REGULAMIN ROZGRYWEK
sezon 2013

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem rozgrywek halowej piłki nożnej Miejskiej Ligi Futsal jest Burmistrz Stąporkowa
2. Rozgrywki dedykowane są dla sympatyków piłki nożnej w szczególności dla amatorskich drużyn oraz reprezentujących firmy, organizacje i instytucje z Gminy i Powiatu Koneckiego
3. Regulamin dotyczy bezwzględnie wszystkich uczestników rozgrywek. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są: zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go w trakcie całych rozgrywek.
4. W niniejszym regulaminie stosuje się następujące definicje pojęć:

   - Rozgrywki – rozgrywki MLF – Mecze prowadzone w ramach Miejskiej Ligi Futsal
   - Organizator – Burmistrz Stąporkowa
   - Spotkanie – mecz halowej piłki nożnej w ramach rozgrywek
   - PZPN – Polski Związek Piłki Nożnej
   - Strona internetowa – serwis internetowy rozgrywek www.mlf.c0.pl

II. MIEJSCE ROZGRYWEK

1. Miejscem odbywania się spotkań w ramach rozgrywek jest hala sportowa przy Zespole Szkół Publicznych nr 2 w Stąporkowie, ul. Piłsudskiego 114.

III. TERMIN ROZGRYWEK

2. Spotkania rozgrywane są według terminarza rozgrywek ustalonego po powołaniu Rady Ligi, w którym podane będą dni i godziny rozgrywania spotkań. Rozgrywki prowadzone będą w Niedziele w sezonach: zima – wiosna i jesień – zima..
3. Terminarz zamieszczony będzie na stronie internetowej www.mlf.c0.pl

IV. ZGŁOSZENIA I UDZIAŁ W LIDZE

1. Zgłoszenie odbywa się wyłącznie poprzez dostarczenie poprawnie wypełnionej karty zgłoszeniowej do Sekretariatu Gminy Stąporków przed upływem wskazanego terminu.
2. O przyjęciu drużyny do rozgrywek decyduje wyłącznie data wpływu zgłoszenia wraz z godziną.
3. Zgłaszając drużynę każdy z zawodników własnoręcznym podpisem potwierdza znajomość niniejszego regulaminu oraz oświadcza, że jego stan zdrowia nie stanowi przeszkody w udziale w tego typu rozgrywkach. Jest to liga amatorska i udział w niej odbywa się na zasadzie własnej nieprzymuszonej woli.
4. Zawodnicy niepełnoletni do kart zgłoszeniowych obowiązkowo załączają zgodę rodziców na udział w lidze łącznie z informacją o stanie zdrowia.
5. Maksymalna ilość drużyn przewidzianych do startu w lidze wynosi dwanaście.

V. DRUŻYNY

1. Drużyna składa się z 5 zawodników (czterech grających w polu oraz bramkarz).

2. Uprawnionym do gry w rozgrywkach jest wyłącznie zawodnik wpisany do na listę uczestników drużyny.
3. Zawodnik może być zgłoszony wyłącznie przez jedną drużynę.
4. Minimalny skład drużyny zgłoszonej do rozgrywek to 7 osób
5. Maksymalna ilość zgłoszonych zawodników nie może przekraczać 12 osób
6. Na karcie zgłoszeniowej mogą się znaleźć zawodnicy którzy ukończyli 16 rok życia w momencie zgłoszenia drużyny.

VI. KAPITANOWIE DRUŻYN

1. Każda drużyna jest zobowiązana do wyznaczenia kapitana.
2. Kapitan to reprezentant drużyny, który jest pośrednikiem pomiędzy Organizatorem, Radą Ligi, sędziami a pozostałymi zawodnikami z drużyny.
3. Tylko kapitan drużyny ma prawo do zgłaszania wniosków, protestów oraz odwołań od decyzji Organizatora rozgrywek, Rady Ligi .
4. Kapitan przed spotkaniem zobowiązany jest do powiadomienia sędziego o stanie liczebnym drużyny i wpisania nazwisk zawodników z numerami do protokołu.

