

REGULAMIN ROZGRYWEK
LIGI SZÓSTEK IV EDYCJI PLP



**PODLASKA LIGA
PIŁKARSKA**

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Poniższy Regulamin stanowi ramowy zbiór przepisów i zasad celem prawidłowej realizacji rozgrywek w ramach IV 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. Niniejszy 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 Szóstek II Edycji Podlaskiej Ligi Piłkarskiej jest boisko „Orlik” przy Szkole Podstawowej nr.51 w Białymstoku, ul. Jana Krzysztofa Kluka 11a.

§ 2 Zasady uczestnictwa

1. Podstawowym warunkiem umożliwiającym przystąpienie do rozgrywek Ligi Szóstek IV 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, karty zawodnika a dla nowych uczestników rozgrywek PLP także oświadczenia RODO.
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.
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”.

Administrator danych osobowych przetwarza dane osobowe uczestników na podstawie:
- obowiązującego Regulaminu danego turnieju PLP w piłce nożnej - obowiązujących przepisów,
- udzielonej zgody.

Dane osobowe przetwarzane będą przede wszystkim w celach:

- sprawnego przeprowadzenia rozgrywek PLP w piłce nożnej,
- realizacji zobowiązań Administratora wynikających z obowiązków prawnych,
- w pozostałych przypadkach wyłącznie na podstawie przekazanej przez uczestnika zgody.

Dane osobowe uczestników rozgrywek będą przechowywane przez okres niezbędny do organizacji rozgrywek PLP, a po jej zakończeniu przez okres wymagany przez przepisy prawa.

Dane uczestników będą przekazywane odbiorcom, w zakresie i w celach, które wynikają z przepisów prawa lub zawartych umów.

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.

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.

Podanie przez uczestników danych osobowych jest obowiązkowe w przypadku, gdy podstawę stanowi przepis prawa bądź Regulamin Rozgrywek PLP.

Dane uczestników tj. imię i nazwisko oraz data urodzenia i zdjęcie będą zamieszczane na oficjalnej stronie internetowej rozgrywek oraz na profilu Facebook „[Podlaska Liga Piłkarska](#)”.

4. Drużyna musi posiadać nazwę (zatwierdzoną przez Organizatora rozgrywek) oraz osobę odpowiedzialną do kontaktów z Organizatorem wskazaną na karcie zgłoszeń.

Osoba odpowiedzialna za Drużynę posiada następujące kompetencje i obowiązki:

- prawo do zgłaszania i wycofania drużyny z rozgrywek w formie pisemnej lub elektronicznej
- dopilnowania wszystkich formalności,
- odpowiedzialność za zachowanie drużyny w trakcie meczu i po jego zakończeniu,
- 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,

5. 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 osoby wymienione w zgłoszeniu drużyny Karty Uczestnika PLP oraz oświadczenia RODO nowych uczestników rozgrywek. 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.
6. Każdy zawodnik powinien posiadać własne ubezpieczenie OC i NNW.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i ewentualnych, wynikłych z tego kontuzji, wypadków i urazów.
8. Minimalna granica wieku uczestników rozgrywek to 18 lat (ukończone najpóźniej w dniu zakończenia zgłoszeń zawodników do danego turnieju).

***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.

9. W grze nie mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy posiadają licencję lub zostali zgłoszeni do rozgrywek organizowanych przez Okręgowe Związki Piłki Nożnej lub PZPN od Juniora Młodsze do Ekstraklasy oraz od I ligi do Ekstraklasy Futsalu (z wyłączeniem 10 dowolnych zawodników należących do klubów klasy okręgowej i A-klasy, prowadzonych przez Podlaski Związek Piłki Nożnej, z zastrzeżeniem, że w danym spotkaniu w protokole meczowym nie może być wpisanych więcej niż 5 zrzeszonych).

Karencja dla zawodnika zrzeszonego – pełne 6. miesięcy od rozegrania ostatniego meczu.

