

§ 1 - INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem rozgrywek Halowej Amatorskiej Ligi Piłkarskiej (HALP) jest Ośrodek Sportu i Rekreacji OSiR Stargard Sp. z o.o.

2. Cele:

- upowszechnianie kultury fizycznej wśród mieszkańców Stargardu i okolicznych miejscowości,
- propagowanie aktywnego trybu życia,
- integracja miłośników piłki nożnej,
- wyłonienie najlepszych drużyn amatorskich i najlepszych zawodników.

3. Zadania organizatora:

- nadzorowanie przebiegu rozgrywek i ich zgodności z niniejszym regulaminem,
- opracowanie preliminarza, systemu i terminarza rozgrywek,
- egzekwowanie zapisów dotyczących warunków uczestnictwa,
- administrowanie danymi osobowymi uczestników,
- utrzymywanie stałego kontaktu z kierownikami drużyn, sędziami i osobami funkcyjnymi,
- prawo do powołania rady ligi funkcjonującej na podstawie odrębnego regulaminu,
- dokonywanie obsady sędziowskiej (w porozumieniu z Kolegium Sędziów ZZPN),
- prowadzenie zestawienia ekwiwalentów sędziowskich,
- aktualizacja danych na oficjalnej stronie internetowej,
- publikacja zdjęć i video z rozgrywek,
- współpraca z mediami i patronami medialnymi rozgrywek,
- prowadzenie ewidencji zawodników i statystyk,
- prowadzenie ewidencji żółtych i czerwonych kartek,
- podejmowanie decyzji dyscyplinarnych wobec drużyn i zawodników,
- rozpatrywanie protestów zgłaszanych przez drużyny,
- wybór najlepszych zawodników,
- pozyskiwanie sponsorów i fundatorów nagród,
- zakup sprzętu sportowego, pucharów i nagród.

§ 2 - WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Warunkiem uczestnictwa w rozgrywkach HALP jest:

- zapoznanie, akceptacja i przestrzeganie niniejszego regulaminu,
- przedłożenie wypełnionego formularza zgłoszeniowego drużyny wraz z wymaganymi danymi – najpóźniej do momentu rozpoczęcia rozgrywek,
- podpisane oświadczenie (na formularzu zgłoszeniowym), potwierdzające autentyczność podanych danych, dobry stan zdrowia i brak przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w rozgrywkach HALP oraz start na własną odpowiedzialność,
- terminowe opłacenie wpisowego za udział w rozgrywkach.

2. Wpisowe w rozgrywkach HALP wynosi 600 zł (w tym 8% VAT). Oplatę należy uiścić w nieprzekraczalnym terminie do 20.01.2020 r. - gotówką w siedzibie OSiR Stargard Sp. z o.o. (biurowiec ZNTK, ul. Pierwszej Brygady 35/115) lub przelewem na rachunek bankowy w Polskiej Kasie Opieki SA nr 17 1240 3927 1111 0010 7391 8687. Brak wpłaty w wyznaczonym terminie skutkować będzie niedopuszczeniem drużyny do rozgrywek. W przypadku zmiany systemu rozgrywek, częstotliwości gier, mniejszej niż przewidywana liczba drużyn bądź innych okoliczności, organizator zastrzega sobie prawo do zmiany wysokości wpisowego.

3. W ramach wpisowego uczestnicy mają zapewnione:

- dostęp do pełnowymiarowej hali sportowej wraz trybunami, szatniami i zapleczem sanitarnym,
- obsługę organizacyjno-informacyjną,
- obsługę sędziowską oraz pomiar czasu,
- obsługę medyczną,
- obsługę ochroniarską,
- obsługę fotograficzną,
- piłki i akcesoria do gry,
- trofea i nagrody rzeczowe (dla najlepszych drużyn i zawodników).

4. Zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek HALP muszą mieć ukończone (na dzień rozgrywania meczu) 18 lat oraz nie mogą być zgłoszeni w sezonie 2019/2020 w drużynach występujących na szczeblu centralnym rozgrywek PZPN (dotyczy rozgrywek odbywających się w hali i na trawie).

5. W rozgrywkach uczestniczy maksymalnie 20 drużyn. Drużyny składają się maksymalnie z 15 zawodników. Zgłoszenia dokonuje kierownik drużyny na formularzu zgłoszeniowym najpóźniej do momentu rozpoczęcia rozgrywek. Po rozpoczęciu rozgrywek nie ma możliwości dokonywania jakichkolwiek zmian oraz zgłaszania nowych zawodników.

6. Zawodnik może być wpisany tylko na jednej liście zgłoszeniowej. W przypadku zgłoszenia zawodnika na więcej niż jednej liście, jego przynależność do drużyny będzie traktowana za ważną wtedy, gdy zawodnik ten rozegra spotkanie w danej drużynie po raz pierwszy.

7. Każda drużyna winna być ubezpieczona od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbki na zdrowiu poniesione przez uczestników w trakcie rozgrywek.

8. Każda drużyna musi posiadać kierownika, w zakresie którego leżą następujące prawa i obowiązki:

- prawo do zgłoszenia i wycofania drużyny z rozgrywek,
- potwierdzenie własnoręcznym podpisem danych zawartych w formularzu zgłoszeniowym,
- dopełnienie wszystkich formalności związanych z uczestnictwem w rozgrywkach,
- prowadzenie ewidencji kartek poszczególnych zawodników swojego zespołu,
- odpowiedzialność za zachowanie drużyny w trakcie meczu oraz przed i po jego zakończeniu.

§ 3 - SYSTEM I ZASADY ROZGRYWEK

1. Rozgrywki HALP odbywają się w formule pięciu turniejów (czterech turniejów klasyfikacyjnych i turnieju finałowego):

- 1. turniej - 26.01.2020
- 2. turniej - 02.02.2020
- 3. turniej - 16.02.2020
- 4. turniej - 23.02.2020
- 5. turniej (finałowy) - 01.03.2020

2. Rozgrywki odbywają się w wyznaczonych terminach w hali OSiR przy ul. Pierwszej Brygady 1 w Stargardzie w godz. 16.00-22.00. Programy minutowe każdego turnieju będą publikowane na bieżąco i należy się do nich bezwzględnie stosować. Z przyczyn niezależnych od organizatora, terminy i godziny ww. turniejów mogą ulec zmianie.

3. Formuła rozgrywek:

- drużyny rywalizują w grupach (5 grup po 4 drużyny), systemem każdy z każdym, według oficjalnego losowania oraz schematu i programu minutowego dla danego turnieju,
- po rozegraniu danego turnieju, punkty uzyskane przez poszczególne drużyny wliczane zostają do klasyfikacji generalnej,
- sumy punktów z czterech turniejów klasyfikacyjnych wyłonią 10 drużyn, które uzyskają prawo gry w turnieju finałowym,
- w turnieju finałowym rywalizacja odbywać się będzie systemem każdy z każdym w dwóch grupach (po 5 drużyn), po uprzednim losowaniu, z zaliczeniem dotychczas uzyskanych punktów przez poszczególne drużyny,
- cztery zespoły z obu grup turnieju finałowego, z najwyższą liczbą punktów, awansują do półfinałów (pierwszy zespół w klasyfikacji generalnej zagra z czwartym, a drugi z trzecim),
- przegrani z półfinałów zagrają w meczu o 3. miejsce, zwycięzcy – w finale,
- w przypadku wyniku remisowego, o zwycięzcy w półfinałach, meczu o 3. miejsce lub finale decydować będą rzuty karne (po trzy rzuty karne każda drużyna i ewentualnie - w przypadku braku rozstrzygnięcia - po jednym dodatkowym).

