otrzyma żółtą kartkę zostaje ukarany 2 minutową karą, w czasie tym, drużyna gra w osłabieniu. Po stracie bramki kara zostaje anulowana – przepis obowiązuje również w przypadku drugiego napomnienia dla tego samego zawodnika (wykluczenie),

4. Zawodnik, który otrzyma bezpośrednio czerwoną kartkę jest wykluczony z gry w tym spotkaniu (bez prawa powrotu do gry). W tym czasie jego zespół gra w osłabieniu przez okres 5 minut. Po stracie bramki kara nie zostaje anulowana, a jego zmiennik może wejść na boisko po odbyciu całej 5 minutowej kary zespołowej.

5. Czerwona kartka po konsekwencji dwóch napomnień powoduje wykluczenie z gry w danym meczu oraz zakaz gry ukaranego zawodnika w kolejnym meczu, gdy jego ilość kartek powoduje automatyczną pauzę. Natomiast bezpośrednio czerwona kartka powoduje wykluczenie z gry w danym meczu oraz zakaz gry w kolejnym meczu (jeżeli zawodnik otrzymał cz.k w pierwszym meczu – szczegóły załącznik nr 1)). Komisja Dyscyplinarna może nałożyć wydłużenie kary w przypadku otrzymania czerwonej kartki za wybitne niesportowe zachowanie.

6. Organizator PLHFD powołuje Komisję Dyscyplinarną w składzie:

- Organizatorzy – 2 osoby (Kazimierz Sak, Waldemar Puzio),
- Przedstawiciele Sędziów – 1 osoba (Jan Gawle)
- Do Komisji będą dołączeni sędziowie prowadzący spotkanie ukaranego zawodnika.

7. Komisja Dyscyplinarna ma następujące uprawnienia:

- a) ukarać pojedynczych zawodników zakazem gry w kilku kolejkach lub w całych rozgrywkach
- b) wykluczyć całą drużynę z rozgrywek danej Edycji PLHFD w przypadku niesportowego zachowania lub ewidentnego naruszania niniejszego regulaminu, tak na boisku jak i poza nim, bez zwrotu kosztów udziału.
- c) sporządzać wnioski o ukaranie do Podokręgu Piłki Nożnej Dębica w przypadku zawodników zgłoszonych do rozgrywek związkowych.

8. Organizator wprowadza kary regulaminowe oraz finansowe:

- załącznik nr 1 do regulaminu,

9. Otrzymanie drugiej czerwonej kartki przez tego samego zawodnika w przeciągu sezonu powoduje automatyczne wykluczenie tego zawodnika z gry w bieżącym sezonie. Organizator może uchylić karę w wyjątkowej sytuacji.

10. Organizator w porozumieniu z sędziami może po zakończonym meczu nałożyć na zawodnika karę regulaminową lub finansową.

11. Organizator ma prawo nałożyć karę na zawodnika nawet gdy nie uczestniczy on w zawodach, a zachowuje się w sposób niesportowy i niegodny zawodnika podczas rozgrywek, przebywając na obiektach sportowych, w których prowadzone są rozgrywki.

12. Sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry, który swoim strojem może zagrozić bezpieczeństwu (zegarki, łańcuszki, sygnety itp.).

13. Kapitan drużyny lub osoba odpowiedzialna za drużynę posiada następujące kompetencje i obowiązki:

- a) decyzje w sprawach personalnych
- b) prawo do zgłaszania i wycofania drużyny z rozgrywek ligowych w formie pisemnej
- c) dopilnowanie wszystkich formalności
- d) **odpowiedzialność za zachowanie się drużyny w trakcie meczu i po jego zakończeniu**
- e) kontaktowanie się z Organizatorem oraz branie udziału w zebraniach PLHFD.

14. O fakcie wycofania drużyny z rozgrywek osoba odpowiedzialna lub kapitan drużyny powinna powiadomić Organizatora w formie pisemnej. W przypadku wycofania lub wykluczenia drużyny z rozgrywek kwota wpisowego nie będzie zwracana.

