

BIZNES LIGA - REGULAMIN I PRZEPISY GRY

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem Rozgrywek piłkarskich jest firma Biznes Liga, oferta skierowana jest do firm i instytucji.
2. W celu zgłoszenia drużyny do rozgrywek należy czytelnie wypełnić FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY, wraz z imienną listą zgłaszanych zawodników i przesać skan mailem na adres biuro@biznesliga.pl.
3. Warunkiem uczestnictwa w zajęciach jest dokonanie pełnej zapłaty na 4 dni przed rozpoczęciem rozgrywek / treningów lub też w terminie ustalonym z organizatorem.
4. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z akceptacją przestrzegania regulaminu i przepisów gry w rozgrywkach Organizowanych przez firmę Biznes Liga.
5. System rozgrywek w każdym sezonie uzależniony jest od ilości drużyn przystępujących do rozgrywek. Dokładny system rozgrywek podawany jest przed pierwszym meczem o punkty.

PODSTAWOWE ZASADY REGULAMINU:

1. Mecze odbywają się 1 raz w tygodniu. W wyjątkowych sytuacjach dopuszczalne jest rozegranie w tygodniu większej ilości meczów przez dany zespół.
2. Mecze rozgrywane są w systemie „każdy z każdym; mecz i rewanż”
3. Rozgrywki odbywają się na boiskach piłkarskich ze sztuczną nawierzchnią o wymiarach zbliżonych do: 50m x 30m.
4. Bramki w rozmiarach 5m x 2m
5. Czas gry: 2 x 20 min. Z maksymalnie 2 min przerwy.
6. Rozgrywki będą prowadzone piłką Nr 5.
7. W trakcie rozgrywek każdy mecz będzie prowadzony przez sędziego/sędziów boiskowych akredytowanych przez Biznes Ligę.
8. Rolę pierwszego asystenta sędziego pełni koordynator rozgrywek. Rolę drugiego asystenta sędziego w kwestii podejmowania decyzji, czy piłka przekroczyła linię boczną pełni operator kamery.
9. Zawodnicy muszą posiadać jednolite stroje sportowe koniecznie z wyraźnie widocznymi numerami (koszulki w jednolitych kolorach z numerem, spodenki). Z obowiązku posiadania numeru wyłączony jest bramkarz.
 - a) Stroje piłkarskie drużyny nabywają we własnym zakresie.
 - b) Dopuszczalny jest występ jednego zawodnika (poza bramkarzem) bez numeru na koszulce, o ile jego koszulka jest w kolorze jednolitym z pozostałymi zawodnikami. Poza jednym zawodnikiem z pola i bramkarzem inni zawodnicy nieposiadający stroju piłkarskiego i/lub nieposiadający na koszulce numeru nie zostają dopuszczeni do gry.
 - c) W przypadku, gdy dwie drużyny będą posiadać stroje w tych samych kolorach, jedna z drużyn zobowiązana będzie wystąpić w znacznikach, o wyborze drużyny decyduje rzut monetą.
 - d) Zawodnik nie może używać ubioru lub nosić jakichkolwiek przedmiotów (np. biżuteria/okulary), które stanowiłoby zagrożenie dla niego samego lub innego zawodnika – ostateczna decyzja należy do sędziego prowadzącego zawody.
 - e) Za kontrolę ubioru zawodników odpowiedzialny jest sędzia. W przypadku występu większej ilości zawodników bez numeru, niż przewiduje regulamin nie może to być powodem do weryfikacji wyniku spotkania.
10. Zawodnicy nie mogą występować w obuwu piłkarskim z wkręcanyimi kołkami plastikowymi i metalowymi. Do gry dopuszcza się: halowe buty piłkarskie, buty na nawierzchnię typu turf, buty piłkarskie na sztuczną nawierzchnię i lanki, zgodne z przykładowym obuwaniem poniżej:



11. Niestawienie się drużyny do 5 min po wyznaczonym terminie spotkania lub nie przystąpienie do gry drużyny wobec braku wystarczającej liczby zawodników oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 5:0 i 3 punkty minusowe w tabeli dla drużyny, która się nie stawiła. W przypadku, gdy jedna z drużyn poinformuje organizatora do godziny 14.00 w dniu meczu o swojej nieobecności na meczu i ta informacja zostanie przekazana do przeciwnika przysznaje się walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 5:0, bez punktów ujemnych.

