



REGULAMIN I PRZEPISY GRY W PIŁKĘ NOŻNĄ OBOWIĄZUJĄCE PODCZAS IV EDYCJI LIGI LET'S MOVE 2012

Rozgrywki Let's move mają charakter amatorski tzn., ich uczestnikami nie mogą być zawodnicy czynnie grający lub zgłoszeni do rozgrywek piłkarskich Ekstraklasy, ligi I, II, III, IV, ligi okręgowej kl. A i B oraz ukończyli 18 lat.

I. WARUNKI UDZIAŁU

1. W celu zgłoszenia drużyny do rozgrywek należy czytelnie wypełnić wysłaną wcześniej do firmy KARTĘ ZGŁOSZENIA i przesłać na adres e-mail biuro@letsmove.pl.
2. Kapitan drużyny zobowiązany jest przesłać w formie elektronicznej na adres e-mail biuro@letsmove.pl imienną listę zawodników reprezentujących firmę podczas trwającej edycji ligi Let's Move
3. Tylko zawodnicy wpisani na listę startową mają prawo do udziału w rozgrywkach.
4. W trakcie sezonu należy wyłonić maksymalnie dziesięcioosobowy skład zespołu, który będzie reprezentował firmę w rundzie finałowej. Każdy z tych zawodników musi rozegrać minimum 3 mecze.
5. Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach mogą być reprezentantami tylko 1 drużyny (dotyczy jednego poziomu zaawansowania)
6. W lidze nie mogą brać udziału osoby zgłoszone do rozgrywek piłkarskich Ekstraklasy, ligi I, II, III, IV, ligi okręgowej kl. A i B oraz ukończyli 18 lat.
7. Byłych zawodników zawodników piłkarskich Ekstraklasy, ligi I, II, III, IV, ligi okręgowej kl. A i B chcących wziąć udział w naszych rozgrywkach obowiązuje okres przerwy w treningach i rozgrywkach ligowych, nie mogą występować zawodnicy zgłoszeni do w/w rozgrywek w sezonie wiosna 2011/12 oraz jesień 2012/2013
8. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z przyjęciem zasad i reguł zawartych w regulaminie rozgrywek ligi LET'S MOVE.
9. Odbiór i przyjęcie zasad regulaminu potwierdzony jest podpisem przez osobę odpowiedzialną za drużynę (kapitan drużyny).

II. PODSTAWOWE ZASADY

1. Rozgrywki odbywają się na boisku piłkarskim z nawierzchnią z trawy syntetycznej o wymiarach zbliżonych 54m x 26m.
2. Bramki występują o wymiarach 5m x 2m.
3. Czas gry 2x20min.
4. Godzina podana w terminarzu jest godziną rozpoczęcia meczu.
5. Rozgrywki będą prowadzone piłką Nr 5 (piłka dopuszczona do rozgrywek krajowych przez PZPN).
6. Drużyna składa się z 6 zawodników (bramkarz + 5 zawodników w polu + rezerwowi).
7. Zawodnicy zobowiązani są występować w jednolitych strojach sportowych z numerami oraz obuwiu piłkarskim. Gra w butach z metalowymi i plastikowymi korkami jest zabroniona.
8. Nie ma możliwości przekładania meczów

III. ORGANIZACJA ROZGRYWEK

1. System rozgrywek uzależniony jest od ilości drużyn przystępujących do rozgrywek.
2. Każda drużyna otrzyma system rozgrywek wraz z harmonogramem gier przed pierwszym meczem o punkty.
3. Terminy i miejsce spotkań wyznacza organizator.
4. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt. Za remis 1 pkt. Za przegraną 0 pkt. W przypadku walkowera drużyna wygrywająca otrzymuje 3 pkt. i 6:0 w bramkach.

5. O kolejności w tabeli decyduje:
 - a. Większa ilość zdobytych punktów
 - b. Wynik bezpośredniego spotkania między zainteresowanymi drużynami – w przypadku 3 lub więcej drużyn tworzona jest mała tabela
 - c. Ilość goli dodatnich wynikających z różnicy goli zdobytych i straconych
 - d. Ilość zdobytych goli w lidze
 - e. Rzut monetą.
6. W przypadku fazy pucharowej, runda finałowa musi wyłonić zwycięzcę. W przypadku remisu, zwycięzców wyłonią serie rzutów karnych (najpierw 5 , później seria „ do skutku”). W meczach o miejsce I i III nastąpi dogrywka 2 x 5 min.
7. Kapitan przed meczem zobowiązany jest do powiadomienia sędziego o stanie liczebnym drużyny i wpisania imion i nazwisk zawodników z numerami do protokołu meczu.
8. Uwagi kapitanów dotyczące nieprawidłowości organizacyjnych, sędziowania, itp. można przed lub po meczu wpisać na odwrocie protokołu.
9. Protesty należy zgłaszać tylko w formie pisemnej, do sędziego maksymalnie 15 minut po zakończonym meczu. Organizator rozstrzyga spór i informuje zainteresowane strony do końca dnia złożenia protestu. Organizator nie ma obowiązku informować o wpłynięciu protestu stron zainteresowanych.
10. W przypadku wpłynięcia protestu odnośnie nieuprawnionego gracza, organizator zastrzega sobie prawo do sprawdzenia zawodnika nawet po rozegranym meczu, a w przypadku wykrycia gracza zabronionego regulaminem, odsunięciem go od dalszych spotkań i ukaranie drużyny sprawdzanej karą walkowera 0 punktów i 0:6.

