

REGULAMIN

ZAWIERCIAŃSKA LIGA FUTSALU

§ 1 Cele i zadania ZLF

- propagowanie wysiłku fizycznego, który przedłoży się na dobrą kondycję i samopoczucie,
- stworzenie miłośnikom gry w piłkę nożną możliwości rywalizacji z innymi zespołami,
- liga futsalu ma zintegrować zawierciańskie środowisko piłkarskie poprzez zachowanie zasad fair play, a przede wszystkim musi wykluczyć chamstwo, brutalność, ironie i układania meczy.

§ 2 Informacje ogólne ZLF

W czasie rozgrywek I i II Zawierciańskiej Ligi Futsal u obowiązywać będą przepisy gry opracowana przez OSiR Zawiercie, na podstawie przepisów gry w Futsal.

Zawierciańska Liga Futsal u zarządzana będzie przez Komisję Ligi, w skład której wchodzić będą: pracownicy OSiR Zawiercie odpowiedzialni za organizację ZLF oraz sędziowie prowadzący zawody.

§ 3 Przepisy gry obowiązujące w ZLF

1. Pole gry: boisko do piłki ręcznej
2. Piłka: przeznaczona do gry w Fustal
3. Liczba zawodników: W zawodach biorą udział dwie drużyny składające się z nie więcej niż pięciu zawodników, w tym jeden z nich jest bramkarzem plus nie więcej niż 10 zawodników rezerwowych. Drużyna musi rozpocząć mecz w 5 osobowym składzie (bramkarz i 4 zawodników w polu). W drodze wyjątku dopuszcza się rozpoczęcie spotkania przez drużynę w 4 osobowym składzie (bramkarz i 3 zawodników w polu). Jeżeli w wyniku wykluczeń zawodników w którymkolwiek zespole pozostanie mniej niż trzech zawodników mecz należy zakończyć. Wynik spotkania zostanie zweryfikowany przez Komisję Ligi. Liczba zmian podczas meczu jest nieograniczona. Bramkarz może zamienić się z zawodnikiem z pola miejscami, tylko w przerwie w grze i za zgodą sędziego. Niestosowania tego przepisu skutkować będzie rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej oraz napomnieniami dla bramkarza i zawodnika.
Jeżeli zawodnik zostanie wykluczony z gry przed jej rozpoczęciem, może zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego. Wykluczeni z gry zawodnicy winni w ciągu minuty udać się do szatni i pozostać tam do końca zawodów, niestosowanie się do tego przepisu skutkować będzie zakończeniem meczu, a wynik spotkania zweryfikowany będzie przez Komisję Ligi.
Zawodnik rezerwowego może wejść do gry po upływie 2 minut od wykluczenia współpartnera, o ile wcześniej drużyna osłabiona nie straci bramki. W takim przypadku: jeżeli 4 zawodników gra przeciwko 5 i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład; jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i pada bramka – drużyna, która straciła bramkę uzupełnia skład o brakującego zawodnika; jeżeli 3 zawodników gra przeciwko 4 lub 5 i traci bramkę – mogą uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika; jeżeli obie drużyny mają po 3 zawodników i pada bramka to drużyna, która straciła bramkę uzupełnia skład o jednego zawodnika; jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia składu przed upływem 2 minut od chwili wykluczenia zawodnika. Uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego głównego.
Zmiany zawodników można dokonać wyłącznie w strefie zmian w tzw. boksach, niedozwolone jest zejście zawodnika w innym miejscu, z wyjątkiem doznania przez niego kontuzji. Dokonanie zmiany poza "boksem" będzie karane napomnieniem dla zawodnika schodzącego i wchodzącego do gry oraz rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym była piłka w momencie popełnienia przewinienia.
4. Ubiór zawodników: Zawodnicy są zobowiązani do gry w jednakowych koszulkach z takim numerem na koszulce jak na zgłoszeniu. Strój zawodnika składa się z koszulki, spodenek oraz opcjonalnie getrów. Zaleca się grę w ochraniaczach na golenie.
Kapitan drużyny zobowiązany jest posiadać stosowne oznaczenie zgodne z przepisami.

