

Regulamin Ligi Miejskiej Halowej Piłki Nożnej w Kędzierzynie-Koźlu w sezonie 2010/2011

Organizator:

Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Kędzierzynie-Koźlu.

Cel:

Popularyzacja halowej piłki nożnej, jako jednej z form aktywnego wypoczynku.

Miejsce rozgrywek:

Hala Widowiskowo – Sportowa AZOTY przy ul. Mostowej 1A w Kędzierzynie-Koźlu.

Termin:

Wrzesień 2010r. – kwiecień 2011r.

System rozgrywek:

Liga Miejska rozgrywana będzie systemem ligowym – I i II.

Rozgrywki I ligi obejmują jedną rundę. Po niej poznamy zwycięzcę Ligi Miejskiej. Ostatnie dwie drużyny I ligi zagrają w kolejnym sezonie w II lidze.

W II lidze rozegrana zostanie I runda. Zespoły, które zajmą 1 i 2 miejsce awansują bezpośrednio do I ligi.

Dodatkowo drużyna, która zajęła 8 miejsce w I lidze spotka się w meczu barażowym z zespołem, który zajął 3 miejsce w II lidze. Zwycięstwo w meczu barażowym premiowane będzie grą w I lidze w kolejnym sezonie.

Skład II ligi został ustalony na podstawie tabeli końcowej sezonu 2009/2010, powiększony o dwie ostatnie drużyny I Ligi oraz nowo zgłoszone zespoły.

Wpisowe:

150 zł. od drużyny uczestniczącej w rozgrywkach.

Warunki uczestnictwa:

Warunkiem jest wpłacenie wpisowego oraz przedstawienie organizatorom imiennej (stałej) listy zgłoszeń. Na liście może znajdować się do 16 nazwisk zawodników grających w zespole. Drużynom przysługuje prawo wymiany 2 zawodników.

Zawodnicy:

W grze bierze udział 4 zawodników w polu i bramkarz.

W chwili rozpoczęcia meczu drużyna musi liczyć co najmniej 4 zawodników.

Organizatorzy dopuszczają 5 min. opóźnienie rozpoczęcia spotkania po czasie wyznaczonym w terminarzu ligi. W razie przekroczenia tego limitu, spotkanie rozstrzygane będzie na niekorzyść drużyny, która nie przystąpiła do gry.

W lidze nie mogą startować zawodnicy zrzeszeni, posiadający licencje zawodnicze OZPN do 35 roku życia. Zawodników, którzy zakończyli karierę ligową obowiązuje karencja do końca 2010 roku. Od 1 stycznia 2011 w rozgrywkach mogą startować zawodnicy urodzeni w 1976 roku.

W przypadku stwierdzenia występowania zawodnika z licencją lub zawodnika nie zgłoszonego przez zespół, drużyna zostaje ukarana walkowerem (dotyczy także meczy wstecz), a także taki zespół zostaje wykluczony z bieżących rozgrywek.

Do meczu może być zgłoszonych maksymalnie 12 graczy. Przed każdym meczem, osoba reprezentująca drużynę, dostarcza sędziemu czasowemu listę zawodników zgłoszonych do gry w danej kolejce.

Sędzia czasowy:

Obowiązkiem sędziego czasu jest:

- kontrola czasu gry,
- kontrola czasu kar nałożonych na zawodników,
- prowadzenie protokołu meczu,
- wstrzymywanie czasu gry zgodnie z regulaminem i decyzjami sędziego głównego,
- prowadzenie rejestru fauli akumulowanych.

Czas :

Każdy mecz trwa 2 x 15 minut. Przerwa na zmianę stron boiska wynosi 1min.

Czas gry wstrzymywany jest (piłka poza grą, faul, wskazanie sędziego) od momentu, gdy czas zakończenia spotkania wynosi 2 minuty.

Rozpoczęcie i wznowienie gry:

Zawody rozpoczyna drużyna zgodnie z losowaniem. Bramkarz wprowadza piłkę do gry z własnego pola karnego. Bramkarz wznowiając grę od bramki jak i z akcji, może przerzucić piłkę za linię środkową boiska. Ustawienie piłki przez bramkarza w polu karnym jest równoznaczne z wprowadzeniem jej do gry.

Czas wprowadzenia piłki do gry przez bramkarza wynosi 4 sekundy.

Rzut z autu wykonany jest nogą, z linii bocznej, bądź poza boiskiem. Bezpośredni strzał na bramkę, którego skutkiem jest zdobycie bramki karany jest przyznaniem rzutu wolnego drużynie przeciwnej.

Przy wykonywaniu rzutu z autu, zawodnik drużyny przeciwnej winien zachować odległość co najmniej 3 metrów od piłki. Podczas wykonywania rzutu różnego, odległość ta wynosi 5 metrów.

Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie:

Sędzia główny w czasie meczu może stosować wobec zawodników następujące kary: upomnienie ustne, żółta kartka (kara 2 minut), czerwona kartka (wykluczenie z gry).

Zawodnik, który otrzymał żółtą kartkę powraca na boisko w momencie utraty bramki przez jego zespół lub po upływie czasu trwania kary.

Jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia składu przed upływem 2 min. od chwili ukarania zawodnika.

Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę, nie może powrócić na boisko, ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry za zawodnika wykluczonego z gry po upływie 5 minut, o ile w trakcie trwania kary drużyna nie utraciła bramki – wówczas uzupełnia skład.

