



## **Regulamin I i II Ligi KAHLPN w sezonie 2024/2025.**

*Organizatorem Kutnowskiej Amatorskiej Ligi Halowej Ligi Piłki Nożnej, zwanej dalej „Ligą” lub „KAHLPN”, jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Kutnie dalej zwany „Organizatorem”.  
W KAHLPN prowadzone są rozgrywki I i II ligi.*

### **§1**

#### **1. Cele ligi**

- a. popularyzacja wśród mieszkańców miasta Kutno halowej piłki nożnej,
- b. wyłonienie Mistrza miasta Kutno wśród drużyn amatorskich,

### **§2**

## **ORGANIZACJA, WARUNKI UCZESTNICTWA**

#### **1. Organizator Ligi:**

- a. czuwa nad prawidłowym prowadzeniem rozgrywek,
- b. zajmuje się tworzeniem i przestrzeganiem terminarzy i regulaminu,
- c. zajmuje się rozstrzyganiem spraw spornych i protestów.

2. Decyzje Organizatora dotyczące spraw spornych i protestów są ostateczne.

3. Oficjalna tabela, wyniki wszystkich meczów oraz składy drużyn będą dostępne pod adresem [www.kutno.net.pl](http://www.kutno.net.pl), [www.mosir.kutno.pl](http://www.mosir.kutno.pl).

#### **4. Warunkiem uczestnictwa w Lidze jest:**

- a. Przesłanie na adres [info@mosir.kutno.pl](mailto:info@mosir.kutno.pl), w terminie określonym przez organizatorów zgłoszenia drużyny na formularzach dostępnych na stronie MOSiR [www.mosir.kutno.pl](http://www.mosir.kutno.pl). Termin zgłoszeń do 27.11.2024 rok
- b. Wpłacenie w terminie ustalonym przez Organizatora tzw. „wpisowego”. Kwota wpisowego dla I i II Ligi wynosi 750 zł.  
Wpłaty prosimy kierować na konto 85 2030 0045 1110 0000 0239 2050 Bank BGŻ z dopiskiem liga KAHLPN.

5. Przystąpienie drużyny do rozgrywek jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu Ligi.

6. Zawodnicy uczestnicząc w rozgrywkach wyrażają zgodę na publikowanie w prasie lokalnej oraz na stronie internetowej [www.kutno.net.pl](http://www.kutno.net.pl), [www.mosir.kutno.pl](http://www.mosir.kutno.pl) imienia, nazwiska oraz fotografii wykonanych w trakcie meczów lub w trakcie rozdania nagród (RODO – do wglądu na stronie).

7. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy zgłoszeni i uprawnieni do gry.
8. Każda drużyna może zgłosić do udziału w Lidze maksymalnie 18 zawodników (w meczu można wpisać do protokołu maksymalnie 14 zawodników). Jeden zawodnik może być zgłoszony tylko do jednej drużyny. W trakcie trwania rozgrywek nie ma możliwości zmian składów drużyn. W czasie trwania rozgrywek, jeśli drużyna miała zgłoszonego tylko jednego bramkarza, istnieje możliwość dopisania jednego zawodnika z zastrzeżeniem, że do końca rozgrywek będzie grał na pozycji bramkarza.
9. Regulamin nie dopuszcza zmiany terminu spotkań.
10. Drużyny, które w rozgrywkach I ligi zajmą dwa ostatnie miejsca, spadają do II ligi. Awans z II ligi uzyskuje 1 i 2 zespół.
11. W wypadku wycofania się drużyny z Ligi, przed zakończeniem rundy rozgrywek – wszystkie wyniki meczów z udziałem drużyny w tej rundzie zostają anulowane.
12. W rozgrywkach ligi mogą brać udział wszyscy zawodnicy zrzeszeni klasy A i B, natomiast zawodnicy z wyższych lig oraz od III ligi football-u w ilości 6 osób (2 na parkiecie).
13. Zawodnicy niepełnoletni /od 16 roku życia/ w zawodach startują za pisemną zgodą rodziców (druk do pobrania).

### § 3

#### ZASADY PRZEPROWADZANIA ZAWODÓW

1. Mecze rozgrywane będą zgodnie z terminarzem rozgrywek w sali sportowej w **Szkole Podstawowej nr 1 w Kutnie**.
2. Drużyny powinny posiadać jednolite stroje .
3. Do obowiązków drużyn rozgrywających mecze należy przybycie na salę, minimum 15 minut przed wyznaczoną godziną spotkania.
4. Kapitanowie drużyn rozgrywających mecz zobowiązani są do podpisania protokołu po zakończeniu spotkania.
5. Rozgrywki I i II Ligi obejmują jedną rundę, rozgrywane będą systemem „każdy z każdym”.
6. Zawodnicy w trakcie udziału w lidze muszą posiadać ważny dowód tożsamości.
7. Warunkiem udziału w zawodach jest zapoznanie się z klauzulą RODO opublikowaną na stronie [www.mosir.kutno.pl](http://www.mosir.kutno.pl).

