

REGULAMIN AMATORSKIEJ LIGI PIŁKI NOŻNEJ

„VIGO/Give5”

1. Cel imprezy

- popularyzacja gry w piłkę nożną poprzez aktywne spędzanie wolnego czasu
- propagowanie zdrowego stylu życia oraz zasadę „fair play”
- promocja miasta i Gminy Gniewino
- wyłonienie najlepszych drużyn piłkarskich

2. Organizator

Gminny Ośrodek Turystyki i Sportu w Gniewinie, ul. Sportowa 1, 84 – 250 Gniewino

Koordynator: Konrad Wargin,

tel. 728 349 946, e-mail: konradwargin@wp.pl , fax. (58) 670 63 42

3. Termin i miejsce rozgrywek

RUNDA I

19.10.2011r. Grupa A

26.10.2011r. Grupa B

RUNDA II

02.11.2011r. Liga II

09.11.2011r. Liga I

RUNDA III

16.11.2011r. Liga II

23.11.2011r. Liga I

RUNDA IV

30.11.2011r. finał (wszystkie drużyny; play-off do 2 porażek)

Rozgrywki odbywać się będą na obiekcie GOTiS Gniewino, ul. Sportowa 1, na murawie ze sztuczną nawierzchnią.

4. Zasady prowadzenia rozgrywek, punktacja i klasyfikacja zespołów

- Czas gry: 2 x 15 min. z 2 minutową przerwą
- Forma turniejowa każdej z rozgrywek: w zależności od ilości zgłoszonych drużyn, każdy turniej wyłania zespoły które awansują do I ligi, oraz te, które spadają z I do II ligi.
- Każdy dzień zawodów, to mini-turniej w którym drużyny w zależności od miejsca zajętego w danej grupie (lidze) punktują do klasyfikacji generalnej turnieju, za miejsce w której na zakończenie zostaną przyznane specjalne nagrody rzeczowe.

- Zasady punktacji:

I RUNDA- za wygranie grupy 6pkt, II miejsce 5 pkt, III miejsce 4 pkt, IV miejsce 3 pkt, V miejsce 2 pkt, VI miejsce 1 pkt.

- 3 najlepsze zespoły z grupy A i B uzyskują awans do I ligi; Punktacja w II i III rundzie: 1 miejsce w I lidze 12 pkt, II miejsce 11 pkt, III miejsce 10pkt, IV miejsce 9 pkt, V miejsce 8 pkt, VI miejsce 7 pkt; I miejsce w II lidze 6 pkt; II m 5 pkt, 3m 4pkt, 4m 3 pkt, 5m 2 pkt, 6m 1 pkt. Awans do I ligi uzyskują dwa najlepsze zespoły z II ligi, analogicznie 2 najgorsze z I ligi spadają do II ligi.

IV Runda to rozgrywki play-off. O rozstawieniu decyduje aktualna klasyfikacja generalna. Za zajęte miejsce w IV rundzie punkty mnożone są razy 2 (I miejsce 24 pkt, II miejsce 22 pkt..itd.)

- Organizator przewiduje udział 8- 12 drużyn
- Każdy zespół liczy max 10 zawodników: na boisku znajduje się 5-ciu zawodników + bramkarz
- Drużyna może rozpocząć mecz w minimalnej ilości 5-ciu zawodników
- Jeżeli w wyniku wykluczeń z boiska, w którymkolwiek zespole zostanie mniej niż 4 zawodników mecz należy zakończyć (walkower dla drużyny przeciwnej)
- Ilość zmian podczas trwania rozgrywek jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze.
- Rzut z autu jest rzutem wolnym pośrednim, wykonywany jest nogą, piłka stojąca, ustawiona na lub przed linią boczną boiska.
- Rozpoczęcie gry od środka jest rzutem wolnym bezpośrednim.
- Grę z autu zawodnik musi wznowić nie później niż po upływie 5 sekund, gdy piłka znajduje się ustawiona do wznowienia gry.
- Nie obowiązuje przepis o spalonym.
- W przypadku rzutu wolnego mur ustawiany jest w odległości 5 metrów od piłki.
- Rzut od bramki wykonuje tylko bramkarz nogą z ziemi.
- Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.
- W czasie gry zabrania się:
 - a) atakowania przeciwnika w sposób gwałtowny lub niebezpieczny
 - b) wybijania piłki trzymanej przez bramkarza
- Przekroczenie regulaminu w pkt. 14 karane jest przez sędziego rzutem wolnym bezpośrednim.
- Zawodnik zostaje ukarany żółtą kartką, jeśli:
 - a) narusza przepisy gry
 - b) gestem lub słownie okazuje niezadowolenie z decyzji sędziego
 - c) zachowuje się nie sportowo
- Za każde z powyższych przewinień karane będzie rzutem wolnym bezpośrednim.
- Zawodnik zostaje wykluczony z boiska (czerwona kartka), jeśli zdaniem sędziego:
 - a) zachowuje się w sposób wybitnie nie sportowy
 - b) atakuje w sposób brutalny i gwałtowny przeciwnika
 - c) używa obraźliwych lub ordynarnych słów
 - d) po raz wtóry zachowuje się nie sportowo, będąc poprzednio ukarany napomnieniem
- Drużyna wykluczonego z gry zawodnika może być uzupełniona po upływie 5 minut od ukarania lub po stracie bramki
- Zawodnik usunięty z boiska nie może być ponownie wprowadzony do gry, nie może on również przebywać na ławce zawodników rezerwowych
- O miejscach w tabeli decyduje: większa ilość zdobytych punktów, bezpośrednie spotkanie, stosunek bramkowy, większa ilość zdobytych bramek. W przypadku gdy więcej drużyn zakończy rozgrywki z taką samą liczbą punktów, o miejscu w tabeli decyduje mała tabelka pomiędzy zainteresowanymi zespołami.
- Po zakończeniu meczu kapitan lub osoba upoważniona ma obowiązek podejść do sędziego, sprawdzić strzelców bramek i podpisać protokół meczu
- Rozgrywki o mistrzostwo amatorskiej ligi VIGO/Give5 prowadzone są w terminach ustalonych przez organizatora.
- Jeżeli spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziego i niedokończone z przyczyn niezależnych od obu zespołów (opady śniegu, zalanie boiska, itp.), spotkanie to zostanie rozgrywane

w terminie wyznaczonym przez organizatora.

- Zawody mogą być przełożone na inny termin z urzędu organizatora tylko w wyjątkowych przypadkach.
- Za każde rozegrane spotkanie przyznaje się liczbę punktów z zależności od uzyskanego spotkania:
 - 3 punkty za zwycięstwo
 - 1 punkt za spotkanie nierozstrzygnięte (remis)
 - 0 punktów za spotkanie przegrane
- Drużyna, która przed rozpoczęciem lub w czasie trwania rozgrywek zrezygnuje z dalszego uczestnictwa, zostanie skreślona z listy drużyn biorących udział w rozgrywkach. Koszt wpisowego nie zwraca się.
- Weryfikację spotkań drużyn wycofanych przeprowadza się następująco:
 - a) w przypadku rozegrania do 50% spotkań w sezonie, anuluje się wyniki dotychczasowych spotkań tej drużyny
 - b) w przypadku rozegrania więcej niż 50% spotkań w sezonie, zalicza się do punktacji wyniki uzyskane na boisku, natomiast w pozostałych nierozegranych meczach przyznaje się walkowery dla przeciwników

Spotkanie kapitanów odbędzie się na obiekcie GOTIS-u Gniewino 19.10.11r. o godz. 16:00

5. Transfery i sprawy kadrowe

- Kadra zespołu liczy 10 miejsc na cały sezon i nie wolno wykreślać zawodników nawet tych, którzy nigdy nie zagraли w drużynie.
- Zgłoszony zawodnik z poza ligi może od razu zagrać w meczu, jednakże zapisanie musi się odbyć przed rozpoczęciem meczu przez sędziego, dane wpisane muszą być kompletne oraz zawierać własnoręczny podpis zawodnika. W innym przypadku grozi drużynie walkower, za wystawienie nieuprawnionego zawodnika.

KARY:

- Zawodników obowiązują następujące kary:
 - a) żółta kartka,(4 żółte mecz pauzy)
 - b) czerwona kartka tj. opuszczenie przez ukaranego boiska do końca meczu
- Drużyna może zostać ukarana walkowerem, gdy:
 - a) w momencie rozpoczęcia meczu na boisku znajduje się o dwóch mniej zawodników niż przewidują dane rozgrywki [nie ma tu znaczenia, czy drużyna przeciwna się godzi na grę]
 - b) w danym zespole wystąpił zawodnik nie zgłoszony do tej drużyny
- Kary indywidualne są stosowane wówczas gdy:
 - a) zawodnik danej drużyny otrzymał czerwoną kartkę, o karze zawsze decyduje organizator (min. 1 mecz pauzy)
 - b) wystąpił zawodnik, który miał odczekać karę meczową
 - c) kara musi być wykonana w najbliższym meczu po jej ogłoszeniu, nie zależnie czy jest to mecz z kolejki przełożonej

6. Zgłoszenie drużyny do rozgrywek

- Do rozgrywek ALPN VIGO/Give5 zgłaszać mogą się drużyny z terenu województwa pomorskiego
- Zgłoszeni zawodnicy muszą mieć minimum ukończony 15 rok życia, nie posiadający przeciwwskazań zdrowotnych
- Lista zgłoszeń obowiązuje przez całą rundę. Ewentualne uzupełnianie lub zmiany możliwe są tylko w sytuacjach nadzwyczajnych i za zgodą organizatora
- Warunkiem przystąpienia drużyny do rozgrywek jest dostarczenie do dnia 18.10.2011r. kompletu dokumentów wraz z opłatą w wysokości 400 zł wpisowego. Brak kompletu dokumentów skutkuje niedopuszczeniem drużyny do rozgrywek.
- drużyny są zobowiązane do posiadania identycznych koszulek piłkarskich z widocznym numerem zawodnika, natomiast bramkarz musi posiadać sprzęt bramkarski odróżniający go od reszty zespołu. W razie braku jednolitych koszulek, drużyna otrzyma kamizelki znacznikowe od organizatora.

7. Prawa i obowiązki uczestników ogólne

- W lidze dozwolona jest tylko gra w korkach lanych (gumowych), trampkach, korkotrampkach oraz obuwiu do piłki halowej. Zakaz gry we wkrętach !!! Jeżeli nastąpi sytuacja gry w innym obuwiu, to sędzia ma prawo kazać zawodnikowi opuścić boisko i musi nakazać zmianę obuwia.
- Drużyna ma obowiązek stawić się na 30min przed rozpoczęciem turnieju.
- Na boisku do sędziów ma prawo zwracać się słownie tylko i wyłącznie kapitan. W żadnym wypadku nie wolno, w stosunku do sędziego, przedstawicielowi drużyny oraz reszcie zawodników (także poza boiskiem) obrażać, zastraszać, symulować, uderzyć bądź tym podobne. Pod określeniem "obrażać" uważa się każde użycie słów powszechnie uważanych za wulgarne w stosunku do arbitra. Takie zachowanie w stosunku do każdego zawodnika będzie karane czerwoną kartką, nie wykluczającą późniejszej dyskwalifikacji. Reszta zawodników, prócz kapitana, nie ma prawa NIC mówić do sędziego, a inne zachowanie będzie karane czerwoną kartką. To samo dotyczy się zawodników rezerwowych.
- Nakazuje się zawodnikom rezerwowym przebywanie w trakcie meczu w wyznaczonym miejscu.
- Obowiązuje zakaz przeklinania na boisku.
- Drużyny uczestniczące w rozgrywkach ubezpieczają się indywidualnie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za odniesione podczas gry urazy, kontuzje, oraz rzeczy zagubione podczas trwania turnieju.

8. Postanowienia końcowe

W spornych sytuacjach oparciem są przepisy o grze w piłce nożnej, przepisy PZPN, Kodeks Cywilny oraz bezstronna decyzja organizatora.

Organizator ma prawo wnosić do niniejszego regulaminu zmiany bez uprzedniego powiadomienia.