

**REGULAMIN LUBSKIEJ AMATORSKIEJ  
HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ  
SEZON 2016/2017**

**I. Cel zawodów:**

1. Popularyzacja halowej piłki nożnej wśród młodzieży i dorosłych.
2. Zachęcanie do udziału w zorganizowanych imprezach sportowych.
3. Przeciwdziałanie patologiom wśród młodzieży i dorosłych.
4. Wyłonienie najlepszego zespołu.
5. Propagowanie zdrowego trybu życia.

**II. Organizator:**

1. Ośrodek Sportu i Rekreacji w Lubsku.
2. Osoba odpowiedzialna – Robert Ściłba, tel: 724-314-456

**III. Miejsce i termin rozgrywania meczy:**

1. Mecze Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej odbywać się będą na hali sportowej zgodnie z harmonogramem ustalonym przez organizatora.
2. Rozgrywki ligowe odbywają się przy ulicy Bohaterów 3d.
3. Drużyny zobowiązane są do ścisłego przestrzegania terminarza rozgrywek a w szczególności godz. rozpoczęcia meczu.
4. Szczegółowy harmonogram spotkań zostanie podany niezwłocznie po zakończeniu naboru zespołów.
5. Terminy i miejsca rozgrywania poszczególnych spotkań będą publikowane na stronie internetowej Ośrodka.

**IV. Uczestnictwo:**

1. W lidze uczestniczą zespoły, które zgłosiły swój udział (mailowo lub w biurze OSiR)
2. Zawodnicy grający w zespołach biorących udział w II lidze nie mogą być zgłoszeni do żadnych rozgrywek prowadzonych przez L.Z.P.N.
3. Każdy zespół zgłasza swoich zawodników na druku (załącznik) i dokonuje wpisu w kwocie 200 zł (faktury po dokonanej wpłacie).
4. Należność, można wpłacać przelewem na konto:  
PKO BP S.A Oddział I w Lubsku nr: 23 1020 5460 0000 5102 0098 5473 lub w kasie Ośrodka Sportu w tytule proszę podać nazwę drużyny.

**V. SPOSÓB PROWADZENIA ROZGRYWEK**

1. Mecze odbywać się będą wg systemu każdy z każdym
2. Zmiana terminu spotkania przez drużynę może odbyć się wyłącznie z ważnych przyczyn zgłoszonych Organizatorowi **na 2 dni** przed planowanym spotkaniem. Kapitan drużyny będzie zobowiązany poinformować

o tym fakcie kapitanów drużyn przeciwnych.

3. O zmianie terminu spotkania decyduje Organizator.

4. Każde przełożenie meczu wymaga zgody drużyny przeciwnej

## **VI. PUNKTACJA**

1. Punktacja wynosi:

- za zwycięstwo w stosunku punktów: – **3 punkty**
- za porażkę w stosunku punktów: - **0 punktów**
- za remis w stosunku punktów: – **1 punkt**

2. O kolejność zespołów w tabeli decyduje:

- I. ilość zdobytych punktów
- II. bezpośrednie spotkania między zainteresowanymi zespołami
- III. ilość zdobytych i straconych bramek

3. Obowiązuje czas i miejsce rozgrywania meczów podane w terminarzu. Drużyna, która w ciągu 5 minut od wyznaczonego czasu nie stawia się do gry przegrywa walkowerem: 3:0

4. W wypadku wycofania się którejs z drużyn z Ligi, przed zakończeniem rundy zasadniczej rozgrywek – wszystkie wyniki meczów z udziałem tej drużyny zostają anulowane.

5. W przypadku wystąpienia w meczu zawodnika nieuprawnionego do gry, drużyna przeciwna wygrywa spotkanie walkowerem: 3:0

6. Drużyna może oddać tylko trzy mecze walkowerem w trakcie trwania całych rozgrywek Ligi. Kolejny walkower będzie oznaczał wycofanie drużyny z rozgrywek.

## **VII. Przepisy:**

1. Każda drużyna może zgłosić maksymalnie 12 zawodników.

2. Zawodnicy zgłoszeni którzy nie ukończyli 18. roku życia (nie mniej jak 16 lat) mogą brać udział w rozgrywkach za zgodą opiekuna (rodzica).

3. Liczba zawodników na boisku : 4 zawodników + bramkarz.

4. Zmiany „Hokejowe” w wyznaczonych strefach.

5. Zawodnicy grają w jednakowych strojach.

6. Auty wykonujemy za linii bocznej nogą.

7. Wykonując aut piłka musi być zagrana do partnera.

8. Wszystkie rzuty wolne są pośrednie (rzut karny bezpośredni).

9. Przewinienia w polu bramkowym wykonywane są za linii pola bramkowego. ( wślizg nie będący faulem jest rzutem pośrednim).

10. Podczas wykonania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się 3 m od

piłki.

11. Czas wprowadzania piłki do gry 5 sekund.
12. Gra bez spalonych.
13. Rzut karny wykonuje się z linii 9 m.
14. Wprowadzenie piłki po opuszczeniu linii końcowej (aut bramkowy) nogą.
15. Wprowadzenie piłki z auta bramkowego do linii środkowej boiska.
16. Obowiązuje obuwie sportowe halowe.
17. Czas gry 2 x 14 minut z dwu minutową przerwą pomiędzy połowami ( efektywny czas gry)
18. Zawodnicy nie mogą zmieniać zespołów podczas trwania ligi.
19. Zakaz wykonywania wślizgów.
20. Bramka 2x3 m

## **VIII. Kary**

1. Żółta kartka – kara 2 minut (zawodnik może wejść na boisko przed upływem czasu wykluczenia w przypadku utraty bramki)
2. Czerwona kartka – kara meczu (zawodnik wykluczony nie może powrócić do gry. Po upływie kary 2 minut ukaranego zawodnika może zastąpić inny zawodnik).

## **IX. Postanowienia końcowe**

1. Organizator zapewnia obsługę sędziowską, techniczną oraz sprzęt do gry i nagrody.
2. Organizator zapewnia do rozgrywek piłki.
3. Zawodnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie przez organizatora ich wizerunku (foto, wideo) dla celów marketingowych i promocyjnych Lubskiej Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej.
4. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność.
5. Organizator nie ubezpiecza dodatkowo uczestników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
6. Organizator nie bierze odpowiedzialności za przedmioty pozostawione w szatniach.
7. Wszelkie szkody powstałe w obiektach sportowych pokrywają bezpośredni sprawcy
8. Każda osoba przebywająca na hali widowiskowo-sportowej jest zobowiązana do przestrzegania regulaminu hali widowiskowo-sportowej.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian poszczególnych punktów regulaminu. O zmianach tych kapitanowie drużyn będą niezwłocznie informowani.
10. Wszystkie informacje oraz dokumenty dotyczące funkcjonowania LALHPN znajdują się na stronie internetowej [www.osir.lubsko.pl](http://www.osir.lubsko.pl)
11. W wyjątkowym przypadku (wypadki losowe – kontuzja, kłopoty komunikacyjne itp.) drużyna może wystąpić w meczu w 4 osobowym składzie – nie może to być jednak “zagrywka taktyczna”.

12. Protesty przyjmowane będą jedynie w formie pisemnej w następnym dniu roboczym /po rozegranym meczu/ w siedzibie Organizatora
13. Obowiązuje bezwzględny zakaz palenia tytoniu oraz spożywania napojów alkoholowych na obiektach sportowych.
14. O innych sprawach nie ujętych regulaminem decyduje Organizator.