

**Regulamin rozgrywek na sztucznej nawierzchni oldbojów
o mistrzostwo Krakowa w sezonie 2014/2015**

1. Rozgrywki organizowane są w oparciu o przepisy PZPN i niniejszego regulaminu. Zwycięzca I ligi otrzyma puchar ufundowany przez Prezesa MZPN.
2. Rozgrywki odbywają się w jednej I lidze (10 drużyn) i jednej II lidze halowej na obiektach **Com-Com Zone, ul. Ptaszyckiego 6 w Krakowie**.
3. Drużyny zobowiązane są posiadać przed rozpoczęciem rozgrywek listę zawodników występujących w danej drużynie, podać imię i nazwisko oraz rok urodzenia. Lista musi być potwierdzona przez każdego zawodnika własnoręcznym podpisem, że jest zdolny do gry i odpowiada osobiście za ewentualne kontuzje oraz nieprzewidziane wypadki.
4. W trakcie rozgrywek można dodatkowo zgłosić zawodnika dopisując go listy zawodników. Nie może to być zawodnik, który rozpoczął rozgrywki w innej drużynie, wyjątek stanowi wycofanie się drużyny z rozgrywek.
5. Wszystkie mecze rozgrywane będą w kolejne soboty zgodnie z terminarzem rozgrywek **w godz. 17.00-22.00.**
I liga w terminach: 2014 r. - 15, 22, 29 listopada, 6, 13, 20 grudnia; 2015 r. - 3, 10, 17 stycznia.
II liga w terminach: 2015 r. - 24, 31 stycznia; 6, 14, 21, 28 lutego.
Wpisowe do rozgrywek: I rata do dnia 29.11.2014 r., II rata do dnia 21.01.2015 r.
6. W zawodach mogą brać udział zawodnicy urodzeni w roku **1980 i starsi.**
Zawody zostaną zweryfikowane jako walkower (0-5) na niekorzyść drużyny, która przed zakończeniem zawodów opuści boisko do gry lub w której liczba zawodników będzie mniejsza niż 5.
W przypadku uczestniczenia w meczu zawodnika nieuprawnionego, zawody zostaną zweryfikowane jako walkower na niekorzyść drużyny, w której występował zawodnik.
7. Obsadę sędziowską zabezpiecza Wydział Sędziowski PPN Kraków. Mecze będą sędziowane przez dwóch sędziów.
8. **Punktacja zawodów:** zwycięstwo - 3 pkt., remis - 1 pkt., porażka i walkower - 0 pkt.
W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie lub więcej drużyn, o zajętych miejscach decydują:
a. przy dwóch zespołach: w przypadku, gdy dwoma zespołami o jednakowej ilości punktów są zespoły zajmujące pierwsze i drugie miejsce w tabeli a także zespoły, których kolejność decyduje o spadku zarządza się spotkanie barażowe w terminie wyznaczonym przez KLOPN.
Jeżeli w trakcie spotkania barażowego oba zespoły zdobędą tę samą liczbę goli, żadna z drużyn nie zdobędzie bramki, zarządza się rzuty karne (po 3). W przypadku, gdy pierwsza seria rzutów karnych nie wyłoni zwycięzcy, sędzia zawodów nakazuje wykonywanie rzutów karnych „na przemian”, aż do rozstrzygnięcia. Żaden zawodnik drużyny nie może oddać więcej niż jednego strzału, chyba, że wszyscy pozostali zawodnicy oddali już strzał w serii rzutów karnych.
b. przy dwóch zespołach w pozostałych przypadkach decyduje w kolejności: ilość zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami, przy równej ilości punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn, przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach z rozgrywek, przy dalszej równości, większa ilość bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach z całego cyklu.
c. przy więcej niż dwóch zespołach, przeprowadza się dodatkową punktację pomocniczą spotkań wyłącznie między zainteresowanymi drużynami, ilość zdobytych punktów w spotkaniach pomiędzy tymi drużynami, przy równej ilości punktów, korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn, przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach, z całego cyklu rozgrywkowego, przy dalszej równości - większa ilość bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach z całego cyklu.
9. Drużyna, która nie rozegra co najmniej dwóch meczów zostaje wycofana z rozgrywek.
Drużyna, która wycofa się z rozgrywek lub zostanie wycofana w czasie ich trwania zostaje przesunięta na ostatnie miejsce w tabeli.
10. Drużyny, które zajmą 9. i 10. miejsca w I lidze spadają do II ligi.
Po zakończeniu rozgrywek z II ligi awansują drużyny, które zajmą 1. i 2. miejsca.
11. Dopuszcza się w danym meczu zmianę dowolnej ilości zawodników z możliwością powrotu na boisko.
Drużyna rozpoczynająca zawody w niekompletnym składzie - licząca mniej niż sześciu zawodników - może w ciągu całego okresu trwania zawodów uzupełnić swój skład. O uzupełnianiu podstawowego składu drużyny sędzia musi zostać powiadomiony przez jej kapitana.

12. Zasady gry:

- liczba zmian podczas meczu jest nieograniczona, warunek - najpierw następuje zejście, a następnie wejście zmiennika;
- zmiany odbywają się we własnej strefie zmian, o zmianie nie trzeba informować sędziego;
- na boisku nie może znajdować się więcej niż sześciu zawodników danej drużyny; w przypadku złamania tego przepisu sędzia ma obowiązek wykluczyć na 2 minuty zawodnika zespołu, który dopuścił się przewinienia oraz ukarać rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdował się piłkarz w momencie przerwania gry;
- czas trwania meczu 2 x 25 min;
- mecze odbywają się systemem jeden mecz „każdy z każdym”;
- w zawodach uczestniczy na boisku po sześciu zawodników z każdej drużyny i dowolna ilość zawodników rezerwowych;
- zawody rozgrywane są piłką nr 5 (każda drużyna winna posiadać własną piłkę);
- w czasie gry obowiązują przepisy gry w piłkę nożną, z tym, że:
 - a. wprowadzenie piłki z boku (aut) następuje nogą z linii bocznej
 - b. bramka nie może być zdobyta, jeżeli piłka całym obwodem minie linię bramkową bezpośrednio po odbiciu się od sufitu itd.,
 - c. przy stałych fragmentach gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować przynajmniej 5 metrów od piłki; stały fragment należy wykonać w ciągu 4 sekund,
 - d. rzut wolny pośredni przyznany drużynie atakującej w polu karnym przeciwnika, musi być wykonany z linii pola karnego, najbliższej miejsca przewinienia,
 - e. po odbiciu się piłki od sufitu, oświetlenia itp., sędzia zarządzi rzut wolny pośredni przeciwko drużynie, która jako ostatnia jej dotknęła; wprowadzenie piłki do gry następuje z boku (aut) na wysokości przewinienia,
 - f. za przewinienie w polu bramkowym popełnione przez drużynę broniącą - sędzia zarządzi rzut karny z odległości 9 metrów,
 - g. wprowadza się zakaz gry wślizgiem w obecności zawodnika drużyny przeciwnej i ataku z tyłu (za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny bezpośredni, ewentualnie rzut karny w przypadku przewinienia w polu bramkowym).
- gra bramkarza:
 - a. bramkarz gra rękami tylko we własnym polu bramkowym,
 - b. bramkarz wprowadza piłkę do gry z pola bramkowego tylko ręką - w przypadku wprowadzenia jej nogą sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego,
 - c. bramkarz posiadający piłkę w rękach może zagrywać ją tylko ręką - za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego,
 - d. bramkarz po otrzymaniu piłki od zawodnika swojej drużyny nogą (poniżej kolana) może zagrywać tylko nogą - za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego,
 - e. bramkarz musi wprowadzić piłkę do gry w ciągu 4 sekund.

13. Kary nakładane na zawodników:

ŻÓŁTA KARTKA: odsunięcie zawodnika na 2 minuty z gry w danym meczu bez prawa wprowadzenia innego zawodnika do gry w jego miejsce na czas trwania kary (gra w osłabieniu dla drużyny ukaranej).

CZERWONA KARTKA: usunięcie zawodnika bez prawa powrotu do gry do zakończenia zawodów i gra przez 2 minuty w danym meczu bez prawa wprowadzenia innego zawodnika (gra w osłabieniu dla drużyny ukaranej), po czym drużyna ukarana zostaje uzupełniona innym zawodnikiem.

Pozostałe przewinienia będą karane zgodnie z przepisami dyscyplinarnymi PZPN.

14. Zespół uczestniczący w turnieju stawia się na zawody 30 minut przed ich rozpoczęciem.

Drużyna wymieniona na pierwszym miejscu w terminarzu rozgrywek pełni rolę **gospodarza zawodów** (zabezpiecza piłkę, zmianę strojów sportowych - ewentualnie koszulki-znaczniki z numerami umożliwiającymi identyfikację zawodnika).

15. Zawodnicy biorący udział w zawodach oldbojów winni ubezpieczyć się we własnym zakresie od nieszczęśliwych wypadków. Organizator nie ponosi pod tym względem żadnej odpowiedzialności.

16. Sprawy organizacyjne: Przemysław Stawarz, tel. 501 639 401
Sprawy sędziowskie: Paweł Sikora, tel. 517 263 920
Strona informująca o lidze oldbojów: www.ppnk.mzpnkrakow.pl