4. Rozgrywki prowadzą sędziowie wyznaczeni przez organizatora lub osobę odpowiedzialną z ramienia Kolegium Sędziów ZZPN. Uprawnienia sędziów rozpoczynają się z chwilą wejścia na obiekt, gdzie rozgrywane są zawody. Rozstrzygnięciom sędziowskim podlegają również przewinienia dokonywane podczas chwilowej przerwy w grze oraz gdy piłka jest poza grą. Zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne również podlegają władzy i jurysdykcji sędziego. Ta sama sytuacja dotyczy wszystkich zawodników po zakończeniu spotkania, aż do momentu opuszczenia przez sędziego obiektu, na którym znajduje się boisko.

5. Rozgrywki muszą się odbyć również w przypadku nieobecności wyznaczonego sędziego. Wówczas kapitanowie obu drużyn proponują swojego kandydata do prowadzenia zawodów.

6. Kierownicy drużyn, przed każdym turniejem, zobowiązani są do czytelnego wypełnienia protokołu z numerami obecnych zawodników. W trakcie trwania turnieju możliwe jest dopisanie zawodnika - pod warunkiem, że zawodnik ten został wpisany przed rozpoczęciem rozgrywek w formularzu zgłoszeniowym danej drużyny.

7. Sędziowie i organizator mają prawo do sprawdzania i weryfikowania tożsamości zawodników. W przypadku braku możliwości weryfikacji tożsamości zawodnika, mają prawo nie dopuścić go do gry.

8. W razie jakichkolwiek podejrzeń, że zawodnik może być nieuprawniony do gry, należy zgłosić to sędziemu lub organizatorowi. Za wstawienie do gry zawodnika nieuprawnionego, odbywającego karę dyskwalifikacji, grającego pod obcym nazwiskiem lub niespełniającego limitu wiekowego obowiązującego w rozgrywkach zespołowej grozi walkower.

9. Zespół, który nie stawi się na mecz, przegrywa walkowerem. Niestawienie się na cały turniej skutkować będzie walkowerem w każdym meczu danej drużyny, zgodnie z harmonogramem turnieju.

10. O kolejności miejsc w tabelach poszczególnych grup i klasyfikacji generalnej decydują:

- ilość zdobytych punktów,
- wyniki bezpośrednich spotkań przy dwóch lub więcej zespołach z jednakową ilością punktów,
- lepszy bilans bramek zdobytych i straconych we wszystkich turniejach,
- większa liczba bramek zdobytych we wszystkich turniejach,
- jeżeli powyższe punkty nie rozstrzygnęły o kolejności, zarządza się dodatkowe spotkanie.

11. Nagrody:

- puchary i dyplomy dla trzech najlepszych drużyn oraz pamiątkowe medale dla reprezentujących je zawodników,
- nagrody rzeczowe dla zawodników zwycięskiej drużyny – w zależności od posiadanych środków finansowych,
- statuetki i nagrody rzeczowe dla najlepszego strzelca, zawodnika i bramkarza rozgrywek.

§ 4 - PRZEPISY GRY

1. W drużynie występuje 5 graczy (4 zawodników w polu + bramkarz), przy czym dopuszcza się rozegranie meczu w 4- i 3-osobowym składzie. Jeżeli wskutek kar drużyna pozostanie na boisku w ilości mniejszej niż trzy osoby, to spotkanie zostanie zakończone. Wówczas, jeżeli wynik będzie korzystny dla drużyny, która pozostawała w ilości mniejszej niż trzy osoby, to zostanie on zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej - z konsekwencją anulowania goli zdobytych przez zdekompletowaną drużynę i zachowania bądź też dopełnienia do trzech liczby goli zdobytych przez drużynę przeciwną.

2. Zawodnicy występują w jednolitych, ponumerowanych strojach (bramkarz musi grać w stroju odróżniającym się kolorystycznie od stroju drużyny). W szczególnych przypadkach sędzia może odstąpić od tej zasady.

3. Rozgrywki są prowadzone zgodnie z przepisami gry w piłkę nożną, z modyfikacjami we wskazanych obszarach:

- wielkości bramek i pola gry,
- ilości zawodników,
- zmian zawodników - obowiązują lotne w strefie zmian (środek boiska),
- spalonych,
- rzutu karnego,
- odległości muru (obowiązuje 5 m),
- odległości od przeciwnika przy rzucie z autu i rzucie różnym (obowiązuje 5 m),
- fauli (faule akumulowane) - przepisy gry w futsal,
- kar indywidualnych - czasowych.

4. Mecz w rozgrywkach trwają 1x10 minut, z maksymalnie 2-minutową przerwą pomiędzy meczami. Mecz o 3. miejsce i finał trwają 1x15 minut. Zatrzymywanie czasu jest możliwe tylko na wniosek sędziego prowadzącego zawody.

5. Jeżeli piłka jest strzelona w kierunku bramki i w tym czasie zabrzmiał sygnał dźwiękowy kończący zawody, sędzia musi poczekać na rozstrzygnięcie strzału i dopiero kończy zawody. W takim przypadku zawody są zakończone w momencie, gdy:

- piłka wpadnie do bramki (gol jest zdobyty),
- piłka opuści pole gry,
- piłka odbije się od słupka, poprzeczki lub bramkarza i minie linię bramkową (gol jest zdobyty),
- piłka odbije się od słupka, poprzeczki lub bramkarza i nie minie linii bramkowej (gola nie ma),
- piłka dotknie jakiegokolwiek innego zawodnika niż bramkarz drużyny, w kierunku bramki której kopnięta została piłka.

W sytuacji, gdy piłka strzelona w kierunku bramki, w momencie gdy zabrzmiał sygnał dźwiękowy kończący zawody, zostanie zatrzymana przez zawodnika drużyny broniącej w sposób naruszający zasady gry, to gra wznowiona zostanie zgodnie z przepisami (bez względu na zakończenie czasu gry, ponieważ strzał oddany przed zakończeniem zawodów musi zostać rozstrzygnięty), natomiast zawodnik zostanie ukarany zasadnie do powagi przewinienia.

6. Zasady wykonywania stałych fragmentów gry:

- rzut karny wykonywany jest z punktu znajdującego się na wprost bramki i oddalonego od niej na odległość 7 m,
- drugi punkt karny znajduje się na wprost bramki i oddalony jest na odległość 10 m,
- przy wznowieniu gry rzutem od bramki, bramkarz wznawia grę wyłącznie wyrzutem ręką z dowolnego miejsca własnego pola karnego,
- w przypadku rzutu od bramki piłka jest w grze dopiero, gdy opuści pole karne,
- jeżeli bramkarz nie wznowi gry w czasie 5 sekund, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z linii pola karnego, z punktu najbliższego miejscu, gdzie nastąpiło naruszenie przepisów,
- jeżeli bramkarz kontroluje piłkę w rękach przez czas dłuższy niż 5 sekund, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z linii pola karnego, z punktu najbliższego miejscu, gdzie nastąpiło naruszenie przepisów,
- bramka nie może być uznana, jeśli bramkarz drużyny atakującej rzuci lub rozmyślnie uderza (pięstkuję) ręką piłkę z własnego pola karnego i jest ostatnim zawodnikiem zagrywającym piłkę,
- z rzutu od bramki oraz z rzutu autowego nie można zdobyć bramki,
- z rzutu wolnego bezpośredniego i z rzutu różnego bramka może być zdobyta wyłącznie na drużynie przeciwnej; w przypadku, gdy piłka wpadnie do bramki drużyny wykonującej rzut wolny lub rzut różny, sędzia zarządzi rzut różny dla drużyny przeciwnej,
- aut wykonuje się nogą z linii autowej boiska lub zza linii autowej boiska - piłka musi leżeć nieruchomo; w przypadku naruszenia procedury, grę wznowi autem drużyna przeciwna,
- rzut różny wykonuje się z pola różnego (umowny promień 25 cm od narożnika) najbliższego miejscu, gdzie piłka opuściła pole gry - piłka musi leżeć nieruchomo; w przypadku naruszenia procedury, sędzia zarządzi rzut od bramki dla drużyny przeciwnej,
- w przypadku, gdy piłka po kopnięciu gracza danej drużyny uderzy o sufit hali, wówczas grę rzutem z autu wznawiają gracze drużyny przeciwnej,
- zabrania się w jakikolwiek sposób blokowania piłki przeciwnikowi, który próbuje wznowić grę z autu, rzutu różnego czy rzutu wolnego - w przeciwnym wypadku sędzia może ukarać zawodnika blokującego piłkę,
- czas na wznowienie gry po jej przerwaniu, o ile sędzia nie zarządzi wznowienia na sygnał gwizdkiem, wynosi 5 sekund; w przypadku przekroczenia tego czasu, grę wznowi drużyna przeciwna rzutem wolnym, rzutem od bramki lub rzutem z autu.

