REGULAMIN ROZGRYWEK
LIGI HALOWEJ VI EDYCJI PLP

PODLASKA LIGA
PIŁKARSKA

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE
§ 1.

1. Poniższy Regulamin stanowi ramowy zbiór przepisów i zasad dla celów prawidłowej realizacji rozgrywek w ramach VI Edycji Podlaskiej Ligi Piłkarskiej w piłce nożnej.
2. Rozgrywki piłki nożnej w ramach Podlaskiej Ligi Piłkarskiej są autonomiczne i niezależne od jakichkolwiek struktur piłkarskich niższego jak i centralnego szczebla. PLP jest przedsięwzięciem zainicjowanym przez Stowarzyszenie Promocji Sportu z siedzibą w Białymstoku. W ramach tej ligi prowadzone są rozgrywki jedynie w piłce nożnej i jej odmianach.
3. Organizatorem rozgrywek Podlaskiej Ligi Piłkarskiej jest Stowarzyszenie Promocji Sportu, ul. Kręta 14, 15-345 Białystok.
4. Regulamin jest otwarty dla wszystkich uzupełnień, zmian, poprawek oraz informacji, które będą publikowane w aneksach do Regulaminu.
5. Informacje dotyczące rekrutacji drużyn do PLP i jej poszczególnych turniejów umieszczane są na oficjalnej stronie internetowej Organizatora: www.podlaskaliga.pl, a także oficjalnym profilu na Facebooku. Ogłoszenia, aktualne składy, wyniki poszczególnych spotkań, klasyfikacje indywidualne i drużynowe, tabele oraz dokładne terminarze rozgrywek każdej z lig znajdować się będą na stronie internetowej Ligi.
6. Miejscem rozgrywek Ligi Halowej VI Edycji Podlaskiej Ligi Piłkarskiej jest hala sportowa VI Liceum Ogólnokształcącego w Białymstoku, ul. Warszawska 8.

II. ZASADY UCZESTNICTWA
§ 2

1. Podstawowym warunkiem umożliwiającym przystąpienie do rozgrywek Ligi Halowej VI Edycji PLP jest wpłacenie wpisowego oraz wysłanie na adres mailowy: kontakt@podlaskaliga.pl, w ogłoszonym przez Organizatora czasie, prawidłowo wypełnionej karty zgłoszenia drużyny z zawartymi w niej odpowiednimi informacjami natury personalnej i merytorycznej. Dodatkowo obowiązkowym jest zdanie do rąk Koordynatora PLP przed pierwszym meczem swej drużyny w danym turnieju, dla nowych uczestników rozgrywek PLP, Karty Zawodnika także oświadczenia RODO. *Nie opłacenie faktury w terminie spowoduje naliczenie ustawowych odsetek. Nie opłacenie jej 7 dni po terminie spowoduje wystawienie przez Organizatora korekty do niej i automatyczne odrzucenie prawidłowo wysłanego mailem zgłoszenia do rozgrywek, co skutkować będzie nie dopuszczeniem danej drużyny do rozgrywek.
2. Osoby odpowiedzialne za drużynę, które błędnie wypełnią kartę zgłoszenia (nie w kolejności alfabetycznej, brak oświadczenia RODO) muszą się liczyć z przyznaniem walkowera w zaplanowanych dla nich meczach do czasu przesłania poprawnej karty zgłoszenia drużyny.
3. Administratorem danych osobowych zawartych w Karcie Uczestnika jest Stowarzyszenie Promocji Sportu z siedzibą w Białymstoku (15-345) przy ul. Kręta 14, zwanym dalej Administratorem, reprezentowanym Przez Prezesa Zarządu.
4. Kontakt w sprawie ochrony danych jest możliwy za pośrednictwem poczty elektronicznej:
   e-mail: redakcja@jagiellonia.net, bądź w formie tradycyjnej na adres korespondencyjny wskazany w umowie z dopiskiem „Ochrona danych osobowych”.

5. Administrator danych osobowych przetwarza dane osobowe uczestników na podstawie:
1) obowiązującego Regulaminu danego turnieju PLP w piłce nożnej,
2) obowiązujących przepisów,
3) udzielonej zgody.
6. Dane osobowe przetwarzane będą przede wszystkim w celach:
   1) sprawnego przeprowadzenia rozgrywek PLP w piłce nożnej,
   2) realizacji zobowiązań Administratora wynikających z obowiązków prawnych,
   3) w pozostałych przypadkach wyłącznie na podstawie przekazanej przez uczestnika zgody.
7. Dane osobowe uczestników rozgrywek będą przechowywane przez okres niezbędny do organizacji rozgrywek PLP, a po jej zakończeniu przez okres wymagany przez przepisy prawa.
8. Dane uczestników będą przekazywane odbiorcom, w zakresie i w celach, które wynikają z przepisów prawa lub zawartych umów.
9. W związku z przetwarzaniem danych osobowych uczestników w celu Organizacji rozgrywek PLP przysługuje każdemu uczestnikowi prawo dostępu do treści swoich danych oraz do ich sprostowania – jeśli dane są niekompletne bądź niewłaściwe.
10. W przypadku powzięcia informacji o niezgodnym z prawem przetwarzaniu danych osobowych przez Administratora przysługuje uczestnikowi prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
11. Podanie przez uczestników danych osobowych jest obowiązkowe w przypadku, gdy podstawę stanowi przepis prawa, bądź Regulamin Rozgrywek PLP.
12. Dane uczestników tj. imię i nazwisko oraz data urodzenia i zdjęcie będą zamieszczane na oficjalnej stronie internetowej rozgrywek oraz na profilu Facebook „Podlaska Ligi Piłkarska".
13. Drużyna musi posiadać nazwę (zatwierdzoną przez Organizatora rozgrywek) oraz osobę odpowiedzialną do kontaktów z Organizatorem wskazaną na karcie zgłoszeń.
14. Osoba odpowiedzialna za Drużynę posiada następujące kompetencje i obowiązki:
    1) prawo do zgłaszania i wycofania drużyny z rozgrywek w formie pisemnej lub elektronicznej
    2) dopilnowania wszystkich formalności,
    3) odpowiedzialność za zachowanie drużyny i jej kibiców w trakcie meczu i po jego zakończeniu,
    4) zobowiązana jest do kontaktu z Organizatorem w celu otrzymywania bieżących informacji na temat terminarza, kar czy też innych wiadomości oraz brania udziału w spotkaniach organizowanych przez Organizatora.
15. Osoba odpowiedzialna za drużynę składa do Organizatora w wymaganym terminie, podanym na stronie oficjalnej stronie PLP i profilu na Fb, listę zgłoszeniową Drużyny, podpisane czytelnie przez nowe osoby wymienione w zgłoszeniu drużyny Karty Uczestnika PLP oraz oświadczenia RODO. Czytelne podpisy na Karcie Uczestnika PLP są obowiązkowe. W przypadku nie spełnienia któregoś z powyższych wymogów Drużyna może nie zostać dopuszczona przez Organizatora do gry.
16. Każdy zawodnik powinien posiadać własne ubezpieczenie OC i NNW.
17. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i ewentualnych, wynikłych z tego kontuzji, wypadków i urazów.
18. Minimalna granica wieku uczestników rozgrywek to 18 lat (ukończone najpóźniej w dniu zakończenia zgłoszeń zawodników do danego turnieju).

19. Organizator dopuszcza do gry zawodników po ukończeniu 16. roku życia tylko w przypadku podpisanej przez rodzica Karty Zawodnika oraz RODO i dostarczeniu kopii obowiązkowego ubezpieczenia NNW (w przypadku Ligi Halowej VI Edycji, w związku z nowym rokiem szkolnym, od każdego nie pełnoletniego zawodnika zgłoszonego do rozgrywek).

III. PRZEBIEG ROZGRYWEK

§ 3

Rozgrywki Ligi Halowej VI Edycji PLP rozegrane zostaną systemem ligowym, w dwóch ligach 16 -zespołowych.

1. W związku z reorganizacją rozgrywek, która nastąpi od VII Edycji PLP, po zakończeniu rozgrywek Ligi Halowej VI Edycji PLP:
   - drużyny z miejsc 1-10 I LH utworzą w LSz VII Edycji Ekstraklasę PLP,
   - drużyny z miejsc 11-16 I LH i 1-4 II LH utworzą w LSz VII Edycji I ligę PLP,
   - drużyny z miejsc 5-14 LH utworzą w LSz VII Edycji II ligę PLP,
   - drużyny z miejsc 15-16 II LH stracą możliwość udziału w Lidze Szóstek VII Edycji PLP.

   Wyjątkiem może być fakt rezygnacji innych drużyn z dalszego uczestnictwa w Podlaskiej Lidze Piłkarskiej lub brak chętnych nowych drużyn.
   Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany w awansach i spadkach w przypadku wycofania się którejś z drużyn z rozgrywek PLP w trakcie sezonu lub nie zgłoszenia się do kolejnego turnieju. Zasada ta obowiązuje również w przypadku fuzji dwóch drużyn. O nowych ustaleniach z tego tytułu Organizator zobowiązuje się poinformować przedstawicieli wszystkich drużyn nie później niż tydzień przed rozegraniem ostatniej kolejki w sezonie zasadniczym.
2. O kolejności drużyn w tabeli decyduje ilość zdobytych punktów.
3. W przypadku tej samej liczby punktów o miejscu decyduje wynik bezpośredniej rywalizacji.
4. Jeśli tę samą ilość punktów zdobędą więcej niż 2 drużyny, o kolejności pomiędzy nimi decyduje tabela z pojedynków pomiędzy zainteresowanymi drużynami, a w niej jak niżej:
   1) Ilość punktów-różnica bramek,
   2) Ilość strzelonych bramek,
   3) Mniejsza ilość straconych bramek,
   4) Losowanie.
5. Za każde spotkanie w fazie grupowej przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku:
   1) 3 pkt. – zwycięstwo,
   2) 1 pkt. – remis
   3) 0 pkt. – porażka.
6. Liczba zawodników:

1) Drużyna może zgłosić do udziału w rozgrywkach maksymalnie 25 zawodników (minimum 10), w tym dziesięciu zrzeszonych w rozgrywkach Klasy Okręgowej i Klasy A, prowadzonych przez Podlaski Związek Piłki Nożnej.

Za zawodnika zrzeszonego uznaje się takiego, który do końca danego okienka transferowego i w czasie trwania rozgrywek Ligi Halowej VI Edycji PLP ma podpisaną deklarację w klubie A-klasy i Klasy Okręgowej. Nie obowiązuje żadna karencja od czasu wykreślenia go z rejestru danego klubu czy też od czasu rozegrania ostatniego w nim meczu. To samo dotyczy graczy, którzy na w/w chwilę byli zarejestrowani jako zawodnicy od IV ligi i II ligi Futsalu wzwyż (nie dotyczy zgłoszeń na Futsalowy Puchar Polski).

2) Gracz Klasy Okręgowej i Klasy A, który ukończył 40 rok życia nie jest uznawany jako zawodnik zrzeszony. Jednak jeśli jego urodziny przypadają po okresie transferowym, do tego czasu jest uznawany za zawodnika zrzeszonego. Traktowanie go jako zawodnika niezrzeszonego następuje od czasu ukończenia przez niego 40. roku życia. Zawodnik zgłoszony w danym zespole nie może zmienić barw klubowych w czasie trwania rozpoczętego turnieju.
3) Zawodników zgłoszonych przed rozpoczęciem ligi nie można już skreślać z listy zespołu w trakcie świątecznego okienka transferowego i wpisywać w ich miejsce kolejnych, w przypadku rozegrania przez nich powyżej 4 meczów.
4) W trakcie trwania przerwy świątecznej, podczas tzw. „Okienka Świątecznego", Opiekunowie Drużyn mogą zgłosić kolejnych graczy na dokończenie Ligi Halowej w przypadku:
    a) wykreślenia zawodnika, który zagrał nie więcej niż 4 mecze;
    b) wolnych miejsc w swojej liście zgłoszeniowej.

7. Wszystkie zespoły są bezwzględnie zobowiązane do respektowania terminarza spotkań przygotowanego przez Organizatora. Aktualny terminarz umieszczany jest na stronie internetowej Organizatora.
    1) Zamiana ustalonych wcześniej terminów meczów jest możliwa pod warunkiem:
        a) obopólnej zgody zainteresowanych drużyn,
        b) znalezienia dogodnego terminu w tej samej kolejce rozgrywek co chęć przełożenia meczu i uzyskania zgody na zamianę pary drużyn, których mecz wyznaczony jest na ten termin,
        c) o przełożeniu meczu należy poinformować Organizatora rozgrywek w formie pisemnej lub elektronicznej celem uzyskania jego akceptacji, nie później niż 72 godziny przed terminem planowanej zamiany – brak zgody jednej z drużyn lub przekroczenie 72 godzinnego terminu wyklucza możliwość zamiany.
    2) W przypadku chęci wyjazdu na ogólnopolski turniej Organizator może zmienić termin meczu pod warunkiem:
        a) informacji od Osoby Odpowiedzialnej za drużynę min. 14 dni przed planowaną zmianą (planowanym turniejem),
        b) uczestnictwa w tym turnieju minimum 30% zawodników z kadry zgłoszonej do rozgrywek PLP
        c) dostarczenia sprawozdania z imprezy max. 3 dni po rozegraniu turnieju (zdjęcie drużynowe z miejsca rozgrywania turnieju, skład osobowy drużyny i krótki opis uzyskanych na nim wyników), na adres mailowy kontakt@podlaskaliga.pl.
    3) W przypadku przełożenia przez Organizatora meczu i nie zrealizowania w/w punktów, drużyna wnioskująca o przełożenie meczu, zostanie ukarana walkowerem za zaplanowany w pierwotnym terminie pojedynek ligowy.
    4) W przypadku powiadomienia Organizatora o uczestnictwie w Turnieju Ogólnopolskim następuje w czasie gdy jest już opublikowany terminarz rozgrywek a przekładany mecz zaplanowany jest w środku danej kolejki, w jego miejsce zostaje przesunięta para przewidziana na jej koniec.

8. Jeżeli z przyczyn niezależnych od obu stron spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziów przed upływem regulaminowego czasu i nieukończone, Organizator PLP może zarządzić powtórzenie części lub całego spotkania w nowym terminie.
9. Drużyny ponoszą odpowiedzialność materialną za zniszczenia dokonane przez ich zawodników, przedstawicieli oraz kibiców na terenie obiektów sportowych, gdzie prowadzi się rozgrywki.
10. Wszystkie zespoły w trakcie trwania zawodów odpowiedzialne są za osoby towarzyszące oraz zobowiązane do niesienia czynnej pomocy w jawnych przypadkach naruszenia porządku publicznego.
11. Żądanie sprawdzenia tożsamości zawodników biorących udział w zawodach, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny lub Organizatorowi.
12. Fakt sprawdzania tożsamości zawodników drużyny przeciwnej musi być bezwzględnie zgłoszony sędziemu zawodów przez kapitana drużyny przed zawodami lub w czasie pierwszej, a także drugiej połowy gry, najpóźniej przed ostatnim gwizdkiem kończącym zawody.
13. Sprawdzanie tożsamości zawodników może dotyczyć wyłącznie tych zawodników, którzy w chwili zgłaszania żądania znajdują się na terenie Hali. Po zakończeniu zawodów sędzia nie ma prawa przyjąć protestu odnośnie tożsamości zawodników.
14. Fakt żądania sprawdzenia tożsamości i jego przebieg sędzia obowiązany jest opisać w sprawozdaniu z zawodów od razu w szatni i dać do podpisu kapitanom obu zespołów. Sędzia musi zająć jednoznaczne stanowisko co do tożsamości sprawdzanych zawodników.
15. Sędzia sprawdza dokumenty tożsamości (paszport, dowód osobisty, prawo jazdy lub inny dokument ze zdjęciem) oprotestowanych zawodników z ich wyglądem (w obecności kapitanów obu drużyn) i tylko w przypadku wątpliwości sędziego co do tożsamości zawodnika, może zadać dodatkowe pytania dot. tożsamości oraz musi zająć jednoznaczne stanowisko, czy jest to ten zawodnik czy nie. Swoje stanowisko w tej sprawie wpisuje do sprawozdania z zawodów.
    1) W przypadku, gdy zawodnik nie stawi się na kontrolę tożsamości (po uprzednim zgłoszeniu tego faktu kapitanowi jego drużyny), zawodnik zostaje uznany za nieuprawnionego do gry w tym meczu a przeciwko drużynie w której on grał orzeka się walkower.
    2) Organizator i Sędzia zawodów nie mają możliwości sprawdzenia trzeźwości zawodników. Mają jednak prawo odmówić udziału w danym meczu zawodnikowi, którego zachowanie na to wskazuje o ile sami stwierdzą ten fakt.

Według obowiązującego prawa, w związku z koniecznością zapewnienia bezpieczeństwa i porządku publicznego, w miejscach publicznych mogą przeprowadzać kontrolę trzeźwości jedynie Policja, Straż Miejska i inne służby porządkowe.

16. W sytuacjach nie poruszonych w niniejszym regulaminie decyduje:
    1) w sprawach meczowych – Sędzia,
    2) w sprawach spornych – Organizator PLP i jego decyzja jest ostateczna.

IV. PRZEPISY GRY

§ 4

Art.1 LICZBA ZAWODNIKÓW

Zawodnicy

1. Zawody nie mogą rozpocząć się, jeżeli którakolwiek z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników, z których jeden jest bramkarzem.
2. Zawody nie mogą być kontynuowane, jeżeli w jednej z drużyn jest mniej niż 3 zawodników.

Składy drużyn

3. Przed rozpoczęciem każdych zawodów opiekunowie (kapitanowi) drużyn zobowiązani są dostarczyć Koordynatorowi na 5 minut przed rozpoczęciem zawodów protokół meczowy swoich drużyn. Powinien on zawierać numery koszulek wpisane przy nazwiskach zawodników a przy bramkarzu oprócz numeru także wpisane oznaczenie „BR".
4. Do wzięcia udziału w zawodach uprawnieni są jedynie zawodnicy wpisani do sprawozdania, w nieprzekraczalnej ilości 14. Zawodników, w tym 5 zrzeszonych

Kapitan drużyny

5. Każda drużyna musi mieć Kapitana. Prawo zwracania się do sędziego w sposób taktowny w sprawach dotyczących zawodów, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny i tylko w czasie przerwy w grze. Na ewentualne pytanie kapitana drużyny sędzia udziela zwięzłej i jednoznacznej odpowiedzi, nie dopuszczając do polemiki. Kapitanowi nie wolno okazywać dezaprobaty dla decyzji sędziego.

Niekompletny skład drużyny

6. Drużyna rozpoczynająca zawody w niekompletnym składzie – licząca mniej niż pięciu zawodników – może w ciągu całego okresu trwania zawodów uzupełnić swój skład zawodnikami wpisanymi do sprawozdania. O uzupełnianiu składu drużyny sędzia musi zostać powiadomiony przez jej kapitana bądź opiekuna drużyn

Procedury zmian

7. Zmiana może zostać dokonana w każdym momencie, zarówno gdy piłka jest w grze, jak i poza grą, o ile zostaną dotrzymane warunki zmiany.
8. Zmiana jest dokonana, kiedy zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry poprzez wyznaczoną strefę zmian. W przypadku naruszenia zasady tej procedury sędzia powinien przerwać grę (nie od razu, jeżeli istnieje możliwość zastosowania korzyści), ukarać winnego zawodnika napomnieniem (żółta kartka) i wznowić grę rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej z miejsca, gdzie była piłka w chwili przerwania.
9. Jeżeli zawodnik rezerwowy wchodzi na pole gry nie zachowując procedury zmiany lub sprawiając, że jego drużyna gra z dodatkowym zawodnikiem, to sędziowie muszą stosować się do poniższych zasad:
- przerwać grę – chociaż nie natychmiast, jeśli mogą zastosować korzyść
- napomnieć zawodnika za niesportowe zachowanie, jeśli jego drużyna gra z dodatkowym zawodnikiem, lub za naruszenie procedury zmiany, jeśli zmiana nie została przeprowadzona prawidłowo;

Wejście i opuszczenie pola gry przez zawodnika

10. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł (po sprawdzeniu ubioru i przeprowadzeniu losowania) punktualnie o wyznaczonej godzinie rozpocząć zawody.
11. Zawodnik od momentu otrzymania od sędziego zgody na opuszczenie pola gry, do czasu jego opuszczenia, nie może brać udziału w grze. Jeżeli zawodnik, zanim opuści pole gry, bierze udział w grze, zostanie napomniany za niesportowe zachowanie. Przerwana gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z miejsca przewinienia, o ile miejscem wznowienia gry nie byłoby pole karne drużyny.
12. Zawodnik, którego wejście na pole gry wymaga zgody sędziego lub drugiego sędziego, powinien na nią czekać do czasu otrzymania od sędziego lub drugiego sędziego przyzwalającego znaku.

Zawodnicy rezerwowi i osoby towarzyszące drużynie

13.Na ławce dla zawodników rezerwowych, poza zawodnikami rezerwowymi wpisanymi do sprawozdania, może przebywać jedna osoba funkcyjna (opiekun drużyny)

14. Sędzia ma prawo udzielania kar indywidualnych osobom towarzyszącym drużynom uprawnionym do zajmowania miejsc na ławce dla zawodników rezerwowych; może jednak usunąć te osoby z ławki rezerwowych poza bezpośrednie otoczenie pola gry. Osoby usunięte nie mogą zajmować miejsca w bezpośrednim otoczeniu pola gry oraz na trybunach lub w innej części hali znajdującej się w bezpośredniej bliskości strefy technicznej obu drużyn.
15. Zawodnicy wykluczeni nie mogą znajdować się w bezpośrednim otoczeniu pola gry, jak również na trybunach lub w innej części hali znajdującej się w bezpośredniej bliskości strefy technicznej obu drużyn

Art. 2. UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Zawodnicy powinni mieć koszulki jednakowe i w jednym kolorze oraz z numerami na plecach. Numery muszą być wykonane w kolorze kontrastującym z kolorem koszulek tak, by mogły być z daleka widoczne.
2. Wpisanie imion oraz nazwisk zawodników do protokołu meczowego winno być dokonane zgodnie z numeracją koszulek zawodników. Prawidłowość tego stwierdzają podpisami kapitan lub opiekun drużyny.
3. Regulamin rozgrywek nie reguluje zasad doboru strojów, zastosowanie mają więc następujące reguły:
– drużynie gospodarzy zawodów należy umożliwić grę w barwach klubowych;
– Jeżeli przed rozpoczęciem spotkania okaże się, że drużyny mają kostiumy sportowe podobnych kolorów, wówczas na zarządzenie sędziów drużyna gości jest zobowiązana włożyć znaczniki zapewnione przez Organizatora Rozgrywek;
– bramkarze muszą mieć koszulki różniące się barwą od koszulek obu drużyn.
Przepis ten dotyczy również sędziów, którym Organizator powinien dostarczyć znaczniki odmiennej barwy. Na polecenie sędziego bramkarze muszą zmienić koszulki o odmiennych barwach od kolorów kostiumów zawodników.
4. Jeżeli drużyna wymienia nominalnego bramkarza na innego zawodnika, który w sprawozdaniu nie był wpisany jako bramkarz, to zmiana taka jest dozwolona, o ile zawodnik wchodzący gra w koszulce bądź znaczniku w kolorze odmiennym niż zawodnicy drużyny przeciwnej oraz bramkarz drużyny przeciwnej.

