

# REGULAMIN TURNIEJU

## Warunki i Zasady Uczestnictwa

**1.** Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest:

- a) zgłoszenie zawodników maksymalnie 10 , minimalnie 6 w terminie podanym przez organizatora.
- b) pisemna zgoda lekarza na udział w rozgrywkach zawodnika lub zawodników lub pisemne oświadczenie zawodnika, który ukończył 18 rok życia, że bierze udział w zawodach sportowych na własną odpowiedzialność. Zawodnicy oraz kierownicy biorący udział w turnieju nie będą rościć od organizatorów żadnych odszkodowań oraz zadość uczynień w związku z kontuzjami i nieszczęśliwymi wypadkami podczas rozgrywek.

**2.** Drużyny biorące udział w rozgrywkach zobowiązuje się do występowania w jednakowych strojach z różnymi numerami na plecach i w obuwiu sportowym. Obuwie sportowe - buty sportowe na płaskiej podeszwie lub Multi kołeczki tak zwane tarfy. Czytelne numery na koszulkach są obowiązkowe. Sędzia prowadzący zawody lub kierownik-organizator rozgrywek mają prawo nie dopuścić do gry zawodników, którzy nie spełniają w/w wymogów:

- a) dla drużyn nie posiadających jednolitych ponumerowanych strojów organizator przygotował znaczniki, które na czas spotkania mogą zostać wypożyczone kierownikowi - kapitanowi drużyny,
- b) za zgubienie odpowiada osoba, która wypożyczyła znacznik,
- c) równowartość jednego znacznika to 35 zł,
- d) obowiązuje także zarządzenie grania w kamizelkach dla wszystkich zawodników drużyny, która zdecyduje grać się w choć by jednej kamizelce (np brak jednego kompletu jednolitego z resztą drużyny). Sędziowie mają obowiązek nie dopuścić drużyny do meczu po groźbą walkowera, która chce wystąpić np w 13 strojach jednolitych + kamizelka. Zarządzenie ma na celu wyeliminowanie wieczny bałagan który następuje po meczu dotyczący strzelców bramek, czy osoby ukarane (np powtarzające się numery).

**3.** Każda drużyna musi posiadać osobę odpowiedzialną za drużynę. Osobą odpowiedzialną za drużynę nazywamy osobę, której drużyna powierzyła następujące kompetencje i obowiązki:

- a) prawo do zgłaszania i wycofania drużyny z rozgrywek,
- b) dopilnowania wszystkich formalności,
- c) odpowiedzialność za zachowanie się drużyny w trakcie meczu i po jego zakończeniu,
- d) zobowiązany jest do kontaktu z organizatorem w celu otrzymywania bieżących informacji na temat terminarza, kar czy też innych wiadomości,
- e) podpisała osobiście formularz zgłoszeniowy potwierdzając wszystkie zawarte w nim treści,

**4.** Zawodnik może być zgłoszony tylko na jednej liście, w przypadku zgłoszenia zawodnika na kilku listach zgłoszeniowych, to przynależność gracza do drużyny będzie traktowana za ważną w momencie gdzie zawodnik ten rozegra spotkanie w danej drużynie po raz pierwszy.

**5.** Za kibiców odpowiada drużyna i jej kierownictwo, a także za porządek pozostawiony na boisku. Jeżeli sympatycy danego zespołu, wszczynają awantury, lub w inny sposób zakłócają spokój rozgrywek, organizator ma prawo wycofać zespół z turnieju.

**6.** Drużyną nazywamy grupę osób w ilości nie mniejszej niż 6 osób, którzy zadeklarowali grę w określonej drużynie reprezentowanym przez daną osobę:

### **Regulamin**

**1.** Drużyny grające ze sobą korzystają z szatni podanej w terminarzu. Tylko kapitan lub kierownik drużyny jest upoważniony do odbierania i oddawania kluczy. Od momentu odebrania klucza odpowiedzialność za klucz spoczywa na osobie, która odebrała klucz.

**2.** Prawo wyboru koszulek przysługuje zespołowi wymienionemu w terminarzu na pozycji "goście" tj druga pozycja. W protokole meczowym pozycja 2. Bramkarze obydwu zespołów muszą się różnić wyraźnie ubiorem od pozostałych zawodników.

**3.** Czas trwania meczu uzależniony będzie od ilości zgłoszonych drużyn. Przewidywany czas spotkania 2x 10 min + 2 min przerwy lub 2x 7,5 min + 1 min przerwy

**4.** Wszystkie drużyny obowiązują ogłoszony terminarz gier, który zostanie ustalony w dzień odbycia turnieju .

**5.** Przed rozpoczęciem turnieju kapitanowie lub kierownictwo obydwu drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia protokołu oraz stwierdzenia własnoręcznym podpisem prawdziwości danych.

