

REGULAMIN MIĘDZYRZECKIEJ LIGI HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ - SEZ. 2024/2025

I. Organizator

Międzyrzecki Ośrodek Sportu i Wypoczynku

II. Cel Turnieju

1. Propagowanie zdrowego trybu życia,
2. Popularyzacja piłki nożnej jako formy aktywnego spędzania czasu wolnego,
3. Promocja piłki nożnej wśród mieszkańców - rywalizacja w myśl zasady fair-play.

III. Termin i miejsce

1. Liga będzie rozgrywana w Hali MOSiW w Międzyrzeczu. Termin rozpoczęcia rozgrywek: **01.12.2024 r.**

IV. Przebieg i zasady rozgrywek

1. Limit drużyn biorących udział w MLH 2024 / 2025 wynosi **12**
 - 1A. W zależności od ilości zgłoszonych zespołów, organizator po upływie terminu zapisów ustali typ i przebieg rozgrywek.
 2. Każdy zespół musi mieć jednolite stroje sportowe, z widocznym numerem na koszulce.
 3. Zawodnik w trakcie ligi może reprezentować barwy tylko jednego zespołu.
 4. Do ligi drużyna może zgłosić maksymalnie **16 zawodników**.
 5. Dokumenty (karta zgłoszeniowa zawodnika oraz drużynowa karta zgłoszeniowa)) do pobrania na stronie www.mosiw.pl) należy dostarczyć organizatorowi bezwzględnie w terminie do **18.11.2024 r.**

Siedziba MOSiW – Międzyrzecz os Kasztelańskie 8a.

6. W trakcie trwania rozgrywek nie można dokonywać żadnych zmian na liście zawodników.
7. W lidze mogą brać udział zawodnicy nie zrzeszeni i zrzeszeni w klubach piłkarskich III ligi i niższych klas w sezonie 2024/2025, którzy w dniu rozpoczęcia rozgrywek mają ukończone 16 lat (za pisemną zgodą rodziców lub prawnych opiekunów)
8. Przed przystąpieniem do rozgrywek każdy zawodnik składa **pisemne oświadczenie** (zawarte w karcie zgłoszeniowej) 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 na potrzeby rozgrywek Międzyrzeckiej Ligi Halowej, zaakceptowanie i przestrzeganie regulaminu.
9. **Organizator nie ubezpiecza zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków. Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach ubezpieczają się dobrowolnie we własnym zakresie.**

V. Zasady gry

1. Przed rozpoczęciem meczu (**najpóźniej 10 min przed spotkaniem**) kapitanowie obydwu drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia protokołu literami drukowanymi oraz stwierdzenia własnoręcznym podpisem prawdziwości danych, oraz dostarczenie ich do organizatora rozgrywek.
2. **Brak wypełnionego protokołu będzie skutkowało przyznaniem walkowera na korzyść drużyny przeciwnej**

3. Kapitan może zwrócić się do sędziego o sprawdzenie tożsamości zawodników drużyny przeciwnej. Powyższa decyzja musi być zgłoszona sędziemu przed rozpoczęciem, w przerwie lub bezpośrednio po meczu.
4. Zespoły grają w składach 5 osobowych (4 graczy w polu + bramkarz).
5. Minimalna liczba zawodników jaka może być dopuszczona do meczu to 3 osoby, w przypadku braku minimalnej liczby zawodników sędzia odgwisduje walkowera.

