



REGULAMIN

SUFIGS LIGA ORLIKA

**Mistrzostwo Powiatu Nowosądeckiego pod Patronatem
Starosty Marka Pławiaka**

Sezon 2019

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,
3. **E-mail:** biuro@lfsportevents.pl
4. **Strona:** www.lfsportevents.pl

II. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek jest:
 - a) Wypełnienie formularza zgłoszeniowego i listy zawodników oraz dostarczenie do do organizatora. Zgłoszenia drużyn tylko na oryginalnych kartach zgłoszeniowych udostępnionych przez Organizatora, lub
 - b) Samo zgłoszenie nie obliguje do wzięcia udziału w rozgrywkach Sufigs Ligi Orlika. Należy również uiścić wpisowe. Płatność należy wybrać z pośród dwóch poniższych pakietów:
 - c) **Pierwszy pakiet:** Sufigs Ligi Orlika w kwocie 1400 zł brutto . Istnieje możliwość dokonania płatności w ratach. W razie potrzeby z korzystania, pytać organizatora o możliwość rozłożenia na raty. Wpisowe należy wpłacać na konto bankowe: ING Bank Śląski

nr: 06 1050 1722 1000 0092 2340 9153. Przed wpłatą prosimy o kontakt z organizatorem w celu wystawienia faktury.

- d) **Drugi pakiet:** Sufigs Ligi Orlika + Puchar Ligi Orlika w kwocie 1700 zł brutto. Istnieje możliwość dokonania płatności w ratach. W razie potrzeby z korzystania, pytać organizatora o możliwość rozłożenia na raty. Wpisowe należy wpłacać na konto bankowe: ING Bank Śląski nr: 06 1050 1722 1000 0092 2340 9153. Przed wpłatą prosimy o kontakt z organizatorem w celu wystawienia faktury.
2. W przypadku wyboru drugiego pakietu, czyli Sufigs Ligi Orlika + Pucharu Ligi Orlika, możemy zrobić w formie jednego zgłoszenia poprzez formularz zgłoszeniowy, ponieważ w obu rozgrywkach obowiązywać będą takie same składy.
3. Zgłoszenie do rozgrywek skutkuje zaakceptowaniem regulaminu Sufigs Ligi Orlika oraz Pucharu Ligi Orlika, na sezon 2019. Brak akceptacji regulaminu wiąże się z niemożliwością wzięcia udziału w rozgrywkach.

III. CELE SUFIGS LIGI ORLIKA

- a) Wyłonienie Mistrza Powiatu Nowosądeckiego w Sufigs Lidze Orlika w sezonie 2019
- b) Stwarzanie odpowiednich warunków dla rozwoju sportu amatorskiego i wyczynowego, ze szczególnym uwzględnieniem piłki nożnej.
- c) Integracja społeczności lokalnej oraz naszego Powiatu Nowosądeckiego
- d) Kształtowanie postaw prozdrowotnych oraz profilaktyka zdrowego trybu życia
- e) Promocja medialna firm i instytucji uczestniczących w wydarzeniu
- f) Integracja młodzieży i dorosłych z terenu Powiatu Nowosądeckiego
- g) Profilaktyka zdrowego trybu życia.
- h) Możliwości aktywnego uczestnictwa w meczach
- i) Zagospodarowanie wolnego czasu.
- j) Odciągnięcie od złych nawyków patologicznych poprzez sport.
- k) Kształtowanie umiejętności przestrzegania zasad fair play.
- l) Uprawianie sportu na wysokim poziomie.
- m) Pokazanie w jaki sposób organizować się jako drużyna, jako kolektyw.

