**Regulamin rozgrywek**

# Opoczyńska Liga w Halową Piłkę Nożną

1. ***Patronat honorowy:***

Poseł na Sejm RP Robert Telus

Starosta Opoczyński Marcin Baranowski

Burmistrz Opoczna Dariusz Kosno

Wiceprezes WZ LZS w Łodzi Konrad Gwóźdź

1. ***Cel:***
	* Wyłonienie mistrza I, II, III, ligi w sezonie 2022/2023
	* Popularyzacja halowej piłki nożnej
	* Aktywizacja sportowa społeczności lokalnej

## 3. Organizator

* Rada Miejsko - Gminna LZS w Opocznie

*-współorganizatorzy:*

* Urząd Miejski w Opocznie
* Powiat Opoczyński
* LUKS Mroczków-Dzielna, PCKZiU w Mroczkowie Gościnnym
* Rada WZ LZS w Łodzi

## 4. Termin i miejsce

* Rozpoczęcie rozgrywek 04 grudnia 2022, zakończenie 12 lutego 2023 roku.
* Mecze I, II i III ligi odbywać się będą w Hali Sportowej Szkoły Podstawowej nr 3 w Opocznie (ul.

Armii Krajowej 1

## 5. Zasady uczestnictwa

* Liga zostanie przeprowadzona w kategorii open (ukończone 16 lat, wyjątek zawodnicy młodsi grający w rozgrywkach związkowych seniorów). Zawodnicy niepełnoletni muszą posiadać pisemna zgodę rodziców.
* Drużyny doręczają organizatorowi aktualną listę zawodników - skład 15 osób .Zawodnicy posiadają aktualne badania lekarskie . Drużyny doręczają organizatorowi aktualną listę potwierdzoną pisemnie przez kierownika drużyny (wzór listy udostępniony przez organizatora).
* Zawodnik na czas rozgrywek OLWHPN reprezentuje tylko jedną drużynę.
* Kierownicy drużyn posiadają ubezpieczenie NW zawodników , badania lekarskie ( zawodnik grający w rozgrywkach związkowych może złożyć oświadczenie), pisemne zgody rodziców zawodników niepełnoletnich.

## 6. Przepisy gry

Mecze rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPN.

* Na boisku drużyna występuje w pięcioosobowym składzie.
* Jeżeli drużyna zostanie zdekompletowana(mniej niż 3 zawodników na polu gry) mecz zostaje przerwany, a przeciwnik otrzymuje walkower 5 - 0.
* Jeżeli drużyna nie zgłosi się na mecz w wyznaczonym terminie (czas oczekiwania 5 minut) przeciwnik otrzymuje walkower.
* Kierownicy drużyn wypisują protokół drukowanymi literami i podpisują czytelnie potwierdzając swoim podpisem udział zawodników w danym meczu.
* Na każde życzenie organizatora kierownicy drużyn zobowiązani są do przedstawienia dowodów tożsamości zawodników .
* Zmiany lotne. Strefa techniczna zawodników rezerwowych znajduje się za własną bramką. Czas gry 2x15 minut.
* Przy wykonywaniu autu obowiązuje wykop piłki zza linii lub linii bocznej boiska. Przeciwnik musi stać w takiej odległości aby nie przeszkadzać w wyprowadzeniu piłki. Z autu nie można zdobyć bramki bezpośrednio.
* Jeżeli piłka opuści boisko za linią końcową grę wznawia bramkarz wyrzutem ręką.
* W przypadku dotknięcia piłki do sufitu grę wznawia się rzutem wolnym pośrednim.
* W czasie wykonywania rzutu wolnego przeciwnik powinien być ustawiony w odległości nie mniejszej niż 5 metrów od piłki.
* Wznowienie gry powinno nastąpić w ciągu 4 sekund. Za opóźnianie gry piłka przyznana będzie przeciwnikowi (upływający czas sygnalizuje sędzia).
* Gra wślizgiem jest niedozwolona.
* Zawodnicy grają w obuwiu o podeszwie miękkiej. Sędziowie sprawdzają obuwie przed meczem.
* Zawodników obowiązuje jednolity strój sportowy z numeracją.

**W edycji ligi 2022/2023 aktualny pozostaje przepis dotyczący fauli akumulowanych.**

 Faule akumulowane obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi.