- W uzasadnionych wyjątkowych przypadkach, za zgodą drużyny przeciwnej sędzia może wyrazić zgodę, by oczekiwać na drużynę przeciwną 10 minut.
12. W przypadku niestawienia się obydwu drużyn i nie odbycia meczu w wyznaczonym przez organizatora terminie, pojedynek weryfikowany jest, jako obustronna przegrana bez konsekwencji bramkowych.
 13. Podczas rozgrywek drużyny uczestniczące, bez zgody organizatora nie mają możliwości przełożenia meczu.
 14. Nie ma możliwości zmiany terminu meczu na wniosek jednej z drużyn.
 15. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów spotkań w sytuacjach wyjątkowych, gdy z powodów losowych nie można rozegrać spotkania ze względu na warunki pogodowe lub awarię obiektu sportowego..
 16. W przypadku braku składu sędziowskiego zawody Biznes Ligi może prowadzić koordynator danej ligi.
 17. W przypadku wycofania się lub dyskwalifikacji drużyny z rozgrywek stosuje się następujące postanowienia:
 - a) Jeżeli drużyna, która wycofuje się lub zostaje wykluczona z rozgrywek i rozegrała mniej niż 50% meczów z zaplanowanych w sezonie, jej wyniki się anulują, a spotkania rozegrane przez zawodników tej drużyny traktuje się, jako nieodbyte. Gracze stają się wolnymi zawodnikami i mogą dołączyć do innego zespołu, przy zachowaniu innych wymogów regulaminu.
 - b) Jeżeli drużyna, która wycofuje się lub zostaje wykluczona z rozgrywek rozegrała 50% meczów z zaplanowanych w sezonie, jej wyniki się utrzymuje, a spotkania rozegrane przez zawodników tej drużyny traktuje się, jako odbyte. Gracze traktowani są do końca sezonu, jako aktywni zawodnicy zespołu.

System punktowy, awanse i spadki:

18. System awansów i spadków uzależniony jest od ilości drużyn przystępujących do rozgrywek, oraz od możliwości organizacyjnych w danym sezonie.
19. Zakładany system awansów i spadków w sezonie:
 - a) Z Extraklasy do I Ligi spadną 4 ostatnie zespoły.
 - b) Z I Ligi gr. A do Extraklasy awansują 2 pierwsze zespoły - do II Ligi spadną 4 ostatnie zespoły.
 - c) Z I Ligi gr. B do Extraklasy awansują 2 pierwsze zespoły - do II Ligi spadną 4 ostatnie zespoły.
 - d) Z II Ligi gr. A do I Ligi awansują 2 pierwsze zespoły - do III Ligi spadną 3 ostatnie zespoły.
 - e) Z II Ligi gr. B do I Ligi awansują 2 pierwsze zespoły - do III Ligi spadną 3 ostatnie zespoły.
 - f) Z II Ligi gr. C do I Ligi awansują 2 pierwsze zespoły - do III Ligi spadną 3 ostatnie zespoły.
 - g) Z II Ligi gr. D do I Ligi awansują 2 pierwsze zespoły - do III Ligi spadną 3 ostatnie zespoły.
 - h) Z III Ligi gr. A do II Ligi awansują 2 pierwsze zespoły.
 - i) Z III Ligi gr. B do II Ligi awansują 2 pierwsze zespoły.
 - j) Z III Ligi gr. C do II Ligi awansują 2 pierwsze zespoły.
 - k) Z III Ligi gr. D do II Ligi awansują 2 pierwsze zespoły.
 - l) Z III Ligi gr. E do II Ligi awansują 2 pierwsze zespoły.
 - m) Z III Ligi gr. F do II Ligi awansują 2 pierwsze zespoły
20. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu awansów i spadków wraz z rozpoczęciem nowego sezonu. System awansów i spadków ostatecznie będzie uzależniony od struktury rozgrywek Biznes Ligi w kolejnym sezonie. W razie wycofania się drużyny występującej na danym szczeblu rozgrywkowym, najpierw utrzymywana jest najlepsza drużyna ze strefy spadkowej, spośród wszystkich drużyn na danym szczeblu rozgrywkowym, a w drugiej kolejności awansowana jest kolejna najlepsza drużyna z niższego szczebla rozgrywek. W razie potrzeby reguła powtarza się naprzemiennie.
21. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt. Za remis 1 pkt. Za przegraną 0 pkt. W przypadku walkowera drużyna wygrywająca otrzymuje 3 pkt. i 5:0 w bramkach. Dodatkowo niestawienie się drużyny lub nie przystąpienie drużyny do gry wobec braku wystarczającej liczby zawodników do 5 min po wyznaczonym terminie spotkania oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 5:0 i 3 punkty minusowe w tabeli dla drużyny, która się nie stawiła (ostateczna decyzja należy do sędziego prowadzącego zawody z zastrzeżeniem, że czas oczekiwania na spóźnioną drużynę nie może być dłuższy niż 10 min, jeśli wyrazi na to zgodę drużyna przeciwna). W przypadku, gdy jedna z drużyn poinformuje organizatora do godziny 14.00 w dniu meczu o swojej nieobecności na meczu i ta informacja zostanie przekazana do przeciwnika przyznaje się walkower 0:5, bez punktów ujemnych dla drużyny, która się nie stawiła. Wobec zakończenia zawodów wobec zdekompletowania drużyny, punktów minusowych się nie przyznaje.

22. O kolejności w tabeli decyduje:
- Po pierwsze większa ilość zdobytych punktów.
 - Po drugie wynik bezpośredniego pojedynku między zainteresowanymi drużynami, w przypadku 3 lub większej ilości takich drużyn tworzymy małą tabelę.
 - Po trzecie większa ilość goli dodatnich wynikająca z różnicy goli zdobytych i straconych
 - Po czwarte większa ilość goli zdobyta w rozgrywkach.
 - Po piąte losowanie

Uprawnieni zawodnicy, skład drużyny i wprowadzanie zmian do składu:

23. Uczestnikami rozgrywek mogą być zespoły składające się z pracowników firmy zgłaszającej się do rozgrywek, lub/i podwykonawcy bezpośrednio związani z daną firmą. Ponadto dopuszcza się 4 osoby niezatrudnione w firmie zgłoszonej do rozgrywek. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy od 16 roku życia. Zawodnicy niepełnoletni zobowiązani są dostarczyć pisemną zgodę rodziców na udział w rozgrywkach.
24. Każda drużyna może posiadać w swoim składzie meczowym i na liście zawodników jednego zawodnika grającego w innej drużynie, o ile wspomniany gracz nie występuje w innym zespole z tej samej grupy ligowej. W trakcie sezonu dany zespół może mieć na liście zawodników tylko jednego takiego gracza, nie ma możliwości wymiany wspomnianego zawodnika na kolejnego grającego w innej lub tej samej drużynie. Jest to jedyna możliwość, gdy dany zawodnik może wystąpić lub występować w dwóch zespołach w trakcie jednego sezonu Biznes Ligi.
25. Rozgrywki piłkarskie organizowane przez firmę Biznes Liga Marcin Kluska mają charakter amatorski tzn., jego uczestnikami nie mogą być zawodnicy (mężczyźni), którzy na dzień rozpoczęcia, jak i podczas trwania danej edycji Biznes Ligi są zarejestrowani do gry w rozgrywkach PZPN:
- Ekstraklasie I, II i III lidze polskiej
26. Dodatkowo w rozgrywkach Biznes Ligi dopuszcza się udział zawodników zarejestrowanych do gry w rozgrywkach PZPN zgodnie z limitem:
- IV liga – może występować w danym meczu 1 zawodnik
 - V liga, Liga Okręgowa – łącznie z tych dwóch lig może występować w danym meczu 3 zawodników, jeśli wykorzystany został limit zawodników z IV ligi. Jeśli limit zawodników z IV ligi nie został wykorzystany to każdy zawodnik z IV ligi może być zastąpiony graczem z V ligi lub Ligi Okręgowej proporcjonalnie zwiększając limit graczy z lig V i Okręgowej.
