

Regulamin Kieleckiej Amatorskiej Ligi Piłkarskiej

Informacje ogólne

1. Organizatorem rozgrywek jest Ludowy Uczniowski Katolicki Klub Sportowy „LUKKS” Kielce
2. Mecze odbywają się na sztucznym boisku przy ul. Wrzosowej w Kielcach.
3. Koszt udziału w rozgrywkach wynosi 750 zł.
4. Każda drużyna jest zobowiązana do wpłaty całej kwoty wpisowego do terminu wyznaczonego przez organizatorów na wskazane konto. W przypadku braku wpłaty, drużyna nie przystąpi do rozgrywek. W szczególnych przypadkach opłata startowa może zostać podzielona na raty.

System rozgrywek

1. W rozgrywkach bierze udział od 12 do 16 zespołów - w zależności od ilości zgłoszeń.
2. W rozgrywkach mogą brać udział zarówno zawodnicy zreszeni, jak i amatorzy.
3. 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.
4. Drużyny będą rozgrywać mecze w systemie „każdy z każdym”.
5. Terminarz zostanie podany najpóźniej trzy dni przed rozpoczęciem rozgrywek.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w terminarzu rozgrywek, po wcześniejszym uzgodnieniu z uczestnikami rozgrywek.
7. Punktacja:
 - zwycięstwo - 3 punkty;
 - remis – 1 punkt;
 - porażka - 0 punktów.
8. O miejscu w tabeli decydują kolejno:
 - zdobyte punkty;
 - bezpośrednie spotkanie;
 - różnica bramek;
 - większa ilość zdobytych bramek.
9. W przypadku wycofania się z rozgrywek podczas ich trwania, pozostałe mecze uważa się za odbyte i oddane walkowerem 6:0.

Przepisy gry

1. Czas trwania meczu wynosi 2x20 minut, bez możliwości doliczania dodatkowego czasu gry.
2. Pomiędzy połowami następuje pięciominutowa przerwa.
3. Na boisku równocześnie może znajdować się sześciu zawodników z danej drużyny, w tym bramkarz.
4. Rzuty karne wykonywane są z wysokości linii pola karnego.
5. Zmiany występują w systemie „hokejowym”. Zawodnicy rezerwowi muszą znajdować się za swoją bramką, tam też dochodzi do zmian.
6. Przy zmianie, najpierw boisko opuszcza zawodnik, a dopiero po jego zejściu wchodzi do gry rezerwowi. W przypadku błędu zmiany, sędzia ma prawo ukarać zawodnika dwuminutową karą.
7. 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.
8. 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.
9. W przypadku nie stawienia się drużyny po pięciu minutach od godziny wyznaczonej przez organizatora sędzia odgwisduje walkower w wysokości 6:0 dla drużyny przeciwnej.
10. Osoby znajdujące się pod wpływem alkoholu lub środków odurzających nie zostaną dopuszczone do gry.
11. 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.
12. Bramkarz wznawia grę poprzez wyrzut piłki ręką bądź poprzez wykop piłki z ziemi. Na wznowienie gry ma on pięć sekund. W przypadku przekroczenia czasu, sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z wysokości linii pola karnego, który jest wykonywany na gwizdek sędziego.
13. Wszystkie pozostałe rzuty wolne są bezpośrednie i są wykonywane bez gwizdka sędziego. Na życzenie gracza wykonującego rzut wolny, sędzia może skorygować odległość zawodników w murze od piłki. W takim przypadku jest on wykonywany na gwizdek sędziego.
14. Bezpośrednio po rozpoczęciu gry z linii środkowej, strzałem na bramkę można zdobyć gola.
15. Przepisowa odległość zawodnika od piłki w przypadku:
 - rzutów różnych, wynosi trzy metry;
 - autów, wynosi trzy metry;
 - rzutów wolnych, wynosi pięć metrów.
16. Aut wykonywany jest z ziemi poprzez wykop piłki. Na wznowienie gry zawodnik ma pięć sekund. Piłka nie może przekroczyć linii boiska oraz musi być nieruchoma (piłka stojąca). W przypadku złego wykonania autu, piłka przysługuje drużynie przeciwnej.
17. Kapitan zespołu (bądź jego zastępca), minimum 10 minut przed rozpoczęciem meczu, jest obowiązany zgłosić się do organizatorów w celu potwierdzenia gotowości drużyny do meczu. Po zakończeniu spotkania ta sama osoba zgłasza się do organizatorów w celu weryfikacji wyniku oraz strzelców bramek.