 Pierwsze cztery faule akumulowane popełnione podczas jednej połowy są rejestrowane w sprawozdaniu

 Wykonanie rzutów wolnych:

Przy pierwszych czterech 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 piątego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu:

* drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego,
* zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany,
* 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. Wykonanie:
* 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,
* żaden rzut wolny nie może być wykonany z odległości mniejszej niż 6 m od linii bramkowej. Jeżeli przewinienie, które zazwyczaj karane jest rzutem wolnym pośrednim zostało popełnione w polu karnym, rzut wolny wykonuje się z linii pola karnego, najbliżej miejsca przewinienia,
* jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na połowie przeciwnika lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową, a umowną linią równoległą do niej przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 10 metrów od linii bramkowej, to rzut wolny wykonywany jest z tego drugiego punktu karnego.
* **drugi punkt karny wyznacza się w odległości 10 m** od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych.
* jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na własnej połowie pomiędzy linią 10 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.

 **Kary**

* Kartka żółta - wykluczenie z gry na dwie minuty, druga żółta kartka w tym samym meczu traktowana jest jak kartka czerwona.
* Kartka czerwona - zawodnik, który zostaje ukarany czerwoną kartką zostaje wykluczony z gry do końca meczu i musi opuścić boisko. Drużyna po upływie 5 minut może uzupełnić skład innym zawodnikiem.

***Za kartkę czerwoną zawodnik otrzymuje karę jednego meczu. Za wysoce niesportowe zachowanie 3 mecze kary. Jeżeli drużyna grająca w osłabieniu straci bramkę może uzupełnić skład do 5 zawodników.***

* Organizator zastrzega sobie jednak prawo do karania całkowitą dyskwalifikacją zawodników, którzy w rażący sposób nie przestrzegają regulaminu rozgrywek (wybitnie niesportowe zachowanie, niszczenie mienia, agresywna, niesportowa postawa do zawodników, sędziów, obsługi obiektów itp.)
* Drużyna, która nie stawi się na mecz w wyznaczonym terminie otrzymuje walkower i karę pieniężną 50zł . Drugi walkower z powodu niestawienia się na mecz w wyznaczonym terminie oznacza wykluczenie z rozgrywek i przepadek kaucji.

## 7. Klasyfikacja końcowa

Drużyny, które zajmą miejsce 1 i 2 w ligach: II i III awansują do ligi wyższej. Drużyny, które zajmą ostatnie dwa miejsca w lidze pierwszej oraz ostatnie w lidze drugiej spadają do ligi niższej.

## 8. Puchar ligi

* W pucharze ligi bierze po osiem najlepszych drużyn z każdej ligi.
* Wszystkie rozgrywki pucharowe rozegrane zostaną zgodnie z terminarzem.

## 9. Nagrody

* Za zajęcie 1, 2 i 3 miejsca w każdej lidze medale i puchary.
* Za zajęcie 1, 2 i 3 miejsca w pucharze ligi drużyny otrzymują puchary

## 10. Wpisowe

* Wpisowe wynosi 1300 zł (I i II liga), 1100 ( III liga) od drużyny..
* W przypadku stwierdzenia szkód w szatniach lub na terenie obiektów, w których odbywają się mecze jak też pozostawienia butelek lub puszek po napojach alkoholowych w szatniach drużyna zostanie obciążona kosztami związanymi z naprawą powstałych szkód
* W związku z powyższym zobowiązuje się kapitanów oraz kierowników drużyn do przejęcia szatni od wcześniej grającej drużyny i w przypadku zastrzeżeń co do stanu pozostawionej szatni poinformowania o tym organizatorów ligi (sędzia stolikowy).

## 11. Zachowanie a terenie obiektów sportowych

\* Na terenie obiektów sportowych, w których odbywają się mecze obowiązują ogólne przepisy prawa o poszanowaniu mienia oraz zakazu spożywania alkoholu i palenia papierosów. W przypadku ich naruszenia organizator poinformuje odpowiednie służby.

Bezwzględnie zabrania się palenia tytoniu oraz wnoszenia i spożywania alkoholu, a także przebywania w stanie nietrzeźwym w pomieszczeniach obiektu

.\* W halach sportowych obowiązuje zmiana obuwia.

## 12. Postanowienia końcowe

* Koordynator odpowiedzialny za wszystkie ligi - Sławomir Zieliński
* Organizator powołuje Komisję Odwoławczą w składzie: Sławomir Zieliński, Tomasz Huk, Mariusz Wrzosek, Damian Pietrasik
* Interpretacja regulaminu należy do organizatora
* Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zaistniałe wypadki oraz za rzeczy zaginione
* Zgłaszając się do zawodów zawodnik wyraża zgodę na bezpłatne wykorzystanie swego wizerunku przez Organizatora i sponsorów na utrwalonych w czasie trwania zawodów materiałach zdjęciowych, filmowych i innych promocyjnych oraz medialnych dotyczących zawodów na wszystkich polach eksploatacji.

* **INTERPRETACJE *WYBRANYCH* ZASAD I PRZEPISÓW GRY W ROZGRYWKACH LIGI PIŁKI HALOWEJ** 1. Czas trwania zawodów 2 x 15 minut.
	1. Liczba zawodników 4 + bramkarz.
	2. Odległość zawodnika drużyny przeciwnej od piłki przy wznowieniu gry z wrzutu - minimum 2 metry.
	3. Odległość muru od piłki przy rzucie wolnym 5 metrów.
	4. Odległość muru od piłki przy wznowieniu gry z rzutu z rogu - na linii pola karnego lub minimum 4 metry.
	5. Wrzut z autu wykonywany jest z linii bocznej lub zza linii bocznej boiska. W przypadku naruszenia przepisu wrzut przyznaje się drużynie przeciwnej Piłka w momencie wykonywania wrzutu musi być nieruchoma.
	6. Wznowienie gry gdy piłka opuści boisko wykonywane jest przez bramkarza rzutem od bramki. Bramkarz wrzuca piłkę w boisko ręką. Piłka jest w grze gdy opuści pole karne w obrębie boiska (nie przez linię bramkową). W przypadku naruszenia przepisu rzut powtarza się. Z rzutu od bramki nie można bezpośrednio zdobyć bramki na przeciwniku.
	7. Rzut z rogu wykonywany jest z miejsca przecięcia linii bocznej i bramkowej. W przypadku naruszenia przepisu rzut powtarza się.
	8. Zawodnicy rezerwowi podczas trwania zawodów przebywają poza swoja linią bramkową w odległości minimum 3 metrów od bramki nie przeszkadzając przeciwnikowi przy wznawianiu gry z rzutu z rogu.
	9. Wymiany zawodników odbywają się w strefie za własną bramką na linii bramkowej. Zawodnik, który opuści pole gry nie przez własną linię bramkową traktowany jest jako przebywający na polu gry. 11. W przypadku wejścia na boisko w trakcie gry nieuprawnionego zawodnika fakt ten powoduje przerwanie przez sędziego gry oraz jej ponowne wznowienie rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w momencie przerwania gry. Nieuprawniony do gry zawodnik otrzymuje karę napomnienia (żółta kartka).

12. Kary indywidualne:

* + napomnienie (żółta kartka) - kara 2 minutowa dla zawodnika
	+ wykluczenie (czerwona kartka) - kara 5 minutowa dla zawodnika - zawodnik ukarany wykluczeniem nie bierze udziału w grze już do końca zawodów w których otrzymał karę wykluczenia, po upływie kary 5 minut na boisko wchodzi współpartner wykluczonego zawodnika. O ewentualnej karze wykluczenia ukaranego zawodnika z kolejnych meczy decyduje Organizator rozgrywek w zależności od powagi przewinienia.
	+ czas trwania kary odmierza sędzia stolikowy
	+ po zdobyciu bramki przez drużynę grającą w przewadze zawodnik odbywający karę powraca do gry ( w miejsce zawodnika ukaranego czerwoną kartką do gry może wrócić inny zawodnik z drużyny ) 13. Po spełnieniu warunków do możliwości wznowienia gry z wrzutu, rzutu wolnego, rzutu rożnego, rzutu od bramki wznawiający zawodnik musi wykonać wznowienie gry w ciągu 4 sekund. Czas 4 sekund odmierza sędzia główny odliczając na palcach wyprostowanej, wyciągniętej do góry ręki - czyniąc to w sposób widoczny.

Brak wznowienia gry w czasie 4 sekund oznacza w przypadku:

1. wrzutu - przyznanie wrzutu drużynie przeciwnej
2. rzutu wolnego i rzutu z rogu - przyznanie rzutu wolnego pośredniego drużynie przeciwnej wykonywanego miejsca gdzie ustawiona była piłka
3. rzutu od bramki - przyznanie rzutu wolnego pośredniego drużynie przeciwnej wykonywanego z punktu na linii pola karnego najbliższego miejscu gdzie była piłka w momencie popełnienia przewinienia przez bramkarza - gra wznawiana na gwizdek sędziego.

13. Rzut karny wykonujemy z 6 metrów.

Pozostałe przepisy i zasady gry zgodne z Przepisami Gry w Piłkę Nożną