



LIGA FIRM RZESZÓW

FUTSAL
REGULAMIN ORAZ PRZEPISY GRY

Sezon Jesień/Zima 2020

INFORMACJE PRAWNE

Organizatorem Rozgrywek w FUTSAL 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 przestać 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 piłkarskich 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 jest 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 futsalu z wyłączeniem czasu gry oraz czasu na żądanie.

SYSTEM ROZGRYWEK

1. Podstawowe zasady systemu 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.

2. System rozgrywek w sezonie Jesień/Zima 2020

Fazy rozgrywek

Spotkania w sezonie Jesień/Zima 2020 prowadzone są w systemie Ekstraklasa – 8 drużyn, podzielonym na dwa etapy rozgrywkowe: faza zasadnicza - 7 kolejek ligowych, faza finałowa - 3 kolejki ligowe.

a) Faza zasadnicza: Mecze w fazie zasadniczej rozgrywane są w systemie „każdy z każdym: mecz”, w sumie 7 spotkań ligowych każdej drużyny.

b) Faza finałowa: W fazie finałowej następuje podział na dwie grupy. Grupę „Mistrzowską” oraz grupę „5-8”.

Do grupy „Mistrzowskiej” trafiają drużyny, które po fazie zasadniczej zajmowały miejsca 1-4 w tabeli generalnej.

Do grupy „5-8” trafiają drużyny, które po fazie zasadniczej zajmowały miejsca 5-8 w tabeli generalnej.

Mecze w fazie finałowej rozgrywane są w systemie „każdy z każdym: mecz”, w sumie 3 spotkania ligowe każdej drużyny.

Wyniki i punkty przechodnie

Do fazy finałowej przechodzą wyniki oraz punkty ze spotkań bezpośrednich drużyn, które awansowały do tej samej grupy. Każda drużyna rozpoczyna fazę finałową z trzema rozegranymi już spotkaniami i z dorobkiem punktowym, uzyskanym w tych spotkaniach.

System punktowania

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

PODSTAWOWE ZASADY REGULAMINU

1. Zasady ogólne.

Miejsce rozgrywek

Spotkania odbywają się na profesjonalnym obiekcie piłkarskim z parkietem elastycznym o wymiarach: 42x24m – Hala Sportowa Centrum Turystyki i Rekreacji Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania, Kielnarowa 386A, 36-020 Tyczyn.

Boisko

Boisko jest prostokątem o wymiarach zbliżonych 40x20 m, otoczonym wolną strefą o szerokości, co najmniej 1,5 m z każdej strony. Bramki w rozmiarach zbliżonych: 3m x 2m.

Czas gry

Czas gry: 2 x 20 min efektywnego czasu gry. Z maksymalnie 3 min przerwy pomiędzy połowami. Podczas ostatniej minuty meczu przy wyniku stykowym (maksymalnie 1 bramka różnicy) czas będzie zatrzymywany. Dźwięk gwizdka kończy mecz.

Piłka

Rozgrywki prowadzone są piłką w rozmiarze 4.

Sędzia

Każdy mecz będzie kierowany przez sędziego, dopuszczonego do sędziowania przez Ligę Firm Rzeszów.

Rolę asystenta sędziego pełni realizator wytypowany przez organizatora rozgrywek, który za pomocą powtórek wideo (VAR) pomaga sędziemu podjąć decyzję w sytuacjach spornych dotyczących:

- a) zdobytej bramki,
- b) bezpośredniej czerwonej kartki,
- c) rzutu karnego,
- d) pomylenia zawodnika.

W przypadku, kiedy z przyczyn zdarzeń losowych sędzia, nie będzie mógł się stawić w określonym terminie spotkania, zawody Ligi Firm Rzeszów może prowadzić koordynator rozgrywek lub wyznaczona do tego zadania osoba.

Zawodnicy

Drużyna może liczyć maksymalnie 15 zawodników: 5 podstawowych i 10 rezerwowych: na boisku znajduje się 4-ech zawodników + bramkarz.

W specjalnie wyznaczonej strefie zmian, mogą przebywać wyłącznie osoby wpisane do protokołu meczowego – tj. zawodnicy i trzy osoby funkcyjne (trener, opiekun, manager drużyny). Osoby trzecie nie mogą przebywać w strefie, podczas trwania meczu. W drużynie występować mogą wyłącznie gracze umieszczeni na liście uczestników rozgrywek oraz na protokole meczowym dostępnym na każdym meczu.

Ubiór i stroje zawodników

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

- a) Stroje, o których mowa w tym punkcie, drużyny nabywają we własnym zakresie.
- b) Zawodnik nieposiadający odzieży sportowej (czyt. stroju piłkarskiego) lub nieposiadający na tylnej części koszulki indywidualnego numeru nie zostanie dopuszczony do gry, do czasu uzupełnienia braków w stroju. Ostateczną decyzję podejmuje organizator rozgrywek.
- c) W wyjątkowych sytuacjach, kiedy dwa zespoły będą posiadać stroje w identycznych barwach, jedna z drużyn zobowiązana będzie wystąpić w specjalnych znacznikach, o wyborze drużyny, która je ubierze decyduje rzut monetą.
- d) Podczas meczu zawodnik nie może mieć na sobie akcesoriów ubioru (np. biżuteria/okulary), które w pewnym stopniu stanowiłyby niebezpieczeństwo dla niego samego lub innych zawodników. Odpowiedzialność za to ponosi sam zawodnik. Zabrania się używania przez zawodnika obuwia piłkarskiego z wkręcanyimi kołkami plastikowymi i metalowymi. Dopuszcza się jedyne obuwie na płaskiej podeszwie (tj. halówki).

2. Rozpoczęcie gry.

Ustalenie stron pola gry

Przed rozpoczęciem gry sędzia przeprowadza losowanie poprzez rzucenie monety. Drużyna wygrywająca losowanie wybiera, na którą bramkę atakuje podczas pierwszej połowy meczu. Drużyna, która przegrała losowanie rozpoczyna grę. Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna drugą połowę meczu.

W drugiej połowie drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.

Rozpoczęcie gry jest sposobem rozpoczęcia i wznowienia gry

- a) przy rozpoczęciu zawodów,
- b) po zdobyciu bramki,
- c) przy rozpoczęciu drugiej połowy meczu.

Z rozpoczęcia gry bramka może być zdobyta bezpośrednio.

Wykonanie rozpoczęcia gry

Wszyscy zawodnicy zajmują miejsca na własnej połowie boiska.

Zawodnicy drużyny niewykonywującej rozpoczęcia gry znajdują się w odległości co najmniej 3 metry od piłki, aż do chwili, gdy ta znajdzie się w grze.

Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym pola gry.

Sędzia daje sygnał gwizdkiem.

Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i porusza się do przodu.

Wykonawca rozpoczęcia nie może zagrać piłki ponownie zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Po zdobyciu bramki, grę wznowia drużyna przeciwna.

Naruszenia / sankcje rozpoczęcie gry

Jeżeli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę zanim zostanie zagrana przez innego zawodnika - zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednak, jeśli to przewinienie popełniono na polu karnym drużyny przeciwnej, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia. Za każde inne naruszenie przepisów gry związane z wykonaniem rozpoczęcia gry, rozpoczęcie gry należy powtórzyć.

Rzut sędziowski

Rzut sędziowski jest sposobem wznowienia gry po chwilowej przerwie w grze, której zarządzenie sędzia uzna za konieczne z każdego powodu nie wymienionego gdziekolwiek indziej w przepisach gry w piłkę nożną, gdy piłka nie minęła linii bramkowej lub linii bocznej. Sędzia opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego rzut sędziowski należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie piłka znajdowała się w chwili przerwania gry.

Naruszenia / sankcje rzut sędziowski

Rzut sędziowski należy powtórzyć:

- a) jeśli piłka została dotknięta przez zawodnika zanim dotknie podłoża,
- b) jeśli piłka, po dotknięciu podłoża opuszcza pole gry, zanim dotknie ją którykolwiek z zawodników.

Wyjątkowe okoliczności

Rzut wolny przyznawany drużynie broniącej w jej własnym polu karnym, może być wykonany z jakiegokolwiek miejsca pola karnego.

Rzut wolny pośredni przyznany drużynie atakującej w polu karnym przeciwnika, musi być wykonany z linii pola karnego, najbliższego miejsca przewinienia.

Rzut sędziowski wykonywany w polu karnym, musi być wykonany na linii pola karnego, z najbliższego miejsca, w którym była piłka w momencie przerwania gry.

