

§ 1

**POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem Pszczyńskiej Amatorskiej Ligi Piłkarskiej jest Powiatowy Ośrodek Sportu i Rekreacji w Pszczynie z siedzibą przy ulicy Zamenhofs 5a.
2. Zespół będzie dopuszczony do rozgrywek po spełnieniu wszystkich wymogów organizacyjnych, tj. przedłożeniu imiennej listy zawodników – podpisanej przez zawodników (załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu) wraz z nazwą drużyny i uregulowaniu należności finansowych wyznaczonych przez organizatora.
3. Opłata startowa za udział w rozgrywkach wynosi 700 zł od każdej zgłoszonej drużyny. Wpłatę można uiścić w biurze POSiR-u lub przelewem na konto nr 26 8448 0004 0030 9145 2000 0001.  
  
Dodatkowo zespoły wpłacają 100 zł kaucji zwrotnej na ewentualne opłaty karne (szkody, zgubienie piłki). Kaucję należy wpłacać na spotkaniu organizacyjnym przed sezonem. Kaucja w całości będzie zwrócona na zakończenie rozgrywek, jeśli drużyna nie zostanie ukarana żadną karą dyscyplinarną. **UWAGA!** Kaucję można odebrać tylko podczas oficjalnego zakończenia rozgrywek. Po tym terminie wpłacona kwota przepada na rzecz organizatora. **UWAGA!** Kara za walkower oraz bezpośrednie czerwone kartki **nie będzie pobierana z kaucji** – musi być uregulowana do rozegrania kolejnego meczu drużyny lub ukaranego zawodnika.
4. Jeżeli drużyna uiściła wpłatę i z przyczyn niezależnych od organizatora, nie przystąpiła do rozgrywek lub zostanie z nich wykluczona, nie dostaje jej zwrotu.
5. Przystąpienie do rozgrywek jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień niniejszego regulaminu.
6. Za rzeczy oraz inne przedmioty zagubione lub skradzione podczas rozgrywek organizator NIE ODPOWIADA.

§ 2

**OBOWIĄZKI ORGANIZATORA ROZGRYWEK:**

- prowadzenie ewidencji zawodników oraz statystyk rozgrywek ligowych;
- opracowanie terminarza rozgrywek;
- weryfikacja wyników spotkań;
- rozpatrywanie protestów zgłoszonych przez poszczególne zespoły;
- zapewnienie obsady sędziowskiej na poszczególne spotkania;

§ 3

**MIEJSCE, SYSTEM I TERMINY ROZGRYWANIA SPOTKAŃ**

1. Rozgrywki odbywać się będą w terminie: sierpień 2017 – czerwiec 2018.
  - Rozgrywki ligowe w sezonie 2017/2018 odbywać się będą głównie w weekendy, jak również w tygodniu w godzinach popołudniowo-wieczornych.
  - Rozgrywki Pucharu Ligi odbywać się będą w tygodniu w godzinach popołudniowo-wieczornych.
2. Miejsce rozgrywek:
  - Boisko „Orlik” ze sztuczną trawą przy Powiatowym Ośrodku Sportu i Rekreacji w Pszczynie;
  - Boisko „Piast” ze sztuczną trawą przy Zespole Szkół nr 1 w Pszczynie;
  - inne boisko, które zostanie wskazane przez organizatora nie później niż 3 dni przed terminem rozegrania kolejki/meczu.
3. Rozgrywki przeprowadzone będą systemem „każdy z każdym” w dwóch rundach jesiennej

i wiosennej (mecze i rewanż).

4. Czas gry każdego meczu wynosi 2 równe okresy 20 minutowe z maksymalną przerwą do 5-ci minut na żądanie jednego z zespołów

5. Rozgrywki prowadzone będą zgodnie z terminarzem znajdującym się na stronie internetowej [www.posir.pszczyna.pl](http://www.posir.pszczyna.pl). O zmianie terminu rozgrywania meczu drużynę powiadamia Organizator!

