

Regulamin i przepisy gry Orlik

Wpisany przez Administrator
czwartek, 01 listopada 2007 13:32 - Poprawiony wtorek, 08 lipca 2014 22:13

Regulamin i Przepisy gry [[POBIERZ PDF](#)]

REGULAMIN I PRZEPISY GRY

Rabczańska Liga Letnia Piłki Nożnej ORLIK 2014

1) BOISKO

- a) Orlik (sztuczna trawa) o wymiarach: 30m x 62m (pole gry 26m x 56m)
- b) Bramki o wymiarach 2m x 5m;
- c) Pole karne w którym bramkarz może łapać piłkę wynosi: 5m x 7m;
- d) Punkt karny wyznaczony jest w odległości 9m od środka linii bramkowej, w równej odległości od obu słupków bramkowych;
- e) Na obiekcie znajdują się ubikacje, szatnie i natryski;
- f) W godzinach wieczornych mecze będą rozgrywane przy sztucznym oświetleniu;

2) CZAS GRY

- a) 2 x 20 min (bez zatrzymywania czasu);
- b) Spóźnienie drużyny większe niż 10 minut traktowane jest jako walkower.
- c) Po zakończeniu pierwszej połowy i zmianie stron, drużyny natychmiast przystępują do gry;
- d) Zatrzymanie czasu gry następuje wyłącznie w sytuacji urazu zawodnika lub wybicia piłki poza boisko;
- e) Organizator może odwołać całą kolejkę spotkań z przyczyn niezależnych.

3) LICZBA ZAWODNIKÓW

- a) Lista zgłoszeń może zawierać maksymalnie 14 pełnoletnich zawodników; w tym 2 ligowców (grających w zakończonym sezonie 2013/2014) + 1 oldboy (urodzony 1979 i starsi)
- b) W rozgrywkach mogą brać udział wyłącznie zawodnicy wpisani na listę zgłoszeń. Nie dopuszcza się wymiany, wypożyczania zawodników pomiędzy ekipami.
- c) W trakcie zawodów dopuszcza się uzupełnienie ekipy dwoma zawodnikami, do maximum 14 zawodników, minimum 1 tydzień przed meczem.
- d) W grze uczestniczy 5 zawodników w polu + bramkarz;
- e) W przypadku gdy na boisku zostanie mniej niż 4 graczy, sędzia kończy mecz i weryfikuje spotkanie jako walkower. (kontuzje, brak zawodników rezerwowych, wykluczenia przez otrzymanie żółtych i czerwonych kartek).

4) UBIÓR ZAWODNIKÓW

- a) Zawodnicy poszczególnych zespołów biorących udział w rozgrywkach powinni występować w jednolitych koszulkach (lejbikach) oznaczonych numerami, przy czym bramkarz powinien odróżniać się ubiorem od pozostałych zawodników;
- b) Kapitan drużyny powinien posiadać opaskę kapitańską. Jest on jest jedyną osobą na boisku, która ma prawo do pytań i wyjaśniania swoich wątpliwości z sędzią prowadzącym zawody jedynie podczas przerwy w grze;

Regulamin i przepisy gry Orlik

Wpisany przez Administrator

czwartek, 01 listopada 2007 13:32 - Poprawiony wtorek, 08 lipca 2014 22:13

c) Dopuszczalnym obuwiem są buty halowe, turfy i korki tzw. „lanki” lub „śniegówki”;
OBOWIĄZUJE CAŁKOWITY ZAKAZ GRANIA WE WKRĘTACH METALOWYCH !

