

# I. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Rozgrywki są prowadzone przez Fundację Pomagam Poprzez Sport, z siedzibą w Zamieniu, ul. Waniliowa 6b/34, 05-500 Zamienie, gmina Lesznowola, która w dalszej części nazywana jest Organizatorem. Współorganizatorem jest Centrum Sportu Gminy Lesznowola, z siedzibą przy ul. Kwiatowa 28, 05-500 Mysiadło, gmina Lesznowola
2. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest:
  - Zgłoszenie drużyny oraz zgłoszenie listy zawodników, wskazanie dwóch spośród zawodników (wraz z numerami telefonów oraz adresami e-mail), którzy w imieniu drużyny odpowiedzialni będą za kontakt z Organizatorem w sprawach organizacyjnych oraz w sprawach związanych z przestrzeganiem Regulaminu, poprzez formularz zgłoszeniowy. Dostępny na fanpage Fundacji Pomagam Poprzez Sport
  - dokonanie opłaty za rozgrywki w wysokości ustalonej z organizatorem. Wpłaty należy dokonywać na konto: **77 1090 1694 0000 0001 5704 2940 - Tytułem: Lesznowolska liga 6-stek oraz Nazwa drużyny.**
  - **Prosimy o dokonanie opłaty do dnia 14 marca 2025 roku. W przypadku niedokonania wpłaty w tym terminie, drużyna zostanie wycofana z rozgrywek.**
  - Jeśli nie uda się zebrać minimalnej liczby drużyn (minimum 10), organizator zastrzega sobie prawo do zmiany formatu rozgrywek po konsultacji z kapitanami zgłoszonych drużyn. W takiej sytuacji istnieje również możliwość obniżenia opłaty za udział. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Lesznowolskiej Ligi 6-stek, jeśli liczba drużyn okaże się niewystarczająca. W przypadku odwołania ligi wszystkie wpłacone środki zostaną zwrócone na konta nadawców.
  - Zgłoszenie do rozgrywek skutkuje zaakceptowaniem regulaminu Lesznowolskiej ligi 6-stek

# II. UCZESTNICY ROZGRYWEK

1. Limit miejsc na liście zawodników, których jedna drużyna może zgłosić w całej rundzie rozgrywek wynosi 20.
2. W rozgrywkach mogą brać udział tylko osoby pełnoletnie. W przypadku gry niepełnoletniego zawodnika należy przedstawić Organizatorowi stosowną zgodę od przedstawicieli ustawowych małoletniego.
3. Zawodnik może być zgłoszony w danej rundzie rozgrywek tylko do jednej drużyny i nie może występować w dwóch zespołach jednocześnie. W przypadku naruszenia tego przepisu drużyna, w której zawodnik nieuprawnienie zagrał,

może zostać ukarana walkowerem, a wynik meczu zostanie ustalony na 0:3 na korzyść rywala. Dodatkowo trzy bramki zostaną przypisane najlepszemu strzelcowi zwycięskiej drużyny, a bramkarzowi zostanie zaliczone czyste konto do statystyk.

