



POWIAT  
NOWOSĄDECKI

# REGULAMIN

## SUFIGS LIGA ORLIKA

o Mistrzostwo Powiatu Nowosądeckiego pod Patronatem  
Starosty Marka Pławiaka

### I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Rozgrywki prowadzone są przez firmę **LF SPORT EVENTS** - Łukasz Frączek z siedzibą w Stadła 116, w dalszej części zwaną Organizatorem.
2. **Kontakt. Tel: 500-758-968, e-mail: [biuro@lfsportevents.pl](mailto:biuro@lfsportevents.pl)**

### II. WARUNKI UCZESTNICTWA

3. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest:
  - a) wypełnienie formularza zgłoszeniowego i listy zawodników oraz przesłanie drogą mailową na adres [biuro@lfsportevents.pl](mailto:biuro@lfsportevents.pl) , wraz z opisanymi z imienia i nazwiska fotografiami zawodników. Fotografie posłużą do uatrakcyjnienia serwisu internetowego.
  - b) Zgłoszenia drużyn tylko na oryginalnych kartach zgłoszeniowych udostępnionych przez Organizatora.
  - c) dokonanie opłaty za rozgrywki w wysokości **800 zł netto (należy doliczyć podatek VAT 23%)** . Istnieje możliwość dokonania płatności w ratach. W razie potrzeby z korzystania, pytać organizatora o możliwość rozłożenia na raty. Wpłaty należy dokonywać na konto, bądź w siedzibie organizatora.

- d) Zgłoszenie do rozgrywek skutkuje zaakceptowaniem regulaminu Sufigs Ligi Orlika o Mistrzostwo Powiatu Nowosądeckiego pod patronatem Marka Pławiaka
- e) Drużyna zostaje zapisana do Ligi jeżeli zostanie uiszczona opłata wpisowego. Brak opłaty nawet przy wysłanym formularzu zgłoszenia nie skutkuje z jej zapisaniem. By wejść do rozgrywek muszą być spełnione dwa warunki. Formularz zgłoszenia oraz wpisowe + ewentualne oświadczenia rodziców dla osób niepełnoletnich.
- f) **W rozgrywkach mogą brać udział osoby niepełnoletnie 16+. W przypadku uczestnictwa niepełnoletniego zawodnika, należy pobrać oświadczenie ze strony [www.lfsportevents.pl](http://www.lfsportevents.pl), z zakładki „Zgłoś drużynę” Kapitan powinien dysponować stosowną zgodą od przedstawicieli ustawowych małoletniego.**
- g) **W rozgrywkach dopuszcza się udział trzech zawodników czynnych do Ligi okręgowej łącznie. Zawodnik czynny to taki który w sezonie 2015/2016 rozegrał chociażby jedną sekundę pod egidą PZPN. Zawodnik junior również jest zawodnikiem czynnym**
- h) **W rozgrywkach 16+ mogą uczestniczyć oldboje**

### III. CELE SUFIGS LIGI ORLIKA

- a) Wyłonienie Mistrza Powiatu Nowosądeckiego w Lidze Szóstek Orlika
- b) Awans Mistrz oraz Wicemistrza do Turnieju Powiatowego Orlik Polska
- c) Stwarzanie odpowiednich warunków dla rozwoju sportu amatorskiego i wyczynowego, ze szczególnym uwzględnieniem piłki nożnej.
- d) Integracja społeczności lokalnej oraz naszego Powiatu Nowosądeckiego
- e) Kształtowanie postaw prozdrowotnych oraz profilaktyka zdrowego trybu życia
- f) Promocja medialna firm i instytucji uczestniczących w wydarzeniu
- g) Integracja młodzieży i dorosłych z terenu Powiatu Nowosądeckiego
- h) Profilaktyka zdrowego trybu życia.
- i) Możliwość aktywnego uczestnictwa w meczach
- j) Zagospodarowanie wolnego czasu.
- k) Odciągnięcie od złych nawyków patologicznych poprzez sport.
- l) Kształtowanie umiejętności przestrzegania zasad fair play.
- m) Uprawianie sportu na wysokim poziomie.
- n) Pokazanie w jaki sposób organizować się jako drużyna, jako kolektyw.

