

## REGULAMIN ROZGRYWEK MŁODZIEŻOWEJ LIGI FUTSALU - SEZON 2014/2015

### § 1

#### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Celem rozgrywek Młodzieżowej Ligi Futsal jest popularyzacja aktywnego wypoczynku oraz futsalu wśród młodzieży, aktywizacja młodzieży w okresie zimowym, stworzenie możliwości organizowania własnej drużyny przez młodzież, zapobieganie patologiom społecznym poprzez przynależność do grupy oraz wypełnienie czasu wolnego
2. Organizatorem MLF jest Powiatowy Ośrodek Sportu i Rekreacji wraz z Powiatowym Ogniskiem Pracy Poczaskolnej.  
Obsługa administracyjna (wyniki, tabele itp.) prowadzone są w Hali Sportowej POSiR w Pszczynie tel. (32) 210-55-00, kom. 665736645 w.baluch@posir.pszczyna.pl, www.posir.pszczyna.pl
3. Miejsce rozgrywek – Hala Sportowa POSiR w Pszczynie, ul. Zamenhofska 5a. lub inna hala wskazana wcześniej przez organizatora
4. 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 oraz wpłaty wpisowego w wysokości 200 złotych
5. Wpłata kaucji zwrotnej w wysokości 50 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.
6. Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPN w futsalu z uproszczeniami:
  - a) jeden sędzia zawodów
  - b) czas, zatrzymywany tylko w przypadku dłuższej przerwy w grze (kontuzja, wymiana piłki, itp.)
  - c) sędzia kończy mecz, nie syrena z tablicy wyników
  - d) trzeci i każdy następny faul w każdej połowie skutkuje przedłużonym rzutem karnym.

### § 2

#### ZGŁOSZENIE DRUŻYNY I ZAWODNIKÓW DO ROZGRYWEK

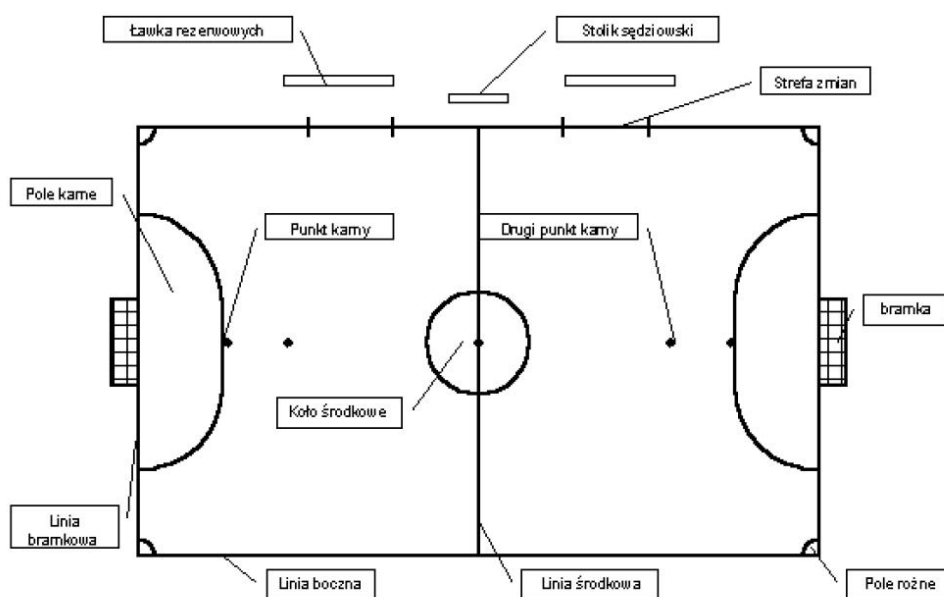
1. W rozgrywkach mogą brać udział mężczyźni i kobiety będący, urodzeni pomiędzy 1995 a 2000 rokiem, przy czym w składzie drużyny może być maksymalnie trzech zawodników z rocznika 1995.
2. Osoby niepełnoletnie muszą przed pierwszym meczem przedłożyć u organizatora pisemną zgodę rodziców (opiekunów prawnych) na udział w lidze.
3. W razie dużej ilości zgłoszeń pierwszeństwo mają drużyny z terenu powiatu pszczyńskiego.
4. Drużyna może zgłosić do rozgrywek maksymalnie 13 zawodników.
5. W trakcie trwania rozgrywek można dokonać 5 zmian w liście zgłoszeniowej (dopisać lub wymienić zawodników, przy czym ilość graczy na liście nie może być większa niż 13). Zmiany można dokonać bezpośrednio przed meczem, ale „nowy” gracz musi mieć przy sobie dokument ze zdjęciem oraz w przypadku niepełnoletnich zgodę opiekunów prawnych na udział w lidze.
6. Zawodnik może być zgłoszony i występować tylko w jednym zespole.
7. Liczba zawodników w grze: 4 + 1 (bramkarz).