Kontrola ubioru zawodników

5. Sędzia musi sprawdzić, czy zawodnicy posiadają zgodny z przepisami ubiór – w szczególności obuwie – przed rozpoczęciem zawodów i w innym czasie, kiedy taka potrzeba zachodzi. Kontrola ubioru przed rozpoczęciem zawodów, winna odbywać się tuż przed wejściem na pole gry. Jeżeli zawodnik zamierza grać z opatrunkiem chroniącym go przed kontuzją (nawet za zgodą lekarza), sędzia ma prawo nie dopuścić go do gry, jeśli stwierdzi, że opatrunek stanowi zagrożenie dla innych zawodników.

Obuwie

- drużyny biorące udział w rozgrywkach występują w obuwiu typu „Halówki”, „adidasy”, „tenisówki” oraz „inne obuwie sportowe o jasnej, nie pozostawiającej śladów podeszwie”.
- W przypadku wątpliwości o możliwości gry decyduje Sędzia lub Koordynator PLP

Art. 3. SĘDZIOWIE

Uprawnienia i zadania sędziów

1. Do prowadzenia zawodów uprawnieni są sędziowie wyznaczeni przez Kolegium Sędziów Podlaskiego ZPN.
2. Każdy sędzia zobowiązany jest do prowadzenia zawodów sumiennie, obiektywnie, na najwyższym poziomie fachowym, zgodnie z duchem Przepisów Gry w futsal i bezwzględnym przestrzeganiem zasad etyki sportowej.
3. Sędzia po zakończeniu meczu ma prawo złożyć publiczne oświadczenie wyjaśniające podjęte przez niego na boisku decyzje.

Władza sędziego

4. Władza sędziego nadana mu przez Przepisy Gry w futsal rozpoczyna się z chwilą przystąpienia do pełnienia swoich obowiązków w miejscu rozgrywania zawodów i trwa do czasu zakończenia wszystkich czynności związanych z prowadzeniem zawodów w miejscu rozgrywania zawodów.

5. Wszelkie incydenty zaistniałe po zakończeniu wszystkich czynności związanych z prowadzeniem zawodów przez sędziego muszą zostać opisane w sprawozdaniu z zawodów.

Sygnalizacje sędziów

6. Sędzia bezpośrednio po decyzji uznającej bramkę lub karze dyscyplinarnej ma obowiązek w sposób widoczny sygnalizować Koordynatorom, zawodnikom i publiczności:
• numer zawodnika, który zdobył bramkę;
• numer zawodnika, który został ukarany karą dyscyplinarną;
• zastosowaną korzyść po przewinieniu karanym rzutem wolnym bezpośrednim – w najbliższej przerwie w grze;
Sędzia sygnalizuje te informacje w sposób widoczny, znajdując się w strefie środkowej boiska na wprost stolika sędziego czasowego w odległości kilku metrów od niego.
7. Sędziowie mają obowiązek stosować sygnalizacje używane i zalecane w Przepisach Gry w futsal.

Korzyść

8. Jeżeli sędzia nie przerywa gry, kiedy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odnosi korzyść z takiego rozstrzygnięcia, musi on zasygnalizować odpowiednim gestem zastosowaną korzyść. Zaleca się użycie w tym przypadku również głosu.
9. Sygnalizacja „korzyść" może mieć miejsce tylko wtedy, gdy zaistniało przewinienie, a poszkodowany zawodnik lub jego współpartner pozostaje przy piłce. Po zastosowaniu korzyści po przewinieniu karanym rzutem wolnym bezpośrednim sędzia musi zasygnalizować w sposób wskazany Przepisami Gry w futsal w najbliższej przerwie w grze, w celu zaliczenia przewinienia do fauli akumulowanych.
10. Jeżeli sędzia w czasie gry nie sygnalizował, że stosuje korzyść lub nie zasygnalizował jej do asystenta sędziego w najbliższej przerwie w grze, to niedopuszczalne jest zaliczenie przewinienia do fauli akumulowanych w późniejszym czasie.

Protokół meczowy

11. Sędzia po zakończonym meczu ma możliwość sprawdzenia wraz z Koordynatorem poprawności wpisania strzelców bramek i zawodników ukaranych.
12. W przypadku udzielenia zawodnikowi upomnienia w postaci bezpośredniej czerwonej kartki za niesportowe zachowanie, sędzia powinien po zakończonym meczu opisać sytuację w protokole meczowym.

Zastrzeżenia i protesty

13. Kapitanowie lub Opiekunowie mają prawo, najpóźniej do zakończenia zawodów, zgłaszać protesty dotyczące tożsamości zawodników.
14. Sprawdzenia tożsamości zawodników sędzia może dokonać przed zawodami, w czasie przerwy między częściami gry lub po zawodach, zawsze jednak w obecności kapitanów obu drużyn i Koordynatora. Konieczność sprawdzenia tożsamości zawodników po zakończeniu zawodów zobowiązuje kapitanów i opiekunów drużyn do zatrzymania wszystkich zawodników, którzy uczestniczyli w grze do pełnej dyspozycji sędziego we wskazanym przez niego miejscu.
15. W przypadku, gdy sędzia ma wątpliwości co do tożsamości zawodnika biorącego udział w zawodach, zawodnik jest zobowiązany na żądanie sędziego, przedstawić ważny dokument tożsamości z fotografią (dowód osobisty, paszport, itp.). Musi to uczynić przed zawodami, w czasie przerwy lub bezpośrednio po zakończeniu zawodów.
16. Żądanie sprawdzenia tożsamości zawodników biorących udział w zawodach, przysługuje wyłącznie kapitanowi lub opiekunowi drużyny, do momentu zakończenia zawodów. Zgłoszenia po zakończeniu zawodów nie mogą być rozpatrywane i przyjmowane przez sędziów.

Zakończenie zawodów przed upływem ustalonego czasu gry

17. Sędzia zobowiązany jest do zakończenia zawodów przed upływem ustalonego czasu gry w szczególności, jeżeli:
• jedna z drużyn zostanie zdekompletowana,
• jedna z drużyn samowolnie zejdzie z boiska,
• jeden z sędziów zostanie czynnie znieważony przez osobę niepożądaną lub jednego z uczestników meczu, a dalsze prowadzenie zawodów zagraża bezpieczeństwu któregokolwiek z sędziów,
• zawodnik wykluczony z gry lub osoba funkcyjna usunięta z bezpośredniego otoczenia gry odmówi opuszczenia pola gry i jego bezpośredniego otoczenia i nie opuści go w ciągu 2 minut od

wydania decyzji,
• wyczerpane zostaną wszystkie możliwości zastąpienia uszkodzonego elementu obowiązkowego wyposażenia pola gry,
• pole gry stanie się niezdatne do gry,
• nastąpi awaria oświetlenia i nie będzie możliwości jej likwidacji w ustalonym realnym czasie.
Niezależnie od powyższych zapisów, zanim sędzia zarządzi przedwczesne zakończenie zawodów, winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości pozwalające doprowadzić zawody do końca.

Zakończenie zawodów z powodu nieprzybycia drużyny

18. Sędzia ma prawo odgwizdać zakończenie meczu po upływie czterech minut od czasu kiedy oznajmił gwizdkiem początek pojedynku. Drużyna, która nie przybyła w tym czasie na mecz w kompletnym składzie zostaje ukarana walkowerem na korzyść drużyny przeciwnej. W przypadku nie stawienia się drużyny na mecz drużyna oddająca go walkowerem zobowiązana jest do zapłaty przed kolejnym swym meczem kary umownej w wysokości **300,00** PLN.

Korzystanie z zapisu wideo

19. Decyzje podejmowane przez sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne i nie mogą być zmienione. Zapis audiowizualny stanowi jedynie dodatkowy dowód w sprawach dyscyplinarnych.

Inne

20. Kontakt piłki z sędzią w czasie trwania gry powoduje przerwanie gry i wznowienie rzutem sędziowskim.

Art. 4. CZAS TRWANIA ZAWODÓW

1. Czas trwania gry zawodów składa się z dwóch równych części meczu, po 16 minut każda, bez zatrzymywanego czasu gry za wyjątkiem wykonywania rzutu karnego z 6. metra oraz rzutu karnego przedłużonego.
2. Mierzenie czasu gry przez Koordynatora rozpoczyna się z chwilą prawidłowego wprowadzenia piłki do gry. W przypadku omyłkowego włączenia zegara Koordynator informuje o tym fakcie sędziego, który nakazuje skompensowanie czasu lub korektę ustawienia zegara.

Przerwa między częściami gry

3. Zawodnicy mają prawo do maksimum 2 minut przerwy między obiema częściami.

Czas trwania zawodów

4. Sygnał dźwiękowy na zakończenie części zawodów (sygnałem akustycznym lub gwizdka) oznacza upływ czasu gry. Zagranie piłki w kierunku jednej z bramek wykonane równocześnie z początkiem brzmienia sygnału oznacza, że zagranie nastąpiło po upływie efektywnego czasu gry i sędzia powinien natychmiast zakończyć część gry.
5. Popełnienie przewinienia dokonane równocześnie z początkiem brzmienia sygnału oznaczającego upływ czasu gry lub w trakcie jego trwania oznacza, że przewinienie to zostało dokonane po upływie czasu gry i sędzia powinien zakończyć część gry. Zakończenie zawodów nie zwalnia sędziego od ewentualnego zastosowania kar indywidualnych, jeśli zdaniem sędziego przewinienie tego wymaga.

Zawody zakończone przed upływem ustalonego czasu gry

6. Jeżeli sędzia zakończył zawody przed upływem ustalonego czasu gry, obowiązany jest opisać w sprawozdaniu z zawodów:
• przyczynę przedwczesnego zakończenia zawodów,
• czas gry, w którym przedwcześnie zakończył zawody,
• nałożone kary indywidualne i wszystkie inne fakty związane z zawodami.
- Każdy z zespołów uczestniczących w danym meczu posiada do swojej dyspozycji jedną jednominutową przerwę na żądanie na cały pojedynek (do wykorzystania w czasie gdy piłka opuszcza boisko a wznowienie będzie należeć do drużyny biorącej czas). Kapitan lub Opiekun drużyny zgłasza chęć wzięcia czasu poprzez położenie na stoliku Koordynatora „Timera", który zostanie wydany mu przed rozpoczęciem meczu.
- czas zatrzymywany jest wyłącznie wtedy gdy:

- na boisku przez dłuższy czas nie ma piłki do gry (np. piłka wypadnie za teren obiektu i nie będzie drugiej),
- zachodzi podejrzenie poważnej kontuzji,
- na żądaną przez zespół przysługującą mu jedno minutową przerwę

- agresywne zachowanie zawodnika, kibica lub innej osoby nie będzie pozwalało na rozgrywanie meczu,
- na zarządzenie sędziego.
- Jeżeli gra została przerwana gwizdkiem, a wznowienie nastąpi z rzutu sędziowskiego, drużyna która przed przerwaniem gry była posiadaniu piłki może wykorzystać "time out" dla swojego zespołu.

