1. ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ

- Футбольні змагання організовує Biznes Liga, а пропозиція адресована компаніям та установам.
- Для реєстрації команди на змагання необхідно заповнити **РЕЄСТРАЦІЙНУ ФОРМУ** разом з іменним списком гравців і надіслати у вигляді фото/сканування на: biuro@biznesliga.pl або t.duda@biznesliga.pl
- Умовою участі в змаганнях є повна оплата не менше ніж за 7 днів до початку змагань або в інший термін, погоджений з Організатором.

2. ОСНОВНІ ПРАВИЛА

- Матчі проводяться раз на тиждень. У виняткових випадках команда може зіграти більше одного матчу.
- **Матчі проводяться у форматі кругової системи – вдома і на виїзді. Крім того, у лігах з 8 командами після регулярної фази відбувається фінальний раунд (плей-оф), у якому команди, що посіли 1–4 та 5–8 місця, грають додаткові матчі згідно з розкладом.**
- Команди складаються з 7 гравців на полі (6 польових + воротар). Для початку матчу необхідно мінімум 5 гравців.
- Змагання проводяться на футбольних полях зі штучним покриттям розміром приблизно 50x30 м.
- Розмір воріт: 5x2 м.
- Тривалість матчу: 2x20 хвилин, максимальна перерва – 2 хвилини.
- Матчі проводяться м’ячем розміру 5.
- Перемога дає 3 очки, нічия – 1 очко, поразка – 0 очок. Результат технічної поразки – 5:0.
- Під час змагань кожен матч обслуговуватиме арбітр/арбітри, акредитовані Biznes Liga.
- У разі відсутності арбітра координатор ліги може провести матч Biznes Liga.
- Координатор ліги виконує роль першого помічника арбітра. Оператор камери виконує роль другого помічника арбітра щодо рішень про те, чи перетнув м’яч бокову лінію.
- Гравці повинні виступати в однакових спортивних футболках з чітко видимими номерами (футболки однакового кольору з номером, шорти). Воротар звільнений від вимоги щодо номера.
- Команди самостійно купують футбольну форму. Також доступна пропозиція Biznes Liga щодо футбольного обладнання з нанесенням друку.
- Один польовий гравець (крім воротаря) має право виходити на поле без номера на футболці за умови, що її колір відповідає кольору решти команди. Крім цього одного польового гравця та воротаря, жодному іншому гравцю без форми та/або без номера на футболці не дозволяється виходити на поле.
- Якщо дві команди мають форму одного кольору, одна з них буде зобов’язана одягнути маніжки. Вибір команди визначається підкиданням монети.
- Гравець не може носити одяг або будь-які предмети (наприклад, прикраси/окуляри), які можуть становити небезпеку для нього самого або іншого гравця – остаточне рішення залишається за арбітром матчу.

- Арбітр відповідає за перевірку форми гравців. Якщо на полі з'являється більше гравців без номерів, ніж передбачено регламентом, це не може бути підставою для перегляду результату.
- **Гравцям забороняється виходити на поле у футбольних бутсах з пластиковими або металевими гвинтовими шипами. Дозволене взуття: футзалки, шиповки, бутси з штучними шипами та лезами – якщо правила конкретного майданчика не передбачають іншого.**
- Якщо команда не з'являється протягом 5 хвилин після запланованого часу матчу або не може розпочати гру через нестачу гравців, протилежній команді зараховується технічна перемога (5:0), а команді-порушнику нараховується 3 штрафних очки в таблиці. Якщо команда повідомила Організатора до 14:00 в день матчу про свою відсутність і ця інформація була передана суперникові, технічна перемога (5:0) зараховується противній команді без штрафних очок. У виправданих, виняткових випадках і за згодою протилежної команди арбітр може погодитися почекати до 10 хвилин.
- Якщо жодна з команд не з'являється і матч не відбувається у призначений час, матч класифікується як взаємна технічна поразка.
- Під час змагань команди не можуть переносити матчі без згоди Організатора.
- Зміна дати матчу на прохання однієї команди неможлива.
- Організатор залишає за собою право змінювати дати матчів у виняткових обставинах, коли матч не може відбутися через погодні умови або несправність спортивного об'єкта.
- У разі відмови або дискваліфікації команди від участі в змаганнях застосовуються такі положення:
- Якщо команда, яка відмовилася або виключена, зіграла менше 50% запланованих матчів сезону, її результати анулюються, а матчі, зіграні гравцями цієї команди, вважаються такими, що не відбулися. Гравці стають вільними агентами і можуть приєднатися до іншої команди з урахуванням інших вимог регламенту.
- Якщо команда, яка відмовилася або виключена, зіграла 50% або більше запланованих матчів сезону, її результати зберігаються, а матчі, зіграні гравцями цієї команди, вважаються такими, що відбулися. Гравці вважаються діючими членами команди до кінця сезону.

