



REGIONALNA LIGA ORLIKA

REGULAMIN ROZGRYWEK PIŁKARSKICH

§ 1

Rozgrywki mają charakter sportowo - szkoleniowy. Ich celem jest popularyzacja piłki nożnej sześciuosobowej oraz wyłonienie najlepszej drużyny, której zostanie przyznany puchar i tytuł „Mistrza Regionalnej Ligi Orlika (RLO). Miejscem rozgrywania spotkań będzie gmina Lubicz - boisko „Orlik” w Lubiczu Górnym i Grębocinie oraz gmina Obrowo - boisko „Orlik” w Dobrzejewicach.

§ 2

1. Organizatorem RLO jest Klub Sportowy Krobia ul. Olimpijska 3, 87-162 Krobia przy współpracy z gminami Czernikowo, Lubicz, Łysomice, Obrowo.
2. Wpłaty wpisowego w wysokości 350 zł od każdej z drużyn należy dokonać na konto organizatora: **KS Krobia 89 1750 0012 0000 0000 3493 1984** w terminie do 1 kwietnia. Brak wpłaty skutkuje niedopuszczeniem drużyny do rozgrywek w RLO.
3. Zgłoszenia na załączonych formularzach należy przesyłać do 1 kwietnia na adres email: regionalnaligaorlika@gmail.com
4. Drużyny, które nie wpłacą wpisowego w określonej kwocie do dnia wyznaczonego przez organizatora nie zostaną dopuszczone do rozgrywek. Drużyny, które dokonają wpłaty po wyznaczonym terminie lub w mniejszej kwocie zostaną przydzielone do najniższej klasy rozgrywkowej.
5. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy ukończyli 18 lat. Dopuszcza się warunkowo zawodników, którzy ukończyli 16 lat pod warunkiem dostarczenia przed rozgrywkami pisemnej zgody rodziców o pełnej odpowiedzialności i kopii dokumentu potwierdzającego datę urodzenia.

§ 3

Drużyny zobowiązane są stawić się na spotkanie o wyznaczonej godzinie bez względu na warunki atmosferyczne. Decyzję o przełożeniu meczu ze względu na złe warunki atmosferyczne podejmuje sędzia.

§ 4

Wszystkie drużyny obowiązują aktualny terminarz rozgrywek. Zastrzega się prawo do zmian w terminarzu w trakcie rozgrywek.

§ 5

Drużyny muszą występować w jednakowych strojach numerowanych. Sędzia ma obowiązek nie dopuścić do gry zawodników w niejednakowych strojach. Na dany mecz numer dla zawodnika jest stały i zgodny z protokołem meczowym. Sędzia ma prawo ukarać zawodnika żółtą kartką za niedopatrzenie w tej sprawie.

§ 6

Przed rozpoczęciem meczu kapitan lub opiekun drużyny zobowiązany jest do przekazania sędziemu protokołu meczowego z drukowaną listą zawodników, zgodnego ze wzorem umieszczonym na naszej stronie i podpisania go po zakończonym spotkaniu bez względu na to czy wnosi protest, czy też nie. Opłatę porządkową za brak właściwego protokołu wynoszącą 10 zł należy uiścić do końca rundy rozgrywek.

§ 7

Jeżeli wyznaczeni do prowadzenia zawodów sędziowie z jakichkolwiek powodów będą nieobecni – zawody te muszą być rozegrane. W takim przypadku kapitanowie obu drużyn, co najmniej na

5 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu uzgadniają między sobą wybór jednego kandydata na sędziego.

§ 8

Jeżeli spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziego przed upływem regulaminowego czasu gry i niedokończone z jakichkolwiek przyczyn niezależnych od organizatora, obu drużyn, ich zawodników oraz kibiców – wówczas to spotkanie należy dokończyć (gdy zostało już rozpoczęte) lub rozegrać od początku (gdy nie zostało rozpoczęte) w najbliższym możliwym terminie.

§ 9

Drużyny mogą ubezpieczyć swoich zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków związanych z grą w RLO we własnym zakresie i na swój koszt. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej z tytułu odniesionych kontuzji bądź innych zdarzeń wynikłych z uczestnictwa w rozgrywkach RLO. Zawodnicy uczestniczą w rozgrywkach na własną odpowiedzialność.

