

REGULAMIN

CZARNKOWSKIEJ LIGI HALOWEJ 2022

I. ORGANIZATOR

Ośrodek Sportu i Rekreacji w Czarnkowie ul. Nowa 8; 64-700 Czarnków

tel. 067/255-26-95;

adres e-mail osir@czarnkow.pl.,

„f” - Ośrodek Sportu i Rekreacji Czarnków Główny Fanpage

II. TERMIN I MIEJSCE

Miejsce: Sala sportowo - widowiskowa przy Szkole Podstawowej nr 2 w Czarnkowie ul. Wroniecka 136.

Rozpoczęcie rozgrywek 26 listopada 2022r. (sobota) godz. 15.00 (pierwszy mecz).

III. UCZESTNICTWO

Czarnkowska Liga Halowa ma charakter amatorski i w zespole nie mogą znajdować się zawodnicy z **IV i wyższej** klasy rozgrywkowej, zaś z V ligi może znaleźć się maksymalnie 2 zawodników w jednym zespole. W rozgrywkach uczestniczą zakłady pracy, szkoły, organizacje sportowe, amatorzy, pod warunkiem, że uczestnik ma ukończone 16 lat.

IV. WPISOWE

Warunkiem uczestnictwa w rozgrywkach jest wpłata wpisowego w wysokości 600zł. od drużyny do dnia **10 listopada br.**

Wpłaty i zapisy należy dokonać w biurze OSiR przy ul. Nowej 8 w Czarnkowie, bądź na konto 30 1020 3844 0000 1602 0143 0537 z dopiskiem: wpisowe czarnkowska liga halowa plus nazwa drużyny.

V. BADANIA LEKARSKIE

Zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 12 września 2001r. (Dz.U.Nr 81, poz 889) zawodnicy przy przystąpieniu do rozgrywek muszą złożyć u organizatora zaświadczenia lekarskie o braku przeciwwskazań do udziału w w/w rozgrywkach lub zobowiązani są do złożenia podpisanych własnoręcznie oświadczeń (niepełnoletni podpisane przez prawnych opiekunów) o zdolności tj. braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w zajęciach rekreacyjnych.

VI. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ROZGRYWEK

1. Zawodnicy występują w składach 5-osobowych (4 graczy z pola + bramkarz). Ilość zawodników zgłoszonych do turnieju to max 12 osób na **liście dostarczonej najpóźniej przed rozpoczęciem pierwszego meczu**. Brak jej spowoduje nie dopuszczenie do meczu, w trakcie trwania rozgrywek nie można dopisywać zawodników. Lista zostanie sporządzona w dwóch egzemplarzach: oryginał pozostanie u organizatora w biurze OSiR, a kopia do wglądu na hali dla wszystkich zainteresowanych.

2. Mecz może rozpocząć się, jeśli każda z drużyn posiada minimum 4 zawodników.

3. Drużyny muszą występować w jednakowych strojach (w przypadku braku jednakowych strojów zawodnicy z pola występują w znacznikach zapewnianych przez organizatorów).

4. Stroje bramkarskie muszą wyraźnie odróżniać się od strojów zawodników z pola.



5. Protokoły meczowe:

- a) Przed każdym meczem kapitan drużyny wręcza sędziemu protokół meczowy ze składem, w którym występuje drużyna. Niedoręczenie protokołu będzie skutkowało konsekwencjami dyscyplinarnymi, do odwołania meczu i przyznania walkowera drużynie przeciwnej łącznie.
- b) Protokoły meczowe zostaną wręczone kapitanom drużyn na spotkaniu organizacyjnym.
- c) Protokoły meczowe nie będą dostępne przed meczem u organizatorów.

6. Struktura rozgrywek: każdy z każdym + rewanże.

7. Oddanie meczu walkowerem skutkuje karą odjęcia 1 pkt. Trzy walkowery spowodują wykluczenie zespołu z rozgrywek bez zwrotu wpisowego. W przypadku rozegrania przez wykluczony zespół ponad 50% zaplanowanych spotkań, wyniki tych meczów zostają utrzymane, a w kolejnych meczach przyznaje się walkower dla drużyny przeciwnej. W przypadku rozegrania przez wykluczony zespół poniżej 50% zaplanowanych spotkań wszystkie dotychczasowe wyniki zostają zweryfikowane jako walkower dla drużyny przeciwnej i jest on również przyznawany kolejnym przeciwnikom tego zespołu.

