



REGULAMIN TURNIEJU PIŁKARSKIEGO FUTSALU

O PUCHAR KLASTRA OBRÓBKI METALI

METALKLASTER CUP 2018

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Poniższy Regulamin stanowi ramowy zbiór przepisów i zasad dla celów prawidłowej realizacji rozgrywek w ramach Turnieju Piłkarskiego Futsal u o Puchar Klastra Obróbki Metali METALKLASTER CUP 2018 (zwanego dalej Turniejem).
2. Organizatorem Turnieju jest Centrum Promocji Innowacji i Rozwoju (jako koordynator Klastra Obróbki Metali) z siedzibą w Białymstoku przy ulicy Żurawiej 71 lok. 2.04 (zwane dalej Organizatorem lub CPIiR).
3. Miejscem Turnieju jest hala sportowa Zespołu Szkół Rolniczych Centrum Kształcenia Praktycznego w Białymstoku przy ulicy Ks. Suchowolca 26.

§ 2 Zasady uczestnictwa

1. Drużyna zgłaszająca się do Turnieju musi posiadać nazwę oraz osobę odpowiedzialną do kontaktów z Organizatorem wskazaną na karcie zgłoszeń.
2. Osoba odpowiedzialna posiada następujące kompetencje i obowiązki:
 - a) prawo do zgłaszania i wycofania drużyny z rozgrywek w formie pisemnej,
 - b) dopilnowania wszystkich formalności,
 - c) odpowiedzialność za zachowanie się drużyny w trakcie meczu i po jego zakończeniu.
3. Drużyna poprzez podpisy zawodników na karcie zgłoszeń musi bezwarunkowo zobowiązać się do spełnienia wszystkich wymogów organizacyjnych związanych z przebiegiem rozgrywek.
4. Każdy zawodnik powinien posiadać własne ubezpieczenie OC i NNW dotyczące ewentualnych uszczerbków na zdrowiu powstałych w czasie udziału w Turnieju.
5. Wszyscy zawodnicy przed przystąpieniem do rozgrywek zobowiązani są do złożenia zaświadczenia lekarskiego dopuszczającego do gry lub osobistego oświadczenia o braku przeciwwskazań zdrowotnych (na formularzu zgłoszeniowym). Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i ewentualnych, wynikłych z tego kontuzji, wypadków i urazów.
6. Ze względu na bezpieczeństwo uczestników ustala się minimalną granicę wieku gracza na 16 lat (ukończone najpóźniej w dniu rozpoczęcia rozgrywek). Zawodnicy niepełnoletni tj. między 16, a 18 rokiem życia mogą uczestniczyć w rozgrywkach na podstawie pisemnej zgody rodziców lub opiekunów.
7. Udział w Turnieju jest odpłatny. Wpisowe do turnieju wynosi 599 zł brutto i musi być uregulowane w terminie ustalonym z organizatorem – nie później jednak niż w dniu poprzedzającym Turniej – pod rygorem niedopuszczenia drużyny do udziału w rozgrywkach.
8. Organizator przewiduje udział w Turnieju maksymalnie 12 zespołów. Do Turnieju w pierwszej kolejności przyjmowane są drużyny, które brały udział w Turnieju Piłkarskim o Puchar 10-lecia Klastra Obróbki Metali METALKLASTER CUP. O przyjęciu do Turnieju decyduje w szczególności:
 - a) udział w Turnieju Piłkarskim o Puchar 10-lecia Klastra Obróbki Metali METALKLASTER CUP
 - b) kolejność zgłoszeń
 - c) wniesienie opłaty wpisowej.



9. Mistrz Turnieju Piłkarskiego o Puchar 10-lecia Klastra Obróbki Metali METALKLASTER CUP jest zwolniony z opłaty wpisowej.

10. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyduje Organizator.

11. Wszyscy uczestnicy zawodów (zawodnicy, kibice, sędziowie) przyjmują do wiadomości, że uczestniczą w imprezie o charakterze publicznym i ich wizerunek może zostać wykorzystany dla celów promocyjno-informacyjnych oraz marketingowych (zdjęcia, filmy) prowadzonych przez CPIiR.

§ 3 Przebieg rozgrywek

1. O kolejności drużyn w tabeli decyduje ilość zdobytych punktów.

2. W przypadku tej samej liczby punktów o miejscu decyduje:

- a) wynik bezpośredniej rywalizacji - jeśli tę samą ilość punktów zdobędą więcej niż 2 drużyny, o kolejności pomiędzy nimi decyduje tabela z pojedynków pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- b) różnica bramek,
- c) ilość strzelonych bramek,
- d) losowanie.

