

# Regulamin Krosball

## Liga Amatorska 2018/19



### Rozgrywki

1. Liga organizowana jest dla wszystkich amatorów chcących zmierzyć się w piłkarskiej rywalizacji na obiekcie Profbud Arena na przełomie roku 2018 i 2019.
2. Za amatora Organizator uważa każdego uczestnika zmagania Krosball, który minimum rok nie rozegrał spotkań w barwach klubów trawiastych i futsalowych zrzeszonych w Okręgowych Związkach Piłki Nożnej, z wyjątkiem:
  - osób, które ukończyły 40 rok życia, grają lub trenują w klubach piłkarskich lub futsalowych
3. Zespoły zmierzą się systemem "każdy z każdym". Liczba rund będzie uzależniona od ilości zgłoszonych zespołów. Decydujące znaczenie będą miały możliwości Profbud Areny – obiektu rozgrywania wszystkich spotkań.
4. Mecze rozgrywane będą w 6-cio osobowym składzie (5+1) na obiekcie Hala Krosno.
5. Czas trwania jednego spotkania to 2x15 min, z przerwą tylko na zmianę stron.
6. Mecze będą rozgrywane na trzech boiskach równolegle.
7. O klasyfikacji końcowej w tabeli decydują kolejno:
  - Przy dwóch drużynach:
    - a) ilość zdobytych punktów
    - b) przy równej liczbie zdobytych punktów liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi zespołami
    - c) korzystniejsza różnica pomiędzy zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach pomiędzy zainteresowanymi ekipami
    - d) przy dalszej równości korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach
    - e) następnie większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach
    - f) losowanie przeprowadzone przez organizatora rozgrywek.
  - Przy więcej niż dwóch zespołach:
    - a) ilość zdobytych punktów
    - b) przy równej liczbie zdobytych punktów liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi zespołami
    - c) większa liczba bramek zdobytych w meczach między zainteresowanymi ekipami
    - d) przy dalszej równości korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach
    - e) losowanie przeprowadzone przez organizatora rozgrywek.
8. Organizator przed rozpoczęciem zmagania ligowych przedstawi planowany terminarz sezonu.
9. Harmonogram gier na daną kolejną będzie publikowany z tygodniowym wyprzedzeniem (z wyjątkiem pierwszej kolejki z uwagi na zgłoszenia przyjmowane do 22 października 2018 r.).
10. Z uwagi na napięty harmonogram Profbud Areny możliwość przełożenia spotkania jest mocno ograniczona. Na przełożenie meczu zgodę musi wyrazić Organizator i zainteresowane

drużyny, a prośba o przełożenie meczu musi wpłynąć do Organizatora najpóźniej sześć dni przed planowaną serią gier. W przypadku zdarzeń losowych, które mają miejsce między ogłoszeniem terminarza kolejki, a datą rozegrania meczu o przełożeniu spotkania decydują wyłącznie Organizator.

11. W przypadku przełożenia kolejki z uwagi na serwisowanie boisk lub innych zdarzeń wynikających z użytkowanego obiektu Organizator ma obowiązek powiadomić drużyny (bez ograniczeń czasowych, nawet dzień przed kolejką).

## Zgłoszenia

12. Każdy zespół powinien posiadać kapitana, który będzie odpowiedzialny za sprawy zgłoszenia oraz prowadzenia drużyny. Prosimy aby taka osoba była na meczu oznaczona odpowiednią opaską na ramieniu, aby ułatwić pracę sędziów oraz koordynatorów rozgrywek.
13. Maksymalna liczba zawodników w jednym zespole jest ograniczona do 15 osób, minimalna liczba zawodników mogących przystąpić do meczu to 6 osób (5 w polu + bramkarz). W wyjątkowych sytuacjach kiedy istnieje możliwość, że jeden zawodnik dojedzie w trakcie meczu, Organizator może udzielić zgody na rozpoczęcie spotkania w mniejszym stanie (4 zawodników w polu + bramkarz), ale liczba sześciu osób musi być uzupełniona do końca I połowy. W przypadku nie stawienia się awizowanego zawodnika do końca pierwszej części pojedynku zostanie zweryfikowany jako walkower.
14. Zespół należy zgłosić do organizatora wypełniając Kartę zgłoszeniową (Załącznik nr 1) oraz uiścić opłatę wpisową. Opłata wpisowa wynosi **1200 zł** od drużyny.
15. Wpisowe należy wyłącznie przelać na konto (Załączniku nr 2).
16. Każda z drużyn powinna zaopatrzyć się w jednakowe koszulki z widocznym numerem na plecach, ułatwiające identyfikację zawodników podczas gry. Na tymczasową grę bez koszulek z widocznym numerem zgodę musi wyrazić Organizator oraz sędziowie.
17. Do drużyn należy zgłaszać osoby, które ukończyły 18 rok życia. W przypadku gdy dany zawodnik osiąga pełnoletność w trakcie trwania rozgrywek, należy go zgłosić dzień po 18 urodzinach u koordynatora rozgrywek i dopiero wtedy może on uczestniczyć w zmaganiach.  
  
