

**REGULAMIN**  
**Halowej Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej**  
**HALPIN**  
**w sezonie 2022/23**

## **1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem ligi HALPIN jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Pajęcznie.
2. Rozgrywki odbywają się w Hali Sportowej przy Szkole Podstawowej nr 2 w Pajęcznie (ul. Grunwaldzka).
3. W rozgrywkach uczestniczyć mogą osoby pełnoletnie oraz osoby które ukończą 16 lat do dnia 31.12.2022. (wymagana pisemna rodziców lub opiekunów).
4. Każdy z zawodników może grać tylko w jednej drużynie i nie może zmieniać drużyny podczas trwania turnieju.
5. **Organizator nie odpowiada za ubezpieczenie zawodników. Każda drużyna może posiadać własne ubezpieczenie NW na czas rozgrywania turnieju. Podczas rozgrywania spotkań Organizator zapewnia opiekę medyczną dla zawodników.**
5. Do rozgrywek zostaną zakwalifikowane drużyny, które do dnia 10 listopada 2022 roku prześlą do organizatora (e-mail: [mosir@pajeczno.pl](mailto:mosir@pajeczno.pl)) zgłoszenie oraz potwierdzenie wpłaty wpisowego w wysokości 500 zł. na konto bankowe organizatora nr 10 8265 0001 2001 0071 1212 0001.
6. Podczas rozgrywek uczestnicy są zobowiązani stosować się do regulaminu porządkowego Hali Sportowej, w szczególności w zakresie zachowania ładu i porządku, niespożywania na terenie Hali napojów alkoholowych i palenia tytoniu.
7. Za ewentualne szkody wyrządzone przez uczestników odpowiedzialność ponoszą kierownicy drużyn.

## **1. SYSTEM ROZGRYWEK**

1. W rozgrywkach uczestniczy maksymalnie 12 drużyn.
2. Każda drużyna rozegra z każdą z pozostałych drużyn po jednym meczu - rozegrana zostanie jedna runda spotkań. W przypadku zgłoszenia mniej niż 8 drużyn organizator rozważy rozegranie 2 rund (mecz i rewanż).
3. Za każdy rozegrany mecz przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku: 3 punkty za zwycięstwo; 1 punkt za mecz nierozstrzygnięty (remis); 0 punktów za mecz przegrany;
3. O kolejności drużyn w tabeli decyduje liczba zdobytych punktów. Przy równej liczbie punktów decydują kolejno:
  - wynik bezpośredniego meczu
  - różnica bramek strzelonych i straconych we wszystkich meczach,
  - liczba bramek strzelonych we wszystkich meczach,
  - liczba zwycięstw we wszystkich meczach,
  - miejsce w klasyfikacji „fair play”
4. Spotkania odbywać się będą wg. harmonogramu, który zostanie opracowany po zamknięciu zgłoszeń drużyn.
5. Obowiązki sędziego podczas wszystkich meczy pełni osoba wyznaczona przez Organizatora.
6. Wszystkie sporne kwestie rozstrzyga Organizator, którego decyzje są ostateczne.

## **2. POLE GRY**

1. Pole gry wyznaczają dwie linie bramkowe, linia boczna pod trybuną po jednej stronie boiska (gdzie kończy się parkiet) natomiast po drugiej stronie czerwona linia.
2. Piłka jest w grze gry:
  - odbija się od słupka bramkowego, poprzeczki, filara podtrzymującego trybunę i pozostaje na polu gry,

- odbija się od sędziego, a on znajduje się na polu gry.

### **3. ILOŚĆ ZAWODNIKÓW**

1. W zawodach biorą udział dwie drużyny, każda składa się z nie więcej niż 5 zawodników, z których jeden jest bramkarzem. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 3 zawodników.

2. Zawody nie mogą być kontynuowane, jeżeli w jednej z drużyn jest mniej niż 3 zawodników.

3. Zmiany zawodników w drużynach są lotne z zastrzeżeniem dwóch aspektów:

- prawidłowo wykonana zmiana jest wtedy, gdy zawodnik rezerwy wejdzie na boisko po uprzednim opuszczeniu go przez zawodnika przeznaczonego do wymiany,

- zmiana wykonana jest w swojej strefie technicznej, czyli na tej stronie boiska, gdzie zawodnicy zajmują miejsca na ławce rezerwowych (za wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik uległ kontuzji i jest po przeciwnej stronie strefy technicznej).