Obuwie – płócienne lub wykonane z miękkiej skóry buty treningowe lub gimnastyczne, z podeszwą z gumy lub innego, podobnego materiału.

Drużyny powinny nosić stroje w takich kolorach, by rozróżniać się od siebie nawzajem. W przypadku podobnych strojów organizator ZLF zapewni drużynie, która występuje w terminarzu jako gospodarz komplet znaczników z numerami.

5. Czas gry: Gra składa się z dwóch równych części po 15 minut każda. Czas gry zatrzymywany jest tylko na polecenie sędziego. Po usłyszeniu sygnału akustycznego sędziego ogłasza koniec części meczu lub meczu swoim gwizdkiem za wyjątkiem sytuacji gdy:
 - podyktowany został rzut karny lub rzut wolny za 5 lub kolejny faul akumulowany
 - jeżeli piłka została strzelona w kierunku jednej z bramek. Sędzia czeka na rozstrzygnięcie i kończy zawody gwizdkiem gdy piłka wpadnie do bramki i gol jest zdobyty lub piłka opuści pole gry
6. Piłka w grze i poza grą: Piłka jest poza grą gdy całym swym obwodem przekroczy linię bramkową lub linię boczną zarówno na podłożu jak i w powietrzu; uderzy w sufit. Jeżeli piłka uderzy w sufit grę wznowia się wrzutem, z najbliższego miejsca, od tego gdzie piłka uderzyła w sufit.
7. Zdobycie bramki: bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką. Bramka nie może być uznana, jeśli bramkarz drużyny atakującej rzuca lub rozmyślnie uderza (pięstkuję) ręką lub ramieniem piłkę z własnego pola karnego. Gra w takim przypadku zostanie wznowiona od bramki drużyny przeciwnej.
8. Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie: wszystkie przewinienia popełnione przez zawodników i zakwalifikowane przez sędziów jak rzut wolny bezpośredni będą akumulowane. Zabrania się gry wślizgiem, za grę wślizgiem będzie dyktowany rzut wolny bezpośredni lub rzut karny jeżeli przewinienie zostanie popełnione w polu karnym. Przewinienia te będą wliczane w faule akumulowane.
9. Rzut wolny, rzut z autu, rzut od bramki: zawodnicy drużyny broniącej pozostają w odległości 5 m. od piłki do momentu jej wprowadzenia do gry. Zawodnicy drużyny atakującej mają 4 s. na wprowadzenie piłki do gry od powstania możliwości do jego wykonania. Rzut z autu wykonuje się nogą stawiając piłkę na linii bocznej lub poza polem gry, jednak w odległości nie większej niż 25 cm. od linii bocznej. Rzut od bramki, bramkarz wprowadza do gry piłkę ręką mając na to 4 s., po upływie tego czasu, jeżeli piłka nie zostanie wprowadzona do gry sędzia podyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej.
10. Rzut karny: rzut karny za przewinienie popełnione w polu karnym wykonuje się z 6 m. Rzut karny „przedłużony” podyktowany za faule akumulowane wykonuje się z 10 m. Jeżeli faul akumulowany został popełniony pomiędzy linią pola karnego a 10m, zawodnik drużyny atakującej ma prawo wyboru miejsca wykonania rzutu wolnego bezpośredniego bez muru (tzw. Karny przedłużony) z miejsca popełnienia przewinienia lub z 10 m. O swojej decyzji musi poinformować sędziego zawodów.
11. Bramkarz: bramkarz, który posiada piłkę na własnej połowie pola gry ma 4 s. na zagranie piłki, przekroczenie tego czasu skutkować będzie podyktowaniem rzutu wolnego pośredniego.
12. Za naruszenie nietykalności cielesnej lub fizycznym znieważeniu innych osób biorących udział w grze i poza nią, wysoce niesportowym, grubiańskim i ordynarnym zachowaniu się przed, w czasie i po zawodach, przeprowadzone zostanie postępowanie dyscyplinarne, po którym Komisja Ligi orzekanie karę dyskwalifikacji w zależności od popełnionego wykroczenia od 3 meczy do kary dyskwalifikacji czasowej.
13. Zawodnik który w czasie zawodów otrzyma upomnienie (żółtą kartkę) wprowadzone są kary finansowe:
 - żółta kartka – 5 zł
 - czerwona kartka – 10 złprzy trzecim napomnieniu
 - kara dyskwalifikacji w wymiarze 1 meczuprzy szóstym napomnieniu
 - kara dyskwalifikacji 2 meczyprzy dziewiątym napomnieniu
 - kara dyskwalifikacji 3 meczy
14. Ukarany zawodnik może grać dopiero po dokonaniu wpłaty za kare u organizatora, w przypadku gdy wystąpi w spotkaniu jako nieuprawniony mecz zostanie zweryfikowany na korzyść dla drużyny przeciwnej jako walkower!.
15. Za otrzymanie w jednym meczu dwóch żółtych kartek w konsekwencji czerwonej regulamin nie przewiduje dodatkowej kary i przewinienie jest jak zwykle dwie żółte kartki. W przypadku otrzymania

