



REGULAMIN XIV EDYCJI ŚWIĘTOKRZYSKIEJ HALOWEJ LIGI FIRM PIĄTEK PIŁKARSKICH Sezon 2015/2016

§ 1

Postanowienia ogólne

Celem rozgrywek Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm jest popularyzacja halowej piłki nożnej odmiana Futsal wśród pracowników firm, ich rodzin oraz młodzieży jako formy aktywnego wypoczynku po pracy. Do w/w rozgrywek sezonu 2015/2016 organizowanych przez Świętokrzyski Związek Piłki Nożnej w Kielcach mogą zgłaszać się drużyny amatorskie reprezentujące stowarzyszenia, firmy i zakłady pracy. Wszystkie mecze Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm będą odbywać się w Kielcach: w hali sportowej Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 1 znajdującej się przy ulicy Jagiellońskiej 90, w terminach wyznaczonych przez organizatora (soboty i niedziele). Uczestników w/w rozgrywek obowiązują przepisy gry w piłkę nożną w Futsal, przepisy PZPN oraz z uwagi na specyfikę gry w hali postanowienia niniejszego regulaminu.

§ 2

Zasady uczestnictwa w rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy amatorzy, którzy ukończyli 16 rok życia (zawodnicy, którzy nie ukończyli 18 roku życia zobowiązani są do dostarczenia zgody rodziców na udział w rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm wg wzoru druku organizatora – załącznik nr 1).
2. W rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm **nie mogą uczestniczyć zawodnicy**, którzy brali udział w rozgrywkach mistrzowskich : Ekstraklasy, I i II ligi seniorów oraz Ekstraklasy Futsalu w sezonie 2015/2016 po dniu 1 lipca 2015 roku prowadzonych przez Ekstraklasę, PZPN lub inny Związek Piłki Nożnej.
3. W rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm **mogą uczestniczyć zawodnicy**, którzy brali udział w rozgrywkach mistrzowskich w rundzie jesiennej sezonu 2015/2016 po dniu 1 lipca 2015 roku w poszczególnych klasach rozgrywkowych : **III i IV ligi seniorów, I Polskiej Ligi Futsalu, Centralnej Ligi Juniorów Starszych, Klasy „O” seniorów, Klasy „A” i „B” seniorów, Świętokrzyskiej Ligi Juniorów Starszych oraz Młodszych, a także pozostałych grup młodzieżowych spełniających kryteria ujęte w paragrafie 2 punkt 1 Regulaminu SHLF bez ograniczeń.**

Każdy zawodnik, który w rundzie jesiennej sezonu 2015/2016 uczestniczył w rozgrywkach III Ligi seniorów oraz Centralnej Lidze Juniorów Starszych ma obowiązek dostarczenia do organizatorów zgodę macierzystego klubu na udział w rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm ŚZPN wg wzoru druku organizatora – załącznik nr 2. Powyższy druk należy złożyć u organizatora przed rozpoczęciem rozgrywek. W przypadku nie złożenia wymaganej zgody w/w zawodnicy zostaną skreśleni z list zgłoszeń.

4. **Warunkiem uczestnictwa w rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm jest zgłoszenie drużyny i dostarczenie organizatorowi listy zawodników reprezentujących firmę wraz z podaniem osoby odpowiedzialnej za drużynę. Zawodnicy zgłoszeni na liście obowiązkowo składają wypełnione i podpisane oświadczenia według wzoru druku organizatora (załącznik nr 3). Druk można pobrać ze strony Świętokrzyskiego Związku Piłki Nożnej w Kielcach pod adresem szpnkielce.pl w zakładce Świętokrzyska Halowa Liga Firm.**

