

REGULAMIN
VI TURNIEJU HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ
WROCLAWSKICH WSPÓLNOT CHRZEŚCIJAŃSKICH

Wrocław 25-26 stycznia 2020

I. Przepisy ogólne.

1. Organizatorem Halowego Turnieju Piłki Nożnej jest Katolicka Wspólnota Hallelu Jah.
2. Halowy Turniej Piłki Nożnej jest rozgrywany według obowiązujących przepisów gry w piłkę nożną wydanych przez Polski Związek Piłki Nożnej ze zmianami ustalonymi w niniejszym regulaminie.
3. W turnieju mogą grać zawodnicy od rocznika 2004 oraz będący członkami danej wspólnoty/ruchu/organizacji.
4. Zawodnicy nieletni mogą wziąć udział w turnieju tylko i wyłącznie po wyrażeniu zgody przez rodziców.
5. Każda drużyna musi posiadać przynajmniej 1 komplet jednolitych koszulek meczowych ponumerowanych.
6. W turnieju nie mogą brać udziału zawodnicy występujący w ogólnopolskich rozgrywkach piłki nożnej organizowanych przez PZPN: Ekstraklasa, I, II, III, IV liga, klasa okręgowa, klasa A oraz rozgrywki halowe (10 letni okres karencji).

II. Zgłaszanie drużyn.

1. Każda drużyna wyznacza osobę (kapitana drużyny) do kontaktów z organizatorem.
2. Warunkiem przyjęcia zespołu do rozgrywek jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego, zgłoszenie składu drużyny, dostarczenie oświadczeń, opłata wpisowego w terminach podanych przez organizatora.
3. Kapitan drużyny jest zobowiązany dostarczyć oświadczenia zawodników o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w turnieju, oraz oświadczenia rodziców zawodników niepełnoletnich najpóźniej w dniu rozgrywek przed pierwszym meczem swojej drużyny.
4. Jedna drużyna może zgłosić do turnieju 12 zawodników.

III. System rozgrywek.

1. Turniej Halowej Piłki Nożnej zostanie rozegrany w dwóch etapach:
I etap – rozgrywki w grupach (25.01 sobota w godzinach 11.00 – 22.00)
II etap – runda finałowa (26.01 niedziela w godzinach 12.00 – 18.00)
2. Czas trwania gry będzie uzależniony od ilości drużyn uczestniczących w turnieju.

IV. Przepisy gry.

1. Drużyna składa się maksymalnie z 12 zawodników.
2. Zespoły na parkiecie grają w składach: 5 zawodników w polu + bramkarz.
3. Zmiany zawodników w trakcie gry prowadzone są w systemie „hokejowym” w „strefie zmian”. Nieprawidłowo wykonana zmiana skutkuje karą 2 minutowej gry w osłabieniu.
4. Kary dla zawodników:
 - Pierwsza żółta kartka w meczu - kara - drużyna gra w osłabieniu 2 minuty. Jeżeli karę otrzyma bramkarz, boisko może opuścić zawodnik z pola.
 - Druga żółta kartka w meczu otrzymana przez tego samego zawodnika jest równoznaczna z okazaniem zawodnikowi czerwonej kartki i wykluczeniu jego z gry w tym spotkaniu (zawodnik musi udać się do szatni), a drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty.
 - Czerwona kartka – zawodnik jest odsunięty od występu w co najmniej 1 meczu, chyba że organizator na podstawie wniosku Sędziego zadecyduje o podwyższeniu kary.
5. Uderzenie piłką w sufit powoduje rzut autowy dla przeciwnika.
6. Rzut autowy wykonywany jest nogą i jest traktowany jako rzut pośredni. Rzuty autowe gromy z linii bocznej (decyduje obwód piłki) z piłki „stojącej”. Nieprawidłowe wykonanie rzutu z autu skutkuje utratą piłki na rzecz przeciwnika.
7. Rzut karny wykonywany jest z punktu odległego 6 metrów od bramki.
8. Obowiązuje odległość 5 metrów od piłki przy wykonywaniu stałych fragmentów gry, również rzutów z autu. Brak dostosowania się do tego przepisu i umyślne utrudnianie rozegrania akcji, skutkuje karą 2 min gry w osłabieniu.
9. Nie obowiązuje przepis o podawaniu piłki do bramkarza (można podawać piłkę do bramkarza).

10. Czas rozpoczęcia gry po stałym fragmencie lub w czasie rozpoczęcia akcji od bramkarza wynosi 4 sekundy. Bramkarz rzuty od bramki („5”) wybija ręką poza pole karne. Można piłkę wyrzucać poza linię środkową boiska.
11. Przepis o spalonym nie obowiązuje.
12. W czasie trwania meczu prawo zwrócenia się do Sędziego ma tylko i wyłącznie oznaczony opaską Kapitan drużyny.
13. Czas gry zatrzymywany będzie tylko w przypadku kontuzji zawodnika bądź zmiany bramkarza.
14. Zakaz wykonywania wślizgów kontaktowych. Przez kontakt rozumie się uniemożliwienie rozegrania bądź skutecznego oddania strzału. Wślizg będzie traktowany jako przewinienie i karane rzutem wolnym bezpośrednim, bądź rzutem karnym.
15. Wszystkie rzuty (poza rzutem z autu) będą traktowane jako bezpośrednie, z których można oddać skuteczny strzał na bramkę.

V. Klasyfikacja zespołów.

1. Punktacja podczas rozgrywek grupowych jest następująca: za każde wygrane spotkanie przyznaje się drużynie 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegraną 0 pkt.
2. Kolejność zespołów w tabeli ustala się wg przyznanych punktów i bilansu bramek. W przypadku uzyskania równej ilości punktów o miejscu decydują:
 1. lepszy stosunek bramek zdobytych do straconych we wszystkich spotkaniach w grupie.
 2. wynik bezpośredniego meczu.
 3. losowanie (lub dodatkowy mecz, decyzja organizatora).

VI. Przepisy końcowe.

1. Zawodnicy uczestniczący w turnieju ubezpieczają się we własnym zakresie.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki powstałe podczas turnieju i za rzeczy pozostawione na terenie obiektu.
3. Za usterki stwierdzone w szatniach odpowiedzialność ponoszą drużyny.

4. Zasady korzystania z obiektu ujęte są w regulaminie korzystania z hali sportowej w ZSO nr 3, Piotra Skargi 29-31, 50-082 Wrocław.
5. Prawo interpretacji Regulaminu Halowego Turnieju Piłki Nożnej przysługuje organizatorowi.
6. O wszystkich innych sprawach związanych z przeprowadzeniem turnieju, a nie ujętych w niniejszym regulaminie decyduje organizator.

Wrocław, 3 stycznia 2020r.

Organizator: Wspólnota Hallelu Jah