

REGULAMIN MEGALO MAGIC SPORT LIGI ORLIKA O PUCHAR BURMISTRZA LIBIAŻA NA SEZON 2018/19

Artykuł I - Cel rozgrywek

§ 1

Celem rozgrywek Megalo Magic Sport Ligi Orlika jest popularyzacja piłki nożnej oraz rywalizacja sportowa drużyn piłkarskich, spośród których najlepszej zostanie przyznany tytuł mistrzowski i Puchar Burmistrza Libiąża.

Artykuł II - Organizator rozgrywek

§ 2

1. Organizatorem rozgrywek jest Libiąskie Centrum Kultury, ul. Górnicza 1, zwane dalej Organizatorem. Oficjalna zakładka rozgrywek (terminarze, wyniki, tabele, strzelcy) znajduje się na stronach internetowych www.lck.libiaz.pl, i facebook/Libiąskie Centrum Kultury
2. Najwyższym organem nadzorującym rozgrywki jest Organizator, który:
 - opracowuje terminarz spotkań
 - weryfikuje wyniki spotkań
 - rozpatruje protesty zgłoszone przez drużyny w trakcie rozgrywek
 - prowadzi ewidencję zawodników oraz statystykę rozgrywek.

Artykuł III - Termin i miejsce rozgrywania spotkań

§ 3

Rozgrywki prowadzone są zgodnie z terminarzem dostarczonym przedstawicielom drużyn najpóźniej na 3 dni przed inauguracją rozgrywek.

§ 4

1. Jeżeli jedna z drużyn nie stawia się na boisku gotowa do gry najpóźniej 5 minut po terminie ustalonym przez organizatora, sędzia odgwizduje koniec zawodów, a drużynie przeciwnej przyznany zostanie walkower. W przypadku powiadomienia organizatora o spóźnieniu nie wynikającym z winy drużyny tylko z przypadku "losowego" Organizator podejmuje decyzję o późniejszym rozegraniu spotkania lub przełożeniu w innym terminie.
2. Drużyna, która nie stawia się do rozegrania meczu będzie ukarana „walkowerem” (wynik 5:0). Trzy punkty przyznane są w takiej sytuacji drużynie przeciwnej.
3. "Oddanie" trzech meczy walkowerem w całych rozgrywkach, powoduje automatyczne wycofanie drużyny z dalszych rozgrywek. W przypadku, gdy drużyna wycofana nie rozegrała przynajmniej 50% + 1, to wszystkie mecze z jej udziałem zarówno te odbyte jak i planowe zostaną potraktowane jako nie były. W przypadku, gdy wycofana drużyna rozegrała 50% + 1 spotkanie z objętych obowiązującym terminarzem rozgrywek to wówczas wyniki rozegranych przez nią zostaną zaliczone, natomiast w pozostałych do rozegrania spotkaniach zostanie przyznany drużynie przeciwnej walkower w stosunku 5:0.
4. Powyższy zapis obowiązuje również w przypadku, gdy drużyna sama zrezygnuje z udziału w rozgrywkach.
5. Wszystkie drużyny obowiązują przedstawiony przed rozgrywkami terminarz.

§ 5

1. Rozgrywki toczą się w Hali Pneumatycznej przy Szkole Podstawowej nr 4 w Libiążu (ul. Paderewskiego).
2. W sytuacjach szczególnych spotkania mogą zostać przeniesione w alternatywne miejsce.

§ 6

1. W szczególnych przypadkach drużynie przysługuje prawo zwrócenia się, do organizatora z pisemnym wnioskiem o przełożenie spotkania.
2. Wniosek odpowiednio uzasadniony powód przełożenia spotkania, musi wpłynąć, do organizatora najpóźniej na 7 dni przed planowanym terminem meczu, wynikającym z terminarza rozgrywek.
3. Nowy termin zawodów organizator ustali w porozumieniu z zainteresowanymi zespołami.
4. Spotkania 3 ostatnich kolejek nie mogą być przekładane na termin późniejszy, oraz muszą być rozegrane bez zmian godzinowych. Można natomiast rozegrać spotkania w terminie wcześniejszym (awans), powiadamiając o tym fakcie odpowiednio wcześniej organizatora na piśmie. Niezbędna jest również zgoda kierownika drużyny przeciwnej.
5. Organizator może nakazać zespołom rozegranie spotkania w innym terminie

Artykuł IV - Zgłoszenie drużyny do rozgrywek

§ 7

Do rozgrywek zostaną dopuszczone zespoły, które dopełnią w terminie do ustalonym przez organizatora regulaminowe formalności takie jak:

- Złożenia Karty Zgłoszeniowej drużyny.
- Wpłacenie "wpisowego" w wysokości 500zł. Wpisowe podlega przepadkowi w sytuacji wycofania drużyny z rozgrywek w czasie trwania ligi oraz w sytuacji zaistnienia okoliczności opisanych w Artykule III § 4 pkt.3 i 4.

