

Halowa Liga Zagłębiowska pod patronatem Legandy Zagłębia Sosnowiec „Józefa Gałeczki”

Regulamin i przepisy rozgrywek Ekstraklasy, I Ligi, „Ligi Oldbojów na sezon 2017

& 1

CEL: popularyzacja piłki nożnej halowej oraz wyłonienie Mistrza Zagłębiowskiej Ligi Halowej

MIEJSCE: Hala MOSiR w Sosnowcu (Zagórze) ul. Braci Mieroszewskich

Organizatorowi Halowych Lig Zagłębiowskich przysługuje prawo do wykorzystywania w celach promocyjnych fotografii i nagrań video obejmujących wizerunek zawodników w stroju klubowym i trenerów oraz fotografii i nagrań video drużyny w strojach klubowych.

& 2

Przed rozpoczęciem sezonu kapitanowie lub kierownictwo drużyny zobowiązani są do dostarczenia do organizatora Ligi czytelnie wypełnionej listy zawodników 15 (imię i nazwisko, data urodzenia, nr na koszulce, podpis zawodnika) oraz stwierdzenie własnoręcznym podpisem prawdziwości danych. Każda drużyna musi posiadać (do końca lutego 2017r) jednolity strój piłkarski, zawodnicy występują z numerami na koszulkach wg dostarczonej listy zgłoszeniowej przez cały czas trwania Ligi.

Kluby uczestniczące w rozgrywkach Zagłębiowskiej Ligi Halowej zobowiązane są do dokonania wpłaty z tytułu wpisowego w kwocie 1200zł do 31 stycznia 2017r.

Zgłoszenie do Lig należy dostarczyć w nieprzekraczalnym terminie do 07.02.2017r

& 3

Liczba zawodników

-w zawodach biorą udział dwie drużyny składające się z nie więcej niż pięciu zawodników, jeden z nich jest bramkarzem.

-mecze nie mogą się rozpocząć jeżeli którakolwiek z drużyn liczy mniej niż 4 zawodników.

-mecze należy zakończyć, jeśli w którejkolwiek z drużyn jest mniej niż 4 zawodników.

& 4

Czas trwania zawodów

- zawody trwają dwie równe części po 18 minut każda

- ostatnia minuta zawodów przy wyniku nierozstrzygniętym (wynik mniejszy niż 3:0) będzie zatrzymywana

- drużyny mają prawo do jednej jednogminutowej przerwy w całym meczu

- muszą być zastosowane następujące warunki:
 - kapitanowie każdej z drużyn są upoważnieni do wcześniejszego zgłoszenia sędziemu wniosku o udzielenie jednogminutowej przerwy
 - jeśli drużyna ubiegająca się o czas jest w posiadaniu piłki i piłka jest poza grą
 - podczas czasu dla drużyny zawodnicy mogą pozostać na polu gry lub poza polem gry, jednak muszą opuścić pole gry, gdy chcą spożyć napoje,
- czas zatrzymywany będzie tylko na wyraźną sygnalizację sędziego

& 5

ROCEDURA WYMIANY ZAWODNIKÓW

Wymiana zawodników następuje zarówno, kiedy piłka jest w grze jak i poza grą, z zachowaniem następujących warunków:

- zawodnik opuszczający pole gry musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy zmian jego drużyny, z wyjątkiem poważnej kontuzji
- zawodnik rezerwy może wejść na pole gry dopiero, kiedy zawodnik schodzący opuści je,
- zawodnik rezerwy musi wejść na pole gry w obrębie własnej strefy zmian,
- zmiana jest dokonana, gdy zawodnik rezerwy wejdzie na pole gry poprzez strefę zmian swojej drużyny, ,
- w momencie, kiedy zawodnik rezerwy wejdzie na pole gry, staje się on zawodnikiem grającym, a zawodnik którego zastąpił, przestaje nim być,
- zawodnik wymieniony może ponownie wziąć później udział w meczu,
- wszystkie zmiany są przedmiotem władzy i jurysdykcji sędziego

