



REGULAMIN i PRZEPISY

Polskiej Ligi Piłki Nożnej "6 -a-side"

w Birmingham

CEL ROZGRYWEK

1. Celem rozgrywek jest popularyzacja Piłki Nożnej wśród Polonii mieszkającej w Birmingham oraz wyłonienie najlepszej drużyny, której zostanie przyznany tytuł Mistrza Ligi.

ORGANIZATOR ROZGRYWEK i RADA KAPITANÓW

Organizatorami rozgrywek są: Jarosław Dyląg telefon: 07824829372 oraz Krzysztof Kokociński telefon: 07793009303, którzy nadzorują prawidłowy przebieg rozgrywek i zgodność ich przebiegu z niniejszym Regulaminem. Dodatkowo powołana jest Rada Kapitanów, która nadzoruje prawidłowy przebieg zawodów i pomaga Organizatorom w podejmowaniu decyzji przy spornych sytuacjach jeśli takie zaistnieją.

I.SPRAWY ORGANIZACYJNE

Polska Liga Piłki Nożnej "6- A-Side" w Birmingham zwana w dalszej części jako **PLPN "6- A-Side"** jest rozgrywana w/g obowiązujących przepisów gry i regulaminu FIFA wraz z naniesionymi zmianami wprowadzonymi przez organizatora, które są zawarte w niniejszym regulaminie.

1. Zespół zostaje przyjęty do rozgrywek po spełnieniu wszystkich wymogów organizacyjnych tj. po przedłożeniu imiennego składu drużyny i zapłaceniu wpisowego. Do rozgrywek zostaje dopuszczony zespół posiadający min.6 zawodników a max.14. Jeśli zespół na początku rundy zgłosił do rozgrywek mniejszą ilość zawodników niż 14 to w czasie trwania tej rundy może dopisać kolejnych zawodników. Jeśli jakiś zawodnik wystąpi w barwach danego zespołu to może on zmienić barwy klubu wyłącznie do drugiej kolejki danej rundy. Jeśli tego nie zrobi pozostaje zawodnikiem danej drużyny do końca trwania rundy. Zespół może dopiero wymienić max.6 zawodników po zakończeniu danej rundy.
2. Wpisowe na każdą edycję rozgrywek ustala organizator (w obecnym sezonie wynosi £350 od drużyny za każdą rundę). W przypadku kiedy jedna z drużyn nie przystąpi do dalszej części rozgrywek (runda rewanżowa) na skutek wycofania się z ligi (np. nie wpłacenie zaliczki w ustalonym terminie) jej miejsce może zająć nowa drużyna (rezerwowa, która wcześniej zgłosiła chęć wzięcia udziału w rozgrywkach). W tym przypadku drużyna ta przejmuje dotychczasowe miejsce w lidze wraz ze zdobyciami punktowymi oraz bramkowymi swojej poprzedniczki.
3. Zawodnik powinien występować przez cały czas trwania rozgrywek ze stałym numerem. W wyjątkowych przypadkach może zmienić numer koszulki jednakże musi to być uzgodnione i zatwierdzone przez organizatorów. Przynależność zawodnika do danej drużyny zostaje potwierdzona jeśli zawodnik stawi się do zawodów w stroju piłkarskim i jego imię i nazwisko widnieje na liście zawodników danej drużyny. W rozgrywkach mogą uczestniczyć tylko zawodnicy zgłoszeni i uprawnieni do gry w danej drużynie oraz potwierdzeni przez organizatorów. Organizatorzy mają prawo nie przyjąć zgłoszenia indywidualnych zawodników jak i całej drużyny.
4. Drużyna ma prawo zmienić swoją nazwę podczas trwania rozgrywek po konsultacji i za zgodą organizatora.
5. Gospodarz zawodów wymieniony jest w terminarzu na pierwszym miejscu.
6. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach zobowiązana jest do występowania w jednolitych strojach z numerem na spodenkach lub koszulce, w przeciwnym wypadku nie rozpatruje się protestów dotyczących stolika.
7. Drużyna na miejscu pierwszym w terminarzu w razie potrzeby (np. obydwie drużyny mają taką samą kolorystykę strojów) ubiera narzutki tzw. lejbiiki.
8. Drużyna (min. 4 osoby) musi się stawić na 15 minut przed rozpoczęciem spotkania i zaznaczyć swoją obecność organizatorowi.
9. Kapitan drużyny ma obowiązek na 5 minut przed meczem czytelnie i drukowanymi literami, wypełnić protokół w/g numerów na koszulkach (od najmniejszego do największego).
10. Drużyna może wpisać do protokołu meczu w swoim składzie maksymalnie 14 zawodników.
11. Przy nazwisku kapitana musi być zaznaczony w protokole skrót **Kap**.
12. Tylko kapitan może zwracać się do sędziego w przerwach w czasie meczu.
13. Sędziowie weryfikują składy drużyn przed rozegranie spotkania z listą składu drużyny a wpisem do protokołu. Nie dopuszczają nieuprawnionych zawodników do gry.
14. Drużyna ma obowiązek oddelegowania jednej osoby do stolika sędziowskiego w celu sprawdzania zgodności zapisów w protokole z przebiegiem gry.
15. Zawodnik nieuprawniony do gry to taki, który nie został wpisany z pełnymi danymi osobowymi do karty zgłoszeniowej drużyny. Drużyna nie zostanie dopuszczona do rozgrywek, jeśli nie uiszczy wpisowego
16. Zawodnicy wszystkich drużyn są zobowiązani na każdorazowe żądanie sędziego lub organizatorów do okazania przed i po meczu dowodu osobistego lub innego dokumentu ze zdjęciem. Dokumenty trzeba najpóźniej dostarczyć do organizatorów do następnej kolejki.
17. Protesty kapitanów odnośnie tożsamości zawodników i innych sytuacji zaistniałych podczas meczu mogą być składane pisemnie na odwrócić protokołu meczowego najpóźniej do 15-tu minut po zakończeniu spotkania. W innym terminie protesty nie będą uwzględniane.
18. Terminarz rozgrywek ustalają organizatorzy, zastrzegając sobie zmianę terminarza z powodów nieprzewidzianych okoliczności.
19. Obsadę sędziowską w PLPN "6- A-Side", ustalają organizatorzy.
20. Spotkania odbywają się na obiektach w **Aston Park** adres: **Trinity Road, Birmingham B6 6HD**.
21. Organizator zapewnia piłkę meczową.
22. Drużyny są zobowiązane do utrzymania boisk i otoczenia ławek rezerwowych w porządku i czystości.
23. Sportowe zachowanie obowiązuje zawodników uczestniczących w grze, zawodników rezerwowych, oraz menadżerów (opiekunów), trenerów i osoby towarzyszące.
24. Drużyna, jej kibice oraz osoby jej towarzyszące, które będą zachowywać się w niewłaściwy sposób przed, w trakcie meczu oraz po jego zakończeniu mogą zostać ukarane w postaci usunięcia zespołu z dalszych rozgrywek.
25. Na obiektach (boiskach) obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych oraz palenie papierosów.