8. Walkower wynosi 5:0.

9. Wszystkie drużyny obowiązują aktualny terminarz rozgrywek dostępny u organizatorów, a także na stronie internetowej OSiR Czarnków.

10. Mecze rozgrywane są piłką do futsalu - rozmiar 4, którą zapewnia organizator.

11. Mecze trwają 2 x 12 min. Czas gry jest zatrzymywany tylko na sygnał sędziego. W szczególności sędzia może zarządzić zatrzymanie czasu z powodu:

- 1) kontuzji zawodnika,
- 2) wykonania rzutu wolnego lub rzutu karnego w końcowej fazie połowy lub meczu.

12. Każdy kolejny mecz musi rozpocząć się zgodnie z terminarzem. W przypadku spóźnienia się którejś z drużyn więcej niż 5 min sędzia odgwiszduje walkower dla drużyny przeciwnej.

13. Za zwycięstwo w meczu drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt, za przegraną 0 pkt.

14. O kolejności miejsc decydują:

- 1) Większa liczba zdobytych punktów;
- 2) W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwa zespoły decydują:
 - a) większa liczba punktów w bezpośrednich pojedynkach zainteresowanych drużyn,
 - b) większa różnica bramek (strzelonych i straconych) w trakcie całych rozgrywek,
 - c) większa liczba zdobytych bramek w trakcie całych rozgrywek.
- 3) W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez więcej niż dwa zespoły przeprowadza się dodatkową punktację pomocniczą spotkań wyłącznie między zainteresowanymi zespołami (tzw. „mała tabela”), kierując się kolejno zasadami podanymi w punkcie 13 w podpunkcie 2) biorąc pod uwagę jedynie wyniki spotkań pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
- 4) Jeżeli powyższe litery nie przyniosą rozstrzygnięcia, należy przeprowadzić serię rzutów karnych pomiędzy zainteresowanymi zespołami. Rzuty karne wykonywane są najpierw po 3, potem po 1 razie do skutku.



15. Każda drużyna musi mieć kapitana.
16. Wszystkie kwestie sporne zaistniałe w trakcie spotkania wyjaśnia wyłącznie kapitan drużyny.
17. Zmiany zawodników z parkietu dokonywane są systemem hokejowym, wyłącznie w wyznaczonym do tego polu. Zawodnik zmieniający, może wejść na boisko dopiero wówczas, gdy zawodnik zmieniany całkowicie opuści boisko. Za niewłaściwie dokonaną zmianę drużyna zostanie ukarana rzutem wolnym pośrednim, a zawodnik zmieniający zostanie ukarany żółtą kartką.
18. Dozwolone jest jednokrotne podanie do bramkarza swojej drużyny. Kolejne może nastąpić, gdy piłka zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny przeciwnej lub opuści pole gry. Niedozwolone zagranie piłki do bramkarza swojej drużyny skutkuje przyznaniem drużynie przeciwnej rzutu wolnego pośredniego z miejsca gdzie znajdowała się piłka. W sytuacji, gdy piłka znajdowała się w polu karnym drużyny ukaranej rzut wolny wykonywany jest z linii pola karnego najbliższej miejsca znajdowania się piłki.
19. Na połowie przeciwnika dozwolona jest wymiana dowolnej ilości podań z bramkarzem swojej drużyny.
20. Czas przetrzymywania piłki przez bramkarza na własnej połowie wynosi 4 sekundy. Po przekroczeniu tego czasu drużynie przeciwnej zostaje przyznany rzut wolny pośredni z miejsca gdzie znajdowała się piłka. W sytuacji, gdy piłka znajdowała się w polu karnym drużyny ukaranej rzut wolny wykonywany jest z linii pola karnego najbliższej miejsca znajdowania się piłki.
21. Odległość muru od miejsca wykonania rzutu wolnego wynosi 5 m.
22. Odległość zawodnika drużyny przeciwnej od miejsca rzutu z autu wynosi 3 m. Przeciwnik, który celowo skraca ten dystans i przeszkadza przy wznowieniu gry zostaje ukarany żółtą kartką.
23. Rzut z autu wykonywany jest nogą, a piłka leży nieruchoma na linii bocznej lub za boiskiem. W przypadku wznowienia gry piłką będącą w ruchu zostaje przyznany rzut z autu dla drużyny przeciwnej.
24. Wszystkie wznowienia gry, również przez bramkarza, muszą nastąpić w ciągu 4 sekund. W przypadku przekroczenia czasu na wznowienie gry piłka zostaje przyznana drużynie przeciwnej.
25. Po wyjściu piłki poza linie bramkowa bramkarz wznawia grę ręką.
26. Rzut karny wykonywany jest z odległości 6 m.
27. Za czwarte i każde kolejne przewinienie popełnione w meczu przez zespół w trakcie jednej połowy, drużynie przeciwnej przyznawany jest przedłużony rzut karny wykonywany z odległości 10 m.
28. Rzut karny i przedłużony rzut karny wykonywany jest na gwizdek.



