

Regulamin Lesznowska liga 6-stek

edycja 4

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. Wspierająca instytucją oraz Współorganizatorem jest Centrum Sportu Gminy Lesznowola, z siedzibą przy ul. Kwiatowa 28, 05-500 Mysiadło, gmina Lesznowola
2. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest:
 - I. zgłoszenie drużyny oraz listy zawodników za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na fanpage'u Fundacji Pomagam Poprzez Sport,
 - II. wskazanie dwóch przedstawicieli drużyny (z numerami telefonu oraz adresami e-mail), którzy będą odpowiedzialni za kontakt z Organizatorem zarówno w sprawach organizacyjnych, jak i związanych z przestrzeganiem regulaminu,
 - III. dokonanie opłaty wpisowej w wysokości ustalonej z Organizatorem –
 - płatnej na konto: 77 1090 1694 0000 0001 5704 2940
 - Tytułem: Lesznowska Liga 6-stek oraz nazwa drużyny.
 - IV. Ostateczny termin zgłoszeń drużyn upływa 29 sierpnia 2025 roku.
 - V. Opłatę wpisową należy uiścić do dnia 3 września 2025 roku. W przypadku braku wpłaty w tym terminie, drużyna zostanie wycofana z rozgrywek.
 - VI. Edycja 4 Lesznowskiej Ligi 6-stek zostanie podzielona na dwie dywizje:
 - Dywizja 1 – poziom średnio zaawansowany,
 - Dywizja 2 – poziom amatorski.
 - VII. Minimalna liczba drużyn w każdej dywizji wynosi 5. W przypadku nieosiągnięcia tego progu, Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany formatu rozgrywek, po wcześniejszych konsultacjach z kapitanami zgłoszonych zespołów:
 - Możliwe warianty dostosowania formatu rozgrywek obejmują m.in.:
 - rozegranie faz zasadniczej + fazy play-off, tak aby łączna liczba meczów dla każdej drużyny wynosiła 7,

lub

- połączenie obu dywizji w jedną ligę, która rozpocznie się od turnieju preselekcyjnego, mającego na celu sprawdzenie formy drużyn.
- W przypadku reorganizacji ligi:
 - Organizator dopuszcza możliwość obniżenia opłaty wpisowej,
 - jeśli z powodów organizacyjnych drużyna rozegra mniej niż 7 meczów, możliwy będzie zwrot części opłaty, proporcjonalnie do liczby rozegranych spotkań.

VII. Drużyny, które brały udział w poprzednich edycjach rozgrywek, otrzymują zniżkę w wysokości 50 zł od pełnej kwoty opłaty wskazanej przez Organizatora.

VIII. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania rozgrywek, jeśli liczba zgłoszonych drużyn okaże się niewystarczająca. W przypadku odwołania ligi, wszystkie wpłacone środki zostaną zwrócone.

IX. W przypadku zgłoszenia się **mniej niż 8 drużyn** do turnieju preselekcyjnego, Organizator dopuszcza możliwość zaproszenia **zespołów spoza ligi**, które będą mogły wziąć udział **wyłącznie w turnieju**, bez uczestnictwa w dalszych rozgrywkach ligowych. Wpisowe dla takich drużyn wynosi **300 zł**, a uzyskane w ten sposób dodatkowe środki zostaną **przeznaczone na nagrody indywidualne dla zawodników turnieju**.

3. Wpisowe za udział w każdej rundzie rozgrywek uiszczane jest oddzielnie, zgodnie z obowiązującym cennikiem Organizatora
4. Zgłoszenie drużyny do rozgrywek jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

II. UCZESTNICY ROZGRYWEK

1. Limit zawodników zgłoszonych do jednej drużyny na całą edycję rozgrywek wynosi **20 osób**.
2. W rozgrywkach mogą brać udział wyłącznie osoby **pełnoletnie**. W przypadku udziału osoby niepełnoletniej, wymagane jest przedstawienie Organizatorowi **pisemnej zgody rodziców lub opiekunów prawnych**.
3. Zawodnik może być zgłoszony **tylko do jednej drużyny** w danej edycji rozgrywek. Nie może występować w więcej niż jednym zespole. W przypadku naruszenia tego przepisu:
 - drużyna, w której nieuprawniony zawodnik wystąpił, zostanie ukarana walkowerem (0:3),