**W pozostałych przypadkach wszelkie próby oszukania sędziego jak i drużyny przeciwnej będą surowo karane w postaci napomnienia (ż.k.), czyli kary 2 min.**

4. Jeżeli zawodnik schodzi z boiska w innym miejscu niż to, które do tego jest wyznaczone, a w jego miejsce wejdzie współpartner zupełnie w innym miejscu lub, jeżeli zawodnik wchodzi na boisko przed tym jak opuścił go zawodnik przeznaczony do wymiany i jest w konsekwencji 6 zawodnikiem to sędzia przerywa grę napomina (ż.k.) zawodnika wchodzącego na boisko, który jednocześnie musi go opuścić, a drużyna dopuszczająca się tego czynu gra w liczebnym osłabieniu zgodnie z obowiązującą karą. Gra przerwana przez sędziego jest wznowiona rzutem wolny pośrednim z miejsca gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry.

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. Kapitan jest odpowiedzialny za zachowanie zawodników własnej drużyny na polu gry.

### **4 - CZAS TRWANIA ZAWODÓW**

1. Zawody trwają dwa równe okresy 20 minutowe z przerwą między częściami gry wynoszącą 5 minut.

2. W sytuacjach, gdy piłka jest wybita na trybuny bądź znajdzie się za drabinkami lub ławkami, gdy wystąpi kontuzja u zawodnika bądź inna niewymieniona sytuacja czas jest zatrzymywany.

3. Sędzia rozpoczyna i kończy zawody sygnałem gwizdka i to on decyduje ewentualnie o doliczeniu nadprogramowego czasu gry, gdy zaistnieją takie potrzeby. Dlatego sygnał zegara nie stanowi podstawy do przerwania gry.

4. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł punktualnie o wyznaczonej godzinie rozpocząć zawody.

### **5 - JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ**

1. Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i pod poprzeczką, zakładając, że drużyna, która zdobyła bramkę nie popełnia wcześniej jakiegokolwiek przewinienia przeciwko Przepisom Gry.

2. Bramka może być zdobyta z:

- akcji,

- rozpoczęcia gry,

- rzutu od bramki,

- kopnięciem jej nogą przez bramkarza po uprzednim zwolnieniu jej z rąk,

- rzutu karnego,

- rzutu wolnego bezpośredniego,

- rzutu z rogu.

3. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z:

- rzutu sędziowskiego,

- rzutu ręką piłki przez bramkarza
- rzutu wolnego bezpośredniego, jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu,
- rzutu wolnego pośredniego,
- wrzutu (zagranie piłki nogą).

4. Sędzia uznaje bramkę będąc całkowicie przekonany, że została zdobyta w sposób prawidłowy. Fakt przekroczenia przez piłkę całym obwodem linii bramkowej między słupkami bramkowymi i pod poprzeczką sędzia stwierdza osobiście.

5. Jeżeli piłka przekroczy całym obwodem linię bramkową między słupkami bramkowymi i pod poprzeczką, mimo niezgodnej z zapisem Artykułu interwencji zawodników drużyny broniącej, to sędzia musi uznać bramkę. Próba niezgodnej z przepisami interwencji zawodników drużyny broniącej musi być ukarana indywidualnie.

6. Sędzia mimo podjętej decyzji o uznaniu bramki i wskazaniu na punkt środkowy, może zmienić swoją decyzję przed wznowieniem gry.

7. Jeżeli piłka uderzyła sędziego na polu gry i po odbiciu się od niego wpadła do bramki, to bramka tak zdobyta winna być uznana.

## **ARTYKUŁ 5 – GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE**

1. Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełnia jedno z następujących sześciu przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły:

- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
- podstawią bądź próbuje podstawić nogę przeciwnikowi,
- skacze na przeciwnika,
- atakuje przeciwnika,
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
- popycha przeciwnika.

Rzut wolny bezpośredni jest również przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełnia jedno z następujących czterech przewinień:

- atakuje przeciwnika nogami chcąc wejść w posiadanie piłki, wchodząc w kontakt z przeciwnikiem przed dotknięciem piłki,
- trzyma przeciwnika,
- pluje na przeciwnika,
- rozmyślnie dotyka piłki ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym).

