**Regulamin IV „Bitwy Sołectw” o Puchar Wójta Gminy**

**ORGANIZATOR ROZGRYWEK**

1. Organizatorem IV Bitwy Sołectw jest Urząd Gminy w Złejwsi Wielkiej.

**MIEJSCE I TERMINY ROZGRYWANIA SPOTKAŃ**

1. Turniej odbędzie się w piątek 29 maja 2015 r. na boisku „Orlik” w Złejwsi Małej od godz. 17:00. Zbiórka zawodników od godz. 16:30.
2. W przypadku zgłoszenia się większej liczby drużyn, mecze rozgrywane będą równolegle na boisku „Orlik” oraz sąsiadującym boisku o nawierzchni z trawy naturalnej. O tym, na jakim boisku rozgrywać będzie mecze dana grupa decyduje przeprowadzone wcześniej losowanie.

**POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. W całym obiekcie sportowym obowiązuje zakaz palenia papierosów i spożywania napojów alkoholowych.
2. Każdy zawodnik podpisuje oświadczenie, że na własną odpowiedzialność bierze udział w rozgrywkach. Uczestnicy ubezpieczają się od nieszczęśliwych wypadków związanych z udziałem w turnieju we własnym zakresie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za następstwa nieszczęśliwych wypadków.
3. Organizator nie odpowiada za poniesione przez uczestników szkody materialne oraz uszczerbki na zdrowiu.

**ZGŁOSZENIE DRUŻYNY I ZAWODNIKÓW TURNIEJU**

1. W Bitwie Sołectw mogą startować zawodnicy, którzy nie są zrzeszeni w żadnym klubie.
2. W Bitwie Sołectw mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy, którzy są mieszkańcami Gminy Zławieś Wielka.
3. W skład drużyny reprezentującej dane sołectwo mogą wchodzić tylko jego mieszkańcy.
4. Zespół zostaje przyjęty do rozgrywek po spełnieniu wymogów organizacyjnych tj. przedstawienia imiennego składu drużyny.
5. W zespole występować mogą wyłącznie zawodnicy umieszczeni na liście zgłoszeniowej, znajdującej się u organizatora. Lista ta musi być dostarczona organizatorowi w terminie do 27 maja 2015 r.
6. Zgłoszenia drużyny do turnieju dokonuje sołtys sołectwa.
7. W rozgrywkach mogą brać udział zawodnicy, którzy mają ukończone co najmniej 16 lat. Muszą oni mieć pisemną zgodę rodzica na udział w Bitwie Sołectw.
8. Do rozgrywek zostaje dopuszczony zespół posiadający minimum 6 zawodników.

**SYSTEM ROZGRYWEK**

1. Rozgrywki toczyć się będą w dwóch fazach: grupowej i pucharowej. Pierwsza runda rozgrywek będzie prowadzona systemem „każdy z każdym.
2. Rozmieszczenie zespołów w grupach nastąpi poprzez losowanie. Mistrz i wicemistrz poprzedniej edycji turnieju podlegają rozstawieniu w losowaniu.
3. Punktacja w fazie grupowej – zwycięstwo: 3 pkt, remis: 1 pkt, porażka: 0 pkt, walkower: -1 pkt.
4. Do II rundy awansują 4 najlepsze zespoły wyłonione w fazie grupowej.
5. O miejscu w grupie decyduje: większa liczba zdobytych punktów, bezpośrednie spotkanie, stosunek bramkowy, większa liczba strzelonych bramek. Jeżeli drużyny w fazie grupowej zdobyły równą liczbę punktów, w bezpośrednim spotkaniu padł remis, strzeliły równą liczbę bramek i mają taki sam stosunek bramek w celu wyłonienia zwycięzcy rozgrywa się serię rzutów karnych na zasadach określonych w punkcie 20 Regulaminu.
6. W fazie meczów granych systemem pucharowym, gdy spotkanie zakończy się wynikiem remisowym, rozgrywana będzie seria 3 rzutów karnych. Jeżeli seria rzutów karnych nie przyniesie rozstrzygnięcia, rzuty karne wykonuje się na przemian po jednym rzucie karnym aż do osiągnięcia zwycięstwa przez jedną z drużyn. Żaden gracz nie może oddać więcej niż jednego strzału, chyba że wszyscy pozostali gracze wykonywali już rzuty karne. Gola uznaje się, gdy piłka wpadnie do bramki bezpośrednio, po odbiciu od słupka, poprzeczki lub od bramkarza. Karne wykonują zawodnicy będący na boisku w momencie zakończenia meczu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu rozgrywek w przypadku zgłoszenia mniejszej liczby drużyn.

**NAGRODY I WYRÓŻNIENIA NA ZAKOŃCZENIE TURNIEJU**

1. Trzy najlepsze drużyny otrzymają puchary, dyplomy i nagrody rzeczowe. Uhonorowani zostaną również: najlepszy zawodnik oraz najlepszy bramkarz. Zwycięzca turnieju otrzymuje nagrodę: Przechodni Puchar Wójta Gminy.

