

SPIS TREŚCI

REGULAMIN PODDĘBICKIEJ LIGI HALOWEJ

SEZON 2026/2027 – EDYCJA XXIX

Kontakt:

E-mail: plhpoddebice@gmail.com

Maciej Marciniak – tel. 791 891 501

Jakub Makowski – tel. 510 911 777

Miejsce rozgrywek:

Hala Sportowa, ul. Polna 36, 99-200 Poddębice

1. Cel rozgrywek

1. Celem rozgrywek jest popularyzacja piłki nożnej pięcioosobowej w Gminie Poddębice oraz wyłonienie najlepszej drużyny, której zostanie przyznany tytuł mistrzowski Poddębickiej Ligi Halowej.

2. Organizator

1. Organizatorem rozgrywek jest Stowarzyszenie Beach Soccer Club Termy Poddębice, które nadzoruje prawidłowy przebieg rozgrywek oraz ich zgodność z niniejszym regulaminem.

2. Osobami kontaktowymi w sprawach organizacyjnych są:

Maciej Marciniak, tel. 791 891 501;

Jakub Makowski, tel. 510 911 777.

3. Termin i miejsce rozgrywania spotkań

1. Rozgrywki prowadzone są zgodnie z terminarzem przekazanym kierownikom drużyn przed rozpoczęciem ligi.

2. Terminarz przedstawiony przed rozpoczęciem rozgrywek obowiązuje wszystkie drużyny uczestniczące w PLH.

3. Inaugurację sezonu zaplanowano na **13 listopada 2026 roku**.

4. Mecze PLH rozgrywane są w Hali Sportowej w Poddębicach przy ul. Polnej 36, zasadniczo w piątki od godziny 18:00. Godzina rozpoczęcia spotkań może ulec zmianie.

5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu rozgrywek z ważnych przyczyn organizacyjnych, po wcześniejszej konsultacji z drużynami biorącymi udział w lidze.

6. O faktycznym rozpoczęciu meczu decyduje sędzia prowadzący spotkanie. Jeżeli drużyna nie będzie gotowa do gry i nie stawi się na boisku w terminie ustalonym przez organizatora, sędzia ma prawo zakończyć zawody i zweryfikować wynik zgodnie z zasadami dotyczącymi walkowerów.

7. Każda drużyna może w trakcie sezonu oddać jedno spotkanie walkowerem.

8. Konsekwencje nieodbycia spotkania:

- a) drużyna przeciwna otrzymuje 3 punkty, a wynik zostaje zweryfikowany na 5:0;
- b) drużyna oddająca mecz zostaje obciążona karą finansową w wysokości 500 zł;
- c) karę należy wpłacić na konto organizatora przed rozpoczęciem kolejnego meczu;
- d) w przypadku braku wpłaty drużyna nie zostanie dopuszczona do kolejnego spotkania.

9. Oddanie drugiego spotkania walkowerem przez tę samą drużynę skutkuje jej wycofaniem z rozgrywek.

10. W przypadku wycofania drużyny wszystkie jej mecze zostają zweryfikowane jako walkowery, z wynikiem 0:5, i są traktowane jako rozegrane.

11. W klasyfikacji strzelców bramki zdobyte przeciwko wycofanej drużynie zostają anulowane zawodnikom, którzy je zdobyli.

4. Nagrody drużynowe i indywidualne

1. Nagrody drużynowe:

- I miejsce – puchar oraz nagroda pieniężna w wysokości 5000 zł;**
- II miejsce – puchar oraz nagroda pieniężna w wysokości 2500 zł;**
- III miejsce – puchar oraz nagroda pieniężna w wysokości 1500 zł.**

2. Organizator przyznaje również nagrody indywidualne w następujących kategoriach:

- najlepszy strzelec;
- najlepszy bramkarz;
- zawodnik turnieju;
- zawodnik MVP finału;
- najlepszy zawodnik fazy zasadniczej, wybrany przez kibiców.

*Organizator zastrzega sobie prawo do ustanawiania dodatkowych nagród i wyróżnień indywidualnych lub zespołowych w trakcie rozgrywek, określając każdorazowo ich kategorię oraz zasady przyznawania.

