

§1 Ząbkowska Liga Szóstek Piłkarskich

1. Organizatorem Ząbkowskiej Ligi Szóstek Piłkarskich (zwaną dalej ZLSP) jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Ząbkach przy ul. Słowackiego 21 zwanym dalej Organizatorem.
2. Celem Ząbkowskiej Ligi Szóstek Piłkarskich jest popularyzacja, rozwijanie i propagowanie piłki nożnej jako aktywnego spędzania czasu wolnego.

§2 Zgłoszenie do rozgrywek

1. Drużyna zgłasza się do rozgrywek drogą mailową lub faxem podanym w ogłoszeniu i na stronie internetowej www.mosir-zabki.pl
2. Wpisowe do rozgrywek w sezonie 2015/2016 wynosi 700 złotych.
3. Wpisowe za sezon rozgrywek należy wpłacać do momentu rozpoczęcia rozgrywek. Brak wpłaty w tym terminie skutkuje niedopuszczeniem drużyny do rozgrywek.
4. Zgłoszenie drużyny do rozgrywek ZLSP wymaga wypełnienia karty drużyny i przekazania jej Organizatorowi.
5. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z deklaracją przestrzegania regulaminu i przepisów gry.
6. W wypadkach nie przestrzegania regulaminu ZLSP przez drużynę bądź poszczególnych zawodników, Organizator ma prawo do usunięcia zespołu bądź zawodników z rozgrywek bez stosowania innych kar przewidzianych w regulaminie ZLSP.
7. Drużyna składa się maksymalnie z 20 zawodników.
8. W meczach ZLSP mogą brać udział tylko i wyłącznie zawodnicy, którzy zostali zgłoszeni do rozgrywek zgodnie z regulaminem rozgrywek ZLSP.
9. Zawodnik może być zgłoszony tylko do jednej drużyny.
10. Zawodnicy mogą być zgłaszani tylko przed rozpoczęciem rozgrywek. Zgłoszeń można dokonywać osobiście w siedzibie Organizatora lub poprzez email.
11. Zawodnik w trakcie sezonu może tylko jeden raz zmienić drużynę, jednak tylko w przerwie między rundą jesienną, a wiosenną.
12. Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach ZLSP zobowiązani są poddać się wcześniej badaniom lekarskim stwierdzającym ich dobry stan zdrowia.
13. Każdy zawodnik/drużyna odpowiedzialny jest za własne ubezpieczenie NW, OC i gra na własną odpowiedzialność.
14. Zawodnik, który nie ukończył 18 roku życia musi posiadać pisemną zgodę prawnych opiekunów. W rozgrywkach ZLSP mogą brać udział zawodnicy, którzy ukończyli 16 rok życia.

§3 Organizacja rozgrywek

1. Za organizację rozgrywek ZLSP odpowiedzialny jest Organizator.
2. Oficjalnym źródłem informacji o rozgrywkach i decyzjach Organizatorów jest strona internetowa ZLSP i emaile rosyłane przez Organizatora na adresy i numery kontaktowe podane w kartach zgłoszeniowych drużyn.
3. W rozgrywkach sezonu 2015/2016 wystartuje 6 drużyn. W rundzie jesiennej zespoły rozegrają mecze systemem „każdy z każdym” mecz i rewanż. Terminarz rozgrywek ustalany jest przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w terminarzu w trakcie rozgrywek.
4. Dokładne terminy są dostępne w stałym terminarzu i będą ogłoszone przez rozpoczęciem rozgrywek.
5. Przełożenie meczu z uwagi na warunki atmosferyczne warunkowo może odbyć się w dniu meczu. Muszą zgodzić się na to obie drużyny będące w składzie co najmniej 5-osobowym. Ostateczną decyzję podejmuje sędzia. Musi on opisać w protokole meczowym jaki był dokładny powód przełożenia spotkania. Jeśli tylko jedna drużyn chce przełożyć spotkanie to mecz musi się odbyć. Przełożony w ten sposób mecz musi odbyć się w najbliższym możliwym terminie.
6. Wszystkie zaległe mecze z rundy jesiennej muszą zostać rozegrane niezwłocznie po zakończeniu rundy jesiennej do daty wyznaczonej przez Organizatora.
7. Wszystkie zaległe mecze z rundy wiosennej muszą zostać rozegrane przed dwoma ostatnimi kolejkami sezonu. W przypadku nie rozegrania meczu do tego terminu przyznany zostaje obustronny walkower.

