

I ORGANIZATOR

1. Organizatorem rozgrywek Halowej Ligi Piłki Nożnej w Starogardzie Gd. jest Ośrodek Sportu i Rekreacji.

2. Kompetencje Organizatora:

- a) podejmowanie decyzji dotyczących respektowania regulaminu i systemu rozgrywek,
- b) weryfikacja zawodników, kar i rozgrywek,
- c) opracowywanie terminarza rozgrywek,
- d) dokonywanie obsady sędziowskiej,
- e) prowadzenie ewidencji zawodników oraz statystykę rozgrywek,
- f) zabezpieczenie piłki do gry (do rozgrzewki piłkę zabezpieczają sobie zespoły we własnym zakresie),
- g) ma prawo do zmiany terminarza rozgrywek

3. Organizator zapewnia wyłącznie doraźną pomoc przy urazach, powstałych w czasie gry (opatrzenie otarć, dezynfekcja ran, zabezpieczenie ran - plaster, bandaż), 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. Zawodnicy grają na własną odpowiedzialność! OSiR nie zapewnia opieki medycznej. Apteczka znajduje się na hali.

4. Każda drużyna ubezpiecza się we własnym zakresie od NW. W przypadku konieczności wezwania karetki pogotowia, służb medycznych, wszelkie koszty ponosi osoba poszkodowana (dot. osób nie ubezpieczonych).

6. Wszelkie sprawy sporne wynikłe w trakcie trwania rozgrywek oraz po ich zakończeniu rozpatruje komisja dyscyplinarna, w której skład wchodzi Organizator i kapitanowie.

7. Ostateczny głos we wszelkich sprawach spornych należy do Organizatora.

8. W czasie sezonu zawodnicy mogą być poddawani konfrontacji, która będzie odbywała się na zasadzie obowiązkowego przedstawienia dowodu tożsamości. Może to nastąpić przed, w przerwie lub bezpośrednio po każdym meczu pod warunkiem zgłoszenia przez kapitana drużyny, przed zakończeniem meczu. Organizator może konfrontować zawodników w dowolnym momencie trwania rozgrywek, jak również po ich zakończeniu. W przypadku braku lub odmowy okazania dowodu tożsamości - zespół zostaje ukarany walkowerem. Przy konfrontacji musi być sędzia zawodów, zawodnicy konfrontowani, kapitanowie obydwu drużyn. Zawodnicy, którzy odmówią poddania się konfrontacji zostają automatycznie uznani za nieuprawnionych do gry.

II SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ROZGRYWEK

1. Zawodnik z drużyny A nie może grać w drużynie B.

2. **Czas trwania spotkania wynosi: 2×20 minut z możliwością jednego czasu 30sekund dla każdej z drużyn w meczu.**

Czas gry wznawia i kończy gwizdek sędziego. Ostatnia minuta spotkania czas zatrzymywany na gwizdek sędziego.

3. **Protokół** Kierownicy drużyn zobowiązani są przed każdym spotkaniem do wypisania w protokole wszystkich grających zawodników. Osoby nie wpisane w protokole nie mają prawa do gry.

4. Na ławce rezerwowych znajdować się mogą tylko i wyłącznie zawodnicy zgłoszeni w zespole grającym.

5. Sędzia

Do prowadzenia zawodów musi być wyznaczony sędzia (2 sędziów w polu i 1 przy stoliku), który odpowiada za obiektywne prowadzenie zawodów. Uprawnienia sędziego i posługiwanie się prawem nadanym mu przez Przepisy Gry, rozpoczynają się z chwilą wejścia na obiekt gdzie rozgrywane będą zawody. Rozstrzygnięciom sędziowskim podlegają również przewinienia dokonywane podczas chwilowej przerwy w grze oraz gdy piłka jest poza grą. Zawodnik rezerwowy również podlega władzy i jurysdykcji sędziego. Ta sama sytuacja dotyczy wszystkich zawodników po zakończeniu spotkania, aż do momentu opuszczenia przez sędziego obiektu, na którym znajduje się boisko.

Rozstrzygnięcia sędziego dotyczące faktów związanych z grą, jak również i wyniku meczu są ostateczne. Zawody muszą się odbyć również w przypadku nie przybycia na nie drugiego sędziego, wyznaczonego do ich prowadzenia.

