

EKSTRAKLASA BIZNESU - REGULAMIN I PRZEPISY GRY

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem Rozgrywek piłkarskich jest **Ekstraklasa Biznesu**, oferta skierowana jest do firm i instytucji.
2. W celu zgłoszenia drużyny do rozgrywek należy czytelnie wypełnić **formularz zgłoszeniowy**.
3. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest dokonanie pełnej wpłaty na 4 dni przed rozpoczęciem rozgrywek.
4. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z akceptacją przestrzegania regulaminu rozgrywek.
5. System rozgrywek w turnieju uzależniony jest od ilości drużyn przystępujących do rozgrywek. Dokładny system rozgrywek podany będzie po 15 czerwca.

PODSTAWOWE ZASADY REGULAMINU:

6. Mecze rozgrywane są w systemie mieszanym
7. Rozgrywki odbywają się na boisku ze sztuczną nawierzchnią o wymiarach zbliżonych do: 40m x 20m.
8. Bramki w rozmiarach 5m x 2m
9. Czas gry: 2 x 10 min. Z maksymalnie 3 min przerwy.
10. Rozgrywki będą prowadzone piłką Nr 5.
11. W trakcie rozgrywek każdy mecz będzie prowadzony przez sędziego/sędziów boiskowych akredytowanych przez organizatora.
12. W przypadku, gdy dwie drużyny będą posiadać stroje w tych samych kolorach, jedna z drużyn zobowiązana będzie wystąpić w znacznikach, o wyborze drużyny decyduje rzut monetą.
13. Zawodnik nie może używać ubioru lub nosić jakichkolwiek przedmiotów (np. biżuteria/okulary), które stanowiłyby zagrożenie dla niego samego lub innego zawodnika – ostateczna decyzja należy do sędziego prowadzącego zawody.
14. Zawodnicy nie mogą występować w obuwii piłkarskim z wkręcanymi kołkami metalowymi. Dopuszcza się lanki, śniegówki i halówki lub inne obuwie na płaskiej podeszwie.
15. Niestawienie się drużyny do 5 min po wyznaczonym terminie spotkania oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 5:0 i 3 punkty minusowe w tabeli.
16. W przypadku niestawienia się obydwu drużyn i nie odbycia meczu w wyznaczonym przez organizatora terminie, pojedynek weryfikowany jest, jako obustronna przegrana bez konsekwencji bramkowych.
17. Podczas rozgrywek drużyny uczestniczące, bez zgody organizatora nie mają możliwości przełożenia meczu.
18. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów spotkań w sytuacjach wyjątkowych.
19. Tylko zawodnik znajdujący się w **protokole meczowym** może występować w meczu. Nie ma możliwości zgłaszania zawodników bezpośrednio przed meczem do turnieju. Wyjątkiem jest potwierdzenie wcześniej zgłoszonej zmiany przez administratora rozgrywek.

System punktowy, awanse i spadki:

20. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt. Za remis 1 pkt. Za przegraną 0 pkt. W przypadku walkowera drużyna wygrywająca otrzymuje 3 pkt. i 5:0 w bramkach. W przypadku niestawienia się na mecz jednej z drużyn bez poinformowania organizatora na dzień przed danym meczem o braku obecności na meczu, dana drużyna zostaje ukarana walkowerem i dodatkowo
21. O kolejności w tabeli decyduje:
 - a) większa ilość zdobytych punktów.
 - b) wynik bezpośredniego pojedynku między zainteresowanymi drużynami, w przypadku 3 lub większej ilości takich drużyn tworzymy małą tabelkę.
 - c) większa ilość goli dodatnich wynikająca z różnicy goli zdobytych i straconych
 - d) większa ilość goli zdobyta w rozgrywkach.