§ 10

Mecz trwa 2 x 25 min. W przypadku spóźnienia się którejś z drużyn więcej niż 5 min sędzia musi odgwizdać walkower (3:0) dla drużyny przeciwnej.

§ 11

Przed przystąpieniem do rozgrywek każda drużyna w wyznaczonym przez organizatora terminie jest zobowiązana drogą elektroniczną regionalnaligaorlika@gmail.com dostarczyć organizatorowi ligi aktualną listę zawodników. Drużyna może liczyć maksymalnie 15 zawodników. W innym przypadku zawodnik nie będzie uprawniony do gry, a wynik meczu zostanie zweryfikowany na walkower (3:0).

§ 12

W przypadku fuzji lub przejęcia miejsca w lidze należy zachować w składzie min. 5 zawodników z drużyny w miejsce której będzie występować nowa drużyna. Zawodnicy ci mogą zmienić drużynę na zasadzie transferu po 5 kolejce lub wolnego przejścia po I rundzie rozgrywek (dotyczy to również zawodników, którzy nie rozegrali żadnego meczu w drużynie po fuzji).

§ 13

Nowych zawodników można zgłaszać najpóźniej dzień przed meczem w czasie trwania całych rozgrywek, z wyłączeniem trzech ostatnich kolejek. Osobą upoważnioną do zgłaszania zawodników do organizatora ligi jest wyłącznie opiekun lub kapitan drużyny. Zgłoszeni zawodnicy nie podlegają wykreśleniu.

§ 14

Wprowadza się możliwość przeprowadzania transferów zawodników w dowolnym momencie rozgrywek (z wyłączeniem trzech ostatnich kolejek) pod warunkiem wcześniejszego powiadomienia organizatora i po uiszczeniu opłaty transferowej w wysokości 50 zł na konto RLO minimum dzień przed pierwszym meczem w nowym zespole. Przyjmuję się zasadę 1 zawodnik - 1 transfer w sezonie.

§ 15

Jeżeli sponsor lub opiekun rozwiązuje drużynę albo drużyna zostaje usunięta z dalszych rozgrywek przez organizatora RLO i nie posiada zaległości wobec organizatora to zawodnicy mają prawo szukać nowej drużyny bez względu na kolejkę ligową (z wyłączeniem trzech ostatnich).

§ 16

Jeżeli drużyna mająca zaległości finansowe wobec organizatora wycofa się lub zostanie wykluczona z dalszych rozgrywek to automatycznie wszyscy jej zawodnicy zostaną zawieszani na okres 3 lat i nie będą mogli brać udziału w imprezach organizowanych przez RLO. Minimalną kwotę wykupu zawodnika ustala się na 50 zł.

§ 17

Drużyna posiadająca rezerwy pod nazwą tego samego sponsora ma możliwość wyznaczenia łącznie pięciu zawodników z pola z obu drużyn, którzy będą mogli zagrać dowolną ilość meczów w tych drużynach. Zawodnicy ci nie mogą jednak zagrać 2 spotkań w tej samej kolejce. Wyjątek stanowi bramkarz, który może rozegrać 2 mecze tj. w I i II drużynie. Rezerwa może awansować do ligi, w której gra I drużyna, ale bez możliwości przechodzenia zawodników między drużynami.

§ 18

Drużyna zamierzająca przełożyć mecz musi ten fakt zgłosić minimum 3 dni przed danym spotkaniem. Mecz powinien być przełożony za zgodą obydwu drużyn. Przekładane spotkanie musi odbyć się „awanssem”, czyli przed właściwym terminem lub do następnej kolejki ligowej (z wyłączeniem trzech ostatnich kolejek), w przeciwnym wypadku przyznany będzie walkower (3:0) dla przeciwnika. Drużyna może przełożyć dwa mecze w rundzie. Opłatę manipulacyjną w wysokości 50 zł za pierwsze i 100 zł za drugie przełożone spotkanie ponosi drużyna zgłaszająca chęć przełożenia meczu.

§ 19

Drużyny grają w sześćosobowych składach (bramkarz plus pięciu zawodników w polu). Drużyna musi rozpocząć mecz w sześćosobowym składzie. Dopuszczalne spóźnienie 5 minut. W przeciwnym wypadku walkower (3:0) dla przeciwnika.

§ 20

Strój bramkarzy musi wyróżniać się od strojów zawodników z pola.

§ 21

Za udział w meczu nieuprawnionego zawodnika (niezgłoszonego, pauzującego za kartki, odbywającego karę dyskwalifikacji, występującego pod innym nazwiskiem itp.) drużyna zostaje ukarana walkowerem (3:0) i karą pieniężną w wysokości 100 zł płatną w ciągu 7 dni od weryfikacji meczu. Przed następnym meczem należy okazać organizatorowi, opiekunowi właściwej ligi lub sędziemu dowód wpłaty. Ponadto sam zawodnik może zostać dodatkowo odsunięty od gry w następnych 1 - 3 meczach w zależności od popełnionego wykroczenia. Natomiast w przypadku gry zawodnika zdyskwalifikowanego lub pod innym nazwiskiem również kapitan i opiekun zespołu zostaną ukarani zawieszeniem na okres od 3 do 6 miesięcy. Przy trzeciej tego typu sytuacji, drużyna zostanie usunięta z rozgrywek bez otrzymania zwrotu wpisowego i zdegradowana o 2 klasy rozgrywkowe w następnym sezonie.

§ 22

W przypadku świadomego i ewidentnego oszustwa zastrzega się prawo do dodatkowego ukarania drużyny w postaci: finansowej, odjęcia punktów, degradacji do ligi niższej lub wykluczeniem z rozgrywek RLO.

§ 23

Przyznanie łącznie trzech walkowerów w sezonie (oddanie meczu walkowerem, zweryfikowanie meczu na walkower itd.) spowoduje automatyczne wykluczenie drużyny z rozgrywek i zdegradowanie o dwie klasy rozgrywkowe w następnym sezonie.

§ 24

Weryfikację spotkań drużyn wycofanych i wykluczonych przeprowadza się następująco:

- a) w przypadku rozegrania mniej niż 50 % spotkań, anuluje się wyniki dotychczasowych spotkań tej drużyny,
- b) w przypadku rozegrania 50 % lub więcej spotkań, zalicza się do punktacji wyniki uzyskane na boisku, natomiast w pozostałych nierozegranych meczach, przyznaje się walkowery dla przeciwników, a drużyny wycofane lub wykluczone zostaną sklasyfikowane na ostatnich miejscach w tabeli końcowej.

§ 25

Zawody należy zweryfikować jako walkower (3:0) na niekorzyść:

- a) drużyny, która z własnej winy nie staje do zawodów lub spóźni się więcej niż 5 minut,
- b) drużyny, która nie zgodzi się na prowadzenie zawodów przez sędziego wyznaczonego zgodnie z przepisami,
- c) drużyny, w której brał udział zawodnik nieuprawniony do gry albo potwierdzony lub uprawniony na podstawie przedłożonych przez klub niewiarygodnych dokumentów,
- d) drużyny, która przed zakończeniem zawodów opuści boisko do gry, lub w której liczba zawodników będzie mniejsza niż 4,
- e) drużyny, której zawodnik, opiekun lub trener, w czasie zawodów czynnie znieważył któregokolwiek z sędziów prowadzących zawody, które z tego powodu zostały przerwane,
- f) drużyny, której kibic przed lub w czasie trwania zawodów czynnie znieważył któregokolwiek z sędziów prowadzących zawody, a zawody z tego powodu zostały przerwane,
- g) drużyny, której kibice wtargnęli na pole gry i z tego powodu zawody zostały zakończone przez sędziego przed upływem ustalonego czasu gry,
- h) drużyny, której kibice, swoim zachowaniem, spowodowali przerwanie i zakończenie meczu przez sędziego przed upływem ustalonego czasu gry,
- i) drużyny, której zawodnik wykluczony z gry przez sędziego nie opuścił boiska w ciągu 2 minut,
- j) drużyny, która nie dostarczy sędziemu protokołu meczowego, zawierającego skład zawodników,

W przypadku naruszenia przepisów przez obie drużyny zostaną one ukarane obustronnym walkowerem.