8. Minimalna liczba zawodników w jednym zespole, przy której można rozegrać spotkanie wynosi 3+1. W wypadku mniejszej ilości zawodników w momencie rozpoczęcia gry równoznaczne jest to z przegraniem spotkania walkowerem.

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

10. Zmiany zawodników dokonywane są „w locie” (tzw. 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.

- a) W przypadku nieprawidłowej zmiany żółtą kartką zostaje ukarany zawodnik wchodzący
- b) Zmiana po za strefą zmian może odbyć się tylko za wiedzą i zgodą sędziego



11. 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.

12. W przypadku braku dokumentu tożsamości zawodnik bierze udział w meczu, jednocześnie jest zobowiązany potwierdzić swoją tożsamość w następnej kolejce. Jeżeli tego nie uczyni wcześniejsze zawody traktowane są jako walkover.

13. Przystąpienie do meczu zawodnika nieuprawnionego do gry (także z powodu wykluczenia za karę indywidualną) jest równoznaczne z przegraniem spotkania walkowerem.

14. 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)

### § 3

#### UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Drużyny występujące w rozgrywkach ligowych zobowiązane są do występowania w strojach sportowych oraz koszulkach wydanych przez organizatora MLF z logiem na sezon 2014/2015, przy czym strój bramkarza powinien odróżniać się od innych zawodników.

2. Konieczne jest posiadanie halowego obuwia sportowego.

## § 4

O BOWIĄZKI KAPITANA DRUŻYNY:

1. Przed meczem kapitan zobowiązany jest do wypełnienia protokołu/sprawozdania w oparciu o zatwierdzoną Kartę Zgłoszenia Drużyny.
  - a) Kartę zgłoszenia należy oddać do pierwszego meczu drużyny.
  - b) Karta wypełniona nieczytelnie lub niedokładnie nie zostanie przyjęta.
2. Kapitan drużyny jest zobowiązany bezpośrednio po mecz do sprawdzenia i podpisania protokołu meczu. Jeżeli stwierdzone zostały błędy w protokole, to muszą zostać wyjaśnione natychmiast w obecności: sędziego, stolikowego i kapitana zainteresowanej drużyny. Skargi wnoszone w późniejszych terminach mogą bez podania przyczyny nie zostać rozpatrzone.
3. Kapitan drużyny ma obowiązek grać z opaską kapitańską na przedramieniu. Jeśli drużyna nie ma opaski musi wypożyczyć ją u organizatora i zwrócić bezpośrednio po meczu. Kapitan drużyny jest jedyną osobą na boisku, która ma prawo do dyskusji i wyjaśniania swoich wątpliwości z sędzią prowadzącym zawody.

## § 3

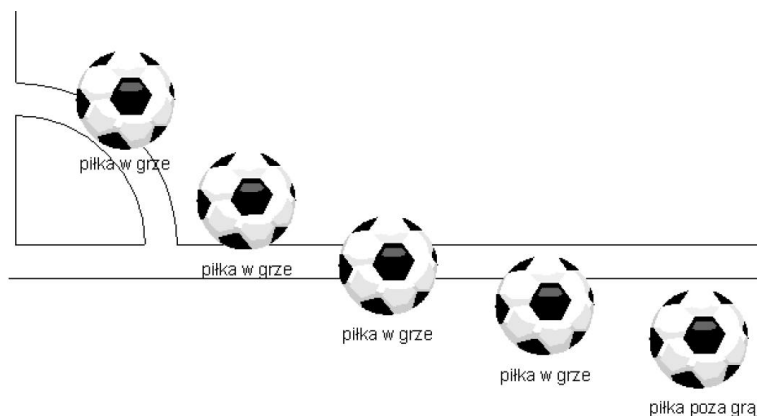
MIEJSCE, SYSTEM I TERMINY ROZGRYWANIA SPOTKAŃ

