# REGULAMIN HALOWEJ LIGI PIŁKI NOŻNEJ

## „ProfTools Liga" w sezonie 2026/27

## I

## POSTANOWIENIA OGÓLNE

### § 1

Organizatorem rozgrywek Halowej Ligi Piłki Nożnej w Świeciu „ProfTools Liga" jest spółka Vistula- Park Świecie, administrująca obiektem Hali Widowiskowo-Sportowej, przy ul. Sienkiewicza 3 w Świeciu.

### § 2

Organem bezpośrednio zarządzającym rozgrywkami jest Zarząd Ligi, powołany przez Prezesa Spółki Vistula-Park Świecie. Do kompetencji Zarządu Ligi zalicza się:
a) Organizacja rozgrywek w sezonie 2026/27
b) Promocja Ligi oraz przeprowadzenie procesu rekrutacji drużyn
c) Sformułowanie Regulaminu rozgrywek na sezon 2026/27 oraz czuwanie nad jego przestrzeganiem, zgodnie z przepisami gry w futsal
d) Ustalanie obsady sędziowskiej, a także pozostałych członków zespołu organizacyjnego
e) Ustalanie terminarzy i harmonogramów, a także podejmowanie ostatecznych decyzji w sprawie terminów rozgrywek
f) Rozstrzyganie spraw dyscyplinarnych, a także wniosków i zażaleń od przedstawicieli drużyn
g) Redagowanie oficjalnej strony internetowej rozgrywek: www.proftoolsliga.pl

### § 3

Zarząd Ligi powołuje Komisję Dyscyplinarną. Do zadań Komisji należy podejmowanie decyzji, związanych z orzekaniem ewentualnych sankcji za łamanie Regulaminu przez zawodników i drużyny. Od decyzji Komisji Dyscyplinarnej przysługuje odwołanie do Zarządu Ligi.

### § 4

Zarząd Ligi posiada w swoich kompetencjach prawo do ostatecznej interpretacji Regulaminu rozgrywek. Decyzje Zarządu Ligi są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

### § 5

Rozgrywki Halowej Ligi Piłki Nożnej „ProfTools Liga", zostaną przeprowadzone w obiekcie Hali Widowiskowo-Sportowej, przy ul. Sienkiewicza 3 w Świeciu. Zarząd Ligi zastrzega możliwość gry w innych obiektach w razie porozumienia z zespołami.

**§ 6**

Uczestnicy rozgrywek Halowej Ligi Piłki Nożnej „ProfTools Liga" mają obowiązek przestrzegania Regulaminu rozgrywek, a także Regulaminu Obiektu Hali Widowiskowo-Sportowej oraz hal, na których rozgrywane są mecze ProfTools Ligi.

## II

## ZASADY UCZESTNICTWA

**§ 7**

Pełnoprawnym uczestnikiem rozgrywek Halowej Ligi Piłki Nożnej „ProfTools Liga" w Świeciu zostaje drużyna, która do dnia 26.10.2026 r. pozytywnie przejdzie proces otrzymania licencji na start w sezonie 2026/27. Aby otrzymać licencję uczestnik musi spełnić następujące obowiązki:

a) Wypełnić Formularz Zgłoszeniowy drużyny wraz z wyznaczeniem kierownika zespołu i logotypu drużyny – w przypadku braku własnego logo, należy przedstawić wytyczne Zarządowi Ligi do zaprojektowania
b) Wypełnić listę podstawową zgłoszonych zawodników
c) Uiścić opłatę startową w wysokości 1300 złotych brutto za udział w rozgrywkach ligowych. Zwolniony z opłaty jest mistrz poprzedniej edycji, który może również przekazać „bezpłatny bilet" innej drużynie oraz zdobywca Pucharu Ligi.

**§ 8**

Licencje na start drużyny w rozgrywkach w sezonie 2026/27 przydziela Zarząd Ligi w terminie do 06.11.2026 r. W wyjątkowych przypadkach Zarząd Ligi może udzielić drużynie licencji warunkowej z wyznaczeniem ostatecznego terminu na uzupełnienie braków. W przypadku nieuzupełnienia przez drużynę wskazanych braków, Zarząd Ligi ma prawo cofnąć warunkową licencję, co jest równoznaczne z wykluczeniem drużyny z rozgrywek.

