



POLSKA LIGA PIĄTEK PIŁKARSKICH „SAMI SWOI” W LONDYNIE

REGULAMIN ORAZ PRZEPISY GRY W SEZONIE 2017/2018

I. INFORMACJE OGÓLNE

Rozgrywki piłkarskie odbywają się na boiskach ze sztuczną trawą na Wembley według otrzymanych terminarzy. Adres: **Vale Farm Sports Centre, Watford Road, North Wembley, Middlesex, HA0 3HG**

II. CEL ROZGRYWEK

1. Celem rozgrywek jest popularyzacja piłki nożnej wśród Polonii mieszkającej w Londynie oraz wyłonienie najlepszej drużyny, której zostanie przyznany tytuł mistrza ligi.
2. Jedynym i wyłącznym organizatorem ligi jest Polska Liga Piątek Piłkarskich „Sami Swoi” w Londynie.
3. Rozgrywki odbywają się w dwóch klasach rozgrywkowych — I liga oraz II liga.
4. System rozgrywek. Wszystkie drużyny w pierwszej i drugiej lidze zmierzą się ze sobą w systemie „każdy z każdym” trzykrotnie wg terminarza publikowanego na oficjalnej stronie internetowej ligi. Po drugiej rundzie punkty wszystkich drużyn dzielone są na połowę. W przypadku, gdy drużyna zdobędzie nieparzystą ilość punktów dzielenie będzie następowało z korzyścią dla drużyny z zaokrągleniem w górę o 0,5 punktu.
5. Po rozegraniu trzech rund dwie najgorsze drużyny pierwszej ligi bezpośrednio spadną do drugiej ligi, a w ich miejsce awansują dwie drużyny drugiej ligi.
6. Pierwszeństwo w grze w lidze w dalszych rundach mają uczestniczące drużyny po dokonaniu wpłaty wpisowego. Pozostałe (nowe) zespoły rozpoczynają swój start-udział od niższej ligi (II liga).

7. Wycofanie się z rozgrywek:

- a) jeżeli dana drużyna wycofa się z rozgrywek w czasie trwania pierwszej rundy rozgrywek, to następuje anulowanie wszystkich dotychczasowych spotkań tego zespołu i rozgrywki toczą się z jedną mniej ekipą.
- b) jeżeli dana drużyna wycofa się z rozgrywek w czasie trwania rundy rewanżowej, wszystkie jej mecze w tej rundzie zostaną zweryfikowane jako walkower 5-0 dla drużyny przeciwnej (za wyjątkiem wycofania się drużyny w 3 ostatnich kolejkach rozgrywek – wtedy zostają zachowane wszystkie dotychczasowe wyniki)
- c) wycofanie się drużyny po zgłoszeniu, nie zwalnia drużyny z wpłacenia kwoty wpisowego
- d) wycofanie się z meczu w rozgrywkach Pucharu Ligi będzie traktowane jako walkower i podlega karze w wysokości **£50** (pięćdziesiąt funtów).

8. Drużyna rozpoczynająca rozgrywki w rundzie jesiennej, automatycznie wyraża zgodę na udział w rundzie wiosennej, czyli zgłasza swój udział na cały sezon.

9. Odpowiedzialny za wpłaty wpisowego jest podany na zgłoszeniu pisemnym kapitan/przedstawiciel drużyny/kierownik. Wszystkie warunki płatności za poszczególne rundy przedstawione będą na zgłoszeniach pisemnych.

10. Nie wpłacenie wpisowego przed sezonem ligowym lub w wyznaczonym przez organizatora terminie oznacza nie dopuszczenie drużyny do rozgrywek.

11. Koszt 1 i 2 rundy ustalony został na kwotę po **£450** (czteryście pięćdziesiąt funtów) za każdą rundę. Ogólnie koszt całego sezonu ligowego to **£900** (dziewięćset funtów). Termin ustalony zostanie przez organizatorów ligi, a informacja pojawi się na stronie internetowej.