§ 26

W przypadku weryfikacji wyniku meczu na walkower (3:0) obie drużyny zostają pozbawione zdobytych bramek, natomiast zachowane zostają kary indywidualne w postaci napomnień i wykluczeń. Jeżeli wynik uzyskany na boisku jest korzystniejszy aniżeli walkower (3:0) - utrzymuje się wynik uzyskany na boisku oraz zachowuje się kary indywidualne w postaci napomnień i wykluczeń.

§ 27

Kary udzielane przez sędziego:

- kara upomnienia,
 - kara napomnienia (żółta kartka),
 - kara wykluczenia (czerwona kartka).
- a) zawodnik ukarany żółtą kartką nie otrzymuje kary minutowej i pozostaje na boisku,
 - b) zawodnik ukarany po raz drugi żółtą kartką w tym samym meczu otrzymuje czerwoną kartkę i zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a jego drużyna gra w osłabionym składzie przez okres 5 minut. Po upływie 5 minut zawodnika ukaranego drugą żółtą kartką może zastąpić inny zawodnik,
 - c) zawodnikowi, który został wykluczony (czerwona kartka) w wyniku otrzymania dwóch napomnień (żółtych kartek) do rejestru kar wlicza się wyłącznie żółte kartki,
 - d) zawodnik ukarany samoistną czerwoną kartką zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a jego drużyna gra w osłabionym składzie przez okres 5 minut. Po upływie 5 minut zawodnika ukaranego czerwoną kartką może zastąpić inny zawodnik.
 - e) zawodnik ukarany czerwoną kartką nie może zajmować miejsca na ławce rezerwowych drużyny.
 - f) w przypadku, gdy na skutek otrzymania kar wykluczenia skład drużyny zmniejszył się poniżej 4 zawodników, sędzia kończy spotkanie, a drużynie przeciwnej przyznawany jest walkower (3:0). Jeżeli jednak wynik meczu jest korzystniejszy w momencie jego przerwania dla drużyny przeciwnej w stosunku do drużyny osłabionej, zachowany zostaje wynik meczu uzyskany na boisku w momencie przerwania meczu.

§ 28

1. Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie:

- atakowanie przeciwnika,
 - atakowanie ciałem przeciwnika w walce o pozycję - łącznie z kontaktem fizycznym walczących - jest dozwoloną formą gry, pod warunkiem, że nie będą użyte ręce i łokcie.
2. Przewinieniem jest atakowanie przeciwnika:
 - a) w sposób nieostrożny,
 - b) w sposób nierozważny,
 - c) z użyciem nieproporcjonalnej siły.
 3. Podstawowe warunki uznania gry za grę niedozwoloną (foul).
Aby przewinienie mogło być potraktowane jako gra niedozwolona, muszą być spełnione następujące warunki:
 - a) musi zostać popełnione przez zawodnika lub zawodnika rezerwowego, który niepoprawnie dokonał procedury wymiany,
 - b) musi mieć miejsce na polu gry,
 - c) musi mieć miejsce kiedy piłka jest w grze.
 4. Nie jest faulem jeżeli w tym samym czasie dwóch lub więcej zawodników walczy o piłkę z przeciwnikiem, zakładając że czynią to w sposób dozwolony:
 - a) nieostrożność, nierozważność, użycie nieproporcjonalnej siły.
 5. Nieostrożność ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje w sposób niedokładny, nieuważny i bez zachowania należytej staranności:
 - a) nieostrożność w grze nie powoduje konieczności stosowania kar indywidualnych.
 6. Nierozważność ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje nie zważając na jego bezpieczeństwo i konsekwencje, jakie ten atak może spowodować:
 - a) zawodnik grający nierozważnie, musi być ukarany napomnieniem.
 7. Użycie nieproporcjonalnej siły ma miejsce wtedy kiedy, atak na przeciwnika wykonywany jest z dużą siłą, rażąco wykraczający poza granice normalnej gry, narażając tym samym na przeciwnika na niebezpieczeństwo lub powodując jego kontuzje:
 - a) zawodnik używający nieproporcjonalnej siły, musi być usunięty z gry.
 8. Zagranie piłki ręką:
Zagranie piłki ręką ma miejsce w sytuacji gdy zawodnik rozmyślnie i świadomie dotyka piłki ręką (od dłoni do końca ramienia).
Przy ocenie zagrania piłki ręką sędziowie muszą wziąć pod uwagę:
 - a) czy ma miejsce ruch ręki do piłki (a nie piłki do ręki),
 - b) odległość piłki od ręki przeciwnika (czy miało miejsce zaskakujące zagranie piłki),
 - c) czy ręce i dłonie zawodnika ułożone są naturalnie,
 - d) czy dotknięcie piłki nastąpiło poprzez trzymany w ręce przedmiot (element ubioru, ochraniacz itp.),
 - e) czy dochodzi do kontaktu piłki z przedmiotem rzuconym w jej kierunku (but, ochraniacz, itp.)
 9. Wrzut z autu:
Wrzut z autu przyznaje się drużynie przeciwnej do zawodnika, który po raz ostatni dotknął piłki, zanim przekroczyła ona linię boczną zarówno po podłożu, jak i w powietrzu. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z wrzutu z autu. Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości nie mniejszej niż 2 m. od miejsca, z którego wykonywany jest wrzut.

