

R E G U L A M I N
XXXI edycja Ligi Futsalu
o Puchar Prezydenta Miasta Częstochowy
(na czerwono zaznaczono zmiany)

I. Warunki uczestnictwa

- w turnieju mogą wziąć udział zawodnicy urodzeni w **1991 r.** i starsi, którzy **nie uczestniczyli** w meczach rundy jesiennej sezonu **2025/2026**, rozgrywek prowadzonych przez PZPN i podległe mu okręgi. Powyższe ograniczenie nie dotyczy zawodników urodzonych w roku **1986** i starszych;
- drużyna może zgłosić do udziału w turnieju maksymalnie 20 zawodników; w meczu drużynę może reprezentować maksymalnie 15 zawodników; zawodnicy biorą udział w turnieju na własną odpowiedzialność;
- wpisowe do turnieju wynosi **1 500,-**; termin płatności **31.01.2026 r.**;
- imienną listę zawodników zgłoszonych do turnieju należy dostarczyć do organizatora elektronicznie na adres zapisy@mosir.pl najpóźniej do dnia **08.01.2026 r.**

W przypadku braku w/w listy mecz /ewentualnie kolejne mecze/ zostaną zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej. Lista zgłoszeń powinna być wypełniona czytelnie (najlepiej na komputerze).

W trakcie trwania turnieju lista startowa **może być poszerzona o dwóch nowych zawodników, jednak nie później niż do 23 stycznia 2026 r. do godz. 12.00.**

- weryfikacji zawodników dokonują kapitanowie drużyn wraz z sędzią zawodów na wyraźne życzenie jednej ze stron przed rozpoczęciem gry, w przerwie lub tuż po meczu, wyłącznie na płycie boiska, w oparciu o listę startową i dowód tożsamości zawodnika;
- lista startowa winna zawierać: imię i nazwisko zawodnika, rok urodzenia oraz nr koszulki; złożenie listy startowej równoważne jest z akceptacją zapisów regulaminu imprezy;
- Organizator rozgrywek może przetwarzać dane osobowe, w tym wizerunek osób uczestniczących w rozgrywkach organizowanych na terenie obiektu Hala Sportowo-Widowiskowa „Polonia” w okresie trwania rozgrywek, kierując się zasadami określonymi w ramach obowiązku informacyjnego, które wskazane są w Klauzuli Informacyjnej Obiektu zgodnie z podstawą prawną jaką stanowi: ROZPORZĄDZENIE PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r., w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych tzw. RODO) oraz Ustawa z dnia 10.05.2018r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2018 r. poz. 1000).

II. Zasady gry

1. Boisko

- pole karne stanowi obszar pola bramkowego boiska do gry w piłkę ręczną;
- punkty karne usytuowane są w odległości 7m i 9m od linii bramkowej;
- strefy zmian są wyznaczone niebieskimi liniami i znajdują się przy liniach bocznych boiska.

2. Ilość zawodników

- w meczu drużynę może reprezentować maksymalnie 15 zawodników;
 - w trakcie meczu na boisku może przebywać nie więcej niż 5 zawodników, z których jeden jest bramkarzem;
 - aby rozpocząć grę, minimalna ilość zawodników w zespole musi wynosić pięciu. Jeżeli w wyniku wykluczenia zawodników w którymkolwiek zespole pozostanie mniej niż trzech zawodników, mecz należy zakończyć;
 - ilość zmian dokonywanych podczas meczu jest nieograniczona;
 - zmiana „w locie” jest zmianą, która jest dokonywana w czasie, gdy piłka jest ciągle w grze i podczas której muszą być spełnione następujące warunki:
 - zawodnik opuszcza boisko wyłącznie w sektorze zwanym strefą zmian;
 - zawodnik wchodzi na boisko również w miejscu tzw. strefy zmian ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący opuści boisko;
 - niewłaściwie wykonana zmiana „w locie” karana będzie żółtą kartką i karą 2 min. dla zawodnika, który za wcześniej wbiegł na boisko. W takiej sytuacji zawodnik usunięty za źle wykonaną zmianę (żółta kartka) może dalej uczestniczyć w spotkaniu. Zespół po upływie 2 min. od usunięcia zawodnika z boiska może być uzupełniony, o ile przed upływem 2 min. nie padnie bramka. W tym przypadku stosuje się zasady określone w pkt 11 zasad gry lit a, b, c i d.
 - niewłaściwie wykonana zmiana „w locie”, która w sposób wybitnie niesportowy przyniesie korzyść drużynie (uniemożliwi przeciwnikowi zdobycie bramki, przerwie kontratak drużyny przeciwnej, przyniesie przewagę osobową przy korzystnej sytuacji drużyny przeciwnej, itp.) karana będzie rzutem karnym, który zostanie przyznany drużynie przeciwnej i wykonany z odległości 7m od bramki oraz czerwoną kartką i karą 2 min. dla zawodnika, który za wcześniej wbiegł na boisko. W takiej sytuacji zawodnik usunięty za źle wykonaną zmianę (czerwona kartka) nie może dalej uczestniczyć w spotkaniu. Zespół po upływie 2 min. od usunięcia zawodnika z boiska może być uzupełniony, o ile przed upływem 2 min. nie padnie bramka. W tym przypadku stosuje się zasady określone w pkt 11 zasad gry lit a, b, c i d).
- UWAGA!!! Rzut karny za źle wykonaną zmianę jest traktowany jako kontynuacja całej akcji i jego wykorzystanie przez drużynę przeciwną nie uprawnia ukaraną drużynę do automatycznego uzupełnienia składu. Zapisy pkt 11 zasad gry lit a, b, c i d) zaczynają obowiązywać dopiero od wznowienia gry po rzucie karnym. Czas na wykonanie rzutu karnego nie jest zaliczany do kary