 - Ekstraklasa Futsalu - może występować w danym meczu 1 zawodnik
27. Ponadto w uzupełnieniu do powyższych punktów 25. i 26. regulaminu w rozgrywkach Biznes Ligi mogą występować bez ograniczeń zawodnicy wolni, którymi w myśl brzmienia regulaminu są:
- zawodnicy aktualnie zgłoszeni do rozgrywek klasy A, B, C
 - zawodnicy aktualnie zgłoszeni do rozgrywek klasy A, B, C, którzy w ciągu ostatniego roku występowali w meczach zespołu objętego limitem
 - zawodnicy niewystępujący przez okres jednego roku w meczu na poziomie objętym limitem, ale aktualnie zarejestrowani do gry w drużynie objętej limitem lub nie objętej limitem
 - zawodnicy występujący w ostatnim roku na poziomie objętym limitem, ale aktualnie nie zarejestrowani w żadnym klubie lub zarejestrowani w klubie klasy A, B, C
 - zawodnicy bez przynależności klubowej w rozgrywkach PZPN
28. Punkty 26, 27, 28 Regulaminu Biznes Ligi nie dotyczą udziału w rozgrywkach Biznes Ligi kobiet, które mogą grać bez limitu, bez względu na przynależność klubową PZPN.
29. Występ zawodnika nieuprawnionego do gry w Biznes Lidze skutkuje walkowerem 5:0 na korzyść drużyny przeciwnej, bez punktów ujemnych dla drużyny przegranej.
30. Skład występujący w danym meczu wraz z numerami podaje kapitan bezpośrednio do wiadomości koordynatora bezpośrednio przed spotkaniem lub też w trakcie jego trwania.
31. Każdy zawodnik jest zobowiązany do okazania dokumentu tożsamości na żądanie organizatora lub drużyny przeciwnej, w przypadku, gdy jego tożsamość podlega wątpliwości. W takiej sytuacji dokonuje się sprawdzenia tożsamości wszystkich zawodników, obydwu zainteresowanych drużyn. W sytuacji, gdy zawodnik nie posiada dokumentu, a jego tożsamość nie jest powszechnie znana, może on potwierdzić swoją tożsamość okazując dokument w biurze organizatora do 48 godzin po rozegraniu meczu.
32. **Organizator** w razie wątpliwości własnej lub jednej z uczestniczących w meczu drużyn może skorzystać z prawa sprawdzenia tożsamości zawodników występujących w danym meczu w trakcie przerwy po pierwszej połowie lub bezpośrednio po skończonym spotkaniu. O fakcie sprawdzenia organizator informuje kapitanów drużyny sprawdzanej przed zakończeniem meczu. Organizator ma również prawo do weryfikacji tożsamości zawodników na podstawie zapisu video. Dodatkowo:

- a) W przypadku wykrycia gracza zabronionego regulaminem W TRAKCIE MECZU, BEZPOŚREDNIO PO MECZU, czy też DO GODZINY 22.00 DNIA NASTĘPNEGO PO MECZU na podstawie zapisu video drużyna zostaje ukarana karą walkowera 0 punktów i wynikiem 0-5. W przypadku, gdy wynik z boiska jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy niż walkower, to zostaje on utrzymany.
 - b) O wniosku dodatkowego sprawdzenia zawodników organizator powinien poinformować drużynę sprawdzaną w trakcie trwania meczu, nie później jednak niż przed jego końcem.
 - c) Drużyna sprawdzana ma 5 minut na dostarczenie dowodów tożsamości, biorących udział w danym meczu zawodników (nie zastosowanie się do wymogów regulaminu może skutkować walkowerem) - cały proces przebiega pod opieką koordynatora.
33. Drużyna może liczyć maksymalnie 30 zawodników, których można zgłaszać do czasu rozegrania 16 meczu sezonu przez daną drużynę bezpośrednio przed meczem lub też drogą email. Po tym terminie nie ma możliwości zgłaszania nowych zawodników. Jeśli lista jest pełna, możliwa jest wymiana zawodników, w miejsce graczy, którzy nie wystąpili w żadnym meczu danego sezonu. Wymiana jest możliwa do czasu rozegrania 16 meczu sezonu przez daną drużynę. Po tym terminie nie ma możliwość dokonywania zmian. Zawodnicy, którzy mają rozegrany przynajmniej jeden mecz nie mogą zostać wymienieni.
 34. W wyznaczonej strefie zmian mogą przebywać tylko zawodnicy biorący udział w meczu i jedna osoba funkcyjna, towarzysząca drużynie. Kibice drużyny mogą przebywać w bezpośrednim otoczeniu boiska, jeśli nie zakłócają prowadzenia meczu. W przeciwnym przypadku sędzia ma prawo wyprosić kibiców z terenu otoczenia boiska czy też terenu obiektu.
 35. Za występ w meczu nieuprawnionego do gry zawodnika odpowiada kapitan zespołu.
 36. Protesty można zgłaszać tylko w formie pisemnej (mail) do organizatora do 24 godzin po meczu.
 37. W przypadku wniesienia protestu organizator weryfikuje pod kątem przestrzegania regulaminu oba zespoły biorące udział w meczu, którego protest dotyczy.
 38. Weryfikacja wyniku przez organizatora może nastąpić do 7 dni roboczych po zakończeniu spotkania. W późniejszym czasie nie ma możliwości weryfikacji wyniku spotkania, czy też statystyk widocznych na stronie internetowej rozgrywek, a wszystkie zdarzenia wykryte po tym terminie nie mają wpływu na wynik danego meczu.
 39. Organizator nie ma obowiązku informować o wpłynięciu protestu strony zainteresowane.
 40. W ramach protestów nie będą rozpatrywane decyzje sędziowskie, które podjęte podczas meczu mają suwerenny charakter i są ostateczne.
 41. Nie ma możliwości korzystania z zapisu video w celu weryfikacji decyzji sędziego w trakcie meczu. Sędziowie, zawodnicy nie mają wglądu do zapisu video w trakcie trwania meczu i tuż po jego zakończeniu.

PRZEPISY ROZGRYWEK:

1. Rozgrywki odbywają się na boiskach piłkarskich ze sztuczną nawierzchnią pod balonem o wymiarach zbliżonych do: 50m x 30m, bramki 5m x2m.
2. Czas gry: 2x20 min. z maksymalnie 2 min przerwy
3. Zespół liczy maksymalnie 30 zawodników: na boisku znajduje się 7 zawodników (6 w polu + bramkarz).
4. Drużyna może rozpocząć mecz w minimalnej ilości 5 zawodników (4 w polu + bramkarz).
5. Jeżeli w wyniku wykluczeń z boiska w którymkolwiek zespole zostanie mniej niż 5 zawodników mecz należy zakończyć, a drużynie przeciwnej zostanie przyznany walkower 5:0 i 3 punkty do tabeli. W przypadku, gdy wynik z boiska jest dla drużyny wygrywającej korzystniejszy niż walkower, to zostaje on utrzymany.
6. Ilość zmian w locie zawodników z pola podczas trwania rozgrywek jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze. Najpierw musi zejść zawodnik schodzący, a jego miejsce może wejść zawodnik wchodzący. Zmiany następują w wyznaczonej przez sędziego lub organizatora strefie zmian.
7. Jeżeli zmiana została przeprowadzona nieprawidłowo sędzia napomina zawodnika wchodzącego żółtą kartką.
8. Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany, zawodnik rezerwowi wejdzie na pole gry zanim zawodnik schodzący je opuści:
 - gra winna być przerwana,
 - zawodnik schodzący jest ponaglany do opuszczenia boiska,
 - zawodnik rezerwowi zostaje napomniany,
 - grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższej miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry.