II. Przepisy obowiązujące w PLPN "6- a-side" w Birmingham

Artykuł 1: PIŁKA

Właściwości i wymiary

Piłka jest:

- kulista,
- wykonana ze skóry lub innego odpowiedniego materiału,
- ma obwód nie mniejszy niż 62 cm i nie większy niż 64 cm,
- ma wagę nie mniejszą niż 400 gramów i nie większą niż 440 gramów, w chwili rozpoczęcia zawodów,
- ciśnienie wynoszące 0,4 do 0,6 atmosfery (400 - 600 g/cm²) mierzone w odniesieniu do poziomu morza.

Wymiana wadliwej (niezdatnej do gry) piłki. Jeżeli piłka podczas trwania zawodów pęknie lub stanie się niezdatna do gry:

- grę należy przerwać,
- gra powinna być wznowiona, po wymianie uszkodzonej piłki, rzutem sędziowskim z miejsca, w którym piłka pierwotnie stała się niezdatna do gry. Jeżeli piłka znajdowała się w polu karnym, gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim z linii pola karnego najbliższego miejsca, w którym ona pękła lub straciła swoje właściwości.

Jeżeli piłka pęknie lub stanie się niezdatna do gry podczas przerwy w grze, w zależności od przyczyny jej przerwania (rozpoczęcie gry, rzut od bramki, rzut różny, rzut karny lub rzut z autu), gra powinna być wznowiona zgodnie z Przepisami gry. Piłka nie może być wymieniona podczas zawodów bez zezwolenia sędziego.

Artykuł 2: CZAS GRY

1. Gra składa się z dwóch równych części po 25 minut.
2. Przerwa między połowami wynosi: max 3(trzy) minuty.
3. Mecz rozpoczyna się z chwilą włączenia zegara boiskowego przez sędziego głównego (wpisywanie składu lub inne przypadki po włączeniu zegara zaliczane są do czasu gry).
4. Czas trwania każdej połowy meczu powinien być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu karnego.
5. Czas gry jest zatrzymywany, jeśli nastąpią dłuższe przerwy spowodowane poważnymi urazami zawodników lub inne zaistniałe okoliczności. Sędzia główny decyduje o ewentualnym przedłużeniu meczu.
6. Czas gry jest kontrolowany przez sędziego głównego.

Artykuł 3: CZAS DLA DRUŻYNY

1. Jedynym czasem dla drużyny jest przerwa 3min pomiędzy połowami.

Artykuł 4: LICZBA ZAWODNIKÓW

Zawodnicy

1. W zawodach biorą udział dwie drużyny
2. Każda drużyna na boisku musi posiadać 6 zawodników (jeden z nich jest bramkarzem)
3. W przypadku mniejszej ilości zawodników niż 6 można rozegrać mecz ale pod warunkiem, że liczba zawodników nie będzie mniejsza niż 4 (czterech).

