**Wola Chorzelowska 01.03.2016**

**Regulamin**

****

**SUPER Ligi Siódemek**

**§1**

**Warunki i zasady uczestnictwa w SUPER Lidze Siódemek.**

1. Organizatorem rozgrywek SUPER Ligii Siódemek, zwaną dalej SL7 jest Hotel Rado\*\*\*\*.
2. Warunkiem przystąpienia do rozgrywek SL7 jest:

* prawidłowe i kompletne wypełnienie formularza zgłoszeniowego oraz imiennej listy zawodników biorących udział w rozgrywkach oraz dostarczenie go drogą mailową pod adres [SL7@hotelrado.pl](mailto:SL7@hotelrado.pl) lub bezpośrednio do biura Organizatora znajdującego się na obiektach Hotelu Rado\*\*\*\*

Osoby kontaktowe w kwestii zgłoszeń;

Sebastian Bajorek 785 659 009

Marek Staniewski 785 659 006

* opłacenie uczestnictwa w rozgrywkach z góry za całą rundę – 2000 zł, bądź w trzech miesięcznych ratach w terminie ustalonym przez -Organizatora , przy czym pierwsza rata wynosi 1000 zł. II rata – 500 zł, III rata 500 zł.
* Ostateczny termin dokonania wpłaty (całkowitej lub I raty) upływa wraz z końcem terminu zapisów.

1. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach SL7, zobowiązana jest do wyznaczenia osoby odpowiedzialnej za drużynę zwaną dalej Kierownikiem.
2. Prawa i obowiązki Kierownika:

* ma prawo zgłosić i wycofać drużynę z rozgrywek SL7,
* jest odpowiedzialny za kontakt pomiędzy drużyną, a Organizatorem,
* ma prawo do zgłaszania oraz wycofywania zawodników z drużyny,
* jest odpowiedzialny za sprawy dotyczące płatności,
* jest zobowiązany do brania udziału w zebraniach dotyczących SL7 organizowanych przez Organizatora,
* dopilnowanie wszystkich formalności związanych z drużyną.

1. Zgłoszenie do rozgrywek jest równoznaczne z zaakceptowaniem Regulaminu i przepisów gry dotyczących rozgrywek SL7.
2. System rozgrywek uzależniony jest od liczby drużyn biorących udział w rozgrywkach SL7. Terminarz rozgrywek dostępny będzie na stronie sl7.hotelrado.pl.
3. Zawodnik uczestniczący w rozgrywkach SL7 może być zgłoszony tylko w jednej drużynie.
4. W rozgrywkach mogą brać udział tylko zawodnicy pełnoletni.
5. Każda drużyna ma obowiązek występować w jednolitych strojach z czytelnymi numerami na plecach. Strój bramkarza musi wyraźnie różnić się od strojów zawodników z pola. Drużyna nie zostanie dopuszczona do gry gdy stroje nie będą jednolite lub bez numerów. Organizator może wypożyczyć drużynie jednolite znaczniki z numerami w cenie 5 zł za sztukę.
6. Każdy zawodnik ma obowiązek występować w obuwiu sportowym przeznaczonym do gry w piłkę nożną typu turf lub lanki. Bezwzględnie zakazuje się gry w obuwiu posiadającym kołki czy końcówki metalowe.
7. Organizator zakazuje gry w przedmiotach znajdujących się na ciele, które mogą w jakikolwiek sposób zagrozić zdrowiu innemu zawodnikowi.
8. Podczas trwania meczu, na boisku mogą znajdować się zawodnicy, sędziowie, obsługa (kamerzyści, pomoc techniczna, opieka medyczna), Organizator. Dla kibiców przeznaczone są ławki oraz trybuna znajdujące się za ogrodzeniem boiska.
9. Organizator ma prawo wykluczyć drużynę z rozgrywek w przypadku:

* niewniesienia opłaty za udział w rozgrywkach do dnia wskazanego przez organizatora,
* przyznania dwóch walkowerów,
* wybitne niesportowe zachowania się zawodników i osób związanych z drużyną przed, w trakcie lub po meczu,
* nieprzestrzegania regulaminu SL7.

