



# Regulamin Zakopiańskiej Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej

## Informacje ogólne

1. Organizatorem rozgrywek jest Uczniowski Klub Sportowy „Olczanka” Zakopane
2. Mecze odbywają się na sztucznym boisku „PLATO” Centralnego Ośrodka Sportu w Zakopanem, ul. Bogówka 14
3. Każda drużyna jest zobowiązana do wpłaty wpisowego do terminu wyznaczonego przez organizatorów na wskazane konto. W przypadku braku wpłaty, drużyna nie przystąpi do rozgrywek.

## System rozgrywek

1. W rozgrywkach bierze udział od 8 do 12 zespołów – w zależności od ilości zgłoszeń.
2. W rozgrywkach mogą brać udział zarówno zawodnicy pełnoletni zrzeszeni, jak i amatorzy.
3. **W drużynie może wystąpić dwóch zawodników zrzeszonych w klubach PZPN (rocznik 1993 i starsi)**
4. **Zawodnicy mający 35 lat (rocznik 1986) i starsi uważani są za niezrzeszonych.**
5. **Zawodnicy mający 18-21 lat (roczniki 2003-2000) traktowani są jako zrzeszeni.**
6. Liczba graczy zgłoszonych przez daną drużynę nie może przekraczać dwudziestu. W trakcie sezonu zawodnik może występować tylko w jednym zespole. Organizator zastrzega sobie prawo do rozpatrywania indywidualnych próśb oraz wniosków. W takim przypadku kapitan drużyny oraz zawodnik muszą zgłosić wniosek do organizatorów.
7. W trakcie przerwy między rundami można dokonać trzech zmian na liście zawodników **/zawodnika zrzeszonego można wymienić tylko jednego/**
8. **Listę zgłoszeniową należy dostarczyć organizatorowi w terminie do 30.03.2021 r. na piśmie wraz ze zgodami zawodników /RODO/.**
9. Przed przystąpieniem do rozgrywek każdy zawodnik składa pisemne oświadczenie informujące o braku jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych, co do uczestnictwa w rozgrywkach oraz ponoszenie pełnej odpowiedzialności za wszystkie doznane kontuzje i obrażenia ciała podczas rozgrywek, zgodę na przetwarzanie danych osobowych /RODO/ na potrzeby rozgrywek oraz zaakceptowanie i przestrzeganie regulaminu.

- 10. Zawodnik wpisany w sprawozdaniu wyraża zgodę na uczestnictwo w ZALPN na swoją odpowiedzialność.**
11. Przed rozpoczęciem meczu kapitanowie lub kierownicy obydwu drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia protokołu oraz stwierdzenia własnoręcznym podpisem prawdziwości danych. Po zakończeniu spotkania te same osoby zgłaszają się do organizatorów w celu weryfikacji wyniku oraz strzelców bramek.
12. Kapitan lub kierownik może zwrócić się do sędziego o sprawdzenie tożsamości zawodników drużyny przeciwnej. Powyższa decyzja musi być zgłoszona sędziemu przed rozpoczęciem, w przerwie lub bezpośrednio po zakończeniu spotkania
13. Drużyny będą rozgrywać mecze w systemie „każdy z każdym” - **system jednorundowy**.
14. Terminarz zostanie podany najpóźniej trzy dni przed rozpoczęciem rozgrywek.
15. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w terminarzu rozgrywek, po wcześniejszym uzgodnieniu z uczestnikami rozgrywek.
16. Punktacja:
- zwycięstwo - 3 punkty;
  - remis – 1 punkt;
  - porażka - 0 punktów.
17. Kolejność w tabeli:
- W rozgrywkach ZALPN kolejność drużyn w tabeli ustala się według liczby zdobytych punktów. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwa lub więcej drużyn o zajęтым miejscu decydują, w kolejności:
- **przy dwóch zespołach:**
- a) liczba zdobytych punktów w meczach między tymi drużynami,
  - b) przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach ,
  - c) przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach,
  - d) przy dalszej równości, większa liczba zwycięstw,
  - e) przy dalszej równości, mniejsza liczba punktów, określających liczbę żółtych i czerwonych kartek w lidze ZALPN liczonych według punktacji czerwona kartka = 3 punkty, żółta kartka = 1 punkt, wykluczenie na skutek dwóch żółtych kartek = 3 punkty (uwzględniające 1 punkt za pierwszą żółtą kartkę).
  - i) przy dalszej równości, wyższe miejsce w klasyfikacji Fair Play,
  - j) przy dalszej równości, losowanie przeprowadzone przez ORGANIZATORA Ligi ZALPN.
- **przy więcej niż dwóch zespołach:**
- a) liczba zdobytych punktów w meczach między tymi Klubami,
  - b) przy równej liczbie punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach między tymi Klubami,
  - c) przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych w meczach między tymi Klubami,
  - d) przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach w rundzie zasadniczej,
  - e) przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach w rundzie zasadniczej,
  - f) przy dalszej równości, większa liczba zwycięstw w rundzie zasadniczej,
  - g) przy dalszej równości, mniejsza liczba punktów, określających liczbę żółtych i czerwonych kartek w rundzie zasadniczej, liczonych według punktacji czerwona kartka = 3 punkty, żółta kartka = 1 punkt, wykluczenie na skutek dwóch żółtych kartek = 3 punkty (uwzględniające 1 punkt za pierwszą żółtą kartkę).

- h) przy dalszej równości, wyższe miejsce w klasyfikacji Fair Play po rundzie zasadniczej danego sezonu,  
i) przy dalszej równości, losowanie przeprowadzone przez ORGANIZATORA Ligi ZALPN.

## Przepisy gry

1. Czas trwania meczu wynosi 2x25 minut, bez możliwości doliczania dodatkowego czasu gry.
2. Pomiędzy połowami następuje dwuminutowa przerwa.
3. Czas zatrzymywany będzie tylko w przypadkach losowych na wyraźną sugestię sędziego.
4. Na boisku równocześnie może znajdować się siedmiu zawodników z danej drużyny, w tym bramkarz.
5. Minimalna liczba zawodników jaka może być dopuszczona do meczu to 5 osób, w przypadku braku minimalnej liczby zawodników sędzia odgizduje walkowera
6. Rzuty karne wykonywane są z odległości 9 metrów.
7. Zmiany występują w systemie „hokejowym”. Zawodnicy rezerwowi muszą znajdować się w strefie zmian, tam też dochodzi do zmian.
8. Zmiana zawodników następuje zarówno kiedy piłka jest w grze jak i poza grą, z zachowaniem następujących warunków:
  - zawodnik opuszczający boisko musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy zmian
  - zawodnik wchodzący na boisko musi uczynić to również w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący
  - jeżeli zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo to gra winna być przerwana, zawodnik wchodzący zostaje napomniany żółtą kartką, grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznawanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry
9. Jeśli piłka po uderzeniu zawodnika opuści teren boiska, jest on (lub zawodnik z jego drużyny) zobowiązany dostarczyć piłkę sędziemu prowadzącemu zawody. W przypadku, gdy zespół celowo nie dostarczy piłki, nakładana jest na niego kara pokrywająca koszty zakupu nowej piłki.
10. Każdy zawodnik który zostaje zgłoszony do zawodów gra na własną odpowiedzialność. Potwierdzeniem tej decyzji będzie stosowny dokument, który musi zostać dostarczony do organizatora przed pierwszym meczem.
11. **Zawody należy zweryfikować jako walkower (3-0) w przypadku:**
  - drużyny, która nie stawi się do zawodów w czasie 10 minut od ustalonej godziny spotkania
  - drużyny, w której wystąpi nieuprawniony zawodnik
  - drużyny, która przed zakończeniem meczu zejdzie z boiska
  - drużyny której liczba graczy będzie mniejsza niż 5W przypadku uzyskania korzystniejszego wyniku niż walkower, utrzymuje się ilość bramek strzelonych przez zespół zwycięski natomiast anuluje się bramki strzelone przez drużynę, która przegrywa walkowerem.
12. Osoby znajdujące się pod wpływem alkoholu lub środków odurzających

nie zostaną dopuszczone do gry.

13. Każdy zawodnik ma obowiązek do posiadania przy sobie dokumentu potwierdzającego tożsamość. W spornych sytuacjach ma również obowiązek okazać go organizatorom. W przypadku odmowy, zawodnik nie zostanie dopuszczony do gry.
14. Przepis o spalonym nie obowiązuje.
15. Bramkarz wznawia grę **z tak zwanej piątki /5 metr/**. Za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego/za drugim razem/
16. Czas na wznowienie gry przez bramkarza wynosi **6 sekund**. Po przekroczeniu tego czasu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego
17. Bezpośrednio po rozpoczęciu gry z linii środkowej, strzałem na bramkę nie można zdobyć gola.
18. Przepisowa odległość zawodnika od piłki w przypadku: rzutów wolnych, rzutów różnych i rzucie z autu wynosi 5 metrów.
19. Wrzut z autu wykonuje się ręką z linii bocznej boiska. Z wrzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki
20. **Na wykonanie wrzutu z autu i rzutu różnego zawodnik ma 6 sekund**. Jeśli czas zostanie przekroczony w przypadku **wykonywania rzutu różnego**, drużynie przeciwnej przyznany zostaje rzut wolny pośredni z łuku pola różnego. Jeżeli **wrzut z autu** nie zostanie wykonany w ciągu **6 sekund** to wówczas zostaje on powtórzony przez zawodnika drużyny przeciwnej
21. Sędzia może ukarać zawodnika żółtą lub czerwoną kartką – również będącą konsekwencją drugiej żółtej kartki (**czerwona kartka - zawodnik wykluczony do końca meczu**).
22. Zawodnik ukarany czerwoną kartką będącą również konsekwencją drugiej żółtej jest całkowicie wykluczony z gry w danym spotkaniu oraz zostaje odsunięty od gry w kolejnym meczu, (**za brutalne wejścia oraz wysoce niesportowe zachowanie zawodnik może otrzymać karę 5 meczy a nawet całkowite wykluczenie z ligi**).
23. **Za niesportowe zachowanie np. obraźliwe gesty i słowa zawodnik może zostać ukarany (żółtą kartką), bądź całkowicie wykluczony z gry (czerwona kartka)**.
24. Zawodnik pauzuje za **trzecią, szóstą /jeden mecz/ oraz dziewiątą /dwa mecze/** żółtą kartkę.

## Postanowienia końcowe

- Przy ustalaniu klasyfikacji końcowej oraz braku wpisu/regulamin/ obowiązują aktualne przepisy PZPN.

- Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność.
- Liga ZALPN oraz kierownicy drużyn nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne wypadki powstałe w trakcie rozgrywek.
- Wszystkich uczestników obowiązuje przestrzeganie regulaminu obiektu sportowego
- Ze względu na nieznajomość zawodników liga ZALPN podjęła decyzję o możliwości sprawdzenia zawodnika zrzeszonego do następnej/siedem dni/ kolejki po rozegranym meczu /po udowodnieniu nieuprawnionego zawodnika drużyna będzie ukarana walkowerem/.
- Organizator ZALPN podjął decyzję o nie przekładaniu meczy.
- Zawodnicy /zrzeszeni/ grający na jesień danego roku, stają się amatorami od drugiej rundy letniej. W przerwie między rundami można dokonać zmian w składach drużyn.
- Za niesportowe zachowanie zawodników oraz osób odpowiedzialnych odpowiada cała drużyna. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia danej drużyny z rozgrywek bez zwrotu kwoty wpisowego, ani jego części.
- Sprawy sporne wynikłe w trakcie rozgrywek ostatecznie rozstrzyga przedstawiciel organizator ZALPN,
- aktualne wyniki oraz tabela będą zamieszczane na stronie internetowej:  
[www.uksolczanka.pl](http://www.uksolczanka.pl) (w zakładce Zakopiańska Amatorska Liga Piłki Nożnej)