6. Wszystkie terminy spotkań są obowiązkowe. Zmiana terminu rozgrywania meczu jest możliwa wyłącznie w wyjątkowych, uzasadnionych sytuacjach. Zmiana musi być zgłoszona u organizatora rozgrywek nie później niż na 7 dni przed datą rozgrywania meczu pod następującymi warunkami:

- a) wyrażenie zgody przez kapitanów zainteresowanych drużyn ;
- b) wniosek o zmianę terminu rozgrywania meczu naależy złożyć w formie pisemnej podpisanej przez kapitanów zainteresowanych drużyn najpóźniej tydzień przed planowanym terminem rozgrywania meczu;
- c) w przypadku zmiany terminu meczu po spełnieniu powyższych warunków, drużyna na wniosek której mecz jest przełożony, ponosi dodatkowe koszty w kwocie 100 zł za przełożenie na inny termin w tygodniu lub 50 zł na termin spójny z inną kolejką;
- d) nie można przekładać już raz przełożonego meczu, tj. termin przełożonego meczu jest terminem ostatecznym i w przypadku nie rozegrania meczu w nowo ustalonym terminie wynik spotkania zostanie zweryfikowany jako walkower (jedno lub obustronny);
- e) niedozwolone jest przekładanie przez drużyny na późniejszy termin dwóch ostatnich kolejek spotkań kończących każdą rundę;
- f) o dacie i miejscu przełożonego meczu ostatecznie decyduje Organizator.

7. Jeżeli jedna z drużyn nie stawi się na boisku najpóźniej 5 minut po terminie ustalonym przez Organizatora, sędzia odgwizduje koniec zawodów.

8. Drużyna ma prawo do opóźnienia o 5 minut (od regulaminowego czasu spotkania) meczu w przypadku braku bramkarza lub mniej niż 5 zawodników z pola.

9. Drużyna, która nie zgłosiła się na mecz karana jest walkowerem w stosunku 0:5, 2 punktami minusowym w ligowej tabeli oraz karą w wysokości 100zł.

10. Oddanie drugiego spotkania w sezonie walkowerem równoznaczne jest z dyskwalifikacją drużyny i wykluczeniem jej z rozgrywek.

- a) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek w trakcie trwania pierwszej rundy (jesienią) ale nie później niż na dwie kolejki przed końcem rundy – spotkania oraz bramki z jej udziałem zostaną anulowane.
- b) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek w trakcie trwania drugiej rundy (wiosną) ale nie później niż na dwie kolejki przed końcem rundy – zostaną anulowane spotkania oraz bramki z jej udziałem z rundy rewanżowej, zaś wyniki spotkań z jesieni zostaną utrzymane.
- c) Jeśli drużyna wycofa się lub zostanie wykluczona z rozgrywek dwie kolejki przed końcem każdej rundy, a do tej pory będzie miała rozegrane wszystkie mecze (tzn. żadne nie zostanie oddane walkowerem) – wyniki całej rundy będą zaliczone, zaś mecze nierozegrane zostają zweryfikowane jako wynik 5:0 dla rywali.

#### § 4

#### SPADKI i AWANSE

1. Awanse:

- bezpośredni awans z II do I ligi uzyskają dwie najlepsze drużyny

2. Spadki:

- po zakończeniu rozgrywek ligowych z I ligi do II spadają bezpośrednio trzy najsłabsze drużyny

- w przypadku dużej ilości chętnych w kolejnym sezonie i utworzenia III ligi ostatnie pięć drużyn w lidze II na koniec sezonu 2017/2018 spada do III ligi

3. W sytuacji gdy z rozgrywek przed nowym sezonem wycofa się drużyna z wyższej ligi, zastępuje ją kolejna

drużyna z ligi niższej. O ostatecznym podziale lig decyzję podejmować będzie organizator w oparciu o klasyfikację z poprzedniego sezonu.