29. Zawodnik ukarany żółtą kartką nie otrzymuje kary minutowej.
30. Atak wślizgiem jest dozwolonym sposobem walki o piłkę, o ile nie jest on wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły.
31. Zawodnik ukarany po raz drugi żółtą kartką w tym samym meczu otrzymuje czerwoną kartkę. W takim przypadku zawodnik ukarany czerwoną kartką zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a jego drużyna gra w osłabionym składzie przez okres 3 minut. Po upływie 3 minut zawodnika ukaranego czerwoną kartką może zastąpić inny zawodnik.
32. Zawodnik ukarany bezpośrednio czerwoną kartką zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a jego drużyna gra w osłabionym składzie przez okres 5 minut. Po upływie 5 minut zawodnika ukaranego czerwoną kartką może zastąpić inny zawodnik.
33. W przypadku, gdy drużyna grająca w osłabionym składzie na skutek ukarania jej zawodnika lub zawodników czerwoną kartką traci bramkę, może uzupełnić skład.
34. W przypadku, gdy na skutek otrzymania kar napomnienia lub wykluczenia skład drużyny zmniejszył się poniżej 3 zawodników, sędzia kończy spotkanie, a drużynie przeciwnej przyznawany jest walkower. Jeżeli jednak wynik meczu jest korzystniejszy w momencie jego przerwania dla drużyny przeciwnej w stosunku do drużyny osłabionej, zachowany zostaje wynik meczu uzyskany na boisku w momencie przerwania meczu. W takim przypadku drużynie ukaranej walkowerem nie zostaje odejty punkt.
35. Zawodnik rezerwowi ukarany żółtą lub czerwoną kartką nie przyczynia się do minutowego osłabienia zespołu.
36. Co do zasady otrzymanie przez zawodnika czerwonej kartki nie skutkuje karą zawieszenia, jednak w przypadku otrzymania bezpośredniej czerwonej kartki w wyniku poważnego rażącego faulu lub gwałtownego agresywnego zachowania, organizator zastrzega sobie prawo do zawieszenia zawodnika, na co najmniej jeden mecz, a maksymalnie na cały okres trwania rozgrywek. Długość zawieszenia jest w każdym przypadku indywidualnie ustalana przez organizatora w porozumieniu z sędzią. Fakt oraz długość udzielenia kary zawieszenia jest przekazywany kapitanowi drużyny przez organizatora.

