

REGULAMIN

Regulamin rozgrywek sportowych pt.: „FINANCES & LAW LEAGUE”

§ 1 SYSTEM ROZGRYWEK

1. Obowiązujący system rozgrywek to system ligowy, jednorundowy.
2. Drużyny rozgrywają mecze w systemie każdy z każdym bez meczów rewanżowych, według terminarza dostępnego na www.fll.com.pl. Terminarze meczów są również dostępne u obsługi rozgrywek.
3. Punktacja w meczach ligowych:
Zwycięstwo: 3 pkt.
Remis: 1 pkt.
Porażka: 0 pkt.
4. Po rozegraniu meczów ustalone zostaną miejsca poszczególnych drużyn, decydujące o pozycji w tabeli.
 - 4.1. Najwyżej będą drużyny, które zbiorą największą ilość punktów.
 - 4.2. W przypadku równej ilości pkt. o zajęciu wyższego miejsca decyduje w kolejności:
 - mecz pomiędzy zainteresowanymi drużynami
 - bilans bramkowy
 - większa ilość bramek strzelonych
 - mniejsza ilość bramek straconychW przypadku, gdy wszystkie z powyższych statystyk będą równe, drużyny zajmują miejsca w tabeli w kolejności alfabetycznej, o ile pozostają jeszcze nierozegrane mecze. W przypadku rozegrania wszystkich meczów, o pozycji drużyny w tabeli zadecyduje konkurs rzutów karnych pomiędzy zainteresowanymi drużynami, do pierwszego niestrzelonego rzutu karnego.
 - 4.3. W przypadku sytuacji, w której więcej niż dwie drużyny posiadają taką samą ilość punktów utworzona zostanie mała tabelka i wzięte pod uwagę będą wyłącznie mecze zainteresowanych drużyn. Dalsze postępowanie zgodnie z pkt. 4.2.

5. Czas gry.
- 5.1. Mecze o punkty trwają 2 x 20 minut.

§ 2 UCZESTNICTWO

1. Podstawowe zasady uczestnictwa.
 - 1.1. Do turnieju można zgłosić nieograniczoną liczbę zawodników.
 - 1.2. Skład zgłoszony przed pierwszym meczem jest składem ostatecznym. Istnieje możliwość dopisania zawodnika do drużyny ale musi być to zrobione w formie pisemnej lub elektronicznej u organizatora nie później niż dzień przed zaplanowanym meczem.
 - 1.3. Organizator zastrzega sobie, że nagrody przewidziane są w ilości 15 sztuk na drużynę.
 - 1.4. Jeżeli w drużynie wystąpi niezidentyfikowany (niezgłoszony) zawodnik to drużyna otrzyma walkower na niekorzyść tej drużyny. Wyjątek od tej reguły może stanowić nagła sytuacja – wówczas należy przed meczem poinformować o udziale wcześniej niezgłoszonego zawodnika i uzyskać zgodę przeciwnej drużyny na jego udział.
2. Barwy, stroje, obuwie uczestników.
 - 2.1. Każda z drużyn zobowiązana jest posiadać jednolity komplet strojów, w skład którego wliczają się: koszulka, spodenki i ewentualnie getry.
 - 2.2. Bramkarz powinien mieć odróżniający od reszty zespołu strój, a w przypadku krótkich spodni, getry również muszą być innego koloru niż zawodników z pola.
 - 2.3. W przypadku gdy 2 drużyny posiadają taki sam kolor strojów, organizatorzy dysponują znacznikami, a gospodarz ma obowiązek nałożyć znaczniki na polecenie sędziego.
 - 2.4. Decyzję o założeniu znaczników podejmuje sędzia.
 - 2.5. Zawodnik biorący udział w turnieju, musi posiadać obuwie sportowe. Odpowiednie do nawierzchni. Na sztucznej trawie nie dopuszcza się gry w butach z metalowymi korkami.



www.fll.com.pl



661-644-644 / 665-644-644



poczta@fll.com.pl



WEJDŹ DO GRY!