IV. MIEJSCE I CZAS ROZGRYWANIA SPOTKAŃ SUFIGS LIGI,

1. Boisko Orlik w Podegrodziu (Gmina Podegrodzie) Ekstraklasa - **Wtorki od 18:00 – 22:20**
2. Boisko Orlik w Jazowsku (Gmina Łącko) 1 Liga - **Środy od 18:00 – 22:20**
3. Boisko Orlik w Brzeznej (Gmina Podegrodzie) 2 Liga - **Czwartki od 18:30 – 22:00**
4. O tym gdzie zagrają poszczególne ligi zadecydujemy 14 kwietnia 2019 roku, na spotkaniu organizacyjnym z wszystkimi kapitanami drużyn zgłoszonych do rozgrywek

V. ZESPOŁY I ZAWODNICY

1. Każdy zespół może posiadać w swojej kadrze meczowej do 18 zawodników, od 16 lat wżwyż
2. W rozgrywkach mogą brać udział osoby niepełnoletnie 16+. W przypadku uczestnictwa niepełnoletniego zawodnika, należy pobrać oświadczenie ze strony lfsportevents.pl, z zakładki „Zgłoś drużynę” lub „regulamin”. Kapitan powinien dysponować stosowną zgodą od przedstawicieli ustawowych małoletniego.
3. W każdej drużynie może wystąpić maksymalnie 18 zawodników. W tym składzie mogą znajdować się zawodnicy czynni, ale o określonym limicie, o czym mówi poniższy punkt.
4. W rozgrywkach dopuszcza się udział zawodników czynnych w dwóch wariantach do wyboru. Należy wybrać jedną propozycję a) lub b) i zgłosić to organizatorowi wraz z podaniem zawodników czynnych oraz ich przynależności klubowej i ligi w której grają.
 - a) W rozgrywkach dopuszcza się udział trzech zawodników czynnych do Ligi okręgowej włącznie. Zawodnik czynny to taki, który rozegrał chociażby jedną sekundę pod egidą PZPN w rundzie wiosennej sezonu 2018/19. Zawodnik junior, również traktowany jest jako czynny.
 - b) Jeden zawodnik 4-ligowy oraz jeden zawodnik do klasy okręgowej włącznie. Zawodnik czynny, to taki który rozegrał chociażby jedną sekundę pod egidą PZPN w rundzie wiosennej sezonu 2018/19. Zawodnik junior, również traktowany jest jako czynny. W tym wariancie mamy możliwość pozyskania zawodnika z 4 Ligi, jednakże tym sposobem, zmniejszamy ilość zawodników czynnych do dwóch osób, jako zawodowcy na cały skład.
5. Za zawodnika nieczynnego uważa się osobę, która w sezonie 2018/2019 w rundzie wiosennej, nie rozegrała ani jednej sekundy pod egidą PZPN.
6. Jeśli zgłoszony zawodnik nieczynny, zagra chociażby jedną sekundę na wiosnę w sezonie 2018/2019, staje się zawodnikiem czynnym i przy wykorzystanym limicie przez drużynę zawodników zrzeszonych, wszystkie spotkania rozegrane przez jego drużynę w których wystąpił ten zawodnik, zostają zweryfikowane jako walkower. Mowa tu o spotkaniach licząc od momentu stania się zrzeszonym. Zawodnik junior również jest zawodnikiem czynnym
7. Każda **zmiana statutu** zawodnika z amatora na czynnego, musi być obowiązkowo i bezzwłocznie przekazana organizatorowi. W przypadku udowodnienia nadużyć, drużyny będą surowo karane
8. Zawodnik występujący w ligach zagranicznych może uczestniczyć w rozgrywkach, jednakże musi być to najniższa klasa rozgrywkowa do ligi okręgowej włącznie jak w Polsce. Jeśli taki stan będzie możliwy do udokumentowania, taki zawodnik będzie mógł zagrać. W razie nie udokumentowania poziomu ligi zagranicznej, zawodnik nie będzie mógł uczestniczyć w rozgrywkach.
9. Każdy uczestnik Sufigs Ligi Orlika oraz Pucharu Ligi Orlika, będzie posiadał swoją kartę zawodnika, wraz z danymi i fotografią. Zawodnicy czynni będą dodatkowo zaznaczeni na protokołach meczowych.
10. W rozgrywkach 16+ mogą uczestniczyć oldboje
11. Zawodnik który osiągnie wiek oldboya (pełne 40 lat, co do dnia) nawet gdy przynależy do jakiejś klasy rozgrywkowej, staje się zawodnikiem amatorem, ze względu na wiek.

