

REGULAMIN ROZGRYWEK LIGI FUTSALU PSZCZYNA-SUSZEC- GOCZAŁKOWICE **- SEZON 2012/2013**

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Celem rozgrywek Ligi Futsal jest popularyzacja aktywnego wypoczynku i piłki nożnej wśród mieszkańców powiatu pszczyńskiego i okolic.
 2. Organizatorem Ligi Futsal jest Gminny Zespół Oświaty i Sportu w Suszcu oraz Powiatowy Ośrodek Sportu i Rekreacji w Pszczynie oraz Gminny Ośrodek Sportu i Rekreacji w Goczałkowicach Zdoju. Obsługę administracyjną (zgłoszenia, wyniki, tabele itp.) prowadzone są w hali sportowej POSiR w Pszczynie - tel. 501 582 591, e-mail: ukscentrumpszczyna@interia.pl
 3. Zespół będzie dopuszczony do rozgrywek po spełnieniu wszystkich wymogów organizacyjnych tj. przedłożeniu imiennej listy zawodników (wg. załącznika nr 1 do niniejszego regulaminu) wraz z nazwą drużyny i uregulowaniu należności finansowych wyznaczonych przez organizatora.
 4. Wpłata **kaucji** zwrotnej w wysokości 100 złotych na ewentualne opłaty za kartki, walkowery inne opłaty karne (szkody). Kaucja w całości będzie zwrócona na zakończenie rozgrywek, jeśli drużyna nie zostanie ukarana żadną karą dyscyplinarną.
- Opłata startowa** za udział w rozgrywkach od każdej zgłoszonej drużyny wynosi:
- a) 750,- zł dla drużyn I ligi – płatna do 30 listopada 2012
 - b) 600,- zł dla drużyn II, III ligi – płatna do 30 listopada 2012
 - c) 550,- zł dla drużyn IV ligi – płatna do 30 listopada 2012
- Opłatę należy uiścić na bankowe UKS Centrum Pszczyna, ul. Zamenhofa 5a, 43-200 Pszczyna: Bank BGŻ Pszczyna nr 53 2030 0045 1110 0000 0243 3560 w tytule płatności podać należy nazwę drużyny.
5. Jeżeli drużyna uiściła wpłatę i z przyczyn niezależnych od organizatora, nie przystąpiła do rozgrywek, lub zostanie z nich wykluczona nie dostaje jej zwrotu.
 6. Przystąpienie do rozgrywek jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień niniejszego regulaminu.
 7. Za rzeczy oraz inne przedmioty pozostawione i zagubione w szatni oraz na obiekcie – organizator rozgrywek NIE ODPOWIADA.

§ 2

OBOWIĄZKI ORGANIZATORA ROZGRYWEK:

- prowadzenie ewidencji zawodników oraz statystyk rozgrywek ligowych;
- opracowanie terminarza rozgrywek;
- weryfikacja wyników spotkań;
- rozpatrywanie protestów zgłoszonych przez poszczególne zespoły;
- zapewnienie obsady sędziowskiej na poszczególne spotkania;
- posiadanie apteczki pierwszej pomocy oraz wezwanie w razie takiej potrzeby karetki pogotowia;