Wymiana zawodników

1. Maksymalna liczba zawodników rezerwowych wynosi 8 (ośmiu).
2. Liczba zmian zawodników z pola podczas meczu (tzw. " zmian hokejowych") jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze, jednakże musi być sygnalizowana przez podniesienie ręki do góry.
3. Zawodnik, który został zmieniony może powrócić na boisko jako zmiennik innego zawodnika.
4. Zmiana zawodników następuje zarówno, kiedy piłka jest w grze jak i poza grą, z zachowaniem następujących warunków:
 - zawodnik opuszczający boisko musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy zmian jego drużyny,
 - zawodnik wchodzący na boisko musi uczynić to również w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący przekroczy całkowicie linię boczną,
 - zmiana jest przedmiotem władzy i jurysdykcji sędziów
 - zmiana jest dokonana, gdy zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko, od tego momentu staje się on zawodnikiem grającym, a zawodnik, którego zastąpił przestaje nim być,
5. Bramkarz może zamienić się miejscami z zawodnikiem z pola tylko, gdy piłka nie jest w grze i po wcześniejszym zgłoszeniu o zamianie siedziemu.

Naruszenia /sankcje

Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko lub zawodnik schodzący opuści je poza własną strefą zmian:

- gra winna być przerwana,
- winny zawodnik zostanie napomniany słownym ostrzeżeniem lub żółtą kartką i w tym przypadku nakazuje mu się opuszczenie boiska, aby procedura wymiany została zachowana,
- gra zostanie wznowiona rzutem wolnym przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry.

Rozstrzygnięcie 1

Jeżeli w przypadku wykluczeń zawodników (włączając bramkarza), któraś z drużyn liczy mniej niż 4 zawodników grę należy zakończyć zaliczając walkower przeciwko drużynie, która się zdekompletowała (liczyła mniej zawodników niż czterech).

Artykuł 5: UBIÓR ZAWODNIKÓW

Bezpieczeństwo

Zawodnikowi nie wolno używać ubioru lub nosić czegokolwiek (w tym biżuterii), co stanowiłoby zagrożenie dla niego samego lub innego zawodnika. Ewentualnym odstępianiem od tego przepisu są małe kolczyki lub obrączki, których nie da się łatwo usunąć. Wszelkiego rodzaju łańcuszki, powinny być zdjęte.

Podstawowy ubiór (wyposażenie)

Do podstawowego, obowiązkowego ubioru zawodnika należą:

Bluza lub koszulka

- numery muszą znajdować się na tylnej stronie koszulek lub spodenkach
- kolory numerów muszą być kontrastowe z kolorem koszulek

Spodenki – nie muszą one być tego samego koloru, co główny kolor spodenek,

Ochroniacze na piszczele

- muszą być całkowicie zakryte przez skarpety (getry),
- muszą być wykonane z odpowiedniego materiału (guma, plastik lub podobne),
- muszą zapewniać odpowiedni stopień ochrony.

Skarpety(getry),

Obuwie - zezwala się na używanie wyłącznie obuwia z miękkiej skóry lub syntetycznego materiału, z podeszwą wyposażoną w drobne korki przeznaczonej do gry na sztucznej nawierzchni i na boiska zmrożone lub obuwie z płaską podeszwą. Zawodnicy nie przestrzegający tego punktu nie zostaną dopuszczeni do rozgrywek.

Bramkarze

- Bramkarze mogą nosić długie spodnie,
- Ich ubiór musi odróżniać się kolorystycznie od ubioru innych zawodników i sędziów.
- Jeżeli zawodnik z pola zastępuje bramkarza, powinien założyć koszulkę bramkarza jednak sędzia główny powinien to zdarzenie odnotować w protokole.

Naruszenia / sankcje

Za każde naruszenie przepisów tego artykułu:

- winnemu zawodnikowi sędzia poleca opuszczenie pola gry w celu poprawienia lub uzupełnienia swojego ubioru. Zawodnik ten nie może ponownie wrócić na boisko, zanim nie zgłosi się do sędziego, aby ten sprawdził czy ubiór zawodnika został poprawiony.

Artykuł 6: ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

Ustalenie stron pola gry

Przed rozpoczęciem gry sędzia przeprowadza losowanie poprzez rzucenie monety. Drużyna wygrywająca losowanie wybiera, na którą bramkę atakuje podczas pierwszej połowy meczu.

Drużyna, która przegrała losowanie rozpoczyna grę.

Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna drugą połowę meczu.

W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.

Rozpoczęcie gry

Rozpoczęcie gry jest sposobem rozpoczęcia i wznowienia gry:

- przy rozpoczęciu zawodów,
- po zdobyciu bramki,
- przy rozpoczęciu drugiej połowy meczu,

Podczas rozpoczęcia gry bramka nie może być zdobyta bezpośrednio.

Wykonanie

- Wszyscy zawodnicy zajmują miejsca na własnej połowie boiska oprócz dwóch zawodników, którzy grę rozpoczynają.
- Zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcia gry, znajdują się w odległości co najmniej 3 metrów od piłki, aż do chwili, gdy ta znajdzie się w grze.
- Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym pola gry.
- Sędzia daje sygnał gwizdkiem.
- Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i porusza się do przodu.
- Wykonawca rozpoczęcia nie może zagrać piłki ponownie zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Po zdobyciu bramki, grę wznawia drużyna przeciwna.

Naruszenia / Sankcje

Jeżeli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę zanim zostanie zagrana przez innego zawodnika - zarządza się rzut wolny dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednak, jeśli to przewinienie popełniono na polu karnym drużyny przeciwnej, rzut wolny wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia. Za każde inne naruszenie przepisów gry związane z wykonaniem rozpoczęcia gry, rozpoczęcie gry należy powtórzyć.

Rzut sędziowski

Rzut sędziowski jest sposobem wznowienia gry po chwilowej przerwie w grze, której zarządzenie sędzia uzna za konieczne z każdego powodu nie wymienionego gdziekolwiek indziej w przepisach gry w piłkę nożną, gdy piłka nie minęła linii bramkowej lub linii bocznej.

Wykonanie

Sędzia opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego rzut sędziowski należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie piłka znajdowała się w chwili przerwania gry.

Naruszenia / sankcje

Rzut sędziowski należy powtórzyć:

- jeśli piłka została dotknięta przez zawodnika zanim dotknęła podłoża;
- jeśli piłka, po dotknięciu podłoża opuszcza pole gry, zanim dotkną ją którykolwiek z zawodników.

Artykuł 7: PIŁKA W GRZE I POZA GRA

Piłka poza gra

Piłka jest poza gra, gdy:

- całym obwodem przekroczy linię bramkową lub linię boczną, zarówno na ziemi (podłożu) jak i w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego,

Piłka w grze

Piłka jest w grze w pozostałym czasie, włączając sytuacje, gdy:

- odbija się od słupka bramkowego, poprzeczki i pozostanie na polu gry,
- odbija się od któregoś z sędziów, gdy znajdują się oni na polu gry.

Artykuł 8: JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ

Zdobycie bramki

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.

Drużyna wygrywająca

Drużyna, która zdobyła większą liczbę bramek podczas trwania zawodów jest zwycięzcą. Jeżeli obie drużyny zdobyły równą ilość bramek lub nie zdobyły żadnej, zawody są nierozstrzygnięte.

Artykuł 9: GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie karane są w następujący sposób:

Rzut wolny bezpośredni – w rozgrywkach Polskiej Ligi Piłki Nożnej "6 -A-Side" w Birmingham tylko przyznawany jest rzut wolny bezpośredni (rzut wolny pośredni zostaje całkowicie pominięty)

Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły:

- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
- podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi,
- skacze na przeciwnika,
- atakuje (nawet barkiem) przeciwnika,
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
- popycha przeciwnika.

Rzut wolny bezpośredni jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:

- przytrzymuje przeciwnika,
- pluje na przeciwnika,
- za pomocą tzw. "wślizgu" atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego ją zagrać) przeciwnika,
- dotyka przeciwnika zanim przejmie piłkę,
- rozmyślnie dotyka piłkę ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym),
- jeśli piłka nie została wprowadzona do gry przez 5 sekund,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonywanego przez współpartnera,

Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia, chyba, że rzut wolny został przyznany zespołowi broniącemu się we własnym polu karnym, wtedy rzut wolny może być wykonany z dowolnego miejsca na lini polu karnego.

Rzut karny

Rzut karny przyznaje się, jeżeli jedno z powyższych przewinień zostaje popełnione przez zawodnika w jego własnym polu karnym, niezależnie od położenia piłki, zakładając, że w momencie przewinienia piłka była w grze.

Rozstrzygnięcie 1

W rozgrywkach Polskiej Ligi Piłki Nożnej "6 -A-Side" w Birmingham nie dopuszcza się zagrania wślizgiem.

Jeśli w meczu dojdzie do "wślizgu" niezamierzonego np. przy poślizgu na mokrej nawierzchni, sędzia może dać zawodnikowi słowne upomnienie bez pokazywania żółtej kartki. Przy "wślizgu" zamierzonym zawodnik otrzymuje żółtą lub czerwoną kartkę w zależności jak poważne jest przewinienie.

Rozstrzygnięcie 2

W wyjątkowych przypadkach przy obronie sytuacji bramkowych bramkarz może zagrać wślizgiem, jednakże jeśli jest to rażący atak na przeciwnika popełnia on faul i podlega karze kartkowej.

Artykuł 10: SANKCJE DYSCYPLINARNE

Kary indywidualne

Żółte i czerwone kartki mogą być pokazywane zawodnikom grającym i zawodnikom rezerwowym.