**6.** W czasie trwania zawodów prawo zwrócenia się do sędziego ma tylko i wyłącznie kapitan drużyny.

**7.** Wszystkie sprawy związane z protestami, karami i wykroczeniami rozpatrywać będzie organizator.

**8.** O fakcie wycofania drużyny z rozgrywek osoba odpowiedzialna powinna powiadomić organizatora.

**9.** Nieuprawnionym zawodnikiem do gry, określa się osobę która nie dopełniła formalności regulaminowych i nie spełnia postanowień regulaminu.

**10.** Każda drużyna, uczestnicząca w rozgrywkach winna być ubezpieczona od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za następstwa nieszczęśliwych wypadków.

**11.** Wszelka działalność drużyny na boisku, lub poza nim sprzeczna z jakąkolwiek etyką sportową i rzucającą cień na dobre imię sportu, w szczególności stwierdzenia zwłaszcza w końcowej fazie rozgrywek o mistrzostwo przypadku braku sportowej postawy, ambicji i woli walki, może stanowić podstawę do weryfikacji wyniku spotkania, walkoweru.

**12.** Wszyscy uczestnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.

- 13.** Organizatorzy zastrzegają sobie pełne i wyłączne prawo interpretacji niniejszego regulaminu.
- 14.** Za usterki stwierdzone w szatniach odpowiedzialność ponoszą kierownicy drużyn.
- 15.** Zawodnik napomniany karą minutową, odsiadyuje ją tylko w wyznaczonym do tego miejscu. Zezwolenie na ponowne wejście zawodnik otrzymuje od sędziego pilnującego czasu upływającej kary.
- 16.** Zawodnik krwawiący musi opuścić pole gry.
- 17.** Kibice drużyn nie mają prawa wstępu na boisko.
- 18.** Na ławce rezerwowych podczas pojedynku przebywać mogą tylko zawodnicy oraz kierownik wraz z trenerem wpisani do protokołu, przebrani i przygotowani do zawodów w obuwiu sportowym. Zapis przebrania nie dotyczy osób kierownika i trenera zainteresowanej drużyny.
- 19.** Organizator może dokonać zmian w regulaminie, liczbie drużyn i lig, jeżeli uzna to za stosowne.
- 20.** W uzasadnionych przypadkach kierownik, lub kapitan zespołu może zwrócić się do sędziego zawodów o sprawdzenie tożsamości drużyny przeciwnej. Powyższa decyzja musi być zgłoszona sędziemu przed rozpoczęciem meczu. Istnieje możliwość sprawdzenia zawodników w przerwie ale tylko trzech wytypowanych przez drużynę przeciwną lub po meczu ale tylko jednego zawodnika. Poproszeni gracze o dokument tożsamości mają pięć minut na okazanie dokumentu w przeciwnym razie mecz zostaje zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej.
- 21.** W celu ewentualnego sprawdzenia tożsamości każdy zawodnik musi posiadać przy sobie dowód osobisty lub inny dokument stwierdzający jego tożsamość..
- 22.** W przypadku wątpliwości wyjaśnień udziela organizator rozgrywek.

### **Przepisy**

- 1.** Drużyna może posiadać w swoim składzie w danym meczu maksymalnie 12 zawodników.
- 2.** Drużyna musi rozpocząć mecz w minimum trzyosobowym składzie (bramkarz plus 2 w polu).
  - a) jeśli w skutek kar minutowych lub czerwonych kartek drużyna pozostanie na boisku w ilości mniejszej niż trzy osoby to spotkanie to należy przerwać i zakończyć wynikiem z boiska, jeśli w momencie przerwania zawodów wynik będzie korzystny dla drużyny, która pozostała w ilości mniejszej niż trzy osoby to mecz będzie zaliczony jako walkower w stosunku 5:0 dla drużyny przeciwnej.
- 3.** Rozgrywki będą prowadzone zgodnie z przepisami, PZPN z wyłączeniem:
  - a) wślizgów (zakaz obowiązuje tylko w obrębie 1,5 metra od przeciwnika),
  - b) spalonych,