W przypadku stwierdzenia naruszenia tego przepisu zawodnik zostaje natychmiast wykreślony z udziału w rozgrywkach, a zespół ukarany walkowerem we wszystkich rozegranych spotkaniach z udziałem nieuprawnionego gracza.

- Karencja nie obowiązuje zawodnika zrzeszonego poniżej IV ligi Podlaskiej i I ligi Futsalu, który ukończył 40 lat (liczy się data urodzenia).

§ 3 Przebieg rozgrywek

1. Rozgrywki Ligi Szóstek IV Edycji PLP rozegrane zostaną systemem ligowym, w dwóch ligach 15-zespołowych
2. Po zakończeniu rozgrywek Ligi Szóstek IV Edycji PLP z I ligi spadają dwa ostatnie w tabeli zespoły, z II ligi awansują o poziom wyżej dwa pierwsze zespoły. Dodatkowo drużyna z miejsca 13. w I lidze zagra baraż o utrzymanie się w niej na Turniej Halowy z trzecią drużyną II ligi. Dwie ostatnie drużyny II ligi na koniec rozgrywek rozegrają repasaże o utrzymanie w rozgrywkach PLP z nowymi drużynami, które złożą chęć przystąpienia do tych rozgrywek. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany w awansach i spadkach w przypadku wycofania się którejsz 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 3 dni przed rozeganiem ostatniej kolejki w sezonie zasadniczym.
3. O kolejności drużyn w tabeli decyduje ilość zdobytych punktów.
4. W przypadku tej samej liczby punktów o miejscu decyduje:
 - Wynik bezpośredniej rywalizacji,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:
 - * Ilość punktów
 - * Różnica bramek,
 - * Ilość strzelonych bramek,
 - * Mniejsza ilość straconych bramek,
 - * Losowanie.
5. Za każde spotkanie w fazie grupowej przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku:
 - 3 pkt. – zwycięstwo,
 - 1 pkt. – remis
 - 0 pkt. – porażka.

6. W przypadku remisu w meczu barażowym, o wyłonieniu Zwycięzcy decyduje seria 5 rzutów karnych. Kapitanowie obu drużyn wybierają 5 graczy ze swej drużyny, które zajmują miejsca na środku boiska i wykonują kolejno swe uderzenia. Jeśli po pięciu seriach nie ma wyłonionego zwycięzcy, obie drużyny wykonują rzuty karne do skutku aż w którejś z dodatkowych serii jeden z zawodników nie zdobędzie bramki a drugi trafi. Wyznaczona przez Kapitana piątka wykonawców rzutów karnych zostaje cały czas na boisku aż do wyłonienia zwycięzcy a każdy z nich wykonuje rzut karny tylko raz w pierwszym jak i każdym kolejnym 5-strzałowym konkursie.
Podczas wykonywania serii rzutów karnych Drużyna może zmieniać dowolną ilość razy bramkarza.
7. Liczba zawodników:
- 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 ZPN.
 - **Karencja – pół roku po rozegraniu ostatniego meczu wg. danych z Intranetu PZPN.**
 - Gracz Klasy Okręgowej i Klasy A, który ukończył 40 rok życia nie jest uznawany jako zawodnik zrzeszony.
 - Zawodnik zgłoszony w danym zespole nie może zmienić barw klubowych w czasie trwania rozpoczętego turnieju
 - Zawodników zgłoszonych przed rozpoczęciem turnieju nie można już skreślać z listy zespołu i wpisywać w ich miejsce kolejnych w przypadku rozegrania przez nich chociażby 1 meczu (nie dotyczy zgłoszonych zawodników zrzeszonych, którzy rozegrali maksimum 5 meczów).
 - W przypadku zawodnika zrzeszonego w klubie Klasy Okręgowej, zaliczającego w sezonie 2023/2024 awans do IV ligi, nie może on już zagrać po przerwie wakacyjnej w PLP ale drużyna bez względu na liczbę przez niego rozegranych meczów może go wymienić na innego zawodnika (niezależnie zrzeszonego czy niezrzeszonego)
 - W przypadku zawodnika zrzeszonego w klubie IV ligi, zaliczającego w sezonie 2023/2024 spadek do Klasy Okręgowej, może on zostać w przerwie wakacyjnej dopisany do listy zgłoszeniowej danej drużyny grającej w PLP i będzie on wówczas traktowany jako zawodnik niższej klasy rozgrywkowej. Taka sama sytuacja następuje również w sytuacji, gdy zawodnik w przerwie wakacyjnej zmienia klub IV-ligowy na grający w Klasie Okręgowej lub A-Klasie.
 - W trakcie trwania przerwy wakacyjnej, podczas tzw. „Okienka Transferowego”, Kapitanowie Drużyn mogą zgłosić kolejnych graczy na dokończenie Ligi Szóstek w przypadku:
 - wolnych miejsc w swojej liście zgłoszeniowej
 - wykreślenia zawodnika, który dotąd nie rozegrał żadnego meczu, bądź też zawodnika zrzeszonego, który zagrał nie więcej niż 5 meczów.
8. Wszystkie zespoły są bezwzględnie zobowiązane do respektowania terminarza spotkań przygotowanego przez Organizatora. Aktualny terminarz umieszczany jest na stronie internetowej Organizatora.
- Zamiana ustalonych wcześniej terminów meczów jest możliwa pod warunkiem:
 - obopólnej zgody zainteresowanych drużyn,
 - 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,
 - 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.
 - W przypadku chęci wyjazdu na ogólnopolski turniej Organizator może zmienić termin meczu pod warunkiem:

- informacji od Osoby Odpowiedzialnej za drużynę min. 14 dni przed planowaną zmianą (planowanym turniejem),
- dostarczenia sprawozdania z imprezy min. 3 dni po rozegraniu turnieju (kilka zdjęć i wyniki przesłane na adres mailowy kontakt@podlaskaliga.pl.

9. Jeżeli z przyczyn niezależnych od obu stron spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziów przed upływem regulaminowego czasu i nieukończone, Zarząd PLP może zarządzić powtórzenie części lub całego spotkania w nowym terminie.
10. Drużyny ponoszą odpowiedzialność materialną za zniszczenia dokonane przez ich zawodników, przedstawicieli oraz kibiców na terenie obiektów sportowych, gdzie prowadzi się rozgrywki.
11. Wszystkie zespoły w trakcie trwania zawodów odpowiedzialne są za osoby towarzyszące oraz zobowiązane do niesienia czynnej pomocy w jawnych przypadkach naruszenia porządku publicznego.
 - Żądanie sprawdzenia tożsamości zawodników biorących udział w zawodach, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny lub Organizatorowi. 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. Sprawdzanie tożsamości zawodników może dotyczyć wyłącznie tych zawodników, którzy w chwili zgłaszania żądania znajdują się na terenie Orlika. Po zakończeniu zawodów sędzia nie ma prawa przyjąć protestu odnośnie tożsamości zawodników. 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.
 - Sędzia sprawdza dokumenty tożsamości (paszport, dowód osobisty, prawo jazdy lub inny dokument ze zdjęciem) oprotostowanych 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.
 - W przypadku, gdy zawodnik nie stawia 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.
12. W sytuacjach nie poruszonych w niniejszym regulaminie decyduje:
 - w sprawach meczowych – Sędzia,
 - w sprawach spornych – Zarząd PLP.

§ 4 Przepisy gry

1. Każde zawody prowadzone są tylko i wyłącznie przez sędziów, którzy mają pełną władzę do egzekwowania uprawnień nadaną im przez Podlaski Związek Piłki Nożnej i Organizatora PLP, w związku z meczem, na który został wyznaczony.
2. W czasie rozgrywek obowiązują aktualne Przepisy Gry w Piłkę Nożną, stosowane przez PZPN z wymienionymi poniżej wyjątkami dotyczącymi:
 - liczby zawodników,
 - zmian zawodników,
 - ubioru zawodników,
 - czasu trwania zawodów,
 - kar indywidualnych,

- wrzutów, rzutów wolnych, rzutów różnych, rzutów od bramki.