Naruszenie / sankcje wynikające z niestawienia się drużyny na mecz

Niestawienie się danego zespołu do 15 min po wyznaczonym czasie spotkania oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Wynik w stosunku 5:0.

W przypadku kiedy obie drużyny nie stawiają się w wyznaczonym terminie spotkania, pojedynek uznany jest jako obustronna przegrana, bez konsekwencji bramkowych i punktowych.

3. Zmiany w trakcie gry.

Przeprowadzane zmiany w locie

Ilość zmian w locie zawodników z pola podczas trwania rozgrywek jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze. Najpierw boisko musi opuścić zawodnik schodzący, a dopiero wtedy na jego miejsce może wejść zawodnik wchodzący.

Wykonanie zmian w trakcie gry

Zmiany następują w wyznaczonej przez sędziego głównego strefie zmian.

Naruszenia / sankcje wynikające z niepoprawnie przeprowadzonych zmian

Jeżeli zmiana została przeprowadzona nieprawidłowo sędzia może:

- a) ukarać zawodnika wchodzącego żółtą kartką,
- b) w przypadku nachalnej powtarzalności sędzia może zastosować czerwoną kartkę.

Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany, zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry zanim zawodnik schodzący je opuści, gra powinna zostać przerwana, zawodnik schodzący jest ponaglany do zejścia z boiska, a zawodnik rezerwowy zostaje napomniany.

Jeżeli zawodnik wchodzący na boisko z namysłem przerywa akcję drużyny przeciwnej (przed zejściem gracza schodzącego), skutkuje to rzutem wolnym bezpośrednim i żółtą lub czerwoną kartką dla zawodnika, a jeżeli do sytuacji dochodzi w polu karnym obowiązuje rzut karny dla poszkodowanej drużyny.

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 piłkarskie 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) Ekstraklasie I, II lidze polskiej.

Pozostałe klasy rozgrywkowe:

- a) III liga – można zgłosić maksymalnie 1 zawodnika
- b) IV liga – można zgłosić maksymalnie 3 zawodników
- c) Ligi okręgowe – można zgłosić maksymalnie 4 zawodników.
- d) Ekstraklasa i I liga futsalu - można zgłosić maksymalnie 2 zawodników.
- e) II i III liga futsalu – brak ograniczeń.
- f) Klasy A, B, C - 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.

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.

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

2 minuty 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 w trakcie przerwy lub 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 walkowera 0 punktów w tabeli, wynikiem 0-5.

W szczególnym przypadku, kiedy wynik meczu jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy niż walkower, to zostaje on utrzymany. 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 – niezastosowanie się do wymogów regulaminu może skutkować walkowerem 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 wystanie maila na adres biuro@ligafirm.rzeszow.pl, z tytułem NAZWA DRUŻYNY – REJESTRACJA ZAWODNIKA, w treści wpisując z dane personalne (Imię, nazwisko, pozycja) 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 w tedy 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 7 kolejek, po konsultacji z kapitanami / managerami drużyn, na min. 1 tydzień przed rozpoczęciem sezonu oraz na pozostałe kolejki, nie później jednak niż po zakończeniu 7 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 zespół otrzymuje 3 pkt, za remis 1 pkt, za przegraną 0 pkt. W przypadku walkowera drużyna, która pojawiła się w określonym terminie i spełniła wszystkie wymagania przystąpienia do meczu - otrzymuje 3 pkt. i 5:0 w bramkach, na niekorzyść drużyny przeciwnej, która nie dotrzymała wcześniej ustalonych założeń. 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

- Ilość zdobytych punktów.
 - Wynik bezpośredniego pojedynku między zainteresowanymi drużynami.
 - Ilość goli dodatnich wynikająca z różnicy goli zdobytych do straconych.
 - Ilość goli zdobytych.
 - Losowanie, a w przypadku fazy finałowej zajmowane miejsce po fazie zasadniczej.
- Z zachowaniem ustaleń z punktu SYSTEM ROZGRYWEK.

W przypadku, kiedy trzy lub więcej drużyn zajmuje to samo miejsce, tworzona jest mała tabela.