5. Każda drużyna przystępująca do rozgrywek w Świętokrzyskiej Lidze Firm zobowiązana jest do wpłacenia kwoty startowej w wysokości :
I Liga ŚHLF – 800 zł. (słownie : osiemset złotych)
II Liga ŚHLF – 700 zł. (słownie : siedemset złotych)
w kasie Świętokrzyskiego Związku Piłki Nożnej w Kielcach ul. Ściegiennego 8 lub na konto bankowe : **Bank Polski S.A. II O PKO Kielce Nr konta : 87 1020 2629 0000 9802 0091 9696**
z dopiskiem: „Świętokrzyska Halowa Liga Firm”. **Brak w/w wpłaty do dnia 14 grudnia 2015 r. powoduje nie uwzględnienie drużyny w terminarzu rozgrywek.**
6. W meczach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy, którzy zostali zgłoszeni i potwierdzeni do w/w rozgrywek na liście zgłoszeniowej (lista wg podanego wzoru). Lista zgłoszeniowa powinna zawierać nazwisko i imię, datę urodzenia oraz podpis zawodnika biorącego udział w rozgrywkach. **Każdy zawodnik obowiązkowo przed rozpoczęciem rozgrywek ŚHLF musi wypełnić i złożyć oświadczenie według wzoru druku organizatora (załącznik nr 3).**
7. Zawodnik może być zgłoszony i grać tylko w jednej drużynie biorącej udział w rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Lidze Firm bez względu czy jest to I czy II liga. Jeżeli zawodnik figuruje na kilku listach zbiorczych to uznaje się go za uprawnionego do gry w tym zespole, w którym rozegrał pierwsze spotkanie. Wyjątek stanowi zgłoszenie przez firmę dwóch zespołów, które biorą udział w rozgrywkach pod tą samą nazwą, a rozróżnieniem jest cyfra rzymska np.: UniMax i UniMax II Kielce. W takim przypadku w jednym terminie rozgrywek (sobota, niedziela) 2 zawodników, którzy uczestniczyli w meczu I zespołu może grać w II zespole. Jeżeli I zespół w danym terminie nie rozgrywa meczu to w II zespole mogą grać tylko 2 zawodnicy, którzy uczestniczyli w ostatnim meczu I zespołu w danym sezonie rozgrywkowym.
8. Zespoły reprezentujące tą samą firmę nie mogą uczestniczyć w rozgrywkach w tej samej lidze lub grupie rozgrywek Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm.
9. Drużyny przystępujące do gry powinny posiadać jednolite stroje (koszulki z numerami) oraz obuwie do gry w hali. Zaleca się żeby każdy zawodnik grał w czasie całych rozgrywek ŚHLF z tym samym numerem na koszulce.
10. Każdy zawodnik przystępujący do meczu musi posiadać dokument tożsamości (dowód osobisty, prawo jazdy lub inny ważny dokument ze zdjęciem).
11. Mecze Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm odbywają się według terminarza opracowanego przez organizatorów dla poszczególnych lig. Terminarz jest dostępny na stronie internetowej Świętokrzyskiego Związku Piłki Nożnej pod adresem szpnkielce.pl w zakładce Świętokrzyska Halowa Liga Firm.
12. Terminy i godziny meczów wyznaczone przez organizatorów i podane do wiadomości są ostateczne. O braku możliwości rozgrywania meczu w wyznaczonym terminie kierownik drużyny pisemnie powiadamia organizatorów ligi najpóźniej na 14 dni przed planowanym terminem rozgrywek. Powyższe pismo należy dostarczyć do siedziby Świętokrzyskiego Związku Piłki Nożnej wnosząc jednocześnie opłatę za zmianę terminu lub godziny zawodów w wysokości 50 zł. (słownie : pięćdziesiąt złotych). Przełożenie meczu jest możliwe za zgodą przeciwnika. Późniejsze zgłoszenia lub brak regulaminowej opłaty za zmianę terminu powoduje, że zmiana nie zostanie uwzględniona w terminarzu rozgrywek.

§ 3

Najważniejsze przepisy gry w lidze halowej

W rozgrywkach obowiązywać będą przepisy gry PZPN w piłkę nożną oraz z uwagi na specyfikę gry w hali postanowienia niniejszego regulaminu.

1. Zawody rozgrywane będą w hali na boisku do piłki ręcznej piłką halową dostarczoną przez organizatora.
2. Bramki o wymiarach 3m x 2m.
3. Mecze trwają 2x15 min. z przerwą 2 min. na zmianę połowy boiska.
4. W jednym meczu w danej drużynie może wystąpić max. 12 zawodników.
5. W grze bierze udział po 5 zawodników w tym bramkarz.
6. Najmniejsza ilość zawodników biorących udział w grze – trzech w tym bramkarz.
7. Zmiany zawodników są dozwolone w czasie meczu tylko i wyłącznie w strefie zmian. Za prawidłową zmianę uznaje się, gdy zawodnik biorący udział w grze opuści boisko a w jego miejsce wejdzie zawodnik rezerwowi. Dozwolona jest wielokrotna wymiana zawodników w jednym meczu (zmiany hokejowe). **Wymiana bramkarza tylko po wcześniejszym zgłoszeniu sędziemu technicznemu**

lub sędziemu prowadzącemu zawody znajdującemu się bliżej strefy zmian. Zawodnik zastępujący bramkarza musi być zidentyfikowany i posiadać koszulkę (lub narzutkę) w innym kolorze niż zawodnicy drużyn uczestniczących w tych zawodach.

8. Piłka jest w grze jeżeli nie odbije się od ściany, drabinek, sufitu, bandy lub nie wyjdzie poza pole gry tj. linię bramkową.
9. Piłka nie jest w grze jeżeli wyjdzie poza linię bramkową lub odbije się od bandy, drabinek lub sufitu.
10. Po wyjściu piłki na aut, czyli gdy odbije się od bandy lub drabinek następuje wznowienie gry nogą z parkietu w miejscu gdzie piłka opuściła pole gry w odległości około 1 m. od drabinek lub od strony bandy przy widowni (obowiązuje w hali przy ul. Jagiellońskiej). Dokładne miejsce wznowienia gry wskazuje sędzia zawodów tak by wykonujący wznowienie zawodnik mógł swobodnie wprowadzić piłkę do gry. Przed każdym wznowieniem gry piłka nie może być w ruchu. W/w wznowienie jest rzutem wolnym pośrednim, rzuty z rogu według przepisów PZPN. W przypadku odbicia piłki od sufitu - wznowienie gry rzutem pośrednim przez drużynę przeciwną w miejscu wskazanym przez sędziego zawodów analogicznie jak przy autach. Czas na wznowienie gry max 4 sekundy od chwili wejścia w posiadanie piłki.
11. Odległość broniącego zawodnika (lub zawodników) w czasie wykonywania rzutów wolnych i różnych wynosi 5m od piłki.
12. Pole karne wyznacza linia ciągła (półkole). Rzut karny wykonywany jest z odległości 6 m.
13. Kary indywidualne – stosuje się kary wychowawcze czasowe.
 - a) żółta kartka – zawodnik ukarany **nie opuszcza pola gry,**
 - b) czerwona kartka – zawodnik ukarany zostaje **wykluczony z gry do końca meczu,** a w jego miejsce może wejść inny zawodnik po upływie 2 minut lub stracie bramki. Ukarany zawodnik nie może grać w najbliższym meczu swojej drużyny. W przypadku otrzymania czerwonej kartki za przewinienie z Artykułu 12 „Przepisów gry w piłkę nożną” PZPN np. brutalny faul, uderzenie przeciwnika lub inne niesportowe zachowanie zawodnika powoduje, że zostaje on ukarany karą dyskwalifikacji od 3 meczów do całkowitego wykluczenia z rozgrywek.
 - c) zawodnik ukarany drugą żółtą kartką, a w konsekwencji czerwoną kartką zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a w jego miejsce może wejść inny zawodnik po upływie 2 minut lub stracie bramki.
14. Zespół, który gra w osłabieniu może być uzupełniony przed upływem kary czasowej w przypadku straty bramki według następujących zasad :
 - a) jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 4 zawodnikom i zespół z większą liczbą zawodników zdobędzie bramkę to drużyna z 4 zawodnikami może uzupełnić skład
 - b) jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i padnie bramka to oba zespoły nie uzupełniają składu
 - c) jeżeli 5 zawodników gra przeciw 3-em zawodnikom lub 4-ech przeciw 3-em i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę to zespół z 3-ką zawodników może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika
 - d) jeżeli obie drużyny mają po 3 zawodników i padnie bramka to zespoły nie uzupełniają składów
 - e) jeżeli drużyna grająca w osłabieniu zdobędzie bramkę, to nadal gra w osłabieniu, aż do końca kary czasowej nałożonej na zawodnika lub straty bramki.
15. Gra wślizgiem jest niedozwolona. Interpretacja : zawodnik atakuje wślizgiem piłkę będącą w posiadaniu przeciwnika (wślizg odbierający) oprócz bramkarza we własnym polu karnym pod warunkiem, że nie gra w sposób nierozważny, lekkomyślny i przy użyciu nadmiernej siły.
 - a) gra wślizgiem w zasięgu gry (kontakt z przeciwnikiem) – rzut wolny bezpośredni lub rzut karny w zależności od miejsca przewinienia;
 - b) gra wślizgiem w zasięgu gry (bez kontaktu z przeciwnikiem) traktowany jest jako gra niebezpieczna – rzut wolny pośredni z miejsca wskazanego przez sędziego zawodów,
 - c) gra wślizgiem poza zasięgiem gry – sędzia zezwala na kontynuowanie gry.

