



LIGA FIRM RZESZÓW

SIATKÓWKA
REGULAMIN ORAZ PRZEPISY GRY

Sezon Jesień/Zima 2020

INFORMACJE PRAWNE

Organizatorem Rozgrywek w PIŁKĘ SIATKOWĄ jest LF Rzeszów Arkadiusz Szydełko, 36-017 Błędowa Tyczyńska, Wola Rafałowska 202a, NIP 8133725947. Oferta skierowana jest do Firm, Instytucji oraz osób prywatnych.

By zgłosić drużynę do udziału w rozgrywkach należy wypełnić Formularz Zgłoszeniowy - Formularz zgłoszeniowy LFR. Sporządzić listę zgłaszanych zawodników i przesłać zeskanowane pliki drogą mailową na adres biuro@ligafirm.rzeszow.pl. Oryginał formularza zgłoszeniowego wraz z listą uczestników - Lista uczestników rozgrywek LFR, należy dostarczyć przed pierwszym meczem o punkty.

Warunkiem przystąpienia do Ligi jest uiszczenie pełnej kwoty na 14 dni od zgłoszenia drużyny do rozgrywek.

Zgłoszenie drużyny do rozgrywek siatkarskich jest jednoznaczne z zapoznaniem i akceptacją zasad regulaminu i przepisów gry w rozgrywkach organizowanych przez LF Rzeszów Arkadiusz Szydełko.

System spotkań sportowych w każdym sezonie zależy od ilości zespołów biorących udział w rozgrywkach.

Dokładny system rozgrywek udostępniany jest uczestnikom ligi maksymalnie 7 dni przed pierwszym meczem w sezonie.

Mecze będą rozgrywane wg. przepisów gry w piłkę siatkową, wydanych przez Polski Związek Piłki Siatkowej oraz obowiązującymi w sezonie (dalej: przepisy PZPS).

PODSTAWOWE ZASADY REGULAMINU

1. Zasady ogólne.

System rozgrywek

Każda z drużyn rozgrywa jeden ligowy mecz w tygodniu (ewentualne pauzowanie danego zespołu jest wynikiem nieparzystej liczby drużyn w danej lidze). W wyjątkowych okolicznościach dopuszczalne jest rozegranie w tygodniu większej liczby meczów przez dany zespół. Każda drużyna zgłoszona do rozgrywek w danej edycji, rozgrywa minimum 10, a maksymalnie 11 spotkań ligowych.

System rozgrywek uzależniony jest od liczby drużyn zgłoszonych do danej edycji. Dokładny system rozgrywek zostanie udostępniony na minimum 14 dni przed rozpoczęciem sezonu. System rozgrywek jest aneksem do regulaminu i stanowi jego pełnoprawną część.

Każdy mecz trwa trzy pełne sety (do 25 punktów z różnicą minimum dwóch punktów). W przypadku remisu 24:24 gra jest kontynuowana do uzyskania różnicy dwóch punktów (26:24; 27:25; itd...).

System punktowania

System punktowania opisany jest w rozdziale: SYSTEM PUNKTOWY I STATYSTYK DRUŻYNOWYCH.

Miejsce rozgrywek

Spotkania odbywają się na profesjonalnych halach sportowych o wymiarach:

1. 34x17m – Hala Sportowa Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Kielnarowej (Kielnarowa 386A, 36-020 Tyczyn) – WYKŁADZINA TERAFLEX.
2. 44x24m - Hala Sportowa Uniwersytetu Rzeszowskiego, ul. Zelwerowicza w Rzeszowie (Kampus URZ Zalesie) – PARKIET ELASTYCZNY.

Boisko

Boisko jest prostokątem o wymiarach 18 x 9 m, otoczonym wolną strefą o szerokości, co najmniej 3 m z każdej strony.

Piłka

Rozgrywki prowadzone są piłkami MOLTEN V5M5000.

Organizator zapewnia piłki meczowe do prowadzenia spotkania.

Siatka

Siatka umieszczona jest pionowo nad linią środkową, a jej górna krawędź znajduje się na wysokości 2,42m (+/- 0.02m).

Wysokość siatki mierzona jest na środku boiska do gry. Wysokość siatki (nad obiema liniami bocznymi) musi być dokładnie taka sama i nie może być większa niż 2 cm ponad wysokość przepisową.

Na zewnętrznej krawędzi każdej taśmy bocznej siatki zamocowana jest antenka.