WYMIANA (ZAMIANA) BRAMKARZA

- każdy z zawodników rezerwowych może wymienić bramkarza bez informowania sędziów lub czekania na przerwę w grze,
- każdy zawodnik może zamienić się z bramkarzem,
- zawodnik zamieniający się z bramkarzem musi zrobić to podczas przerwy w grze oraz poinformować o tym sędziów zanim zmiana będzie przeprowadzona,
- zawodnik lub zawodnik rezerwy zastępujący bramkarza musi nosić koszulkę innego koloru

NARUSZENIE PRZEPISÓW – SANKCJE

Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany, zawodnik rezerwy wejdzie na pole gry, zanim zawodnik schodzący opuści je, lub jeśli rezerwy wejdzie na nie poza strefą zmian:

- gra winna być przerwana (ale nie od razu jeśli istnieje możliwość zastosowania korzyści),
 - zawodnik wchodzący zostaje napomniany (żółta kartka) za naruszenie procedury zmian i nakazuje mu się opuszczenie pola gry.
- jeżeli gra została przerwana, wznawia się ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry

& 6

UBIÓR ZAWODNIKÓW

Zawodnik nie może używać żadnego ubioru (wyposażenia) lub nosić czegokolwiek, co stanowiłoby zagrożenie dla niego samego lub innych zawodników (włączając w to każdego rodzaju biżuterię).

PODSTAWOWE WYPOSAŻENIE

Do podstawowego, obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne elementy:

- bluza lub koszulka
- spodenki
- bramkarz ma prawo założyć długie spodnie.
- getry
- ochraniacze,
- obuwie – płócienne lub wykonane z miękkiej skóry buty treningowe lub gimnastyczne, z podeszwą z gumy lub innego, podobnego materiału.

& 7

OCHRANIACZE

- są całkowicie zakryte przez skarpety,
- są sporządzane z gumy, plastiku lub innych podobnych tworzyw,
- stanowią odpowiedni stopień ochrony.

KOLORY

- obie drużyny muszą nosić stroje w takich kolorach, by rozróżniać się od siebie nawzajem
- każdy bramkarz musi nosić strój w kolorze rozróżniającym go od innych graczy

& 8

Rozpoczęcie i wznowienie gry USTALENIE STRON POLA GRY

Przed rozpoczęciem gry sędzia przeprowadza losowanie poprzez podrzucenie monety. Drużyna wygrywająca losowanie wybiera, na którą bramkę atakuje podczas pierwszej połowy meczu.

Drużyna, która przegrała losowanie rozpoczyna grę.

Drużyna, która wygrała losowanie rozpoczyna grę w drugiej połowie meczu.

W drugiej połowie meczu drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.

ROZPOCZĘCIE GRY

Rozpoczęcie gry jest sposobem rozpoczęcia i wznowienia gry:

- przy rozpoczęciu zawodów,
- po zdobyciu bramki,
- przy rozpoczęciu drugiej połowy meczu,
- przy rozpoczęciu każdej połowy dogrywki, o ile taka jest rozgrywana.
- z rozpoczęcia gry bramka nie może być zdobyta bezpośrednio
- jeśli w czasie gdy piłka jest w grze uderzy w sufit, gra jest wznowiana rzutem z autu przyznany drużynie przeciwników zawodnika, który jako ostatni dotknął piłki. Rzut z autu wykonuje się z linii bocznej z miejsca najbliższego, w którym piłka uderzyła w sufit.

& 9

JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKE

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, zakładając, że drużyna, która zdobyła bramkę, nie naruszyła wcześniej przepisów gry

Bramka nie może być uznana, jeśli bramkarz drużyny atakującej rzuca lub rozmyślnie uderza (piastkuje) ręką lub ramieniem piłkę z własnego pola karnego i jest ostatnim zawodnikiem zagrywającym piłkę, gra zostanie wznowiona rzutem od bramki dla drużyny przeciwnej.