Uprawnieni zawodnicy, skład drużyny i wprowadzanie zmian do składu:

22. Uczestnikami rozgrywek mogą być wyłącznie zespoły składające się z pracowników firmy zgłaszającej się do rozgrywek, lub/i podwykonawcy bezpośrednio związani z daną firmą. Ponadto dopuszcza się 2 osoby niezatrudnione w firmie zgłoszonej do rozgrywek.
- 23. Zawodnik może grać w składzie tylko jednej drużyny zgłoszonej do turnieju.**
24. Rozgrywki piłkarskie organizowane przez EKSTRAKLASE BIZNESU mają charakter amatorski tzn., jego uczestnikami nie mogą być zawodnicy (nawet, gdy są pracownikami firmy zgłoszonej do rozgrywek), którzy w dniu rozpoczęcia, jak i podczas trwania danej edycji Turnieju zagraли lub grają w Extraklasie I, II i III lidze polskiej.
25. Pozostałe klasy rozgrywkowe:
 - a. IV liga – można zgłosić 1 zawodnika
 - b. Ligi okręgowe – można zgłosić 2 zawodników.
 - c. Ogólnopolska liga halowa- można zgłosić 1 zawodnika.
 - d. Klasy A, B, C - bez ograniczeń.
26. Za weryfikację tożsamości klubowej zawodników odpowiadają kapitanowie drużyn.
27. Występ zawodnika, którego tożsamość klubowa wskazuje, że jest nieuprawniony do gry w turnieju skutkuje walkowerem 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej.
28. Każdy uprawniony do gry zawodnik musi na zawodach posiadać dokument tożsamości (dopuszcza się również prawo jazdy) w celu weryfikacji tożsamości w odniesieniu do protokołów meczowych.
29. Dokumenty tożsamości są obowiązkowo sprawdzane przez organizatora każdorazowo po oddaniu protokołów meczowych, ale przed rozpoczęciem zawodów.
30. Po wypełnieniu protokołów meczowych i oddaniu do koordynatora następuje weryfikacja wpisanych zawodników. Każdy zawodnik osobiście stawia się do weryfikacji.
31. Każdy zawodnik musi być podpisany (własnoręczny podpis) na protokole meczowym – zawodnik niepodpisany traktowany jest, jako nieuprawniony do gry z konsekwencjami regulaminowymi.
32. Nie okazanie dokumentu tożsamości lub prawa jazdy skutkuje wykluczeniem zawodnika z rozgrywanego meczu, jako nieuprawnionego do gry do czasu dostarczenia dokumentu tożsamości, nie później jednak niż do zakończenia pierwszej połowy meczu. Do czasu dostarczenia dokumentu zawodnik nie może brać udziału w grze.
33. W przypadku wykrycia gracza zabronionego regulaminem przed meczem następuje odsunięcie go od dalszych spotkań (do czasu jego regulaminowego zgłoszenia przez kapitana)
34. Poprawność zapisu w protokole meczowym podpisem potwierdza kapitan zespołu. Jeżeli protokół będzie nieprawidłowo wypełniony to za błędy i wynikające z tego konsekwencje odpowiada kapitan wraz z zespołem.
35. Organizator w razie wątpliwości własnej lub jednej z uczestniczących w meczu drużyn może skorzystać z prawa ponownego sprawdzania tożsamości zawodników występujących w danym meczu w trakcie przerwy po pierwszej połowie i po skończonym spotkaniu. O fakcie sprawdzenia organizator informuje kapitana drużyny sprawdzanej przed zakończeniem meczu.
Dodatkowo:
36. W przypadku wykrycia gracza zabronionego regulaminem w trakcie meczu, bezpośrednio po meczu, drużyna zostaje ukarana karą walkowera 0 punktów i wynikiem 0-5. W przypadku, gdy wynik z boiska jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy niż walkower, to zostaje on utrzymany.
37. O wniosku dodatkowego sprawdzenia zawodników organizator powinien poinformować drużynę sprawdzaną w trakcie trwania meczu, nie później jednak niż przed jego końcem.

38. Drużyna sprawdzana ma 5 minut na dostarczenie dowodów tożsamości, biorących udział w danym meczu zawodników (nie zastosowanie się do wymogów regulaminu może skutkować walkowerem) - cały proces przebiega pod opieką koordynatora.
39. W wyznaczonej strefie zmian mogą przebywać tylko osoby wpisane w protokół meczowy to znaczy zawodnicy i jedna osoba funkcyjna (trener, opiekun drużyny). Osoby postronne nie mogą przebywać w strefie zmian.
40. Protesty:
41. Protesty można zgłaszać tylko DO KOORDYNATORA ROZGRYWEK W TRAKCIE TRWANIA MECZU
42. Koszt protestu 20 zł.
43. W ramach protestów nie będą rozpatrywane decyzje sędziowskie, które podjęte podczas meczu mają suwerenny charakter i są ostateczne.

PRZEPISY TURNIEJU

1. Rozgrywki odbywają się na ORLIKU
2. Czas gry: 2x10 min. z maksymalnie 3 min przerwy
3. Zespół liczy maksymalnie 10 zawodników, 6 podstawowych i 4 rezerwowych: na boisku znajduje się 6-ciu zawodników (5 w polu + bramkarz).
4. Drużyna może rozpocząć mecz w minimalnej ilości 4 zawodników (3 w polu + bramkarz).
5. Jeżeli w wyniku wykluczeń z boiska w którymkolwiek zespole zostanie mniej niż 4 zawodników mecz należy zakończyć, a drużynie przeciwnej zostanie przyznany walkower 5:0 i 3 punkty do tabeli. W przypadku, gdy wynik z boiska jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy niż walkower, to zostaje on utrzymany.
6. Ilość zmian w locie zawodników z pola podczas trwania rozgrywek jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze. Najpierw musi zejść zawodnik schodzący, a jego miejsce może wejść zawodnik wchodzący. Zmiany następują w wyznaczonej przez sędziego lub organizatora strefie zmian.
7. Jeżeli zmiana została przeprowadzona nieprawidłowo sędzia może napomnieć zawodnika wchodzącego karą jednonminutową, w przypadku powtarzalności sędzia może zastosować karę dwuminutową.
8. Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany, zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry zanim zawodnik schodzący je opuści:
 - gra winna być przerwana,
 - zawodnik schodzący jest ponaglany do opuszczenia boiska,
 - zawodnik rezerwowy zostaje napomniany,
 - grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższej miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry.
9. Jeżeli zawodnik wchodzący na boisko z premedytacją przerywa akcję drużyny przeciwnej (przed zejściem zawodnika schodzącego) skutkuje to rzutem wolnym bezpośrednim i czerwoną kartką lub karą minutową (min. 2 minuty) dla zawodnika, a jeżeli sytuacja ma miejsce w polu karnym obowiązuje rzut karny dla poszkodowanej drużyny.
10. Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko lub zawodnik schodzący opuści je poza własną strefą zmian:
 - gra winna być przerwana,
 - winny zawodnik zostanie napomniany,
 - gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższej miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry
11. Rzut wolny bezpośredni jest przyznawany w przypadku, gdy zawodnik:
 - a) Kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika.
 - b) Podstawia nogę przeciwnikowi.
 - c) Skacze na przeciwnika.
 - d) Przytrzymuje przeciwnika.
 - e) Pluje na przeciwnika.
 - f) Rozmyślnie dotyka piłkę ręką.
 - g) Za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu przeciwnika.
 - h) Bramkarz dotyka piłki ręką poza własnym polem karnym.
12. Rzut wolny pośredni jest przyznawany w przypadku, gdy zawodnik:
 - a) Bramkarz dotyka lub zagrywa piłkę ręką po zagraniu przez współpartnera.
 - b) Bramkarz dotyka lub prowadzi piłkę rękami albo nogą we własnym polu karnym dłużej niż 5 sekund.
 - c) Zawodnik gra w sposób niebezpieczny.