- c) odległości muru z zawodników (obowiązuje 5 m),
- d) ilości zawodników,
- e) wielkości bramek jak i pola gry,
- f) zmian zawodników - obowiązują lotne w strefie zmian,
- g) bramkarz - tylko bramkarz wznawia grę po aucie bramkowym podaniem nogą z ziemi (z obrębu pola karnego), przy czym piłka po podaniu musi opuścić pole karne (w razie nie opuszczenia piłki rzut należy powtórzyć),
- h) rzut karny,
- i) rozpoczęcie spotkania nie musi nastąpić podaniem do przodu,
- j) wszystkie rzuty wolne są rzutami bezpośrednimi (jeśli wykroczenie zostało popełnione w polu karnym, a czyn nie kwalifikuje się do rzutu karnego, sędzia nakaze wykonać rzut wolny z linii pola karnego równoległej do linii bramkowej miejscu najbliższemu w momencie popełnienia przewinienia),
- k) auty wykonuje się nogą z linii autowej boiska z tak zwanej piłki stojącej w przeciwnym wypadku strata piłki,
- l) rzut różny wykonuje się z linii narożnika w przeciwnym wypadku strata piłki grę wznawia bramkarz drużyny przeciwnej jak po aucie bramkowym,
- m) zabrania się w jakikolwiek sposób blokowania piłki przeciwnikowi, który próbuje wznówić grę z autu, rzutu różnego czy też rzutu wolnego obowiązuje 5 m w przeciwnym wypadku sędzia może wykluczyć zawodnika blokującego piłkę na karę 2 minut,
- n) czas w jakim należy wykonać wszystkie rzuty to 4 sekundy (sędzia spotkania nalicza czas gestem ręki która uniesiona do góry wskazuje czas jaki upłynął) od momentu wejścia w posiadanie piłki w przeciwnym wypadku strata piłki, jeśli strata nastąpi podczas wykonywania rzutu różnego grę wznawia bramkarz drużyny przeciwnej jak po aucie bramkowym,
- o) spotkanie kończy sędzia i jeśli uzna to za stosowne, może przedłużyć spotkanie sygnalizując w końcowej fazie meczu o jaki czas został mecz przedłużony,
- p) bramkarz może zamienić się miejscem z każdym zawodnikiem pod warunkiem, że zmiana zostanie dokonana za zgodą sędziego oraz nastąpi ona w przerwie w grze. Bramkarz nie może zdobyć bramki z ręki. Jeśli dojdzie do takiego zdarzenia drużyna która straciła bramkę wznawia grę autem bramkowym, a gol nie zostaje uznany,
- r) jeśli zmiana zawodnika nastąpiła w innym niż wyznaczone do tego miejsce to sędzia winien ukarać zawodnika wchodzącego na boisko karą 2 minutową w pierwszej przerwie podczas gry od momentu zmiany zawodników,
- s) gdy zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko zanim zmieniony zawodnik całkowicie opuści pole gry, (6 osób na boisku) to sędzia przerywa grę udziela zawodnikowi wchodzącemu napomnienia, 2 min a grę wznawia rzutem wolnym z miejsca gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry.

### **Sankcje karne**

**1.** Sędzia prowadzący zawody może ukarać zawodnika karami w postaci kar minutowych 2 i 5 min oraz kartki czerwonej:

- a) pokazanie 3-ch kar minutowych temu samemu zawodnikowi w różnych spotkaniach powoduje automatyczne wykluczenie go z najbliższego meczu,
- b) drużyna, która grając w osłabieniu (zawodnik odbywa karę minutową), straci bramkę może uzupełnić skład jednym zawodnikiem. Jeśli w tym momencie na ławce kar przebywa dwóch zawodników to do gry powraca tylko jeden - ten któremu pozostała mniejsza ilość czasu do odsiedzenia,

c) okazanie zawodnikowi czerwonej kartki lub trzeciej kary minutowej w tym samym spotkaniu jest równoznaczne z całkowitym wykluczeniem go z gry w tym spotkaniu (bez prawa powrotu do gry). Drużyna gra w osłabieniu przez 5 minut nie zależnie od ilości straconych bramek, a zawodnik ukarany udaje się do szatni.

e) sędzia po okazaniu pierwszej kary minutowej ma prawo do podwyższenia kary minutowej po kolejnym przewinieniu występującym najczęściej w drodze zawodnika ukaranego do ławki kar. Kara taka w protokole po meczowym jest traktowana jako dwa przewinienia, natomiast zawodnik musi odsiedzieć najwyższą pokazaną karę na ławce kar. W momencie gdy drużyna przeciwna strzeli bramkę zawodnik ukarany powraca na boisko.

**2.** Jeżeli zawodnik zachowuje się w sposób obraźliwy pod adresem sędziego lub zawodnika drużyny przeciwnej i czyni to z ławki rezerwowych - może on zostać napomniany karą minutową (wówczas boisko opuszcza i przemieszcza się na ławkę rezerwowych zawodnik drużyny ukaranej a sam winowajca udaje się na ławkę kar na czas ustanowiony przez sędziego), a nawet kartką czerwoną. Kara oczywiście będzie zapisana zawodnikowi ukaranemu.

a) zawodnik który, został ukarany kartką czerwoną będąc na ławce rezerwowych nie ma możliwości powrotu do gry i musi opuścić halę. Jeśli sędzia nie opisze i nie zawnioskuje o większą ilość spotkań zawieszenia zawodnika ukaranego, to osoba ta zostanie zawieszona na jedno spotkanie. Drużyna z której został usunięty gracz musi wycofać jednego dowolnego zawodnika z boiska na czas pięciu minut. Drużyna gra w osłabieniu przez 5 minut nie zależnie od ilości straconych bramek..

**3.** W całym obiekcie obowiązuje całkowity zakaz palenia i spożywania napojów alkoholowych. Nieprzestrzeganie zapisu spowoduje wycofanie drużyny z rozgrywek bez możliwości zwrotu wpisowego.

**4.** Zawodnik musi brać udział w zawodach w koszulce z takim numerem pod jakim jest wpisany do protokołu sędziowskiego. Pod groźbą walkowera.

**5.** Czas oczekiwania na drużynę - 5 min. od ustalonego terminu rozpoczęcia meczu. Drużyna która nie rozpocznie spotkania w ciągu tego czasu, zostanie ukarana walkowerem w stosunku 0:5.

**6.** Trzykrotne niestawienie się drużyny na mecz w określonym terminie, jest równoznaczne z wycofaniem drużyny z rozgrywek..

**7.** Walkower zawsze przyznawany jest w stosunku 5:0 na nie korzyść drużyny ukaranej. Walkowera można otrzymać za:

- a) nie stawienie się drużyny punktualnie na mecz,
- b) wstawienie nie uprawnionego zawodnika na mecz,
- c) przerwanie meczu z powodu kar lub innych nieprzewidzianych zajęć,.

**8.** Jeśli z jakiś powodów mecz który się odbył, a został zweryfikowany na walkower to:

- a) strzelcom bramek, nie nalicza się trafień,
- b) zawodnikom napomnianym kary liczą się do dalszej klasyfikacji,

**9.** Organizator ma prawo bez wniesienia protestu drużyny bezpośrednio zainteresowanej sprawdzić zawodników, którzy najprawdopodobniej grają nie legalnie i tym samym ukarać drużynę, która dopuściła się takiego czynu.

**10.** Jeżeli organizator, nie ustali inaczej, zawodnik którego sędzia usunął z gry otrzymuje zakaz występowania w najbliższym spotkaniu.

### **Zasady awansów**

**1.** Zasady spadków i awansów zostaną podane przez organizatora podczas rozgrywek.

**2.** Postanowienia końcowe:

a) Mecze barażowe rozgrywane będą w systemie jedno meczowym czyli zwycięzca jednego pojedynku uzyskuje awans w przypadku remisu drużyny wykonują po 3 rzuty karne następnie po jednym do skutku.

**3.** O końcowej pozycji w tabeli decydują w kolejności, ilość zdobytych punktów

a) W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwie lub więcej drużyn, o zajętym miejscu decydują:

b) przy dwóch zespołach: liczba zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami

c) przy równej liczbie punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn

d) przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach z całego cyklu rozgrywek

e) przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach z całego cyklu

f) jeżeli powyższe punkty nie rozstrzygnęły o kolejności, zarządza się dodatkowe spotkanie barażowe

g) przy więcej niż dwóch zespołach: liczba zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami

h) przy równej liczbie punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn

i) przy dalszej równości korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn

j) przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach z całego cyklu rozgrywek

k) przy dalszej równości, większa liczba bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach z całego cyklu

### **Postanowienia końcowe**

**1.** Zaraz po zakończeniu turnieju zostaną wręczone nagrody, puchary. Nagrody rozdawane podczas zakończenia dla triumfatorów klasyfikacji indywidualnych oraz drużynowych.

**2.** Wszyscy uczestnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.

- 3.** Organizatorzy zastrzegają sobie pełne i wyłączone prawo interpretacji niniejszego regulaminu.
- 4.** Organizator może dokonać zmian w regulaminie, liczbie drużyn, jeżeli uzna to za stosowne. W przypadku wycofania się jakiegokolwiek drużyny z rozgrywek organizator nie przewiduje rozgrywania dodatkowych spotkań.
- 5.** Ponadto wszyscy uczestnicy turnieju są zobowiązani do przestrzegania regulaminu boiska „Orlik 2012” znajdującego się na ulicy Komuny Paryskiej 20.
- 6.** Turniej odbywa się dnia 7.05 kierownicy zgłoszonych drużyn są zobowiązani do stawiania się o godzinie 12.30 w celu rozpisania terminarzu rozgrywek. Pierwsze mecze planowane ok. godziny 13.00.
- 7.** Drużyny można zgłaszać pod adresem e-mailowym [Norbert.lan@gmail.com](mailto:Norbert.lan@gmail.com) bądź osobiście w dniu turnieju do godziny 13.
- 8.** Każde koło może wystawić więcej niż jedną drużynę.