



## REGULAMIN LIGI JOMAFIVE JUNIOR

### I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem rozgrywek jest Akademia Piłkarska Jaguar Gdańsk (NIP 5833264116) z siedzibą przy ul. Kartuskiej 370 w Gdańsku, zwany dalej Organizatorem.
2. Przedstawicielem Organizatora jest koordynator ligi JomaFive junior, odpowiedzialny za regulaminowy przebieg rozgrywek ligowych, zwany dalej Koordynatorem.
3. Liga organizowana jest w kategoriach wiekowych: U13 (2010 i 2011), U11 (2012 i 2013), U9 (2014 i 2015) oraz U7 (2016 i młodsi).
4. Celem rozgrywek jest podniesienie poziomu umiejętności zawodników.
5. Wszyscy zawodnicy biorący udział w rozgrywkach objęci są autorskim systemem szkolenia polegającym na współzawodnictwie sportowym.
6. Liga planowo odbędzie się w terminie 7.01.2023-5.03.2023. W przypadku niemożności przeprowadzenia rozgrywek w wyznaczonym terminie, Organizator ma prawo do wskazania innego terminu.
7. Warunkiem uczestnictwa w rozgrywkach jest dostarczenie wypełnionego formularza zgłoszeniowego oraz opłacenie wpisowego (na konto Organizatora: 87 1750 1325 0000 0000 3986 7745) i dostarczenie potwierdzenia przelewu na adres mailowy rafal@jomafive.com w terminie wyznaczonym przez Koordynatora.
8. Wpisowe za udział w rozgrywkach wynosi 150 zł za każdego zgłoszonego zawodnika.

### II. ZASADY ROZGRYWEK

1. W ramach rozgrywek odbędzie się 5 rund (dni meczowych), podczas których każdy zespół rozegra 3-4 mecze po 15-20 minut.
2. Rywalizacja odbywa się w 4-5 zespołowych grupach, w których zespoły rywalizują między sobą.
3. Po każdej rundzie najlepszy zespół awansuje do grupy wyższej, a naj słabszy spada do grupy niższej. W skrajnych grupach, zasada awansu i spadku dotyczy dwóch drużyn.
4. Koordynator według uznania ma prawo do przeniesienia zespołów między grupami, uwzględniając przy tym poziom przenoszonych zespołów.
5. Mecze rozgrywane są na obiektach ze sztuczną nawierzchnią na terenie Trójmiasta.
6. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Koordynatora zazwyczaj w niedzielę. Publikowany on będzie najpóźniej w piątek w tygodniu poprzedzającym rozgrywkę. Ma on charakter obligatoryjny i dostępny jest na stronie internetowej <https://jomafive.pl/>, w zakładce tabela.
7. W wyjątkowych sytuacjach Organizator ma prawo do:
  - a) zmiany terminu spotkania

- b) wyznaczenia większej ilości spotkań do rozegrania w tygodniu
  - c) zmiany grupy dla zespołu
  - d) wyznaczenia innego dnia do rozegrania meczu
8. Gra odbywać się będzie na wyznaczonych boiskach zawierających bramki o wymiarach 5m x 2m oraz piłką w rozmiarze 4.
  9. W przypadku niestawienia się na mecz sędzia o ustalonej godzinie spotkania, odgwizduje walkower na niekorzyść tej drużyny.
  10. W meczu można dokonać dowolną liczbę zmian, nie ma obowiązku zgłaszania ich sędziemu.
  11. Trenerzy po meczu powinni zapoznać się z protokołem meczowym.

### III. PRZEPISY GRY

1. Rywalizacja toczyć się będzie w zespołach: 9-osobowych (kategoria U13), 7-osobowych (kategorie U13 i U11) oraz 5-osobowych (kategorie U9 i U7).
2. Mecze rozgrywane będą na boiskach o wymiarach: ok. 65x45 U13, ok. 50x25m – U13 i U11, ok. 20x40m – U9 i U7
3. Zespoły dziewczęce mogą występować w kategorii rok młodszej (drużyny pięciozespołowe) lub dwa lata młodszej (drużyny siedmiozespołowe), chyba że Organizator uzna inaczej.
4. Rzuty wolne są wykonywane bez gwizdka sędziego, o ile nie uzna on inaczej. Bezpośrednio z rzutu wolnego można zdobyć bramkę.
5. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów (U13 i U11) oraz 7 metrów od linii bramkowej (U9 i U7).
6. Rzut z autu wykonywany jest poprzez podanie piłki nogą lub jej wprowadzenie. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki. Dozwolone jest zdobycie bramki po uprzednim wprowadzeniu piłki. W zespołach 9-osobowych rzut z autu wykonywany jest rękoma.
7. Rzut od bramki może być wykonany ręką lub nogą (po uprzednim postawieniu piłki na ziemi), nie dotyczy piłki 9-osobowej, gdzie wznowienie następuje zgodnie z przepisami gry.
8. Przy stałych fragmentach gry, zawodnicy drużyny przeciwnej powinni znajdować się co najmniej 5m od piłki.
9. Nie obowiązuje przepis o spalonym. (nie dotyczy piłki 9-osobowej)
10. Można zdobyć bramkę bezpośrednio z rozpoczęcia gry.

