

**REGULAMIN LUBSKIEJ AMATORSKIEJ  
HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ  
SEZON 2012/2013  
LIGA I/LIGA II**

**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 – Ryszard Gawrych, tel: 607065840

**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..
4. Szczegółowy harmonogram spotkań zostanie podany niezwłocznie po zakończeniu naboru zespołów.
5. Terminy i miejsca rozgrywania poszczególnych spotkań będą publikowane na stronie internetowej Ośrodka.
6. **I LIGA** - Każdy wtorek od dnia 27.11.2012 r. od godziny 18:30
7. **II LIGA** - Każdy czwartek od dnia 29.11.2012 r. od godziny 18:30

**IV. Uczestnictwo:**

1. W lidze uczestniczą zespoły, które zgłosiły swój udział (telefonicznie lub w biurze OSiR) do dnia 14.11.2012 r.
2. Zawodnicy grający w zespołach biorących udział w lidze nie mogą być zgłoszeni do żadnych rozgrywek prowadzonych przez L.Z.P.N. (nie dotyczy LIGI I)
3. Każdy zespół zgłasza swoich zawodników na druku (załącznik) i dokonuje wpisowego w kwocie 200 zł (faktury po dokonanej wpłacie).
4. Należność, można wpłacać przelewem na konto:
5. 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 5 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
5. Drużyna może przełożyć maksymalnie 2 mecze w trakcie trwania całych rozgrywek Ligi!
6. W wyjątkowych wypadkach mecz można przełożyć na inny termin (poza harmonogramem). Mecz przełożony musi być rozegrany nie później niż w ostatnim tygodniu danego etapu rozgrywek.

W przeciwnym razie drużyna, która się nie wstawiła zostanie ukarana walkowerem “**-3 pkt.**”.

## 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:

- ilość zdobytych punktów
- ilość strzelonych i straconych bramek
- bezpośrednie spotkania między zainteresowanymi zespołami

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

4. W wypadku wycofania się którejś 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:

2. Każda drużyna może zgłosić maksymalnie 12 zawodników.
2. Liczba zawodników na boisku : 4 zawodników + bramkarz.
3. Zmiany „Hokejowe” w wyznaczonych strefach.
4. Zawodnicy grają w jednakowych strojach.
5. Auty wykonujemy za linii bocznej nogą.
6. Wykonując aut piłka musi być zagrana do partnera.
7. Wszystkie rzuty wolne są pośrednie (rzut karny bezpośredni).

8. Przewinienia w polu bramkowym wykonywane są za linii pola bramkowego.
9. Podczas wykonania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się 3 m od piłki.
10. Czas wprowadzania piłki do gry 5 sekund.
11. Gra bez spalonych.
12. Rzut karny wykonuje się z linii 9m.
13. Wprowadzenie piłki po opuszczeniu linii końcowej (aut bramkowy) nogą.
14. Wprowadzenie piłki z auta bramkowego do linii środkowej boiska.
15. Obowiązuje obuwie sportowe halowe.
- 16. Czas gry 1 x 25min**
17. Czas zatrzymuje się :
  - 2 min przed zakończeniem meczu jeżeli wynik jest blisko remisu,
  - piłka opuści pole gry (trybuny, hol),
  - na polecenie sędziego.
18. Zawodnicy nie mogą zmieniać zespołów podczas trwania ligi.
19. Zakaz wykonywania wślizgów.
20. Bramka 5x2 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. Osoby niepełnoletnie muszą mieć zgodę rodziców.
6. Organizator nie ubezpiecza dodatkowo uczestników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
7. Organizator nie bierze odpowiedzialności za przedmioty pozostawione w szatniach.
8. Wszelkie szkody powstałe w obiektach sportowych pokrywają bezpośredni sprawcy
9. Każda osoba przebywająca na hali widowiskowo-sportowej jest zobowiązana do przestrzegania regulaminu hali widowiskowo-sportowej.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian poszczególnych punktów regulaminu. O zmianach tych kapitanowie drużyn będą niezwłocznie informowani.
11. Wszystkie informacje oraz dokumenty dotyczące funkcjonowania LALHPN znajdują się na stronie internetowej [www.osir.lubsko.pl](http://www.osir.lubsko.pl)

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