3. Liczba zawodników:

- zespoły grają w sześciuosobowych składach, tj. bramkarz i pięciu zawodników w polu gry,
- do meczu zespół może zgłosić maksymalnie 14 zawodników (w tym 5 z 10 zrzeszonych będących do dyspozycji Opiekuna drużyny z listy zgłoszeniowej na dany turniej)
- w strefie zmian może przebywać jedynie jedna osoba funkcyjna, nie zgłoszona w protokole meczowym
- mecz może odbyć się w przypadku obecności przynajmniej 4 zawodników drużyny (jeżeli drużyna tego warunku nie spełni orzekany jest walkower na korzyść jej przeciwnika),
- jeżeli drużyna została zdekompletowana napomnieniami, wykluczeniem lub kontuzjami w trakcie trwania gry, a w jej składzie na boisku zostanie tylko 3 (słownie: trzech) zawodników (łącznie z bramkarzem) to sędzia kończy mecz, zaistniałą sytuację Sędzia lub Koordynator PLP opisuje w sprawozdaniu meczowym, a na korzyść jej przeciwnika orzekany jest walkower.

4. Zmiany:

- strefy zmian znajdują się wzdłuż linii bocznej po jednej ze stron boiska
- strefa zmian danej drużyny usytuowana jest na połowie gry bronionej przez zespół i zmieniana w drugiej części meczu,
- w strefie zmian znajdują się tylko i wyłącznie zawodnicy wpisani do sprawozdania meczowego i gotowi do gry oraz wyłącznie jedna osoba funkcyjna
- żadna osoba znajdująca się w strefie zmian nie może w trakcie gry wychodzić poza nią (z wyjątkiem zawodników kontuzjowanych), a już szczególnie nie może wchodzić do strefy zmian drużyny przeciwnej,
- zmiana może zostać dokonana podczas gry lub w czasie przerwy w grze,
- zawodnik, który podlega zmianie nie musi uzyskać zgody sędziów na opuszczenie pola gry,
- sędziowie nie muszą zezwalać zawodnikowi na wejście na pole gry,
- przed wejściem na pole gry, zawodnik rezerwowy (wchodzący) czeka aż zawodnik z pola, którego zastąpi, opuści pole gry,
- zawodnik zmieniany musi opuścić pole gry w strefie zmiany swojej drużyny, wyjątkiem jest tutaj sytuacja kiedy zawodnik ten znajduje się już poza boiskiem za zgodą sędziów lub odniósł kontuzję i nie może kontynuować gry,
- procedura zmiany może zostać wstrzymana przez sędziego, jeżeli zawodnik wchodzący nie ma odpowiedniego ubioru,
- jeżeli zawodnik, który ma opuścić pole gry – odmawia zejścia, zmiana nie może być dokonana.

5. Ubiór:

Obuwie

- drużyny biorące udział w rozgrywkach występują w obuwiu typu „Turf” z oznaczeniem AG I MG, „adidas”, „tenisówki” oraz „halówki”.
- Zawodnicy w innym obuwiu nie mogą być dopuszczani do gry a za wejście na boisko w tzw. „lankach” gracz, który się tego dopuścił zostaje ukarany przez sędziego czerwoną kartką.
- W przypadku wątpliwości o możliwości gry decyduje Sędzia lub Koordynator PLP

Stroje

- czytelne numery na jednolitych koszulkach drużyny są obowiązkowe (z wyjątkiem bramkarza),
- sędzia może nie dopuścić zawodnika w znaczniku lub w stroju innym niż swojej drużyny kolorze oraz zawodnika bez numeru na koszulce (z wyjątkiem bramkarza). Do momentu założenia właściwej koszulki z nr zawodnik ten nie może wejść na boisko,