**§ 9**

W rozgrywkach ligowych Halowej Ligi Piłki Nożnej w Świeciu dopuszcza się bez ograniczeń zawodników zrzeszonych w ramach Fogo Futsal Ekstraklasy, którzy nie ukończyli 21. roku życia. Zawodnik Fogo Futsal Ekstraklasy, mający powyżej 21 lat może wystąpić w ProfTools Lidze pod warunkiem braku występu w najwyższej klasie rozgrywkowej w Polsce. Jeżeli zawodnik wystąpi podczas rozgrywek Fogo Futsal Ekstraklasy automatycznie traci prawo gry w ProfTools Liga przy czym jako „występ" rozumie się wpisanie danego zawodnika do protokołu meczowego. Zawodnik, który w trakcie sezonu rozwiąże kontrakt ze swoim pracodawcą stając się wolnym zawodnikiem, a prędzej wystąpił w Fogo Futsal Ekstraklasie również nie może być dopuszczony do rozgrywek Halowej Ligi Piłki Nożnej w Świeciu. Jeżeli Organizator wykryje taką nieprawidłowość, zespół zostaje ukarany walkowerem 0-10. Zawodnik poniżej 18 roku życia zobowiązany jest do przedstawienia Organizatorowi pisemnej zgody rodziców na udział w rozgrywkach pod rygorem wykreślenia z listy zawodników drużyny.

**§ 10**

Organizator Ligi nie ubezpiecza rozgrywek. Zawodnicy startują na własne ryzyko. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne urazy zdrowotne oraz kontuzje, powstałe na skutek uczestnictwa w rozgrywkach oraz inne zdarzenia losowe.

**§ 11**

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w szatniach przez zawodników podczas trwania rozgrywek. Klucz do szatni każdorazowo otrzymuje kierownik drużyny, potwierdzając ten fakt własnoręcznym podpisem przy stanowisku ochrony obiektu.

**§ 12**

Drużyna może zgłosić na liście podstawowej maksymalnie 14 zawodników – do dnia 26.10.2026 r. Do tego terminu można dokonywać zmian na liście podstawowej. Jeżeli zespół wpisze mniejszą ilość zawodników we wskazanym terminie traci prawo do uzupełnienia listy o pozostałe nazwiska do pełnej „czternastki". Każdy zespół ma również prawo do dopisania trzech zawodników na tzw. liście dodatkowej. Możliwość dopisania zawodników na listę dodatkową kończy się w momencie zakończenia fazy zasadniczej, przed barażami.

**§ 13**

Każdy zespół ma prawo do jednorazowego wpisania „Gościa", w meczu ligowym. Zawodnik o statusie „Gościa" może wystąpić w jednym meczu danej drużyny, pod warunkiem, że nie grał w bieżącym sezonie w barwach innego zespołu w lidze. „Gość" może zagrać w dowolnie wybranym meczu z wyjątkiem gier w ramach tzw. „Gali Finałowej". Zawodnik, który wystąpił w charakterze „Gościa" może zostać dopisany jako zawodnik dodatkowy w dowolnej drużynie w terminie który dopuszcza niniejszy Regulamin.

**§ 14**

Każdy zespół ma prawo do dwóch „transferów" w sezonie. Za „transfer" uznaje się przejście jednego zawodnika z drużyny A do drużyny B. Jeden zawodnik może w trakcie sezonu tylko raz zmienić przynależność do danej drużyny. Wprowadza się tzw. ujednolicenie składów i transfery definitywne na rozgrywki ligowe. Transferu zawodnika dokonać można tylko z drużyny, która bierze jeszcze czynny udział w rozgrywkach ligowych. Zawodnik transferowany przechodzi do nowego zespołu z pełnymi tego konsekwencjami, a więc zabiera ze sobą swój dorobek indywidualny. Zawodnik transferowany musi dokończyć sezon w nowej drużynie, niezależnie od tego, w jakich rozgrywkach występował wcześniej. Zgodę na transfer zawodnika do innej drużyny musi wyrazić kierownik drużyny, z której gracz jest transferowany. Aby transfer mógł dojść do skutku zawodnik transferowany musi w swojej pierwotnej drużynie rozegrać przynajmniej jedno spotkanie. Koszt jednego transferu wynosi 150 złotych i pokrywa go zespół, do którego przechodzi zawodnik. Transfery zawodników można przeprowadzać TYLKO do zakończenia fazy grupowej (Extraligi, II ligi i III ligi).

**§ 15**

Drużyna podczas meczu powinna liczyć 5 zawodników – 4 graczy z pola + bramkarz. Mecz może zostać rozegrany przy udziale minimum 4 graczy.

**§ 16**

Każdy zespół zobowiązany jest do wyznaczenia kierownika drużyny. Kierownik jest jedyną uprawnioną osobą do kontaktu z Zarządem Ligi w kwestiach: regulaminowych, wypełniania formularzy z listami zawodników, wypełniania protokołów meczowych, negocjacji terminów spotkań, a także występowania w roli rzecznika drużyny w sprawach dyscyplinarnych z możliwością składania oficjalnych skarg i wniosków. Kierownicy drużyn zobowiązani są przed każdym meczem do podpisu protokołu meczowego, a w razie nieobecności do wyznaczenia innego zawodnika, który tego dokona.

## III

## ZASADY KLASYFIKACJI

### § 17

System rozgrywek ustala Zarząd Ligi bezpośrednio po zakończeniu okresu rekrutacji. System będzie uzależniony od ilości zgłoszonych zespołów. Za optymalne uznaje się przyjęcie systemu grupowego z fazą play-off, jednakże w razie mniejszej ilości zgłoszonych drużyn, Zarząd Ligi może zmodyfikować zasady. System rozgrywek zostanie podany do publicznej wiadomości nie później niż na tydzień przed startem rozgrywek.

### § 18

W sezonie 2026/27 rozgrywki ligowe będą podzielone na: ProofTools Extraligę oraz Rundę Eliminacyjną, po której powstanie II liga i III liga. Listę uprawnionych drużyn do gry w ProfTools Extralidze podaje Organizator. Jeżeli ilość zespołów będzie zbyt mała, Organizator pozostawia sobie prawo do zmiany formuły rozgrywek. Aby uzyskać licencję do gry w ProfTools Extralidze, jej uczestnik musi spełnić następujące warunki:

a) Być pełnoprawnym kontynuatorem drużyny, która w poprzednim sezonie, zapewniła sobie prawo do gry w ProfTools Extralidze – rozumie się przez to zachowanie przynajmniej 1/4 stanu osobowego, w którym drużyna kończyła sezon, a w nadzwyczajnych przypadkach, złożenia oświadczenia, że inny zespół nie będzie rościł praw do udziału w ProfTools Extraliga, przysługujących zgłaszającemu

b) W przypadku zmiany nazwy drużyny, należy złożyć oświadczenie, że zespół jest kontynuatorem ekipy, która wywalczyła sobie prawo do gry w ProfTools Extraliga

c) W sytuacjach spornych, np. rozpadu zespołów i zgłoszenia roszczeń do gry w ProfTools Extralidze przez nowe podmioty, ewentualne kontrowersje będzie rozstrzygał Zarząd ProfTools Ligi W sytuacji, gdy któryś z uprawnionych zespołów nie zgłosi się do ProfTools Extraligi lub nie otrzyma licencji na start, Organizator zastrzega sobie prawo do przydzielenia kolejnej „Dzikiej Karty" innemu zespołowi lub uszczuplenia składu ProfTools Extraligi bezpośrednio przed rozpoczęciem sezonu.

### § 19

Rozgrywki ProfTools Extraligi będą rozgrywane równomiernie z Rundą Eliminacyjną lub II ligą i III ligą dla pozostałych zespołów.

