

Przemyskowska Liga Piłkarska 2014

Warunki i Zasady Uczestnictwa

1. Organizatorem rozgrywek jest Stowarzyszenie Przemków 2013.

2. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest:

a) wypełnienie formularza zgłoszeniowego wraz z imienną listą biorących udział

zawodników i przesłanie go drogą mailową na adres om1916@wp.pl;

b) dokonanie opłaty za rozgrywki ligowe w wysokości 200zł

3. Zgłoszenie do rozgrywek jest równoznaczne z zaakceptowaniem przestrzegania regulaminu i przepisów gry w rozgrywkach organizowanych przez SP2013.

4. W rozgrywkach może uczestniczyć 8 drużyn, systemem każdy z każdym

4A. Po zakończeniu ligi przewidziany jest puchar ligi, ale regulamin pucharu będzie przedstawiony w trakcie rozgrywek.

a) mecze pucharowe będą rozgrywane na boiskach trawiastych.

b) Mecze będą rozgrywane systemem play-off i będzie mogło w pucharze uczestniczyć 8 drużyn. System pucharowy.

5. W każdej drużynie powinna być wytypowana jedna osoba (reprezentant drużyny),

która:

a) ma prawo do zgłoszenia i wycofania drużyny z rozgrywek;

b) wypełniła i przesłała formularz zgłoszeniowy;

c) jest odpowiedzialna za zachowanie się drużyny zarówno podczas meczu, jak i po jego zakończeniu;

d) jest odpowiedzialna za kontakt z Organizatorem w celu otrzymywania aktualnych informacji związanych z terminarzem, karami czy innymi kwestiami organizacyjnymi;

e) odpowiada za niedopuszczenie do gry swoich zawodników, na których zostały nałożone kary zawieszenia.

6. Zawodnik może być zgłoszony jednocześnie tylko w jednej drużynie..

7. W przypadku osób niepełnoletnich pisemną zgodę na udział musi wyrazić rodzic lub opiekun prawny.

8. Każdy zawodnik winien występować w obuwiu sportowym, przez co rozumie się buty sportowe na płaskiej podeszwie lub turfy. Zabrania się grania w obuwiu z wkręcanymi kołkami metalowymi lub plastikowymi. Nawierzchnia nie pozwala na grę w popularnych korkach.

9. Za kibiców odpowiada drużyna i jej kierownictwo. Jeżeli sympatycy danego zespołu zakłócają spokój rozgrywek, organizator ma prawo nałożyć na drużynę karę nawet w postaci wykluczenia z rozgrywek. Oczywiście jest to ostateczna ostateczność, brana jednak pod uwagę.

10. Kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu na którym są rozgrywane mecze.

11. Przełożenie terminu rozegrania spotkania jest możliwe tylko w wyjątkowych przypadkach za zgodą Organizatora.

12. Organizator ma prawo podjąć decyzje o wykluczeniu danej drużyny z rozgrywek Przemyskowskiej Ligi Piłkarskiej w przypadku:

a) niewniesienia opłaty za rozgrywki ligowe;

b) wybitnie niesportowego zachowania się zawodników i osób związanych z drużyną przed, w czasie i po meczu;

c) notorycznego łamania postanowień regulaminu PLP;

d) dwukrotnego niestawienia się na spotkanie.

13. Drużynom, które zostały wykluczone lub wycofały się z rozgrywek PLP nie przysługuje zwrot kosztów.

14. Każdy zawodnik zgłoszony do rozgrywek zobowiązany jest do posiadania na zawodach dokumentu tożsamości oraz okazania go na wezwanie Organizatora lub sędziego (na wniosek drużyny przeciwnej). Przepis ten dotyczy zawodników „obcych”

a) W przypadku nie okazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry, a jego drużyna zostaje ukarana walkowerem ,1 punkt i 0:5 w bramkach;(istnieje jednak możliwość dostarczenia dokumentu tożsamości na następny mecz)

b) Organizator ma prawo do sprawdzenia tożsamości zawodników występujących w danym meczu przed jego rozpoczęciem, w trakcie przerwy po pierwszej połowie i po zakończonym spotkaniu;

c) Drużyna przeciwna powinna zgłosić chęć sprawdzenia tożsamości do Organizatora lub sędziego przed meczem lub w trakcie jego trwania, ale nie później niż przed końcem meczu;

d) Sprawdzana drużyna powinna dostarczyć dowody tożsamości zawodników występujących w danym meczu najpóźniej 10 minut po zakończeniu spotkania.

15. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wyraźnym i widocznym wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

16. W rozgrywkach PLP obowiązują następujące ograniczenia odnośnie uczestnictwa zawodników występujących w rozgrywkach PZPN:

A) za zawodnika zrzeszonego uznaje się takiego który wystąpił w rundzie wiosennej w sezonie 2013/14 w rozgrywkach minimum C klasy

b) za zawodnika zrzeszonego uznaje się takiego który wystąpił w meczu w 2014 roku w rozgrywkach futsalowych prowadzonych przez PZPN

c) w kadrze drużyn może znajdować się 2 zawodników zrzeszonych, czyli takich którzy wystąpili w meczu ligowym pod egidą PZPN. **W meczu może wystąpić 1 zawodnik zrzeszony**

17. W każdej drużynie do rozgrywek może być zgłoszonych nieograniczona ilość zawodników (tylko zawodnicy z listy mogą brać udział w meczu) przy czym na boisku przebywa 5 zawodników z pola oraz bramkarz. W przypadku gdy w meczu uczestniczy zawodnik niezgłoszony drużynie, w której gra ukarana zostaje walkowerem, 1 punkt i 0:5 w bramkach.

a) w przypadku przebywania na boisku nieuprawnionego zawodnika a dokończenia meczu, wynik uznaje się za 5-0, przy czym uwzględnia się strzelców bramek dla drużyny która otrzymała V.O

18. Zawodników można zgłaszać najpóźniej do pierwszej kolejki PLP,

19. W trakcie sezonu można dopisać 1 zawodnika.

20. Organizator może odwołać kolejkę w przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub innych wydarzeń losowych. Decyzja o odwołaniu jest podejmowana przez organizatora i jest to decyzja ostateczna.

21. W przypadku burzy, lub innych zjawisk uniemożliwiający rozgrywanie meczu organizator może przerwać mecz.

a) w przypadku przerwania meczu przed ukończeniem pierwszej połowy mecz należy dokończyć mecz (chyba

że oba zespoły nie są zainteresowane dograniem meczu)

b) w przypadku przerwania meczu po pierwszej połowie sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana,

- jeśli wynik meczu oscyluje w granicach remisu, lub żadna z drużyn nie prowadzi większą różnicą bramek niż 3 to mecz zostanie dokończony

- Jeśli jedna z drużyn prowadzi różnicą powyżej 3 bramek to do powtórzenia meczu wymagana jest zgoda obu drużyn.

c) Jeśli mecz zostanie przerwany na mniej niż 15 minut (tj. powyżej 35 minut meczu) przed końcowym czasem gry to wynik meczu zostaje uwzględniony jako końcowy.

d) dokończenie meczu może nastąpić w trakcie odbywania kolejki ligowej, tj. może się zdarzyć iż oba zespoły rozegrają w tym dniu swoje mecze ligowe i jako drugi mecz tego dnia „do grają” przerwany mecz.

Zasady Rozgrywek

1. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez organizatora. Terminarz dostępny jest na stronie internetowej przemyskow.futbolowo.pl

2. Rozgrywki będą prowadzone piłką tzw. futsalową (tłumiąca odbicia) rozmiar nr 4, na bramki o rozmiarach 5m x 2m na boisku COS w Koszycach.

3. Przed meczem kapitanowie lub kierownictwo obydwu drużyn powinni sprawdzić poprawność danych zawartych w protokole i uzupełnić go poprzez wpisanie numerów zawodników biorących udział w danym spotkaniu.

4. Strój bramkarza musi wyraźnie różnić się od strojów zawodników z pola.

5. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo rozmowy z sędzią.

6. Mecz trwa 2 x 25 minut plus ewentualnie czas doliczony przez sędziego.

a) w przypadku zejścia drużyny przed końcowym gwizdkiem bez podania przyczyn drużyna ta zostaje ukarana odjęciem punktu -1. A wynik meczu jak i strzelcy zostają zachowani.

7. W sytuacji gdy drużyna nie stawiała się o planowanej godzinie rozpoczęcia spotkania sędzia odlicza 10 minut i w przypadku dalszej nieobecności oznajmia koniec spotkania. Drużyna, która nie rozpoczęła meczu zostaje ukarana walkowerem i ujemnym punktem a także wynikiem 0:5 w bramkach. W

przypadku gdy na meczu nie stawi się żadna z drużyn, obie karane są walkowerem ,1 punkt i 0:5 w bramkach.

8.Po meczu kapitanowie drużyn powinni zapoznać się z protokołem, aby uzyskać informację o końcowym wyniku, strzelcach bramek oraz o kartkach pokazanych przez sędziego.

