

REGULAMIN

SUFIGS LIGA ORLIKA

O Mistrzostwo Powiatu Nowosądeckiego pod Patronatem
Starosty Tadeusza Zaremby

Sezon 2026

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 przesłanie drogą mailową zeskanowanego dokumentu na adres mailowy: biuro@lfsportevents.pl, bądź dostarczenie formularza na spotkanie organizacyjne. Zgłoszenia drużyn wypełniamy tylko na oryginalnych kartach zgłoszeniowych udostępnionych przez Organizatora. Kapitanowie zobowiązani są do pobrania formularza zgłoszeniowego, a następnie podpisania go przez wszystkich zawodników, którzy są wpisani na listę jako uczestnicy biorący udział w Sufigs Lidze Orlika. Ponadto, każdy z zawodników ma obowiązek zapoznania się z klauzulą informacyjną dotyczącą danych osobowych oraz sposobu ich przetwarzania, która zawarta jest w formularzu oraz na stronie internetowej <http://lfsportevents.pl/ligaorlika/>. **WAŻNE !!!** Każdy zawodnik musi się podpisać na formularzu zgłoszenia. Nie jest to wymysł organizatora, lecz Unii Europejskiej, która wprowadziła RODO. Kapitanowie są odpowiedzialni za zgłaszanie składu, zatem również są odpowiedzialni za zebranie wszystkich podpisów. Samo zgłoszenie nie obliguje do wzięcia udziału w rozgrywkach Sufigs Ligi Orlika. Należy również uściśnić wpisowe wedle wybranego pakietu.

- b) Samo zgłoszenie nie obliguje do wzięcia udziału w rozgrywkach Sufigs Ligi Orlika. Przed spotkaniem organizacyjnym, należy uiścić wpisowe. Płatność należy wybrać z pośród dwóch poniższych pakietów:
 - c) **Pierwszy pakiet: SUFIGS LIGA ORLIKA.** 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 LIGA ORLIKA + PUCHAR LIGI ORLIKA.** 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 LIGA ORLIKA + PUCHAR 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 2026. Brak akceptacji regulaminu wiąże się z niemożliwością wzięcia udziału w rozgrywkach.
 4. Drużyna zostaje zapisana do rozgrywek 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.

III. CELE SUFIGS LIGI ORLIKA

- a) Wyłonienie Mistrza Powiatu Nowosądeckiego w Sufigs Lidze Orlika w sezonie 2026
- 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 (**III Liga**) - **Poniedziałki od 18:00 – 22:00**
2. Boisko Orlik w Podegrodziu (**II Liga**) - **Wtorki od 18:00 – 22:00**
3. Boisko Orlik w Jazowsku (**I Liga**) - **Środy od 18:00 – 22:00**
4. Boisko Orlik w Podegrodziu (**Ekstraklasa**) - **Czwartki od 18:00 – 22:00**
5. Boisko Orlik w Jazowsko (**Liga Old Boy 38+**) **Poniedziałki od 18:00 – 22:00**

V. ZESPOŁY I ZAWODNICZY

1. Każdy zespół może posiadać w swojej kadrze meczowej do 18 zawodników, od 15 lat wżwyż
2. W rozgrywkach mogą brać udział osoby niepełnoletnie 15+. W przypadku uczestnictwa niepełnoletniego zawodnika, należy pobrać oświadczenie ze strony lfsportevents.pl, z zakładki „**Dokumenty**”. Kapitan powinien dysponować stosowną zgodą od przedstawicieli ustawowych małoletniego. W przypadku zawodnika piętnastoletniego bierzemy pod uwagę rok urodzenia.
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 na formularzu drużynowym.**
 - a) **W rozgrywkach dopuszcza się udział trzech zawodników czynnych do V Ligi włącznie. Zawodnik czynny to taki, który rozegrał chociażby jedną sekundę pod egidą PZPN w rundzie wiosennej sezonu 2025/26. Zawodnik junior, również traktowany jest jako czynny.**
 - b) **Jeden zawodnik 4-ligowy oraz jeden zawodnik do V Ligi włącznie. Zawodnik czynny, to taki który rozegrał chociażby jedną sekundę pod egidą PZPN w rundzie wiosennej sezonu 2025/26. Zawodnik junior, również traktowany jest jako czynny. W tym wariantcie mamy możliwość pozyskania zawodnika z 4 Ligi, jednakże tym sposobem, zmniejszamy ilość zawodników czynnych do dwóch.**
5. Jeśli zawodnik czynny zmieni Klub w trakcie trwania Sufigs Ligi Orlika 2026 (na wyższą lub niższą klasę) zalicza mu się ten pierwszy wpisany Klub w formularzu zgłoszeniowym. Przykład: Jeżeli zawodnik zapisany jest na naszej lidze jako czynny (np.: Gród Podegrodzie, Kl.5) i rozegra u nas chociażby jeden mecz ligowy lub pucharowy w trakcie kiedy jest zawodnikiem Grodu, to nawet gdyby w późniejszym czasie zmienił klub na wyższą lub niższą klasę rozgrywkową, to do końca sezonu zostaje mu już pierwszy podany Klub.
6. Za zawodnika nieczynnego (amator) uważa się osobę, która w sezonie 2025/26 w rundzie wiosennej, oraz w sezonie 2026/27 rundy jesiennej, nie rozegrała ani jednej sekundy pod egidą PZPN.
7. Jeśli zgłoszony zawodnik nieczynny (amator) zagra chociażby jedną sekundę na wiosnę 2025/26 lub jesień 2026/27 staje się zawodnikiem czynnym i przy wykorzystanym limicie przez drużynę