- trzy bramki zostaną przypisane najlepszemu strzelcowi drużyny przeciwnej,
 - bramkarzowi zwycięskiej drużyny zostanie zaliczone „czyste konto”.
4. Zawodników można zgłaszać i wykreślać najpóźniej **do rozpoczęcia 3. kolejki ligi**. Zgłoszenie nowego zawodnika (imię, nazwisko) należy przesłać drogą mailową na adres: **micchal.sikora@pomagampoprzezsport.pl**.
 5. Istnieje możliwość dopisania nowego zawodnika w przypadku kontuzji uniemożliwiającej dalszy udział wcześniej zgłoszonemu graczowi. Wymaga to konsultacji z koordynatorem ligi i zgodą Organizatora.
 6. Zasady kwalifikacji zawodników do dywizji:
 - W **Dywizji 1** nie obowiązują limity dotyczące poziomu rozgrywek – mogą występować zawodnicy z lig zawodowych.
 - W **Dywizji 2** nie mogą grać zawodnicy aktywnie zgłoszeni do drużyn z **ligi okręgowej i wyższych**.
Dopuszcza się udział zawodników grających w klasie **A i B**.
 - W przypadku awansu drużyny z Dywizji 2 do Dywizji 1 w kolejnej edycji, możliwe będzie uzupełnienie składu o zawodników zgodnie z zasadami obowiązującymi w wyższej dywizji.
 7. Weryfikacja zawodników może nastąpić na podstawie aktualnego dokumentu tożsamości (dowód osobisty, paszport, prawo jazdy, legitymacja szkolna). Organizator lub sędzia mają prawo zażądać okazania dokumentu w dowolnym momencie. Brak dokumentu oznacza niedopuszczenie zawodnika do gry i walkower dla drużyny przeciwnej.
 8. Zmiana drużyny przez zawodnika w trakcie edycji nie jest możliwa. Możliwość transferu dotyczy wyłącznie przerwy między edycjami.
 9. W przypadku stwierdzenia gry zawodnika nieuprawnionego (niezgłoszonego lub zgłoszonego z naruszeniem regulaminu):
 - jego drużyna zostaje ukarana walkowerem,
 - zawodnik zostaje zawieszony na dwa kolejne mecze.
 10. Każdy uczestnik rozgrywek ma świadomość ryzyka związanego z udziałem w meczu piłki nożnej, w tym możliwości doznania kontuzji. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za urazy i wypadki mające miejsce **przed, w trakcie i po meczu**. **Zaleca się zawarcie indywidualnego ubezpieczenia NNW.**

Zgoda na wykorzystanie wizerunku:

- Uczestnictwo w lidze oznacza wyrażenie zgody na bezpłatne, nieograniczone czasowo i terytorialnie wykorzystywanie wizerunku zawodnika przez Organizatora.
- Zgoda dotyczy materiałów promocyjnych, zdjęć, transmisji, relacji wideo oraz innych publikacji w mediach społecznościowych i komunikatach Organizatora.
- Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji imienia, nazwiska i statystyk sportowych uczestników w celach informacyjnych i promocyjnych.
- W przypadku zawodników niepełnoletnich wymagana jest pisemna zgoda opiekuna prawnego.
- Brak zgody na wykorzystanie wizerunku musi być zgłoszony pisemnie przed rozpoczęciem udziału w rozgrywkach. Zgoda jest domyślnie uznawana za udzieloną.

11. **Kapitan drużyny** zobowiązany jest do niezwłocznego przekazania treści regulaminu wszystkim zawodnikom zgłoszonym do rozgrywek.

