

# REGULAMIN II TURNIEJU PIŁKARSKIEGO O PUCHAR TOWARZYSTWA PRZYJACIÓŁ ZĄBEK

## §1 Organizatorzy

1. Organizatorami Turnieju o Puchar Towarzystwa Przyjaciół Ząbek, dalej zwanego „Turniejem” jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Ząbkach oraz Towarzystwo Przyjaciół Ząbek zwani dalej „Organizatorami”.
2. Celem Turnieju o Puchar Towarzystwa Ząbek jest integracja lokalnej społeczności, promocja sportowej rywalizacji i propagowanie piłki nożnej jako aktywnego spędzania czasu wolnego.

## §2 Zgłoszenie do rozgrywek

1. Drużyna zgłasza się do rozgrywek drogą mailową na adres [tpz@tpz.org.pl](mailto:tpz@tpz.org.pl)
2. O udziale w Turnieju decyduje kolejność zgłoszeń
3. Wpisowe na Turniej wynosi 60 złotych.
4. Zgłoszenie drużyny do rozgrywek wymaga wypełnienia karty drużyny, dostępnej na stronie [www.tpz.org.pl](http://www.tpz.org.pl) i przekazania jej Organizatorom w formie elektronicznej do dnia 28 sierpnia 2012r.
5. Wpłaty należy dokonać przelewem na konto bankowe Towarzystwa Przyjaciół Ząbek: 26 8006 0000 0024 2426 2000 0001 po uzyskaniu potwierdzenia o zakwalifikowaniu drużyny do Turnieju, nie później niż do 31 sierpnia 2012r. Wpłata wpisowego oznacza potwierdzenie udziału w Turnieju.
6. Drużyny niezakwalifikowane do udziału w Turnieju Organizator wpisuje na listę rezerwową. W przypadku rezygnacji lub wykluczenia drużyny zakwalifikowanej do udziału w Turnieju, Organizatorzy mogą zakwalifikować drużynę z listy rezerwowej. Drużyna ta zobowiązana jest do opłacenia wpisowego w ciągu dwóch dni od mailowego poinformowania o zakwalifikowaniu.
7. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z deklaracją przestrzegania regulaminu i przepisów gry.
8. W wypadkach nie przestrzegania regulaminu Turnieju przez drużynę bądź poszczególnych zawodników, Organizatorzy mają prawo do usunięcia zespołu bądź zawodników z rozgrywek bez stosowania innych kar przewidzianych w regulaminie.

9. Drużyna składa się minimalnie z 6, a maksymalnie z 12 zawodników.
10. W Turnieju mogą brać udział tylko zawodnicy, którzy zostali zgłoszeni do rozgrywek zgodnie z regulaminem rozgrywek.
11. Zawodnik może być zgłoszony tylko do jednej drużyny.
12. Zawodnicy mogą być zgłaszani tylko przed rozpoczęciem rozgrywek. Zgłoszeń można poprzez email.
13. Zawodnicy biorący udział w Turnieju zobowiązani są poddać się wcześniej badaniom lekarskim stwierdzającym ich dobry stan zdrowia.
14. Każdy zawodnik/drużyna odpowiedzialny jest za własne ubezpieczenie NW, OC i gra na własną odpowiedzialność.
15. Zawodnik, który nie ukończył 18 roku życia musi posiadać pisemną zgodę prawnych opiekunów.