## Przepisy gry

1. Mecz rozgrywane .będą 2x20 minut (czas tylko na zmianę stron).
2. Każde wprowadzenie piłki do gry- nie dłużej niż 4 sekundy.
3. Na parkiecie występuje 4 zawodników plus bramkarz .Zmiany można dokonywać systemem hokejowym bez ograniczeń. Nieprawidłowa zmiana np. 6 zawodników na parkiecie kara 2 minuty i rzut wolny pośredni dla przeciwników.
4. Rzut karny wykonuje się z sześciu metrów. Odległość muru przy rzutach wolnych. rzutach różnych, autach wynosi 3 metry.
5. Rzut z autu wykonuje się nogą z linii lub spoza boiska – zawodnik drużyny przeciwnej musi być ustawiony 5 m od piłki. Bezpośrednio z rzutu z autu nie można zdobyć bramki.
6. Przepisy zezwalają na stosowanie kar indywidualnych (2 minut). Każda kara wykluczenia z gry jest żółtą kartką i wlicza się do ewentualnej dyskwalifikacji zawodnika. Po stracie bramki kara jest anulowana i zespół gra w komplecie.
7. Zawodnik ukarany czerwoną kartką za niesportowe zachowanie i wybitnie niebezpieczną grę (zakaz dalszej gry w meczu) drużyna gra w osłabieniu 4 min., utrata bramki nie niweluje osłabienia.
8. Gdy karę otrzyma dwóch zawodników jednego zespołu skład uzupełnia się do czterech graczy.
9. Bramkarz po wprowadzeniu piłki do gry - powrotnej piłki od partnera, do którego wykonał podanie nie może dotknąć ręką.
10. Bramkarz nie może zdobyć bramki bezpośrednim rzutem ręką.
11. Kolejność zespołów po każdej kolejce rozgrywek (tabela) ustalana jest według liczby zdobytych punktów meczowych. W przypadku równej liczby dużych punktów o wyższym miejscu w tabeli decyduje:
  - a. Wynik bezpośredniego spotkania
  - b. lepszy (wyższy) stosunek bramek strzelonych do straconych
  - c. większa liczba strzelonych bramek

Zawody zostaną zweryfikowane jako walkower, jeżeli zespół:

- a. nie stawi się na boisku w wyznaczonym terminie bez uzasadnionego usprawiedliwienia, przy czym za niestawiennictwo w wyznaczonym terminie uważa się również spóźnienie przekraczające 15 minut;
- b. przed rozpoczęciem spotkania liczy mniej niż 4 zawodników uprawnionych do gry (zdekompletowanie zespołu);
- c. rozegrał spotkanie mając w swym składzie zawodnika nieuprawnionego do gry;

Ponadto zespół przegrywa walkowerem, jeżeli:

- a. w ocenie sędziego głównego zawodów lub Organizatora, zachowuje się przed lub w trakcie

rozgrywania spotkania agresywnie lub wulgarnie (obrażanie przeciwnika, sędziego, kibiców, niebezpieczne zachowanie w stosunku do innych zawodników, sędziego oraz osób trzecich).  
Mecze przegrywane walkowerem weryfikowane są z wynikiem 0:3

12. Zespół, który przegra dwa kolejne spotkania walkowerem zostanie wycofany z rozgrywek (za wyjątkiem ostatniej kolejki).

13. Zawodnicy grający w okularach uczestniczą w rozgrywkach na własną odpowiedzialność.

14. Zawodnicy biorący udział w zawodach mają obowiązek posiadania dokumentu potwierdzającego tożsamość.

15. Na wniosek drużyny sędziego przed lub w przerwie meczu, ma obowiązek sprawdzenia tożsamości osób znajdujących się w protokole. Po meczu wszelkie wnioski i protesty dotyczące występujących zawodników nie będą rozpatrywane.

16. Na parkiecie występuje jednocześnie 2 zawodników zrzeszonych w drużynie. Wejście trzeciego zawodnika zrzeszonego – kara dla tego zawodnika: 2 minuty i rzut wolny pośredni dla przeciwników.

Wprowadza się dyskwalifikację za kartki:

- 3 żółta kartka: - 1 mecz
- 6 żółta kartka: - 1 mecz
- każda następna: - 1 mecz
- czerwona kartka: - dyskwalifikacja – 1 lub więcej meczy w zależności od wagi przewinienia i decyzji organizatora.

Druga żółta kartka w jednym spotkaniu jest automatycznie kartką czerwoną i eliminuje z gry w danym meczu do końca jego trwania.

**Nie wolno grać wślizgiem.** (Gdy zawodnik zagra wślizgiem i trafi w piłkę- drużyna ukarana jest rzutem wolnym pośrednim, a gdy przy wślizgu nie trafi w piłkę – rzut wolny bezpośredni i kara indywidualna, dla zawodnika).

Zabrania się gry ciałem, gwałtownego atakowania przeciwnika w pobliżu ścian, ławeczek, drabinek.

17. Za faul taktyczny, czyli pozbawienie drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki faulujący zawodnik zostaje ukarany czerwoną kartką, która skutkuje dyskwalifikacją na jeden mecz.

18. Każdy zespół będący w posiadaniu piłki ma możliwość wykorzystania jednogminutowej przerwy technicznej (czasu), który można wziąć tylko jeden raz w trakcie trwania spotkania.

#### § 4 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zawodników biorących udział w KAHLPN obowiązuje strój sportowy i obuwie sportowe.

2. Organizator KAHLPN nie ponosi odpowiedzialności prawnej i cywilnej w zakresie poniesionych

szkód na zdrowiu i mieniu biorących udział w rozgrywkach, Organizator nie ubezpiecza od następstw nieszczęśliwych wypadków oraz kradzieży.

Każda drużyna jest odpowiedzialna za ubezpieczenie **NW i OC**.

3. Organizator nie odpowiada za rzeczy zagubione.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym komunikacie.

5. Na terenie gdzie rozgrywane są zawody obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu, oraz palenia tytoniu.

6. Do interpretacji przepisów i regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator.