

REGULAMIN „CZAS NA LIGĘ”

I. ORGANIZATOR

Organizatorem rozgrywek Czas Na Ligę jest Akademia Piłkarska Młody Orlik Tomasz Opanowski z siedzibą w Warszawie 04-680, ul. Wiązana 53S. Organizator zobowiązany jest do zapewnienia obiektów do prowadzenia rozgrywek, osób do sędziowania spotkań, sprzętu sportowego oraz nagród.

II. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego oraz przesłanie drogą e-mailową na adres biuro@czasnapilke.com;
2. Dokonanie opłaty za rozgrywki w wysokości ustalonej z organizatorem. Wpłaty można dokonać na konto lub gotówką bezpośrednio u Organizatora.
3. Zgłoszenie do rozgrywek skutkuje zaakceptowaniem regulaminu Czas Na Ligę.

III. ZESPOŁY I ZAWODNICY

1. System rozgrywek uzależniony jest od liczby drużyn zgłoszonych do danego sezonu i będzie ogłoszony przed startem każdego z nich.
2. Każda drużyna musi posiadać swojego kapitana, który:
 - a. zgłasza i wycofuje drużynę z rozgrywek;
 - b. odpowiada za kontakt z Organizatorem w związku ze sprawami dotyczącymi jego drużyny;
 - c. odpowiada za zachowanie drużyny przed/podczas/po meczu;
 - d. odpowiada za niedopuszczenie do gry zawodników do tego nieuprawnionych.
3. W rozgrywkach **mogą brać udział tylko** osoby zarejestrowane i trenujące w „Czas Na Piłkę”. Dodatkowo w każdej drużynie może być zgłoszony 1 zawodnik spoza CNP.
4. Każdy uczestnik rozgrywek ma pełną świadomość, że może nabawić się kontuzji w trakcie meczu. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki/kontuzje wynikające z udziału zawodnika w rozgrywkach piłkarskich oraz za skutki wypadków przed/po/w czasie meczu. Każdy zawodnik gra na swoją odpowiedzialność.
5. W drużynie może występować maksymalnie 12 zawodników. Zawodnik może występować tylko w jednym zespole.
6. Kapitan zobowiązuje się niezwłocznie do przekazania treści Regulaminu członkom drużyny.
7. W ciągu 24 godzin od ostatniego meczu drużyna ma prawo do zgłoszenia jakichkolwiek uwag, zastrzeżeń w kwestii odbytego spotkania drogą elektroniczną na adres biuro@czasnapilke.com
8. Kapitan zobowiązany jest do poinformowania organizatora o nowych zawodnikach, którzy dołączyli w trakcie rozgrywek do drużyny i wpisanie ich do formularza zgłoszeniowego.
9. Każda drużyna zobowiązana jest do wpłacenia wpisowego za udział w rozgrywkach w terminie uzgodnionym z organizatorem. Odpowiedzialność za wpłatę całej kwoty spoczywa na kapitanie drużyny.
10. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach powinna występować w jednakowych strojach. Przy czym drużynom, które nie posiadają jednolitych strojów Organizator na czas meczu zapewnia znaczniki.
11. Zawodnik nie może posiadać jakichkolwiek przedmiotów, które mogą stanowić zagrożenie dla niego oraz innych uczestników meczu (zegarki, kolczyki, naszyjniki itp.). Dopuszcza się grę w okularach korekcyjnych, jednak tylko za zgodą Organizatora.
12. Każdy zawodnik musi występować w obuwiu sportowym przeznaczonym do danej nawierzchni boiska - turfy lub korki AG/Multiground. Zabrania się grania w obuwiu mającym jakiegokolwiek elementy metalowe.
13. Przełożenie terminu rozegrania meczu jest możliwe tylko za zgodą Organizatora i drużyny przeciwnej. Zespół występujący o zmianę terminu meczu musi zwrócić się o to do Organizatora przynajmniej tydzień przed pierwotnym terminem jego rozegrania. Prośby złożone później nie będą rozpatrywane.
14. Cały harmonogram meczów przygotowywany jest przed rozpoczęciem ligi. Harmonogram jest wysłany do kapitanów drużyn na adres e-mailowy, podany w formularzu zgłoszeniowym, najpóźniej na 3 dni przed rozpoczęciem rozgrywek.
15. 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/po meczu;
 - c. notorycznego łamania postanowień regulaminu;
 - d. niestawienia się na spotkanie.
16. W przypadku wycofania się drużyny z rozgrywek, kapitan powinien powiadomić o tym fakcie Organizatora.
17. Drużynom, które zostały wykluczone lub wycofały się z rozgrywek nie przysługuje zwrot wniesionej wcześniej opłaty.
18. W przypadku wykluczenia lub wycofania się drużyny, organizator ma prawo zastąpić ją innym zespołem będącym na liście rezerwowej.

19. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze dla celów marketingowych.
20. 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 nie okazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry, a jego drużyna zostaje ukarana walkowerem -1 punkt i wynikiem 0:3;
 - b. Organizator lub 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 rywala do Organizatora lub sędziego przed meczem za pośrednictwem kapitana. Wszelkie prośby co do sprawdzenia tożsamości zawodników drużyny przeciwnej zgłoszone w trakcie lub 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.
21. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
22. W każdej drużynie do rozgrywek może być zgłoszonych maksymalnie 12 zawodników (tylko oni mogą brać udział w meczu). W przypadku, gdy w meczu uczestniczy zawodnik niezgłoszony, drużyna w której gra ukarana zostaje walkowerem (-1 punkt) i rezultatem 0:3.
23. Można zgłaszać dodatkowych zawodników w trakcie całych rozgrywek, ale nie można zgłosić więcej niż 12 zawodników. Zgłoszenie przysyłamy na adres biuro@czasnapilke.com

IV. ZASADY ROZGRYWEK

1. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Harmonogram dostępny jest na stronie internetowej <https://www.czasnapilke.com>;
2. Mecze rozgrywane będą piłką w rozmiarze 5, na bramki o wymiarach 5m x 2m;
3. W rozgrywkach bierze udział 6 lub 8 drużyn (zależy od liczby zgłoszeń).
4. System rozgrywek „każdy z każdym”;
5. W przypadku gdy obie drużyny posiadają koszulki w tych samych kolorach, obowiązek założenia znaczników spoczywa na drużynie będącej gospodarzem tego meczu (wymienionej w harmonogramie ligowym na pierwszym miejscu). Organizator zastrzega sobie jednak możliwość nałożenia tego obowiązku na drugą drużynę, biorąc pod uwagę jej liczebność oraz kompletność ich strojów.
6. 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.
7. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo rozmowy z sędzią, w związku z podjętymi przez niego decyzjami.
8. Jeśli któraś z drużyn nie stawiała się do rozegrania meczu, sędzia po upływie 5 minut od ustalonej godziny rozpoczęcia spotkania odgizduje walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Nieobecny zespół zostaje ukarany odjęciem 1 punktu z dotychczasowego dorobku. Wynik meczu weryfikowany jest w wysokości 3:0 dla drużyny obecnej na boisku oraz przyznaniem 3 punktu za odniesione zwycięstwo. W przypadku walkovera bramki nie są przyznawane żadnemu zawodnikowi.
9. Po meczu kapitanowie drużyn powinni zapoznać się z protokołem, aby uzyskać informację o końcowym wyniku, strzelcach bramek, asystach oraz o karach.
10. W wyjątkowych sytuacjach sędzia ma prawo skonsultować swoją decyzję z organizatorem rozgrywek.
11. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
12. O pozycji w tabeli decyduje większa liczba zdobytych punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji w tabeli kolejno 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
13. W przypadku, gdy żaden z wyżej wymienionych punktów nie rozstrzyga kolejności drużyn w tabeli, zarządza się rozegranie dodatkowego meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W sytuacji, gdy w dodatkowym meczu padnie rezultat remisowy, zarządza się - bezpośrednio po nim - serię rzutów karnych.

V. 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.

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 4 zawodników sędzia przerywa mecz, a wynik weryfikowany jest zgodnie z Regulaminem (walkower 3:0 na korzyść drużyny przeciwnej za 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 walkovera.
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 karą minutową. Gra wznowiana jest rzutem wolnym z miejsca, gdzie była piłka w momencie przerwania gry.
6. W przypadku gdy zawodnik rezerwowy z premedytacją przerywa akcję rywali karany jest czerwoną kartką, a drużyna dziesięciminutową karą.
7. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa tylko podczas przerwy w grze.
8. Wszystkie rzuty wolne (poza nakładką, niesportowym zachowaniem) są bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka, jednak to sędzia decyduje ostatecznie czy gra wznowiana jest na gwizdek czy też bez jego użycia.
9. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznowianiu gry wynosi 5 metrów.
10. Dopuszcza się grę wślizgiem bezkontaktowym wykonanym w sytuacji, gdzie w otoczeniu pola gry nie ma innego zawodnika drużyny przeciwnej (minimum 3 metrów), w przypadku ratowania piłki wychodzącej poza pole gry. Każda próba wykonania wślizgu bezpośrednio przy zawodniku drużyny przeciwnej traktowana jest jako naruszenie przepisów gry. Sędzia w takiej sytuacji zarządza rzut wolny bezpośredni oraz może ukarać zawodnika karą minutową.
11. Wykrok zawodnika który nie dotyka pośladkiem murawy nie jest traktowany jako wślizg.
12. Bramkarz w swoim polu karnym może używać wślizgów.
13. Rzut z autu wykonywany jest nogami z linii bocznej boiska lub spoza niej. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.
14. Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza nogą. Bramkarz po złapaniu piłki z gry może wprowadzić ją do gry ręką lub nogą.
15. Rzut karny wykonywany jest z odległości 8 metrów.
16. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
17. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę.
18. Zawodnik ma 5 sekundy na wznowienie autu, różnego, wolnego lub wybiecie piątki.
19. W przypadku, gdy piłka po zagraniu nie opuści pola gry i uderzy w balon przyznany rzut z autu dla drużyny przeciwnej.