SYSTEM STATYSTYK INDYWIDUALNYCH

1. W trakcie trwania rozgrywek obowiązuje system statystyk indywidualnych.

Zawodnik z pola

- Bramka [5pkt] – kiedy piłka po bezpośrednim strzale zawodnika, całym obwodem przekroczy linię bramkową.
- Asysta [3pkt] – kiedy następuje kluczowe podanie do zawodnika z tej samej drużyny, po którym zostaje zdobyta bramka.
- Strzał w światło bramki [1pkt] – kiedy po strzale, piłka zmierza w światło bramki, jednak jest odbita przez bramkarza.
- Strzał obok bramki [0pkt] – kiedy po strzale, piłka zmierza obok lub nad bramką (maks. 1m od słupka / poprzeczki).
- Zablokowana akcja [2pkt] - kiedy zawodnik zatrzyma akcję rywala w obrębie swojego pola karnego, będąc ostatnim lub ostatnim zawodnikiem przed bramkarzem, a także gdy znacząco wpłynie na tor ruchu piłki zmierzającej na pustą bramkę.

Bramkarz

- Bramka [5pkt] – kiedy piłka po bezpośrednim strzale zawodnika, całym obwodem przekroczy linię bramkową.
- Asysta [3pkt] – kiedy następuje kluczowe podanie do zawodnika z tej samej drużyny, po którym zostaje zdobyta bramka.
- Skuteczna interwencja [2pkt] – kiedy po strzale zawodnika z drużyny przeciwnej, piłka zmierza w światło bramki i zostaje odbita lub złapana.
- Stracony gol [-3pkt] – kiedy piłka po bezpośrednim strzale zawodnika z drużyny przeciwnej, całym obwodem przekroczy linię bramkową.
- Zablokowana akcja - kiedy zawodnik zatrzyma akcję rywala w obrębie swojego pola karnego, będąc ostatnim zawodnikiem, nie używając do tego celu rąk.

FAULE, KARY I WYKLUCZENIA

1. Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie karane są w następujący sposób.

Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących sześciu przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły:

- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
- podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi,
- skacze na przeciwnika,
- atakuję (nawet barkiem) przeciwnika,
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
- popycha przeciwnika.

Rzut wolny bezpośredni jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:

- a) przytrzymuje przeciwnika,
- b) pluje na przeciwnika,
- c) za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego ją zagrać) przeciwnika (oprócz bramkarza we własnym polu karnym),
- d) dotyka przeciwnika zanim przejmie piłkę,
- e) rozmyślnie dotyka piłkę ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym).

Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia, chyba, że rzut wolny został przyznany zespołowi broniącemu się we własnym polu karnym, wtedy rzut wolny może być wykonany z dowolnego miejsca pola karnego.

Rzut karny

Rzut karny przyznaje się, jeżeli jedno z powyższych przewinień zostaje popełnione przez zawodnika w jego własnym polu karnym, niezależnie od położenia piłki, zakładając, że w momencie przewinienia piłka była w grze.

Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień:

- a) po uwolnieniu piłki ze swego posiadania otrzymuje ją z powrotem od współpartnera, jeżeli wcześniej nie przekroczyła ona linii środkowej lub nie została zagrana lub dotknięta przez przeciwnika,
- b) dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
- c) dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonywanego przez współpartnera,
- d) dotyka lub prowadzi piłkę rękami albo nogą, na swojej połowie boiska, dłużej niż 4 sekundy.

Rzut wolny pośredni przyznaje się również drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik zdaniem sędziego:

- e) gra w sposób niebezpieczny,
- f) celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się (bez zamiaru zagrania piłki),
- g) przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk,
- h) popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie, dla którego sędzia przerwał grę celem napomnienia lub wykluczenia zawodnika.

Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli było to w polu karnym, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie nastąpiło przewinienie.

2. Faule akumulowane.

Obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi. Pierwsze pięć fauli akumulowanych popełnionych podczas jednej połowy jest rejestrowane w sprawozdaniu z meczu. Sędziowie mogą zastosować korzyść i pozwolić na kontynuowanie gry, jeśli drużyna nie miała na swoim koncie pięciu fauli akumulowanych i drużyna przeciwna nie jest pozbawiona korzystnej sytuacji do zdobycia bramki. Jeżeli sędziowie zastosuje korzyść, to muszą zasygnalizować faul akumulowany, tak szybko jak jest to możliwe, gdy piłka znajdzie się poza grą.