9. Jeżeli zawodnik wchodzący na boisko z premedytacją przerywa akcję drużyny przeciwnej (przed zejściem zawodnika schodzącego) skutkuje to rzutem wolnym bezpośrednim i żółtą lub czerwoną kartką dla zawodnika, a jeżeli sytuacja ma miejsce w polu karnym obowiązuje rzut karny dla poszkodowanej drużyny.
10. Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany zawodnik rezerwowi wejdzie na boisko lub zawodnik schodzący opuści je poza własną strefą zmian:
 - gra winna być przerwana,
 - winny zawodnik zostanie napomniany żółtą kartką
 - gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim przyznany drużynie przeciwnej z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry
11. Rzut wolny bezpośredni jest przyznawany w przypadku, gdy zawodnik:
 - a) Kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika.
 - b) Podstawia nogę przeciwnikowi.
 - c) Skacze na przeciwnika.
 - d) Przytrzymuje przeciwnika.
 - e) Pluje na przeciwnika.
 - f) Rozmyślnie dotyka piłkę ręką.
 - g) Za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu przeciwnika (za wyjątkiem wślizgu bezkontaktowego blokującego)
 - h) Bramkarz dotyka piłki ręką poza własnym polem karnym.
12. Rzut wolny pośredni jest przyznawany w przypadku, gdy zawodnik:
 - a) Bramkarz dotyka lub zagrywa piłkę ręką po zagraniu przez współpartnera.
 - b) Bramkarz trzyma piłkę w rękach dłużej niż 5 sekund.
 - c) Zawodnik gra w sposób niebezpieczny.
 - d) Dopuszcza się wybitnie niesportowego zachowania.
 - e) Przeszkadza bramkarzowi we wprowadzeniu piłki do gry, lub popełni inny czyn, który sędzia zakwalifikuje, jako rzut wolny pośredni.
 - f) Gestem lub słownie okazuje niezadowolenie z decyzji sędziego.
13. Wykonujący rzut wolny pośredni i bezpośredni ma 5 sekund na wprowadzenie piłki do gry, po upływie 5 sekund rozegranie rzutu wolnego przechodzi na rzecz drużyny przeciwnej, która wznowia grę rzutem wolnym pośrednim.
14. Rzut z autu jest rzutem wolnym pośrednim, wykonywany jest nogą, piłka stojąca, ustawiona na linii bocznej boiska, styczna do niej lub przed tą linią w miejscu wcześniejszego przekroczenia. Mur w odległości 5 metrów od piłki. Grę z autu zawodnik musi wznowić nie później niż po upływie 5 sekund, gdy piłka znajduje się ustawiona do wznowienia gry. W przypadku złamania regulaminu rozegranie autu przechodzi na rzecz drużyny przeciwnej. W przypadku, gdy piłka dotknie powłoki balonowej, gra wznowiana jest z autu na wysokości, na której doszło do zdarzenia (dotyczy sezonu jesień-zima).
15. W przypadku rzutu wolnego pośredniego (niebędącego rzutem z autu) lub bezpośredniego mur ustawiany jest w odległości 5 metrów od piłki, z rzutu wolnego pośredniego nie można bezpośrednio zdobyć bramki.
16. Żaden rzut wolny pośredni dla drużyny atakującej nie może być wykonany w polu karnym rywala.
17. Rzut od bramki wykonuje tylko bramkarz (wyłącznie rękami w sytuacji, gdy piłka opuściła pole gry, w innych wypadkach może zagrać nogą). Bramkarz ma 5 sekundy na wznowienie gry, z rzutu od bramki nie można zdobyć bezpośrednio gola. Po upływie 5 sekund, gdy bramkarz nie wprowadzi piłki do gry sędzia dyktuje rzut wolny pośredni na rzecz drużyny przeciwnej, który zostanie wykonany z linii pola karnego, najbliższego miejsca przewinięcia. Jeśli piłka rzucona przez bramkarza trafi do bramki przeciwnika, bez kontaktu z innym zawodnikiem gol nie zostaje uznany, a grę wznowia się rzutem od bramki drużyny przeciwnej.
18. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.
19. Rzut różny, wykonywany jest nogą, wykonujący ma 5 sekund na wprowadzenie piłki do gry, mur w odległości 5 metrów od piłki. Po przekroczeniu tego czasu przez wykonawcę, drużyna przeciwna wznowia grę od własnej bramki.
20. Rzuty wolne i rzuty z autu należy wykonać z piłki stojącej. W przypadku, gdy piłka jest w ruchu wznowienie gry należy powtórzyć.
21. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