6. Zespół może dokonać nieograniczonej liczby zmian w trakcie każdego meczu.
7. Zmiany są lotne.
8. Zmiany odbywają się w wyznaczonej strefie bezpośrednio przed ławką rezerwowych danej drużyny.
9. Zmiana zawodników następuje zarówno kiedy piłka jest w grze jak i poza grą, z zachowaniem następujących warunków:
 - a) zawodnik opuszczający boisko musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy zmian,
 - b) zawodnik wchodzący na boisko musi uczynić to również w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący,
 - c) jeżeli zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo to gra winna być przerwana, zawodnik wchodzący zostaje napomniany karą 2 minut, grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznawanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry,
10. Przepis o spalonym nie obowiązuje
11. W przypadku autu bramkowego lub gdy bramkarz przechwyci piłkę w trakcie gry wprowadza ją ręką lub nogą po uprzednim ustawieniu jej na ziemi. Za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego.
12. Czas na wznowienie gry przez bramkarza wynosi 5 sekund. Po przekroczeniu tego czasu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego
13. Rzut z autu wykonuje się nogą zza linii bocznej boiska. Podczas wznowienia gry piłka musi być nieruchoma.
14. Na wykonanie rzutu z autu i rzutu różnego zawodnik ma 5 sekund. Jeśli czas zostanie przekroczony w przypadku wykonywania rzutu różnego, drużynie przeciwnej przyznany zostaje rzut wolny pośredni z łuku pola różnego. Jeżeli rzut z autu nie zostanie wykonany w ciągu 5 sekund to wówczas zostaje on powtórzony przez zawodnika drużyny przeciwnej
15. Z rzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.
16. Obowiązuje zakaz gry wślizgiem za wyjątkiem bramkarza w polu karnym pod warunkiem, że nie gra lekkomyślnie i przy użyciu nadmiernej siły. Interpretacja gry wślizgiem: zawodnik atakuje piłkę będącą w posiadaniu przeciwnika (wślizg odbierający)
17. Za przekroczenie tego przepisu zawodnik wykonujący wślizg upomniany zostaje żółtą kartką, sędzia dyktuje rzut wolny bezpośredni, ewentualnie rzut karny w przypadku przewinienia w polu bramkowym.
18. Nie jest uważane za wślizg zagranie gdy zawodnik „przecina tylko tor lotu piłki”
19. Rzut karny wykonuje się z odległości 7 metrów.
20. Przy rzucie wolnym, rzucie różnym i rzucie z autu odległość zawodnika broniącego od piłki wynosi 3 metry.
21. Jeżeli w momencie wykonywania rzutu wolnego, różnego i rzutu z autu zawodnik drużyny przeciwnej znajduje się bliżej piłki niż wymagana odległość wówczas sędzia napomina go ustnie lub żółtą kartką oraz nakazuje powtórzenie stałego fragmentu gry.
22. Do sędziego zawodów zwraca się tylko kapitan zespołu.

23. Jeżeli piłka uderzy w sufit, grę wznawia się rzutem z autu przyznanym drużynie przeciwnej.
24. Rzut z autu wykonywany jest najbliżej miejsca, gdzie piłka uderzyła w sufit
25. Każdy mecz trwa 30 minut – 2 połowy po 15 minut, przedzielone przerwą trwającą 2 minuty.
26. Drużyna ma prawo do wzięcia 1 – minutowej przerwy podczas każdej połowy meczu, przerwa taka może być udzielona w momencie gdy drużyna ubiegająca się o nią jest w posiadaniu piłki (rzut z autu, rzut wolny, rzut różny, aut bramkowy, utrata bramki).
27. Czas zatrzymywany będzie tylko w następujących momentach:
- a) w wyniku kontuzji jednego z zawodników,
 - b) kiedy piłka znajdzie się na trybunach lub za drabinkami,
 - c) w przypadkach losowych na wyraźną sugestię sędziego.
28. Zastosowanie mają faule akumulowane – pięć pierwszych fauli każdej drużyny (w jednej połowie), karane jest rzutem wolnym. Każdy następny, karany jest tzw. przedłużanym rzutem karnym wykonywanym z 10 metrów.

VI. Kary, wykluczenia, walkowery, punktacja

1. Za zwycięstwo zespół otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegraną 0 pkt, natomiast drużyna przegrywająca walkowerem zostaje ukarana 1 punktem karnym.
O kolejności w tabeli będą decydować kolejno:
 - liczba zdobytych punktów,
 - bezpośredni mecz między zainteresowanymi drużynami,
 - lepszy bilans bramkowy,
 - większa ilość zdobytych bramek,
 - mniejsza ilość straconych bramek,
 - losowanie.
2. Zawody należy zweryfikować jako walkower (3-0) w przypadku:
 - a) drużyny, która nie stawia się do zawodów w czasie 5 minut od ustalonej godziny spotkania,
 - b) drużyny, w której wystąpi nieuprawniony zawodnik,
 - c) drużyny, która przed zakończeniem meczu zejdzie z boiska,
 - d) drużyny której liczba graczy będzie mniejsza niż 3.
3. W przypadku uzyskania korzystniejszego wyniku niż walkower, utrzymuje się ilość bramek strzelonych przez zespół zwycięski natomiast anuluje się bramki strzelone przez drużynę, która przegrywa walkowerem.
4. Sędzia może ukarać zawodnika żółtą lub czerwoną kartką – również będącą konsekwencją drugiej żółtej kartki (5 minuty kary)
5. Zawodnik ukarany czerwoną kartką zostaje całkowicie wykluczony z gry w danym spotkaniu oraz zostaje odsunięty od gry w kolejnym meczu.
6. Zawodnik ukarany czerwoną kartką, będącą również konsekwencją dwóch żółtych kartek zostaje całkowicie wykluczony z gry w danym spotkaniu. Zawodnik ukarany dwiema żółtymi kartkami może wystąpić w kolejnym meczu, pod warunkiem, że nie przekroczył limitu 3 żółtych kartek, która skutkuje zawieszeniem na kolejne spotkanie.
7. Sędziowie mają obowiązek notowania ukaranych zawodników, oraz dostarczenie ich po meczu do organizatora rozgrywek.
8. Po meczu kapitan drużyny ma obowiązek podpisać protokół pomeczowy, akceptując tym samym wszystkie decyzje arbitra oraz kary nałożone na zawodników w danym spotkaniu.
9. Zawodnik nie może wystąpić w kolejnym meczu jeżeli zgromadził w poprzednich meczach