& 10

SANKCJE DYSCYPLINARNE

- zawody zostaną zweryfikowane jako walkower 5:0 gdy:
 - a) drużyna nie wstawi się na zawody w czasie 5 min od ustalonej godzinie spotkania
 - b) w drużynie wystąpi nieuprawniony zawodnik(zawodnicy)
 - c) w drużynie w której liczba zawodników będzie mniejsza niż 3
 - d) drużyna, która przed zakończeniem meczu zejdzie z boiska
 - e) drużyna która nie rozegra 3 meczy zostanie wycofana z rozgrywek.

&11

Rzut z autu

-rzut z autu jest sposobem wznowienia gry

-rzut z autu przyznaje się drużynie przeciwnej do zawodnika, który po raz ostatni dotknął piłki, zanim przekroczyła ona linię boczną zarówno na podłożu, jak i w powietrzu, względnie dotknęła sufitu hali.

- bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu z autu.

-rzut z autu rozpoczynamy z miejsca , w którym piłka opuściła grę .

USTAWIENIE ZAWODNIKÓW

– w odległości nie mniejszej niż 5 metrów od miejsca, z którego wykonywany jest rzut z autu.

PROCEDURA WYKONANIA

Usytuowanie przy rzucie z autu

W momencie wykonania rzutu, wykonawca:

- częścią jednej stopy znajduje się na linii bocznej lub na podłożu na zewnątrz linii bocznej,
 - piłka musi leżeć nieruchomo na podłożu, w miejscu gdzie przekroczyła linię boczną bądź na zewnątrz pola gry w odległości maksymalnie 25 cm od tego miejsca,
 - wykonanie rzutu nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania.
- piłka jest w grze, gdy znajdzie się w polu gry.

& 12

Rzut od bramki

Rzut od bramki jest sposobem wznowienia gry

Rzut od bramki przyznaje się jeżeli piłka całym swoim obwodem, dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczy linię bramkową, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu i nie została zdobyta bramka

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki.

USTAWIENIE ZAWODNIKÓW

Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się:

- na polu gry i pozostają na zewnątrz pola karnego drużyny wykonującej rzut od bramki, aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

PROCEDURA WYKONANIA

- piłka zostaje wyrzucona przez bramkarza drużyny broniącej z dowolnego miejsca własnego pola karnego,
- bramkarz drużyny broniącej wykonuje rzut od bramki w ciągu 4 sekund od powstania możliwości do jego wykonania,
- piłka jest w grze, gdy została wyrzucona bezpośrednio poza pole karne przez bramkarza drużyny broniącej.

NARUSZENIE PRZEPISÓW – SANKCJE

Jeżeli z rzutu od bramki piłka nie zostanie wyrzucona bezpośrednio poza pole karne:

- zarządza się powtórzenie rzutu od bramki, ale z zastrzeżeniem, że czas 4 sekund na jego wykonanie nie kasuje się i jest kontynuowany od momentu powstania możliwości do jego wykonania przez bramkarza.

&13

RZUT KARNY

- rzut karny zarządza się przeciwko drużynie, której zawodnik we własnym polu karnym i w czasie gdy piłka jest w grze popełni przewinienie, za które zarządza się rzut wolny bezpośredni.
- rzut karny wykonuje się z 6 m

RZUT KARNY - PRZEDŁUŻANY

- rzut wolny bezpośredni począwszy od 4-go faulu akumulowanego w każdej połowie
- rzut wykonuje się z 10 m
- zawodnik wykonujący karnego kopie piłkę z zamiarem zdobycia bramki i nie może podawać piłki do innego zawodnika
- zawodnicy drużyny broniącej nie mogą ustawiać muru obronnego
- bramkarz musi pozostać w odległości co najmniej 5 metrów od piłki
- wszyscy zawodnicy z wyjątkiem wykonawcy i bramkarza broniącego pozostają na boisku poza umowną linią na wysokości piłki co najmniej 5 metrów od piłki

& 14

Sędziowie mają prawo podejmować sankcje dyscyplinarne od momentu wejścia na obiekt, na którym pole gry jest usytuowane, przed rozpoczęciem zawodów, aż do momentu opuszczenia obiektu.