7. Zmiany prowadzone są w systemie "hokejowym", a ilość zmian w meczu jest nieograniczona. W czasie zmiany zawodnika obowiązują następujące procedury:

- zmiany dokonuje się w środkowej strefie boiska, w pobliżu ławek rezerwowych (zawodnik kontuzjowany może opuścić pole gry w miejscu najbliższemu temu, w którym odniósł kontuzję),
- zawodnik rezerwowy może wejść dopiero wtedy, gdy zawodnik schodzący opuści pole gry,
- jeżeli zawodnik wchodzący wejdzie na pole gry, zanim zawodnik schodzący je opuści, to drużyna dokonująca nieprawidłowo wymiany zostaje ukarana wykluczeniem zawodnika na czas 2 minut (żółta kartka) lub do utraty bramki,
- w przypadku naruszenia procedury wymiany, sędzia przerywa grę (chyba, że istnieje możliwość zastosowania korzyści) i zarządzi rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej,
- bramkarz może zamienić się miejscami z każdym zawodnikiem - pod warunkiem, że zmiana zostanie dokonana za zgodą sędziego oraz nastąpi podczas przerwy w grze,
- zawodnik krwawiący musi opuścić pole gry.

8. Obowiązują całkowity zakaz gry w okularach, biżuterii i z innymi przedmiotami mogącymi potencjalnie powodować niebezpieczeństwo uszkodzenia ciała. W przypadku jakiegokolwiek nieszczęśliwego wypadku, który spowodował utratę zdrowia własnego oraz u innych osób, odpowiedzialność prawna spada na sprawcę.

§ 5 - NARUSZENIA PRZEPISÓW GRY - SANKCJE DYSCIPLINARNE

1. Jeżeli zawodnik dopuszcza się poniższych przewinień, są one karane rzutem wolnym bezpośrednim:

- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
- podstawi nogę przeciwnikowi,
- skacze na przeciwnika,
- popycha, uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
- atakuje przeciwnika nogami,
- atakuje ciałem w sposób niezgodny z przepisami gry,
- trzyma przeciwnika,
- pluje na przeciwnika,
- rozmyślnie zagrywa piłkę ręką.

Powyższe przewinienia są akumulowane w czasie zawodów.

2. Jeżeli zawodnik dopuszcza się poniższych przewinień, są one karane rzutem wolnym pośrednim:

- bramkarz wznawia grę przez czas dłuższy niż 5 sekund,
- bramkarz trzyma piłkę w rękach przez czas dłuższy niż 5 sekund, po tym, jak złapał ją w wyniku akcji przeciwnika,
- bramkarz dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknie jej inny zawodnik, po tym jak wprowadził ją do gry,
- bramkarz łapie piłkę w ręce we własnym polu karnym po rozmyślnym zagraniu jej przez współpartnera,
- gra w sposób niebezpieczny,
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk,
- popełnia przewinienie na współpartnerze,
- narusza procedurę wymiany,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie w czasie, gdy piłka jest w grze.