1. Drużyny, które zostały wykluczone z rozgrywek SL7 nie przysługuje zwrot kosztów.
2. Organizator ma prawo zastąpić wycofaną lub wykluczoną drużynę innym zespołem będącym na liście rezerwowej.
3. W przypadku wykluczenia drużyny Organizator może odmówić zgłoszenia do innej drużyny zawodników wykluczonej drużyny.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze w celu relacjonowania rozgrywek oraz dla celów marketingowych (skróty meczy, zdjęcia, wywiady, promocja).
5. Każdy zawodnik zobowiązany jest do posiadania dokumentu tożsamości podczas rozgrywania meczów, do ewentualnego okazania na wezwanie organizatora lub sędziego lub na wniosek drużyny przeciwnej. W przypadku nie okazania dokumentu tożsamości zawodnik traktowany jest jako nieuprawniony do gry, w związku z czym jego drużyna zostaje ukarana walkowerem. Sprawdzenie dokumentów tożsamości może odbyć się w trakcie lub po meczu. Drużyna zgłaszająca chęć sprawdzenia tożsamości do Organizatora lub sędziego musi złożyć wniosek przed końcem meczu. Sprawdzana drużyna musi dostarczyć dowody tożsamości zawodników występujących w danym meczu do maksymalnie 7 minut. Sprawdzanie dokumentów przebiega pod opieką Organizatora.
6. W meczach nie mogą brać udziału zawodnicy będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
7. W jednej drużynie może być zgłoszonych maksymalnie 25 zawodników. Zawodników można zgłaszać do 4 kolejki. W wyjątkowych sytuacjach takich jak problemy kadrowe można zgłosić nowych zawodników w późniejszym terminie za zgodą Organizatora.
8. W SL7 zakazuje się zgłoszenia zawodników grających w III i w wyższych ligach rozgrywek PZPN futbolu 11-osobowego. Dopuszcza się zgłoszenia maksymalnie 1 zawodnika z III ligi, który rozegrał przynajmniej 1 spotkanie w aktualnym sezonie rozgrywek.
9. Każda drużyna obowiązkowo posiadać ma logo drużyny.

**§2**  
**Zasady Rozgrywek**

1. Mecze odbywać się będą zgodnie z terminarzem ustalonym przez Organizatora i dostarczonym do każdego Kierownika przed rozpoczęciem rozgrywek oraz dostępnym na stronie sl7.hotelrado.pl. Po opublikowaniu terminarza drużyny nie mają możliwości zmiany terminu spotkań. Organizator ma prawo do zmiany terminu spotkań w wyjątkowych sytuacjach.
2. Drużyny występują w siedmioosobowych składach
3. Mecze rozgrywane będą na specjalnie wyznaczonym boisku z bramkami o wymiarach 5m x 2m, piłką do piłki nożnej rozmiar 5.
4. Mecz trwa 2 x 25 min. Sędzia ma prawo doliczyć czas w razie wystąpienia długich przerw podczas meczu. Przerwa między połowami 3min.
5. Przed meczem Kierownik zobowiązany jest odebrać od organizatora protokół meczowy i uzupełnić numery koszulek. Protokół musi być złożony u Organizatora.
6. W przypadku gdy obie drużyny mają taki sam lub podobny kolor strojów, sędzia decyduje, która z nich będzie grała w znacznikach.
7. Tylko Kapitan zespołu ma prawo rozmowy z sędzią. Kapitan musi posiadać widoczną opaskę na ramieniu.
8. W razie nie stawienia się na określoną godzinę drużyny, sędzia wyczekuje 10 min i przy dalszej nieobecności przyznaje walkowera i 0:5 w bramkach.
9. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
10. O pozycji w tabeli decyduje wyższa liczba punktów. W przypadku równej liczby punktów o wyższej pozycji decyduje:

* wynik bezpośredniego spotkania,
* bilans bramek,
* większa liczba strzelonych goli,
* gdy równa liczba punktów dotyczy więcej niż jednej drużyny, tworzona jest mała tabela.

**§3**  
 **Przepisy gry**

1. Do rozpoczęcia meczu potrzeba minimum 5 zawodników w zespole
2. Jeżeli na wskutek wykluczeń podczas meczu, za żółte i czerwone kartki, na boisku zostanie mniej niż 5 zawodników w danym zespole, sędzia przerywa mecz i przyznaje walkowera 0:5 na korzyść drużyny przeciwnej, bądź zachowuje korzystniejszy wynik z boiska.
3. Zmiany podczas meczu są nieograniczone oraz mogą być przeprowadzone w dowolnym momencie gry. Zmiany można dokonać tylko w strefie zmian (za linią końcową po stronie własnej bramki). Rezerwowy może wbiec na boisko tylko i wyłącznie po opuszczeniu boiska przez zawodnika z pola gry w strefie zmian. W razie zbyt szybkiego wbiegnięcia na boisko przez rezerwowego, sędzia przerywa grę, dyktuje rzut wolny pośredni z miejsca gdzie nastąpiło przewinienie oraz karze rezerwowego żółtą kartka.
4. W razie celowego przerwania akcji przez rezerwowego, który wbiegł na boisko nieregulaminowo, otrzymuje czerwoną kartkę.
5. Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie i mogą być wykonane bez gwizdka. Na prośbę zawodnika wykonującego, sędzia odsuwa mur i zarządza wykonanie rzutu wolnego na gwizdek. Odległość muru od piłki wynosi 5m.
6. Rzut z autu jest wykonywany nogą zza linii bocznej i jest traktowany jako rzut wolny pośredni.
7. Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza wyrzutem z ręki, gdy bramkarz złapie piłkę z akcji może wznowić grę nogą z ziemi lub wyrzutem z ręki.
8. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 m.
9. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
10. W pozostałych kwestiach obowiązują przepisy gry PZPN.