§ 3

MIEJSCE, SYSTEM I TERMINY ROZGRYWANIA SPOTKAŃ

1. Rozgrywki odbywać się będą w terminie 10 listopada 2012 – 17 marzec 2013.
2. Miejsce rozgrywek:
 - Hala Sportowa w Suszcu przy ulicy Szkolnej
 - Hala Powiatowego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Pszczynie przy ulicy Zamenhofs
 - Hala „Goczus” w Goczałkowicach Zdoju przy ulicy Powstańców Śląskich
 - inne hala, które zostanie wskazane przez organizatora nie później niż 3 dni przed terminem rozegrania kolejki/meczu.
3. System rozgrywek w I, II i III lidze:
 - a) W I, II i III lidze uczestniczy po 10 zespołów wg klasyfikacji na koniec sezonu 2011/12.
 - b) mecze będą rozgrywane systemem każdy z każdym w dwóch rundach przy czym:
 - w I rundzie mecze rozgrywane są systemem, każdy z każdym pomiędzy wszystkimi drużynami
 - w II rundzie nastąpi podział w obu ligach na dwie grupy: „mistrzowską” i „spadkową”
 - w grupie mistrzowskiej zagra pięć najlepszych zespołów z I rundy zaś pozostałych pięć zespołów zagra w grupie spadkowej. Mecze w pięciozespołowych grupach odbywać się będą systemem każdy z każdym.
 - c) do końcowej tabeli będą brane wyniki wszystkich spotkań uzyskana przez zespół w dwóch rundach
4. system rozgrywek IV lidze:
 - a) W IV lidze uczestniczą niżej sklasyfikowane zespoły wg klasyfikacji na koniec sezonu 2011/12 oraz zespoły nowozgłoszone
 - b) mecze będą rozgrywane systemem każdy z każdym w jednej rundzie
5. Czas trwania gry wynosi dwa równe okresy 20-to minutowe. Czas, zatrzymywany tylko na wyraźny sygnał sędziego głównego w przypadku dłuższej przerwy w grze (kontuzja, wymiana piłki, itp.) oraz ostatnia minuta każdej połowy.
6. Zespoły mają prawo poproszenia sędziego o jednogminutową przerwę w każdej połowie meczu.
7. Przerwa między pierwszą i drugą połową meczu wynosi 1 minutę.
8. Zespół musi być gotowy do gry w godzinie przewidzianej terminarzem rozgrywek.
9. Czas oczekiwania na drużynę wynosi 5 minut.
10. Rozgrywki prowadzone będą zgodnie z terminarzem znajdującym się na stronie internetowej www.posir.pszczyna.pl oraz www.hala-suszec.pl jest on najbardziej aktualny, gdyż są na nim błyskawicznie nanoszone wszelkiego rodzaju aktualizacje oraz zmiany. O zmianie terminu rozgrywania meczu, drużynę powiadamia Organizator!
11. Wszystkie terminy spotkań są obligatoryjne. Zmiana terminu rozgrywania meczu jest możliwa wyłącznie w wyjątkowych, uzasadnionych sytuacjach, zgłoszona ona jednak musi być u organizatora rozgrywek, nie później niż na 7 dni przed datą rozgrywania meczu pod następującymi warunkami:
 - a) wyrażenie zgody przez kapitanów zainteresowanych drużyn
 - b) wniosek o zmianę terminu rozgrywania meczu należy złożyć w formie pisemnej podpisanej przez kapitanów zainteresowanych drużyn najpóźniej tydzień przed planowanym terminem rozgrywania meczu
 - c) w przypadku zmiany terminu meczu, po spełnieniu powyższych warunków, drużyna na wniosek której mecz jest przełożony ponosi dodatkowe koszty w kwocie 100 zł.

- d) nie można przekładać już raz przełożonego meczu tj. termin przełożonego meczu jest terminem ostatecznym i w przypadku nie rozegrania meczu w nowo ustalonym terminie wynik spotkania zostanie zwerfifikowany jako walkower (jedno lub obustronny).
- e) przełożony mecz musi być rozegrany maksymalnie dwa tygodnie przed lub po terminie pierwotnym ustalonym w terminarzu rozgrywek i nie później niż na dwie kolejki przed zakończeniem każdej rundy.
- f) niedozwolone jest przekładanie więcej niż jednego meczu przez daną drużynę jednocześnie tj. kolejny mecz można przełożyć dopiero po rozegraniu zaległego spotkania.
- g) niedozwolone jest przekładanie przez drużyny na późniejszy termin dwóch ostatnich kolejek spotkań kończących każdą rundę.

12. W uzasadnionych przypadkach Organizator ma prawo sam zmienić termin rozgrywania meczu.

13. Jeżeli jedna z drużyn nie stawia się na boisku, najpóźniej 5 minut po terminie ustalonym przez organizatora, sędzia odgwiszuje koniec zawodów.

14. Drużyna, która nie zgłosiła się na mecz, karana jest walkowerem w stosunku 0-5 oraz 2 punktami minusowym w ligowej tabeli oraz karą finansową w wysokości 100 złotych

15. Oddanie drugiego spotkania w sezonie walkowerem (niestawienie się na meczu) równoznaczne jest z dyskwalifikacją drużyny i wykluczeniem jej z rozgrywek.

- a) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek w trakcie trwania pierwszej rundy – spotkania oraz bramki z jej udziałem zostaną anulowane.
- b) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek w trakcie trwania drugiej rundy – zostaną anulowane spotkania oraz bramki z jej udziałem z rundy rewanżowej, zaś wyniki spotkań z I rundy zostaną utrzymane.
- c) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek dwie kolejki przed końcem każdej rundy a do tej pory będzie miała rozegrane wszystkie mecze (tzn. żadne nie zostanie oddane walkowerem) – wyniki całej rundy będą zaliczone.

