

REGULAMIN
LUBSKIEJ LIGI HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ
SEZON 2019/2020

I. Cel zawodów:

1. Popularyzacja halowej piłki nożnej wśród młodzieży i dorosłych.
2. Zachęcanie do udziału w zorganizowanych imprezach sportowych.
3. Przeciwdziałanie patologiom wśród młodzieży i dorosłych.
4. Wyłonienie najlepszego zespołu.
5. Propagowanie zdrowego trybu życia.

II. Organizator:

1. Ośrodek Sportu i Rekreacji w Lubsku.
2. Osoba odpowiedzialną jest Ryszard Gawrych. Telefon 607 065 840

III. Miejsce i termin rozgrywania meczów:

1. Mecze Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej odbywać się będą na hali sportowej zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora;
2. Rozgrywki ligowe odbywają się przy ulicy Bohaterów 3d.
3. Drużyny zobowiązane są do ścisłego przestrzegania terminarza rozgrywek.
4. Szczegółowy harmonogram spotkań zostanie podany niezwłocznie po zakończeniu naboru zespołów.
5. Terminy i miejsca rozgrywania poszczególnych spotkań będą publikowane na stronie internetowej Ośrodka.
6. Zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek automatycznie wyrażają zgodę na publikowanie zdjęć ze swoim wizerunkiem na stronie i profilu facebookowym Ośrodka Sportu i Rekreacji Lubsko.
7. W rozgrywkach LALPHN **MOGA brać udział** zawodnicy zrzeszeni w strukturach PZPN na każdym szczeblu rozgrywek.

IV. Uczestnictwo:

1. Zgłoszenie zespołu (wraz z kompletną listą zawodników) u organizatora, w terminie podanym w komunikacie organizacyjnym przed rozpoczęciem sezonu.
2. Wpłacenie na konto Organizatora wpisowego w wysokości **300 zł**, maksymalnie DO DNIA zgłoszenia udziału zespołu w rozgrywkach.
3. Należność, można wpłacać:
* przelewem na konto: **PKO BP S.A Oddział I w Lubsku nr: 23 1020 5460 0000 0098 5473**
* lub w kasie Ośrodka Sportu i Rekreacji (Hala sportowa, ul Bohaterów 3D)
(w przypadku przelewu na konto, w tytule proszę podać nazwę drużyny).
4. Drużyna, która nie dokona wpłaty w podanym terminie, **nie zostanie dopuszczona do rozgrywek.**
5. Za zgłoszenie i wpłatę wpisowego przed pierwszym spotkaniem odpowiedzialny jest kapitan zespołu.
6. Zawodnicy zgłoszeni, niemający ukończonego 18 roku życia, rozgrywają spotkania na podstawie pisemnej zgody rodziców-opiekunów.
7. Jeden zawodnik może być zgłoszony tylko do jeden drużyny. W trakcie trwania Ligi, zawodnik nie ma możliwości zmiany drużyny.

V. SPOSÓB PROWADZENIA ROZGRYWEK

1. Mecze odbywać się będą wg systemu każdy z każdym.
2. Zmiana terminu spotkania przez drużynę może odbyć się wyłącznie z ważnych przyczyn (**2x w ciągu jednej rundy**), zgłoszonych Organizatorowi **na 2 dni** przed planowanym spotkaniem. Kapitan drużyny będzie zobowiązany poinformować o tym fakcie również kapitanów drużyn przeciwnych.

UWAGA!

Obowiązkiem Kapitana drużyny podczas w/w sytuacji, będzie wysłanie wiadomości tekstowej SMS do Organizatora oraz Kapitanów drużyn przeciwnych i zachowanie tej wiadomości do późniejszej weryfikacji. Brak zachowanych wiadomości SMS będzie skutkowało automatycznym i bezwarunkowym anulowaniem zmiany terminu spotkań.

3. O zmianie terminu spotkania decyduje Organizator.
4. Każde przełożenie meczu wymaga zgody drużyny przeciwnej.
5. Drużyna może przełożyć maksymalnie 4 mecze w trakcie trwania całych rozgrywek Ligi!
6. W wyjątkowych wypadkach mecz można przełożyć na inny termin (poza harmonogramem). Mecz przełożony musi być rozegrany nie później niż w ostatnim tygodniu danego etapu rozgrywek.

W przeciwnym razie drużyna, która się nie wstawiła zostanie ukarana walkowerem “-3 pkt.”.

V. PUNKTACJA

1. Punktacja wynosi:

- za zwycięstwo w stosunku punktów: – **3 punkty**
- za porażkę w stosunku punktów: - **0 punktów**
- za remis w stosunku punktów: – **1 punkt**

2. O kolejność zespołów w tabeli decyduje:

- ilość zdobytych punktów
- bezpośrednie spotkania między zainteresowanymi zespołami
- ilość strzelonych i straconych bramek-bilans

3. Obowiązuje czas i miejsce rozgrywania meczów podane w terminarzu. **Drużyna, która w ciągu 5 minut od wyznaczonego czasu nie stawi się do gry przegrywa walkowerem: 3:0 !!!**

4. W wypadku wycofania się którejś z drużyn z Ligi, przed zakończeniem rundy zasadniczej rozgrywek – wszystkie wyniki meczów z udziałem tej drużyny zostają anulowane.

5. W przypadku wystąpienia w meczu zawodnika nieuprawnionego do gry, drużyna przeciwna wygrywa spotkanie walkowerem: 3:0. W uzasadnionych przypadkach (trwała choroba, kontuzja, zdarzenia losowe itp.) można dopisać do zespołu 1 zawodnika, po uprzedniej zgodzie organizatora.

6. Drużyna może oddać tylko trzy mecze walkowerem w trakcie trwania całych rozgrywek Ligi. Kolejny walkower będzie oznaczał wycofanie drużyny z rozgrywek.

VI. Przepisy:

2. Każda drużyna może zgłosić maksymalnie 12 zawodników.
2. Liczba zawodników na boisku: 4 zawodników + bramkarz.
3. Zmiany „Hokejowe” w wyznaczonych strefach.
4. Zawodnicy grają w jednakowych strojach.
5. Auty wykonujemy za linii bocznej nogą.
6. Wykonując aut piłka musi być zagrana do partnera.
7. Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie.
8. Wślizg w polu bramkowym oznacza rzut karny (bramkarz może wykonywać wślizgi, zgodnie z przepisami gry).
9. Podczas wykonania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się 5 m od piłki.
10. Czas wprowadzania piłki do gry 5 sekund.
11. Gra bez spalonych.
12. Rzut karny wykonuje się z linii 9m.
13. Wprowadzenie piłki po opuszczeniu linii końcowej (aut bramkowy) **nogą lub ręką w obrębie całego boiska**.
14. Obowiązuje obuwie sportowe halowe.
15. Czas gry 2 x 15min, z 1 minutową przerwą między połowami (**obowiązuje efektywny czas gry, bez zatrzymywania**).

UWAGA!

W przypadku końcowych 3 minut każdego meczu i sytuacji, gdzie różnica bramek będzie wynosić MAKSYMALNIE 2 bramki, czas gry będzie sukcesywnie zatrzymywany.

16. Zawodnicy nie mogą zmieniać zespołów podczas trwania ligi.
17. Zakaz wykonywania wślizgów.
18. Bramka 2 x 3 m.

VII. Kary

1. Żółta kartka – kara 2 minut (zawodnik może wejść na boisko przed upływem czasu wykluczenia w przypadku utraty bramki).
2. Czerwona kartka – kara meczu (zawodnik wykluczony nie może powrócić do gry).

VIII. Postanowienia końcowe

1. Organizator zapewnia obsługę sędziowską, techniczną oraz sprzęt do gry i nagrody.
2. Organizator zapewnia do rozgrywek piłki.
3. Zawodnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie przez organizatora ich wizerunku (foto, wideo) dla celów marketingowych i promocyjnych Lubskiej Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej.
4. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność.
5. Osoby niepełnoletnie muszą mieć zgodę rodziców.
6. Organizator nie ubezpiecza dodatkowo uczestników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
7. Organizator nie bierze odpowiedzialności za przedmioty pozostawione w szatniach.
8. Wszelkie szkody powstałe w obiektach sportowych pokrywają bezpośredni sprawcy
9. Każda osoba przebywająca na hali widowiskowo-sportowej jest zobowiązana do przestrzegania regulaminu hali widowiskowo-sportowej.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian poszczególnych punktów regulaminu. O zmianach tych kapitanowie drużyn będą niezwłocznie informowani.
11. Wszystkie informacje oraz dokumenty dotyczące funkcjonowania LALHPN znajdują się na stronie internetowej www.osir.lubsko.pl

12. W wyjątkowym przypadku (wypadki losowe – kontuzja, kłopoty komunikacyjne itp.) drużyna może wystąpić w meczu w 3 osobowym składzie – nie może to być jednak “zagrywka taktyczna”.
13. Protesty przyjmowane będą jedynie w formie pisemnej w następnym dniu roboczym /po rozegranym meczu/ w siedzibie Organizatora
14. Obowiązuje bezwzględny zakaz palenia tytoniu oraz spożywania napojów alkoholowych na obiektach sportowych.
15. O innych sprawach nie ujętych regulaminem decyduje Organizator.