

Regulamin Koźmińskiej Ligi Piłki Nożnej Halowej - 2023

I. Cel:

- popularyzacja futsalu na terenie MiG Koźmin Wlkp.
- futsal jako aktywna forma aktywnego wypoczynku
- wyłonienie najlepszej drużyny - Mistrza MiG Koźmin Wlkp

II. Termin i miejsce:

- rozgrywki zostaną przeprowadzone zgodnie z terminarzem w hali sportowej przy ZSP w Koźminie Wlkp. ul. Strzelecka

III. Przepisy gry:

- boisko o sztucznej nawierzchni o wymiarach boiska do piłki ręcznej
- bramka o wymiarach 2 x 3m., pole bramkowe wyznacza półłuk o promieniu 6 m
- piłka halowa o obwodzie nie mniejszym niż 62 cm i nie większym niż 64 cm
- czas gry: 2 x 20 minut z przerwą na zmianę stron boiska
- jednocześnie na placu gry przebywa 5 zawodników (4+bramkarz)
- obuwie piłkarskie o jasnej podeszwie (dotyczy również kierowników drużyn)
- rzut od bramki wykonywany jest ręką na całym boisku; piłka jest w grze kiedy całym obwodem opuści pole bramkowe; bramkarz może zdobyć bramkę z rzutu ręką (bezpośrednio z rzutu od bramki) gdy piłka jest w grze - nie dotyczy autu bramkowego,
- rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska lub za linii bocznej miejsca gdzie piłka opuściła plac gry (jeśli piłka dotknie sufitu lub innej części wyposażenia sali, grę wznowia się z linii bocznej z miejsca położonego najbliżej tego zdarzenia)
- gra bez „spalonego”
- zmiany odbywają się systemem hokejowym w strefie zmian (strefy zmian mają ok 3 m długości i są oznaczone liniami prostymi do linii bocznych boiskach); w przypadku złej zmiany rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej
- podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości min 3 m od piłki
- rzut karny wykonywany jest z odległości 7 m od bramki
- przedłużony rzut karny wykonywany jest z odległości 9 m od bramki - gdy drużyna przeciwna dopuści się sześciu przewinień w jednej połowie meczu. Każde następne przewinienie będzie również karane rzutem karnym przedłużonym. Przewinienia ulegają kasacji po pierwszej połowie meczu
- piłkę należy wprowadzić do gry w ciągu 4 sekund (nie dotyczy rzutu karnego)
- zakaz gry wślizgiem
- w trakcie trwania rozgrywek KLPNH nie można dokonywać zmian na liście zawodników,
- w przypadku równej liczby punktów w tabeli o kolejności decyduje:
 - a. wynik bezpośredniego spotkania,
 - b. lepsza różnica bramek,
 - c. większa liczba zdobytych bramek

IV. Uczestnictwo:

- w rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w 2007 i starsi,
- w rozgrywkach mogą uczestniczyć drużyny składające się max z 20 zawodników - listy zgłoszeniowe zostaną zamknięte po rozegraniu pierwszej kolejki
- w rozgrywkach mogą uczestniczyć osoby które są zgłoszone do WZPN, PZPN na sezon 2023/24
- zawodnicy niepełnoletni muszą do zgłoszenia dołączyć pisemną zgodę opiekuna prawnego na udział w rozgrywkach

IV. Zgłoszenia drużyn, system rozgrywek:

- w rozgrywkach udział weźmie maksymalnie 8 drużyn, decyduje kolejność zgłoszeń oraz opłacenie wpisowego
- zgłoszenia drużyn należy dokonać w terminie do 27.10.2023 na druku zgłoszeniowym wraz z podaniem imiennej listy zawodników (max 20 osób), oraz wpłatą wpisowego w GOS ul. Floriańska 21 tel. 535-010-160
- system rozgrywek „każdy z każdym”

WPISOWE

- 800 zł - drużyny z terenu MiG Koźmin Wlkp. - 50% kadry + 1 zawodnik to mieszkańcy MiG Koźmin Wlkp.
- 1000 zł. - pozostałe drużyny
- do rozgrywek nie będą dopuszczone drużyny, które do dnia 27.10.2023 roku nie uiściły opłaty startowej

V. Organizatorzy:

Burmistrz Miasta i Gminy Koźmin Wlkp.
Gminny Ośrodek Sportu w Koźminie Wlkp.