Sędziowie mają władzę do udzielania kar indywidualnych od momentu wejścia na pole gry do chwili opuszczenia przez nich pola gry po końcowym gwizdku.

Przewinienia karane napomnieniem

Zawodnik musi być napomniany i należy mu pokazać żółtą kartkę, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:

- jest winny niesportowego zachowania,
- słownie lub czynnie demonstruje niezadowolenie,
- uporczywie narusza przepisy gry,
- opóźnia wznowienie gry,
- nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry rzutem różnym lub rzutem wolnym, rzutem z autu, rzutem od bramki,
- wchodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego lub narusza procedurę zmian
- rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego.

Kara za żółtą kartkę wynosi zejście z boiska na 2min w danym meczu. Za każdą kumulację 4 żółtych kartek w lidze zawodnik pauzuje jeden mecz. Jeśli zawodnik ma na koncie 2 żółte kartki i w danym meczu otrzyma żółtą, żółtą i w konsekwencji czerwoną za którą czeka go pauza następnej kolejki to dodatkowo pauzuje za 4 żółte kartki.

Przewinienia karane wykluczeniem z gry

Zawodnik musi być wykluczony z gry i należy mu pokazać czerwoną kartkę, jeżeli popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- popełnia poważny, rażący faul,
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie
- pluje na przeciwnika lub inną osobę,
- zachowuje się wybitnie niesportowo,
- używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub oczywistej szansy na jej zdobycie rozmyślnie zagrywając piłkę ręką we własnym polu karnym (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- pozbawia oczywistej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym,
- otrzymuje dwie żółte kartki w tym samym meczu.

Kara za czerwoną kartkę wynosi pauzę w następnym spotkaniu z osłabieniem drużyny na 5 min, po czym zawodnika zastępuje rezerwowym.

Rozstrzygnięcie 1

Zawodnik wykluczony, nie może powrócić do gry w tym samym meczu, zajmować miejsca na ławce rezerwowych ani przebywać w sąsiedztwie pola gry. Zawodnik rezerwowym może wejść do gry po upływie 5 minut od wykluczenia współpartnera.

Rozstrzygnięcie 2

Atak, który zagraża bezpieczeństwu przeciwnika, musi być traktowany jako poważny faul.

Rozstrzygnięcie 3

Jakiegokolwiek symulowanie, które ma na celu oszukanie, wprowadzenie w błąd sędziów, musi być traktowane jako niesportowe zachowanie.

Rozstrzygnięcie 4

Zawodnik, który fetując zdobycie bramki zdejmie koszulkę, musi być napomniany za niesportowe zachowanie.

Rozstrzygnięcie 5

Drużyny i zawodnicy zarówno grający i nie biorący udziału w danym spotkaniu mogą otrzymać kary dodatkowe za niesportowe zachowanie od organizatorów w postaci odsunięcia ich od następnych meczy swoich drużyn jak i całkowitego wykluczenia z ligi w danym sezonie.

Rozstrzygnięcie 6

W przypadku jeśli zawodnik otrzymał żółtą a za chwilę czerwoną kartkę, kary się nie kumulują ale stosowana jest kara wyższa.

Artykuł 11: WALKOWER ORAZ SANKCJE

Zawody zostaną zweryfikowane jako przegrana bez gry tzw. "walkower" (w stosunku 0:5 w bramkach oraz 0 pkt., a także karą finansową przewidzianą w niniejszym regulaminie), jeżeli:

- w drużynie biorą udział nieuprawnieni do gry zawodnicy lub grają pod fałszywym nazwiskiem,
- drużyna z własnej winy nie stanie do zawodów (na boisku) lub spóźni się więcej niż 5 minut po godzinie wyznaczonej przez organizatora w Terminarzu Rozgrywek. W tym przypadku sędzia główny po upływie tego czasu odgizduje walkower,
- drużyna wzbrania się grać pod kierunkiem sędziego wyznaczonego przez organizatora
- drużyna schodzi z boiska lub dekompletuje się przed końcem spotkania (mniej niż czterech zawodników razem z bramkarzem)
- zaistnieją jakieś okoliczności, które z winy którejś z drużyn uniemożliwią przeprowadzenie zawodów do końca,
- drużyna ukarana finansowo nie wpłaci określonej kwoty w podanym terminie.

Gradacja kar finansowych za "walkower"

1. Jeżeli są spełnione powyższe zaistniałe zdarzenia drużyna ukarana zostaje automatycznie Karą pieniężną w wysokości £30 za każdy walkower (chyba, że zapadnie inna decyzja organizatorów ligi).

2. W przypadku walkowera w ostatnim dniu rozgrywek otrzymująca walkower drużyna ma obowiązek wpłacenia kary na konto organizatora do 7 dni po zakończeniu ostatniej kolejki ligowej.

Trzy walkowery oznaczają automatyczne wykluczenie zespołu z rozgrywek i w tym przypadku wszystkie poprzednie rozegrane mecze przez tą drużynę są zweryfikowane jako walkowery.

O ewentualnych dalszych konsekwencjach decyduje organizator.

Artykuł 12: RZUTY WOLNE**Rodzaje rzutów wolnych**

Rzutami wolnymi są tylko i wyłącznie rzuty bezpośrednie (PLPN nie uwzględnia rzutów pośrednich).

Podczas wykonywania rzutów wolnych bezpośrednich piłka musi leżeć nieruchomo, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go

wykonywał, nie wolno jej powtórnie zagrać, dopóki nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Rzut wolny bezpośredni

Jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika, bramka zostaje uznana.

Miejsce wykonania rzutu wolnego

Wszyscy przeciwnicy muszą pozostać w odległości, co najmniej 3 metrów od piłki zanim będzie w grze. Kiedy drużyna broniąca wykonuje rzut wolny z własnego pola karnego, wszyscy przeciwnicy muszą się znajdować poza polem karnym i w odległości co najmniej 3 metrów od piłki.

Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i opuści pole karne.

Naruszenia / sankcje

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajduje się bliżej od piłki niż wymagają przepisy:

- rzut wolny należy powtórzyć a winnego zawodnika ukarać.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca rzutu dotyka piłki powtórnie, zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika:

- zarządza się wykonanie rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednakże, gdy to przewinienie zostało popełnione w obrębie pola karnego, rzut wolny wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Jeżeli wykonanie rzutu wolnego trwa dłużej niż 5 sekund to:

- rzut wolny należy przyznać drużynie przeciwnej.

Jeżeli zawodnik drużyny, która zadeklarowała nieprawidłową odległość przeciwnika od piłki przy wykonywaniu rzutu wolnego (gra na gwizdek) nie czekając na sygnał sędziego wykonał ten rzut, rzut wolny przyznaje się drużynie przeciwnej.

Gra może ale nie musi być kontynuowana na gwizdek sędziego. W przypadku wykonywania rzutów wolnych bez użycia gwizdka przez sędziego piłka musi znajdować się w pozycji stojącej.

Sygnalizacja

Rzut wolny bezpośredni:

- sędzia trzyma jedno ramię poziomo wskazując kierunek, w jakim rzut ma być wykonany.

Artykuł 13: RZUT KARNY

Rzut karny przyznaje się przeciwko drużynie, która w obrębie własnego pola karnego, w czasie, gdy piłka jest w grze popełni przewinienie karne rzutem wolnym bezpośrednim.

Z rzutu karnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

W celu wykonania rzutu karnego należy przedłużyć pierwszą lub drugą połowę meczu.

Ustawienie piłki i pozycje zawodników

Piłka:

- leży nieruchomo na punkcie karnym.

Wykonawca:

- jest właściwie zidentyfikowany.

Bramkarz drużyny broniącej:

- pozostaje na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami zwrócony twarzą w kierunku wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki.

Pozostali zawodnicy znajdują się:

- w obrębie pola gry,
- poza polem karnym,
- za punktem karnym,
- przynajmniej 3 metrów od punktu karnego.

Wykonanie:

- wykonawca rzutu karnego zagrywa piłkę do przodu

- wykonawca może ją zagrać po raz drugi zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika tylko wtedy gdy rzut karny został wybity w pole gry przez bramkarza

- piłka jest w grze, jeżeli zostanie kopnięta i poruszy się do przodu.

Podczas wykonywania rzutu karnego w normalnym czasie gry lub w przedłużonym czasie pierwszej, albo drugiej połowy meczu przeznaczonym na wykonanie lub powtórzenie rzutu karnego, bramkę uznaje się, jeżeli piłka przed przejściem pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, dotknie jednego lub obu słupków, poprzeczki i/lub bramkarza, a także zaistnieją łącznie jakiegokolwiek z tych możliwości.

Naruszenia /sankcje

Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

- Rzut karny będzie powtórzony, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.

- Rzut karny nie będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu:

- Rzut karny będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

- Jeśli bramka nie zostanie zdobyta, sędziowie przerwą grę i wznovią ją rzutem wolnym 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 drużynie przeciwnej, z miejsca gdzie nastąpiło naruszenie przepisów.

Jeżeli zawodnicy obu drużyn naruszają przepisy:

- rzut karny powtarza się.

Jeżeli piłka została dotknięta przez działanie z zewnątrz, kiedy poruszała się do przodu:

- rzut karny powtarza się.

Jeżeli piłka po odbiciu się od bramkarza, poprzeczki lub słupków bramkowych została dotknięta przez działanie z zewnątrz:

- sędziowie przerywają grę,

- gra zostanie wznoviona rzutem sędziowskim, w miejscu dotknięcia piłki przez działanie z zewnątrz

Artykuł 14: RZUT Z AUTU

Rzut z autu jest sposobem wznowienia gry.

