

Regulamin Jaworzyńskiej Amatorskiej Ligi Piłki Halowej w sezonie 2022/2023

§ 1 – Organizator rozgrywek

1. Organizatorem rozgrywek ligowych Jaworzyńskiej Amatorskiej Ligi Piłki Nożnej, zwanej dalej „JALPH”, jest Samorządowy Ośrodek Kultury i Biblioteka Publiczna w Jaworzynie Śląskiej, ul. Wolności 23b, 58-140 Jaworzyna Śląska, który to jednocześnie nadzoruje prawidłowy przebieg rozgrywek oraz ich zgodność z poniższym regulaminem. Współorganizatorem rozgrywek jest Szkoła Podstawowa w Jaworzynie Śląskiej. W imieniu organizatora wszelkimi sprawami dotyczącymi funkcjonowania ligi zajmują się Ireneusz Besser oraz Grzegorz Bukała.

2. Ponadto organizator:

- *opracowuje terminarz rozgrywek,
- *weryfikuje wyniki spotkań,
- *dokonuje obsady sędziowskiej na mecze,
- *prowadzi ewidencję oraz statystykę rozgrywek.

§ 2 – Miejsce i Terminy Rozgrywania Spotkań

1. Spotkania rozgrywane są w hali sportowo-edukacyjnej przy ulicy Świdnickiej 15a w Jaworzynie Śląskiej.
2. Spotkania poszczególnych kolejek rozgrywane są w piątki według ustalonego przez Organizatora harmonogramu.
3. Rozgrywki prowadzone są zgodnie z terminarzem dostępnym u organizatora rozgrywek.
4. Przez Sezon Ligowy rozumie się zapisy oraz rozgrywki prowadzone w okresie od 2 grudnia 2022 r. do marca 2023 r. – fazę ligową i fazę play-off.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza, a także godzin ustalonych spotkań w trakcie rozgrywek.
6. Zmiana wyznaczonego terminu spotkania na prośbę zainteresowanej wymagana zgody kapitana drużyny przeciwnej i Organizatora rozgrywek.
7. Przez wyznaczony termin rozumie się zarówno dzień tygodnia, jak i również godzinę określoną wcześniej w terminarzu rozgrywek.
8. Po zakończeniu rozgrywek ligowych, w celu wyłonienia ostatecznej kolejności drużyn, rozegrana zostanie faza play off.
9. W fazie play off zagrają drużyny, które zajęły miejsca 1-4 (grupa I) i 5-8 (grupa II) po fazie ligowej, z tym że drużyny 1 i 2 oraz 5 i 6 zostaną rozstawione, a pozostałe zostaną wylosowane przez Organizatora.

§ 3 – Zgłoszenie Drużyny do Rozgrywek

1. W rozgrywkach JALPH mogą brać udział zespoły nieformalne, jak również zespoły stanowiące reprezentacje poszczególnych klubów, zakładów pracy, instytucji, szkół itp.
2. Drużyna zgłoszona do rozgrywek może liczyć maksymalnie 14 zawodników, w tym obowiązkowo - co najmniej dwóch graczy młodzieżowych – uczniów szkół podstawowych z terenu Gminy Jaworzyna Śląska, którzy ukończyli 12 lat.
3. Kapitan drużyny oraz jej Kierownik muszą być osobami pełnoletnimi.
4. Minimalna ilość zgłoszonych zawodników przez daną drużynę wynosi 6 graczy. Kolejnych można zgłosić w trakcie trwania Sezonu Ligowego (do końca 4 kolejki rozgrywek JALPH), jednak ich liczba nie może przekraczać 14 zawodników.
5. Warunkami przystąpienia drużyny do rozgrywek są:
 - wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego, stanowiącego załącznik numer 1 do niniejszego Regulaminu, wraz z wymaganymi oświadczeniami opiekunów (załącznik numer 2) w przypadku osób niepełnoletnich i dostarczenie dokumentów Organizatorowi w terminie do 29 listopada 2022 r.
 - zatwierdzenie do udziału drużyny przez Organizatorów. Organizator przedstawi listę ośmiu zatwierdzonych drużyn do dnia 30 listopada 2022 r.
 - wpłacenie kaucji o której mowa w §9 pkt. 2 i 3.
- 5a. Przez złożenie podpisu na Formularzu Zgłoszeniowym zawodnik lub opiekun prawny niepełnoletniego zawodnika składa oświadczenie, że zapoznał się z Regulaminem JALPH w sezonie 2022/2023, w tym z Klauzulą Informacyjną RODO i wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych/danych osobowych dziecka w związku z udziałem w rozgrywkach JALPH w sezonie 2022/2023.
6. Pierwszeństwo udziału w rozgrywkach mają drużyny z terenu Gminy Jaworzyna Śląska oraz te, które brały udział w poprzednich edycjach Ligi. Przy rozpatrywaniu tych kryteriów Organizator bierze pod uwagę w pierwszej kolejności skład osobowy drużyn.