### § 20

W przypadku rozgrywek grupowych drużyny otrzymują 3 pkt za zwycięstwo, 1 pkt za remis oraz 0 pkt za porażkę. W sytuacji, gdy dwie lub więcej drużyn mają taką samą liczbę punktów, o miejscu w tabeli decyduje zgodnie z kolejnością:

a) lepszy bilans bramek – stosunek strzelonych bramek do straconych

b) większa liczba strzelonych bramek

c) bezpośredni mecz (w przypadku dwóch zespołów) lub mała tabela (w przypadku większej ilości drużyn)

d) rzut monetą

**§ 21**

Za walkower przyjmuje się wynik 0:10, chyba, że podczas nastania przesłanki do podyktowania walkowera, drużyna, której miałaby przypaść korzyść osiągnęła lepszy rezultat, w takim przypadku zalicza się aktualny wynik meczu. Trzeci walkower danej drużyny podczas trwania sezonu jest równoznaczny z dyskwalifikacją i zajęciem ostatniego wolnego miejsca w rozgrywkach.

**§ 22**

Walkower może zostać zarządzony przez sędziego w następujących przypadkach:
a) zdekompletowania drużyny, uniemożliwiającej jej skuteczną grę
b) nie stawieniu się drużyny na mecz o wskazanej w terminarzu godzinie – sędzia zobowiązany jest odczekać 10 minut zgodnie z planowanym czasem rozpoczęcia spotkania
c) skandalicznego zachowania zawodników lub kibiców, uniemożliwiającego dalszą grę w bezpiecznych warunkach
d) stwierdzenia gry nieuprawnionego zawodnika ze względu na: brak wpisu do protokołu meczowego, brak nazwiska zawodnika na liście podstawowej, dodatkowej lub „gościa", występ zawodnika zawieszonego za kartki – w takich sytuacjach Zarząd Ligi uprawniony jest do zweryfikowania, meczu jako walkower nawet po jego zakończeniu! Zarząd Ligi pozostawia sobie prawo w wątpliwych przypadkach do zweryfikowania tożsamości zawodnika.

**§ 23**

W przypadku podyktowania obustronnego walkowera obie drużyny otrzymują 0 pkt, natomiast do bilansu bramek dopisuje się w takim przypadku „-10".

**§ 24**

W fazie pucharowej w przypadku jednego meczu gra się do wyłonienia ostatecznego zwycięzcy. Podstawowy czas gry w każdym meczu wynosi 2 x 15 minut przy zatrzymywaniu zegara podczas każdej przerwy w grze. W przypadku nie wyłonienia zwycięzcy w fazie pucharowej zarządzana jest dogrywka – 5 minut również z zatrzymywanym czasem. Gdy wynik będzie nadal nierozstrzygnięty, arbiter zarządza serię rzutów karnych, najpierw w serii po 5 strzałów dla każdej drużyny, a jeśli i to nie przyniesie rezultatu zgodnie z zasadą „do pierwszej pomyłki". Wyjątek stanowią mecze podczas Gali Finałowej, które będą trwać 2 x 20 minut z zatrzymywanym czasem.

## IV

## ZASADY GRY

**§ 25**

Obowiązują przepisy gry w futsal. Drużyny występujące w meczu zobowiązane są do posiadania jednolitych strojów z numerami poszczególnych zawodników. Strój bramkarza musi odróżniać się od strojów zawodników z pola. W przypadku wycofania bramkarza, zawodnik z pola, spełniający jego rolę musi ubrać kolor koszulki, odróżniający go od zawodników obu drużyn. Zawodnicy muszą występować w obuwiu sportowym do gry na hali. Niedozwolona jest gra w korkach i trampko-korkach.

**§ 26**

Każdy z zespołów może poprosić o „TIME OUT”, dwa razy w trakcie meczu, raz w każdej połowie. Przerwa wynosi 50 sekund. Skuteczne zgłoszenie, stolikowi sędziowskiemu przerwy na żądanie, następuje poprzez zakomunikowanie tego faktu oraz położenie na stoliku karty z napisem „T”. Sędzia stolikowy, w takiej sytuacji zatrzyma grę, podczas najbliższej przerwy w grze. Przerwa może być zarządzona tylko podczas posiadania piłki.