VII. PRZEBIEG ROZGRYWEK

1. Szczegółową organizację przebiegu rozgrywek określa terminarz rozgrywek.
2. Rozgrywki toczyć się będą systemem ligowym zima – wiosna (runda zasadnicza), jesień – zima (runda rewanżowa).
3. Zwycięzca Ligi otrzymuje tytuł Mistrza Miejskiej Ligi Futsal w Stąporkowie oraz Przechodni Puchar Burmistrza Stąporkowa, którego zobowiązuje się bronić w kolejnych rozgrywkach.
4. Jeśli drużyna nie będzie mogła uczestniczyć w obronie tytułu zobowiązana jest zwrócić Puchar najpóźniej na 7 dni przed rozpoczęciem nowej rundy.
5. Termin rozgrywek podawany będzie na stronach: mlf.c0.pl oraz staporkow.pl

VIII. ZASADY GRY

1. W trakcie trwania rozgrywek obowiązują następujące zasady gry. W kwestiach nie uregulowanych niniejszym rozdziałem regulaminu obowiązują Przepisy Gry w Piłkę Nożną Halową (Futsal) – PZPN.
2. W trakcie rozgrywek obowiązują wymiary i oznaczenia pola gry (tj. linie boczne, bramkowe, pole karne, punkty karne etc.) zastosowane w miejscu rozgrywek. Dotyczy to również bramek.
3. Czas trwania spotkania w wynosi 2 x 20 minut, przerwa 5 minut. Może zostać ustalony inny czas gry aktywnej przez Radę Ligi w porozumieniu z organizatorem w przypadku większej ilości drużyn w lidze i koniecznością dopasowania rozgrywek do terminarza.
4. Godzina podana w terminarzu jest godziną rozpoczęcia spotkania. Niestawienie się drużyny w podanym terminie (spóźnienie) na boisku, skutkuje przyznaniem walkowera drużynie przeciwnej lub w przypadku niestawienia się obu drużyn walkowera obustronnego. Maksymalny czas oczekiwania na rozpoczęcie spotkania to 10min. Jeśli w tym czasie nie rozpocznie się mecz sędzia odgwizduje walkower. Od decyzji sędziego nie przysługuje odwołanie. Nie wyznacza się też terminu zastępczego.
5. Walkower skutkuje dopisaniem drużynie (bądź drużynom w przypadku walkowera obustronnego) 0 punktów oraz dodaniem po stronie bramek straconych w rozgrywkach 5 trafień. Drużynie przeciwnej o ile jest gotowa do gry 3pkt i pięć zdobytych bramek.

6. W grze bierze udział jednocześnie 5 zawodników z jednej drużyny, z tym że nie mniej niż 4 zawodników w każdej drużynie jest koniecznych do rozpoczęcia spotkania. W trakcie spotkania, czasowo może znajdować się na boisku 3 zawodników w drużynie np. w wyniku kar czasowych. W przypadku, gdy drużyna w trakcie spotkania będzie liczyć trwale mniej niż 4 zawodników (np. kontuzja, czerwona kartka) sędzia odgwiżdże koniec spotkania.
7. Ilość zmian jest nieograniczona (system hokejowy), dozwolone są wielokrotne zmiany powrotne.
8. Liczba zawodników rezerwowych - maksymalnie siedmiu.
9. Uwagi kapitanów dotyczące nieprawidłowości organizacyjnych, sędziowania itp. można po spotkaniu wpisać na odwrocie protokołu.
10. Zabrania się gry tzw. wślizgiem. Karą za wślizg jest rzut wolny pośredni dla drużyny poszkodowanej. Dodatkowo zawodnik grający wślizgiem może zostać ukarany karą indywidualną.

IX. SĘDZIOWIE

1. Spotkania sędziuje wyłącznie delegowany przez Organizatora sędzia, który pełni równocześnie rolę arbitra głównego i czasowego. W kwestiach nie uregulowanych niniejszym rozdziałem regulaminu obowiązują Przepisy Gry w Piłkę Nożną Halową (Futsal) – PZPN
2. Sędzia upoważniony jest do podejmowania decyzji wobec naruszeń przepisów regulaminu i przepisów gry zarówno na boisku jak i na zewnątrz ograniczających je linii.
3. Do kompetencji sędziów należy m.in.:

   - egzekwowanie przestrzegania przepisów gry,
   - notowanie numerów (nazwisk) strzelców bramek,
   - notowanie numerów (nazwisk) zawodników napomnianych i wykluczonych z gry oraz przyczyny powyższych kar,
   - przerywanie, wstrzymywanie lub kończenie zawodów w wyniku jakichkolwiek zakłóceń z zewnątrz,
   - wyciąganie sankcji dyscyplinarnych wobec zawodników winnych popełnienia przewinień karanych napomnieniem lub wykluczeniem,
   - przerywanie zawodów, jeżeli jego zdaniem zawodnik uległ kontuzji i dopilnuje by została mu udzielona pomoc lub został zniesiony z pola gry,
   - rozstrzyganie, czy piłka jest zdatna do gry,
   - podejmowanie decyzji w sprawie dopuszczenia zawodników do gry (np. prawidłowy strój i obuwie, okulary, opatrunki, trzeźwość)
   - sporządzenie sprawozdania ze spotkania,
   - dostarczanie innych istotnych informacji dotyczących spotkania uczestniczącym drużynom.