Istnieje możliwość dopisania do listy zawodników poniżej 18 roku życia, a o takiej możliwości i warunkach zatwierdzenia gracza poinformuje zainteresowanych koordynator ligi.
18. Drużyny w swoich składach powinny posiadać wyłącznie amatorów (rozumianych przez Organizatora i opisanych w punkcie 2 Regulaminu) nie grających na co dzień w klubach piłkarskich.  
  
W przypadku stwierdzenia w zespole osoby zrzeszonej w klubach taka drużyna zostaje ukarana walkowerem. Kolejne sankcje podejmie Organizator z możliwością automatycznego wykluczenia z rozgrywek bez zwrotu kosztów wpisowego.
19. W czasie trwania rozgrywek można dopisać zawodnika, ale należy tego dokonać najpóźniej do trzeciej serii gier. W późniejszym czasie będzie można wymienić zawodnika



kontuzjowanego na innego nie grającego w żadnej innej drużynie. Zgodę na taką zamianę musi wyrazić Organizator.

20. W trakcie trwania sezonu nie można zmienić drużyny.
21. Zgłoszenia można dokonać mailowo u Koordynatorów rozgrywek nie później niż do 22 października 2018 roku do godziny 24.00 (liczy się termin wpłynięcia zgłoszenia).

#### **Mecz:**

22. W meczu mogą występować wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek przez kapitana lub kierownika drużyny zaakceptowani przez koordynatora rozgrywek.
23. Za błędne wypełnienie karty zgłoszeniowej brak dokumentu tożsamości swoich zawodników odpowiada kapitan zespołu.
24. Zawodnicy w czasie trwania swojego meczu muszą posiadać dowód osobisty lub inny dokument potwierdzający tożsamość (osoby, które dopiero ukończyły 18 rok życia mogą do momentu wyrobienia dowodu okazać legitymację szkolną), w przeciwnym razie w przypadku zakwestionowania tożsamości przez kapitana drużyny przeciwnej lub koordynatora mecz będzie zweryfikowany jako walkower. Znajomość z koordynatorem nie jest potwierdzeniem tożsamości. Nie ma możliwości dowozu dokumentu po zakończonym meczu. Sprawdzana drużyna ma 5 minut na dostarczenie dokumentów tożsamości.
25. Chęć weryfikacji może dokonać tylko kapitan drużyny przeciwnej, z którą obecnie gra ekipa podejrzewana o złamanie Regulaminu, a fakt ten należy zgłosić Organizatorowi najpóźniej przed rozpoczęciem II połowy spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami.
26. W przypadku gry nieuprawnionego zawodnika (nie wpisanego w karcie zgłoszeniowej, zawieszono go za kartki, a także gdy nie spełnia on wymagań Organizatora wynikających ze zgłoszenia drużyny, czy też zdekompletowaniu drużyny) będzie przyznany walkower. W przypadku gdy dwie drużyny naruszą ten punkt regulaminu zostanie przyznany obustronny walkower.
27. Za weryfikację tożsamości klubowej swoich zawodników odpowiadają kapitanowie drużyn. W przypadku weryfikacji koordynatora i potwierdzeniu przypuszczeń o złamaniu punktu 18 Organizator może wykluczyć daną ekipę z rozgrywek bez zwrotu wpisowego za wybitnie niesportowe zachowanie i próbę zwiększenia swoich szans na zwycięstwo niezgodnych z Regulaminem.
28. Niestawienie się do gry do 5 min od godziny wyznaczonego meczu będzie skutkowało przyznaniem walkowera. W przypadku, gdy dwie ekipy nie stawią się w tym czasie na spotkanie będzie przyznany obustronny walkower (0 punktów, 0 bramek zdobytych, 3 stracone dla obydwu zespołów).
29. W przypadku, gdy wynik z boiska będzie korzystniejszy niż przyznany walkower, będzie on utrzymany z zastrzeżeniami:
  - a) bramki drużyny, która została ukarana walkowerem będą anulowane.
  - b) strzelcy bramek zespołu, który został ukarany walkowerem będą anulowani,

c) kartki dla obojga drużyn będą utrzymane.