5) ZMIANY

- a) Ilość zmian jest nieograniczona, dozwolone są zmiany powrotne;
- b) Gracze rezerwowi znajdują się za linią boczną na swojej połowie;
- c) Przy zmianie zawodnik najpierw opuszcza plac gry, dopiero wtedy może wejść jego zamiennik;

6) ZDOBYCIE BRAMKI

- a) Bezpośrednio z rozpoczęcia gry od środka oraz z piątki, można strzałem na bramkę zdobyć gola;
- b) Z rzutu z autu nie można zdobyć bramki bezpośrednio;

7) KARY (napomnienia/wykluczenia)

- a) Zawodnicy karani będą karami czasowymi;

- b) Gracz ukarany żółtą kartką opuszcza automatycznie plac gry na 2 min;
- c) Ukarany piłkarz wraca na boisko, o ile jego zespół straci wcześniej bramkę;
- d) Otrzymanie w jednym meczu przez tego samego gracza drugiej żółtej kartki, karane będzie automatycznie pokazaniem mu kartki czerwonej. Zawodnik taki opuszcza plac gry, na który już w tym meczu nie wraca, może jednak zagrać w kolejnym pojedynku ligowym. Drużyna natomiast karana jest 5 min. karą czasową, która nie zostaje anulowana nawet w przypadku straty bramki.

Po zakończeniu kary czasowej, na boisku może się natomiast pojawić inny zawodnik;

- e) Gracz, który otrzyma bezpośrednio czerwoną kartkę, opuszcza plac gry a drużyna przez 5 min. gra w osłabieniu. Kara nie zostaje anulowana w przypadku straty bramki. Po jej upływie skład może uzupełnić inny zawodnik. Zawodnik ukarany jest również bezwzględnym zakazem gry w co najmniej 1 meczu oraz ustaloną karą pieniężną;
- f) Decyzję o wysokości kary dla zawodnika ukaranego czerwoną kartką, podejmuje Organizator, po zapoznaniu się ze szczegółowym opisem wydarzenia przez sędziego;
- g) W sytuacji, gdy żółtą kartką u karany zostanie bramkarz, karę czasową może za niego odbyć inny zawodnik z pola. Gdy bramkarz otrzyma kartkę czerwoną, schodzi z boiska, a w bramce zastępuje go drugi bramkarz lub zawodnik z pola. Zespół karany jest karą 5 minut, która nie jest anulowana po stracie bramki;
- h) Gdy następuje obustronne, jednoczesne wykluczenie z gry zawodnika jednej i drugiej drużyny, nałożona kara odbywa się do końca przez obu graczy, bez względu na fakt, że jeden z zespołów zdobywa lub traci bramkę;
- i) Po otrzymaniu 4 żółtej kartki przez tego samego zawodnika - nie może on wystąpić w kolejnym meczu swojej drużyny;
- j) Prowadzone będą statystyki żółtych i czerwonych kartek;
- k) Żółtą lub czerwoną kartką za niesportowe zachowanie lub obraźliwe komentarze w stosunku do zawodników drużyny przeciwnej lub sędziego, może być ukarany gracz, który w danym momencie nie znajduje się na boisku;
- l) Sędzia karać będzie również kartkami za notoryczne, głośne przeklinanie na boisku;

8) GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE

- a) Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nie przestrzeganie zasad fair play, przez cały zespół lub poszczególnych graczy (np. odmowa podania przez zawodnika nazwiska po otrzymaniu kartki, lub wtargnięcia na boisko zawodników / kibiców), sędzia udziela stosownych kar i może przerwać mecz;
- b) Obowiązuje bezwzględny zakaz gry wślizgiem jeżeli w zasięgu wślizgu znajduje się zawodnik drużyny przeciwnej;
- c) Każdy wślizg w kontakcie z przeciwnikiem traktowany jest jako faul i dyktowany jest za niego rzut wolny bezpośredni. W sytuacji gdy ma on miejsce w obrębie pola karnego, sędzia dyktuje rzut karny;

d) Gra wślizgiem jest dozwolona dla bramkarza we własnym polu karnym.

9) RZUTY WOLNE

- a) W zależności od przewinienia - mogą być pośrednie lub bezpośrednie.
- b) Mogą one być wykonywane bez gwizdka sędziego. Na życzenie gracza wykonującego ten stały fragment gry, sędzia odsuwa mur na prawidłową odległość 5 metrów. Jest on wtedy wykonywany - wyłącznie na gwizdek sędziego prowadzącego zawody (gra bez gwizdka karana będzie żółtą kartką i 2 min.);

10) PIŁKA POZA BOISKIEM

- a) Jeżeli piłka po uderzeniu przez zawodnika opuści plac gry (niezależnie od odbicia się od zawodnika drużyny przeciwnej, zobowiązany on jest (lub inny gracz jego drużyny) dostarczyć ją sędziemu prowadzącemu zawody;
- b) Wymiana piłki podczas zawodów może nastąpić wyłącznie za zgodą sędziego;
- c) W sytuacji gdy zespół, który wybił piłkę i nie dostarczył jej sędziemu, po zakończonym meczu obciążony zostaje jej kosztami;

11) WZNOWIENIE GRY PO OPUSZCZENIU BOISKA PRZEZ PIŁKĘ

Regulamin i przepisy gry Orlik

Wpisany przez Administrator

czwartek, 01 listopada 2007 13:32 - Poprawiony wtorek, 08 lipca 2014 22:13

- a) Rzuty z autu wykonujemy nogą z linii bocznej lub z poza niej;
- b) Piłka powinna stać nieruchomo;
- c) Złe wykonanie rzutu z autu skutkuje przyznaniem piłki drużynie przeciwnej;
- d) Rzut od bramki (piątka) wykonujemy z linii 5m;
- e) Przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas jej wprowadzania do gry, rzutów wolnych, autów oraz rzutów różnych wynosi 5m.

12) PUNKTACJA

- a) Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt.
- b) Za remis obie drużyny otrzymują 1 pkt.
- c) Za przegraną drużyna otrzymuje 0 pkt.
- d) Walkower karany jest przyznaniem 3 pkt. drużynie przeciwnej, wynikiem 3:0 i ustaloną karą finansową.
- e) W statystykach nie ma bramek samobójczych;
- f) O końcowej klasyfikacji decydują kolejno: liczba punktów, bezpośredni pojedynek, stosunek bramek i liczba strzelonych bramek,

13) SĘDZIA

- a) Decyzje sędziego w czasie meczu są niepodważalne;
- b) Sędzia przekazuje wszelkie spostrzeżenia i uwagi na temat wydarzeń mających miejsce podczas meczów do Organizatora, który na ich podstawie podejmuje rozstrzygające decyzje;

14) **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

- a) Nie obowiązuje przepis o spalonym;
- b) Organizator nie bierze odpowiedzialności za wypadki i kontuzje wynikłe w czasie trwania rozgrywek.
- c) Wymaga się od zawodników biorących udział w rozgrywkach okazania dowodu tożsamości na żądanie sędziego lub organizatorów..
- d) Wszystkie zastrzeżenia dotyczące zawodników grających w turnieju należy zgłaszać organizatorowi przed rozpoczęciem spotkania, w przerwie meczowej lub po zakończeniu spotkania. Organizator niezwłocznie dokonuje sprawdzenia dowodów tożsamości, listy zgłoszeń. Zgłoszenie zastrzeżenia dopuszczalne jest najpóźniej do 5 minut po zakończeniu spotkania.
- e) Zastrzeżenia mogą zgłaszać tylko kapitanowie drużyn, zastrzeżenia zgłaszane przez osoby "trzecie" nie będą rozpatrywane.
- f) W przypadku gdy zgłoszone zastrzeżenie okaże się faktem, organizator ma prawo ukarać drużynę walkowerem z jednoczesnym skreśleniem danej osoby z listy rozgrywek. Jeśli drużyna przeciwna wyrazi zgodę na nie przyznanie walkowera wynik pozostaje bez zmian.
- g) Pozostałe przepisy jak w przepisach gry w piłkę nożną;
- h) Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia konsekwencji za ich nieprzestrzeganie;
- i) Wszelkie sprawy nie ujęte niniejszym regulaminem i przepisami należą do interpretacji przez organizatora.
- j) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w przepisach po wcześniejszym powiadomieniu wszystkich kapitanów drużyn.