4. Interpretacja obowiązujących zasad gry należy wyłącznie do sędziego.

X. STRÓJ SPORTOWY

1. W kwestiach nie uregulowanych niniejszym rozdziałem regulaminu obowiązują Przepisy Gry w Piłkę Nożną Halową (Futsal) – PZPN
2. Drużyna powinna przystąpić do spotkania w jednolitych koszulkach. Strój bramkarza musi odróżniać się od strojów reszty drużyny.
3. Wszystkich zawodników obowiązuje obuwie przeznaczone do gry w piłkę nożną halową.

4. Nie obowiązuje nakaz noszenia ochraniaczy
5. Zawodnik z pola zastępujący bramkarza nie ma obowiązku posiadania bluzy bramkarskiej z własnym numerem.
6. Drużyny są zobowiązane do posiadania strojów sportowych z odróżniającymi się numerami na koszulkach

XI. KARY W ROZGRYWKACH

1. W rozgrywkach obowiązują kary zgodne z Przepisami Gry w Piłkę Nożną Halową (Futsal) - PZPN. Ocena rodzaju przewinienia zależy wyłącznie od sędziego prowadzącego zawody w oparciu o wyżej wymienione przepisy.
2. Udział w spotkaniu zawodnika nieuprawnionego skutkuje walkowerem na niekorzyść drużyny, w której występował zawodnik nieuprawniony. Trzykrotne powtórzenie się takiej sytuacji w jednej drużynie będzie skutkowało dyskwalifikacją drużyny z rozgrywek.
3. Organizator rozgrywek zastrzega sobie prawo zmiany wymiaru kary w sytuacji, gdy nastąpią dodatkowe okoliczności lub zaistnieją trudności w zakwalifikowaniu przewinienia.
4. Za bójki wywołane przez zawodników i kibiców w czasie spotkania, przed nim jak i po nim odpowiada cała drużyna. Organizator w porozumieniu z Radą Ligi może nałożyć różne sankcje do wykluczenia tych drużyn z rozgrywek włącznie.
5. W przypadku czynnego znieważenia sędziego (jak oplucie, uderzenie itp.) sędzia może zakończyć spotkanie.
6. Próba czynnego znieważenia sędziego czy zawodnika drużyny przeciwnej jest traktowana i karana tak samo jak znieważenie.
7. W szczególnych przypadkach naruszenia regulaminu lub zachowania niegodnego sportowca Organizator lub Rada Ligi ma prawo stosować odpowiednie kary, (kara meczu, odsunięcie zawodnika od kilku spotkań, włącznie z dyskwalifikacją zawodnika lub drużyny.

XII. PROTESTY

1. Kapitanowie poszczególnych drużyn mają prawo do wnoszenia protestów dotyczących przebiegu spotkania.
2. Protesty przyjmowane będą jedynie w formie pisemnej najpóźniej dzień (w rozumieniu pierwszy dzień roboczy) po zakończeniu przedmiotowego spotkania.
3. Wszelkie protesty kierowane są do Organizatora ligi: Urząd Miejski w Stąporkowie, ul. M.J. Piłsudskiego 132a. IIp, pok. 13. Tel 041 374 32 66

XIII. PROTOKOŁY ZE SPOTKANIA

1. Za druk protokołu spotkania odpowiedzialny jest Organizator.
2. Przed spotkaniem kapitan drużyny wpisuje do protokółu skład drużyny biorący udział w spotkaniu. Istnieje możliwość dopisania zawodników w trakcie trwania rozgrywek, ale nie meczu.
3. Po zakończonym spotkaniu sędzia wypełnia protokół ze spotkania (wynik, kary, strzelcy) natomiast kapitan ma obowiązek sprawdzenia prawidłowości zapisu i potwierdzenia poprzez złożenie podpisu na protokole. Brak podpisu równoważny jest z akceptacją zawartych w protokole informacji. Sędzia wypełnione protokoły pomeczowe przekazuje Organizatorowi.
4. Na podstawie protokołu ze spotkania Organizator umieszcza wyniki na stronie internetowej.

