

REGULAMIN HALOWEJ LIGI PIŁKI NOŻNEJ 2010 R.

I. ORGANIZATOR

1. Organizatorem rozgrywek Halowej Ligi Piłki Nożnej w Starogardzie Gd. jest Ośrodek Sportu i Rekreacji.
2. **Organizator zapewnia wyłącznie doraźną pomoc przy urazach powstałych w czasie gry. Natomiast nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób wynikające z tego powodu wypadki, oraz skutki wypadków w czasie gry każdego zawodnika.**
3. Zawodnicy grają na własną odpowiedzialność! OSiR nie zapewnia opieki medycznej. Apteczka znajduje się na hali.
4. Na podstawie podpisanego oświadczenia zawodnik zostaje dopuszczony do gry.
5. Drużyny zgłoszone do turnieju załatwiają we własnym zakresie sprawy związane z ubezpieczeniem zawodników.
6. Wszystkimi sprawami związanymi z wykroczeniami dyscyplinarnymi, orzekaniem i zatwierdzaniem kar, rozpatrywaniem skarg i protestów zajmuje się organizator i Rada ligi w skład której wchodzi kapitanowie czy kierownicy zespołów.

II. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ROZGRYWEK

1. W lidze udział bierze 10 zespołów.
 2. Zawodnik z drużyny A nie może grać w drużynie B.
- Czas trwania spotkania wynosi 30 minut (2×15 minut z 5 minutową przerwą między meczami).**

Sędzia

Każde zawody są prowadzone przez dwóch sędziów.

Protokół

Kapitan zespołu jest zobowiązany przed meczem wypisać protokół meczu.

II. ZAWODNICY

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

W przypadku wolnych miejsc na liście, kapitan ma prawo dopisać zawodników przed meczem.

II.2. Każdy zawodnik, biorący udział w meczu HLPN ma obowiązek do posiadania przy sobie dokumentu tożsamości. Organizator ma prawo sprawdzić dokumenty tożsamości.

II.3. Kapitan każdej drużyny ma prawo poprosić przed meczem oraz w każdej chwili meczu o wylegitymowanie całego zespołu przeciwnego lub tylko wybranych przez siebie zawodników.

II.4. Kierownik zespołu podpisuje oświadczenie o odpowiedzialności za szatnie.

II.5. Walkower orzeka sędzia po upływie 5 min. od przewidzianego czasu rozpoczęcia rozgrywek.

II. 6. Stroje sportowe Drużyna musi posiadać jednakowe stroje z numerami na koszulkach, jak i również obuwie z jasną podeszwą.

II.7. Ilość zawodników. Zespoły przystępują do gry w składzie pięcioosobowym (czterech zawodników + bramkarz).

II.8. Dopuszcza się udział w rozgrywkach HLPN zawodników zrzeszonych, grających we wszystkich ligach PZPN.

III. RZUTY

1. Rzut karny wyznacza się w odległości 6 m od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych.

2. Rzut z autu wykonuje się z miejsca przekroczenia linii bocznej. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości 3 metrów od miejsca wykonywania autu.

3. 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 wyrzuceniu musi opuścić pole karne.

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

- kopie przeciwnika,
- atakuje (nawet barkiem) przeciwnika,
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
- popycha przeciwnik
- przytrzymuje przeciwnika,
- za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w bliskim posiadaniu przeciwnika.

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

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

- po uwolnieniu piłki ze swego posiadania otrzymuje ją z powrotem od współpartnera, jeżeli wcześniej nie przekroczyła ona linii środkowej lub nie została zagrana lub dotknięta przez przeciwnika,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonywanego przez 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 jakikolwiek 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.

6. 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 3 metrów od piłki.

IV. KARY

Gra niedozwolona

Drużyna, która popełniła 5 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.

Senkcje karne Jeżeli drużyna nie stawia się na jedno spotkanie otrzymuje walkower 5:0., w przypadku jeżeli nie stawia się na 2 spotkania zostaje wykluczona z rozgrywek, a wszystkie dotychczasowe jej wyniki zostaną anulowane, bez prawa zwrotu wpisowego.

Zakaz gry w jednym spotkaniu:

- otrzymanie przez zawodnika drugiego kolejnego upomnienia żółta kartka w kolejnym meczu.
- 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).

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

V. PUNKTACJA

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

2. O kolejności miejsc decyduje kolejno: większa ilość punktów, korzystniejszy bilans pomiędzy zainteresowanymi drużynami (więcej niż 2 mała tabelka), korzystniejsza różnica bramek, większa ilość zdobytych bramek, dodatkowy mecz.