VII. PRZEBIERALNIE

1. Przebieralnie udostępniane są tylko grzecznościowo. Nie należy ich traktować jako szatni czy przechowalni - nie są one strzeżone przez organizatora.
2. Za wszelkie kradzieże zaistniałe podczas rozgrywek OSiR nie ponosi odpowiedzialności.
3. Zawodnicy odpowiadają za swe rzeczy we własnym zakresie.
4. Zobowiązuje się kapitanów drużyn do odebrania kluczy od szatni przy stoliku sędziowskim przed rozpoczęciem pierwszego meczu, jednocześnie zdania go zaraz po wyjściu ostatniego zawodnika z szatni również przy stoliku sędziowskim. Umożliwi to płynne funkcjonowanie szatni dla wszystkich drużyn.
5. W przypadku jakichkolwiek zniszczeń wynajmowanych pomieszczeń i urządzeń na hali sportowej, winni zobowiązani są do pokrycia wszystkich wyrządzonych szkód.
6. Wszelkie objawy wandalizmu zgłaszane będą na policję a niezdyscyplinowane zespoły bezwarunkowo wykluczone z dalszych rozgrywek.



7. Na hali widowiskowo-sportowej oraz w przebieralniach obowiązuje bezwzględny zakaz picia alkoholu i palenia papierosów

VIII. SPRAWY OGÓLNE

1. Nagrody: miejsca (I-III) puchar dla drużyny i dyplom dla każdego uczestnika.
2. Nagrody dodatkowe: nagrody indywidualne dla najlepszego strzelca, bramkarza, zawodnika.
3. Dojazd uczestników na turniej własnym transportem.
4. Zawodnicy będą ubezpieczeni od NW.

IX. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH **SPEŁNIENIE OBOWIĄZKU INFORMACYJNEGO**

1.KTO JEST ADMINISTRATOREM PAŃSTWA DANYCH OSOBOWYCH?

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 Ogólnego Rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. informujemy, iż Administratorem czyli podmiotem decydującym o tym, jak będą wykorzystywane Państwa dane osobowe jest:

Gmina Miasta Czarnków
Ośrodek Sportu i Rekreacji
ul. Nowa 8, 64-700 Czarnków
NIP:7632093092

Kontakt do Inspektora Ochrony Danych Osobowych: osir@czarnkow.pl

2.JAKI JEST POWÓD I CELE PRZETWARZANIA?

1. Dane osobowe uczestników rozgrywek będą przetwarzane w celach przeprowadzenia imprezy, wyłonienia zwycięzcy i przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia nagrody.
2. Przetwarzanie danych, o których mowa w treści niniejszego regulaminu w związku z udziałem w rozgrywkach obejmuje także publikację imienia i nazwiska.

3.KOMU PRZEKAŻEMY PAŃSTWA DANE?

Państwa dane osobowe mogą być lub zostaną przekazane:

Organom państwowym (np.: Prokuraturze, Policji, Generalnemu Inspektorowi Ochrony danych Osobowych),

Instytucjom państwowym (np.: Gminie Miasta Czarnków),
upoważnionym podmiotom na udokumentowany wniosek.

4. JAKIE PRAWA PRZYSŁUGUJĄ PAŃSTWU W ZWIĄZKU Z PRZETWARZANIEM DANYCH OSOBOWYCH?

Gwarantujemy spełnienie wszystkich Państwa praw wynikających z Ogólnego Rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. tj.:

prawo dostępu do treści swoich danych, czyli uzyskania informacji o celu i sposobie przetwarzania Państwa danych osobowych oraz kopii danych,

prawo do sprostowania, poprawienia danych gdy zawierają błąd, uległy zmianie lub zdezaktualizowały się,

prawo do usunięcia- częściowego lub całkowitego,

prawo do ograniczenia przetwarzania, czyli pozostawienie ich wyłącznie do przechowywania,

prawo do przenoszenia danych,

prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania,



prawo wniesienia skargi do właściwego organu nadzorczego w zakresie ochrony danych osobowych, gdy uznają Państwo, iż przetwarzanie Państwa danych osobowych narusza przepisy o ochronie danych osobowych.

5.OBOWIĄZEK PODANIA DANYCH OSOBOWYCH

Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w rozgrywkach. Jednocześnie każdy uczestnik wyraża zgodę, bez zobowiązań i kompensaty dla niego, do publikacji, pokazania i wykorzystania w zależności od wyboru zdjęć, wizerunku, portretu, nazwiska, głosu i danych biograficznych z bieżąco w dowolnym formacie i we wszystkich mediach istniejących obecnie i w przyszłości.