§ 4

SPADKI I AWANSE

- 1. Awanse i spadki na koniec sezonu 2012/2013
 - a) z pierwszej ligi do drugiej spadają dwie najgorsze drużyny
 - b) z drugiej ligi awans do pierwszej ligi uzyskują dwie najlepsze drużyny
 - c) z drugiej ligi do trzeciej spadają dwie najgorsze drużyny
 - d) z trzeciej ligi do drugiej awans uzyskują dwie najlepsze zespoły
 - e) z trzeciej ligi do czwartej spadają dwie najgorsze drużyny
 - f) z czwartej ligi do trzeciej awans uzyskują dwie najlepsze drużyny

2. W sytuacji, gdy z rozgrywek, przed nowym sezonem wycofa się drużyna z wyższej ligi, zastępuje ją kolejna najwyższej sklasyfikowana drużyna z ligi niższej.

§ 5

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY I ZAWODNIKÓW DO ROZGRYWEK

- 1. Start w lidze mają zapewniony wszystkie drużyny z minionego sezonu (jeśli potwierdzą chęć udziału w lidze) plus nowozgłoszone drużyny (limit zgłaszanych drużyn określa Organizator)
- 2. Zespół może zgłosić do rozgrywek maksymalnie 20 zawodników.
- 3. W rozgrywkach mogą brać udział mężczyźni i kobiety, którzy ukończyli 16 lat.
- 4. Osoby niepełnoletnie muszą posiadać pisemną zgodę rodziców/opiekunów prawnych na udział w zawodach.

- a) Kapitan zespołu, w którym występuje zawodnik niepełnoletni (poniżej 18 roku życia), musi wraz z listą zgłoszeniową przedstawić odpowiednie oświadczenie.
- b) To samo dotyczy graczy, noszących okulary. Warunkiem dopuszczenia do gry będzie przedstawienie podpisanego oświadczenia, że gra on wyłącznie na własną odpowiedzialność.

5. W rozgrywkach mogą brać udział zawodnicy niezrzeszeni i zrzeszeni w PZPN

6. W trakcie trwania rundy dopuszcza się możliwość dopisania/ wymiany pięciu zawodników (przy jednoczesnym spełnieniu punktu 1 §4) do listy zgłoszeniowej, fakt ten należy zgłosić najpóźniej bezpośrednio przed pierwszym meczem nowego zawodnika, zawodnik musi mieć przy sobie dokument ze zdjęciem stwierdzający jego tożsamość – w przeciwnym wypadku będzie traktowany jako zawodnik nieuprawniony do gry.

7. Nie można wykreślać/wymieniać zawodnika w momencie trwania nałożonej na niego dyscyplinarnej kary zawieszenia.

8. Zawodnik może zostać „dopisany” nie później niż na dwie kolejki przed końcem rozgrywek.

9. Zawodnik może być zgłoszony i występować tylko w jednym zespole w całych rozgrywkach.

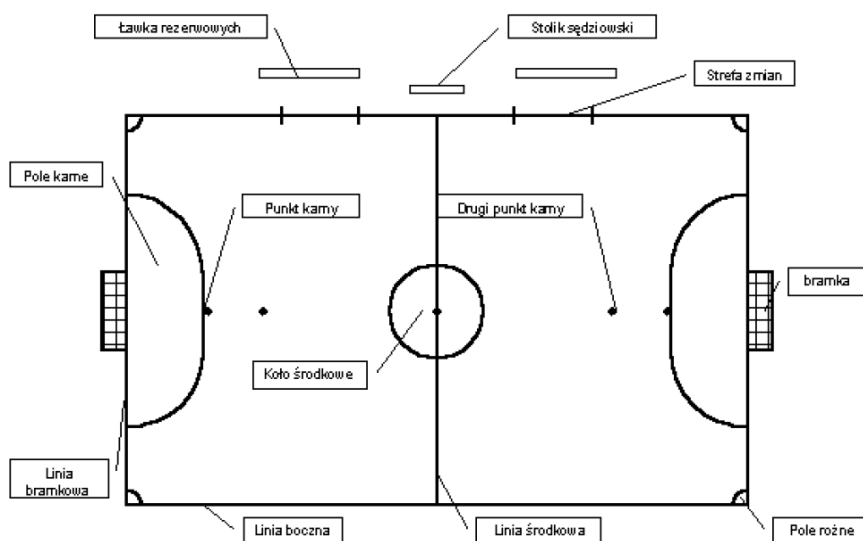
9. Liczba zawodników w grze: 4 + 1 (bramkarz).

10. Minimalna liczba zawodników w jednym zespole, przy której można rozegrać spotkanie wynosi czterech. W wypadku mniejszej ilości sprawnych i uprawnionych zawodników w momencie rozpoczęcia gry równoznaczne jest to z przegraniem spotkania walkowerem.