Jeżeli 3 zawodników w polu gra przeciwko 4 w polu i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład.

Jeżeli obie drużyny grają 3 zawodnikami w polu i pada bramka, to obie drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników.

Jeżeli 2 zawodników w polu gra przeciwko 4 w polu i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład tylko o 1 zawodnika.

Każde uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego głównego.

Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę, obowiązuje zakaz gry w najbliższym spotkaniu rozgrywanym przez jego zespół.

Otrzymanie przez jednego zawodnika drugiej żółtej kartki w jednym meczu skutkuje wykluczeniem go z gry (na zasadach otrzymania czerwonej kartki). Poza tym, nie może on zagrać w najbliższym meczu rozgrywanym przez jego zespół.

Gdy zawodnik otrzyma czerwoną kartkę za brutalny faul lub rażące niesportowe zachowanie, dopuszcza się zastosowanie wobec niego sankcji uniemożliwiającej zagranie przez niego trzech kolejnych spotkań lub zupełne wykluczenie z bieżących rozgrywek.

Decyzję taką podejmuje sędzia główny wraz z organizatorem.

ZABRANIA SIĘ GRY WŚLIZGIEM I CELOWEGO ATAKU CIAŁEM NA PRZECIWNIKA.

Dozwolona jest gra wślizgiem jedynie przez bramkarza w obrębie własnego pola karnego.

Rzuty wolne:

Rzuty wolne wykonywane podczas gry, są rzutami wolnymi pośrednimi i bezpośrednimi. Odległość jaką powinien zachować zawodnik drużyny przeciwnej podczas wykonywania rzutu wolnego wynosi 5 metrów.

Zawodnik ma prawo wyboru, w jaki sposób dokona wznowienia gry - „na gwizdek” sędziego bądź nie. Prawo to nie dotyczy szóstego i kolejnego faulu akumulowanego.

Faule akumulowane:

Faule akumulowane obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi. Pierwsze pięć fauli akumulowanych podczas jednej połowy jest rejestrowane w sprawozdaniu z meczu. Sędzia może zastosować korzyść i pozwolić na kontynuowanie gry jeśli drużyna nie miała na swoim koncie pięciu fauli akumulowanych i drużyna przeciwna nie jest pozbawiona korzystnej sytuacji do zdobycia bramki. Jeżeli sędzia zastosuje korzyść, to musi zasygnalizować sędziemu czasowemu faul akumulowany, tak szybko jak jest to możliwe gdy piłka znajdzie się poza grą.

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 popełnia nie może ustawić muru obronnego,
- zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany (lub wskazany),
- 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 przechodzącą 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.

Dla szóstego i kolejnego faulu akumulowanego, zawodnik wykonujący rzut wolny musi kopnąć piłkę z zamiarem strzelenia bramki i 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.

Jeżeli zawodnik popełnia szósty faul na połowie przeciwnika lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową, a umowną linią równoległą do niej przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 9 m od linii bramkowej, to rzut wolny wykonywany jest z drugiego punktu karnego. Jeżeli zawodnik popełnia szósty faul na własnej połowie pomiędzy linią 9 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. Czas trwania pierwszej i drugiej połowy zawodów, jak też dogrywki musi być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu wolnego, podyktowanego za szósty lub kolejny faul akumulowany.

Rzut karny:

Rzuty karne są wykonywane z odległości 7 metrów od bramki; podczas wykonywania rzutu karnego, bramkarz musi bezwzględnie znajdować się na linii bramkowej, pomiędzy słupkami bramki, do momentu kontaktu piłki z nogą zawodnika wykonującego rzut karny. W przypadku naruszenia tego przepisu w sytuacji, kiedy bramka nie została zdobyta, rzut karny zostaje powtórzony, w przypadku zdobycia gola, zostaje on uznany.

Rzut karny musi zostać wykonany, mimo zakończenia regulaminowego czasu gry. Mecz zostaje przedłużony jedynie na czas wykonania rzutu karnego, po którym sędzia kończy spotkanie.

Punktacja:

Za wygrany mecz drużyna otrzymuje 3pkt., za remis 1pkt, za mecz przegrany 0pkt. W przypadku gdy mecz zostaje zweryfikowany jako walkower, drużyna na korzyść której decyduje rozstrzygnięcie, otrzymuje 3pkt. Oraz stosunek bramek 3-0 lub korzystniejszy wynik z boiska. Drużyna na której niekorzyść rozstrzyga walkower nie otrzymuje punktów, stosunek bramek 0-3 lub niekorzystny wynik z boiska.

W przypadku gdy w klasyfikacji końcowej drużyny posiadają taką samą ilość punktów, o kolejności miejsc decydują kolejno: bezpośredni pojedynek zainteresowanych drużyn, korzystniejsza różnica bramek strzelonych do straconych, rzuty karne – po trzy przez każdy zespół i ewentualnie aż do rozstrzygnięcia.

UWAGA!

Każdej z drużyn przysługuje prawo do złożenia protestu w terminie 3 dni od zakończenia meczu którego ma dotyczyć. Protest musi być skierowany na piśmie do Dyrektora MOSiR w Kędzierzynie-Koźlu.

Wszystkie inne sprawy nie ujęte w regulaminie, rozstrzygają Przepisy Gry w Piłkę Nożną PZPN.