III. ZASADY ROZGRYWEK

1. Mecze rozgrywane będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Terminarz zostanie opublikowany:
 - w grupie na Facebooku „Lesznowska Liga 6-stek”,
 - oraz w systemie/aplikacji **FLM System**, dostępnej dla kapitanów i zawodników.
2. Spotkania odbywać się będą piłką w rozmiarze 5, na boiskach:
 - Orlik w Łazach – ul. Ks. Henryka Słojewskiego 1, 05-552 Wólka Kosowska,
 - Boisko sportowe w Mrokwie – ul. Marii Świątkiewicz 2A, 05-552 Mroków. Nawierzchnia: trawa syntetyczna.
3. Na terenie obiektów sportowych obowiązuje **bezwzględny zakaz spożywania alkoholu oraz palenie papierosów**.
4. Drużyny zobowiązane są do stawienia się **na minimum 15 minut przed rozpoczęciem meczu**. Spotkania muszą rozpoczynać się punktualnie – spóźniona drużyna zostaje ukarana walkowerem.
5. Każda drużyna zobowiązana jest do **szybkiego opuszczenia boiska po zakończeniu meczu**, by nie zakłócać harmonogramu spotkań. Wszelkie rozmowy, emocje i analizy należy przenieść poza strefę gry – **szanujemy siebie nawzajem i czas innych zespołów**.

6. Drużyny są odpowiedzialne za **zgłoszenie zawodników do gry** zgodnie z ustaleniami Organizatora.
7. Każda drużyna odpowiada za swoich **kibiców**. W przypadku zachowań zakłócających porządek publiczny (głośne krzyki, śpiewy), Organizator może poprosić kapitana drużyny o reakcję. Brak zastosowania się do zaleceń może skutkować:
 - karą finansową w wysokości 200 zł,
 - a w przypadku powtarzających się incydentów – wykluczeniem drużyny z rozgrywek.
8. Zespoły odpowiadają również za zachowanie **swoich zawodników**. Drużyna może zostać **wykluczona z rozgrywek**, jeśli zawodnicy w sposób notoryczny:
 - zakłócają przebieg meczu,
 - obrażają sędziego lub wprowadzają chaos i brak szacunku wobec innych uczestników.
9. Wpisowe za każdą rundę płatne jest osobno, zgodnie z obowiązującą ofertą Organizatora.
10. Przed rozpoczęciem meczu kapitanowie lub kierownicy drużyn zobowiązani są do **weryfikacji danych w protokole** dostępnym dla sędziego i koordynatora (poprawność nazwisk, numerów, składów itp.).
11. W przypadku, gdy oba zespoły posiadają koszulki w identycznych kolorach, obowiązek założenia znaczników spoczywa na drużynie gospodarzy (wymienionej jako pierwsza w terminarzu). Organizator zastrzega sobie prawo do przeniesienia tego obowiązku na drużynę gości – w uzasadnionych przypadkach.
12. Bramkarz musi **wyraźnie odróżniać się strojem** zarówno od reszty własnej drużyny, jak i przeciwników. Dopuszcza się identyczne stroje bramkarzy w obu zespołach.
13. Tylko **kapitan drużyny** ma prawo do rozmowy z sędzią podczas meczu w sprawach dotyczących podejmowanych decyzji.
14. Jeśli drużyna nie stawia się na mecz, sędzia – po 5 minutach od wyznaczonego czasu rozpoczęcia – przyznaje walkower 3:0 na korzyść przeciwnika oraz 3 punkty za zwycięstwo.
15. Po zakończeniu spotkania kapitanowie mają obowiązek zapoznać się z protokołem meczu – w tym z wynikiem, listą strzelców, asyst, kar oraz wskazaniem zawodnika **MVP meczu**.

16. W szczególnych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu spotkania.

1. Punktacja:

- **zwycięstwo** – 3 punkty,
- **remis** – 1 punkt,
- **porażka** – 0 punktów.

18. O kolejności w tabeli decydują:

- liczba punktów,
- wynik bezpośredniego spotkania (przy więcej niż dwóch zespołach – tzw. „mała tabela”),
- bilans bramek,
- liczba strzelonych bramek,
- liczba zwycięstw.

19. Jeżeli powyższe kryteria nie wyłonią rozstrzygnięcia, zostanie rozegrany **dodatkowy mecz** pomiędzy zainteresowanymi zespołami. W przypadku remisu – **następuje seria rzutów karnych**.