& 15

KARY

1. Zawodnik, który w czasie zawodów o mistrzostwo Zagłębiowskich Lig Halowych otrzyma ostrzeżenie (żółta kartkę), zostanie automatycznie ukarany kwotą 5 zł
2. Zawodnik, który w czasie zawodów o mistrzostwo Zagłębiowskiej Ligi Halowej otrzyma wykluczenie (czerwona kartka), zostanie automatycznie ukarany kwotą 10 zł
3. Opłaty za kartki należy uiścić przed kolejnym meczem - nie opłacenie kartki uniemożliwia brania udziału w zawodach
4. Zawodnik, który w czasie zawodów o mistrzostwo Zagłębiowskich Lig Halowych otrzyma:
 - a) po trzecim ostrzeżeniu - kara odsunięcia od 1 meczu
 - b) po szóstym ostrzeżeniu - kara odsunięcia od 2 meczów.
 - c) po dziewiątym ostrzeżeniu - kara odsunięcia od 3 meczów
 - d) przy każdym kolejnym ostrzeżeniu - kara odsunięcia od 2 meczów
5. W przypadku, gdy zawodnik otrzymał żółtą kartkę powodującą dyskwalifikację w wymiarze jednego meczu, wystąpił w następnych zawodach, które w wyniku tego zostały zweryfikowane jako walkower, orzeczona kara dyskwalifikacji nie jest uważana za odbytą i zawodnik taki nadal jest zobowiązany do jej odbycia.

6. Zawodnik, który w czasie zawodów mistrzowskich I ligi zostanie wykluczony przez sędziego z gry - czerwona kartka - zostaje automatycznie zawieszony (ukarany dyskwalifikacją) i nie może brać udziału w zawodach mistrzowskich Lig do czasu rozpatrzenia sprawy i wydania decyzji przez Komisję Zagłębiowskiej Ligi Halowej

7. Zawodnik lub zawodnik rezerwowy, który został wykluczony z gry musi opuścić bezpośrednio otoczenie pola gry oraz strefę techniczną

8. Zawodnik rezerwowy może zastąpić wykluczonego podczas gry zawodnika i wejść na pole gry dopiero po upływie pełnych 2 minut po wykluczeniu, po otrzymaniu zgody sędziego chyba że przed upływem dwóch minut została zdobyta bramka

oraz uwzględniając podane poniżej zasady:

- jeżeli drużyna grająca w pięciosobowym składzie przeciwko drużynie w czterosobowym składzie

zdobędzie bramkę, to drużyna w czterosobowym składzie może uzupełnić swój skład o piątego zawodnika,

- jeśli obie drużyny grają w składach liczących trzech lub czterech zawodników i bramka zostaje zdobyta przez którąkolwiek z drużyn, to mecz jest kontynuowany w tych samych składach,

- jeśli drużyna gra w pięciosobowym składzie przeciwko drużynie w trzyosobowym składzie lub jeśli drużyna w czterosobowym składzie gra przeciwko drużynie w trzyosobowym składzie i drużyna o większej liczbie zawodników zdobędzie bramkę, to drużyna licząca trzech zawodników może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika,

- jeżeli bramkę zdobywa drużyna grająca w składzie z mniejszą liczbą zawodników, to składy drużyn pozostają bez zmian.

& 16

ROZGRYWKI

1. Każda drużyna rozgrywa z pozostałymi drużynami dwa spotkania, u siebie jako gospodarz oraz u przeciwnika jako gość.

2. Za każde rozegrane spotkanie przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku:

a) 3 punkty za zwycięstwo;

b) 1 punkt za spotkanie nierozstrzygnięte (remis);

c) 0 punktów za spotkanie przegrane.

3. W Rozgrywkach o kolejność Klubów w tabeli ustala się na podstawie liczby zdobytych punktów.

4. W przypadku uzyskania równej liczby punktów po rundzie zasadniczej przez dwa lub więcej

Klubów, o zajętym miejscu decydują, w kolejności:

5.1. przy dwóch zespołach:

a. liczba zdobytych punktów w meczach między tymi Klubami,

b. przy równej liczbie punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach między tymi Klubami,

- c. przy dalszej równości, według obowiązującej reguły UEFA, że bramki strzelone na wyjeździe liczone są „podwójnie”, korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach między tymi Klubami,
- d. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach w rundzie zasadniczej,
- e. przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach w rundzie zasadniczej,
- f. przy dalszej równości, losowanie przeprowadzone przez Komisję Zagłębiowskiej Ligi Halowej

6.2. przy więcej niż dwóch zespołach

- a. liczba zdobytych punktów w meczach między tymi drużynami,
- b. przy równej liczbie punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach między tymi drużynami,
- c. przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych w meczach między tymi drużynami,
- d. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach w rundzie
- e. przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach w rundzie zasadniczej,
- f. przy dalszej równości, losowanie przeprowadzone przez Komisję Zagłębiowskiej Ligi Halowej

& 17

SPADKI I AWANSE

1. Ekstraklasa **I miejsce- Mistrz Zagłębiowskiej Ligi Halowej**

- 2 ostatnie zespoły spadają do I Ligi
- 3 od końca gra baraż z trzecią drużyną I Ligi

2. I Liga **– z 1 i 2 miejsca awans do Ekstraklasy** z 3 miejsca baraż o Ekstraklasę.

Po rozegraniu rundy zasadniczej to jest 15 meczy .Następuje podział na grupę spadkową i walczącą o awans .(8 drużyn gra o awans i 8 drużyn gra o utrzymanie w 1 lidze) .Rozgrywki w tej fazie toczą się każdy z każdym czyli 7 meczy łącznie 22 mecze. W grupie grającej o awans 1,2 drużyna awansuje bezpośrednio , 3 drużyna gra baraż z 8 drużyną ekstraklasy . grupie spadkowej pierwsze dwie drużyny zostają w 1 lidze pozostałe spadają do 2 ligi .Punkty zdobyte w rundzie zasadniczej nie kasują się .

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach Zagłębiowskiej Ligi Halowej na własną odpowiedzialność.
2. W przypadku zdarzeń losowych (kontuzje, zguby wartościowych przedmiotów) zawodnicy nie będą z tego tytułu rościć zadość uczynienia od organizatorów Lig.
3. Wszystkich uczestników Lig obowiązuje przestrzeganie regulaminu hali sportowej
4. Za szkody wyrządzone na obiekcie, za niesportowe zachowanie zawodników danego zespołu oraz osób odpowiedzialnych odpowiada dany zespół. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia danej drużyny z rozgrywek bez zwrotu kwoty wpisowego, ani jego części.
5. Decyzje sędziego w trakcie trwania zawodów są definitywne.
6. Kapitanowie mają prawo, najpóźniej do zakończenia zawodów zgłaszać protesty dotyczące tożsamości zawodników.
7. Ewentualne sytuacje sporne będą rozpatrywane przez Organizatorów Ligi i Sędziego głównego.
8. Aktualne wyniki oraz tabele będą zamieszczane na stronie www.hala.zaglebie.eu
9. Na wezwanie organizatora obligatoryjnie zobowiązuje się kapitana lub reprezentanta drużyny do udzielenia wywiadu pomeczowego. Nie udzielenie wywiadu będzie równoznaczne z nałożeniem kary finansowej.