Art. 5. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE ZAWODÓW

Stawienie się drużyn na polu gry

1 Rozpoczęcie gry

Procedura

• Drużyna, która wygrała losowanie ma możliwość wyboru: rozpoczęcia gry lub na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie.
• W odniesieniu do powyższego zapisu, drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę lub decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie.
• Drużyna, która wybierała, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów.
• W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.
• Po zdobyciu bramki rozpoczęcie gry wykonuje ta drużyna, która bramkę straciła. Przy każdym wznowieniu gry: • Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem zawodnika wykonującego rozpoczęcie gry, muszą zająć miejsca na własnej połowie pola gry.
• Zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcie gry znajdują się w odległości co najmniej 3 m od piłki aż do momentu, gdy znajdzie się ona w grze.
• Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym.
• Sędzia zajmujący miejsce od strony ławek rezerwowych daje sygnał gwizdkiem.
• Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.
• Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rozpoczęcia gry na drużynie przeciwnej. Jeśli z rozpoczęcia gry piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej rzut rożny. Przewinienia i sankcje
• Jeśli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę ponownie, zanim zostanie dotknięta ona przez innego zawodnika, to zarządza się rzut wolny pośredni lub rzut wolny bezpośredni, jeżeli to drugie dotknięcie jest jednocześnie nieprzepisowym kontaktem ręki z piłką. Za każde inne przewinienie rozpoczęcie gry należy powtórzyć.

Rzut sędziowski

Procedura

Sędzia opuszcza piłkę dla jednego z zawodników drużyny, która jako ostatnia dotknęła piłki, w miejscu gdzie piłka ostatni raz dotknęła zawodnika, osobę niepożądaną lub jednego z sędziów, chyba, że kontakt miał miejsce w polu karnym drużyny broniącej i drużyną, której zawodnik jako ostatni dotknął piłki, była drużyna atakująca. W takiej sytuacji sędzia opuszcza piłkę dla jednego z zawodników drużyny atakującej na linii pola karnego w punkcie, który znajduje się najbliżej miejsca, w którym znajdowała się piłka, gdy gra została przerwana lub w którym piłka dotknęła ostatniego zawodnika, osoby niepożądanej, lub jednego z sędziów.
Punkt ten wyznacza się tworząc linię równoległą do linii bocznej
• Wszyscy pozostali zawodnicy (z którejkolwiek drużyny) muszą pozostać w odległości co najmniej 2 m od piłki, dopóki piłka nie będzie w grze.
• Piłka jest w grze, gdy dotknie podłoża. Od tego momentu jakikolwiek zawodnik (z którejkolwiek drużyny) może zagrać piłkę.
Przewinienia i sankcje karne:
• Rzut sędziowski należy powtórzyć, jeżeli piłka:
• dotyka zawodnika zanim dotknęła podłoża,
• opuszcza pole gry, po dotknięciu podłoża, nie dotykając jakiegokolwiek zawodnika.
Jeżeli po rzucie sędziowskim piłka wpadnie do bramki nie dotykając przynajmniej dwóch zawodników, grę wznawia się:
• rzutem od bramki – jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika,
• rzutem rożnym – jeżeli piłka wpadnie do bramki drużyny, dla której piłka jest przekazana podczas rzutu.

Opóźnianie wykonania wznowienia gry

7. Zawodnik, który nie stosuje się do polecenia sędziego i nie odsunie się na wymaganą

odległość od piłki przy wykonywaniu wznowienia gry lub odmawia wykonania tego polecenia, zachowuje się niewłaściwie – zostanie ukarany napomnieniem.
8. Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę rzutu – włącznie ze skracaniem odległości 5 metrów od miejsca punktu, z którego wykonywany jest rzutu – zostaje napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli rzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.
9. Każde odkopnięcie piłki po gwizdku lub też opuszczeniu przez nią pola gry jest karane napomnieniem.

Szczególne sytuacje

9. Symboliczne rozpoczęcie gry przez osobę postronną może mieć miejsce jedynie przy zgodzie Organizatora. Po dokonaniu rozpoczęcia przez osobę postronną, piłka powinna być cofnięta w punkt środkowy i grę winien rozpocząć zawodnik zgodnie z Przepisami Gry.
10. W przypadku niewłaściwego wznowienia gry Koordynator nie może włączyć mierzenia czasu, a w przypadku omyłkowego włączenia pomiaru powinien poinformować sędziego o popełnionym błędzie w celu korekty pomiaru czasu.

Art. 6. JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ

Zdobycie bramki

1. Bramka może być zdobyta bezpośrednio z:
• akcji,
• rzutu karnego,
• rzutu wolnego bezpośredniego,
• rzutu z rogu.
2. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z:
• rzutu sędziowskiego,
• rzutu wolnego bezpośredniego, jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu,
• rzutu wolnego pośredniego,
• rzutu z autu,
• rzutu z rogu, jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu.
• rozpoczęcia gry,
• rzutu od bramki.

Uznanie bramki

3. Sędzia uznaje bramkę, będąc całkowicie przekonanym, że została zdobyta w sposób prawidłowy. Fakt przekroczenia przez piłkę całym obwodem linii bramkowej między słupkami bramkowymi i pod poprzeczką sędzia winien stwierdzić osobiście.
4. Sędzia bliższy linii bramkowej uznaje zdobytą bramkę poprzez wyciągnięcie ramienia w kierunku punktu środkowego pola gry.
5. Przed uznaniem bramki i wskazaniem ręką na punkt środkowy pola gry sędzia bliższy linii bramkowej powinien wzrokowo skontaktować się z drugim sędzią, celem uzyskania potwierdzenia prawidłowości zdobytej bramki.

Nieuznanie bramki

6. Sędzia, mimo podjętej decyzji o uznaniu bramki i wskazaniu ręką na punkt środkowy, może zmienić swoją decyzję, ale jedynie przed wznowieniem gry.
7. Sędzia nie może uznać bramki, jeżeli strzał został oddany w momencie rozpoczęcia sygnału dźwiękowego oznaczającego upływ czasu części gry, bo bramka została zdobyta po zakończeniu czasu części gry.

Art. 7. GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Futsal jest sportem walki i fizyczny kontakt pomiędzy zawodnikami jest normalnym i dopuszczalnym elementem gry, jednak zawodnicy muszą grać respektując postanowienia Przepisów Gry oraz zasady fair play. Poważne, rażące faule oraz gwałtowne agresywne zachowania są dwoma kategoriami przewinień zdecydowanie przekraczającymi dopuszczalny poziom fizycznej agresji i karanymi wykluczeniem z gry.
Obecne Przepisy Gry w futsal pomijają pojęcie rozmyślności w ocenie postępowania zawodnika w walce o piłkę (poza przypadkiem dotknięcia piłki ręką), zastępując pojęcie rozmyślności pojęciami: nieostrożność, nierozważność i użycie nieproporcjonalnej siły. Sędziowie zaś winni są oceniać skutek postępku zawodnika, a nie przyczynę jego postępowania. Zawodnik nie może tłumaczyć swego ataku dobrymi intencjami, jeżeli np. atak ten wykonał z użyciem

nieproporcjonalnej siły, rażąco poza granicami normalnej gry, narażając tym samym przeciwnika na niebezpieczeństwo lub powodując jego kontuzję.
Sędziowie oceniając skutki ataku w futsalu winni brać pod uwagę skutki wywołane atakiem, które spowodowane są faktem nawierzchni, na której odbywają się zawody, bliskością barierek, ścian i trwałych przeszkód, które są charakterystycznym elementem pola gry, na którym toczy się rywalizacja.

Gwałtowne, agresywne zachowanie:

Zawodnik zachowuje się gwałtownie, agresywnie, gdy używa lub próbuje użyć nieproporcjonalnej siły bądź brutalności w stosunku do przeciwnika, kiedy nie walczą o piłkę lub wobec jakiejkolwiek innej osoby, bez względu na to, czy doszło do kontaktu.

Atakowanie ciałem

1. Przepisy Gry w futsal nie zabraniają atakowania ciałem przeciwnika przez dwóch zawodników jednocześnie, zakładając, że każdy z nich swój atak wykona w sposób prawidłowy.
2. Samo w sobie zetknięcie się ciał atakującego piłkę zawodnika i bramkarza nie stanowi naruszenia Przepisy Gry w futsal.

Atakowanie nogami

3. Atak wślizgiem jest dozwolonym sposobem walki o piłkę, o ile nie jest wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły.
4. Zawodnik popełnia przewinienie walcząc o piłkę w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły, nawet jeśli nie doszło do kontaktu z nogami przeciwnika lub przed kontaktem z przeciwnikiem piłka została zagrana. Istotą przewinienia jest bowiem sposób wykonania ataku, a brak kontaktu z przeciwnikiem lub wcześniejsze zagranie piłki nie zwalnia atakującego z odpowiedzialności.
5. Atak nogami lub atak w walce o piłkę, który naraża na niebezpieczeństwo zawodnika drużyny przeciwnej lub który wykonany został z użyciem nadmiernej siły lub brutalności, musi być traktowany jako poważny, rażący faul.

Uderzenie

5. Uderzenie może zawierać użycie jakiegokolwiek przedmiotu (włączając piłkę), jak również i część ciała, np. dłoń, ramię, głowę.
6. Usiłowanie uderzenia lub kopnięcia przeciwnika podlega takiej samej karze jak czyn faktycznie dokonany. Określenie „usiłowanie uderzenia” lub „usiłowanie kopnięcia” należy rozumieć w ten sposób, że zawodnik nie uderzył (kopnął) przeciwnika tylko dlatego, że przeciwnik uchylił się przed uderzeniem lub kopnięciem.
7. Zawodnik, który uderza, kopie lub usiłuje uderzyć/kopnąć przeciwnika, współpartnera bądź każdą inną osobę, czyniąc to w sposób, który jest poważnym rażącym faulem bądź gwałtownym agresywnym zachowaniem, musi być wykluczony z gry. Jeżeli natomiast kopnięcie lub uderzenie zostało dokonane w walce o piłkę nierozważnie bądź poza grą w sposób uznany przez sędziego za niesportowy, winny zawodnik powinien zostać ukarany napomnieniem.
8. Jeżeli zawodnik wymachuje łokciami i ramionami w walce o piłkę, będąc zbyt blisko przeciwnika i czyni to bez należytej ostrożności aż do zaistnienia kontaktu z ciałem przeciwnika, sędzia winien zastosować sankcje karne w zależności od oceny stopnia dynamiki zachowania. Ataki przy użyciu łokci, względnie ramion, wykonane z nieproporcjonalną siłą i gwałtownością, muszą być bezwzględnie karane wykluczeniem winnego zawodnika z gry.