Antenki traktowane są jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia

Zawodnicy

Drużyna może zgłosić maksymalnie 15 zawodników uprawnionych do uczestnictwa w rozgrywkach oraz trenera.

W protokole meczowym na dane spotkanie może znajdować się maksymalnie 12 zawodników/zawodniczek.

Ubiór i stroje zawodników

Zawodnicy każdej z drużyn muszą posiadać jednolite stroje sportowe (koszulka) z widocznymi numerami na tylnej części koszulki (optymalnie również przedniej części).

a) Stroje o których mowa w tym punkcie, drużyny nabywają we własnym zakresie.

b) Zawodnik nieposiadający odzieży sportowej (czyt. stroju siatkarskiego) lub nieposiadający przynajmniej na tylnej części koszulki indywidualnego numeru nie zostanie dopuszczony do gry, do czasu uzupełnienia braków w stroju. Ostateczną decyzję podejmuje organizator rozgrywek.

c) Podczas meczu zawodnik nie może mieć na sobie akcesoriów ubioru (np. biżuteria), które w pewnym stopniu stanowiłyby niebezpieczeństwo dla niego samego lub innych zawodników. Odpowiedzialność za to ponosi sam zawodnik.

Kapitan

Kapitan reprezentuje swój zespół podczas losowania.

W czasie, gdy piłka jest poza grą, wyłącznie grający kapitan jest upoważniony do rozmowy z sędziami.

Sędziowie

Każdy mecz będzie kierowany przez obsadę sędziowską w składzie dwóch osób (SI oraz SII), dopuszczonych do sędziowania przez Ligę Firm Rzeszów. Sędziowie posiadają uprawnienia Polskiego Związku Piłki Siatkowej.

Rolę asystenta sędziego pełnić może realizator wytypowany przez organizatora rozgrywek, który za pomocą powtórek wideo (CHALLENGE) pomaga sędziemu podjąć decyzję w sytuacjach spornych. Sędzia pierwszy (SI) ma prawo do challenge dla sędziego, przed podjęciem ostatecznej decyzji, gdy ma wątpliwość co do jej słuszności, a suma punktów zdobytych przez oba zespoły w danym secie przekracza 40.

W przypadku, kiedy z przyczyn zdarzeń losowych członek obsady sędziowskiej nie będzie mógł się stawić w określonym terminie spotkania, zawody Ligi Firm Rzeszów może poprowadzić tylko jeden z sędziów.

2. Struktura gry.

Losowanie

Przed meczem sędzia pierwszy dokonuje losowania w celu określenia zespołu, który wykona pierwszą zagrywkę, oraz stron boiska, po których zespoły będą grały w pierwszym secie.

Losowanie dokonywane jest w obecności obu kapitanów zespołów.

Wygrywający losowanie wybiera:

- prawo do wykonania lub odbioru zagrywki, ALBO - stronę boiska.

Przegrywający losowanie wybiera z pozostałych możliwości.

Zdobycie punktu

Zespół zdobywa punkt:

- po skutecznym umieszczeniu piłki w boisku po stronie przeciwnika,
- kiedy przeciwny zespół popełni błąd,
- kiedy na zespół przeciwny zostanie nałożona kara

Błąd

Zespół popełnia błąd, wykonując akcję niezgodną z przepisami PZPS (lub naruszając je w inny sposób). Jeśli kolejno popełnione są dwa błędy lub więcej, tylko pierwszy z nich jest brany pod uwagę.

Rozgrzewka

Zespoły przed rozpoczęciem spotkania mają możliwość rozgrzewania się z piłkami na bocznym sektorze. Oficjalna rozgrzewka na siatce (maksymalnie 10 minut) prowadzona jest na boisku meczowym, po zakończonym losowaniu.

Przerwy w grze

Każdy zespół ma prawo w każdym secie maksymalnie do jednej przerwy na odpoczynek i sześciu zmian zawodników. Prośby o udzielenie przerw w grze mogą być zgłaszane przez trenera lub, w przypadku nieobecności trenera, przez grającego kapitana i tylko przez nich. Wszystkie przerwy na odpoczynek trwają po 30 sekund.

Ustawienie początkowe zespołu

Ustawienie początkowe zespołów określa porządek rotacji zawodników na boisku. Porządek ten musi być zachowany w ciągu całego seta.