czerwonej kartki z art. 12 przepisów PZPN (np. celowe uderzenie, kopnięcie) zawodnik odsunięty jest od gry w dwóch lub więcej kolejnych spotkaniach, w przypadku ekstremalnym z całego turnieju w zależności od popełnionego przewinienia – wymiar kary podejmie Komisja Ligi.

Wyjątkiem jest „akcja ratunkowa” (np. zagranie ręką, zatrzymanie za koszulkę w celu przerwania 100% sytuacji do zdobycia bramki) w tym przypadku zawodnik zostaje odsunięty na 1 mecz o czym decyduje arbiter spotkania.

16. Trener lub kapitan jest odpowiedzialny za ewidencję kar indywidualnych swoich zawodników oraz wystawienie do gry zawodnika nieuprawnionego (zakaz gry). Przed każdym meczem kierownik lub kapitan drużyny wypełnia protokół, który przekazuje organizatorowi.
17. Jeżeli drużyna odda dwa walkowery zostaje wycofana z rozgrywek oraz w przyszłym sezon nie może również startować w niższej klasie rozgrywkowej razem ze wszystkimi zawodnikami zdyskwalifikowanej drużyny. Punkty i bramki zostają anulowane, dodatkowo wprowadza się karę finansową za walkower:
 - walkower: 50zł
 - walkower (5 : 0)
 - w przypadku uzyskania korzystniejszego wyniku niż walkower, utrzymuje się ilość strzelonych bramek przez zespół zwycięski natomiast anuluje się bramki strzelone przez drużynę, która przegrywa walkowerem.
18. W przypadku gdy jedna z drużyn, nie stawia się na placu gry w wyznaczonym terminie lub celowo próbuje opóźnić rozpoczęcie meczu, to sędzia po upływie 5 minut od pierwszego gwizdka winien odgwizdać walkower.
19. Drużyna, która chce zgłosić protest dotyczący tożsamości zawodnika nieuprawnionego do gry, lub zawodnika pauzującego za kartki, winna zrobić to przed meczem w przerwie meczu lub do jego zakończenia – sędziemu lub organizatorowi, który ma obowiązek rozpatrzyć protest, sprawdzić tożsamość zawodnika i poinformować zainteresowane drużyny o ewentualnej weryfikacji wyniku zaraz po zakończeniu spotkania. Protest taki może zgłosić tylko kapitan lub kierownik drużyny. Ewentualna ucieczka zawodnika, niestawienie się do kontroli z dowodem tożsamości ze zdjęciem, oznacza automatyczny walkower dla drużyny przeciwnej.
20. Po zakończeniu spotkania organizator nie przyjmuje żadnych protestów związanych z tożsamością zawodników i ewentualną weryfikacją wyniku z boiska.