Z rzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

Rzut z autu przyznaje się:

- gdy piłka całym obwodem przekroczy linię boczną boiska
- z miejsca, w którym piłka opuściła boisko
- przeciwnikom tego zawodnika, który ostatni dotknął piłki

Położenie piłki i zawodnika:

Piłka:

- musi nieruchomo leżeć na linii bocznej,
- może być kopnięta na boisko w dowolnym kierunku.

Wykonawca rzutu z autu:

- w momencie kopnięcia piłki częścią jednej stopy znajduje się na linii bocznej lub na zewnątrz linii bocznej.

Zawodnicy drużyny przeciwnej:

- muszą znajdować się w odległości co najmniej 3 metrów od miejsca wykonania rzutu.

Wykonanie:

- wykonawca rzutu musi go wykonać w czasie nie dłuższym niż 5 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki,
- wykonawca nie może ponownie zagrać piłki zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika,
- piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się.

Naruszenia / Sankcje

Rzut wolny przyznaje się drużynie przeciwnej, gdy:

- wykonawca rzutu zagrywa piłkę ponownie zanim została zagrana przez innego zawodnika. Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego, rzut wolny należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Rzut z autu powtarza zawodnik drużyny przeciwnej, gdy:

- zostanie wykonany nieprawidłowo,
- zostanie wykonany z innego miejsca niż tego, gdzie piłka przekroczyła linię boczną,
- nie jest wykonany w ciągu 5 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki,
- nastąpi jakiegokolwiek inne naruszenie przepisów.

Artykuł 15: RZUT OD BRAMKI

Rzut od bramki jest sposobem wznowienia gry.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki.

Rzut od bramki przyznaje się, gdy:

- piłka całym swym obwodem, dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczy linię bramkową zarówno po ziemi jak i w powietrzu, a bramka nie zostanie zdobyta zgodnie z Art. 8.

Wykonanie:

- piłka zostaje zagrana (nogą lub ręką) przez bramkarza z dowolnego miejsca własnego pola karnego,
- zawodnicy drużyny przeciwnej pozostają poza polem karnym, aż do momentu wprowadzenia piłki do gry,
- bramkarz nie może zagrać piłki ponownie, zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika lub przez własnego zawodnika.
- piłka jest w grze, gdy zostanie wyrzucona bezpośrednio za pole karne.

Naruszenia/Sankcje

Jeżeli piłka nie jest bezpośrednio wyrzucona poza pole karne:

- rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli bramkarz nie wykona rzutu od bramki, w ciągu 5 sekund od momentu wejścia w posiadanie piłki:

- drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia, jednakże jest on wykonywany na sygnał sędziego.

Artykuł 16: RZUT Z ROGU

Rzut z rogu jest sposobem wznowienia gry.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu z rogu.

Rzut z rogu przyznaje się:

- gdy piłka całym swym obwodem ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przejdzie linię bramkową po ziemi (podłożu) lub w powietrzu i bramka nie zostanie zdobyta w sposób opisany w Artykule 8.

Wykonanie:

- piłka jest umieszczona wewnątrz pola rożnego przy najbliższym narożniku pola gry,
- zanim piłka nie zostanie wprowadzona do gry, przeciwnicy pozostają w odległości, co najmniej 3m od niej,
- piłka jest zagrana przez zawodnika drużyny atakującej,
- piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się,
- wykonawca nie zagrywa piłki po raz drugi, zanim nie dotknie jej inny zawodnik.

Naruszenia / Sankcje

Rzut wolny przyznaje się drużynie przeciwnej:

- gdy wykonawca rzutu z rogu zagra piłkę po raz drugi zanim piłka zostanie zagrana przez innego zawodnika. Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia.
- gdy rzut z rogu nie zostanie wykonany w ciągu 5 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki. Rzut wolny wykonuje się z łuku pola rożnego.

Za każde inne naruszenie przepisów gry tego artykułu rzut z rogu zostaje powtórzony.

Artykuł 17: OBIEKT SPORTOWY NA KTÓRYM ROZGRYWANE SĄ ZAWODY PLPN"6-A-Side"

Ze względu na komfort oraz bezpieczeństwo uczestników biorących udział w rozgrywkach **PLPN"6-A-Side"** zabrania się przebywania na terenie boisk na których rozgrywane są mecze, osoba/drużyna nie biorąca udziału w danym spotkaniu ligowym.

Tylko zespoły biorące udział w lidze mogą przebywać na terenie boisk przed i podczas rozgrywania swojego meczu. Osoby, które nie biorą bezpośredniego udziału w meczu (kibice) bądź też osoby/zespoły, które zakończyły swoje spotkanie ligowe planowo wg. Terminarza zobowiązane są do opuszczenia terenu boisk, na którym odbywają się mecze ligowe. Osoby, które chcą oglądać bezpośrednio mecze **PLPN"6-A-Side"**, mogą przebywać tylko poza siatkami ogrodzeniowymi otaczającymi boiska.

Organizator, sędziowie bądź też osoby upoważnione przez organizatora mają prawo i obowiązek do egzekwowania tego postanowienia.