XIV. MECZE I PUNKTY

1. Drużyna za wygrany mecz otrzymuje komplet trzech punktów
2. Remis przynosi 1 punkt
3. Walkower obustronny 0 punktów i po stronie straconych bramek dopisuje się pięć oczek
4. Walkower jednostronny 3 punkty i drużynie otrzymującej walkower 5 oczek jako bramki zyskane. Drużynie oddającej mecz 5 oczek bramek straconych.
5. Wycofanie drużyny z rozgrywek w trakcie sezonu powoduje:

   - jeśli wycofała się przed połową rozgrywek, spotkania z jej udziałem są anulowane
   - po połowie rozgrywek każdej następnej drużynie przyznaje się walkower

6. Zwycięstwo ligi otrzymuje zespół który zgromadził największą liczbę punktów w obu sezonach łącznie.

7. Jeśli takich drużyn jest więcej, w kolejności decyduje:

   - łączne wyniki meczy pomiędzy drużynami z tą samą ilością punktów
   - suma małych punktów (różnica bramek zdobytych i straconych)
   - mecz decydujący - dodatkowe spotkanie wyłaniające mistrza

8. W przypadku zgłoszenia do 10 drużyn MLF będzie posiadała jedną grupę rozgrywkową grającą według punktu 6 działu XIII. Mecze i punkty. Jeśli drużyn do rozgrywek zgłoszonych zostanie więcej, zbudowane będą 2 bądź więcej grup rozgrywkowych a system wyłonienia zwycięzcy ustalony zostanie w porozumieniu z Radą Ligi i wprowadzony aneksem do regulaminu. Może to być system Play Off lub inny zaakceptowany zwykłą większością głosów.

XV. UZUPEŁNIANIE I KOMPETOWANIE SKŁADU

1. Drużyna firmowa może mieć w swoim składzie tylko jednego zawodnika spoza firmy.
2. W przypadku kiedy stan kadrowy nie daje możliwości wystawienia drużyny firma może wystawić drużynę składającą się z innych zawodników (reprezentantów firmy), którzy będą grali pod nazwą firmy. Musi to być jednak zapisane w karcie zgłoszeniowej jako drużyna sponsorowana.
3. Instytucje (Poczta Polska, Lasy Państwowe, ZOS itp.) w przypadku kiedy nie są w stanie wystawić pełnej drużyny dopuszcza się możliwość połączenia kilku jednostek do rozgrywek. Nazwa drużyny składa się z członu instytucji której gra najwięcej zawodników.
4. W sezonie można uzupełnić kadrę tylko w przypadku trwałej niezdolności do gry takiej ilości zawodników, która uniemożliwi wystawienie w najbliższym meczu pełnej drużyny (bez rezerwowych).
5. Do uzupełnienia kadry drużyna wypełnia (dostępny na stronie www.mlf.c0.pl) formularz **Zgoda na uzupełnienie kadry** i składa najpóźniej na dwa dni przed spotkaniem Organizatorowi lub Radzie Ligi.
6. Pozostałe drużyny zgłaszające się do Ligi powinny spełnić wymagania odnośnie minimalnej ilości zawodników zgłaszane go gry i minimalnego wieku zawodników dopuszonych do rozgrywek (ukończony 16 rok życia)

XVI. RADA LIGI

1. Po zamknięciu terminu zgłoszeń, organizator sprawdza karty zgłoszeniowe pod względem poprawności zgłoszenia i dołączenia wymaganych pozwoleń (w przypadku osób niepełnoletnich). W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń niż maksymalne założenia Organizatora. Organizator może wezwać drużynę do usunięcia braków w zgłoszeniu lub uzupełnienia zgłoszenia. W innym przypadku błędnie wypełnione karty, lub nie zawierające niezbędnych pozwoleń zostaną odrzucone.
2. Po weryfikacji Drużyny które poprawnie złożyły zgłoszenie i zakwalifikowały się do rozgrywek zostaną zaproszone na spotkanie robocze w celu powołania Rady Ligi.
3. Do Rady Ligi, Drużyny zgłaszają Kandydatów wpisując na listę jako propozycje.
4. Kandydatów (propozycji) nie może być więcej niż sześć osób
5. W przypadku większej ilości zgłoszonych kandydatur przeprowadzane jest głosowanie jawne i wybieranych jest sześciu kandydatów z największą ilością głosów.
6. Spośród kandydatów w drodze jawnego głosowania zwykłą większością głosów wybieramy 4 osoby do Rady.
7. W przypadku jednakowej liczby głosów na kandydata jeden głos decydujący przysługuje przedstawicielowi Organizatora.
8. Rada podejmuje decyzje wraz z Organizatorem na zasadzie porozumienia. W przypadku wykluczeń, usunięcia z Ligi lub kar zawodników poprzez głosowanie. Każdy z Członków Rady włącznie z Organizatorem ma jeden głos. Decyzje są podejmowane zwykłą większością głosów.

XVII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w regulaminie.
2. O każdej zmianie regulaminu mającej bezpośredni wpływ na rozgrywki, drużyny jaki ich opiekunowie zostaną poinformowani pisemnie.

Burmistrz Stąporkowa

/- / mgr Dorota Łukomska