8. Drużyny mogą rozegrać mecz awansem jedynie w przypadku wyjątkowej sytuacji i za zgodą Organizatora.
9. Wszystkie wyniki z rundy drużyny wykluczonej z rozgrywek zostają anulowane, jeśli rozegra ona mniej niż 50% meczy w rundzie, a jeżeli rozegra ich więcej - wyniki zostaną utrzymane, zaś w meczach nierozegranych - zostaną przyznane walkowery dla drużyn przeciwnych. Drużyna, która została wykluczona, sklasyfikowana zostaje na ostatnim miejscu i od nowego sezonu może ubiegać się o udział w najniższej klasie rozgrywek.
10. Wszelkie protesty muszą być składane do Organizatora w formie pisemnej (osobiście lub emailiem) najpóźniej w ciągu 3 dni od daty meczu/zdarzenia.
11. Na rozpatrzenie protestu i wydanie decyzji Organizator ma maksymalnie 14 dni.

§4 Przepisy gry

1. Boisko ma wymiary minimum 25 x 55 metrów.
2. Bramki mają wysokość 2 metrów i szerokość 5 metrów. Niewielkie odstępstwa od tych wymiarów są dopuszczalne.
3. Drużyna ma obowiązek posiadać jednolite koszulki z numerami na plecach - w wypadku braku numeru na koszulce danego zawodnika, sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry.
4. Obowiązuje całkowity zakaz gry w butach z "wkrętami". Dopuszczone są jedynie buty z korkami typu "lane", bądź inne obuwie sportowe na płaskiej podeszwie. Kapitan może w dowolnym momencie meczu (lecz przed jego zakończeniem) zgłosić sędziemu prośbę o sprawdzenie obuwia zawodnikowi bądź zawodnikom drużyny przeciwnej. Zawodnik grający w butach niedopuszczonych przez Regulamin zostaje ukarany przez sędziego żółtą kartką i karą 5 minut. Ponownie może wejść na boisko po zmianie obuwia na regulaminowe.
5. Drużyna rozpoczyna mecz w 6 osobowym składzie z wyróżnionym bramkarzem (bramkarz + pięciu zawodników w polu).
6. Organizator zapewnia piłki do rozgrywania spotkań.
7. Drużyna może rozpocząć mecz w minimalnej ilości 4 zawodników. W przypadku mniejszej ilości graczy sędzia ma obowiązek przyznać walkower drużynie przeciwnej, jeśli rywal nie stawi się na boisku w składzie co najmniej 4 osobowym 5 minut po upływie godziny spotkania ustalonej przez Organizatora.
8. Ilość zmian jest nieograniczona. Dopuszcza się zmiany powrotne. Zmiany mogą być dokonywane jedynie podczas przerwy w grze - w strefie środkowej boiska i wyraźnej zgodzie udzielonej przez sędziego spotkania. W przypadku naruszenia tego przepisu gry sędzia ma prawo zastosować odpowiednią karę.
9. Kapitan musi być wyróżniony opaską kapitańską. Nie ma obowiązku przekazywania opaski innemu graczowi na czas zejścia kapitana "na zmianę" jeśli znajduje się on w bezpośredniej bliskości boiska.
10. Do rozmowy z arbitrem upoważniony jest jedynie kapitan.
11. Wszystkie zespoły, zarówno w meczach ligowych jak i pucharowych, są odpowiedzialne za osoby im towarzyszące. W przypadku rażącego zachowania się osób towarzyszących, Zarząd może zweryfikować wynik meczu, ukarać drużynę finansowo a nawet wykluczyć ją z rozgrywek ZLSP
12. Sędzia ma prawo nie dopuścić do gry zawodnika pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
13. W celu ewentualnego sprawdzenia tożsamości każdy zawodnik powinien posiadać przy sobie dowód osobisty lub inny dokument poświadczający tożsamość. W przypadku braku takiego dokumentu sędzia może nie dopuścić zawodnika do gry.
14. Mecz trwa 2x25 min z przerwą 5 minutową.
15. Spotkanie musi rozpocząć się najpóźniej z 5 minutowym opóźnieniem w stosunku do godziny podanym w terminarzu, ale tylko z powodu braku wymaganej liczby zawodników.
16. W grze obowiązują przepisy FIFA z poprawkami zamieszczonymi w niniejszym regulaminie, a w szczególności:
 - nie obowiązuje przepis o spalonym
 - w trakcie wykonywania rzutu wolnego mur drużyny przeciwnej musi być oddalony o 5 metrów od piłki