3. СИСТЕМА ОЧОК, ПІДВИЩЕННЯ ТА ПОНИЖЕННЯ В КЛАСІ

- Система підвищення та пониження в класі залежить від кількості команд, що вступають до змагань, та організаційних можливостей у даному сезоні.
- Запланована система підвищення та пониження в класі для сезону весна-літо 2026:
- **З Екстракласу: 2 останні команди вилітають до Дивізіону I.**
- **З Дивізіону I A, B: кращі команди підвищуються до Екстракласу – 3 останні команди вилітають до Дивізіону II.**
- **З Дивізіону II A, B, C: 2 кращі команди підвищуються – 3 останні команди вилітають до Дивізіону III.**
- **З Дивізіону III A, B, C, D: 2 кращі команди підвищуються.**
- **Крім того, з Дивізіону III найкраща команда, що посіла 3-є місце серед усіх груп, також підвищується до Дивізіону II.**
- Організатор залишає за собою право змінювати систему підвищення та пониження на початку нового сезону. Остаточна система залежить від структури Biznes Liga в наступному сезоні. Якщо команда на певному рівні знімається, спочатку залишається найкраща команда із зони

вильоту цього рівня, а потім підвищується наступна найкраща команда з нижчого рівня. За необхідності це правило чергується.

- Місця в таблиці визначаються за такими критеріями:
- Перший: більша кількість набраних очок.
- Другий: результати особистих зустрічей між відповідними командами; у випадку 3 або більше команд складається “міні-таблиця”.
- Третій: краща різниця м’ячів (забиті мінус пропущені).
- Четвертий: більша кількість забитих м’ячів у змаганнях.
- П’ятий: жеребкування.

4. ДОПУЩЕНІ ГРАВЦІ, СКЛАД КОМАНДИ ТА ЗМІНИ В СКЛАДІ

- Учасниками змагань можуть бути команди, що складаються з працівників зареєстрованої компанії та/або субпідрядників, безпосередньо пов’язаних з компанією. Додатково допускається 6 осіб, які не є працівниками зареєстрованої компанії.
- До змагань допускаються гравці від 16 років. Неповнолітні гравці повинні надати письмову згоду батьків.
- Кожна команда може мати у своєму складі для матчів і в списку гравців двох гравців, які також виступають за іншу команду, за умови, що ці гравці не грають за іншу команду в тій самій лізі. Протягом сезону певна команда може мати лише двох таких гравців у списку. Заміна цих гравців неможлива. Це єдиний спосіб, яким гравці можуть виступати за дві команди протягом одного сезону Biznes Liga.
- **Гравець, який протягом сезону виступає за три або більше команд, автоматично позбавляється права виступати і не може з’являтися на поле за будь-яку команду до кінця сезону. Будь-яка наступна поява рівносильна зарахуванню технічної поразки.**
- Футбольні змагання, організовані Biznes Liga Marcin Kluska, мають аматорський характер, тобто учасники (чоловіки), зареєстровані для участі в змаганнях PZPN на день початку випуску та протягом усього його тривання, не можуть брати участь у: Екстракласі, Дивізіоні I, Дивізіоні II або Дивізіоні III.
- Крім того, у змаганнях Biznes Liga допускаються гравці, зареєстровані в таких змаганнях PZPN: Дивізіон IV та Футзал Екстраклас; Дивізіон V, Окружний клас та Футзал Дивізіон I.
- **На зазначених вище гравців поширюються кількісні обмеження. У кожному матчі можуть виступати:**
- **В Екстракласі: два гравці з Дивізіону IV або Футзалу Екстраклас у конфігурації 2/0, 0/2 або 1/1.**
- **В Екстракласі: загалом п’ять гравців з Дивізіону V, Окружного класу та Футзалу Дивізіону I. Якщо ліміти Дивізіону IV / Футзалу Екстраклас не використовуються, ці місця можуть бути заповнені гравцями з Дивізіону V, Окружного класу та Футзалу Дивізіону I.**
- **В інших дивізіонах (I, II, III): один гравець з Дивізіону IV. Участь гравця з Футзалу Екстраклас заборонена.**
- **В інших дивізіонах (I, II, III): шість гравців з Дивізіону V, Окружного класу та Футзалу Дивізіону I. Якщо ліміт Дивізіону IV не використовується, його може заповнити гравець Дивізіону V / Окружного класу / Футзалу Дивізіону I, збільшуючи ліміт до семи.**
- Крім вищезазначеного, у змаганнях Biznes Liga без будь-яких обмежень можуть брати участь вільні агенти: гравці, зареєстровані в класі A, B або C; гравці, зареєстровані в класі A, B або C,