W przypadku niezastosowania się do w/w zalecenia osoby/drużyny będą narażone na otrzymanie kary finansowej.

III . System rozgrywek w IV Edycji PLPN"6-A-Side"

PLPN"6-A-Side" prowadzona jest na zasadzie gry o mistrzostwo LIGI.

Za każde wygrane spotkanie zalicza się drużynie 3 pkt, za remis 1 pkt, a za przegraną 0 pkt.

Kolejność w tabeli ustala się w/g zdobytych punktów.

W przypadku uzyskania równej ilości pkt. wyższe miejsce w tabeli zajmie drużyna, która uzyskała korzystniejszy bilans zdobytych bramek ze wszystkich meczów. Jeśli to nie rozstrzyga pod uwagę brana jest mała tabelka z bezpośrednich spotkań pomiędzy tymi drużynami.

Najlepszym strzelcem zostaje zawodnik, który zdobył największą ilość bramek w danym sezonie.

Najlepszy bramkarz zostaje wybrany drogą głosowania. Jeśli więcej niż jeden bramkarz uzyska taką samą ilość głosów, pod uwagę jest brana najmniejsza liczba wpuszczonych bramek w danym sezonie.

Drużyna, która będzie miała na swoim koncie najmniejszą ilość żółtych i czerwonych kartek zostaje zwycięzcą klasyfikacji „FAIR-PLAY”. W przypadku kiedy kilka drużyn będzie miało taką samą ilość żółtych lub czerwonych kartek obowiązywać będzie głosowanie, przez Radę Kapitanów oraz sędziów.

IV.SĘDZIOWIE**Władza sędziego**

Każde zawody są prowadzone przez sędziego, który ma pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych mu przez Przepisy gry, w odniesieniu do zawodów, na które został wyznaczony, od momentu przybycia na miejsce ich rozgrywania do jego opuszczenia.

Uprawnienia i obowiązki**SĘDZIA GŁÓWNY:**

- egzekwuje przestrzeganie przepisów gry,
- nie przerywa gry, kiedy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie odniesie korzyść z takiego rozstrzygnięcia i ukarze pierwotne przewinienie, jeżeli przewidywana korzyść nie rozwinie się w tym czasie,
- sporządza sprawozdanie z zawodów, które dostarcza organizatorom. Sprawozdanie zawiera informacje o sankcjach nałożonych na zawodników i/lub przedstawicieli drużyn oraz innych incydentach, które zaistniały przed, w trakcie lub po zawodach,
- przerywa, wstrzymuje lub kończy zawody z powodu naruszenia przepisów gry lub jakiegokolwiek interwencji z zewnątrz,
- wyciąga sankcje dyscyplinarne wobec zawodników winnych popełnienia przewinień karanych napomnieniem lub wykluczeniem,
- nie zezwala osobom nieuprawnionym wchodzić na pole gry,
- przerywa zawody, jeżeli jego zdaniem zawodnik uległ poważnej kontuzji i dopilnuje, by został zniesiony z pola gry,
- zezwala na kontynuowanie gry dopóki piłka nie będzie poza grą, jeżeli jego zdaniem zawodnik został lekko kontuzjowany,
- rozstrzyga, czy piłka przeznaczona do gry spełnia wymogi Artykułu 1.
- karze zawodnika za przewinienie cięższe, jeśli popełnił więcej niż jedno przewinienie w tym samym czasie.
- pilnuje by czas trwania gry był zgodny z postanowieniami Art. 2:
- włącza zegar po rozpoczęciu gry,
- kontroluje karę 2 - minutową, kiedy zawodnik został wykluczony i karę 5 minutową za czerwoną kartkę,
- wskazuje koniec pierwszej połowy, koniec meczu i koniec czasów za pomocą gwizdka lub innego sygnału akustycznego
- notuje numery strzelców bramek,
- notuje nazwiska i numery zawodników napomnianych i wykluczonych z gry oraz przyczyny powyższych kar,
- dostarcza innych istotnych informacji dotyczących meczu.

Decyzje sędziego

Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne. Sędzia może zmienić swoje decyzje, jeżeli zorientuje się, że popełnił błąd, pod warunkiem, że gra nie została jeszcze wznowiona lub zawody nie zostały zakończone.

W przypadku zastrzeżeń do pracy sędziów, Organizator ma prawo zwolnić ich z funkcji i wyznaczyć zastępstwo. W razie niemożności prowadzenia zawodów przez sędziego głównego np. z powodu kontuzji może go zastąpić **sędzia rezerwow** (drugi sędzia)

We wszystkich sprawach nie objętych niniejszym regulaminem i przepisami gry decydują organizatorzy. Przeprowadzają weryfikację zawodów, rozpatrują protesty na podstawie protokołów.

PRAWO DO INTERPRETACJI NINIEJSZEGO REGULAMINU PRZYSŁUGUJE WYŁĄCZNIE ORGANIZATOROM