**PRZEPISY GRY**

1. Każde spotkanie poprzedza losowanie. Drużyna wygrywająca losowanie ma prawo wyboru piłki. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można oddać strzał i zdobyć bramkę.
2. Skład drużyny: rywalizacja odbywa się w formule 5 graczy w polu oraz bramkarz. Do meczu może zostać zgłoszonych maksymalnie czterech graczy rezerwowych.
3. Liczba zmian jest nieograniczona, dozwolone są zmiany powrotne.
4. Strefa zmian jest usytuowana przy bocznej/końcowej linii boiska. Zawodnik najpierw opuszcza plac gry, dopiero w tym momencie może wejść jego zmiennik. Zła zmiana będzie karana żółtą kartką (kara czasowa) oraz rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej, wykonywanym z linii bocznej boiska.
5. Punkt karny wyznacza się na linii pola karnego, w równej odległości od obu słupków bramkowych.
6. Przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas jej wprowadzania do gry, rzutów wolnych, autów, rzutów rożnych oraz rzutów karnych wynosi 5 m.
7. Auty wybijane są nogą. Piłka musi się znajdować na linii boiska lub poza nim. Piłka musi stać, nie może się toczyć. Na jego wybicie zawodnik ma 5 sekund. Po tym czasie piłka przechodzi do drużyny przeciwnej.
8. Bramkarz wprowadza piłkę do gry nogą lub ręką. Bramkarz może przetrzymywać piłkę maksymalnie przez 5 s. w polu karnym. Przekroczenie czasu na wznowienie gry przez bramkarza karane będzie rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej.
9. Wszystkie rzuty wolne za wyjątkiem określonych w punkcie 26 i punkcie 30 Regulaminu są bezpośrednie. Można je wykonać, nie czekając na gwizdek sędziego. Chęć wykonania rzutu wolnego na gwizdek i odsunięcia muru na prawidłową odległość 5 m., należy zasygnalizować sędziemu.
10. Dozwolona jest gra wślizgiem bezkontaktowym w sytuacji, gdy w pobliżu nie znajduje się zawodnik drużyny przeciwnej. Każdy wślizg w kontakcie z przeciwnikiem traktowany jest jako faul i dyktowany jest za niego rzut wolny. W sytuacji, gdy ma on miejsce w obrębie pola karnego, sędzia dyktuje rzut karny. Jedynie bramkarz w polu karnym może interweniować prawidłowym wślizgiem.
11. Za niedozwoloną grę i niesportowe zachowanie sędzia może ukarać zawodnika żółtą, lub czerwoną kartką.
12. Kartka żółta – sędzia może ukarać zawodnika za niedozwoloną grę i niesportowe zachowanie lub, jeżeli zawodnik nie zachowa odpowiedniej odległości przy wykonywaniu rzutu wolnego lub wprowadzenia piłki z boku po uprzednim upomnieniu przez sędziego . Konsekwencja-drużyna gra w osłabieniu przez 2 min. Po stracie bramki zawodnik wraca na plac gry.
13. Kartka czerwona – w szczególności wybitnie niesportowe zachowanie, brutalna gra, dotknięcie piłki ręką przez bramkarza poza polem karnym, faul w sytuacji „sam na sam” . Konsekwencja czerwonej kartki to kara 5 minutowa dla drużyny i odsunięcie ukaranego zawodnika, od co najmniej jednego meczu. Stracona bramka nie niweluje kary drużyny. Zawodnik ukarany nie może wejść na boisko do końca rozgrywanego meczu.
14. Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nieprzestrzeganie zasad fair play przez cały zespół oraz poszczególnych graczy sędzia uprawniony jest do przerwania meczu i przyznania walkoweru drużynie przeciwnej.
15. Gdy kartką ukarany zostaje zawodnik przebywający w danej chwili na ławce rezerwowych, boisko opuścić musi jeden z zawodników znajdujących się na boisku.
16. Mecz zostaje przerwany, gdy drużyna posiada na boisku 4 zawodników ( pozostali są wykluczeni z gry). Taka sytuacja skutkuje przyznaniem walkoweru drużynie przeciwnej.

**UBIÓR ZAWODNIKÓW**

1. Zawodnicy zespołów biorących udział w rozgrywkach zobowiązani są do występowania w jednolitych koszulkach, przy czym bramkarz musi się odróżniać ubiorem od pozostałych zawodników. Organizator zapewni zawodnikom jednolite trykoty, w przypadku kiedy dwie rywalizujące ze sobą drużyny będą występowały w podobnych strojach. Kapitan drużyny ma obowiązek posiadania opaski kapitańskiej Jest on jest jedyną osobą na boisku, która ma prawo do dyskusji i wyjaśniania swoich wątpliwości z sędzią prowadzącym zawody.
2. Dopuszczalnym obuwiem są buty halowe, ,,śniegówki” lub „lanki”. Obowiązuje całkowity zakaz grania we wkrętach!!!

**SĘDZIOWIE**

1. Sędziowie egzekwują przestrzeganie przepisów gry. Dostarczają organizatorowi Turnieju informacji o sankcjach nałożonych na zawodników lub przedstawicieli drużyny, oraz incydentach mających związek z zawodami. Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne.

**CZAS GRY**

1. Czas trwania meczu: 2 x 7 minut, bez doliczania czasu. Zatrzymanie czasu gry następuje wyłącznie w sytuacji urazu zawodnika. Decyzję o zatrzymaniu czasu gry podejmują wyłącznie sędziowie prowadzący zawody.

**POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia odpowiedzialności za ich nieprzestrzeganie.
2. Organizator rozstrzyga spory wynikłe w trakcie rozgrywek oraz decyduje o wszelkich zmianach regulaminowych dotyczących IV Bitwy Sołectw.