які виступали в команді з обмеженнями протягом останнього року; гравці, які не виступали на обмеженому рівні протягом одного року, але наразі зареєстровані в команді з обмеженнями або без них; гравці, які виступали на обмеженому рівні протягом останнього року, але наразі не зареєстровані в жодному клубі або зареєстровані в клубі класу A/B/C; гравці без клубної приналежності в змаганнях PZPN; жінки – без обмежень і лімітів, незалежно від клубної приналежності в PZPN.

- Вихід на поле недопущеного гравця призводить до зарахування технічної поразки (5:0) на користь протилежної команди без штрафних очок для команди, що програла.
- Капітан надає склад на матч та номери футболок безпосередньо координатору ліги безпосередньо перед матчем або під час нього.
- Кожен гравець повинен пред'явити документ, що посвідчує особу, на вимогу Організатора або протилежної команди, якщо його особа викликає сумніви. У таких випадках перевіряється особу всіх гравців обох команд. Якщо гравець не має документа і його особу публічно не знають, він може підтвердити свою особу, пред'явивши документ в офісі Організатора протягом 48 годин після матчу.
- Організатор може в разі сумнівів перевірити особу гравців під час перерви або одразу після закінчення матчу. Організатор інформує капітанів перевірених команд до завершення матчу. Організатор також має право перевіряти особу на основі відеозаписів або фотогалерей.
- Якщо заборонений гравець виявлений під час матчу, одразу після матчу або до 22:00 наступного дня на підставі відео- або фотодоказів, команда карається технічною поразкою (0:5) та 0 очками. Якщо результат на полі є більш сприятливим для команди-переможця, ніж технічна поразка, він зберігається.
- Організатор повинен повідомити команду, яку перевіряють, про додаткову перевірку особи під час матчу не пізніше, ніж до його завершення.
- Перевірена команда має 5 хвилин для надання документів, що посвідчують особу гравців, які беруть участь у цьому матчі. Недотримання цієї вимоги може призвести до технічної поразки – весь процес здійснюється під наглядом координатора ліги.
- **Команда може мати максимум 30 гравців, яких можна реєструвати аж до проведення командою 14 матчів – безпосередньо перед матчем або електронною поштою/SMS. Після цього терміну нові гравці не можуть бути зареєстровані.**
- **Крім того, в Екстракласі до фінальної фази (плей-офу) допускаються лише ті гравці, які зіграли щонайменше одну хвилину у регулярній фазі.**
- **Зареєстрованим вважається гравець, повне ім'я та прізвище якого згідно з документом, що посвідчує особу, було надано. Гравці, внесені з неправильними даними, лише по імені або за псевдонімом, вважаються недопущеними.**
- **Заміна гравців можлива до того, як команда зіграє 14 матчів сезону. Після цього терміну жодних змін не допускається. Гравці, які зіграли щонайменше один матч, не можуть бути замінені.**
- У відведеній зоні замін можуть перебувати лише гравці, які беруть участь у матчі, та один офіційний представник команди. Вболівальники можуть перебувати в безпосередній близькості від поля за умови, що вони не заважають проведенню матчу. В іншому випадку арбітр має право видалити вболівальників із зони поля або з об'єкта.
- Капітан команди несе відповідальність за вихід на поле недопущених гравців.
- Протести можуть бути подані лише в письмовій формі (електронною поштою) Організатору протягом 24 годин після матчу.