Zawodnicy niewystępujący w ustawieniu początkowym są zawodnikami rezerwowymi w tym secie (z wyjątkiem zawodników Libero).

Zmiany

Zmiana to procedura, dzięki której zawodnik inny niż Libero lub zawodnik przez niego zastąpiony wchodzi do gry, zajmując w ustawieniu miejsce innego zawodnika, który w tym samym czasie musi opuścić boisko.

Ograniczenia dotyczące zmian

Zawodnik ustawienia początkowego może opuścić boisko tylko jeden raz w secie. Może także w tym samym secie powrócić na boisko, ale tylko na miejsce w ustawieniu, które zajmował przed opuszczeniem boiska.

Zawodnik rezerwowi może wejść na boisko tylko jeden raz w secie na miejsce zawodnika z ustawienia początkowego i może być zmieniony tylko przez tego samego zawodnika, którego zmienił.

Procedura zmian

Zmiana musi być wykonana w strefie zmian.

Błąd ustawienia

Zespół popełnia błąd ustawienia, jeżeli którykolwiek z grających zawodników w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego nie zajmuje prawidłowej pozycji na boisku.

Błąd rotacji

Błąd rotacji powstaje, gdy zagrywka nie jest wykonana zgodnie z porządkiem rotacji.

3. Sytuacje w grze.

Piłka w grze

Piłka jest w grze od momentu uderzenia piłki przez zawodnika wykonującego zagrywkę, na którą zezwolił sędzia pierwszy.

Piłka poza grą

Piłka jest poza grą od momentu popełnienia błędu, który został odgwizdany przez jednego z sędziów; w przypadku niewystąpienia błędu, piłka jest poza grą od momentu gwizdka sędziego.

Piłka „w boisku”

Piłka jest „w boisku”, jeżeli w którejkolwiek fazie kontaktu z podłożem dotyka boiska, włączając w to linie ograniczające.

Piłka „autowa”

Piłka jest „autowa”, gdy:

- Każda część piłki, która dotyka podłoża, jest całkowicie poza liniami ograniczającymi boisko;
- dotknie przedmiotu poza boiskiem, sufitu lub osoby nieuczestniczącej w grze;
- dotknie antenek, linek, słupków lub siatki za taśmami bocznymi;
- przekroczy całkowicie lub częściowo pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia;
- przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.

Charakterystyka odbicia piłki

- Piłka może dotykać każdej części ciała.
- Piłka nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku.
- Piłka może dotykać kilku części ciała, pod warunkiem że jest to kontakt jednoczesny.

Wyjątki:

- w bloku mogą nastąpić po sobie kolejne dotknięcia piłki wykonane przez jednego lub kilku zawodników, pod warunkiem że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagraniu;
- przy pierwszym odbiciu piłki przez zespół piłka może być dotknięta kolejno kilkoma częściami ciała, pod warunkiem że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagraniu.

Błędy w grze piłką

- a) CZTERY ODBICIA: zespół wykonuje cztery odbicia zanim przebijie piłkę na stronę przeciwnika.
- b) ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki wewnątrz pola gry.
- c) PIŁKA RZUCONA: piłka została złapana i/lub rzucona, a nie odbita.
- d) PODWÓJNE ODBICIE: zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie lub piłka dotyka kolejno różnych części jego ciała.

Kontakt z siatką

Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) i bezpieczne lądowanie, dające gotowość do nowej akcji.

Zagrywka

Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez prawego zawodnika linii obrony, znajdującego się w strefie zagrywki.

Kolejność zagrywek

Zawodnicy muszą przestrzegać kolejności wykonywania zagrywek.

Zagrywka

Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po sprawdzeniu, że obydwa zespoły są przygotowane do gry i zawodnik zagrywający jest w posiadaniu piłki.

Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub upuszczeniu w dół z jednej lub obydwu dłoni.

W momencie uderzenia piłki przy zagrywce lub w momencie odbicia się przy zagrywce z wyskoku, zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłoża na zewnątrz strefy zagrywki.

Zawodnik musi wykonać zagrywkę w ciągu 8 sekund od gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę.

Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego pierwszego jest anulowana i musi być powtórzona.

Atak

Każde zagranie, w wyniku, którego piłka kierowana jest na stronę przeciwnika – z wyjątkiem zagrywki i bloku – jest atakiem. Podczas ataku dopuszcza się „kiwanie” (odbicie piłki końcami palców), pod warunkiem, że odbicie jest czyste i piłka nie jest złapana lub rzucona.

Atak staje się spełniony w momencie, gdy piłka przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez przeciwnika.

Ograniczenia dotyczące ataku

Zawodnik linii ataku może wykonać spełniony atak, uderzając piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości, pod warunkiem, że ma kontakt z piłką w swojej przestrzeni.

Zawodnik linii obrony może wykonać spełniony atak uderzając piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości spoza strefy ataku, przy czym podczas odbicia się, stopa (stopy) zawodnika nie może dotykać ani przekraczać linii ataku.

Błędy ataku

- a) Zawodnik dotyka piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego.
- b) Piłka po odbiciu staje się „autowa”.
- c) Zawodnik linii obrony wykonuje spełniony atak z pola ataku, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.
- d) Libero wykonuje spełniony atak, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.
- e) Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając znajdującą się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki piłkę, wystawioną palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w swojej strefie ataku.

Blok

Blokowanie jest to zagranie zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika – bez względu na to, na jakiej wysokości następuje kontakt z piłką. Jedynie zawodnicy linii ataku mogą wykonać blok spełniony, jednak w momencie kontaktu z piłką przynajmniej część ciała musi znajdować się powyżej górnej krawędzi siatki.

Blokowanie po stronie przeciwnika

W chwili blokowania zawodnik może przekładać ręce nad siatką, pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika. Dotknięcie piłki po stronie przeciwnika nie jest, zatem dozwolone, dopóki przeciwnik nie wykona ataku.

Blok i kolejne odbicia zespołu

Dotknięcie piłki przez blokujących nie jest liczone jako odbicie piłki przez zespół. Po dotknięciu piłki przez blokujących zespół ma, zatem prawo do trzech odbić w celu przebicia piłki na stronę przeciwną.

Pierwsze odbicie piłki po bloku może być wykonane przez dowolnego z zawodników – również przez tego, który dotknął piłkę w bloku.

Blokowanie zagrywki

Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.

Błędy bloku

- a) Zawodnik blokujący dotyka piłkę po stronie PRZECIWNIKA przed lub w czasie wykonywania ataku przez przeciwnika
- b) Zawodnik linii obrony lub Libero wykonuje spełniony blok lub uczestniczy w spełnionym bloku.
- c) Blokowanie zagrywki przeciwnika.
- d) Piłka po bloku staje się „autowa”.
- e) Blokowanie piłki po stronie przeciwnika za antenkami.
- f) Libero wykonuje próbę bloku indywidualnego lub grupowego.

Kontuzja

Jeśli w trakcie wymiany zdarzy się poważny wypadek, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko. Wymiana jest następnie powtarzana.

Zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę

Jeśli w trakcie meczu nastąpi zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, należy ją przerwać, a wymianę powtórzyć.

Zmiana stron boiska

Po zakończeniu każdego seta, z wyjątkiem seta decydującego, zespoły zmieniają strony boiska.

4. Zawodnik Libero.

Libero

Każdy zespół ma prawo do wyznaczenia z listy zawodników w protokole zawodów do dwóch (2) wyspecjalizowanych w grze obronnej zawodników libero.

Libero może grać wyłącznie jako zawodnik linii obrony i nie wolno mu wykonać spełnionego ataku z żadnego miejsca (włączając boisko do gry i wolną strefę), jeśli w momencie kontaktu, piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. Libero nie może zagrywać, blokować lub wykonywać próby bloku.

W jednym momencie na boisku może znajdować się tylko jeden libero.

Strój zawodnika libero musi wyraźnie różnić się od stroju pozostałych członków zespołu.

Wyznaczenie zawodnika libero w składzie drużyny jest dobrowolne.

ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

- a) Uczestnicy muszą znać "Przepisy gry w piłkę siatkową" i ściśle je przestrzegać.
- b) Uczestnicy muszą przyjmować decyzje sędziów w duchu sportowym, bez dyskusji.
- c) W przypadku wątpliwości jedynie grający kapitan może prosić o wyjaśnienie.
- d) Uczestnicy powinni unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów swojego zespołu.
- e) Uczestnicy muszą zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, zgodnie z zasadami FAIR PLAY, nie tylko w stosunku do sędziów, ale również do przeciwników, członków swojego zespołu i widzów.

