

## **Regulamin Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej na sezon 2017 / 2018**

### **I. Organizator:**

1. Organizatorem rozgrywek jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Częstochowie z siedzibą w Częstochowie przy ul. Dekabrystów 43, tel. 34 372 07 83.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystywania nazwy imprezy w celach promocyjnych.
3. O wszelkich zmianach w poniższym regulaminie decyduje organizator.
4. Z ramienia organizatora za kontakt z uczestnikami odpowiada Marcin Mazik.

### **II. Miejsce zawodów:**

1. Mecze rozgrywane w ramach Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej odbywać się będą na Miejskim Stadionie Piłkarskim Raków przy ul. Limanowskiego 83 w Częstochowie

### **III. Termin zawodów:**

1. **Pierwsza runda – 25.09.2017 r. - 29.11.2017 r.**
2. **Druga runda – 26.03.2018 r. - 22.06.2018 r.**
3. Mecze rozgrywane będą w dniach od poniedziałku do piątku.

### **IV. Uczestnicy:**

1. Zgłoszeni do rozgrywek zawodnicy biorą w nich udział na własną odpowiedzialność.
2. W rozgrywkach biorą udział zawodnicy rocznika 1982 i starsi. W każdej drużynie może być zgłoszonych dwóch zawodników młodszych: jeden z roczników 1987 – 1983 i jeden z roczników **1992 - 1983**.
3. W Częstochowskiej Amatorskiej Lidze Piłki Nożnej nie mogą brać udziału zawodnicy biorący **jednocześnie** udział w rozgrywkach prowadzonych przez Polski Związek Piłki Nożnej i podległe mu Okręgowe Związki Piłki Nożnej w sezonie 2017/2018 i późniejszych zarówno 11-osobowej jak i halowej z wyjątkiem rozgrywek o Puchar Polski. Powyższe ograniczenie nie dotyczy zawodników urodzonych w roku 1977 i starszych
4. **Drużyna może zgłosić maksymalnie 17 zawodników na jedną rundę. Drużyny mogą zgłosić mniejszą ilość zawodników i w okresie 5 tygodni od rozpoczęcia każdej z rund uzupełnić skład o maksymalnie trzech zawodników. Nie dopuszcza się możliwości wykreślenia wcześniej wpisanych zawodników i zastępowania ich nowymi. W trakcie dalszej części rund nie można dokonywać już żadnych zmian w składach poza jednym wyjątkiem, tj. każda z drużyn w trakcie każdej rundy może wymienić jednego zawodnika w sytuacji gdy uległ on kontuzji uniemożliwiającej mu grę. W takiej sytuacji opiekun drużyny musi przedstawić dokumentację medyczną (oświadczenie, zaświadczenie lekarskie lub inny dokument) potwierdzający niezdolność kontuzjowanego zawodnika do gry. Lista zawodników musi zostać przedstawiona na druku „Formularz zgłoszenia” dostępnym na stronie [www.mosir.pl](http://www.mosir.pl). Listę zawodników kapitan zespołu dostarcza do biura organizatora lub przesyła elektronicznie na adres zapisy@mosir.pl nie później niż 1 dzień przed rozpoczęciem rundy, której dotyczy zgłoszenie. Listy drużyn oraz każde uzupełnienie składu dostępne będą na stronie internetowej organizatora rozgrywek.**  
Jeżeli przed **rundą wiosenną** nie następują w drużynie żadne zmiany personalne nie ma konieczności przedstawiania list zawodników organizatorowi; należy poinformować organizatora o braku zmian w składzie drużyny w stosunku do rundy jesiennej.

Drużyna dokonując zmian personalnych w składzie przed **rundą wiosenną** rozgrywek może zmienić maksymalnie 4 zawodników w porównaniu do rundy jesiennej.