W czasie spotkania sędzia nie może być zmieniony. Wyjątek stanowi niedyspozycja lub kontuzja sędziego, uniemożliwiająca mu kontynuowanie prowadzenia spotkania. Zawody dokończyć może jego następca, wyznaczony przez Organizatora bądź też tylko jeden sędzia.

Sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry wówczas, gdy zawodnik nie zachowuje się sportowo lub jest w stanie wskazującym na spożycie alkoholu.

6. Rozpoczęcie i wznowienie gry

Z rozpoczęcia gry bramka nie może być zdobyta bezpośrednio.

III ZAWODNICZY

1. Zgłoszenia zawodników maks. 20 zawodników, jednakże organizator zabezpiecza 12 regulaminowych nagród indywidualnych (medale) dla najlepszych zespołów. Listę zgłoszeń należy dostarczyć organizatorowi przed rozpoczęciem ligi. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy ukończyli 18 lat a młodsi wyłącznie za pisemną zgodą rodzica (jednak nie młodsi niż 16 lat rocznikowo).

W przypadku wolnych miejsc na liście, kapitan ma prawo dopisać zawodników przed meczem. Zawodnik nowo zgłoszony osobiście podpisuje oświadczenie na zgłoszeniu.

2. Zawodnik zostaje dopuszczony do gry na podstawie złożonego i podpisanego własnoręcznie oświadczenia (lista zgłoszeniowa) w przedmiocie zapoznania się z niniejszym Regulaminem oraz przyjęciu do wiadomości uregulowań dotyczących odpowiedzialności organizatora jak również po stronie uczestników.

3. W przypadku obecności w drużynie nieletnich, kierownik składa wraz ze zgłoszeniem pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział ich podopiecznych w rozgrywkach HLPN oraz posiadać pisemne oświadczenie rodziców lub opiekunów prawnych nieletnich, że zapoznali się z regulaminem i warunkami uczestnictwa ich podopiecznych w rozgrywkach, akceptują je i wyrażają zgodę na ich udział.

4. Każdy zawodnik, biorący udział w meczu HLPN ma obowiązek do posiadania przy sobie dokumentu tożsamości. Organizator ma prawo sprawdzić dokumenty tożsamości.

5. Drużyny zgłoszone do turnieju załatwiają we własnym zakresie sprawy związane z ubezpieczeniem zawodników.

6. Kapitan każdej drużyny ma prawo poprosić przed meczem oraz w każdej chwili meczu o wylegitymowanie wybranych przez siebie zawodników.

7. Kierownik zespołu podpisuje oświadczenie o odpowiedzialności za szatnie (druk do pobrania u gospodarza hali)

8. Zespół który nie stawia się na mecz po upływie 5 min. od przewidzianego czasu rozpoczęcia rozgrywek sędzia orzeka **walkower** i przegrywa zgodnie z przepisami PZPN 0:5.

9. Stroje sportowe drużyna musi posiadać jednakowe stroje z numerami na koszulkach, jak i również obuwie z jasną podeszwą.

10. Kapitan drużyny musi posiadać na ramieniu widoczną **opaskę**, którą pobiera przed meczem przy stoliku sędziowskim.

11. W przypadku gdy podczas spotkania zespoły posiadają ten sam kolor koszulek, znaczniki ubiera zespół wymieniony w terminarzu jako gospodarz.

12. Ilość zawodników. Zespoły przystępują do gry w składzie pięcioosobowym (czterech zawodników + bramkarz).

13. Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli którakolwiek z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników, mecz należy zakończyć, jeśli w którejkolwiek z drużyn jest mniej niż 3 zawodników.

14. Wymiana bramkarza, każdy z zawodników rezerwowych może wymienić bramkarza bez informowania sędziów lub czekania na przerwę w grze – **lotny bramkarz**. Każdy zawodnik może zamienić się z bramkarzem, zawodnik zamieniający się z bramkarzem musi zrobić to podczas przerwy w grze i musi poinformować sędziów zanim zmiana będzie przeprowadzona, zawodnik lub zawodnik rezerwowy zastępujący bramkarza musi nosić bluzę bramkarską ze swoim numerem na plecach.

15. Dopuszcza się udział w rozgrywkach HLPN zawodników zrzeszonych, grających we wszystkich ligach PZPN.

IV RZUTY

1. Rzut z autu

Rzut z autu jest sposobem wznowienia gry. Z rzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

Rzut z autu przynajmniej dla drużyny przeciwnej zawodnikowi, który jako ostatni dotknął piłki, z miejsca gdzie piłka całym swym obwodem, na podłożu lub w powietrzu przekroczyła linię boczną lub uderzyła w sufit.

