

Regulamin Techniczny

Ligi Międzywydziałowej AGH 2026

1. Piłka nożna mężczyzn

- 1.1 Mecze rozgrywane będą zgodnie z obowiązującymi przepisami gry w piłkę nożną ustalonymi przez IFAB.
- 1.2 Czas gry wynosi 2 x 15 minut z 5 minutami przerwy pomiędzy pierwszą i drugą połową spotkania.
- 1.3 Kadra zespołu może liczyć maksymalnie 20 zawodników.
- 1.4 Dopuszcza się dopisanie zawodników do kadry zespołu w przypadku gdy kadrze nie jest zgłoszona maksymalna liczba zawodników. W przypadku dopisania zawodnika do kadry zespołu konieczne jest dostarczenie na pierwszy mecz zaświadczenia o statusie studenta dopisywanego zawodnika.
- 1.5 Dopuszczalna jest wymiana zawodników w kadrze w trakcie trwania rozgrywek na zasadzie „jeden za jednego”, tak aby kadra nie przekraczała maksymalnej liczby zawodników o której mowa w punkcie 1.3.
- 1.6 Jednorazowo do protokołu może być wpisanych 16 zawodników.
- 1.7 W trakcie meczu drużyna będzie liczyć 7 osób (6 zawodników w polu + 1 bramkarz).
- 1.8 Minimalna liczba zawodników potrzebna do rozpoczęcia meczu to 7 osób (6 zawodników w polu + 1 bramkarz).
- 1.9 Przed rozpoczęciem każdego meczu następuje weryfikacja zawodników, zgodnie z aktualną listą zgłoszeniową.
- 1.10 W trakcie trwania rozgrywek nie obowiązuje przepis o spalonym.
- 1.11 Dozwolonym obuwiem jest obuwie przeznaczone na sztuczną murawę lub lanki. Nie zezwala się na używanie butów przeznaczonych na grząską murawę, tzw. „wkrętów”.
- 1.12 Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska i jest traktowany jako rzut wolny pośredni.
- 1.13 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.

- 1.14 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.
- 1.15 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 wskutek, 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.
- 1.16 Gracze karani są kartkami oraz karami czasowymi. Żółta kartka równoznaczna jest z dwuminutowa kara po której zawodnik może wrócić do gry. Czerwona kartka 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.
- 1.17 Zawodnik zostaje zawieszony na jeden mecz po otrzymaniu dwóch żółtych kartek. Każde kolejne dwie żółte kartki powodują zawieszenie.
- 1.18 Zawodnik, który został ukarany czerwoną kartką zostaje zawieszony na jeden mecz. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia okresu zawieszenia.
- 1.19 Zmiany odbywają się w systemie hokejowym, tzn. dowolna ilość zmian bez konieczności zgłaszania sędziemu, pamiętając o zachowaniu ostrożności, aby nie wpłynąć na płynność gry.
- 1.20 Za każde rozegrane spotkanie przyznaje się:
- 3 punkty za zwycięstwo lub zwycięstwo walkowerem
 - 1 punkt za remis
 - 0 punktów za porażkę

1.21 O kolejności zespołów tabeli decydują kolejno:

- Ilość zdobytych punktów,
W przypadku tej samej ilości punktów uzyskanych przez dwie bądź większą ilość drużyn:
- Większa ilość zdobytych bramek w meczu pomiędzy zainteresowanymi zespołami (wynik meczu bezpośredniego)
- Lepszy stosunek bramek zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
- Lepszy stosunek bramek zdobytych do straconych w całym turnieju,
- Większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju.

1.22 Niestawienie się zespołu gotowego do gry na 5 minut od wyznaczonej w Harmonogramie godziny skutkuje przyznaniem walkowera dla drużyny przeciwnej. Dwa walkowery skutkują wykluczeniem drużyny z dalszych rozgrywek. Wszystkie je mecze rozegrane do momentu dyskwalifikacji zostają anulowane.

1.23 Na prośbę Kapitana drużyny, po konsultacji z drużyną przeciwną, mecz może zostać przełożony.

1.24 Kapitan drużyny musi zgłosić do Organizatora chęć zmiany terminu nie później niż 7 dni przed planowanym meczem.

1.25 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów zobowiązując się do poinformowania o tym kapitanów drużyn.

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

2. Koszykówka mężczyzn

2.1 Czas gry wynosi 2 x 15 minut, gdzie ostatnie dwie minuty ostatniej części meczu zatrzymywane. Dogrywka trwa 5 minut, aż do wyłonienia zwycięzcy.