12. Organizator nie ponosi kosztów związanych z wyrządzeniem szkód na terenie obiektu z winy uczestników ligi.

13. Za wyrządzone szkody odpowiada sprawca.

14. Drużyny oraz sędziowie piłkarscy mogą się ubezpieczyć od tzw. nieszczęśliwych wypadków. Liga nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wypadki podczas trwania zawodów.

15. Zespoły lub też pojedyncze osoby działające na szkodę, ligi oraz organizatora mogą zostać wykluczone z rozgrywek ligowych bez możliwości odwołania się od decyzji wydanej przez organizatorów ligi.

IV. ZAWODY SPORTOWE:

1. Czas gry: **2 x 25 minut**. Przerwa wyniesie maksymalnie **3 minuty**.
2. Zespoły występują w **sześciuosobowych składach** (bramkarz + pięciu zawodników w polu)
3. Liczba zawodników uczestniczących w meczu: **20 osób** (6 graczy i 14 rezerwowych)
4. Punktacja meczowa: **zwycięstwo – 3 punkty, remis – 1 punkt, porażka – 0 punktów**.
5. Zasady dotyczące klasyfikacji końcowej:
 - drużyna, która zdobyła najwięcej punktów w całym sezonie.
 - w przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwie lub więcej drużyn, o zajętym miejscu decydują:
 - przy dwóch zespołach:
 - a) liczba zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami
 - b) przy równej liczbie punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn
 - c) przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach z całego cyklu rozgrywek
 - d) wyższe miejsce w rozgrywkach ligowych w sezonie poprzednim
 - przy więcej niż dwóch zespołach:
 - a) liczba zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami
 - b) przy równej liczbie punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn
 - c) przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach z całego cyklu rozgrywek
 - d) przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach z całego cyklu
6. Gra może być rozpoczęta w sytuacji, gdy drużyna liczy **nie mniej niż czterech zawodników**.
7. **Drużyna ma prawo** (za pośrednictwem kapitana) w meczu **do jednej przerwy na żądanie**. Czas trwania przerwy **nie może przekroczyć 1 minuty**. Drużyna może zażądać czasu wtedy tylko jeśli piłka jest w jej posiadaniu.

V. ZMIANY

1. Ilość zmian tzw. „hokejowych” zawodników z pola podczas trwania zawodów jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze. Zawodnik, który został zmieniony, może powtórnie wrócić na boisko podczas kolejnej zmiany. Zmiana bramkarza może być dokonana tylko w przypadku, kiedy piłka nie jest w grze i za zgodą sędziego prowadzącego zawody.
2. Zmiana tzw. „hokejowa” ma miejsce wtedy, gdy piłka jest w grze. W tym przypadku muszą być spełnione następujące warunki:
 - a) zawodnik opuszcza boisko wyłącznie w miejscu zwanym strefa zmian, którą wyznacza sędzia meczu (!!!)
 - b) zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko również w miejscu strefy zmian, ale nie wcześniej, aż zawodnik opuszczający boisko przekroczy linię boczną (!!!)
3. Nieprawidłowa zmiana musi być ukarana przez sędziego żółtą kartką dla zawodnika wchodzącego na boisko i rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej.
4. Bramkarz może zmieniać się z każdym z zawodników, jednak następuje to jedynie w czasie przerwy w grze i za zgodą sędziego.

VI. PROTESTY

1. W razie protestu kapitanowie zainteresowanych drużyn zobowiązani są do dostarczenia dokumentów potwierdzających zgodność zawodników z oddaną organizatorowi listą uczestników zgłoszonych do rozgrywek.
2. Wszelkie uwagi i protesty należy wносить na piśmie, na adres mailowy: sedzialigi5@yahoo.com
3. Organizator oraz sędzia ma prawo na wniosek protestującego, sprawdzić zgodność danych grających zawodników obydwu zainteresowanych drużyn z oddaną listą organizatorowi i podjąć werdykt wg regulaminu.
4. Wymienione dokumenty mają być dostarczone natychmiast po rozegranym meczu, w przeciwnym razie protest będzie uwzględniony.
5. Rozpatrzenie protestu nastąpi automatycznie po meczu, o czym poinformowani będą kapitanowie drużyn.