§ 29

Bieg kar, polegający na automatycznej dyskwalifikacji w wymiarze określonym liczbą meczów, rozpoczyna się od meczu następującego po udzieleniu napomnienia (żółtej kartki) lub wykluczenia (czerwonej kartki). Od tych kar nie można wnieść odwołania, kary te nie mogą być zmniejszone, zawieszane lub darowane.

§ 30

W przypadku przerwania meczu i konieczności jego powtórzenia, udzielone napomnienia (żółte kartki) oraz wykluczenia (czerwone kartki) wlicza się do rejestru napomnień i wykluczeń zawodnika.

§ 31

Mecze, które zostały przerwane i zweryfikowane jako walkower (3:0), uwzględnia się przy odbywaniu kary dyskwalifikacji za przewinienia związane z grą.

§ 32

Zawodnikowi nie zalicza się do wykonania kary za żółte i czerwone kartki, w meczu, którego termin był ustalony zgodnie z terminarzem rozgrywek a nie został rozegrany z winy jego drużyny.

§ 33

W przypadku, gdy zawodnik otrzymał karę dyskwalifikacji z tytułu otrzymania żółtej lub czerwonej kartki, wystąpił w następnym meczu, który w wyniku tego został zweryfikowany jako walkower (3:0), orzeczona kara dyskwalifikacji nie jest uważana za odbytą i zawodnik nadal jest obowiązany do jej odbycia. Organizator jest zobowiązany do powiadomienia drużyny o fakcie braku uprawnienia zawodnika do gry w kolejnym spotkaniu.

§ 34

Wykluczenia:

- a) czerwona kartka - min. 2 mecze pauzy,
- b) druga żółta kartka - 1 mecz pauzy lub wykup za 50 zł,
- c) czwarta żółta kartka - 2 mecze pauzy lub wykup za 100 zł,
- d) szóstą żółta kartka – 3 mecze pauzy lub wykup za 150 zł,
- e) ósmą żółta kartka – 4 mecze pauzy lub wykup za 200 zł,

Opłata za wykup żółtych kartek musi wpłynąć na konto Organizatora RLO przed meczem w którym ma wystąpić ukarany zawodnik.

§ 35

Zawodnik rezerwowy siedzący na ławce rezerwowych ukarany żółtymi kartkami lub czerwoną kartką nie przyczynia się do minutowego osłabienia drużyny. W tym przypadku kartka jest karą indywidualną.