- У разі подання протесту Організатор перевіряє відповідність регламенту обох команд, які брали участь у матчі, щодо якого подано протест.
- Перегляд результату Організатором може здійснюватися протягом 7 робочих днів після закінчення матчу. Після цього терміну перегляд результату або внесення змін до статистики на сайті змагань неможливі, а всі події, виявлені після цього терміну, не мають впливу на результат матчу.
- Організатор не зобов'язаний інформувати зацікавлені сторони про подання протесту.
- Рішення арбітра, прийняті під час матчу, які є суверенними та остаточними, не будуть розглядатися в рамках протесту.
- Відеозаписи не можуть використовуватися для перевірки рішень арбітра під час матчу. Арбітри та гравці не мають доступу до відеозаписів під час матчу або одразу після його завершення.

5. ПРАВИЛА МАТЧУ

- Якщо внаслідок вилучень команда зменшується до менш ніж 5 гравців, матч повинен бути завершений, а протилежній команді зараховується технічна перемога (5:0) та 3 очки в таблиці. Якщо результат на полі є більш сприятливим для команди-переможця, він зберігається.
- Кочові/хокейні заміни під час матчу необмежені і не вимагають зупинки гри. Гравець, який виходить, повинен спочатку залишити поле, і лише після цього гравець, який заходить, може вийти. Заміни відбуваються в зоні, визначеній арбітром або Організатором.
- Якщо заміна виконана неправильно, арбітр попереджає гравця, який входить, жовтою карткою.
- Якщо під час заміни гравець-резервіст виходить на поле до того, як гравець, що виходить, залишив його: гра зупиняється; гравцю, що виходить, пропонується залишити поле; гравець-резервіст отримує попередження; гра відновлюється непрямим штрафним ударом на користь протилежної команди з позиції м'яча в момент зупинки гри. Якщо це сталося у штрафному майданчику, непрямий штрафний удар виконується з найближчої точки лінії штрафного майданчика.
- Якщо гравець, що входить, навмисно перешкоджає грі протилежної команди (до того, як гравець, що виходить, залишив поле), це призводить до прямого штрафного удару і жовтої або червоної картки для гравця; якщо інцидент стався у штрафному майданчику, команді, якої це стосується, призначається пенальті.
- Прямий штрафний удар призначається, коли гравець: б'є або намагається вдарити суперника; підставляє підніжку суперникові; стрибає на суперника; тримає суперника; плює в суперника; навмисно грає рукою; вступає в боротьбу за м'яч ковзним підкатом проти суперника, що володіє м'ячем (крім безконтактного блокуючого слайду); воротар грає рукою за межами власного штрафного майданчика.
- Непрямий штрафний удар призначається, коли: воротар торкається або грає м'ячем руками після того, як партнер по команді навмисно передав йому м'яч; воротар тримає м'яч руками більше 5 секунд; гравець грає небезпечно; гравець поводиться неспортивно; гравець заважає воротарю ввести м'яч у гру або вчиняє інший порушення, яке арбітр кваліфікує як непрямий штрафний удар; гравець виражає невдоволення рішенням арбітра словами або жестами.
- Гравець, який виконує прямий або непрямий штрафний удар, має 5 секунд для введення м'яча в гру. Якщо 5 секунд минуло, штрафний удар переходить до протилежної команди, яка відновлює гру непрямим штрафним ударом.