## § 5

### **ZGŁOSZENIE DRUŻYNY I ZAWODNIKÓW DO ROZGRYWEK**

1. Zespół może zgłosić do rozgrywek maksymalnie 18 zawodników.
2. W rozgrywkach mogą brać udział mężczyźni i kobiety mające ukończone 16 lat.
3. Osoby niepełnoletnie muszą posiadać pisemną zgodę rodziców/opiekunów prawnych na udział w rozgrywkach.
  - a) Kapitan zespołu, w którym występuje zawodnik niepełnoletni (poniżej 18. roku życia) musi wraz z listą zgłoszeniową przedłożyć odpowiednie oświadczenie (załącznik nr 2).
  - b) Warunkiem dopuszczenia do gry osób grających w okularach będzie przedstawienie podpisanego oświadczenia, że gra się wyłącznie na własną odpowiedzialność.
4. W lidze mogą występować tylko zawodnicy posiadający status amatora (tzn. nie mogą występować w klubach, których rozgrywki prowadzi PZPN). Dotyczy to również zawodników poniżej 18. roku życia.
5. Jeśli zawodnik zrzeszony w danej rundzie zagrał w zrzeszonym klubie, a będzie chciał występować w PALP, wówczas może rozpocząć grę w PALP dopiero od nowej rundy.
6. W trakcie trwania rundy dopuszcza się możliwość dopisania pięciu zawodników (przy jednoczesnym spełnieniu punktu 1 §5) do listy zgłoszeniowej, przy czym fakt ten należy zgłosić przed pierwszym meczem rozgrywanym przez danego zawodnika – w przeciwnym wypadku będzie traktowany jako zawodnik nieuprawniony do gry.
7. Pomiędzy rundami drużyny mogą dopisać/wymienić czterech zawodników.
8. Zawodnik może być zgłoszony i występować tylko w jednym zespole w każdej rundzie.
9. Zawodnik może zmienić drużynę tylko w trakcie trwania przerwy pomiędzy rundami.
10. Liczba zawodników w grze: 5 + 1 (bramkarz).
11. Minimalna liczba zawodników w jednym zespole, przy której można rozpocząć spotkanie wynosi pięciu. W wypadku mniejszej ilości sprawnych i uprawnionych zawodników w momencie rozpoczęcia gry równoznaczne jest to z przegraniem spotkania walkowerem.
12. Zmiany zawodników dokonywane są „w locie” (tzw. zmiany hokejowe) i muszą odbywać się w strefie zmian (przy linii środkowej boiska lub bezpośrednio przy ławce zawodników).
  - Nowy zawodnik może wejść na plac gry dopiero po opuszczeniu go przez zawodnika schodzącego;
  - Zła zmiana karana będzie żółtą kartką (dla zawodnika wchodzącego) oraz rzutem wolnym pośrednim;
  - Zmianę bramkarza należy zgłaszać do sędziego zawodów.
13. W razie jakichkolwiek wątpliwości odnośnie tożsamości zawodnika i jego uprawnień do gry w danej drużynie kapitan drużyny przeciwnej lub sędzia spotkania ma prawo zażądać przedstawienia dokumentu tożsamości zawodnika.
14. Przystąpienie do meczu zawodnika nieuprawnionego do gry (także z powodu wykluczenia za karę indywidualną) jest równoznaczne z przegraniem spotkania walkowerem.
15. W przypadku gdy drużyna lub jej zawodnicy zjawią się na meczu pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, dana drużyna przegrywa mecz walkowerem 0:5.