Niewłaściwe zachowanie podlegające sankcjom

Niewłaściwe zachowanie członka zespołu wobec sędziów, przeciwników, członków swojego zespołu lub publiczności, klasyfikowane jest w trzech kategoriach w zależności od wagi przewinienia:

- Zachowanie grubiańskie: gesty lub słowa pogardliwe, sprzeczne z dobrymi manierami lub zasadami moralnymi.

- Zachowanie obraźliwe: zniesławiające lub obraźliwe gesty lub słowa.

- Agresja: atak fizyczny, agresja lub groźenie.

Uznaje się też możliwość stosowania dwóch etapów prewencji:

etap pierwszy: ustne upomnienie za pośrednictwem grającego kapitana.

etap drugi: żółta kartka dla członka(-ów) zespołu. Takie upomnienie nie jest sankcją a tylko informacją o udzielonym upomnieniu dla członka zespołu (a pośrednio dla całego zespołu).

Skala sankcji

Zgodnie z oceną sędziego pierwszego i w zależności od stopnia przewinienia, stosuje się i zapisuje w protokole zawodów następujące sankcje: KARA, WYKLUCZENIE lub DYSKWALIFIKACJA.

- Kara

Pierwsze grubiańskie zachowanie w meczu przez dowolnego członka zespołu karane jest przyznaniem punktu i zagrywki przeciwnikowi.

- Wykluczenie

Członek zespołu, któremu udzielono sankcji wykluczenia, do końca seta musi siedzieć w polu kar bez prawa do udziału w grze, bez innych konsekwencji. Jeśli wykluczony zawodnik jest na boisku musi zostać natychmiast zamieniony regulaminowo. Wykluczony trener traci prawo do kierowania grą zespołu do końca seta i musi w tym czasie siedzieć w polu kar.

- Dyskwalifikacja

Członek zespołu, któremu udzielono sankcji dyskwalifikacji, musi opuścić obszar kontrolowany przez komisję sędziowską do końca meczu, bez innych konsekwencji. Jeśli zdyskwalifikowany zawodnik jest na boisku musi zostać natychmiast zamieniony regulaminowo.

Stosowanie sankcji za niewłaściwe zachowanie

Wszystkie sankcje za niewłaściwe zachowanie są sankcjami indywidualnymi, pozostają w mocy przez cały mecz i są zapisywane w protokole zawodów. Za powtórne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym meczu, sankcje nakładane są progresywnie (za każde kolejne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu stosowana jest wyższa sankcja). Wykluczenie lub dyskwalifikacja za zachowanie obraźliwe lub agresywne nie wymagają udzielania wcześniej niższych sankcji.

Niewłaściwe zachowanie przed i między setami

Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami, podlega sankcjonowaniu, a sankcje są nakładane w następnym secie

Kartki do sygnalizowania sankcji

Upomnienie:

etap pierwszy: upomnienie słowne

etap drugi: żółta kartka

Kara: czerwona kartka

Wykluczenie: żółta i czerwona kartka trzymane razem

Dyskwalifikacja: żółta i czerwona kartka trzymane osobno

UPRAWNIENI ZAWODNICZY, REJESTRACJA I ZMIANY W SKŁADZIE

1. Uprawnieni zawodnicy.

Uczestnikami rozgrywek mogą być drużyny, których skład tworzą

- a) pracownicy firmy zgłaszającej się do rozgrywek,
- b) byli pracownicy firmy, których od odejścia z firmy nie upłynęło więcej niż 6 miesięcy
- c) podwykonawcy związani z daną firmą,
- d) maksymalnie 4 osoby niezatrudnione w firmie zgłoszonej do rozgrywek.

Rozgrywki siatkarskie organizowane przez firmę LF Rzeszów Arkadiusz Szydełko, mają charakter amatorski tzn., jego uczestnikami nie mogą być zawodnicy (nawet, gdy są na stałe zatrudnieni w firmie zgłoszonej do rozgrywek Ligi Firm Rzeszów), którzy na dzień rozpoczęcia, jak i czasie trwania danej edycji Ligi Firm Rzeszów mają na swoim koncie występy:

a) rozgrywkach szczebla centralnego, organizowanych przez PZPS - II liga - można zgłosić maksymalnie jedną zawodniczkę

Pozostałe klasy rozgrywkowe:

- a) Podkarpacka III Liga – można zgłosić maksymalnie 3 zawodników/czek,
- b) IV liga – brak ograniczeń.