4. Zawodników można zgłaszać lub wykreślać najpóźniej przed rozpoczęciem 3 kolejki ligi. Dane nowego zawodnika (imię, nazwisko) należy zgłosić drogą e-mail organizatorowi przesyłając na adres: [michal.sikora@pomagampoprzezsport.pl](mailto:michal.sikora@pomagampoprzezsport.pl) ”.
5. Ewentualna weryfikacja zawodników odbywa się na podstawie aktualnego dokumentu potwierdzającego tożsamość (dowodu osobistego, paszportu, prawa jazdy, legitymacji szkolnej). Organizator lub sędzia mają prawo w każdej chwili zażądać od zawodników dokumentów potwierdzających tożsamość. W przypadku nieokazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry, a jego drużyna zostaje ukarana walkowerem.
6. Zawodnik może zmienić drużynę tylko dwa razy w trakcie sezonu.
7. W razie stwierdzenia faktu, że w drużynie występuje zawodnik nieuprawniony (niezgłoszony lub zgłoszony z naruszeniem przepisów niniejszego rozdziału), drużyna, w której wystąpił nieuprawniony zawodnik zostanie ukarana walkowerem, a zawodnik zostanie ukarany dyskwalifikacją na dwa mecze.
8. Każdemu uczestnikowi rozgrywek znane są zasady gry w piłkę nożną i każdy uczestnik gry ma pełną świadomość, że może nabawić się kontuzji w trakcie gry. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału zawodnika w rozgrywkach piłkarskich oraz za skutki wypadków przed, po i w czasie gry. Każdy zawodnik gra na swoją odpowiedzialność. Zaleca się uczestnikom rozgrywek - w celu ochrony ubezpieczeniowej - zawarcie ubezpieczenia od NNW.
9. Zgoda na wykorzystanie wizerunku:
  - a. Uczestnictwo w lidze oznacza wyrażenie zgody na bezpłatne, nieograniczone czasowo i terytorialnie, wykorzystywanie przez Organizatora wizerunku uczestnika, który został utrwalony podczas meczów i wydarzeń związanych z ligą, w materiałach promocyjnych oraz publikacjach w mediach społecznościowych i innych kanałach komunikacji Organizatora.
  - b. Zgoda obejmuje, ale nie jest ograniczona do, fotografii, transmisji wideo, relacji na żywo oraz wszelkiego rodzaju materiałów promocyjnych i reklamowych związanych z ligą.
  - c. Uczestnik zgadza się na wykorzystanie jego imienia, nazwiska oraz innych informacji sportowych w kontekście promocji wydarzeń, wyników, klasyfikacji oraz działalności Organizatora.

- d. W przypadku osób niepełnoletnich, wymagana jest zgoda rodziców lub opiekunów prawnych na wykorzystanie wizerunku zgodnie z powyższymi warunkami.
  - e. Zgoda na wykorzystanie wizerunku jest nieodwołalna. Uczestnicy, którzy nie zgadzają się na takie wykorzystanie swojego wizerunku, powinni zgłosić swoje zastrzeżenia pisemnie do Organizatora przed rozpoczęciem udziału w lidze.
10. Kapitan zobowiązuje się niezwłocznie do przekazania treści Regulaminu członkom drużyny.

### III. ZASADY ROZGRYWEK

1. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Terminarz dostępny jest na stronie internetowej grupie na Facebook pod nazwą "Lesznowska Liga 6-stek"
2. Gra odbywać się będzie piłką o rozmiarze 5, na boisko do piłki nożnej dł. 62m szer.30m trawa syntetycznej, na obiekcie sportowym **Łazy, ul. Ks. Henryka Słojewskiego 1, 05-552 Wólka Kosowska**
3. **Na terenie obiektu sportowego obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu.**
4. Drużyna ma obowiązek stawić się na piętnaście minut (**15 min**) przed rozpoczęciem meczu. Mecz musi się rozpocząć dokładnie o wyznaczonej godzinie (w innym przypadku spóźniona drużyna zostanie ukarana walkowerem).
5. Każda drużyna jest wyłącznie odpowiedzialna za dokonanie czynności niezbędnych w celu zgłoszenia zawodników do gry
6. Każda drużyna odpowiada za swoich kibiców. Jeżeli sympatycy danej drużyny poprzez głośne zachowanie w postaci śpiewów, krzyków mogą zakłócać spokój okolicznym mieszkańcom, Organizator może zwrócić się do kapitana drużyny o podjęcie stosownych czynności. W przypadku niezastosowania się do zaleceń Organizator ma prawo ukarać drużynę finansowo (200 zł), a w przypadku powtarzających się naruszeń wykluczyć z rozgrywek drużynę, której kibice zakłócają spokój rozgrywek.
7. Wpisowe za każdą rundę płacone jest oddzielnie zgodnie z ofertą rozgrywek.

8. Przed meczem kapitanowie lub kierownictwo obydwu drużyn powinni sprawdzić poprawność danych zawartych w protokole i uzupełnić go, jeśli taka potrzeba zaistnieje (wpisanie numeru zawodnika, poprawienie imienia itp.)
9. W przypadku gdy obie drużyny posiadają koszulki w tych samych kolorach, obowiązek założenia znaczników spoczywa na drużynie będącej **gospodarzem** tego meczu (wymienionej w sprawozdaniu meczowym na pierwszym miejscu). Organizator zastrzega sobie jednak możliwość nałożenia tego obowiązku na drugą drużynę, biorąc pod uwagę jej liczebność oraz kompletność ich strojów.
10. Bramkarz musi zdecydowanie wyróżniać się strojem zarówno w stosunku do swojej drużyny, jak i drużyny przeciwnej. Dopuszcza się grę bramkarzy przeciwnych drużyn w strojach tego samego koloru.
11. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo rozmowy z sędzią, w związku z podjętymi przez niego decyzjami.
12. Jeśli któraś z drużyn nie stawiła się do rozegrania meczu, sędzia po upływie 5 minut od ustalonej godziny rozpoczęcia spotkania odgwizduje walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Wynik meczu weryfikowany jest w wysokości 3:0 dla drużyny obecnej na boisku oraz przyznaniem 3 punktu za odniesione zwycięstwo.
13. Po meczu kapitanowie drużyn powinni zapoznać się z protokołem, aby uzyskać informację o końcowym wyniku, strzelcach bramek, asystach oraz o karach.
14. W sytuacjach wyjątkowych Organizator ma prawo do zmiany terminu spotkania.
15. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
16. O pozycji w tabeli decyduje większa liczba zdobytych punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji w tabeli kolejno decyduje:
  - wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami (jeśli dotyczy to więcej niż dwóch drużyn tworzona jest „mała tabela”, w której uwzględniane są tylko mecze między zainteresowanymi zespołami)
  - bilans bramek
  - większa liczba strzelonych goli
  - większa liczba zwycięstw
14. W przypadku, gdy żaden z wyżej wymienionych punktów nie rozstrzyga kolejności drużyn w tabeli, zarządza się rozegranie dodatkowego meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W sytuacji, gdy w dodatkowym meczu padnie rezultat remisowy, zarządza się - bezpośrednio po nim - serię rzutów karnych.

15. Zespoły zajmujące pierwszą i drugą lokatę w pierwszej lidze otrzymują odpowiednio tytuły: mistrza i wicemistrza.
16. Organizator zapewnia wodę podczas meczów.

## IV. PRZEPISY GRY

1. Każde spotkanie trwa 2x25 minut plus czas doliczony przez sędziego. O czasie doliczonym decyduje tylko i wyłącznie arbiter danego spotkania na podstawie zdarzeń mających miejsce podczas meczu.
2. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 4 zawodników.
3. W przypadku gdy na skutek wykluczeń w danej drużynie zostanie mniej niż czterech zawodników sędzia przerywa mecz, a wynik weryfikowany jest zgodnie z Regulaminem Lesznowskiej ligi 6-stek (walkower 3:0 na korzyść drużyny przeciwnej za wyjątkiem sytuacji, w której aktualny wynik jest dla drużyny niezdekompletowanej korzystniejszy - w tej sytuacji wynik z momentu przerwania meczu zostaje utrzymany). Bramki zdobyte oraz kartki pokazane do momentu przerwania zawodów wliczają się do klasyfikacji indywidualnych. Drużyna zdekompletowana ponosi wszelkie konsekwencje przewidziane w zapisie dotyczącym przyznania walkovera.
4. Każda drużyna podczas meczu może dokonać nieograniczonej liczby zmian. Zmiany nie wymagają przerwy w grze. Zmiana może zostać dokonana tylko w wyznaczonej strefie, która znajduje się z boku boiska. Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku tylko wtedy gdy zawodnik schodzący opuścił już pole gry.
5. W sytuacji gdy zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo, sędzia przerywa mecz, zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką i karą minutową. Gra wznowiana jest rzutem wolnym z miejsca, gdzie była piłka w momencie przerwania gry.
6. W przypadku gdy zawodnik rezerwowi z premedytacją przerywa akcję rywali karany jest czerwoną kartką, a drużyna dziesięciominutową karą.
7. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa tylko podczas przerwy w grze.

8. Wszystkie rzuty wolne ( poza nakładką, zbyt wysoko uniesioną nogą, niesportowym zachowaniem) są bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka, jednak to sędzia decyduje ostatecznie czy gra wznawiana jest na gwizdek czy też bez jego użycia.
9. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznawianiu gry wynosi 5 metrów.
10. Dopuszcza się grę wślizgiem bezkontaktowym wykonanym w sytuacji, gdzie w otoczeniu pola gry nie ma innego zawodnika drużyny przeciwnej ( minimum 3 metrów ) w przypadku blokowania strzału na bramkę lub ratowanie piłki wychodzącej na poza pole gry. Każda próba wykonania wślizgu bezpośrednio przy zawodniku drużyny przeciwnej traktowana jest jako naruszenie przepisów gry. Sędzia w takiej sytuacji zarządza rzut wolny bezpośredni.
11. Wykrok zawodnika który nie dotyka pośladkiem murawy nie jest traktowany jako wślizg.
12. Bramkarz w swoim polu karnym może używać wślizgów.
13. Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska lub spoza niej. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.
14. Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza nogą poza własne pole karne. Bramkarz po złapaniu piłki z gry może wprowadzić ją do gry ręką lub nogą.
15. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.
16. Dopuszcza się możliwość sędziowania danego spotkania przez dwóch sędziów. Organizator o tym fakcie poinformuje drużyny najpóźniej na 5 minut przed danym spotkaniem.
17. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
18. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę.
19. Zawodnik ma 4 sekundy na wznowienie autu, różnego, wolnego lub wybicie piątki (przede wszystkim drużyny która w danym momencie jest na prowadzeniu)

## V. SANKCJE KARNE

1. Protesty dotyczące rozegranego meczu mogą być złożone przez kierownika drużyny w ciągu 24 godzin od zakończenia spotkania na adres mailowy kontakt@pomgampoprzezsport.pl Protesty zgłoszone po upływie tego terminu nie będą rozpatrywane.
2. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka oznacza 2-minutową karę po której zawodnik może wrócić do gry. Żółta kartka w szczególności przyznawana jest za błędnie wykonaną zmianę nie w strefie zmian, za przekleństwa na boisku, za taktyczny, ostry faul na przeciwniku, za wejście nieuprawnionego zawodnika na plac gry w czasie spotkania.
3. Kartka czerwona oznacza 10-minutową karę i wykluczenie z meczu. Drużyna wówczas gra w osłabieniu przez 10 minut.
4. Za zachowanie swoich kibiców i zawodników rezerwowych odpowiada cała drużyna. W przypadku otrzymania żółtej/czerwonej kartki przez kibica, zawodnika rezerwowego z plac gry musi opuścić zawodnik z pola.
5. Każdy zawodnik który otrzymuje karę musi opuścić plac gry na wyznaczone minuty.
6. Zawodnik, który w danym meczu otrzyma drugą żółtą kartkę ( w konsekwencji czerwona ) zostaje wykluczony już z gry w danym spotkaniu, a drużyna gra w osłabieniu przez 2 minut. Zawodnik powinien opuścić plac gry i udać się na trybuny. Zawodnik, który otrzyma dwie żółte kartki w jednym meczu może grać w następnym spotkaniu.
7. W przypadku wejścia na boisko nieuprawnionego zawodnika drużyna przeciwna może zażądać walkowera.
8. Kiedy drużyna grająca w 2-minutowym osłabieniu straci bramkę, na boisko może powrócić ukarany zawodnik, bądź też jego współpartner.
9. W przypadku sytuacji gdy dany zawodnik fauluje na żółtą kartkę, sędzia puszcza przywilej korzyści i przeciwnicy strzelają bramkę, wówczas dany zawodnik otrzymuje żółtą kartkę, ale zwolniony jest z dodatkowej kary 2 minut poza boiskiem.
10. W przypadku sytuacji gdy dany zawodnik ma już żółtą kartkę, fauluje po raz kolejny na żółtą kartkę, sędzia puszcza przywilej korzyści i przeciwnicy strzelają bramkę, wówczas dany zawodnik otrzymuje drugą żółtą kartkę i schodzi z boiska na karę 2 minut.
11. Zawodnik, który w otrzymał 3, 6, 9 żółtą kartkę w danym sezonie nie może wystąpić w następnym spotkaniu i zostaje zawieszony na jedną kolejkę.

12. Tylko sędzia prowadzący mecz może zezwolić na wejście zawodnika po upływie czasu kary.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia kar na podstawie rozmów z obserwatorem.
14. Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką zostaje zawieszony obligatoryjnie na jeden mecz, jednakże po zapoznaniu się Organizatora rozgrywek z zaistniałą sytuacją, kara ta może zostać zwiększona lub też anulowana w przypadku przewinienia technicznego lub błędu arbitra.
15. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych (np. uderzenie, wyzywanie arbitra/organizatora, uderzenie przeciwnika,) Organizator może podjąć decyzję o nałożeniu kar dyscyplinarnych w stosunku do drużyny (ujemne punkty, wykluczenie z rozgrywek) oraz zawodników (zawieszenie lub wykluczenie z rozgrywek). W sytuacji, gdy skutek zachowania osób związanych z drużyną (np. kibice) dojdzie do zniszczenia mienia, osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy rzeczy zniszczonych.
16. Walkower oznacza porażkę drużyny nim ukaranej w stosunku 0:3.

## VI. NAGRODY

Za udział w rozgrywkach Lesznowska Liga 6-stek Organizator przewidział następujące nagrody:

Drużynowe nagrody:

- Pamiątkowe puchary dla drużyn, które zajmą 1., 2., oraz 3. miejsce.
- Medale dla każdego zawodnika z drużyn zajmujących miejsca 1, 2, i 3.
- Drużyna, która zajmie pierwsze miejsce w lidze, uzyska kwalifikację do eliminacji Mistrzostw Polski organizowanych przez Polską Federację Socca.

Indywidualne nagrody:

- **Król strzelców:** Zawodnika, który zdobędzie najwięcej bramek w sezonie.
- **Najlepszy bramkarz:** Bramkarza, który weźmie udział w co najmniej 6 meczach ligowych. Kryteria to liczba występów, czyste konta, obronione karne stosunek do liczby straconych bramek.
- **Najlepszy asystent:** Zawodnik z największą liczbą asyst prowadzących do zdobycia bramek.

**Dodatkowe nagrody:** Organizator może przewidywać dodatkowe nagrody, które będą ogłaszane w miarę możliwości.



# VII. OBOWIĄZKI ORGANIZATORA ROZGRYWEK

1. Organizator zapewni każdej drużynie występującej w Lesznowolskiej Lidzie 6-stek:
  - Rozegranie w rundzie minimum 9 spotkań ligowych
  - Prowadzenie oficjalnej strony rozgrywek poprzez: uaktualnianie na bieżąco wyników spotkań, tabel, terminarza, zamieszczania na stronie,
  - Rozpatrywanie złożonych protestów
  - Wodę
  - Obsadę sędziowską
  - Medyka
  - Wideo/Fotorelacje

# VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz jego przestrzegania.
2. Organizator ma pełne i wyłączne prawo interpretacji niniejszego regulaminu.
3. Każda z drużyn zobowiązana jest do zachowania porządku i czystości na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze Lesznowolskiej ligi 6-stek.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w regulaminie jeśli uzna to za stosowne. W przypadku wycofania się z rozgrywek którejs z drużyn, Organizator nie przewiduje rozegrania dodatkowych meczów i zwrotu kosztów za nierozegrane mecze.
5. Wszystkie wątpliwe kwestie dotyczące protestów, kar czy innych wykroczeń rozpatrywane są przez Organizatora.
6. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek Lesznowolskiej ligi 6-stek, powinien poddać się badaniom lekarskim stwierdzającym jego dobry stan

zdrowia. Za niewykonanie badań i wynikających z tego powodu wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodnika.

7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za urazy medyczne w trakcie rozgrywania meczów. Zawodnicy posiadają świadomość, że w razie urazu nie mogą ubiegać się o odszkodowanie ze strony Organizatora rozgrywek.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału w zajęciach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadków oraz skutków przed, po i w czasie gry.
9. Zawodnicy Lesznowolskiej ligi 6-stek nie są ubezpieczeni od następstw nieszczęśliwych wypadków podczas uczestnictwa w rozgrywkach piłkarskich.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu sportowego.
11. W kwestiach nieujętych w powyższym regulaminie obowiązują przepisy gry w piłkę nożną wraz z postanowieniami PZPN-u oraz okólnikami do tych przepisów.