**30.** W innych nie opisanych przypadkach o przyznaniu walkowera zdecyduje Organizator.

#### **Kary:**

**31.** Za niesportowe zachowanie zawodnicy będą karani żółtymi i czerwonymi kartkami. Otrzymanie żółtej kartki jest równoznaczne z karą 2 minut. Po upływie tego czasu, zawodnik może wrócić do gry lub na jego miejsce może wejść inny gracz. Otrzymanie bezpośrednio czerwonej kartki jest równoznaczne z grą w osłabieniu przez okres 5 minut. Po upływie tego czasu na miejsce ukaranego zawodnika może wejść inny gracz. Zawodnik ukarany czerwoną kartką nie może w danym meczu wrócić do gry. Utrata bramki nie powoduje anulowania gry w osłabieniu.

**32.** Po otrzymaniu czerwonej kartki zawodnik musi udać się do szatni (ma na to 1 minutę). W przypadku nie zastosowania się do tego przepisu sędzia ma prawo odgwizdać koniec meczu, a drużyna w której dany zawodnik występował będzie ukarana walkowerem.

**33.** Po 4, 8, 12,... żółtej kartce zawodnik musi przymusowo opuścić jeden mecz. Żółte kartki po zakończeniu sezonu będą anulowane. Kary nałożone przez Organizatora za czerwoną kartkę, a także absencja za niesportowe zachowanie przechodzą na następny sezon.

**34.** Za kontrolę liczby kartek odpowiada kapitan bądź kierownik zespołu. Organizator nie ma obowiązku informować zawodników o zawieszeniu danego gracza na jeden mecz (po otrzymaniu 4, 8, 12,...kartki). Kapitan drużyny może w formie mailowej zapytać koordynatora o liczbę kartek poszczególnych graczy swojej ekipy.

**35.** Jeżeli spotkanie, w którym dany zawodnik miał pauzować zakończy się walkowerem to zalicza się ono na poczet odbytej kary.

**36.** Jeżeli absencja wypada w kolejce, w której dany zespół pauzuje to kara przechodzi automatycznie na następną kolejkę.

**37.** Czerwona kartka otrzymana bezpośrednio skutkuje przymusową pauzą w minimum jednym spotkaniu. Organizator może nałożyć za niesportowe zachowanie dodatkową liczbę absencji w meczach ligowych i pucharowych.

**38.** Organizator w wyjątkowych okolicznościach (wybitnie niesportowe zachowanie któregoś z zawodników lub osób towarzyszących drużynom, mimo ostrzeżeń Organizatora nie dostosowanie się do Regulaminu rozgrywek lub Regulaminu Profbud Areny) ma prawo do wykluczenia zespołu z rozgrywek bez możliwości zwrotu wpisowego.

**39.** W przypadku wycofania się lub wykluczenia drużyny z rozgrywek stosują się następujące rozstrzygnięcia:

a) w przypadku gdy drużyna rozegrała mniej niż 50%+1 meczy przewidzianych w sezonie jej wyniki zostają anulowane, a jej zawodnicy zostają wyłączeni z klasyfikacji strzelców, ale nie z klasyfikacji kartek. Zawodnik mający odbyć pauzę za kartki lub niesportowe zachowanie będzie ją musiał odbyć w następnej ekipie grającej w Krosball jeśli zostanie zgłoszony. Zawodnicy takiej drużyny nie mogą dołączyć w trakcie trwania sezonu do innych drużyn grających dalej w rozgrywkach Krosball.