5. Zgłaszanie drużyn i zawodników

1. Liczba drużyn biorących udział w lidze jest ograniczona do 12 zespołów.

2. Zgłoszenie drużyny oznacza deklarację gotowości do udziału w całym sezonie rozgrywek.

3. Zgłoszenia drużyn przyjmowane są do **23 października 2026 roku**.

4. Zgłoszenie powinno zawierać:

- imię i nazwisko osoby zgłaszającej – kierownika lub kapitana drużyny;
- numer telefonu kontaktowego;
- nazwę drużyny i miejscowość;
- adres e-mail.

5. Każda drużyna musi posiadać nazwę umożliwiającą odróżnienie jej od pozostałych zespołów. Nazwa nie może być wulgarna, obraźliwa ani promować działalności nielegalnej, przestępczej lub naruszającej zasadę współżycia społecznego.

6. Każda drużyna zobowiązana jest do wniesienia wpisowego w wysokości **2500 zł**.

7. Wpisowe należy uiścić najpóźniej w dniu zebrania organizacyjnego, w terminie wskazanym przez organizatora.

8. Brak wpłaty wpisowego w wyznaczonym terminie skutkuje niedopuszczeniem drużyny do rozgrywek.

9. Drużyna może zgłosić nieograniczoną liczbę zawodników. Zgłoszenie każdego zawodnika powyżej 10 osób wiąże się z dopłatą w wysokości **500 zł za osobę**.

10. Lista zgłoszeniowa zamyka się z rozpoczęciem pierwszego meczu danej drużyny.

11. Jeżeli w chwili rozpoczęcia pierwszego meczu lista zgłoszeniowa drużyny obejmuje mniej niż 10 zawodników, zgłoszenie każdego kolejnego zawodnika wiąże się z dopłatą w wysokości 500 zł.

12. Wymogi dotyczące kadry zespołu:

- a) drużyna musi liczyć co najmniej 3 zawodników uprawnionych do gry;
- b) w rozgrywkach mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy, którzy ukończyli co najmniej 15 lat;
- c) w przypadku zawodników niepełnoletnich należy spełnić wymogi określone w dalszej części regulaminu.

6. Zasady dotyczące zawodników i transferów

1. Zawodnik uprawniony do gry w fazie play-off musi rozegrać co najmniej jedno spotkanie w rundzie zasadniczej. Uprawnienia zawodników weryfikuje organizator.

2. Zgłoszenie zawodnika powinno zawierać imię, nazwisko oraz rok urodzenia.

3. W przypadku zawodników, którzy nie ukończyli 18 lat, wymagana jest pisemna zgoda rodzica lub prawnego opiekuna na udział w rozgrywkach.

4. W danym sezonie zawodnik może występować tylko w jednej drużynie. Wyjątek stanowi prawidłowo przeprowadzony i zatwierdzony transfer.
5. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy spełniają warunki określone w niniejszym regulaminie i zostali prawidłowo zgłoszeni do rozgrywek.
6. Zawodnik jest uprawniony do gry w danym zespole, jeżeli jego imię i nazwisko znajduje się na zbiorczej liście drużyny zaakceptowanej przez organizatora.

Transfer – zmiana drużyny

7. W trakcie sezonu zawodnik może zmienić reprezentowaną drużynę maksymalnie jeden raz.
8. W jednym sezonie zawodnik może reprezentować maksymalnie dwie drużyny.
9. Opłata za transfer wynosi 500 zł i musi zostać wpłacona na konto organizatora.
10. Transfer może zostać przeprowadzony wyłącznie w rundzie zasadniczej.
11. Zawodnik po transferze musi rozegrać co najmniej jeden mecz w nowej drużynie, aby uzyskać uprawnienie do gry w fazie play-off.
12. Procedura transferowa obejmuje:
 1. uzyskanie zgody kierowników obu zainteresowanych drużyn;
 2. uzyskanie zgody zawodnika;
 3. zgłoszenie transferu organizatorowi najpóźniej do czwartku poprzedzającego planowany mecz;
 4. uzyskanie zgody organizatora;
 5. wniesienie opłaty za transfer najpóźniej do czwartku poprzedzającego planowany mecz.

7. Protokół meczowy i lista zawodników

1. Do gry w meczu może być zgłoszonych maksymalnie 10 zawodników. W protokole meczowym mogą znajdować się wyłącznie zawodnicy ujęci na oficjalnej liście zgłoszeniowej do ligi
2. Dopuszcza się trzy sposoby przygotowania i zatwierdzania protokołu meczowego..