Udzielanie kar indywidualnych

9. Zawodnik zostaje napomniany, jeżeli:
• opóźnia wznowienie gry;
• słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie;
• opuszcza lub wchodzi na pole gry bez zgody sędziego lub narusza procedurę wymiany zawodników,
• nie zachowuje wymaganej odległości podczas wykonania rzutu sędziowskiego, rzutu rożnego, rzutu wolnego lub rzutu z autu;
• uporczywie dokonuje przewinień (nie określa się dokładnej liczby ani charakteru dokonywanych przewinień, które definiują „uporczywość”);
• zachowuje się niesportowo.
Zawodnik rezerwowy zostaje napomniany, jeżeli:
• opóźnia wznowienie gry;
• słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie;

• wchodzi na pole gry naruszając procedurę wymiany zawodników;
• zachowuje się niesportowo.
11. Występują różne sytuacje, w których zawodnik musi być ukarany za niesportowe zachowanie, np. jeżeli:
• usiłuje wprowadzić w błąd sędziego np. sugerując odniesienie kontuzji lub stwarzając pozory, że był faulowany (symulacja); • w sposób nierozważny popełnia przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim; • po nieprzepisowym kontakcie jego ręki z piłką dochodzi do przerwania lub przeszkodzenia korzystnej akcji; • popełnia jakiekolwiek inne przewinienie przerywające lub przeszkadzające w prowadzeniu korzystnej akcji, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia zarządza rzut karny za przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki; • pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki przewinieniem, które stanowiło próbę zagrania piłki, a sędzia zarządził za nie rzut karny; • zagrywa piłkę ręką, usiłując zdobyć bramkę (nie ma znaczenia czy bramka została zdobyta, czy nie) lub podejmuje w ten sposób nieudaną próbę pozbawienia przeciwnika bramki; • poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką zatrzymuje piłkę wpadającą do bramki, gdy bramka jest strzeżona przez bramkarza; • wykonuje niedozwolone oznaczenia na polu gry; • zagrywa piłkę w trakcie schodzenia z pola gry, po tym, jak otrzymał zgodę na jego opuszczenie; • swoją postawą wykazuje brak należytego szacunku dla zawodów; • inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również po rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on inicjuje takie rozmyślne zagranie. • słownie rozprasza uwagę przeciwnika podczas gry; • celowo przesuwa lub przewraca bramkę (nie pozbawiając przeciwnika bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki)
12. Jeżeli sędzia ma udzielić zawodnikowi kary indywidualnej, winien wezwać go do siebie, zapisać numer i drużynę karanego zawodnika oraz rodzaj przewinienia i okazać mu właściwy kolor kartki w wyprostowanej i uniesionej ręce. Z postępowania sędziego musi jednoznacznie wynikać, który zawodnik został ukarany. Sędzia może wskazać drugą ręką na osobę ukaranego zawodnika – jednoznacznie go ustalając. W przypadku, gdy znajduje się on w grupie zawodników, sędzia winien odejść kilka kroków od tej grupy, wezwać zawodnika i dopiero wtedy pokazać mu stosowną kartkę w zależności od rodzaju przewinienia.
W szczególnych sytuacjach sędzia może postępować przy udzielaniu kary indywidualnej w sposób umożliwiający mu skuteczne zarządzanie sytuacją.
13. Obowiązek identyfikacji i odnotowania ukaranego zawodnika spoczywa na wszystkich członkach zespołu sędziowskiego.
14. Przewinienia karane wykluczeniem.
Zawodnik lub zawodnik rezerwowy zostaje wykluczony z gry, jeżeli popełnia jakiekolwiek z następujących przewinień:
• pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym) lub celowo przesuwa lub przewraca bramkę (w celu uniemożliwienia przekroczenia przez piłkę linii bramkowej)
• pozbawia przeciwnika bramki lub realnej szansy zdobycia bramki (zakładając, że bramka nie jest strzeżona przez bramkarza), który zasadniczo porusza się w kierunku bramki zawodnika przewiniającego, przez popełnienie przewinienia karanego rzutem wolnym (z uwzględnieniem przypadków ujętych poniżej)
• popełnia poważny, rażący faul
• pluje na kogoś lub kogoś gryzie
• zachowuje się gwałtownie, agresywnie • używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działań
• otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach
15. Zawodnik, który został wykluczony z gry, musi bezzwłocznie opuścić pole gry, jego bezpośrednie otoczenie i strefę techniczną. W przypadku, gdy zawodnik ten ociąga się lub odmawia opuszczenia pola gry, sędzia informuje kapitana jego drużyny, że zawody zostaną zakończone przed upływem ustalonego czasu gry, jeżeli zawodnik ten w ciągu dwóch minut nie opuści boiska i jego bezpośredniego otoczenia. Wykluczony zawodnik nie może zajmować miejsca na ławce dla zawodników rezerwowych, niezależnie od ubioru, w jakim się znajduje.
16. Jeżeli sędzia ma udzielić zawodnikowi napomnienia, lecz zanim zdąży to uczynić, zawodnik ten popełnia następne wykroczenie karane indywidualnie napomnieniem, to zawodnik ten zostanie wykluczony z gry (czerwona kartka), ale przedtem trzeba mu pokazać żółtą kartkę.

17. Jeżeli zawodnik już wcześniej ukarany napomnieniem ma zostać wykluczony z gry w następstwie ukarania go drugim napomnieniem, sędzia musi pokazać mu najpierw żółtą kartkę i bezpośrednio po tym czerwoną kartkę tak, aby było oczywiste, że zawodnik został wykluczony za drugie przewinienie podlegające napomnieniu, a nie za przewinienie karane bezpośrednim wykluczeniem z gry.
18. Po wykluczeniu zawodnika z gry wznowienie gry następuje po opuszczeniu pola gry i jego bezpośredniego otoczenia przez ukaranego zawodnika.
19. Zawodnikowi, który w czasie przerwy w grze popełnia przewinienie podlegające karze indywidualnej, sędzia – jeżeli zauważył przewinienie – musi udzielić stosowną karę przed wznowieniem gry.
20. Jeżeli sędzia przerwał grę i przystąpił do czynności związanych z ukaraniem zawodnika karą napomnienia, względnie wykluczenia, grę można wznowić jedynie po zakończeniu tych czynności.
21. Po zakończeniu czynności związanych z nałożeniem kary indywidualnej gra musi być wznowiona sygnałem gwizdka.
22. Sędzia ma prawo do udzielania napomnień i wykluczeń poprzez pokazywanie kartek w odpowiednim kolorze od momentu rozpoczęcia zawodów gry do chwili ich zakończenia. Jeżeli jednak sędzia zakończył sygnałem gwizdka jedną z części zawodów, względnie całe zawody, i po tym fakcie zawodnik dopuścił się naruszenia Przepisów Gry w futsal podlegających karze napomnienia lub wykluczenia, a sędzia znajduje się jeszcze na polu gry lub w jego bezpośrednim otoczeniu, udzielenie kary sygnalizuje pokazaniem zawodnikowi stosownej kartki. W pozostałych przypadkach sędzia swoje działanie ograniczy do poinformowania kapitana jego drużyny o nałożonej karze.
23. Jeżeli sędzia na polu gry, ale przed rozpoczęciem zawodów uznał, że zawodnik dopuścił się naruszenia Przepisów Gry w futsal podlegających karze napomnienia lub wykluczenia, to sędzia nie sygnalizuje swojej decyzji poprzez pokazanie kartki ograniczając się do poinformowania winowajcy i kapitana jego drużyny o nałożonej karze.
24. Jeżeli następuje wykluczenie (bezpośrednia czerwona kartka) przydziela się drużynie 2-minutową karę.
- Czas kary liczy się od momentu wznowienia gry po jej przerwaniu w celu udzielenia kary wykluczenia zawodnikowi, a nie od momentu otrzymania kary lub zejścia zawodnika z boiska. Minuty kary, które zawodnicy otrzymali w pierwszej połowie przechodzą na początek drugiej. Uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego.
- W przypadku kar minutowych obowiązuje zasada:
- jeżeli 4 zawodników gra przeciwko 5 i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład,
- jeżeli 3 zawodników gra przeciwko 5 i tracą bramkę – mogą uzupełnić skład tylko o 1 zawodnika (tego któremu pozostał krótszy czas do zakończenia kary),
- jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia składu przed upływem pozostałego czasu kary.

Art. 8. RZUTY WOLNE

Sygnalizacja sędziego

1. Przyznanie rzutu wolnego sędzia sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonania oraz wskazując drugą ręką na parkiet.
2. Sędzia sygnalizując rzut wolny powinien unikać wchodzenia bez uzasadnionej potrzeby (np. kontuzja zawodnika, zarządzenie wytarcia mokrego parkietu) na pole gry.

Wykonanie rzutu za 5. i kolejny faul akumulowany

4. Sędzia przed sygnałem na wykonanie rzutu za 5. i kolejny faul akumulowany wskazuje bramkarzowi wykonawcę rzutu. Czas jest zatrzymany do czasu wykonaniu rzutu karnego kumulowanego
5. Wykonawca od momentu sygnału na wykonanie rzutu za 5. i kolejny faul akumulowany ma 4 sekundy na wykonanie rzutu wolnego. Wykonawca musi wykonać rzut z 10. metra z zamiarem zdobycia bramki. Sankcją za naruszenie powyższych zasad jest rzut wolny pośredni, który wykona drużyna przeciwna.

6. W przypadku, gdy 5. faul nastąpił poniżej linii 10.metra wykonawca wybiera miejsce skąd będzie go wykonywał.

Wykonanie rzutu wolnego

6. Zawodnicy drużyny, której przyznano wykonanie rzutu wolnego, mogą wykonać go, pomimo niezachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej.
- Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę rzutu – włącznie ze skracaniem odległości 5 metrów od miejsca punktu, z którego wykonywany jest rzutu – zostaje napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli rzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.
7. Sędzia ma obowiązek liczyć 4 sekundy na wykonanie rzutu wolnego od momentu, kiedy jego zdaniem wykonawca miał możliwość swobodnego wykonania rzutu. Wykonanie jakiegokolwiek ruchu w kierunku piłki przez zawodników drużyny wykonującej rzut wolny sędzia winien uznać za intencję wykonania rzutu. Jeżeli zdaniem sędziego zawodnicy drużyny wykonującej rzut zrezygnują z zamiaru kontynuowania procedury wykonania rzutu, to sędzia po upływie 4 sekund przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej z powodu przekroczenia czasu na wykonanie rzutu.
8. Jeżeli po ustawieniu piłki w miejscu przewinienia, ale przed upływem 4 sekund od momentu, gdy drużyna wykonująca rzut wolny miała możliwość jego wykonania, wykonawca zasygnalizuje nieprawidłową odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki, sędzia przerwie liczenie 4 sekund, odsunie przeciwników na przepisową odległość, da sygnał gwizdkiem dając 4 sekundy wykonawcy na wykonanie rzutu. W przypadku, gdy – zdaniem sędziego – przeciwnicy znajdują się w przepisowej odległości to sędzia, mimo sygnalizacji wykonawcy o odsunięcie rywali, kontynuuje liczenie 4 sekund.
9. Jeżeli sędzia zarządzi, że rzut wolny wykonywany będzie na sygnał gwizdkiem, a wykonawca nie czekając na sygnał wykona ten rzut, to bez względu na okoliczności sędzia musi ukarać napomnieniem winnego zawodnika, a rzut wolny musi być powtórzony. Nie ma znaczenia w tej sytuacji, czy z wykonanego rzutu wolnego została zdobyta bramka, czy np. piłka została wybita przez bramkarza na rzut z rogu lub opuściła pole gry obok bramki.

