

Regulamin I Wakacyjnego Turnieju Piłki Nożnej Dzikich Drużyn o Puchar Prezesa Fundacji „TWÓJ EVEREST”

ORGANIZATOR:

Fundacja „TWÓJ EVEREST”

MIEJSCE ROZGRYWEK:

Boisko przy Gimnazjum nr 20 im. Polskich Himalaistów przy ul. Kasprowicza 7, w przypadku pogody deszczowej hala gimnastyczna.

TERMIN: 12 sierpnia 2014 r. o godz. 9:00

CEL IMPREZY:

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

UCZESTNICTWO:

W rozgrywkach mogą brać udział zespoły szkolne, drużyny podwórkowe, reprezentacje dzielnic itp., które spełniają wymogi niniejszego regulaminu.

SYSTEM ROZGRYWEK:

Mecze rozgrywane będą w dwóch kategoriach wiekowych.

1. Szkoły podstawowe
2. Gimnazja i szkoły średnie

I. WARUNKI UDZIAŁU

1. Drużyna musi zgłosić do rozgrywek przynajmniej 6 zawodników, przy czym skład nie może przekraczać 9 graczy.
2. Każda z drużyn musi mieć kapitana, który będzie informowany przez organizatora o dalszym przebiegu rozgrywek oraz innych sprawach organizacyjnych.
3. W celu zgłoszenia drużyny do rozgrywek należy czytelnie wypełnić kartę zgłoszeniową i dostarczyć do Anny Kaczmarek do Gimnazjum nr 20 w Zabrze w terminie do 5 sierpnia 2014 r.
4. Zgłoszenie musi być podpisane przez kapitana, 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.

II. ORGANIZACJA ROZGRYWEK

1. Ze względu na nieznaną ilość zgłoszonych drużyn ostateczny system rozgrywek zostanie ustalony po upływie terminu zgłoszeń. Możliwy jest system grupowy lub system pucharowy. O ostatecznym systemie rozgrywek decyduje organizator.

2. W przypadku meczy grupowych 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.

3. 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”). W meczach o miejsca III i I nastąpi dogrywka, 2 x 5 minut, w której obowiązuje „złota bramka”.

4. Mecz może rozpocząć się może tylko wtedy, gdy w każdej drużynie jest min. 5 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.

III. 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 uczestników przed, po i w czasie gry.

3. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu.

IV. PRZEPISY GRY

1. Zespoły występują w sześciuosobowych składach (bramkarz + 5 zawodników w polu).

- Gra może być rozpoczęta w sytuacji, gdy drużyna liczy 5 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 przerwy 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 rezerwowi 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 10 min. z maksymalnie 5 minutową przerwą.

3. Zabronione jest stosowanie obuwia z wkręcanyimi kołkami. Obowiązuje wyłącznie obuwie sportowe (halówki). Sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry występującego w nieprawidłowym obuwii.

- 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 we własnym polu karnym/,

b) Rzut wolny pośredni jest przyznany drużynie przeciwnej jeśli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:- gra w sposób niebezpieczny (nakładka, wślizg)

- celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się (bez zamiaru zagrania piłki),
- przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z autu wykonywanego przez współpartnera

c) Zawodnik musi być upominany i otrzymać karę 2,5 minutową, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:

- jest winny nie sportowego 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 popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- gra brutalnie
- pluje na przeciwnika lub na inną osobę
- zachowuje się wybitnie nie sportowo
- używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka
- pozbawia drużynę przeciwna 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 od bramki jest rzutem wolnym pośrednim, 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 piłkę rękoma.

7. Zawodnik może być ukarany karą 2 i 5 minutową za naruszenie przepisów określonych w punkcie 5 (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.

8. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

9. Bramka zdobyta bezpośrednio z rozpoczęcia z połowy boiska nie zostanie zaliczona.

V. NAGRODY

1. Organizator przewiduje nagrody zespołowe (miejsca I-III) oraz indywidualne (najlepszy zawodnik turnieju, król strzelców, najlepszy bramkarz, zawodnik fair play turnieju) w każdej kategorii wiekowej.