## § 6

## **PUNKTACJA I MIEJSCA W TABELI**

1. Za zwycięstwo: 3 pkt., za remis: 1 pkt., za porażka: 0 pkt., walkower: -2 pkt (niestawienie się na mecz).
2. O ostatecznej kolejności w tabeli rozgrywek decydują w kolejności:
  - a) większa ilość zdobytych punktów;
  - b) korzystniejszy bilans spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - c) korzystniejsza różnica bramek;
  - d) większa ilość zdobytych bramek;
  - e) w przypadku 3 i więcej drużyn z taką samą ilością punktów - tzw. „mała tabela” pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

### § 7

#### **UBIÓR ZAWODNIKÓW**

1. Zawodnicy poszczególnych zespołów biorących udział w rozgrywkach zobowiązani są do występowania w jednolitych koszulkach oznaczonych numerami, przy czym bramkarz musi się odróżniać ubiorem od pozostałych zawodników.
2. W przypadku gdy obydwa zespoły przystąpią do gry w bardzo podobnych kolorystycznie strojach, sędzia ma prawo do nakazania założenia oznaczników przez jeden zespół (decyduje losowanie).
3. Kapitan drużyny ma obowiązek grać z opaską kapitańską na przedramieniu.
4. DOPUSZCZALNYM OBUWIEM SĄ BUTY HALOWE, TZW. „ŚNIEGÓWKI” LUB LANKI. OBOWIĄZUJE CAŁKOWITY ZAKAZ GRANIA WE WKRĘTACH!!!

### § 8

#### **OBOWIĄZKI KAPITANA DRUŻYNY:**

1. Przed każdym meczem kapitan zobowiązany jest do wypełnienia protokołu meczowego (w przypadku niedokonania tej czynności sędzia jest zobowiązany ukarać zawodnika żółtą kartką)
2. Po zakończeniu spotkania kapitan zobowiązany jest do sprawdzenia i podpisania protokołu oraz wyjaśnienia wszelkich wątpliwości i nieścisłości (brak podpisu lub wcześniejszy podpis równoznaczny jest z akceptacją zapisów w protokole).

### § 9

#### **PIŁKI DO GRY:**

1. Drużynom przed rozpoczęciem spotkania zostają wydane piłki meczowe, którymi rozgrywany jest mecz. Po spotkaniu drużyny zobowiązane są zwrócić wszystkie wydane piłki do głównego sędziego zawodów.
2. W przypadku utraty piłek na obie drużyny zostanie założona kara finansowa w wysokości 100 złotych za każdą utraconą piłkę od drużyny lub zobowiązują się do dostarczenia takiej samej w terminie 7 dni.
3. Jeżeli piłka po uderzeniu zawodnika opuści teren boiska, zobowiązany on jest (lub inny gracz jego drużyny) niezwłocznie dostarczyć ją sędziemu prowadzącemu zawody. W przeciwnym wypadku kapitan zostaje ukarany żółtą kartką.
4. **Jeśli drużyna nie ma zmienników po piłkę musi udać się zawodnik z pola, a gra jest kontynuowana (drużyna gra w osłabieniu). W przypadku braku zmienników dopuszcza się możliwość zgłoszenia u sędziego przed meczem osoby niegrającej, której zadaniem będzie dostarczanie wybitej piłki.**

5. Wymiana piłki podczas zawodów może nastąpić wyłącznie za zgodą sędziego.

### § 10 **PROTESTY**

1. Kapitanowie poszczególnych zespołów posiadają prawo do wnoszenia protestów dotyczących przebiegu danego meczu.

2. Protesty przyjmowane będą jedynie w formie pisemnej, najpóźniej 12 godzin po zakończeniu danego spotkania. Wyjątek stanowi protest, którego przedmiotem jest „gra zawodnika nieuprawnionego”. Wówczas czas na złożenie ewentualnego protestu wynosi 24 godziny od momentu zakończenia przedmiotowego spotkania. Warunkiem przyjęcia protestu jest kaucja w wysokości 100 zł zwracana, gdy protest był uzasadniony.

3. Protesty rozpatruje organizator w terminie 7 dni od dnia jego złożenia.

### § 11 **SĘDZIOWIE**

1. Zawody prowadzi jeden sędzia.

2. Zawody są prowadzone przez sędziów wyznaczonych przez Organizatora.

3. W przypadku nie przybycia sędziego zawody muszą się odbyć, a zawody poprowadzi sędzia przygodny, wybrany przez kapitanów zainteresowanych drużyn. W przypadku różnych kandydatów sędziego wybiera się drogą losowania.