7. Organizator zakwalifikuje do udziału w rozgrywkach maksymalnie 8 drużyn. Z pozostałych drużyn, które nie zmieszczą się w tym limicie zostanie utworzona lista rezerwowa.

§ 4 Zgłoszenie Zawodników do Gry

1. Uprawnieni do gry, są zawodnicy, którzy w momencie rozpoczęcia rozgrywek mają ukończone 12 (dwanaście) lat. W wyjątkowych sytuacjach Organizator może podjąć decyzję o dopuszczeniu do rozgrywek młodszych zawodników. Niepełnoletni zawodnicy muszą dołączyć do Formularza Zgłoszeniowego pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na grę w JALPH.
2. Pisemne zgłoszenie (wyłącznie na Formularzu Zgłoszeniowym) zawodników powinno zawierać ich dane, tzn. imię i nazwisko, datę urodzenia oraz ich własnoręczny podpis.
3. Zawodnika uznaje się za uprawnionego do gry w danym zespole, jeżeli jego imię i nazwisko oraz własnoręczny podpis figuruje na Formularzu Zgłoszeniowym, właściwym dla danej drużyny, u organizatora rozgrywek przed rozpoczęciem pierwszego meczu.
4. Zmiana drużyny przez zawodnika w trakcie rozgrywek jest niemożliwa.
- 4a. Każdorazowo przed rozpoczęciem spotkania kierownik drużyny lub w przypadku jego braku, kapitan – bezwzględnie powinien dostarczyć do sędziego technicznego listę zawodników biorących udział w meczu. W przypadku nie dostarczenia listy – drużyna nie może zostać dopuszczona do rozegrania spotkania i uznaje się ją za nieobecną. Wzór listy stanowi załącznik numer 4 do niniejszego regulaminu.
5. Każdy zawodnik podczas rozgrywania spotkania powinien posiadać dokument ze zdjęciem, stwierdzającym jego tożsamość (legitymacja szkolna, dowód osobisty, paszport, prawo jazdy).
6. W przypadku stwierdzenia udziału w meczu zawodnika nieuprawnionego do gry w danej drużynie, zostanie orzeczony walkower na korzyść drużyny przeciwnej. Sprawdzenie zawodników może zgłosić kierownik, bądź kapitan drużyny. Fakt sprawdzenia zawodników drużyny przeciwnej należy zgłosić w przerwie pomiędzy pierwszą a drugą połową spotkania.