2.2 Czas przerwy pomiędzy połowami oraz ewentualna dogrywka wynosi 2 minuty.

- 2.3 W każdej połowie drużyna ma do dyspozycji jedną przerwę na żądanie (60 sekund). Czasy nie przechodzą na kolejne części gry. W dogrywce przysługuje jedna przerwa na każdą dogrywkę.
- 2.4 W meczu finałowym oraz meczu o 3 miejsce, czas trwania gry wynosi 4 x 10 minut ciągłego czasu, gdzie dwie ostatnie minuty ostatniej części meczu zatrzymywane.
- 2.5 Kadra zespołu (liczba zgłoszeniowa) może liczyć maksymalnie 20 zawodników.
- 2.6 Dopuszcza się dopisanie zawodników do kadry zespołu w przypadku gdy kadrze nie jest zgłoszona maksymalna liczba zawodników. W przypadku dopisania zawodnika do kadry zespołu konieczne jest dostarczenie na pierwszy mecz zaświadczenia o statusie studenta dopisywanego zawodnika.
- 2.7 Dopuszczalna jest wymiana zawodników w kadrze w trakcie trwania rozgrywek na zasadzie „jeden za jednego”, tak aby kadra nie przekraczała maksymalnej liczby zawodników o której mowa w punkcie 2.5.
- 2.8 Maksymalna liczba zawodników jednorazowo wpisanych do protokołu meczowego wynosi 12.
- 2.9 Minimalna liczba zawodników potrzebnych do rozpoczęcia meczu wynosi 5.
- 2.10 Przed rozpoczęciem każdego meczu następuje weryfikacja zawodników, zgodnie z aktualną listą zgłoszeniową.
- 2.11 Mecze będą rozgrywane zgodnie z obowiązującymi przepisami PZKosz.
- 2.12 Za wygrane spotkanie (bądź spotkanie wygrane walkowerem) drużyna otrzymuje 2 punkty. Za przegrane spotkanie drużyna otrzymuje 1 punkt. Drużyna oddająca mecz walkowerem otrzymuje 0 punktów.
- 2.13 O kolejności zespołów w tabeli decydują kolejno:
- Ilość zdobytych punktów,
W przypadku gdy dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - Większa liczba zdobytych punktów w meczu pomiędzy zainteresowanymi zespołami (mecz bezpośredni)
 - Lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,

- Lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w całym turnieju
 - Większa liczba koszy zdobytych w całym turnieju.
- 2.14 Niestawienie się zespołu gotowego do gry na 5 minut od wyznaczonej w Harmonogramie godziny skutkuje przyznaniem walkowera dla Przeciwnika. Dwa walkowery skutkują wykluczeniem drużyny z dalszych rozgrywek. Wszystkie jej mecze rozegrane do momentu dyskwalifikacji zostają anulowane.
- 2.15 Na prośbę Kapitana, po konsultacji z drużyną przeciwną, mecz może zostać przełożony.
- 2.16 Kapitan musi zgłosić do Organizatora chęć zmiany terminu nie później niż 7 dni przed datą spotkania wyznaczoną w terminarzu.
- 2.17 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów zobowiązując się do poinformowania o tym kapitanów drużyn.
- 2.18 Wszelkie protesty winny być składane bezpośrednio po meczu do Sędziego Głównego lub Organizatora, którego opinia jest ostateczna i od której nie przysługuje odwołanie.

3. Piłka siatkowa

- 3.1 Mecze rozgrywane są do dwóch wygranych setów do 25 punktów. W przypadku remisu zostanie rozegrany 3 set do 15 punktów.
- 3.2 W każdym secie każda z drużyn ma do dyspozycji dwie przerwy na żądanie po 30 sekund. Przerwy nie przechodzą na następne sety spotkania.
- 3.3 Kadra zespołu może liczyć maksymalnie 20 zawodników.
- 3.4 Dopuszcza się dopisanie zawodników do kadry zespołu w przypadku gdy kadrze nie jest zgłoszona maksymalna liczba zawodników. W przypadku dopisania zawodnika do kadry zespołu konieczne jest dostarczenie na pierwszy mecz zaświadczenia o statusie studenta dopisywanego zawodnika.
- 3.5 Dopuszczalna jest wymiana zawodników w kadrze w trakcie trwania rozgrywek na zasadzie „jeden za jednego”, tak aby kadra nie przekraczała maksymalnej liczby zawodników o której mowa w punkcie 3.3.
- 3.6 Jednorazowo do protokołu meczowego może być wpisanych maksymalnie 14 zawodników.

- 3.7 Minimalna liczba zawodników potrzebnych do rozpoczęcia meczu wynosi 6.
- 3.8 Przed rozpoczęciem każdego meczu następuje weryfikacja zawodników, zgodnie z aktualną listą zgłoszeniową.
- 3.9 Mecze będą rozgrywane zgodnie z obowiązującymi przepisami PZPS.
- 3.10 Za każde rozegrane spotkanie przyznaje się:
- 3 punkty za zwycięstwo w stosunku 2:0 lub zwycięstwo walkowerem
 - 2 punkty za zwycięstwo w stosunku 2:1
 - 1 punkty za przegraną w stosunku 1:2
 - 0 punktów za przegrana w stosunku 0:2
 - -1 punkt za przegraną walkowerem.
- 3.11 O kolejności zespołów w tabeli decydują kolejno:
- Liczba zdobytych punktów,
W przypadku gdy dwie drużyny uzyskają tę samą liczbę punktów:
 - Wynik meczu bezpośredniego,
W przypadku gdy więcej niż dwie drużyny uzyskają tę samą liczbę punktów:
 - Stosunek setów,
 - Stosunek małych punktów.
- 3.12 Niestawienie się zespołu gotowego do gry na 5 minut od wyznaczonej w Harmonogramie godziny skutkuje przyznaniem walkowera dla Przeciwnika. Dwa walkowery skutkują wykluczeniem drużyny z dalszych rozgrywek. Wszystkie jej mecze rozegrane do momentu dyskwalifikacji zostają anulowane.
- 3.13 Na prośbę Kapitana, po konsultacji z drużyną przeciwną, mecz może zostać przełożony.
- 3.14 Kapitan musi zgłosić do Organizatora chęć zmiany terminu nie później niż 7 dni przed datą spotkania wyznaczoną w terminarzu.
- 3.15 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów meczów zobowiązując się do poinformowania o tym kapitanów drużyn.
- 3.16 Wszelkie protesty winny być składane bezpośrednio po meczu do Sędziego Głównego lub Organizatora, którego opinia jest ostateczna i od której nie przysługuje odwołanie.

4. Ergometr wioślarski

- 4.1 Zawody odbywają się w kategorii OPEN mężczyzn i OPEN kobiet.
- 4.2 Godziny startów oraz numery ergometrów przydzielane będą zawodnikom na 24 godziny przed planowanym startem zawodów.
- 4.3 W przypadku większej liczby zgłoszeń niż liczba ergometrów startowych, rozegrane zostaną wyścigi równorzędne i po ich zakończeniu na podstawie osiągniętych rezultatów, zostanie sporządzona klasyfikacja generalna.
- 4.4 Zawody rozgrywane są na dystansie 500m.
- 4.5 Zawody rozgrywane są na ergometrach wioślarskich typu Concept II (model D).
- 4.6 Rozgrzewka dla zawodników przewidziana jest na dodatkowych ergometrach.
- 4.7 Wybór przesłony powietrza (obciążenia) jest dowolny. Jej ustawienia i regulacji podnóżków zawodnik może dokonać przed startem do konkurencji.
- 4.8 Niedozwolone jest samodzielne przełączanie ustawień wyświetlacza ergometru, które może skutkować wykluczeniem zawodnika z wyścigu.
- 4.9 Start wyścigu jest sygnalizowany (równolegle) na wyświetlaczu ergometru oraz za pomocą sygnału dźwiękowego.
- 4.10 W przypadku wystąpienia awarii technicznej jednego z ergometrów w ciągu 20 s od startu, wyścig zostaje zatrzymany, a start zostanie powtórzony.
- 4.11 Do punktacji drużynowej sumowane są 3 najlepsze wyniki mężczyzn oraz 3 najlepsze wyniki kobiet z danego wydziału.
- 4.12 Punktacja :
 - 4.12.1 Mężczyźni
 - 1 miejsce: n+5 punktów
 - 2 miejsce: n+3 punktów
 - 3 miejsce: n+1 punktów
 - 4 miejsce: n-1 punktów i dalej co 1 punkt
 - 4.12.2 Kobiety
 - 1 miejsce: m + 5 punktów
 - 2 miejsce: m + 3 punktów
 - 3 miejsce: m + 1 punktów

- 4 miejsce: , - 1 punktów i dalej co 1 punkt

Gdzie „n” to liczba sklasyfikowanych mężczyzn , a „m” to liczba sklasyfikowanych kobiet .

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