
Przepisy Ligi Piłki Nożnej na Orlikach (GOSiR LEAGUE)

Sezon 2017/ 2018

Przepisy ogólne

1. Mecze rozgrywane są na boiskach Orlik 2012 w Dopiewie i Skórzewie.
2. Punkt karny wyznacza się w odległości 9 m od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych (linia pola karnego).
3. Bramki mają rozmiar 5m x 2m
4. Piłka musi być wykonana z materiału dozwolonego i spełniać normy międzynarodowe.
5. Drużyna składa się maksymalnie z 18 zawodników. Skład drużyny należy podać najpóźniej do 18 września (I kolejka rozgrywek) wypełniając "formularz zgłoszenia drużyny" (patrz również zmiany zawodników).
6. Uczestnikami GOSiR LEAGUE mogą być: wszystkie osoby **powyżej 16 roku** życia nie zrzeszone w klubach (urodzeni w 2001 roku i wcześniej), **maksymalnie może być zgłoszonych 6 zawodników zrzeszonych w klubach**, zawodnicy z grup młodzieżowych mający powyżej 16 lat mogą grać bez ograniczeń (osoby niepełnoletnie muszą posiadać pisemną zgodę rodziców na udział w rozgrywkach).
7. Maksymalnie ilość przyjętych zespołów do ligi to 11, decyduje kolejność zgłoszeń.
8. Każdy uczestnik gra na własną odpowiedzialność, na uczestnikach Turnieju spoczywa obowiązek ubezpieczenia się, a Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za kontuzje, urazy i problemy zdrowotne, itp. zawodników.
9. Drużyny powinny grać w jednakowych strojach z widocznymi numerami na koszulkach.
10. Kapitan drużyny ma prawo zwrócić się do sędziego z prośbą o niedopuszczenie do gry zawodnika drużyny przeciwnej, który nie ma obuwia sportowego bądź, którego strój odbiega (i może mylić) od strojów pozostałych zawodników. W takim przypadku sędzia nie dopuszcza wskazanego zawodnika do gry do chwili uzupełnienia stroju lub założenia przez drużynę narzutów (oznaczników). W przypadku gdy obie drużyny mają podobne stroje oznaczniki zakłada drużyna zapisana w terminarzu jako gość.
11. Zawodnicy mogą grać wyłącznie w obuwiu sportowym dopuszczonym do gry na Orliku. Obuwie płaskie, „Lanki” (zakaz gry we „wkrętach”!)
12. W miarę możliwości technicznych Organizator udostępnia drużynie szatnię oraz możliwość skorzystania z prysznicy. Drużyna ma obowiązek pozostawienia po sobie czystej szatni. Za wszelkie szkody wyrządzone przez zawodników drużyny na terenie Orlika lub szatni odpowiada kapitan drużyny.

13. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad współżycia społecznego, a w szczególności: zdrowia i godności osobistej innych uczestników GOSiR LEAGUE.
14. Zakaz gry z zegarkiem oraz w biżuterii (pierścionki, obrączki, łańcuszki, kolczyki)
15. Na obiektach Orlika obowiązuje bezwzględny zakaz palenia papierosów, spożywania alkoholu i zażywania środków odurzających!
16. W sytuacjach nieprzewidzianych Organizator ma prawo odwołać kolejkę informując o tym kapitanów drużyn.
17. Mecz wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej bramek.
18. W przypadku równej ilości strzelonych bramek mecz kończy się wynikiem nierozstrzygniętym (remisem).
19. Punktacja jest następująca:
 - za zwycięstwo 3 pkt.
 - remis 1 pkt.
 - porażka 0 pkt.
20. System rozgrywek uzależniony jest od ilości zgłoszonych zespołów, każdy zespół rozegra min 16 spotkań.
21. O końcowej kolejności drużyn w tabeli decyduje liczba zdobytych punktów. W przypadku równej ilości punktów o pozycji decydują kolejno: bezpośrednie wyniki meczów pomiędzy drużynami, lepsza różnica bramek, większa ilość zdobytych bramek, losowanie. W przypadku gdy taką samą ilość punktów mają 3 drużyny lub więcej, mała tabela z zainteresowanymi drużynami decyduje o kolejności.
22. O sposobie przeprowadzenia rozgrywek decyduje organizator, uzależnione to będzie od ilości zgłoszonych drużyn.
23. Na kapitane drużyny spoczywa obowiązek zapoznania zawodników swojej drużyny z niniejszymi przepisami.
24. Mecze sędziują sędziowie związkowi, w przypadku gdy sędzia nie dojedzie zawody może poprowadzić pracownik GOSiR Dopiewo lub zawodnik innego zespołu.