§ 5 – Przepisy i Zasady Gry

1. W rozgrywkach JALPH obowiązują przepisy gry w piłkę halową.
2. Wszystkie mecze trwają 2 x 15 min., z 5 min. przerwą.
3. Nie zgłoszenie się drużyny w określonym czasie na boisku powoduje automatyczny walkower. Czas 10 minut (na maksymalne spóźnienie się drużyny) zostaje odliczany od wyznaczonej godziny rozegrania spotkania, określonej w Terminarzu Rozgrywek, biorąc pod uwagę także ewentualne opóźnienia wcześniejszych spotkań. W przypadku nie stawienia się obu drużyn mecz zaliczany będzie jako rozegrany, a drużynom odejmie się 3 punkty od ich dotychczasowego dorobku (walkower poprzez nie stawienie się drużyn).
4. Przekroczenie przez drużynę liczby 3 walkowerów w trakcie Sezonu Ligowego jest równoznaczne z usunięciem jej z rozgrywek. Jeżeli drużyna usunięta z rozgrywek rozegra mniej niż 50 % spotkań wyniki będą anulowane. Jeżeli natomiast usunięta drużyna rozegra więcej niż 50 % spotkań wyniki będą utrzymane, a każde kolejne mecze będą zaliczane walkowerem.
5. Zawodnik zostaje upomniany żółtą kartką, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:
 - *jest winny nie sportowego zachowania,
 - *słownie lub czynnie demonstruje swoje niezadowolenie z decyzji sędziego,
 - *uporczywie narusza przepisy gry,
 - *opóźnia wznowienie gry,
 - *nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry z autu, rzutem wolnym, bądź różnym,
 - *schodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego,
 - *podważa decyzje sędziego.
- 5a. Zawodnik, który otrzymał żółtą kartkę schodzi z boiska na czas 2 minut. W jego miejsce nie może wejść inny zawodnik z jego drużyny. Jest to indywidualna kara bezwzględna, tzn. nawet jeżeli drużyna straci bramkę, to nie uzupełnia swojego składu.
6. Zawodnik musi być wykluczony z gry i zobaczyć czerwoną kartkę, jeżeli popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień:
 - *gra brutalnie,
 - *pluje na przeciwnika lub inną osobę,
 - *zachowuje się wybitnie nie sportowo,
 - *używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
 - *pozbawia drużynę przeciwną oczywistej szansy na zdobycie bramki, rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
 - *otrzymuje drugie napomnienie (żółta kartka) w tym samym meczu.

7. Zawodnik wykluczony z gry (czerwona kartka) nie może powrócić do gry, Zawodnik rezerwowego może wejść do gry w jego miejsce po upływie 4 minut od wykluczenia partnera z drużyny.
8. Spotkanie rozgrywają 2 drużyny, a każda z nich składa się z nie więcej niż 5 zawodników, z których jeden jest bramkarzem. Aby rozpocząć spotkanie drużyna musi posiadać w swoim składzie co najmniej 4 zawodników. Jeżeli w wyniku wykluczeń zawodników w którymkolwiek zespole zostanie mniej niż 3 zawodników mecz należy zakończyć, przyznając walkowera na korzyść drużyny przeciwnej.
9. Dozwolona maksymalna ilość zawodników rezerwowych wynosi 9 osób, a na ławce rezerwowych mogą przebywać tylko osoby wpisane na listę zawodników i jedna osoba techniczna.
10. Ilość zmian dokonywanych podczas meczu jest nieograniczona. Zawodnik, który został zmieniony może powrócić na boisko jako zmiennik następnego gracza. Zawodnik wchodzący może wejść na boisko dopiero po opuszczeniu zawodnika schodzącego. Zmiany następują wyłącznie w strefie środkowej boiska, w innych miejscach za zgodą sędziego.
11. Drużyny rozgrywają spotkania systemem „każdy z każdym”
12. Punktacja:
 - *zwycięstwo – 3 pkt,
 - *remis – 1 pkt,
 - *porażka – 0 pkt,
 - *walkower – 3 pkt, stosunek bramek 5:0,
13. O kolejności miejsc w końcowej tabeli decydują kolejno:
 - *większa liczba zdobytych punktów,
 - *przy równej liczbie zdobytych punktów korzystniejszy bilans pomiędzy zainteresowanymi drużynami, a w przypadku gdy jednakową ilość punktów zdobędzie więcej niż 2 zespoły, wówczas sporządza się tzw. „małą tabelę” uwzględniającą tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - *korzystniejsza różnica bramek,
 - *większa ilość zdobytych bramek,
 - *dodatkowy mecz.
14. Rzut autowy wykonuje się nogą z miejsca wybicia piłki za boisko, zza linii bocznej, nie można z niego bezpośrednio zdobyć bramki.
15. Bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką, w dowolne miejsce na boisku. Bramkarz może wprowadzić piłkę do gry nogą, uprzednio wyrzucając piłkę na podłogę (wyrzuconej piłki nie może złapać ponownie). Wykopy piłki z ręki (również te z odbiciem piłki od podłoża) będą karane rzutami wolnymi pośrednimi.
16. Bramkarz może zdobyć bramkę, ale nie bezpośrednio wyrzutem z ręki i nie wykopem z ręki (rzut wolny pośredni).
17. Rzut karny wykonuje się z odległości 9 m.
18. Przy rzucie z autu, różnym lub wolnym odległość zawodników broniących wynosi 5 metrów od piłki.
19. Kapitan każdej z drużyn musi odznaczać się opaską na przedramieniu. Tylko kapitan może rozmawiać z sędzią.
20. Przepis o spalonym nie obowiązuje.
21. Zakazuje się gry wślizgami.