§ 4. Inne postanowienia

1. Opłata startowa: 400zł – II liga (koszty sędziowskie, opieka medyczna, nagrody dla zwycięzców), 500zł – I liga (koszty sędziowskie, opieka medyczna, nagrody dla zwycięzców). Opłatę należy uiścić w biurze OSiR przed rozpoczęciem rozgrywek. W przypadku nie uiszczenia kwoty organizator skreśli drużynę z udziału w lidze.
2. Pierwszą ligę tworzy 13 drużyn z ligi spadają bezpośrednio trzy zespoły.
3. Do startu II ligi wymagana jest liczba minimum 8 drużyn do I ligi awansują bezpośrednio 3 zespoły. W przypadku nie zgłoszenia się wymaganej ilości drużyn zostanie rozegrany turniej eliminacyjny, z którego zostanie wyłoniona brakująca ilość drużyn awansujących do I ligi.
4. W przypadku gdy dwie drużyny i więcej zdobędą tą samą ilość punktów tworzy się dodatkową tabelę uwzględniając tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi zespołami.
5. Do udziału w zawodach dopuszcza się wszystkich zawodników którzy mają ukończone piętnaście lat, z wyjątkiem zrzeszonych w zespołach Ekstraklasy, I,II,III- ligowych.
6. Warunkiem dopuszczenia do udziału w rozgrywkach jest złożenie u organizatora zgłoszenia drużyny wraz z badaniami lekarskimi w wyznaczonym terminie. Zawodnicy nie znajdujący się na liście zgłoszeń nie są uprawnieni do gry w bieżącej edycji i nie mogą przebywać w strefie technicznej w trakcie meczu.
7. Na hali przy ul. Blanowskiej bezpośrednio przy polu gry mogą znajdować się tylko i wyłącznie zawodnicy, kierownicy oraz trenerzy drużyn biorących udział w danym spotkaniu. Wszystkie inne osoby nie wpisane do sprawozdania zawodów muszą zasiąść na trybunach.
8. Zawodnicy mogą być zgłoszeni do rozgrywek tylko w jednej drużynie i nie mogą zmieniać drużyn w trakcie rozgrywek.
9. Zgłaszanie dodatkowych zawodników do ligi może nastąpić w okresie: do momentu rozegrania trzech kolejek po tym terminie zgłoszenie dodatkowych zawodników będzie niemożliwe.

10. Jeśli zawodnik będzie występował w trakcie rozgrywek w dwóch zespołach to wszystkie mecze tych zespołów, w których występował ten zawodnik zostaną zweryfikowane na walkower na korzyść drużyny przeciwnej.
11. W przypadku obecności w drużynie nieletnich, kierownik lub kapitan drużyny musi posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział ich podopiecznych w rozgrywkach ZLF, oraz że zapoznali się z regulaminem i warunkami uczestnictwa ich podopiecznych w rozgrywkach, akceptują je i wyrażają zgodę na ich udział. Kopie zgody załącza się do zgłoszenia.
12. Organizator zapewnia opiekę medyczną podczas rozgrywek ZLF, 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.
13. Każda drużyna zobowiązana jest do uaktualniania badań lekarskich przed każdą rundą rozgrywek.
14. W uzasadnionych przypadkach drużyna może wnioskować o przełożenie terminu meczu. W tej kwestii drużyna winna złożyć pismo z akceptacją drużyny przeciwnej do organizatora najpóźniej na kolejną przed wyznaczonym terminem. Organizator rozpatrzy wnioski i podejmie decyzję o przełożeniu meczu.
15. Każdy zawodnik zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem Zawierciańskiej Ligi Futsalu.
16. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza, a także godzin ustalonych spotkań w trakcie rozgrywek.
17. We wszystkich spornych sprawach nie objętych w/w regulaminem będzie decydować Komisja Ligi.

Organizator:

Komisja Ligi:

Ośrodek Sportu i Rekreacji

.....

ul. Moniuszki 10

.....

42-400 Zawiercie

.....

osir@osir.net.pl

.....

Krzysztof Musiański

.....

Dawid Ptak

.....

Marcin Miśta

.....

Michał Kałuża

.....

