



GMINY TURNIEJ PIŁKI NOŻNEJ W WARLUBIU

**24 listopada 2013 r.
godzina 14.00**

**Sala Sportowa
Zespołu Szkół w Warlubiu**

REGULAMIN ROZGRYWEK



ORGANIZATORZY:
GLZS START Warlubie – prezes Robert Rombalski
GOKPiR Warlubie - Jarosław Budziło

WARLUBIE

24 listopada 2013 r.

I. CEL:

1. Popularyzacja piłki nożnej pięcioosobowej jako formy aktywnego wypoczynku po pracy i nauce.
2. Popularyzacja zdrowego stylu życia.
3. Podnoszenie poziomu sportowego mieszkańców gminy, kibiców i zespołów gminnego środowiska piłki nożnej.
4. Wyłonienie mistrzowskiej drużyny w Gminie Warlubie.

II. ORGANIZATORZY:

Organizatorami turnieju są: GLZS START Warlubie – prezes Robert Rombalski
GOKPiR Warlubie - Jarosław Budziło

III. UCZESTNICTWO:

Zgłoszenie drużyny do dnia 22 listopada 2013r w biurze GOKPiR bądź mailowo: jar-budziło@o2.pl druk zgłoszenia dostępny na stronie www.warlubie.pl zakładka GOKPiR aktualności.

1. W rozgrywkach mają prawo uczestniczyć zawodnicy z mieszkający w Gminie Warlubie urodzeni w roku 1996 / *którzy w dniu rozpoczęcia turnieju ukończyli 16 lat/i starsi.*
(Osoby niepełnoletnie muszą dostarczyć zgodę rodziców na udział w turnieju)
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo żądania okazania oświadczeń, które powinny stwierdzać stan zdrowia oraz zgodę na udział w turnieju. Każda drużyna dokonuje stosownego ubezpieczenia swoich zawodników uczestniczących w turnieju.
3. W przypadku gry nieuprawnionego zawodnika rozegrane mecze zostaną zweryfikowane jako walkower 0:5.
4. Każda z uczestniczących drużyn przed rozpoczęciem pierwszego meczu zobowiązana jest do przedstawienia listy zawodników drużyny / od 5 do 10 do zawodników /. Podając w niej nazwę drużyny, imię i nazwisko datę urodzenia zawodników oraz ich podpisy.

5. Kierownik drużyny przedstawiając listę zawodników, zobowiązany jest do zebrania oświadczeń o stanie zdrowia, które należy potwierdzić własnoręcznymi podpisami.
6. Drużyny zobowiązane są do posiadania jednolitych strojów.
7. Zawodnicy muszą posiadać obuwie o gładkiej podeszwie.
8. Zawodnik może być zgłoszony i grać tylko w jednej drużynie przez całe mistrzostwa. Zabrania się przechodzenia zawodników z drużyny do drużyny, nowego zawodnika można dopisać również w czasie trwania turnieju pierwszej rundy.
9. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania porządku w szatniach i ponoszą odpowiedzialność za ewentualne zniszczenia.
10. Każda drużyna wyznacza swego kapitana, który winien posiadać opaskę na rękę różniącą go od pozostałych zawodników w drużynie.
Kapitan odpowiada za porządek, dyscyplinę i sportowe zachowanie się zawodników w jego drużynie i reprezentuje zespół wobec sędziów zawodów.
11. Każda drużyna wyznacza swego kierownika, który reprezentuje zespół wobec sekretariatu zawodów, odpowiada za porządek przed, w czasie i po zawodach na ławce rezerwowych, w szatni i na terenie hali. Kierownik drużyny zobowiązany jest min. do:
 - pobierania i zdanja klucza od szatni
 - odpowiada za rzeczy swojej drużyny w szatni i hali
 - czytelnie wypełnia sprawozdanie zawodów
 - odpowiada za szkody wyrządzone na terenie hali przez jego drużynę
12. Obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych oraz palenia tytoniu na terenie całej hali wraz z szatniami.
Organizatorzy po stwierdzeniu w/wym faktu zweryfikują mecz jako walkower 0:5 a w przypadku ponownego incydentu muszą wycofać drużynę z turnieju.
13. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za pozostawione w szatniach przedmioty wartościowe.
14. W celu usprawnienia turnieju, zezwala się na prowadzenie rozgrzewki. Rozgrzewka może mieć tylko charakter rozgrzewki ogólnej ***tj. bez użycia piłek.***

IV. SYSTEM ROZGRYWEK

1. W zależności od ilości zgłoszonych drużyn do turnieju organizator ustali system rozgrywek („każdy z każdym” lub system pucharowy).
2. Przed rozpoczęciem rozgrywek zostanie dokonane losowanie par turnieju z pośród drużyn zgłoszonych do zawodów.

3. W wyniku zgłoszenia się do turnieju nieparzystej ilości drużyn przewiduje się zastosowanie tzw. „dzikiej karty”.

V. ZASADY GRY:

1. Turniej odbywa się w oparciu o obowiązujące przepisy gry w halowej piłce nożnej, ze szczególnym uwzględnieniem przepisów futsalu.
2. Drużyna gra w składzie 5 zawodników / bramkarz + 4 zawodników w polu / W chwili rozpoczęcia gry drużyna musi liczyć pięciu zawodników.
3. Czas gry rozgrywanych meczach wynosi:

Przewidywany czas gry 2x8 minut z meczem rewanżowym i 5 minutową przerwą. (Ostateczny czas gry zostanie ustalony podczas spotkania organizacyjnego przed turniejem.)

Drużyny mają prawo do 1-minutowego czasu wstrzymania podczas meczu finałowego.

4. Zmiany zawodników dokonuje się systemem hokejowym z zachowaniem zasady – zawodnik wchodzący włącza się do gry z chwilą opuszczenia boiska przez zawodnika schodzącego.

Nieprawidłowa zmiana karana jest 1 minutowym wykluczeniem.

4. **Wznowienie gry z autu lini bocznych oraz autu bramkowego nie jest wykonywane.**
5. Bramkarz wprowadza piłkę ręką, nogą w dowolne miejsce boiska.

Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej 5 metrów od miejsca wykonywania rzutu.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki.

Jeżeli bramkarz nie wykona rzutu od bramki w ciągu 4 sekund od momentu wejścia w posiadanie piłki – drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z linii pola karnego najbliższej miejsca przeciwnika.

Bramkarz nie może zagrać piłki ponownie zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika albo nie przekroczy linii środkowej / gra powrotna/.

6. **Czas gry zatrzymany jest na wyraźne polecenie sędziów.**

7. Zabroniona jest gra wślizgiem, nie wolno za pomocą wślizgu atakować piłki będącej w posiadaniu / lub usiłującego ją zagrać/ przeciwnika.

Dozwolony jest wślizg przerywający, bez kontaktu z przeciwnikiem.

Dozwolony jest wślizg bramkarza w polu karnym zgodnie z obowiązującymi przepisami.

**8. Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie są karane rzutami wolnymi pośrednimi i bezpośrednimi. Wszystkie rzuty wolne gramy na gwizdek sędziego.
Rzuty wolne bezpośrednie są zaliczane do fauli kumulowanych.**

9. Organizatorzy mają na względzie przeciwdziałanie grze brutalnej, wprowadzają faule kumulowane oznacza to, że w przypadku popełnienia 5 fauli , będzie egzekwowany przedłużony rzut karny z odległości 10 metrów.

Przewinienia z I części spotkania nie są zaliczane do przewinień w II połowie.

VI. KARY:

1. Wprowadza się następujące rodzaje kar indywidualnych:

- 1 minuta = żółta kartka,
- 4 minut = czerwona kartka

Z chwilą straty bramki przez drużynę grającą w osłabieniu zawodnik powraca do gry.

Kara indywidualna 4 minut jest równoznaczna z otrzymaniem czerwonej kartki.

Po upływie 4 minut bez prawa powrotu zawodnika ukaranego na boisku wchodzi zawodnik rezerwowy.

W przypadku ukarania więcej niż jednego zawodnika kara podlega kumulacji, tak żeby na boisku występowało minimum 4 zawodników. Przy czym ukarani zawodnicy nie mogą w tym okresie przebywać na boisku, ich miejsca zajmują rezerwowi.

2. Otrzymanie czerwonej kartki nie musi być poprzedzone innymi karami indywidualnymi.

3. Organizatorzy w przypadku naruszenia norm etyczno-moralnych posiadają prawo wykluczenia zawodnika z turnieju.

4. Prowadzący mecze sędziowie ze szczególną konsekwencją będą karali zawodników używających wulgaryzmów.

VII. PUNKTACJA:

1. Uzyskane wyniki będą punktowane w następujący sposób:

- za zwycięstwo 3 pkt
- za remis 1 pkt
- za porażkę 0 pkt

VIII. BOISKO:

1. Mecze rozgrywane są w sali sportowej.
2. Bramki o wymiarach 1.6m x 2,3m
3. Pole bramkowe /karne/ w granicach linii 6 metrów.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. **Drużyna, która w trakcie rozgrywek nie rozegra 2 wyznaczonych spotkań zostanie wykluczona z rozgrywek.**

2. Kolejność zespołów ustala się według zdobytych punktów.
Brak rozstrzygnięcia zwycięscy spotkania spowoduje egzekwowanie przez drużyny 5 rzutów karnych z odległości 20 m. „na puste bramki”.

W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez trzy lub więcej drużyn o kolejności miejsca decyduje tzw. mała tabela:

- większa liczba zdobytych punktów w meczach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośrednie mecze),

- * korzystniejsza różnica między zdobytymi i straconymi bramkami z całego cyklu rozgrywek

- * przy dalszej równości większa ilość zdobytych bramek,

3. Organizatorzy dla zwycięskich drużyn przewidzieli nagrody i pamiątkowe dyplomy.

4. Organizatorzy apelują do kierowników i uczestniczących zawodników:

- o przestrzeganie zasad „FAIR PLAY”
- nie używania WULGARYZMÓW
- przestrzegania obowiązujących przepisów gry
- nie spożywanie napojów alkoholowych, palenia papierosów na terenie obiektów sportowych OSiR-u.

5. Wszystkie sprawy związane z protestami, sankcjami dyscyplinarnymi rozstrzygają **ORGANIZATORZY.**

6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do interpretowania zapisów regulaminu rozgrywek.