3. Za każde spotkanie przyznaje się liczbę punktów w zależności od uzyskanego wyniku:

- a) 3 pkt. – zwycięstwo,
- b) 1 pkt. – remis,
- c) 0 pkt. – porażka.

4. Liczba zawodników: drużyna może zgłosić do udziału w rozgrywkach maksymalnie 15 zawodników (minimum 5).

5. Drużyny ponoszą odpowiedzialność materialną za zniszczenia dokonane przez ich zawodników, przedstawicieli oraz kibiców na terenie obiektu, gdzie prowadzi się rozgrywki.

6. Wszystkie zespoły w trakcie trwania zawodów odpowiedzialne są za osoby towarzyszące oraz zobowiązane są do niesienia czynnej pomocy w jawnych przypadkach naruszenia porządku publicznego.

6. Rywalizacja w Turnieju przebiegać będzie w systemie grupowo-pucharowym. Drużyny rywalizować będą w czterech grupach złożonych po 3 zespoły. Po zakończeniu rywalizacji grupowej mistrzowie każdej z grup zmierzą się ze sobą w grach półfinałowych: mistrz grupy A z mistrzem grupy B; mistrz grupy C z mistrzem grupy D. Zwycięzcy półfinałów zagrają ze sobą o tytuł zwycięzcy Turnieju; pokonani zagrają ze sobą o 3. miejsce Turnieju.

7. W meczach, w których wyłoniony musi zostać zwycięzca, a spotkanie zakończy się w regulaminowym czasie gry wynikiem nierozstrzygającym o wygranej decydować będą serie rzutów karnych wykonywanych zgodnie z aktualnymi Przepisami Gry w Futsal.

8. W sytuacjach nie poruszonych w niniejszym Regulaminie decyduje: w sprawach meczowych – Sędzia główny danego meczu, w sprawach spornych – kolegium sędziów meczowych.

§ 4 Przepisy gry

1. Wszystkie mecze prowadzone są przez sędziów.

2. W czasie rozgrywek obowiązują aktualne Przepisy Gry w Futsal stosowane przez PZPN z wymienionymi poniżej wyjątkami dotyczącymi:

- a) ubioru zawodników,
- b) czasu trwania zawodów,
- c) kar indywidualnych,



- d) wrzutów, rzutów wolnych, rzutów rożnych, rzutów od bramki,
- e) przepisów dotyczących fauli akumulowanych oraz gry z bramkarzem.

3. Liczba zawodników:

- a) zespoły grają w pięcioosobowych składach, tj. bramkarz i czterech zawodników w polu,
- b) do meczu zespół może zgłosić maksymalnie 15 (słownie: piętnastu) zawodników,
- c) mecz może odbyć się w przypadku obecności przynajmniej 3 (słownie: trzech) zawodników drużyny (jeżeli drużyna tego warunku nie spełni orzekany jest walkower na korzyść jej przeciwnika),
- d) jeżeli drużyna została zdekompletowana napomnieniami, wykluczeniami lub kontuzjami w trakcie trwania gry, a w jej składzie na boisku zostanie tylko 2 (słownie: dwóch) zawodników (łącznie z bramkarzem) to sędzia kończy mecz, zaistniałą sytuację opisuje w sprawozdaniu meczowym, a na korzyść jej przeciwnika orzekany jest walkower.

4. Zmiany:

- a) zawodnicy, trener lub osoba odpowiedzialna za zespół powinni się znajdować w strefie zmian wyznaczonej „pachołkami” przez Organizatora,
- b) strefy zmian mają długość ok. 5 metrów, znajdują się wzdłuż linii bocznej oddalonej od środka boiska ok. 5 m.,
- c) strefa zmian danej drużyny znajduje się na połowie gry bronionej przez zespół i zmieniana w połowie meczu,
- d) w strefie zmian znajdują się tylko i wyłącznie zawodnicy wpisani do sprawozdania meczowego, trener lub osoba odpowiedzialna za zespół lub zawodnik wpisany do zgłoszenia zespołu,
- e) żadna osoba znajdująca się w strefie zmian nie może w trakcie gry wychodzić poza nią, a już szczególnie nie może wchodzić do strefy zmian drużyny przeciwnej,
- f) wymiana może zostać dokonana podczas gry lub w czasie przerwy w grze,
- g) zawodnik, który podlega wymianie nie musi uzyskać zgody sędziów na opuszczenie pola gry,
- h) sędziowie nie muszą zezwalać zawodnikowi zmieniającym na wejście na pole gry,
- i) przed wejściem na boisko, zawodnik wchodzący czeka aż zawodnik, którego ma zastąpić, opuści pole gry,
- j) zawodnik zmieniany musi opuścić pole gry w strefie wymiany swojej drużyny, wyjątkiem jest tutaj sytuacja kiedy zawodnik ten znajduje się już poza boiskiem za zgodą sędziów lub odniósł kontuzję i nie może kontynuować gry,
- k) procedura zmiany może zostać wstrzymana przez sędziego gdy zawodnik wchodzący ma nieodpowiedni ubiór,
- l) jeżeli zawodnik, który ma opuścić pole gry odmawia zejścia, zmiana nie może być dokonana.

5. Ubiór:

- obuwie:

- a) drużyny biorące udział w rozgrywkach występują w obuwiu do gry na hali. **Zawodnicy w innym obuwiu nie będą dopuszczeni do gry.**

- stroje:

- a) jednolite koszulki w wybranym przez drużynę kolorze z czytelnymi numerami (z wyjątkiem bramkarza) – sędzia może nie dopuścić do gry zawodnika w znaczniku lub stroju w innym kolorze niż kolor jego drużyny oraz zawodnika bez numeru na koszulce (z wyjątkiem bramkarza); jeśli sędzia zauważy zawodnika w innym niż drużyna kolorze lub/i bez nr na koszulce ma prawo go napomnieć żółtą kartką i karą 1 minuty; do momentu założenia właściwej koszulki z numerem zawodnik nie może wejść na boisko,
- b) bramkarze obydwu zespołów muszą różnić się strojem od pozostałych zawodników uczestniczących w meczu, nie są zobowiązani do posiadania numeru na koszulce,
- c) organizator nie zapewnia pojedynczych znaczników na mecz,
- d) w przypadku niemożliwości zmiany strojów przez mające rozegrać mecz drużyny, znaczniki, które zapewni Organizator na ten mecz całej drużynie, zobowiązany jest założyć zespół "Gości" (tj. wymieniony w terminarzu na drugim miejscu),
- e) w trakcie trwania spotkania zawodnicy nie mogą nosić na sobie przedmiotów zagrażających bezpieczeństwu innych graczy (biżuteria, zegarki itp.).
- f) **Sędziowie mają prawo nie dopuścić do gry zawodników, którzy nie spełniają w/w wymogów.**

6. Czas trwania jednego meczu to dwie 8-minutowe połowy (efektywny czas gry mierzony tylko, w czasie gdy piłka jest w grze) - zespoły nie posiadają do swojej dyspozycji jednoninutowych przerw na żądanie.



7. Kary indywidualne:

- a) przewinienia karane wg Przepisów Gry w Futsal skutkować będą:
 - napomnieniem (żółtą kartką)
 - wykluczeniem (czerwona kartka) i karą 2 minut
- b) czas kar liczy się od momentu wznowienia gry po jej przerwaniu w celu udzielenia kary indywidualnej zawodnikowi, a nie od momentu otrzymania kary lub zejścia zawodnika z boiska,
- c) zawodnik z pola gry ukarany wykluczeniem (samoistną czerwoną kartką) zobowiązany jest do niezwłocznego opuszczenia boiska, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni; jego drużyna grać będzie w osłabieniu przez 2 minut (od momentu wznowienia gry).
- d) zawodnik rezerwowy może wejść do gry po upływie 2 minut od wykluczenia współgracza, o ile wcześniej jego (osłabiona) drużyna nie straci bramki,
- e) jeżeli wykluczeniem (samoistną czerwoną kartką) zostaje ukarany zawodnik rezerwowy – zobowiązany jest do niezwłocznego opuszczenia boiska, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni, a ilość zawodników jego drużyny na polu gry pozostaje bez zmian,
- f) w przypadku kiedy bramkarz z pola gry zostaje wykluczony (czerwoną kartką) ponosi takie same konsekwencje jak zawodnik – czyli niezwłocznie opuszcza boisko, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni,
- g) w przypadku odmowy opuszczenia boiska i udania się do szatni w ciągu 2 minut przez zawodnika wykluczonego (od momentu wydania przez sędziego zarządzenia o opuszczeniu boiska), spotkanie zostanie zakończone przed upływem regulaminowego czasu gry, a jego wynik będzie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której gracz ukarany został czerwoną kartką,
- h) zawodnik wykluczony nie może wrócić na teren boiska w czasie trwania meczu swojej drużyny ani przebywać w pobliżu boiska; w przypadku gdy sędzia zauważy powrót zawodnika (niezależnie od tego czy jest on w stroju sportowym czy też nie) przerywa mecz i nakazuje mu przejście do szatni; sytuacja powinna zostać opisana w sprawozdaniu meczowym.