### IV. DRUŻYNY I ZAWODNICY

1. Każda drużyna powinna posiadać minimum 10 zawodników w składzie. W wyjątkowych sytuacjach Organizator może zezwolić drużynie na udział w mniej liczonym składzie.
2. Zawodnik może być zgłoszony w nie więcej niż jednym zespole. W wyjątkowych sytuacjach Organizator może zezwolić zawodnikowi na udział w dwóch drużynach.
3. Wszystkie drużyny zgłoszone do rozgrywek mają obowiązek występowania w jednakowych strojach.
4. Trener powinien dopilnować, aby każdy zawodnik występował w stroju i obuwiu sportowym przeznaczonym do gry na sztucznej nawierzchni.
5. Każdy uczestniczący w rozgrywkach zawodnik powinien posiadać przy sobie legitymację szkolną i okazać go na prośbę Organizatora rozgrywek. Jego brak skutkuje przyznaniem walkovera dla drużyny przeciwnej i sankcjami przewidzianymi w regulaminie.
6. W przypadku wycofania się drużyny z rozgrywek, jej trener powinien natychmiast poinformować o tym Organizatora. Drużynie takiej nie przysługuje prawo zwrotu uiszczonej opłaty.
7. O każdorazowym braku możliwości przystąpienia do dnia meczowego Trener powinien niezwłocznie powiadomić Koordynatora. W tej sytuacji Koordynator może:
  - uznać spotkanie za nieodbyte i uzupełnić je wynikiem najbliższego meczu między tymi zespołami (np. jeżeli drużyny te rywalizować będą między sobą w następnych kolejkach);

- uznać spotkanie za nieodbyte i wyznaczyć dodatkowy termin na jego rozegranie;
  - ukarać nieobecną drużynę walkowerem.
8. Brak poinformowania Koordynatora o nieobecności lub poinformowanie go w dniu rozgrywania danej kolejki równoznaczne jest z walkowerem na korzyść drużyny przeciwnej.
  9. Organizator może zastąpić zarówno wykluczony zespół, jak i drużynę, która wycofała się z rozgrywek.

## V. KARY I WYKLUCZENIA

1. W trakcie rozgrywek obowiązują kary czasowe dwuminutowe i pięciominutowe.
2. Kara minutowa przestaje obowiązywać, gdy osłabiona drużyna traci bramkę.
3. Walkower nałożony na drużynę skutkuje weryfikacją wyniku spotkania na 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej, o ile wynik na boisku nie był dla niej korzystniejszy. W tym wypadku zostanie utrzymany wynik z boiska.
4. W przypadku rażących wykroczeń (np. znieważenie sędziego, niewłaściwe zachowanie kibiców, uderzenie przeciwnika) sędzieja ma prawo natychmiast zakończyć spotkanie. Mecz kończy się przyznaniem walkovera na niekorzyść drużyny, której trener, zawodnik lub kibic dopuścił się takiego wykroczenia. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia dodatkowych kar dyscyplinarnych.
5. Gdy osoby związane z drużyną dopuszczają się zniszczenia mienia, zobowiązane są do pokrycia kosztów naprawy wyrządzonej szkody.
6. Protesty dotyczące rozegranego meczu może złożyć wyłącznie trener drużyny w ciągu 24 godzin od zakończenia spotkania na adres mailowy: rafal@jomafive.com. Po upływie terminu nie będą one rozpatrywane. Koordynator rozgrywek ma wyłączne prawo do rozpatrywania złożonych protestów.

## VI. PUNKTACJA

1. Punktacja: zwycięstwo - 3 punkty, remis - 1 punkt, porażka - 0 punktów.
2. Po każdej rundzie o pozycji w tabeli decyduje:
  - 1) liczba zdobytych punktów
  - 2) bezpośredni wynik między zainteresowanymi drużynami,
  - 3) korzystniejszy bilans bramkowy
  - 4) większa ilość zdobytych goli
  - 5) losowanie
3. W klasyfikacji generalnej o pozycji w tabeli decyduje:
  - 1) liczba zdobytych punktów
  - 3) korzystniejszy bilans bramkowy
  - 4) większa ilość zdobytych goli
  - 5) losowanie

## VII. KIBICE (Rodzice)

1. Kibice przebywać mogą wyłącznie w wyznaczonej do tego strefie i zobowiązani są do przestrzegania regulaminu obiektu.
2. Wszystkich kibiców obowiązuje kulturalny doping. Zabrania się udzielania wskazówek i instruowania zawodników na boisku.
3. Zabrania się palenia tytoniu i spożywania alkoholu na terenie obiektu.
4. W przypadku łamania ww. zasad, organizator ma prawo do wyproszenia takiej osoby poza teren obiektu rozgrywek.

## VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zgłaszający oświadcza, że posiada udzielone przez opiekunów zgody o braku przeciwwskazań zawodników do udziału w rozgrywkach i zobowiązuje się przedstawić je na prośbę Organizatora (druk dostępny na stronie rozgrywek [www.jomafive.pl](http://www.jomafive.pl)).
2. Zgłaszający oświadcza, że posiada udzielone przez opiekunów zgody, na używanie i rozpowszechnianie przez Organizatora wizerunków zawodników w celach promocyjnych i marketingowych. Na prośbę Trenera zobowiązany jest do ich przedstawienia (druk dostępny na stronie rozgrywek [www.jomafive.pl](http://www.jomafive.pl)).
3. Organizator nie ubezpiecza zawodników od nieszczęśliwych wypadków. Każdy z uczestników może ubezpieczyć się indywidualnie.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za następstwa nieszczęśliwych wypadków, jakich zawodnicy doznali w trakcie trwania rozgrywek.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu podczas trwania rozgrywek.
7. Organizator nie przewiduje zwrotu kwoty i rozegrania dodatkowych meczów na skutek wycofania się zespołu z rozgrywek.
8. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest wyłącznie Koordynator.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w niniejszym regulaminie w dowolnym czasie, jeśli uzna to za stosowne.