



REGULAMIN ROZGRYWEK Niemodlińskiej Ligi Futsalu sezon 2016/2017

PRZEPISY GRY

Art. I – Boisko

1. Boisko o wym. boiska do piłki ręcznej(20m szer./40m dł.) w hali widowiskowo sportowej w Niemodlinie przy ul. Reymonta 11
2. Pole karne o promieniu 6 m.
3. Punkt karny w odległości 6 m.
4. Strefy zmian po stronie ławek zawodników rezerwowych w odległości 3 m. od linii środkowej po obu jej stronach. Zmiany zawodników mogą odbywać się tylko w tej strefie.
5. Bramki do piłki ręcznej o wym. 3m x 2 m.
6. Nawierzchnia o podłożu syntetycznym.

Art. II – Piłka

1. Piłka o pokryciu zewnętrznym skórzanym z przeznaczeniem do gry halowej - rozmiar nr 5 / zapewnia organizator/.

Art. III – Liczba graczy

1. Mecz rozgrywany jest przez drużyny 5-osobowe, z których jeden z zawodników jest bramkarzem.
2. Maksymalna liczba zawodników rezerwowych w jednej drużynie wynosi 7.
3. Ilość zmian podczas gry jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze.
4. Zmiana zawodników podczas gry następuje wtedy, gdy piłka jest w grze i gdy spełnione są następujące warunki:
 - a) zaw. opuszczający boisko przekracza linię boczną w obrębie stref zmian;
 - b) zaw. rezerwowy wchodzi na boisko w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zaw. schodzący z boiska przekroczy linię boczną;
 - c) zaw. rezerwowy podlega decyzjom i jurysdykcji sędziego niezależnie od tego, czy bierze udział w grze czy nie;
5. Bramkarz może być zastąpiony przez każdego innego zawodnika , ale za zgodą sędziego i w czasie przerwy w grze.

SANKCJE

- a) w przypadku naruszenia punktu 5, gry nie przerywa się, winni zaw. zostają napomniani natychmiast po wyjściu piłki z gry;
 - b) jeżeli dokonano nieprawidłowo zmiany w locie, sędzia przerywa grę i udziela napomnienia zaw. wchodzącemu i wznawia grę rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry. Jeżeli piłka znajdowała się w polu karnym, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego z miejsca najbliższego położenia piłki w momencie przerwania gry.
- Gra może być rozpoczęta jedynie w sytuacji, gdy w każdej z drużyn jest minimum 5

zawodników. W sytuacji, gdy z powodu wykluczeń w jednym z zespołów zostanie mniej niż 2 zawodników, mecz należy zakończyć.

Art. IV – Ubiór zawodników

Ubiór zawodników składa się z koszulki z widocznym numerem, spodenek, skarpet ochraniaczy i obuwia halowego o spodach koloru jasnego. Obuwie obowiązkowe. Bramkarz powinien nosić długie spodnie i koszulkę różniącą się kolorem od ubiorów sędziów i innych zawodników. W przypadku naruszenia powyższych przepisów zawodnik zostanie usunięty z boiska w celu dostosowania ubioru do wymogów przepisów. Może on wejść na boisko dopiero w trakcie przerwy w grze po uprzednim zgłoszeniu się do sędziego, który sprawdzi prawidłowość ubioru.

Art. V – Sędzia

Do prowadzenia zawodów wyznacza się sędziego głównego i (ewentualnie) sędziego pomocniczego na boisku oraz sędziego czasowego przy stoliku.

Art. VI – Czas gry

1. Czas gry składa się z dwóch równych części po 20 minut.
2. Czas będzie zatrzymywany tylko na polecenie sędziów boiskowych.
3. Każda połowa meczu będzie przedłużona o czas potrzebny na wykonanie ewentualnego rzutu karnego.
4. Drużyny mają prawo do jednogminutowej przerwy w każdej połowie meczu, co należy zgłosić sędziemu czasowemu. Przerwa może być udzielona tylko wówczas, gdy piłka nie jest w grze.
5. Jeżeli drużyna nie bierze przysługującej przerwy nie jest to kompensowane w drugiej połowie.
6. Czas przerwy między połowami wynosi 1 minutę.

Art. VII – Piłka w grze i poza grą

Zgodnie z przepisami Komisji ds. Piłki Nożnej Pięciosobowej PZPN. Jeżeli piłka uderzy w konstrukcję nad polem gry, grę wznowia się rzutem z autu najbliższego miejsca, gdzie uderzyła piłka. Rozpoczęcie gry: piłka musi zostać zagrana. Zawodnicy drużyny przeciwnej zachowują odległość 5 metrów.

Art. VIII – Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie

Zawodnik, który rozmyślnie popełni jedno z niżej wymienionych przewinień, zostanie ukarany przyznaniem drużynie przeciwnej rzutu wolnego bezpośredniego z miejsca przewinienia:

- a) kopnie lub będzie usiłował kopnąć przeciwnika;
- b) podstawy nogę przeciwnikowi, tzn. przewróci go lub będzie usiłował przewrócić przeciwnika przy użyciu nóg bądź poprzez zatrzymanie się przed nim lub za nim;
- c) skoczy na przeciwnika;
- d) zaatakuje przeciwnika w sposób gwałtowny lub niebezpieczny;
- e) zaatakuje przeciwnika od tyłu;
- f) uderzy lub będzie usiłował uderzyć przeciwnika albo splunie na niego;
- g) zatrzyma przeciwnika;
- k) dotknie piłki ręką, tzn. będzie ją niósł, uderzy ją lub popchnie ramieniem lub ręką (nie dotyczy to bramkarza we własnym polu karnym).

W przypadku, gdy zawodnik zespołu broniącego, rozmyślnie dopuści się jednego z powyższych przewinień w obrębie własnego pola karnego, zespół jego zostanie ukarany rzutem karnym bez względu na położenie piłki, pod warunkiem, że była ona w grze.

Zawodnik popełniający jedno z niżej wymienionych wykroczeń zostanie ukarany przyznaniem rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia, a jeżeli przewinienie popełniono w polu karnym, z linii pola karnego z miejsca najbliższego miejsca przewinienia:

- a) zagrywa zdaniem sędziego, w sposób niebezpieczny, np. usiłuje kopnąć piłkę trzymaną przez bramkarza;
- b) rozmyślnie przeszkadza przeciwnikowi bez zamiaru zagrania piłki, tzn. przebiega między piłką a przeciwnikiem lub utrudnia mu dostęp do piłki manewrami tułowia;
- c) atakuje bramkarza, z wyjątkiem przypadku, gdy wyjdzie on poza pole karne; W przypadku, gdy grając jako bramkarz:
- d) dotyka lub prowadzi piłkę rękami, jeżeli została ona zagrana przez zawodnika własnej drużyny (także z autu);
- e) dotyka lub prowadzi piłkę rękami lub nogami w jakimkolwiek punkcie boiska dłużej niż 4 sekundy;
- f) po wyrzuceniu piłki od bramki otrzyma ją z powrotem od zawodnika własnej na drużyny, zanim była ona zagrana przez przeciwnika (o ile bramkarz nie znajduje się połowie przeciwnika-wówczas może on mieć kontakt z piłką) będzie ukarany przyznaniem rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia, a jeżeli przewinienie popełniono w polu karnym, z linii pola karnego z miejsca najbliższego miejscu przewinienia.

Zawodnik powinien być napomniany przez sędziego jeżeli:

- a) podczas zmiany w locie wchodzi na boisko zanim zawodnik schodzący je opuści, lub wchodzi na boisko poza strefą zmian;
- b) uporczywie narusza przepisy gry;
- c) gestykulacją lub słownie okazuje niezadowolenie z decyzji sędziego;
- d) zachowuje się niesportowo;

Za powyższe wykroczenia sędziowie dyktują rzut wolny pośredni z miejsca popełnienia przewinienia (w polu karnym z linii pola karnego w miejscu najbliższym popełnienia przewinienia). Zawodnik powinien być wykluczony z gry jeżeli zdaniem sędziego :

- a) zachowuje się wybitnie niesportowo;
- b) zachowuje się w sposób gwałtowny lub brutalny;
- c) używa ordynarnych lub obraźliwych słów;
- d) po raz drugi otrzymuje napomnienie (żółta kartka);
- e) jeżeli zawodnik posiadający realną szansę zdobycia bramki zostaje zatrzymany w sposób niedozwolony, co uniemożliwia zdobycie bramki drużynie atakującej; Zawodnik faulujący powinien być usunięty z boiska za wybitnie niesportową grę. Zawodnik usunięty z boiska nie może wrócić do gry, ani przebywać na ławce rezerwowych. Jego drużyna może uzupełnić skład po 2 minutach, o ile wcześniej nie straci bramki.

W takim przypadku :

- a) jeżeli 4 zawodników zagra przeciwko pięciu i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład;
- b) jeżeli obie drużyny grają po 4 zaw. i pada bramka obie uzupełniają składy;
- c) jeżeli 3 zaw. gra przeciwko 4 lub 5 zaw. i traci bramkę, mogą uzupełnić skład tylko o 1 zawodnika;
- d) jeżeli obie drużyny grają po 3 zaw. i pada bramka, obie uzupełniają skład o 1 zawodnika;
- e) jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia składu przed upływem 2 minut od chwili wykluczenia zawodnika.

Art. IX – Rzut wolny

1. Bezpośrednie, z których bezpośrednio można zdobyć bramkę;
2. Pośrednie, z których nie może być bezpośrednio zdobyta bramka, o ile piłka zanim wpadnie do bramki nie została dotknięta lub zagrana przez zawodnika innego niż wykonawca. Odległość od piłki zawodników drużyny przeciwnej powinna wynosić 5 metrów. Jeżeli drużyna wykonująca rzut wolny zwleka dłużej niż 4 sekundy (od gwizdka sędziego) zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej. Dla odróżnienia rzutu wolnego pośredniego od bezpośredniego, sędzia przy rzucie wolnym pośrednim sygnalizuje go poprzez uniesienie wyprostowanej ręki do góry.

Art. X - Rzut z autu i z rogu

Rzut z autu wykonuje się nogą. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki. Wykonawca rzutu z autu może zagrywać do własnego bramkarza, lecz bramkarz nie może zagrywać piłki ręką, ani jej łapać. Zawodnicy drużyny przeciwnej zachowują odległość 5 metrów zarówno przy rzucie z autu jak i z rogu. Czas wprowadzenia piłki do gry wynosi 4 sekundy.

Art. XI – Rzut karny

Rzut karny wykonuje się z linii 6 metrów. Wykonawca musi kopnąć piłkę do przodu, zawodnicy drużyn muszą zachować odległość 5 metrów od piłki. Przedłużony rzut karny wykonuje się z linii 10 metrów. Zostaje on podyktowany po każdym kolejnym po piątym przewinieniu w każdej połowie meczu. Wykonawca musi kopnąć piłkę do przodu, zawodnicy drużyn muszą zachować odległość 5 metrów od piłki. W drugiej połowie meczu faule kumulowane, generujące przedłużony rzut karny zerują się. Liczba fauli kumulowanych każdej z drużyn wskazywana jest przez tablicę znajdującą się na stoliku sędziowskim.

Art. XII – Rzut od bramki

Bramkarz wprowadza piłkę rękami. Może rzucać też za linię środkową. Piłka jest w grze, gdy opuści pole karne. Czas na wprowadzenie piłki (od momentu gwizdka) to 4 sekundy.

Art. XII – Sposób przeprowadzenia rozgrywek

Warunkiem uczestnictwa w rozgrywkach Niemodlińskiej Halowej Lidze Piłkarskiej jest zgłoszenie drużyny w terminie określonym przez Organizatora i dostarczenie:

- formularza "ZGŁOSZENIE DRUŻYNY";
- "LISTY ZAWODNIKÓW";
- uiszczenie opłaty wpisowego, wpisowe do NHLP w sezonie 2016/2017 wynosi 200 złotych,

UWAGA ZEZPOŁY!!!

Nieuiszczenie wpisowego przed pierwszą kolejką spowoduje wykluczenie drużyny z rozgrywek.

Rozgrywki zostaną przeprowadzone systemem „każdy z każdym” z rundą rewanżową według opracowanego przez Organizatora terminarza.

- Do meczu drużyny wystawiają maksymalnie 12 zawodników tj. 5 + 7 rez.
- Przed każdym spotkaniem Kierownicy wypełniają sprawozdania meczowe.
- Drużyna, która nie stawia się na boisku do 10 min. od gwizdka sędziego informującego o czasie rozpoczęcia meczu przegrywa spotkanie walkowerem w stosunku 0 : 5.
- Jeżeli drużyna nie poinformuje swojego przeciwnika i organizatora rozgrywek o tym że, nie stawia się na mecz zostaje dodatkowo ukarana odebraniem 1 punktu.