11. Aby kontynuować grę minimalna ilość zawodników w zespole musi wynosić trzech.

12. Zmiany zawodników dokonywane są „w locie” (tzw. zmiany hokejowe) i powinny odbywać się w strefie zmian (przy linii środkowej boiska).

- Nowy zawodnik może wejść na plac gry dopiero po opuszczeniu go przez zawodnika schodzącego.
- Zła zmiana karana będzie żółtą kartką oraz pośrednim rzutem wolnym.
- Zmianę bramkarza należy zgłaszać do sędziego zawodów.



13. W razie jakichkolwiek wątpliwości odnośnie tożsamości zawodnika i jego uprawnień do gry w danej drużynie kapitan drużyny przeciwnej lub sędzia spotkania ma prawo zażądać przedstawienia dokumentu tożsamości zawodnika.

14. Przystąpienie do meczu zawodnika nieuprawnionego do gry (także z powodu wykluczenia za karę indywidualną) jest równoznaczne z przegraniem spotkania walkowerem (automatycznie weryfikowany przez organizatora).

15. W przypadku gdy drużyna lub kilku zawodników z danej drużyny zjawi się na meczu pod wpływem alkoholu dana drużyna przegrywa mecz walkowerem 0 - 5.

16. Na ławce zmian przybywają tylko zawodnicy wpisani do protokołu meczowego posiadający strój sportowy oraz odpowiednie obuwie (dotyczy to również trenerów zespołów którzy muszą być pełnoletni)

§ 6

PUNKTACJA I MIEJSCA W TABELI

1. Za zwycięstwo: 3 pkt., za remis: 1 pkt., za porażka: 0 pkt., walkower (niestawienie się na meczu) -2 pkt.
2. O ostatecznej kolejności w tabeli rozgrywek decydują w kolejności:
 - a) większa ilość zdobytych punktów
 - b) korzystniejszy bilans spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
 - c) korzystniejsza różnica bramek
 - d) większa ilość zdobytych bramek
 - e) w przypadku 3 i więcej drużyn z taką samą ilością punktów - tzw. „mała tabela” pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

§ 7

UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Zawodnicy poszczególnych zespołów biorących udział w rozgrywkach, zobowiązani są do występowania w jednolitych koszulkach oznaczonych numerami, przy czym bramkarz musi się odróżniać ubiorem od pozostałych zawodników. Zawodnicy w niejednolitych koszulkach nie zostaną dopuszczeni do gry!
2. W przypadku, gdy obydwa zespoły przystąpią do gry w bardzo podobnych kolorystycznie strojach, sędzia ma prawo do nakazania założenia oznaczników przez jeden zespół (decyduje losowanie).
3. Kapitan drużyny ma obowiązek posiadania opaski kapitańskiej. Jest on jest jedyną osobą na boisku, która ma prawo do dyskusji i wyjaśniania swoich wątpliwości z sędzią prowadzącym zawody.
4. W przypadku braku opaski kapitańskiej zespół jest zobowiązany wypożyczyć ją u Organizatora i zwrócić ją bezpośrednio po meczu.
5. Konieczne jest posiadanie halowego obuwia sportowego.

§ 8

OBOWIĄZKI KAPITANA DRUŻYNY:

1. Przed każdym meczem kapitan zobowiązany jest do wypełnienia protokołu meczowego (w przypadku niedokonania tej czynności sędzia jest zobowiązany ukarać zawodnika żółtą kartką)
2. Bezpośrednio po zakończeniu spotkania kapitan zobowiązany jest do sprawdzenia i podpisania protokołu oraz wyjaśnienia wszelkich wątpliwości i nieścisłości (brak podpisu lub wcześniejszy podpis równoznaczny jest z akceptacją zapisów w protokole). Jeśli stwierdzone zostały błędy w protokole, to muszą zostać wyjaśnione natychmiast w obecności: sędziego, stolikowego oraz kapitana zainteresowanej drużyny. Skargi w późniejszych terminach mogą bez podania przyczyny nie zostać rozpatrzone.

§ 9

PIŁKI DO GRY:

1. Organizator nie zapewnia piłek do rozgrzewki.
2. Drużynom przed rozpoczęciem spotkania zostają wydane piłki meczowe, którymi rozgrywany jest mecz. Po spotkaniu drużyny zobowiązane są zwrócić wszystkie wydane piłki do głównego sędziego zawodów.
3. Wymiana piłki podczas zawodów może nastąpić wyłącznie za zgodą sędziego.

