Kęty, dn. 11.11.2017 r.

Regulamin Turnieju Halowej Piłki Nożnej
SYLWESTER 2017

1. Czas trwania meczu:
   – 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 turnieju mogą brać udział zawodnicy urodzeni w 2002 roku i starsi. Do zawodów może zostać zgłoszonych maksymalnie 2 zawodników ZRZESZONYCH W KLUBACH PIŁKARSKICH, którzy w rundzie jesiennej sezonu 2017/18 brali udział w jakichkolwiek rozgrywkach piłkarskich pod egidą OZPN.**
9. **Ilość drużyn biorących udział w turnieju jest ograniczona – max 26 drużyn - decyduje data zgłoszenia. TERMIN ZGŁOSZENIA DRUŻYNY UPŁYWA 10 GRUDNIA 2017 R. do godziny 20:00.**
   Karty zgłoszeń do pobrania na stronie www.osir.kety.pl lub w RECEPCJI Hali Sportowej OSiR Kęty.
10. **Składy drużyn muszą być podane organizatorowi najpóźniej do 10 grudnia 2017 r. – do godziny 20:00. Zostaną one poddane weryfikacji oraz podane do publicznej wiadomości i najpóźniej do dnia 13 grudnia 2017 r. godz. 21:00 kapitanowie zgłoszonych drużyn mogą zgłaszać wszelkie protesty dotyczące m.in. przynależności klubowej poszczególnych zawodników. Po rozpoczęciu zawodów skargi nie będą przyjmowane.**
11. **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.**
12. **Wpisowe na turniej wynosi 130 zł od drużyny. Wpisowe należy uiścić podczas zgłaszania drużyny do turnieju w Recepcji Hali Sportowej.**

Aut:

1. Aut wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła boisko.
2. Piłkę do gry wprowadza się nogą.
3. Piłka przed zagraniem 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 przetrzymywać 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 zagraną przez przeciwnika lub zagraną przez współpartnera dowolną częścią ciała powyżej kolana, za wyjątkiem rąk.
4. Bramkarz nie może zdobyć bramki bezpośrednio z rzutu od bramki /wznowienie gry/. Bramkarz nie może zdobyć bramki rękami rzucając piłkę złapaną bezpośrednio z akcji.
5. W momencie, gdy piłka opuści pole gry poza linię końcową to grę wznowić może tylko i wyłącznie bramkarz, za wyjątkiem sytuacji, gdy zarządzony zostanie rzut rożny.

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 któregokolwiek z jej członków organizator może wykluczyć drużynę z rozgrywek.

System rozgrywek:

- Rywalizacja 26 zespołów w pięciu grupach.
- gr. A- 6 zespołów, gr. B, C, D, E- 5 zespołów.
- Do fazy finałowej przechodzi 12 zespołów.
- 10 zespołów z miejsc I i II z grupy A, B, C, D, E oraz 2 najlepsze zespoły z trzecich miejsc w grupie A, B, C, D, E.
- W gr. A punkty zdobyte z najsłabszą drużyną z grupy, nie liczą się do klasyfikacji końcowej tabeli.
- W fazie finałowej początkowo rywalizacja odbywać się będzie w czterech 3-zespołowych grupach.
- Zwycięzcy każdej grupy fazy finałowej awansują do ćwierćfinałów.
- Zespoły z miejsc II-III 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 Turnieju.