**§ 27**

Zmiany zawodników z parkietu dokonywane są systemem hokejowym. Zawodnik zmieniający może wejść na boisko dopiero wówczas, gdy zawodnik zmieniany całkowicie opuści boisko. Zmiany możliwe są tylko w strefie zmian. Za niewłaściwie dokonaną zmianę, zawodnik zmieniający zostanie ukarany żółtą kartką, a drużyna rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdowała się piłka.

**§ 28**

Utrzymuje się zasadę fauli akumulowanych. Każda drużyna może w jednej połowie dopuścić się pięciu fauli – karanych klasycznymi rzutami wolnymi w miejscu popełnienia przewinienia. Szósty i każdy kolejny faul drużyny w jednej połowie skutkuje podyktowaniem rzutu karnego przedłużonego z odległości 10 metrów od bramki. Podczas wykonywania rzutu karnego przedłużonego pomiędzy wykonawcą, a bramkarzem nie może przebywać żaden inny zawodnik. Gdy sędzia zastosuje tzw. przywilej korzyści, faul akumulowany jest również zaliczany na konto drużyny dopuszczającej się przewinienia. Jeżeli faul nastąpi w polu karnym, sędzia dyktuje rzut karny z odległości 6 metrów. Jeśli 6 faul został popełniony na własnej połowie, między linią 10-tego metra a linią bramki, ale na zewnątrz pola karnego, drużyna, której rzut wolny został przyznany może zdecydować czy woli go wykonać z drugiego punktu karnego czy w miejscu gdzie faul został popełniony.

**§ 29**

Wślizg, jest dozwoloną formą gry. Jeżeli wślizg jest wykonany w sposób nieostrożny, sędzia podyktuje rzut wolny. Jeżeli wślizg jest nierozważny, sędzia podyktuje rzut wolny, ukarze zawodnika który dopuścił się przewinienia żółtą kartką. Jeśli wślizg jest wykonany z użyciem nieproporcjonalnej siły, nie zważając na bezpieczeństwo zawodnika, sędzia podyktuje, rzut wolny i wykluczy zawodnika pokazując mu czerwoną kartkę.

**§ 30**

Podczas wykonywania stałych fragmentów gry, wznowienie z autu, rogu, rzutu wolnego - zawodnicy z drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości 5 metrów od piłki. Niezachowanie odległości, skutkuje żółtą kartką.

**§ 31**

Rzut z autu wykonywany jest nogą z miejsca, w którym piłka opuściła boisko. Piłka musi leżeć nieruchomo na linii bocznej.

**§ 32**

W sytuacji gdy piłka dotknie sufitu, gra jest wznawiana z linii bocznej, z miejsca najbliższego na ziemi, nad którym piłka uderzyła w sufit

**§ 33**

Jeżeli zawodnik, zostaje upomniany żółtą kartką, nie skutkuje to karą czasową. Jeżeli zawodnik otrzyma dwie żółte kartki w jednym meczu, w konsekwencji otrzyma czerwoną kartkę oraz karę czasową, dwóch minut. Gracz ten nie może już wystąpić w danym meczu. W takim przypadku, gdy drużyna grająca w osłabieniu traci gola, skład jest uzupełniany. Jeżeli zawodnik otrzyma bezpośrednio czerwoną kartkę, drużyna gra w osłabieniu, przez okres dwóch minut lub do momentu straty gola. Zawodnicy, którzy zostali wykluczeni, opuszczają ławkę rezerwowych. Po otrzymaniu trzeciej żółtej kartki w sezonie w rozgrywkach ligowych, zawodnik pauzuje automatycznie w najbliższym meczu ligowym. Zasadę tę stosuje się również w przypadku otrzymania każdej, kolejnej żółtej lub czerwonej kartki. W kwestii decyzji personalnych ostateczną decyzję o wymiarze kary podejmuje Komisja Dyscyplinarna, która może anulować zawieszenie (szczególnie w przypadkach przewinień technicznych) lub zwiększyć karę.