2. Rzut karny zarządza się, jeżeli jedno z powyższych dziesięciu przewinień zostało popełnione przez zawodnika w jego własnym polu karnym, bez względu na położenie piłki, zakładając, że w momencie dokonania przewinienia była w grze. Rzut karny wykonuje się z odległości 7 metrów od bramki.

3. Rzut wolny pośredni przyznawany jest drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz we własnym polu karnym, popełnia jedno z następujących czterech przewinień:

- przez czas dłuższy niż 3 sekundy kontroluje piłkę w swoich rękach zanim pozbędzie się jej,
- dotyka ręką piłki po raz drugi po tym, jak pozbył się jej z rąk i nie została ona dotknięta przez innego zawodnika,
- dotyka piłki po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
- dotyka piłki ręką po otrzymaniu jej bezpośrednio z wrzutu od współpartnera (zagranie piłki nogą).

Rzut wolny pośredni jest również przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli:

- piłka dotyka sufitu, ściany od strony trybuny jak i samej trybuny również jak opuści trybunę, ściany powyżej drabinek,
- zawodnik gra w sposób niebezpieczny,
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi,
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk,
- popełnia jakiegokolwiek przewinienie niewymienione wcześniej w Artykule 5, dla którego sędzia przerwał grę w celu udzielenia winnemu zawodnikowi napomnienia lub wykluczenia z gry.

Rzut wolny pośredni i bezpośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Istnieje tylko jeden wyjątek, gdy rzut wolny pośredni ma być wykonany z pola karnego drużyny przeciwnej sędzia postanawia wtedy wykonać go z przed pola karnego z miejsca najbliższego gdzie zostały naruszone Przepisy Gry.

4. Kary indywidualne są następujące:

- napomnienie (żółta kartka) – 2 min. kary na ławce rezerwowych, drużyna tego zawodnika gra w osłabionym składzie, po upływie tego czasu zawodnik może dalej kontynuować grę, ewentualnie może wejść wcześniej na boisko, gdy podczas odbywania kary drużyna tego zawodnika straci bramkę,
- wykluczenie (czerwona kartka) – 5 min. kary jednocześnie opuszczenie boiska i udanie się do szatni, zawodnik ukarany (cz.k.) nie może kontynuować gry, drużyna tego zawodnika gra w osłabionym składzie, po upływie tego czasu na boisko wchodzi inny zawodnik,
- wykluczenie (czerwona kartka) w konsekwencji 2 x żółta kartka – za pierwszą żółtą kartkę 2 min kary na ławce rezerwowych, drużyna tego zawodnika gra w osłabionym składzie, po upływie tego czasu zawodnik może dalej kontynuować grę, ewentualnie może wejść wcześniej na boisko, gdy podczas odbywania kary drużyna tego zawodnika straci bramkę, po drugiej żółtej kartce następuje pokazanie czerwonej kartki 5 min kary jednocześnie opuszczenie boiska i udanie się do szatni, zawodnik ukarany (cz.k w konsekwencji 2 x ż.k.) nie może kontynuować gry, drużyna tego zawodnika gra w osłabionym składzie, po upływie tego czasu na boisko wchodzi inny zawodnik.

5. Zawodnik musi być napomniany (żółta kartka), jeżeli popełnia jakiegokolwiek z przewinień:

- jest winny niesportowego zachowania,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- uporczywie narusza przepisy gry,
- opóźnia wznowienie gry,
- nie zachowuje wymaganej odległości od piłki podczas wykonywania rzutu z rogu lub rzutu różnego,
- jest winny nieprzepisowego zagrania na zawodniku drużyny przeciwnej skutkującego przerwaniem akcji korzystnej lub zaczepnej,
- wchodzi na plac gry, gdy jego drużyna gra w kompletnym składzie, a on jest jednocześnie 6 zawodnikiem,
- wchodzi na plac gry, gdy jego współpartner opuszcza je w miejscu do tego nieprzeznaczonym,
- jeżeli zażądał wykonania rzutu wolnego, różnego na gwizdek w celu odsunięcia muru, a potem wykonał go przed sygnałem gwizdka.

6. Zawodnik musi być wykluczony z gry (czerwona kartka), jeżeli popełnia jakiegokolwiek z przewinień:

- popełnia poważny, rażący faul,
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie,
- pluje na przeciwnika lub inną osobę,
- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- pozbawia realnej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika, popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym,
- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i (lub) gestów,
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach.

7. Zawodnik, który usiłuje w sposób niedozwolony pozbawić drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, lecz jego działanie nie przynosi zamierzonego efektu, ponieważ piłka po jego interwencji (np. ręką) wpada bezpośrednio do bramki – zostaje ukarany napomnieniem (żółta kartka) i musi opuścić boisko dla odbycia kary 2 min, jego drużyna gra w tym czasie w liczebnym osłabieniu.

Jeżeli w okolicznościach opisanych powyżej niedozwolona interwencja zawodnika drużyny broniącej była skuteczna, lecz mimo tego w czasie realnej korzyści poszkodowana drużyna zdobyła bramkę (a sędzia nie przerwał gry), to sędzia uzna bramkę i napomni (żółta kartka)

zawodnika przewinającego, który musi opuścić boisko dla odbycia kary 2 min, jego drużyna gra w tym czasie w liczebnym osłabieniu.

8. Obrona bramkarza poza polem karnym ręką względnie rękoma rozumiana jest następująco:

a) jeżeli pozbawia drużynę możliwości zdobycia bramki w tym kontekście, że zawodnik po minięciu, strzale obok niego lub przelobowaniu tego bramkarza w centralnym sektorze pola gry zdobyłby najprawdopodobniej bramkę to sędzia udziela bramkarzowi wykluczenia (cz.k.) – 5 min. kary i po upływie tego czasu wchodzi do gry inny zawodnik niż wykluczony,

b) jeżeli akcja dzieje się w bocznych sektorach pola karnego, w sytuacjach gdy możliwość zdobycia bramki przez drużynę atakującą nie jest już tak wcale czytelna, chodzi tu o kąt strzału względnie gdy piłka ucieka do linii bramkowej lub bocznej i bramkarz wtedy dotyka ją poza polem karnym lub gdy ze złapaną lub dotkniętą piłką wyjeżdża poza pole karne to sędzia udziela temu bramkarzowi tylko napomnienia (ż.k.) czyli kary 2 min. Zastępuje go w bramce w tym czasie inny zawodnik, a on udaje się na ławkę dla zawodników rezerwowych dla odbycia kary.

**Biorąc pod uwagę różne okoliczności sytuacji boiskowych to sędzia zawsze podejmuje adekwatną do danej sytuacji decyzję, która jest nieodwołalna.**

9. Atakowanie ciałem bramkarza trzymającego piłkę w rękach oraz jakiegokolwiek próby wybicia mu piłki z rąk, muszą być traktowane jako przeszkadzanie mu w zwolnieniu piłki z rąk i karane zgodnie z postanowieniami Artykułu 5.

Prawidłowe atakowanie bramkarza na jego polu karnym, kiedy piastkuje lub chwyta piłkę, podlega karze rzutu wolnego pośredniego. Przypadkowe zetknięcie się ciał atakującego piłkę zawodnika i bramkarza nie stanowi naruszenia Przepisów Gry.

Zawodnik musi być ukarany za grę w sposób niebezpieczny, jeżeli kopie lub usiłuje kopnąć piłkę, gdy bramkarz jest w jej posiadaniu lub w trakcie pozbywania się jej.

10. Określenie usiłowanie uderzenia lub usiłowanie kopnięcia należy rozumieć w ten sposób, że zawodnik nie uderzył (kopnął) przeciwnika tylko, dlatego, że przeciwnik uchylił się przed ciosem ręką lub kopnięciem przez niego nogą.

Zawodnik, który rozmyślnie uderza, kopie lub usiłuje uderzyć, kopnąć przeciwnika, współpartnera bądź każdą inną osobę w sposób, który jest poważnym rażącym faulem lub gwałtownym agresywnym zachowaniem, musi być wykluczony z gry (czerwona kartka).

11. Jeżeli zawodnik przebywający na ławce rezerwowych zostanie ukarany napomnieniem (żółta kartka), to jego drużyna musi pomniejszyć ilość zawodników na placu gry o jedną osobę na czas odbywania kary 2 min.

12. Jeżeli drużyna grająca w osłabionym składzie na skutek otrzymania żółtej kartki straci bramkę, gdy drużyna przeciwna gra w pełnym składzie to zawodnik przewinający względnie inny zawodnik może wejść na boisko przed końcem upłynięcia kary 2 min.

13. Jeżeli drużyna grająca w osłabionym składzie na skutek otrzymania czerwonej kartki straci bramkę, gdy drużyna przeciwna gra w pełnym składzie to inny zawodnik niż przewinający nie może wejść na boisko przed końcem upłynięcia kary 5 min.

14. Jeżeli obydwie drużyny grają w osłabionych składach w równej ilości (np. po 4 lub po 3) i któraś z nich w tym czasie zdobędzie bramkę to zawodnik drużyny, która straciła bramkę nie może wejść na boisko przed upływem kary 2 min. tylko musi czekać do końca jej upłynięcia.

**Dla lepszego zrozumienia przykład:**

**W sytuacji, gdy zawodnik otrzyma napomnienie (ż.k.) w postaci kary 2 min. i w czasie jej odbywania zawodnik drużyny przeciwnej również otrzyma napomnienie (ż.k.) – 2 min. to oby dwie drużyny grają w osłabionych składach aż upłyną kary ich zawodników przewinających. Nie ma tutaj zastosowania reguły, że drużyna tracąca bramkę uzupełnia swój skład zawodnikiem, który odbywał w tym czasie karę lub innym zawodnikiem.**

15. Na hali zabrania się grania wślizgami w pobliżu przeciwnika. Zawsze decydujący głos w tej kwestii ma sędzia i to on decyduje czy był wślizg czy go nie było. Gdy zaistnieje jednak takie przewinienie to sędzia ocenia czy zawiera ono element nadmiernej siły czy też nie i decyduje o wykluczeniu, napomnieniu lub rezygnacji z kary indywidualnej.

16. Pod pojęciem wślizgu rozumiemy wysuniętą jedną nogę do przodu, a drugą podkurczoną i w takiej oto pozycji zawodnik sunie po parkiecie. Nie mylić proszę z sytuacją, gdy zawodnik się przewraca i z takiej oto pozycji wybija piłkę.

17. Wybicie piłki wślizgiem zmierzającej do pustej bramki nie jest naruszeniem Przepisów Gry i nie stanowi o jej przerywaniu tylko wtedy, jeżeli w pobliżu nie będzie zawodnika drużyny przeciwnej uczestniczącego w tej akcji (chodzi tu o zawodnika będącego w bliskiej odległości z możliwością zagrania piłki).

a) w takim przypadku następuje przerwanie gry, udzielenie zawodnikowi broniącemu kary napomnienia (ż.k.) – 2 min. za przeszkodzenie drużynie przeciwnej w zdobyciu bramki, a gra jest wznawiana rzutem wolnym pośrednim z linii pola karnego dla drużyny atakującej z miejsca najbliższego, gdzie naruszono Przepisy Gry.

18. Strzelenie bramki wślizgiem nie jest naruszeniem Przepisów Gry i nie stanowi o jej przerywaniu tylko wtedy, jeżeli w pobliżu nie będzie bramkarza względnie zawodnika broniącego uczestniczącego w tej akcji (chodzi tu o zawodnika będącego w bliskiej odległości z możliwością zagrania piłki).

a) w takim przypadku następuje przerwanie gry, gra jest wznawiana rzutem wolnym pośrednim w polu karnym drużyny broniącej. Zawodnik dopuszczający się takiego wślizgu nie musi być ukarany napomnieniem (ż.k), chyba, że atak wykona w sposób nierozważny, zbyt dynamiczny narażając przeciwnika na kontuzję. Decyzja w tej kwestii leży w gestii sędziego głównego.

19. Wszelkie wrzuty z autu wykonywane są nogą, a piłka musi stać nieruchomo na lini w miejscu najbliższego wyjścia jej z gry. Jeżeli zawodnik nie wykona takiego wrzutu w ciągu 3 sekund lub wykona go z niewłaściwego miejsca to wrzut należy się drużynie przeciwnej.

**20. Zawodnik, który otrzyma czerwoną kartkę w jakiegokolwiek kolejce nie może grać w kolejce następnej. Jeżeli zawodnik ten ignoruje zapis Regulaminu i gra na „własne ryzyko” ewentualnie na „ryzyko własnej drużyny”, a drużyna przeciwna zgłosi protest w sprawie tego zawodnika (w przerwie między połowami gry lub bezpośrednio po meczu, ale przed rozpoczęciem następnego meczu) to sędzia główny go przyjmuje i decyduje o walkowerze dla tejże drużyny. To samo tyczy się zawodników nie wpisanych na listę zgłoszeń tzn. niezgłoszonych, a którzy uczestniczą w rozgrywkach.**