8. Wrzuty, rzuty wolne, rzuty różne, rzuty od bramki, rzuty karne.

- a) wrzut:
 - czas na wznowienie gry z wrzutu to 4 (słownie: cztery) sekundy (jeżeli wykonanie wrzutu z autu nie nastąpi w ciągu tego czasu, liczonego od powstania możliwości do jego wykonania, to wrzut przyznaje się drużynie przeciwnej),
 - w momencie wykonania wrzutu, wykonawca częścią jednej stopy znajduje się na linii bocznej lub na podłożu na zewnątrz linii bocznej,
 - piłka musi leżeć nieruchomo na podłożu, w miejscu gdzie przekroczyła linię boczną, na zewnątrz pola gry w odległości maksymalnie do 25 cm od tego miejsca,
 - zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m ,
 - jeżeli piłka nie wejdzie na pole gry z wrzutu z autu sędzia nakaże wznowienie gry z autu drużynie przeciwnej.
- b) rzut wolny:
 - czas na wznowienie gry z rzutu wolnego to 4 (słownie: cztery) sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej),
 - w rozgrywkach nie obowiązuje przepis dot. „fauły akumulowanych”,
 - zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m,
- c) rzut różny:
 - czas na wznowienie gry z rzutu różnego to 4 sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut od bramki dla drużyny przeciwnej),
 - zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m.,
- d) rzut od bramki:



- rzut ten wykonać może wyłącznie bramkarz, który ma na to czas 4 sekund od momentu wejścia na pole gry i posiada kontrolę nad piłką;
- zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować poza polem karnym, aż do momentu prawidłowego wprowadzenia piłki do gry,
- piłka została prawidłowo wprowadzona do gry, gdy opuści pole karne w obrębie pola gry,
- czas na wznowienie gry z rzutu od bramki to 4 sekund (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z linii pola bramkowego),

e) rzut karny:

- piłka musi być umieszczona w PUNKCIE KARNYM oddalonym 6 m od bramki,
- zawodnik wykonujący rzut karny musi być zidentyfikowany,
- bramkarz broniący rzut musi pozostawać na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami bramkowymi, zwrócony twarzą do wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki,
- zawodnicy inni niż wykonawca rzutu muszą zajmować miejsca na polu gry, na zewnątrz pola karnego, za punktem karnym, w odległości co najmniej 5 m od punktu karnego,
- po zajęciu pozycji określonych Przepisami Gry sędzia daje sygnał na wykonanie rzutu karnego,
- wykonawca rzutu musi kopnąć piłkę do przodu,
- piłka jest w grze jeżeli została kopnięta i poruszyła się do przodu,
- jeżeli rzut karny został podyktowany w normalnym czasie gry, a czas pierwszej lub drugiej połowy został przedłużony tylko na jego wykonanie bądź powtórzenie to gol musi być uznany jeżeli przed przekroczeniem linii bramkowej pomiędzy słupkami i pod poprzeczką bramki piłka dotknie jednego lub obu słupków bramkowych, poprzeczki lub bramkarza, a także zaistnieją jakiegokolwiek z tych możliwości,
- sędzia decyduje kiedy rzut karny jest rozstrzygnięty.

Wszystkie faule (przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim) w ramach jednej części gry są akumulowane. Po 3 (słownie: trzecim) i każdym kolejnym faulu akumulowanym sędzia dyktuje rzut wolny bez muru, o którym mowa w Przepisach Gry w Futsal.

9. Wślizgi

W rozgrywkach w zakresie dozwolonych wślizgów obowiązują Przepisy Gry w piłkę nożną - wślizgi są dopuszczalną formą walki o ile nie są nieostrożne, nierozważne lub dokonane z nadmierną siłą.

10. Spalony

W rozgrywkach nie obowiązuje przepis o „pozycji spalonej”.

11. Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeżeli:

- a) z własnej winy nie stawia się lub spóźni więcej niż 3 minuty na zawody,
- b) stawia się z mniejszą ilością zawodników niż 3 (słownie: trzech),
- c) wzbrania się grać pod kierunkiem sędziego wyznaczonego przez organizatora,
- d) schodzi z boiska przed końcem spotkania,
- e) zostaje zdekompletowana napomnieniami lub wykluczeniami w trakcie trwania gry - nie może grać mniej niż 3 (słownie: trzech) zawodników (jeżeli po udzielonych napomnieniach lub wykluczeniach na boisku zostanie 3 zawodników to sędzia kończy mecz, a zaistniałą sytuację opisuje w protokole zawodów).
- f) za otrzymanie (samoistnej) czerwonej kartki zawodnik otrzymuje automatyczny zakaz gry w następnym (wg terminu) meczu drużyny, której jest zawodnikiem.