VII. ZGŁASZANIE DRUŻYN I ZAWODNIKÓW DO ROZGRYWEK

1. Listy zgłoszeniowe zawodników mających wziąć udział w lidze, mają być wysłane za pomocą poczty elektronicznej pod następujący adres: zarzadligi5@yahoo.com najpóźniej jeden dzień przed rozpoczęciem rozgrywek, o czym zostali poinformowani kapitanowie drużyn. W składzie drużyny może być maksymalnie 20 zawodników

2. Zawodnik, który został zgłoszony do danej drużyny może zmienić klub tylko w okienku transferowym, które wyznaczają organizatorzy ligi.

- w sezonie 2015/2016 okienka transferowe będą dwa w każdej rundzie.

- dokładne daty okienek transferowych zostaną podane przed rozpoczęciem sezonu.

Nowi zawodnicy, którzy zostają dopisywani poza okienkiem muszą odczekać 24 godziny przed rozpoczęciem meczu.

3. Wystąpienie zawodnika nie będącego na liście zgłoszeniowej w momencie sprawdzania zawodników, będzie weryfikowane jako walkower dla drużyny, w której nieuprawniony zawodnik rozegrał mecz.

4. Zgłoszenie zawodnika poza okienkiem transferowym wynosi **£10** (dziesięć funtów). W ostatnich trzech kolejkach sezonu nie można zgłaszać nowych zawodników, jak również nie wolno dokonywać transferów.

5. Zgłaszanie zawodników tylko drogą mailową: zarzadligi5@yahoo.com

6. Przy zgłoszeniu nowego zawodnika, w e-mailu, należy podać jego datę urodzenia i czy jest to nowy zawodnik w lidze, czy też przeszedł z innej drużyny.

VIII. KARY:

1. Nie przystąpienie do meczu z winy drużyny grozi walkowerem, czyli wynik 0-5 i 0 pkt oraz karą pieniężną w wysokości **£50** (pięćdziesiąt funtów) za pierwszy walkower, **£60** (sześćdziesiąt funtów) za drugi walkower oraz **£70** (siedemdziesiąt funtów) za trzeci walkower. Trzy walkowery w trakcie sezonu mogą oznaczać wycofanie zespołu z rozgrywek (decyzja należy do organizatorów).

2. Kara finansowa za żółtą kartkę wynosi **£3** (trzy funty).

3. Kara finansowa za czerwoną kartkę wynosi **£6** (sześć funtów). Jeśli zawodnik otrzyma więcej niż jeden mecz kary, do klasyfikacji Fair-Play doliczone zostaną dodatkowe punkty karne oraz trzeba zapłacić za każdą

dodatkową kartkę.

4. Wszelkie kary finansowe zbiera osoba do tego wyznaczona przez organizatorów ligi.
5. Pieniądze z kar będą przeznaczone na nagrody Fair-Play dla najlepszych drużyn.
6. Drużyna, jej kibice oraz osoby jej towarzyszące, które będą zachowywać się w niewłaściwy sposób przed, w trakcie meczu oraz po mogą zostać ukarane w postaci usunięcia zespołu z dalszych rozgrywek.
7. Na obiekcie (w szczególności w szatniach) jest całkowity zakaz picia alkoholu (!!!)
8. Naruszenie nietykalności osobistej zawodników, sędziów oraz innych uczestników rozgrywek będzie bardzo surowo karane!
9. Wszelkie decyzje odnośnie kar podejmuje Rada Sędziów. Jej decyzja jest rozstrzygnięciem ostatecznym.

IX. PIŁKA

1. Piłka nie może być wymieniona podczas trwania zawodów bez zgody sędziego.
2. O przydatności piłek do gry rozstrzyga wyłącznie sędzia.
3. W czasie meczu obie drużyny mają do gry 2 piłki należące do Ligi.
4. W razie zgubienia piłki, koszt zakupu nowej piłki - **£60** (sześćdziesiąt funtów) - ponosi drużyna, która w danym momencie opiekuje się piłką.