### IV. MIEJSCE I CZAS ROZGRYWANIA SPOTKAŃ SUFIGS LIGI, POCHARU LIGI „ŁF SPORT EVENTS” I SPUERPUCCHARU

1. Boisko Orlik w Podegrodziu (Gmina Podegrodzie)
2. Boisko Orlik w Brzeznej (Gmina Podegrodzie)
3. Dodatkowym plusem, jest bliskość Orlików od siebie, bo raptem 2 km.
4. Orliki dostępne dla naszych rozgrywek we wtorki, środy, czwartki i ewentualnie soboty.

## V. ZESPOŁY I ZAWODNICY

1. System rozgrywek uzależniony jest od liczby drużyn zgłoszonych do danego sezonu i będzie ogłoszony przed startem każdego z nich.
2. Każdy zespół może posiadać w swojej kadrze meczowej do 15 zawodników, od 16 lat wżwyż
3. Skład bez konsekwencji może być uzupełniony do 11 kwietnia 2016
4. Podczas rozgrywek można dopisać 5 zawodników, uzupełniając kadrę do maksymalnie 15 osób.
5. Do zawodów dopuszcza się tylko i wyłącznie zapisane osoby. Brak zapisanej osoby wiąże się karami naniesionymi na drużynę, czy chociażby dyskwalifikacja z rozgrywek bez zwrotu wpisowego
6. Zawodnicy z drużyny odpadającej/wycofanej z rozgrywek nie mogą reprezentować barw innej drużyny w danej kategorii.
7. Organizatorzy oraz sędziowie mają prawo sprawdzić listę kadrową każdego zespołu przez cały czas trwania turnieju.
8. Sprawdzenie drużyny, które okaże się faktem znajdując że gra nieuprawniony zawodnik, organizator ukarze drużynę walkowerem 3:0 w rozgrywkach, wraz z skreśleniem danej osoby z listy rozgrywek
9. Każda drużyna musi posiadać swojego reprezentanta (**kierownika, kapitana**), który:
  - a) zgłasza i wycofuje drużynę z rozgrywek
  - b) odpowiada za kontakt z organizatorem w związku ze sprawami dotyczącymi jego drużyny
  - c) odpowiada za zachowanie drużyny przed, podczas jak i po meczu
  - d) odpowiada za niedopuszczenie do gry zawodników do tego nieuprawnionych.
  - e) Odpowiada za **OBOWIĄZKOWE** wypełnianie protokołów po każdym meczu. Uwaga. Błędne wypełnienie protokołu przez kapitana może wprowadzić w błąd organizatora za co nie ponosimy odpowiedzialności. Celowe wprowadzenie organizatora w błąd (np. podanie błędnych strzelców bramek) grozi ukaraniem drużyny walkowerem.
  - f) Na jedno spotkanie przypada jeden protokół meczowy wypełniany przez kapitanów bądź osoby odpowiedzialne za drużyny. Nie dostarczenie protokołu do sędziego lub organizatora przed spotkaniem, skutkuje uznaniem meczu za nieważny i brakiem punktów dla obydwu zespołów. W przypadku, gdy jedna z drużyn nie wypełni protokołu, zostaje ukarana walkowerem 3:0.
  - g) Wszystkie zastrzeżenia dotyczące zawodników grających w Lidze należy zgłaszać organizatorowi bądź sędziemu w trakcie trwającego spotkania, najpóźniej do zakończenia meczu. Zastrzeżenia mogą zgłaszać tylko kapitanowie danego meczu, zastrzeżenia zgłaszane przez osoby „trzecie” nie będą rozpatrywane.
  - h) Odpowiada za odbiór wody oraz napojów izotonicznych przed każdym meczem

- i) Kapitan zobowiązuje się niezwłocznie do przekazania treści Regulaminu członkom drużyny, oraz do przestrzegania regulaminu, co potwierdza własnoręcznym podpisem u organizatora rozgrywek
  - j) Kapitan odpowiada za osoby niepełnoletnie na zawodach.
  - k) W przypadku braku kapitana na meczu, należy wyznaczyć zastępcę który odpowiada za drużynę. Należy ten fakt zgłosić organizatorowi.
  - l) Kapitan wraz z zastępcą zobligowani są do aktualizowania danych osobowych w przypadku ich zmiany.
  - m) Kapitan zobowiązany jest do poinformowania organizatora o nowych zawodnikach, którzy dołączyli w trakcie sezonu do drużyny i wpisanie ich na listę w protokole meczowym. Lista ta będzie opublikowana na stronie internetowej wydarzenia. Także każdy będzie miał wgląd do zawodników.
10. Każdemu uczestnikowi rozgrywek znane są zasady gry w piłkę nożną i każdy uczestnik gry ma pełną świadomość, że może nabawić się kontuzji w trakcie gry. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału zawodnika w rozgrywkach piłkarskich oraz za skutki wypadków przed, po i w czasie gry. Każdy zawodnik gra na swoją odpowiedzialność. Zaleca się uczestnikom rozgrywek - w celu ochrony ubezpieczeniowej - zawarcie ubezpieczenia od NNW.
11. W ciągu 7 dni od daty podpisania regulaminu, każdy z zawodników może zgłosić swoje uwagi do organizatora drogą elektroniczną na adres [biuro@lfsportevents.pl](mailto:biuro@lfsportevents.pl)
12. Zgłoszenie do rozgrywek i brak zgłoszonych uwag do Regulaminu przez zawodnika oznacza pełną jego akceptację i nakłada obowiązek jego przestrzegania przez uczestników rozgrywek.
13. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach ma obowiązek występowania w jednakowych strojach z numerami na plecach (od 1 do 99) Przy czym drużynom, które nie posiadają jednolitych, ponumerowanych strojów Organizator na czas meczu zapewnia znaczniki.
14. W sytuacji gdy choćby jeden zawodnik zdecydował się na grę w znaczniku, reszta drużyny również jest zobowiązana do nałożenia znaczników. Sędzia ma prawo, pod groźbą walkowera, nie dopuścić do meczu drużyny, która nie godzi się na założenie znaczników.
15. Zawodnik nie może posiadać jakichkolwiek przedmiotów, które mogą stanowić zagrożenie dla niego oraz innych uczestników meczu (zegarki, kolczyki, naszyjniki itp.). Dopuszcza się grę w okularach korekcyjnych, jednak tylko za zgodą Organizatora, która zapadła po wcześniejszym zwróceniu się zainteresowanego drogą pisemną. Takowe okulary muszą być bezpieczne dla zawodnika i innych uczestników.
16. Każdy zawodnik winien występować w obuwiu sportowym - buty sportowe na płaskiej podeszwie (halówki), turfy. Zabrania się grania w obuwiu mającym jakiegokolwiek elementy metalowe, wkrety, kolce itp
17. Za kibiców swojej drużyny oraz osoby towarzyszące drużynie odpowiada drużyna i jej kapitan. Jeżeli sympatycy danego zespołu zakłócają spokój rozgrywek, Organizator lub sędzia

mają prawo nakazać kapitanowi zespołu podjęcie stosownych czynności mających na celu przywrócenie porządku, łącznie z usunięciem osób zakłócających porządek z najbliższego otoczenia pola gry. W skrajnych przypadkach Organizator ma prawo wykluczyć z rozgrywek zespół, którego kibice lub osoby towarzyszące zakłócają spokój rozgrywek.

18. Kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu, na którym są rozgrywane mecze.
- 19. Na obiektach sportowych, szatniach i terenach wokół Orlika jest całkowity zakaz spożywania alkoholu, palenia papierosów. Skarga gospodarza w tej kwestii bądź przyłapanie na gorącym uczynku będzie surowe karane przez organizatora. Powtórzenie wykroczenia będzie skutkowało wydaleniem drużyny z rozgrywek bez zwrotu wpisowego.**
- 20. Każda drużyna ma jedną możliwość przełożenia meczu. Zespół występujący o zmianę terminu meczu musi zwrócić się o to do Organizatora przynajmniej 2 dni przed pierwotnym terminem jego rozegrania. Prośby złożone później nie będą rozpatrywane.**
21. Organizator zaległy mecz ustala po konsultacjach z drużynami. W przypadku braku porozumienia organizator narzuca swój termin.
22. Nie dopuszcza się możliwości samowolnej zmiany terminu i miejsca rozgrywania spotkań bez akceptacji Organizatora rozgrywek.
23. Organizator może odwołać całą kolejkę spotkań z przyczyn niezależnych.
24. Terminarz rozgrywek przygotowywany jest po spotkaniu organizacyjnym i rozesłany kapitanom na 4 dni przed startem pierwszej kolejki. Na stronie internetowej naszej Ligi również będzie widniał
25. Organizator ma prawo podjąć decyzję o wykluczeniu danej drużyny z rozgrywek w przypadku:
  - a) braku przewidzianej regulaminem wpłaty
  - b) braku formularza wraz z listą zawodników
  - c) wybitnie niesportowego zachowania się zawodników i osób związanych z drużyną przed, w czasie lub po meczu
  - d) notorycznego łamania postanowień regulaminu
  - e) trzykrotnego niestawienia się na spotkanie
26. W przypadku wycofania drużyny z rozgrywek osoba do tego uprawniona (kapitan) powinna powiadomić o tym fakcie Organizatora.
27. Drużynom, które zostały wykluczone lub wycofały się z rozgrywek nie przysługuje zwrot wniesionej wcześniej opłaty.
28. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze dla celów marketingowych. Także jego zdjęcia na poczet profesjonalizacji serwisu internetowego na którym każdy zawodnik będzie miał kartę zawodnika.
29. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania danych osobowych na potrzeby promocji Ligi, a także do udostępnienia innym zawodnikom w celu kontaktowania się.
30. Każdy zawodnik zgłoszony do rozgrywek zobowiązany jest do posiadania na zawodach dokumentu tożsamości oraz okazania go na wezwanie Organizatora lub sędziego zawodów:

- a) W przypadku nie okazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry, a jego drużyna zostaje ukarana walkowerem -1 punkt i wynikiem 0:3;
  - b) Organizator - względnie sędzia zawodów - ma prawo do sprawdzenia tożsamości zawodników występujących w danym meczu przed jego rozpoczęciem, w trakcie przerwy i po zakończonym spotkaniu;
  - c) Sprawdzana drużyna powinna dostarczyć dowody tożsamości zawodników występujących w danym meczu najpóźniej 15 minut po zakończeniu spotkania. Sprawdzenie dokumentów przebiega pod opieką Organizatora i w obecności obu kapitanów drużyn.
31. W składzie drużyn występujących w Sufigs Lidze, nie mogą być sędziowie którzy jednocześnie sędziują na naszych zawodach.
32. Profesjonalny sędzia piłkarski może grać w naszej Sufigs Lidze pod warunkiem że sędziuje nie nasze rozgrywki
33. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
34. W każdej drużynie do rozgrywek może być zgłoszonych maksymalnie 15 zawodników (tylko oni mogą brać udział w meczu), przy czym na boisku przebywa 5 zawodników z pola oraz bramkarz. W przypadku, gdy w meczu uczestniczy zawodnik niezgłoszony, drużyna w której gra ukarana zostaje walkowerem (-1 punkt) i rezultatem 0:3.

## VI. ZASADY ROZGRYWEK

1. Mecze rozgrywane są „szóstkami” (w tym bramkarz) 5+1. dokonywanie zmian w czasie gry prowadzone jest systemem „hokejowym” tylko w wyznaczonej strefie zmian.
2. Aby rozpocząć zawody na boisku musi znajdować się, co najmniej 4 zawodników.
3. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Terminarz dostępny jest na stronie internetowej [www.lfsportevents.pl](http://www.lfsportevents.pl)
4. Gra odbywać się będzie piłką o rozmiarze 5, na bramki o wymiarach 5m x 2m.
5. Rozgrywki Sufigs Ligi prowadzone są w systemie jednorundowym
6. Przed meczem kapitanowie lub kierownictwo obydwu drużyn powinni sprawdzić poprawność danych zawartych w protokole i uzupełnić go, jeśli taka potrzeba zaistnieje (wpisanie numeru zawodnika, poprawienie imienia itp.)
7. W przypadku gdy obie drużyny posiadają koszulki w tych samych kolorach, obowiązek założenia znaczników spoczywa na drużynie będącej gospodarzem tego meczu (wymienionej w sprawozdaniu meczowym na pierwszym miejscu). Organizator zastrzega sobie jednak możliwość nałożenia tego obowiązku na drugą drużynę, biorąc pod uwagę jej liczebność oraz kompletność ich strojów.

8. Bramkarz musi zdecydowanie wyróżniać się strojem zarówno w stosunku do swojej drużyny, jak i drużyny przeciwnej. Dopuszcza się grę bramkarzy przeciwnych drużyn w strojach tego samego koloru.
9. Spotkania rozgrywane są tylko i wyłącznie piłkami przygotowanymi przez organizatora. Możliwość gry piłką jednej z drużyn, o ile zostanie wyrażona zgoda przez sędziego oraz drużynę przeciwną.
10. Drużyna, której zawodnik wybije piłkę poza ogrodzenie orlika ma bezwzględny obowiązek bezzwłocznie dostarczyć wybitą piłkę z powrotem na obiekt. Jeśli tego nie zrobi sędzia ma prawo przerwać mecz, a przypadku odmowy dostarczenia piłki drużyna może zostać ukarana walkowerem.
11. Rozgrzewkę na boisku prosimy przeprowadzać ze swoimi piłkami
12. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo zwracać się do sędziego w taktowny sposób z zapytaniem o podjęte przez niego decyzje.
13. Jeśli któraś z drużyn nie stawiała się do rozegrania meczu, sędzia po upływie 10 minut od ustalonej godziny rozpoczęcia spotkania odgwizduje walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Nieobecny zespół zostaje ukarany odjęciem 1 punktu z dotychczasowego dorobku. Wynik meczu weryfikowany jest w wysokości 3:0 dla drużyny obecnej na boisku oraz przyznaniem 3 punktu za odniesione zwycięstwo.
14. Po meczu kapitanowie drużyn powinni zapoznać się z protokołem, aby uzyskać informację o końcowym wyniku, strzelcach bramek oraz o kartkach pokazanych przez sędziego, a następnie mają obowiązek podpisać protokół zatwierdzając jego autentyczne dane.
15. W sytuacjach wyjątkowych Organizator ma prawo do zmiany terminu spotkania.
16. Zdekompletowanie drużyny z powodu kontuzji, braku zawodników rezerwowych, wykluczenia przez otrzymanie czerwonych kartek lub zejścia z boiska podczas meczu fazy grupowej do 3 zawodników (lub mniej) spowoduje weryfikację spotkania jako walkower 3:0 lub zostanie utrzymany wynik z boiska. W tym przypadku Organizator rozgrywek wybiera wynik korzystniejszy dla drużyny nie ukaranej walkowerem.
17. Zdekompletowanie drużyny z powodu kontuzji, braku zawodników rezerwowych, wykluczenia przez otrzymanie czerwonych kartek lub zejścia z boiska podczas meczu fazy play-o do 3 zawodników spowoduje weryfikację spotkania jako walkower 3:0 z równoczesną dyskwalifikacją drużyny z dalszej części rozgrywek.

## **VII. ZASADY PUNKTOWANIA**

1. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
2. O pozycji w tabeli decyduje większa liczba zdobytych punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji w tabeli kolejno decyduje:



- a) wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami (jeśli dotyczy to więcej niż dwóch drużyn tworzona jest „**mała tabela**”, w której uwzględniane są tylko mecze między zainteresowanymi zespołami)
  - b) bilans bramek
  - c) większa liczba strzelonych goli
  - d) większa liczba zwycięstw
3. W przypadku, gdy żaden z wyżej wymienionych punktów nie rozstrzyga kolejności drużyn w tabeli, zarządza się rozegranie dodatkowego meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W sytuacji, gdy w dodatkowym meczu padnie rezultat remisowy, zarządza się - bezpośrednio po nim - serię rzutów karnych.
  4. Zespoły zajmujące pierwszą i drugą lokatę w pierwszej lidze otrzymują odpowiednio tytuły: mistrza i wicemistrza Sufigs Ligi.
  5. Wszystkie wyniki z rundy drużyny wykluczonej z rozgrywek zostają anulowane, jeśli rozegra ona mniej niż 50% meczów w rundzie. Jeżeli rozegra ich więcej - wyniki zostaną utrzymane, zaś w meczach nierozegranych - zostaną przyznane walkowery dla drużyn przeciwnych. Drużyna, która została wykluczona, sklasyfikowana zostaje na ostatnim miejscu.

## **VIII. ZASADY AWANSU DO ORLIK POLSKA**

W Sufigs Lidze Orlika mogą brać udział 3 zawodnicy czynni do ligi okręgowej włącznie. Na szczeblu I, organizator Orlika Polska pozwala grać wedle swoich zasad. Natomiast od II etapu regulamin jest już ściśle związany z Fundacją Polską organizującą Orlik Polska. Każda drużyna musi mieć świadomość, że ten ogólnopolski turniej jest tylko i wyłącznie dla amatorów. Co za tym idzie Mistrz oraz wicemistrz, chcąc wziąć udział w Turnieju Powiatowym Orlik Polska, muszą wyczyścić ze swoich składów zawodników czynnych. Można zmienić 4 zawodników w składzie, włącznie z czynnymi z listy z Sufigs Ligi, tak by można spełnić regulamin Orlik Polsk. Tylko w takim przypadku można wziąć udział awansem do tego turnieju. Listy zawodników będą weryfikowane przez PZPN. W przypadku gdyby pierwsza i druga drużyna Sufigs Ligi Orlika nie chciała uczestniczyć w Orlik Polska, nie ma możliwości uzupełnienia miejsc o kolejne. W Orlik Polska mogą grać tylko Mistrz i Wicemistrz Ligi.

## **IX. PRZEPISY GRY**

1. Każde spotkanie trwa 2x25 minut
2. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 4 zawodników.



3. W przypadku gdy na skutek wykluczeń w danej drużynie zostanie mniej niż czterech zawodników sędzia przerywa mecz, a wynik weryfikowany jest zgodnie z Regulaminem Sufigs Ligi (walkower 3:0 na korzyść drużyny przeciwnej za wyjątkiem sytuacji, w której aktualny wynik jest dla drużyny niezdekompletowanej korzystniejszy - w tej sytuacji wynik z momentu przerwania meczu zostaje utrzymany). Bramki zdobyte oraz kartki pokazane do momentu przerwania zawodów wliczają się do klasyfikacji indywidualnych. Drużyna zdekompletowana ponosi wszelkie konsekwencje przewidziane w zapisie dotyczącym przyznania walkowera.
4. W przypadku samowolnego wycofania się z rozgrywek drużynie nie przysługuje zwrot wpisowego.
5. Każda drużyna podczas meczu może dokonać nieograniczonej liczby zmian. Zmiany nie wymagają przerwy w grze. Zmiana może zostać dokonana tylko w wyznaczonej strefie, która znajduje się z boku boiska. Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku tylko wtedy gdy zawodnik schodzący opuścił już pole gry.
6. W sytuacji gdy zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo, sędzia przerywa mecz, zawodnik wchodzący zostaje ukarany minutową karą. Gra wznawiana jest rzutem wolnym z miejsca, gdzie była piłka w momencie przerwania gry.
7. W przypadku gdy zawodnik rezerwowy z premedytacją przerywa akcję rywala karany jest czerwoną kartką, a drużyna pięciominutową karą.
8. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa tylko podczas przerwy w grze.
9. Na meczu mogą być rzuty wolne pośrednie i bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka, jednak to sędzia decyduje ostatecznie czy gra wznawiana jest na gwizdek czy też bez jego użycia.
10. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznawianiu gry wynosi 5 metrów.
11. Dozwolona jest gra wślizgiem bezkontaktowym i blokującym. O czystości wślizgu decyduje sędzia. Wślizg nieprawidłowy karany będzie przyznaniem rzutu wolnego bezpośredniego. Przez wślizg bezkontaktowy rozumie się wślizg na piłkę bez kontaktu z przeciwnikiem. Najmniejsze zahaczenie rywala podczas wślizgu karane będzie rzutem wolnym.
12. Bramkarz w swoim polu karnym może używać wślizgów.
13. Jeżeli bramkarz zostanie wykluczony z gry poprzez czerwoną kartkę, musi opuścić boisko. Drużyna w tym przypadku gra przez 5 minut o jednego zawodnika mniej. W tym momencie na bramkę może wejść bramkarz rezerwowy automatycznie ściągając innego zawodnika z pola. Można też zastosować manewr, że po zejściu ukaranego bramkarza, jego funkcje może przejąć zawodnik z pola. Można też kontynuować grę w karze bez bramkarza. To samo ma się odnośnie dostania żółtej kartki.
14. Rzut z autu wykonywany jest z ziemi. Piłka musi stać nieruchomo na linii bocznej lub poza boiskiem. Zawodnik drużyny broniącej musi stać minimum 2 metry od piłki. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.
15. Rzut od bramki wykonywany jest z pola bramkowego. Piłka musi być zagrana nogą bezpośrednio poza własne pole karne.

16. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
17. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę.

## X. SANKCJE KARNE

1. Sytuacje sporne należy zgłaszać do momentu zakończenia meczu, jednakże protesty nadzwyczajne, z konkretnym uzasadnieniem winy, dotyczące rozegranego spotkania mogą być złożone przez kierownika drużyny w ciągu 24 godzin od zakończenia meczu na adres mailowy: [biuro@lfsportevents.pl](mailto:biuro@lfsportevents.pl). Protesty zgłoszone po upływie tego terminu nie będą rozpatrywane.
2. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi.
  - a. Żółta kartka oznacza 2-minutową karę po której zawodnik może wrócić do gry.
  - b. Kartka czerwona oznacza 5-minutową karę i wykluczenie z meczu. Drużyna wówczas gra w osłabieniu przez 5 minut, po czym wchodzi inny zawodnik
3. Zawodnik, który w danym meczu otrzyma drugą żółtą kartkę zostaje wykluczony z gry, a drużyna gra w osłabieniu przez 5 minut.
4. W naszych rozgrywkach obowiązuje utrzymywanie kary bez względu na rodzaj rozgrywek. Zarówno żółte, jak i czerwone kartki otrzymane w Sufigs Lidze mają wpływu na inne rozgrywki, np. Puchar Ligi czy też Superpuchar.
5. Jeśli drużyna grająca w osłabieniu straci bramkę, na boisko nie może powrócić ukarany zawodnik, bądź też jego współpartner. Kara czasowa musi zostać odbyta w pełnym wymiarze.
6. Tylko sędzia prowadzący mecz może zezwolić na wejście zawodnika po upływie czasu kary.
7. W przypadku przekazywania nieprawdziwych informacji sędziemu bądź organizatorowi na temat strzelców bramek dopuszcza się możliwość ukarania zespołu walkowerem
8. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia kar na podstawie zapisu video.
9. Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką zostaje zawieszony obligatoryjnie na jeden mecz, jednakże po zapoznaniu się Organizatora rozgrywek z zaistniałą sytuacją, kara ta może zostać zwiększona. Zapis ten nie dotyczy zawodnika, który otrzymał czerwoną kartkę w konsekwencji dwóch żółtych.
10. Po otrzymaniu 3. żółtej kartki zawodnik zostaje zawieszony na jeden mecz. Po otrzymaniu 5. żółtej kartki zawodnik zostaje zawieszony po raz kolejny na jeden mecz.
11. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych (np. uderzenie przeciwnika, obrażanie zawodników, kibiców oraz sędziego) Organizator może podjąć decyzję o nałożeniu kar dyscyplinarnych w stosunku do drużyny (ujemne punkty, wykluczenie z rozgrywek) oraz zawodników (zawieszenie lub wykluczenie z rozgrywek). W sytuacji, gdy skutek zachowania osób związanych z drużyną (np. kibice) dojdzie do zniszczenia mienia, osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy rzeczy zniszczonych.
12. Zawodnik zachowujący się w sposób agresywny, brutalny i wulgarny w stosunku do sędziego, organizatora, zawodnika drużyny własnej bądź przeciwnej oraz widzów otrzymuje czerwoną kartkę z definitywnym wykluczeniem na minimum 2 spotkania. Jeżeli zachowanie takie znajdzie miejsce po zakończonym meczu na zapleczu sportowym oraz w jego obrębie decyzję o

- wykluczeniu zawodnika podejmuje organizator. Jeżeli zawodnik dopuści się dwukrotnie takiego zachowania zostanie odsunięty od rozgrywek do momentu ich zakończenia.
13. Sędzia spotkania ma prawo upomnieć oraz ukarać zawodnika rezerwowego czerwoną kartką za podważanie decyzji sędziowskich lub organizatora oraz inne niesportowe zachowanie.
  - 14. Drużyna otrzymująca trzeci walkower w fazie grupowej zostaje automatycznie wykluczona z rozgrywek do końca sezonu bez zwrotu wpisowego.**
  - 15. Walkower w fazie play – off oznacza wycofanie drużyny z dalszej części rozgrywek**
  16. Walkower oznacza porażkę drużyny nim ukaranej w stosunku 0:3 i odjęciem 1 pkt. Walkower można otrzymać za:
    - a. niestawienie się drużyny na mecz w terminie wyznaczonym przez Organizatora
    - b. grę nieuprawnionego zawodnika
    - c. przerwanie meczu z powodu kar lub nieoczekiwanych zajęć

## **XI. OBOWIĄZKI ORGANIZATORA ROZGRYWEK**

1. Organizator zapewni każdej drużynie występującej w Sufig Lidze:
  - a) **Sufigs Ligi Orlika** – Czyli rozgrywki o charakterze ligowym. W pierwszym etapie gramy w grupach każdy z każdym. Następnie drużyny wychodzą z poszczególnych grup do play off i tam toczą walkę w dwumeczu aż do finału
  - b) **Puchar Ligi „ŁF Sport Events”** to kolejna atrakcja. Jak każda profesjonalna liga sportowa ma swój Puchar Ligi, tak i u nas będzie. Zagrają w nim wszystkie drużyny które wpisały się do Sufigs Ligi. Po fazie grupowej zaczniemy walkę w Pucharze. Drużyny zostaną rozlosowane w pary, by grać systemem play off aż do finału. W zależności ile będzie drużyn tyle będzie rund grania.
  - c) **Superpuchar** – to jeden mecz ale niezwykle prestiżowy. W tym meczu mogą zagrać tylko zwycięzcy Sufigs Ligi i Pucharu Ligi.
  - d) **Puchar Fair Play** – to znaczne trofeum może wygrać każdy, pod warunkiem że drużyna będzie najbardziej wyrafinowaną. W tym zestawieniu wygra drużyna która będzie miała na swym koncie najmniej czerwonych i żółtych kartek czyli taka która najmniej fauluje. Zatem opłaci się grać czysto w naszych rozgrywkach, ponieważ za to czeka nagroda. Do statystyki pucharu Fair play brane też będą walkowery i przekładanie meczów. Ta drużyna która najmniej przysparza problemów organizacyjnych również może zgarnąć tą nagrodę.
  - e) **Statystyki indywidualne** to kolejna szansa na zdobycie super nagród.
  - f) prowadzenie oficjalnej strony rozgrywek [www.lfsportevents.pl](http://www.lfsportevents.pl) poprzez: uaktualnianie na bieżąco wyników spotkań, tabel, statystyk drużynowych i indywidualnych, terminarza, zamieszczania na stronie internetowej opisów meczowych, rozpatrywanie złożonych protestów i wszelkich innych informacji

- g) przygotowanie sprzętu i boiska
- h) tworzenie galerii foto
- i) wodę mineralną oraz napoje izotoniczne Wysowianka na każdym meczu**
- j) profesjonalną obsadę sędziowską z OZPN w Nowym Sączu
- k) wielką galę zakończenia która odbędzie się dnia 06.08.2016 w MOK Nowy Sączu a na niej wręczenie nagród dla wszystkich drużyn, specjalni goście i sponsorzy, pokazy Mistrza Polski w Freestyle football, pokazy akrobatyczne, występy artystyczne itp...
- l) możliwość awansu do etapu Powiatowego, Ogólnopolskiego Turnieju Orlik Polska.

## **XII. NAGRODY**

**Bez względu na zajęte miejsce w Sufigs Lidze Orlika, każda drużyna dostaje nagrody.**

**Łączna kwota nagród to 20,000 zł, jednakże jest ona wyliczona na podstawie wpisowego od 20 drużyn. Kwota ta, pozostanie tylko wtedy jeśli będzie 20 drużyn. Większa ilość drużyn niż 20 powiększy pulę nagród, jednakże mniejsza ilość drużyn pomniejszy pulę nagród. Wszystko to wiąże się z wpisowym od drużyn, które jest częścią finansowania nagród w Sufigs Lidze Orlika.**

## **XIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz jego przestrzegania.
2. Wszelkie sporne sytuacje rozstrzygane są przez komisję organizacyjną w składzie (Organizator, Sędzia/Sędziowie danego spotkania).
3. Każda z drużyn zobowiązana jest do zachowania porządku i czystości na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze Sufigs Ligi.
4. Na terenie obiektu obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu i innych używek oraz palenia tytoniu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w regulaminie jeśli uzna to za stosowne. W przypadku wycofania się z rozgrywek którejs z drużyn, Organizator nie przewiduje rozegrania dodatkowych meczów i zwrotu kosztów za nierozegrane mecze.
6. Wszystkie wątpliwe kwestie dotyczące protestów, kar czy innych wykroczeń rozpatrywane są przez Organizatora.
7. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek Piłkarskiej Sufigs Ligi, powinien poddać się badaniom lekarskim stwierdzającym jego dobry stan zdrowia. Za niewykonanie badań i wynikających z tego powodu wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodnika.

8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za urazy medyczne w trakcie rozgrywania meczów – zawodnicy posiadają świadomość, że w razie urazu nie mogą ubiegać się o odszkodowanie ze strony Organizatora rozgrywek.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału w zajęciach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadków oraz skutków przed, po i w czasie gry.
10. Zawodnicy Piłkarskiej Sufigs Ligi nie są ubezpieczeni od następstw nieszczęśliwych wypadków podczas uczestnictwa w rozgrywkach piłkarskich.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu sportowego.
12. W kwestiach nieujętych w powyższym regulaminie obowiązują przepisy gry w piłkę nożną wraz z postanowieniami PZPN-u oraz okólnikami do tych przepisów.
- 13. ORGANIZATOR MA PEŁNE I WYŁĄCZNE PRAWO DO INTERPRETACJI NINIEJSZEGO REGULAMINU.**