Przepisy szczegółowe

1. Mecz składa się z dwóch równych części po 20 minut każda z 3 minutową przerwą pomiędzy nimi. Czas gry może być przedłużony dla wykonania rzutu karnego
2. Po przerwie drużyny zamieniają się stronami boiska.
3. Drużyny grają po 6 zawodników, w tym jeden bramkarz w stroju odróżniającym się od pozostałych zawodników drużyny.
4. Aby mecz mógł się rozpocząć na boisku musi znajdować się minimum 5 zawodników każdej z drużyn.

5. Walkower orzeka sędzia po upływie 10 minut od przewidzianego czasu rozpoczęcia rozgrywek.
6. Zmiany są lotne wyłącznie w strefie zmian.
7. Strefą zmian określony jest obszar przy ławce zawodników rezerwowych drużyny.
8. Nieruchoma piłka z autu jest wybijana nogą (piłka leży na linii bocznej lub na zewnątrz boiska, tam gdzie je opuściła).
9. Bramkarz nie może złapać piłki zagranej od własnego zawodnika z pola gry, jeśli do tego dojdzie jest rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej. (Przypadkowe zagranie nie powoduje przerwania gry)
10. Jeżeli piłka opuści linię końcową boiska to bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką, przepis ten nie dotyczy sytuacji w której bramkarz złapie piłkę z gry!
11. Drużyna ma 4 sekundy na wprowadzenie piłki do gry z rzutu od bramki, rzutu różnego, autu i rzutu wolnego bezpośredniego i pośredniego. Po tym czasie sędzia odgwizduje rzut wolny pośredni.
12. Zawodnik drużyny przeciwnej powinien znajdować się 5 metrów od miejsca wybijania autu, rzutu różnego, bądź rzutu wolnego.
13. Nie można zdobyć bramki bezpośrednio z autu oraz przez rzut bramkarza ręką.
14. Gra toczy się do gwizdka sędziego lub opuszczenia piłki poza pole gry

Zmiany składów

1. W trakcie jednej rundy można uzupełnić (wymienić) skład maksymalnie o 5 zawodników którzy muszą być wpisani do "formularza zgłoszeń drużyny" (max. 18 zawodników). (należy wskazać zamienianych zawodników), uzupełnienia lub zmiany należy zgłosić organizatorowi najpóźniej przed kolejnym rozgrywanym meczem
2. Zawodnik może grać wyłącznie w jednej drużynie.
3. Zawodnik może grać w różnych drużynach w różnych ligach
4. Aby zawodnik mógł być dopuszczony do zawodów musi być formalnie zgłoszony do drużyny, a jego imię i nazwisko musi być umieszczone na formularzu wydanym przez organizatora. Każdy zawodnik musi posiadać przy sobie dokument stwierdzający tożsamość (dowód osobisty, prawo jazdy itp.) Każda drużyna ma prawo sprawdzić 10 min. przed rozpoczęciem meczu max. 2 zawodników. W przypadku stwierdzenia faktu udziału w zawodach zawodnika niezgłoszonego do składu lub nie uprawnionego (np. 7 zawodników zrzeszonych zapisanych w formularzu, zawodnik nie wpisany do formularza) orzeka się walkower, -1pkt i karę finansową dla drużyny w wysokości 100 zł.

5. Za niestawienie się drużyny na mecz w wyznaczonym terminie orzeka się walkower 5 -0 dla drużyny przeciwnej, -1 pkt oraz karę finansową w wysokości 50 zł.
6. W przypadku gdy drużyna wcześniej poinformuje organizatora i drużynę przeciwną (najpóźniej tydzień wcześniej) orzeka się walkower oraz karę finansową w wysokości 20 zł. W przypadku gdy drużyna przeciwna wyrazi zgodę i będzie możliwość rozegrania spotkania w innym terminie istnieje możliwość przełożenia spotkania (każda drużyna tylko raz w całym sezonie może skorzystać z tej możliwości) ale tylko w uzasadnionych przypadkach (brak możliwości udziału ponad 50 % składu drużyny np. wyjazd zakładowy na wycieczkę, choroby i inne przypadki losowe) z powiadomieniem organizatora.
7. III walkowery wykluczają drużynę z rozgrywek, wszystkie mecze w rundzie w której zespół został wykluczony (rozegrane również) odnotowane będą w rozgrywkach jako walkower 5-0 dla drużyn przeciwnych. Nie ma zwrotu wpłaty za uczestnictwo. (Jeżeli zespół rozegrał wszystkie mecze w I rundzie a wykluczony został w II rundzie, to wyniki z I rundy pozostają nie zmienione, natomiast wyniki z II rundy są walkowerami dla drużyn przeciwnych)
8. Przekładanie meczów ze względu na ograniczone możliwości związane z obiektami sportowymi tylko w wyjątkowych sytuacjach i za zgodą drużyny przeciwnej, zgłoszone organizatorowi najpóźniej na 6 dni przed meczem!

