

Regulamin Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej na sezon 2009 / 2010

I. Organizator:

1. Organizatorem rozgrywek jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Częstochowie z siedzibą w Częstochowie przy ul. Dekabrystów 43, tel. 0343720783.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystywania nazwy imprezy w celach promocyjnych.
3. O wszelkich zmianach w poniższym regulaminie decyduje organizator.
4. Z ramienia organizatora za kontakt z uczestnikami odpowiada Piotr Grabałowski.

II. Miejsce zawodów:

1. Mecze rozgrywane w ramach Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej odbywać się będą na Miejskim Stadionie Piłkarskim Raków przy ul. Limanowskiego 83 w Częstochowie

III. Termin zawodów:

1. Pierwsza runda – 31 sierpnia – 20 listopada 2009
2. Druga runda – 6 kwietnia – 2 lipca 2010
3. Mecze rozgrywane będą w dniach od poniedziałku do piątku.

IV. Uczestnicy:

1. Zgłoszeni do rozgrywek zawodnicy biorą w nich udział na własną odpowiedzialność.
2. W rozgrywkach biorą udział zawodnicy rocznika 1986 i starsi. W każdej drużynie może być zgłoszony jeden zawodnik młodszy z rocznika 1987.
3. W Częstochowskiej Lidze Piłki Nożnej Amatorów nie mogą brać udziału zawodnicy biorący udział w rozgrywkach prowadzonych przez Polski Związek Piłki Nożnej i podległe mu Okręgowe Związki Piłki Nożnej w sezonie 2008/2009 i późniejszych. W zależności od wieku zawodnika okres karencji wynosi:
 - a) do 30 lat – 12 miesięcy od rozegranego meczu,
 - b) 31 – 35 lat – 6 miesięcy od rozegranego meczu,
 - c) zawodników, którzy ukończyli 36 rok życia karencja nie obowiązuje, ale w bieżącym sezonie nie mogą być jednocześnie zgłoszeni do rozgrywek Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej i rozgrywek PZPN.
4. Drużyna może zgłosić maksymalnie 26 zawodników na jedną rundę. W trakcie rundy nie można dokonywać żadnych zmian w składach. Lista zawodników musi zostać przedstawiona na druku „Formularz zgłoszenia” dostępnym na stronie www.mosir.pl.

Listę zawodników kapitan zespołu dostarcza do biura organizatora nie później niż 7 dni przed rozpoczęciem rundy, której dotyczy zgłoszenie.

Jeżeli przed kolejną rundą nie następują w drużynie żadne zmiany personalne nie ma konieczności przedstawiania list zawodników organizatorowi; należy poinformować organizatora o braku zmian w składzie drużyny w stosunku do rundy poprzedniej.

Drużyna dokonując zmian personalnych w składzie przed kolejną rundą rozgrywek może zmienić maksymalnie 8 zawodników w porównaniu do poprzedniej rundy.

Formularze zgłoszeniowe wszystkich drużyn do startu rozgrywek pozostają do wglądu dla zainteresowanych kapitanów/kierowników drużyn w siedzibie organizatora. Od momentu rozpoczęcia rozgrywek, listy zawodników wszystkich drużyn znajdować się będą w portierni na Miejskim Stadionie Piłkarskim "Raków".
5. Każdy zespół ubezpiecza się od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie.
6. Termin wpłaty I raty wpisowego upływa 29 sierpnia 2009r.
7. Termin wpłaty drugiej raty wpisowego upływa 31 marca 2010r.