- Введення м’яча з-за бокової лінії є непрямим штрафним ударом, що виконується ногою; м’яч повинен бути нерухомим, розміщеним на або трохи всередині бокової лінії в точці, де він перетнув лінію. Гравець повинен відновити гру протягом 5 секунд після встановлення м’яча. У разі порушення введення м’яча переходить до протилежної команди. Якщо м’яч торкнувся даху/балону арени, гра відновлюється введенням м’яча з-за бокової лінії на висоті, на якій стався інцидент (застосовується для осінньо-зимових змагань).
- Для непрямого штрафного удару (крім введення з-за бокової лінії) або прямого штрафного удару стінка повинна стояти не менше ніж у 5 метрах від м’яча. З непрямого штрафного удару не можна безпосередньо забити гол.
- Жоден непрямий штрафний удар на користь команди, що атакує, не може виконуватися всередині штрафного майданчика суперника.
- Удар від воріт виконується лише воротарем (виключно рукою, коли м’яч вийшов за межі поля; в іншому випадку він може також вибити його ногою). Воротар має 5 секунд для відновлення гри; з удару від воріт безпосередньо не можна забити гол. Після 5 секунд без введення м’яча в гру арбітр призначає непрямий штрафний удар протилежній команді з найближчої точки лінії штрафного майданчика. Якщо м’яч, кинутий воротарем, безпосередньо потрапляє у ворота суперника, не торкнувшись іншого гравця, гол не зараховується, і гра відновлюється ударом від воріт для протилежної команди.
- Пенальті виконується з відстані 9 метрів.
- “Варіативний удар” виконується ногою; гравець має 5 секунд для введення м’яча в гру; стінка повинна стояти на відстані 5 метрів від м’яча. Після закінчення часу протилежна команда відновлює гру від своїх воріт.
- Штрафні удари та введення м’яча з-за бокової лінії повинні виконуватися з нерухомого м’яча. Якщо м’яч рухається, відновлення гри потрібно повторити.
- Правило офсайду не застосовується.

6. ПОКАРАННЯ ТА ВИЛУЧЕННЯ

- Під час змагань застосовуються часові штрафи: 2 хвилини (жовта картка) та 5 хвилин (червона картка).
- Друга жовта картка призводить до червоної картки (2 хвилини та вилучення з матчу).
- Гравець, вилучений часовим штрафом, може повернутися на поле лише після закінчення штрафного часу.
- Якщо перший тайм закінчується до повного відбуття часового штрафу, він переноситься на другий тайм.
- Гравці на лаві запасних також можуть отримати покарання в матчі – жовті та червоні картки з відповідними часовими наслідками.
- Якщо винен гравець-запасний, команда повинна вивести одного польового гравця за вказівкою арбітра на час штрафу – команда грає у меншості до закінчення штрафу.
- Гравець, вилучений з червоною карткою, не може повернутися до матчу або зайняти місце на лаві запасних (він повинен покинути сектор матчу протягом 2 хвилин, інакше команда може бути покарана технічною поразкою). Після закінчення штрафного часу інший гравець цієї команди може вийти на поле.
- Забитий або пропущений гол, коли команда грає у меншості, не призводить до повернення покараного гравця на поле – дострокового повернення немає; повний штраф повинен бути відбутий.

- Якщо гравець отримує жовту картку за фол, після якого було застосовано “перевагу” і гол забито на користь протилежної команди, часовий штраф не відбувається. Це не стосується прямої червоної картки.
- Команда може розпочати або продовжити матч за умови, що на полі перебуває щонайменше 5 гравців з однієї команди.
- Гравець вилучається з червоною карткою, якщо він: грає брутально; плює в суперника або інших осіб; поводиться серйозно неспортивно; вживає нецензурну, образливу мову; активно ображає або порушує фізичну недоторканність арбітра, іншого гравця, вболівальника або Організатора; позбавляє протилежну команду голу або очевидної можливості забити гол навмисною грою рукою (не стосується воротаря у власному штрафному майданчику); позбавляє суперника очевидної можливості забити гол, фолячи на ньому, що карається штрафним ударом або пенальті; вчиняє друге порушення після попереднього попередження жовтою карткою. Гравець, який отримує червону картку, автоматично відсторонюється від наступного матчу (без повідомлення від Організатора).
- Організатор має право збільшити покарання: гравець, який жестикулює образливо на адресу арбітра, суперників або вболівальників, відсторонюється на 2 матчі; гравець, який звертається з образливою або вульгарною мовою до арбітра, суперників або вболівальників, відсторонюється на 2 матчі; плювання в арбітра, суперника або вболівальника тягне відсторонення на 5 матчів; удар арбітра, суперника, вболівальника або навмисне биття суперника без м’яча тягне відсторонення на 6 матчів.
- Покарання гравця, який вдруге вчиняє порушення, за яке Організатор накладає одне з додаткових покарань, подвоюється. Третє таке порушення карається довічною дискваліфікацією.
- Гравець відсторонюється від наступного матчу після отримання двох жовтих карток. Кожні наступні дві жовті картки також призводять до відсторонення на один матч. Капітани відповідають за стеженням за накопиченням жовтих карток у своїх командах. Якщо відсторонення припадає на матч, класифікований як технічна поразка, воно зараховується в рахунок відсторонення гравця.
- Якщо команда має вільний тур у лізі, відсторонення гравця або іншої особи переноситься на наступний тур, в якому команда бере участь.
- У разі активного образи або порушення фізичної недоторканності арбітра та/або Організатора (напад, словесна образа тощо) арбітр негайно завершує матч. Результат буде класифіковано як технічна поразка проти команди, гравець якої був винен.
- У разі підкупу або спроби підкупу арбітра команда, яка це довела, негайно виключається із змагань. Остаточне рішення залишається за Організатором.
- Команда, яка не з’явилася на чотири матчі протягом одного сезону Biznes Liga, може бути знята із змагань на розсуд Організатора. Остаточне рішення залишається за Організатором.
- Команда, яка не з’явилася на 5 матчів протягом одного сезону Biznes Liga, безумовно знімається із змагань Biznes Liga.
- Капітан, офіційний представник команди або вся команда несе відповідальність за поведінку вболівальників і несе її наслідки (включаючи зарахування технічної поразки).
- Сторонні особи, що заважають проведенню змагань, можуть бути виведені з об’єкта.
- У ситуаціях, не передбачених цим регламентом, застосовуються правила PZPN.
- Організатор як спостерігач змагань має право накладати додаткові покарання на гравців або команди, незалежно від рішень арбітра. Організатор повинен повідомити капітана команди про це протягом 3 робочих днів після відповідного матчу.

