



Kęty, dn. 16.11.2015 r.

Regulamin Turnieju Halowej Piłki Nożnej SYLWESTER 2015

1. Czas trwania meczu:
 - kategoria do 15 lat – 1 x 10 minut,
 - kategoria powyżej 16 lat – 1 x 12 minut.
2. W drużynie występuje jednocześnie czterech zawodników plus bramkarz.
3. Drużyna składa się maksymalnie z 9 zawodników.
4. Czas gry zatrzymywany jest wyłącznie na żądanie sędziego, ostatnia minuta jest mierzona jako efektywny czas gry, chyba że różnica bramek wynosi więcej niż 2.
5. Na wykonanie wszystkich wznowień zawodnik ma 4 sekundy.
6. Aby rozpocząć zawody na boisku musi znajdować się co najmniej trzech zawodników.
7. Zawodnicy uczestniczą w turnieju na własną odpowiedzialność, zawodnicy i drużyny ubezpieczają się we własnym zakresie.
8. **W kategorii wiekowej powyżej 16 lat /rocznik 1999 i starsi/ do zawodów może zostać zgłoszonych maksymalnie 2 zawodników, którzy w rundzie jesiennej sezonu 2015/16 brali udział w jakichkolwiek rozgrywkach piłkarskich pod egidą OZPN.**
9. **W kategorii do 15 lat mogą występować zawodnicy urodzeni w 2000 roku oraz młodsi. Dla udokumentowania daty swojego urodzenia zawodnicy powinni posiadać przy sobie dowody osobiste lub ważne legitymacje szkolne.**
10. **Ilość drużyn biorących udział w zawodach jest ograniczona /kategoria do 15 lat – max 12 drużyn, kategoria powyżej 16 lat – max 36 drużyn/ - decyduje data zgłoszenia.**
TERMIN ZGŁOSZENIA DRUŻYNY UPŁYWA 04 GRUDNIA 2015 R.
Karty zgłoszeń do pobrania w RECEPCJI Hali Sportowej OSiR Kęty.
11. **Składy drużyn muszą być podane organizatorowi najpóźniej do 7 grudnia 2015 r. – do godziny 12:00. Zostaną one poddane weryfikacji oraz podane do publicznej wiadomości i najpóźniej do dnia 10 grudnia 2015 r. godz. 12:00 kapitanowie zgłoszonych drużyn mogą zgłaszać wszelkie protesty dotyczące m.in. przynależności klubowej poszczególnych zawodników. Po rozpoczęciu zawodów skargi nie będą przyjmowane.**
12. **Jeżeli podczas weryfikacji listy zgłoszeń, zostanie stwierdzona większa ilość zgłoszonych zrzeszonych zawodników niż dwóch, to drużyna automatycznie zostanie wykluczona z turnieju. Jej miejsce może zająć inna drużyna, lecz w jej składzie nie mogą znaleźć się zawodnicy drużyny wykluczonej.**
13. **W kategorii powyżej 16 lat wpisowe wynosi 100 zł od drużyny. Wpisowe należy uiścić podczas zgłaszania drużyny do turnieju.**

Aut:

1. Aut wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła boisko.
2. Piłkę do gry wprowadza się nogą.
3. Piłka przed zagranieniem musi stać nieruchomo i mieć kontakt z linią.
4. Przy wznawianiu gry z autu przeciwnik nie może znajdować się bliżej niż 5 m od piłki.
5. Z autu bramka nie może być zdobyta bezpośrednio.

Gra bramkarza:

1. Bramkarz w polu bramkowym (półłuk o promieniu 6 m) może łapać piłkę w ręce i przetrzymać ją maksymalnie 4 sekundy.
2. Piłkę, która opuściła boisko przez własną linię bramkową bramkarz wprowadza do gry ręką, bez ograniczenia połowy boiska.
3. Bramkarz może łapać piłkę zagrąną przez przeciwnika lub zagrąną przez współpartnera dowolną częścią ciała powyżej kolana, za wyjątkiem rąk.
4. Bramkarz przy wznawieniu nie może zdobyć bramki bezpośrednio na drużynie przeciwnej /dotyczy autu bramkowego/.
5. W momencie gdy piłka opuści pole gry poza linię końcową to grę wznović może tylko i wyłącznie bramkarz, za wyjątkiem sytuacji gdy zarządzone zostanie rzut różny.

Rzuty wolne:

1. Gra wślizgiem oraz gra ciałem karana jest rzutem wolnym.
2. Wślizg wykonany we własnym polu karnym karany jest rzutem karnym.
3. Wszystkie rzuty wolne są rzutami wolnymi bezpośrednimi /poza obcym ciałem/.
4. Przy obcym ciele (np. sufit) jest rzut wolny pośredni z linii bocznej.
5. Rzut karny wykonywany jest z odległości 6 m.
6. Przy wykonywaniu rzutów wolnych odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki musi wynosić minimum 5 m.
7. Przy rzucie karnym bramkarz stoi na linii bramkowej.

Zmiany:

1. Zmiany dokonywane są w sposób lotny przez linię boczną boiska w wyznaczonej strefie zmian, znajdującej się na własnej połowie boiska, w obrębie ławki rezerwowych
2. Zmiana musi być dokonana tak, aby na boisku nie przebywało więcej niż 5 zawodników tej samej drużyny.
3. Za złą zmianę drużyna przez jedną minutę gra w osłabieniu jednego zawodnika.

Kary:

1. W szczególnych przypadkach (np. niebezpieczna gra, niesportowe zachowanie) sędzia może nałożyć na zawodnika karę wykluczenia z gry na 1 minutę.
2. Po otrzymaniu czerwonej kartki zawodnik nie może już zagrać w danym meczu, a jego drużyna przez 2 minuty gra w liczebnym osłabieniu, bez względu na liczbę straconych bramek.
3. W momencie utraty gola przez drużynę grającą w osłabieniu ukarany zawodnik powraca do gry /nie dotyczy czerwonej kartki/.
4. Za wysoce niesportowe zachowanie drużyny bądź któregośkolwiek z jej członków organizator może wykluczyć drużynę z rozgrywek.

System rozgrywek :

- ✓ **Kategoria do 15 lat:**
 - Rywalizacja w czterech 4-zespołowych grupach.
 - Dwa najlepsze zespoły z każdej grupy awansują do ćwierćfinałów.
 - Dalsza rywalizacja odbywać się będzie systemem pucharowym, zgodnie z zasadą „przegrywający odpada”.
- ✓ **Kategoria powyżej 16 lat:**
 - Rywalizacja w sześciu 6-zespołowych grupach.
 - Dwa najlepsze zespoły z każdej grupy awansują do fazy finałowej /12 drużyn/.
 - W fazie finałowej początkowo rywalizacja odbywać się będzie w czterech 3-zespołowych grupach.
 - Zwycięzcy każdej grupy fazy finałowej awansują do ćwierćfinałów.
 - Zespoły z miejsc 2-3 będą rywalizować w barażach o awans do ćwierćfinałów zgodnie z harmonogramem.
 - Dalsza rywalizacja odbywać się będzie systemem pucharowym, zgodnie z zasadą „przegrywający odpada”, według ustalonego harmonogramu.
- ✓ Zwycięstwo w grupie to 3 punkty, remis 1 punkt, porażka 0 punktów.
- ✓ O kolejności w grupie decydują kolejno:
 - Większa liczba zdobytych punktów,
 - Bezpośrednie spotkania,
 - Lepszy stosunek bramek,
 - Większa liczba zdobytych bramek
 - Rzuty karne.
- ✓ W przypadku nierozstrzygniętego wyniku w fazie pucharowej o wygranej decyduje seria rzutów z punktu karnego /po 3 karne, a następnie po 1 aż do skutku/.

Organizator ma prawo zmiany Regulaminu i zasad rywalizacji do momentu rozpoczęcia rywalizacji w każdej kategorii wiekowej.