12. Zawodnicy nie mogą grać w różnych drużynach, nawet w innej klasie rozgrywkowej. Zawodnik reprezentuje tylko jeden Klub
13. Skład bez konsekwencji może być uzupełniony do spotkania organizacyjnego, które odbędzie się 14 kwietnia 2019 roku
14. Zespół „nowy” biorący udział w eliminacjach roku, zgłasza skład na eliminacje, taki jaki będzie oficjalny w rozgrywkach. Dla nowych drużyn, lista uczestników w eliminacjach musi być taka sama jak w rozgrywkach. Można dopełnić 6 zawodników, jeśli jest na to miejsce lecz eliminacje są ściśle powiązane z Sufigs Ligą Orlika oraz Pucharem Ligi Orlika. Nie można na eliminacje przygotować innego składu niż na rozgrywki.
15. Podczas trwania rozgrywek można dopisać 6 zawodników, uzupełniając kadrę do maksymalnie do 18 osób.
16. Do zawodów dopuszcza się tylko i wyłącznie zapisane osoby. Brak zapisanej osoby wiąże się karą naniesioną na drużynę w postaci walkowera, czy chociażby dyskwalifikacją z rozgrywek bez zwrotu wpisowego
17. Zawodnicy z drużyny odpadającej/wycofanej/zdyskwalifikowanej z rozgrywek nie mogą reprezentować barw innej drużyny w danej kategorii.
18. Organizatorzy oraz sędziowie mają prawo sprawdzić listę kadrową każdego zespołu przez cały czas trwania turnieju. Jeśli istnieje ryzyko złamania regulamin mogą sprawdzić listę, nawet za prośbą osób nie związanych z ligą.
19. Sprawdzenie drużyny, które okaże się faktem znajdując że gra nieuprawniony zawodnik, organizator ukarze drużynę walkowerem w rozgrywkach, wraz z skreśleniem danej osoby z listy rozgrywek
20. 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 po spotkaniu, skutkuje uznaniem meczu za nieważny i brakiem punktów dla obydwu zespołów. W przypadku, gdy jedna z drużyn nie wypełni protokołu, może zostać ukarana walkowerem,
 - g) Wszystkie zastrzeżenia techniczne (np.: decyzje sędziego, zachowania zawodników, statystyki meczowe itp.) dotyczące trwającego spotkania, należy zgłaszać organizatorowi bądź sędziemu w trakcie trwającego meczu, najpóźniej do zakończenia spotkania. 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. Kapitan ma obowiązek znać regulamin i przyswoić go swoim zawodnikom.
- 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 Sufigs Ligi Orlika, także każdy będzie miał wgląd do zawodników.
- n) Kapitan informuje organizatora o ewentualnym nie przyjeździe na mecz, na tyle wcześniej by organizator mógł poinformować rywala o takim fakcie.

21. Każdemu uczestnikowi rozgrywek znane są zasady gry w piłkę nożną i każdy uczestnik gry ma pełną świadomość, że może nabawić się kontuzji w trakcie rozgrywek. 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.**
22. W ciągu 3 dni od daty podpisania regulaminu, każdy z zawodników może zgłosić swoje uwagi do organizatora drogą elektroniczną na adres biuro@lfsportevents.pl
23. Zgłoszenie do rozgrywek i brak zgłoszonych uwag do Regulaminu przez zawodnika oznacza pełną jego akceptację i nakłada obowiązek jego przestrzegania przez uczestników rozgrywek.
24. 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.
25. 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.
26. Zawodnik nie może posiadać jakichkolwiek przedmiotów, które mogą stanowić zagrożenie dla niego oraz innych uczestników meczu (metalowe zegarki, kolczyki, naszyjniki itp.). Dopuszcza się grę w okularach korekcyjnych, jednak tylko za zgodą Organizatora i za zgodą przeciwnika. Takowe okulary muszą być bezpieczne dla zawodnika i innych uczestników.
27. Każdy zawodnik winien występować w obuwiu sportowym - buty sportowe na płaskiej podeszwie (halówki), turfy. Zabrania się grania w obuwiu mającym jakiegokolwiek elementy metalowe, wkręty, kolce itp.
28. 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 porządek.

29. Kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu, na którym są rozgrywane mecze, tak samo jak zawodnicy.
30. **Na obiektach sportowych, szatniach i terenach wokół Orlików, 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.**
31. **W Sufigs Lidze Orlika nie ma możliwości przekładania meczów.**
32. Nie dopuszcza się możliwości samowolnej zmiany terminu i miejsca rozgrywania spotkań bez akceptacji Organizatora rozgrywek.
33. Organizator może odwołać całą kolejkę spotkań z przyczyn niezależnych.
34. Terminarz rozgrywek przygotowany będzie na spotkaniu organizacyjnym i po naniesionych poprawkach na spotkaniu organizacyjnym, udostępniony na stronie internetowej Sufigs Ligi Orlika.
35. 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
 - f) w przypadku przerwania meczu z powodu braku zawodników lub innych sytuacji
36. W przypadku wycofania drużyny z rozgrywek osoba do tego uprawniona (kapitan) powinna powiadomić o tym fakcie Organizatora.
37. Drużynom, które zostały wykluczone lub wycofały się z rozgrywek nie przysługuje zwrot wniesionej wcześniej opłaty.
38. 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.
39. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania danych osobowych (imię i nazwisko oraz datę urodzenia) na potrzeby promocji Ligi i przedstawienia z imienia i nazwiska jego osoby w danej drużynie oraz statystykach. Dodatkowo dane te posłużą do weryfikacji zawodników czynnych.
40. 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

- 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.
41. W składzie drużyn występujących w Sufigs Lidze Orlika, nie mogą być sędziowie którzy jednocześnie sędziują na naszych zawodach poza wyjątkiem w poniższym punkcie 42.
42. Profesjonalny sędzia piłkarski może grać w naszej Sufigs Lidze pod warunkiem że gra i nie sędziuje w tej samej klasie rozgrywkowej.
43. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
44. W każdej drużynie do rozgrywek może być zgłoszonych maksymalnie 18 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

VI. ZASADY ROZGRYWEK

1. System rozgrywek w sezonie 2019 z podziałem na 3 klasy rozgrywkowe:
 - a) Ekstraklasa – 10 drużyn
 - b) 1 Liga – 10 drużyn
 - c) 2 Liga – 10 drużyn
2. Planowany system awansów i spadków, który uzależniony jest od ilości zapisanych drużyn.
 - a) **Ekstraklasa:** Awansów w tej klasie rozgrywkowej nie ma ponieważ jest najwyższą ligą, natomiast spadną dwa ostatnie zespoły (miejsce 9 i 10). Zespół z miejsca 8, zagra baraż o pozostanie w Ekstraklasie z 3 drużyną 1 Ligi
 - b) **1 Liga:** Do Ekstraklasy bezpośrednio awansują dwie najlepsze drużyny (miejsca 1 i 2). Drużyna z miejsca 3 zagra baraż z drużyną z miejsca 8 z Ekstraklasy o wejście do Ekstraklasy.
 - c) **2 Liga:** Do 1 Ligi bezpośrednio awansują dwie najlepsze drużyny (miejsca 1 i 2). Drużyna z miejsca 3 zagra baraż z drużyną z miejsca 8 z 1 Ligi o wejście do 1 Ligi. Spadku w tej klasie nie ma ponieważ nie ma niższej ligi. Natomiast w przypadku utworzenia kolejnej Ligi w przyszłym sezonie, dwie drużyny mogą być brane pod uwagę spadku.
 - d) W przypadku gdy drużyna w danej klasie rozgrywkowej z sezonu 2019, nie wzięłaby udziału w przyszłym sezonie, utrzymanie w tej klasie rozgrywek najpierw proponuje się spadkowiczom lub kolejnym drużynom, a następnie w przypadku braku zainteresowania tworzy się miejsce dla drużyn nowych z eliminacji

3. Mecze rozgrywane są „szóstkami” (w tym bramkarz) 5+1.
4. Dokonywanie zmian w czasie gry prowadzone jest systemem „hokejowym” tylko w wyznaczonej strefie zmian.
5. Aby rozpocząć zawody na boisku musi znajdować się, co najmniej 4 zawodników.
6. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora. Terminarz dostępny jest na stronie internetowej www.lfsporthevents.pl w zakładce Terminarz
7. Gra odbywać się będzie piłką SELECT o rozmiarze 5, na bramki o wymiarach 5m x 2m.
8. Rozgrywki Sufigs Ligi w Ekstraklasie, 1 Lidze oraz 2 Lidze prowadzone są w systemie dwurundowym z podziałem na grupy mistrzowskie i spadkowe (mecze i rewanż) Łącznie minimum 13 spotkań.
9. 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.) Kapitanowie mają obowiązek wykreślenia zawodników których nie ma na danym meczu.
10. 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.
11. 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.
12. Spotkania rozgrywane są piłkami przygotowanymi przez organizatora. Możliwość gry piłką jednej z drużyn, o ile zostanie wyrażona zgoda przez sędziego oraz drużynę przeciwną.
13. 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. Drużyna która nie dostarczy wybitej piłki, dodatkowo zostanie obciążona kaucją 250 zł. W przypadku nie zapłacenia kaucji, spotkanie w którym piłka zaginęła zostanie uznane jako walkower na korzyść przeciwnika. W przypadku dalszego nie oddania piłki lub brak zapłaty kaucji, drużyna obligatoryjnie dostaje walkowery w kolejnych meczach. W momencie oddania piłki, kaucja jest zwrotna.
14. Rozgrzewkę na boisku przeprowadzamy piłkami swoimi i względnie organizatora.
15. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo zwracać się do sędziego w taktowny sposób z zapytaniem o podjęte przez niego decyzje. To samo tyczy się zapytań w stronę organizatora iż w sprawach konfliktowych osobą pytającą musi być kapitan a nie cała drużyna.
16. Jeśli któraś z drużyn nie stawiła się do rozegrania meczu, sędzia po upływie 10 minut od ustalonej godziny rozpoczęcia spotkania ma prawo odgwizdać walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Nieobecny zespół zostaje ukarany walkowerem.
17. Jeśli któraś z drużyn ma skład aby rozegrać spotkanie, lecz brakuje im rezerwowych, albo posiada przynajmniej 4 zawodników, przystępuje do spotkania nie wykorzystując 5 minutowego czasu, w oczekiwaniu na resztę drużyny. Odmowa przystąpienia do meczu grozi walkowerem.

18. 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.
19. W sytuacjach wyjątkowych Organizator ma prawo do zmiany terminu spotkania.
20. Zdekompletowanie drużyny z powodu kontuzji, braku zawodników rezerwowych, wykluczenia przez otrzymanie kartek lub zejścia z boiska podczas meczu do 3 zawodników spowoduje weryfikację spotkania jako walkower lub zostanie utrzymany wynik z boiska. W tym przypadku Organizator rozgrywek wybiera wynik korzystniejszy dla drużyny nie ukaranej walkowerem.
21. Kibice danych drużyn zasiadają na trybunach