Pozycje zawodników przy wykonywaniu rzutów wolnych

Przy pierwszych pięciu faulach akumulowanych popełnionych przez każdy zespół w czasie jednej połowy meczu:

- a) Zawodnicy drużyny przeciwnej mają prawo ustawić mur obronny.
- b) Wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się, co najmniej 5 m od piłki zanim zostanie ona wprowadzona do gry.
- c) Bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu wolnego.

Począwszy od szóstego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu

- a) Drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego.
- b) Zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany (lub wskazany).
- c) Bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości, co najmniej 5 m od piłki.
- d) Wszyscy pozostali zawodnicy muszą pozostawać na boisku poza umowną linią równoległą do linii bramkowej przechodzącą przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym. Muszą znajdować się, co najmniej 5 m od piłki i nie mogą przeszkadzać wykonawcy rzutu wolnego. Żaden zawodnik nie może przekroczyć wspomnianej umownej linii zanim piłka nie zostanie zagrana.

Wykonanie

a) Dla szóstego i każdego następnego faulu akumulowanego:

Zawodnik wykonujący rzut wolny musi kopnąć piłkę z zamiarem strzelenia bramki i nie może podawać piłki do innego zawodnika. Po wykonaniu rzutu wolnego, żaden zawodnik nie może dotknąć piłki zanim nie zostanie dotknięta przez bramkarza lub odbije się od słupka, poprzeczki albo opuści pole gry. Jeżeli zawodnik popełnia szósty faul na połowie przeciwnika lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową, a umowną linią równoległą do niej przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 10 metrów od linii bramkowej, to rzut wolny wykonywany jest z drugiego punktu karnego.

Jeżeli zawodnik popełnia szósty faul na własnej połowie pomiędzy linią 10 metrów, a linią bramkową, drużyna, której przyznano rzut wolny może wybrać czy wykonać go z drugiego punktu karnego czy z miejsca, gdzie przewinienie miało miejsce. Czas trwania pierwszej i drugiej połowy zawodów, musi być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu wolnego, podyktowanego za szósty lub kolejny faul akumulowany.

Naruszenia / sankcje

Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

a) Rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.

b) Rzut wolny nie będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu:

c) Rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

d) Jeśli bramka nie zostanie zdobyta, sędziowie przerwą grę i wznowią ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie broniącej z miejsca, gdzie była piłka w momencie naruszenia przepisów.

Jeżeli wykonawca rzutu naruszy przepisy po wprowadzeniu piłki do gry:

e) Sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej, z miejsca, gdzie nastąpiło naruszenie przepisów.

3. W trakcie rozgrywek Ligi Firm Rzeszów obowiązują kary czasowe.

W rozgrywkach obowiązują upomnienia i kary czasowe

Zawodnik, który wg. zasad niniejszego regulaminu dopuścił się przewinienia zostaje upomniany żółtą kartką.

Zawodnik zostaje wykluczony z gry w skutek czerwonej kartki. Nie może już powrócić do gry ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych w tym spotkaniu (musi opuścić do 2 minut sektor, w którym rozgrywane jest spotkanie, w przeciwnym razie jego drużyna może zostać ukarana walkowerem).

Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartę, automatycznie zostaje odsunięty od kolejnego spotkania (bez powiadamiania przez organizatora). Dopiero po upływie 2min od nałożenia kary na zawodnika lub utraty bramki, drużyna ma prawo wprowadzić zawodnika rezerwowego w miejsce gracza, który otrzymał czerwoną kartkę. Karę, o której mowa w tym punkcie, stosuje się również w przypadku czerwonej kartki będącej konsekwencją otrzymania dwóch kartek żółtych.

Jeśli drużyna pauzuje w kolejce ligowej kara zawieszenia zawodnika lub innej osoby przesuwa się na następną kolejkę ligową, w której drużyna występuje.

Wprowadzanie zawodników do gry, przed minięciem kary czasowej

Dopuszcza się wprowadzenie zawodnika, który został ukarany karą czasową wcześniej, w przypadku:

a) jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 4 i zespół grający z większą liczbą zawodników zdobywa bramkę, to drużyna grająca 4 zawodnikami może uzupełnić skład,

b) jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i pada bramka, to drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników,

c) jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 3 lub 4 przeciwko 3 i zespół grający z większą liczbą zawodników zdobywa bramkę, to drużyna grająca 3 zawodnikami może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika,

d) jeżeli obie drużyny mają po 3 zawodników i pada bramka, to drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników,

e) jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, kontynuuje grę z tą samą liczbą zawodników.

Kartka żółta (upomnienie – bez konsekwencji kary czasowej)

Upomnienie w postaci żółtej kartki, następuje, gdy zawodnik:

a) jest winny niesportowego zachowania,

b) słownie lub czynnie demonstruje niezadowolenie,

c) uporczywie narusza przepisy gry,

d) opóźnia wznowienie gry,

e) nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry rzutem różnym lub rzutem wolnym, rzutem z autu, rzutem od bramki,

f) wchodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego lub narusza procedurę zmian,

g) rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego,

Kartka czerwona (2 minuty, zakaz dalszej gry i pauzowanie w kolejnym meczu)

Wykluczenia czerwoną kartką (zakaz dalszej gry) następuje, gdy zawodnik:

- a) popełnia poważny, rażący faul,
- b) zachowuje się gwałtownie, agresywnie,
- c) pluje na przeciwnika lub inną osobę,
- d) zachowuje się wybitnie niesportowo,
- e) używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
- f) pozbawia drużynę przeciwną bramki lub oczywistej szansy na jej zdobycie rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- g) pozbawia oczywistej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym,
- h) otrzymuje drugie napomnienie (2 żółte kartki) w tym samym meczu.

Kary dodatkowe

W przypadku czynnego znieważenia lub naruszenia nietykalności sędziego i/ lub organizatora (uderzenie, uciążenie itp.) sędzia natychmiast zakończy zawody. Wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił, dodatkowo 3 minusowe punkty w tabeli.

Kara dyskwalifikacji do końca sezonu lub też dożywotnia może zostać przyznana za przewinienie polegające na:

- a) Naruszeniu nietykalności cielesnej lub fizycznej, znieważeniu osób (sędziego, koordynatora rozgrywek, współpartnera, przeciwnika, kibica, osoby postronnej) na boisku lub poza nim.
- b) Wysoce niesportowym, grubiańskim i ordynarnym zachowaniu przed, w czasie i po zawodach w stosunku do osób (sędziego, koordynatora rozgrywek, współpartnera, przeciwnika, kibica, organizatorów)

W przypadku przekupstwa lub próby przekupstwa sędziego, drużynę której udowodni się w/w działanie w terminie natychmiastowym wyklucza się z rozgrywek.

Za zachowanie kibiców poszczególnych drużyn odpowiada i ponosi konsekwencje (łącznie z przyznaniem walkovera) kapitan, opiekun lub cała drużyna występująca w rozgrywkach.

Osoby postronne zakłócające rozgrywki mogą zostać wyproszone z obiektu.

W przypadku sporów, których nie da się wyjaśnić niniejszym regulaminem, obowiązują przepisy PZPN.

Organizator jako obserwator rozgrywek ma prawo do nałożenia na zawodników, drużyny kar dodatkowych, niebędących następstwem decyzji sędziego prowadzącego zawody. Ma jednak obowiązek poinformować o tym fakcie kapitana drużyny do 5 dni roboczych po zakończeniu danego spotkania.

Wszelkie pozostałe kwestie nieujęte w niniejszym regulaminie regulują również przepisy PZPN.

W przypadku sporów, których nie da się rozstrzygnąć niniejszym regulaminem, a także przepisami PZPN decyzję podejmuje Organizator Rozgrywek.

Organizator za nieprzestrzeganie regulaminu lub przepisów gry ma prawo nałożyć dodatkową karę na drużynę lub zawodnika łącznie z przyznaniem walkoveru lub dyskwalifikacją z rozgrywek. Kara dodatkowa nie musi być następstwem decyzji sędziego prowadzącego zawody.

STAŁE FRAGMENTY GRY

1. Rzutami wolnymi są zarówno rzuty bezpośrednie, jak i pośrednie:

Podczas wykonywania rzutów wolnych pośrednich jak i bezpośrednich piłka musi leżeć nieruchomo, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go wykonywał, nie wolno jej powtórnie zagrać, dopóki nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Rzut wolny bezpośredni

Jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika, bramka jest uznana.

Rzut wolny pośredni

Bramka może być uznana jedynie wtedy, gdy będąca w grze piłka przed wpadnięciem do bramki dotknie innego zawodnika niż zawodnik wykonujący rzut wolny pośredni.

Wykonanie rzuty wolne

Wszyscy przeciwnicy muszą pozostać w odległości, co najmniej 5 metrów od piłki zanim będzie w grze. Kiedy drużyna broniąca wykonuje rzut wolny z własnego pola karnego, wszyscy przeciwnicy muszą się znajdować poza polem karnym. Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i opuści pole karne.

Naruszenia / sankcje rzuty wolne

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajduje się bliżej od piłki niż wymagają przepisy, rzut wolny należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca rzutu dotyka piłki powtórnie, zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika zarządza się wykonanie rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednakże, gdy to przewinienie zostało popełnione w obrębie pola karnego, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Jeżeli wykonanie rzutu wolnego trwa dłużej niż 4 sekundy to rzut wolny pośredni należy przyznać drużynie przeciwnej.

Jeżeli na prośbę wykonawcy rzutu wolnego, sędzia zarządził wznowienie gry gwizdkiem, a rzut wolny został wykonany przed sygnałem sędziego, to rzut wolny należy powtórzyć, a winnego zawodnika napomnieć żółtą kartką.

2. Rzutami karnymi są rzuty bezpośrednie, kiedy faul na zawodniku został dokonany w obrębie pola karnego.

Rzut karny

Rzut karny przyznaje się przeciwko drużynie, która w obrębie własnego pola karnego, w czasie, gdy piłka jest w grze popełni przewinienie karne rzutem wolnym bezpośrednim. Z rzutu karnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

W celu wykonania rzutu karnego należy przedłużyć pierwszą lub drugą połowę meczu.

Wykonanie rzut karny

Piłka leży nieruchomo na punkcie karnym (6 metrów od bramki lub 10 metrów od bramki, w przypadku fauli akumulowanych), wykonawca jest właściwie zidentyfikowany, bramkarz drużyny broniącej pozostaje na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami zwrócony twarzą w kierunku wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki.

Pozostali zawodnicy znajdują się:

- a) w obrębie pola gry,
- b) poza polem karnym,
- c) za punktem karnym,
- d) przynajmniej 5 metrów od punktu karnego.

Wykonawca rzutu karnego zagrywa piłkę do przodu, wykonawca nie może jej zagrać po raz drugi zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika, piłka jest w grze, jeżeli zostanie kopnięta i poruszy się do przodu.

Podczas wykonywania rzutu karnego w normalnym czasie gry lub w przedłużonym czasie pierwszej, albo drugiej połowy meczu przeznaczonym na wykonanie lub powtórzenie rzutu karnego, bramkę uznaje się, jeżeli piłka przed przejściem pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, dotknie jednego lub obu słupków, poprzeczki i/lub bramkarza, a także zaistnieją łącznie jakiegokolwiek z tych możliwości.

Naruszenia /sankcje rzuty karne

Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

- a) Rzut karny będzie powtórzony, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.
- b) Rzut karny nie będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu:

- a) Rzut karny będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.
- b) Jeśli bramka nie zostanie zdobyta, sędziowie przerwą grę i wznowią ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie broniącej z miejsca, gdzie była piłka w momencie naruszenia przepisów.

Jeżeli wykonawca rzutu naruszy przepisy po wprowadzeniu piłki do gry Sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej, z miejsca, gdzie nastąpiło naruszenie przepisów.

Jeżeli zawodnicy obu drużyn naruszają przepisy rzut karny powtarza się.

Jeżeli piłka została dotknięta przez działanie z zewnątrz, kiedy poruszała się do przodu, rzut karny powtarza się.

Jeżeli piłka po odbiciu się od bramkarza, poprzeczki lub słupków bramkowych została dotknięta przez działanie z zewnątrz Sędzia przerywa grę. Gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim, w miejscu dotknięcia piłki przez działanie z zewnątrz.

3. Rzut od bramki jest sposobem wznowienia gry.

Rzut od bramki

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki.

Rzut od bramki przyznaje się, gdy piłka całym swym obwodem, dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczy linię końcową zarówno po ziemi jak i w powietrzu, a bramka nie zostanie zdobyta.

Wykonanie rzut od bramki

- a) piłka zostaje wyrzucona przez bramkarza z dowolnego miejsca własnego pola karnego,
- b) zawodnicy drużyny przeciwnej pozostają poza polem karnym, aż do momentu wprowadzenia piłki do gry,
- c) bramkarz nie może zagrać piłki ponownie, zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika albo nie przekroczy linii środkowej,
- d) piłka jest w grze, gdy zostanie wyrzucona bezpośrednio za pole karne.

Naruszenia/sankcje rzuty od bramki

Jeżeli piłka nie jest bezpośrednio wyrzucona poza pole karne rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry bramkarz dotknie piłki ponownie zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika albo nie przekroczy linii środkowej drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia, jeżeli nastąpiło ono w obrębie pola karnego to rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.

Jeżeli bramkarz nie wykona rzutu od bramki, w ciągu czterech sekund od momentu wejścia w posiadanie piłki drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.

4. Rzut z rogu jest sposobem wznowienia gry.

Rzut z rogu

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu z rogu jedynie na niekorzyść drużyny przeciwnej.

Rzut z rogu przyznaje się, gdy piłka całym swym obwodem ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przejdzie linię końcową po ziemi lub w powietrzu i bramka nie zostanie zdobyta.

Wykonanie rzut z rogu

- a) piłka jest umieszczona wewnątrz pola różnego przy najbliższym narożniku pola gry,
- b) zanim piłka nie zostanie wprowadzona do gry, przeciwnicy pozostają w odległości, co najmniej 5 m od niej,
- c) piłka jest zagrana przez zawodnika drużyny atakującej,
- d) piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się,
- e) wykonawca nie zagrywa piłki po raz drugi, zanim nie dotknie jej inny zawodnik.

Naruszenia / sankcje rzut z rogu

Rzut wolny pośredni przyznaje się drużynie przeciwnej:

- a) gdy wykonawca rzutu z rogu zagra piłkę po raz drugi zanim piłka zostanie zagrana przez innego zawodnika. Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia.
- b) gdy rzut z rogu nie zostanie wykonany w ciągu 4 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki. Rzut wolny pośredni wykonuje się z łuku pola różnego.

5. Rzut z autu jest sposobem wznowienia gry.

Rzut z autu

Z rzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

Rzut z autu przyznaje się:

- a) gdy piłka całym obwodem przekroczy linię boczną boiska po ziemi lub powietrzu albo uderzy w sufit
- b) z miejsca, w którym piłka opuściła boisko
- c) przeciwnikom tego zawodnika, który ostatni dotknął piłki

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. 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 zażeń 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.

*informacja zawarta w formularzu zgłoszeniowym.

ZACHOWANIE REŻIMU SANITARNEGO NA CZAS TRWANIA PANDEMII

Każdy uczestnik biorący udział w rozgrywkach Ligi Firm Rzeszów zobowiązany jest do zapoznania się i przestrzegania regulaminu reżimu sanitarnego na czas trwania pandemii spowodowanej wirusem SARS-CoV 2, w trakcie uczestnictwa w rozgrywkach w sezonie Jesień/Zima 2020.

Organizator rozgrywek Ligi Firm Rzeszów udostępni regulamin reżimu sanitarnego najpóźniej na 5 dni przed pierwszym meczem o punkty w sezonie Jesień/Zima 2020. Regulamin dostępny będzie na stronie głównej www.ligafirm.rzeszow.pl.

Regulamin reżimu sanitarnego (dok. Regulamin reżimu sanitarnego LFR - Jesień-Zima 2020) jest pełnoprawnym aneksem do regulaminu rozgrywek w sezonie Jesień/Zima 2020 (dok. Regulamin Futsal LFR – Jesień-Zima 2020). Akceptując regulamin rozgrywek, uczestnik tym samym akceptuje regulamin reżimu sanitarnego.

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 PZPN. Ostateczna decyzja należy do organizatora. Organizator i partnerzy, w tym serwis medialny PodkarpacieLIVE.pl 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 własnoręcznie podpisem stwierdza, iż wszystkie zapisy powyższego regulaminu są mu znane i je akceptuje w imieniu całej drużyny.