



REGULAMIN ROZGRYWEK JĘDRZEJOWSKIEJ LIGI FUTSALU sezon 2015/2016

I. Postanowienia ogólne.

1. Organizator

JLF Jędrzejów

2. Patroni medialni

Echo Dnia, Gazeta Jędrzejowska, Kielecki Futbol

3. Cel rozgrywek

Celem rozgrywek **Jędrzejowskiej Ligi Futsal** jest popularyzacja halowej piłki nożnej odmiana Futsal wśród mieszkańców, pracowników firm, drużyn amatorskich oraz młodzieży, jako formy aktywnego wypoczynku. Do w/w rozgrywek mogą zgłaszać się drużyny amatorskie reprezentujące firmy, zakłady pracy, stowarzyszenia sportowe i inne nieformalne grupy osób.

4. Miejsce i Termin

Mecze Jędrzejowskiej Ligi Futsal będą odbywać się w hali sportowej Gimnazjum nr 2 w Jędrzejowie, w terminach wyznaczonych przez organizatora. Uczestników w/w rozgrywek obowiązują przepisy gry w Futsal oraz z uwagi na specyfikę hali postanowienia niniejszego regulaminu.

II. Zasady uczestnictwa w rozgrywkach Jędrzejowskiej Ligi Futsal.

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 Ligi Futsal wg wzoru organizatora – załącznik nr 1),
2. Warunkiem uczestnictwa w Jędrzejowskiej Lidze Futsal jest zgłoszenie drużyny. Jeżeli drużyna występowała w sezonie poprzednim tj. 2014/15 to potwierdzeniem udziału jest dokonanie opłaty startowej do końca dnia 9 listopada 2015 roku. Nowe drużyny zgłaszają się poprzez przygotowany do tego celu formularz zgłoszeniowy na stronie www.futsal-jedrzejow.pl. O ewentualnym przyjęciu nowych drużyn decyduje ilość wolnych miejsc oraz kolejność zgłoszeń.
3. Drużyny które dostaną potwierdzenie zgłoszenia do rozgrywek (poprzez SMS lub e-mail) muszą dostarczyć organizatorowi listy zawodników reprezentujących drużynę wraz z podaniem osoby odpowiedzialnej za drużynę (osoba pełnoletnia) do dnia 16 listopada 2015 (piątek) do godziny 21:00. Ilość zawodników na liście zgłoszeniowej to maksymalnie 16 osób. W przypadku zgłoszenia mniej niż szesnastu zawodników istnieje możliwość dopisania kolejnych zawodników z zastrzeżeniem iż wszystkich zawodników w drużynie nie może być więcej niż 16. Zawodnicy dopisywani są na osobnych listach zgłoszeniowych. Dopisanie dodatkowych zawodników dokonywane jest odpłatnie (20zł za zawodnika) i może być dokonane jedynie od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 20:00 po uprzednim kontakcie telefonicznym bądź mailowym do 31 grudnia 2015 roku.
4. Każda drużyna przystępująca do rozgrywek zobowiązana jest do wpłacenia kwoty startowej w wysokości 300 zł. (słownie: trzysta złotych). Brak w/w wpłaty do dnia 9 listopada 2015 roku (piątek) do godziny 22:00 przez drużyny grające w poprzedniej edycji i do 16 listopada 2015 (piątek) do godziny 22:00 przez nowo-zgłoszone drużyny powoduje nie uwzględnienie drużyny w terminarzu rozgrywek.
5. W meczach Jędrzejowskiej Ligi Futsal mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy, którzy zostali zgłoszeni i potwierdzeni do rozgrywek na liście zgłoszeniowej (lista wg podanego wzoru wygenerowana na stronie www.futsal-jedrzejow.pl). Lista zgłoszeniowa zawiera nazwisko i imię, PESEL, adres zameldowania i podpis zawodnika biorącego udział w rozgrywkach, potwierdzający zapoznanie z regulaminem.
6. Każdy zawodnik niepełnoletni dołącza do listy zgłoszeniowej podpisane oświadczenie rodzica. Podpisane oświadczenie stanowi załącznik do listy zgłoszeniowej.
7. Każda drużyna zobowiązana jest do ubezpieczenia „NW” swoich zawodników na czas trwania rozgrywek (od 21 listopada 2015 roku do 29 lutego 2016 roku). Organizator nie weryfikuje posiadania takiej polisy.

8. Zawodnik może być zgłoszony **tylko w jednej** drużynie biorącej udział w rozgrywkach. Jeżeli zawodnik figuruje na kilku listach zgłoszeniowych to uznaje się go za uprawnionego do gry w tym zespole, w którym rozegrał pierwsze spotkanie.
9. Zawodnik może grać w dwóch zespołach w przypadku zgłoszenie przez drużynę dwóch zespołów, które biorą udział w rozgrywkach pod tą samą nazwą, a rozróżnieniem jest cyfra rzymska np.: Elmar i Elmar II.
10. W jednym terminie rozgrywek (sobota, niedziela) **tylko** 2 zawodników (w tym bramkarz) może rozegrać mecz w innym (niż ten w którym są zgłoszeni) zespole swojej drużyny według poniższego:
 - a) jeżeli z pierwszego do drugiego zespołu przechodzi w danym terminie 2 zawodników, to z drugiego do pierwszego **nie może** przejść żaden.
 - b) jeżeli z pierwszego do drugiego zespołu przechodzi w danym terminie 1 zawodnik, to z drugiego do pierwszego może przejść również 1.
 - c) jeżeli z pierwszego do drugiego zespołu nie przechodzi w danym terminie żaden zawodnik, to z drugiego do pierwszego może przejść 2.
 - d) w przypadku pucharu ligi powyższe zasady a), b) i c) również obowiązują z tym że zawodnicy którzy zmieniają drużynę muszą już do końca pucharu ligi grać w drużynie w której zagrali pierwszy mecz, a przejście to nie wlicza się do przejść między drużynami w ramach ligi. To samo dotyczy meczu o SuperPuchar.
 - e) zawodnik który przeszedł ze swojego zespołu do drugiego zespołu swojej drużyny nie może w danym terminie (sobota, niedziela) wystąpić w meczach swojego podstawowego zespołu nawet jeżeli ten będzie rozgrywał więcej niż jedno spotkanie.
 - f) zawodnik który zagra w połowie i więcej meczy pierwszego zespołu nie może już występować w drugim zespole, co oznacza że przy 13 meczach w lidze, zawodnik może przechodzić do drugiego zespołu dopóki nie rozegra 7 meczy w pierwszym zespole.
11. Zespoły o których mowa w pkt. 8 nie mogą uczestniczyć w rozgrywkach w tej samej lidze.
12. Drużyny przystępujące do gry muszą posiadać jednolite stroje (koszulki z numerami) oraz obuwie do gry w hali. Zabroniony jest udział w grze w dresach z wyjątkiem bramkarza. O tym czy dany strój jest dresem decyduje sędzia odsyłając danego zawodnika do szatni. W przypadku gdy zawodnik nie posiada stroju zgodnego z resztą drużyny nie może on uczestniczyć w grze chyba że cała drużyna ubierze znaczniki/narzutki (zasada albo wszyscy albo nikt). Jeżeli drużyny posiadają zbliżone kolorystycznie stroje sędzia nakazuje jednej z drużyn nałożenie znaczników/narzutek. Każdy mecz drużyny która gra w znacznikach/narzutkach z powodu braku stroju jednego z zawodników a nie z powodu podobieństwa stroju do rywala będzie oznaczany w protokole meczowym i kapitan/kierownik zostanie poinformowany o tym fakcie. Gdy taka sytuacja się powtórzy na drużynę nałożona zostanie kara finansowa w wysokości 50zł. Do momentu jej wpłacenia drużyna nie może brać udziału w rozgrywkach pod groźbą walkowera.
13. Każdy zawodnik przystępujący do meczu musi posiadać dokument tożsamości (dowód osobisty, prawo jazdy lub inny dokument ze zdjęciem).
14. Terminy i godziny meczów wyznaczone przez organizatorów są ostateczne. O braku możliwości rozgrywania meczu w wyznaczonym terminie kierownik drużyny pisemnie powiadamia organizatorów ligi najpóźniej do końca kolejki rozgrywanej przed nowo planowanym terminem rozgrywek, nie później jednak niż przed początkiem meczu swojej drużyny. Zawiadomienie musi wskazywać termin rozegrania zaległego spotkania oraz zawierać zgodę drużyny przeciwnej (załącznik nr 2). Wraz z zawiadomieniem należy uiścić opłatę w wysokości 50zł. Późniejsze zgłoszenia lub brak regulaminowej opłaty za zmianę terminu powoduje, że zmiana nie zostanie uwzględniona w terminarzu rozgrywek.