- d) Używa obraźliwych lub ordynarnych słów.
 - e) Wybija nogą lub głową piłkę trzymaną przez bramkarza.
 - f) Przeszkadza bramkarzowi we wprowadzeniu piłki do gry, lub popełni inny czyn, który sędzia zakwalifikuje, jako rzut wolny pośredni.
 - g) Gestem lub słownie okazuje niezadowolenie z decyzji sędziego.
13. Wykonujący rzut wolny pośredni i bezpośredni ma 5 sekund na wprowadzenie piłki do gry, po upływie 5 sekund rozegranie rzutu wolnego przechodzi na rzecz drużyny przeciwnej.

14. Rzut z autu jest rzutem wolnym pośrednim, wykonywany jest nogą, piłka stojąca, ustawiona na linii bocznej boiska, styczna do niej lub przed tą linią w miejscu wcześniejszego przekroczenia. Mur w odległości 3 metrów od piłki. Grę z autu zawodnik musi wznowić nie później niż po upływie 5 sekund, gdy piłka znajduje się ustawiona do wznowienia gry. W przypadku złamania regulaminu rozegranie autu przechodzi na rzecz drużyny przeciwnej.

15. W przypadku rzutu wolnego pośredniego (niebędącego rzutem z autu) lub bezpośredniego mur ustawiany jest w odległości 5 metrów od piłki, z rzutu wolnego pośredniego nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

16. Żaden rzut wolny nie może być wykonywany bliżej niż 6 metrów od bramki.

17. Rzut od bramki wykonuje tylko bramkarz (wyłącznie rękami w sytuacji, gdy piłka opuściła pole gry, w innych wypadkach może zagrać nogą). Bramkarz ma 5 sekundy na wznowienie gry, z rzutu od bramki nie można zdobyć bezpośrednio gola. Po upływie 5 sekund lub w przypadku nieprawidłowego wprowadzenia przez bramkarza piłki do gry sędzia dyktuje rzut wolny pośredni na rzecz drużyny przeciwnej, który zostanie wykonany z linii pola karnego, najbliższego miejsca przewinięcia.

18. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.

19. Rzut z rogu, wykonywany jest nogą, wykonujący ma 5 sekund na wprowadzenie piłki do gry, mur w odległości 5 metrów od piłki. Po przekroczeniu tego czasu przez wykonawcę, drużyna przeciwna wykonuje rzut wolny pośredni

20. Nie obowiązują przepis o spalonym.

21. KARY I WYKLUCZENIA:

1. W trakcie rozgrywek obowiązują kary czasowe: jednogminutowe (źle przeprowadzona zmiana), dwu minutowe (żółta kartka) i pięciogminutowe (czerwona kartka):

23. Konsekwencją drugiej żółtej kartki jest kartka czerwona (2 min i wykluczenie z gry).

24. Zawodnik wykluczony z gry przez nałożenie kary czasowej może powrócić na boisko tylko i wyłącznie po minięciu danej kary czasowej.

25. Kara czasowa jest kontynuowana w drugiej połowie meczu, gdy w pierwszej zabraknie czasu na jej całkowite wykonanie.

26. Zawodnicy będący na ławce rezerwowych również mogą być ukarani karami meczowymi – żółtą i czerwoną kartką z konsekwencjami czasowymi.

27. Drużyna, której zawodnik rezerwowy zawinił zobligowana jest przez sędziego do usunięcia jednego z zawodników z pola ze swojej drużyny do czasu upływu nałożonej kary – drużyna gra w osłabieniu do czasu upływu kary.

28. Zawodnik wykluczony z gry w skutek czerwonej kartki nie może już powrócić do gry ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych w tym spotkaniu (musi opuścić do 3 minut sektor, w którym rozgrywane jest spotkanie, w przeciwnym razie jego drużyna może zostać ukarana walkowerem). Po minięciu kary czasowej może wejść na boisko inny zawodnik z tej drużyny.

29. Strzelenie lub utrata gola przez drużynę grającą w osłabieniu nie skutkuje powrotem ukaranego zawodnika na boisko, co oznacza, że nie ma możliwości wcześniejszego powrotu na boisko, jak tylko pod odbyciu pełnej kary czasowej.