Formularze zgłoszeniowe wszystkich drużyn do startu rozgrywek pozostają do wglądu dla zainteresowanych kapitanów/kierowników drużyn w siedzibie organizatora. Od momentu rozpoczęcia rozgrywek, listy zawodników wszystkich drużyn znajdować się będą w portierni na Miejskim Stadionie Piłkarskim "Raków".

5. Każdy zespół ubezpiecza się od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
7. Termin wpłaty I raty wpisowego upływa **20 października 2017 r.**
8. Termin wpłaty II raty wpisowego upływa **30 kwietnia 2018 r.**
9. Nie dotrzymanie terminu złożenia list oraz wpłaty wpisowego oznacza, że zespół nie będzie dopuszczony do gry.
10. **Wpisowe do rozgrywek wynosi:**  
**I rata: 450,- brutto**  
**II rata: 450,- brutto**  
**lub całość jednorazowo 900,- brutto**

## **V. Zasady rozgrywek:**

### **1. Boisko**

- Rozgrywki odbywać się będą na boisku piłkarskim ze sztuczną nawierzchnią o wymiarach: 56m x 36m.;
- punkt karny usytuowany jest w odległości 9m od linii bramkowej;
- bramki w rozmiarach 5m x 2m;
- strefy zmian znajdują się przy liniach bocznych boiska od linii końcowej do wysokości linii wyznaczającej pole karne.

### **2. Ilość zawodników**

- mecz rozgrywają dwie drużyny, a każda drużyna składa się z nie więcej niż 7 zawodników, z których jeden jest bramkarzem;
- protokół (sprawozdanie) z meczu umożliwi wpisanie maksymalnie 15 zawodników uprawnionych do gry.
- protokół (sprawozdanie) z zawodów musi zostać wypełnione przed rozpoczęciem spotkania. Po rozpoczęciu meczu można uzupełnić składy drużyn o spóźnionych zawodników ale tylko do momentu rozpoczęcia 2 połowy.
- aby rozpocząć grę, minimalna ilość zawodników w zespole musi wynosić pięciu. Jeżeli w wyniku wykluczenia zawodników w którymkolwiek zespole pozostanie mniej niż pięciu zawodników, mecz należy zakończyć i:
  - w sytuacji gdy drużyna grająca z większą ilością zawodników prowadzi w spotkaniu – wynik zostaje utrzymany,
  - w sytuacji gdy drużyna grająca z większą ilością zawodników przegrywa w spotkaniu – wynik zostanie zweryfikowany jako walkower 5:0 na korzyść drużyny z większą ilością zawodników,
  - w sytuacji gdy w wyniku obustronnego przewinienia lub niesportowego zachowania obie drużyny jednocześnie liczyć będą mniej niż pięciu zawodników – wynik zostanie zweryfikowany jako obustronny walkower;
- ilość zmian „w locie” dokonywanych podczas meczu jest nieograniczona;
- zmiana „w locie” jest zmianą, która jest dokonywana w czasie, gdy piłka jest lub nie jest w grze i podczas której muszą być spełnione następujące warunki:
  - a) zawodnik opuszcza boisko wyłącznie w sektorze zwanym strefą zmian (w przypadku kontuzji zawodnika dopuszcza się za zgodą sędziego opuszczenie boiska poza strefą zmian i uzupełnienie składu drużyny przez nowego zawodnika);
  - b) zawodnik wchodzi na boisko również w miejscu tzw. strefy zmian ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący opuści boisko;

c) zawodnik, który niewłaściwie wykona zmianę „w locie” może zostać ukarany przez sędziego karą dwuminutową w sytuacji gdy nieprawidłowo wykonana zmiana przyniesie jego drużynie na boisku korzyść;

- zawodnik rezerwowego podlega decyzjom i jurysdykcjom sędziego niezależnie od tego czy uczestniczy w grze czy nie;

- bramkarz może zmienić się miejscem z każdym zawodnikiem (również w locie) pod warunkiem, że w każdym przypadku zgłoszone to zostanie sędziemu, zmiana zostanie wykonana w strefie zmian i zawodnik wchodzący wejdzie na boisko nie wcześniej niż bramkarz opuści boisko;

- bramkarza może zmienić inny bramkarz drużyny lub dowolny zawodnik pod warunkiem ubrania wyróżniającej koszulki (znacznika).

### **3. Czas trwania gry**

- czas trwania gry wynosi dwa równe okresy 25-minutowe;

**- czas trwania gry jest ciągły, bez przerw - ewentualne przerwy zarządza sędzia w przypadku gdy:**

**a) piłka wpadnie poza boisko i nie ma możliwości szybkiej jej zamiany na piłkę rezerwową,**

**b) w wyniku kontuzji lub innego zdarzenia losowego na boisku nie ma możliwości szybkiego wznowienia gry.**

- okres trwania każdej połowy powinien być wydłużony o czas umożliwiający wykonanie rzutu karnego po regulaminowym czasie gry;

- przerwa pomiędzy pierwszą i drugą połową nie może przekroczyć 5 min.

### **4. Rozpoczęcie i wznowienie gry**

- jeżeli zawodnik rozpoczynający lub wznowiający grę ponownie kopnie piłkę zanim zostanie ona dotknięta lub zagrana przez innego zawodnika to zostaje podyktowany rzut wolny pośredni na korzyść drużyny przeciwnej z miejsca, w którym nastąpiło to przewinienie. Jednakże jeżeli zostało to popełnione w polu karnym to rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego, z punktu najbliższego do miejsca, gdzie zostało popełnione wykroczenie;

- jeżeli drużyna rozpoczynająca lub wznowiająca grę czyni to dłużej niż 5 sekund, to sędzia podyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej.

### **5. Piłka poza grą**

- piłka jest poza grą kiedy:

a) całkowicie przekroczy linię bramkową, zarówno na ziemi jak i w powietrzu;

b) sędzia przerwie grę.

### **6. Rzut wolny**

- w czasie wykonywania rzutu wolnego przez zawodnika wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą być od piłki co najmniej 5m do czasu, aż znajdzie się ona w grze;

- rzut wolny nie może być wykonywany bliżej niż 5 metrów od bramki.

### **7. Rzuty karne**

- rzut karny z odległości 9m do bramki dyktowany jest wówczas, gdy w polu karnym nastąpiło zagranie „faul” lub zagranie ręką;

### **8. Rzuty z autu**

- piłkę należy wprowadzić do gry rękami w dowolnym kierunku;

- zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą się zbliżać do piłki na odległość mniejszą niż 5m aż do chwili, gdy znajdzie się ona w grze;

- uważa się, że rzut z autu został wykonany poprawnie, jeżeli piłka po wprowadzeniu na boisko została dotknięta lub zagrana przez innego zawodnika, skutkiem czego nie można bezpośrednio zdobyć bramki wprowadzając do gry piłkę rzutem z autu.

## **9. Rzut od bramki**

- piłkę do gry wprowadza bramkarz /tylko i wyłącznie ręką/;
- bramkarz stojący w obrębie własnego pola karnego musi wprowadzić piłkę do gry wrzucając ją na boisko poza własne pole karne;
- uważa się, że piłka jest w grze, jeżeli tylko wyjdzie poza obręb pola karnego;
- uważa się, że rzut od bramki został wykonany poprawnie, jeżeli piłka została dotknięta lub zagrana przez innego zawodnika poza polem karnym, skutkiem czego bramkarz nie może bezpośrednio zdobyć bramki wprowadzając do gry piłkę rzutem od bramki;
- zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać poza polem karnym do momentu aż piłka znajdzie się w grze.

## **10. Rzut z rogu**

- zawodnicy drużyny przeciwnej do zawodnika wykonującego rzut z rogu nie mogą się zbliżyć do piłki na odległość mniejszą niż 5m aż do chwili, gdy znajdzie się ona w grze;
- rzuty z rogu należy wykonywać z narożników boiska.