VI. Nagrody:

- wszystkie drużyny uczestniczące w rozgrywkach otrzymają nagrodę rzeczową
- za miejsca I - III zostaną przyznane puchary i medale

VIII. Sankcje karne:

- W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci:
 - * **napomnienie (żółte kartki)** zawodnika w aspekcie kary indywidualnej sprowadza się do kary minutowej dla zawodnika - długość kary 2 minuty. Po upływie kary (2 minut) drużyna uzupełnia skład.
 - * **wykluczenie (czerwona kartka)** zawodnika w aspekcie kary indywidualnej sprowadza się do kary minutowej - długość kary 5 minut. Po upływie kary (5 minut) drużyna uzupełnia skład innym zawodnikiem. Zawodnik ukarany wykluczeniem jest automatycznie wykluczony z gry w najbliższym spotkaniu swojej drużyny (nie dotyczy wykluczenia za dwie żółte kartki). Zawodnik wykluczony z gry musi udać się do szatni bezpośrednio po otrzymaniu kary.
 - * **wykluczenie za dwie żółte kartki** - w przypadku napomnienia tego samego zawodnika drugą żółtą kartką (w konsekwencji czerwona kartka) drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty. Zawodnik ukarany wykluczeniem za dwie żółte kartki musi udać się do szatni

bezpośrednio po otrzymaniu kary, zawodnik ten może zagrać w kolejnym spotkaniu swojej drużyny.

Ocena rodzaju przewinienia zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziów prowadzących zawody.

- Wszystkie sprawy związane z karami i wykluczeniami będą rozpatrywane przez Organizatora.

- Wystawienie do gry zawodnika, który powinien pauzować za otrzymanie kary indywidualnej spowoduje zweryfikowanie wyniku spotkania jako walkower 0:5. W przypadku uzyskania wyniku korzystniejszego aniżeli walkower - utrzymuje się wynik z boiska z pozbawieniem zdobytych bramek drużyny przeciwnej.

- Wymiary kar:

po 3 żółtych kartkach - dyskwalifikacja 1 mecz,

po 5 żółtych kartkach - dyskwalifikacja 2 mecze,

po 7 żółtych kartkach - dyskwalifikacja 4 mecze,

po wykluczeniu z gry - dyskwalifikacja minimum 1 mecz,

po 2 wykluczeniach - dyskwalifikacja 2 mecze

- drużyna, która dwa razy nie przystąpi do rozegrania meczu, zostanie zdyskwalifikowana z ligi, bez zwrotu wpisowego, oraz zostanie zawieszona w turniejach i ligach organizowanych przez Gminny Ośrodek Sportu w Koźminie Wlkp. Mecze z udziałem tej drużyny nie będą brane pod uwagę w końcowej klasyfikacji.

VIII. Uwagi końcowe:

- kwestie sporne nie ujęte w niniejszym regulaminie rozstrzyga organizator

- organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i kontuzje zaistniałe przed, w czasie i po zawodach.

- drużyny ubezpieczają się we własnym zakresie.

- zawodnicy sami odpowiadają za swoją zdolność do gry.

Niniejszy regulamin, przepisy gry wraz z przepisami gry FIFA i Futsal są jedyną podstawą rozgrywek KHLPN.

Wszystkie zespoły biorą pełną odpowiedzialność za zniszczenia wynikłe podczas turnieju. Zaistniałe uszkodzenia z przyczyny zawodników danej drużyny muszą zostać usunięte przez dany zespół w ciągu 14 dni od daty zniszczenia.

W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyduje Organizator.

Wszystkie sprawy związane z protestami, karami i wykroczeniami rozpatrywać będzie Organizator.

Organizator ma prawo podjąć decyzję o wykluczeniu danej drużyny z rozgrywek w przypadku:

*nie dopełnia formalności zgodnie z punktami regulaminu,

*nie opłacenie kar finansowych nałożonych na drużynę w terminie,

*niesportowego zachowania się zawodników i osób odpowiedzialnych w czasie meczu i poza nim,

*notoryczne łamanie regulaminu.

Zabrania się zawodnikom drużyn biorących udział w rozgrywkach spożywania alkoholu na terenie hali przed, w czasie i po meczu. W przypadku złamania tego zakazu drużyna zostanie ukarana finansowo.