



REGULAMIN PIŁKARSKIEJ LIGI

XVIII Kappa Business League

§1 Warunki Uczestnictwa

1. Rozgrywki organizowane i prowadzone są przez Justynę Wawrzotę i Bartosza Ławę prowadzących działalność gospodarczą jako: Football Arena Justyna Wawrzota, Bartosz Ława s.c., Al. Wojska Polskiego 246, 71-256 Szczecin w dalszej części zwanymi Organizatorem Rozgrywek lub Football Arena.

2. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest:

a) wypełnione i podpisane Formularze Zgłoszeniowe i Listy Zawodników należy złożyć w formie papierowej w naszym obiekcie przed rozpoczęciem pierwszego spotkania.

b) opłaty za rozgrywki w wysokości 3 700,00 zł netto, tj. 4 551,00 zł brutto. Opłaty należy dokonać do drugiej kolejki sezonu, którego dotyczy opłata.

3. Zgłoszenie do rozgrywek skutkuje zaakceptowaniem regulaminu Piłkarskiej Ligi Football Arena Business League.

§2 Zespoły i Zawodnicy

1. System rozgrywek uzależniony jest od liczby drużyn zgłoszonych do danego sezonu i będzie ogłoszony przed startem każdego z nich. System rozgrywek ustala organizator.

Organizator zastrzega sobie możliwość sporządzenia harmonogramu rundy rewanżowej na podstawie wyników osiągniętych w pierwszej rundzie sezonu.

2. Każda drużyna musi posiadać swojego reprezentanta (kierownika), który:

- a) zgłasza i wycofuje drużynę z rozgrywek;
- b) odpowiada za dostarczenie Formularza Zgłoszeniowego i Listy Zawodników;
- c) odpowiada za kontakt z Organizatorem w związku ze sprawami dotyczącymi jego drużyny;
- d) odpowiada za zachowanie się drużyny przed, podczas jak i po meczu;
- e) odpowiada za niedopuszczenie do gry zawodników w swoim zespole do tego nieuprawnionych;

- f) odpowiada za zapoznanie wszystkich zawodników swojej drużyny z niniejszym regulaminem;
 - g) zobowiązany jest do sprawdzenia protokołu meczowego przed spotkaniem (dostępny w kawiarence na obiekcie) i uzupełnienie numerów z jakimi wystąpią zawodnicy.
4. Zawodnik może być zgłoszony do dowolnej liczby zespołów. Zgłoszenia wymienionej wcześniej czynności należy dokonać przed 1 kolejką sezonu lub w przerwie między rundami.
5. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy ukończyli 18 rok życia. Osoby niepełnoletnie zostaną dopuszczone do rozgrywek tylko po dostarczeniu Organizatorowi pisemnej zgody jednego z rodziców bądź opiekuna prawnego.
6. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach ma obowiązek występowania w jednakowych strojach z numerami na plecach (od 1 do 99) przy czym drużynom, które nie posiadają jednolitych, ponumerowanych strojów Organizator na czas meczu wypożycza znaczki.
7. W sytuacji, gdy choćby jeden zawodnik zdecydował się na grę w znaczniku, reszta drużyny również jest zobowiązana do nałożenia znaczników. Sędzia ma prawo, pod groźbą walkowera, nie dopuścić do meczu drużyny, która nie godzi się na założenie znaczników lub która przystępuje do rozgrywek bez znaczników i bez jednakowego stroju.
8. Zawodnik nie może posiadać jakichkolwiek przedmiotów, które mogą stanowić zagrożenie dla niego oraz innych uczestników meczu (zegarki, kolczyki, naszyjniki itp.). Gra w okularach korekcyjnych, odbywa się na ryzyko i odpowiedzialność zainteresowanego zawodnika.
9. Każdy zawodnik winien występować w obuwiu sportowym - buty sportowe na płaskiej podeszwie (halówki) lub turfy. Zabrania się grania w obuwiu mającym jakiegokolwiek elementy metalowe, lankach czy korkach typu AG.
10. Za kibiców odpowiada drużyna i jej kierownik. Jeżeli sympatycy danego zespołu zakłócają spokój rozgrywek, organizator ma prawo poprosić kierownika zespołu o podjęcie stosownych czynności. W skrajnych przypadkach Organizator ma prawo wykluczyć z rozgrywek zespół, którego kibice zakłócają spokój rozgrywek.
11. Kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu, na którym są rozgrywane mecze.
12. Na ławce rezerwowych przebywać mogą tylko i wyłącznie zawodnicy uczestniczący w meczu w stroju sportowym. Sponsorzy oraz kibice drużyny zainteresowanej zobowiązani są do zajęcia miejsc na trybunach.
13. Zawodnicy drużyn oczekujących na kolejne spotkanie przebywają w szatni lub na trybunach. Na boisko zostaną wpuszczeni po zakończeniu spotkania.
14. Na terenie przeznaczonym do rozgrywania meczu (boisko i ławka rezerwowych) obowiązuje kategoriyczny zakaz spożywania alkoholu.

15. Mecze można przekładać najpóźniej do środy 20:00 poprzedzającej daną kolejkę. Przekroczenie tego terminu oznacza walkower dla drużyny przeciwnej. Każda drużyna ma prawo do przełożenia trzech meczów w sezonie. Każde następne skutkuje automatycznym walkowerem. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania walkovera, jeśli obydwie drużyny się na to zgodzą i będą chciały rozegrać mecz. Na rozegranie przełożonego spotkania są trzy najbliższe tygodnie (wyłączając święta, ferie itp.). W przypadku, gdy drużyna przeciwna nie podejmie zaproponowanego terminu wygrywa ten mecz walkowerem. Zasada trzech tygodni obowiązuje do trzeciej od końca kolejki ligowej - później jest to tydzień. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu o tydzień przy odpowiadającym terminarzu. Termin przełożonego spotkania wyznacza Organizator rozgrywek. Przełożenie terminu meczu następuje na wniosek danej drużyny tylko i wyłącznie za zgodą Organizatora. Zasada przełożenia nie dotyczy przełożenia meczu i zagrania go w tej samej kolejce.

16. Organizator ma prawo podjąć decyzję o wykluczeniu danej drużyny z rozgrywek w przypadku:

- a) braku przewidzianej regulaminem wpłaty;
- b) wybitnie niesportowego zachowania się zawodników i osób związanych z drużyną przed, w czasie lub po meczu;
- c) notorycznego łamania postanowień regulaminu Piłkarskiej Ligi Football Arena Business League;
- d) trzykrotnego niestawienia się na spotkanie.

18. W przypadku wycofania drużyny z rozgrywek osoba do tego uprawniona powinna powiadomić o tym fakcie Organizatora.

19. Drużynom, które zostały wykluczone lub wycofały się z rozgrywek nie przysługuje zwrot wniesionej wcześniej opłaty, z zastrzeżeniem pkt. 16.

20. W przypadku wykluczenia lub wycofania się drużyny, organizator ma prawo zastąpić ją innym zespołem będącym na liście rezerwowej. W takim przypadku organizator ustala w zespole wstępującym kwotę za uczestnictwo w rozgrywkach, która to kwota zostanie zwrócona zespołowi, który wycofał się z rozgrywek.

21. Drużyna, która awansowała do wyższej klasy rozgrywkowej, a nie będzie chciała przystąpić do rozgrywek w nowej, wyższej lidze zostanie może zostać wykluczona z rozgrywek. Zachowanie takie uznawane jest jako celowe wprowadzanie w błąd Organizatora oraz uczestników Piłkarskiej Ligi Football Arena Business League i nie będzie tolerowane.

22. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze dla celów marketingowych.

23. Każdy zawodnik zgłoszony do rozgrywek zobowiązany jest do posiadania na zawodach dokumentu tożsamości oraz okazania go na wezwanie Organizatora lub sędziego zawodów:

- a) W przypadku nieokazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry, a jego drużyna zostaje ukarana walkowerem -1 punkt i wynikiem 0:5;

b) Organizator względnie sędzia zawodów ma prawo do sprawdzenia tożsamości zawodników występujących w danym meczu przed jego rozpoczęciem, w trakcie przerwy i po zakończonym spotkaniu;

c) Drużyna przeciwna powinna zgłosić chęć sprawdzenia tożsamości zawodników rywali do Organizatora lub sędziego przed meczem lub w trakcie jego trwania za pośrednictwem kapitana. Wszelkie prośby co do sprawdzenia tożsamości zawodników drużyny przeciwnej zgłoszone po zakończonym spotkaniu nie będą przyjmowane;

d) Sprawdzana drużyna powinna dostarczyć dowody tożsamości zawodników występujących w danym meczu najpóźniej 15 minut po zakończeniu spotkania. Sprawdzenie dokumentów przebiega pod opieką Organizatora i w obecności obu kapitanów drużyn.

24. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

25. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność i ryzyko. Przystępując do rozgrywek zawodnik oświadcza, że jego stan zdrowia pozwala na wzięcie udziału w rozgrywkach.

26. W każdej drużynie do rozgrywek może być zgłoszonych maksymalnie 20 zawodników (tylko oni mogą brać udział w meczu) przy czym na boisku przebywa 4 zawodników z pola oraz bramkarz. W przypadku, gdy w meczu uczestniczy zawodnik niezgłoszony drużynie, w której gra ukarana zostaje walkowerem (-1 punkt i 0:5 w bramkach).

27. Zawodników można zgłaszać najpóźniej przed rozpoczęciem 2 meczu w sezonie (chyba, że inaczej postanowi organizator). Dane nowego zawodnika (imię, nazwisko) należy przesłać w formie ustalonej z organizatorem.

28. Okienko transferowe – organizator wyznacza termin okienka transferowego w okolicach połowy sezonu, informując o tym kierowników drużyn na grupach WhatsApp. Mogą to być zawodnicy nowi (nie biorący dotychczas udziału w rozgrywkach) lub grający w innym zespole zgłoszonym do rozgrywek (transfer).

29. Poza sytuacjami opisanymi w pkt. 27 i w pkt. 28 drużyna nie ma prawa zgłosić nowych zawodników do zespołu, chyba że niemożliwość dopisania skutkowałaby koniecznością wycofania drużyny z rozgrywek. W takim przypadku należy niezwłocznie skontaktować się z Organizatorem, który może wyrazić zgodę na uzupełnienie stanu osobowego drużyny.

§3 Zasady Rozgrywek

1. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Organizator informuje o ustalonych terminach na grupach na WhatsAppie. Terminarz dostępny jest na stronie internetowej www.liga.footballarena.pl

2. Gra odbywać się będzie piłką o rozmiarze 4 (futsalową), na bramki o wymiarach 5m x 2m.
3. **Przed meczem kapitanowie lub kierownictwo obydwu drużyn mają obowiązek sprawdzić poprawność danych zawartych w protokole i uzupełnić go, jeśli taka potrzeba zaistnieje (wpisanie numeru zawodnika, poprawienie imienia itp.)**
4. W przypadku, gdy obie drużyny posiadają koszulki w tych samych kolorach, obowiązek ubrania znaczników spoczywa na drużynie będącej gospodarzem tego meczu (wymienionej w sprawozdaniu meczowym na pierwszym miejscu). Organizator zastrzega sobie jednak możliwość nałożenia tego obowiązku na drugą drużynę biorąc pod uwagę jej liczebność oraz kompletność ich strojów.
5. Bramkarz musi zdecydowanie wyróżniać się strojem zarówno w stosunku do swojej drużyny jak i drużyny przeciwnej. Dopuszcza się grę bramkarzy przeciwnych drużyn w strojach tego samego koloru.
6. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo rozmowy z sędzią, w związku z podjętymi przez niego decyzjami.
7. Jeśli któraś z drużyn nie stawiała się do rozegrania meczu, sędzia po upływie 5 min. od ustalonej godziny rozpoczęcia spotkania odgwiszduje walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Wynik meczu weryfikowany jest w wysokości 5:0 dla drużyny obecnej na boisku oraz przyznaniem 3 pkt za odniesione zwycięstwo.
8. **Po meczu kapitanowie drużyn powinni zapoznać się z protokołem, aby uzyskać informację o końcowym wyniku, strzelcach bramek oraz o kartkach pokazanych przez sędziego, a następnie go podpisać.**
9. W sytuacjach wyjątkowych Organizator ma prawo do zmiany terminu spotkania.
10. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
11. O pozycji w tabeli decyduje większa liczba zdobytych punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji w tabeli decyduje:
 - a) wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami (jeśli dotyczy to więcej niż dwóch drużyn tworzona jest „mała tabela”, w której uwzględniane są tylko mecze między zainteresowanymi zespołami.
 - b) bilans bramek;
 - c) większa liczba strzelonych goli;
 - d) większa liczba zwycięstw.
12. Mecz odbywa się na boisku wskazanym w harmonogramie gier przez Organizatora rozgrywek.

§4 Podział na ligi, awanse i spadki

1. Liga zostaje podzielona na FBL 1 i 2, 3, 4 Ligę.
2. Przed wyznaczeniem ligi 1 i 2 następują rozgrywki w grupach 1A i 1B.
3. Od XVIII edycji obowiązuje zasada awansów i spadków po jednym zespole.
Awanse i spadki są obowiązkowym warunkiem przystąpienia do następnej edycji.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość korygowania składów lig.

§5 Przepisy gry

1. Każde spotkanie trwa 2x25 minut plus czas doliczony przez sędziego. O czasie doliczonym decyduje tylko i wyłącznie arbiter danego spotkania na podstawie zdarzeń mających miejsce podczas meczu. Doliczona może zostać minuta w razie stykowego wyniku i stałego fragmentu w końcowej fazie meczu, który wydłuża „przestój” w trakcie gry.
2. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 4 zawodników.
3. W przypadku, gdy na skutek wykluczeń w danej drużynie zostanie mniej niż trzech zawodników sędzia przerywa mecz, a wynik weryfikowany jest zgodnie z Regulaminem Piłkarskiej Ligi Football Arena Business League (walkower 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej z wyjątkiem sytuacji, w której aktualny wynik jest dla drużyny niezdekompletowanej korzystniejszy - w tej sytuacji wynik z momentu przerwania meczu zostaje utrzymany). Bramki zdobyte oraz kartki pokazane do momentu przerwania zawodów wliczają się do klasyfikacji indywidualnych. Drużyna zdekompletowana ponosi wszelkie konsekwencje przewidziane w zapisie dotyczącym przyznania walkowera.
4. Każda drużyna podczas meczu może dokonać nieograniczonej liczby zmian. Zmiany nie wymagają przerwy w grze. Zmiana może zostać dokonana tylko w wyznaczonej strefie, która znajduje się z boku boiska. Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku tylko wtedy, gdy zawodnik schodzący opuścił już pole gry.
5. W sytuacji, gdy zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo, sędzia przerywa mecz, zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką i dwuminutową karą. Gra wznowiana jest rzutem wolnym z miejsca, gdzie była piłka w momencie przerwania gry.
6. W przypadku, gdy zawodnik rezerwowy z premedytacją przerywa akcję rywala karany jest czerwoną kartką, a drużyna dwuminutową karą.

7. Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka, jednak to sędzia decyduje ostatecznie czy gra wznawiana jest na gwizdek czy też bez jego użycia. O grę na gwizdek może poprosić zawodnik wykonujący stały fragment.

8. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznawianiu gry z rzutu wolnego wynosi 4 metry.

9. Dopuszcza się grę wślizgiem bezkontaktowym wykonanym w sytuacji, gdzie w otoczeniu pola gry nie ma innego zawodnika drużyny przeciwnej. Każda próba wykonania wślizgu bezpośrednio przy zawodniku drużyny przeciwnej traktowana jest jako naruszenie przepisów gry. Sędzia w takiej sytuacji zarządza rzut wolny (bezpośredni).

10. Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska lub spoza niej. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.

11. Rzut od bramki po aucie bramkowym wykonywany jest przez bramkarza ręką lub nogą z ziemi z obrębu pola karnego. Zawodnik drużyny przeciwnej musi znajdować się w odległości min. 3 m. Bramkarz po złapaniu piłki z gry może wprowadzić ją do gry ręką lub nogą. Bramkarz może zdobyć bramkę bezpośrednio z rzutu bramkowego tylko i wyłącznie przy wznowieniu nogą z ziemi.

12. Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 metrów.

13. Dopuszcza się możliwość sędziowania danego spotkania przez dwóch sędziów. Organizator o tym fakcie poinformuje drużyny najpóźniej na 5 minut przed danym spotkaniem.

14. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

15. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę na drużynie przeciwnej.

16. Obowiązuje przepis o rzucie różnym.

17. Wszystkie wznowienia gry – stałe fragmenty (poza wznowieniami przez bramkarza) tj. rzuty karne, rzuty wolne, rzuty różne, rzuty z autu muszą odbyć się z piłki stojącej. Na wznowienie gry jest 5 sekund, w przypadku przekroczenia czasu na wznowienie gry drużyna traci piłkę.

18. Zabrania się blokowania piłki przy stałych fragmentach gry. Odległość zawodników drużyny przeciwnej przy wznowieniu gry wynosi 3 metry (poza rzutem wolnym – 4 metry). Za blokowanie wybicia stałego fragmentu gry sędzia może nałożyć karę 2 minut.

19. Obowiązuje prawo korzyści.

20. Mecz (połowa) jest zakończony w momencie włączenia się syreny lub przypadku jej braku gwizdkiem sędziego. Bramki strzelone w trakcie trwania syreny i gwizdka nie będą uznawane.

§6 Odwołania (Protesty) i Sankcje

1. Protesty dotyczące rozegranego meczu mogą być złożone przez kierownika drużyny w ciągu

24 godzin od zakończenia spotkania na adres mailowy: liga@footballarena.pl. Protesty zgłoszone po upływie tego terminu nie będą rozpatrywane;

2. W przypadku wycofania się lub wykluczenia drużyny z rozgrywek, która nie rozegrała przynajmniej połowy meczów, mecze dotychczas rozegrane uważa się za nieodbyte. W sytuacji, kiedy z rozgrywek wycofa się drużyna, która rozegrała przynajmniej połowę spotkań, mecze rozegrane zostają zachowane, natomiast pozostałe weryfikowane są jako walkowery.

3. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka oznacza 2-minutową karę, po której zawodnik może wrócić do gry. Druga żółta kartka oznacza kartkę czerwoną. Kartka czerwona oznacza 5-minutową karę i wykluczenie z meczu. Za otrzymanie 3 żółtych kartek w sezonie zawodnik ukarany zostaje pauzą w wymiarze jednego spotkania, w dalszej kolejności, pięć oraz siedem żółtych kartek oznacza pauzę dwóch spotkań.

4. W przypadku, gdy kartką zostanie ukarany zawodnik będący na ławce rezerwowych, boisko musi opuścić inny zawodnik przebywający na placu gry.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia kar na podstawie zapisu video.

6. Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką zostaje zawieszony obligatoryjnie na jeden mecz, jednakże po zapoznaniu się Organizatora rozgrywek z zaistniałą sytuacją, kara ta może zostać zwiększona lub anulowana (kara zawieszenia na jeden mecz).

7. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych (np. uderzenie przeciwnika) Organizator może podjąć decyzję o nałożeniu kar dyscyplinarnych w stosunku do drużyny (ujemne punkty, wykluczenie z rozgrywek) oraz zawodników (zawieszenie lub wykluczenie z rozgrywek). W sytuacji, gdy wskutek zachowania osób związanych z drużyną (np. kibice) dojdzie do zniszczenia mienia, osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy rzeczy zniszczonych.

8. Walkower oznacza porażkę drużyny nim ukaranej w stosunku 0:5. Drużyna ukarana traci prawo do wszelkich rabatów udzielonych przez Organizatora w sezonie bieżącym oraz w sezonie następnym. Walkower można otrzymać za:

- a) niestawienie się drużyny na mecz w terminie wyznaczonym przez Organizatora;
- b) grę nieuprawnionego zawodnika;
- c) przerwanie meczu z powodu kar lub nieoczekiwanych zajść.

§7 Obowiązki Organizatora rozgrywek

1. Organizator zapewni każdej drużynie występującej w XVIII Kappa Business League;
 - a) rozegranie minimum 17 spotkań ligowych;
 - b) prowadzenie oficjalnej strony rozgrywek poprzez: uaktualnianie na bieżąco wyników spotkań, uaktualnianie tabel, statystyk, układanie terminarza, rozpatrywanie złożonych protestów;
 - c) tworzenie galerii foto;
 - d) napoje (woda);
2. Za występ w XVIII Kappa Business League Organizator przewidział następujące nagrody:
 - a) drużyna, która zajmie 1 miejsce otrzyma nagrodę główną;
 - b) każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach XVIII Kappa Business League otrzyma pamiątkowy puchar;
 - c) z każdej z lig zostanie wyłoniony najlepszy strzelec, bramkarz i zawodnik, którzy zostaną nagrodzeni nagrodami rzeczowymi.

§8 Postanowienia końcowe

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz jego przestrzegania.
2. Organizator ma pełne i wyłączone prawo interpretacji niniejszego regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w regulaminie, jeśli uzna to za stosowne. W przypadku wycofania się z rozgrywek którejś z drużyn Organizator nie przewiduje rozegrania dodatkowych meczów i zwrotu kosztów za nierozegrane mecze.
4. Wszystkie wątpliwe kwestie dotyczące protestów, kar czy innych wykroczeń rozpatrywane są przez Organizatora.
5. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek XVII Kappa Business League powinien poddać się badaniom lekarskim stwierdzającym jego dobry stan zdrowia. Za niewykonanie badań i wynikających z tego powodu wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodnika.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
7. Organizator nie ubezpiecza Zawodników XVII Kappa Business League od następstw nieszczęśliwych wypadków podczas uczestnictwa w kulturze fizycznej.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu sportowego.

9. W kwestiach nieujętych w powyższym regulaminie obowiązują przepisy gry w piłkę nożną wraz z postanowieniami PZPN-u oraz okólnikami do tych przepisów.

10. Wszelkie spory wynikłe na tle stosowania niniejszego regulaminu będą rozstrzygane przez Sąd Powszechny z siedzibą w Szczecinie.