

## 2026 m. Kauno Vasaros 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 2026 m. sezono Kauno Vasaros 7x7 pirmenybių komandas.

### II. Pirmenybių vykdymas ir vadovavimas

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

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

El. paštas: kfm17x7@gmail.com

### III. Pirmenybių vykdymo vieta ir laikas.

1. Pirmenybės vykdomos 2026m. gegužės – rugsėjo mėnesiais. Visos rungtynės yra žaidžiamos LFF Kauno treniruočių centro aikštėse (Aukštaičių g. 51, Kaunas) arba kitose KFML nurodytose lokacijose.
2. Rungtynės žaidžiamos darbo dienomis (išskyrus išskirtinius atvejus), jų pradžia negali būti anksčiau nei 18:30 val. (nebent organizatoriai gauna komandų pritarimą dėl rungtynių vykdymo ankstesniu laiku)

### IV. Pirmenybėse dalyvaujantys žaidėjai.

1. KFML Vasaros pirmenybių komandų registracijos paraiškai taikomas žaidėjų skaičiaus apribojimas – daugiausiai 30 registruotų žaidėjų.
2. I-II diviziono komandų paraiškose gali būti ne daugiau 4 (keturių) aktyvias 2026 m. sezono LFF II lygos A diviziono/2025/26 m. sezono Futsal A lygos licencijas turinčių žaidėjų. Pirmenybėse negali dalyvauti aktyvias 2026 m. sezono TOPlygos ir LFF I lygos licencijas turintys žaidėjai  
III diviziono komandose negali rungtyniauti aktyvias 2026 m. sezono TOPlygos, LFF I lygos, LFF II lygos A diviziono ir 2025/26 m. sezono Futsal A lygos licencijas turintys žaidėjai, išskyrus atvejį, kuomet yra registruojamas LFF II lygos A divizione vartininko pozicijoje registruotas žaidėjas.

Aktualios sąlygos visų divizionų žaidėjams:

\*Jei 2026 m. buvo/yra registruotas II lygos A divizione ir/arba 2025/26 m. buvo registruotas Futsal A lygoje, bet nesužaidė nei minutės – meistriškumo ribojimas netaikomas.

\*Jei 2025/2026 m. buvo registruotas vienoje iš aukščiau išvardintų lygų, tačiau registracija klube yra oficialiai pasibaigusi – meistriškumo ribojimas netaikomas.

\* Jei 2025/2026 m. buvo/yra registruotas bet kurios iš aukščiau išvardintų lygų klubo jaunimo komandoje (žaidžia pagal tinkamumo principą) – meistriškumo ribojimas netaikomas.

3. Dvejose komandose tas pats žaidėjas gali žaisti dviem atvejais: 1) jei abejose atstovaujamosiose komandose jis rungtyniauja vartininko pozicijoje; 2) jei vienoje atstovaujamoje komandoje jis rungtyniauja vartininko pozicijoje, o kitoje yra aikštės žaidėjas.
4. Žaidėjas negali žaisti už dvi to paties diviziono ir/ar pogrupio komandas.
5. Rungtynėse žaisti gali tik tie žaidėjai, kurie yra registruoti LFML sistemoje, savo komandos/-ų sudėtyje.
6. Nustačius šio nuostatų punkto (2, 3, 4 dalies) pažeidimus, žaidėjo komandai yra įskaitomas techninis pralaimėjimas 0:3 ir skiriamas įspėjimas, o pats žaidėjas turi praleisti vienerias rungtynes (išskyrus atvejį, kai pažeidžiama šio nuostatų punkto 2 dalis). Pažeidimui pasikartojus, komanda yra šalinama iš pirmenybių, o visi iškovoti taškai yra anuliuojami (jei sužaista mažiau nei 50% visų rungtynių) arba neanuliuojami (jei sužaista daugiau nei 50% visų rungtynių); pats žaidėjas yra šalinamas iš pirmenybių.

## **V. Pirmenybių vykdymo tvarka ir sistema**

1. Pirmenybių vykdymo sistema:

### **I-II divizionas.**

Jungtiniame I – II divizione rungtyniauja 12 komandų. Komandos A ir B grupėse žaidžia vieno rato principu. Vėliau komandos pagal rezultatus yra paskirstomos į I ir II divizionus. Jungtinio I – II diviziono grupėse komandų surinkti taškai neperkeliami.

### **I divizionas**

I divizione rungtyniauja 6 I – II diviziono komandos, pagal grupėse užimtas pozicijas: A1, A2, A3, B1, B2, B3. Komandos žaidžia vieno rato principu.

### **II divizionas**

II divizione rungtyniauja 6 I – II diviziono komandos, pagal grupėse užimtas pozicijas: A4, A5, A6, B4, B5, B6. Komandos žaidžia vieno rato principu.

### **Atkrintamųjų varžybų sistema (taikoma I ir II divizionams)**

- Pusfinaliai: juose susitinka 1-4/2-3 vietas divizionuose užėmusios komandos. Porose komandos žaidžia po vienerias rungtynes.

- Finalas/rungtynės dėl 3-osios vietos: pusfinalių nugalėtojai varžosi diviziono finale, pusfinalių pralaimėtojai – rungtynėse dėl 3-osios vietos. Porose komandos žaidžia po vienerias rungtynes;
- Rungtynės dėl 5–6 vietų: divizionuose 5–6 vietas užėmusios komandos rungtyniauja tarpusavyje. Porose komandos žaidžia po vienerias rungtynes.

### **III divizionas:**

III divizione rungtyniauja 7 komandos. Komandos žaidžia dviejų ratų principu.

2. Grupės/diviziono 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 Vasaros 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 2026 m. balandžio 30 d. [imtinai]. Organizatoriai pasilieka teisę registraciją pabaigti anksčiau arba ją pratęsti. Komandos pageidaujanti registruotis pirmenybėms, turi užpildyti nustatytos formos elektroninį registracijos prašymą;
2. Vardines paraiškas su žaidėjų vardais, pavardėmis ir kitais duomenimis komandos privalo užpildyti LFML sistemoje ne vėliau kaip 24 val. iki pirmųjų savo komandos rungtynių;
3. Komandos naujus žaidėjus gali registruoti iki pirmųjų savo rungtynių I arba II divizione [taikoma I–II diviziono komandoms]; iki pirmųjų savo rungtynių 2–ajame rate [taikoma III diviziono komandoms].
4. Žaidėjų perėjimai tarp komandų galimi tik naujų žaidėjų registracijos laikotarpiu.

### **VII. Komandos dalyvio mokestis**

Komanda, dalyvaujanti Kauno Vasaros pirmenybėse, privalo sumokėti organizatorių nustatyto dydžio dalyvio (740 EUR) mokestį, kuris turi būti sumokėtas iki pirmųjų komandos 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 geriausieji 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.
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 – nepriimamos.
4. Komandų vadovai atsako už žaidėjų fizinę būklę ir sveikatos stovį.
5. Kauno Vasaros pirmenybių organizatoriai neatsako už žaidėjų fizinę būklę, sveikatos sutrikimus pirmenybių rungtynių metu.
6. Visi Kauno Vasaros 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 5 darbo dienos iki suplanuotų rungtynių pradžios. Kitu atveju – būtinas abiejų komandų sutikimas dėl rungtynių datos keitimo. Nukėlimo prašymas patvirtinamas/nepatvirtinamas organizatorių sprendimu, t.y. rungtynių nukėlimas galimas tik esant galimybei.

#### **X. Baudos, nuobaudos. Jų skyrimo ir mokėjimo tvarka.**

1. Kiekviena komanda atsakinga už komandos narių ir ją 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, o jos surinkti taškai anuliuojami (jei sužaisa mažiau nei pusė rungtynių).
3. Žaidėjas, surinkęs keturias geltonas korteles – praleidžia vienerias rungtynes; toliau vienerių rungtynių diskvalifikacija skiriama už kas antrą geltoną kortelę (šeštą, 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;

5. Komandos pašalinimo iš pirmenybių tveju, visi komandos surinkti taškai yra anuliuojami – kai sužaista mažiau nei 50% visų rungtynių; neanuliuojami – kai sužaista daugiau kaip 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; prireikus – baudinius toliau muša iki tol jų nemušę komandų žaidėjai

## **XII. Protestų teikimo ir svarstymo tvarka**

Jeigu komanda mano, kad rungtynių buvo atlikti šių nuostatų pažeidimai, galėję turėti įtakos galutiniam rungtynių rezultatui, 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 rezultatą;
- Per 24 val. nuo rungtynių pabaigos, el. paštu kfml7x7@gmail.com, komandos vadovas/kapitonas turi atsiųsti protesto tekstą su detaliais išdėstytais protesto argumentais ir įrodymais (jei tokių turi, pvz. nuotrauka ar vaizdo įrašas).

Sprendimą dėl protesto organizatoriai priima įvertinę protesto tekstą, visas aplinkybes ir apklausę rungtynių teisėją bei komandų vadovus/kapitonus ir kitus liudininkus (jei yra) 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.