### **§3 Organizacja rozgrywek**

1. Za organizację rozgrywek Turnieju odpowiedzialni są Organizatorzy.
2. Oficjalnym źródłem informacji o rozgrywkach i decyzjach Organizatorów jest strona internetowa [www.tpz.org.pl](http://www.tpz.org.pl) lub [mosir@zabki.pl](mailto:mosir@zabki.pl) i emaile rozsyłane przez Organizatorów na adresy i numery kontaktowe podane w kartach zgłoszeniowych drużyn.
3. Zależnie od liczby zgłoszeń przewiduje się dwie formy Turnieju.
4. Jeżeli zakwalifikowanych zostanie minimum 16 drużyn:
  - a. Zawody będą trwały 2 dni. Pierwszy dzień stanowi fazę eliminacyjną do Turnieju. Zdobyte przez zawodników bramki nie liczą się do klasyfikacji strzelców.
  - b. Drużyny zostaną podzielone w wyniku losowania na 4 grupy: A, B, C i D. W każdej grupie występować będą 4 zespoły, które w ramach fazy eliminacyjnej rozegrają mecze systemem „każdy z każdym”. Mecze trwają po 10 minut każdy. Do Turnieju awansują po dwie najlepsze drużyny z każdej grupy.
  - c. W ramach Turnieju rozegrane zostaną fazy: grupowa i play-off. Mecze potrwać po 15 minut
  - d. W ramach fazy grupowej grupę I stanowią zwycięzcy grup A i B oraz zdobywcy drugich miejsc w grupach C i D. Grupę II stanowią zwycięzcy grup C i D oraz zdobywcy drugich miejsc w grupach A i B. W obydwu grupach zespoły rozegrają mecze systemem „każdy z każdym”.
  - e. W I etapie fazy play-off (półfinał) zwycięzca grupy I rozegra mecz ze zdobywcą drugiego miejsca w grupie II i odwrotnie.
  - f. W II etapie fazy play-off (finał), zagrają ze sobą odpowiednio zwycięzcy i przegrani meczy rozgrywanych w ramach I etapu fazy play-off.

5. Jeżeli zakwalifikowanych zostanie 10 drużyn:
  - a. Turniej będzie trwał 1 dzień. Każdy mecz będzie trwał 15 minut
  - b. W rozgrywkach wystartują zespoły podzielone na grypy A i B. W każdej grupie występować będzie 5 zespołów, które rozegrają mecze systemem „każdy z każdym”. Po zakończeniu rozgrywek grupowych, po dwa najlepsze zespoły z każdej grupy awansują do fazy play-off.
  - c. W I etapie fazy play-off (półfinał) zwycięzca grupy A rozegra mecz ze zdobywcą II miejsca w grupie B i odwrotnie.
  - d. W II etapie fazy play-off (finał), zagrają ze sobą odpowiednio zwycięzcy i przegrani meczy rozgrywanych w ramach I etapu fazy play-off.
6. Terminarz rozgrywek ustalany jest przez Organizatorów. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w terminarzu w trakcie rozgrywek.
7. Dokładne terminy są dostępne w stałym terminarzu i będą ogłoszone przez rozpoczęciem rozgrywek.
8. Wszystkie wyniki z rundy drużyny wykluczonej z rozgrywek zostają anulowane, jeśli rozegra ona mniej niż 50% meczy w Turnieju, a jeżeli rozegra ich więcej - wyniki zostaną utrzymane, zaś w meczach nierozegranych - zostaną przyznane walkowery dla drużyn przeciwnych. Drużyna, która została wykluczona, sklasyfikowana zostaje na ostatnim miejscu.
9. Wszelkie protesty muszą być składane do Organizatorów w formie pisemnej (osobiście) najpóźniej w ciągu 30 minut od daty meczu/zdarzenia.
10. Na rozpatrzenie protestu i wydanie decyzji Organizatorzy mają maksymalnie 15 minut.

#### **§4 Przepisy gry**

1. Boisko ma wymiary minimum 25 x 55 metrów.
2. Bramki mają wysokość 2 metrów i szerokość 5 metrów. Niewielkie odstępstwa od tych wymiarów są dopuszczalne.
3. Drużyna ma obowiązek posiadać jednolite koszulki z numerami na plecach - w wypadku braku numeru na koszulce danego zawodnika, sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry.
4. Obowiązuje całkowity zakaz gry w butach z "wkrętami". Dopuszczone są jedynie buty z korkami typu "lane", bądź inne obuwie sportowe na płaskiej podeszwie. Kapitan może w dowolnym momencie meczu (lecz przed jego zakończeniem) zgłosić sędziemu prośbę o sprawdzenie obuwia zawodnikowi bądź zawodnikom drużyny przeciwnej. Zawodnik grający w butach niedopuszczonych przez Regulamin zostaje ukarany przez sędziego żółtą kartką i karą 5 minut. Ponownie może wejść na boisko po zmianie obuwia na regulaminowe.