22. W trakcie rozgrywek obowiązują kary czasowe: dwuminutowe (żółta kartka) i pięciominutowe (czerwona kartka)
23. Konsekwencją drugiej żółtej kartki jest kartka czerwona (2 min i wykluczenie z gry).
24. Zawodnik wykluczony z gry przez nałożenie kary czasowej może powrócić na boisko tylko i wyłącznie po minięciu danej kary czasowej.
25. Kara czasowa jest kontynuowana w drugiej połowie meczu, gdy w pierwszej zabraknie czasu na jej całkowite wykonanie.
26. Zawodnicy będący na ławce rezerwowych również mogą być ukarani karami meczowymi – żółtą i czerwona kartką z konsekwencjami czasowymi.
27. Drużyna, której zawodnik rezerwowy zawinił zobligowana jest przez sędziego do usunięcia jednego z zawodników z pola ze swojej drużyny do czasu upływu nałożonej kary – drużyna gra w osłabieniu do czasu upływu kary.
28. Zawodnik wykluczony z gry w skutek czerwonej kartki nie może już powrócić do gry ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych w tym spotkaniu (musi opuścić do 2 minut sektor, w którym rozgrywane jest spotkanie, w przeciwnym razie jego drużyna może zostać ukarana walkowerem). Po minięciu kary czasowej może wejść na boisko inny zawodnik z tej drużyny.
29. Strzelenie lub utrata gola przez drużynę grającą w osłabieniu nie skutkuje powrotem ukaranego zawodnika na boisko, co oznacza, że nie ma możliwości wcześniejszego powrotu na boisko, jak tylko pod odbyciu pełnej kary czasowej.
30. W sytuacji, gdy zawodnik jest ukarany żółtą kartką za przewinienie, po którym zastosowano „korzyść” i pada gol dla drużyny przeciwnej nie ma obowiązku odbycia kary czasowej. Zapis nie dotyczy bezpośredniej czerwonej kartki.
31. Drużyna może rozpocząć lub kontynuować mecz, gdy na murawie znajduje się minimum pięciu zawodników z jednej drużyny.
32. Wykluczenia czerwoną kartką następuje, gdy zawodnik:
 - a) Gra brutalnie
 - b) Pluje na przeciwnika lub inne osoby
 - c) Zachowuje się wybitnie niesportowo
 - d) Używa ordynarnego, obelżywego języka
 - e) Czynne znieważa lub narusza nietykalność sędziego, innego zawodnika, kibica lub organizatora
 - f) Pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na jej zdobycie, rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym)
 - g) Pozbawia realnej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym
 - h) Po raz wtóry zachowuje się niezgodnie z regulaminem, będąc poprzednio napomniany żółtą kartką. Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę, automatycznie zostaje odsunięty od kolejnego spotkania (bez powiadamiania przez organizatora).

Organizator ma prawo do zwiększenia kary:

- a) zawodnik, który dopuszcza się obraźliwych gestów w stosunku do sędziego, rywala kibiców zostaje zawieszony na 2 mecze;
 - b) jeśli zawodnik kieruje do sędziego, rywala, czy też kibiców obraźliwe, wulgarne zwroty - zostaje zawieszony na 2 mecze
 - c) opluje sędziego, rywala, kibica zostaje zawieszony na 5 meczów;
 - d) uderzy sędziego, rywala, kibica lub kopnie przeciwnika rozmyślnie bez piłki zostaje zawieszony na 6 meczów.
33. Kara zawodnika, który po raz drugi dopuszcza się przewinienia, za które organizator nakłada jedną z kar dodatkowych zostaje podwojona. Trzecie tego typu wykroczenie karane jest dożywotnią dyskwalifikacją.
 34. Zawodnik zostaje odsunięty od kolejnego spotkania po otrzymaniu dwóch żółtych kartek. Każde kolejne dwie żółte kartki również skutkują zawieszeniem zawodnika na jeden mecz. Za kontrolę stanu żółtych kartek w danym zespole odpowiadają kapitanowie tychże zespołów. Jeśli kara przypadnie na mecz, w którym wynik został zweryfikowany, jako walkower to takie spotkanie zalicza się zawodnikowi na poczet odbytej kary.
 35. Jeśli drużyna pauzuje w kolejce ligowej kara zawieszenia zawodnika lub innej osoby przesuwa się na następną kolejkę ligową, w której drużyna występuje.
 36. W przypadku czynnego znieważenia lub naruszenia nietykalności sędziego i/ lub organizatora(uderzenie, ublżanie itp.) sędzia natychmiast zakończy zawody. Wynik meczu zostanie zweryfikowany, jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.