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. W przypadku meczów 1 rundy porównujemy mecze bezpośrednio tylko z 1 rozegraną rundą. W przypadku rundy rewanżowej porównujemy mecze bezpośrednio z całego sezonu, czyli dwa rozegrane spotkania.
5. Wszystkie wyniki drużyny wycofanej lub która zrezygnowała z rozgrywek zostają anulowane, jeśli rozegra ona mniej niż 50% meczów w sezonie. 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. PRZEPISY GRY

1. Każde spotkanie trwa 2x22 minut. Każdą z połów sędzia może przedłużyć stosowanie do przerwy lub grania na czas. O ilości przedłużenia czasu decyduje sędzia i przekazuje informację o doliczonym czasie gry poprzez sygnalizację, na koniec każdej z połów.
2. W sytuacjach kontuzji lub zapowiadającej się dłuższej przerwy sędzia ma prawo wstrzymać czas.
3. Dodatkowo sędzia ma prawo ukarać kartką za nagminne granie na czas.
4. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 4 zawodników.
5. 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 na korzyść drużyny przeciwnej za wyjątkiem sytuacji, w której aktualny wynik jest dla drużyny niezdekompletowanej korzystniejszy - w tej sytuacji wynik z momentu przerywania meczu zostaje utrzymany). Bramki zdobyte oraz kartki pokazane do momentu przerywania zawodów wliczają się do klasyfikacji indywidualnych. Drużyna zdekompletowana ponosi wszelkie konsekwencje przewidziane w zapisie dotyczącym przyznania walkovera.
6. W przypadku samowolnego wycofania się z rozgrywek drużynie nie przysługuje zwrot wpisowego.
7. 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.
8. W sytuacji gdy zmiana zostanie przeprowadzona nieprawidłowo, sędzia przerywa mecz, zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką. Gra wznawiana jest rzutem wolnym z miejsca, gdzie była piłka w momencie przerywania gry.
9. W przypadku gdy zawodnik rezerwowy z premedytacją przerywa akcję rywali karany jest czerwoną kartką, a drużyna pięciominutową karą.
10. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa tylko podczas przerwy w grze.
11. Bramkarz może zmienić się miejscami z każdym zawodnikiem pod warunkiem, iż zmiana zostanie dokonana za zgodą sędziego oraz nastąpi podczas przerwy w grze, lub przy powstałej kontuzji. Przepis tyczy się zmiany bramkarza z zawodnikiem z pola.
12. 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.
13. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznawianiu gry wynosi 5 metrów.
14. 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.
15. Bramkarz w swoim polu karnym może używać wślizgów.
16. 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 ubierając znacznik. Można też kontynuować grę w karze bez bramkarza.

17. 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 bez kontaktu zawodnika swojej lub przeciwnej drużyny, nie można zdobyć bramki.
18. Rzut od bramki wykonywany jest z pola bramkowego. Piłka musi być zagrana nogą bezpośrednio poza własne pole karne.
19. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
20. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę.
21. Kapitanowie drużyn mogą posiadać na ramieniu opaski kapitańskie.

IX. SANKCJE KARNE

1. Sytuacje sporne które miały miejsce na meczu, należy zgłaszać do momentu zakończenia spotkania. Jednak w przypadku złamania regulaminu i udowodnieniu czynu, nawet po zakończonym spotkaniu, drużyna może zostać ukarana stosownie do winy.
2. Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi.
 - a. Żółta kartka
 - 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, a w konsekwencji czerwoną, zostaje wykluczony z gry, a drużyna gra w osłabieniu przez 5 minut.
4. 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.
5. Tylko sędzia prowadzący mecz może zezwolić na wejście zawodnika po upływie czasu kary.
6. W przypadku przekazywania nieprawdziwych informacji sędziemu bądź organizatorowi na temat statystyk dopuszcza się możliwość ukarania zespołu żółtą kartką.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia kar na podstawie zapisu video.
8. 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.
9. 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. W następnym kroku każda kartka żółta oznacza mecz pauzy
10. **Zawodnik, który z premedytacją uderzy (pobije) rywala, sędziego, kibica, organizatora i inne osoby, podczas trwającego meczu, zostanie ukarany indywidualnie wedle czynu, ale zostanie również nałożona kara grupowa w myśl słów „jeden za wszystkich wszyscy za jednego”. W takim przypadku sędzia spotkania przerywa mecz, a organizator obligatoryjnie za taki czyn nakłada na drużynę walkower w danym spotkaniu. Oczywiście może być też nałożona wyższa kara jak w punkcie poniżej**