zawodników czynnych, dany zawodnik musi zostać wykreślony z listy i nie może kontynuować rozgrywek w Sufigs Lidze Orlika w tym sezonie. Gdyby zawodnik grał po zmianie statutu z amatora na czynnego, wszystkie spotkania rozegrane przez jego drużynę w których wystąpił ten zawodnik, zostają zweryfikowane jako walkower. Mowa tu o spotkaniach licząc od momentu stania się czynnym. Zawodnik junior również jest zawodnikiem czynnym

8. Każda zmiana statutu zawodnika z amatora na czynnego, musi być obowiązkowo i bezzwłocznie przekazana organizatorowi. W przypadku udowodnienia nadużyć, drużyny będą surowo karane
9. Bez względu na przynależność Klubową i klasę rozgrywkową, junior również jest zawodnikiem czynnym i traktowany jako zawodnik Okręgowy.
10. W rozgrywkach Sufigs Ligi Orlika i Pucharu Ligi Orlika nie uznajemy Pucharu Polski, oznacza to że zawodnicy uczestniczący w Pucharze Polski, mogą grać w naszej lidze jako amatorzy.
11. 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.
12. 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.
13. W rozgrywkach 15+ mogą uczestniczyć oldboje
14. Zawodnik który osiągnie wiek oldboya (liczy się rok 1986) nawet gdy przynależy do jakiejś klasy rozgrywkowej, staje się zawodnikiem amatorem, ze względu na wiek.
15. Zawodnicy nie mogą grać w różnych drużynach, nawet w innej klasie rozgrywkowej. Zawodnik reprezentuje tylko jeden Klub
16. Skład musi być podany do spotkania organizacyjnego oraz może być uzupełniony do pierwszego meczu.
17. Zespół „nowy” biorący udział w eliminacjach, 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 dopisać 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.
18. Podczas trwania rozgrywek można dopisać 6 zawodników, uzupełniając kadrę do maksymalnie do 18 osób.
19. Nie dopuszcza się wymiany zawodników w trakcie sezonu. (Wyjątkiem jest tylko okienko transferowe)
20. Podczas trwania zawodów będzie okienko transferowe w którym będzie można przetransferować trzech zawodników, nabyć nowych lub usunąć nie aktywnych wedle wytycznych podanych w okienku transferowym.
21. Do zawodów dopuszcza się tylko i wyłącznie zapisane osoby. Brak zapisanej osoby wiąże się karami naniesionymi na drużynę w postaci walkovera, czy chociażby dyskwalifikacją z rozgrywek bez zwrotu wpisowego
22. Zawodnicy z drużyny odpadającej/wycofanej/zdyskwalifikowanej z rozgrywek nie mogą reprezentować barw innej drużyny w danej kategorii (Nie dotyczy przejść w okienku transferowym)

23. 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.
24. 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
25. 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 napojów przed każdym meczem
 - i) Kapitan zobowiązuje się niezwłocznie do przekazania treści Regulaminu członkom drużyny, oraz do przestrzegania regulaminu. 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.
 - o) Kapitan reprezentuje drużynę na spotkaniu organizacyjnym, mając wolny głos w każdej omawianej sprawie.