## **11. Kary i napomnienia**

- W rozgrywkach obowiązują 2 kary czasowe: 2 min. i żółta kartka oraz 5 min. i czerwona kartka;
- zawodnik usunięty z boiska /druga żółta kartka lub czerwona/ nie może wejść na nie ponownie w czasie gry ani przebywać na ławce rezerwowych;
- Zespół grający w osłabieniu w wyniku kary dla zawodnika uzupełnia skład po skończonej karze, o ile przed upływem kary nie padnie bramka. W tym przypadku stosuje się następujące zasady:
  - a) gdy gra 7 zawodników przeciw 6 zawodnikom i zespół z większą ilością zdobędzie bramkę to zespół z sześcioma zawodnikami może uzupełnić skład;
  - b) jeżeli obydwa zespoły grają 6 zawodnikami i padnie bramka to oba zespoły uzupełniają skład;
  - c) jeżeli 7 zawodników gra przeciw 5 zawodnikom lub 6-ch przeciw 5-m i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę to zespół z 5-ką zawodników może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika;
  - d)** jeżeli obydwa zespoły grają 6-ma lub 5-ma zawodnikami i padnie bramka to zespoły mogą być uzupełnione tylko o jednego zawodnika każdy.
- jeżeli w pierwszej połowie zabraknie czasu na całkowite wykonanie kary czasowej, zostaje ona kontynuowana w drugiej połowie;
- kary czasowe nie są przenoszone na kolejny mecz drużyny;
- zawodnik usunięty z boiska w efekcie otrzymania czerwonej kartki nie może wziąć udziału w najbliższym meczu swojej drużyny;
- zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę w konsekwencji dwóch żółtych, może zagrać w najbliższym meczu drużyny;
- jeżeli zawodnik otrzyma czerwoną kartkę po zakończeniu zawodów nie może uczestniczyć w najbliższym meczu drużyny;
- jeżeli czerwoną kartkę otrzyma bramkarz zostaje on usunięty z boiska a zastąpić go może dowolny zawodnik z pola (w odznaczającym się stroju) lub bramkarz rezerwy przy jednoczesnym opuszczeniu boiska jednego zawodnika z pola.

## **12. Walkower**

- drużyna, która zwycięża walkowerem zwiększa swój dorobek o 3 punkty a wynik spotkania wynosi 5:0;
- drużyna, która została ukarana walkowerem nie zwiększa swego dorobku punktowego a wynik spotkania dla tej drużyny wynosi 0:5.

## **13. Wszelkie sytuacje sporne podczas trwania zawodów rozstrzyga sędzia.**

## **14. System rozgrywek:**

1. Integralną częścią regulaminu rozgrywek jest terminarz rozgrywek dostępny na [www.mosir.pl](http://www.mosir.pl)

2. Rozgrywki ligowe w odbywać się będą systemem każdy z każdym – mecz i rewanż 2 rundy.
3. Po oficjalnej prezentacji terminarza zmiany terminu meczu mogą odbywać się tylko w nadzwyczajnych sytuacjach za zgodą organizatora i obu drużyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów spotkań po przedstawieniu uzasadnienia decyzji bezpośrednio zainteresowanym drużynom.
5. W przypadku konieczności zmiany terminu meczu organizator ma obowiązek przedstawienia zainteresowanym drużynom propozycji trzech terminów, w których zaległe spotkanie mogłoby zostać rozegrane. Po zaakceptowaniu jednej z propozycji przez oba zainteresowane zespoły termin meczu zostaje opublikowany w oficjalnym terminarzu na stronie [www.mosir.pl](http://www.mosir.pl)

- drużyna za zwycięstwo w meczu otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt., za porażkę 0 pkt.
- o kolejności drużyn w tabeli obu grup decyduje:

1. ilość zdobytych punktów;
2. wynik bezpośredniego spotkania (nie dotyczy sytuacji, gdy więcej niż 2 drużyny uzyskają taką samą ilość punktów);
3. dodatkowa tabela dla 3-ch i więcej drużyn, które zgromadziły taką samą ilość punktów;
4. różnica bramek;
5. stosunek bramek;
6. ilość strzelonych bramek;
7. ew. dodatkowe spotkanie.

#### **VI. Kary:**

1. Zawodnik otrzymujący czerwoną kartkę pauzuje jeden kolejny mecz.
2. W razie rażącego naruszenia przepisów (zastosowanie przemocy fizycznej lub czynnego znieważenia wobec sędziego, organizatora, współpartnera, przeciwnika lub osoby postronnej) zawodnik może zostać wykluczony z rozgrywek Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej do końca sezonu. Organizator w szczególnych sytuacjach (po konsultacjach z obsadą sędziowską i przedstawicielami zainteresowanych drużyn) może wykluczyć naruszającego przepisy zawodnika karami w krótszym wymiarze np.: 2 mecze, 1 runda.
3. W przypadku zastosowanie przemocy fizycznej lub czynnego znieważenia wobec sędziego, spotkanie zostaje natychmiast przerwane a wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower 0:5 przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.
4. W przypadku skumulowania się okoliczności powodujących absencję, kary się sumuje.
5. Kara dyskwalifikacji drużyny następuje po oddaniu przez nią trzeciego walkowera z rzędu.

#### **VII. Informacje porządkowe:**

1. Obowiązuje obuwie piłkarskie lane na miękkim podłożu, śniegówki, trampki lub trampokorki. Nie wolno grać w obuwiu piłkarskim z wkręcanymi kołkami.
2. Każda drużyna jest zobowiązana do wyposażenia się w jednakowe stroje piłkarskie z wyraźnym numerem na koszulkach we własnym zakresie.
3. W przypadku, gdy strój zawodnika lub inne przedmioty (okulary, biżuteria, gips, itp.) mogą stanowić zagrożenie dla innych zawodników sędzia ma obowiązek nie dopuścić takiego zawodnika do gry.
4. Każdy zawodnik musi posiadać dowód tożsamości. Podczas weryfikacji zawodników pod uwagę brane będą następujące dokumenty:
  - dowód osobisty,
  - książeczka wojskowa,
  - prawo jazdy,
  - paszport.
5. Weryfikacja zawodników odbywać się może tylko w obecności sędziego na wniosek kapitana, trenera bądź kierownika drużyny weryfikującej.

- Weryfikacja możliwa jest zarówno przed rozpoczęciem jak i bezpośrednio po zakończeniu spotkania. Ucieczka ze stadionu zawodnika poddanego weryfikacji karana będzie walkowerem przeciw drużynie, w której występował.
6. Obowiązują tylko protokoły przygotowane przez organizatora.
  7. Formularz „Sprawozdanie” (protokół) na miejsce zawodów dostarcza organizator.
  8. Przedstawiciel gospodarza meczu przed zawodami odbiera formularz „Sprawozdanie” od organizatora.
  9. Przedstawiciel gospodarza jest zobowiązany przekazać wypełniony przez siebie formularz „Sprawozdanie” przedstawicielowi drużyny gości.
  10. Przedstawiciel drużyny gości jest zobowiązany przekazać wypełniony przez siebie formularz „Sprawozdanie” sędziemu głównemu zawodów.
  11. Kapitan zespołu zobowiązany jest sprawdzić po meczu w protokole zawodów prawidłowość wpisu strzelców bramek, zmian zawodników oraz ukaranych kartkami zgodnie ze stanem faktycznym. Prawidłowość wpisów zamieszczonych w protokole przedstawiciel drużyny ma obowiązek potwierdzić własnoręcznym podpisem.
  12. W przypadku rażącego naruszenia obowiązków przez obsadę sędziowską (nie przybycie na spotkanie, spóźnienie się, niedyspozycja, rażący brak zaangażowania, itp.), kapitanowie obu zespołów zobowiązani są do zamieszczenia w protokole meczowym krótkiego opisu zaistniałej sytuacji oraz zgłoszenia (w formie pisemnej bądź na adres e-mail) całego faktu organizatorowi.
  13. W razie kontuzji danego zawodnika obowiązkiem kapitana lub kierownika zespołu jest zgłoszenie tego faktu sędziemu zawodów celem wpisania tego faktu do protokołu zawodów.
  14. W rozgrywkach Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej obowiązują piłki posiadające atest, po akceptacji przez sędziego głównego i oba zespoły. Dwie jednakowe piłki o rozmiarze nr 5 na spotkanie zapewnia drużyna gospodarzy.
  15. Na portierni Miejskiego Stadionu Piłkarskiego „Raków” w razie potrzeby znajdują się znaczki oraz dwie pomarańczowe piłki (do gry na zaśnieżonym boisku).
  16. Nie stawienie się na mecz w liczbie zawodników pozwalającej na rozegranie meczu skutkuje walkowerem.