§ 6 – Przepisy porządkowe

1. Kierownik (lub kapitan w przypadku jego braku) drużyny jest odpowiedzialny za stan i porządek w szatni.
2. Każda drużyna otrzymuje dostęp do szatni na 15 minut przed rozpoczęciem spotkania. Szatnię należy bezwzględnie opuścić w 15 minut po zakończeniu spotkania i pozostawić ją w czystości.
3. W przypadku stwierdzenia zniszczeń lub pozostawienia nieporządku drużyna zostanie obciążona karą porządkową:
 - za zniszczenie sprzętu lub wyposażenia – w udokumentowanej wysokości szkody.
 - za zaśmiecanie szatni (w tym zwłaszcza pozostawianie opakowań po art. spożywczych i napojach) – jednorazowo 50 zł
4. Kary porządkowe potrącone zostaną z kaucji, o której mowa w §9 pkt. 2.
5. Nadzór nad prawidłowym korzystaniem z szatni przez drużyny prowadzi wyznaczona przez Organizatora osoba.
6. Zmiany na stanowisku kierownika drużyny mogą być dokonywane przez cały okres trwania Sezonu Ligowego. Można tego dokonać:
 - *na podstawie pisemnej zgody dotychczasowego kierownika,
 - * wobec braku zgody ze strony kierownika, pisemne oświadczenie woli każdego zawodnika zainteresowanej drużyny.

§ 7 – Ubiór zawodników

1. Drużyny biorące udział w rozgrywkach JALPH obowiązkowo posiadać jednolite kolorystycznie koszulki z numerami, przy czym bramkarze obydwu zespołów muszą różnić się ubiorem od pozostałych zawodników. Numer zawodnika zostaje przyporządkowany do niego przez cały sezon.
2. Organizator zapewnia odpowiednie znaczniki dla zawodników, które wykorzystywane są tylko w sytuacjach gdy kolorystyka ubioru obydwu drużyn jest do siebie zbliżona.
3. Zawodnicy bezwzględnie powinni używać obuwia do gry z płaską podeszwą, która nie niszczy i nie zostawia śladów na nawierzchni hali sportowej boiska, na którym rozgrywane są mecze. W przypadku braku takiego obuwia – zawodnik zostanie usunięty z boiska.

