



Regulamin
V Mistrzostw Polski Interligi
w futbolu sześćoosobowym

(z dnia 8 czerwca 2016)

§1

Warunki i Zasady Uczestnictwa

1. Organizatorem rozgrywek jest firma Ligowiec Adam Grzymski.
2. Występ w rozgrywkach jest równoznaczny z zaakceptowaniem przestrzegania regulaminu i przepisów gry w rozgrywkach organizowanych przez Ligowiec Adam Grzymski.
3. W V Mistrzostwach Polski w futbolu sześćoosobowym weźmie udział 15 drużyn, które zostaną podzielone na trzy grupy: A, B oraz C. Podział na grupy zostanie ustalony w wyniku losowania.
4. Turniej mistrzowski odbędzie się 25 czerwca 2016 roku w Warszawie między godziną 09:00 a 20:00 na obiekcie Centrum Futbolu Warszawianka w Warszawie przy ul. Piaseczyńskiej 71.
5. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach ma obowiązek występowania w jednolitych strojach z różnymi numerami na plecach przy czym:
 - a) w drużynie może wystąpić jeden gracz z pola (bramkarze nie mają obowiązku noszenia numerów) w koszulce bez numeru, pod warunkiem, że jest ona w tym samym kolorze co reszta zespołu;
 - b) zawodnicy nie posiadający kompletnego stroju jednakowego z pozostałymi graczami drużyny, nie zostaną dopuszczeni do zawodów;
 - c) w przypadku gdy dwie drużyny posiadają jednakowy lub podobny kolor strojów, organizator wypożyczy ponumerowane znaczniki. Drużyna zobowiązana do nałożenia znaczników zostanie wyłoniona w drodze losowania. Zespół, który odmówi założenia znaczników nie zostanie dopuszczony do zawodów i ukarany walkowerem;
 - d) zawodnik nie powinien nosić jakichkolwiek przedmiotów (np. biżuteria, okulary), które mogą stanowić zagrożenie dla niego samego oraz innych uczestników meczu;
 - e) do podstawowego, obowiązkowego ubioru zawodnika należy: koszulka z rękawami, spodenki oraz getry;
 - f) zabrania się gry w dresach (za wyjątkiem bramkarzy), kurtkach, ortalionach, bluzach z kapturem oraz odzieży nie przeznaczonej do uprawiania sportu.
6. Każda drużyna musi posiadać swojego kapitana, który odpowiada przed Organizatorem za wszelkie sprawy związane z udziałem jego zespołu w turnieju.
7. Każdy zawodnik winien występować w obuwiu sportowym, przez co rozumie się buty sportowe na płaskiej podeszwie, tarfy oraz lanki. Zabrania się grania w obuwiu z wkręcanymi kotkami metalowymi lub plastikowymi.
8. Za kibiców odpowiada drużyna i jej kierownictwo. Jeżeli sympatycy danego zespołu zakłócają spokój rozgrywek, Organizator ma prawo nałożyć na drużynę karę nawet w postaci wykluczenia z rozgrywek.
9. Kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu na którym są rozgrywane mecze.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze w celu relacjonowania rozgrywek oraz dla celów marketingowych.

11. Każdy zawodnik zgłoszony do rozgrywek zobowiązany jest do posiadania na zawodach dokumentu tożsamości oraz okazania go na wezwanie Organizatora przed startem turnieju. W przypadku nie okazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry.
12. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
13. W turnieju nie mogą brać zawodnicy występujący w II i wyższych ligach PZPN futbolu 11-zespołowego. Zawodnikiem występującym określamy gracza, który rozegrał przynajmniej jedno spotkanie w rundzie wiosennej sezonu 2015/16 danej ligi.
14. W każdej drużynie do rozgrywek może być zgłoszonych maksymalnie 16 zawodników (tylko oni mogą brać udział w meczu) przy czym na boisku przebywa 5 zawodników z pola oraz bramkarz.
15. W kadrze drużyny mogą się znajdować tylko zawodnicy, którzy rozegrali minimum trzy mecze w ostatnim lub przedostatnim sezonie danej ligi. Odstępstwem od tej reguły może być tylko jedna osoba grająca tylko na pozycji bramkarza. Zawodnik ten nie może występować w polu. W przeciwnym wypadku będzie traktowany jako gracz nieuprawniony.
16. Celem turnieju jest wyłonienie zwycięzcy, który zostanie mianowany Mistrzem Polski Interligi w futbolu 6-osobowym.