- bramkarze obydwu zespołów muszą różnić się strojem od pozostałych zawodników uczestniczących w meczu i nie są zobowiązani mieć nr na koszulce,
- w przypadku niemożliwości zmiany strojów przez mające rozegrać mecz drużyny, znaczniki, które zapewni organizator na ten mecz całej drużynie, zobowiązany jest założyć zespół "**Gości**" (tj. wymieniony w terminarzu na drugim miejscu),
- w trakcie trwania spotkania zawodnicy nie mogą nosić na sobie przedmiotów zagrażających bezpieczeństwu innych graczy (biżuteria, zegarki itp. oraz ochroniacze z elementami metalowymi - jeśli nie ma możliwości ich ściągnięcia należy zawinąć w taki sposób aby nie były zagrożeniem dla innych zawodników).
- Sędziowie i Koordynator mają prawo nie dopuścić do gry zawodników, którzy nie spełniają w/w wymogów.
- W przypadku wątpliwości o możliwości gry decyduje Sędzia lub Koordynator PLP

6. Czas trwania zawodów (jednego meczu) to dwie 20-minutowe połowy.

- 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 żądanie przez zespół przysługującą mu jedno minutową przerwę
 - agresywne zachowanie zawodnika, kibica lub innej osoby nie będzie pozwalało na rozgrywanie meczu,
 - na zarządzenie sędziego.

7. Kary indywidualne

Przewinienia karane wg Przepisów Gry w Piłkę Nożną skutkować będą:

- napomnieniem (żółtą kartką),
- wykluczeniem (bezpośrednią czerwoną kartką lub w konsekwencji dwóch żółtych) i karą zespołową 2 minut.

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.

Zawodnik ukarany wykluczeniem (w konsekwencji dwóch żółtych kartek lub samoistną czerwoną kartką) zobowiązany jest do niezwłocznego opuszczenia boiska, na którym rozgrywane jest spotkanie i udania się do szatni. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry po upływie 2 minut od wykluczenia współpartnera, o ile wcześniej jego (osłabiona) drużyna nie straci bramki.

Drużyna zawodnika ukaranego czerwoną kartką (w konsekwencji 2 żółtych kartek) lub samoistną czerwoną kartką w przerwie pomiędzy pierwszą, a drugą połową rozpoczyna drugą część gry w osłabieniu.

Jeżeli wykluczeniem (samoistną czerwoną kartką) zostaje ukarany zawodnik rezerwowy lub zawodnik z danej drużyny przed rozpoczęciem meczu lub w czasie przerwy pomiędzy I a II połową meczu – zobowiązany jest do niezwłocznego opuszczenia boiska, na którym rozgrywane jest spotkanie i udania się do szatni, a jego drużyna jest ukarana grą w osłabieniu przez dwie minuty.

Jeżeli wykluczeniem (samoistną czerwoną kartką) zostaje ukarany zawodnik za wyjście na boisko w „lankach”, jest to traktowane jako próba oszukania rywali, sędziego i Organizatora a co się z tym wiąże, następuje 2-minutowa kara gry w osłabieniu jego drużyny.

W przypadku odmowy opuszczenia boiska i nie udania się do szatni w ciągu 2 minut przez zawodnika wykluczonego (od momentu wydania przez Sędziego zarządzenia o opuszczeniu boiska), spotkanie zostanie zakończone przed upływem regulaminowego czasu gry, a jego wynik

będzie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której gracz ukarany został czerwoną kartką.

Zawodnik wykluczony nie może wrócić na boisko lub trybuny w czasie trwania meczu swojej drużyny ani przebywać w ich pobliżu. W przypadku gdy Sędzia lub Organizator/Koordinator zauważy powrót zawodnika (niezależnie od tego czy jest on w stroju sportowym) przerywa mecz i nakazuje mu wyjście z obiektu.

Sytuacja powinna zostać opisana w sprawozdaniu meczowym.

W przypadku kar minutowych obowiązuje zasada:

- jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 6 i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład,
- jeżeli obie drużyny mają po 5 lub 4 zawodników i pada bramka – nie uzupełniają składu.
- jeżeli 4 zawodników gra przeciwko 5 lub 6 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.