§ 8 – Sankcje

1. Sankcje dotyczą zawodników ukaranych karami indywidualnymi w postaci napomnienia (żółta kartka) oraz wykluczenia (czerwona kartka). Ocena rodzaju przewinienia w meczu zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziego prowadzącego zawody.
2. Kara zakazu gry w 1 (jednym) spotkaniu za przewinienie polegające na:
 - *otrzymaniu przez zawodnika kolejnych 3 (trzech) napomnień (żółtych kartek) i w konsekwencji wykluczenia (czerwona kartka),
 - *słownym lub czynnym demonstrowaniu niezadowolenia z decyzji sędziego po wykluczeniu (czerwona kartka).
3. Drużyny mają obowiązek we własnym zakresie ewidencjonować żółte i czerwone kartki i pilnować by nie dopuścić do gry zawodnika nieuprawnionego.
4. W przypadku otrzymania przez zawodnika czerwonej kartki (bezpośrednio):
 - *otrzymuje on karę polegającą na niemożności uczestnictwa w 2 kolejnych meczach,
 - * za wybitne niesportowe zachowanie, na przykład obraza zawodników, sędziów i innych osób w trakcie trwania rozgrywek lub zachowanie zawodnika wpływające na bezpieczeństwo uczestników rozgrywek, użytkowników i mienia obiektu sportowego, zawodnik otrzymuje karę pauzy w 3 kolejnych meczach.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany wymiaru kary dla winnego zawodnika w sytuacji:
 - * gdy nastąpią dodatkowe okoliczności, np. zawodnik po otrzymaniu kary wykluczeń (czerwona kartka), znajduje się poza boiskiem i w dalszym ciągu zachowuje się w sposób wybitnie niesportowy,
 - * gdy zawodnik po otrzymaniu kary podstawowej nadal zachowuje się w sposób wpływający na bezpieczeństwo uczestników rozgrywek, użytkowników i mienia obiektu sportowego.
6. Zmiana wymiaru kary, o której mowa w pkt. 5 może polegać na całkowitym wykluczeniu z rozgrywek. Decyzja organizatora w tym przypadku jest ostateczna.

§ 9 – Opłaty i kaucje

1. Organizator nie pobiera opłat za uczestnictwo w rozgrywkach.
2. Każda z drużyn uczestnicząca w rozgrywkach zobowiązana jest do uiszczenia kaucji w kwocie 500 zł (słownie: pięćset złotych) na poczet ewentualnych szkód wynikłych z użytkowania udostępnionych pomieszczeń dla drużyny, kosztów doprowadzenia użytkownych przez drużynę pomieszczeń do czystości w razie naruszenia przepisów porządkowych.
3. Kaucję wpłaca w imieniu drużyny Kapitan w terminie do dnia 1 grudnia 2022 r., na rachunek bankowy Organizatora w Powszechna Kasa Oszczędności Bank Polski S. A numer 16 1020 5138 0000 9102 0499 8839, w tytule przelewu wpisując nazwę drużyny.
4. Niewpłacenie kaucji w terminie dyskwalifikuje drużynę z rozgrywek, a na jej miejsce zostanie zaproszona drużyna z listy rezerwowej.
5. Organizator zwraca kaucję, po dokonaniu ewentualnych potrąceń wynikłych z przepisów porządkowych określonych w §6, w terminie 7 dni od zakończenia rozgrywek ligowych, na rachunek bankowy, wskazany przez Kapitana drużyny w formularzu zgłoszeniowym, stanowiącym załącznik numer 1 do niniejszego Regulaminu.
6. Kaucja nie podlega zwrotowi:
 - a) w przypadku wycofania się drużyny z udziału w rozgrywkach JALPH w trakcie sezonu, przez wycofanie się drużyny rozumiany jest brak możliwości rozgrywania przez drużynę meczów w trakcie trwania ligi,
 - b) w przypadku, kiedy drużyna przegra w trakcie rozgrywek dwa spotkania walkowerem, ze względu na zbyt małą ilość zawodników do rozegrania meczu.