26. 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. W celu ochrony ubezpieczeniowej zaleca się uczestnikom zawarcie ubezpieczenia od NNW. Na prośbę kapitana, takie ubezpieczenie może załatwić organizator składając ofertę ubezpieczenia.
27. Organizator pomimo iż nie ponosi odpowiedzialności prawnej za powstałe kontuzje, udziela pierwszej pomocy poszkodowanemu. Organizator jest odpowiedzialny za zabezpieczenie sprzętu medycznego oraz Kwalifikowaną Pierwszą Pomoc przeszkolonym ratownikiem medycznym podczas zawodów.
28. W ciągu 7 dni od daty zapoznania się z regulaminem (spotkanie organizacyjne), każdy z zawodników może zgłosić swoje uwagi do organizatora drogą elektroniczną na adres biuro@lfsportevents.pl
29. Zgłoszenie do rozgrywek i brak zgłoszonych uwag do Regulaminu przez zawodnika oznacza pełną jego akceptację i nakłada obowiązek jego przestrzegania przez uczestników rozgrywek.
30. 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.
31. W przypadku gdy obie drużyny posiadają koszulki w tych samych kolorach, obowiązek założenia znaczników spoczywa na drużynie będącej gościem tego meczu (wymienionej w sprawozdaniu meczowym na drugim miejscu). Organizator zastrzega sobie jednak możliwość nałożenia tego obowiązku na drugą drużynę, biorąc pod uwagę jej liczebność oraz kompletność ich strojów.
32. 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.
33. 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.
34. Każdy zawodnik winien występować w obuwiu sportowym - buty sportowe na płaskiej podeszwie (halówki), turfy, korki lanki. Zabrania się grania w obuwiu mającym jakiegokolwiek elementy metalowe, wkręty, kolce itp.
35. 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 ukarać walkowerem lub nawet wykluczyć z rozgrywek zespół, którego kibice lub osoby towarzyszące zakłócają porządek.
36. Kibice oraz uczestnicy rozgrywek zobowiązani są do przestrzegania regulaminu obiektu, na którym są rozgrywane mecze, tak samo jak zawodnicy.
37. **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 usunięciem drużyny z rozgrywek bez zwrotu wpisowego.

38. W Sufigs Lidze Orlika i Pucharze Ligi Orlika nie ma możliwości przekładania meczów.
39. Nie dopuszcza się możliwości samowolnej zmiany terminu i miejsca rozgrywania spotkań bez akceptacji Organizatora rozgrywek.
40. Organizator może odwołać całą kolejkę spotkań z przyczyn niezależnych.
41. Terminarz rozgrywek przygotowywany będzie na spotkaniu organizacyjnym i po naniesionych poprawkach na spotkaniu organizacyjnym, udostępniony na stronie internetowej Sufigs Ligi Orlika i Pucharu Ligi Orlika.
42. 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) niestawienia się na spotkania
 - f) w przypadku przerwania meczu z powodu braku zawodników lub innych sytuacji
43. W przypadku wycofania drużyny z rozgrywek osoba do tego uprawniona (kapitan) powinna powiadomić o tym fakcie Organizatora.
44. Drużynom, które zostały wykluczone lub wycofały się z rozgrywek nie przysługuje zwrot wniesionej wcześniej opłaty.
45. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w Sufigs Lidze Orlika oraz Pucharze Ligi Orlika dla celów marketingowych, także jego zdjęcia na poczet profesjonalizacji serwisu internetowego na którym każdy zawodnik będzie miał kartę zawodnika. Informacje dotyczące ochrony danych osobowych (RODO) zawarte są na formularzu zgłoszeniowym oraz na stronie internetowej organizatora.
46. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania danych osobowych (imię i nazwisko oraz datę urodzenia) na potrzeby promocji Sufigs Ligi Orlika oraz Pucharu Ligi Orlika i przedstawienia z imienia i nazwiska jego osoby w danej drużynie oraz statystykach. Dodatkowo dane te posłużą do weryfikacji zawodników czynnych. Informacje dotyczące ochrony danych osobowych (RODO) zawarte są na formularzu zgłoszeniowym oraz na stronie internetowej organizatora.
47. 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 sędziego 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.

48. W składzie drużyn występujących w Sufigs Lidze Orlika oraz Pucharze Ligi Orlika, nie mogą być sędziowie którzy jednocześnie sędziują na naszych zawodach poza wyjątkiem w punkcie poniższym.
49. Profesjonalny sędzia piłkarski może grać w Sufigs Lidze Orlika oraz Pucharze Ligi Orlika, pod warunkiem że gra i nie sędziuje w tej samej klasie rozgrywkowej. Uwaga. W Przypadku gdyby wystąpił problem z obsadą sędziów i nie mielibyśmy innych arbitrów, możemy wyjątkowo wziąć sędziego który nawet gra w tej samej lidze. Dopuszczenie sędziego brane pod uwagę, tylko w wyjątkowych okolicznościach
50. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
51. 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 plus bramkarz. W przypadku, gdy w meczu uczestniczy zawodnik niezgłoszony, drużyna w której gra ukarana zostaje walkowerem
52. 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.
53. Spotkania rozgrywane są piłkami przygotowanymi przez organizatora. Możliwość gry piłką jednej z drużyn, o ile zostanie wyrażona zgoda przez sędziego oraz drużynę przeciwną.
54. **Drużyna, której zawodnik wybiję 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 500 zł (równowartość ceny piłki) 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.**
55. Rozgrzewkę na boisku przeprowadzamy piłkami swoimi i względnie organizatora.
56. 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 pytająca musi być kapitan, a nie cała drużyna.
57. Jeśli któraś z drużyn nie stawiała się do rozegrania meczu, sędzia po upływie 10 minut od ustalonej godziny rozpoczęcia spotkania ma prawo odgwisdać walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Nieobecny zespół zostaje ukarany walkowerem.
58. Jeśli któraś z drużyn ma skład aby rozegrać spotkanie, lecz brakuje im rezerwowych, albo posiada przynajmniej 4 zawodników, przystępuje do spotkania nie wykorzystując czasu, w oczekiwaniu na resztę drużyny. Odmowa przystąpienia do meczu grozi walkowerem.
59. 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.