8. Wyrzuty z autu, rzuty wolne, rzuty różne, rzuty od bramki, rzuty karne.

- Wyrzut z autu:

- czas na wznowienie gry z autu to 4 sekundy od czasu kiedy jest do tego możliwość (jeżeli wykonanie wrzutu z autu nie nastąpi w ciągu 4 sekund od powstania możliwości do jego wykonania to wrzut przyznaje się drużynie przeciwnej). O czasie wyrzutu decyduje sędzia prowadzący dane spotkanie.
- piłka podczas wznowiania gry z autu musi być nieruchoma i stykać się z linią boczną.
- zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m.,
- jeżeli piłka nie wejdzie na pole gry z wyrzutu z autu sędzia nakaże wznowienie gry z autu drużynie przeciwnej.
- utrudnianie rozegrania wyrzutu z autu przez przeciwnika będzie skutkowało dla niego żółtą kartką.

- Rzut wolny:

Czas na wznowienie gry z rzutu wolnego to 4 sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej),

Zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m.

W przypadku, gdy dwóch lub więcej zawodników drużyny broniącej tworzy „mur”, wszyscy gracze drużyny atakującej muszą pozostać co najmniej 1 m od „muru”, dopóki piłka nie znajdzie się w grze. Kara za złamanie tego przepisu jest rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia dla drużyny przeciwnej.

Utrudnianie rozegrania rzutu wolnego przez przeciwnika będzie skutkowało dla niego żółtą kartką.

- Rzut różny:

Czas na wznowienie gry z rzutu różnego to 4 sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut od bramki dla drużyny przeciwnej). O czasie wyrzutu decyduje sędzia prowadzący dane spotkanie.

Zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m.,

Utrudnianie rozegrania wyrzutu z autu przez przeciwnika będzie skutkowało dla niego żółtą kartką.

- Rzut od bramki:

Piłka zostaje wykopana przez bramkarza z dowolnego miejsca własnego pola karnego,

Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować poza polem karnym, aż do momentu prawidłowego wprowadzenia piłki do gry,
Czas na wznowienie gry z rzutu od bramki to 4 sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z linii pola bramkowego). O czasie wyrzutu decyduje sędzia prowadzący dane spotkanie.

- Rzut karny:

Piłka musi być umieszczona na środku linii pola karnego,

Zawodnik wykonujący rzut karny musi być zidentyfikowany,

Bramkarz broniący rzut musi pozostawać na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami bramkowymi, zwrócony twarzą do wykonawcy rzutu do czasu kopnięcia piłki, jedna noga bramkarza do czasu uderzenia piłki przez wykonawcę rzutu karnego musi mieć styczność z linią bramkową.

Zawodnicy inni niż wykonawca rzutu muszą zajmować miejsca na polu gry, na zewnątrz pola karnego, za linią piłki.

Po zajęciu pozycji określonych Przepisami Gry sędzia daje sygnał na wykonanie rzutu karnego,

Wykonawca rzutu musi kopnąć piłkę do przodu,

Piłką jest w grze jeżeli została kopnięta i poruszyła się do przodu,

Sędzia decyduje kiedy rzut karny jest rozstrzygnięty.

9. Wślizgi

W rozgrywkach wślizgi są dopuszczalną formą walki o piłkę o ile nie są nieostrożne, nierozważne lub dokonane z nadmierną siłą.

10. Spalony

W rozgrywkach nie obowiązuje przepis o „pozycji spalonej”.

11. Gra bramkarza

Po prawidłowym wznowieniu gry bramkarz może uczestniczyć w grze wg Przepisów Gry w Piłkę Nożną. Na wznowienie gry Bramkarz ma 4 sekundy. O czasie decyduje sędzia prowadzący dane zawody.