Rzut z autu wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła linię boczną.

W momencie wykonania rzutu, wykonawca:

-częścią jednej stopy znajduje się na linii bocznej lub na podłożu na zewnątrz linii bocznej,

-piłka musi leżeć nieruchomo na podłożu, w miejscu gdzie przekroczyła linię boczną, na zewnątrz pola gry w odległości

maksymalnie do 25 cm od tego miejsca,

- wykonanie rzutu nastąpi w ciągu 4 sekund, od zaistnienia możliwości do jego wykonania.

Piłka jest w grze, gdy znajdzie się w polu gry.

Wykonanie :

- piłka zostaje wyrzucona przez bramkarza drużyny broniącej z dowolnego miejsca własnego pola karnego,
- bramkarz drużyny broniącej wykonuje rzut od bramki w ciągu 4 sekund od powstania możliwości do jego wykonania,
- piłka jest w grze, gdy została wyrzucona bezpośrednio poza pole karne przez bramkarza drużyny broniącej.

Sankcje karne

Jeżeli z rzutu od bramki piłka nie zostanie wyrzucona bezpośrednio poza pole karne: zarządza się powtórzenie rzutu od bramki, ale z zastrzeżeniem, że czas 4 sekund na jego wykonanie nie kasuje się i jest kontynuowany od momentu zaistnienia możliwości na jego wykonanie.

Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany w ciągu 4 sekund: zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z linii pola karnego, z miejsca najbliższego popełnienia przewinienia.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry, bramkarz dotyka piłkę powtórnie (ale nie rękoma), zanim została zagrana przez przeciwnika (za wyjątkiem gdy przypadkowego dotknięcia) zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej, z miejsca popełnienia przewinienia. Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry, bramkarz dotyka piłkę powtórnie (ale nie rękoma), zanim została dotknięta przez innego zawodnika.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry, bramkarz dotyka piłkę powtórnie na **własnej połowie** pola gry po celowym zagranie do niego przez współpartnera i przed tym jak zawodnik drużyny przeciwnej zagrał lub dotknął piłkę zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej, z miejsca popełnienia przewinienia.

2. Rzut od bramki jest przyznawany, gdy piłka dotknięta przez zawodnika drużyny przeciwnej całym obwodem przekroczy linię końcową boiska.

Rzut wykonuje bramkarz ręką z dowolnego miejsca z własnego pola karnego. Bramkarz w każdej sytuacji, gdy posiada piłkę ma 4 sekundy na jej zagranie. Bramkarz nie może łapać piłek podanych od swojego zawodnika, z wyjątkiem zagrania głową klatką lub udem. Bramkarz nie może również otrzymać z powrotem piłki od współpartnera, jeżeli wcześniej nie przekroczyła ona linii środkowej lub nie została zagrana lub dotknięta przez przeciwnika. Piłka po wyrzucie musi opuścić pole karne.

3. Rzut różny przyznaje się, gdy piłka całym obwodem ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przejdzie linię końcową boiska. Rzut różny jest wykonywany z przecięcia linii bocznej i bramkowej (końcowej boiska). Zawodnik ma 4 sekundy na wykonanie rzutu różnego. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się 5 metrów od piłki.

4. Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:

- kopie przeciwnika, usiłuje kopnąć przeciwnika
- podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi,
- atakuje (nawet barkiem) przeciwnika,
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
- popycha przeciwnika
- pluje na przeciwnika
- przytrzymuje przeciwnika,
- skacze na przeciwnika,
- atakuje przeciwnika nogami,
- trzyma przeciwnika,
- rozmyślnie dotyka piłkę ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym),
- za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w bliskim posiadaniu przeciwnika.

Jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadnie do bramki - bramka jest uznana.

Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia. (odl. 5 m).

Powyższe faule są akumulowane.

5. Rzut wolny pośredni (odl. 5 m.) jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień

- przez czas dłuższy niż cztery sekundy kontroluje piłkę w swoich rękach, lub nogami na własnej połowie pola gry,
- po zagranie piłki dotyka ją powtórnie na własnej połowie, po tym jak została rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera i nie została dotknięta ani zagrana przez przeciwnika,

- dotyka piłki rękoma wewnątrz własnego pola karnego, po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
- dotyka piłki rękoma wewnątrz własnego pola karnego, po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu od współpartnera.

