

2024-2025 m. Kauno Žiemos futbolo mėgėjų 7x7 pirmenybių nuostatai

I. Pirmenybių vykdymo tikslas ir uždaviniai.

1. Propaguoti kūno kultūrą ir sveiką gyvenimo būdą, turiningą laisvalaikio praleidimą;
2. Kelti futbolo žaidimo lygį ir sporto šakos populiarumą Kaune ir Lietuvoje;
3. Išaiškinti pajėgiausias Kauno futbolo mėgėjų lygos 2024-2025 m. sezono Kauno Žiemos 7x7 pirmenybių komandas.

II. Pirmenybių vykdymas ir vadovavimas

Kauno Žiemos pirmenybes organizuoja Kauno futbolo mėgėjų (KFML), o vykdymą koordinuoja KFML vadovas, administratorius ir vyr. teisėjas.

Kontaktai: tel. nr. +37061102457, +37065059642.

El. paštas: kfml7x7@gmail.com

III. Pirmenybių vykdymo vieta ir laikas.

1. Pirmenybės vykdomos 2024 m. spalio – 2025 m. kovo mėnesiais. Visos rungtynės yra žaidžiamos LFF Kauno treniruočių centro (buv. Nacionalinės futbolo akademijos) manieže (Aukštaičių g. 51, Kaunas).
2. Rungtynės gali būti žaidžiamos penktadieniais, šeštadieniais ir sekmadieniais, o jų laikas priklauso nuo maniežo užimtumo grafiko.

IV. Pirmenybėse dalyvaujantys žaidėjai.

1. KFML Žiemos pirmenybių komandų registracijos paraiškai žaidėjų skaičiaus apribojimas nėra taikomas.
2. I ir II diviziono komandų paraiškose ir rungtynių sudėtyse gali būti ne daugiau 4 (keturių) 2024 m. sezono aktyvias LFF II lygos A diviziono/Futsal A lygos licencijas turinčių žaidėjų. Pirmenybėse negali dalyvauti 2024 m. sezono aktyvias Lietuvos futbolo A lygos ir LFF I lygos licencijas turintys žaidėjai.

III diviziono komandų paraiškose negali būti registruojami 2024 m. sezono aktyvias Lietuvos futbolo A lygos, LFF I, LFF II bei Futsal A lygos licencijas turintys žaidėjai, išskyrus atvejį, kuomet į vartininko poziciją yra registruojamas LFF II lygoje vartininko pozicijoje registruotas žaidėjas.

Aktualios sąlygos visų divizionų komandų žaidėjams:

- a) Jei 2024 m. žaidėjas buvo registruotas vienoje iš aukščiau išvardintų lygų, bet nesužaidė nei minutės, meistriskumo ribojimas nėra taikomas; ribojimas pradedamas taikyti žaidėjui sužaidus bent minutę;
- b) Jei 2024 m. žaidėjas buvo registruotas vienoje iš aukščiau išvardintų lygų, tačiau jo registracija klube yra oficialiai pasibaigusi – meistriskumo ribojimas netaikomas.

3. Dvejuose komandose tas pats žaidėjas gali žaisti dviem atvejais: 1) jei abejuose atstovaujamos komandose jis rungtyniauja vartininko pozicijoje; 2) jei vienoje atstovaujamoje komandoje jis rungtyniauja vartininko pozicijoje, o kitoje yra aikštės žaidėjas. Žaidėjas negali žaisti už dvi to paties diviziono ir/ar pogrupio komandas;
4. Rungtynėse žaisti gali tik tie žaidėjai, kurie yra registruoti lfml.lt sistemoje, savo komandos/-ų sudėtyje.
5. Nustačius šio nuostatų punkto 1 dalies pažeidimą, žaidėjo komandai yra įskaitomas techninis pralaimėjimas 0:3 ir skiriamas įspėjimas, o pats žaidėjas turi praleisti vienerias rungtynes (tuo atveju, kai pažeidimas atliktas žaidėjų registracijos laikotarpiui esant aktyviam). Nustačius šio nuostatų punkto 2-4 dalių pažeidimus, žaidėjo komandai yra įskaitomas techninis pralaimėjimas 0:3 ir skiriamas įspėjimas. Pažeidimui pasikartojus, komanda yra šalinama iš pirmenybių, o visi iškovoti taškai yra anuliuojami (jei sužaisa mažiau nei 50% visų rungtynių) arba neanuliuojami (jei sužaisa daugiau nei 50% visų rungtynių).

V. Pirmenybių vykdymo tvarka ir sistema

1. Pirmenybių vykdymo sistema:

I/II divizionas

A, B ir C grupėse (po 6 komandas) žaidžiama vieno rato principu. Grupėse 1-3 vietas užėmusios komandos toliau tęs kovas I divizione; grupėse 4-6 vietas užėmusios komandos toliau tęs kovas II divizione.

I divizionas:

I divizioną sudaro 9 komandos. Taškai iš grupių etapo neperkeliami, išskyrus taškus, iškovotus prieš kitas dvi tos pačios grupės komandas, patekusias į I divizioną.

Komandos žaidžia vieno rato principu tik prieš kitų grupių komandas, patekusias į I divizioną.

Atkrintamosios varžybos. Komandos atkrintamosiose varžybose varžysis tokiu principu:

Pusfinaliai dėl 1-4 vietų: 1-4 ir 2-3 vietas užėmusios komandos; finalas: 1-4 ir 2-3 porų laimėtojai, rungtynės dėl 3-osios vietos: 1-4 ir 2-3 porų pralaimėtojai. Pusfinaliuose ir finale žaidžiamos vienerios rungtynės.

Rungtynės dėl 5-8 vietų: 5-8 ir 6-7 vietas užėmusios komandos; rungtynės dėl 5-osios vietos: 5-8 ir 6-7 porų laimėtojai; rungtynės dėl 7-osios vietos: 5-8 ir 6-7 porų pralaimėtojai. Visose porose žaidžiamos vienerios rungtynės.

II divizionas:

II divizioną sudaro 9 komandos. Taškai iš grupių etapo neperkeliami, išskyrus taškus, iškovotus prieš kitas dvi tos pačios grupės komandas, patekusias į II divizioną.

Komandos žaidžia vieno rato principu tik prieš kitų grupių komandas, patekusias į II divizioną.

Atkrintamosios varžybos. Komandos atkrintamosiose varžybose varžysis tokiu principu:

Pusfinaliai dėl 1-4 vietų: 1-4 ir 2-3 vietas užėmusios komandos; finalas: 1-4 ir 2-3 porų laimėtojai, rungtynės dėl 3-osios vietos: 1-4 ir 2-3 porų pralaimėtojai. Pusfinaliuose ir finale žaidžiamos vienerios rungtynės.

Rungtynės dėl 5-8 vietų: 5-8 ir 6-7 vietas užėmusios komandos; rungtynės dėl 5-osios vietos: 5-8 ir 6-7 porų laimėtojai; rungtynės dėl 7-osios vietos: 5-8 ir 6-7 porų pralaimėtojai. Visose porose žaidžiamos vienerios rungtynės.

III divizionas

III divizioną sudaro 13 komandų. Komandos žaidžia vieno rato principu.

2. Diviziono/grupės nugalėtoja tampa komanda surinkusi daugiausiai taškų. Jei yra kelios komandos, turinčios vienodai taškų, aukštesnę vietą užima komanda, turinti: 1) geresnį tarpusavio rungtynių rezultatą; 2) geresnį tarpusavio rungtynių įvarčių santykį; 3) geresnį bendrą įvarčių santykį; 4) yra pelniusi daugiau įvarčių; 5) yra praleidusi mažiau įvarčių.
3. Rungtynės vyksta pagal Kauno Žiemos 7x7 pirmenybių nuostatus.
4. Už pergalę skiriami 3, už lygiąsias – 1, už pralaimėjimą – 0 taškų;

VI. Komandų registracija, paraiškos.

1. KFML komandų registracija vykdoma iki 2024 m. spalio 14 d. (imtinai). Organizatoriai pasilieka teisę registraciją pabaigti anksčiau arba ją pratęsti. Komandos pageidaujantčios registruotis pirmenybėms, KFML el. paštu kfml7x7@gmail.com turi atsiųsti organizatorių nustatytą registracijos formą.
2. Vardines paraiškas su žaidėjų vardais, pavardėmis ir kitais duomenimis komandos privalo užpildyti lfml.lt sistemoje ne vėliau kaip 24 val. iki pirmųjų savo komandos rungtynių;
3. Komandos naujus žaidėjus gali registruoti iki 2025 m. vasario 1 d. (imtinai).
4. Žaidėjų perėjimai tarp komandų galimi tik žaidėjų registracijos laikotarpiu.

VII. Komandos dalyvio mokestis

Komanda, dalyvaujanti Kauno Žiemos pirmenybėse, privalo sumokėti 730 EUR dydžio dalyvio mokestį (I ir II divizionai) / 700 EUR dydžio dalyvio mokestį (III divizionas); mokestį komandos turi sumokėti iki pirmųjų savo rungtynių (jei su organizatoriais nėra suderinta kitaip).

VIII. Apdovanojimai

1. Pasibaigus pirmenybėms, komandinius apdovanojimus gauna 1-3 vietas divizionuose iškovojusios komandos.
2. Prizais ir/arba asmeninėmis dovanomis apdovanojami geriausiai pirmenybių žaidėjai.

IX. Reikalavimai komandoms, jų vadovams

1. Komandos vadovas atsako už savalaikį dalyvio mokesčio sumokėjimą.
2. Komandos privalo rungtynių metu vilkėti tvarkingomis, vienodomis trumpomis aprangomis su numeriais. Už šio nuostatų punkto pažeidimą komandai gali būti skiriamos organizatorių nustatytos sankcijos.

3. Jei žaidėjų marškinėlių numeriai nėra suvesti sistemoje, prieš kiekvienas rungtynes komandos atstovas privalo žaidėjų marškinėlių numerius supildyti rungtynių protokole. To nepadarius, komandų pretenzijos dėl neatitikimo statistikoje – nepriimanamos.
4. Komandų vadovai atsako už žaidėjų fizinę būklę ir sveikatos stovį.
5. Kauno Žiemos pirmenybių organizatoriai neatsako už žaidėjų fizinę būklę, sveikatos sutrikimus čempionato metu.
6. Visi Kauno Žiemos pirmenybių žaidėjai patvirtina, kad susipažino su turnyro nuostatais;
7. Komandos per visą pirmenybių vykdymo laikotarpį dėl rungtynių nukėlimo į organizatorius gali kreiptis ne daugiau nei 1 kartą, tą padarydamos ne vėliau kaip 72 val. iki suplanuotų rungtynių pradžios. Nukėlimo prašymas patvirtinamas/nepatvirtinamas organizatorių sprendimu, t.y. rungtynių nukėlimas galimas tik esant galimybei.

X. Baudos, nuobaudos. Ju skyrimo ir mokėjimo tvarka.

1. Kiekviena komanda atsakinga už komandos narių ir jų lydinčių sirgalių veiksmus, padarytą žalą organizatoriams, aikštei, kurioje vyksta rungtynės.
2. Komandai neatvykus į rungtynes skiriamas techninis pralaimėjimas 0:3 ir 50 EUR bauda, kuri privalo būti sumokėta bankiniu pavedimu iki artimiausių rungtynių. Komanda, už pakartotinį neatvykimą į rungtynes baudžiama techniniu pralaimėjimu 0:3 ir 100 EUR bauda, taip pat tokia komanda gali būti šalinama iš pirmenybių.
3. Žaidėjas, surinkęs tris geltonas korteles – praleidžia vienerias rungtynes; toliau vienerių rungtynių diskvalifikacija skiriama už kas antrą geltoną kortelę (penktą, septintą ir t.t.). Žaidėjas gavęs raudoną kortelę – praleidžia mažiausiai vienerias rungtynes. Nustačius šio nuostatų punkto pažeidimus, žaidėjo komandai yra įskaitomas techninis pralaimėjimas 0:3 ir skiriamas įspėjimas, o pats žaidėjas turi praleisti papildomas vienerias rungtynes. Pažeidimui pasikartojus, komanda yra šalinama iš pirmenybių, o visi iškovoti taškai yra anuliuojami; pats žaidėjas yra šalinamas iš pirmenybių.
4. Dėl grubaus nesportiško elgesio varžovų, teisėjų ar žiūrovų atžvilgiu, organizatoriai pasilieka sau teisę, pasitarę su rungtynėms teisėjavusiu (-iais) teisėju (-ais) ir/ar kitais liudininkais iš pirmenybių pašalinti komandą, kurios atstovas (-ai) atliko minėtus pažeidimus, kartu taikant ir griežtesnę finansinę nuobaudą; iš pirmenybių pašalinti arba atskirą papildomą sankciją paskirti minėtus pažeidimus atlikusiam žaidėjui (-ams).
5. Komandos pašalinimo iš pirmenybių atveju, visi komandos surinkti taškai yra anuliuojami - kai sužaista mažiau nei 50% visų rungtynių; neanuliuojami - kai sužaista daugiau nei 50% visų rungtynių.

XI. Rungtynių žaidimo taisyklės

1. Komandos sudėtis aikštelėje: 7 futbolininkai (6 žaidėjai ir vartininkas)
2. Minimalus žaidėjų skaičius aikštelėje yra 5 žaidėjai įskaitant ir vartininką. Rungtynės nevykdomos ir tai komandai užskaitomas techninis pralaimėjimas, jeigu komanda nesurinko minimalaus žaidėjų skaičiaus.
3. Rungtynių trukmė: 2 kėliniai po 30 min.
4. Keitimai neribojami.
5. Užribiai išspiriami koja. Įvartis pasiektas tiesioginiu smūgiu iš užribio neskaitomas, jeigu iki to laiko kamuolio nepalietė joks kitas žaidėjas.
6. Smūgis nuo vartų – vartininkas įveda kamuolį ranka. Įvartis neskaitomas, jeigu po kamuolio įvedimo į žaidimą ranka jo nelietė joks kitas žaidėjas.

7. Standartinių padėčių metu (baudos smūgiai, kampiniai) varžovai atsitraukia 7 m. atstumu. Užribio metu atsitraukiama 2 m. atstumu.
8. Baudinys smūgiuojamas iš 9 m. atstumo.
9. Rungtynėms vadovauja 1 teisėjas (išskyrus išimtinis atvejus).
10. Pirmenybių atkrintamosiose varžybose pasibaigus rungtynių pagrindiniam laikui ir rezultatui esant lygiam, mušami 9 m baudiniai; trys skirtingi komandų žaidėjai muša po baudinį; prirėkus - baudinius toliau muša iki tol jų nemušę komandų žaidėjai.

XII. Protestų teikimo ir svarstymo tvarka

1. Jeigu komanda mano, kad rungtynių metu jos interesus pažeidė teisėjo sprendimas arba koks kitas įvykis žaidimo metu, ji turi elgtis taip:
 - Komandos vadovas/kapitonas tik pasibaigus rungtynėms (per 3 val. nuo jų pabaigos) turi pranešti organizatoriams (kfml7x7@gmail.com arba +37061102457), kad komanda protestuoja rungtynių rezultata;
 - Per 24 val. nuo rungtynių pabaigos, el. paštu kfml7x7@gmail.com, komandos vadovas/kapitonas turi atsiųsti protesto tekstą su detaliai išdėstytais protesto argumentais.

Sprendimą dėl protesto organizatoriai priima įvertinę protesto tekstą, visas aplinkybes ir apklausę rungtynių teisėją, komandų vadovus/kapitonus, kitus liudininkus. Sprendimas priimamas vėliausiai per 5 darbo dienas nuo jo gavimo dienos.

XIII. Privatumo politika

Visi turnyro žaidėjai yra informuojami, kad žaidėjų asmens duomenys, valdomi ir tvarkomi organizatorių, nėra vieši, tačiau Žaidėjo vardas, pavardė, amžius (jei aktualu) ir foto nuotrauka ar video gali būti skelbiami viešai internete (www.lfml.lt arba Kauno futbolo mėgėjų lygos Facebook profilyje) kartu su Žaidėjo pasiekimais futbole, susijusiais su dalyvavimu Pirmenybėse.