Art. 9. RZUT KARNY

Sygnalizacja sędziego

1. Przyznanie rzutu karnego sędzia sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonanie oraz wskazując drugą ręką na parkiet, a następnie wchodząc na parkiet i powtarzając tą sygnalizację z punktu karnego.

Wykonanie rzutu karnego

2. Czas jest zatrzymywany do chwili wykonania rzutu karnego
3. Piłka musi być umieszczona nieruchomo na punkcie karnym, zaś bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej. Sędzia przed sygnałem na wykonanie rzutu karnego wskazuje bramkarzowi wykonawcę rzutu.
4. Rzut karny może być wykonany tylko na sygnał gwizdkiem sędziego. Rzut karny nie musi zostać wykonany w czasie 4 sekund.
5. Bramkarz może poruszać się na linii bramkowej, ale nie może opuszczać jej do czasu zagrania piłki.
6. Bramkarz, który odmawia obrony rzutu karnego, zachowuje się niesportowo i zostanie ukarany napomnieniem, a w przypadku ponownej odmowy – wykluczeniem z gry, po uprzednim udzieleniu mu drugiego napomnienia.

Zawodnik wykonujący rzut karny

7. Jeżeli wykonawca rzutu karnego wykona go przed sygnałem gwizdka na jego wykonanie, to bez względu na wynik rzutu karnego, sędzia zarządzi jego powtórzenie.
8. Jeżeli sędzia zarządził powtórne wykonanie rzutu karnego, nie jest konieczne, aby wykonał go ten sam zawodnik.

Szczególne sytuacje

9. Jeżeli podczas wykonywania rzutu karnego piłka została wprowadzona do gry, ale zanim wiadomy stał się jego wynik, nastąpiła awaria oświetlenia, to po usunięciu jej, rzut karny musi być powtórzony.

10. Jeżeli drużyna grająca w osłabieniu w trzech zawodników zostanie ukarana rzutem karnym, a w rezultacie popełnionego przewinienia jeden z jej zawodników zostanie wykluczony z gry, sędzia pozwoli na wykonanie rzutu karnego. Jeżeli z rzutu karnego padnie bramka, sędzia pozwoli uzupełnić skład przez zespół, który stracił gola. W przeciwnym przypadku sędzia zakończy zawody.

Art. 10. RZUT Z AUTU
Wprowadzenie piłki do gry

Rzut z autu przyznaje się drużynie przeciwnej do zawodnika, który po raz ostatni dotknął piłki, zanim przekroczyła całym obwodem linię boczną, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu lub gdy uderzyła w sufit.
Bezpośrednio z rzutu z autu bramka nie może być zdobyta:
• Jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika – przyznaje się rzut od bramki.
• Jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu – przyznaje się rzut rożny.
W momencie wykonania rzutu z autu: • piłka musi być ustawiona nieruchomo na linii bocznej w miejscu, w którym opuściła pole gry lub w najbliższym miejscu gdzie dotknęła sufitu; • tylko wykonawca może przebywać poza polem gry (chyba, że Przepisy Gry w Futsal stanowią inaczej – patrz sekcją dotycząca zgody na opuszczenie pola gry w Interpretacjach i Rekomendacjach stanowiących część Wskazówek dla Sędziów). • wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości co najmniej 5 metrów od miejsca na linii bocznej, z którego wykonywany będzie rzut. Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się. Wykonanie rzutu musi nastąpić w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa na wykonanie rzutu. Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry opuszcza ona pole gry przez tę samą linię boczną, z której wykonany był rzut i nie dotknęła ona żadnego innego zawodnika to rzut z autu zostanie przyznany drużynie przeciwnej z miejsca, gdzie wyszła piłka wznowieniu gry rzutem z autem. Jeżeli wykonawca rzutu wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły. Po wykonaniu rzutu wykonujący nie może dotknąć piłki po raz drugi, zanim nie dotknęła ona innego zawodnika.
Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotknie piłki powtórnie, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni.
Jeżeli przewinienie wykonawcy polegało na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:
• zarządza się rzut wolny bezpośredni,
• zarządza się rzut karny jeśli wykonawca popełnił to przewinienie we własnym polu karnym, chyba że wykonawcą rzutu był bramkarz – wtedy zarządza się rzut wolny pośredni
Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę rzutu – włącznie ze skracaniem odległości 5 metrów od miejsca wykonania rzutu – zostaje napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli rzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni. 70
Za każde inne przewinienie, włączając w to sytuację, gdy rzut z autu nie został wykonany w ciągu czterech sekund, rzut z autu zostanie przyznany drużynie przeciwnej.
Podczas wykonywania rzutu z autu, poza polem gry może znajdować się jedynie wykonawca. W przypadku, gdy poza boiskiem przebywa również współpartner wykonawcy przyznaje się rzut z autu drużynie przeciwnej.

Art. 11. RZUT OD BRAMKI
Wprowadzenie piłki do gry

Rzut od bramki przyznaje się jeżeli piłka dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu i nie została zdobyta bramka.
Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki bramkarza, który wykonywał rzut od bramki, przyznaje się rzut rożny dla drużyny przeciwnej. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki drużyny przeciwnej, to drużynie tej przyznaje się rzut od bramki.
1. Procedura

• Piłka zostaje wyrzucona lub wypuszczona przez bramkarza drużyny broniącej z dowolnego miejsca własnego pola karnego.
• Piłka jest w grze, gdy została wyrzucona lub wypuszczona i wyraźnie się poruszyła.
• Piłka musi być wprowadzona do gry w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa do wprowadzenia piłki do gry.
• Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać poza polem karnym do momentu wprowadzenia piłki do gry.
2 Przewinienia i sankcje
Jeżeli po tym, jak piłka została wprowadzona do gry zanim dotknęła innego zawodnika, zostanie dotknięta po raz drugi przez bramkarza, który wprowadzał piłkę do gry, zarządza się rzut wolny pośredni.
Jeżeli przewinienie bramkarza polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:
• zarządza się rzut wolny bezpośredni;
• zarządza się rzut wolny pośredni jeżeli do przewinienia doszło wewnątrz pola karnego.
Jeżeli, podczas wykonywania rzutu od bramki jakikolwiek zawodnik drużyny przeciwnej znajduje się w polu karnym, ponieważ nie miał czasu na jego opuszczenie, sędzia zezwoli na kontynuowanie gry.
Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym lub wkraczający w nie przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub o nią walczy, rzut od bramki należy powtórzyć.
Jeżeli zawodnik wkroczy w pole karne przed wejściem piłki do gry i tam dojdzie do przewinienia jego lub na nim, rzut od bramki musi być powtórzony. Zawodnik przewiniający może zostać napomniany lub wykluczony, w zależności od ciężaru przewinienia.
Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany w ciągu czterech sekund, sędzia zarządza rzut wolny pośrednia drużyny przeciwnej.

Art. 12. RZUT Z ROGU

Procedura wykonania rzutu z rogu

Rzut rożny przyznaje się, gdy piłka całym obwodem, ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przekroczy linię bramkową zarówno po podłożu, jak i w powietrzu, a bramka nie została zdobyta.
Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu rożnego jedynie na drużynie przeciwnej. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, zarządza się rzut rożny dla drużyny przeciwnej.
1. Procedura
• Piłka musi być umieszczona w polu rożnym położonym najbliżej miejsca, w którym piłka wyszła z gry przez linię bramkową.
• Piłka musi być ustawiona nieruchomo i musi być kopnięta przez zawodnika drużyny atakującej.
• Piłka musi być wprowadzona do gry w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa do wprowadzenia piłki do gry.
• Piłka została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się; piłka nie musi opuścić pola rożnego.
• W momencie wykonywania rzutu rożnego, tylko wykonawca może przebywać poza polem gry (chyba, że Przepisy Gry w Futsal stanowią inaczej– patrz sekcją dotycząca zgody na opuszczenie pola gry w Interpretacjach i Rekomendacjach stanowiących część Wskazówek dla Sędziów).
• Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać w odległości co najmniej 5 m od łuku pola rożnego, aż do momentu prawidłowego wprowadzenia piłki do gry.
2. Przewinienia i sankcje Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni.
Jeżeli przewinienie wykonawcy polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:
• zarządza się rzut wolny bezpośredni;
• zarządza się rzut karny, jeżeli przewinienie zostało dokonane w polu karnym wykonawcy rzutu chyba że piłka została dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej – sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.
Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę rzutu – włącznie ze skracaniem odległości 5 metrów od miejsca punktu, z którego wykonywany jest rzutu – zostaje

napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli rzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

Jeżeli wykonawca rzutu wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.
Za każde inne przewinienie, włączając w to sytuację, gdy rzut rożny nie został wykonany w ciągu czterech sekund, rzut od bramki zostanie przyznany drużynie przeciwnej.
3. Podczas wykonywania rzutu rożnego, poza polem gry może znajdować się jedynie wykonawca. W przypadku, gdy poza boiskiem przebywa również współpartner wykonawcy przyznaje się rzut od bramki drużynie przeciwnej.
PRZYPOMINAMY:
1.Rzut karny podyktowany przez sędziego nie jest faulem akumulowanym;
2. W sytuacji sam na sam, jeżeli bramka jest strzeżona przez bramkarza a obrońca biegnie za napastnikiem ciągnąc go np. za koszulkę i nie pada bramka:
3. 1. Żółta kartka za faul + 2. Druga żółta kartka – za uporczywe przewinienie - ciągnięcie, trzymanie i w konsekwencji jest czerwona kartka.

V. KARY I DYSKWALIFIKACJE
§ 5

1. **Kary drużynowe:**
    1) Kara weryfikacji zawodów jako walkower oznacza weryfikację wyniku meczu na 0:5 na niekorzyść ukaranego zespołu
    2) Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeżeli:
    a) wystawi do gry nieuprawnionego zawodnika (np. brak zgłoszenia do rozgrywek PLP, pauzującego za kartki lub inną karę nałożoną przez Zarząd PLP),
    b) z własnej winy nie stawi się lub spóźni więcej niż 3 minuty na zawody,
    c) stawi się z mniejszą ilością zawodników niż 4 (słownie: czterech),
    d) wzbrania się grać pod kierunkiem sędziego wyznaczonego przez Organizatora,
    e) schodzi z boiska przed końcem spotkania (wg informacji od koordynatora lub sędziego meczu),
    f) za niedopełnienie obowiązków względem Organizatora PLP, związanych z udziałem w ogólnopolskim turnieju piłkarskim, kolidującym z terminarzem rozgrywek Podlaskiej Ligi Piłkarskiej
    g) zostaje zdekompletowana napomnieniami lub wykluczeniem w trakcie trwania gry - nie może grać mniej niż 3 zawodników (jeżeli po udzielonym wykluczeniu na boisku zostanie 2 zawodników to sędzia kończy mecz, a zaistniałą sytuację opisuje w protokole zawodów).
    2) Jeśli z jakiś powodów mecz się odbył, a został zweryfikowany na walkower to:
    a) nie nalicza się statystyk indywidualnych dla drużyny ukaranej zawodnikom napomnianym kary liczą się do dalszej klasyfikacji.
    3) Drużynie wykluczonej lub wycofanej z rozgrywek nie przysługuje zwrot kosztów finansowych.
    4) Jeśli wycofanie drużyny nastąpiło przed 8. Kolejką, wyniki wcześniejszych spotkań zostają anulowane, natomiast po 8. Kolejce wszystkie zaplanowane spotkania zostają zweryfikowane jako walkower.
    5) W przypadku nie stawienia się drużyny na zaplanowany mecz, poza ukaraniem jej walkowerem, jest ona zobowiązana do czasu rozegrania kolejnego zaplanowanego spotkania uiścić karę finansową w wysokości 300,00.