- b) w przypadku gdy drużyna rozegrała więcej niż 50%+1 meczy przewidzianych w sezonie jej wyniki zostają utrzymane, a jej zawodnicy pozostają w klasyfikacji strzelców oraz kartek. Następni przeciwnicy przewidziani do gry zgodnie z terminarzem otrzymają walkower 3-0. Zawodnik mający odbyć pauzę za kartki lub niesportowe zachowanie będzie ją musiał odbyć w następnej ekipie grającej w Krosball jeśli zostanie zgłoszony. Zawodnicy takiej drużyny nie mogą dołączyć w trakcie trwania sezonu do innych drużyn grających dalej w rozgrywkach Krosball.

#### **Protesty:**

40. Każdy kapitan zespołu ma prawo złożyć protest do Koordynatorów rozgrywek jeżeli uzna, że jakiś punkt Regulaminu rozgrywek został złamany.
41. W ramach protestu nie będą rozpatrywane decyzje sędziowskie, które mają suwerenny charakter i są ostateczne.
42. Protesty należy zgłaszać mailowo maksymalnie do godziny 12.00 dzień po meczu (liczy się czas wpłynięcia maila do koordynatora na adres: rozgrywki@halakrosno.pl). Po tym terminie protesty nie będą rozpatrywane i nie będzie możliwości zmiany wyniku. Koordynator ma 2 dni robocze na zapoznanie się ze sprawą i rozpatrzenie protestu i przestaniu droga mailową ostatecznej decyzji zainteresowanym stronom.
43. Jeżeli drużyna zgłaszająca protest gra następne spotkanie w ten sam dzień lub na drugi dzień, protest musi wpłynąć do koordynatora bezpośrednio po zakończonym meczu (najpóźniej 5 min po zakończeniu pojedynku), decyzja koordynatora musi zostać podjęta w trybie przyspieszonym.

#### **Pozostałe:**

44. Przed rozpoczęciem sezonu Organizatorzy zaproszą przedstawicieli drużyn na spotkanie, na którym będzie omówiony Regulamin rozgrywek, zasady ewentualnych awansów i spadków z ligi, a także przedstawiony system gier, możliwość rozegrania Pucharu Ligi oraz Superpucharu).
45. W przypadku dwóch zespołów występujących w tych samych lub zbliżonych kolorach, jedna z ekip zobowiązana jest założyć narzutki dostarczone przez Organizatora. (o wyborze drużyny decyduje losowanie).
46. Zawodnicy nie mogą w trakcie trwania meczu posiadać przedmiotów zagrażających zdrowiu i życiu innych zawodników (decyzje podejmuje sędzia lub koordynator).
47. Zawodnicy muszą występować w specjalnym obuwiu: halówki lub turfy. W przypadku braku odpowiedniego obuwia zawodnik nie będzie mógł przystąpić do meczu, a gdy już zagra to po stwierdzeniu przez koordynatora lub sędziego faktu nieodpowiedniego obuwia musi natychmiast opuścić plac gry. Dopiero po zmianie obuwia może powrócić do meczu, ale najpierw musi pokazać rezerwowe buty koordynatorowi.
48. Organizator i koordynatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione przez zawodników na arenie zawodów, a także w szatniach.

49. Uczestnicy Krosball powinni być ubezpieczeni we własnym zakresie od następstw nieszczęśliwych wypadków.
50. Każdy z uczestników Krosball musi przestrzegać Regulaminu obiektu Profbud Areny.
51. Za zachowanie kibiców odpowiedzialność ponosi kapitan zespołu i ponosi konsekwencję łącznie z przyznaniem walkowera oraz wykluczeniem z rozgrywek.
52. Osoby postronne zakłócające przebieg rywalizacji będą wyprowadzone z obiektu i obarczone kosztem operacji służb porządkowych.