§ 5 Kary i dyskwalifikacje

1. Kary drużynowe:

- Kara weryfikacji zawodów jako walkower oznacza weryfikację wyniku meczu na 0:3 na niekorzyść ukaranego zespołu

- Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeżeli:

- wystawi do gry nieuprawnionego zawodnika (np. brak zgłoszenia do rozgrywek PLP, pauzującego za kartki lub inną karę nałożoną przez Zarząd PLP)
- z własnej winy nie stawi się lub spóźni więcej niż 3 minuty na zawody,
- stawi się z mniejszą ilością zawodników niż 4 (słownie: czterech),
- wzbrania się grać pod kierunkiem sędziego wyznaczonego przez Organizatora,
- schodzi z boiska przed końcem spotkania (wg informacji od koordynatora lub sędziego meczu),
- zostaje zdekompletowana napomnieniami lub wykluczeniem w trakcie trwania gry - nie może grać mniej niż 4 zawodników (jeżeli po udzielonym wykluczeniu na boisku zostanie 3 zawodników to sędzia kończy mecz, a zaistniałą sytuację opisuje w protokole zawodów).

- Jeśli z jakichś powodów mecz się odbył, a został zweryfikowany na walkower to:

- Nie nalicza się statystyk indywidualnych dla drużyny ukaranej

- zawodnikom napomnianym kary liczą się do dalszej klasyfikacji.
Drużynie wykluczonej lub wycofanej z rozgrywek nie przysługuje zwrot kosztów finansowych.

- 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 200,00.

- Dwa walkowery jak powyżej, skutkować będą wykluczeniem danej drużyny z dalszych rozgrywek Ligi Szóstek a pozostałe do rozegrania przez nią pojedynki zostaną zweryfikowane jako walkower na korzyść ich rywali.

2. Kary indywidualne:

- Żółte kartki

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

- przy trzecim napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze jednego meczu,
- przy piątym i ósmym napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze jednego meczu,
- 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.

- Czerwone kartki

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 Zarząd PLP orzeknie inną karę.

*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.

Sankcje karne, za wykroczenia ukarane czerwoną kartką:

Zawodnik lub osoba towarzysząca 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), pogroźek, 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 (bez stopniowania obelg na lżejsze czy cięższe), pogroźek, 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.

Ponowne popełnienie tego przewinienia skutkować będzie karą dyskwalifikacji ustanowioną 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.

- w przypadku naruszenia powyższego punktu przez osoby zidentyfikowane jako towarzyszące danej drużynie i nie będące w składzie żadnego zespołu uczestniczącego w rozgrywkach – upomnienie dla danej drużyny, 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 – Zarząd PLP.
4. Decyzje regulaminowe podejmowane przez Zarząd PLP będą oznajmiane Kapitanom 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 SP 51

Drużyny uczestniczące w PLP zobowiązane są do bezwzględnego przestrzegania załączonych do Regulaminu Zasad korzystania z obiektu, na którym prowadzone są rozgrywki PLP.

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.

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 liczoną 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 0.5 (lub 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 – 10 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)

- W każdym Turnieju Kapitanowie uczestniczących w nim Drużyn będą po swoich meczach 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 Zarząd PLP.

Punkty za Ligę Szóstek do Klasyfikacji Rocznej IV Edycji PLP:

II LIGA:

Miejsce 15 - 1pkt

14 - 2pkt

13 - 3pkt

12 - 4pkt

11 - 5pkt

10 - 6pkt

9 - 7pkt

8 - 8pkt

7 - 9pkt

6 - 10pkt

5 - 11pkt

4 - 12pkt

3 - 14pkt

2 - 16pkt

1 - 18pkt

I LIGA :

15 - 20pkt

14 - 21pkt

13 - 22pkt

12 - 23pkt

11 - 24pkt

10 - 25pkt

9 - 26pkt

8 - 27pkt

7 - 28pkt

6 - 29pkt

5 - 30pkt

4 - 31pkt

3 - 33pkt

2 - 35pkt

1 - 37pkt

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 w ramach PLP 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 przed planowanym rozpoczęciem meczem przez jednego z zawodników danej drużyny 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 zobowiązani są do sprawdzenia poprawności protokołu meczowego potwierdzając go własnoręcznym podpisem. Zmiana danych w późniejszym terminie oraz reklamacje z tym związane w przypadku braku podpisu Kapitana nie będą uwzględniane.

- 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).

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.