1. W rozgrywkach uczestniczy do 21 zespołów, które zostają podzielone na grupy. O przydziale do grupy decyduje losowanie.
2. Harmonogram rozgrywek na daną kolejkę podawany będzie najpóźniej z kilkudniowym wyprzedzeniem.
3. System rozgrywek:  
Pierwsza faza – trzy grupy M, L, F (gramy każdy z każdym)  
Podział w drugiej rundzie na trzy ligi
  - do pierwszej ligi awansują po dwie najlepsze drużyny z każdej grupy + jedna drużyna z trzeciego miejsca z najlepszym bilansem
  - w III lidze zagrają po dwie najstarsze drużyny + drużyna z piątego miejsca z najgorszym bilansem
  - pozostałe drużyny zagrają w drugiej lidze
4. Czas trwania gry wynosi dwa równe okresy 15-to minutowe. Czas, zatrzymywany jest na sygnał sędziego głównego tylko w przypadku dłuższej przerwy w grze (kontuzja, wymiana piłki, itp.) oraz ostatnie 30 sekund meczu, jednak tylko w przypadku kiedy różnica wyniku jest maksymalnie dwubramkowa.
5. Zespoły mają prawo poproszenia sędziego o jedną 30 sekundową przerwę w trakcie trwania całego meczu.
6. Między pierwszą i drugą połową meczu następuje zmiana stron – bez przerwy.
7. Zespół musi być gotowy do gry w godzinie przewidzianej terminarzem rozgrywek.
8. Czas oczekiwania na drużynę wynosi 5 minut (od godziny wyznaczonej w harmonogramie gier).
9. Drużyna, która nie stawia się do gry przegrywa swój mecz walkowerem (0:5), a wpłacona kaucja w całości przepada na rzecz organizatora. Dodatkowo zostaje ukarana odjęciem dwóch punktów w ligowej tabeli!
10. Oddanie dwóch meczy w sezonie walkowerem równoznaczne jest z dyskwalifikacją drużyny i wykluczeniem jej z rozgrywek.
11. Jeśli drużyna zostanie wykluczona za oddanie dwóch meczów walkowerem wszyscy jej zawodnicy zostają zawieszani i nie będą mogli brać udziału we wszystkich rozgrywkach organizowanych przez POSiR przez okres jednego roku.
12. Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek dwie kolejki przed końcem rozgrywek a do tej pory będzie miała rozegrane wszystkie mecze (tzn. żadne nie zostanie oddane walkowerem) – wyniki będą zaliczone, w przeciwnym wypadku spotkania oraz bramki z jej udziałem zostaną anulowane

13. Przekładanie meczów czy też zmiana terminu możliwa jest tylko w uzasadnionych przypadkach i za zgodą Organizatora.

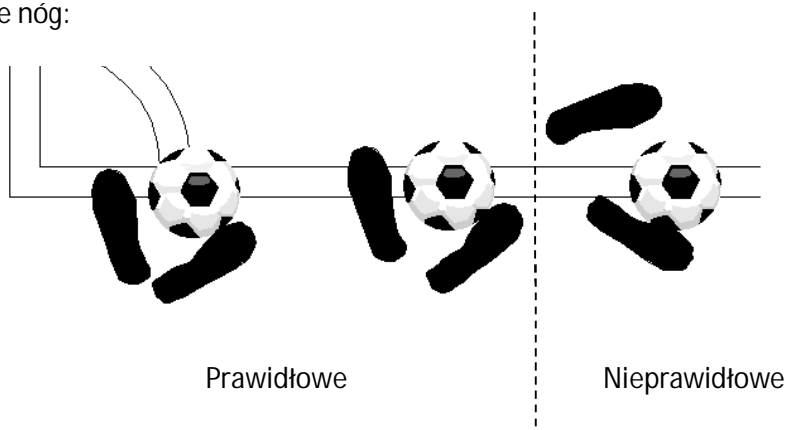
14. W uzasadnionych przypadkach Organizator ma prawo sam zmienić termin rozgrywania meczu.