§ 10

PROTESTY

1. Kapitanowie poszczególnych zespołów posiadają prawo do wnoszenia protestów dotyczących przebiegu danego meczu.
2. Protesty przyjmowane będą jedynie w formie pisemnej, najpóźniej 30 minut po zakończeniu danego spotkania. Wyjątek stanowi protest, którego przedmiotem jest „gra zawodnika nieuprawnionego”. Wówczas czas na złożenie ewentualnego protestu wynosi 24 godziny od momentu zakończenia przedmiotowego spotkania. Warunkiem przyjęcia protestu jest kaucja w wysokości 100 zł, zwracana, gdy protest był uzasadniony.
3. Protesty rozpatruje organizator wraz z sędziami w terminie 7 dni od dnia jego złożenia.

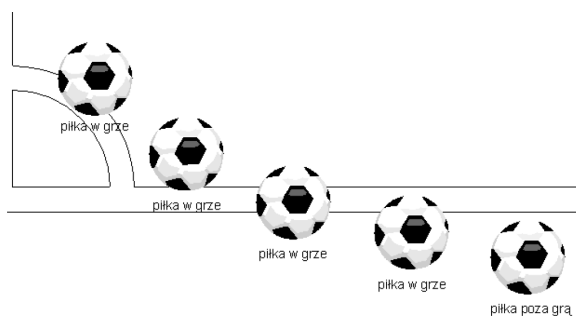
§ 11

SĘDZIOWIE

1. Zawody w I lidze prowadzić będzie dwóch sędziów w II, III i IV lidze jeden sędzia.
2. Zawody są prowadzone przez sędziego z uprawnieniami PZPN.
3. W przypadku nie przybycia sędziego zawody muszą się odbyć a zawody poprowadzi sędzia przygodny, czyli osoba w miarę neutralna i kompetentna, wybrana przez kapitanów zainteresowanych drużyn. W przypadku różnych kandydatów sędziego wybiera się drogą losowania.
4. W czasie spotkania sędzia nie może być zmieniony za wyjątkiem jego niedyspozycji lub kontuzji.
5. Sędzia egzekwuje przestrzeganie przepisów gry. Dostarcza organizatorowi rozgrywek informacje o sankcjach nałożonych na zawodników lub przedstawicieli drużyny, oraz incydentach mających związek z zawodami.
6. Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne.

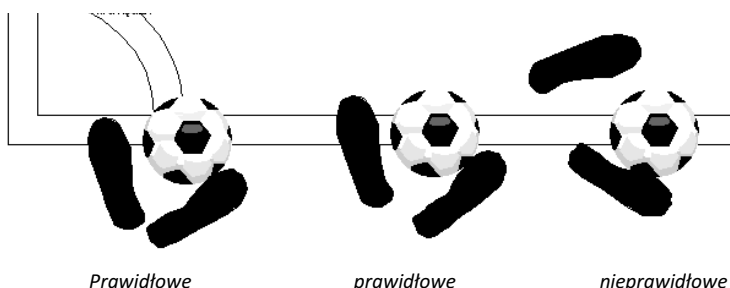
§ 12

WPROWADZANIE PIŁKI DO GRY I ZDOBYWANIE BRAMKI



1. Wprowadzenie piłki do gry z autu wykonywane jest nogą. Piłka musi leżeć nieruchomo na linii bocznej lub maksymalnie 25 centymetrów od niej. Noga postawna musi być po za boiskiem lub stykać się z linią autową.

a) Prawidłowe ułożenie nóg:



2. Rzut od bramki wykonywany jest jeśli piłka przekroczyła linię bramkową z wyłączeniem części zawartej między słupkami bramkowymi i była ostatnio zagrana przez zespół atakujący:

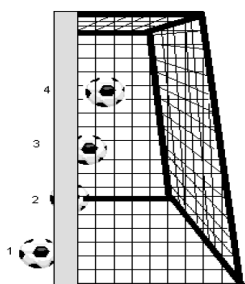
- bramkarz stojąc w obrębie własnego pola karnego musi wprowadzić ją do gry ręką wyrzucając ją poza własne pole karne,
- w przypadku nieprawidłowego wprowadzenia piłki do gry sędzia zarządza rzut wolny pośredni z linii pola karnego.

3. Przy wykonywaniu rzutu wolnego i różnego, rzutu z autu:

- ustala się minimalną odległość 5 metrów od piłki dla zawodników drużyny przeciwnej.
- zawodnik ma 4 sekundy na wznowienie gry
- przeciwnik nie może utrudniać wznowienia gry, musi od razu odchodzić od piłki
- w przypadku celowego uniemożliwienia zagrania piłki zawodnik zostaje ukarany żółtą kartką

4. Jak zdobywa się bramkę:

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, zakładając, że zawodnik drużyny, która zdobyła bramkę nie rzucił, nie niósł lub celowo nie zagrał piłki ręką lub ramieniem (dotyczy również bramkarza) i nie naruszył wcześniej w jakikolwiek sposób przepisów gry.