4. W czasie spotkania sędzia nie może być zmieniony za wyjątkiem jego niedyspozycji lub kontuzji.

5. Sędzia egzekwuje przestrzeganie przepisów gry. Dostarcza organizatorowi rozgrywek informacje o sankcjach nałożonych na zawodników lub przedstawicieli drużyny oraz incydentach mających związek z zawodami.

6. Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne.

### § 12 **PRZEPISY GRY ODMIENNE OD OGÓLNIE OBOWIĄZUJĄCYCH**

1. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

2. Punkt karny wyznacza się w odległości 9 m od środka linii bramkowej, w równej odległości od obu słupków bramkowych.

3. Przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas jej wprowadzania do gry, rzutów wolnych, autów oraz rzutów różnych wynosi 5 metrów.

4. Zmiany zawodników odbywają się systemem hokejowym.

### § 13 **GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE I SANKCJE DYSCIPLINARNE**

1. Dozwolona jest gra wślizgiem bezkontaktowym w sytuacji, gdy w pobliżu nie znajduje się zawodnik drużyny przeciwnej.
2. Każdy wślizg w kontakcie z przeciwnikiem traktowany jest jako faul i dyktowany jest za niego rzut wolny, zaś w sytuacji gdy ma on miejsce w obrębie pola karnego, sędzia dyktuje rzut karny.
3. Jedynie bramkarz w polu karnym może interweniować prawidłowym wślizgiem.
4. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci upomnienia (żółta kartka) oraz wykluczenia (czerwona kartka)
5. Sankcje za kary indywidualne:
  - a) Trzy żółte kartki jednego zawodnika w różnych meczach – odsunięcie od następnego rozgrywanego meczu;
  - b) Dwie żółte kartki w jednym spotkaniu = czerwona kartka i wykluczenie zawodnika z gry do końca spotkania;
  - c) Piąta żółta kartka – odsunięcie zawodnika od rozgrywania dwóch kolejnych spotkań;
  - d) Siódma i każda kolejna żółta kartka – odsunięcie zawodnika od rozgrywania jednego kolejnego spotkania;
  - e) Czerwona kartka bezpośrednio – wykluczenie zawodnika z gry i odsunięcie go od minimum jednego następnego meczu.
  - f) Jeśli zawodnik otrzyma czerwoną kartkę (pośrednio lub bezpośrednio) to:
    - drużyna karana jest karą czasową i gra w osłabieniu przez okres 10 minut;
    - po tym okresie na boisko może wejść inny uprawniony zawodnik;
    - kara nie zostaje anulowana nawet w przypadku straty bramki.
  - g) ustala się dodatkową karę finansową za otrzymanie bezpośrednio czerwonej kartki w wysokości 20 zł, którą należy uiścić przed przystąpieniem ukaranego zawodnika do następnego meczu.
6. W przypadku otrzymania czerwonej kartki (również w następstwie drugiej żółtej kartki) za niesportowe zachowanie, bezpośrednio po spotkaniu sędzia zawodów określa ilość spotkań, od których ukarany zawodnik powinien być odsunięty. Ostateczną decyzję o wysokości kary dla zawodnika ukaranego czerwoną kartką podejmuje jednak organizator, po zapoznaniu się ze szczegółowym opisem wydarzenia przez sędziego.
7. Gdy następuje obustronne jednoczesne wykluczenie z gry zawodnika jednej i drugiej drużyny, nałożona kara odbywa się do końca przez obu graczy bez względu na fakt, że jeden z zespołów zdobywa lub traci bramkę.
8. Żółtą lub czerwoną kartką za niesportowe zachowanie lub obraźliwe komentarze w stosunku do zawodników drużyny przeciwnej lub sędziego może być ukarany gracz, który w danym momencie nie znajduje się na boisku. W takiej sytuacji boisko musi opuścić jeden z zawodników przebywających na boisku z pełnymi konsekwencjami wynikającymi z nałożonej kary.
9. Sędziowie karać będą również kartkami za notoryczne, głośne przeklinanie na boisku.
10. Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nieprzestrzeganie zasad fair play, przez cały zespół lub poszczególnych graczy, sędzia przerywa mecz i przyznaje walkower drużynie przeciwnej.
11. Sankcje drużynowe:
  - a) Drużyny\* posiadające jakiegokolwiek zaległości finansowe wobec POSiR nie mogą brać udziału w rozgrywkach.

