

LUBSKA AMATORSKA LIGA PIŁKI SIATKOWEJ

SEZON 2016

Regulamin

1. Cel:

1. Popularyzacja gry w piłkę siatkową.
2. Propagowanie aktywnego stylu życia poprzez sport i kulturę fizyczną
3. Popularyzacja zdrowej – sportowej rywalizacji według zasad fair - play.

2. Organizator:

1. Ośrodek Sportu i Rekreacji w Lubsku – Hala Sportowo – Widowiskowa
ul. Bohaterów 3d 68-300 Lubsko tel. 68 372 21 23 ; Robert Ściłba kom.
724-314-456 email rsciłba@lubsko.pl

3. Uczestnictwo:

1. Zgłoszenie zespołu u organizatora w terminie podanym w komunikacie organizacyjnym przed rozpoczęciem sezonu wraz z listą zawodników.
2. Wpłacenie na konto wpisowego w wysokości 200 zł od zespołu w terminie podanym przez organizatora po zakończeniu rekrutacji drużyn.
3. Należność, można wpłacać przelewem na konto:
PKO BP S.A Oddział I w Lubsku nr: 23 1020 5460 0000 0098 5473 lub w kasie Ośrodka Sportu w tytule proszę podać nazwę drużyny.
4. Drużyna, która nie dokona wpłaty w podanym terminie, lub innym ustalonym z organizatorem, zostanie wycofana z rozgrywek.
5. Za zgłoszenie i wpłatę wpisowego przed pierwszym spotkaniem odpowiedzialny jest kapitan zespołu.
6. Zawodnicy zgłoszeni, niemający ukończonego 18 roku życia, rozgrywają spotkania na podstawie pisemnej zgody rodziców-opiekunów.
7. Jeden zawodnik może być zgłoszony tylko do jeden drużyny. W trakcie trwania Ligi zawodnik nie ma możliwości zmiany drużyny.
8. W Lidze nie mogą brać udziału zawodnicy, którzy posiadają aktualną licencję Lubuskiego Związku Piłki Siatkowej lub Polskiego Związku Piłki Siatkowej.

4. Klasyfikacja:

1. Turniej rozegrany zostanie systemem każdy z każdym (mecz i rewanż w jednej rundzie oraz mecz i rewanż w rundzie rewanżowej).
2. Mecze będą się odbywały do 3 wygranych setów, każdy set do 25 pkt (pod warunkiem uzyskania dwupunktowej przewagi przez jeden z zespołów).
3. O zajętych miejscach decydują:
 - ilość zdobytych punktów:
 - wygrana 3:0, 3:1 – 3 pkt;
 - 3:2 – 2 pkt zespół zwycięski, 1 pkt zespół przegrany;
 - przegrana (0:3 lub 1:3) - 0 pkt.
 - przy równej ilości punktów decyduje: różnica setów – większa ilość wygranych setów,
 - wynik bezpośredniego spotkania,
4. Mecz należy weryfikować walkowerem, jeżeli: w drużynie grał nieuprawniony zawodnik; **drużyna nie stawi się na boisku gotowa do rozpoczęcia gry - dłużej**

niż 15 minut od planowanej godziny rozpoczęcia meczu (wg rozpiski z terminarza Ligi).

**ORGANIZATOR APELUJE DO WSZYSTKICH DRUŻYN O PUNKTUALN
STAWIANIE SIĘ NA WYZNACZONE SPOTKANIA, ABY
ZMAKSYMALIZOWAĆ DYNAMIKĘ PRZEPROWADZANYCH
ROZGRYWEK.**

5. W wypadku wycofania się którejś z drużyn z Ligi, przed zakończeniem rundy zasadniczej rozgrywek – wszystkie wyniki meczów z udziałem tej drużyny zostają anulowane.
5. Postanowienia końcowe
 1. Organizator zapewnia obsługę sędziowską, techniczną oraz sprzęt do gry i nagrody.
 2. Organizator zapewnia do rozgrywek piłki typu MIKASA/MOLTEN.
 3. Zawodnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie przez organizatora ich wizerunku (foto, wideo) dla celów marketingowych i promocyjnych Lubskiej Amatorskiej Ligi Siatkówki
 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 obiekcie sportowym 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 LALPS znajdują się na stronie internetowej www.osir.lubsko.pl w zakładce LALPS.
 11. Wskazane jest, by drużyna występowała w jednolitych koszulkach. Brak jednolitych strojów nie będzie karany.
 12. Jeżeli w drużynie występuje zawodnik libero, to jego strój musi zdecydowanie odróżniać go od pozostałych zawodników.
 13. W wyjątkowym przypadku (wypadki losowe – jak np. kłopoty komunikacyjne itp.) drużyna może wystąpić w meczu w pięcioosobowym składzie; a w razie kontuzji którychś z zawodników – może zakończyć turniej w czteroosobowym składzie.
 14. Protesty przyjmowane będą jedynie w formie pisemnej w następnym dniu roboczym / po rozegranym meczu / w siedzibie Organizatora.
 15. Obowiązuje bezwzględny zakaz palenia tytoniu oraz spożywania napojów alkoholowych na obiekcie sportowym.
 16. O innych sprawach nie objętych regulaminem decyduje Organizator.
 17. Kapitan drużyny jest zobowiązany do powiadomienia organizatora 2 dni przed o ewentualnej konieczności przełożenia meczu.