60. 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.
61. Kibice danych drużyn zasiadają na trybunach
62. **WYTYCZNE DO LIGI OLDBOY 38+**
- W Lidze Old Boy mogą brać udział zawodnicy którzy mają 38 lat (liczone rocznikowo 1988)
 - W rozgrywkach może wziąć udział 3 zawodników w jednej drużynie w wieku 36 lat, od rocznika 1990)
 - Nie ma limitu wieku górnego
 - Zawodnik który ukończy 40 lat (liczone rocznikowo) , może być czynnym piłkarzem w innych ligach w Polsce i za granicą, nie mniej jednak z racji ukończenia czterdziestu lat, jest traktowany jako zawodnik amator Old Boy.
 - W rozgrywkach Ligi Oldboy może uczestniczyć jeden zawodnik czynny (5 liga, klasa okręgowa, Klasa A lub Klasa B) między 36 a 40 rokiem życia.
 - Zawodnik grający w Lidze Old Boy, może grać w innym zespole w nominalnych rozgrywkach Sufigs Ligi Orlika (III Liga, II Liga, I Liga, Ekstraklasa). Dopuszczamy taką możliwość, ponieważ jest to inna kategoria wiekowa.

VI. ZASADY ROZGRYWEK ORAZ STATYSTYKI INDYWIDUALNE

ROZGRYWKI SUFIGS LIGI ORLIKA

- Podział Sufigs Ligi Orlika na cztery klasy rozgrywkowe:
 - Ekstraklasa – 10 drużyn
 - I Liga – 10 drużyn
 - II Liga – 10 drużyn
 - III Liga – 10 drużyn
 - Liga Old Boy – 8 drużyn
- System rozgrywek Sufigs Ligi Orlika (Ekstraklasa, I Liga, II Liga, III Liga, Liga Old Boy):
 - Runda 1** - Wszystkie drużyny grają każdy z każdym dziewięć spotkań.
 - Runda 2** - Po dziewięciu kolejkach następuje podział tabeli na grupę mistrzowską oraz spadkową, po pięć zespołów w grupach. Wszystkie punkty oraz statystyki z Rundy 1, zostają utrzymane i przechodzą do dalszego etapu gier.
- System awansów i spadków w Sufigs Lidze Orlika:
 - Ekstraklasa:** Awansów w tej klasie rozgrywkowej nie ma ponieważ jest najwyższą ligą. W tej klasie rozgrywkowej spadną dwa ostatnie zespoły (miejsce 9 i 10). Zespół z miejsca 8, zagra baraż o pozostanie w Ekstraklasie z 3 drużyną I Ligi
 - I Liga:** Do Ekstraklasy bezpośrednio awansują dwa najlepsze zespoły (miejsca 1 i 2). Drużyna z miejsca 3 zagra baraż z drużyną z miejsca 8 z Ekstraklasy o wejście do Ekstraklasy. W tej klasie rozgrywkowej spadną dwa ostatnie zespoły (miejsce 9 i 10). Zespół z miejsca 8, zagra baraż o pozostanie w I Lidze z 3 drużyną II Ligi.

