

Regulamin Wielkanocnego Turnieju Piłki Halowej

ORGANIZATOR ROZGRYWEK

1. Organizatorem Wielkanocnego Turnieju Piłki Halowej jest Urząd Gminy w Złejwsi Wielkiej.

MIEJSCE I TERMINY ROZGRYWANIA SPOTKAŃ

2. Turniej rozpocznie się w niedzielę 2 kwietnia 2017 r. W zależności od ilości drużyn turniej zostanie rozegrany na sali w Zespole Szkół w Złejwsi Wielkiej lub na dwóch salach: w Zespole Szkół w Złejwsi Wielkiej i w Zespole Szkół w Górsku
3. Zgłoszenia do turnieju przyjmowane są do dnia 30.03.2017 r.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

4. W obiektach sportowych obowiązuje zakaz palenia papierosów i spożywania napojów alkoholowych.
5. 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.

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY I ZAWODNIKÓW TURNIEJU

6. W Turnieju mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy, którzy są mieszkańcami Gminy Zławieś Wielka.
7. Zespół zostaje przyjęty do rozgrywek po spełnieniu wymogów organizacyjnych tj. przedstawienia imiennego składu drużyny.
8. Zgłoszenia drużyny do turnieju dokonuje kapitan drużyny.
9. Dopuszcza się udział zawodników, którzy mają ukończone 16 lat. Osoba taka musi posiadać pisemną zgodę na udział w rozgrywkach, podpisaną przez rodzica lub opiekuna.
10. Do rozgrywek zostaje dopuszczony zespół posiadający minimum 5 zawodników.
11. Drużyna może liczyć maksymalnie 9 graczy.
12. W drużynie może grać jeden zawodnik zrzeszony.

SYSTEM ROZGRYWEK

13. Rozgrywki toczyć się będą w dwóch fazach: grupowej i pucharowej. Pierwsza runda rozgrywek będzie prowadzona systemem „każdy z każdym”.

14. Rozmieszczenie zespołów w grupach nastąpi poprzez losowanie. Losowanie odbędzie się w piątek 31 marca 2016 r. o godz. 10:00 w Urzędzie Gminy w Złejwsi Wielkiej pok. nr 10.
15. Punktacja w fazie grupowej – zwycięstwo: 3 pkt, remis: 1 pkt, porażka: 0 pkt, walkower: -1 pkt.
16. O miejscu w grupie decyduje: większa liczba zdobytych punktów, bezpośrednie spotkanie, stosunek bramkowy, większa liczba strzelonych bramek. W sytuacji, gdy więcej drużyn zakończy rozgrywki z równą liczbą punktów, o miejscu w grupie decyduje mała tabelka wyłącznie pomiędzy zainteresowanymi zespołami. W przypadku braku możliwości wyłonienia zwycięzcy grupy, rozgrywana jest seria rzutów karnych, przeprowadzana na podanych niżej zasadach. Do II rundy awansują 4 najlepsze zespoły wyłonione w fazie grupowej. 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.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu rozgrywek w przypadku zgłoszenia mniejszej lub większej liczby drużyn.

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA NA ZAKOŃCZENIE TURNIEJU

18. Trzy najlepsze drużyny otrzymają puchary, dyplomy i nagrody rzeczowe.

PRZEPISY GRY

19. Każde spotkanie poprzedza losowanie. Drużyna wygrywająca losowanie ma prawo wyboru piłki. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można oddać strzał i zdobyć bramkę.
20. Skład drużyny: rywalizacja odbywa się w formule:
 - a) na Sali w Zespole Szkół w Górsku - 4 graczy w polu oraz bramkarz
 - b) na Sali w Zespole Szkół w Złejwsi Wielkiej - 3 graczy w polu oraz bramkarz.
21. Liczba zmian jest nieograniczona, dozwolone są zmiany powrotne.
22. Strefa zmian jest usytuowana przy bocznej 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.
23. Punkt karny wyznacza się metr za linią pola karnego, w równej odległości od obu słupków bramkowych.

24. Przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas jej wprowadzania do gry, rzutów wolnych, autów, rzutów rożnych oraz rzutów karnych wynosi 3 m.
25. Auty wybijane są nogą. Piłka musi się znajdować na linii boiska lub poza nim. Piłka musi stać, nie może się toczyć. Na jego wybiecie zawodnik ma 5 sekund. Po tym czasie piłka przechodzi do drużyny przeciwnej.
26. 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.
27. Wszystkie rzuty wolne za wyjątkiem określonych w punkcie 21 i punkcie 25 Regulaminu są bezpośrednie. Można je wykonać, nie czekając na gwizdek sędziego. Chęć wykonania rzutu wolnego na gwizdek i odsunięcia muru na prawidłową odległość 3 m., należy zasygnalizować sędziemu.
28. 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.
29. Za niedozwoloną grę i niesportowe zachowanie sędzia może ukarać zawodnika żółtą, lub czerwoną kartką.
30. 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.
31. 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.
32. 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.
33. Gdy kartką ukarany zostaje zawodnik przebywający w danej chwili na ławce rezerwowych, boisko opuścić musi jeden z zawodników znajdujących się na boisku.
34. Mecz zostaje przerwany, gdy drużyna posiada na boisku 4 zawodników (pozostali są wykluczeni z gry) a drużynie przeciwnej zostaje przyznany walkower.

UBIÓR ZAWODNIKÓW

35. 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 jest jedyną osobą na boisku, która ma prawo do dyskusji i wyjaśniania swoich wątpliwości z sędzią prowadzącym zawody.

36. Dopuszczalnym obuwiem są buty halowe.

SĘDZIOWIE

37. 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

38. 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

39. Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia odpowiedzialności za ich nieprzestrzeganie.

40. Organizator rozstrzyga spory wynikłe w trakcie rozgrywek oraz decyduje o wszelkich zmianach regulaminowych dotyczących Turnieju.