Kary

1. Sędzia może ukarać zawodnika karą: 2 minut, żółtą kartką + 2 min. lub bezpośrednio czerwoną kartką + kara 5 min., czerwona kartka za drugą żółtą kartkę kara 2 min. Zawodnik powraca na boisko po wyraźnym wskazaniu sędziego.
2. Drużyna gra w osłabieniu przez okres trwania kary - w przypadku utraty bramki przez drużynę grającą w osłabieniu zawodnik powraca na boisko. Sędzia może ukarać karą czasową odłożoną, w przypadku, gdy na boisku pozostałoby tylko 3 zawodników drużyny.
3. W przypadku gdy jednocześnie karę otrzymują zawodnicy obu drużyn nie obowiązuje pkt. 2
4. Kary czasowe o charakterze obligatoryjnym przewidziane są za:
 - celowe zagranie piłki ręką - 2 minuty, żółta kartka lub czerwona kartka.
 - faul taktyczny - 2 minuty, żółta kartka lub czerwona kartka (sfaulowanie przeciwnika wychodzącego na czystą pozycję, sam na sam z bramkarzem)

- brutalne zagranie - czerwona kartka,
- uderzenie przeciwnika - czerwona kartka,
- zachowanie prowokacyjne - czerwona kartka.
- obraźliwe gesty lub słowa, uderzenie przeciwnika (wywołanie, udział w bójce), itp. - czerwona kartka
- celowa gra na czas, wybicie i odrzucanie piłki oraz powtarzający się brak zachowania odległości 5 m od piłki - żółta kartka, 2 minuty
- dokonanie zmiany w miejscu do tego nieprzeznaczonym - żółta kartka dla schodzącego z boiska zawodnika.
- Gdy na boisku pojawi się o jednego lub więcej zawodników, pierwszy zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką a gra wznowiona jest w miejscu gdzie w chwili zajścia znajdowała się piłka.

Zawodnik ukarany żółtą kartką ponosi karę:

- dwie żółte kartki - kara meczu, 2 i każda kolejna kartka kara finansowa 10 zł

Zawodnik ukarany bezpośrednio czerwoną kartką ponosi karę:

- Pierwsza czerwona kartka - kara meczu, kara finansowa 20 zł i absencja w następnej kolejce.
- Druga (i każda kolejna) czerwona kartka - kara meczu, kara finansowa 40 zł i absencja w dwóch następnych kolejkach.

Uczestnicy ligi którzy w sposób wulgarny, niesportowy będą zachowywali się na trybunach również będą karani finansowo i będą wykluczani z kolejnych meczów (bójki, ubliżanie sędziemu, spożywanie alkoholu i palenie tytoniu na obiektach itp.) !!!

Organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia do rozgrywek osób lub zespołów, które w poprzednich rozgrywkach zachowywały się wybitnie niesportowo bez podania przyczyny wydania takiego zakazu.

Organizator zastrzega sobie prawo zwiększenia kar finansowych (max. 200 zł.), zwiększenia ilości absencji lub wykluczenia zawodników z ligi oraz z innych imprez organizowanych przez GOSiR nawet na kilka lat za wyjątkowo niesportowe zachowanie szczególnie wobec organizatora lub sędziego zawodów.

Zasady wpłat oraz regulowania kar finansowych

- wpisowe od zespołu należy wpłacić na konto GOSiR Dopiewo do 18 września 2017 roku - 600 zł. od zespołu (wszystkie mecze sędziują sędziowie związkowi)
- Natomiast wszystkie kary finansowe należy uregulować przed następną kolejką, Nieuregulowanie kar będzie jednoznaczne z przyznaniem walkoweru drużynie przeciwnej.

Nagrody

- I miejsce – okazały puchar
- II, III miejsce – puchar
- Pozostałe drużyny grające w lidze otrzymują dyplomy
- Statuetka dla najlepszej obrony + nagroda dla bramkarza, drużyna która straci najmniej bramek w całej lidze (przy takiej samej ilości, przegrywa zespół który stracił więcej bramek w jednym meczu).
- Statuetka + nagroda dla najlepszego strzelca (przy takiej samej ilości, zdobywa zawodnik który zdobył więcej bramek w jednym meczu).
- Statuetka + nagroda dla najlepszego zawodnika (wyznacza organizator wspólnie z sędziami)

Postanowienia końcowe

Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia odpowiedzialności za ich nieprzestrzeganie.

Pozostałe nie ujęte zasady gry zgodnie z przepisami PZPN

Organizator zastrzega sobie prawo zmian w regulaminie, przepisach zarówno przed jak i w trakcie trwania rozgrywek !

Wpisowe oraz kary finansowe przeznaczone będą na ligę.

ORGANIZATOR LIGI
GOSiR Dopiewo

Regulamin i informacje na bieżącą będą ukazywały się na stronie internetowej www.gosir.dopiewo.pl oraz będą przesyłane bezpośrednio do zainteresowanych e-mailem. Uwagi można przysyłać na marta.smelka@dopiewo.pl