6) Dwa walkowery jak powyżej, skutkować będą wykluczeniem danej drużyny z dalszych rozgrywek Ligi Halowej i brakiem możliwości gry w Lidze Szóstek VII Edycji PLP..

2. Kary indywidualne:
   1) Żółte kartki:

zawodnik lub osoba towarzysząca drużynie, która w czasie turnieju otrzyma napomnienie (żółtą kartkę) zostanie automatycznie ukarany:

i. przy trzecim napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze jednego meczu,
ii. przy piątym i ósmym napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze jednego meczu,
iii. przy każdym kolejnym napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze jednego meczu.

- zawodnikowi lub osobie towarzyszącej drużynie, która w czasie meczu zostanie wykluczona (czerwoną kartką) wskutek otrzymania dwóch napomnień (żółta kartka), wlicza się obie kartki do rejestru napomnień. Jeżeli wskutek takiego przypadku będzie to dla zawodnika np. 2 i 3, 4 i 5, 7 i 8 żółta kartka itd. – zawodnik ten otrzymuje karę opisaną powyżej.

2) Czerwone kartki:
   a) żółta i czerwona po niej – 2 mecze pauzy przy 3, 5 i 8 napomnieniu za żółtą kartkę. Za otrzymanie (samoistnej) czerwonej kartki zawodnik lub osoba towarzysząca drużynie_otrzymuje automatyczny zakaz gry w następnym (wg terminu) meczu drużyny, której jest zawodnikiem, chyba że Organizator PLP orzeknie inną karę.
   b) jedynym odstępstwem od przepisów gry w piłkę nożną, obowiązującym w przepisach gry w PLP, jest ukaranie czerwoną kartką zawodnika, który umyślnie fauluje rywala wychodzącego na czystą pozycję do strzelenia bramki, nie mając przy tym realnej możliwości zagrania piłki. Decyzję odnośnie weryfikacji takowej sytuacji podejmuje tylko i wyłącznie sędzia prowadzący dane zawody i jest ona niepodważalna.
   c) rejestr otrzymanych napomnień jest aktualizowany na bieżąco przez Organizatora na oficjalnej stronie rozgrywek www.podlaskaliga.pl.
   d) Organizator ani Koordynatorzy PLP nie są zobligowani do pilnowania ilości kartek uczestników rozgrywek. Odpowiedzialność ta spoczywa na Opiekunach drużyn uczestniczących w rozgrywkach, wymienionych na Listach Zgłoszeniowych do Ligi Halowej VI Edycji PLP.
   e) wszelkie protesty odnośnie zawodników, którzy wystąpili w danym meczu, w którym powinni pauzować w wyniku przekroczenia ilości kartek, należy składać do Organizatora bądź Koordynatora rozgrywek w czasie trwania meczu lub bezpośrednio po nim, ewentualnie drogą mailową pod adresem kontakt@podlaskaliga.pl, w nie przekraczalnym terminie 3 dni od zakończenia spotkania, którego ten protest dotyczy. Takowe zgłoszenie powinno być wysłane tylko i wyłącznie przez Opiekuna zgłaszającej protest drużyny.
      Jeśli Organizator potwierdzi fakt występu takiego zawodnika w meczu, w którym powinien on pauzować, wynik zostaje zweryfikowany jako walkower na niekorzyść jego drużyny a wszystkie statystyki indywidualne jego kolegów z drużyny zostają anulowane, poza upomnieniami.
      W przypadku stwierdzenia tego faktu przez Organizatora bądź Koordynatora PLP, również w terminie 3 dni od zakończenia meczu, następuje to co powyżej
   f) po upływie tego czasu sytuację takową przyjmuje się jako przeoczenie Opiekuna drużyny i nie ma możliwości przyznania walkowera,

g) zawodnik, który powinien był pauzować, musi jednak odbyć karę w kolejnym meczu swej drużyny od czasu, kiedy to zostało stwierdzone.

3. Sankcje karne, za wykroczenia ukarane czerwoną kartką:
    1) Zawodnik lub osoba towarzyszące drużynie, która w czasie spotkania lub po jego zakończeniu zostanie wykluczona samoistną czerwoną kartką, zostaje automatycznie objęta karą dyskwalifikacji stosowną do natury popełnionego wykroczenia tj.:
        a) za niesportowe zachowanie np. odepchnięcie, rzucenie piłką lub innym przedmiotem, sprowokowanie słowem lub czynem osób biorących udział w grze lub poza grą oraz innych osób, do wysoce niewłaściwej, gwałtownej reakcji lub zachowania – kara dyskwalifikacji w wymiarze 3 spotkań, ponowne popełnienie podobnego przewinienia przez danego zawodnika skutkować będzie karą ustanowioną przez Organizatora.
        b) za naruszenie nietykalności cielesnej (oplucie, kopnięcie, uderzenie ręką, głową, odepchnięcie z nadmierną siłą) osób biorących udział w grze lub poza grą lub innych osób w czasie lub poza grą, także na terenie obiektu, na którym prowadzone są rozgrywki – kara dyskwalifikacji w wymiarze od 10 spotkań do dyskwalifikacji w wymiarze 1 roku, ponowne popełnienie podobnego przewinienia skutkować będzie karą ustanowioną przez Organizatora,
        c) za naruszenie nietykalności cielesnej (kopnięcie, uderzenie ręką, głową, odepchnięcie) Sędziego oraz osób funkcyjnych – kara dyskwalifikacji w wymiarze 1 roku od popełnionego wykroczenia,
        d) za rażący, brutalny, rozmyślny faul, gwałtowny atak skierowany na zawodnika drużyny przeciwnej, którego celem nie jest piłka, lecz wyłącznie działanie na szkodę przeciwnika, w celu jego unieszkodliwienia, narażający go na niebezpieczeństwo (np. atak od tyłu na nogi rywala) – kara dyskwalifikacji w wymiarze 5 meczów karencji, a w przypadku spowodowania u przeciwnika ciężkiej kontuzji – kara dyskwalifikacji w wymiarze minimum 10 spotkań,
        e) za używanie ordynarnego, obraźliwego języka, wulgarnych i lżących słów (bez stopniowania obelg na lżejsze czy cięższe), pogróżek, ostentacyjnych gestów, gwałtowne protesty i agresywne zachowywanie się itp. przed, w czasie i po spotkaniu wobec osób biorących udział w danym meczu, dla zawodników wpisanych do sprawozdania meczowego – kara dyskwalifikacji w wymiarze 3 meczów karencji, ponowne popełnienie tego przewinienia skutkować będzie karą dyskwalifikacji ustanowioną przez Organizatora,
        f) za używanie ordynarnego, obraźliwego języka, wulgarnych i lżących słów, pogróżek, ostentacyjnych gestów, gwałtowne protesty i agresywne zachowywanie się itp. przed, w czasie i po spotkaniu wobec sędziego oraz osób funkcyjnych, dla zawodników wpisanych do sprawozdania meczowego – kara dyskwalifikacji w wymiarze **7** meczów karencji, ponowne popełnienie tego przewinienia skutkować będzie karą dyskwalifikacji ustanowioną przez Organizatora,
        g) za wybitnie nie sportowe zachowanie - używanie obraźliwego słownictwa na tle narodowościowym czy też rasowym – kara dyskwalifikacji w wymiarze min. 7 meczów karencji.

h) Za złamanie regulaminu rozgrywek jak i regulaminu korzystania z obiektu sportowego, na którym są prowadzone zawody Organizator może nałożyć karę dyskwalifikacji na zidentyfikowanego, czynnego uczestnika rozgrywek, w maksymalnej wysokości do 1. roku.
i) W przypadku stwierdzenia przez Organizatora, Koordynatora bądź sędziów naruszenia zakazu picia alkoholu na terenie całego obiektu sportowego lub oświatowego, następuje dyskwalifikacja zidentyfikowanego zawodnika w wysokości 1. roku. Kara ta nie podlega żadnym zawieszeniom.
j) W przypadku stwierdzenia przez Organizatora, Koordynatora bądź sędziów naruszenia zakazu palenia papierosów na terenie całego obiektu sportowego lub oświatowego (poza wyznaczonym do tego miejscem), następuje dyskwalifikacja zidentyfikowanego zawodnika w wysokości 6. miesięcy. Kara ta nie podlega żadnym zawieszeniom.

2) w/w kary (od a do g) mogą być zawieszone wskutek prośby ukaranych lub też opiekuna jego drużyny.
3) By kara mogła zostać zawieszona, zawodnik ukarany musi wpłacić darowiznę na rzecz FUNDACJI NASZPIKOWANI W KWOCIE 100,00 za jeden mecz. Zawieszenie kary następuje w momencie przesłania do Organizatora potwierdzenia wpłaty darowizny;
   Zawodnik bądź Opiekun zawieszony poprzez nadmiar żółtych kartek, kartkę czerwoną, czy też dyskwalifikację czasową nie ma prawa przebywać od chwili wejścia drużyny na boisko przy ławce rezerwowych swojej drużyny (w tym za ogrodzeniem boiska na jej wysokości).
   Ponowne popełnienie każdego z w/w przewinienia skutkować będzie karą dyskwalifikacji przez Organizatora.
   W przypadku naruszenia powyższych punktów przez osoby zidentyfikowane jako towarzyszące danej drużynie i nie będące w składzie żadnego zespołu uczestniczącego w rozgrywkach – upomnienie dla danej drużyny, ponowne popełnienie tego przewinienia przez którąkolwiek z osób towarzyszących skutkowało będzie karą ustanowioną przez Organizatora.

Zawodnik lub osoba towarzysząca drużynie, który w czasie spotkania zostanie upomniany żółtą kartką, a później zostanie wykluczony za samoistną czerwoną kartkę zostaje automatycznie ukarany karą dyskwalifikacji adekwatną do popełnionego wykroczenia za czerwoną kartkę i dodatkowo w przypadku otrzymania napomnienia (żółta kartka) numer 3, 5, 8 i każdą kolejną, karą dyskwalifikacji przewidzianą w Regulaminie.

Trener lub osoba towarzysząca drużynie, otrzymuje identyczne kary jak zawodnik, stosowanie do natury popełnienia przewinienia.

Nałożenie kary możliwe jest również, gdy Sędzia nie widział przewinienia dyscyplinarnego zawodnika, osób towarzyszących, kibiców oraz innych osób związanych z drużyną. W takiej sytuacji podstawą do orzeczenia nałożenia kary jest wyłącznie opis w sprawozdaniu sędziowskim koordynatora PLP, osoby funkcyjnej z ramienia Organizatora, obecnej podczas zdarzenia

Nałożenie kary dot. danego zawodnika możliwe jest również, gdy Sędzia zwróci się do Organizatora PLP pisemnie, a jego relacja zostanie potwierdzona przez Koordynatora.

Kary, o których mowa są niezależne od innych ewentualnych kar, jakie może nałożyć Organizator który rozpatrywać będzie wszystkie sprawy związane z wykroczeniami, zarówno na boisku, jak i poza nim.