Powyższe zapisy nie dotyczą zawodników, od których występu w profesjonalnych rozgrywkach ligowych upłynęło więcej niż 3 lata. W ramach regulaminu Ligi Firm Rzeszów traktowani są oni jako zawodnicy amatorscy i bez ograniczeń mogą przystąpić do rozgrywek Ligi Firm Rzeszów. Za weryfikację tożsamości klubowej zawodników odpowiedzialni są kapitanowie zespołów.

Rozgrywki organizowane są w systemie składów mieszanych, bez jakichkolwiek ograniczeń, tzn. w drużynie zgłoszonej do zawodów może występować dowolna liczba mężczyzn oraz kobiet, spełniających uprzednio powyższe założenia regulaminu.

W wyjątkowych sytuacjach Organizator w porozumieniu z obsadą sędziowską ma prawo dopuszczenia do gry zespołu w składzie co najmniej 4-osobowym.

Tylko osoby wymienione w protokole mogą wchodzić w kontrolowaną strefę zawodów oraz uczestniczyć w oficjalnej rozgrzewce i meczu. Zawodnicy rezerwowi powinni siedzieć na ławce swojego zespołu lub znajdować się w swoim polu rozgrzewki.

Rejestracja zawodników

Każdy zawodnik przed pierwszym meczem o punkty zobowiązany jest do okazania dokumentu tożsamości (dopuszcza się również prawo jazdy, bądź inny dokument potwierdzający tożsamość) w celu weryfikacji tożsamości w odniesieniu do listy uczestników rozgrywek i protokołów meczowych.

Po uzupełnieniu protokołów meczowych i przekazaniu ich do koordynatora rozgrywek następuje weryfikacja zawodników z listy. Każdy z zawodników zobligowany jest do osobistego stawienia się do weryfikacji. Na protokole meczowym widnieć musi własnoręczny podpis każdego uczestnika – zawodnik, który się nie podpisze traktowany jest jako nieuprawniony do gry z konsekwencjami regulaminowymi.

Nie okazanie dokumentu potwierdzającego tożsamość skutkuje wykluczeniem zawodnika z rozgrywanego meczu, do czasu dostarczenia dokumentu tożsamości, nie później jednak niż do zakończenia pierwszego seta w meczu. Do czasu dostarczenia dokumentu zawodnik nie zostanie dopuszczony do gry.

W przypadku kiedy nastąpi wykrycie gracza, który nie może brać aktywnego udziału w Lidze Firm Rzeszów bezpośrednio PRZED MECZEM, następuje odsunięcie go od dalszych spotkań (do czasu jego regulaminowego zgłoszenia przez kapitana). Poprawność zapisanych danych w protokole meczowym, własnoręcznym podpisem potwierdza kapitan drużyny. Jeśli

protokół będzie nieprawidłowo wypełniony to za błędy w nim wykryte i wynikające z tego konsekwencje odpowiada kapitan wraz z całym zespołem.

Weryfikacja zawodników

10 minut przed każdym spotkaniem kapitan drużyny musi dostarczyć sędziemu głównemu lub koordynatorowi rozgrywek poprawnie uzupełniony protokół meczowy (z uwzględnieniem numeracji zawodników).

W razie wątpliwości jednej z uczestniczących w meczu drużyn lub koordynatora rozgrywek, organizator może skorzystać z prawa ponownego sprawdzania tożsamości uczestników występujących w danym meczu po skończonym meczu. O tym zdarzeniu organizator lub koordynator rozgrywek informuje kapitana drużyny sprawdzanej przed zakończeniem spotkania lub po jego zakończeniu, nie później jednak niż 15min, po jego zakończeniu.

Dodatkowo:

W przypadku kiedy sprawdzony gracz, zgodnie z regulaminem nie może brać udziału w rozgrywkach W TRAKCIE MECZU LUB BEZPOŚREDNIO DO 15MIN PO MECZU drużyna zostaje ukarana karą walkovera 0 punktów w tabeli, wynikiem 0-3 oraz 0:25 w każdym secie. Ponadto, w takiej sytuacji wykrycie zawodnika, który według regulaminu nie może brać udziału w rozgrywkach nie ma wpływu na wyniki meczów poprzednich, w których dany zawodnik występował.

