

# **REGULAMIN ROZGRYWEK KĘCKIEJ AMATORSKIEJ LIGI PIŁKI NOŻNEJ**

*Pod patronatem*

**BURMISTRZA GMINY KĘTY**

*Sezon 2024/2025*

**Organizator:**           Urząd Gminy Kęty

**Koordinator:**           Grzegorz Szulc

**Miejsce rozgrywek:** Kompleks sportowy „Orlik 2012” przy ul. Sobieskiego w Kętach

## **Sposób przeprowadzania zawodów:**

1. Zawody przeprowadzane są systemem ligowym „każdy z każdym”.
2. Rozgrywki prowadzone są na podstawie aktualnie obowiązujących przepisów gry w piłkę nożną; wyjątek stanowi przepis o pozycji spalonej.
3. Czas trwania meczu: 2 x 25 min. z 5 min. przerwą.
4. Zawody prowadzone są zgodnie z systemem, regulaminem i terminarzem zatwierdzonym przez Organizatora.
5. Organizator zastrzega prawo do zmian w regulaminie rozgrywek KALPN.

## **Zawodnicy:**

1. Zespół może zgłosić maksymalnie 18 zawodników, którzy ukończyli 18 lat i nie są czynnymi zawodnikami w klubach sportowych.
2. Zawodnik który w trakcie rozgrywek KALPN rozegrał chociaż minutę w rozgrywkach OZPN jest traktowany jako zawodnik zgłoszony! Wyniki drużyny będą weryfikowane jako walkowery na korzyść drużyny przeciwnej, (we wszystkich spotkaniach w których wystąpił)
3. W rozgrywkach mogą grać zawodnicy czynni (biorący udział w rozgrywkach, okręgowa klasa, A klasy, B klasy, C klasy), ale dotyczy to wyłącznie tzw. kategorii oldbojów czyli piłkarzy, którzy ukończyli 35 lat .
4. Zespół liczy 6 zawodników: 5 zawodników w polu + bramkarz /dopuszczalny minimalny skład: 3 zawodników + bramkarz.

5. *W trakcie rozgrywek dopuszcza się jednorazowe przejścia zawodnika z jednej drużyny do drugiej, ale tylko w przerwie pomiędzy rundami.*
6. *W trakcie trwania rundy każdy z zespołów może dokonać 4 zmian w kadrze zawodniczej (o tym fakcie należy poinformować organizatora rozgrywek).*
7. *Do rundy rewanżowej zespół może zgłosić 8 nowych zawodników, ale lista zgłoszonych zawodników nie może przekroczyć 18.*
8. *Do rundy rewanżowej KALPN można zgłosić zawodników którzy z dniem 31.12.2024 roku zakończyli grę w klubach piłkarskich i oświadczają na piśmie że nie będą brać udziału w rozgrywkach OZPN.*
9. *Listę zgłoszeniową zawodników kapitan ma obowiązek dostarczyć do 12 sierpnia 2024 w formie elektronicznej na adres mailowy: [kalpn2019@op.pl](mailto:kalpn2019@op.pl)*
10. *Ostateczna lista zawodników musi być dostarczona do dnia 13 września 2024 r. i wysłana na adres mailowy: [kalpn2019@op.pl](mailto:kalpn2019@op.pl)*

### **Punktacja:**

1. *Za każde spotkanie w rozgrywkach KALPN przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku: 3 pkt za zwycięstwo, 1 pkt za remis, 0 pkt za porażkę.*

2. *Kolejność zespołów w rozgrywkach ustala się wg liczby zdobytych punktów – w przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie lub więcej drużyn o zajętym miejscu decydują: liczba zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami, przy dalszej równości korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach z całego cyklu rozgrywek, przy dalszej równości większa liczba bramek we wszystkich spotkaniach z całego cyklu rozgrywek.*

### **Sędziowie:**

*Organizator rozgrywek wyznacza sędziego koordynatora który wyznacza sędziów do prowadzenia rozgrywek.*

***Koordynatorem obsługi sędziowskiej jest Michał Matyjaszek***

*Sędziowie prowadzą dokumentację rozgrywek – sprawozdania z meczy, które przekazują koordynatorowi ligi w celu podsumowania danej kolejki rozgrywanych spotkań.*

### **Zdarzenia losowe:**

1. *W przypadku, gdy spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziego z przyczyn niezależnych od obu drużyn należy je powtórzyć w terminie wyznaczonym przez organizatora rozgrywek. Decyzję w sprawie powtórzenia meczu podejmuje sędzia.*
2. *Jeżeli któryś z zespołów zostanie wyeliminowany z rozgrywek, a rozegrał 50% spotkań lub więcej, nie odejmuje się punktów innym drużynom,*
3. *zespół wyeliminowany – przy zaliczeniu 50% meczów - spada automatycznie na ostatnie miejsce w tabeli.*
4. *Protesty, skargi i uwagi należy zgłaszać u koordynatora rozgrywek do 12 godzin po rozegranym meczu.*

### **Kary:**

- 1.) Drużyna, która nie stawia się na spotkanie zostanie ukarana walkowerem /0pkt., wynik 8:0 dla przeciwnika
- 2.) Zawodnik, który otrzyma w danym meczu czerwoną kartkę zostaje usunięty z boiska /gdy jest to kartka czerwona b e z p o ś r e d n i a pauzuje - minimum - 1 mecz.
- 3.) Kara dyscyplinarna dla zawodnika ukaranego odsunięciem od meczu (meczów) winna przebiegać według ustalonego formalnie kalendarza ligi (np. kara w 1 kolejce skutkuje odsunięciem od gry w kolejce nr2); uwaga: otrzymanie w/w kary w trakcie tzw. meczu „przełożonego” powoduje jej bezwzględną egzekucję następnym spotkaniu (czyli w najbliższej kolejce ligowej - wg terminarza rozgrywek).
- 4.) Jeżeli w meczu weźmie udział zawodnik nieuprawniony do rozgrywek zespół zostaje ukarany walkowerem.
- 5.) Trzy walkowery wynikające z niestawienia się zespołu do meczów powodują relegowanie zespołu z rozgrywek.

### **Nagrody:**

1. Drużyny, które w rozgrywkach na koniec sezonu zajmą miejsca 1 – 3 zostaną nagrodzone Pamiątkowymi medalami lub nagrodami rzeczowymi.
2. Prowadzona będzie również klasyfikacja na najlepszego strzelca ligi i najlepszego bramkarza; zwycięzcy otrzymają okolicznościowe statuetki.
3. Nagrody będą ufundowane przez organizatora rozgrywek oraz partnera generalnego ligi
4. Wręczenie nagród odbędzie się oficjalnie przez organizatorów rozgrywek.

## **Ubiór zawodników:**

1. Każdą drużynę obowiązują jednolite koszulki. Na Orliku będą dostępne znaczniki.
2. W rozgrywkach obowiązuje obuwie na sztuczną nawierzchnię – tzw. „turfy” z oznaczeniem TF lub TT lub obuwie z płaską podeszwą.
3. Zakaz gry w „miksach”. „lankach” oraz w „krętach”

## **Ustalenia końcowe:**

1. Drużyna zostaje dopuszczona do rozgrywek w po spełnieniu wszystkich wymogów organizacyjnych.
2. Organizator oraz Koordynator rozgrywek nie ponosi odpowiedzialności prawnej za biorących udział w rozgrywkach zawodników, wynikające z tego powodu wypadki oraz skutki wypadków w czasie gry. (każdy zawodnik musi podpisać oświadczenie RODO oraz oświadczenie o braku przeciwwskazań do uprawiania aktywności fizycznej.
3. Prawo interpretacji regulaminu, wnoszenie jakichkolwiek zmian czy poprawek przysługuje tylko i wyłącznie organizatorowi rozgrywek.
4. Organizator dopuszcza możliwość zmiany w regulaminie niektórych przepisów po wcześniejszych ustaleniach z kapitanami zespołów. Ewentualne zmiany będą uzupełniane w formie aneksu.
5. Kapitanowie drużyn są zobowiązani do sporządzenia listy zawodników na załączonym druku. Wypełniona lista zawodników zostaje przekazana organizatorowi rozgrywek przed pierwszym oficjalnym meczem w KALPN.
6. Każdy zawodnik chcący brać udział w rozgrywkach Kęckiej Amatorskiej Lidze Piłki Nożnej jest zobowiązany do podpisania poniższego oświadczenia. Oświadczenie jest umieszczone w formularzu " Zgłoszenie drużyny do rozgrywek "
7. Opłata startowa wynosi 920 zł za sezon (460 zł za rundę)  
Na opłatę startową składa się:
  - obsługa sędziowska
  - koszty poniesione z przygotowaniem protokołów meczowych
  - zakup piłek do gry
8. Opłata za dodatkowego zawodnika dopisywana w trakcie trwania rozgrywek wynosi 50 zł
9. Opłata za walkower wynosi 100 zł

Opłaty zebrane z „dodatkowego zawodnika” oraz „walkower” będą przeznaczone na nagrody rzeczowe na koniec rozgrywek.

## **Szczegółowe przepisy gry obowiązujące w rozgrywkach Kęckiej Amatorskiej Lidze Piłki Nożnej Kęty 2024/2025**

### **I. BOISKO.**

Mecze rozgrywane są na boisku o wymiarach 30 x 62 m, z bramkami 5 x 2 m ze sztuczną nawierzchnią trawiastą i oświetleniem.

### **II. ZESPOŁY.**

Gra prowadzona jest przez drużyny składające się z 5 zawodników w polu i bramkarza (minimalna liczba dopuszczająca do meczu: 3 + 1). W trakcie gry dokonywane są zmiany lotne; dokonuje się ich wyłącznie w obrębie strefy zmian danej drużyny, która znajduje się na własnej połowie każdej z drużyn. Zawodnik (w tym również bramkarz) może wejść na boisko dopiero po opuszczeniu go przez zawodnika wymienianego, w miejscu, w którym opuścił on pole gry.

### **III. ZAWODY**

1. Rozgrywane są dwie połowy meczu po 25 minut.
2. Przerwa między połowami trwa 5 minut.
3. Rozpoczęcie gry polega na wprowadzeniu do gry piłki umieszczonej w punkcie środkowym boiska poprzez kopnięcie piłki do przodu (do zawodnika stojącego w kole) lub do tyłu (do zawodnika stojącego w kole lub poza nim).
4. Zakaz gry wślizgiem, w bezpośrednim kontakcie z przeciwnikiem (nie dotyczy jeżeli zawodnik wykonuje „zagarnięcie” piłki bez kontaktu z przeciwnikiem)
5. Pozwala się bramkarzowi w polu karnym wykonanie wślizgu – jest to traktowane jako interwencja obronna.
6. Z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę bezpośrednio, podobnie jak z rzutu rożnego.
7. Rzut z autu wykonywany jest wyłącznie nogą, z ziemi, z linii końcowej lub z za linii końcowej. W trakcie wykonywania rzutu z autu piłka musi leżeć nieruchomo na murawie.
8. Bezpośrednio z rzuty z autu nie można zdobyć bramki
9. Piłkarze drużyny przeciwnej przy rozpoczęciu gry muszą zachować odległość minimum 5m (przy aucie, rzucie karnym, rzucie wolnym i rożnym).
10. Przy rzucie od bramki:
  - bramkarz wprowadza do gry piłkę ręką poprzez wyrzucenie jej poza obręb pola karnego;
  - piłka jest w grze po opuszczeniu pola karnego;

- w przypadku niepoprawnego wprowadzenia piłki przez bramkarza rzut od bramki powtarza się.  
8. Zawodnik ma 4 sekundy na wykonanie stałego fragmentu gry.

#### **IV PUNKTACJA**

1. Za każde spotkanie w rozgrywkach przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku:

- 3 pkt za zwycięstwo,
- 1 pkt za remis,
- 0 pkt za porażkę.

Drużyna, która nie stawi się na spotkanie zostanie ukarana walkowerem /0 pkt, wynik 8:0 dla przeciwnika/.

2. Walkower 8:0 i 3 punkty przyznaje się w przypadku niekorzystnego wyniku dla zespołu poszkodowanego wskutek np. gry nieuprawnionego zawodnika w drużynie przeciwnej.

1. Jeżeli jednak zespół poszkodowany uzyskał w meczu wynik korzystniejszy niż 8:0 uwzględnia się mu liczbę zdobytych bramek, anulując równocześnie wszystkie bramki zdobyte przez drużynę popełniającą wykroczenie.

2. W przypadku, gdy do meczu nie stawiają się obydwa zespoły mające go rozegrać, zarówno jeden jak i drugi ukarane zostają walkowerem.

3. Udział w meczu zawodnika nieuprawnionego powoduje przyznanie walkoweru drużynie przeciwnej.

4. Minimalna liczba zawodników na boisku w trakcie meczu wynosi: trzech w polu + bramkarz (mniejsza powoduje zakończenie spotkania i walkower dla przeciwnika).

#### **V. SPRAWY DYSCYPLINARNE**

Sędzia ma obowiązek upomnieć zawodnika jeżeli zachowanie rywala jest wybitnie niestosowne, chamskie i eskaluje negatywne emocje – żółta kartka (kara wykluczenia na dwie minuty) **Przez zachowanie niestosowne rozumie się motywowanie zawodników do faulowania przeciwników, agresywne i wulgarne zachowanie oraz obrażanie sędziego i organizatora.**

Jeżeli sytuacja się powtórzy w danym meczu, zawodnik otrzymuje – bezpośrednio czerwoną kartkę i jest odsunięty od 5 najbliższych meczów w rozgrywkach KALPN.

**Wybitnie niestosowne, chamskie, wulgarne obrażanie organizatora, sędziego, rywala oraz rękoczynny i brutalne faule między zawodnikami karane są natychmiastowym wykluczeniem z rozgrywek KALPN – spotkanie może zostać przerwane a drużyna otrzymuje walkower!** (interpretacja sędziego z opisem zawodów)

Kara może zostać nałożona również po zakończonych zawodach przez organizatora. Kończącą decyzję podejmuje organizator na wniosek sędziego.

## **VI RZUT WOLNY**

Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie – odległość muru 5 m

## **VII 5 FAUL DRUŻYNY**

Jeżeli drużyna otrzyma 5 faul (przewinienie) w ciągu danej połowy, dyktowany jest:

Pojedynek sam na sam z bramkarzem ze środka boiska. Kolejne przewinienie, skutkuje następnym pojedyńkiem sam na sam z bramkarzem ze środka boiska!

W takiej sytuacji:

1. Akcję wykonuje dowolny zawodnik z danej drużyny
2. Wszyscy zawodnicy oprócz bramkarza i wykonującego pojedynek „sam na sam” są za połową
3. Zawodnik wprowadza piłkę na sygnał sędziego i prowadzi piłkę w stronę bramki
4. Zawodnik wykonujący pojedynek sam na sam, nie może się cofnąć z piłką – koniec akcji!
5. Jeżeli bramkarz odbije piłkę, zawodnik nie może jej dobijać – koniec akcji!
6. Jeżeli bramkarz obroni pojedynek, wznawia piłkę ręką z własnego pola karnego
7. W pojedyńku sam na sam nie występuje rzut różny ani aut.
8. Jeżeli bramkarz podczas pojedyńku dokona przewinienia (faul), wykonywany jest rzut karny, a bramkarz musi opuścić pole gry na czas rzutu karnego (do bramki może wejść dowolny zawodnik lub rezerwowi bramkarz). Po wykonanym rzucie karnym, bramkarz może wrócić do gry!
7. Bramkarz, przy wykonywaniu pojedyńku ustawiony jest w polu karnym i nie może go opuścić.
8. Nie można zmienić bramkarza na pojedynek sam na sam.
9. faul obrońcy w polu karnym ( rzut karny) nie jest wliczony do ilości przewinień w danej połowie.

## **VII. 5 PRZEKŁADANIE ZAWODÓW**

1. Wszystkie zawody są rozgrywane wg terminarza.
2. Nie ma możliwości przekładania meczów.
3. Wyłączość: zdarzenia losowe (złe warunki atmosferyczne, awaria oświetlenia)

***Organizator zastrzega sobie prawo do w/w regulaminu, i tylko organizator ma prawo na zmiany.  
Każda zmiana wprowadzona jest aneksem do regulaminy.***

*Koordynator rozgrywek z ramienia Urzędu Gminy Kęty:*

*Grzegorz Szulc*