15. W czasie trwania zawodów prawo zwracania się do sędziego ma wyłącznie kapitan drużyny.

16. Prawo do zwracania się do Organizatora we wszystkich sprawach ma wyłącznie kapitan drużyny lub osoba odpowiedzialna.

17. Każdy zespół zgłasza do rozgrywek listę zawodników z informacją o osobie odpowiedzialnej za drużynę (kapitan, opiekun).

V. ROZTRZYGNIECIE ROZGRYWEK

1. O miejscu w końcowej tabeli rozgrywek decyduje w kolejności:

- a) ilość zdobytych punktów wg punktacji:
 - zwycięstwo – 3pkt., - remis – 1 pkt., - porażka – 0 pkt.,
- b) bilans bezpośrednich meczy a w kolejności: większa różnica bramek, większa ilość strzelonych bramek,
- c) mecz dodatkowy w czasie 2 x 15 minut, a w przypadku remisu dogrywka 2 x 5 minut, przy braku rozstrzygnięcia seria 5 rzutów karnych. Jeżeli seria rzutów karnych nie wyłoni zwycięzcy kolejne rzuty karne, aż do wyłonienia zwycięzcy (tylko w celu ustalenia pierwszych trzech miejsc).

2. Drużyny które zajmą w końcowej tabeli I ligi miejsca 11 – 12 automatycznie spadają do II ligi.

Drużyna zajmująca 10 miejsce w końcowej tabeli I ligi rozgrywa baraż z trzecią drużyną II ligi.

Mecz odbywa się 2 x 15 minut, a w przypadku remisu dogrywka 2 x 5 minut. Przy braku rozstrzygnięcia seria 5 rzutów karnych, a jeżeli seria rzutów karnych nie wyłoni zwycięzcy kolejne karne, aż do wyłonienia zwycięzcy.

3. W kolejnej Edycji PLHFD w grupie rozgrywkowej I ligi bierze udział drużyna, która w poprzedniej edycji:

- a) zajęła wg tabeli końcowej I ligi minimum 9 miejsce
- b) zajęła wg tabeli końcowej II ligi minimum 2 miejsce
- c) zwycięzca pary barażowej: 10 drużyna I ligi i 3 drużyna II ligi.

4. W przypadku rezygnacji z gry w I lidze drużyny uprawnionej, zwolnione miejsce zajmuje w kolejności:

- a) drużyna, która przegrała mecz barażowy,
- b) drużyna, która zajęła 11 miejsce wg tabeli końcowej I ligi poprzedniej edycji,
- c) drużyna, która zajęła 12 miejsce wg tabeli końcowej I ligi poprzedniej edycji,
- d) drużyna, która zajęła 4 miejsce wg tabeli końcowej II ligi poprzedniej edycji, itp.

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE ORAZ UWAGI

1. Trzy pierwsze drużyny I ligi oraz II ligi otrzymają puchary.
2. Najlepszy strzelec I i II ligi otrzymuje puchar.
3. Wszelkie informacje dotyczące harmonogramu rozgrywek, uważa się za przekazane wszystkim drużynom, jeżeli zostały wywieszane na tablicy ogłoszeń PLHFD znajdującej się w holu Domu Sportu i Rehabilitacji i wisiały tam przez dwa dni w których odbywały się rozgrywki PLHFD.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektów MOSiR.
5. Za usterki stwierdzone w szatniach odpowiedzialność ponoszą solidarnie kapitanowie drużyn, które w danym dniu przebywali w szatni.
6. Za niesportowe zachowanie zawodników lub osób towarzyszących danej drużynie (kradzieże, rozboje, pijaństwo, itp.) przed i po meczu, drużyna może zostać wycofana z rozgrywek na podstawie decyzji Organizatora. Kapitan drużyny zostanie obciążony kosztami naprawy wyrządzonych szkód.
7. W przypadku zgłoszenia przez kapitana jednej z drużyn informacji o widocznej „nietrzeźwości” zawodnika drużyny przeciwnej przebywającego na placu gry, sędzia może usunąć tego zawodnika i nie dopuścić go do dalszej gry. Kapitan drużyny lub osoba odpowiedzialna za drużynę ma obowiązek dopilnować by zawodnik opuścił boisko w czasie nieprzekraczającym 1 minuty. Po upływie 1 minuty sędzia kończy zawody, a zawody zweryfikowane zostają walkowerem w stosunku 5:0 lub w przypadku strzelonej większej ilości bramek przez drużynę ilość bramek zdobyta w tym meczu,
8. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do zapoznania się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji niniejszego regulaminu w przypadku sporu.
- 10. W PLHFD obowiązują przepisy ustalone przez Organizatora.**

ZAŁĄCZNIK NR 1 DO REGULAMINU XXII EDYCJI PIŁKARSKIEJ LIGI HALOWEJ
FIRM DĘBICKICH 2017/2018.