IV. PRZEPISY GRY

W rozgrywkach obowiązują przepisy PZPN z niżej wymienionymi wyjątkami:

1. Rozgrywki odbywają się na boisku piłkarskim z nawierzchnią z trawy syntetycznej o wymiarach zbliżonych 54m x 26m.
2. Bramki występują o wymiarach 5m x 2m.
3. Czas gry 2 x 20 min. Z maksymalnie 2 min. przerwą.
4. Zespół składa się z 6 zawodników podstawowych i 4 rezerwowych: na boisku znajduje się 6-ciu zawodników (5 w polu + bramkarz).
5. Gra może być rozpoczęta w sytuacji gdy drużyna liczy 4 zawodników. W przypadku, gdy zespół liczy mniej niż 4 zawodników, drużynie przeciwnej przyznawany jest walkower 6:0.
6. Dopuszczona jest dowolna liczba zmian w wyznaczonej strefie i nie wymaga przerwy w grze. Najpierw musi zejść zawodnik schodzący, a w jego miejsce może wejść zawodnik wchodzący. Zmiany następują w wyznaczonej strefie.
 - a. Jeżeli zmiana została przeprowadzona nieprawidłowo sędzia może ukarać zawodnika wchodzącego jednonominutowym upomnieniem.
 - b. Jeżeli podczas przeprowadzenia zmiany, zawodnik rezerwy wejdzie na pole gry zanim zawodnik schodzący je opuści:
 - i. gra winna być przerwana,
 - ii. zawodnik schodzący jest ponaglany do opuszczenia boiska
 - iii. zawodnik rezerwy zostaje napomniany,
 - iv. grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższej miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry.
 - c. Jeżeli podczas przeprowadzania zmian zawodnik rezerwy wejdzie na boisko lub zawodnik schodzący opuści je poza własną strefą zmian:
 - i. gra winna być przerwana
 - ii. zawodnik schodzący jest ponaglany do opuszczenia boiska
 - iii. zawodnik rezerwy zostaje napomniany

Let's Move

- iv. grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry
7. Rzut wolny bezpośredni jest przyznawany w przypadku gdy zawodnik:
 - a. kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika
 - b. podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi
 - c. skacze na przeciwnika
 - d. przytrzymuje przeciwnika
 - e. pluje na przeciwnika
 - f. rozmyślnie dotyka piłkę ręką
 - g. za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu przeciwnika
 - h. wybija nogą piłkę trzymaną przez bramkarza
8. Rzut wolny pośredni jest przyznawany w przypadku gdy zawodnik:
 - a. bramkarz dotyka lub zagrywa piłkę ręką po zagranii współpartnera
 - b. bramkarz dotyka lub prowadzi piłkę rękami albo nogą we własnym polu karnym dłużej niż 8 sekundy
 - c. zawodnik gra w sposób niebezpieczny
 - d. używa obraźliwych lub ordynarnych słów
 - e. przeszkadza bramkarzowi we wprowadzeniu piłki do gry lub popełni inny czyn który sędzia zakwalifikuje jako rzut wolny pośredni
 - f. gestem lub słowem okazuje niezadowolenie z decyzji sędziego
9. Wykonujący rzut wolny pośredni i bezpośredni ma 4 sekundy na wprowadzenie piłki do gry.
10. W przypadku rzutu wolnego mur ustawiony jest w odległości 6 metrów od piłki, z rzutu wolnego pośredniego nie można zdobyć bramki.
11. Zaden rzut wolny nie może być wykonywany bliżej niż 6 metrów od bramki.
12. Rzut z autu wykonywany jest nogą, piłka stojąca, ustawiona na lub przed linią boiska, mur ustawiony w odległości 3 metry od piłki, 4sekundy na wznowienie gry
13. Rzut od bramki wykonuje tylko bramkarz (wyłącznie rękami). Bramkarz ma 4 sekundy na wznowienie gry, z rzutu od bramki nie można zdobyć bezpośrednio gola.
14. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.
15. Rzut z rogu wykonywany jest nogą, wykonujący ma 4 sekundy na wprowadzenie piłki do gry, mur w odległości 5 metrów od piłki.
16. Nie obowiązują przepisy o spalonym.
17. Kary:
 - a. W trakcie rozgrywek obowiązują kary czasowe: jedno i dwu minutowe, a także czerwona kartka (wykluczenie z gry):
 - i. Zawodnik wykluczony z gry przez karę czasową może powrócić na boisko po minięciu kary czasowej lub po straconej bramce.
 - ii. Zawodnik wykluczony z gry na skutek czerwonej kartki nie może już powrócić do gry ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych w tym spotkaniu. Po minięciu kary czasowej (5 minut) lub straconej bramce może wejść na boisko inny zawodnik z tej drużyny. W takim przypadku jeżeli 4 zawodników gra przeciwko 5 i tracą bramkę mogą uzupełnić skład, jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i pada bramka to obie drużyny mogą uzupełnić skład, jeżeli 3 zawodników gra przeciwko 3, 4, 5 lub 6 i traci bramkę to mogą uzupełnić skład tylko o jednego zawodnik.
 - iii. Wykluczenie czerwoną kartką następuje, gdy zawodnik:
 - Gra brutalnie.
 - Pluje na przeciwnika lub na inne osoby.
 - Zachowuje się wybitnie niesportowo.
 - Używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka.

Let's Move

- Pozbawia oczywistej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika
 - Popołniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym.
 - Po raz wtóry zachowuje się nie sportowo, będąc poprzednio ukarany napomnieniem.
- iv. W przypadku czerwonej kartki za faul taktyczny, zawodnik który dopuścił się takiego przewinienia będzie pauzował 1 mecz.
 - v. Zawodnikom, którzy w czasie zawodów zostali wykluczeni (tzn. samoistna czerwona kartka) wymierza się automatycznie kare 2 meczy dyskwalifikacji.
- b. W przypadku czynnego znieważenia sędziego(uderzenia, itp.) sędzia natychmiast zakończy zawody. Wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił
- c. Kara dyskwalifikacji do końca edycji rozgrywek za przewinienie polegające na:
- i. Naruszeniu nietykalności cielesnej lub fizycznej, znieważeniu osób (sędziego, współpartnera, przeciwnika, kibica, osoby postronnej) na boisku i poza nim.
 - ii. Wysoce niesportowym, grubiańskim, i ordynarnym zachowaniu przed, w czasie i po zawodach w stosunku do osób (sędziego, współpartnera, przeciwnika, kibica, osoby postronnej).
- d. W przypadku przekupstwa lub próby przekupstwa sędziego, drużynę której udowodni się w/w działanie w terminie natychmiastowym wyklucza się z rozgrywek Let's Move. Ostateczna decyzja należy do organizatora.
- e. W przypadków sporów, których nie da się wyjaśnić niniejszym regulaminem, obowiązują przepisy PZPN.
- f. Wszelkie pozostałe kwestie nieujęte niniejszym regulaminem regulują również przepisy PZPN.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator za nieprzestrzeganie regulaminu i przepisów gry ma prawo nałożyć dodatkową karę na drużynę lub zawodnika łącznie z przyznaniem walkoweru lub dyskwalifikacje z rozgrywek.
2. Osoby biorące udział w rozgrywkach powinny podać się badaniom lekarskim stwierdzającym ich dobry stan zdrowia. Za nie wykonanie badań i wynikających z tego wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodników.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
4. Organizator przed i podczas meczu ma prawo do sprawdzenia tożsamości osób w każdej drużynie. Osoba poproszona o potwierdzenie swojej tożsamości, do momentu okazania sędziemu dokumentu potwierdzającego tożsamość nie może brać udziału w meczu.
5. Protokół zwodów musi być wypełniony przed meczem, prawidłowość zapisów potwierdza kapitan czytelnym podpisem. Możliwe jest jednak dopisanie spóźnionych osób do składu drużyny. Zawodnik spóźniony nie może uczestniczyć w meczu do momentu wpisania go do protokołu meczu.
6. Wszyscy zawodnicy są ubezpieczeni od NNW.
7. Organizator zapewnia pierwszą pomoc przy urazach powstałych w trakcie meczów.
8. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator i sędzia rozgrywek..
9. Let's Move Sp. z o.o. nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektów sportowych.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów podczas trwania rozgrywek.
11. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem obowiązują przepisy PZPN
12. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w rozgrywkach Let's Move dla celów marketingowych oraz przetwarzania danych osobowych graczy na potrzeby Let's Move Sp. z o.o. zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późn zmianami).
13. Regulamin turnieju jest własnością Let's Move. Wykorzystywanie go w innych turniejach lub celach bez zgody właściciela jest zabronione.