Wariant I – protokół wypełniany przez drużynę

3. Kierownik drużyny zobowiązany jest czytelnie, drukowanymi literami, wpisać imiona, nazwiska oraz numery zawodników zgodne z numerami na koszulkach. Protokół meczowy będzie dostępny do pobrania na stronie poddebice24.com.pl lub do odbioru u organizatora.
4. Wypełniony protokół należy dostarczyć do stolika sędziowskiego najpóźniej 5 minut przed rozpoczęciem meczu.
5. Wpisywanie zawodników do protokołu jest możliwe wyłącznie przed rozpoczęciem spotkania. Uzupelnianie lub dopisywanie zawodników w trakcie meczu jest niedopuszczalne.

Wariant II – protokół przygotowywany przez organizatora

6. Organizator może przygotować wstępnie wypełniony protokół na podstawie wcześniej zgłoszonej kadry drużyny.
7. Kierownik lub kapitan drużyny zobowiązany jest sprawdzić poprawność danych i skreślić zawodników nieobecnych podczas danego meczu.
8. Weryfikacja protokołu musi nastąpić najpóźniej 5 minut przed rozpoczęciem spotkania. Po sprawdzeniu protokół należy podpisać i przekazać do stolika sędziowskiego.

Wariant III – protokół meczowy online

9. Kierownik drużyny otrzymuje od organizatora indywidualne uprawnienia do obsługi protokołu meczowego online na stronie internetowej poddebice24.com.pl – zakładka PLH.
10. Przed każdym meczem kierownik drużyny zaznacza w protokole wyłącznie zawodników obecnych na spotkaniu. Nieobecnych zawodników nie należy zaznaczać.
11. Protokół online musi zostać zatwierdzony przez kierownika drużyny najpóźniej 10 minut przed rozpoczęciem meczu.
12. Protokół online zostaje zamknięty i zablokowany przed edycją 5 minut przed rozpoczęciem spotkania. Po zamknięciu protokołu kierownik drużyny nie może samodzielnie wprowadzać zmian.

Zasady wspólne

13. Po rozpoczęciu meczu nie można dokonywać zmian w protokole.
14. Wpisanie do protokołu zawodnika, który nie jest obecny podczas meczu, a następnie potwierdzenie tego faktu przez organizatora, skutkuje walkowerem dla drużyny.

Protesty i kontrola tożsamości

15. Kapitan drużyny ma prawo zgłosić protest dotyczący tożsamości zawodnika drużyny przeciwnej.
16. W przypadku wątpliwości kapitan może zażądać okazania dokumentu tożsamości w celu potwierdzenia danych zawodnika i jego przynależności do drużyny.
17. Zawodnicy zobowiązani są do posiadania przy sobie dokumentu tożsamości.
18. Zawodnik, który nie okaże dokumentu na żądanie w ramach kontroli, nie może uczestniczyć w danym spotkaniu.
19. Protest dotyczący tożsamości zawodnika należy zgłosić sędziemu prowadzącemu mecz najpóźniej do zakończenia spotkania.
20. Jeżeli zostanie stwierdzone, że w meczu uczestniczył zawodnik nieuprawniony, np. niezgłoszony lub objęty karą zawieszenia, drużyna zostaje ukarana walkowerem technicznym, a zawodnik otrzymuje zakaz gry w dwóch kolejnych meczach.
21. Protesty złożone po upływie 15 minut od zakończenia meczu nie będą rozpatrywane.

8. System rozgrywek i przepisy gry

1. W rozgrywkach Poddębickiej Ligi Halowej obowiązują ogólne przepisy gry w piłkę nożną pięcioosobową, w tym odpowiednie przepisy futsalowe, z uwzględnieniem wyjątków i szczególnych zasad określonych w niniejszym regulaminie.
2. Do egzekwowania przepisów upoważnieni są sędziowie wyznaczeni przez organizatora.
3. Liga zostanie rozegrana w dwóch etapach:
 - **rundzie zasadniczej.**
 - **fazie finałowej – play-off.**

8.1. Runda zasadnicza

4. Każda drużyna rozgrywa jeden mecz z każdym innym zespołem.
5. Punktacja w rundzie zasadniczej:
 - 3 punkty – za wygraną różnicą co najmniej dwóch bramek w regulaminowym czasie gry;
 - 2 punkty – za wygraną różnicą jednej bramki w regulaminowym czasie gry;
 - 2 punkty – za wygraną w Dogrywce Turbo po remisie w regulaminowym czasie gry;
 - 1 punkt – za przegraną w Dogrywce Turbo po remisie w regulaminowym czasie gry;
 - 1 punkt – za przegraną różnicą jednej bramki w regulaminowym czasie gry;
 - 0 punktów – za przegraną różnicą co najmniej dwóch bramek w regulaminowym czasie gry.
6. W XXIX edycji PLH nie ma remisów końcowych – każdy mecz musi wyłonić zwycięzcę.
7. Walkower oznacza przyznanie 3 punktów drużynie gotowej do gry, a wynik meczu zostaje zweryfikowany na 5:0.

8.2. Ustalanie kolejności w tabeli po rundzie zasadniczej

8. Kolejność drużyn w tabeli ustala się według następujących kryteriów, stosowanych w podanej kolejności:
 1. liczba zdobytych punktów;
 2. bilans bramek, czyli różnica między bramkami zdobytymi a straconymi;
 3. większa liczba goli zdobytych w meczach bezpośrednich między zainteresowanymi drużynami (tzw. mała tabela);
 4. większa liczba zwycięstw za 3 punkty;
 5. większa łączna liczba zwycięstw w rundzie zasadniczej, niezależnie od punktacji.
9. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia organizator może zarządzić serię klasycznych rzutów karnych pomiędzy zainteresowanymi zespołami w celu ustalenia kolejności.
10. Podczas rundy zasadniczej drużyny z identycznym dorobkiem punktowym mogą zajmować miejsca ex aequo, o ile nie jest konieczne ustalenie kolejności do awansu lub rozstawienia.

8.3. Faza finałowa – play-off

11. Po zakończeniu rundy zasadniczej sześć najlepszych drużyn awansuje do fazy play-off.

Faza I: Ćwierćfinały (runda wstępna play-off)

W tym etapie grają cztery zespoły, a drużyny z miejsc 1. i 2. czekają na swoich przeciwników.

- Para A: 3. miejsce – 6. miejsce.
- Para B: 4. miejsce – 5. miejsce.

Zwycięzcy awansują bezpośrednio do półfinałów, a przegrani trafiają do meczu o 5. miejsce.

Faza II: Półfinały

Półfinały rozgrywane są w dalszej kolejności, tego samego dnia co ćwierćfinały. Do gry wchodzi dwie najlepsze drużyny sezonu zasadniczego.

- Półfinał I: 1. miejsce – zwycięzca Pary B (4. miejsce – 5. miejsce).
- Półfinał II: 2. miejsce – zwycięzca Pary A (3. miejsce – 6. miejsce).

Faza III: Mecze o końcowe miejsca (runda finałowa) – rozgrywana w wyznaczonym terminie.

Drużyny rozgrywają mecze o swoje końcowe miejsca.

- Mecz o 5. miejsce: przegrany Pary A – przegrany Pary B.
- Mecz o 3. miejsce: przegrany Półfinału I – przegrany Półfinału II.
- Wielki finał o 1. miejsce: zwycięzca Półfinału I – zwycięzca Półfinału II.

20. W przypadku remisu w regulaminowym czasie gry w fazie play-off zwycięzcę wyłania Dogrywka Turbo opisana w punkcie 9 regulaminu.

9. Rozstrzygnięcie remisów – Dogrywka Turbo

1. W przypadku remisu w regulaminowym czasie gry w jakimkolwiek meczu rozgrywek zwycięzcę wyłania wyłącznie **Dogrywka Turbo**, rozgrywana do tzw. złotej bramki. Mecz kończy się natychmiast po zdobyciu bramki przez jedną z drużyn. Zwycięstwo odnosi zespół, który zdobędzie bramkę.

Gol zdobyty w dogrywce turbo, jest wliczany do klasyfikacji najlepszego strzelca ligi.

2. Dogrywka Turbo rozpoczyna się od gry w pełnych składach, czyli **5 na 5 – czterech zawodników w polu oraz bramkarz**.

3. W trakcie Dogrywki Turbo dozwolona jest zmiana bramkarza na zawodnika z pola, aby drużyna mogła zrezygnować z gry z bramkarzem i zyskać przewagę w ataku.

3A. Zawodnik, który opuści boisko w wyniku redukcji składu, kontuzji lub wykluczenia, nie może ponownie wejść na boisko w trakcie Dogrywki Turbo

4. Redukcja składów odbywa się zgodnie z następującym harmonogramem:

od 0:00 do 1:00 – gra w składach 5 na 5;

od 1:00 do 2:00 – gra w składach 4 na 4;

od 2:00 do 3:00 – gra w składach 3 na 3;

od 3:00 do 4:00 – gra w składach 2 na 2;

od 4:00 do zdobycia bramki – gra w składach 1 na 1.

5. Z upływem każdej pełnej minuty dogrywki sędzia używa gwizdka i odlicza na palcach do pięciu. W tym czasie każda drużyna musi wycofać z boiska jednego zawodnika. Jeżeli drużyna nie wycofa zawodnika w wyznaczonym czasie, musi wycofać dodatkowego zawodnika, co skutkuje grą w osłabieniu względem przeciwnika. Jeżeli obie drużyny nie wykonają polecenia w wyznaczonym czasie, obie muszą wycofać dodatkowego zawodnika. Sędzia poinformuje drużyny o zasadach redukcji składu.

6. W ostatniej fazie dogrywki, rozgrywanej w formule 1 na 1. Może to być nominalny bramkarz lub dowolny zawodnik z pola, który przebywał na boisku w czwartej minucie dogrywki. Faza ta nie ma limitu czasowego i trwa do momentu zdobycia bramki przez jedną z drużyn.

7. W fazie 1 na 1 zawodnik pozostający na boisku posiada pełne uprawnienia bramkarza we własnym polu karnym, w tym prawo do zagrania piłki rękami, niezależnie od tego, czy jest nominalnym bramkarzem, czy zawodnikiem z pola.

8. W fazie 1 na 1 obowiązują szczególne zasady dotyczące przewinień i kar:

- a) każdy faul popełniony przez zawodnika we własnym polu karnym skutkuje podyktowaniem klasycznego rzutu karnego;
- b) Faule akumulowane z drugiej połowy spotkania przechodzą na Dogrywkę Turbo.

10. Przełożenie spotkania

10.1. Przełożenie meczu na inny termin

1. Mecz przełożony na termin inny niż wskazany w terminarzu musi zostać rozegrany najpóźniej do ostatniej kolejki rundy zasadniczej.
2. Godzinę rozpoczęcia przełożonego spotkania ustala organizator, uwzględniając harmonogram danej kolejki oraz liczbę drużyn uczestniczących w rozgrywkach. Spotkanie rozgrywane jest zazwyczaj po zakończeniu ostatniego meczu danej kolejki.
3. O nowym terminie spotkania informują kierownicy zainteresowanych drużyn oraz organizator, po wcześniejszym uzgodnieniu terminu między zespołami.
4. Zmianę terminu należy zgłosić organizatorowi najpóźniej do poniedziałku do godziny 21:00, poprzedzającego daną kolejkę.
5. W przypadku braku zgłoszenia w wyznaczonym terminie kolejka zostaje rozegrana zgodnie z harmonogramem.

10.2. Przełożenie meczu na inną godzinę w ramach tej samej kolejki

6. W przypadku chęci zmiany godziny rozpoczęcia spotkania zainteresowane drużyny muszą uzgodnić ją między sobą oraz z dwiema innymi drużynami, których mecze miałyby ulec przesunięciu w harmonogramie.
7. Propozycję zmiany należy przedstawić organizatorowi najpóźniej do poniedziałku do godziny 21:00 przed daną kolejką.

11. Wyjątki i szczególne przepisy PLH

11.1. Czas gry

1. Czas gry w meczu ligowym wynosi 2×10 minut efektywnego czasu gry.

11.2. Faule akumulowane

2. W każdej połowie dozwolone są trzy faule akumulowane.
3. Każdy kolejny faul w danej połowie skutkuje przyznaniem drużynie przeciwnej bezpośredniego rzutu wolnego bez muru, wykonywanego z odległości 10 metrów lub bliżej, zgodnie z właściwymi przepisami gry.

11.3. Rzut z autu

4. Podczas wykonywania rzutu z autu piłka musi być nieruchoma i ustawiona na linii bocznej lub poza boiskiem, zgodnie z obowiązującymi przepisami PLH.

11.4. Strefa zmian

5. W strefie zmian mogą przebywać wyłącznie zawodnicy wpisani do protokołu meczowego oraz jeden przedstawiciel drużyny.
6. W przypadku czerwonej kartki dla zawodnika rezerwowego lub przedstawiciela drużyny zespół może zostać zobowiązany do gry w osłabieniu przez 2 minuty albo do utraty bramki. O zastosowanym rozwiązaniu decyduje kapitan drużyny, zgodnie z zasadami przyjętymi w PLH.

11.5. Znaczniki w strefie zmian

7. W rozgrywkach PLH nie obowiązują znaczniki przekazywane przy zmianach. Nie ma również obowiązku ich przekazywania.

11.6. Ochraniacze goleni

8. Ochraniacze goleni nie są obowiązkowe. Każdy zawodnik ponosi odpowiedzialność za ryzyko związane z grą bez ochraniaczy.

12. Kary indywidualne

12.1. Żółte kartki

- a) po otrzymaniu trzeciej żółtej kartki – kara finansowa w wysokości 100 zł;
 - b) po otrzymaniu piątej żółtej kartki – zawieszenie na jeden mecz oraz kara finansowa w wysokości 200 zł.
2. Zawodnik zawieszony za żółte kartki może wystąpić w kolejnym meczu po odbyciu kary zawieszenia i opłaceniu kary finansowej.
3. Jeżeli zawodnik objęty karą zawieszenia wystąpi w meczu, który zostanie następnie zweryfikowany jako walkower, kara zawieszenia nie jest uznawana za odbytą. Zawodnik nadal jest zobowiązany do jej odbycia.

12.2. Czerwona kartka w następstwie dwóch żółtych kartek

- 4. Zawodnik, który w jednym meczu otrzyma dwie żółte kartki, a w konsekwencji czerwoną kartkę, musi opuścić boisko do końca spotkania.
- 5. Zawodnik może wystąpić w kolejnym meczu, a obie żółte kartki zostają dopisane do jego statystyk.
- 6. Za czerwoną kartkę otrzymaną w konsekwencji dwóch żółtych kartek nakładana jest kara finansowa w wysokości 100 zł. Karę należy uiścić przed kolejnym meczem. Wpłata jest warunkiem dopuszczenia zawodnika do kolejnego spotkania.

12.3. Bezpośrednia czerwona kartka

- 7. Zawodnik, który otrzyma bezpośrednią czerwoną kartkę w trakcie meczu, zostaje ukarany:
 - a) karą finansową w wysokości 200 zł, płatną przed kolejnym meczem;
 - b) zawieszeniem na najbliższy mecz ligowy.
- 8. Jeżeli zawodnik ukarany bezpośrednią czerwoną kartką wystąpi w kolejnym meczu, który zostanie następnie zweryfikowany jako walkower, kara dyskwalifikacji nie jest uznawana za odbytą. Zawodnik nadal jest zobowiązany do jej odbycia.

12.4. Pozostałe przewinienia i sankcje

- 9. Zdekompletowanie drużyny do dwóch zawodników podczas meczu powoduje przerwanie spotkania i jego weryfikację jako walkower 5:0.
- 10. Zawodnik zachowujący się brutalnie lub wulgarnie wobec sędziego, organizatora, zawodników lub widzów może otrzymać czerwoną kartkę oraz zostać wykluczony z co najmniej dwóch kolejnych spotkań.
- 11. Jeżeli zachowanie opisane w ust. 10 wystąpi po meczu na terenie hali lub w jej bezpośrednim otoczeniu, decyzję o wykluczeniu podejmuje organizator wraz z komisją PLH złożoną z kapitanów drużyn.
- 12. Powtórne zachowanie tego rodzaju może skutkować odsunięciem zawodnika od rozgrywek do końca sezonu.
- 13. Sędzia ma prawo napomnieć lub wykluczyć zawodnika rezerwowego albo przedstawiciela drużyny za podważanie decyzji sędziowskich lub decyzji organizatora, a także za inne niesportowe zachowania.

13. Ubiór zawodników i wyposażenie

- 1. Drużyny uczestniczące w PLH zobowiązane są do występowania w jednolitych koszulkach z czytelnymi numerami na plecach.
- 2. Bramkarze obu drużyn muszą posiadać stroje odróżniające ich od pozostałych zawodników.
- 3. Każdy zawodnik zobowiązany jest występować pod jednym numerem przez cały sezon. Wszelkie zmiany numerów należy zgłaszać organizatorowi.
- 4. Kapitan drużyny powinien posiadać opaskę na ramieniu wskazującą pełnioną funkcję.
- 5. Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu nie spełni wymagań dotyczących ubioru, może nie zostać dopuszczona do zawodów, a mecz może zostać zweryfikowany jako walkower na korzyść drużyny przeciwnej.
- 6. Jeżeli obie drużyny przystąpią do spotkania w bardzo podobnych strojach, jedna z nich będzie grała w znacznikach sportowych udostępnionych przez organizatora.
- 7. Ze względów bezpieczeństwa zawodnicy nie mogą grać w okularach, z wyjątkiem okularów przeznaczonych do gry w piłkę nożną, ani w biżuterii lub innych przedmiotach mogących stwarzać zagrożenie dla zdrowia i bezpieczeństwa.
- 8. Każdy zawodnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad bezpieczeństwa. Odpowiedzialność za wyrządzone szkody i następstwa zawinionych działań ponosi osoba odpowiedzialna za dane zdarzenie.
- 9. Obowiązuje zakaz gry w obuwiu z ciemną podeszwą.
- 10. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do zapoznania się z regulaminem i przestrzegania jego postanowień.

14. Aplikacja do śledzenia rozgrywek

1. W sezonie 2026/2027 Poddębicka Liga Halowa będzie prowadzona również w na stronie poddebice24.com.pl w zakładce PLH oraz dedykowanej aplikacji PLH, o ile organizator nie poinformuje o zmianie narzędzia.
2. Liga będzie dostępna pod nazwą: **PLH Poddębice – sezon 2026/2027**.
3. Za pośrednictwem aplikacji będzie można śledzić harmonogram spotkań, wyniki, tabelę, klasyfikacje oraz statystyki drużyn i zawodników.
4. Link do ligi oraz informacje dotyczące dostępu do aplikacji zostaną udostępnione przez organizatora na stronie internetowej lub w mediach społecznościowych.

15. Postanowienia końcowe

1. Na terenie całego obiektu sportowego, w tym na boisku, w szatniach i na trybunach, obowiązuje całkowity zakaz palenia, spożywania napojów alkoholowych oraz używania środków odurzających.
2. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających nie mogą przebywać na obiekcie sportowym.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za udział w rozgrywkach osób, których stan zdrowia nie pozwala na uprawianie sportu, ani za wynikające z tego wypadki i ich skutki.
4. Zgłaszając udział w rozgrywkach, uczestnik potwierdza, że jego stan zdrowia pozwala na uczestnictwo w rozgrywkach sportowych i że nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w nich.
5. Za bójkę wywołaną przez zawodników lub kibiców podczas meczu, przed nim lub po nim odpowiedzialność organizacyjna może zostać przypisana całej drużynie. Organizator może nałożyć sankcje, włącznie z wykluczeniem zespołu z rozgrywek.
6. Drużyny zobowiązane są do utrzymania porządku w szatniach oraz na terenie obiektu sportowego.
7. Organizator nie odpowiada za rzeczy i przedmioty pozostawione w szatniach.
8. Utrwalanie i wykorzystywanie wizerunku uczestników w celach promocyjnych i marketingowych związanych z Poddębicką Ligą Halową odbywa się na zasadach określonych w odpowiedniej klauzuli informacyjnej oraz zgodnie z obowiązującymi przepisami. Klauzula informacyjna stanowi załącznik do regulaminu.
9. Przystąpienie do rozgrywek jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji regulaminu. W kwestiach spornych lub nieuregulowanych decyzje podejmuje organizator wraz z Radą Ligi.
11. Organizator może dokonywać zmian w regulaminie, jeżeli jest to konieczne dla sprawnego i prawidłowego przeprowadzenia rozgrywek. O zmianach informuje uczestników.
12. Zmiana daty lub godziny meczu może nastąpić wyłącznie w porozumieniu z zainteresowanymi drużynami oraz organizatorem, z uwzględnieniem zasad i terminów określonych w niniejszym regulaminie.

Organizator:

Stowarzyszenie Beach Soccer Club Termy Poddębice

Poddębicka Liga Halowa – sezon 2026/2027, edycja XXIX