2 min.

- zawodnik rezerwowi podlega decyzjom i juryzdykcjom 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 12,5-minutowe; wyjątek stanowi mecz o I miejsce w turnieju;

- czas trwania gry jest ciągły, bez przerw. Sędzia zarządza (sygnalizuje ręką i gwizdkiem) zatrzymanie czasu w następujących wyjątkach:

a) piłka wpadnie za lub na trybuny 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,

c) w II i III Etapie rozgrywek w ostatniej minucie każdej z części spotkania, czas gry będzie zatrzymywany przez organizatora obsługującego zegar czasu gry, czas gry będzie wznowiany w momencie wznowienia gry przez drużynę będącą przy piłce (dotyczy sytuacji, gdzie piłka znajdzie się poza polem gry), w sytuacji gdy czas gry zostanie zatrzymany przez sędziego np. w przypadku przewinienia lub zagrania ręką (sygnalizacja ręką i gwizdkiem) – wznowienie czasu gry nastąpi w momencie gdy sędzia zasygnalizuje wznowienie gry gwizdkiem.

- 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 2 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 6m, z punktu najbliższego do miejsca, gdzie zostało popełnione wykroczenie;
- jeżeli drużyna rozpoczynająca lub wznowiająca grę czyni to dłużej niż 4 sekundy, 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.
- gdy piłka uderzy w dach, to grę należy wznowić rzutem sędziowskim w miejscu pod punktem gdzie uderzyła ona w dach. W przypadku gdy uderzy ona w dach nad polem karnym, sędzia wykona rzut sędziowski przy linii bocznej boiska na wysokości punktu kontaktu piłki z dachem.

6. Rzut wolny

- w czasie wykonywania rzutu wolnego przez zawodnika wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą być od piłki co najmniej 3m do czasu, aż znajdzie się ona w grze.

Uwaga!!!

- każde zagraniem wślizgiem będzie karane rzutem wolnym pośrednim, w polu karnym (nie dotyczy bramkarza) rzutem karnym z odległości 7m od bramki. Zawodnik, który przewinił ukarany zostanie żółtą kartką;
- każda próba odebrania piłki poprzez atak z tyłu karana będzie rzutem wolnym bezpośrednim; w polu karnym rzutem karnym. Zawodnik, który przewinił ukarany zostanie żółtą kartką. Dopuszcza się grę "bark w bark" zgodnie z przepisami;
- każde zagraniem ręką bramkarza poza polem karnym karane będzie czerwoną kartką.

7. Rzuty karne

- rzut karny z odległości 7m do bramki dyktowany jest wówczas, gdy w polu karnym nastąpiło zagraniem „faul” lub zagraniem ręką **oraz w przypadku niewłaściwie wykonanej zmiany - w sposób określony w pkt 2 zasad gry**;
- rzut karny z odległości 9m od bramki dyktowany jest przeciwko drużynie, która popełniła piąte przewinienie w danej połowie gry. Za każde kolejne przewinienie dyktowany jest kolejny w/w rzut karny. Za przewinienie, o którym mowa wyżej rozumie się:
 - każde zagraniem „faul” lub zagraniem ręką poza własnym polem karnym (zagraniem ręką w polu karnym karane jest automatycznie rzutem karnym, zdarzenie to nie powiększa jednak liczby przewinień);
 - niesportowe zachowanie, wynikiem którego zawodnik przebywający na boisku lub na ławce rezerwowych otrzyma napomnienie od arbitra w postaci żółtej lub czerwonej kartki. (zapis stosuje się również w przypadku niesportowego zachowania każdej osoby przebywającej na ławce rezerwowych drużyny);
- przewinienie obustronne powiększa liczbę przewinień obu drużyn;

- w przypadku gdy w wyniku niesportowego zachowania ukaranych zostanie kilku zawodników drużyny jednocześnie (za jedno zdarzenie), każde przewinienie z osobna powiększa liczbę przewinień danej drużyny. Jeżeli wynikiem tego drużyna przekroczy liczbę 5 przewinień w danej połowie gry ukarana zostaje tylko jednym rzutem karnym.

Za każde kolejne przewinienie dyktowany jest kolejny w/w rzut karny.

- w czasie wykonywania rzutów karnych wszyscy zawodnicy, za wyjątkiem egzekutora rzutu karnego oraz broniącego bramkarza, powinni znajdować się co najmniej 5m od punktu karnego;

- broniący bramkarz może poruszać się tylko i wyłącznie po linii bramkowej między słupkami bramki aż do chwili gdy piłka znajdzie się w grze.

8. Rzuty z autu

- ustawioną nieruchomo na linii bocznej boiska piłkę należy wprowadzić do gry po zagraniu nogą w dowolnym kierunku;

- zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą się zbliżyć do piłki na odległość mniejszą niż 3m 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 3m aż do chwili, gdy znajdzie się ona w grze;

- rzuty z rogu należy wykonywać z narożników boiska do piłki ręcznej.

11. Kary i napomnienia

- zawodnik usunięty z boiska /druga żółta kartka lub czerwona/ nie może wejść na nie ponownie w czasie gry ani przebywać na ławce rezerwowych. Zespół po

upływie 5 min. od usunięcia zawodnika z boiska może być uzupełniony, o ile przed upływem 5 min. nie padnie bramka. W tym przypadku stosuje się następujące zasady:

- a) gdy gra 5 zawodników przeciw 4 zawodnikom i zespół z większą ilością zdobędzie bramkę to zespół z czterema zawodnikami może uzupełnić skład;
 - b) jeżeli obydwa zespoły grają 4 zawodnikami i padnie bramka to oba zespoły uzupełniają skład;
 - c) jeżeli 5 zawodników gra przeciw 3 zawodnikom lub 4-ch przeciw 3-m i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę to zespół z 3-ką zawodników może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika;
 - d) jeżeli obydwa zespoły grają 3-ma zawodnikami i padnie bramka to zespoły mogą być uzupełnione tylko o jednego zawodnika każdy.
- 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 rezerwowy przy jednoczesnym opuszczeniu boiska jednego zawodnika z pola;
 - kary za niewłaściwie wykonaną zmianę określa pkt 2 regulaminu.

12. Walkower

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

13. Wszelkie sytuacje sporne podczas trwania zawodów rozstrzyga sędzia. Obsada sędziowska w trakcie turnieju:

I etap – 1 sędzia

II i III etap – 2 sędziów

14. System rozgrywek:

Integralną częścią regulaminu rozgrywek jest terminarz rozgrywek dostępny na www.mosir.pl

I Etap – system każdy z każdym

- 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. ilość strzelonych bramek;
 6. korzystniejszy stosunek bramek;
 7. dodatkowy konkurs rzutów karnych.

II Etap – podział na grupy A i B

Do grupy A (mistrzowskiej) awansuje pięć najlepszych drużyn z I Etapu rozgrywek. W grupie B grać będzie pozostałych pięć drużyn. Drużyny w II Etapie w obu grupach rozegrają ze sobą mecze rewanżowe.

Wszystkie zespoły w II Etapie zachowują punkty i bramki z I Etapu.

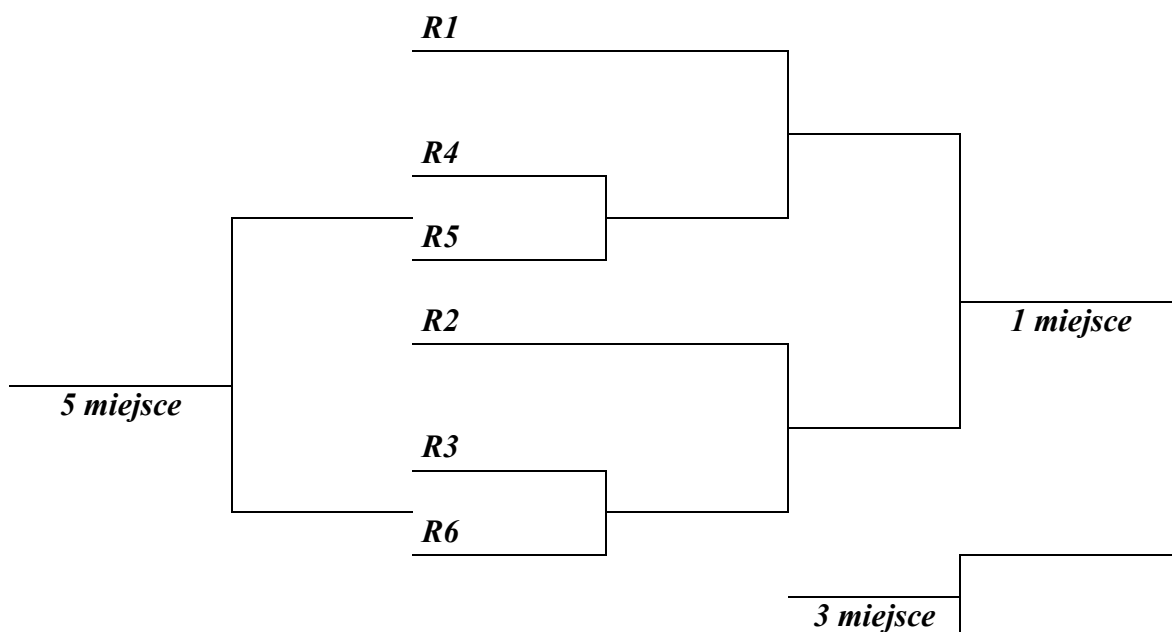
Zasady punktacji i klasyfikacji w tabeli w II Etapie wyglądają analogicznie jak w I Etapie.