O wniosku dodatkowego sprawdzenia graczy organizator / koordynator rozgrywek powinien poinformować drużynę sprawdzaną w trakcie trwania meczu lub po jego zakończeniu, nie później jednak niż 15 min po jego zakończeniu.

Drużyna sprawdzana ma 15 minut czasu na dostarczenie dokumentów potwierdzających tożsamość, biorących udział w meczu zawodników - nie zastosowanie się do wymogów regulaminu może skutkować walkoverem w danym spotkaniu.

Zmiany w składzie

Do trzeciej kolejki można bez ograniczeń wymieniać zawodników drużyny, zachowując przy tym wszystkie zasady i wymogi regulaminu:

a) Nowego zawodnika można zarejestrować poprzez wysłanie maila na adres biuro@ligafirm.rzeszow.pl, z tytułem NAZWA DRUŻYNY – REJESTRACJA ZAWODNIKA, w treści wpisując z dane personalne (Imię, nazwisko) zmienianego i zmiennika, najpóźniej do godziny 12:00 w dniu meczu, w którym dany zawodnik ma wystąpić. Wnioskować można również telefonicznie lub osobiście.

b) Dane nowego zawodnika nanoszone są na protokole w miejsce zmienianego. Nowy zawodnik musi własnoręcznym podpisem na liście uczestników rozgrywek zadeklarować swoje uczestnictwo w rozgrywkach.

c) Każdy protokół meczowy celem weryfikacji udostępniany jest do wglądu w dniu meczu – wymagany jest wtedy własnoręczny podpis zawodnika, który dołączył w tym dniu do zespołu.

Po trzeciej kolejce nie można wymieniać zawodników. Zgłoszenie każdego nowego zawodnika (powyżej 15 graczy) to koszt 200zł netto. Okres zgłaszania dodatkowych zawodników (powyżej 15 graczy) kończy się po trzeciej kolejce.

W tym czasie nie są już dopuszczalne jakiegokolwiek zmiany w składzie drużyny, a co za tym idzie w protokole meczowym. Ostateczna decyzja należy do organizatora lub koordynatora rozgrywek.

TERMINARZ I ZMIANA TERMINÓW MECZÓW

1. Rozgrywki prowadzone są w systemie ligowym.

Terminarz

Terminarz ustalany jest na najbliższe 6 kolejek, po konsultacji z kapitanami / managerami drużyn, na min. 1 tydzień przed rozpoczęciem sezonu, oraz na pozostałe kolejki, nie później jednak niż po zakończeniu 6 kolejki.

Zmiana terminów meczów

W czasie trwania rozgrywek drużyny uczestniczące, nie mają możliwości przełożenia meczu.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów w sytuacjach wyjątkowych (z powodów sił wyższych), informując zainteresowane drużyny najpóźniej 24h przed planowanym spotkaniem.

SYSTEM PUNKTOWY I STATYSTYK DRUŻYNOWYCH

1.W trakcie trwania rozgrywek obowiązuje system ligowy.

Przyznawane punkty

Za zwycięstwo 3:0 zespół otrzymuje 3 pkt., za zwycięstwo 2:1 zespół otrzymuje 2 punkty, za porażkę 1:2 zespół otrzymuje 1 pkt, za porażkę 0:3 zespół otrzymuje 0 pkt. W przypadku walkowera drużyna, która pojawiła się w określonym terminie i spełniła wszystkie wymagania przystąpienia do meczu - otrzymuje 3 pkt. i 3:0 w setach oraz 25:0 w każdym secie. W przypadku niestawienia się na mecz jednej z drużyn bez poinformowania organizatora na dzień przed danym meczem o braku obecności na meczu, dana drużyna zostaje ukarana walkowerem i 3pkt minusowymi w tabeli generalnej.

O kolejności w tabeli rozgrywek decyduje

- a) Ilość zdobytych punktów,
- b) Ilość wygranych spotkań,
- c) Sety zdobyte do straconych "ratio setów" do 3 miejsc po przecinku,
- d) Stosunek punktów zdobytych do punktów straconych "ratio" do 3 miejsc po przecinku,
- e) Wynik bezpośredniego pojedynku między zainteresowanymi drużynami.
- f) Losowanie

SYSTEM STATYSTYK INDYWIDUALNYCH

1.W trakcie trwania rozgrywek obowiązuje system statystyk indywidualnych.