**§4**

**Kary indywidualne i zespołowe**

1. Nieuprawnionym zawodnikiem do gry, określa się osobę która nie spełnia formalności regulaminowych; brak zawodnika na liście zgłoszeń danego zespołu, brak numerów w protokole.
2. Za wystawienie do składu zawodnika nieuprawnionego, odbywającego karę dyskwalifikacji, zawieszenia lub będącego zawodnikiem innej drużyny, występującego pod obcym nazwiskiem lub nieuprawnionego do udziału w rozgrywkach z innych powodów nałożone zostaną następujące konsekwencje:

* walkower dla zespołu, oraz kara finansowa 200 zł dla drużyny,
* zawodnik zostaje zdyskwalifikowany na 2 mecze, a w przypadku powtórzenia się incydentu bezwzględną dyskwalifikację z rozgrywek,
* dla Kierownika kara finansowa w kwocie 100 zł.

1. Zawodnik ukarany 3 żółtymi kartkami (np. w dwóch kolejnych meczach) zostaje automatycznie wykluczony z gry w najbliższym meczu. Po ukaraniu go dwoma kolejnymi żółtymi kartkami (czyli 5 kartka) zawodnik ponownie zostaje wykluczony z gry w kolejnym meczu ( kara na 1 mecz). Za każdą kolejna kartkę (od 6 w górę) zawodnik pauzuje w każdym kolejnym meczu.
2. Pokazanie zawodnikowi czerwonej kartki (bezpośrednio lub w konsekwencji 2 żółtych) jest równoznaczne z całkowitym wykluczeniem go z gry w tym spotkaniu i zostaje automatycznie wykluczony z gry w najbliższym meczu, bądź na więcej meczów w razie wniosku Sędziego lub Organizatora. Drużyna gra w osłabieniu przez 10 minut.
3. Za niesportowe zachowanie drużyny lub zawodników na boisku lub poza nim sprzeczne z etyką sportową i rzucające cień na dobre imię Organizatora nałożone zostaną następujące konsekwencje:

* kara finansowa,
* wykluczenie z rozgrywek.

Rodzaj kary wiąże się ze skalą popełnionego wykroczenia i pozostawia się to do indywidualnego rozpatrzenia Organizatorowi rozgrywek.

1. Organizator rozgrywek ma prawo podjąć decyzje o wykluczeniu danej drużyny z rozgrywek w przypadku:

* nie opłacenie kar finansowych nałożonych przez organizatora na mocy regulaminu na daną drużynę w terminie (kara musi zostać opłacona w terminie do 14 dni od momentu otrzymania informacji o nałożonej karze),
* wielokrotnego nie sportowego zachowania się zawodników, osób odpowiedzialnych oraz kibiców danej drużyny w czasie meczu jak i poza nim na terenie całego obiektu sportowego,
* notoryczne łamanie regulaminu rozgrywek.

1. Wszystkie sprawy związane z protestami składane są pisemnie w terminie 24 godzin od zakończenia zawodów. Po upływie tego terminu wnioski nie będą rozpatrywane.
2. Za wszelkie uszkodzenia urządzeń sanitarnych i innych znajdujących się w szatniach oraz zniszczeń na terenie całego obiektu odpowiada Kierownik drużyny.

**§5**

**Postanowienia końcowe.**

1. Organizator i tylko on ma wyłączne prawo do interpretacji niniejszego regulaminu.
2. Jeżeli Organizator uzna za stosowne iż konieczne są zmiany w regulaminie ma prawo do jego weryfikacji.
3. Każdy zawodnik uczestniczący w rozgrywkach SL7 powinien poddać się badaniom lekarskim stwierdzający jego dobry stan zdrowia, czyli w pełni umożliwiający udział w rozgrywkach piłkarskich. Za brak wykonania badań jak również ewentualnie wynikających z tego powodu wypadków, urazów i innych konsekwencji organizator rozgrywek nie ponosi odpowiedzialności prawnej.
4. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki oraz skutki takich wypadków poprzez cały okres trwania rozgrywek.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w szatni.
6. Organizator zapewnia opiekę medyczną podczas wszystkich meczów w ramach rozgrywek SL7.