- c) **II Liga:** Do I Ligi bezpośrednio awansują dwa najlepsze zespoły (miejsca 1 i 2). Drużyna z miejsca 3 zagra baraż z drużyną z miejsca 8 z I Ligi o wejście do I Ligi. W tej klasie rozgrywkowej spadną dwa ostatnie zespoły (miejsca 9 i 10). Zespół z miejsca 8, zagra baraż o pozostanie w II Lidze z 3 drużyną III Ligi
 - d) **III Liga:** Do II Ligi bezpośrednio awansują dwa najlepsze zespoły (miejsca 1 i 2). Drużyna z miejsca 3 zagra baraż z drużyną z miejsca 8 z II Ligi o wejście do II Ligi. Spadku w tej klasie nie ma ponieważ nie ma niższej ligi. W przypadku utworzenia kolejnej Ligi, dwie drużyny mogą być brane pod uwagę spadku.
- 4. W przypadku gdy drużyna w danej klasie rozgrywkowej z sezonu 2025, nie wzięłaby udziału w obecnym sezonie 2026, utrzymanie w tej klasie rozgrywek najpierw proponuje się spadkowiczom lub kolejnym drużynom, a następnie w przypadku braku zainteresowania tworzy się miejsce dla drużyn nowych lub z eliminacji.
 - 5. Baraże o awanse i spadki, gramy systemem jednego meczu. W przypadku remisu w podstawowym czasie gry, sędzia zarządza dogrywkę (2 x 5 minut). W przypadku remisu po dogrywce, sędzia zarządza serię rzutów karnych. Kartki przed barażami się kasują.
 - 6. W przypadku przerwania rozgrywek z powodu pandemii, organizator może odkładać dokończenie ligi nawet w późniejszym czasie. Ostateczną datą do której może organizator wznowić ligę, jest start El-Kag Ligi Futsalu w sezonie 2026/27.
 - 7. W przypadku przerwania spotkania (brak prądu, awarie, zdarzenia losowe itp.) i nie możliwości jego dokończenia w pierwotnym terminie, organizator wyznacza kolejny termin na dokończenie meczu. Organizator podaje termin rozegrania spotkania, jeśli dwie propozycje organizatora nie zaakceptują kapitanowie obu zespołów, trzeci termin narzuca ogólnie organizator. Dokończenie meczu odbywa się od momentu jego przerwania. Wszystkie statystyki zostają utrzymane. Składy drużyn mogą być uzupełnione na dokończony mecz, wszystkimi osobami które są zarejestrowane w kadrze drużyny, na cały sezon.

ROZGRYWKI PUCHARU LIGI ORLIKA

- 1. Podział i system rozgrywek Pucharu Ligi Orlika.
 - a) **Runda 1,2,3 (Faza grupowa)** Planowany udział 20 zespołów podzielonych na 5 grup. W każdej grupie znajdują się po cztery zespoły, co daje nam trzy spotkania każdy z każdym. Zwycięzcy każdej z grup oraz trzy najlepsze drużyny z drugich miejsc przechodzą do ćwierćfinałów.
 - b) **Runda 4 (Ćwierćfinały)** Odbywa się na zasadzie jednego meczu. W przypadku remisów w podstawowym czasie gry, sędzia zarządza dogrywkę (2 x 5 minut). W przypadku remisu po dogrywce, sędzia zarządza serię rzutów karnych. Zwycięzcy przechodzą do półfinału. W przypadku walkowera na tym etapie rozgrywek, awans uzyskuje drużyna przeciwna.
 - c) **Runda 5 (Półfinały)** Odbywa się na zasadzie jednego meczu. W przypadku remisów w podstawowym czasie gry, sędzia zarządza dogrywkę (2 x 5 minut). W przypadku remisu po dogrywce, sędzia zarządza serię rzutów karnych. Zwycięzcy przechodzą do finału. W przypadku walkowera na tym etapie rozgrywek, awans uzyskuje drużyna przeciwna.

- d) **Runda 6 (Finał)** Odbywa się na zasadzie jednego meczu. W przypadku remisu w podstawowym czasie gry, sędzia zarządza dogrywkę 2 x 5 minut. W przypadku remisu w dogrywce, sędzia zarządza serię rzutów karnych

ROZGRYWKI SUPERPUCHARU LIGI ORLIKA

1. W tych rozgrywkach spotykają się Mistrz Sufigs Ligi Orlika oraz Zdobywca Pucharu Ligi Orlika. Jeżeli ta sama drużyna wywalczyła zarówno Mistrzostwo Sufigs Ligi Orlika, jak i Pucharu Ligi Orlika, jej przeciwnikiem zostaje finalista Pucharu Ligi. Mecz odbywa się na otwarcie nowego sezonu. Jeśli w regulaminowym czasie gry nie zostanie wyłoniony zwycięzca, sędzia zarządza serię rzutów karnych.
2. Gdyby w nowym sezonie nie wystąpiła któraś z drużyn i brakowałoby pary by rozegrać mecz, uzupełnia się rywala kolejnym zespołem wśród finalistów Pucharu Ligi Orlika lub wedle tabeli z Ekstraklasy.
3. Mecz odbywa się przed startem nowego sezonu. W przypadku nie możliwości zagrania którejś z drużyn w wyznaczonym przez organizatora terminie, organizator powołuje do grania inny zespół.
4. Składy drużyn obowiązują w danym sezonie Sufigs Ligi Orlika 2026

ROZGRYWKI PUCHARU FAIR PLAY

1. Puchar Fair Play służy do wyłonienia drużyny, która w trakcie całego sezonu Sufigs Ligi Orlika ma najmniej kar.
2. Wygrywa drużyna, która uzbiera najmniej punktów.
3. W przypadku takiej samej ilości punktów dwóch lub kilku drużyn, wygrywa drużyna z silniejszej ligi ponieważ w silniejszych ligach łatwiej zdobyć chociażby żółtą kartkę

KRÓL STRZELCÓW

1. Najlepszego strzelca wybieramy w Sufigs Lidze Orlika w każdej klasie rozgrywkowej oraz Pucharze Ligi Orlika. W Pucharze bez przelicznika, jako pierwsze liczy się ilość goli.
2. O kolejności zajętego miejsca decyduje:
 - a) Największa liczba strzelonych goli dla grupy mistrzowskiej lub przelicznik dla grupy spadkowej. Jeżeli pierwsze miejsce na koniec sezonu zajmuje zawodnik z grupy mistrzowskiej, liczą się strzelone gole w całym sezonie. Jeżeli pierwsze miejsce na koniec sezonu zajmuje zawodnik z grupy spadkowej, liczymy mu wynik poprzez przelicznik (wszystkie zdobyte gole w 1 Rundzie pozostają bez zmian, natomiast wszystkie zdobyte gole w 2 Rundzie, dzielimy przez pół) 1 gol = 0,5.
 - b) Mniej rozegranych spotkań
 - c) Wyższe miejsce drużyny w rozgrywkach
 - d) Mniej czerwonych kartek
 - e) Mniej żółtych kartek
 - f) Więcej asyst w danym sezonie

NAJLEPSZY ASYSTENT

1. Najlepszego asystenta wybieramy w Sufigs Lidze Orlika w każdej klasie rozgrywkowej oraz Pucharze Ligi Orlika. W Pucharze bez przelicznika, jako pierwsze liczy się ilość asyst.
2. O kolejności zajętego miejsca decyduje
 - a) Największa liczba zdobytych asyst dla grupy mistrzowskiej lub przelicznik dla grupy spadkowej. Jeżeli pierwsze miejsce na koniec sezonu zajmuje zawodnik z grupy mistrzowskiej, liczą się zdobyte asysty w całym sezonie. Jeżeli pierwsze miejsce na koniec sezonu zajmuje zawodnik z grupy spadkowej, liczymy mu wynik poprzez przelicznik (wszystkie zdobyte asysty w 1 Rundzie pozostają bez zmian, natomiast wszystkie zdobyte asysty w 2 Rundzie, dzielimy przez pół) 1 asysta = 0,5.
 - b) Mniej rozegranych spotkań
 - c) Wyższe miejsce drużyny w rozgrywkach
 - d) Mniej czerwonych kartek
 - e) Mniej żółtych kartek
 - f) Więcej goli w danym sezonie

NAJLEPSZY KANADYJCZYK

1. Najlepszego Kanadyjczyka wybieramy w Sufigs Lidze Orlika w każdej klasie rozgrywkowej oraz Pucharze Ligi Orlika. W Pucharze bez przelicznika, jako pierwsze liczy się ilość punktów.
2. O kolejności zajętego miejsca decyduje
 - a) Największa liczba punktów dla grupy mistrzowskiej (gole + asysty = Pkt) lub przelicznik dla grupy spadkowej. Jeżeli pierwsze miejsce na koniec sezonu zajmuje zawodnik z grupy mistrzowskiej, liczą się zdobyte punkty w całym sezonie. Jeżeli pierwsze miejsce na koniec sezonu zajmuje zawodnik z grupy spadkowej, liczymy mu wynik punktów poprzez przelicznik (wszystkie punkty zdobyte w 1 Rundzie pozostają bez zmian, natomiast wszystkie punkty zdobyte w 2 Rundzie, dzielimy przez pół) 1 pkt = 0,5.
 - b) Mniej rozegranych spotkań
 - c) Wyższe miejsce drużyny w rozgrywkach
 - d) Więcej strzelonych goli niżeli asyst
 - e) Mniej czerwonych kartek
 - f) Mniej żółtych kartek

NAJLEPSZY OBROŃCA

1. Najlepszego obrońcę wybieramy w Sufigs Lidze Orlika w każdej klasie rozgrywkowej oraz Pucharze Ligi Orlika.
2. Wybór tej nagrody jest bardzo ogólnikowy, poglądowy poprzez obserwację, dlatego zwracamy uwagę na kilka rzeczy na przełomie całego sezonu:
 - g) Musi grać na pozycji obrońcy
 - h) Ilość goli i asyst zdobytych przez zawodnika
 - i) Ilość goli straconych przez zespół w którym występuje
 - j) Notowania do Top 6
 - k) Ogólna forma sportowa

- l) Wpływ tego obrońcy na dany zespół
- m) Inne cechy które będziemy w stanie dostrzec