## § 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:

a) bramkarz stojąc w obrębie własnego pola karnego musi wprowadzić ją do gry ręką wyrzucając ją poza własne pole karne,

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

a) ustala się minimalną odległość 5 metrów od piłki dla zawodników drużyny przeciwnej.

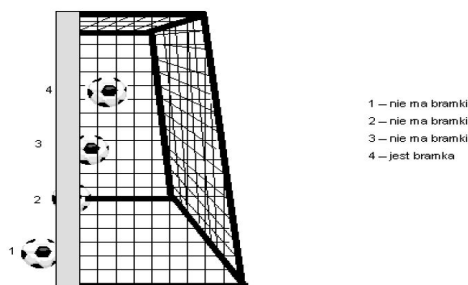
b) zawodnik ma 4 sekundy na wznowienie gry

c) przeciwnik nie może utrudniać wznowienia gry, musi od razu odchodzić od piłki

d) 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.



## § 6

### PUNKTACJA I MIEJSCA W TABELI

1. Przy ustalaniu kolejność w tabeli bierze się pod uwagę kolejno:
- sumę zdobytych punktów,
  - wynik bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
  - korzystniejszą różnicę bramek,
  - większą ilość bramek zdobytych,
  - w przypadku 3 i więcej drużyn z taką samą ilością punktów decyduje tzw. „mała tabela”.

## § 7

### GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE I SANKCJE DYSCYPLINARNE

#### 1. 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 dwóch fauli akumulowanych i drużyna przeciwna nie jest pozbawiona korzystnej sytuacji do zdobycia bramki.

c) Jeżeli sędziowie zastosuje korzyść, to muszą 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 dwóch faulach akumulowanych popełnionych przez każdy zespół w czasie jednej połowy meczu:

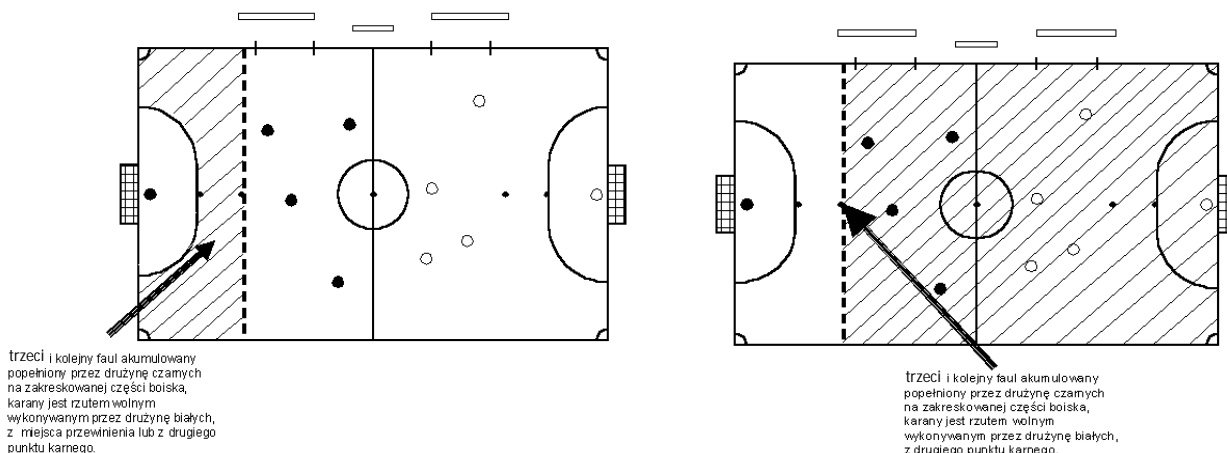
- Zawodnicy drużyny przeciwnej mają prawo ustawić mur obronny.
- Wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się, co najmniej 5 metrów od piłki zanim zostanie ona wprowadzona do gry.
- Bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu wolnego.