§5 Kary w grze

1. Wymiar kary zależy od uznania sędziego i przepisów obowiązujących w ZLSP.

2. Kara obowiązuje przez cały okres jej trwania (po zdobyciu bramki przez drużynę nie ukaraną, kara obowiązuje do końca czasu trwania)
3. Obowiązują kary: 3 min, 5 min, 10 min i wykluczenie z gry.
4. Kara 5 lub 10 min oznacza jednocześnie żółtą kartkę. Dwie kary po 5 min (lub 5+10 min lub 10+10 min) oznacza drugą żółtą, a w konsekwencji czerwoną.
5. Tylko sędzia może zezwolić na wejście zawodnika po upływie czasu kary.
6. Trzy żółte kartki w meczach powodują automatycznie odsunięcie zawodnika od 1 meczu, 6 żółtych kartek - 2 kolejne mecze absencji, 9 żółtych kartek - 3 kolejne mecze.
7. Czerwona karta powoduje automatyczne odsunięcie zawodnika od udziału w co najmniej jednym (następnym) spotkaniu. Każda czerwona kartka jest rozpatrywana indywidualnie przez Organizatora, który w zależności od okoliczności zastosować karę odsunięcia od więcej niż 1 meczu aż do całkowitej dyskwalifikacji zawodnika.
8. W przypadku czynnego znieważenia sędziego (uderzenie, oplucie itp.), sędzia natychmiast kończy mecz. Wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.

§6 Kary organizacyjne

1. Walkower (v.o.) - to kara w wysokości 50 zł. Trzeci walkower oddany w sezonie jest równoznaczny z wykluczeniem drużyny z rozgrywek. "Walkower - v.o." to brak wymaganej regulaminem ilości (czterech) zawodników do rozpoczęcia spotkania po upływie 5 minut od daty i godziny rozpoczęcia meczu.
2. Udział w meczu nieuprawnionego do gry zawodnika skutkuje przyznaniem walkowera dla drużyny przeciwnej.
3. Od przyznanego walkowera przysługuje odwołanie w terminie nie przekraczającym datę najbliższego spotkania. Obowiązek uczestnictwa w spotkaniu ma osoba która nie miała przy sobie dokument stwierdzającego tożsamość. Obowiązek na udowodnienie tożsamości spoczywa na drużynie/kapitanie zespołu ukaranego walkowerem. Jedyną skuteczną formą jest zdjęcie wykonane bezpośrednio po meczu w towarzystwie sędziego spotkania i kapitana drużyny przeciwnej.
4. Niesportowe zachowanie w stosunku do sędziego lub zawodnika bądź kibiców drużyny przeciwnej skutkuje ukaraniem zawodnika karą w wysokości co najmniej 50 zł i odsunięciem od gry w co najmniej jednym spotkaniu aż do wykluczenia z rozgrywek łącznie.
5. Drużyna jest odpowiedzialna za zachowanie swoich kibiców. Wobec wszystkich zachowań kibiców niezgodnych z regulaminem ZLSP stosowane są takie same kary wobec drużyny, której kibicują jak w przypadku zawodników danej drużyny
6. Na terenie wokół boiska/szkoły zabrania się spożywania alkoholu zarówno przez zawodników jak i kibiców. Niezastosowanie się do tego przepisu skutkuje karą dla drużyny. Pierwszy raz - 100 zł, drugi - 200 zł. Przy trzecim takim przypadku zespół zostaje wykluczony z rozgrywek. W szczególnym wypadku drużyna może zostać wykluczona bez zastosowania powyższej procedury
7. Wszystkie drużyny zobowiązane są do zachowania czystości i porządku na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze. Nie przestrzeganie tego punktu skutkuje karą w wysokości co najmniej 50 zł.
8. Za spowodowanie szkód materialnych na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze drużyna odpowiada materialnie do wysokości powstałej szkody w/g wskazania właściciela obiektu. Dodatkowo na zespół jest nałożona kara w wysokości od 50 do 500 zł.
9. Za obrażenie zawodników drużyny przeciwnej lub sędziego Organizator może ukarać zawodnika bądź drużynę dodatkową karą finansową w wysokości 50 zł.
10. Oprócz wyżej wymienionych kar Organizator może stosować jednorazowo karę upomnienia, jeśli uzna za stosowne, że nadzwyczajne złagodzenie kary jest możliwe i uzasadnione
11. W szczególnych przypadkach, także nieprzewidzianych w niniejszym regulaminie, Organizator ma prawo stosować odpowiednie kary (łącznie z dyskwalifikacją zawodnika lub drużyny).
12. Wszystkie kary płatne są najpóźniej w ciągu 14 dni od ogłoszenia ich przez Organizatora na stronie internetowej. Brak wpłaty całości kary we wskazanym terminie oznacza odebranie zespołowi 3 punktów. Jeśli kara indywidualna nie zostanie opłacona w terminie 14 dni to do kwota kary zwiększa się o 50%, a zawodnik jest dodatkowo zawieszony do momentu zapłaty kary. Brak wpłaty całości kary dla drużyny w ciągu 21 dni od ogłoszenia ich przez Organizatora oznacza wykluczenie drużyny/zawodnika z rozgrywek. W wyjątkowych przypadkach Organizator może wyznaczyć krótszy termin uregulowania kary.
13. W przypadku każdego wykluczenia z rozgrywek kwota wpisowego ulega przepadkowi.