### **VIII. Protesty**

1. Wszelkie protesty związane z rozgrywkami winny być zgłaszane na piśmie lub elektronicznie na zapisy@mosir.pl do organizatora w ciągu 24 godzin (roboczych) od zakończenia meczu - z wyjątkiem protestów dotyczących udziału w meczu zawodnika nieuprawnionego z powodu jego udziału w rozgrywkach organizowanych przez PZPN lub podległy mu OZPN. Jeżeli to możliwe protesty powinny być również wpisane do protokołu meczu.
2. O zgłoszeniu protestu drużynę przeciwną informuje organizator w terminie do 72 godzin od chwili otrzymania protestu.
3. Jeżeli protest dotyczy zawodnika nieuprawnionego do gry z powodu jego udziału w rozgrywkach organizowanych przez PZPN lub podległy mu OZPN protest musi być poparty wiarygodnym dowodem (kserokopią protokołu pomeczowego z tych rozgrywek, wiarygodną relacją z tych rozgrywek z dowolnego źródła, itp.).
4. Protest może złożyć tylko drużyna bezpośrednio biorąca udział w meczu, którego protest dotyczy.
5. Organizator rozgrywek rozpatruje protesty w ciągu 14 dni od daty wpłynięcia. Decyzje i orzeczenia organizatora są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
6. W przypadku uznania protestu za słuszny organizator stosuje karę walkowera.

7. W przypadku protestu dotyczącego gry zawodnika nieuprawnionego kolejne – drugie uznanie protestu oprócz kary walkowera skutkuje również karą odjęcia trzech punktów w klasyfikacji. Kolejny trzeci uznany protest skutkuje wykluczeniem z rozgrywek. Jako kolejny protest rozumie się protest złożony na występ innego zawodnika.
8. Ostateczny termin składania protestów dotyczących rozgrywek/rundy upływa 7 dni od daty zakończenia ostatniego meczu sezonu/rundy.
9. Organizator nie będzie rozpatrywał protestów na decyzje podjęte przez sędziego w trakcie spotkań.

## **IX. Inne**

1. Zgłoszenie do zawodów jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 883) przez ORGANIZATORÓW w zakresie niezbędnym do organizacji zawodów, tj. przyjęcia zapisów, ogłoszenia i publikacji wyników itp.
2. Zgłoszenie do zawodów jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na wykorzystanie i archiwizowanie wizerunku utrwalonego na zdjęciach oraz relacjach wideo wykonanych w trakcie zawodów na potrzeby przygotowania materiałów prasowych oraz promocji wydarzenia (zgodnie z Ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4.02.1994 r. Dz. U. Z 1994 r. Nr 24 poz.83, art. 81).
3. Kwestie nie objęte przepisami powyższego regulaminu rozstrzyga organizator.