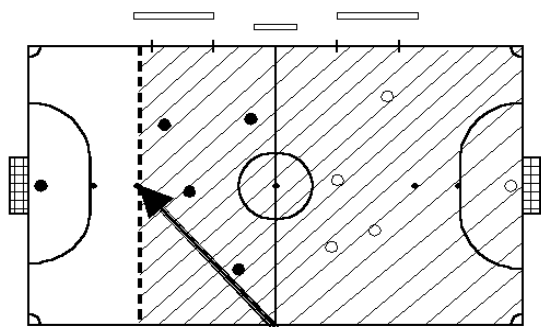


- nie ma bramki
- nie ma bramki
- nie ma bramki
- jest bramka

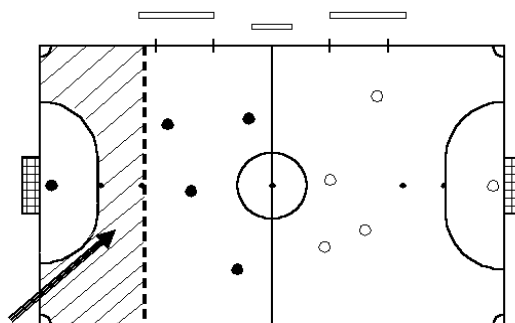
§ 13

GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE I SANKCJE DYSCIPLINARNE

1. Zawody rozgrywane są z przepisami PZPN w futsal z uproszczeniami
2. Piąty i każdy następny faul w każdej połowie skutkuje przedłużonym rzutem karnym.
Faule akumulowane
 - a) Obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi. Pierwsze dwa faule akumulowane popełnione podczas jednej połowy są rejestrowane w sprawozdaniu z meczu.
 - b) Sędziowie mogą zastosować korzyść i pozwolić na kontynuowanie gry jeśli drużyna nie miała na swoim koncie czterech fauli akumulowanych i drużyna przeciwna nie jest pozbawiona korzystnej sytuacji do zdobycia bramki.
 - c) Jeżeli sędzia zastosuje korzyść, to musi zasygnalizować sędziemu czasowemu i sędziemu technicznemu faul akumulowany, tak szybko jak jest to możliwe gdy piłka znajdzie się poza grą.
 - d) Pozycje zawodników przy wykonywaniu 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 metrów 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 (lub wskazany).
 - 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.
 - Przy wykonaniu piątego i każdego następnego faulu akumulowanego 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.
 - e) 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 drugiego punktu karnego



piąty i kolejny faul akumulowany popełniony przez drużynę czarnych na zakreślanej części boiska, karany jest rzutem wolnym wykonywanym przez drużynę białych, z drugiego punktu karnego.



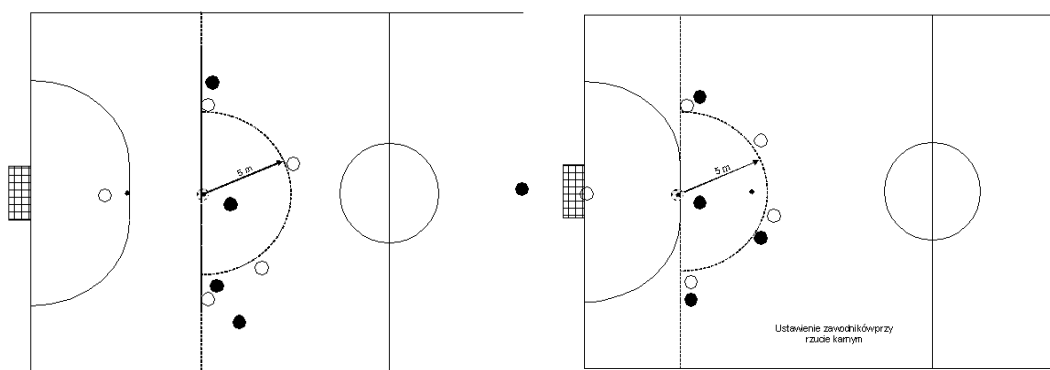
piąty i kolejny faul akumulowany popełniony przez drużynę czarnych na zakreślanej części boiska, karany jest rzutem wolnym wykonywanym przez drużynę białych, z miejsca przewieszenia lub z drugiego punktu karnego.

f) Jeżeli zawodnik popełnia piaty 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.

g) Czas trwania pierwszej i drugiej połowy zawodów musi być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu wolnego, podyktowanego za trzeci lub kolejny faul akumulowany.

h) Naruszenia / sankcje

- Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:
 - Rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.
 - Rzut wolny nie będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.
- Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu:
 - Rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.
 - Jeśli bramka nie zostanie zdobyta, sędziowie przerwą grę i wznowią ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie broniącej z miejsca gdzie była piłka w momencie naruszenia przepisów.
- Jeżeli wykonawca rzutu naruszy przepisy po wprowadzeniu piłki do gry Sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej, z miejsca gdzie nastąpiło naruszenie przepisów.



