



Przepisy gry

VI Międzynarodowego Turnieju Halowego Piłki Nożnej "KRESY 2020"

I. Przepisy ogólne

1/ Miejsce rozgrywania zawodów :

- | | |
|--|-----------|
| - Hala Sportowa w Woli Uhruskiej rocznik 2007 - | 10 drużyn |
| - Hala Sportowa w Dorohusku rocznik 2009 - | 12 drużyn |
| - Sala Gimnastyczna SP nr.3 we Włodawie rocznik 2008 - | 10 drużyn |
| - Hala Miejska w Chełmie rocznik 2010 - | 12 drużyn |

2/ Data zawodów: 18.01-19.01.2020 (sobota/niedziela)

3/ System rozgrywek:

Drużyny podzielone są w swoich kategoriach na dwie grupy, w których w sobotę rozgrywają mecze „każdy z każdym”

W niedzielę 3 najlepsze drużyny awansują do grupy finałowej (grają o miejsca 1-6), a 3 pozostałe grają o miejsca 7-12.

Drużyny grają w obu grupach „każdy z każdym”, czas gry 1 x 18 minut.

4/ Wymiary bramek - 5 m x 2 m

5/ Pole karne - 6 metrów (linia ciągła)

6/ Punkt karny - 9 metr (na linii przerywanej na wprost środka bramki)

7/ Rzut od bramki - Po wyjściu piłki poza linię bramkową, bramkarz wprowadza piłkę do gry z pola bramkowego ręką do połowy boiska. Za naruszenie przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z linii środkowej.

8/ Rzut z rogu - wykonywany jest z punktu łączącego linię bramkową z linią boczną boiska (tolerancja do 0,5 metra w głąb pola gry).

9/ Rzut z autu - Wrzut (aut) na boisko wykonuje się nogą z linii bocznej, z nieruchomo stojącej piłki. Odległość przeciwnika od piłki to minimum 3 metry. Pierwsze samodzielne zagranie zawodnika wprowadzającego piłkę na boisko (parkiet hali) musi nastąpić po powierzchni boiska, a następnie zawodnik wykonuje dowolne zagranie.

10/ Uderzenie piłki w sufit nad polem gry - sędzia zarządzi **rzut z autu** na wysokości uderzenia piłki w sufit przeciwko drużynie, której zawodnik jako ostatni zagrał (dotknął) piłkę.

11/ Liczba zawodników biorących udział w grze - 5 + bramkarz (do turnieju każda drużyna może zgłosić 15 zawodników)

12/ Minimalna liczba zawodników drużyny na polu gry - 3 + bramkarz

13/ Odległość przeciwników od piłki przy rzutach wolnych, z autu i z rogu - co najmniej 3 metry

- 14/ „Lotne” zmiany zawodników przeprowadzane są podczas trwania gry z zachowaniem zasady :
- zawodnik schodzący opuszcza pole gry,
 - następnie** zawodnik rezerwowego wchodzi na boisko **przez linię boczną w strefie zmian.**
- 15/ Obowiązuje **bezwzględny zakaz wślizgów** na piłkę w zasięgu gry, za wyjątkiem bramkarza w obrębie własnego pola karnego – pod rygorem przyznania rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej, a w przypadku wślizgu zawodnika drużyny broniącej we własnym polu karnym (za wyjątkiem bramkarza), drużynie zostanie przyznany rzut karny
- 16/ Jeśli piłka wyrzucona ręką (rękami) przez bramkarza – po uprzednim przechwyceniu jej z akcji lub z rzutu od bramki – **nie dotknięta (zagrana)** przez innego zawodnika **wpadnie bezpośrednio** do bramki drużyny przeciwnej to tak zdobyta **bramka nie zostanie uznana.**
Sędzia nakaże wznowienie gry **rzutem od bramki** przez drużynę broniącą.
- 17/ Jeśli zawodnik wykona **rzut z autu z boiska** – sędzia zarządzi wykonanie rzutu z autu przez zawodnika drużyny przeciwnej.
- 18/ Zawodnik rozpoczynający (wznawiający) grę z **punktu środkowego boiska** może zagrać piłkę w dowolnym kierunku.

II. Uczestnicy turnieju.

- Zawodnik może reprezentować podczas turnieju tylko jeden klub.
- Kluby wystawiające więcej niż jeden zespół w rozgrywkach w danej kategorii wiekowej, muszą złożyć przed rozpoczęciem mistrzostw listy z nazwiskami oraz rokiem urodzenia zawodników (MAKSYMALNIE 14), którzy będą występować w poszczególnych drużynach (nie ma możliwości zamiany nazwisk na tych listach).
- Bramkarz może występować w dowolnej ilości zespołów swojego klubu (w wyższej kategorii wiekowej) na pozycji bramkarza.
- Każda drużyna uczestnicząca w w/w turnieju ubezpiecza się we własnym zakresie.

III. Zasady rozgrywek.

- Gry punktują się następująco:
 - za zwycięstwo 3 punkty;
 - za remis 1 punkt;
 - za przegrany mecz 0 punktów.
- Kolejność zespołów w tabeli ustala się według ilości zdobytych punktów.
W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie lub więcej drużyn, o zajętym miejscu decydują:
 - ilość zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami;
 - przy równej ilości punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn;
 - przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach z całego turnieju;
 - przy dalszej równości, większa ilość zdobytych bramek we wszystkich spotkaniach z całego turnieju
 - przy dalszej równości sędzia główny zarządza losowanie

IV. Kary indywidualne

- 1/ za popełnione przewinienia podczas zawodów zawodnicy będą karani wykluczeniem czasowym : 1 min, 2 minut lub 4 minut. Gdy drużyna grająca w osłabieniu (dot. kar minutowych) traci bramkę, uzupełnia swój skład do pełnego, przed upływem kary czasowej.
- 2/ w sytuacjach popełnienia cięższego przewinienia (brutalna gra, wysoce niesportowe zachowanie itp.), zawodnicy będą karani wykluczeniem (czerwona kartka),.
- 3/ zawodnik wykluczony z gry (czerwona kartka) nie może uczestniczyć w meczu w którym został wykluczony. Zawodnik musi opuścić ławkę rezerwowych i udać się na trybuny. Drużyna ukaranego zawodnika przez 4 min. gra w osłabieniu, po tym czasie drużynę uzupełnia zawodnik z ławki rezerwowej (inny niż zawodnik wykluczony).

VI. Inne postanowienia

UWAGA: DRUŻYNY UBEZPIECZAJĄ SIĘ NA WŁASNY KOSZT. KIEROWNICTWO EKIP PONOSI PEŁNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA SWOICH ZAWODNIKÓW I OSOBY TOWARZYSZĄCE.

W pozostałych przypadkach nie ujętych w niniejszych „Przepisach gry” ma zastosowanie interpretacja wynikająca z obowiązującego wydania „Przepisów gry w piłkę nożną” oraz innych Uchwał PZPN i LZPN dotyczących organizacji rozgrywek piłkarskich w Polsce.

1. Każda drużyna wnosi wpisowe w wysokości 350 zł.

W sprawach organizacyjnych (wyżywienie oraz nocleg) prosimy o kontakt pod numer : 664-254-311 do Pana Sławomira Kuźmickiego.

ORGANIZATOR