VI. KARY

1. Protesty dotyczące rozegranego meczu mogą być złożone przez kapitana drużyny w ciągu 24 godzin od zakończenia spotkania na adres mailowy biuro@czasnapilke.com. Protesty zgłoszone po upływie tego terminu nie będą rozpatrywane.
2. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka oznacza 3-minutową karę po której zawodnik może wrócić do gry. Żółta kartka w szczególności przyznawana jest za błędnie wykonaną zmianę nie w strefie zmian, za przekleństwa na boisku, za taktyczny, ostry faul na przeciwniku, za wejście nieuprawnionego zawodnika na plac gry w czasie spotkania.
3. Kartka czerwona oznacza 10-minutową karę i wykluczenie z meczu. Drużyna wówczas gra w osłabieniu przez 10 minut.
4. Za zachowanie swoich kibiców i zawodników rezerwowych odpowiada cała drużyna. W przypadku otrzymania żółtej/czerwonej kartki przez kibica, zawodnika rezerwowego z placu gry musi opuścić zawodnik z pola.
5. Każdy zawodnik który otrzymuje karę musi opuścić plac gry na wyznaczone minuty.
6. Zawodnik, który w danym meczu otrzyma drugą żółtą kartkę (w konsekwencji czerwoną) zostaje wykluczony z gry, a drużyna gra w osłabieniu przez 3 minut. Zawodnik który otrzyma dwie żółte kartki w jednym meczu nie pauzuje w następnym spotkaniu.
7. Kiedy drużyna grająca w 3-minutowym osłabieniu straci bramkę, na boisko nie może powrócić ukarany zawodnik, bądź też jego współpartner.
8. Tylko sędzia prowadzący mecz może zezwolić na wejście zawodnika po upływie czasu kary.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia kar na podstawie zapisu video.

10. 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.

11. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych (np. uderzenie, wyzywanie arbitra/organizatora, 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.

12. Walkower oznacza porażkę drużyny nim ukaranej w stosunku 0:3 i odjęciem 1 pkt. 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 zajęć

VII. OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

1. Organizator zapewnia każdej drużynie występującej w rozgrywkach:

- a. rozegranie 5 spotkań ligowych
- b. uaktualnianie na bieżąco wyników spotkań, tabel, statystyk drużynowych i indywidualnych, terminarza, rozpatrywanie złożonych protestów
- c. obsadę sędziowską
- d. apteczkę medyczną

2. Za występ w rozgrywkach Organizator przewidział następujące nagrody:

- a. drużyny, które zajmą I, II, III miejsce w lidze otrzymają: puchar, pamiątkowy medale.
- b. zostanie wybrany najlepszy bramkarz, najlepszy strzelec, którzy zostaną uhonorowani pamiątkowymi statuetkami.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz jego przestrzegania.

2. Organizator ma pełne i wyłączne prawo interpretacji niniejszego regulaminu.

3. Każda z drużyn zobowiązana jest do zachowania porządku i czystości na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze.

4. Na terenie obiektu obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu i innych używek oraz palenia tytoniu.

5. 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.

6. Wszystkie wątpliwe kwestie dotyczące protestów, kar czy innych wykroczeń rozpatrywane są przez Organizatora.

7. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek 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.

8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za urazy medyczne w trakcie rozgrywania meczów – zawodnicy posiadają świadomość, że w razie urazu nie mogą ubiegać się o odszkodowanie ze strony Organizatora rozgrywek.

9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału w zajęciach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadków oraz skutków przed/po/w czasie gry.

10. Zawodnicy nie są ubezpieczeni od następstw nieszczęśliwych wypadków podczas uczestnictwa w rozgrywkach piłkarskich.

11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu sportowego.

12. W kwestiach nieujętych w powyższym regulaminie obowiązują przepisy gry w piłkę nożną.