KARY REGULAMINOWE ORAZ FINANSOWE:

1. Żółte kartki:

- a) 1 kartka – bez konsekwencji,
- b) 2 kartka – bez konsekwencji,
- c) 3 kartka – płatna 20 zł oraz kara jednego meczu (zakaz gry w kolejnym meczu oraz do momentu uregulowania wpłaty),
- d) 4 kartka – płatna 50 zł oraz kara jednego meczu (zakaz gry w kolejnym meczu oraz do momentu uregulowania wpłaty),
- e) 5 kartka – płatna 70 zł oraz kara dwóch meczy (zakaz gry w kolejnych dwóch meczach oraz do momentu uregulowania wpłaty),
- f) 6 kartka – płatna 100 zł oraz kara dwóch meczy (zakaz gry w kolejnych dwóch meczach oraz do momentu uregulowania wpłaty),
- g) 7 kartka – płatna 150 zł oraz kara trzech meczy (zakaz gry w kolejnych trzech meczach oraz do momentu uregulowania wpłaty),
- h) 8 kartka – płatna 200 zł oraz wykluczenie z Ligi Halowej,

2. Czerwone kartki:

- a) faul taktyczny – przerwanie realnej szansy zdobycia bramki-kara 50 zł oraz jednego meczu,
- b) faul taktyczny – przerwanie realnej szansy zdobycia bramki w sposób narażający przeciwnika na kontuzję (brutalne wejście) – kara 100 zł oraz od dwóch do ośmiu meczy,
- c) wobec sędziego, przedstawiciela ligi, zawodnika, organizatora (wyzywanie, wulgaryzmy, zastraszanie gesty uwłaczające honor) – od sześciu meczy kary do całkowitego usunięcia z rozgrywek, dodatkowo kara finansowa 100 zł,
- d) wobec sędziego, przedstawiciela ligi, zawodnika, organizatora (naruszenie nietykalności cielesnej lub fizycznej: odepchnięcie, uderzenie) – od ośmiu meczy kary do całkowitego usunięcia z rozgrywek, dodatkowo kara finansowa 200 zł,
- e) udział w bójce – od sześciu meczy kary do całkowitego usunięcia z rozgrywek, dodatkowo kara finansowa 100 zł,

3. Zachowanie poza boiskiem:

- a) jeżeli zawodnik w czasie rozgrywek lub poza nimi użyje wulgaryzmów, wyzwisk, zastraszania, naruszy nietykalność cielesną wobec sędziego, przedstawiciela ligi, organizatora, innych zawodników – od 8 meczy kary do całkowitego odsunięcia z rozgrywek, dodatkowo kara finansowa 200 zł.

b) zawodnik, który nie ureguluje kary finansowej nie może brać udziału w rozgrywkach Piłkarskiej Ligi Halowej Firm Dębickich

4. Drużyna nie zostanie dopuszczona do dalszych rozgrywek jeżeli zawodnik nie dokona wpłaty do dnia rozgrywania następnej kolejki. Kolejne spotkania będą weryfikowane jako walkowery 3:0 dla drużyny przeciwnej.

5. Walkower – kara finansowa 300 zł.

DODATKOWO:

- 1. **W przypadku wystąpienia w/w sytuacji Organizator może podać w „Mediach Lokalnych” nazwę firmy, którą zawodnik reprezentował wraz z opisem zaistniałego incydentu.**
- 2. **Organizator ma prawo sporządzić wnioski o ukaranie do Podokręgu Piłki Nożnej Dębicy w przypadku zawodników zgłoszonych do rozgrywek związkowych.**