



Regulamin Ogólny

Ligi Międzywydziałowej AGH 2024/2025

1. Postanowienia ogólne

- 1.1 Poniższy Regulamin Ogólny dotyczy rozgrywek Ligi Międzywydziałowej AGH, które odbędą się w roku akademickim 2024/2025.
- 1.2 Organizatorem rozgrywek jest KS AGH Kraków oraz KU AZS AGH Kraków z siedzibą przy ul. Armii Krajowej 5a
- 1.3 Każdy z uczestników rozgrywek **LMW AGH** jest zobowiązany do bezwzględnego przestrzegania poniższego Regulaminu Ogólnego.
- 1.4 Zgłoszenie do rozgrywek jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu Ogólnego.
- 1.5 Wszystkie kwestie nieujęte w niniejszym Regulaminie Ogólnym, są rozstrzygane przez Organizatora.

2. Ustalenia organizacyjne

- 2.1 Miejscem rozgrywania Ligi Międzywydziałowej AGH jest Studium Wychowania Fizycznego i Sportu AGH oraz Orlik Miasteczka Studenckiego AGH.
- 2.2 Organizator nie jest zobowiązany do zapewnienia opieki medycznej podczas rozgrywania wszystkich meczów turnieju.
- 2.3 Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione w szatniach i na trybunach.
- 2.4 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza.
- 2.5 Zawodników obowiązuje strój sportowy oraz odpowiednie obuwie do nawierzchni.
- 2.6 Zgłoszenia do rozgrywek będą przyjmowane do 07.03.2025 r. włącznie. Wyjątkiem są zapisy na ergometr wioślarski, które odbędą się w późniejszym terminie.
- 2.7 Za drużynę odpowiada kapitan, który zobowiązany jest do uczestnictwa w spotkaniach organizacyjnych oraz przekazywania drużynie informacji dotyczących rozgrywek.
- 2.8 Obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu podczas meczy i treningów Ligi Międzywydziałowej AGH. Niezastosowanie się do tego punktu Regulaminu jest jednoznaczne z wykluczeniem zespołu rozgrywek oraz wystosowanie odpowiedniego pisma do Dziekana Wydziału.
- 2.9 Koszty ewentualnych zniszczeń w szatniach, na Hali, na trybunach i Orliku MS AGH, będą ponosić zespoły, które w tym czasie korzystały z obiektów.





- 2.10 Zawodnicy wyrażają zgodę na publikację i wykorzystywanie swojego wizerunku (zdjęć, filmików z rozgrywek w celach promocyjnych oraz sprawozdawczych).

3. Zasady uczestnictwa

- 3.1 W rozgrywkach mogą wziąć udział:
- Studenci AGH posiadający status studenta na danym wydziale,
 - Uczestnicy studiów doktoranckich,
 - Etatowi pracownicy AGH zatrudnieni na podstawie mianowania lub umowy o pracę.
- 3.2 Kapitan drużyny zobowiązany jest do zgłoszenia swojej drużyny poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie <https://azs.agh.edu.pl/liga-miedzywydzialowa-agh/>
- 3.3 Kapitan drużyny zobowiązany jest do dostarczenia do Biura AZS AGH (ul. Armii Krajowej 5a, 3 piętro, pokój 320) kompletu dokumentów do 14 marca 14:00:
- Listy Zgłoszeniowej drużyny, podpisanej przez Dziekanat Wydziału, który potwierdza status studenta zawodnika,
 - Oświadczenia zawodników o stanie zdrowia.
- 3.4 Zawodnik może występować w drużynach reprezentujących jeden wydział.
- 3.5 W rozgrywkach LMW AGH nie mogą brać udziału uczestnicy studiów podyplomowych.
- 3.6 W sytuacji, gdy Uczestnik jest absolwentem danego Wydziału, ale rozpoczął studia II stopnia w tym samym roku akademickim na innym Wydziale, winien jest reprezentować Wydział zgodnie ze stanem obecnym.
- 3.7 Zawodnicy startują na własną odpowiedzialność i występem w turnieju potwierdzają, że nie mają żadnych przeciwwskazań lekarskich. Zawodnicy muszą posiadać ważne ubezpieczenie NNW.
- 3.8 Każdy zawodnik jest zobowiązany do posiadania na meczu dokumentu ze zdjęciem w celu weryfikacji (legitymacja lub dowód osobisty). Dodatkowa weryfikacja może nastąpić także na prośbę Kapitana zespołu przeciwnego.
- 3.9 Stwierdzenie nieprawidłowości w zgłoszeniu powoduje dyskwalifikację drużyny.
- 3.10 W trakcie trwania rozgrywek dopuszcza się zmianę składu zespołu, jednak muszą być to zmiany na zasadzie „jeden za jednego”, tak aby kadra zespołu nie przekroczyła ilości dla danej dyscypliny, o której mowa w punkcie 4. Każdorazowo przy takiej zmianie wymagana jest zaświadczenie o statusie studenta nowego zawodnika oraz oświadczenie zawodnika.
- 3.11 Dekoracja zwycięzców poszczególnych dyscyplin odbędzie się wraz z podsumowaniem Ligi po ostatnim finale.