§ 7 Postanowienia końcowe:

1. Protesty dot. decyzji Sędziego, które dotyczą czerwonej kartki można składać do Zarządu drogą elektroniczną na adres email: kontakt@podlaskaliga.pl w terminie 3 (trzech) dni od dnia rozegrania meczu wraz z materiałem dowodowym (najlepiej video z danej sytuacji).
   W innym przypadku protesty nie będą rozpatrywane.
2. Kwestie sporne w sprawach organizacyjnych rozstrzyga ostatecznie Organizator rozgrywek.
3. W sytuacjach nie poruszonych w niniejszym Regulaminie decyduje:
   - w sprawach meczowych – Sędzia,
   - w sprawach spornych – Organizator PLP i w tym przypadku jego decyzja jest ostateczna.
   - Organizator może również poddać takową sporną sprawę pod głosowanie Kapitanów Drużyn
4. Decyzje regulaminowe podejmowane przez Organizatora PLP będą oznajmiane zainteresowanym Opiekunom Drużyn drogą mailową, w przeciągu trzech dni roboczych od zakończenia kolejki, w którym miało miejsce zdarzenie.
5. Decyzja Organizatora rozgrywek PLP jest decyzją ostateczną
6. Zasady korzystania z obiektu VI LO.
   Drużyny uczestniczące w PLP zobowiązane są do bezwzględnego przestrzegania załączonych do Regulaminu Zasad korzystania z obiektu, na którym prowadzone są rozgrywki PLP.
   ***W szczególności zakazu picia alkoholu i palenia papierosów (włącznie z elektrycznymi) na całym obiekcie sportowym i oświatowym. Palenie papierosów dopuszcza się jedynie w wyznaczonym do tego miejscu – przed wejściem na halę sportową VI LO.**
7. Piłki
   Piłki do gry dostarcza Organizator rozgrywek, który nie udostępnia drużynom piłek do rozgrzewki.
8. Klasyfikacje

„Najlepszy Strzelec”
W każdej lidze, na podstawie ilości zdobytych goli wyłoniony zostanie Najlepszy Strzelec. W przypadku identycznej ilości zdobytych bramek przez dwóch lub więcej zawodników, o zwycięstwie w tej klasyfikacji decydować będzie:

- średnia goli na mecz
- wyższa pozycja w tabeli drużyny, w której występuje dany zawodnik.
- jeśli dwóch zawodników jednej drużyny będzie miało identyczną ilość goli decydować będzie lepsza średnia goli na mecz.

„Najlepszy Asystent”
W każdej lidze, na podstawie ilości zdobytych asyst wyłoniony zostanie Najlepszy Asystent. W przypadku identycznej ilości zdobytych asyst przez dwóch lub więcej zawodników, o zwycięstwie w tej klasyfikacji decydować będzie:

- średnia asyst na mecz
- wyższa pozycja w tabeli drużyny, w której występuje dany zawodnik.
- jeśli dwóch zawodników jednej drużyny będzie miało identyczną ilość goli

decydować będzie lepsza średnia asyst na mecz.

! Asysta nie będzie zaliczana dla zawodnika, który wykonuje rzut karny lub rzut wolny po tym jak został sfaulowany!

„Klasyfikacja kanadyjska”

W każdej lidze, na podstawie ilości zdobytych goli i asyst wyłoniony zostanie Zwycięzca Klasyfikacji Kanadyjskiej. Każdy zdobyty gol bądź zaliczona asysta to 1 pkt.

W przypadku identycznej ilości punktów przez dwóch lub więcej zawodników, o zwycięstwie w tej klasyfikacji decydować będzie:

- wyższa pozycja w tabeli drużyny, w której występuje dany zawodnik.
- jeśli dwóch zawodników jednej drużyny będzie miało identyczną ilość punktów decydować będzie większa liczba asyst i ewentualne losowanie.

„Najlepszy Bramkarz”

W każdej lidze, na podstawie ocen wystawianych przez Koordynatorów, wyłoniony zostanie Najlepszy Bramkarz.

W przypadku identycznej średniej ocen przez dwóch lub więcej bramkarzy, o zwycięstwie w tej klasyfikacji decydować będzie więcej rozegranych spotkań a w dalszej kolejności wyższa pozycja w tabeli końcowej.

- Bramkarz, by być liczonym w klasyfikacjach musi rozegrać minimum 10 spotkań w bieżącym sezonie ligowym.

Jeżeli w jednym meczu wystąpi dwóch bramkarzy, a każdy z nich rozegra nie więcej niż połowę danego spotkania to nota obniżana jest o 1 ocenę.

„Fair – play”

W każdej lidze, na podstawie ilości żółtych i czerwonych kartek oraz kar nałożonych przez Komisję Regulaminową, wyłoniona zostanie najlepsza drużyna w klasyfikacji „Fair Play” wg punktacji:

- żółta kartka – 2 pkt,
- samoistna czerwona kartka – 5 pkt,
- walkower – 50 pkt.

W danej lidze w klasyfikacji „Fair-Play” zwycięży zespół z najmniejszą ilością punktów ujemnych.

W przypadku identycznej ilości punktów ujemnych u dwóch lub więcej zespołów, o zwycięstwie w tej klasyfikacji decydować będzie wyższa pozycja w tabeli ligowej.

„Najlepszy Sędzia” (Klasyfikacja Roczna)

Po każdym meczu Koordynatorzy PLP będą oceniać sędziego prowadzącego dany mecz w skali 1-5 wpisując ocenę w protokole meczowym. O zwycięstwie w tej klasyfikacji, prowadzonej przez całą Edycję decydować będzie średnia uzyskanych przez sędziego ocen.

„Klasyfikacja Roczna”

Drużyny uczestniczące w rozgrywkach Podlaskiej Ligi Piłkarskiej, poprzez uzyskiwane w poszczególnych Turniejach miejsca będą uzyskiwać punkty do Klasyfikacji Rocznej danej Edycji PLP. Punkty będą naliczane od 1. Miejsca do ostatniego według zasad ustalonych przez Organizatora Rozgrywek.

Punkty za Superpuchar do Klasyfikacji Rocznej V Edycji PLP:

Przegrani w 1/16 Finału – 1 pkt.
Przegrani w 1/8 Finału – 2 pkt.
Przegrani w 1/4 Finału – 3 pkt.
Przegrani w 1/2 Finału – 4 pkt.
Przegrany w Finale – 5 pkt.
Zwycięzca – 7 pkt.

Punkty za Ligę Halową do Klasyfikacji Rocznej VI Edycji PLP:

II LIGA:

Miejsce 16 - 1pkt
15 - 2pkt
14 - 3pkt
13 - 4pkt
12 - 5pkt
11 - 6pkt
10 - 7pkt
9 - 8pkt
8 - 9pkt
7 - 10pkt
6 - 11pkt
5 - 12pkt
4 - 13pkt
3 - 15pkt
2 - 17pkt
1 - 19pkt

I LIGA :

16 - 21pkt
15 - 22pkt
14 - 23pkt
13 - 24pkt
12 - 25pkt
11 - 26pkt
10 - 27pkt
9 - 28pkt
8 - 29pkt
7 - 30pkt
6 - 31pkt
5 - 32pkt
4 - 33pkt
3 - 35pkt
2 - 37pkt
1 - 39pkt..

W pozostałych klasyfikacjach indywidualnych i Fair Play będą sumowane statystyki indywidualne i drużynowe z rozegranych w danej Edycji Turniejów.

„MVP"

Organizatorzy PLP w swoim wewnętrznym głosowaniu po każdym zakończonym Turnieju i w Klasyfikacji Rocznej wybiorą Najlepszego Zawodnika.

9. Sprawozdanie z meczu

- Przed spotkaniem dowolna osoba z drużyny powinna zgłosić się do koordynatora PLP w celu odebrania protokołu meczowego do wypełnienia i klucza do szatni.

W przypadku nie wypełnienia protokołu i nie oddania go Koordynatorowi Rozgrywek na 5 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, Koordynator powiadamia o tym sędziów, którzy odgwizdują walkower na niekorzyść Drużyny, która takowego

protokołu nie dostarczyła.
- Bezpośrednio po zakończeniu meczu Osoby Odpowiedzialne lub Kapitanowie drużyn mogą sprawdzić poprawność protokołu meczowego. Zmiana danych w późniejszym terminie oraz reklamacje z tym związane nie będą uwzględniane.
- Protokół musi być zdany do Koordynatora przed meczem wraz z podpisem Kapitana Drużyny lub osoby jego zastępującej.
- Jeżeli sędzia meczu ma jakieś uwagi odnośnie zachowania osób lub kibiców danej drużyny może je wpisać po meczu w protokole danej Drużyny, której wpis ma dotyczyć.

Korzystanie z zapisu wideo
Decyzje podejmowane przez sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne i nie mogą być zmienione, zapis audiowizualny stanowi jedynie dodatkowy dowód w sprawach dyscyplinarnych.
Drużyna składająca protest powinna dostarczyć pełen zapis audiowizualny meczu (od rozpoczęcia do zakończenia spotkania).

Organizator nie udostępnia żadnych własnych nagrań uczestnikom rozgrywek PLP.

10. Szatnie
    Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione w szatni lub zagubione.
11. Porządek w strefie zmian, w szatniach i na trybunach
    Organizator zobowiązuje drużyny do pozostawieniu porządku w strefach zmian oraz szatniach po swoich meczach, a także na trybunach w trakcie oglądania meczów innych drużyn (wyrzucanie pustych butelek po napojach do pojemnika ustawionego przy trybunie).
    Na całym obiekcie szkolno-sportowym, na którym są prowadzone rozgrywki PLP panuje bezwzględny zakaz palenia papierosów i e-papierosów a także spożywania alkoholu.
    Zidentyfikowani zawodnicy bądź kibice danej drużyny, nie przestrzegający tego zakazu mogą przyczynić się do kar zespołowych, ustanowionych przez Zarząd PLP, z wyrzuceniem drużyny z rozgrywek włącznie.
12. W związku z prowadzonym przez Organizatora portalach społecznościowych (Facebook i Instagram - „Podlaska Liga Piłkarska"), Organizator zwraca uwagę, że za publiczne, wulgarne, z użyciem niekulturalnych słów, podważanie decyzji sędziowskich, jak również wypowiedzi lub inne działania, mogące poniżyć kogokolwiek w opinii publicznej, narazić na utratę zaufania, potrzebnego do wykonywania powierzonej funkcji lub prowadzenia działalności w sporcie lub znieważające Organizatorów PLP, Drużyny, zawodników, trenerów oraz sędziów, Zarząd PLP może wymierzyć karę dyscyplinarną na osoby dopuszczające się powyższych wykroczeń a w przypadku wytyczonej sprawy sądowej udostępni wszystkie materiały w danej sprawie.

Organizator Rozgrywek Podlaskiej Ligi Piłkarskiej oświadcza, iż wszystkie korespondencje wysyłane Opiekunom Drużyn mają charakter prywatny i upublicznianie ich w mediach społecznościowych bez jego zgody jest nielegalne, stanowiąc naruszenie tajemnicy komunikacji (art. 267 Kodeksu karnego), za co grozi grzywna, ograniczenie lub pozbawienie wolności do lat 2. Ochronie tej podlegają też listy, SMS-y i wiadomości na komunikatorach. Naruszenie to stanowi również naruszenie dóbr osobistych Organizatora.