

Regulamin Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej na sezon 2013 / 2014
(zmiany wytłuszczonym drukiem)

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 – 09.09.2013 r. - 15.11.2013 r.**
- 2. Druga runda – 31.03.2014 r. - 13.06.2014 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 1990 i starsi. W każdej drużynie może być zgłoszony jeden zawodnik młodszy z rocznika 1991
3. W Częstochowskiej Lidze Piłki Nożnej Amatorów nie mogą brać udziału zawodnicy biorący udział w rozgrywkach prowadzonych przez Polski Związek Piłki Nożnej i podległe mu Okręgowe Związki Piłki Nożnej w sezonie 2012/2013 i późniejszych - wyjątkiem rozgrywek o Puchar Polski. W zależności od wieku zawodnika okres karencji wynosi:
 - a) do 30 lat – 12 miesięcy od rozegranego meczu,
 - b) 31 – 35 lat – 6 miesięcy od rozegranego meczu,
 - c) powyżej 35 lat - karencja nie obowiązuje.
 - d) każda drużyna może zgłosić do rozgrywek dwóch byłych zawodników z B klasy spełniających pozostałe kryteria Regulaminu (bez okresu karencji), którzy nie są zgłoszeni do rozgrywek OZPN.**
4. **Drużyna może zgłosić maksymalnie 32 zawodników na jedną rundę. Drużyny mogą zgłosić mniejszą ilość zawodników i do dnia 29.09.2013 r. uzupełnić skład o maksymalnie czterech zawodników. Nie dopuszcza się możliwości wykreślenia wcześniej wpisanych zawodników i zastępowania ich nowymi. W trakcie dalszej części rundy nie można dokonywać już żadnych zmian w składach. Lista zawodników musi zostać przedstawiona na druku „Formularz zgłoszenia” dostępnym na stronie www.mosir.pl. Listę zawodników kapitan zespołu dostarcza do biura organizatora 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 kolejną rundą 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 poprzedniej.

Drużyna dokonując zmian personalnych w składzie przed kolejną rundą rozgrywek może zmienić maksymalnie 8 zawodników w porównaniu do poprzedniej rundy. 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. Termin wpłaty I raty wpisowego upływa **13 września 2013 r.**
 7. Termin wpłaty drugiej raty wpisowego upływa **11 kwietnia 2014 r.**
 8. Nie dotrzymanie terminu złożenia list oraz wpłaty wpisowego oznacza, że zespół nie będzie dopuszczony do gry.
 9. **Wpisowe do rozgrywek wynosi:**
I rata: 2 000 brutto
II rata: 2 000 brutto

V. Zasady rozgrywek:

1. Mecze rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPN.
2. Czas gry wynosi 2 x 35 min i 5 min przerwy.
3. Protokół (sprawozdanie) z meczu umożliwia wpisanie maksymalnie 20 zawodników uprawnionych do gry.
4. Protokół (sprawozdanie) z zawodów musi zostać wypełniony przed rozpoczęciem spotkania. Po rozpoczęciu meczu nie można uzupełniać składów drużyn nawet jeśli w protokole jest na to miejsce. Nie wolno skreślać już wpisanych, a w to miejsce wpisywać nowych zawodników.
5. W meczu można dokonać 7 zmian.
6. Aby rozegrać mecz drużyna musi liczyć nie mniej niż 7 zawodników.
7. Rozgrywki ligowe w odbywać się będą systemem każdy z każdym – mecz i rewanż.
8. O kolejności w klasyfikacji decydują:
 - liczba zdobytych punktów
 - bezpośredni pojedynki
 - bilans bramek zdobytych i straconych
 - liczba zdobytych bramek.
 - w przypadku więcej niż dwóch drużyn z taką samą liczbą punktów decyduje mała tabela.
9. Obowiązuje terminarz przedstawiony przez organizatora na stronie www.mosir.pl
10. Po oficjalnej prezentacji terminarza nie ma możliwości zmiany terminu meczu.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów spotkań po przedstawieniu uzasadnienia decyzji bezpośrednio zainteresowanym drużynom.
12. 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

VI. Kary:

1. Zawodnik otrzymujący czerwoną kartkę pauzuje jeden kolejny mecz.
2. W razie rażącego naruszenia przepisów (zastosowanie przemocy fizycznej) zawodnik zostaje wykluczony z rozgrywek Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej na rok (przy pierwszym przewinieniu tego typu) lub dożywotnio (przy kolejnym przewinieniu tego typu). 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. Po otrzymaniu 4 żółtych kartek zawodnik pauzuje 1 kolejny mecz.
4. Po otrzymaniu 7 żółtych kartek zawodnik pauzuje 2 kolejne mecze.
5. Po otrzymaniu 10 żółtych kartek zawodnik pauzuje 3 kolejne mecze.
6. W przypadku skumulowania się okoliczności powodujących absencję, kary się sumuje.
7. Kara dyskwalifikacji drużyny następuje po oddaniu przez nią trzeciego walkowera z rzędu.