Zawodnik

- a) As serwisowy [4 pkt] – kiedy gracz zdobywa punkt bezpośrednio po zagrywce.
- b) Skuteczny atak / blok [2pkt] – kiedy gracz zdobywa punkt po skutecznym ataku lub bloku.
- c) Skuteczny odbiór [1 pkt] – kiedy gracz perfekcyjnie odbiera zagrywkę drużyny przeciwnej.
- d) Błąd zagrywki [-1] – kiedy gracz popełnia błąd w trakcie zagrywki.
- e) Błąd ataku / w rozegraniu [-1] – kiedy gracz popełnia błąd w ataku lub podczas rozegrania.

PROTESTY I ZAŻALENIA

1.W trakcie trwania rozgrywek zawodnicy mogą zgłaszać protesty i zażalenia.

Protesty i zażalenia

Protesty i zażalenia można zgłaszać tylko w formie pisemnej, przesyłając je na adres: biuro@ligafirm.rzeszow.pl do 24h po zakończeniu spotkania, którego protest lub zażalenie ma dotyczyć. Jako protest lub zażalenie traktuje się również statystyki meczowe, które z przyczyn technicznych mogły różnić się od realnej sytuacji (dotyczy to głównie: zablokowanych akcji rywala). Każdy protest lub zażalenie, który wpłynie po upływie 24h od spotkania, którego protest lub zażalenie dotyczy zostanie automatycznie odrzucony. Ostateczna decyzja należy do Organizatora rozgrywek.

W ramach protestów i zażaleń nie będą brane pod uwagę decyzje sędziowskie, które podjęte podczas meczu mają SUWERENNY CHARAKTER I SĄ OSTATECZNE.

ZDARZENIA SIŁ WYŻSZYCH

Organizator zastrzega sobie prawo do zawieszenia rozgrywek w sezonie, w przypadku wystąpienia siły wyższej* i ponownego ich wznowienia maksymalnie do 12 miesięcy od dnia zawieszenia, bez konsekwencji finansowych dla którejkolwiek ze stron. Za siłę wyższą rozumie się w szczególności epidemie, katastrofy naturalne, odgórne zarządzenia organów Państwowych.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Osoby biorące udział w rozgrywkach winny się stawić na wizytę kontrolną u swojego lekarza by stwierdzić swój dobry stan zdrowia. Za niewykonanie badań przed przystąpieniem do rozgrywek i wynikających z tego powodu wypadków i konsekwencji prawnych, odpowiedzialność spada na zawodników.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych, przewlekłe chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.

Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału osób zdrowych oraz skutki wypadków podczas trwania rozgrywek.

Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za śmierć uczestników podczas rozgrywek niezależnie od przyczyny. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i konsekwencje wynikające z działań osób trzecich oraz uczestników rozgrywek w tym konsekwencje rękoczynów.

Wszyscy grający zawodnicy powinni ubezpieczyć się od NNW – organizator nie ponosi odpowiedzialności za ubezpieczenie uczestników – każda osoba zgłaszająca się do rozgrywek gra na własną odpowiedzialność.

Jest świadoma możliwych kontuzji i ewentualnych ich następstw.

Na terenie obiektów sportowych obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator. W celu zmiany i aktualizacji obowiązującego regulaminu organizator zobligowany jest do uprzedniego poinformowania o tym fakcie zainteresowane strony.

LF Rzeszów Arkadiusz Szydełko, nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektów ani szatniach. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści regulaminu w dowolnym czasie. W celu zmiany i aktualizacji obowiązującego regulaminu, organizator zobligowany jest do uprzedniego poinformowania o tym fakcie drużyny uczestniczącej, bądź mającej zamiar dołączyć do rozgrywek Ligi Firm Rzeszów.

W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem obowiązują przepisy PZPS. Ostateczna decyzja należy do organizatora. Organizator i partnerzy, w tym serwisy medialne zastrzegają sobie prawo do wykorzystania danych osobowych i wizerunku zawodników grających w rozgrywkach LIGA FIRM RZESZÓW dla celów marketingowych oraz przetwarzanie danych osobowych graczy na potrzeby tych rozgrywek (zgodnie z ustawą z dn. 29.08.1997r. o ochronie danych osobowych Dz.U. Nr 133 poz.883). Kapitan drużyny własnoręcznym podpisem stwierdza, iż wszystkie zapisy powyższego regulaminu są mu znane i je akceptuje w imieniu całej drużyny.