Drużyna z grupy B, która po II Etapie będzie najwyżej sklasyfikowana, w III Etapie w meczach o miejsca 1 – 6 występować będzie jako R6.

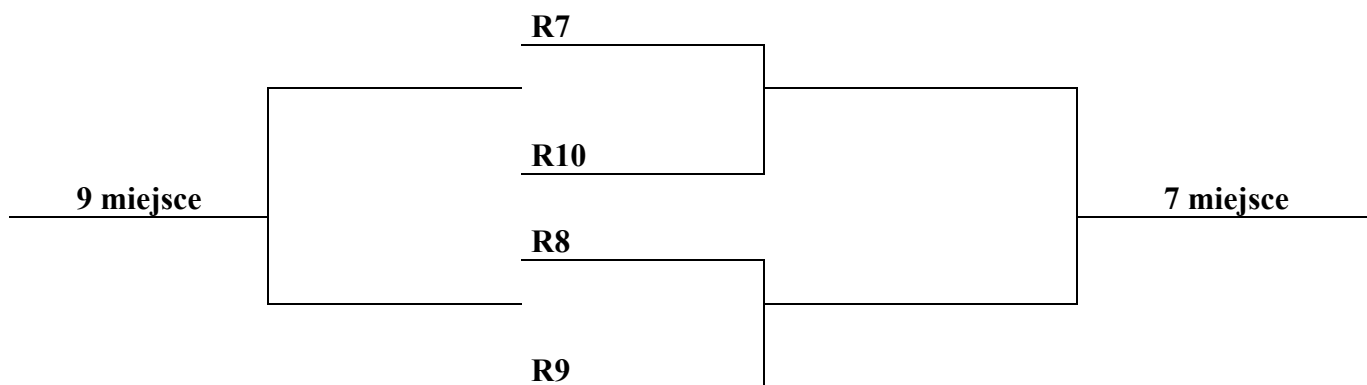
III Etap – mecze o miejsca

Zespoły zgodnie z klasyfikacją po drugim etapie w Lidze Futsalu walczyć będą o miejsca według poniższego systemu.

mecze o miejsca 1 - 6



mecze o miejsca 7 – 10



Uwaga!!!!

W spotkaniach III etapu, gdy mecz zakończy się w regulaminowym czasie wynikiem remisowym o zwycięstwie rozstrzygną rzuty karne strzelane na przemian przez 5 dowolnych zawodników każdej z drużyn. Jeśli i one nie przyniosą rozstrzygnięcia, te same 5-ki zawodników w tej samej kolejności strzelać będą rzuty karne do pierwszego rozstrzygnięcia.

Mecz o I miejsce w turnieju trwać będzie 2 x 15 minut; w przypadku remisu o zwycięstwie decydować będzie dogrywka 2 x 5 min. Jeśli dogrywka nie wyłoni zwycięzcy, drużyny strzelać będą rzuty karne wg zasady jak wyżej.

III. Organizatorzy turnieju

Miasto Częstochowa, Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Częstochowie.

Spotkania w ramach turnieju rozgrywane będą w Hali Sportowo-Widowiskowej „Polonia” przy ul. Dekabrystów 43.

Terminy spotkań:

11.01	- I Etap
18.01	- I Etap
25.01	- I Etap
01.02	- I Etap
15.02	- I Etap
01.03	- II Etap
08.03	- II Etap
13.03	- III Etap (ćwierćfinały o miejsca 1-6, półfinały o miejsca 7-10)
14.03	- III Etap (Finały, zakończenie rozgrywek)

Telefony kontaktowe:

MOSiR - tel. 034 372 07 83,

Dział sportu i rekreacji – tel. 34 372 26 33

Hala Sportowo-Widowiskowa „Polonia” – tel. 34 372 26 20