Powyższe przewinienia nie są akumulowane w czasie zawodów.

3. Jeżeli drużyna popełni 3 faule akumulowane (w meczach trwających 1x15 minut) lub 5 fauli akumulowanych (w meczach trwających 1x15 minut), to każdy kolejny faul akumulowany będzie skutkował rzutem wolnym bezpośrednim.

4. W przypadku czwartego/szóstego (w odniesieniu do powyższego zapisu w kwestii czasu trwania meczu) oraz kolejnych fauli akumulowanych nie stosuje się korzyści, chyba że przerwanie gry pozbawiłoby drużynę atakującą realnej szansy zdobycia bramki. W przypadku zastosowania korzyści po faulu zaliczającym się do fauli akumulowanych, sędzia musi zasygnalizować ten fakt w najbliższej przerwie w grze. Jeżeli po zastosowaniu korzyści nastąpi kolejne naruszenie przepisów gry, to przerwana grę wznowia się zgodnie z charakterem ostatniego przewinienia. Jeżeli korzyść zastosowana została po trzecim/piątym faulu akumulowanym, to nie powoduje ona konieczności podyktowania rzutu wolnego z drugiego punktu karnego, jeżeli akcja zostanie przerwana lub niewykorzystana. Jeżeli akcja zostanie przerwana na skutek przewinienia karnego kolejnym faulem akumulowanym, to rzut wolny z drugiego punktu karnego (ewentualnie miejsca przewinienia) zostanie przyznany drużynie za drugie przewinienie, a nie za to, po którym sędzia zastosował korzyść.

5. Procedura wykonywania rzutu wolnego bezpośredniego, począwszy od czwartego/szóstego faulu akumulowanego:

- piłka musi leżeć nieruchomo,
- zawodnicy drużyny broniącej nie mogą ustawić muru obronnego,
- zawodnik wykonujący rzut musi być zidentyfikowany,
- bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym, w odległości minimum 5 m od piłki,
- zawodnicy, z wyjątkiem bramkarza i wykonawcy rzutu, pozostają za umowną linią na wysokości piłki równoległą do linii bramkowej i w odległości nie mniejszej niż 5 m od piłki,
- zawodnicy nie mogą przekroczyć umownej linii piłki, dopóki piłka nie będzie w grze,
- zawodnik wykonujący rzut wolny kopie piłkę z zamiarem zdobycia bramki i nie może podawać do innego zawodnika, a żaden zawodnik nie może dotknąć piłki, dopóki nie odbije się ona od bramkarza, słupka, poprzeczki lub wyjdzie poza pole gry,
- jeżeli zawodnik wykonujący rzut wolny nie ma intencji zdobycia bramki, sędzia przerywa grę i przyznaje rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej,
- jeżeli zawodnik popełnia czwarty/szesty faul akumulowany na własnej połowie lub na połowie przeciwnika pomiędzy linią środkową a umowną linią przechodzącą przez drugi punkt karny, to rzut wolny wykonywany jest z drugiego punktu karnego,
- jeżeli zawodnik popełnia czwarty/szesty faul akumulowany na połowie przeciwnika pomiędzy umowną linią przechodzącą przez drugi punkt karny a linią bramkową, ale poza polem karnym, to drużyna decyduje, czy rzut wolny wykonywany jest z drugiego punktu karnego, czy z miejsca, gdzie nastąpiło przewinienie.