14. Jeżeli termin kary wypada po terminie zakończenia rozgrywek to odebranie zespołowi 3 punktów następuje w nowym sezonie. Wszystkie kary przenoszone się na następny sezon rozgrywek.

§7 Sędziowanie

1. W wypadku wyjątkowej sytuacji braku sędziego na meczu Organizator ma prawo wyznaczyć do sędziowania inne osoby.
2. Sędzia meczu obowiązany jest sprawdzić dowody tożsamości na żądanie kapitana którejkolwiek z grających drużyn - sprawdzenie takie może być dokonane zarówno przed, w przerwie jak i bezpośrednio po zakończeniu spotkania, jednak zgłoszenie to musi nastąpić przed zakończeniem spotkania.

§8 Punktacja

1. W rozgrywkach ZLSP obowiązuje punktacja:: 3 punkty za zwycięstwo, 1 punkt za remis, 0 punktów za przegraną.
2. Walkower oznacza przyznanie wyniku 0:3.
3. O miejscu drużyny w tabeli końcowej decydują w kolejności:
 - liczba zdobytych punktów
 - wynik bezpośredniego spotkania między zainteresowanymi drużynami
 - różnica między bramkami strzelonymi a straconymi
 - liczba strzelonych bramek
 - dodatkowe spotkanie
 - w przypadku więcej niż 2 zespołów z taką samą liczbą punktów „mała tabela” między zainteresowanymi zespołami
4. O miejscu drużyny w tabeli w trakcie sezonu decydują w kolejności:
 - liczba zdobytych punktów
 - różnica między bramkami strzelonymi a straconymi
 - liczba strzelonych bramek

§9 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega, że w sytuacjach nietypowych bądź nieuwzględnionych w regulaminie zastrzega sobie prawo do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia, włącznie ze zmianą regulaminu ZLSP.
2. Do interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator.
3. Niniejszy Regulamin obowiązuje również w rozgrywkach o Puchar ZLSP.
4. Oficjalna strona internetowa Ząbkowskiej Ligi Szóstek Piłkarskich to www.mosir-zabki.pl zakładka Z.L.S.P.
5. Oficjalny adres email to [mosir\(@\)zabki.pl](mailto:mosir(@)zabki.pl)