



## REGULAMIN LIGI JOMAFIVE SENIOR

### 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 senior, odpowiedzialny za regulaminowy przebieg rozgrywek ligowych, zwany dalej Koordynatorem.
3. Warunkiem uczestnictwa w rozgrywkach jest dostarczenie wypełnionego formularza zgłoszeniowego wraz z zespołową kartą zgłoszeniową oraz opłacenie wpisowego i dostarczenie potwierdzenia przelewu na adres mailowy rafal@jomafive.com w terminie wyznaczonym przez Koordynatora.
4. Zgłoszenie do rozgrywek oznacza akceptację niniejszego regulaminu.

### II. ZASADY I PRZEPISY ROZGRYWEK

1. System rozgrywek uzależniony jest od liczby drużyn zgłoszonych do danego sezonu. Będzie on ogłoszony przed startem każdego sezonu.
2. Każde spotkanie trwa 2x25 minut. Wyłącznie sędzia może przedłużyć spotkanie o czas doliczony. Przerwa między połowami wynosi 2 minuty.
3. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Koordynatora raz w tygodniu w niedzielę. Ma on charakter obligatoryjny i dostępny jest na stronie internetowej <https://jomafive.com/>.
4. W wyjątkowych sytuacjach Organizator ma prawo do:
  - a) zmiany terminu spotkania
  - b) wyznaczenia większej ilości spotkań do rozegrania w tygodniu
  - c) wyznaczenia innego dnia do rozegrania meczu
5. Gra odbywać się będzie na wyznaczonych boiskach piłką w rozmiarze 5.
6. Jeśli rywalizujące drużyny posiadają koszulki w podobnym kolorze, drużyna wskazana jako gospodarz powinna ubrać znaczniki. Arbiter spotkania, na podstawie uwzględniając liczebność zespołów, może przenieść ten obowiązek na przeciwną drużynę
7. Bramkarz powinien wyróżniać się strojem spośród pozostałych zawodników.
8. Zawody mogą być rozpoczęte wyłącznie, jeśli obie drużyny posiadają w swoim składzie minimum 4 zawodników.
9. W przypadku niestawienia się na mecz sędzia o ustalonej godzinie spotkania, odgwisduje walkower na niekorzyść tej drużyny.
10. Jeśli podczas meczu, z powodów wydarzeń boiskowych, w danej drużynie zostanie mniej niż 4 zawodników zdolnych i uprawnionych do gry, sędzia ma obowiązek zakończyć spotkanie i przyznać walkower na niekorzyść tej drużyny.
11. W meczu można dokonać dowolną liczbę zmian, nie ma obowiązku zgłaszania ich sędziemu. Wyjątek stanowi zmiana bramkarza, która powinna być dokonana wyłącznie podczas przerwy w grze po uprzednim poinformowaniu arbitra spotkania.

12. W przypadku wykonania nieprawidłowej zmiany sędziego ma obowiązek przerwać mecz i pokazać wchodzącemu zawodnikowi żółtą kartkę.
13. Podczas meczu tylko kapitan drużyny ma prawo rozmowy z sędzią w związku z podjętymi przez niego decyzjami.
14. Kapitanowie po meczu powinni zapoznać się z protokołem meczowym.
15. Rzuty wolne są wykonywane bez gwizdka sędziego, o ile nie uzna on inaczej. Bezpośrednio z rzutu wolnego można zdobyć bramkę.
16. Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 metrów od linii bramkowej.
17. Rzut z autu wykonywany jest z piłki stojącej, nogą z linii bocznej boiska. Gdy piłka jest w ruchu, stały fragment należy powtórzyć. Bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.
18. Rzut od bramki wykonywany jest wyłącznie przez bramkarza. Jeśli piłka opuściła boisko, należy ją wprowadzić ręką. W innym wypadku może zagrać również nogą. Wznawiając piłkę ręką, bramkarz nie może zdobyć bramki. W tej sytuacji grę rozpoczyna bramkarz drużyny przeciwnej.
19. Przy stałych fragmentach gry, zawodnicy drużyny przeciwnej powinni znajdować się co najmniej 5m od piłki.
20. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
21. W rywalizacji pod balonem nie można zdobyć bramki bezpośrednio z rozpoczęcia gry.
22. Zabrania się wykonywania wślizgów (z wyjątkiem bramkarza).
23. Punktacja: zwycięstwo - 3 punkty, remis - 1 punkt, porażka - 0 punktów.
24. 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