§ 36

Wszystkie sprawy związane z dodatkowymi karami, wykroczeniami oraz protestami rozpatrywać będzie Komisja Dyscyplinarna. Protest można złożyć w terminie 7 dni od rozegranego meczu. Rozpatrzenie protestu lub odwołania jest uzależnione od wpłaty kaucji w wysokości 100 zł, która zostanie zwrócona po pozytywnym rozpatrzeniu protestu lub odwołania. W przeciwnym wypadku zasili finanse RLO.

§ 37

Organizator rozgrywek ma obowiązek weryfikować wyniki meczów w przypadku dostrzeżonych nieprawidłowości.

§ 38

Piłki zabezpiecza organizator.

§ 39

Drużyny rozgrywające mecz odpowiedzialne są za zachowanie porządku na obiekcie oraz osoby towarzyszące (zakaz palenia papierosów, wnoszenia i spożywania alkoholu) pod groźbą kar wyszczególnionych w pkt. 21.

§ 40

Nie dopuszcza się do gry zawodników w butach piłkarskich z wkręcanymi korkami. Dozwolone są buty typowo halowe lub specjalne do sztucznej nawierzchni (drobne, krótkie i gęste korki).

§ 41

Zmiany zawodników dokonywane są systemem hokejowym przy linii bocznej boiska. Zawodnik zmieniający może wejść na boisko dopiero wówczas, gdy zawodnik zmieniany całkowicie opuści

boisko. Za niewłaściwe dokonaną zmianę zawodnik zmieniający zostanie ukarany żółtą kartką, a drużyna rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdowała się piłka.

§ 42

Rzut karny wykonywany będzie z odległości 9 m, natomiast odległość muru przy rzutach wolnych ustala się na 6 m.

§ 43

W rozgrywkach nie obowiązuje przepis o spalonym.

§ 44

System rozgrywek: 2 rundy każdy z każdym (mecze i rewanż). Zasady spadków i awansów oraz ewentualne zmiany w systemie rozgrywek danej ligi zostaną podane w terminarzach.

§ 45

Za zwycięstwo w meczu drużyna otrzymuje: 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegraną 0 pkt.

§ 46

Walkower wynosi: (3:0). Przyznanie walkowera (z dowolnego powodu) skutkuje odjęciem 1 punktu z dorobku drużyny.

§ 47

O kolejności w tabeli decyduje: ilość zdobytych punktów, bilans bezpośrednich meczów (punkty i bramki), różnica bramek ze wszystkich spotkań, większa liczba strzelonych bramek.

§ 48

Do gry w barażu uprawnieni są zawodnicy, którzy rozegrali min. 3 mecze w sezonie w danej drużynie. Przy remisie w barażu nastąpi dogrywka 2 x 5 min., w dalszej kolejności rzuty karne (3 serie, następne do skutku).

§ 49

Do sędziego zawodów zwraca się tylko i wyłącznie kapitan drużyny z widoczną opaską na ramieniu.

§ 50

Opiekun lub kapitan drużyny w uzasadnionych przypadkach może zwrócić się do sędziego o kontrolę tożsamości drużyny przeciwnej. W celu ewentualnego sprawdzenia tożsamości każdy zawodnik powinien posiadać dowód osobisty. Kontrola odbywa się przed lub zaraz po zakończeniu meczu.

§ 51

Jakikolwiek rękoczyn w stosunku do sędziego, zawodników czy kibiców powoduje dożywotnią dyskwalifikację zawodnika i zakaz wstępu na obiekty, na których odbywają się rozgrywki prowadzone przez RLO, a jego drużyna poniesie karę dyscyplinarną wymienioną w pkt. 21. Dotyczy to również kibiców związanych z daną drużyną.

§ 52

Za zniszczenia i usterki na boiskach oraz w szatniach odpowiada finansowo kapitan, opiekun i jego drużyna.

§ 53

Za łamanie zakazu wnoszenia, spożywania lub przychodzenia pod wpływem alkoholu, zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek będą karani 3 miesięczną bezwzględną dyskwalifikacją.

§ 54

Przepisy nie ujęte w niniejszym regulaminie regulują przepisy i regulaminy gry w piłkę nożną PZPN. Organizator zastrzega sobie prawo ostatecznej interpretacji w kwestiach niesprecyzowanych w niniejszym regulaminie.