b) Drużyny\*, które zostaną wykluczone z rozgrywek, nie będą mogły brać udziału w żadnych rozgrywkach organizowanych przez POSiR przez okres jednego roku.

\*Przez „drużynę” należy rozumieć nie nazwę, a minimum 50% graczy występujących w zespole. Ostateczną decyzję o dopuszczeniu zawodników wykluczonej wcześniej drużyny podejmuje Organizator.

12. Podczas trwania rozgrywek Pszczyńskiej Amatorskiej Ligi Piłkarskiej obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych na boisku, trybunach i terenie POSiR-u oraz ZS nr 1 w Pszczynie, a także innych obiektach sportowych, na których toczą się rozgrywki

13. Zawodnicy będący (**według oceny sędziego**) pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie zostaną dopuszczeni do gry. Nie mogą także przebywać na ławce rezerwowych. Niezastosowanie się do przepisu grozi drużynie walkowerem do usunięcia z ligi włącznie.

14. W przypadku naruszenia zakazu przed rozgrywanym meczem zawodnik\* będzie karany kartką i zostanie zawieszony na jeden mecz w danej kolejce, zaś jeśli naruszenie nastąpi po rozegranym meczu zawodnik będzie ukarany kartką oraz zostanie zawieszony na jeden mecz w następnej kolejce.

15. W szczególnych przypadkach kara nałożona na zawodnika może być zwiększona do wykluczenia z ligi włącznie.

16. Jeśli zakaz spożywania napojów alkoholowych zostanie złamany przez kilku zawodników jednej drużyny zespół może zostać ukarany walkowerem.

17. Uczestnicy ligi zobowiązani są do podporządkowania się zaleceniom Organizatora w zakresie fau i porządku podczas rozgrywek.

18. Na ławce rezerwowych przebywają tylko i wyłącznie zawodnicy przebrani w strój meczowy.

*\*) Zawodnik jest rozumiany jako gracz, który został zgłoszony do rozgrywek Pszczyńskiej Amatorskiej Ligi Piłkarskiej nawet, jeśli w danej kolejce nie występuje na boisku.*

## § 14

### KLASYFIKACJE NA ZAKOŃCZENIE SEZONU

Podczas trwania rozgrywek prowadzona jest klasyfikacja:

1. Najlepszego strzelca – o kolejności decyduje większa ilość zdobytych bramek przez danego zawodnika .
2. Najlepszego asystenta - o kolejności decyduje większa ilość asyst przez danego zawodnika .
3. Drużynowa klasyfikacja „Fair play” – o kolejności decyduje mniejsza ilość punktów karnych. Punkty karne przyznaje się:
  - minus 1 punkt za żółtą kartkę;
  - minus 2 punkty za zawodników pod wpływem alkoholu;
  - minus 3 punkty za czerwoną kartkę;
  - minus 5 punktów za oddanie meczu walkowerem.

W przypadku tej samej ilości punktów o kolejności w klasyfikacji fair play decyduje miejsce w tabeli.

3. Na zakończenie rozgrywek Organizator przyzna w każdej lidze także wyróżnienia indywidualne. Nagodzony będzie mógł być tylko zawodnik, który rozegrał w danym sezonie minimum 50% spotkań.