NAJLEPSZY BRAMKARZ

1. Najlepszego bramkarza wybieramy w Sufigs Lidze Orlika w każdej klasie rozgrywkowej oraz Pucharze Ligi Orlika.
2. Wybór tej nagrody jest bardzo ogólnikowy, poglądowy poprzez obserwację dlatego zwracamy uwagę na kilka rzeczy na przełomie całego sezonu:
 - a) Musi grać na pozycji bramkarza
 - b) Ilość goli straconych przez zespół w którym występuje
 - c) Notowania Top 6
 - d) Ogólna forma sportowa
 - e) Wpływ bramkarza na dany zespół
 - f) Inne cechy które będziemy w stanie dostrzec

ZŁOTY BUT

1. Najlepszego strzelca w klasyfikacji złotego buta wybieramy w Sufigs Lidze Orlika na podstawie przelicznika wedle danej ligi (Współczynnik 2,5 Ekstraklasa, współczynnik 1,8 I Liga, współczynnik 1,4 II Liga, współczynnik 1,0 III Liga) Każdy współczynnik mnożony jest przez liczbę goli.
2. O wygraniu decyduje największa ilość punktów na koniec sezonu
3. W przypadku takiej samej ilości punktów w następnej kolejności decydującym jest
 - a) Więcej goli strzelonych niezależnie od klasy rozgrywkowej
 - b) Mniej rozegranych spotkań
 - c) Ilość asyst zdobytych przez zawodnika
 - d) Mniej czerwonych kartek
 - e) Mniej żółtych kartek

VII. ZASADY PUNKTOWANIA

1. System punktowania jest taki sam dla Sufigs Ligi Orlika i Pucharu ligi Orlika.
2. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
3. 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
 - e) ogólny bilans bramek z całego sezonu

- f) większa liczba strzelonych goli w całym sezonie
 - g) większa liczba zwycięstw w całym sezonie
 - h) 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 Sufigs Ligi Orlika i meczów 1 rundy porównujemy mecze bezpośrednie tylko z 1 rozegraną rundą. W przypadku rundy rewanżowej porównujemy mecze bezpośrednie z całego sezonu, czyli dwa rozegrane spotkania.
 5. Wszystkie wyniki drużyny wycofanej, 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.
 6. W przypadku przedwczesnego zakończenia sezonu z powodów nie przewidzianych przez organizatora (np.: pandemia, kataklizmy, decyzje Państwa itp.) wyniki zostaną uznane za ważne po rozegraniu więcej niż 50 % rozgrywek. (13 meczy w Sufigs Lidze Orlika, oznacza że rozegranie przynajmniej 7 spotkań, obliguje nas do utrzymania wszystkich wyników w razie nastąpienia przerwania rozgrywek bez możliwości ich kontynuowania. Po rozegraniu takiej minimalnej ilości spotkań będą mogli być określone mistrzowie, oraz drużyny spadkowe. Wszystkie zajęte miejsca do momentu przerwania Sufigs Ligi Orlika zostaną utrzymane. Zaznaczamy jednak że ostateczną decyzję zawsze podejmuje organizator.
 7. W przypadku przerwania Pucharu Ligi Orlika, sezon zostanie zakończony bez wyłonienia zwycięzcy ponieważ w tej rywalizacji gramy systemem Play Off. Istnieje też możliwość zmiany systemu gier, względnie do zaistniałej sytuacji.

VIII. PRZEPISY GRY

1. Mecze rozgrywane są „szóstkami” (w tym bramkarz) 5+1.
2. Gra odbywać się będzie piłką o rozmiarze 5, na bramki o wymiarach 5m x 2m.
3. Każde spotkanie trwa 2x20 minut. Każdą z połów sędzia może przedłużyć czasowo, 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.
4. W sytuacjach kontuzji lub zapowiadającej się dłuższej przerwy sędzia ma prawo wstrzymać czas.
5. Dodatkowo sędzia ma prawo ukarać kartką za nagminne granie na czas.
6. Aby rozpocząć zawody na boisku musi znajdować się co najmniej 4 zawodników. Jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż 4 zawodników zawody nie mogą się rozpocząć.
7. W przypadku gdy na wskutek 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 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 walkovera.