**§ 34**

Zawodnik ukarany bezpośrednio czerwoną kartką, za niesportowe zachowanie, automatycznie pauzuje w kolejnym spotkaniu ligowym (jeżeli Komisji Dyscyplinarna ,nie uzna inaczej) i zobowiązany jest do zapłaty kary porządkowej w wysokości 100 złotych na rzecz Organizatora. W przeciwnym wypadku pozostaje nieuprawniony do gry.

**§ 35**

Po wznowieniu gry, przez bramkarza i każdorazowym kontakcie przez bramkarza z piłką, aby powtórnie zagrać z bramkarzem, przeciwnik musi dotknąć piłki lub piłka musi opuścić boisko. Na połowie przeciwnika, można z bramkarzem wykonać dowolną ilość podań.

**§ 36**

Na wprowadzenie piłki do gry z autu, rogu, rzutów wolnych zawodnik ma 4 sekundy. Wprowadzanie piłki go gry przez bramkarza oraz kontrolowanie po każdorazowym podaniu może trwać maksymalnie 4 sekundy. Po przekroczeniu dozwolonego czasu, sędzia podyktuje rzut wolny pośredni z miejsca przekroczenia dozwolonego czasu, jeżeli ma to miejsce w polu karnym z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

**§ 37**

Organizator ligi przedstawia terminarz rozgrywek. W sezonie 2026/27 każdy zespół będzie miał możliwość raz przełożyć termin spotkania wyznaczonego przez Organizatora. Zgodę na zmianę terminu rozgrywania meczu musi jednak wyrazić przeciwnik. W przypadku braku aprobaty rywala na zmianę terminu, spotkanie musi zostać rozegrane w terminie wyznaczonym przez Organizatora. Jeżeli w dalszym ciągu nie ma porozumienia, sędzia w wyznaczonym terminie zmuszony będzie odgwizdać walkower. Możliwość zmiany terminu meczu dotyczy zarówno Rundy Eliminacyjnej, ProfTools Extraligi, II ligi, III ligi.

## V

## NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

### § 38

W rozgrywkach Halowej Ligi Piłki Nożnej „ProfTools Liga" Organizator przewiduje nagrody indywidualne oraz drużynowe, przyznawane na podstawie kryteriów obiektywnych według konkretnych poczynań zawodników, a także subiektywnych, dokonywanych przez Zarząd Ligi. Sposób przyznawania nagród zostanie określony w odrębnym Regulaminie. Zarząd Ligi postanowił również ustalić formę gratyfikacji dla zespołów z ProfTools Extraligi w postaci 1000 złotych za wygrane spotkanie. Remis czy porażka każdej z drużyn nie będą dodatkowo nagradzane.

## VI

## VAR – CHALLENGE

### § 39

Podczas rozgrywek Halowej Ligi Piłki Nożnej „ProfTools Liga" obowiązywać będzie możliwość sprawdzenia sytuacji boiskowej. Każdej z drużyn biorących udział w danym meczu przysługiwać będzie możliwość weryfikacji raz na połowę spotkania. To zespół decyduje, w którym momencie poprosi o sprawdzenie. Jedyną osobą mogącą zwrócić się z taką prośbą do stolika sędziowskiego jest kierownik drużyny. W przypadku braku kierownika na meczu, to on zobowiązany jest do wyznaczenia swojego zastępcy.
Do sprawdzenia możliwe będą cztery sytuacje:
- piłka za linią/ piłka na linii
- żółta kartka/czerwona kartka
- dotknięcie piłki ręką/ brak kontaktu piłki z ręką
- faul w polu karnym/faul poza polem karnym

Żadna inna sytuacja boiskowa nie będzie możliwa do sprawdzenia. Poza wymienionymi sytuacjami to sędziowie prowadzący zawody odpowiadają za to czy podejdą do monitora w celu wyjaśnienia zaistniałej sytuacji na boisku. W przypadku braku możliwości sprawdzenia po prośbie drużyny (sytuacja niemożliwa do oceny), dany zespół traci swoją szansę na przyszłe sprawdzenie.