Rzut wolny pośredni przyznaje się również drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik zdaniem sędziego:

- gra w sposób niebezpieczny,
- celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się (bez zamiaru zagrania piłki),
- przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk,
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie nie wymienione wcześniej dla którego sędzia przerwał grę celem napomnienia lub wykluczenia zawodnika.

Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli było to w polu karnym, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie nastąpiło przewinienie.

Bramka może być zdobyta jedynie wtedy, gdy będąca w grze piłka przed wpadnięciem do bramki dotknie innego zawodnika.

Miejsce wykonania rzutu wolnego:

- wszyscy przeciwnicy muszą pozostać w odległości, co najmniej 5 metrów od piłki zanim będzie w grze,
- piłka jest wprowadzona do gry, gdy zostanie kopnięta i poruszy się.

Naruszenia / sankcje

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajduje się bliżej od piłki niż wymagają przepisy - rzut wolny należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca rzutu dotyka piłki powtórnie (ale nie ręką), zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika - zarządza się wykonanie rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia.

Jednakże, gdy to przewinienie zostało popełnione zostało popełnione w obrębie pola karnego - rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Jeżeli wykonanie rzutu wolnego trwa dłużej niż 4 sekundy, to należy przyznać rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej.

6. Rzut karny wyznacza się w odległości 6 m od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych. Rzut karny przyznaje się przeciwko drużynie, która w obrębie własnego pola karnego, w czasie, gdy piłka jest w grze popełni przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim.

Z rzutu karnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

Ustawienie piłki i pozycje zawodników

Piłka:

- leży nieruchomo na punkcie karnym.

Wykonawca:

- jest właściwie zidentyfikowany.

Bramkarz drużyny broniącej:

- pozostaje na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami zwrócony twarzą w kierunku wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki.

Pozostali zawodnicy znajdują się:

- w obrębie pola gry,
- poza polem karnym,
- za punktem karnym,
- przynajmniej 5 metrów od punktu karnego.

Wykonawca rzutu karnego zagrywa piłkę do przodu. Jeśli piłka odbije się od słupka współpartner wykonawcy może oddać rzut na bramkę.

7. Rozpoczęcie i wznowienie gry.

Rzut sędziowski jest sposobem wznowienia gry po chwilowej przerwie w grze, które zarządzenie sędziego uznaje za konieczne z każdego powodu nie wymienionego gdziekolwiek indziej w przepisach gry w piłkę nożną.

Wykonanie :

Sędzia opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego rzut sędziowski należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie piłka znajdowała się w chwili przerwania gry.

Piłką jest w grze gdy dotyka podłoża.

Naruszenia / sankcje

Rzut sędziowski należy powtórzyć :

- jeśli piłka została dotknięta przez zawodnika zanim dotknęła podłoża,
- jeśli piłka, po dotknięciu podłoża opuszcza pole gry, zanim dotknął ją którykolwiek z zawodników.

8. Piłka w grze i poza grą

Kiedy mecz rozgrywany jest w hali, a piłka przypadkowo uderzy w sufit, grę wznowia się rzutem z autu przyznanym drużynie przeciwnej zawodnikowi, który jako ostatni dotknął piłki. Rzut z autu wykonuje się z miejsca przecięcia linii bocznej boiska z "wymyśloną" linią prostopadłą do niej biegnącą pod miejscem, gdzie piłka uderzyła w sufit.

9. Rzut karny przedłużony

Drużyna, która popełniła 6 fauli akumulowanych w jednej połowie meczu jest karana rzutem karnym przedłużonym z odległości 9 metrów od bramki. Rzut karny przedłużony jest również wykonywany za każde następne przewinienie.

Bramkarz drużyny broniącej przy karnym przedłużonym:

- nie może zbliżyć się na odległość mniejszą niż 5m od piłki

Pozostali zawodnicy znajdują się:

- w obrębie pola gry,

- za punktem karnym,

- przynajmniej 5 metrów od punktu karnego, za piłką.

Wykonawca rzutu karnego zagrywa piłkę do przodu. Jeśli piłka odbije się od słupka współpartner wykonawcy może oddać rzut na bramkę.