37. W przypadku przekupstwa lub próby przekupstwa sędziego, drużynę, której udowodni się w/w działanie w terminie natychmiastowym wyklucza się z rozgrywek. Ostateczna decyzja należy do organizatora.
38. Drużyna, która nie stawi się na cztery mecze w trakcie jednego sezonu Biznes Ligi, może zostać usunięta z rozgrywek decyzją organizatora. Ostateczna decyzja należy do organizatora.
39. Drużyna, która nie stawi się na 5 meczów w trakcie trwania jednego sezonu Biznes Ligi zostaje bezwzględnie usunięta z rozgrywek Biznes Ligi.
40. Za zachowanie kibiców poszczególnych drużyn odpowiada i ponosi konsekwencje (łącznie z przyznaniem walkowera) kapitan, opiekun lub cała drużyna występująca w rozgrywkach.
41. Osoby postronne zakłócające rozgrywki mogą zostać wyproszone z obiektu.
42. W przypadku sporów, których nie da się wyjaśnić niniejszym regulaminem, obowiązują przepisy PZPN.
43. Organizator, jako obserwator rozgrywek ma prawo do nałożenia na zawodników, drużyny kar dodatkowych, niebędących następstwem decyzji sędziego prowadzącego zawody. Ma jednak obowiązek poinformować o tym fakcie kapitana drużyny do 3 dni roboczych po zakończeniu danego spotkania.
44. Wszelkie pozostałe kwestie nieujęte w niniejszym regulaminie regulują również przepisy PZPN.
45. W przypadku sporów, których nie da się rozstrzygnąć niniejszym regulaminem, a także przepisami PZPN decyzję podejmuje Organizator Rozgrywek.
46. Organizator za nieprzestrzeganie regulaminu lub przepisów gry ma prawo nałożyć dodatkową karę na drużynę lub zawodnika łącznie z przyznaniem walkoweru lub dyskwalifikacją z rozgrywek. Kara dodatkowa nie musi być następstwem decyzji sędziego prowadzącego zawody.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Osoby biorące udział w rozgrywkach powinny się poddać wcześniej badaniom lekarskim stwierdzającym ich dobry stan zdrowia. Za nie wykonanie badań i wynikających z tego powodu wypadków i konsekwencji prawnych odpowiedzialność spada na zawodników.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
3. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału osób chorych i zdrowych oraz skutki wypadków podczas trwania rozgrywek.
4. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za śmierć uczestników podczas rozgrywek niezależnie od przyczyny.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i konsekwencje wynikające z działań osób trzecich oraz uczestników rozgrywek w tym konsekwencje rękoczynów.
6. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator. W celu zmiany i aktualizacji obowiązującego regulaminu organizator zobligowany jest do uprzedniego poinformowania o tym fakcie zainteresowane strony.
7. Firma Biznes Liga Marcin Kluska, nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektów sportowych.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany w regulaminie w dowolnym czasie. W celu zmiany i aktualizacji obowiązującego regulaminu organizator zobligowany jest do uprzedniego poinformowania o tym fakcie zainteresowane strony, drużyny uczestniczące w rozgrywkach.
9. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem ostateczna decyzja należy do organizatora.
10. Każda osoba przystępująca do rozgrywek Biznes Ligi wyraża zgodę na przestrzegane regulaminu i uznaje przepisy w nim zawarte za obowiązujące.
11. Organizator i partnerzy zastrzegają sobie prawo do wykorzystania danych osobowych i wizerunku zawodników grających w rozgrywkach Biznes Liga Marcin Kluska dla celów marketingowych oraz przetwarzania danych osobowych graczy na potrzeby tych rozgrywek, a zawodnicy biorący udział w rozgrywkach wyrażają zgodę na publikację zdjęć i materiałów video na stronie www organizatora, kanale YouTube oraz oficjalnym profilu Facebook.

Treść niniejszego regulaminu jest własnością Biznes Liga Marcin Kluska. Niniejszym informuję, że wszelkie rozprowadzanie, dystrybucja lub powielanie niniejszego regulaminu jest zabronione. Dziękuję.