30. Drużyna może rozpocząć lub kontynuować mecz, gdy na murawie znajduje się minimum czterech zawodników z jednej drużyny.

31. Wykluczenia czerwoną kartką następuje, gdy zawodnik:

a) Gra brutalnie

b) Pluje na przeciwnika lub inne osoby

c) Zachowuje się wybitnie niesportowo

d) Używa ordynarnego, obelżywego języka

e) Czynne znieważa lub narusza nietykalność sędziego, innego zawodnika, kibica lub organizatora

f) Pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na jej zdobycie, rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym)

g) Pozbawia realnej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika popełniając przewinięcie karne rzutem wolnym lub rzutem karnym

h) Po raz wtóry zachowuje się niezgodnie z regulaminem, będąc poprzednio napomniany żółtą kartką.

32. Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartę, automatycznie zostaje odsunięty od kolejnego spotkania (bez powiadamiania przez organizatora). Organizator ma prawo do zwiększenia kary, łącznie z odsunięciem z rozgrywek, a o nałożeniu większej kary organizator powiadomi kapitana drużyny pisemnie. Karę, o której mowa w tym punkcie, stosuje się również w przypadku czerwonej kartki będącej konsekwencją otrzymania dwóch kartek żółtych.

35. W przypadku czynnego znieważenia lub naruszenia nietykalności sędziego i/ lub organizatora(uderzenie, ublizanie itp.) sędzia natychmiast zakończy zawody. Wynik meczu zostanie zweryfikowany, jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.

37. W przypadku przekupstwa lub próby przekupstwa sędziego, drużynę, której udowodni się w/w działanie w terminie natychmiastowym wyklucza się z rozgrywek. Ostateczna decyzja należy do organizatora.

38. Za zachowanie kibiców poszczególnych drużyn odpowiada i ponosi konsekwencje (łącznie z przyznaniem walkovera) kapitan, opiekun lub cała drużyna występująca w rozgrywkach.

41. Wszelkie pozostałe kwestie nieujęte w niniejszym regulaminie regulują również przepisy PZPN.

43. Organizator za nieprzestrzeganie regulaminu lub przepisów gry ma prawo nałożyć dodatkową karę na drużynę lub zawodnika łącznie z przyznaniem walkoveru lub dyskwalifikacją z rozgrywek. Kara dodatkowa nie musi być następstwem decyzji sędziego prowadzącego zawody.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Osoby biorące udział w rozgrywkach powinny się poddać wcześniej badaniom lekarskim stwierdzającym ich dobry stan zdrowia. Za nie wykonanie badań i wynikających z tego powodów wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodników.

2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.

3. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału osób chorych i zdrowych oraz skutki wypadków podczas trwania rozgrywek.

4. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za śmierć uczestników podczas rozgrywek niezależnie od przyczyny.

5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i konsekwencje wynikające z działań osób trzecich oraz uczestników rozgrywek w tym konsekwencje rękoczynów.

7. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator. W celu zmiany i aktualizacji obowiązującego regulaminu organizator zobligowany jest do uprzedniego poinformowania o tym fakcie zainteresowane strony.

8. Organizator, nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektów sportowych.

9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany w regulaminie w dowolnym czasie. W celu zmiany i aktualizacji obowiązującego regulaminu organizator zobligowany jest do uprzedniego poinformowania o tym fakcie zainteresowane strony, drużyny uczestniczące w rozgrywkach.

10. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem obowiązują przepisy PZPN. Ostateczna decyzja należy do organizatora.

11. Organizator i partnerzy zastrzegają sobie prawo do wykorzystania danych osobowych i wizerunku zawodników grających w rozgrywkach Ekstraklasa Biznesu dla celów marketingowych oraz przetwarzanie danych osobowych graczy na potrzeby tych rozgrywek (zgodnie z ustawą z dn. 29.08.1997r. o ochronie danych osobowych Dz.U. Nr 133 poz.883)