§2 Zasady Rozgrywek

1. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Terminarz dostępny jest na stronie internetowej <http://interliga.pl/>.
2. Rozgrywki będą prowadzone markową piłką rozmiar nr 5, na bramki o rozmiarach 5m x 2m.
3. Przed meczem kapitanowie lub kierownictwo obydwu drużyn powinni sprawdzić poprawność danych zawartych w protokole i uzupełnić go poprzez wpisanie numerów zawodników biorących udział w danym spotkaniu.
4. Strój bramkarza musi wyraźnie różnić się od strojów zawodników z pola.
5. Kapitan drużyny powinien posiadać na rękawie widoczną opaskę.
6. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo rozmowy z sędzią.
7. Mecz trwa 15 minut plus czas doliczony przez sędziego.
8. W sytuacji gdy drużyna nie stawiała się o planowanej godzinie rozpoczęcia spotkania sędzia odlicza 5 minut i w przypadku dalszej nieobecności oznajmia koniec spotkania. Drużyna, która nie rozpoczęła meczu zostaje ukarana walkowerem -1 punkt i 0:5 w bramkach. W przypadku gdy na meczu nie stawi się żadna z drużyn, obie karane są ujemnym punktem.

9. Po meczu kapitanowie drużyn powinni zapoznać się z protokołem, aby uzyskać informację o końcowym wyniku, strzelcach bramek oraz o kartkach pokazanych przez sędziego.
10. W rozgrywkach V Mistrzostw Polski w futbolu sześćoosobowym za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, a za przegraną 0 punktów.
11. O pozycji w tabeli decyduje większa liczba zdobytych punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji w tabeli decyduje:
 - a) wynik bezpośredniego spotkania, a w sytuacji gdy sprawa dotyczy więcej niż dwóch drużyn tworzona jest mała tabela, w której uwzględniane są mecze między zainteresowanymi zespołami. W przypadku, gdy w małej tabeli także dojdzie do sytuacji, gdzie więcej niż dwa zespoły mają równą liczbę punktów, tworzona jest kolejna mała tabela itd.;
 - b) bilans bramek;
 - c) większa liczba strzelonych goli;
 - d) losowanie.
12. W każdej z grup rywalizacja toczyć się będzie systemem każdy z każdym. Do ćwierćfinału awansują zespoły z pierwszych czterech miejsc w swoich grupach. Pozostałe zespoły rywalizować będą o miejsca 9 - 12.
13. Drużyny, które do ćwierćfinału awansowały z pierwszych miejsc, zmierzą się z zespołami z miejsc czwartych z drugiej grupy. Drużyny, które do ćwierćfinału awansowały z drugich miejsc, zmierzą się z zespołami z miejsc trzecich w drugiej grupie. W meczu o 9 miejsce zagrają drużyny z piątych miejsc w grupach. W meczu o 11 miejsce zagrają drużyny z szóstych miejsc w grupach.

§3 Przepisy gry

1. Minimalna liczba zawodników danej drużyny potrzebna do rozpoczęcia meczu to 5.
2. W przypadku gdy na wskutek wykluczeń z meczu (nie dotyczy kar czasowych, po których zawodnik może wrócić na boisko) w danej drużynie zostanie mniej niż pięciu zawodników sędzia przerywa mecz, a wynik meczu weryfikowany jest jako walkower 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej za wyjątkiem sytuacji, w której aktualny wynik jest dla drużyny wygrywającej walkowerem jest korzystniejszy (w tej sytuacji wynik z momentu przerwania meczu zostaje utrzymany). Bramki zdobyte oraz kartki pokazane do momentu przerwania zawodów wliczają się do klasyfikacji indywidualnych. Drużyna ukarana walkowerem otrzymuje -1 punkt.
3. Każda drużyna podczas meczu może dokonać nieograniczonej liczby zmian. Zmiany nie wymagają przerwy w grze. Zmiana może zostać dokonana tylko w wyznaczonej strefie (za własną bramką). Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku tylko wtedy gdy zawodnik schodzący opuścił już plac gry:
 - a) w sytuacji gdy zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo, sędzia przerywa mecz, zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką i dwuminutową karą. Gra wznowiana jest rzutem wolnym z miejsca gdzie była piłka w momencie przerwania gry (gdy piłka znajdowała się w polu karnym wykonuje się rzut wolny z linii pola karnego);

- b) w przypadku, gdy sędzia nie jest w stanie zweryfikować, który zawodnik w sposób nieregulaminowy wszedł na boisko, żółtą kartką karany jest zawodnik znajdujący się najbliżej ławki rezerwowych,
 - c) w przypadku gdy zawodnik rezerwy z premedytacją przerywa akcję rywali karany jest czerwoną kartką, a drużyna pięciominutową karą.
4. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa w momencie, gdy sędzia zezwoli na taką zmianę.
 5. Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka. W sytuacji, gdy na wniosek drużyny atakującej sędzia odsuwa zawodników rywali na przepisową odległość, gra wznawiana jest na gwizdek. W wyjątkowych sytuacjach grę na gwizdek może zarządzić arbiter zawodów.
 6. Odległość zawodnika drużyny przeciwnej od piłki przy wznawianiu gry wynosi 5 metrów.
 7. Dopuszcza się grę wślizgiem bezkontaktowym, gdy w pobliżu 2 metrów nie ma zawodnika drużyny przeciwnej. Każdy wślizg wykonany gdy w pobliżu 2 metrów znajduje się przeciwnik i na wskutek, którego nie dochodzi do faulu traktowany jest jako niebezpieczne zagranie. Przepis ten nie dotyczy bramkarza w polu karnym. Za wślizg uważa się zagranie, przy którym zawodnik rzuca się na murawę, dotyka jej pośladkami lub biodrem, nogami atakuje przeciwnika lub piłkę, a całość wykonana jest dynamicznie.
 8. Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska i jest traktowany jako rzut wolny pośredni.
 9. W przypadku, gdy przewinienie nastąpiło w polu karnym, ale nie kwalifikowało się do podyktowania rzutu karnego (np. niebezpieczne zagranie, złapanie przez bramkarza piłki w ręce po podaniu swojego zawodnika), sędzia zawodów przyznaje rzut wolny bezpośredni, który wykonuje się z linii pola karnego.
 10. Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza z ziemi wykopem nogą lub wyrzutem ręką. Bramkarz po złapaniu piłki z gry może wprowadzić ją do gry ręką lub bezpośrednio nogą.
 11. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.
 12. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
 13. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka równoznaczna jest dwuminutową karą po której zawodnik może wrócić do gry, kartka czerwona oznacza 5-minutową karę i wykluczenie z meczu. W przypadku otrzymania dwóch żółtych kartek zawodnik zostaje wykluczony z meczu. Przepis ten dotyczy również bramkarzy, którzy po otrzymaniu kary powinni opuścić boisko.
 14. W sytuacji, gdy zawodnik ukarany żółtą kartką w ciągu 2 minut kary otrzyma drugą żółtą kartkę, do pierwszej kary doliczane są dodatkowe 2 minuty.
 15. Strzelenie gola nie anuluje kary dla zawodnika ukaranego kartką, co oznacza, że nie ma on możliwości wcześniejszego powrotu na boisko.

16. W przypadku, gdy kartką zostanie ukarany zawodnik będący na ławce rezerwowych, boisko musi opuścić inny zawodnik przebywający aktualnie na placu gry.
17. W przypadku rażącego naruszenia przepisów, Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia kar na podstawie zapisu video.
18. Zawodnik, który krwawi musi opuścić boisko.
19. W pozostałych kwestiach obowiązują przepisy gry PZPN.

§4 Sankcje karne

1. Kibice drużyn nie mogą przebywać na boisku i na ławkach rezerwowych.
2. Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką zostaje zawieszony na jeden mecz. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia okresu zawieszenia.
3. Zawodnik zostaje zawieszony na jeden mecz po otrzymaniu dwóch żółtych kartek. Każde kolejne dwie żółte kartki również powodują zawieszenie.
4. Za ściągnięcie koszulki (np. po strzelnym голу) sędzia zawodów nie pokazuje żółtej kartki, za wyjątkiem sytuacji, gdy ściągnięcie koszulki ma służyć prezentowaniu obraźliwych lub prowokacyjnych treści.
5. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych oraz rzucających cień na dobre imię Organizatora V Mistrzostw Polski w futbolu sześciuosobowym, może on podjąć decyzję o nałożeniu kar dyscyplinarnych w stosunku do drużyn (ujemne punkty, przyznanie walkoweru drużynom przeciwnym, wykluczenie z rozgrywek) oraz zawodników (zawieszenie lub wykluczenie z rozgrywek). W sytuacji gdy na wskutek zachowania osób związanych z drużyną (zawodnicy, kibice) dojdzie do zniszczenia mienia osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy.
6. Zawodnik, który:
 - a) wulgarnie lub prowokacyjnie zwraca się do sędziego, rywala bądź kibiców zostaje zawieszony na 2 mecze;
 - b) wykonuje obraźliwe gesty w stosunku do sędziego, rywala lub kibiców zostaje zawieszony na 2 mecze;
 - c) opluje lub uderzy sędziego, rywala bądź kibica lub kopnie przeciwnika bez piłki zostaje wykluczony z turnieju.
7. Walkower oznacza porażkę drużyny ukaranej w stosunku 0:5 oraz -1 punkt. Walkowera można otrzymać za:
 - a) nie stawienie się drużyny najpóźniej 5 minut po terminie rozpoczęcia meczu;
 - b) grę nieuprawnionego zawodnika;
 - c) przerwanie meczu z powodu kar lub nieoczekiwanych zajść.

W sytuacji gdy, drużyna na korzyść, której ma być zasądzony walkower na boisku (dot. podpunktu b i c) zwyciężyła różnicą 5 lub więcej goli, rezultat z boiska zostaje utrzymany, a drużyna przegrana zostaje ukarana ujemnym punktem. Statystyki

indywidualne graczy ukaranego zespołu zostają anulowane (z wyjątkiem kartek), podczas gdy dokonania drużyny zwycięskiej zostają utrzymane.

§5 Postanowienia końcowe

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem i przestrzegania go podczas rozgrywek.
2. Organizator ma pełne i wyłączone prawo interpretacji niniejszego regulaminu.
3. Niniejszy regulamin rozgrywek V Mistrzostw Polski w futbolu sześciuosobowym jest jedyną podstawą rozgrywek. Wszystkie wątpliwe kwestie dotyczące protestów, kar czy innych wykroczeń rozpatrywane są przez Organizatora.
4. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek V Mistrzostw Polski w futbolu sześciuosobowym powinien poddać się badaniom lekarskim stwierdzającym jego dobry stan zdrowia. Za niewykonanie badań i wynikających z tego powodu wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodnika.
5. Każda drużyna, grająca w rozgrywkach powinna być ubezpieczona od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizator nie ubezpiecza zawodników i nie ponosi odpowiedzialności za następstwa nieszczęśliwych wypadków.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
7. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki oraz skutki wypadków podczas trwania rozgrywek.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu.