

REGULAMIN ROZGRYWEK TURNIEJU orlikowego BOL

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Poniższy Regulamin stanowi ramowy zbiór przepisów i zasad celem prawidłowej realizacji rozgrywek w ramach BOL.
2. Rozgrywki piłki nożnej w ramach BOL są autonomiczne i niezależne od jakichkolwiek struktur piłkarskich niższego jak i centralnego szczebla. BOL jest przedsięwzięciem zainicjowanym przez
3. Organizatorem rozgrywek Stowarzyszenie Klub Sportowy Piłkawka Białystok
4. Niniejszy Regulamin jest otwarty dla wszystkich uzupełnień, zmian, poprawek oraz informacji, które będą publikowane w aneksach do Regulaminu.
5. Miejscem rozgrywek Turnieju orlikowego jest ZSE w Białymstoku

§ 2 Zasady uczestnictwa

1. Podstawowym warunkiem umożliwiającym przystąpienie do rozgrywek BOL jest wpłacenie wpisowego oraz wysłanie na adres mailowy pilkawka@gmail.com w ogłoszonym przez Organizatora czasie, prawidłowo wypełnionej karty zgłoszenia drużyny z zawartymi w niej odpowiednimi informacjami natury personalnej i merytorycznej.
2. Drużyna musi posiadać nazwę (zatwierdzoną przez Organizatora rozgrywek) oraz osobę odpowiedzialną do kontaktów z Organizatorem wskazaną na karcie zgłoszeń.
3. Osoba odpowiedzialna za Drużynę posiada następujące kompetencje i obowiązki:
 - prawo do zgłaszania i wycofania drużyny z rozgrywek w formie pisemnej lub elektronicznej
 - dopilnowania wszystkich formalności,
 - odpowiedzialność za zachowanie drużyny w trakcie meczu i po jego zakończeniu,
 - zobowiązana jest do kontaktu z Organizatorem w celu otrzymywania bieżących informacji na temat terminarza, kar czy też innych wiadomości oraz brania udziału w spotkaniach organizowanych przez Organizatora,
 - podpisuje osobiście formularz zgłoszeniowy potwierdzając wszystkie zawarte w nim treści.
4. Każdy zawodnik powinien posiadać własne ubezpieczenie OC i NNW.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i ewentualnych, wynikłych z tego kontuzji, wypadków i urazów.
6. Minimalna granica wieku uczestników rozgrywek to 16 lat (ukończone w dniu rozgrywania

meczu).

10. W grze mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy zostali zgłoszeni do rozgrywek Podlaskiego Związku Piłki Nożnej na każdym szczelbu.

§ 3 Przebieg rozgrywek

1. Rozgrywki BOL rozegrane zostaną systemem ligowym
2. O kolejności drużyn w tabeli ligowej decyduje ilość zdobytych punktów.

W przypadku tej samej liczby punktów o miejscu decyduje:

- Wynik bezpośredniej rywalizacji,
Jeśli tę samą ilość punktów zdobędą więcej niż 2 drużyny, o kolejności pomiędzy nimi decyduje tabela z pojedynków pomiędzy zainteresowanymi drużynami, a w niej jak niżej: * Ilość punktów ;
- * Różnica bramek ;
- * Ilość strzelonych bramek ;
- * Mniejsza ilość straconych bramek ;

3. Za każde spotkanie w lidze przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku:

- 3 pkt. – zwycięstwo,
- 1 pkt. – remis
- 0 pkt. – porażka.

- 4.. Liczba zawodników:

- Drużyna może zgłosić do udziału w rozgrywkach maksymalnie 30 zawodników (minimum 10),.
- Zawodnik zgłoszony w danym zespole nie może zmienić barw klubowych w czasie trwania rozpoczętego turnieju (poza „okienkiem transferowym” ogłoszonym przez Organizatora w jego mediach)
- zawodników zgłoszonych przed rozpoczęciem turnieju nie można już skreślać z listy zespołu i wpisywać w ich miejsce kolejnych w przypadku rozegrania przez nich chociażby 1 meczu.
 - Kapitanowie Drużyn mogą zgłosić kolejnych graczy na dokończenie Turnieju orlikowego w przypadku:
 - wolnych miejsc w swojej liście zgłoszeniowej
 - wykreślenia zawodnika, który dotąd nie rozegrał żadnego meczu

6. Wszystkie zespoły są bezwzględnie zobowiązane do respektowania terminarza spotkań przygotowanego przez Organizatora. Aktualny terminarz umieszczany jest na profilu stowarzyszenia na Facebooku.

- Zamiana ustalonych wcześniej terminów meczów jest możliwa pod warunkiem: -
 - obopólnej zgody zainteresowanych drużyn,
 - znalezienia dogodnego terminu w tym samym dniu rozgrywek co chęć przełożenia meczu (w ramach czasowych danej ligi) i uzyskania zgody na zamianę pary drużyn, których mecz wyznaczony jest na ten termin,
 - o przełożeniu meczu należy poinformować Organizatora rozgrywek w formie pisemnej lub elektronicznej celem uzyskania jego akceptacji, nie później niż 48 godzin przed terminem planowanej zamiany – brak zgody jednej z drużyn lub przekroczenie 48 godzinnego terminu wyklucza możliwość zamiany.