4. Dyscypliny

4.1 Koszykówka mężczyzn

4.1.1 Kadra zespołu (lista zgłoszeniowa) może liczyć max. 18 zawodników. Minimalna liczba zawodników potrzebnych do rozpoczęcia meczu to 5, jednorazowo do protokołu może być wpisanych 12 graczy. Przed rozpoczęciem każdego meczu następuje weryfikacja zawodników, zgodnie z aktualną listą zgłoszeniową.

4.1.2 Mecze będą rozgrywane zgodnie z obowiązującymi przepisami PZKosz.

4.1.3 Niestawienie się zespołu gotowego do gry do 5 min. od wyznaczonej w Terminarzu godziny skutkuje przyznaniem walkowera dla Przeciwnika. Dwa walkowery skutkują wykluczeniem drużyny z dalszych rozgrywek. Wszystkie jej mecze rozegrane do momentu dyskwalifikacji zostają anulowane.

4.1.4 Na prośbę Kapitana, po konsultacji z drużyną przeciwną, mecz może zostać przełożony. Kapitan musi zgłosić do Organizatora chęć zmiany terminu nie później niż tydzień przed datą umieszczoną w terminarzu.

4.1.5 Terminarz oraz system rozgrywek zostaną podane po zamknięciu listy zespołów uczestniczących w rozgrywkach, jednak Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów zobowiązując się do poinformowania o tym kapitanów drużyn.

4.1.6 Wszelkie protesty winny być składane bezpośrednio po meczu do Sędziego Głównego lub Organizatora, którego opinia jest ostateczna i od której nie przysługuje odwołanie.

4.2 Piłka nożna mężczyzn

4.2.1 Kadra zespołu (lista zgłoszeniowa) może liczyć max. 18 zawodników.

4.2.2 Drużyny w trakcie meczu liczyć będą 7 osób (6 zawodników w polu + 1 bramkarz).

4.2.3 Minimalna liczba zawodników potrzebnych do rozpoczęcia meczu to 6 osób (5 zawodników w polu + 1 bramkarz), jednorazowo do protokołu może być wpisanych 16 graczy.

4.2.4 Przed rozpoczęciem każdego meczu następuje weryfikacja zawodników, zgodnie z aktualną listą zgłoszeniową.

4.2.5 Mecze będą rozgrywane zgodnie z obowiązującymi przepisami gry w piłkę nożną ustalonymi przez IFAB, chyba, że niniejszy Regulamin mówi inaczej

4.2.6 Mecz trwa 2 x 15 minut.

4.2.7 Nie obowiązuje przepis o spalonym.

4.2.8 Dozwolone obuwie to buty przeznaczone na sztuczną murawę lub lanki, nie zezwala się





na używanie butów przeznaczonych na grząską murawę, czyli tzw. "wkrętów".

4.2.9 Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska i jest traktowany jako rzut wolny pośredni.

4.2.10 Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza wykopem z ziemi nogą lub wyrzutem ręką. Bramkarz po złapaniu piłki z gry może wprowadzić ją do gry ręką lub bezpośrednio nogą.

4.2.11 Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie i mogą być wykonywane bez gwizdka. W sytuacji, gdy na wniosek drużyny atakującej sędzia odsuwa zawodników rywali na przepisową odległość, gra wznawiana jest na gwizdek. W wyjątkowych sytuacjach arbiter może zarządzić grę na gwizdek.

4.2.12 Dopuszcza się grę wślizgiem bezkontaktowym, gdy w pobliżu 2 metrów nie ma zawodnika drużyny przeciwnej. Każdy wślizg wykonany gdy w pobliżu 2 metrów znajduje się przeciwnik i na skutek, którego nie dochodzi do faulu traktowany jest jako niebezpieczne zagranie. Przepis ten nie dotyczy bramkarza w polu karnym. Za wślizg uważa się zagranie, przy którym zawodnik rzuca się na murawę, dotyka jej pośladkami lub biodrem, nogami atakuje przeciwnika lub piłkę, a całość wykonana jest dynamicznie.

4.2.13 Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka równoznaczna jest z dwuminutową karą po której zawodnik może wrócić do gry, kartka czerwona oznacza 5-minutową karę i wykluczenie z meczu. W przypadku otrzymania dwóch żółtych kartek zawodnik zostaje wykluczony z meczu. Zawodnik odbywa karę w strefie zmian własnej drużyny.

4.2.14 Zawodnik zostaje zawieszony na jeden mecz po otrzymaniu dwóch żółtych kartek. Każde kolejne dwie żółte kartki również powodują zawieszenie.

4.2.15 Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką zostaje zawieszony na jeden mecz. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia okresu zawieszenia.

4.2.8 Zmiany odbywają się w systemie hokejowym, tzn. dowolna ilość zmian bez konieczności zgłaszania sędziemu, pamiętając o zachowaniu ostrożności, aby nie wpłynąć

4.2.9 Niestawienie się zespołu gotowego do gry do 5 min. od wyznaczonej w Terminarzu godziny skutkuje przyznaniem walkowera dla Przeciwnika. Dwa walkowery skutkują wykluczeniem drużyny z dalszych rozgrywek. Wszystkie jej mecze rozegrane do momentu dyskwalifikacji zostają anulowane.

4.2.10 Na prośbę Kapitana, po konsultacji z drużyną przeciwną, mecz może zostać przełożony. Kapitan musi zgłosić do Organizatora chęć zmiany terminu nie później niż 7 dni przed planowanym meczem.



4.2.11 Terminarz oraz system rozgrywek zostaną podane po zamknięciu listy zespołów uczestniczących w rozgrywkach, jednak Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów zobowiązując się do poinformowania o tym kapitanów drużyn.

4.2.12 Wszelkie protesty winny być składane bezpośrednio po meczu do Sędziego Głównego lub Organizatora, którego opinia jest ostateczna i od której nie przysługuje odwołanie.

4.3 Piłka siatkowa kobiet i mężczyzn

4.3.1 Kadra zespołu (lista zgłoszeniowa) może liczyć max. 20 zawodników. Minimalna liczba zawodników potrzebnych do rozpoczęcia meczu to 6, jednorazowo do protokołu może być wpisanych 14 graczy. Przed rozpoczęciem każdego meczu następuje weryfikacja zawodników, zgodnie z aktualną listą zgłoszeniową.

4.3.2 Mecze będą rozgrywane zgodnie z obowiązującymi przepisami PZPS

4.3.3 Niestawienie się zespołu gotowego do gry do 5 min. od wyznaczonej w Terminarzu godziny skutkuje przyznaniem walkowera dla Przeciwnika. Dwa walkowery skutkują wykluczeniem drużyny z dalszych rozgrywek. Wszystkie jej mecze rozegrane do momentu dyskwalifikacji zostają anulowane.

4.3.4 Na prośbę Kapitana, po konsultacji z drużyną przeciwną, mecz może zostać przełożony. Kapitan musi zgłosić do Organizatora chęć zmiany terminu nie później niż 7 dni przed datą umieszczoną w terminarzu.

4.3.5 Terminarz oraz system rozgrywek zostaną podane po zamknięciu listy zespołów uczestniczących w rozgrywkach, jednak Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów zobowiązując się do poinformowania o tym kapitanów drużyn.

4.3.6 Wszelkie protesty winny być składane bezpośrednio po meczu do Sędziego Głównego lub Organizatora, którego opinia jest ostateczna i od której nie przysługuje odwołanie.

4.4 Ergometr wioślarski

Wkrótce



5 Klasyfikacja generalna

5.1 Do punktacji generalnej wliczone będą punkty za zdobyte miejsca (1-17) z wszystkich dyscyplin: koszykówka mężczyzn, piłka nożna mężczyzn, piłka siatkowa kobiet, piłka siatkowa mężczyzn, ergometr wioślarski.

5.2 Dokładna punktacja do klasyfikacja generalnej zostanie przedstawiona wraz z systemem rozgrywek (po zakończeniu zgłoszeń).

5.3 Po zsumowaniu wszystkich punktów przyznawany jest tytuł „Najbardziej wysportowanego Wydziału AGH”.

