

## REGULAMIN piłkarskiej ligi Let's Go

### I. WARUNKI UDZIAŁU

1. Uczestnikami Ligi LET'S GO nie mogą być zawodnicy czynnie grający lub zgłoszeni do rozgrywek piłkarskich Ekstraklasy, I, II, III, IV ligi.

2. Przed I meczem sezonu, kapitan drużyny zobowiązany jest przesłać w formie elektronicznej listę zawodników reprezentujących firmę podczas trwającej edycji ligi Let's Go. W trakcie sezonu należy wyłonić max. dziesięcioosobowy skład zespołu. Każdy z tych zawodników musi rozegrać min. 3 mecze.

### II. INFORMACJE TECHNICZNE

1. Rozgrywki odbywają się na boisku piłkarskim o nawierzchni ze sztucznej trawy o wymiarach 30 m x 50 m. Bramki mają wymiar 5m x 2m. Czas gry 2 x 20 min.
2. Godzina podana w terminarzu jest godziną rozpoczęcia rozgrzewki, która trwa 5 minut.
3. Zespoły występują w sześciuosobowych składach /bramkarz + pięciu zawodników w polu/
  - Gra może być rozpoczęta w sytuacji gdy drużyna liczy 4 zawodników.
  - Gdy zespół liczy mniej niż 4 zawodników, drużynie przeciwnej przyznany jest walkower 6:0.
4. Zawodnicy zobowiązani są występować w jednolitych strojach sportowych oraz obuwiu piłkarskim /halówki, zimówki, lanki/. Gra w butach z metalowymi kołkami jest ZABRONIONA.
5. Przed rozpoczęciem I kolejki ligowej kapitan drużyny zobowiązany jest przedstawić elektroniczną listę zawodników z przyporządkowanymi numerami koszulek. Dopisanie nowych zawodników, możliwe będzie po wcześniejszym poinformowaniu o tym fakcie menedżera futbolu.
6. NIE MA MOŻLIWOŚCI przełożenia meczu.

### III. ORGANIZACJA ROZGRYWEK

1. System rozgrywek uzależniony jest od ilości drużyn przystępujących do danej edycji.
2. Dokładny system rozgrywek podany będzie przed pierwszym meczem o punkty.
3. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt, za remis 1 pkt, za przegraną 0 pkt.  
Drużyna, która wygra walkowerem otrzymuje 3 pkt i bilans bramek 6:0.
  - O kolejności w tabeli decyduje:
    - większa ilość zdobytych punktów
    - wynik bezpośredniego spotkania między zainteresowanymi drużynami - w przypadku 3 lub więcej drużyn tworzymy małą tabelkę
    - ilość goli dodatnich wynikająca z różnicy goli zdobytych i straconych
    - ilość zdobytych goli w lidze
    - rzut monetą
4. W przypadku fazy pucharowej, runda finałowa musi wyłonić zwycięzcę. W przypadku remisu, zwycięzców wyłonią serie rzutów karnych /najpierw 5, później seria „ do skutku“/. W meczach o miejsca III i I nastąpi dogrywka, 2 x 5 minut.

### IV. PRZEPISY GRY

1. W trakcie rozgrywek obowiązują przepisy FIFA z niżej wymienionymi wyjątkami:
  - dopuszczalna jest dowolna liczba zmian w wyznaczonej strefie. Nieprawidłowo przeprowadzoną zmianę sędziego może potraktować jako nie sportowe zachowanie i ukarać zawodnika wchodzącego jednominutowym upomnieniem
  - Rzuty wolne pośrednie i bezpośrednie – ustawienie muru drużyny przeciwnej w odległości 5 metrów od piłki. Zawodnik ma 4 sekundy na wznowienie gry
  - Faule akumulowane - pierwsze 4 faule popełnione podczas jednej połowy są rejestrowane. Za każdy kolejny faul popełniony w dowolnej części boiska dyktowany jest przedłużony rzut

karny, wykonywany z odległości 15m. Drużyna, która przewiniła nie może ustawić muru obronnego, a bramkarz pozostaje we własnym polu karnym. Zawodnik wykonujący jest wskazany. Pozostali zawodnicy znajdują się 5 m od piłki i nie przeszkadzają egzekutorowi.

- Rzut karny – wykonywany jest z odległości 8 metrów od bramki /linia pola karnego/
  - Rzut z autu wykonywany jest nogą, piłka stojąca, ustawiona na lub przed linią boiska, mur ustawiamy w odległości 3 metrów od piłki. 4 sekundy na wznowienie gry
  - Bramkarz wprowadza piłkę do gry wyłącznie z ziemi, podanie musi wybiegać poza obszar pola karnego. Bramkarz ma 4 sekundy na wznowienie gry
  - Nie obowiązuje przepis o spalonym
  - Bramka zdobyta bezpośrednio z rozpoczęcia z połowy boiska nie zostanie zaliczona.
  - Gra jest bezkontaktowa. Wślizgi są bezwzględnie ZABRONIONE
  - Kary – sędziowie mogą nakładać na zawodników kary: 1-, 2- oraz 5-minutowe. Przyznawane one są za:
    - jednocinutowe – złe wykonanie zmiany /6 zawodników w polu/, niecenzuralne słownictwo.
    - dwucinutowe – niebezpieczny faul /zagrożający zdrowiu przeciwnika/, nie sportowe zachowanie.
    - czerwona kartka /5min/ - brak poszanowania dla przeciwnika, obelżywe - naganne zachowanie.
- Zawodnik wykluczony z gry przez karę czasową może powrócić na boisko po minięciu kary czasowej lub po straconej bramce. Zawodnik wykluczony z gry - czerwona kartka - nie może powrócić już na boisko. Po minięciu kary czasowej lub straconej bramce na boisko może wejść inny zawodnik z tej drużyny. Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę, automatycznie zostaje odsunięty od kolejnego spotkania (bez powiadamiania przez organizatora). Organizator ma prawo do zwiększenia kary, łącznie z odsunięciem z ligi, a o nałożeniu większej kary organizator powiadomi kapitana drużyny pisemnie. Jeżeli zawodnik podczas trwania edycji otrzyma drugą czerwoną kartkę za nie sportowe zachowanie, zostaje automatycznie odsunięty z rozgrywek do końca trwającej edycji. Zawodnik lub trener, który otrzymał czerwoną kartkę musi udać się do szatni. Jeśli tego nie uczyni w ciągu 5 minut sędzia musi przyznać zwycięstwo walkowerem drużynie przeciwnej.
- W przypadku czynnego znieważenia sędziego /uderzenie, itp./ sędzia natychmiast zakończy zawody. Wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.

## V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Firma Let's Go Sp. z o.o. organizująca rozgrywki, zapewnia pierwszą pomoc przy urazach powstałych w trakcie meczów. Let's Go Sp. z o.o nie ponosi odpowiedzialności za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikających z tego wypadków oraz urazów. Zaleca się, aby zawodnicy biorący udział w rozgrywkach przeszli badania lekarskie.
2. Let's Go Sp. z o.o nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w szatni.
3. Wszyscy zawodnicy są objęci ubezpieczeniem od NNW.
4. Zgłoszenie do turnieju jest jednoznaczne z przestrzeganiem regulaminu i przepisów gry. W przypadku nieprzestrzegania regulaminu organizator może nałożyć na drużynę lub zawodnika karę:
  - walkower dla drużyny przeciwnej
  - usunięcie zawodnika lub drużyny z ligi Let's Go.
5. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.
6. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminów meczu podczas trwania rozgrywek.