20. Zespoły zajmujące **1. i 2. miejsce w Dywizji 1** otrzymują odpowiednio tytuły: **Mistrza** oraz **Wicemistrza** Lesznowolskiej Ligi 6-stek. Zespoły, które zajmą 1. i 2. miejsce w Dywizji 2, również otrzymują tytuły Mistrza Dywizji 2 oraz Wicemistrza Dywizji 2, z zastrzeżeniem, że drużyna z 1. oraz 2. miejsca uzyskuje możliwość awansu do Dywizji 1 w kolejnej edycji rozgrywek.

21. Organizator zapewnia **wodę dla drużyn** podczas meczów oraz **dodatkowe napoje witaminowe**, jeśli ich pozyskanie będzie możliwe dzięki wsparciu Sponsora.

IV. TURNIEJ PRESELEKCYJNY

1. Przed rozpoczęciem rozgrywek ligowych rozegrany zostanie **turniej preselekcyjny**, który odbędzie się w dniu **7 września 2025 r.** na boisku typu orlik w Łazach, przy ul. Ks. Henryka Słojewskiego 1.
2. Celem turnieju jest weryfikacja poziomu sportowego drużyn oraz ich odpowiednie przyporządkowanie do jednej z dwóch dywizji:
 - **Dywizja 1** – poziom średnio zaawansowany

- **Dywizja 2** – poziom amatorski
3. W formularzu zgłoszeniowym każda drużyna wskazuje deklarowany poziom gry. Turniej preselekcyjny umożliwi Organizatorowi ocenę, czy zadeklarowany poziom odpowiada faktycznym umiejętnościom drużyny.
 4. W zależności od liczby zgłoszonych drużyn, Organizator utworzy odpowiednie grupy turniejowe. Drużyny, które zadeklarowały udział w Dywizji 1, zostaną rozstawione w osobnych koszykach.
 5. Mecze turnieju preselekcyjnego rozgrywane będą według zasad obowiązujących w lidze, z tą różnicą, że jeden mecz turniejowy będzie trwał **12 minut**. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia czasu gry w zależności od liczby zgłoszonych drużyn.
 6. Drużyny, które wyjdą z grup turnieju preselekcyjnego, zostaną przypisane do **Dywizji 1**. Pozostałe drużyny zagrają w **Dywizji 2**.
 7. Do turnieju preselekcyjnego każda drużyna może zgłosić **maksymalnie 12 zawodników**, wyselekcjonowanych spośród 20 zgłoszonych do całych rozgrywek ligowych.
 8. Organizator przewiduje **puchary i medale** dla najlepszych drużyn turnieju. Nie są przewidziane indywidualne nagrody rzeczowe, natomiast na grupie Facebook „Lesznowska Liga 6-stek” zostaną opublikowane nazwiska zawodników wyróżnionych w następujących kategoriach:
 - Najlepszy strzelec
 - Najlepszy asystent
 - Najlepszy bramkarz
 - MVP całego turnieju
 9. **Szczegółowy harmonogram turnieju** zostanie opublikowany po zakończeniu procesu zgłoszeń drużyn, nie później niż na 3 dni przed turniejem. Zostanie on udostępniony na grupie Facebook oraz przesłany kapitanom drogą mailową.
 10. Z grupy do dalszej fazy wychodzą drużyny z najlepszym bilansem punktowym. W przypadku równej liczby punktów decydują:
 - wynik bezpośredniego meczu,
 - bilans bramek,
 - większa liczba strzelonych goli,
 - losowanie (jeśli wszystkie pozostałe kryteria są równe).

11. Mecze będą sędziowane przez arbitrów wyznaczonych przez Organizatora – zgodnie ze standardem obowiązującym w lidze.
12. Turniej preselekcyjny jest częścią rozgrywek i nie wymaga dodatkowej opłaty – jest wliczony w opłatę za udział w całej edycji ligi.
13. Organizator dołoży starań, aby mecze odbywały się w formule: „mecz – pauza – mecz” lub z jedną przerwą pomiędzy meczami danej drużyny. Szczegóły zostaną uwzględnione w terminarzu turnieju.
14. Wszystkie zasady gry obowiązujące w lidze, w tym m.in. liczba zmian, brak spalonego, zasady gry bezkontaktowej, obowiązują również podczas turnieju preselekcyjnego.
15. Zawodnicy biorą udział w turnieju na własną odpowiedzialność. Organizator nie zapewnia dodatkowego ubezpieczenia i nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje. Zaleca się posiadanie własnego ubezpieczenia NNW.

V. PRZEPISY GRY

1. Drużyna rozpoczyna mecz w 6-osobowym składzie z wyróżnionym bramkarzem. (Gramy w systemie 5+1)
2. 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.
3. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 4 zawodników.
4. 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 walkowera.
5. 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.

6. 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.
7. W przypadku gdy zawodnik rezerwowy z premedytacją przerywa akcję rywala karany jest czerwoną kartką, a drużyna dziesięciominutową karą.
8. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa tylko podczas przerwy w grze.
9. 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 wznowiana jest na gwizdek czy też bez jego użycia.
10. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznowianiu gry wynosi 5 metrów.
11. 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.
12. Wykrok zawodnika który nie dotyka pośladkiem murawy nie jest traktowany jako wślizg.
13. Bramkarz w swoim polu karnym może używać wślizgów.
14. Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska lub spoza niej. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.
15. 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.
16. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.
17. Dopuszcza się możliwość sędziowania danego spotkania przez dwóch sędziów. Organizator o tym fakcie poinformuje drużyny najpóźniej na 5 minut przed danym spotkaniem.

18. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
19. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę.
20. Zawodnik ma 4 sekundy na wznowienie autu, rożnego, wolnego lub wybiecie piątki (przede wszystkim drużyny która w danym momencie jest na prowadzeniu)
21. Każdy zawodnik uczestniczy w rozgrywkach na własną odpowiedzialność. Organizator zaleca posiadanie ważnego ubezpieczenia NNW. Uczestnik ma obowiązek zadbać o stan zdrowia pozwalający na udział w grze.
22. Zawodnicy są zobowiązani do gry w **obuwii sportowym dostosowanym do nawierzchni boiska** (np. turfy). Gra w korkach metalowych jest zabroniona i może skutkować wykluczeniem zawodnika z meczu.
23. Zakazane jest noszenie podczas gry biżuterii, zegarków oraz innych elementów mogących stanowić zagrożenie dla zawodnika lub innych uczestników. Sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry do czasu usunięcia niebezpiecznych elementów.
24. W przypadku poważnej kontuzji, mecz może zostać przerwany do momentu udzielenia pomocy poszkodowanemu zawodnikowi.
25. Na miejscu każdego meczu Organizator zapewnia obecność osoby odpowiedzialnej za **udzielenie pierwszej pomocy przedmedycznej** (np. medyk, ratownik lub osoba przeszkolona).

VI. SANKCJE KARNE

1. Protesty dotyczące rozegranego meczu mogą być złożone przez kierownika drużyny w ciągu 24 godzin od zakończenia spotkania na adres mailowy michal.sikora@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 5-minutową karę i wykluczenie z meczu. Drużyna wówczas gra w osłabieniu przez 5 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. ubliżanie, 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 wskutek zachowania osób związanych z drużyną (np. kibice) dojdzie do zniszczenia mienia, osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy rzeczy zniszczonych.

16. W przypadku sytuacji spornych, których nie precyzuje niniejszy regulamin, sędzia podejmuje decyzję w oparciu o przepisy gry w piłkę nożną zgodne z wytycznymi Polskiego Związku Piłki Nożnej (PZPN). Decyzja sędziego pozostaje ostateczna i obowiązująca.
17. Walkower oznacza porażkę drużyny nim ukaranej w stosunku 0:3.