III. Najważniejsze przepisy gry w Jędrzejowskiej Lidze Futsalu

W rozgrywkach obowiązywać będą przepisy gry Futsalu oraz z uwagi na specyfikę 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 mogą wystąpić wszyscy zgłoszeni zawodnicy z uwzględnieniem roz. II pkt. 8, 9, 10.
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 w strefie zmian pod warunkiem, że najpierw opuści boisko zawodnik biorący udział w grze, a dopiero w jego miejsce może wejść inny zawodnik. Dozwolona jest wielokrotna wymiana zawodników w jednym meczu (zmiany hokejowe). Wymiana bramkarza tylko podczas przerwy w grze.
8. Piłka jest w grze jeżeli nie odbije się od ściany, drabinek, sufitu lub nie wyjdzie poza pole gry tj. linię bramkową.
9. Piłka nie jest w grze jeżeli wyjdzie poza linię bramkową lub odbije się od ściany, drabinek lub sufitu.
10. Po wyjściu piłki na aut, czyli gdy odbije się od ściany lub drabinek, następuje wznowienie gry nogą z parkietu w miejscu gdzie piłka opuściła pole gry, w odległości około 0,5m od ściany lub drabinek, jeżeli utrudniają one wznowienie gry. Przed każdym wznowieniem gry piłka leży nieruchomo. W/w wznowienie jest rzutem wolnym pośrednim. W przypadku odbicia piłki od sufitu - wznowienie gry rzutem pośrednim przez drużynę przeciwną z linii bocznej w miejscu wskazanym przez sędziego zawodów. 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 6m.
13. Faule akumulowane obejmują faule karane rzutem wolnym bezpośrednim zgodnie z art. 12 przepisów gry w futsal. Pierwsze trzy faule podczas jednej połowy są rejestrowane przez sędziego stolikowego. Jeżeli zawodnik popełni 4 faul na połowie przeciwnika lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową a umowną linią równoległą przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 10m od linii bramkowej, to rzut wolny („przedłużony karny”) wykonywany jest z drugiego punktu karnego. Jeżeli zawodnik popełni 4 faul na własnej połowie pomiędzy linią 10m a linią bramkową drużyna której przyznano rzut wolny może wybrać czy wykonać go z drugiego punktu karnego czy miejsca przewinienia. Począwszy od 4 zarejestrowanego faulu jednej drużyny w każdej połowie meczu:
 - a) drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego,
 - b) zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany,
 - c) bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości co najmniej 5m od piłki,
 - d) wszyscy pozostali zawodnicy muszą pozostać na boisku, poza umowną linią równoległą do linii bramkowej przechodzącą przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym, muszą znajdować się co najmniej 5m od piłki.
14. Kary indywidualne – stosuje się kary wychowawcze: żółta kartka oraz czerwona kartka (brak kary czasowej za żółtą kartkę). Zawodnik ukarany czerwoną kartką zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a w jego miejsce może wejść inny zawodnik po upływie 2 minut. Ukarany zawodnik zostaje automatycznie zawieszony (ukarany dyskwalifikacją) i **nie może grać w żadnym meczu swojej drużyny** do czasu rozpatrzenia sprawy i wydania decyzji przez organizatorów.
15. Kary dyskwalifikacji nakłada się w wymiarze:
 - a) za przekroczenie przepisów gry podlegające karze wykluczenia (czerwona kartka) poprzez niesportowe zachowanie (np: faul taktyczny – powstrzymanie rywala przed uzyskaniem gola, w tym: dotknięcie ręką, podłożenie nogi, przytrzymanie rywala za koszulkę lub „delikatny” faul nie narażający przeciwnika na kontuzje, lub niesportowe zachowanie polegające na „lekkim” obrażaniu współpartnerów, przeciwników lub kogokolwiek np.: gest z środkowym palcem itp.) – kara dyskwalifikacji 1 meczu,
 - b) za użycie nieproporcjonalnej siły, rażąco wykraczając poza granice normalnej gry, narażając tym samym przeciwnika na niebezpieczeństwo odniesienia kontuzji, oraz za gwałtowne, agresywne zachowanie również w stosunku do współpartnera na polu gry lub poza nim, w czasie gdy piłka jest w grze lub poza grą (np.: brutalny faul) – kara dyskwalifikacji 3 mecze,
 - c) za bardzo wulgarne i gwałtowne obrażanie sędziów, organizatorów, zawodników drużyny przeciwnej, współpartnerów lub kogokolwiek przebywającego na obiekcie w tym również widzów, w trakcie trwania zawodów, w przerwie lub po ich zakończeniu (np.: wyzywanie, wulgaryzmy, gesty uwłaczające honor itp.) – kara dyskwalifikacji 4 mecze,
 - d) za groźby pod adresem sędziów, organizatorów, zawodników drużyny przeciwnej, współpartnerów lub kogokolwiek przebywającego na obiekcie w tym również widzów, w trakcie trwania zawodów, w przerwie lub po ich zakończeniu – kara dyskwalifikacji 4 mecze,
 - e) za naruszenie nietykalności cielesnej sędziów, organizatorów, zawodników drużyny przeciwnej, współpartnerów lub osób przebywających na obiekcie, w tym również widzów, w trakcie trwania zawodów, w przerwie lub po ich zakończeniu (np.: odpychanie, przytrzymywanie, klepanie itp.) – kara dyskwalifikacji 5 meczy.