Prawidłowe ustawienie zawodników przy rzucie karnym przedłużonym i rzucie karnym.

3. Gra wślizgiem jest dozwolona tzn. można zaatakować przeciwnika wślizgiem jeżeli nie ma on bezpośredniego kontaktu z piłką, czyli przeciąć podanie zablokować strzał itp, oczywiście wślizg musi być wykonany prawidłowo, jednak jeśli wślizg zdaniem sędziego wykonany jest w sposób NIEOSTROŻNY, NIEROZWAŻNY lub Z UŻYCIEM NIEPROPORCJONALNEJ SIŁY to mają zastosowanie takie kary indywidualne i zespołowe:

a) „Nieostrożność” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje w sposób niedokładny, nieuważny i bez zachowania należytej staranności:

nieostrożność w grze nie powoduje konieczności stosowania kar indywidualnych.

b) „Nierozważność” – ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje nie zważając na jego bezpieczeństwo i konsekwencje, jakie ten atak może spowodować:

zawodnik grający nierozważnie, musi być ukarany napomnieniem.

c) „Użycie nieproporcjonalnej siły” – ma miejsce wtedy kiedy, atak na przeciwnika wykonywany jest z dużą siłą, rażąco wykraczający poza granice normalnej gry, narażając tym samym przeciwnika na niebezpieczeństwo lub powodując jego kontuzje

zawodnik używający nieproporcjonalnej siły, musi być usunięty z gry.

4. Zawodnicy karani będą kartkami oraz wykluczeniami czasowymi.

5. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci upomnienia (żółta kartka) oraz wykluczenia (czerwona kartka)

6. Sankcje za kary indywidualne:

- a) dwie żółte kartki jednego zawodnika w różnych meczach – odsunięcie od następnego rozgrywanego spotkania;
- b) Dwie żółte kartki w jednym spotkaniu – czerwona kartka i wykluczenie zawodnika z gry do końca spotkania i odsunięcie go od następnego meczu
- c) czwarta i każda kolejna żółta kartka – odsunięcie zawodnika od rozgrywania kolejnego spotkania
- d) Czerwona kartka bezpośrednio – wykluczenie zawodnika z gry i odsunięcie go od minimum jednego następnego meczu.
- e) Zawodnik, który zostanie ukarany czerwoną kartką musi się udać bezpośrednio do szatni lub opuścić obiekt i nie może na niego powrócić do końca meczu
- f) Jeśli zawodnik otrzyma czerwoną kartkę (pośrednio lub bezpośrednio) to:
 - drużyna karana jest karą czasową i gra w osłabieniu przez okres 5 minut
 - po tym okresie na boisko może wejść inny uprawniony zawodnik
 - kara zostaje anulowana w przypadku straty bramki
- g) ustala się dodatkową karę finansową za otrzymanie bezpośrednio czerwonej kartki w wysokości 20,- zł, (opłata potrącana z kaucji)
- h) W wypadku kiedy wyczerpie się kwota kaucji zawodnik musi uregulować karę finansową przed przystąpieniem do następnego meczu. W przypadku nieuiszczenia kary umownej, zawodnik będzie traktowany jako nieuprawniony do gry

7. W przypadku otrzymania czerwonej kartki za niesportowe zachowanie, bezpośrednio po spotkaniu sędzia zawodów określa ilość spotkań, od których ukarany zawodnik powinien być odsunięty.

8. ostateczną decyzję o wysokości kary dla zawodnika ukaranego czerwoną kartką, podejmuje organizator, po zapoznaniu się ze szczegółowym opisem wydarzenia przez sędziego.

9. Żółtą lub czerwoną kartką za nie sportowe zachowanie lub obraźliwe komentarze w stosunku do zawodników drużyny przeciwnej lub sędziego, może być ukarany gracz, który w danym momencie nie znajduje się na boisku. W takiej sytuacji boisko musi opuścić jeden z zawodników przebywających na boisku z pełnymi konsekwencjami wynikającymi z nałożonej kary.

10. Sędziowie karać będą również kartkami za notoryczne, głośne przeklinanie na boisku.

11. W sytuacji, gdy piłka po minięciu bramkarza, zmierzając do pustej bramki, zostaje zatrzymana przed linią bramkową przez kibiców lub zawodników rezerwowych, bramka taka zostaje uznana, a zespół ukarany zostaje 5 minutową karą grania w osłabieniu 1 zawodnika.

12. Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nieprzestrzeganie zasad fair play, przez cały zespół lub poszczególnych graczy (np. odmowa podania przez zawodnika nazwiska po otrzymaniu kartki, lub wtargnięcia na boisko kibiców), sędzia przerywa mecz i przyznaje walkower drużynie przeciwnej.

13. Sankcje drużynowe:

- a) Drużyny posiadające jakiegokolwiek zaległości finansowe wobec POSiR, GZOiS oraz GOSiR nie mogą brać udziału w rozgrywkach.
- b) Drużyny, które wycofają się w trakcie rozgrywek lub zostaną z nich wykluczone, nie będą mogły brać udziału w żadnych rozgrywkach organizowanych przez POSiR przez okres 1 roku.

c) Przez „drużynę” należy rozumieć nie nazwę a minimum 50% graczy występujących w zespole. Ostateczną decyzję o dopuszczeniu zawodników wykluczonej wcześniej drużyny podejmuje Organizator.

14. Podczas trwania rozgrywek obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych na boisku, trybunach i terenie hal sportowych.

15. Zawodnicy będący (według oceny sędziego) pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie zostaną dopuszczeni do gry. Nie mogą także przebywać na ławce rezerwowych. Niezastosowanie się do przepisu grozi drużynie walkowerem do usunięcia z ligi włącznie.

16. W przypadku naruszenia zakazu przed rozgrywanym meczem zawodnik* będzie karany kartką i zostanie zawieszony na jeden mecz w danej kolejce zaś jeśli naruszenie nastąpi po rozegranym meczu zawodnik będzie ukarany kartką oraz zostanie zawieszony na jeden mecz w następnej kolejce.

17. W szczególnych przypadkach kara nałożona na zawodnika może być zwiększona do wykluczenia z ligi włącznie.

18. Jeśli zakaz spożywania napojów alkoholowych zostanie złamany przez kilku zawodników jednej drużyny zespół może zostać ukarany walkowerem.

19. Uczestnicy ligi zobowiązani są do podporządkowania się zaleceniom organizatorów w zakresie ładu i porządku podczas rozgrywek.

**) Zawodnik jest rozumiany jako gracz, który został zgłoszony do rozgrywek Ligi Futsalu Pszczyna-Suszec-Goczałkowice nawet, jeśli w danej kolejce nie występuje na boisku.*

§ 14

KLASYFIKACJE NA ZAKOŃCZENIE SEZONU

Podczas trwania rozgrywek prowadzona jest klasyfikacja:

1. najlepszego strzelca – o kolejności decyduje większa ilość zdobytych bramek przez danego zawodnika

2. drużynowa klasyfikacja „Fair play” – o kolejności decyduje mniejsza ilość punktów karnych. Punkty karne przyznaje się:

- minus 1 punkt za żółtą kartkę
- minus 3 punkty za czerwoną kartkę
- minus 5 punktów za oddanie meczu walkowerem

3. Na zakończenie rozgrywek Organizator przyzna w każdej lidze także nagrody indywidualne (m.in. dla najlepszego bramkarza, asystenta, obrońcy, zawodnika (MVP) itp.). Nagodzony będzie mógł być tylko zawodnik, który rozegrał w danym sezonie minimum 50% spotkań.

4. Trzy najlepsze drużyny w każdej lidze otrzymują na koniec puchary, zaś zawodnicy tych drużyn medale (uwaga, aby zawodnik mógł otrzymać medal, musi rozegrać minimum 30% spotkań).

§ 15

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności z tytułu kontuzji bądź innych zdarzeń losowych wynikających z uczestnictwa w rozgrywkach Ligi Futsal.
2. Każdy zawodnik zobowiązany jest do przedstawienia pisemnego oświadczenia potwierdzającego, że jest zdrowy i występuje w zawodach na własną odpowiedzialność, ubezpieczył się oraz posiada zgodę lekarza na udział w lidze.
3. Drużyny zobowiązane są również do utrzymywania porządku podczas rozgrywania spotkania, jak i po jego zakończeniu.
4. Drużyny zobowiązują się do przestrzegania regulaminów obiektów, na których odbywają się rozgrywki.
5. Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia odpowiedzialności za ich nieprzestrzeganie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze dla celów marketingowych.
7. Niniejszy regulamin wraz z ogólnie obowiązującymi przepisami gry w piłkę nożną jest jedyną podstawą rozgrywek.
8. Ostateczne decyzje w sprawach nieujętych w regulaminie podejmuje organizator.