- **Drużyna, która nie rozegra trzech spotkań zostaje wycofana z rozgrywek.**
- Wszystkie drużyny zgłaszają gotowość do gry na 10 min. przed wyznaczonym czasem rozpoczęcia meczu.

PUNKTACJA:

Zwycięstwo 3 pkt

Remis 1 pkt

Porażka 0 pkt

O WYŻSZYM MIEJSCU W TABELI DECYDUJĄ KOLEJNO:

1. Zdobyte punkty
2. Wynik bezpośredniego spotkania
4. Większa liczba zdobytych bramek

W przypadku jednakowej ilości punktów trzech i więcej drużyn – rozpatruje się małą tabelę z uwzględnieniem wyników uzyskanych pomiędzy zainteresowanymi.

PROWADZONE KLASYFIKACJE W KAŻDEJ Z LIG:

- Zespołowa
- Najlepszego strzelca

KARY:

- 4 żółte kartki - kara meczu
- 8 żółta kartka - kara 2 meczów
- 1 czerwona kartka - kara meczu
- czerwona kartka (NIESPORTOWE ZACHOWANIE)- zawodnik karany jest indywidualnie w zależności od popełnionego przewinienia.

Za rażące naruszenie regulaminu rozgrywek Komisja Dyscyplinarna może nałożyć surowsze kary, nawet do kary dyskwalifikacji do końca rozgrywek włącznie.

NAGRODY:

Za I, II, III miejsce w klasyfikacji zespołowej drużyny otrzymują puchary i dyplomy.

Najlepszy strzelec – puchar i dyplom.

Ponadto inne niespodzianki w zależności od pozyskanych sponsorów.

SĘDZIOWIE:

Spotkania prowadzić będą Sędziowie Wydziału Sędziowskiego OZPN w Opolu.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. W trakcie całych rozgrywek obowiązuje zakaz przechodzenia zawodników z jednej drużyny do innych.
2. Komisję regulaminową tworzą Organizatorzy i Sędzia Główny.
3. Każda z drużyn ma możliwość zwrócić się z prośbą o sędziowanie spotkania przez 2 sędziów, po wniesieniu dodatkowej opłaty w wysokości 100 zł.
4. Wszelkie sprawy sporne nie ujęte w niniejszym regulaminie będą rozstrzygane przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo wyłącznej interpretacji regulaminu oraz

wprowadzania ewentualnych zmian, a także ingerencji pozaregulaminowej w rażących przypadkach działania na szkodę idei rozgrywek.

5. Graczy dopisywać można do listy zawodników tylko do końca pierwszej rundy.

6. Gracz który nie rozegrał meczu na trzy kolejki przed zakończeniem rozgrywek nie może wystąpić w ostatnich trzech kolejkach ligi.

6. Gracz, który rozegrał mecz nie może zmienić drużyny do końca sezonu.

7.. Komisję regulaminową tworzą Organizatorzy oraz Sędzia Główny.

Organizator ustala dodatkowe opłaty, w wysokości **100 zł** (stu złotych) za:

- **przełożenie meczu na inny termin**
- **walkower** (przedłożenie dowodu wpłaty warunkiem do rozegrania kolejnego spotkania!),
- **naruszenie nietykalności sędziego** (przedłożenie dowodu wpłaty warunkiem do rozegrania kolejnego spotkania przez całą drużynę!)

Apel organizatorów:

Zwracamy się do wszystkich uczestników rozgrywek ligowych, aby współzawodnictwo na boisku było czystą walką sportową prowadzona zgodnie z zasadami FAIR PLAY.

Wszystkim uczestnikom życzymy dużo radości, zadowolenia z rozegranych spotkań oraz kontynuowania rozgrywek bez kontuzji.

Organizatorzy:

Ośrodek Sportu i Rekreacji w Niemodlinie.

Niniejszy regulamin sporządzono na podstawie Futsalowych Przepisów Gry w Piłkę Nożną PZPN. W sprawach nieobjętych w niniejszym regulaminie organizator „posiłkuje się” regulaminem PZPN Futsal 2016/2017.

Niemodlin , 11wrzesień 2016r.