

REGULAMIN ROZGRYWEK PIŁKI NOŻNEJ NA BOISKU OBOWIĄZUJĄCYM PODCZAS TURNIEJU LETNIEGO PUCHARU NA ORLIKACH

!!!Organizatorzy wymagają dokładnego przeczytania regulaminu przez każdego uczestnika rozgrywek!!!

ORGANIZATORZY

Urząd Miejski w Turku
OSiR w Turku
Urząd Gminy Turek

PATRONAT MEDIALNY

iTurek.net, turek.net.pl

MIEJSCE ROZGRYWEK

Orliki na terenie miasta Turku i gminy Turek.

CEL IMPREZY

Popularyzacja piłki nożnej i umożliwienie młodzieży i dorosłym udziału w atrakcyjnej formie czynnego wypoczynku i sportowej rywalizacji w czasie wolnym od pracy i zajęć szkolnych.

UCZESTNICTWO

W rozgrywkach mogą brać udział zespoły, które spełniają wymogi niniejszego regulaminu.

SYSTEM ROZGRYWEK

Mecze rozgrywane będą w trzech kategoriach wiekowych.

1. Szkoły podstawowe
2. Gimnazja
3. Open (powyżej 18 roku życia, dopuszcza się zawodników zgłoszonych do PZPN)

WARUNKI UDZIAŁU

1. Drużyna musi zgłosić do rozgrywek przynajmniej 6 zawodników, przy czym skład nie może przekraczać 12 graczy.
2. Każda z drużyn musi mieć kapitana (kierownika), który będzie informowany przez organizatorów o dalszym przebiegu rozgrywek oraz innych sprawach organizacyjnych.
3. W celu zgłoszenia drużyny do rozgrywek należy czytelnie wypełnić **KARTE ZGŁOSZENIOWĄ** i dostarczyć do Ośrodka Sportu i Rekreacji w Turku.
4. Zgłoszenie musi być podpisane przez kapitana lub kierownika, który tym samym zobowiązuje się opiekować zawodnikami swojej drużyny na każdym meczu i ponosi odpowiedzialność za właściwe zachowanie się zawodników oraz osób towarzyszących podczas pobytu na zawodach.
5. Uprawnionym do gry jest wyłącznie zawodnik wpisany do karty zgłoszeniowej drużyny. Zawodnik może być zgłoszony tylko do jednej drużyny.
6. Drużyna, która zgłasza się do ligi nie może używać nazw oraz strojów innych zgłoszonych drużyn.
7. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z przyjęciem zasad i reguł zawartych w regulaminie i przepisach gry w rozgrywkach.
8. Osoby niepełnoletnie muszą dostarczyć pisemną zgodę rodziców na udział w turnieju

ORGANIZACJA ROZGRYWEK

Rozgrywki zostaną przeprowadzone w trzech kategoriach wiekowych: Szkoły podstawowe; gimnazja oraz w kategorii Open.

1. Dokładny system rozgrywania zostanie podany po upływie terminu zgłoszeń.
2. Terminy i miejsca spotkań wyznacza organizator. Każda drużyna otrzyma terminarz rozgrywek.
3. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 pkt, przegrana (w tym walkowerem) 0 pkt, wygrana walkowerem 3 pkt. O kolejności w tabeli w fazie eliminacyjnej decyduje w kolejności:
 - ilość zdobytych punktów,
 - wynik bezpośredniego pojedynku między drużynami (w przypadku 3 lub więcej drużyn „mała tabela” uwzględniająca wyniki bezpośrednich pojedynków),
 - ilość goli dodatnich wynikająca z różnicy goli zdobytych i straconych,
 - ilość zdobytych goli w turnieju,
 - dodatkowy mecz.
4. Mecze Rundy Finałowej muszą wyłonić zwycięzcę. W przypadku remisu w regulaminowym czasie, zwycięzców wyłonią serie rzutów karnych (najpierw 5, a jeżeli te nie przyniosą rozstrzygnięcia – seria „do skutku” – według Przepisów gry w Piłkę Nożną – PZPN).
5. Godzina podana w terminarzu jest godziną rozpoczęcia rozgrzewki, która trwa 10 minut.
6. Mecz może rozpocząć tylko wtedy, gdy w każdej drużynie jest min. 6 zawodników. Jeżeli drużyna jest reprezentowana przez mniejszą liczbę zawodników, uznawana jest za drużynę niekompletną, a wynik meczu zostanie zweryfikowany na jej niekorzyść w stosunku 3:0 i 0 punktów.
7. Niestawienie się drużyny do czasu zakończenia rozgrzewki oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 3:0 i 0 punktów.
8. Zawodnicy powinni posiadać jednolite stroje.
9. Kapitan przed meczem zobowiązany jest do powiadomienia sędziów o stanie liczebnym drużyny i wpisania nazwisk zawodników z numerami do protokołu.
10. Uwagi kapitanów dotyczące nieprawidłowości organizacyjnych, sędziowania itp. można po meczu wpisać na odwrocie protokołu.
11. Podczas rozgrywek nie ma możliwości przełożenia meczu.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W przypadku nieprzestrzegania regulaminu lub przepisów gry organizator ma prawo: weryfikacji wyniku meczu; dyskwalifikacji zawodnika lub drużyny z rozgrywek.
2. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału w zajęciach osób chorych oraz skutki wypadków przed, po i w czasie gry.
3. Organizator ma prawo do sprawdzenia tożsamości osób zgłoszonych do meczu.
4. Protokół meczu musi być wypełniony przed meczem, prawidłowość zapisu potwierdza kapitan lub kierownik czytelnym podpisem. Możliwe jest dopisanie spóźnionych osób do składu drużyny, ale tylko do momentu rozpoczęcia drugiej połowy meczu. Zawodnik spóźniony nie może uczestniczyć w meczu do momentu wpisania go do protokołu.
5. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu.
7. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminów meczu podczas trwania rozgrywek.

PRZEPISY GRY

1. Zespoły występują w sześciuosobowych składach (bramkarz + 5 zawodników w polu).
 - Gra może być rozpoczęta w sytuacji, gdy drużyna liczy 6 zawodników.
 - Jeżeli w wyniku wykluczeń z boiska w którymkolwiek zespole pozostanie mniej niż 3 zawodników, mecz należy zakończyć.
 - Ilość zmian w locie zawodników z pola podczas trwania rozgrywek jest nieograniczona i nie wymaga przerw w grze.
 - Zawodnik, który został zmieniony może powtórnie wrócić na boisko podczas kolejnej zmiany.
 - Zmiana bramkarza może być dokonana tylko w przypadku, kiedy piłka nie jest w grze.
 - Zmiana w locie ma miejsce wtedy, gdy piłka jest w grze. W Tym przypadku muszą być spełnione następujące warunki:
 - a/ zawodnik opuszcza boisko wyłącznie w miejscu zwanym strefą zmian (strefa wyznaczona jest przed meczem przez sędziego w części środkowej linii bocznej boiska)
 - b/ zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko również w miejscu strefy zmian, ale nie wcześniej aż zawodnik opuszczający boisko przekroczy całkowicie linię boczną.
 - c/ nieprawidłowa zmiana może być ukarana przez sędziego napomnieniem słownym lub karą dwuminutowego wykluczenia z gry dla zawodnika wchodzącego na boisko.
 - d/ bramkarz może zmienić się z każdym zawodnikiem, jednak następuje to jedynie w czasie przerwy w grze i zawsze za zgodą sędziego.
2. Czas gry – 2 x 15 min. Z maksymalnie 5 minutową przerwą.
3. Zabronione jest stosowanie obuwia z wkręcanymi kółkami. Zawodnik nie może nosić na sobie czegokolwiek, co mogłoby zagrozić bezpieczeństwu innych zawodników.
4. Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie
 - a) Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeśli zawodnik popełnił jedno z następujących przewinień:
 - kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
 - podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi,
 - skacze na przeciwnika,
 - atakuje przeciwnika,
 - uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika
 - popycha przeciwnika
 - przytrzymuje przeciwnika
 - pluje na przeciwnika
 - rozmyślnie dotyka piłkę ręką / oprócz bramkarza na własnym polu karnym/
 - b) Rzut wolny pośredni jest przyznany drużynie przeciwnej jeśli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:
 - gra w sposób niebezpieczny (nakładka, wślizg)
 - przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk,
 - celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się / bez zamiaru zagrania piłki/
 - dotyka lub zagrywa piłkę rękoma po otrzymaniu jej bezpośrednio z autu wykonywanego przez współpartnera,
 - dotyka lub zagrywa piłkę rękoma po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera
 - c) Zawodnik musi być upomniany i otrzymać karę 2 lub 5 minutową, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:

- jest winny niesportowego zachowania,
- słownie lub czynnie demonstruje swoje niezadowolenie,
- uporczywie narusza przepisy gry,
- opóźnia wznowienie gry,
- nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry rzutem różnym lub rzutem wolnym,
- wchodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego,
- rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego.

5. Zawodnik musi być wykluczony z gry i musi zobaczyć czerwoną kartkę, jeśli popełnia jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- gra brutalnie
- pluje na przeciwnika lub inną osobę
- zachowuje się wybitnie niesportowo
- używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka
- pozbawia drużynę przeciwną bramki, lub oczywistej szansy na jej zdobycie zagrywając piłkę ręką / nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym
- pozbawia oczywistej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika, popełniając przewinienie karne rzutem wolnym lub rzutem karnym.

6. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów.

7. Rzut do bramki jest rzutem wolnym bezpośrednim wykonanym z pola karnego.

- Jeżeli w czasie gry bramkarz otrzyma piłkę z powrotem od współpartnera i złapie ją rękoma, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej z punktu, w którym bramkarz dotknął piłki rękoma.

8. Zawodnik może być ukarany karą 2 i 5 minutową za naruszenie przepisów określonych w punkcie, 4 (gdy drużyna utraci bramkę – zawodnik wchodzi na boisko). Drużyna, która ukarana została czerwoną kartką musi odbyć całą karę 5 minutową niezależnie od ilości straconych bramek.

9. Nie obowiązują przepisy o spalony,

10. Pozostałe zasady gry obowiązują zgodnie z przepisami gry w piłkę nożną PZPN.

11. Rzut z autu, wykonywany jest z linii bocznej boiska nogą – traktowany jest jak rzut wolny pośredni.

12. Dokładny system rozgrywek zostanie podany po zamknięciu listy drużyn zgłoszonych.