- Począwszy od trzeciego 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 trzeciego 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 trzeci 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

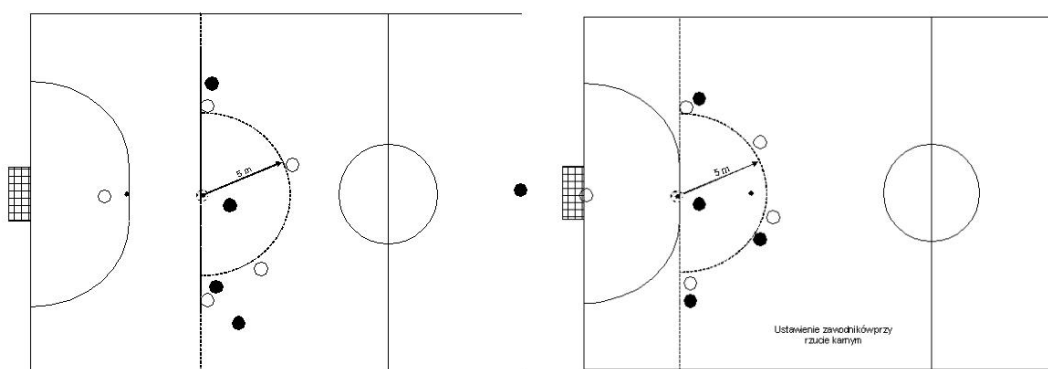
f) Jeżeli zawodnik popełnia trzeci faul na własnej połowie pomiędzy linią 10 metrów, a linią bramkową, drużyna, której przyznano rzut wolny może wybrać czy wykonać go z drugiego punktu karnego czy z miejsca gdzie przewinięcie miało miejsce.



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.

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

- a) Czerwona kartka (otrzymana bezpośrednio) – pauza 1 mecz (w następnej kolejce), drużyna gra w osłabieniu 5 minut lub do utraty bramki.
- b) Czerwona kartka (w wyniku dwóch żółtych) – pauza 1 mecz (w następnej kolejce), drużyna gra w osłabieniu 5 minut lub do utraty bramki.
- c) Zawodnik, który zostanie ukarany czerwoną kartką musi się udać bezpośrednio do szatni lub opuścić obiekt i nie może na niego powrócić do końca meczu

- d) Żółta kartka – drużyna gra w osłabieniu 2 minuty lub do utraty bramki, karę czasową zawodnik odbywa przy linii środkowej boiska pod drabinkami.
- e) Dwie żółte kartki - pauza 1 mecz (w następnej kolejce)
- f) Każde kolejne dwie żółte kartki – pauza w 1 meczu.
- g) Cięższe niesportowe zachowanie w trakcie meczu – czerwona kartka + dodatkowe kary (do wykluczenia z ligi włącznie, także w następnych edycjach) o wielkości kary decyduje sędzia + Organizator.
- h) Cięższe niesportowe zachowanie przed/po meczu – dodatkowe kary (do wykluczenia z ligi włącznie, także w następnych edycjach) o wielkości kary decyduje Organizator.
- i) 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.

## § 8

### KLASYFIKACJE NA ZAKOŃCZENIE SEZONU

1. Podczas trwania rozgrywek prowadzona jest klasyfikacja:
  - a) najlepszego strzelca – o kolejności decyduje większa ilość zdobytych bramek przez danego zawodnika,
  - b) 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.

## § 9

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności z tytułu kontuzji bądź innych zdarzeń losowych wynikających z uczestnictwa w rozgrywkach Młodzieżowej Ligi Futsal.
2. Każdy zawodnik zobowiązany jest do przedłożenia pisemnego oświadczenia potwierdzającego, że występuje w zawodach na własną odpowiedzialność, ubezpieczył się oraz posiada zgodę lekarza na udział w lidze.
3. Zawodnicy zobowiązani są przestrzegać regulaminu Hali Sportowej POSiR.
4. Decydujący głos w sprawach spornych posiada Organizator.