9.W sytuacjach wyjątkowych Organizator ma prawo do zmiany terminu spotkania.

10.W rozgrywkach PLP za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, a za przegraną 0 punktów.

11. O pozycji w tabeli decyduje większa liczba zdobytych punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji w tabeli decyduje:

a) wynik bezpośredniego spotkania, a w sytuacji gdy sprawa dotyczy więcej niż dwóch drużyn tworzona jest mała tabela, w której uwzględniane są mecze między zainteresowanymi zespołami. W przypadku, gdy w małej tabeli także dojdzie do sytuacji, gdzie więcej niż dwa zespoły mają równą liczbę punktów, tworzona jest kolejna mała tabela itd.;

b) bilans bramek;

c) większa liczba strzelonych goli;

d) dodatkowy mecz.

12. Wstępne terminy zarezerwowane pod rozgrywki ligowe.

1 kol. – 21.04

2 kol. – 27.04

3 kol. – 03.05(sobota)

4 kol. – 04.05

5 kol. – 11.05

6 kol. – 18.05

7 kol. – 25.05

Terminy czerwcowe pojawią się po 15.04.

Przepisy gry

1.Minimalna liczba zawodników danej drużyny potrzebna do rozpoczęcia meczu to 4.

2.W przypadku gdy na skutek wykluczeń w danej drużynie zostanie mniej niż czterech zawodników sędzia przerywa mecz, a wynik meczu weryfikowany jest jako walkower 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej za wyjątkiem sytuacji, w której aktualny wynik jest dla drużyny wygrywającej walkowerem jest korzystniejszy

(w tej sytuacji wynik z momentu przerywania meczu zostaje utrzymany). Bramki zdobyte oraz kartki pokazane do momentu przerywania zawodów wliczają się do klasyfikacji indywidualnych.

3.Każda drużyna podczas meczu może dokonać nieograniczonej liczby zmian. Zmiany nie wymagają przerwy w grze. Zmiana może zostać dokonana tylko w wyznaczonej strefie. Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku tylko wtedy gdy zawodnik schodzący opuścił już plac gry:

a)w sytuacji gdy zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo, sędzia przerywa mecz, zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką i dwuminutową karą. Gra wznowiana jest rzutem wolnym z miejsca gdzie była piłka w momencie przerywania gry (gdy piłka znajdowała się w polu karnym wykonuje się rzut wolny z linii pola karnego);

b)w przypadku gdy zawodnik rezerwowi z premedytacją przerywa akcję rywali karany jest czerwoną kartką, a drużyna pięciominutową karą.

4.Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa w momencie, gdy sędzia zezwoli na taką zmianę.

5.Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka. W sytuacji, gdy na wniosek drużyny atakującej sędzia odsuwa zawodników rywali na przepisową odległość, gra wznowiana jest na gwizdek

6.Odległość zawodnika drużyny przeciwnej od piłki przy wznowianiu gry wynosi 5 metrów.

7.Dopuszcza się grę wślizgiem bezkontaktowym, gdy w pobliżu 2 metrów nie ma zawodnika drużyny przeciwnej. Każdy wślizg wykonany gdy w pobliżu 2 metrów znajduje się przeciwnik traktowany jest jako faul. Przepis ten nie dotyczy bramkarza w polu karnym. Za wślizg uważa się zagranie, przy którym zawodnik rzuca się na murawę, dotyka jej pośladkami lub biodrem, nogami atakuje przeciwnika lub piłkę, a całość wykonana jest dynamicznie.

8.Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska i jest traktowany jako rzut wolny pośredni.

9.W przypadku, gdy przewinienie nastąpiło w polu karnym, ale nie kwalifikowało się do podyktowania rzutu karnego, sędzia zawodów przyznaje rzut wolny,

10.Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza z ziemi wykopem nogą. Bramkarz po złapaniu piłki z gry może wprowadzić ją do gry ręką lub bezpośrednio nogą.

11.Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.

12. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

13. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka równoznaczna jest dwuminutową karą po której zawodnik może wrócić do gry, kartka czerwona oznacza 5, minutową karę i wykluczenie z meczu (drużyna gra w osłabieniu przez 5 minut niezależnie od straconych bramek). W przypadku otrzymania dwóch żółtych kartek zawodnik zostaje wykluczony z meczu (a po drugiej kartce drużyna gra w 2 minutowym osłabieniu). Przepis ten dotyczy również bramkarzy, którzy po otrzymaniu kary powinni opuścić boisko.

14. Strzelenie gola anuluje kary dla zawodnika ukaranego kartką, co oznacza, że ma on możliwość wcześniejszego powrotu na boisko. (nie dotyczy bezpośrednich czerwonych kartek)

15. W przypadku, gdy kartką zostanie ukarany zawodnik będący na ławce rezerwowych i dokonuje przewinienia niezgodnego z przepisami wbiegając na boisko bez zmiany z innym zawodnikiem to drużyna jest ukarana czerwoną kartką i boisko musi opuścić inny zawodnik przebywający aktualnie na placu gry. .

16. W pozostałych kwestiach obowiązuje przepisy gry PZPN.

Sankcje karne

1. Protesty dotyczące rozegranego meczu mogą być złożone w ciągu 2 godzin po zakończeniu meczu. Protest zgłaszać do organizatora

2. Zawodnik, który krwawi musi opuścić boisko.

3. Kibice drużyn nie mogą przebywać na boisku w czasie meczu.

5. Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką za ostry, niesportowy faul zostaje zawieszony na jeden mecz. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia okresu zawieszenia.

6. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych oraz rzucających cień na dobre imię PLP Organizator może podjąć decyzję o nałożeniu kar dyscyplinarnych w stosunku do drużyn (ujemne punkty, przyznanie walkoweru drużynom przeciwnym, wykluczenie z rozgrywek) oraz zawodników (zawieszenie lub wykluczenie z rozgrywek). W sytuacji gdy na wskutek zachowania osób związanych z drużyną (zawodnicy, kibice) dojdzie do zniszczenia mienia osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy.

7. Zawodnik, który:

a) wykonuje obraźliwe gesty w stosunku do sędziego, rywala lub kibiców zostaje zawieszony;

b) opluje sędziego, rywala bądź kibica zostaje zawieszony na minimum 3 mecze;

c) uderzy sędziego, rywala bądź kibica lub kopnie przeciwnika bez piłki zostaje zawieszony i usunięty z rozgrywek.

d) w przypadku braku reakcji zespołu na agresywnego zawodnika, dopuszcza się możliwość usunięcia drużyny z rozgrywek.

8. Walkower oznacza porażkę drużyny ukaranej w stosunku 0:5 oraz ,1 punkt. Drużyna ukarana traci prawo do wszelkich rabatów udzielonych przez Organizatora w sezonie bieżącym oraz w sezonie następującym po sezonie, w którym kara walkowera została nałożona. Walkowera można otrzymać za:

a) nie stawienie się drużyny najpóźniej 10 minut po terminie rozpoczęcia meczu;

b) grę nieuprawnionego zawodnika;

c) przerwanie meczu z powodu kar lub nieoczekiwanych zajść.

Przewidziane Nagrody

* Zespoły z miejsc 1-4 otrzymuje puchar w zależności od zajętego miejsca,

* Wyróżnienia indywidualne są przewidziane dla:

- najlepszego strzelca

- najlepszego bramkarza

- najlepszego zawodnika

- najlepszy zawodnik poniżej 18 lat tj. U-18

- najlepsza „6” rozgrywek (najlepszy bramkarz, najlepszy zawodnik, najlepszy strzelec, najlepszy U18 plus 2 wyróżniających się zawodników (na pewno będą to zawodnicy nie zrzeszeni).

- MVP rozgrywek. Zawodnik który dostaje największą ilość głosów od zawodników innych drużyn wypełniających ankietę na koniec sezonu

- najlepszy typer wyników (typować wyniki będzie można na stronie przemyslow.futbolowo.pl). Dla zwycięzcy nagroda niespodzianka.

- zawodnik nominowany do najlepszego w którejkolwiek kategorii musi rozegrać przynajmniej 50% meczów w swojej drużynie.

Postanowienia końcowe

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem i przestrzegania go podczas rozgrywek.

2. Organizator ma pełne i wyłączne prawo interpretacji niniejszego regulaminu.

3. Organizator zastrzega sobie prawo dokonania zmian w regulaminie jeśli uzna to za stosowne. W przypadku wycofania się z rozgrywek którejś z drużyn, nie przewiduje się rozegrania dodatkowych meczów i zwrotu kosztów za nierozegrane mecze.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.

4. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału osób chorych i zdrowych oraz skutki wypadków podczas trwania rozgrywek.

5. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za śmierć uczestników podczas rozgrywek niezależnie od przyczyny.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i konsekwencje wynikające z działań osób trzecich oraz uczestników rozgrywek w tym konsekwencje rękoczynów.

7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione/ zgubione na obiekcie,

Informacja o zapoznaniu się z regulaminem

Nazwa drużyny:

Podpis kapitana.....