### III. DRUŻYNY I ZAWODNICZY

1. Każda drużyna musi posiadać kierownika, który jest odpowiedzialny za:
  - a) zgłoszenie i ewentualne wycofanie drużyny z rozgrywek;
  - b) dostarczenie listy zgłoszeniowej i dopilnowanie, aby w zespole występowały tylko uprawnieni zawodnicy.
  - c) kontakt z Organizatorem w sprawach dotyczących własnego zespołu;
  - d) zachowanie się własnej drużyny i kibiców podczas rozgrywek;
2. Drużyna może składać się z maksymalnie 20 zawodników, przy czym na boisku w jednym momencie przybywać może 4 zawodników w polu + bramkarz.
3. Możliwe jest dopisywanie zawodników w trakcie trwania sezonu, nie później jednak niż po rozegraniu 8 kolejki ligowej, o ile nie wykorzystano się maksymalnej liczby zgłoszonych zawodników. W wyjątkowych sytuacjach Organizator może zezwolić na większą liczbę zawodników występujących w danym zespole.
4. Zawodnik może być zgłoszony w nie więcej niż jednym zespole. W trakcie sezonu możliwa jest zmiana zespołu tylko w wyjątkowych sytuacjach na podstawie pisemnej prośby dostarczonej na adres mailowy Koordynatora rozgrywek. Zawodnik może zmienić barwy dopiero po jej pozytywnym rozpatrzeniu.
5. W rozgrywkach mogą uczestniczyć tylko osoby pełnoletnie. W przypadku osób niepełnoletnich wymagana jest zgoda jednego z rodziców lub prawnego opiekuna.
6. Wszystkie drużyny zgłoszone do rozgrywek mają obowiązek występowania w jednakowych strojach.
7. Każdy zawodnik powinien występować w stroju i obuwiu sportowym przeznaczonym do gry na sztucznej nawierzchni. Zabrania się grania w niebezpiecznych przedmiotach oraz w butach z metalowymi korkami.

8. Każdy uczestniczący w rozgrywkach zawodnik powinien posiadać przy sobie dokument tożsamości i okazać go na prośbę Organizatora rozgrywek. Jego brak skutkuje przyznaniem walkowera dla drużyny przeciwnej i sankcjami przewidzianymi w regulaminie.
9. Zabrania się udziału w rozgrywkach zawodnikom będących pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
10. Kibice są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu.
11. W przypadku wycofania się drużyny z rozgrywek, jej kierownik powinien natychmiast poinformować o tym Organizatora.
12. Zarówno drużynie wykluczonej, jak i wycofanej z rozgrywek nie przysługuje prawo zwrotu uiszczonych opłat.
13. Organizator może zastąpić wykluczony zespół lub drużynę, która wycofała się z rozgrywek.

#### IV. KARY I WYKLUCZENIA

1. W trakcie rozgrywek obowiązują kary czasowe dwuminutowe (żółta kartka) i pięciominutowe (czerwona kartka).
2. W przypadku otrzymania żółtej kartki przez bramkarza, boisko powinien opuścić inny zawodnik tej drużyny występujący na boisku.
3. Kara minutowa przestaje obowiązywać, gdy osłabiona drużyna traci bramkę.
4. Otrzymanie przez zawodnika drugiej żółtej kartki w jednym spotkaniu skutkuje wykluczeniem go z meczu. Na jego miejsce po upływie 2 minut powinien wejść inny zawodnik.
5. Żółtą kartkę otrzymać może również zawodnik znajdujący się na ławce rezerwowych. W tym wypadku karę minutową powinien odbyć za niego inny zawodnik tego zespołu, który aktualnie przebywa na boisku. Ukarany zawodnik nie może wejść na boisko podczas trwania kary.
6. W przypadku ukarania zawodnika bezpośrednio czerwoną kartką zostaje on zawieszony na 1 mecz. Organizator ma prawo do zwiększenia tej kary.
7. Walkower nałożony na drużynę skutkuje:
  - a) 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.
  - b) odjęciem jej 1 punktu
8. W przypadku rażących wykroczeń (np. znieważenie sędziego, próby przekupstwa lub uderzenie przeciwnika) sędzia ma prawo natychmiast zakończyć spotkanie. Mecz kończy się przyznaniem walkowera na niekorzyść drużyny, której zawodnik dopuścił się takiego wykroczenia. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia dodatkowych kar dyscyplinarnych.
9. Gdy osoby związane z drużyną dopuszczą się zniszczenia mienia, zobowiązane są do pokrycia kosztów naprawy wyrządzonej szkody.
10. W przypadku wycofania się lub wykluczenia drużyny z rozgrywek mecze uznawane są za nieodbyte, chyba że drużyna taka rozegrała minimum połowę spotkań.
11. Organizator ma prawo nałożyć dodatkową karę dyscyplinarną na zawodnika lub drużynę w przypadku nieprzestrzegania regulaminu, lub przepisów gry włącznie z walkowerem czy wykluczeniem z rozgrywek. Kara ta nie musi być następstwem decyzji sędziego.
12. Protesty dotyczące rozegranego meczu może złożyć wyłącznie kierownik 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.

## V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każda osoba biorąca udział w lidze ma obowiązek zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas trwania rozgrywek. Wyjście na boisko jest równoznaczne z jego akceptacją.
2. Przed przystąpieniem do rozgrywek JomaFive senior, każdy uczestnik 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.
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. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku uczestników rozgrywek dla celów marketingowych.
9. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest wyłącznie Organizator.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w niniejszym regulaminie w dowolnym czasie, jeśli uzna to za stosowne.