§ 10 – Nagrody

1. Dla wszystkich drużyn organizator zapewnia okolicznościowe dyplomy oraz puchary.
2. Nagrody dostaną również zawodnicy w kategorii:
 - * Najlepszy zawodnik
 - * Najlepszy bramkarz
 - * Najlepszy strzelec
 - * Najlepszy junior
3. Ilość nagród może ulec zmianie.

§ 11– Postanowienia Końcowe

1. Zgłoszenie się do udziału w rozgrywkach jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu, który jest udostępniony publicznie w miejscu prowadzenia rozgrywek oraz na stronie JALPH. Wszyscy zawodnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.
2. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach JALPH na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje oraz wypadki, jakie mogą ponieść zawodnicy w trakcie rozgrywek.
3. Organizator nie ubezpiecza zawodników biorących udział w rozgrywkach JALPH.
4. Pełnoletni zawodnicy poprzez zgłoszenie się i udział w turnieju jednocześnie oświadczają, że ich stan zdrowia jest im znany i pozwala im uczestniczyć w rozgrywkach ligi JALPH. W imieniu osób niepełnoletnich takie oświadczenie składają rodzice/opiekunowie prawni.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu oraz podejmowania ostatecznych decyzji w kwestiach spornych.

§ 12– Klauzula Informacyjna RODO

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO) informujemy, iż:

1. Administratorem danych podanych w niniejszym formularzu jest Samorządowy Ośrodek Kultury i Biblioteka Publiczna w Jaworzynie Śląskiej, ul. Wolności 23b, 58-140 Jaworzyna Śląska, tel. 504 088 676.
 - a) Administrator będzie przetwarzał następujące dane osobowe: imię i nazwisko, data urodzenia, dane kontaktowe kapitana drużyny oraz dane biometryczne w postaci wizerunku Państwa (twarzy) utrwalonego w postaci obrazu cyfrowego (fotografii, materiału wideo).
2. Podanie danych nie jest konieczne, jednak jest niezbędne do uczestnictwa Państwa w rozgrywkach JALPH – brak podania danych wyłącza możliwość udziału w rozgrywkach ligi piłki halowej organizowanych przez SOKiBP.
3. Wszelkich informacji nt. przetwarzanych danych osobowych udzieli nasz Inspektor Ochrony Danych, e-mail: iod@sokibp.pl .
4. Pani/Pana dane osobowe są przetwarzane w celu realizacji usługi organizacji rozgrywek ligi piłki halowej przez SOKiBP i uczestnictwa Państwa w tych rozgrywkach, czyli wykonania zadań statutowych i innych prawnych obowiązków, w tym umownych (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. c RODO).
5. Pani/Pana dane osobowe oraz dane osobowe Państwa będą przetwarzane jedynie przez czas trwania rozgrywek, w których będziecie uczestniczyć oraz po ich zakończeniu w celu przekazania informacji o wynikach rywalizacji (wręczenie nagród, podanie wyników do prasy i w Internecie). W przypadku danych biometrycznych (wizerunek Państwa) SOKiBP będzie przetwarzał te dane bezterminowo.
6. Posiada Pani/Pan prawo do dostępu do danych osobowych przetwarzanych przez SOKiBP, a także do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przeniesienia danych.
7. W przypadku usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania lub przeniesienia danych, nie będzie mogli Państwo uczestniczyć w rozgrywkach ligowych piłki halowej prowadzonych przez SOKiBP.
8. Przysługuje Państwu prawo do wyrażenia umotywowanego sprzeciwu na przetwarzanie Państwa danych osobowych, jednakże w tym przypadku nie będziecie mogli Państwo uczestniczyć w rozgrywkach ligi piłki halowej organizowanych przez SOKiBP.
9. Ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do UODO (Urząd Ochrony Danych Osobowych) gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych Pani/Pana dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO).