



**ŁUKOWSKA LIGA HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ
POD PATRONATEM BURMISTRZA MIASTA ŁUKÓW**

XVII edycja – 2019/2020

REGULAMIN

I. CEL:

1. Wyłonienie najlepszych drużyn Łukowskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej.
2. Popularyzacja gry w halową piłkę nożną wśród dorosłych i młodzieży.

II. ORGANIZATOR:

Ośrodek Sportu i Rekreacji w Łukowie, ul. Browarna 63, tel.25 798 23 89, 515 137 778,
www.osir.lukow.pl, e-mail: imprezy@osir.lukow.pl

III. WSPÓŁORGANIZATOR:

Stowarzyszenie Społeczno – Kulturalne „Nasz Region”, ul. Browarna 63, Łuków,
e-mail: snr-lukow@wp.pl

IV. TERMIN I MIEJSCE:

1. Listopad 2019 - luty 2020
2. Hala Sportowa przy Zespole Szkolno – Przedszkolnym w Łukowie (SP Nr 1),
ul. Partyzantów 15 lub hala sportowa innej łukowskiej miejskiej szkoły.

V. UCZESTNICTWO:

1. W turnieju mogą brać udział drużyny:
 - **I liga** – prawo gry w XVII edycji Łukowskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w sezonie 2019/2020 uzyskały następujące drużyny: **Galaktyczni, Złodzieje Oklasków, DWM, 4FUN, Epaka, Reja Team, KS Rondo, FC Dębowica, Nombre, Gmina Łuków, DMT oraz Delta Łuków.**
 - **II liga** – drużyny **zgłoszone do rozgrywek II ligi zgodnie z niniejszym regulaminem.**
2. Drużyny w terminie do dnia **05.11.2019 r. (termin ostateczny)** dokonają zgłoszenia maksymalnie 20 zawodników do rozgrywek (ze wskazaniem kapitana drużyny, numerem telefonu oraz e-mail) oraz wpłaty wpisowego w wysokości **400 zł.**
3. **Wpłaty wpisowego należy dokonać gotówką lub przelewem na rachunek bankowy:**
„Stowarzyszenie Społeczno – Kulturalne Nasz Region”
57 9206 1048 7100 4822 2000 0010
(w tytule „Wpisowe ŁLHPN + nazwa zespołu”)
4. W trakcie rozgrywek jeden zawodnik może reprezentować tylko jeden zespół.
5. W trakcie rozgrywek drużyny mają prawo do uzupełnienia składu (do 20 osób). Dopisywani zawodnicy nie mogą być zgłoszeni przez inne drużyny biorące udział w rozgrywkach ŁLHPN.
6. W rozgrywkach Łukowskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej w sezonie 2019/2020, zarówno w I jak i w II lidze, mogą brać udział zawodnicy, którzy ukończyli 18 lat (możliwość udziału zawodników, którzy ukończyli 16 lat za pisemną zgodą opiekunów prawnych).
7. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z deklaracją przestrzegania regulaminu i przepisów gry w Lidze.

VI. ORGANIZACJA ROZGRYWEK

1. Termin, godzinę oraz miejsce zawodów wyznacza organizator.
2. Mecze Ligi prowadzą sędziowie wytypowani przez organizatora.
3. System rozgrywek uzależniony jest od ilości zgłoszonych drużyn.
4. Czas trwania meczu – 2 x 15 min.

5. Drużynę stanowi 4 zawodników w polu, bramkarz oraz zawodnicy rezerwowi.
6. Kapitan drużyny zobowiązany jest do wypełnienia przed meczem protokołów (imię i nazwisko zawodnika, numer na koszulce).
7. W rozgrywkach mogą brać udział wyłącznie zawodnicy wpisani na listę zgłoszeń.
8. W meczu mogą grać tylko zawodnicy, którzy wpisani są w protokole meczowym.
9. Na jedno spotkanie przypada jeden protokół meczowy wypełniany przez kapitanów bądź osoby odpowiedzialne za drużyny. Niedostarczenie protokołu do sędziego lub organizatora przed spotkaniem, skutkuje uznaniem meczu za nieważny i brakiem punktów dla obydwu zespołów. W przypadku, gdy jedna z drużyn nie wypełni protokołu, zostaje ukarana walkowerem 5:0.
10. Dopuszcza się wymianę zawodnika/ów w kadrze zespołu w przypadku posiadanego zaświadczenia lekarskiego o niezdolności do gry (kontuzja). Zawodnik ten nie może figurować wcześniej w innej drużynie.
11. Zasady awansów i spadków, ostateczny skład ligi I oraz ewentualny podział ligi II na grupy zostanie ustalony z kapitanami drużyn po zakończeniu zgłoszeń do rozgrywek, a przed terminem ich rozpoczęcia.
12. Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegrane 0 pkt, za walkower „-1” pkt.
13. O kolejności miejsc decyduje:
 - większa liczba zdobytych punktów;
 - wynik bezpośredniego spotkania;
 - lepsza różnica bramek;
 - większa liczba zdobytych bramek.
14. Terminy meczów wyznaczonych przez organizatora są terminami ostatecznymi i nie podlegają zmianie.
15. Organizator zastrzega sobie ewentualną możliwość zmiany terminów meczów w uzasadnionych przypadkach losowych niezależnych od organizatora.
16. Terminy rund, w których drużyna nie ma możliwości rozgrywania spotkań należy zgłosić podczas spotkania organizacyjnego.
17. Po udostępnieniu terminarza drużynom i rozpoczęciu rozgrywek zmiany wyznaczonych terminów spotkań **nie będą możliwe**.
18. W przypadku niestawienia się drużyny na wyznaczone spotkanie (walkower) drużynie dopisuje się „- 1” pkt w stosunku bramkowym 0:5.
W przypadku niestawienia się obydwu drużyn i nie odbycia meczu w wyznaczonym przez organizatora terminie, pojedynkę weryfikowany jest jako obustronna przegrana. Drużynom dopisuje się „-1” pkt, bez konsekwencji bramkowych.
W przypadku dwukrotnego niestawienia się drużyny w wyznaczonych przez organizatora terminach, drużyna zostaje wykluczona z rozgrywek.
Jeżeli drużyna wykluczona z rozgrywek nie rozegra minimum 50% zaplanowanych spotkań, wówczas jej wyniki są anulowane.
19. Za opóźnienie rozpoczęcia meczu (spóźnienie ponad 5 minut) drużyna może zostać ukarana walkowerem.
20. Zawodnicy powinni każdorazowo poddać się sprawdzeniu tożsamości okazując dowód osobisty lub inny dokument stwierdzający tożsamość (sprawdzenie tożsamości odbywa się na żądanie kapitana drużyny przeciwnej lub organizatora).
21. Organizator sugeruje, aby zawodnicy posiadali jednakowe kolorystycznie koszulki.
22. **Zawodnicy obowiązkowo muszą posiadać obuwie halowe z jasną podeszwą.**
23. W przypadku sprawdzenia drużyny, które okaże się faktem niezgodności z regulaminem rozgrywek ŁLHPN spowoduje ukaranie tej drużyny walkowerem 5:0 w rozgrywkach oraz skreśleniem danej osoby z listy rozgrywek.
24. Wszelkie sporne sytuacje rozstrzygane są przez komisję organizacyjną w następującym składzie (2 przedstawiciele Organizatora, Sędzia Główny spotkania oraz kapitanowie drużyn).
25. Kapitan drużyny jest jedyną osobą do reprezentowania drużyny w kontaktach z organizatorem w sprawach związanych z rozgrywkami ligi.

26. Kapitan drużyny może na piśmie wyznaczyć osobę go zastępującą.

VII. ZASADY GRY:

1. Aby rozpocząć i prowadzić zawody na boisku musi znajdować się, co najmniej 3 zawodników z jednej drużyny.
2. Zdekompletowanie drużyny podczas meczu do 2 zawodników spowoduje weryfikację spotkania jako walkower 5:0 (kontuzje, brak zawodników rezerwowych, wykluczenia przez otrzymanie czerwonych kartek, opuszczenie boiska). W przypadku zdekompletowania/opuszczenia placu gry przez drużynę po pierwszych 15 minutach (pierwszej części gry) spowoduje weryfikację spotkania jako walkower 5:0.
3. Zmiany prowadzone są w systemie „hokejowym” w „strefie zmian”. Ilość zmian jest nieograniczona. Wprowadza się „strefę zmian”, która dotyczy własnej połowy boiska, gdzie znajduje się ławka z zawodnikami rezerwowymi.
4. Na wykonanie wszystkich wznowień zawodnik ma 5 sekund.
5. **W ostatniej minucie drugiej połowy meczu w przypadku przerw w grze czas jest wstrzymywany.**
6. Bramkarz:
 - Bramkarz w polu bramkowym (półłuk o promieniu 6 m od bramki) może łapać piłkę w ręce i przetrzymywać ją max 5 sekund bez kozłowania.
 - Piłkę, która opuściła boisko bramkarz może wprowadzić do gry dowolnym sposobem w obrębie pola bramkowego.
 - Bramkarz może łapać piłkę zagrąną przez przeciwnika lub zagrąną dowolną częścią ciała powyżej pasa przez zawodnika swojej drużyny.
 - Bramkarz przy wznowieniu nie może zdobyć bramki bezpośrednio ręką lub nogą.
 - Zawodnik może podać piłkę do swojego bramkarza pod warunkiem, że piłka przekroczyła linię środkową boiska lub dotknął jej przeciwnik, w innym przypadku sędzia zarządza rzut wolny pośredni.
7. Aut:
 - Aut wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła boisko.
 - Piłka przed zagraniem musi być ustawiona na linii (po pierwszym błędzie sędzia zarządza stratę piłki na rzecz przeciwnika.)
 - Przy wznawianiu gry z autu zawodnik z drużyny przeciwnej musi znajdować się nie bliżej niż 5 metrów od piłki.
 - Nie można zdobyć bramki bezpośrednio z autu.
8. Rzut wolny za przewinięcie w polu bramkowym wykonuje się z linii pola bramkowego.
9. Przy rzucie wolnym mur musi być odsunięty na odległość 5 metrów na żądanie wykonującego rzut.
10. Faule akumulowane:
 - obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi zgodnie z przepisami gry PZPN.
 - począwszy od każdego piątego faulu sędzia zarządza przedłużony rzut karny wykonywany z 9 m.
 - każdy kolejny faul drużyny w jednej połowie oznacza dodatkowy rzut karny z odległości 10 m.
 - faule akumulowane zerowane są po każdej połowie.
11. Kary indywidualne:
 - Zawodnik otrzymujący żółtą kartkę opuszcza boisko na 2 minuty lub do momentu zdobycia bramki przez przeciwnika.
 - Drugie upomnienie tego samego zawodnika skutkuje okazaniem drugiej żółtej kartki. Zawodnik w tym momencie opuszcza boisko do końca spotkania. W jego miejsce może wejść rezerwowy zawodnik po odczekaniu 2 minut lub do momentu zdobycia bramki przez przeciwnika.
 - Gracz ukarany czerwoną kartką opuszcza plac gry, w jego miejsce może wejść rezerwowy zawodnik po odczekaniu 2 minut lub do momentu zdobycia bramki przez przeciwnika – gracz ten pauzuje 1 mecz.

12. Bramkarz otrzymujący żółtą kartkę opuszcza plac gry, za czerwoną kartkę również opuszcza plac gry z definitywnym wykluczeniem na 1 spotkanie.
13. Rzut karny – 6 m.
14. Zawody rozgrywane będą zgodnie z przepisami PZPN z ułatwieniami.
15. Ostateczna interpretacja przepisów należy do sędziego i Organizatora zawodów

VIII. NAGRODY:

1. Mistrz Łukowskiej I Ligi Halowej Piłki Nożnej otrzymuje puchar, dyplom oraz nagrody niespodzianki.*
2. Mistrz Łukowskiej II Ligi Halowej Piłki Nożnej otrzymuje puchar, dyplom oraz nagrody niespodzianki.*
3. Za zajęcie miejsca II-III drużyny z I i II ligi otrzymują puchary i dyplomy.
4. Król strzelców wyłoniony z I i II ligi otrzymuje statuetkę, dyplom oraz nagrodę niespodziankę.
5. Najlepszy bramkarz wyłoniony z I i II ligi otrzymuje statuetkę, dyplom oraz nagrodę niespodziankę.
6. Skład sędziowski wyłoni z I i II ligi „Drużyny Fair Play”, które uhonorowane zostaną pucharami.

IX. POSTANOWIENIA:

1. Wszystkich uczestników obowiązuje przestrzeganie regulaminu hali sportowej, w której organizator przeprowadza zawody.
2. W trakcie trwania rozgrywek obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów alkoholowych i używania wyrobów tytoniowych na terenie całego obiektu, w którym będą rozgrywane mecze.
3. Wszelkie naruszenia dyscypliny będą karane z całą surowością, włącznie z wykluczeniem z rozgrywek.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu i szatni.
5. Organizator zapewnia wyłącznie doraźną pomoc przy urazach powstałych w czasie gry, natomiast nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych, a także za wypadki oraz za skutki wypadków przed, po i w czasie gry każdego z zawodników.
6. Zawodnicy ubezpieczają się we własnym zakresie i na własny koszt.
7. Sprawy sporne będzie rozstrzygał sędzia turnieju zgodnie z kodeksem PZPN.
8. Organizator zastrzega sobie prawo interpretacji niniejszego regulaminu oraz wprowadzenia zmian po uzgodnieniu z kapitanami drużyn.
9. W przypadku zgłoszenia do rozgrywek osób niepełnoletnich kapitan drużyny musi posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział ich podopiecznych w rozgrywkach Łukowskiej Ligi Halowej Piłki Nożnej wraz z oświadczeniem o zapoznaniu się i akceptacji regulaminu ŁLHPN.
10. Zawodnik w/w turnieju zgadza się na podanie i przetwarzanie swoich danych osobowych obejmujących imię, nazwisko, datę urodzenia, adres zamieszkania, numer telefonu. Zgodnie z art. 13 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (4.5.2016 L 119/38 Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej PL).
11. Dane osobowe zawodników będą wykorzystywane na potrzeby organizacji turnieju ŁLHPN. Podanie tych danych jest dobrowolne, jednak warunkuje udział w zawodach.
12. Administratorem danych osobowych jest Ośrodek Sportu i Rekreacji w Łukowie, ul. Browarna 63.

* - warunkiem otrzymania nagrody jest udział w przynajmniej jednej rundzie rozgrywek.