10. Wykonanie rzutów wolnych

Przy pierwszych pięciu faulach akumulowanych popełnionych przez każdy zespół w czasie jednej połowy meczu:

- zawodnicy drużyny przeciwnej mają prawo ustawić mur obronny,

- wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się co najmniej 5 m od piłki zanim zostanie ona wprowadzona do gry,

- bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu wolnego.

Począwszy od szóstego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu:

- drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego,

- zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany,

- bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości, co najmniej 5 m od piłki,

- wszyscy pozostali zawodnicy muszą pozostawać na boisku poza umowną linią równoległą do linii bramkowej

przechodzącej przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym. Muszą znajdować się, co najmniej 5 m od piłki i nie mogą przeszkadzać wykonawcy rzutu wolnego. Żaden zawodnik nie może przekroczyć wspomnianej umownej linii zanim piłka nie zostanie zagrana.

Począwszy od szóstego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu:

- drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego,

- zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany,

- bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości, co najmniej 5 m od piłki,

- wszyscy pozostali zawodnicy muszą pozostawać na boisku poza umowną linią równoległą do linii bramkowej

przechodzącej przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym. Muszą znajdować się, co najmniej 5 m od piłki i nie mogą przeszkadzać wykonawcy rzutu wolnego. Żaden zawodnik nie może przekroczyć wspomnianej umownej linii zanim piłka nie zostanie zagrana.

Wykonanie :

- zawodnik wykonujący rzut wolny musi kopnąć piłkę z zamiarem strzelenia bramki,

- nie może podawać piłki do innego zawodnika,

- po wykonaniu rzutu wolnego, żaden zawodnik nie może dotknąć piłki zanim nie zostanie dotknięta przez bramkarza lub odbije się od słupka, poprzeczki albo opuści pole gry,

- żaden rzut wolny nie może być wykonany z odległości mniejszej niż 6 m od linii bramkowej. Jeżeli przewinienie, które zazwyczaj karane jest rzutem wolnym pośrednio zostało popełnione w polu karnym, rzut wolny wykonuje się z linii pola karnego, najbliższej miejsca przewinienia,

- jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na połowie lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową, a umowną linią równoległą do niej przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 10 metrów od linii bramkowej, to rzut wolny wykonywany jest z tego drugiego punktu karnego. Rzut wolny winien być wykonany wg zasad opisanych w punkcie "Wykonanie rzutów wolnych".

- jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na własnej połowie pomiędzy linią 10 metrów, a linią bramkową, drużyna, której przyznano rzut wolny może wybrać czy wykonać go z drugiego punktu karnego czy z miejsca gdzie przewinienie miało miejsce,

- jeżeli zachodzi konieczność rozgrywania dogrywki, wszystkie faule z drugiej połowy meczu sumuje się z popełnionymi w dogrywce.

Naruszenia / sankcje

Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

- rzut wolny będzie powtórzony (jeśli bramka nie zostanie zdobyta),

- rzut wolny nie będzie powtórzony (jeśli bramka zostanie zdobyta).

Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu :

- rzut wolny będzie powtórzony (jeśli bramka zostanie zdobyta),

- rzut wolny będzie powtórzony (jeśli bramka nie zostanie zdobyta).

Jeżeli wykonawca rzutu naruszy przepisy po wprowadzeniu piłki do gry :

- sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej, z miejsca gdzie nastąpiło naruszenie przepisów (w przypadku, gdy nastąpiło ono w polu karnym, rzut wolny pośredni zostanie wykonany z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia).

V KARY

1. Za wstawienie do gry zawodnika nieuprawnionego, zawieszzonego, odbywającego karę

dyskwalifikacji lub pod obcym nazwiskiem grozi zespołowi walkower,

2. Za zejście drużyny z boiska podczas trwania meczu grozi kara finansowa w kwocie 100 zł. Zespół zostaje zawieszony do momentu uregulowania należności.

3. Protesty dotyczące uwag zawodników w innych drużynach można składać przed, w czasie lub bezpośrednio po zakończonym meczu.

4. Karą za czerwoną kartkę jest odsunięcie:

a) od jednego meczu za faul taktyczny

b) od minimum dwóch spotkań w przypadku nie sportowego zachowania się.

Czerwona kartka Wykluczenie z meczu oraz odsunięcie od kolejnego spotkania – za brutalne faule, aroganckie zachowanie po 2 minutach inny zawodnik może zastąpić zawodnika zdyskwalifikowanego w meczu lub wcześniej jeśli zespół stracił bramkę.

5. W przypadku, gdy zawodnik dostanie kartkę za wybitnie nie sportowe zachowanie lub gdy ten sam zawodnik zostaje po raz kolejny ukarany czerwoną kartką w ciągu sezonu, wówczas organizator ma prawo wyciągnięcia bardziej rygorystycznych kar dla zawodnika a nawet dożywnie odsunięcie takiego zawodnika w rozgrywkach

6. **Sankcje karne** Jeżeli drużyna nie stawi się na jedno spotkanie otrzymuje walkower 5:0., w przypadku jeżeli nie stawi się na 2 spotkania zostaje wykluczona z rozgrywek, a wszystkie dotychczasowe jej wyniki zostaną anulowane, bez prawa zwrotu wpisowego. Jeśli zespół ten rozegrał mniej niż 50% spotkań mecze zostaną anulowane.

7. Zakaz gry w jednym spotkaniu:

- otrzymanie przez zawodnika drugiego kolejnego upomnienia- żółtej kartki,

- otrzymanie przez zawodnika w jednym meczu dwóch upomnień żółta kartka, a w konsekwencji czerwonej kartki,

- otrzymanie czerwonej kartki za rozmyślne zatrzymanie przeciwnika będącego w korzystnej sytuacji (sytuacja ratunkowa).

VI PUNKTACJA

1. Zwycięstwo 3 pkt., remis 1 pkt., porażka 0 pkt.,

2. O kolejności miejsc decyduje:

- większa ilość zdobytych punktów

- wynik bezpośredniego spotkania przy dwóch zespołach z jednakową ilością punktów

- mała tabela przy 3-ch zespołach z jednakową ilością punktów

- lepsza różnica zdobytych bramek

- większa ilość zdobytych bramek

- rzuty karne i mała tabela

VII POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Ze względu na bezpieczeństwo zawodników biorących udział w rozgrywkach, nie mogą oni grać w okularach, biżuterii oraz innych przedmiotach mogących potencjalnie powodować niebezpieczeństwo uszkodzenia ciała itp. W przypadku jakiegokolwiek nieszczęśliwego wypadku, który spowodował utratę zdrowia własnego oraz u osób drugih odpowiedzialność prawna spada na sprawcę.

2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za straty materialne uczestników poniesione podczas trwania ligi.

3. Drużyna zobowiązana jest podczas trwania rozgrywek na całym obiekcie tj. (boisko+szatnia+trybuny) do przestrzegania całkowitego zakazu palenia i spożywania napojów alkoholowych oraz używania środków odurzających, a także utrzymania porządku w szatni i na trybunach.

5. Zawodnik spożywający alkohol podczas meczu otrzyma od sędziego meczu automatycznie czerwoną kartkę oraz zostanie odsunięty od najbliższych 3 meczy.

6. Zawodnik, któremu udowodni się, że gra pod wpływem alkoholu musi opuścić boisko i udać się do szatni. Zawodnik zostaje ukarany zakazem gry w 3 spotkaniach.

7. **Za bójki wywołane przez zawodników zespołów HLPN i kibiców na obiekcie w czasie meczu, przed nim jak i po nim odpowiada cała drużyna. Organizator może nałożyć sankcje do wykluczenia tych drużyn z rozgrywek włącznie.**

8. Organizator zastrzega sobie prawo do nakładania kar dyscyplinarnych, finansowych łącznie z odebraniem punktów drużynie, której zawodnik zakłóca porządek w czasie rozgrywania meczów HLPN.

9. Kierownik zespołu jest odpowiedzialny za egzekwowanie w/w zakazów wobec zawodników i kibiców swojego zespołu. Nie przestrzeganie w/w zakazów może doprowadzić do czynności dyscyplinarnych wobec drużyny (włącznie z wykluczeniem z rozgrywek).

10. Drużyna musi posiadać kierownika lub trenera, który podczas zawodów jako jedyny może zajmować miejsce na ławce rezerwowych w stroju cywilnym; jednak z konsekwencjami podobnymi jak zawodnik /kary, opłatę za wybitnie nie sportowe zachowanie itp./
11. Drużynie wykluczonej z rozgrywek nie przysługuje zwrot kosztów.
12. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.
13. Do ostatecznej interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator.