

Regulamin turnieju halowego PKS CUP



I. ORGANIZATOR

Porozumienie Kulturalno-Sportowe ORZEŁ Dziadowice-Folwark.

II. CELE

1. Popularyzacja piłki nożnej halowej.
2. Wyłonienie najlepszej drużyny turnieju.
3. Wyłonienie króla strzelców turnieju.
4. Wyłonienie najlepszego bramkarza turnieju.
5. Promocja zdrowego stylu życia poprzez sport.
6. Rozpowszechnianie zasad Fair Play.

III. TERMIN I MIEJSCE

1. 24-25 lutego 2017 r. Początek turnieju przewidziany jest na godzinę 21.00.
2. Hala sportowa przy Gimnazjum w Słodkowie.
3. Zebranie organizacyjne z kapitanami drużyn odbędzie się o godz. 21.15 w Hali Sportowej w Słodkowie
dokładne miejsce spotkania zostanie ogłoszone w dniu turnieju.

IV. UCZESTNICTWO

1. W turnieju mogą brać udział drużyny, które do dnia 22.02.2017 r. do godz. 18:00 dostarczą zgłoszenie na adres e-mail: pbrealfan@gmail.com lub we wskazane miejsce kontakcie telefonicznym: 781803124.
2. Liczba drużyn w turnieju jest ograniczona do 16. Decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Każda drużyna przed rozpoczęciem rozgrywek jest zobowiązana dostarczyć
4. organizatorowi listę zawodników (załącznik nr 1 do Regulaminu) z podaniem imienia, nazwiska oraz numeru PESEL, podpisaną przez kapitana drużyny.
5. Zgłoszenie drużyny do rozgrywek jest przyjęte przez organizatora w momencie dostarczenia prawidłowo wypełnionej listy zgłoszeniowej (w formie papierowej lub elektronicznej).
6. W skład drużyny wchodzi zawodnicy urodzeni w 2001 r. i starsi.
7. W skład drużyny może wchodzić maksymalnie pięciu pełnoletnich zawodników zrzeszonych w klubach B i A klasy OZPN, pełnoletni zawodnicy zrzeszeni w klubach wyższych klas nie mogą zostać zgłoszeni do turnieju.
8. Bez ograniczeń mogą występować zawodnicy zrzeszeni, którzy nie ukończyli jeszcze 18 roku życia.
9. Drużyna winna mieć jednego przedstawiciela, który odpowiada za zawodników podczas rozgrywek.
10. Każdy zawodnik poniżej 18 roku życia musi obowiązkowo posiadać pisemną zgodę rodziców na udział w turnieju PKS CUP (zał. nr 2 do Regulaminu).
11. Warunkiem udziału w lidze jest wpłacenie wpisowego w kwocie **100 zł** do dnia 22.02.2017 r. do godz. 18:00.
12. Drużynie która wycofa po godzinie 18:00 w dniu 22.02.2017 r. nie przysługuje prawo zwrotu wpisowego.
13. Numer rachunku bankowego i odpowiedni tytuł wpłaty można uzyskać po wcześniejszym kontakcie e-mail lub telefonicznym – dane kontaktowe podane są w punkcie 1.
14. W rozgrywkach mogą brać udział wyłącznie zawodnicy wpisani na listę zgłoszeń. Weryfikacja zawodników może odbywać zarówno przed meczem, jak i w jego trakcie.
15. Zawodnik może występować tylko w jednej drużynie.
16. Do udziału w rozgrywkach nie dopuszcza się sędziów turnieju.
17. W przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu, drużyna lub zawodnik może zostać zdyskwalifikowana. O nałożonej karze decyduje Organizator.
18. Zawodnicy startują na własną odpowiedzialność i nie mają przeciwwskazań lekarskich.
19. Każda z drużyn ma obowiązek zapoznać się z Regulaminem.
20. Przystąpienie do turnieju jest jednoznaczne z akceptacją Regulaminu.

V. ZASADY I SYSTEM ROZGRYWEK

1. W turnieju biorą udział drużyny składające się minimum z 5, a maksymalnie z 10 zawodników.
2. Ostateczny system rozgrywek oraz długość rozgrywanych meczy zostanie ustalona po zakończeniu przyjmowania zgłoszeń.



VI. MECZ

1. Nie ma możliwości zmiany terminu rozgrywania meczu.
2. W przypadku nie stawienia się jednej z drużyn na mecz przyznawany jest walkower.
3. W przypadku nie stawienia się dwóch drużyn, obydwie drużyny tracą po 3 pkt.
 4. Na mecz należy przybyć odpowiednio wcześniej - dopuszczalny czas oczekiwania na drużynę wynosi 5 min, po czym przyznaje się walkower.
 5. W przypadku nie stawienia się drużyny dwukrotnie na mecz, zespół zostaje, a wyniki spotkań tej drużyny jeżeli zostało rozegranych mniej niż 50% spotkań z całych rozgrywek zostają anulowane, w przypadku powyżej 50% wszystkie zespoły otrzymują walkower 5:0.

VII. SKRÓCONE PRZEPISY GRY

1. Gra bramkarza:
 - a) bramkarz w polu bramkowym (półłuk o promieniu 6 m od bramki) może łapać piłkę w ręce i przetrzymywać ją max 5 s. bez kożłowania,
 - b) piłkę, która opuściła boisko bramkarz może wprowadzić do gry dowolnym sposobem w obrębie pola bramkowego,
 - c) bramkarz może łapać piłkę zagrąną przez przeciwnika lub zagrąną dowolną, częścią ciała powyżej pasa przez zawodnika swojej drużyny,
 - d) bramka zdobyta bezpośrednio przez bramkarza po wyrzucie ręką – nie będzie uznana.
2. Rozegranie autu:
 - a) aut wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła boisko,
 - b) piłkę do gry z autu wprowadza się nogą,
 - c) przy wznowianiu gry z autu zawodnik z drużyny przeciwnej musi znajdować się nie bliżej niż 5 m. od piłki,
 - d) nie można zdobyć bramki bezpośrednio z autu.
3. Rzuty wolne:
 - a) wszystkie rzuty wolne są rzutami wolnymi bezpośrednimi,
 - b) przy obcym ciebie (np. sufit) jest rzut pośredni. Rzut wolny w tym przypadku jest wykonywany z linii bocznej na wysokości popełnionego przewinienia,
 - c) rzut karny wykonywany jest z linii 7 m,
 - d) przy wykonywaniu rzutu wolnego odległość zawodników z drużyny przeciwnej od zagrywanej piłki musi wynosić 5m,
 - e) przy rzucie karnym bramkarz musi stać na linii,
4. Na wykonanie wszystkich wznowień gry zawodnik ma 5 sekund.
5. Nie stosuje się przepisu o spalonym.
6. Przerwa pomiędzy połowami spotkania trwa 1 min.
7. W grze bierze udział (w jednej drużynie) 5 zawodników (4-ech zawodników z pola + bramkarz).
 8. Minimalna liczba zawodników wynosi 3., wykluczenie kolejnego zawodnika powoduje przyznanie walkovera drużynie przeciwnej.
 9. Przy przebywaniu na boisku 6 lub więcej zawodników sędzia dyktuje rzut wolny bezpośredni dla drużyny przeciwnej i usuwa zawodnika wskazanego przez kapitana drużyny.
10. Zmiany:
 - a) dokonywane są w sposób lotny tzn. bez zatrzymywania gry,
 - b) w trakcie gry można dokonać dowolnej liczby zmian zawodników (dozwolone są tzw. zmiany powrotne),
 - c) zmian można dokonywać wyłącznie w wyznaczonej strefie.
11. Pozostałe przepisy zgodnie z przepisami PZPN.

VIII. KARY



1. Kary indywidualne:
 - a) żółta kartka
 - b) czerwona kartka
2. Zawodnik ukarany czerwoną kartką w czasie gry pauzuje w kolejnym meczu.
3. Zawodnik, który otrzyma kolejno 3, 5, 7 napomnienie żółtą kartką pauzuje następny mecz.
4. Otrzymane przez zawodnika 2 żółte kartki a w konsekwencji czerwona w meczu nie zobowiązują go do pauzowania w następnym meczu.
5. Zawodnicy pozostający pod wpływem alkoholu lub środków odurzających nie zostaną dopuszczeni do meczu.
6. W przypadku stwierdzenia przez organizatorów szkód lub zniszczeń na terenie Hali sportowej w Słodkowie organizatorzy mają prawo wyciągnąć konsekwencje wobec całej drużyny, która przyczyniła się do szkód.
7. Jeżeli dojdzie do bójki pomiędzy zawodnikami, to zostają oni zdyskwalifikowani do końca rozgrywek.
8. Jeżeli dojdzie do bójki pomiędzy drużynami, to zostają one wykluczone z rozgrywek.

IX. KLASYFIKACJE

1. Prowadzona będzie klasyfikacja strzelców bramek, w celu wyłonienia króla strzelców turnieju.
2. Prowadzona będzie klasyfikacja żółtych i czerwonych kartek.

X. NAGRODY

1. Drużyny z miejsc I-III otrzymają puchary oraz upominki.
2. Nagrody indywidualne:
 - a) statuetka dla króla strzelców,
 - b) statuetka dla najlepszego bramkarza rozgrywek.

XI. SPRZĘT

1. Dozwolona jest tylko gra w obuwiu halowym, nie pozostającym śladów na płycie boiska.
2. Jeżeli jedna z drużyn nie posiada jednolitych strojów zobowiązana jest założyć plastrony.
3. Jeżeli obie drużyny posiadają jednolite lub podobne kolorystycznie stroje, wówczas jedna z nich zobowiązana jest założyć plastrony (decyzję podejmuje sędzia danego spotkania).

XII. PUNKTACJA

1. Obowiązuje standardowa punktacja: 3 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za remis, w przypadku porażki 0 pkt.
2. W przypadku rozgrywek w systemie grupowym o miejscu drużyny w tabeli końcowej decydują w kolejności:
 - a) liczba zdobytych punktów,
 - b) stosunek bezpośrednich meczów między drużynami (przy dwóch zespołach z jednakową ilością punktów,
 - c) „mała tabela” przy 3-ch zespołach lub więcej z jednakową ilością punktów, uwzględniająca jedynie spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
 - d) różnica pomiędzy bramkami strzelonymi a straconymi,
 - e) liczba strzelonych bramek.

XII. SPRAWY ORGANIZACYJNE

1. Organizatorzy informują, że obiekt jest monitorowany i dodatkowo obserwowany przez osoby do tego wyznaczone.
2. Organizatorzy informują, że na terenie obiektu obowiązuje całkowity zakaz palenia tytoniu, spożywania alkoholu i używania środków odurzających.
3. Każdy uczestnik turnieju i kibice, którzy dopuszczą się zniszczenia mienia publicznego zostaną postawieni przed faktem uregulowania płatności za wyrządzone szkody.
4. Uczestnicy wyrażają zgodę na publikację, pokazywanie i wykorzystywanie w zależności od wyboru wizerunku, nazwiska, zdjęć z turnieju, w dowolnym formacie i we wszystkich mediach istniejących obecnie i w przyszłości na całym świecie.
5. Organizator ubezpiecza zawodników oraz zapewnia podstawową opiekę medyczną.
6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na obiekcie.



7. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do dokonywania zmian oraz ostatecznej interpretacji Regulaminu i zasad gry.
8. W sprawach spornych lub nie ujętych w Regulaminie decyduje organizator lub sędzia główny zawodów.
9. Koszty organizacji turnieju zostaną pokryte z wpłat wpisowego od drużyn uczestniczących w rozgrywkach, dobrowolnych wpłat sponsorów oraz z budżetu Porozumienia Kulturalno-Sportowego Orzeł Dziadowice-Folwark.