VII. Informacje porządkowe:

1. Obowiązuje obuwie piłkarskie lane na miękkim podłożu, trampki lub trampokorki.
2. Obowiązują ochraniacze.
3. Obowiązują jednakowe stroje piłkarskie.
4. Każda drużyna jest zobowiązana do wyposażenia się w jednakowe stroje piłkarskie we własnym zakresie.
5. Każdy zawodnik musi posiadać dowód tożsamości. Podczas weryfikacji zawodników pod uwagę brane będą następujące dokumenty:
 - dowód osobisty,
 - książeczka wojskowa,
 - prawo jazdy,
 - paszport.
6. Weryfikacja zawodników odbywać się może tylko w obecności sędziego i wniosek kapitana, trenera bądź kierownika drużyny weryfikującej. Weryfikacja możliwa jest zarówno przed rozpoczęciem jak i bezpośrednio po zakończeniu spotkania. Ucieczka ze stadionu zawodnika poddawanego weryfikacji karana będzie walkowerem dla drużyny, w której występował.
7. W przypadku zdarzeń losowych możliwe jest przełożenie weryfikacji zawodnika na inny termin. Fakt ten należy w obecności sędziego odnotować w protokole meczowym. Przy przełożeniu weryfikacji dopuszcza się za zgodą weryfikowanego zawodnika udokumentowanie faktu jego uczestnictwa w spotkaniu przy pomocy aparatu, telefonu itp.
8. Obowiązują tylko protokoły przygotowane przez organizatora.
9. Formularz „Sprawozdanie” (protokół) na miejsce zawodów dostarcza organizator.
9. Przedstawiciel gospodarza meczu przed zawodami odbiera formularz „Sprawozdanie” od organizatora.
10. Przedstawiciel gospodarza jest zobowiązany przekazać wypełniony przez siebie formularz „Sprawozdanie” przedstawicielowi drużyny gości.
11. Przedstawiciel drużyny gości jest zobowiązany przekazać wypełniony przez siebie formularz „Sprawozdanie” sędziemu głównemu zawodów.
12. 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.
13. 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.
14. W razie kontuzji danego zawodnika obowiązkiem kapitana lub kierownika zespołu jest zgłoszenie tego faktu sędziemu zawodów celem wpisania tego faktu do protokołu zawodów.
15. W rozgrywkach Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej obowiązują piłki posiadające atest, po akceptacji przez sędziego głównego i oba zespoły. Dwie jednakowe piłki na spotkanie zapewnia drużyna gospodarzy.
16. Na portierni Miejskiego Stadionu Piłkarskiego „Raków” w razie potrzeby znajdują się znaczki oraz dwie pomarańczowe piłki (do gry na zaśnieżonym boisku).
17. 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 do organizatora w ciągu 72 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 kserokopią protokołu pomeczowego z tych rozgrywek. W przypadku problemów z uzyskaniem protokołu z OZPN należy poinformować o tym organizatora. W tym przypadku organizator składa pisemną prośbę do OZPN o udostępnienie protokołu, bądź innego dokumentu potwierdzającego występ danego zawodnika w rozgrywkach PZPN w okresie obowiązującej go karencji.
 4. Protest może złożyć tylko drużyna bezpośrednio biorąca udział w meczu, którego protest dotyczy. W przypadku protestu dotyczącego gry zawodnika nieuprawnionego organizator rozgrywek informację o tym umieści na stronie internetowej.
 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. 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.
 7. Ostateczny termin składania protestów dotyczących rozgrywek (rundy) upływa 7 dni od daty zakończenia ostatniego meczu sezonu (ostatniego meczu rundy).
 8. Kwestie nie objęte przepisami powyższego regulaminu rozstrzyga organizator.