8. Nie dotrzymanie terminu złożenia list oraz wpłaty wpisowego oznacza, że zespół nie będzie dopuszczony do gry.

V. Zasady rozgrywek:

1. Mecze rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPN.
2. Czas gry wynosi 2 x 35 min i 5 min przerwy.
3. Protokół (sprawozdanie) z meczu umożliwia wpisanie maksymalnie 20 zawodników uprawnionych do gry.
4. Protokół (sprawozdanie) z zawodów musi zostać wypełniony przed rozpoczęciem spotkania. Po rozpoczęciu meczu nie można uzupełniać składów drużyn nawet jeśli w protokole jest na to miejsce. Nie wolno skreślać już wpisanych, a w to miejsce wpisywać nowych zawodników.
5. W meczu można dokonać 7 zmian.
6. Aby rozegrać mecz drużyna musi liczyć nie mniej niż 7 zawodników.
7. Po zakończeniu rundy rewanżowej z I ligi bezpośrednio spada jedna drużyna, a z II ligi jedna awansuje. Ponadto drużyna, która zajęła w I lidze miejsca 11 zmierzy się dwóch meczach barażowym z drużyną, która zajęła w II lidze miejsce 2. Drużyna, które zwycięży w przyszłym sezonie grać będzie w I lidze, a drużyna przegrana następnym sezonem rozegra w II lidze. Mecze barażowe odbędą się na Miejskim Stadionie Piłkarskim "Raków". W przypadku wyniku nierozstrzygniętego w regulaminowym czasie gry po drugim spotkaniu obowiązuje dogrywka 2x10min., jeżeli i ona nie wyłoni zwycięzcy decydują rzuty karne strzelane na przemian przez 5-u wytypowanych zawodników z każdej drużyny. Jeżeli po 5-ciu kolejkach rzutów karnych nie uda się wyłonić zwycięzcy konkurs będzie kontynuowany do pierwszej rozstrzygniętej kolejki.

8. O kolejności w klasyfikacji decydują:

- liczba zdobytych punktów
- bezpośredni pojedynek
- bilans bramek zdobytych i straconych
- liczba zdobytych bramek.
- w przypadku więcej niż dwóch drużyn z taką samą liczbą punktów decyduje mała tabela.

9. Obowiązuje terminarz przedstawiony przez organizatora na stronie www.mosir.pl

10. Po oficjalnej prezentacji terminarza nie ma możliwości zmiany terminu meczu.

11. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów spotkań po przedstawieniu uzasadnienia decyzji bezpośrednio zainteresowanym drużynom.

12. W przypadku konieczności zmiany terminu meczu organizator ma obowiązek przedstawienia zainteresowanym drużynom propozycji trzech terminów, w których zaległe spotkanie mogłoby zostać rozegrane. Po zaakceptowaniu jednej z propozycji przez oba zainteresowane zespoły termin meczu zostaje opublikowany w oficjalnym terminarzu na stronie www.mosir.pl

VI. Kary:

1. Zawodnik otrzymujący czerwoną kartkę pauzuje jeden mecz.
2. W razie rażącego naruszenia przepisów (zastosowanie przemocy fizycznej) zawodnik zostaje wykluczony z rozgrywek Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej na rok (przy pierwszym przewinieniu tego typu) lub dożywotnio (przy kolejnym przewinieniu tego typu).
3. Po otrzymaniu 3 żółtych kartek zawodnik pauzuje 1 mecz.
4. Po otrzymaniu 6 żółtych kartek zawodnik pauzuje 2 mecze.
5. W/w kary absencji w meczu (bądź meczach) ze względu na otrzymane upomnienia (kartki) obowiązują również w meczach barażowych.
6. Kara dyskwalifikacji drużyny następuje po oddaniu przez nią trzeciego walkowera z rzędu.

VII. Informacje porządkowe:

1. Obowiązuje obuwie piłkarskie lane na miękkim podłożu, trampki lub trampokorki.
2. Obowiązują ochraniacze.
3. Obowiązują jednakowe stroje piłkarskie.
4. Każda drużyna jest zobowiązana do wyposażenia się w jednakowe stroje piłkarskie we własnym zakresie.
5. Każdy zawodnik musi posiadać dowód tożsamości. Podczas weryfikacji zawodników pod uwagę brane będą następujące dokumenty:
 - dowód osobisty,
 - książeczka wojskowa,
 - prawo jazdy,
 - paszport.
6. Obowiązują tylko protokoły przygotowane przez organizatora .
7. Formularz „Sprawozdanie” (protokół) na miejsce zawodów dostarcza organizator.
9. Przedstawiciel gospodarza meczu przed zawodami odbiera formularz „Sprawozdanie” od organizatora.
10. Przedstawiciel gospodarza jest zobowiązany przekazać wypełniony przez siebie formularz „Sprawozdanie” przedstawicielowi drużyny gości.
11. Przedstawiciel drużyny gości jest zobowiązany przekazać wypełniony przez siebie formularz „Sprawozdanie” sędziemu głównemu zawodów.
12. Kapitan zespołu zobowiązany jest sprawdzić po meczu w protokole zawodów prawidłowość wpisu strzelców bramek, zmian zawodników oraz ukaranych kartkami zgodnie ze stanem faktycznym. Prawidłowość wpisów zamieszczonych w protokole przedstawiciel drużyny ma obowiązek potwierdzić własnoręcznym podpisem.
13. Kapitanowie obu zespołów zobowiązani są do zamieszczenia w protokole meczowym ocen pracy każdego z arbitrow według następującej skali ocen:
 - 5 – sędzia bezbłędnie prowadził zawody, które rozpoczęły się punktualnie. Protokół został sporządzony bezbłędnie. Zostali wpisani strzelcy bramek wraz z dokładnym czasem ich zdobywania oraz zawodnicy ukarani wraz z opisem zdarzenia.
 - 4 – sędzia popełnił drobne błędy, które nie miały wpływu na wynik meczu. Zawody rozpoczęły się z opóźnieniem nie większym niż 5 minut. Protokół został sporządzony poprawnie z pojedynczymi błędami w dokumentowaniu strzelców bramek wraz z czasem ich zdobywania oraz zawodników ukaranych wraz z opisem zdarzenia.
 - 3 – sędzia podczas prowadzenia zawodów nie uniknął rażących błędów, które jednak zdarzały się incydentalnie. Zawody rozpoczęły się z opóźnieniem nie większym niż 10 minut.
 - 2 – sędzia podczas prowadzenia zawodów popełniał wiele rażących błędów, które w bezpośredni sposób wpłynęły na wynik meczu. Zawody rozpoczęły się z opóźnieniem większym niż 10 minut.
 - 1 – z powodu nieobecności sędziego zawody się nie odbyły.
14. W razie kontuzji danego zawodnika obowiązkiem kapitana lub kierownika zespołu jest zgłoszenie tego faktu sędziemu zawodów celem wpisania tego faktu do protokołu zawodów.
15. W rozgrywkach Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej obowiązują piłki posiadające atest i akceptowane przez oba zespoły.
16. Nie stawienie się na mecz w liczbie zawodników pozwalającej na rozegranie meczu skutkuje walkowerem.

VIII. Protesty

1. Wszelkie protesty związane z rozgrywkami winny być zgłaszane na piśmie do organizatora w ciągu 72 godzin (roboczych) od zakończenia meczu - z wyjątkiem protestów dotyczących udziału w meczu zawodnika nieuprawnionego z powodu

jego udziału w rozgrywkach organizowanych przez PZPN lub podległy mu OZPN. Jeżeli to możliwe protesty powinny być również wpisane do protokołu meczu.

2. O zgłoszeniu protestu drużynę przeciwną informuje organizator w terminie do 72 godzin od chwili otrzymania protestu.
3. Jeżeli protest dotyczy zawodnika nieuprawnionego do gry z powodu jego udziału w rozgrywkach organizowanych przez PZPN lub podległy mu OZPN protest musi być poparty kserokopią protokołu pomeczowego z tych rozgrywek. W przypadku problemów z uzyskaniem protokołu z OZPN należy poinformować o tym organizatora. W tym przypadku organizator składa pisemną prośbę do OZPN o udostępnienie protokołu, bądź innego dokumentu potwierdzającego występ danego zawodnika w rozgrywkach PZPN w okresie obowiązującej go karencji.
4. Protest może złożyć tylko drużyna bezpośrednio biorąca udział w meczu, którego protest dotyczy.
5. Organizator rozgrywek rozpatruje protesty w ciągu 14 dni od daty wpłynięcia. Decyzje i orzeczenia organizatora są ostateczne i nie przysługują od nich odwołania.
6. W przypadku uznania protestu za słuszny organizator stosuje karę walkowera. Jeżeli protest dotyczył gry nieuprawnionego zawodnika kara walkowera dotyczy również wszystkich meczów rozegranych przez dany zespół w rundzie, której protest dotyczy.
7. Ostateczny termin składania protestów dotyczących rozgrywek upływa 7 dni od daty zakończenia ostatniego meczu sezonu.
8. Kwestie nie objęte przepisami powyższego regulaminu rozstrzyga organizator.