#### Zasady gry:

1. Bramkarz piłkę do gry wznawia ręką i ma 5 sekund na wznowienie gry z rzutu od bramki (czas liczony jest przez sędziego od momentu kontaktu dłoni z piłką). W przeciwnym razie arbiter dyktując dla przeciwników rzut wolny pośredni z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.
2. Auty gramy po ziemi zza lub z linii bocznej boiska (do wysokości kolan około 30 cm od murawy). O prawidłowości tego fragmentu gry decyduje sędzia.
3. Wymiany zawodników dokonywane są w sposób „hokejowy”, jednak tylko w strefie zmian wyznaczonej przez Organizatora. W przypadku złej zmiany sędzia napomina zawodnika wchodzącego na plac gry żółtą kartką.
4. Auty, rzuty różne i rzuty wolne (bez sygnalizacji sędziego o gwizdku) należy wykonywać 5 sekund po stwierdzeniu, że przeciwnik znajduje się 5 metrów od piłki. Decyzję o liczeniu podejmuje arbiter. W przypadku gry na gwizdek należy wznović grę 5 sekund po gwizdku. Po niezastosowaniu się do tego punktu piłkę należy przyznać przeciwnikowi.
5. Czas gry wynosi 2 razy 15 minut i nie jest on zatrzymywany (w przerwie zmiana połów).
6. Arbiter ma prawo do przedłużenia regulaminowego czasu gry jednak nie więcej niż o 2 minuty. W przypadku groźnej kontuzji wymagającej interwencji służb medycznych sędzia może zatrzymać czas.
7. Przerwa między połowami trwa maksymalnie 5 minut.
8. Rzut karny wykonywany będzie na wprost bramki z odległości 9 metrów, a bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej w momencie oddania strzału.
9. Odległość zawodników od piłki przy stałych fragmentach gry musi wynosić minimum 5 metrów.
10. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
11. W przypadku gdy piłka odbije się od sufitu hali nad polem gry drużyna przeciwna wykonuje aut z linii bocznej boiska
12. O wznovieniu gry przy rozpoczęciu meczu, a także po stracie gola i możliwości zdobyciu z nich bramki decydują przepisy z boisk trawiastych.
13. W przypadku kontuzji lub kar wykluczenia zawodników w danym spotkaniu drużynę uważa się za zdekompletowaną jak jej stan osobowy będzie liczył mniej niż cztery osoby.
14. Reszta przepisów gry pozostaje tradycyjnie z „trawy”.

**15.** Wszelkie wątpliwości i spory na boisku rozstrzyga sędzia.

**Start ligi – październik 2018 rok.**

**Dni meczowe – piątek, (termin rezerwowy sobota), w godzinach: 19.00 – 22.00**

**Wymiary boiska i bramek – boisko 20x45 m, bramki 2 x 5 m**

**Oficjalna strona ligi – [www.profbudarena.pl](http://www.profbudarena.pl) w zakładce Krosball**

**Oficjalny mail rozgrywek – [rozgrywki@halakrosno.pl](mailto:rozgrywki@halakrosno.pl)**

**KONTAKT:**

Tomasz Wacek, tel. 602 724 767

Tomasz Kubal, tel. 506 445 497

Waldemar Wojnar, tel. 505 160 556

e-mail: [rozgrywki@halakrosno.pl](mailto:rozgrywki@halakrosno.pl)

*Przesyłając sportowe pozdrowienia*  
*Organizatorzy*  
**Krosball – ligi piłkarskie**





Załącznik nr 1

## Karta zgłoszeniowa Krosball Liga Amatorska 2018/19

.....  
Nazwa drużyny

Lp	NAZWISKO Imię	Czytelny podpis zawodnika	Uwagi
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Zawodnika pełniącego funkcję kapitana drużyny prosimy oznaczyć na karcie zgłoszeniowej (C)

**Dane kontaktowe kapitana drużyny:**

tel.....

e-mail:.....

Zawodnik, który złoży na karcie swój podpis oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem rozgrywek oraz Regulaminem Profbud Areny, w pełni je akceptuje, a także nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, które mogą utrudniać lub uniemożliwiać jego udział w rozgrywkach piłki nożnej Krosball. Ponadto informuje, że sprawdził swój stan zdrowia w placówce do tego wyznaczonej, a w razie jakiegokolwiek wypadku nie będzie kierował żadnych roszczeń do Organizatorów i sędziów. Ponadto każdy podpisany uczestnik Krosball – ligi piłkarskie wyraża zgodę na nieodwołalne i nieodpłatne prawo do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć z jego udziałem w materiałach promocyjnych Organizatora (galerie zdjęć, filmiki, wideo wywiady, publikacje pamiątkowe oraz relacje na stronie rozgrywek i Profbud Areny, a także na profilu FB.



**Załącznik nr 2**

**Wpisowe Krosball Liga Amatorska 18/19: 1200 zł od drużyny**

Wpłaty na numer konta: 28 1240 1457 1111 0010 4778 4823

**W tytule wpłaty proszę wpisać Krosball Liga Amatorska 18/19, nazwa drużyny.**