- f) za uderzenie sędziów, organizatorów, zawodników drużyny przeciwnej, współpartnerów lub osób przebywających na obiekcie, w tym również widzów, w trakcie trwania zawodów, w przerwie lub po ich zakończeniu (np.: uderzenie, kopnięcie, udział w bójce itp.) – kara dyskwalifikacji 10 meczy.
16. W przypadku wystąpienia wyżej wymienionych sytuacji jednocześnie, kary za poszczególne wykroczenia podlegają sumowaniu.
 17. W przypadku gdy dany zawodnik kolejny raz dopuszcza się czynów z punktu 15 podpunkt b) do f) kara jest mnożona o krotność jej powtórzenia przez zawodnika. Dopuszczenie się przez zawodnika po raz trzeci czynów z punktu 15 podpunkt d) lub po raz drugi czynów z punktu 15 podpunkt e) lub f) za które otrzymał karę dyskwalifikacji, powoduje automatyczne całkowite (dożywotnie) wykluczenie go z rozgrywek.
 18. Zawodnik, kierownik drużyny bądź trener ukarani karą dyskwalifikacji nie mogą zasiadać na ławce rezerwowych w trakcie meczu.
 19. Kary dyskwalifikacji przechodzą na kolejną edycję ligi, puchar ligi jak i na puchar Dni Jędrzejowa. W przypadku kar wynikających z punktu 15 od b) do f) i konieczności pauzy w pucharze Dni Jędrzejowa traktowany jest on (puchar Dni Jędrzejowa) w całości jako jeden termin ligi, za który kara zmniejsza się o jeden mecz pauzy. W przypadku kary wynikającej z punktu 15 a) puchar Dni Jędrzejowa nie jest traktowany jako całość a kara zmniejsza się po każdym meczu.
 20. Aby nałożona kara ulegała zmniejszeniu zawodnik musi znajdować się na liście zgłoszeniowej drużyny biorącej udział w rozgrywkach. W przypadku gdy nie znalazł drużyny która by go dopisała, i nie mógł grać w całej edycji zmniejsza się karę o ilość meczy rozegranych w ciągu trwania edycji JLF.
 21. W przypadku wystąpienia sytuacji zagrażającej bezpieczeństwu osób przebywających na obiekcie sędziowie bądź organizatorzy mają obowiązek przerwać zawody. Wznowienie zawodów może nastąpić w momencie gdy uznają że zagrożenie ustąpiło.
 22. W skrajnych przypadkach organizatorzy mogą zdecydować o zakończeniu meczu, całkowitym zakończeniu zawodów w danym dniu a nawet o zakończeniu rozgrywek w danym sezonie bądź w całości.
 23. Zakończenie meczu jest jednoznaczne z przyznaniem walkowera drużynie która to spowodowała. W przypadku gdy winne są obie drużyny przyznaje się obustronny walkower.
 24. Od kary nałożonej decyzją organizatora przysługuje odwołanie które należy złożyć w formie pisemnej (pocztą e-mail lub osobiście) w terminie 48 godzin od przekazania decyzji osobie odpowiedzialnej za drużynę.
 25. Powyższe regulacje dotyczące kar dyskwalifikacji dotyczą wszystkich zawodników znajdujących się na obiekcie, zarówno tych grających jak i tych którzy w danej chwili są obserwatorami.
 26. O zakwalifikowaniu danego wykroczenia do konkretnego wymiaru kary decydują organizatorzy. Decyzja podejmowana jest większością głosów. Kapitanowie otrzymują wiadomość e-mail o zaistniałej sytuacji.
 27. Organizator prowadzi rejestr kartek które otrzymują zawodnicy osobno dla każdej ligi. Zawodnik ukarany dyskwalifikacją za kartki żółte musi odbyć karę w tej lidze, w której została wymierzona. Do czasu odbycia nałożonej kary w swojej klasie rozgrywek zawodnik nie może grać w innym zespole swojej drużyny (dotyczy gry w I i II zespole reprezentujących jedną drużynę), może jednak grać w rozgrywkach pucharowych i innych prowadzonych przez organizatora. Zawodnicy którzy otrzymają 3-cią lub 6-tą żółtą kartkę muszą pauzować w następnym spotkaniu swojej drużyny. Jeżeli drużyna rozgrywa tylko jeden mecz w tym terminie (sobota/niedziela) oznacza to brak możliwości gry w tym weekendzie zarówno w drużynie w której pauzuje jak i w drugiej drużynie, bez względu ile meczy ma do rozegrania druga drużyna. Otrzymanie 7-mej i kolejnych kartek wymusza pauzę po każdej żółtej kartce.
 28. Zespół, który gra w osłabieniu (w skutek otrzymania czerwonej kartki), **może** uzupełnić swój skład przed upływem kary czasowej w przypadku utraty bramki. W tym przypadku stosuje się następujące zasady:
 - a) gdy gra 5 zawodników przeciwko 4 zawodnikom i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę, to zespół z 4 zawodnikami może uzupełnić skład,
 - b) jeżeli obydwa zespoły grają 4 zawodnikami i padnie bramka, to obydwa zespoły uzupełniają swoje składy,
 - c) jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 3 zawodnikom lub 4 zawodników przeciwko 3 zawodnikom i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę, to zespół z 3 zawodnikami może uzupełnić swój skład tylko o 1 zawodnika,

- d) jeżeli drużyny grają w składach 3 osobowych i padnie bramka, to zespoły te mogą uzupełnić składy tylko o 1 zawodnika,
 - e) w każdym przypadku, jeżeli bramkę zdobędzie zespół z mniejszą ilością zawodników, to gra toczy się dalej bez zmiany ilości zawodników.
29. 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. Ostateczną decyzję dotyczącą nieprawidłowego odbioru piłki (ataku wślizgiem) podejmuje sędzia prowadzący zawody.
30. 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 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
31. Bramkarz nie może ponownie zagrać piłki nogą lub ręką zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika. 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.
32. 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 piłkę ręką lub ramieniem (dotyczy również bramkarza) i nie naruszył wcześniej w jakikolwiek sposób Przepisów gry. Bramkarz nie może zdobyć bramki ręką.
33. 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.

IV. Zasady wyłonienia mistrza Jędrzejowskiej Ligi Futsalu :

1. W sezonie 2015/2016 rozgrywki w Jędrzejowskiej Lidze Futsalu prowadzone są w dwóch ligach – Pierwszej i Drugiej.
2. Rozgrywki przeprowadzone zostaną systemem „każdy z każdym”.
3. W Pierwszej Lidze JLF wystąpi 14 drużyn pozostałe w Drugiej Lidze
4. Zawody należy zweryfikować jako walkower 0:5 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. W przypadku gdy drużyna która została wykluczona rozegrała mniej niż połowę spotkań jej wyniki zostają anulowane. Zawodnicy którzy wystąpili w danej drużynie otrzymują ponadto karę dyskwalifikacji w wymiarze 5 meczy do odbycia w następnej edycji.
 - b) w której brał udział nieuprawniony do gry zawodnik (nie był zgłoszony do rozgrywek Ligi, musiał pauzować w wyniku otrzymania żółtych bądź czerwonych kartek, nie posiadał dowodu tożsamości podczas sprawdzania lub złamane zostały postanowienia Regulaminu co do zasad uczestnictwa rozdział II pkt. 1, 5 i 10)
 - c) w przypadku o którym mowa w rozdziale III pkt. 23.
 - d) która przed rozpoczęciem zawodów nie opłaciła kary finansowej wynikającej z rozdz. II pkt. 12
5. Jeśli z jakichś powodów mecz który się odbył został zweryfikowany na walkower to:
 - a) strzelcom bramek drużyny ukaranej nie nalicza się trafień,
 - b) zawodnikom napomnianym kary liczą się do dalszej klasyfikacji.
6. Punktacja w meczach przedstawia się następująco :

za zwycięstwo	– 3 pkt.
za remis	– 1 pkt.
za porażkę	– 0 pkt.
7. O kolejności zespołów decyduje :
 - a) liczba zdobytych punktów
 - b) w przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie i więcej drużyn, o zajętym miejscu kolejno decyduje:
 - liczba zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami

- przy równej ilości punktów korzystniejsza różnica bramek w spotkaniach między tymi drużynami
 - przy równej różnicy bramek ilość strzelonych bramek w meczach między tymi drużynami
 - korzystniejsza różnica bramek w całych rozgrywkach
 - większa ilość strzelonych bramek w całych rozgrywkach.
8. Jeżeli stosując zasady z pkt. 7 nie można ustalić kolejności na pierwszych 3 bądź na miejscach spadkowych tabeli na koniec rozgrywek, zarządza się konkurs rzutów karnych pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W przypadku gdy w grę wchodzi trzy drużyny karne strzelane są systemem każdy z każdym i strzelanych jest nie mniej niż więcej jak 5 karnych przez każdą drużynę. Wynik jest notowany w ten sam sposób jakby to był mecz i na tej podstawie tworzona jest tabela między zainteresowanymi drużynami. Jeśli to również nie da rozwiązania powtarza się rzuty karne aż do skutku.
 9. Spadki i awanse: Z Pierwszej Ligi bezpośrednio spadają 3 drużyny które zajmą trzy ostatnie miejsca. Awans z Drugiej Ligi wywalczą trzy pierwsze drużyny spośród drużyn które mogą awansować (nie są rezerwami drużyn występujących już w pierwszej lidze). W przypadku gdy w następnym sezonie nie zgłoszą się jakiegokolwiek z już występujących drużyn Skład Pierwszej i Drugiej Ligi będzie układany według miejsca wywalzonego na boisku. Jeżeli nie zgłosi się drużyna Pierwszoligowa to w jej miejsce pozostanie drużyna z najwyższego miejsca spadkowego (12 miejsce Pierwszej Ligi w ostatecznej tabeli). Gdy nie zgłosi się więcej niż 3 drużyny z Pierwszej Ligi to ich miejsce zajmą drużyny które zajęły najwyższe lokaty w Drugiej Lidze. Jeżeli drużyna nie chce zaakceptować przyporządkowania do Ligi na podstawie powyższego, zostaje przeniesiona na koniec kolejki drużyn oczekujących na miejsca w rozgrywkach JLF. Jeżeli drużyna posiadała dwa zespoły w poprzedniej edycji a w obecnej zgłasza jeden, to ma prawo wybrać Ligę do której się zgłosi (tylko spośród tych Lig w których występowały jej zespoły). Jeżeli drużyna nie akceptuje swojego miejsca w lidze może dobrowolnie wymienić się z inną drużyną która ma miejsce w lidze akceptowanej przez pierwszą.
 10. Aby możliwe było zgłoszenie drużyny pod nazwą drużyny dotychczas występującej w JLF niezbędnym jest aby kierownikiem drużyny zgłaszanej był jej członek z poprzedniego sezonu. W przypadku gdy zgłoszone zostaną więcej niż jedna drużyny o takiej samej nazwie a dodatkowo będzie to nazwa pod jaką występowała drużyna w poprzednim sezonie, to pierwszeństwo do zachowania nazwy a tym samym do ewentualnego utrzymania miejsca wynikającego z zajętej pozycji w poprzednim sezonie otrzyma ta drużyna której kapitanem/kierownikiem jest ta sama osoba co przed rokiem. W następnej kolejności drużyna na liście której widnieje więcej zawodników występujących w poprzednim sezonie pod tą nazwą. Jeżeli drużyny nie występowały w ogóle w lidze i zgłoszą tę samą nazwę to pierwszeństwo do nazwy ma drużyna która wcześniej została zgłoszona. Dodatkowo wprowadzona zostaje możliwość zmiany nazwy drużyny. Zmianę nazwy może dokonać kierownik drużyny przed rozpoczęciem sezonu z zastrzeżeniem, że nie może to być nazwa która istnieje obecnie w JLF, a jej kierownikiem pozostanie ta sama osoba która nim była przed zmianą nazwy. Drużyna która zmienia swoją nazwę zachowuje miejsce wywalzone w Lidze.

V. Nagrody :

1. Zwycięski zespół w lidze otrzyma Puchar i ewentualnie nagrody rzeczowe.
2. Zespoły, które zajmą w lidze 2 i 3 miejsce otrzymają Puchary i ewentualnie nagrody rzeczowe.
3. Nagrody indywidualne :
 - najlepszy zawodnik ligi
 - najlepszy bramkarz ligi.
 - najlepszy strzelec 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.

VI. Puchar Ligi JLF

1. W trakcie trwania rozgrywek ligowych rozgrywany jest Puchar Ligi zgodnie z terminarzem.
2. W rozgrywkach Pucharowych biorą udział wszystkie drużyny grające w lidze.
3. Terminu meczu pucharowego nie można przelożyć.
4. Cztery najlepsze drużyny poprzedniego sezonu otrzymują wolny los i zaczynają rozgrywki dopiero od drugiej rundy. Numer wolnego losu zostanie przyznany w drodze losowania.
5. Kolejne cztery drużyny z poprzedniego sezonu zostaną rozstawione w drabince pucharowej i zostaną przypisane do meczy od numeru 5 do 8.

6. Mecze pucharowe rozgrywane są zgodnie z zasadami obowiązującymi w lidze i każdy mecz musi być rozstrzygnięty.
7. W przypadku remisu zarządza się serię 3 rzutów karnych lub w dalszej kolejności do skutku.
8. Napomnienia żółtymi i czerwonymi kartkami są prowadzone w osobnych rejestrach w stosunku do ligi. Wyjątek stanowi zawieszenie wynikające z naruszenia rozdz. III. pkt. 15 ust. b) do f) – które skutkuje również na inne rozgrywki.
9. Zawodnik musi pauzować w spotkaniu pucharowym jeżeli otrzyma 2 żółte kartki oraz po każdej następnej.
10. Zdobywca Pucharu Ligi JLF otrzyma pamiątkowy Puchar.

VII. Postanowienia końcowe :

1. Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach Jędrzejowskiej Ligi Futsalu na własną odpowiedzialność.
2. W hali sportowej wszyscy uczestnicy winni podporządkować się kierownikom lub kapitanom drużyn oraz organizatorom rozgrywek.
3. Zabrania się picia alkoholu oraz palenia wyrobów tytoniowych na terenie szkoły oraz przyległym parkingu pod groźbą całkowitego wykluczenia z rozgrywek zarówno zawodnika jak i całej drużyny.
4. Drużyny są odpowiedzialne za stan szatni. Każda drużyna potwierdza odbiór klucza do szatni składając podpis na dokumencie przydziału szatni. Po zakończeniu użytkowania szatni osoba która pobrała klucz zwraca go uczestnicząc jednocześnie w odbiorze szatni wraz z przedstawicielem organizatora. W przypadku stwierdzenia nieodpowiedniego stanu szatni osoba dokonująca odbioru odnotowuje to w dokumencie przydziału szatni oraz powiadamia organizatora. Organizator uwzględniając który raz dana drużyna dopuściła się pozostawienia szatni w stanie nieodpowiednim podejmuje decyzję:
 - 1 raz - kara finansowa 50zł (drużyna do jej uregulowania nie może grać w rozgrywkach JLF)
 - 2 raz - przyznanie walkowera w najbliższym meczu
 - 3 raz - wyrzucenie drużyny z rozgrywek bez zwrotu opłaty wpisowej .
5. Drużyna może na piśmie złożyć oficjalny protest w terminie 48 godzin po zakończonych zawodach do Organizatora. Po tym terminie protestu nie uwzględnia się.
6. Każdy z zawodników zgłaszając się do rozgrywek wyraża zgodę na utrwalanie swojego wizerunku w postaci fotografii i materiałów wideo wraz z późniejszą ich publikacją. W przypadku gdy organizator będzie tego wymagał drużyna lub zawodnik ma obowiązek ustawić się do zdjęcia, a osoba wyznaczona z drużyny udzielić krótkiego wywiadu.
7. We wszystkich sprawach dotyczących w/w rozgrywek, a nie objętych przepisami niniejszego regulaminu decyzje podejmuje organizator.