3 żółte kartki. Kara będzie powtarzana po każdym trzech kolejnych żółtych kartkach
10. Drużyna grająca w osłabieniu, mająca na boisku mniejszą liczbę graczy niż przeciwnik, może zostać uzupełniona o jednego zawodnika po utracie bramki lub upływie 5 minut od otrzymania czerwonej kartki. Drużyna może zostać uzupełniona po utracie gola, jeżeli zawodnik został ukarany karą 2 minut. W przypadku czerwonej kartki na boisku musi pojawić się inny zawodnik, niż ten który został wykluczony z gry.

11. Za niesportowe zachowanie np. obraźliwe gesty i słowa zawodnik może zostać ukarany żółtą kartką bądź całkowicie wykluczony z gry - czerwona kartka.

12. Jeżeli drużyna umieści w protokole meczowym zawieszono zawodnika, zostaje automatycznie ukarana walkowerem.

VII. Faza pucharowa

1. W przypadku meczów fazy pucharowej obowiązują następujące zasady:

- a) w przypadku remisu po rozegranym dwumeczu, i meczach o medale arbiter zarządza dogrywkę 2 x 5 minut (ze zmianą stron),
- b) gdy dodatkowy czas nie wyłoni zwycięzcy, odbędzie się seria rzutów karnych,
- c) każda drużyna wyznacza po 3 zawodników do wykonywania rzutów karnych,,
- b) jeżeli po tym czasie wynik nadal jest nierozstrzygnięty, do rzutu karnego podchodzą następni zawodnicy a mecz trwa do momentu wyłonienia zwycięzcy,
- e) Jeżeli wszyscy zawodnicy wykonali rzut karny a wynik nadal jest remisowy, lista strzelców zaczyna się od początku.

VIII. Zgłoszenia

Zgłoszenie w formie **Drużynowej Karty Zgłoszeniowej** oraz **Karty Zgłoszeniowej Zawodnika** (do pobrania na www.mosiw.pl) należy dostarczyć w nieprzekraczalnym terminie do **18.11.2024 r.** bezpośrednio do **siedziby MOSiW** lub poprzez pocztę elektroniczną (**email: azyła@mosiw.pl**).

Podstawą do zgłoszenia zespołu jest dokonanie wpłaty z tytułu wpisowego w kwocie **700 zł** najpóźniej do dnia **18.11.2023 r.** Wpłat można dokonać osobiście w sekretariacie MOSiW (w Międzyrzeczu, oś. Kasztelańskie 8A lub przelewem bankowym na konto: **55 2030 0045 1110 0000 0129 8430**).

IX. Nagrody

Puchary za zajęcie I, II, III i IV miejsca, Medale dla zawodników za pierwsze trzy miejsca, statuetki indywidualne: dla najlepszego zawodnika ligi, strzelca, bramkarza, najlepszy zawodnik meczu finałowego.

Upominki dla drużyn, które zajęły ostatecznie miejsca 1-3.

X. Postanowienia końcowe

1. Wszystkich uczestników Międzyrzeckiej Ligi Halowej obowiązuje przestrzeganie regulaminu hali sportowej - za nie sportowe 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 organizator .

W RAZIE BRAKU MOŻLIWOŚCI ROZEGRANIA SPOTKAŃ W USTALONYCH TERMINACH Z RÓŻNYCH POWODÓW, SPOTKANIA BĘDĄ PRZEŁOŻONE NA INNY DOGODNY I MOŻLIWY TERMIN USTALONY PRZEZ MOSiW.