Ostateczną decyzję dotyczącą nieprawidłowego odbioru piłki (ataku wślizgiem) podejmuje sędzia prowadzący zawody.
16. Dotyczy gry z bramkarzem.

Rzut wolny pośredni jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z przewinień :

 - a) po uwolnieniu piłki ze swego posiadania otrzymuje ją z powrotem od współpartnera, jeżeli wcześniej nie przekroczyła ona linii środkowej lub nie została zagrana lub dotknięta przez przeciwnika,
 - b) dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
 - c) dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonanego przez współpartnera

- d) dotyka lub prowadzi piłkę rękami lub nogą, na swojej połowie boiska, dłużej niż 4 sekundy
17. Bramkarz nie może ponownie zagrać piłki nogą lub ręką zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika ~~albo nie przekroczy linii środkowej boiska~~. Naruszenie tego przepisu powoduje przyznanie drużynie przeciwnej rzutu wolnego pośredniego z miejsca przewinienia, a jeżeli nastąpiło ono w obrębie pola karnego to rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.
18. Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, zakładając, że zawodnik drużyny, która zdobyła bramkę nie rzucił, nie niósł lub celowo nie zagrał piłki ręką lub ramieniem (dotyczy również bramkarza) i nie naruszył wcześniej w jakikolwiek sposób Przepisów gry. Bramkarz nie może zdobyć bramki ręką.
19. Rzut wolny bezpośredni jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły :
- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
 - podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi, zarówno poprzez wślizg, jak i atak z przodu lub z tyłu przeciwnika,
 - atakuję przeciwnika ciałem,
 - uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
 - atakuję przeciwnika nogami,
 - popycha przeciwnika,
 - trzyma przeciwnika,
 - pluje na przeciwnika,
 - za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego zagrać) przeciwnika (oprócz bramkarza we własnym polu karnym) i uwzględniając, że nie gra on w sposób lekkomyślny, nierozważny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły,
 - rozmyślnie dotyka piłkę ręką, oprócz bramkarza we własnym polu karnym.

Powyżej wymienione przewinienia są akumulowane.

20. Rzut karny przyznaje się, jeżeli jedno z powyższych przewinień zostaje popełnione przez zawodnika w jego własnym polu karnym, niezależnie od położenia piłki, zakładając że w momencie przewinienia piłka była w grze.
21. **Faule akumulowane** – obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi za przewinienia wymienione w pkt.19 . Pierwsze cztery faule akumulowane popełnione przez każdą drużynę podczas jednej połowy jest rejestrowane przez sędziów zawodów (sędzia czasowy). Począwszy od piątego zarejestrowanego faulu :
- drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego,
 - zawodnik wykonujący rzut wolny musi być właściwie zidentyfikowany,
 - bramkarz musi pozostawać we własnym polu karnym w odległości, co najmniej pięciu metrów od piłki,
 - wszyscy pozostali zawodnicy muszą przebywać na boisku poza umowną równoległą do linii bramkowej przechodzącą przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym. Muszą znajdować się, co najmniej pięć metrów od piłki i nie mogą przeszkadzać wykonawcy rzutu wolnego.
 - żaden zawodnik nie może przekroczyć wspomnianej umownej linii zanim piłka nie zostanie dotknięta przez zawodnika wykonującego rzut wolny.
22. **Procedura wykonania** (dla piątego i każdego następnego faulu akumulowanego popełnionego w jednej połowie meczu) :
- zawodnik wykonujący rzut wolny akumulowany musi kopnąć piłkę z zamiarem strzelenia bramki i nie może podawać piłki do innego zawodnika,
 - po wykonaniu rzutu wolnego, żaden zawodnik nie może dotknąć piłki, zanim nie zostanie dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej lub odbije się od słupka, poprzeczki albo opuści pole gry,
 - jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na połowie przeciwnika lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową, a umowną linią równoległą do niej przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 10 metrów od linii bramkowej, to rzut wolny wykonywany jest z drugiego punktu karnego czyli 10 metra,
 - jeżeli zawodnik popełnia piąty faul na własnej połowie pomiędzy linią 10 metrów, a linią bramkową, drużyna, której przyznano rzut wolny może wybrać czy wykonać go z drugiego punktu karnego czy z miejsca gdzie przewinienie miało miejsce,
 - na wykonanie rzutu wolnego bezpośredniego na koniec każdej połowy czas musi być doliczony.

23. Zawodnik w czasie gry nie może blokować piłki przy bandach trzymając się poręczy lub drabinek. Powyższe zachowanie traktowane jest jako niesportowe i karane rzutem wolnym pośrednim.
24. Zawodnicy nie mogą korzystać z dodatkowego wyposażenia lub zakładać czegokolwiek co może stwarzać niebezpieczeństwo dla nich samych oraz dla innych zawodników (włączając w to biżuterię).
25. Wszystkie rodzaje biżuterii są potencjalnie niebezpieczne. Dlatego w celu uniknięcia problemów obowiązuje zakaz noszenia biżuterii podczas meczu.

§ 4

Sankcje dyscyplinarne

1. Żółte i czerwone kartki mogą być pokazywane tylko zawodnikowi lub zawodnikowi rezerwowemu.
2. Zawodnik musi być napomniany przez pokazanie mu żółtej kartki, jeżeli popełnia jedno z następujących przewinień :
 - a) jest winny niesportowego zachowania,
 - b) słownie lub czynnie demonstruje niezadowolenie,
 - c) uporczywie narusza przepisy gry,
 - d) opóźnia wznowienie gry,
 - e) nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry rzutem różnym, rzutem z autu, rzutem wolnym lub rzutem od bramki,
 - f) wchodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego, lub narusza procedurę wymiany,
 - g) rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego.
3. **Zawodnik, który w czasie zawodów o mistrzostwo Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm otrzyma napomnienie (żółtą kartkę) zostanie automatycznie ukarany :**
 - a) przy czwartym napomnieniu (4 żółta kartka) – kara dyskwalifikacji w wymiarze 1 meczu,
 - b) przy ósmym napomnieniu (8 żółta kartka) – kara dyskwalifikacji w wymiarze 1 meczu,
 - c) przy dwunastym napomnieniu (12 żółta kartka) – kara dyskwalifikacji w wymiarze 2 meczów,
 - d) przy trzynastym i każdym następnym napomnieniu – kara dyskwalifikacji w wymiarze 1 meczu.

Ewidencja żółtych kartek prowadzona jest osobno dla każdej ligi. Zawodnik ukarany dyskwalifikacją za żółte kartki musi odbyć karę w tej lidze, w której została wymierzona. Do czasu odbycia nałożonej kary w swojej klasie rozgrywek zawodnik nie może grać w innej drużynie swojej firmy (dotyczy gry w I i II zespole reprezentujących jedną firmę).
4. Zawodnik lub zawodnik rezerwowi musi być wykluczony z gry i zobaczyć czerwona kartkę, jeżeli popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień :
 - a) popełnia poważny, rażący faul,
 - b) zachowuje się gwałtownie lub agresywnie,
 - c) pluje na przeciwnika lub inną osobę,
 - d) pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na jej zdobycie rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
 - e) pozbawia realnej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym,
 - f) używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka lub gestów,
 - g) otrzymuje drugie napomnienie w tym samym meczu,
 - h) zawodnik rezerwowi musi być wykluczony, jeżeli pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na jej zdobycie.
5. **Zawodnik, który w czasie zawodów mistrzowskich zostanie wykluczony przez sędziego z gry (czerwona kartka) – zostaje automatycznie zawieszony (ukarany dyskwalifikacją) i nie może brać udziału w żadnych zawodach piłkarskich do czasu rozpatrzenia sprawy i wydania decyzji przez organizatorów.**

Zawodnik ukarany dyskwalifikacją za czerwoną kartkę musi odbyć karę w tej lidze, w której została wymierzona. Do czasu odbycia nałożonej kary w swojej klasie rozgrywek zawodnik nie może grać w innej drużynie swojej firmy (dotyczy gry w I i II zespole reprezentujących jedną firmę).

6. Zawodnik wykluczony z gry nie może powrócić na boisko ani zajmować miejsca na ławce dla zawodników rezerwowych i musi opuścić najbliższe otoczenie pola gry.
7. Atak nogami, który zagraża bezpieczeństwu przeciwnika, musi być traktowany przez sędziego jako poważny, rażący faul.
8. Jakakolwiek próba symulacji na boisku, która ma na celu oszukanie sędziego, musi być traktowana jako niesportowe zachowanie karane napomnieniem.
9. Zawodnik, który fetując zdobycie bramki zdejmując koszulkę, musi być napomniany za niesportowe zachowanie.

§ 5

Zasady wyłonienia mistrza Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm

1. Rozgrywki w poszczególnych ligach (I i II) przeprowadzone zostaną systemem „każdy z każdym”. W I lidze wystąpi od 12-14 drużyn z rankingu ŚZPN opracowanego w oparciu o rozgrywki z poprzedniego sezonu (drużyny, które w poprzedniej edycji **Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm** zajęły miejsca od 1 do 11 oraz drużyny, które w poprzednim sezonie 2014/15 zajęły miejsca premiowane awansem od 1 do 3 w rozgrywkach II ligi). W II lidze wystąpi od 12-14 zespołów z rankingu ŚZPN opracowanego w oparciu o rozgrywki z poprzedniego sezonu. W przypadku wolnych miejsc organizator zastrzega sobie prawo uzupełnienia I i II ligi lub pozostawienia mniejszej ilości zespołów w tych ligach. W przypadku zgłoszenia się do rozgrywek II ligi większej liczby drużyn niż 14, organizator przeprowadzi rozgrywki w dwóch lub trzech grupach. O systemie rozgrywek drużyny zostaną powiadomione osobnym komunikatem.
2. Zawody należy zweryfikować jako walkower 0:3 na niekorzyść danej drużyny :
 - a) w przypadku nie stawienia się na zawody (lub spóźnienia się powyżej 15 minut).Trzykrotne nie stawienie się na zawody powoduje wykluczenie drużyny z rozgrywek bez zwrotu opłaty startowej,
 - b) w której brał udział nieuprawniony do gry zawodnik (nie był zgłoszony do rozgrywek Halowej Ligi Firm, nie posiadał dowodu potwierdzającego tożsamość podczas sprawdzania lub złamane zostały postanowienia Regulaminu co do zasad uczestnictwa §2 pkt. 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11 i 12),
 - c) w której brał udział nieuprawniony do gry zawodnik z tytułu dyskwalifikacji za żółte lub czerwoną kartkę.
3. Punktacja w meczach przedstawia się następująco :
 - a) za zwycięstwo – 3 pkt.
 - b) za remis – 1 pkt.
 - c) za porażkę – 0 pkt.
4. O kolejności zespołów decyduje :
 - a) liczba zdobytych punktów
 - b) w przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie drużyny o zajętym miejscu kolejno decyduje:
 - liczba zdobytych punktów i bramek między tymi drużynami (bezpośredni pojedynek)
 - korzystniejsza różnica bramek w całych rozgrywkach
 - przy identycznej różnicy – większa ilość strzelonych bramek w całych rozgrywkach
 - c) w przypadku zdobycia równej ilości punktów przez 3 drużyny – dodatkowa tabela między tymi drużynami zgodnie wg następujących zasad :
 - liczba zdobytych punktów i bramek między tymi drużynami (bezpośredni pojedynek-mała tabela)
 - korzystniejsza różnica bramek w całych rozgrywkach
 - przy identycznej różnicy – większa ilość strzelonych bramek w całych rozgrywkach
5. Awanse i spadki :
 - a) z I ligi spadają drużyny, które zajmą trzy ostatnie miejsca czyli przy 14 zespołach 12,13 i 14. lub przy 12 zespołach 10,11 i 12;
 - b) awans z II ligi do I ligi uzyskają trzy najlepsze drużyny z miejsc 1,2 i 3;

§ 6 Nagrody

1. Zwycięski zespół w I lidze otrzyma Puchar ŚZPN, dyplom i nagrody rzeczowe (talon na zakup sprzętu sportowego).
 2. Zespoły, które zajęły w I lidze 2 i 3 miejsce otrzymają Puchary ŚZPN.
 3. Zespoły, które zajęły w II 1,2 i 3 miejsce otrzymają Puchary ŚZPN.
 4. Zespoły, które uplasują się na pozostałych miejscach otrzymają dyplomy.
 5. Nagrody indywidualne :
 - najlepszy zawodnik ligi
 - najlepszy bramkarz I i II ligi
 - najlepszy strzelec I i II ligi.
- Uwaga dotyczy najlepszego strzelca – przy równej ilości zdobytych bramek przez więcej niż jednego zawodnika o zdobyciu tytułu „króla strzelców” decyduje wyższe miejsce drużyny w klasyfikacji końcowej rozgrywek w poszczególnych ligach.

§ 7 Postanowienia końcowe

1. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm na własną odpowiedzialność.
2. Wszyscy zawodnicy wpisani na listach zgłoszeń są ubezpieczeni w Polisa seria (polisa grupowego ubezpieczenia następstw nieszczęśliwych wypadków).
3. W hali sportowej wszyscy uczestnicy winni podporządkować się kierownikom lub kapitanom drużyn oraz organizatorom rozgrywek.
4. **W hali sportowej obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu. Osoby, które naruszą powyższy zakaz zostaną ukarane zgodnie z postanowieniami Regulaminu dyscyplinarnego PZPN. W stosunku do w/w osób zostaną wyciągnięte konsekwencje dyscyplinarne z wykluczeniem zawodników lub całych drużyn z rozgrywek włącznie.**
5. **Zmiana nazwa drużyny reprezentującej daną firmę możliwa tylko w przypadku wycofania się ze sponsorowania przez tą firmę udziału w rozgrywkach ŚHLF zgłoszoną do organizatorów przed rozpoczęciem rozgrywek sezonu 2015/2016. W celu zmiany nazwy należy spełnić niżej podane warunki :**
 - dostarczyć pismo od dotychczasowego sponsora o rezygnacji z udziału w rozgrywkach ŚHLF lub rezygnacji z finansowania drużyny,
 - skład osobowy drużyny zgłoszonej pod nową nazwą musi w przynajmniej 70% pokrywać się ze składem z poprzedniej edycji rozgrywek ŚHLF.
6. Firma może na piśmie złożyć oficjalny protest w terminie 48 godzin po zakończonych zawodach do Wydziału Gier ŚZPN w Kielcach. Po tym terminie protestu nie uwzględnia się.
7. We wszystkich sprawach dotyczących w/w rozgrywek, a nie objętych przepisami niniejszego regulaminu decyzje podejmie organizator.
Regulamin Świętokrzyskiej Halowej Ligi Firm obowiązujący na sezon 2015/2016 został zatwierdzony przez Zarząd Świętokrzyskiego Związku Piłki Nożnej w Kielcach na posiedzeniu w dniu 07.12.2015r.