4. Trzy najlepsze drużyny w każdej lidze otrzymują na koniec puchary, zaś zawodnicy tych drużyn medale (Uwaga! Aby zawodnik mógł otrzymać medal musi rozegrać minimum 30% spotkań).

## § 15

### **UBEZPIECZENIE**

1. Uczestnicy rozgrywek ubezpieczają się od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie.
2. Fakt odniesienia kontuzji w czasie rozgrywek ligowych musi być odnotowany przez sędziego w protokole meczowym.

### **§ 16**

#### **WALKOWERY**

1. Zespół zostaje ukarany walkowerem 0:5 bez kary 100zł i bez ujemnych punktów w tabeli, z ujemnymi 5 punktami w klasyfikacji fair play w przypadku:
  - a) Przystąpienia do meczu zawodnika nieuprawnionego do gry ( zgłoszonego do gry w danym zespole);
  - b) Gdy drużyna przystąpi do meczu z nieuregulowanymi należnościami za kary wynikłe z regulaminu;
  - c) Wyjątkowo niesportowego zachowania i jawnego nieprzestrzegania zasad fair play.
2. Zespół zostaje ukarany walkowerem 0:5, karą w wysokości 100zł, dwoma ujemnymi punktami w tabeli, z ujemnymi 5 punktami w klasyfikacji fair play w przypadku:
  - a) Gdy drużyna nie zgłosi się na mecz w terminie wyznaczonym przez organizatora;
  - b) Gdy drużyna dobrowolnie zejdzie z boiska i zrezygnuje z kontynuacji spotkania przed upływem regulaminowego czasu gry;
  - c) Przystąpienia do meczu zawodnika nieuprawnionego do gry ( niezgłoszonego do gry w danym zespole);
  - d) Gdy drużyna lub jej zawodnicy zjawią się na meczu pod wpływem alkoholu.

### **§ 17**

#### **PUCHAR LIGI**

1. W ramach rozgrywek organizowany będzie Puchar Ligi. Zgłoszenia do tych rozgrywek są nieobowiązkowe.
2. Przepisy oraz zasady gry są identyczne z tymi obowiązującymi w PALP z wyjątkami:  
- Zawodnik pauzuje jeden mecz po drugiej, czwartej i kolejnej żółtej kartce.
3. W przypadku remisu lub tej samej ilości bramek w przypadku dwumeczu o awansie zdecydują rzuty karne (po 3 z każdego zespołu, a w przypadku dalszej równości do skutku).
4. W przypadku czerwonej kartki za wybitnie niesportowe zachowanie Organizator zastrzega sobie prawo do zawieszenia zawodnika w rozgrywkach Pucharu Ligi oraz PALP.
5. W przypadku nieprzybycia na mecz lub nieuzasadnionego zejścia z boiska zespół zostaje ukarany walkowerem 0:5 oraz karą w wysokości 100zł.

### **§ 18**

#### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności z tytułu kontuzji bądź innych zdarzeń losowych wynikających z uczestnictwa w rozgrywkach.
2. Każdy zawodnik zobowiązany jest do przedstawienia pisemnego oświadczenia potwierdzającego, że jest zdrowy i występuje w zawodach na własną odpowiedzialność.
3. Drużyny zobowiązane są również do utrzymywania porządku podczas rozgrywania spotkania jak i po jego zakończeniu.
4. Drużyny zobowiązują się do przestrzegania regulaminów obiektów, na których odbywają się rozgrywki.
5. Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia odpowiedzialności za ich nieprzestrzeganie.
6. Powyższe zasady gry są dostępne na stronie internetowej Organizatora rozgrywek (www.posir.pszczyna.pl).
7. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w lidze dla celów promocyjnych.
8. Niniejszy regulamin wraz z ogólnie obowiązującymi przepisami gry w piłkę nożną jest jedyną podstawą rozgrywek.
9. Ostateczne decyzje w podejmuje Organizator.