7. Jeżeli z przyczyn niezależnych od obu stron spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziów przed upływem regulaminowego czasu i nieukończone, Organizator może zarządzić powtórzenie części lub całego spotkania w nowym terminie.
8. Drużyny ponoszą odpowiedzialność materialną za zniszczenia dokonane przez ich zawodników, przedstawicieli oraz kibiców na terenie obiektów sportowych, gdzie prowadzi się rozgrywki.
9. Wszystkie zespoły w trakcie trwania zawodów odpowiedzialne są za osoby towarzyszące oraz zobowiązane do niesienia czynnej pomocy w jawnych przypadkach naruszenia porządku publicznego.
10. W sytuacjach nie poruszonych w niniejszym regulaminie decyduje:
 - w sprawach meczowych – Sędzia,
 - w sprawach spornych – Organizator

§ 4 Przepisy gry

Art.1 LICZBA ZAWODNIKÓW

Zawodnicy

1. Zawody nie mogą rozpocząć się, jeżeli którakolwiek z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników, z których jeden jest bramkarzem.
2. Zawody nie mogą być kontynuowane, jeżeli w jednej z drużyn jest mniej niż 3 zawodników.

Składy drużyn

1. Przed rozpoczęciem każdego zawodów opiekunowie (kapitanowi) drużyn zobowiązani są wysłać na grupie kapitanów na 2 godziny przed rozpoczęciem zawodów protokół meczowy swoich drużyn. Powinien on zawierać numery koszulek wpisane przy nazwiskach zawodników a przy bramkarzu oprócz numeru także wpisane oznaczenie „BR”.
2. Do wzięcia udziału w zawodach uprawnieni są jedynie zawodnicy wpisani do sprawozdania.

Kapitan drużyny

1. Każda drużyna musi mieć kapitana. Prawo zwracania się do sędziego w sposób taktowny w sprawach dotyczących zawodów, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny i tylko w czasie przerwy w grze. Na ewentualne pytanie kapitana drużyny sędzia udziela zwięzłej i jednoznacznej odpowiedzi, nie dopuszczając do polemiki. Kapitanowi nie wolno okazywać dezaprobaty dla decyzji sędziego.

Niekompletny skład drużyny

1. Drużyna rozpoczynająca zawody w niekompletnym składzie – licząca mniej niż pięciu zawodników – może w ciągu całego okresu trwania zawodów uzupełnić swój skład zawodnikami wpisanymi do sprawozdania. O uzupełnianiu składu drużyny sędzia musi zostać powiadomiony przez jej kapitana bądź opiekuna drużyny.

Procedury zmian

1. Zmiana może zostać dokonana w każdym momencie, zarówno gdy piłka jest w grze, jak i poza grą, o ile zostaną dotrzymane warunki zmiany.
2. Zmiana jest dokonana, kiedy zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry poprzez wyznaczoną strefę zmian. W przypadku naruszenia zasady tej procedury sędzia powinien przerwać grę (nie od razu, jeżeli istnieje możliwość zastosowania korzyści), ukarać winnego zawodnika napomnieniem (żółta kartka) i wznowić grę rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej z

miejsca, gdzie była piłka w chwili przerwania.

3. Jeżeli zawodnik rezerwowy wchodzi na pole gry nie zachowując procedury zmiany lub sprawiając, że jego drużyna gra z dodatkowym zawodnikiem, to sędziowie muszą stosować się do poniższych zasad:

- przerwać grę – chociaż nie natychmiast, jeśli mogą zastosować korzyść,
- napomnieć zawodnika za niesportowe zachowanie, jeśli jego drużyna gra z dodatkowym zawodnikiem, lub za naruszenie procedury zmiany, jeśli zmiana nie została przeprowadzona prawidłowo;

Wejście i opuszczenie pola gry przez zawodnika

1. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł (po sprawdzeniu ubioru i przeprowadzeniu losowania) punktualnie o wyznaczonej godzinie rozpocząć zawody.

2. Zawodnik od momentu otrzymania od sędziego zgody na opuszczenie pola gry, do czasu jego opuszczenia, nie może brać udziału w grze. Jeżeli zawodnik, zanim opuści pole gry, bierze udział w grze, zostanie napomniany za niesportowe zachowanie. Przerwana gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z miejsca przewinienia, o ile miejscem wznowienia gry nie byłoby pole karne drużyny.

3. Zawodnik, którego wejście na pole gry wymaga zgody sędziego lub drugiego sędziego, powinien na nią czekać do czasu otrzymania od sędziego lub drugiego sędziego przyzwalającego znaku.

Zawodnicy rezerwowi i osoby towarzyszące drużynie

1. Na ławce dla zawodników rezerwowych, poza zawodnikami rezerwowymi wpisanymi do sprawozdania, może przebywać jedna osoba funkcyjna (opiekun drużyny)

2. Sędzia ma prawo udzielania kar indywidualnych osobom towarzyszącym drużynom uprawnionym do zajmowania miejsc na ławce dla zawodników rezerwowych; może jednak usunąć te osoby z ławki rezerwowych poza bezpośrednie otoczenie pola gry. Osoby usunięte nie mogą zajmować miejsca w bezpośrednim otoczeniu pola gry oraz na trybunach lub w innej części hali znajdującej się w bezpośredniej bliskości strefy technicznej obu drużyn.

3. Zawodnicy wykluczeni nie mogą znajdować się w bezpośrednim otoczeniu pola gry, jak również na trybunach lub w innej części hali znajdującej się w bezpośredniej bliskości strefy technicznej obu drużyn.

Art. 2. UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Zawodnicy powinni mieć koszulki z numerami na plecach. Numery muszą być wykonane w kolorze kontrastującym z kolorem koszulek tak, by mogły być z daleka widoczne.

2. Wpisanie imion oraz nazwisk zawodników do protokołu meczowego winno być dokonane zgodnie z numeracją koszulek zawodników. Prawidłowość tego stwierdzają podpisami kapitan lub opiekun drużyny.

3. Regulamin rozgrywek nie reguluje zasad doboru strojów, zastosowanie mają więc następujące reguły:

– drużynie gospodarzy zawodów należy umożliwić grę w barwach klubowych; – Jeżeli przed rozpoczęciem spotkania okaże się, że drużyny mają kostiumy sportowe podobnych kolorów, wówczas na zarządzenie sędziów drużyna gości jest zobowiązana włożyć znaczniki zapewnione przez Organizatora Rozgrywek;

– bramkarze muszą mieć koszulki różniące się barwą od koszulek obu drużyn. Przepis ten dotyczy również sędziów, którym Organizator powinien dostarczyć znaczniki odmiennego koloru. Na polecenie sędziego bramkarze muszą zmienić koszulki o odmiennych barwach od kolorów kostiumów zawodników.

4. Jeżeli drużyna wymienia nominalnego bramkarza na innego zawodnika, który w sprawozdaniu nie był wpisany jako bramkarz, to zmiana taka jest dozwolona, o ile zawodnik wchodzący gra w koszulkę bądź znaczniku w kolorze odmiennym niż zawodnicy drużyny przeciwnej oraz bramkarz drużyny przeciwnej.

Kontrola ubioru zawodników

1. Sędzia musi sprawdzić, czy zawodnicy posiadają zgodny z przepisami ubiór – w szczególności obuwie – przed rozpoczęciem zawodów i w innym czasie, kiedy taka potrzeba zachodzi. Kontrola ubioru przed rozpoczęciem zawodów, winna odbywać się tuż przed wejściem na pole gry. 10. Jeżeli zawodnik zamierza grać z opatrunkiem chroniącym go przed kontuzją (nawet za zgodą lekarza), sędzia ma prawo nie dopuścić go do gry, jeśli stwierdzi, że opatrunek stanowi zagrożenie dla innych zawodników.

Zastrzeżenia i protesty

1. Kapitanowie lub Opiekunowie mają prawo, najpóźniej do zakończenia zawodów, zgłaszać protesty dotyczące tożsamości zawodników.

2. Sprawdzenia tożsamości zawodników sędzia może dokonać przed zawodami, w czasie przerwy między częściami gry lub po zawodach, zawsze jednak w obecności kapitanów obu drużyn i Koordynatora. Konieczność sprawdzenia tożsamości zawodników po zakończeniu

zawodów zobowiązuje kapitanów i opiekunów drużyn do zatrzymania wszystkich zawodników, którzy uczestniczyli w grze do pełnej dyspozycji sędziego we wskazanym przez niego miejscu.

3. W przypadku, gdy sędzia ma wątpliwości co do tożsamości zawodnika biorącego udział w zawodach, zawodnik jest zobowiązany na żądanie sędziego, przedstawić ważny dokument tożsamości z fotografią (dowód osobisty, paszport, itp.). Musi to uczynić przed zawodami, w czasie przerwy lub bezpośrednio po zakończeniu zawodów.

4. Żądanie sprawdzenia tożsamości zawodników biorących udział w zawodach, przysługuje wyłącznie kapitanowi lub opiekunowi drużyny, do momentu zakończenia zawodów. Zgłoszenia po zakończeniu zawodów nie mogą być rozpatrywane i przyjmowane przez sędziów.

Zakończenie zawodów przed upływem ustalonego czasu gry

1. Sędzia zobowiązany jest do zakończenia zawodów przed upływem ustalonego czasu gry w szczególności, jeżeli:

- jedna z drużyn zostanie zdekompletowana,
- jedna z drużyn samowolnie zejdzie z boiska,
- jeden z sędziów zostanie czynnie znieważony przez osobę niepożądaną lub jednego z uczestników meczu, a dalsze prowadzenie zawodów zagraża bezpieczeństwu któregokolwiek z sędziów,
- zawodnik wykluczony z gry lub osoba funkcyjna usunięta z bezpośredniego otoczenia gry odmówi opuszczenia pola gry i jego bezpośredniego otoczenia i nie opuści go w ciągu 2 minut od wydania decyzji,
- wyczerpane zostaną wszystkie możliwości zastąpienia uszkodzonego elementu obowiązkowego wyposażenia pola gry,
- pole gry stanie się niezdдатne do gry,
- nastąpi awaria oświetlenia i nie będzie możliwości jej likwidacji w ustalonym realnym czasie.

Niezależnie od powyższych zapisów, zanim sędzia zarządzi przedwczesne zakończenie zawodów, winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości pozwalające doprowadzić zawody do końca.

Zakończenie zawodów z powodu nieprzybycia drużyny

1. Sędzia ma prawo odgwiszdać zakończenie meczu po upływie czterech minut od czasu kiedy oznajmił gwizdkiem początek pojedynku. Drużyna, która nie przybyła w tym czasie na mecz w kompletnym składzie zostaje ukarana walkowerem na korzyść drużyny przeciwnej.

Art. 3. CZAS TRWANIA ZAWODÓW

Czas trwania zawodów

1. Czas trwania gry zawodów składa się z dwóch równych części meczu, po 10 minut każda, bez zatrzymywanego czasu gry za wyjątkiem wykonywania rzutu karnego.

Zawody zakończone przed upływem ustalonego czasu gry

1. Jeżeli sędzia zakończył zawody przed upływem ustalonego czasu gry, obowiązany jest opisać w sprawozdaniu z zawodów:

- przyczynę przedwczesnego zakończenia zawodów,
 - czas gry, w którym przedwcześnie zakończył zawody,
 - nałożone kary indywidualne i wszystkie inne fakty związane z zawodami.
- czas zatrzymywany jest wyłącznie wtedy gdy:
- na boisku przez dłuższy czas nie ma piłki do gry (np. piłka wypadnie za teren obiektu i nie będzie drugiej),
 - zachodzi podejrzenie poważnej kontuzji,
 - na żądanie przez zespół przysługującą mu jedno minutową przerwę
 - agresywne zachowanie zawodnika, kibica lub innej osoby nie będzie pozwalało na rozgrywanie meczu,
 - na zarządzenie sędziego.

Art. 4. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE ZAWODÓW

Stawienie się drużyn na polu gry

1 Rozpoczęcie gry

Procedura

- Drużyna, która wygrała losowanie ma możliwość wyboru: rozpoczęcia gry lub na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie.
- W odniesieniu do powyższego zapisu, drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę lub decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie.
- Drużyna, która wybierała, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów.
- W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki. • Po zdobyciu bramki rozpoczęcie gry wykonuje ta drużyna, która bramkę straciła. Przy każdym wznowieniu gry: • Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem zawodnika wykonującego rozpoczęcie gry, muszą zająć miejsca na własnej połowie pola gry.
- Zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcie gry znajdują się w odległości co najmniej 3 m od piłki aż do momentu, gdy znajdzie się ona w grze.
- Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym.
- Sędzia zajmujący miejsce od strony ławek rezerwowych daje sygnał gwizdkiem. • Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.
- Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rozpoczęcia gry na drużynie przeciwnej. Jeśli z rozpoczęcia gry piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej rzut różny.

Przewinienia i sankcje

- Jeśli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę ponownie, zanim zostanie dotknięta ona przez innego zawodnika, to zarządza się rzut wolny pośredni lub rzut wolny bezpośredni, jeżeli to drugie dotknięcie jest jednocześnie nieprzepisowym kontaktem ręki z piłką. Za każde inne przewinienie rozpoczęcie gry należy powtórzyć.

Art. 5. GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Futsal jest sportem walki i fizyczny kontakt pomiędzy zawodnikami jest normalnym i dopuszczalnym elementem gry, jednak zawodnicy muszą grać respektując postanowienia Przepisów Gry oraz zasady fair play. Poważne, rażące faule oraz gwałtowne agresywne zachowania są dwoma kategoriami przewinień zdecydowanie przekraczającymi dopuszczalny

poziom fizycznej agresji i karanymi wykluczeniem z gry.

Obecne Przepisy Gry pomijają pojęcie rozmyślności w ocenie postępowania zawodnika w walce o piłkę (poza przypadkiem dotknięcia piłki ręką), zastępując pojęcie rozmyślności pojęciami: nieostrożność, nierozważność i użycie nieproporcjonalnej siły. Sędziowie zaś winni są oceniać skutek postępowania zawodnika, a nie przyczynę jego postępowania. Zawodnik nie może tłumaczyć swego ataku dobrymi intencjami, jeżeli np. atak ten wykonał z użyciem nieproporcjonalnej siły, rażąco poza granicami normalnej gry, narażając tym samym przeciwnika na niebezpieczeństwo lub powodując jego kontuzję.

Sędziowie oceniając skutki ataku w futsalu winni brać pod uwagę skutki wywołane atakiem, które spowodowane są faktem nawierzchni, na której odbywają się zawody, bliskością barier, ścian i trwałych przeszkód, które są charakterystycznym elementem pola gry, na którym toczy się rywalizacja.

Atakowanie ciałem

1. Przepisy Gry nie zabraniają atakowania ciałem przeciwnika przez dwóch zawodników jednocześnie, zakładając, że każdy z nich swój atak wykona w sposób prawidłowy. 2. Samo w sobie zetknięcie się ciał atakującego piłkę zawodnika i bramkarza nie stanowi naruszenia Przepisy Gry.

Atakowanie nogami

3. Atak wślizgiem jest dozwolonym sposobem walki o piłkę, o ile nie jest wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły.

4. Zawodnik popełnia przewinienie walcząc o piłkę w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły, nawet jeśli nie doszło do kontaktu z nogami przeciwnika lub przed kontaktem z przeciwnikiem piłka została zagrana. Istotą przewinienia jest bowiem sposób wykonania ataku, a brak kontaktu z przeciwnikiem lub wcześniejsze zagranie piłki nie zwalnia atakującego z odpowiedzialności.

Uderzenie

5. Uderzenie może zawierać użycie jakiegokolwiek przedmiotu (włączając piłkę), jak również i część ciała, np. dłoń, ramię, głowę.

6. Usiłowanie uderzenia lub kopnięcia przeciwnika podlega takiej samej karze jak czyn faktycznie dokonany. Określenie „usiłowanie uderzenia” lub „usiłowanie kopnięcia” należy rozumieć w ten sposób, że zawodnik nie uderzył (kopnął) przeciwnika tylko dlatego, że przeciwnik uchylił się przed uderzeniem lub kopnięciem.

7. Zawodnik, który uderza, kopie lub usiłuje uderzyć/kopnąć przeciwnika, współpartnera bądź każdą inną osobę, czyniąc to w sposób, który jest poważnym rażącym faulem bądź gwałtownym agresywnym zachowaniem, musi być wykluczony z gry. Jeżeli natomiast kopnięcie lub uderzenie zostało dokonane w walce o piłkę nierozważnie bądź poza grą w sposób uznany przez sędziego za niesportowy, winny zawodnik powinien zostać ukarany napomnieniem.

8. Jeżeli zawodnik wymachuje łokciami i ramionami w walce o piłkę, będąc zbyt blisko przeciwnika i czyni to bez należytej ostrożności aż do zaistnienia kontaktu z ciałem przeciwnika, sędzia winien zastosować sankcje karne w zależności od oceny stopnia dynamiki zachowania. Ataki przy użyciu łokci, względnie ramion, wykonane z nieproporcjonalną siłą i gwałtownością, muszą być bezwzględnie karane wykluczeniem winnego zawodnika z gry.

Udzielanie kar indywidualnych

9. Jeżeli sędzia ma udzielić zawodnikowi kary indywidualnej, winien wezwać go do siebie, zapisać numer i drużynę karanego zawodnika oraz rodzaj przewinienia i okazać mu właściwy kolor kartki w wyprostowanej i uniesionej ręce. Z postępowania sędziego musi jednoznacznie wynikać, który zawodnik został ukarany. Sędzia może wskazać drugą ręką na osobę ukaranego zawodnika – jednoznacznie go ustalając. W przypadku, gdy znajduje się on w grupie zawodników, sędzia winien odejść kilka kroków od tej grupy, wezwać zawodnika i dopiero wtedy pokazać mu stosowną kartkę w zależności od rodzaju przewinienia.

W szczególnych sytuacjach sędzia może postępować przy udzielaniu kary indywidualnej w sposób umożliwiający mu skuteczne zarządzanie sytuacją.

10. Obowiązek identyfikacji i odnotowania ukaranego zawodnika spoczywa na wszystkich członkach zespołu sędziowskiego.

11. Zawodnik, który został wykluczony z gry, musi bezzwłocznie opuścić pole gry, jego bezpośrednie otoczenie i strefę techniczną. W przypadku, gdy zawodnik ten ociąga się lub odmawia opuszczenia pola gry, sędzia informuje kapitana jego drużyny, że zawody zostaną zakończone przed upływem ustalonego czasu gry, jeżeli zawodnik ten w ciągu dwóch minut nie opuści boiska i jego bezpośredniego otoczenia. Wykluczony zawodnik nie może zajmować miejsca na ławce dla zawodników rezerwowych, niezależnie od ubioru, w jakim się znajduje.

12. Jeżeli sędzia ma udzielić zawodnikowi napomnienia, lecz zanim zdąży to uczynić, zawodnik ten popełnia następne wykroczenie karane indywidualnie napomnieniem, to zawodnik ten zostanie wykluczony z gry (czerwona kartka), ale przedtem trzeba mu pokazać żółtą kartkę.

13. Jeżeli zawodnik już wcześniej ukarany napomnieniem ma zostać wykluczony z gry w następstwie ukarania go drugim napomnieniem, sędzia musi pokazać mu najpierw żółtą kartkę i bezpośrednio po tym czerwoną kartkę tak, aby było oczywiste, że zawodnik został wykluczony za drugie przewinienie podlegające napomnieniu, a nie za przewinienie karane bezpośrednim wykluczeniem z gry.

14. Po wykluczeniu zawodnika z gry wznowienie gry następuje po opuszczeniu pola gry i jego bezpośredniego otoczenia przez ukaranego zawodnika.

15. Zawodnikowi, który w czasie przerwy w grze popełnia przewinienie podlegające karze indywidualnej, sędzia – jeżeli zauważył przewinienie – musi udzielić stosowną karę przed wznowieniem gry.

16. Jeżeli sędzia przerwał grę i przystąpił do czynności związanych z ukaraniem zawodnika karą napomnienia, względnie wykluczenia, grę można wznowić jedynie po zakończeniu tych czynności.

17. Po zakończeniu czynności związanych z nałożeniem kary indywidualnej gra musi być wznowiona sygnałem gwizdka.

18. Sędzia ma prawo do udzielania napomnień i wykluczeń poprzez pokazywanie kartek w odpowiednim kolorze od momentu rozpoczęcia zawodów gry do chwili ich zakończenia. Jeżeli jednak sędzia zakończył sygnałem gwizdka jedną z części zawodów, względnie całe zawody, i po tym fakcie zawodnik dopuścił się naruszenia Przepisów Gry podlegających karze napomnienia lub wykluczenia, a sędzia znajduje się jeszcze na polu gry lub w jego bezpośrednim otoczeniu, udzielenie kary sygnalizuje pokazaniem zawodnikowi stosownej kartki. W pozostałych przypadkach sędzia swoje działanie ograniczy do poinformowania kapitana jego drużyny o nałożonej karze.

19. Jeżeli sędzia na polu gry, ale przed rozpoczęciem zawodów uznał, że zawodnik dopuścił się naruszenia Przepisów Gry w futsal podlegających karze napomnienia lub wykluczenia, to sędzia nie sygnalizuje swojej decyzji poprzez pokazanie kartki ograniczając się do poinformowania winowajcy i kapitana jego drużyny o nałożonej karze.

20. Jeżeli następuje wykluczenie (bezpośrednia czerwona kartka lub dwie żółte) przydziela się drużynie 2-minutową karę.

- Czas kary liczy się od momentu wznowienia gry po jej przerwaniu w celu udzielenia kary wykluczenia zawodnikowi, a nie od momentu otrzymania kary lub zejścia zawodnika z boiska. Minuty kary, które zawodnicy otrzymali w pierwszej połowie przechodzą na początek drugiej. Uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego.

- W przypadku kar minutowych obowiązuje zasada:

- jeżeli 4 zawodników gra przeciwko 5 i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład, - jeżeli 3 zawodników gra przeciwko 5 i tracą bramkę – mogą uzupełnić skład tylko o 1 zawodnika (tego któremu pozostał krótszy czas do zakończenia kary), - jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia składu przed upływem pozostałego czasu kary.

Art. 8. RZUTY WOLNE

Sygnalizacja sędziego

1. Przyznanie rzutu wolnego sędzia sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonania oraz wskazując drugą ręką na parkiet.

Wykonanie rzutu za 5. i kolejny faul akumulowany

2. Sędzia przed sygnałem na wykonanie rzutu za 5. i kolejny faul akumulowany wskazuje bramkarzowi wykonawcę rzutu.
3. Wykonawca od momentu sygnału na wykonanie rzutu za 5. i kolejny faul akumulowany ma 4 sekundy na wykonanie rzutu wolnego. Wykonawca musi wykonać rzut z 10. metra z zamiarem zdobycia bramki. Sankcją za naruszenie powyższych zasad jest rzut wolny pośredni, który wykona drużyna przeciwna.
4. W przypadku, gdy 5. faul nastąpił poniżej linii 10. metra wykonawca wybiera miejsce skąd będzie go wykonywał.

Wykonanie rzutu wolnego

5. Zawodnicy drużyny, której przyznano wykonanie rzutu wolnego, mogą wykonać go, pomimo niezachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwniej.
6. Sędzia ma obowiązek liczyć 4 sekundy na wykonanie rzutu wolnego od momentu, kiedy jego zdaniem wykonawca miał możliwość swobodnego wykonania rzutu. Wykonanie jakiegokolwiek ruchu w kierunku piłki przez zawodników drużyny wykonującej rzut wolny sędzia winien uznać za intencję wykonania rzutu. Jeżeli zdaniem sędziego zawodnicy drużyny wykonującej rzut zrezygnują z zamiaru kontynuowania procedury wykonania rzutu, to sędzia po upływie 4 sekund przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej z powodu przekroczenia czasu na wykonanie rzutu.
7. Jeżeli po ustawieniu piłki w miejscu przewinienia, ale przed upływem 4 sekund od momentu, gdy drużyna wykonująca rzut wolny miała możliwość jego wykonania, wykonawca zasygnalizuje nieprawidłową odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki, sędzia przerwie liczenie 4 sekund, odsunie przeciwników na przepisową odległość, da sygnał gwizdkiem dając 4 sekundy wykonawcy na wykonanie rzutu. W przypadku, gdy – zdaniem sędziego – przeciwnicy znajdują się w przepisowej odległości to sędzia, mimo sygnalizacji wykonawcy o odsunięcie rywali, kontynuuje liczenie 4 sekund.
8. Jeżeli sędzia zarządzi, że rzut wolny wykonywany będzie na sygnał gwizdkiem, a wykonawca nie czekając na sygnał wykona ten rzut, to bez względu na okoliczności sędzia musi ukarać napomnieniem winnego zawodnika, a rzut wolny musi być powtórzony. Nie ma znaczenia w tej sytuacji, czy z wykonanego rzutu wolnego została zdobyta bramka, czy np. piłka została wybita przez bramkarza na rzut z rogu lub opuściła pole gry obok bramki.

Art. 9. RZUT KARNY

Sygnalizacja sędziego

1. Przyznanie rzutu karnego sędzia sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonanie oraz wskazując drugą ręką na parkiet, a następnie wchodząc na parkiet i powtarzając tą sygnalizację z punktu karnego.

Wykonanie rzutu karnego

2. Piłka musi być umieszczona nieruchomo na punkcie karnym, zaś bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej. Sędzia przed sygnałem na wykonanie rzutu karnego wskazuje bramkarzowi wykonawcę rzutu.
3. Rzut karny może być wykonany tylko na sygnał gwizdkiem sędziego. Rzut karny nie musi zostać wykonany w czasie 4 sekund.
4. Bramkarz może poruszać się na linii bramkowej, ale nie może opuszczać jej do czasu zagrania piłki.
5. Bramkarz, który odmawia obrony rzutu karnego, zachowuje się niesportowo i zostanie ukarany napomnieniem, a w przypadku ponownej odmowy – wykluczeniem z gry, po uprzednim udzieleniu mu drugiego napomnienia.

Zawodnik wykonujący rzut karny

6. Jeżeli wykonawca rzutu karnego wykona go przed sygnałem gwizdka na jego wykonanie, to bez względu na wynik rzutu karnego, sędzia zarządzi jego powtórzenie.
7. Jeżeli sędzia zarządził powtórne wykonanie rzutu karnego, nie jest konieczne, aby wykonał go ten sam zawodnik.

Szczególne sytuacje

9. Jeżeli podczas wykonywania rzutu karnego piłka została wprowadzona do gry, ale zanim

wiadomy stał się jego wynik, nastąpiła awaria oświetlenia, to po usunięciu jej, rzut karny musi być powtórzony.

10. Jeżeli drużyna grająca w osłabieniu w trzech zawodników zostanie ukarana rzutem karnym, a w rezultacie popełnionego przewinienia jeden z jej zawodników zostanie wykluczony z gry, sędzia pozwoli na wykonanie rzutu karnego. Jeżeli z rzutu karnego padnie bramka, sędzia pozwoli uzupełnić skład przez zespół, który stracił gola. W przeciwnym przypadku sędzia zakończy zawody.

Art. 10. RZUT Z AUTU

Wprowadzenie piłki do gry

Rzut z autu przyznaje się drużynie przeciwnej do zawodnika, który po raz ostatni dotknął piłki, zanim przekroczyła całym obwodem linię boczną, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu lub gdy uderzyła w sufit.

Bezpośrednio z rzutu z autu bramka nie może być zdobyta:

- Jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika – przyznaje się rzut od bramki.
- Jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu – przyznaje się rzut różny.

W momencie wykonania rzutu z autu:

- piłka musi być ustawiona nieruchomo na linii bocznej w miejscu, w którym opuściła pole gry lub w najbliższym miejscu gdzie dotknęła sufitu;
- tylko wykonawca może przebywać poza polem gry (chyba, że przepisy gry stanowią inaczej – patrz sekcją dotyczącą zgody na opuszczenie pola gry w Interpretacjach i Rekomendacjach stanowiących część Wskazówek dla Sędziów).
- wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości co najmniej 5 metrów od miejsca na linii bocznej, z którego wykonywany będzie rzut. Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się. Wykonanie rzutu musi nastąpić w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa na wykonanie rzutu. Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry opuszcza ona pole gry przez tę samą linię boczną, z której wykonany był rzut i nie dotknęła ona żadnego innego zawodnika to rzut z autu zostanie przyznany drużynie przeciwnej z miejsca, gdzie wyszła piłka wznowieniu gry rzutem z autem.

Jeżeli wykonawca rzutu wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły. Po wykonaniu rzutu wykonujący nie może dotknąć piłki po raz drugi, zanim nie dotknęła ona innego zawodnika.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotknie piłki powtórnie, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni.

Jeżeli przewinienie wykonawcy polegało na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni,
- zarządza się rzut karny jeśli wykonawca popełnił to przewinienie we własnym polu karnym, chyba że wykonawcą rzutu był bramkarz – wtedy zarządza się rzut wolny pośredni.

Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę rzutu – włącznie ze skracaniem odległości 5 metrów od miejsca wykonania rzutu – zostaje napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli rzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni. 70 Za każde inne przewinienie, włączając w to sytuację, gdy rzut z autu nie został wykonany w ciągu czterech sekund, rzut z autu zostanie przyznany drużynie przeciwnej.

Art. 11. RZUT OD BRAMKI

Wprowadzenie piłki do gry

Rzut od bramki przyznaje się jeżeli piłka dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu i nie została zdobyta bramką.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki bramkarza, który wykonywał rzut od bramki, przyznaje się rzut różny dla drużyny przeciwnej. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki drużyny przeciwnej, to drużynie tej przyznaje się rzut od bramki.

1. Procedura

- Piłka zostaje wyrzucona lub wypuszczona przez bramkarza drużyny broniącej z dowolnego miejsca własnego pola karnego.
- Piłka jest w grze, gdy została wyrzucona lub wypuszczona i wyraźnie się poruszyła.
- Piłka musi być wprowadzona do gry w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa do wprowadzenia piłki do gry.
- Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać poza polem karnym do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2 Przewinienia i sankcje

Jeżeli po tym, jak piłka została wprowadzona do gry zanim dotknęła innego zawodnika, zostanie dotknięta po raz drugi przez bramkarza, który wprowadzał piłkę do gry, zarządza się rzut wolny pośredni.

Jeżeli przewinienie bramkarza polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni;
- zarządza się rzut wolny pośredni jeżeli do przewinienia doszło wewnątrz pola karnego. Jeżeli, podczas wykonywania rzutu od bramki jakikolwiek zawodnik drużyny przeciwnej znajduje się w polu karnym, ponieważ nie miał czasu na jego opuszczenie, sędzia zezwoli na kontynuowanie gry.

Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym lub wkraczający w nie przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub o nią walczy, rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli zawodnik wkroczy w pole karne przed wejściem piłki do gry i tam dojdzie do przewinienia jego lub na nim, rzut od bramki musi być powtórzony. Zawodnik przewinający może zostać napomniany lub wykluczony, w zależności od ciężaru przewinienia.

Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany w ciągu czterech sekund, sędzia zarządza rzut wolny pośredni drużyny przeciwnej.

Art. 12. RZUT Z ROGU

Procedura wykonania rzutu z rogu

Rzut różny przyznaje się, gdy piłka całym obwodem, ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przekroczy linię bramkową zarówno po podłożu, jak i w powietrzu, a bramka nie została zdobyta.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu różnego jedynie na drużynie przeciwnej. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, zarządza się rzut różny dla drużyny przeciwnej.

1 Procedura

- Piłka musi być umieszczona w polu różnym położonym najbliżej miejsca, w którym piłka wyszła z gry przez linię bramkową.
- Piłka musi być ustawiona nieruchomo i musi być kopnięta przez zawodnika drużyny atakującej.
- Piłka musi być wprowadzona do gry w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa do wprowadzenia piłki do gry.
- Piłka została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się; piłka nie musi opuścić pola różnego.
- W momencie wykonywania rzutu różnego, tylko wykonawca może przebywać poza polem gry (chyba, że przepisy gry stanowią inaczej – patrz sekcją dotyczącą zgody na opuszczenie pola gry w Interpretacjach i Rekomendacjach stanowiących część Wskazówek dla Sędziów).
- Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać w odległości co najmniej 5 m od łuku pola różnego, aż do momentu prawidłowego wprowadzenia piłki do gry.

2 Przewinienia i sankcje Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli przewinienie wykonawcy polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni;

- zarządza się rzut karny, jeżeli przewinienie zostało dokonane w polu karnym wykonawcy rzutu

chyba że piłka została dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej – sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

Jeżeli wykonawca rzutu wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Za każde inne przewinienie, włączając w to sytuację, gdy rzut różny nie został wykonany w ciągu czterech sekund, rzut od bramki zostanie przyznany drużynie przeciwnej.

§ 5 Kary i dyskwalifikacje

1. Kary drużynowe:

- Kara weryfikacji zawodów jako walkower oznacza weryfikację wyniku meczu na 0:3 na niekorzyść ukaranego zespołu
- Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeżeli:
 - wystawi do gry nieuprawnionego zawodnika (np. brak zgłoszenia do rozgrywek BOL, pauzującego za kartki lub inną karę nałożoną przez Organizatora)
 - z własnej winy nie stawia się lub spóźni więcej niż 4 minuty na zawody,
 - stawia się z mniejszą ilością zawodników niż 3 (słownie: trzech),
 - wzbrania się grać pod kierunkiem sędziego wyznaczonego przez Organizatora, • schodzi z boiska przed końcem spotkania (wg informacji od koordynatora lub sędziego meczu),
 - zostaje zdekompletowana napomnieniami lub wykluczeniem w trakcie trwania gry - nie może grać mniej niż 3 zawodników (jeżeli po udzielonym wykluczeniu na boisku zostanie 2 zawodników to sędzia kończy mecz, a zaistniałą sytuację opisuje w protokole zawodów).
- Jeśli z jakiś powodów mecz się odbył, a został zweryfikowany na walkower to:
 - Nie nalicza się statystyk indywidualnych dla drużyny ukaranej
 - zawodnikom napomnianym kary liczą się do dalszej klasyfikacji.
- w przypadku rozegrania mniej niż 50% spotkań należy zweryfikować jako walkowery wszystkie rozegrane i nie rozegrane spotkania.

Drużynie wykluczonej lub wycofanej z rozgrywek nie przysługuje zwrot kosztów finansowych.

2. Kary indywidualne:

- Żółte kartki

Zawodnik lub osoba towarzysząca drużynie, która w czasie turnieju otrzyma napomnienie (żółtą kartkę) zostanie automatycznie ukarany:

- przy trzecim napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze jednego meczu, • przy piątym, ósmym i kolejnym napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze jednego meczu.

Zawodnikowi lub osobie towarzyszącej drużynie, która w czasie meczu zostanie wykluczona (czerwoną kartką) wskutek otrzymania dwóch napomnień (żółta kartka), wlicza się obie kartki do rejestru napomnień. Jeżeli wskutek takiego przypadku będzie to dla zawodnika np. 2 i 3, 7 i 8 żółta kartka itd. – zawodnik ten otrzymuje karę opisaną powyżej.

Za otrzymanie (samoistnej) czerwonej kartki zawodnik lub osoba towarzysząca drużynie otrzymuje automatyczny zakaz gry w następnym (wg terminu) meczu drużyny, której jest zawodnikiem, chyba że Organizator orzeknie inną karę.

§ 7 Postanowienia końcowe:

1. Protesty dot. decyzji Sędziego, które dotyczą czerwonej kartki można składać do Zarządu drogą elektroniczną na adres email: pilkawka@gmail.com w terminie 3 (trzech) dni od dnia rozegrania meczu wraz z materiałem dowodowym (najlepiej video z danej sytuacji). W innym przypadku protesty nie będą rozpatrywane.
2. Kwestie sporne w sprawach organizacyjnych rozstrzyga ostatecznie Organizator rozgrywek.
3. W sytuacjach nie poruszonych w niniejszym Regulaminie decyduje:

- w sprawach meczowych – Sędzia,
- w sprawach spornych – Organizator.

4. Decyzje regulaminowe podejmowane przez Organizatora będą przesyłane drogą mailową do Kapitanów Drużyn w przeciągu trzech dni roboczych od zakończenia kolejki, w którym miało miejsce zdarzenie.

5. Decyzja Organizatora rozgrywek BOL jest decyzją ostateczną.

6. Klasyfikacje

„Najlepszy Strzelec”

W każdej lidze, na podstawie ilości zdobytych goli wyłoniony zostanie Najlepszy Strzelec. W przypadku identycznej ilości zdobytych bramek przez dwóch lub więcej zawodników, o zwycięstwie w tej klasyfikacji decydować będzie:

- średnia goli na mecz
- wyższa pozycja w tabeli drużyny, w której występuje dany zawodnik.
- jeśli dwóch zawodników jednej drużyny będzie miało identyczną ilość goli decydować będzie lepsza średnia goli na mecz.

„Najlepszy Bramkarz”

W każdej lidze, na podstawie ocen wystawianych przez Koordynatorów, wyłoniony zostanie Najlepszy Bramkarz. W przypadku identycznej średniej ocen przez dwóch lub więcej bramkarzy, o zwycięstwie w tej klasyfikacji decydować będzie więcej rozegranych spotkań a w dalszej kolejności wyższa pozycja w tabeli końcowej. Bramkarz, by móc rywalizować o zwycięstwo w klasyfikacji musi rozegrać przynajmniej 75% meczów (10 spotkań) swojej drużyny w danym sezonie. Jeżeli w danym meczu drużyna wystawia dwóch bramkarzy to nota końcowa każdego z nich pomniejszana jest o jeden.

7. Szatnie

Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione w szatni lub zagubione.

8. Porządek w strefie zmian, w szatniach i na trybunach

Organizator zobowiązuje drużyny do pozostawieniu porządku w strefach zmian oraz szatniach po swoich meczach, a także na trybunach w trakcie oglądania meczów innych drużyn.

9. W związku z prowadzonym przez Organizatora portalu społecznościowym, Organizator zwraca uwagę, że za publiczne wulgarne, z użyciem niekulturalnych słów, podważanie decyzji sędziowskich, jak również wypowiedzi lub inne działania, mogące poniżyć w opinii publicznej, narazić na utratę zaufania, potrzebnego do wykonywania powierzonych funkcji lub prowadzenia działalności w sporcie lub znieważające Organizatorów, Drużyny, zawodników, trenerów oraz sędziów, Organizator może wymierzyć karę dyscyplinarną na osoby dopuszczające się powyższych wykroczeń a w przypadku wytycznej sprawy sądowej udostępni wszystkie materiały w danej sprawie.