- 18.** Kapitan, podpisując protokół meczowy, potwierdza przebieg meczu. Wszelkie późniejsze zażalenia nie będą rozpatrywane.
- 19.** W zespole mogą występować jedynie zawodnicy umieszczeni na liście zgłoszeniowej.
- 20.** Warunkiem dopuszczenia drużyny do gry jest obecność na boisku przynajmniej trzech zawodników w polu oraz bramkarza.
- 21.** Każda drużyna, która nie posiada jednolitych strojów, obowiązana jest założyć tzw. narzutki, które dostarczone są przez organizatorów.
- 22.** Organizatorzy, w przypadku wykrycia niejasności, zastrzegają sobie prawo do przyznawania walkowerów po zakończeniu spotkania.
- 23.** Decyzje sędziego prowadzącego mecze są niepodważalne.
- 24.** Wszystkie inne zasady nie uwzględnione wyżej, pozostają zgodne z regulaminem PZPN.



Gra niedozwolona oraz kary

1. Zawodnicy będą karani kartkami oraz wykluczeniami czasowymi. Gracz otrzymujący żółtą kartkę automatycznie opuszcza boisko na dwie minuty. Ukarany zawodnik może wrócić na boisko wcześniej w przypadku, gdy jego drużyna w trakcie gry w osłabieniu straci bramkę. W przypadku otrzymania dwóch żółtych kartek w jednym meczu, zawodnik otrzymuje czerwoną kartkę, co jest równoznaczne z opuszczeniem boiska do końca spotkania. Może on jednak wystąpić w następnym pojedynku. W jego miejsce po pięciu minutach może wejść inny zawodnik. W tym przypadku zasada straty gola nie obowiązuje.
2. W przypadku otrzymania bezpośrednio czerwonej kartki, zawodnik opuszcza boisko i zostaje automatycznie zawieszony na minimum dwa mecze. Jego drużyna jest karana pięciominutową grą w osłabieniu. Również tutaj nie obowiązuje zasada straty bramki.
3. Decyzje o wysokości kary, w przypadku bezpośredniej czerwonej kartki, podejmują organizatorzy rozgrywek w porozumieniu z sędzią. W przeciągu dwóch dni od nałożenia kary mogą oni zwiększyć kare dla zawodnika w postaci zawieszenia na większą ilość meczy. Drużyna ma prawo odwołać się od kary. W takim przypadku organizatorzy przedstawiają decyzje najpóźniej dzień przed rozpoczęciem kolejki.
4. Za niesportowe zachowanie w stosunku do organizatorów, sędziego lub innych zawodników, gracz może zostać ukarany żółtą kartką, nawet jeśli nie znajduje się na boisku. W takim przypadku boisko musi opuścić jego partner z drużyny.
5. Za wyjątkowo niesportowe zachowanie drużyny, bądź jej członka, sędzia ma prawo przerwać mecz i odgwiszczać walkower w wysokości 6:0 dla drużyny przeciwnej.



Postanowienia końcowe

1. Wszystkich uczestników rozgrywek obowiązuje obuwie piłkarskie przystosowane do gry na sztucznej nawierzchni (zakaz używania „wkretów”)
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności prawnej za zdrowie i życie zawodników.
3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz skutki wypadków w czasie gry.
4. Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za straty materialne uczestników poniesione podczas trwania rozgrywek.
5. Wszelkie spory wynikłe w trakcie trwania rozgrywek rozstrzygane będą przez organizatorów.
6. Drużyny biorące udział w rozgrywkach są zobowiązane do utrzymania porządku na terenie obiektu sportowego.
7. **Przystąpienie do rozgrywek jest równoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu rozgrywek.**