REGULAMIN

§ 3 PRZEPISY I ZASADY GRY, NAGRODY

1. Skład, zmiany.
 - 1.1. Na placu gry może się znajdować maksymalnie 4 zawodników oraz bramkarz.
 - 1.2. Obowiązują zmiany lotne (hokejowe), w przerwie w grze, w wydzielonej strefie.
 - 1.3. Bramkarz musi wyróżniać się strojem od zawodników z pola.
 - 1.4. Dozwolone jest by zawodnik z pola zmienił się w trakcie meczu z bramkarzem, warunkiem jest poinformowanie o tym fakcie sędziego a nowy bramkarz musi posiadać odróżniający strój od zawodników z pola.
 - 1.5. Zawodnikowi nie wolno nosić elementów ozdobnych (szczególnie zegarków, bransolet i biżuterii), stanowiących zagrożenie dla niego samego lub innych zawodników.
 - 1.6. Zalecane jest używanie ochraniaczy.
 2. Informacje techniczne.
 - 2.1. Bramki mają wymiar 5x2m.
 - 2.2. Boisko ma wymiar 42x21 m.
 3. Podstawowe zasady gry.
 - 3.1. Bramkarz wznawia piłkę nogą, po wznowieniu od bramki musi ona opuścić pole karne.
 - 3.2. Czas wykonania wznowienia przez bramkarza to 6 sekund.
 - 3.3. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z ręki przez bramkarza.
 - 3.4. Auty wykonywane są wyłącznie nogą, a zawodnik przeciwnej drużyny może być nie bliżej niż 1,5 metra od piłki.
 - 3.5. Przy rzutach wolnych dozwolona odległość przeciwnika od piłki wynosi przynajmniej 4 metry.
 4. Zakazy i kary.
 - 4.1. Zakazuje się używania wulgarnego języka zarówno zawodnikom, trenerom jak i osobom towarzyszącym drużynie.
 - 4.2. Zakazuje się gry wślizgiem.
 - 4.3. Obowiązujące kary:

Sędzia może nałożyć karę indywidualną w postaci wykluczenia czasowego z gry, tzw. 'kary minutowe' za przewinienia: 2, 4, 6, 10 minut. Kary minutowe nie kasują się stracie bramki.

Kary minutowe z pierwszej połowy nie przenoszą się na drugą połowę. Za brutalne, zbyt agresywne lub nieprofesjonalne i niezgodne z ideą fair-play przewinienia, sędzia może ukarać karą indywidualną wykluczającą z gry. W zależności od przewinienia, sędzia informuje trenera o takiej karze oraz informuje, czy zawodnik może wrócić do gry w następnym meczu.
 - 4.4. W przypadku gdy zawodnik otrzymał indywidualną karę wykluczenia, nie może grać już do końca spotkania (drużyna gra w osłabieniu).
 5. Kary drużynowe
 - 5.1. W przypadku niestawienia się drużyny na boisku o czasie, konsekwencją będzie przyznanie drużynie przeciwnej walkovera 3:0.
 6. W przypadku niejasności i niewymienionych przepisów stosuje się bieżący regulamin rozgrywek Mazowieckiego Związku Piłki Nożnej, bieżące Przepisy FIFA oraz bieżące Postanowienia Polskiego Związku Piłki Nożnej.
 7. Nagrody
 - 7.1. Nagrody drużynowe w postaci pucharów i medali zostaną przyznane za I, II i III miejsca.
 - 7.2. Nagrody indywidualne zostaną przyznane dla: króla strzelców, najlepszego bramkarza, najlepszego asystenta oraz najlepszego zawodnika turnieju.

Regulamin składa się z trzech paragrafów, 4 stron.



www.fll.com.pl



661-644-644 / 665-644-644



poczta@fll.com.pl



WEJDŹ DO GRY!