Artykuł V - Zgłoszenie zawodników do gry

§ 8

1. W lidze mogą uczestniczyć tylko zawodnicy, którzy są zgłoszeni do rozgrywek i mają ukończone minimum 15 lat w dniu ich rozpoczęcia.
2. Pisemne zgłoszenie (na drukach Organizatora) zawodników powinno zawierać ich dane osobowe tj. imię i nazwisko oraz datę urodzenia. W przypadku zawodników niepełnoletnich, którzy nie mają ukończone 18 lat, wymagana jest pisemna zgoda na grę, rodziców lub prawnych opiekunów. Zgłoszenie to musi być dostarczone do organizatora najpóźniej przed rozpoczęciem pierwszej kolejki.
3. Do ligi drużyna może zgłosić maksymalnie 15 osób. Dodatkowo do 3. kolejki spotkań można dopisać zawodnika, ale tylko do uzupełnienia limitu 15, w sytuacji, gdy pierwsze zgłoszenie zawierało mniej osób.
4. Za dopisanie zawodnika do zespołu w czasie trwania rozgrywek nie są pobierane dodatkowe opłaty.
5. Zawodnik w rozgrywkach może reprezentować tylko jeden zespół z wyłączeniem § 23.

§ 9

Zawodnika uznaje się za uprawnionego do gry w danym zespole, jeżeli jego nazwisko i imię figuruje na zbiorczej liście drużyny, potwierdzonej własnoręcznym podpisem, potwierdzonym przez kierownika drużyny oraz przez organizatora.

§ 10

1. Kapitanowie drużyn mają prawo wnieść protest dotyczący tożsamości zawodników drużyny przeciwnej. W razie jakichkolwiek wątpliwości odnośnie tożsamości zawodnika i jego uprawnień do gry w danym zespole, kapitan drużyny przeciwnej ma prawo zażądać dowodu tożsamości, który pozwoli stwierdzić obecność zawodnika w składzie drużyny.
W sytuacji, gdy zawodnik nie posiada przy sobie dowodu tożsamości to może go dostarczyć sędziemu najpóźniej do końca danej kolejki spotkań, nie dostarczenie dowodu tożsamości oznacza, że zawodnik jest nieuprawniony do gry w tym meczu (tłumaczenie - ale wszyscy wiedzą, że ja gram w tym zespole - jest bezprzedmiotowe). Protesty kapitanów odnośnie tożsamości zawodnika,

mogą być składane najpóźniej do końca spotkania u sędziego. W innym terminie protesty nie będą przyjmowane.

2. Za wystawienie do składu zawodnika nie uprawnionego do gry zostaje przyznany walkower dla drużyny poszkodowanej (walkower 5:0), w wypadku gdy w obu drużynach wystąpią zawodnicy nieuprawnieni to zostanie przyznany walkower obustronny (brak przydziału punktów).

Artykuł VI - Zmiana nazwy drużyny

§ 11

1. W czasie rozgrywek nie dopuszcza się późniejszej modyfikacji nazwy drużyny.

Artykuł VII - Przepisy i zasady gry

§ 12

1. W rozgrywkach Libiąskiej Ligi Orlika obowiązują przepisy gry w piłkę nożną na otwartych boiskach, z wykluczeniem przepisów o spalonym. Z uwagi na rodzaj obiektu obowiązuje zakaz gry wślizgiem i auty wybijane są nogą. W przypadku otrzymania żółtej lub czerwonej przez zawodnika kartki stosuje się wykluczenia czasowe 2 minutowe lub do momentu utraty bramki przez drużynę grającą w liczebnym osłabieniu. W przypadku uzyskania czerwonej kartki zawodnik musi opuścić plac gry, a na jego miejsce może wejść zawodnik rezerwowy, ale po dopiero po upływie 2 minutowej kary dla drużyny.

2. W lidze drużyny rozgrywają spotkania systemem "każdy z każdym". Mecze trwają 2 x 20 minut. Czas rozgrywek może ulec zmianie w zależności od ilości zgłoszonych drużyn. Decyzję o czasie gry ostatecznie podejmuje Organizator. Drużyny grają w składach siedmioosobowych (bramkarz + 6 zawodników z pola).

3. Punktacja: zwycięstwo - 3 pkt, remis - 1 pkt, porażka - 0 pkt.

4. O kolejności miejsc w końcowej tabeli decyduje kolejno: większa ilość zdobytych punktów, korzystniejszy bilans pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W przypadku, gdy jednakową ilość punktów zdobędą więcej niż 2 zespoły, wówczas sporządza się tzw. "małą tabelę" uwzględniającą tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W takim wypadku o kolejności w tabeli decyduje : korzystniejsza różnica bramek, większa ilość zdobytych bramek. W przypadku, gdy nie można w ten sposób sklasyfikować drużyn, o kolejności decyduje dodatkowy mecz.

5. Rozgrywki rozpoczną się 9 grudnia 2018 roku o godz. 9.00 i prowadzone będą w obowiązkowych terminach podanym do wiadomości najpóźniej 3 dni przed rozpoczęciem rozgrywek.

6. Czas dla drużyny – trenerzy/kapitanowie każdej drużyny są upoważnieni do zgłaszania chęci uzyskania przerwy trwającej 1 minutę; przerwa taka może być udzielona w każdej chwili z zastrzeżeniem, że drużyna ubiegająca się o nią jest w posiadaniu piłki (np. rzut wolny, rzut różny lub wrzut z autu); kiedy przerwa jest przyznana, zawodnicy muszą pozostać na polu gry; jeżeli chcą oni uzyskać instrukcję od trenera, to ich przekazanie może odbyć się przy linii bocznej na wysokości ławek rezerwowych; osoba udzielająca instrukcji nie może wchodzić na boisko; drużyna, która nie wykorzystała przysługującej 1 minuty przerwy w grze w pierwszej połowie, jest uprawniona tylko do jednej przerwy podczas drugiej połowy w meczu.

7. Piłka poza grą – gdy całym obwodem przekroczy linię bramkową lub linię boczną zarówno na ziemi (podłożu) jak i w powietrzu; uderzy w sufit; gdy gra została przerwana przez sędziego. Zawodnik wykluczony nie może powrócić do gry, ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry po upływie 2 minut od wykluczenia współpartnera, o ile wcześniej drużyna osłabiona nie straci bramki. W takim przypadku: jeżeli 6 zawodników gra przeciwko 7 i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład; jeżeli obie drużyny mają po 6 zawodników i pada bramka – nie uzupełniają składu; jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 6 lub 7 i traci bramkę – mogą uzupełnić skład tylko o 1 zawodnika; jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i pada bramka – nie uzupełniają składu; jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia

składu przed upływem 2 minut od chwili wykluczenia zawodnika. Uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego czasowego, a w razie jego braku, drugiego sędziego.

Artykuł VIII - Badania lekarskie i ubezpieczenia zawodników

§ 13

1. Organizator zaleca, by zawodnik we własnym zakresie poddał się badaniom lekarskim.
2. Organizator nie będzie wymagał od zawodników zaświadczeń lekarskich, jedynie oświadczenie o zdolności do gry.

§ 14

1. Ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków mający związek z udziałem w rozgrywkach, drużyny ponoszą we własnym zakresie.

Artykuł IX - Ubiór zawodnika

§ 15

1. Drużyny biorące udział w rozgrywkach Libińskiej Ligi Orlika zobowiązane są do występowania w jednolitych koszulkach, przy czym bramkarze obydwu zespołów również muszą różnić się ubiorem od pozostałych zawodników. Kapitan drużyny powinien posiadać opaskę na ramieniu, wskazującą na jego funkcję. Każda drużyna zobligowana jest zapewnić sobie pełne, jednakowe, ponumerowane stroje sportowe we własnym zakresie. Każdy zawodnik zobligowany jest do gry w odpowiednim obuwiu. Dopuszcza się obuwiu typu lanki i turf, przy kategorycznym zakazie gry w tzw. wkrętach.
2. W przypadku, gdy obydwie zespoły przystąpią do spotkania w bardzo podobnych strojach, obowiązek zmiany ubioru (nałożenia tzw. „kontrastów”) spada na drużynę, która pełni rolę gości.

Artykuł X - Sędziowie

§ 16

1. Obsadę sędziowską zapewnia Organizator.
2. Spotkania sędziuje dwóch sędziów posiadających aktualne uprawnienia oraz sędzia stolikowy. Zawody muszą się odbyć również w przypadku, gdy wyznaczeni do prowadzenia zawodów sędziowie związkowi nie przybędą o określonej godzinie na miejsce ich rozgrywania. Wówczas zawody musi poprowadzić sędzia przygodny, czyli osoba w miarę neutralna i kompetentna, wybrana przez kapitanów obydwu drużyn. Po upływie 15 min od planowanej godziny rozpoczęcia spotkania, kapitanowie drużyn w przypadku różnych kandydatur wybierają sędziego drogą losowania. W sytuacji, gdy jeden z sędziów posiada uprawnienia on ma pierwszeństwo.

Artykuł XI - Sprawozdania z zawodów

§ 17

1. Sprawozdanie z zawodów prowadzi sędzia stolikowy
2. Na podstawie sprawozdań sędziowskich, organizator zatwierdza wyniki i sporządza komunikat z całej kolejki oraz umieszcza je na stronie internetowej.

Artykuł XII - Nagrody

§ 18

1. Po zakończeniu rozgrywek organizator wręczy nagrody rzeczowe zespołowe i indywidualne. Najlepszej drużynie wręczony zostanie okazały Puchar Burmistrza - puchar ten ma charakter przechodni i zwycięzcy zobowiązani będą do oddania go w czasie kolejnej edycji imprezy kolejnym mistrzom.
2. Organizator prowadzi klasyfikację na "Najlepszego strzelca", „Najlepszego zawodnika” i „Najlepszego bramkarza” - w tych kategoriach przyznane będą im nagrody indywidualne.

Artykuł XIII - Protesty

§ 19

Wszystkie protesty rozpatrywane są przez Organizatora. Warunkiem rozpatrzenia protestu jest wniesienie go przez kierownika/kapitana drużyny w formie pisemnej.

Artykuł XIV - Sankcje karne

§ 20

1. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci napomnień (żółta kartka) oraz wykluczeń (czerwona kartka). Ocena rodzaju przewinienia zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziego prowadzącego zawody i jest nieodwołalna.
2. Wszystkie sprawy związane z karami i wykroczeniami rozpatrywane będą przez Organizatora w oparciu o sankcje karne przedstawione w dalszej części niniejszego regulaminu.

Artykuł XV - Wymiary kar

§ 21

1. Zawodnicy mogą zostać ukarani przez sędziego żółtą, bądź też czerwoną kartką w przypadku złamania przepisów gry. W przypadku uzyskania czerwonej kartki zawodnik musi opuścić plac gry i udać się do szatni, a na jego miejsce może wejść zawodnik rezerwy, ale po 2 minutowej karze dla drużyny.
2. Po otrzymaniu trzeciej żółtej kartki zawodnik jest odsunięty od kolejnego meczu.
3. Karą za czerwoną kartkę jest odsunięcie od jednego (kolejnego) meczu.
4. Za otrzymanie czerwonej kartki w konsekwencji dwóch wcześniejszych żółtych w jednym meczu zawodnik nie jest karany odsunięciem od spotkania za czerwoną kartkę. Kartki żółte są akumulowane.
5. Organizator może ukarać dodatkowo zawodnika, uczestniczącego w rozgrywkach, zakazem gry na więcej spotkań - za wybitnie niesportowe zachowanie:
 - a) za słowne znieważenie sędziego lub organizatora - min 3 kolejne spotkania drużyny
 - b) naruszenie nietykalności cielesnej sędziego lub organizatora - wykluczenie do końca rozgrywek w danej edycji;
6. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany wymiaru kary dla winnego zawodnika w sytuacji, gdy nastąpią dodatkowe okoliczności lub zaistnieją trudności w zakwalifikowaniu przewinienia do odpowiedniego punktu niniejszego artykułu.
7. Odpowiedzialność za kontrolę ilości kartek u poszczególnych zawodników w swoich drużynach spoczywa na kierownikach zespołów.
8. Drużyna zostanie ukarana walkowerem (walkower 5:0) jeżeli:
 - zostanie zdekompletowana (na parkiecie pozostanie mniej niż 3 zawodników),
 - samowolnie opuści pole gry,
 - wystąpi nieuprawniony zawodnik,
 - sędzia lub sędziowie zostaną czynnie znieważeni przez zawodników,
 - lub wystąpią inne nie przewidziane sytuacje, które organizator zakwalifikuje jako naruszenie przepisów.

Artykuł XVI - Przejścia zawodników

§ 23

1. Przejście zawodnika z zespołu do zespołu wymaga pisemnej akceptacji dwóch zainteresowanych opiekunów drużyn.
2. W przypadku, gdy zawodnik nie uzyska zgody od opiekuna swojego zespołu na przejście do innego klubu, a nie chce kontynuować gry w aktualnym zespole obowiązuje go karencja do zakończenia rozgrywek.
3. W nowym zespole zawodnik nabeździe prawo do gry po zatwierdzeniu go przez Organizatora.
4. W trakcie trwającego sezonu zawodnik, może tylko raz zmienić barwy klubowe

Artykuł XVII - Postanowienia końcowe

§ 24

1. Przepisy gry FIFA wraz z doprecyzowaniem ujętym w niniejszym regulaminie są jedyną podstawą rozgrywek.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia rozgrywek Megalo Magic Sport Ligi Orlika.
5. Zgłoszenie do rozgrywek oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
6. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje jedynie Organizatorowi i tylko on może dokonać jego zmian.