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 wskutek zachowania osób związanych z drużyną (np. kibice) dojdzie do zniszczenia mienia, osoby te są zobowiązane do pokrycia kosztów naprawy rzeczy zniszczonych.
12. **W przypadku podjudzania, obrażania i prowokowania zawodnika, prosimy nie egzekwować swoich emocji na prowokatorze, lecz prosimy zwrócić sędziemu bądź organizatorowi uwagę o tym fakcie. W przypadku takiego zachowania sędzia lub organizator przypatrzy się owej sytuacji i w razie konieczności stosunkowo ukara. Za używanie obelg w stosunku do zawodnika lub jego rodziny grozi kara zawieszeniem na kilka spotkań a w skrajnych przypadkach wykluczeniem zawodnika z ligi.**
13. Zawodnik zachowujący się w sposób agresywny, brutalny i wulgarny w stosunku do sędziego, organizatora, bądź przeciwnicy 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.
14. Sędzia spotkania ma prawo upomnieć oraz ukarać zawodnika rezerwowego żółta lub czerwoną kartką za podważanie decyzji sędziowskich lub organizatora oraz inne niesportowe zachowanie.
15. Drużyna otrzymująca trzeci walkower w Lidze zostaje automatycznie wykluczona z rozgrywek do końca sezonu bez zwrotu wpisowego.
16. Walkower w przypadku przerwane meczu, oznacza porażkę drużyny nim ukaranej w stosunku 0:3 i odjęciem 1 pkt w tabeli. W przypadku korzystniejszego wyniku bramkowego w trakcie przerwania meczu dla drużyny nieukaranej, wynik zostaje utrzymany z boiska. W takim przypadku wszystkie statystyki do momentu przerwania spotkania są podtrzymane. Gdy walkower jest przyznany w późniejszym czasie wynikiem 0:3 statystyki indywidualne są kasowane.
17. 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

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz jego przestrzegania.
2. Niektóre sprawy rozstrzygane są przez komisję dyscyplinarną w składzie (Organizator, Sędzia/Sędziowie danego spotkania oraz przedstawiciele drużyn).
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.
6. W przypadku wycofania się z rozgrywek którejś z drużyn lub usunięcia drużyny, Organizator nie przewiduje rozegrania dodatkowych meczów i zwrotu kosztów za nierozegrane mecze.
7. Wszystkie wątpliwe kwestie dotyczące protestów, kar czy innych wykroczeń rozpatrywane są przez Organizatora lub komisje dyscyplinarną.
- 8. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek 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.**
9. 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.
10. 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.
- 11. Zawodnicy Sufigs Ligi nie są ubezpieczeni od następstw nieszczęśliwych wypadków podczas uczestnictwa w rozgrywkach piłkarskich.**
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu sportowego.
13. W kwestiach nieujętych w powyższym regulaminie obowiązują przepisy gry w piłkę nożną wraz z postanowieniami PZPN-u oraz okólnikami do tych przepisów.
- 14. ORGANIZATOR MA PEŁNE I WYŁĄCZNE PRAWO DO INTERPRETACJI NINIEJSZEGO REGULAMINU.**
- 15. REGULAMIN MOŻE JESZCZE ULEC ZMIANIE DO MOMENTU SPOTKANIA ORGANIZACYJNEGO. PO SPOTKANIU ZOSTAJE ZAAKCEPTOWANY I PODPISANY PRZEZ UCZESTNIKÓW ORAZ WDROŻONY W ROZGRYWKI.**