



Mazurski zdroj

REGULAMIN Gołdapskiej Halowej Ligi Piłki Nożnej



Gołdap, sezon 2016/2017

CELE:

Celem tej imprezy jest popularyzacja piłki nożnej wśród mieszkańców Gołdapi i okolic, dobra zabawa, propagowanie i rozwój stałych form uczestnictwa miasta w kulturze fizycznej, a tym samym pozytywne zagospodarowanie czasu wolnego oraz prowadzenie aktywnego i zdrowego trybu życia

POSTANOWIENIA WSTĘPNE:

1. Organizatorem Ligi Halowej jest Ośrodek Sportu i Rekreacji w Gołdapi
2. Rozgrywki przeprowadzone zostaną w Hali OSiR w Gołdapi przy ul. Partyzantów 31, systemem „każdy z każdym” w okresie od listopada 2016 do marca 2017.
3. Mecze będą rozgrywane w niedzielę w godzinach 10:00 – 15:00 (z wyłączeniem czasu na inne imprezy sportowe organizowane przez OSiR i inne imprezy)

SPONSOR GŁÓWNY GOŁDAPSKIEJ HALOWEJ LIGI PIŁKI NOŻNEJ:

1. Głównym sponsorem Gołdapskiej Halowej Ligi Piłki Nożnej jest:



PRZEPISY OGÓLNE:

1. Drużyna składa się minimalnie z 5 a maksymalnie z 15 zawodników
2. Na uczestnikach GHLPN spoczywa obowiązek ubezpieczenia się, a organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za kontuzje, urazy, problemy zdrowotne, itp. zawodników.
3. Drużyny grają w jednakowych strojach z widocznymi numerami na koszulkach.
4. Zawodnicy mogą grać wyłącznie w obuwiu sportowym (halowym).
5. W miarę możliwości technicznych, organizator GHLPN udostępnia drużynom szatnie oraz możliwość korzystania z prysznicy. Drużyna ma obowiązek pozostawienia po sobie czystej szatni. Za wszystkie szkody wyrządzone przez zawodników drużyny na terenie KSRHB odpowiada kapitan drużyny.
7. Na kapitanie drużyny spoczywa obowiązek zapoznania zawodników swojej drużyny z przepisami Gołdapskiej Halowej Ligi Piłki Nożnej RBB „JAJA Z MAZUR”

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE:

1. Mecz składa się z dwóch równych części po 12 minut każda, z 2 minutową przerwą pomiędzy nimi.
2. Po przerwie drużyny zamieniają się stronami boiska.
3. Drużyny grają po 5 zawodników w tym bramkarz odróżniający się strojem od pozostałych zawodników drużyny.
4. Aby mecz mógł się rozpocząć na boisku musi znajdować się minimum 3 zawodników każdej z drużyn.
5. Walkower orzeka sędzia po upływie 3 minut od przewidzianego czasu rozpoczęcia rozgrywek.
6. Zmiany zawodników są lotne wyłącznie w strefie zmian zawodników.
7. Strefą zmian określony jest obszar przy ławce zawodników rezerwowych drużyny
8. Zmiana zawodników następuje zarówno kiedy piłka jest w grze jak i poza grą, z zachowaniem następujących warunków:
 - a) zawodnik opuszczający boisko musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy zmian
 - b) zawodnik wchodzący na boisko musi uczynić to również w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący
 - c) jeżeli zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo to gra winna być przerwana, zawodnik wchodzący zostaje napomniany żółtą kartką (2 minuty kary), grę wznowia się rzutem wolnym przyznawanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry
9. Piłka z autu wybijana jest nogą.
10. Zawodnik drużyny przeciwnej powinien znajdować się 5 metrów od miejsca wykonywania autu rzutu wolnego i od miejsca wznowienia piłki z rzutu różnego.
11. **Na wykonanie rzutu z autu i rzutu różnego zawodnik ma 5 sekund.** Jeśli czas zostanie przekroczony w przypadku **wykonywania rzutu różnego**, drużynie przeciwnej przyznany zostaje rzut wolny z łuku pola różnego. Jeżeli **rzut z autu** nie zostanie wykonany w ciągu 5 sekund to wówczas zostaje on powtórzony przez zawodnika drużyny przeciwnej
12. Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie.
13. Gra toczy się do gwizdka sędziego
14. Uderzenie piłki w konstrukcję dachową oznacza rzut wolny dla przeciwnej drużyny wykonywany z koła na środku boiska
15. W lidze mogą brać udział zawodnicy zrzeszeni w **klubach piłkarskich V ligi i niższych klas w sezonie 2016/2017**

ZMIANY ZAWODNIKÓW:

1. Zawodnik może grać wyłącznie w jednej drużynie danej ligi.
2. W przypadku stwierdzenia faktu udziału w zawodach nie zgłoszonego do składu zawodnika orzeka się walkower oraz karę pieniężną od drużyny w wysokości 100 zł. Brak należytej wpłaty przed pierwszym spotkaniem kolejnej kolejki spowoduje wykluczenie z ligi.

KARY:

1. Sędzia może ukarać zawodnika żółtą lub czerwoną kartką:

a) **żółta** kartka – zawodnik, który otrzyma dwie żółte kartki w jednym spotkaniu otrzymuje w konsekwencji czerwoną kartkę, zobowiązany jest opuścić boisko oraz dyskwalifikację z gry w kolejnym spotkaniu.

b) bezpośrednia **czerwona** kartka – zawodnik zobowiązany jest opuścić boisko oraz dyskwalifikację z dwóch kolejnych spotkań

c) obowiązuje zakaz gry wślizgiem za wyjątkiem bramkarza w polu karnym pod warunkiem że nie gra lekkomyślnie i przy użyciu nadmiernej siły.

d) za przekroczenie tego przepisu **zawodnik wykonujący wślizgu upomniany zostaje żółtą kartką (2 minuty kary)**, sędzia dyktuje rzut wolny bezpośredni, ewentualnie rzut karny w przypadku przewinienia w polu bramkowym

e) **rzuty wolne bezpośrednie (nie dotyczy rzutu karnego) są kumulowane**, za popełnione 5 **przewinienie** w jednej połowie wykonywany jest rzut karny przedłużony z 9 metrów (linia przerywana). Za każdy następny rzut wolny bezpośredni w danej połowie zamiast rzutu wolnego dyktowany jest rzut karny przedłużony

f) za niesportowe zachowanie np. obraźliwe gesty i słowa zawodnik, może zostać **ukarany 2 minutową karą odsunięcia od gry (żółta kartka), bądź całkowicie wykluczony z gry (czerwona kartka)**

g) za niesportowe zachowanie zawodników (pod wpływem alkoholu, środków odurzających) oraz osób odpowiedzialnych odpowiada cała drużyna. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia danej drużyny z rozgrywek bez zwrotu kwoty wpisowego, ani jego części.

NAGRODY:

* Po zakończeniu wszystkich kolejek 3 najlepsze drużyny zostaną udekorowane pamiątkowymi pucharami, dyplomami oraz nagrodami specjalnymi. Zostanie również wybrany najlepszy Zawodnik ligi, najlepszy strzelec, najlepszy bramkarz, oraz drużyna fair-play ligi.