VII. NAGRODY

Za udział w rozgrywkach **Lesznowska Liga 6-stek – edycja 4** Organizator przewidział następujące nagrody **dla obu Dywizji**:

Drużynowe nagrody:

- **Pamiątkowe puchary** dla drużyn, które zajmą **1., 2. oraz 3. miejsce** w każdej dywizji.
- **Medale** dla każdego zawodnika z drużyn, które zajmą miejsca **1., 2. oraz 3.** w każdej dywizji.

Awans:

- Drużyny, które zajmą **1. oraz 2. miejsce w Dywizji 2**, uzyskują **prawo awansu do Dywizji 1** w kolejnej edycji rozgrywek (edycja 5), po spełnieniu formalnych warunków udziału.

Walka o przepustkę na Mistrzostwa Polski:

- **Drużyna, która zajmie 1. miejsce w Dywizji 1 (edycja 4)** rozegra **specjalny mecz barażowy z finalistą edycji 5**, którego stawką będzie **kwalifikacja do Mistrzostw Polski w socca**, 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 5 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.
- **MVP sezonu** – zawodnik, który **najczęściej zostanie wybrany zawodnikiem meczu (MVP spotkania).**

W przypadku remisu (identyczna liczba tytułów MVP meczu), o przyznaniu nagrody zadecyduje:

- większa liczba asyst,
- następnie – większa liczba bramek.

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

VIII. OBOWIĄZKI ORGANIZATORA ROZGRYWEK

1. Organizator zapewni każdej drużynie występującej w Lesznowskiej Lidzie 6-stek:
 - Rozegranie w rundzie minimum 5 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

IX. 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 Lesznowskiej ligi 6-stek.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w regulaminie jeśli uzna to za stosowne. W przypadku wycofania się z rozgrywek którejś 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 powodów 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 powodów 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.
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za sytuacje losowe, które uniemożliwią rozegranie meczu (np. warunki atmosferyczne, decyzje administracyjne, awarie techniczne, siła wyższa). W takich przypadkach mecze mogą zostać przełożone lub odwołane – bez możliwości dochodzenia roszczeń finansowych wobec Organizatora.
13. Udział w lidze nie gwarantuje żadnych świadczeń materialnych, promocyjnych, reklamowych ani innych korzyści poza tymi, które zostały wyraźnie wskazane w niniejszym regulaminie.
14. Organizator nie odpowiada za:
 - indywidualne oczekiwania uczestników co do organizacji, poziomu rywalizacji, przydziału drużyn do dywizji czy decyzji sędziowskich,
 - błędne zrozumienie zasad przez uczestników,
 - sytuacje wynikające z zachowań osób trzecich (np. kibiców, przypadkowych osób obecnych na obiekcie).
15. Wszelkie uwagi lub skargi uczestników powinny być kierowane w formie **pisemnej** do Organizatora w sposób spokojny, merytoryczny i z zachowaniem szacunku. Organizator zastrzega sobie prawo do **nieudzielania odpowiedzi na**

wiadomości zawierające wulgaryzmy, agresję słowną lub formę publicznego hejtu.

16. Udział w lidze oznacza akceptację charakteru wydarzenia jako inicjatywy sportowo-rekreacyjnej, prowadzonej z należytą starannością przez Organizatora, lecz o amatorskim charakterze. Oznacza to, że:
 - rozgrywki mają charakter amatorski i nie są wydarzeniem o statusie zawodowym,
 - mogą wystąpić sytuacje losowe, nierówny poziom drużyn, błędy sędziowskie czy inne niedoskonałości typowe dla ligi o charakterze otwartym i rekreacyjnym,
 - uczestnicy biorą udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność, mając świadomość, że nie wszystkie zdarzenia da się przewidzieć lub kontrolować,
 - Organizator nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje, decyzje sędziów, zachowanie osób trzecich czy zdarzenia losowe wynikające z charakteru ligi.
17. Organizator zobowiązuje się jednak do rzetelnego prowadzenia rozgrywek i reagowania na istotne problemy zgłaszane przez uczestników – w granicach rozsądku, obowiązujących przepisów oraz ducha fair play.
18. Wszystkie działania podejmowane są z troską o bezpieczny przebieg ligi, szacunek wobec uczestników oraz utrzymanie wysokiego poziomu organizacyjnego.