- Усі інші питання, не врегульовані цим регламентом, також регулюються правилами PZPN.
- У разі спорів, які не можуть бути вирішені цим регламентом або правилами PZPN, остаточне рішення приймає Організатор.
- Організатор має право накладати додаткові покарання на гравця або команду за порушення регламенту або правил гри, включаючи зарахування технічної поразки або дискваліфікацію із змагань, навіть без рішення арбітра.

7. ЗАКЛЮЧНІ ПОЛОЖЕННЯ

- Особи, які беруть участь у змаганнях, повинні пройти попередній медичний огляд, що підтверджує їхній добрий стан здоров'я. Відповідальність за невідповідний медичний огляд і будь-які нещасні випадки та правові наслідки, що з цього випливають, лежить на гравцях.
- Організатор не несе юридичної відповідальності за участь хворих осіб у змаганнях або будь-які нещасні випадки, що з цього випливають, а також за наслідки нещасних випадків під час гри.
- Організатор не несе юридичної відповідальності за нещасні випадки, що виникають внаслідок участі хворих або здорових осіб, або за наслідки нещасних випадків під час змагань.
- Організатор не несе відповідальності за смерть учасників під час змагань незалежно від причини.
- Організатор не несе відповідальності за нещасні випадки та наслідки, що виникають внаслідок дій третіх осіб або учасників змагань, включаючи наслідки фізичних сутичок.
- Виключно Організатор уповноважений тлумачити цей регламент. Для зміни або оновлення чинного регламенту Організатор зобов'язаний заздалегідь повідомити зацікавлені сторони.
- Biznes Liga Marcin Kluska не несе відповідальності за речі, залишені у спортивних спорудах.
- Організатор залишає за собою право вносити зміни до регламенту в будь-який час. Для зміни або оновлення чинного регламенту Організатор зобов'язаний заздалегідь повідомити зацікавлені сторони – команди, що беруть участь у змаганнях.
- У питаннях, не врегульованих цим регламентом, остаточне рішення приймає Організатор.
- Кожна особа, яка вступає до змагань Biznes Liga, погоджується дотримуватися регламенту та визнає правила, що в ньому містяться, обов'язковими.
- Організатор та партнери залишають за собою право використовувати персональні дані та зображення гравців, які беруть участь у змаганнях Biznes Liga, в маркетингових цілях та обробляти персональні дані для потреб цих змагань. Гравці, які беруть участь у змаганнях, дають згоду на публікацію фотографій та відеоматеріалів на сайті Організатора, каналі YouTube, офіційних акаунтах Facebook та Instagram.

Зміст цього регламенту є власністю Biznes Liga Marcin Kluska. Повідомляємо, що будь-яке розповсюдження, поширення або відтворення цього документа заборонено. Дякуємо.