VIII. ZAWODNICZY

1. W zawodach biorą udział 2 drużyny, każda składa się nie więcej niż 20 zawodników.
2. Zespoły podczas rozgrywanych meczów występują w sześciuosobowych składach (bramkarz + pięciu zawodników w polu).
3. Zawody nie mogą być rozpoczęte, jeśli drużyna posiada mniej niż 4 zawodników uprawnionych do gry.

IX. KAPITAN DRUŻYNY

Każda drużyna musi mieć kapitana. Prawo zwracania się do sędziego w sposób taktowny, w sprawach dotyczących zawodów, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny i tylko w czasie przerwy w grze.

X. PROTOKÓŁ MECZU

1. Przed rozpoczęciem zawodów, kierownicy/kapitanowie drużyn zobowiązani są do czytelnego wypisania protokołu meczu podając imiona i nazwiska zawodników obecnych przed rozpoczęciem meczu oraz mających prawo gry w danym dniu. Każdy zawodnik powinien zostać wprowadzony do protokołu meczu zgodnie z numerem, który widnieje na jego koszulce (!!!) Kapitanowie drużyn sami zobowiązani są do znalezienia i wypełnienia protokołów przy wejściu na boiska.

2. Zawodnika można dopisać podczas trwania meczu do protokołu tylko po powiadomieniu o tym sędziego zawodów.

3. Nie wypełnienie protokołu będzie karane walkowerem **0-5** dla drużyny przeciwnej oraz karą finansową w wysokości **£50** (pięćdziesiąt funtów) bez możliwości odwołania.

4. Sędzia zawodów po zawodach ma obowiązek uzupełnić protokół meczowy.

5. Zawodnicy muszą występować w jednakowych strojach sportowych, tego samego koloru koszulkach wraz z odmiennymi numerami na koszulkach i w obuwiu sportowym odpowiednim do gry na sztucznej trawie.

Zabrania się gry w tzw. „lankach”, czy też „wkrętach” (!!!)

XI. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

1. Przed rozpoczęciem zawodów przeprowadza się na polu gry losowanie poprzez podrzucenie monety o pierwszeństwo wyboru połowy pola gry (jeśli tego żądają drużyny)

2. Drużyna, która przegrała losowanie rozpoczyna grę.

Prawidłowe rozpoczęcie gry:

- wszyscy zawodnicy zajmują miejsca na własnej połowie pola gry
- zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcia gry znajdują się 5 metrów od piłki aż do momentu, gdy ta znajdzie się w grze

- piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym pola gry,
- sędzia daje sygnał gwizdkiem,
- piłka została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i poruszyła się do przodu
- wykonawca rozpoczęcia gry nie dotyka piłki po raz drugi, dopóki nie została dotknięta przez innego zawodnika

XII. STAWIENIE SIĘ DRUŻYN NA POLU GRY

1. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł punktualnie (o wyznaczonej godzinie) dać sygnał gwizdkiem do rozpoczęcia zawodów, jak również drugiej połowy.
2. Po wejściu na pole gry sędzia daje sygnał gwizdkiem do procedury związanej z rozpoczęciem zawodów.

XIII. PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

Piłka poza grą jest wtedy, gdy:

- całym obwodem przekroczyła linię bramkową lub linię boczną zarówno po ziemi (podłożu), jak i w powietrzu
- gra została przerwana przez sędziego.

XIV. ZDOBYCIE BRAMKI

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i pod poprzeczką, a bramka nie została przesunięta w momencie kiedy piłka zmierzała do niej.

Każde celowe przesunięcie bramki przez zawodników jednej jak i drugiej drużyny będzie traktowane jako przewinienie i będzie karane przez sędziego kara kartki. Sporne sprawy rozstrzyga sędzia w czasie meczu lub rada sędziów po zakończonych zawodach

1. Bramka może być zdobyta z :

- akcji
- rozpoczęcia gry nogą
- strzału od własnej bramki
- rzutu karnego
- rzutu wolnego bezpośredniego
- rzutu z rogu

2. Pozwala się na grę wślizgiem na piłkę jeśli to nie naraża zawodnika drużyny przeciwnej na tzw. faul, a zawodnik ten nie znajduje się bliżej niż 2 metry od piłki.

3. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z :

- rzutu sędziowskiego
- rzutu wolnego bezpośredniego, jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu,
- rzutu wolnego pośredniego
- wrzutu z autu

XV. KARY INDYWIDUALNE

Kary indywidualne w postaci żółtych bądź czerwonych kartek mogą być udzielone zawodnikom nie tylko zapisanym w protokole meczowym ale również tym którzy należą do danej drużyny.

1. Przewinienia karane napomnieniem.

Zawodnik musi być napomniany (ukarany żółtą kartką), jeżeli popełnia jakiegokolwiek z poniższych przewinień:

- a) jest winny niesportowego zachowania
- b) słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie
- c) uporczywie narusza przepisy gry
- d) opóźnia wznowienie gry
- e) nie zachowuje wymaganej odległości od piłki podczas wykonywania rzutu z rogu lub rzutu wolnego
- f) rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego
- g) każdy wślizg zapoczątkowany dwa metry od przeciwnika jest traktowany jako faul, za który podyktowany zostanie rzut wolny bezpośredni, a zawodnik faulujący ukarany zostanie żółtą kartką (nie dotyczy jedynie bramkarza w polu bramkowym).
- h) popełnia poważny, rażący faul
- i) zachowuje się gwałtownie, agresywnie
- j) pluje na przeciwnika lub inną osobę
- k) pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym)
- l) pozbawia realnej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika, popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym
- m) używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka lub gestów
- n) otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach.

- o) za powtarzające się wyżej wymienione zachowanie zawodnicy będą usuwani z ligi (!!!)
2. Zawodnik, który podczas rozgrywek ukarany został 4 (czwartą) karą napomnienia (żółtą kartką) - pauzuje w następnym meczu. Jego absencja powtarza się po każdym kolejnych trzech napomnieniach sędziego.
 3. Zawodnik, który podczas rozgrywek ukarany został karą wykluczenia z gry (czerwoną kartką) pauzuje w następnym meczu, jeśli sędzia nie zarządzi wykluczenia w większej ilości meczów. Do każdej kary wykluczającej zawodnika z gry musi być sporządzony odpowiedni protokół z zaistniałej sytuacji.
 4. Czerwona kartka jest traktowana jako kara minutowa wykluczająca zawodnika do końca danego spotkania. Jeśli drużyna ukaranego zawodnika utraci bramkę, może uzupełnić skład poprzez wprowadzenie do gry innego zawodnika- ukarany musi odbyć swoją karę do końca.
 5. Zawodnik wykluczony, nie może powrócić do gry, ani znajdować się na ławce rezerwowych.
 6. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry po stracie gola jego drużyny, a jeśli to nie nastąpi to po upływie 5 minut.
 7. Uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego i może nastąpić tylko w przerwie w grze.
 8. Zawodnik ukarany przez sędziego karą wykluczenia w postaci czerwonej kartki (nie dotyczy konsekwencji drugiej kary napomnienia) w zależności od stopnia przewinienia może być dodatkowo obciążony karą od jednego do kilku meczy. Decyzja ta należy do Rady Sędziowskiej.
 9. Gracz, który został wykluczony z gry musi opuścić sąsiedztwo pola gry oraz strefę techniczną jeśli sędzia tego wymaga.

XVI. RZUTY WOLNE

Rzutami wolnymi są zarówno rzuty bezpośrednie, jak i pośrednie. Przy wykonywaniu rzutu wolnego piłka musi nieruchomo leżeć w momencie wykonania rzutu, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go wykonał, nie wolno jej powtórnie dotknąć, chyba że została ona dotknięta przez innego zawodnika.

1. Rzut wolny bezpośredni:

- a) jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadła do bramki przeciwnika – bramka jest uznana,
- b) jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadła do bramki własnej drużyny

zarządza się wówczas rzut z rogu dla drużyny przeciwnej,

2. Rzut wolny pośredni:

- a) bramka może być zdobyta jedynie, gdy będąca w grze piłka przed wpadnięciem do bramki dotknie innego zawodnika
- b) jeżeli z rzutu wolnego pośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadła do bramki drużyny przeciwnej – zarządza się rzut od bramki
- c) jeżeli z rzutu wolnego pośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadła do bramki własnej drużyny – zarządza się rzut z rogu.

3. Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły:

- a) kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
- b) podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi,
- c) skacze na przeciwnika,
- d) atakuje (nawet barkiem) przeciwnika,
- e) popycha przeciwnika,
- f) przytrzymuje przeciwnika,
- g) pluje na przeciwnika,
- h) rozmyślnie dotyka piłkę ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym),

4. Wykonanie rzutów wolnych:

- a) zawodnicy drużyny przeciwnej mają prawo ustawić mur obronny,
- b) wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki zanim zostanie ona wprowadzona do gry,
- c) bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu wolnego,
- d) zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany,
- e) bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości co najmniej 5 metrów od piłki.

XVIII. RZUT KARNY

1. Wykonanie:

- a) wykonawca rzutu karnego kopie piłkę do przodu
- b) wykonawca nie dotyka piłki po raz drugi, zanim nie została dotknięta przez innego zawodnika
- c) piłka została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i poruszyła się do przodu

2. Zawodnicy inni niż wykonawca rzutu karnego zajmują miejsca:

- a) na polu gry
- b) na zewnątrz pola karnego
- c) za punktem karnym

XIX. WRZUT Z AUTU

1. Wrzut jest sposobem wznowienia gry.

2. Bezpośrednio z wrzutu bramka nie może być zdobyta.

3. Wrzut przyznaje się:

- a) kiedy piłka całym obwodem przejdzie linię boczną zarówno po ziemi (podłożu), jak i w powietrzu
- b) z miejsca, gdzie piłka przeszła linię boczną
- c) dla drużyny przeciwnej zawodnikowi, który po raz ostatni dotknął piłki

4. Wykonanie wrzutu :

- a). Piłka musi nieruchomo leżeć na linii bocznej.
- b). Może być kopnięta na boisko w dowolnym kierunku

5. Wykonawca rzutu z autu:

- a). W momencie kopnięcia piłki częścią obu stóp znajduje się na linii bocznej lub na zewnątrz linii bocznej.
- b). Zawodnicy drużyny przeciwnej znajdują się przynajmniej 5 metrów od miejsca wykonywania rzutu.
- c). Rzut z autu powtarza zawodnik drużyny przeciwnej, gdy:
 - Zostanie wykonany nieprawidłowo
 - Zostanie wykonany z innego miejsca niż tego, gdzie przekroczyła linię boczną.
 - Nie jest wykonany w ciągu 4 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki.
 - Nastąpi jakiegokolwiek naruszenie przepisów.

XX. ZASADY UZYSKANIA ZGODY NA PRZEKŁADANIE MECZÓW

Mecz można przełożyć jedynie za porozumieniem stron oraz organizatorzy Ligi nie ponoszą kosztów przełożenia meczu.

Na trzy ostatnie kolejki przed zakończeniem sezonu nie można dokonywać przekładania meczów. Wszystkie spotkania muszą się odbyć zgodnie z wcześniej ustalonym terminarzem.

XXI. KWESTIE SPORNE

Wszystkie kwestie sporne związane z przepisami i regulaminem będą rozpatrywane przez organizatorów Polskiej Ligi Piątek Piłkarskich „Sami Swoi” w Londynie, w oparciu o przepisy gry i regulamin PZPN, jak też o przepisy obowiązujące w Polskiej Lidze Halowej.

KONTO BANKOWE

Nazwa: **Polska Liga Piątek Piłkarskich „Sami Swoi” w Londynie**
Bank: **HSBC**
Sort code: **40-02-26**
Account number: **62316013**

KONTAKT

website: **www.polskaliga5.co.uk**
email (zarząd): **zarzadligi5@yahoo.com**
email (protesty): **sedzialigi5@yahoo.com**