8. Dokonywanie zmian w czasie gry prowadzone jest systemem „hokejowym” tylko w wyznaczonej strefie zmian. Każda drużyna podczas meczu może dokonać nieograniczonej liczby zmian. Zmiany nie wymagają przerwy w grze. Zawodnik wchodzący może pojawić się na boisku tylko wtedy gdy zawodnik schodzący opuścił już pole gry.
9. 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 przerwania gry.
10. Zmiana bramkarza musi zostać zgłoszona sędziemu i jest możliwa tylko podczas przerwy w grze (np. przy wykonywanym aucie).
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 dotyczy się zmiany bramkarza z zawodnikiem z pola.
12. 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.
13. Bramkarz w swoim polu karnym może używać wślizgów.
14. Rzut od bramki wykonywany jest z pola bramkowego. Piłka musi być zagrana nogą bezpośrednio poza własne pole karne.
15. 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.
16. 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.
17. Odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki przy wznawianiu gry wynosi 5 metrów.
18. 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 rywali podczas wślizgu karane będzie rzutem wolnym.
19. 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.
20. Rzut karny wykonywany jest z 11 metrów i musi być wykonany jako bezpośredni strzał na bramkę. Nie można podawać piłki partnerowi. W przypadku takiego zachowania, następuje utrata rzutu karnego.
21. Przy rzucie karnym, bramkarz nie może wychodzić z linii bramkowej. O poprawnym egzekwowaniu rzutu karnego decyduje sędzia.
22. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
23. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę.
24. Kapitanowie drużyn mogą posiadać na ramieniu opaski kapitańskie.

25. Przy nadmiernych wulgaryzmach sędzia zatrzymuje mecz i stosuje rzut wolny pośredni w miejscu przekłęcia zawodnika. Jeśli miejsce będzie miało w polu karnym, rzut wolny pośredni ustawiamy jest poza polem karnym.

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 – bez kary czasowej
 - 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 żółta kartka oznacza mecz pauzy
10. W przypadku gdy zawodnik rezerwowy z premedytacją przerywa akcję rywala, może otrzymać żółtą lub czerwoną kartkę. Jeśli kara następuje na ławce rezerwowych, nie stosujemy kary czasowej
11. Sędzia spotkania ma prawo upomnieć oraz ukarać zawodnika rezerwowego żółtą lub czerwoną kartką za podważanie decyzji sędziowskich lub organizatora oraz inne niesportowe zachowanie. Jeśli kara następuje na ławce rezerwowych, nie stosujemy kary czasowej.
12. **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**
13. W przypadku zachowań wybitnie niesportowych (np. uderzenie przeciwnika, obrażanie zawodników, kibiców, organizatora, sędziego itp) 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.

14. **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 ukarze. Za używanie obelg w stosunku do zawodnika lub jego rodziny grozi kara zawieszeniem od jednego do kilku spotkań, a w skrajnych przypadkach wykluczeniem zawodnika z ligi.**
15. Zawodnik zachowujący się w sposób agresywny, brutalny i wulgarny w stosunku do sędziego, organizatora, drużyny przeciwnej, widzów itp, zostaje wykluczony na minimum 2 spotkania w górę. 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. O wysokości kary decyduje organizator, który rozpatruje wszystkie argumenty za i przeciw, oraz bierze uwagę czy wcześniej nie było podobnych incydentów. W sytuacjach ciężkich, organizator może poprzeć się Komisją Dyscyplinarną.
16. Od nałożonej kary przysługuje zawodnikowi odwołanie, w terminie trzech dni od dnia nałożenia kary. Odwołanie musi nastąpić pisemnie do organizatora, wedle wyznaczonego terminu. Odwołanie po terminie, nie będzie brane pod uwagę.
17. Za wystawienia zawodnika nieuprawnionego do gry, czy też z powodu kartek, lub pod innym nazwiskiem, drużynie grozi walkower
18. W przypadku gdyby drużyna grała kilka spotkań nieuprawnionym zawodnikiem, lub większą ilością zawodników czynnych, otrzyma walkowery od momentu wykroczenia. Drużyna winna nie zostanie wykluczona z rozgrywek, tylko zostanie nałożone tyle walkowerów w ilu meczów nadużyła regulamin.
19. 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 po wykryciu naruszeń, przyznaje się go wynikiem 0:3 i odjęciem 1 pkt w tabeli. W przypadku korzystniejszego wyniku bramkowego dla drużyny nieukaranej, wynik zostaje utrzymany z boiska oraz statystyki drużyny nie ukaranej.
20. 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
21. Jeżeli zawodnik odbywa karę meczową (np. przez kartki, zawieszenia itp.) musi w następnej kolejności odbyć się mecz, by można było liczyć karę. Walkower nie kwalifikuje się do zaliczenia kary poprzez odbyty mecz.

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 Orlika i Pucharu Ligi Orlika.
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 komisję dyscyplinarną.
- 8. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do rozgrywek Sufigs Ligi Orlika i Pucharu Ligi Orlika, 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 Orlika i Pucharu Ligi Orlika 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 ogólnikami do tych przepisów.
- 14. ORGANIZATOR MA PEŁNE I WYŁĄCZNE PRAWO DO INTERPRETACJI NINIEJSZEGO REGULAMINU.**