6. Wślizg jest dozwoloną formą gry, o ile jest on wykonany zgodnie z przepisami gry w futsal i nie dochodzi do ich naruszenia w czasie wślizgu. W przypadku, gdy wślizg wykonany jest niezgodnie z przepisami gry i skutkuje faulem zawodnika wykonującego wślizg, to zawodnik ten karany jest żółtą kartką (kara czasowa 2 minuty), a jego drużyna rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym, oraz zalicza się faul akumulowany dla jego drużyny. W przypadku, gdy wślizg wykonany jest z użyciem nadmiernej siły, z dużą dynamiką, z naskoku, w sposób zagrażający zdrowiu atakowanego zawodnika lub zagraniem wślizgiem w sposób nieprzepisowy pozbawia drużynę przeciwną realnej szansy zdobycia bramki, to zawodnik grający w ten sposób karany jest czerwoną kartką (kara czasowa 3 minuty), a jego drużyna zgodnie z powyższymi zasadami przy kartce żółtej.

7. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci żółtych i czerwonych kartek. W przypadku żółtej kartki zawodnik otrzymuje karę czasową 2 minut, przerywaną w chwili utraty bramki przez drużynę ukaranego zawodnika. W przypadku czerwonej kartki zawodnik zostaje wykluczony z meczu i musi opuścić pole gry oraz strefę techniczną. Zespół, którego zawodnik otrzymał czerwoną kartkę, gra w osłabieniu przez pełne 3 minuty, bez względu na ilość straconych bramek.

8. Czerwoną kartkę zawodnik może otrzymać za przewinienie polegające na:

- nieprzepisowym zatrzymaniu zawodnika wychodzącego na czystą pozycję,
- wybiciu piłki ręką z linii bramkowej,
- umyślnym zagraniu ręką przez bramkarza poza polem karnym, pozbawiającym realnej szansy na zdobycie gola przez drużynę przeciwną,
- gwałtownym protestowaniu wobec decyzji sędziego, używając w stosunku do niego słów wulgarnych i obelżywych,
- grze brutalnej - umyślnym uderzeniu lub usiłowaniu uderzenia przeciwnika lub współpartnera,
- popełnieniu przez zawodnika innego rodzaju czynu, który sędzia uzna jako niesportowe lub wybitnie niesportowe zachowanie.

9. Po otrzymaniu czwartej żółtej kartki w rozgrywkach zawodnik otrzymuje automatyczny zakaz gry w jednym spotkaniu, po siódmej - w dwóch spotkaniach, po dziesiątej - w trzech spotkaniach, i zakaz gry w jednym meczu po każdej kolejnej żółtej kartce.

10. Za otrzymanie czerwonej kartki zawodnik otrzymuje automatyczny zakaz gry w następnym turniejowym spotkaniu, a w przypadku rażącego złamania przepisów przez tego zawodnika, organizator – w razie konieczności w porozumieniu z radą ligi - może wykluczyć go z gry na więcej niż jeden mecz. Z kolei w przypadku otrzymania drugiej czerwonej kartki w rozgrywkach, zawodnik zostaje wykluczony na co najmniej dwa spotkania. Trzecia czerwona kartka skutkuje odsunięciem od gry na co najmniej trzy mecze. Przepis ten nie dotyczy sytuacji, w której czerwona kartka była konsekwencją dwóch żółtych.

11. Sędziowie mogą karać kartkami nie tylko zawodników, ale także osoby funkcyjne.

§ 6 – OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych uczestników, sędziów i osób funkcyjnych jest Ośrodek Sportu i Rekreacji OSiR Stargard Sp. z o.o., z siedzibą w Stargardzie.

2. Dane osobowe uczestników, sędziów i osób funkcyjnych będą przetwarzane w celach przeprowadzenia rozgrywek Halowej Amatorskiej Ligi Piłkarskiej, publikacji wyników, wyłonienia najlepszych drużyn i zawodników, przyznania, wydania i odbioru ewentualnych nagród oraz promocji rozgrywek.

3. Dane osobowe uczestników, sędziów i osób funkcyjnych będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w ustawie z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych i rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1), dalej „RODO”.

4. Podstawą przetwarzania danych osobowych uczestników jest zgoda uczestnika – art. 6 ust. 1 lit. c RODO.

5. Przetwarzanie danych, w związku z udziałem w rozgrywkach, obejmuje także każdego rodzaju publikację imienia i nazwiska, daty urodzenia oraz wizerunku uczestnika.

6. Dane uczestników nie będą przekazywane do państwa trzeciego (poza Unię Europejską).

7. Administrator nie będzie stosował wobec uczestników zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania.

8. Uczestnik ma prawo:

- żądania dostępu do swoich danych, a także żądanie ich sprostowania, ograniczenia ich przetwarzania lub usunięcia. Poprawa lub usunięcie danych osobowych następuje na pisemny wniosek uczestnika,
- wycofania w dowolnym momencie udzielonej wcześniej zgody na przetwarzanie danych w zakresie, jakiego dotyczy ta zgoda, z tym zastrzeżeniem, że wycofanie zgody nie będzie miało wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem,
- wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym w Rzeczypospolitej Polskiej jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeżeli uczestnik uzna, że przetwarzanie jego danych narusza przepisy RODO.

9. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w rozgrywkach.

10. Przez przekazanie do organizatora prawidłowo wypełnionego i podpisanego formularza zgłoszeniowego uczestnik wyraża zgodę i zezwala na wykorzystanie podanych przez niego danych osobowych na potrzeby przesłania do uczestnika informacji o przyszłych imprezach, produktach handlowych, a także na wewnętrzne potrzeby administracyjne i analityczne, zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych i RODO. Uczestnikowi przysługuje prawo do wycofania takiej zgody i może to zrobić w dowolnym momencie, kierując korespondencję na adres administratora.

11. Zdjęcia wykonane podczas rozgrywek mogą być wykorzystane w materiałach reklamowych, komunikatach, plakatach, informacjach prasowych oraz na stronach internetowych organizatora.

§ 7 - POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do nakładania kar dyscyplinarnych i finansowych.

2. Drużyny zobowiązane są do utrzymania porządku w szatniach i na trybunach. Obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych i wyrobów tytoniowych. Kierownik zespołu jest odpowiedzialny za egzekwowanie w/w nakazów i zakazów wobec zawodników swojego zespołu. Ich nieprzestrzeganie może doprowadzić do czynności dyscyplinarnych wobec drużyny, włącznie z odjęciem punktów, nałożeniem kary finansowej lub wykluczeniem drużyny bądź zawodnika z rozgrywek.

3. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność cywilną i prawną za wyrządzone szkody.

4. Za rzeczy osobiste zaginione w trakcie trwania rozgrywek, w tym również w szatniach, organizator nie odpowiada.

5. Wszelkie skargi i protesty należy składać w formie pisemnej (w siedzibie OSiR Stargard Sp. z o.o.) lub elektronicznej (e-mail: sport@osir.stargard.pl), najpóźniej w ciągu 3 godzin od zaistniałego zdarzenia. W tym przypadku obowiązuje kaucja w wysokości 100 zł, która będzie zwracana tylko w przypadku pozytywnego rozstrzygnięcia.

6. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do zapoznania z niniejszym regulaminem i przestrzegania go podczas rozgrywek. O sprawach nieujętych w niniejszym regulaminie decyduje organizator lub rada ligi i tylko im przysługuje prawo do jego ostatecznej interpretacji.

7. Wszelkie informacje, harmonogramy, wyniki turniejów, tabele, klasyfikacje strzelców oraz galerie zdjęć z rozgrywek HALP dostępne są na oficjalnej stronie internetowej rozgrywek - halp.stargard.pl oraz na oficjalnym profilu na Facebooku - [facebook.com/halpstargard](https://www.facebook.com/halpstargard).

8. Dane kontaktowe koordynatora rozgrywek:

- Sławomir Stańczyk, tel. 793 004 952, e-mail: sport@osir.stargard.pl

Stargard, 02.01.2020