5. Drużyna rozpoczyna mecz w 6 osobowym składzie z wyróżnionym bramkarzem (bramkarz + pięciu zawodników w polu).
6. Organizatorzy zapewnia piłki do rozgrywania spotkań.
7. Drużyna może rozpocząć mecz w minimalnej ilości 4 zawodników. W przypadku mniejszej ilości graczy sędzia ma obowiązek przyznać walkower drużynie przeciwnej, jeśli rywal nie stawi się na boisku w składzie co najmniej 4 osobowym 5 minut po upływie godziny spotkania ustalonej przez Organizatorów.
8. Ilość zmian jest nieograniczona. Dopuszcza się zmiany powrotne. Zmiany mogą być dokonywane jedynie podczas przerwy w grze - w strefie środkowej boiska i wyraźnej zgodzie udzielonej przez sędziego spotkania. W przypadku naruszenia tego przepisu gry sędzia ma prawo zastosować odpowiednią karę.
9. Kapitan musi być wyróżniony opaską kapitańską. Nie ma obowiązku przekazywania opaski innemu graczowi na czas zejścia kapitana "na zmianę" jeśli znajduje się on w bezpośredniej bliskości boiska.
10. Do rozmowy z arbitrem upoważniony jest jedynie kapitan.
11. Wszystkie zespoły, są odpowiedzialne za osoby im towarzyszące. W przypadku rażącego zachowania się osób towarzyszących, Organizatorzy mogą zweryfikować wynik meczu, ukarać drużynę finansowo bądź wykluczyć z Turnieju.
12. Sędzia ma prawo nie dopuścić do gry zawodnika pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
13. W celu ewentualnego sprawdzenia tożsamości każdy zawodnik powinien posiadać przy sobie dowód osobisty lub inny dokument poświadczający tożsamość. W przypadku braku takiego dokumentu sędzia może nie dopuścić zawodnika do gry.
14. Nie przewiduje się przerwy ani zmiany stron boiska w trakcie meczu.
15. Spotkanie musi rozpocząć się najpóźniej z 5 minutowym opóźnieniem w stosunku do godziny podanym w terminarzu, ale tylko z powodu braku wymaganej liczby zawodników.
16. W grze obowiązują przepisy FIFA z poprawkami zamieszczonymi w niniejszym regulaminie, a w szczególności:
  - nie obowiązuje przepis o spalonym
  - w trakcie wykonywania rzutu wolnego mur drużyny przeciwnej musi być oddalony o 5 metrów od piłki

## **§5 Kary w grze**

1. Wymiar kary zależy od uznania sędziego i przepisów obowiązujących w regulaminie.

2. Kara obowiązuje przez cały okres jej trwania (po zdobyciu bramki przez drużynę nie ukaraną, kara obowiązuje do końca czasu trwania)
3. Obowiązują kary: 1 min, 3 min, 5 min i wykluczenie z gry.
4. Wszystkie kary oznaczają jednocześnie żółtą kartkę. Dwie kary oznaczają w konsekwencji czerwoną kartkę a co za tym idzie wykluczenie z gry.
5. Tylko sędzia może zezwolić na wejście zawodnika po upływie czasu kary.
6. Trzy żółte kartki w meczach powodują automatycznie odsunięcie zawodnika od 1 meczu, 6 żółtych kartek - 2 kolejne mecze absencji, 9 żółtych kartek - 3 kolejne mecze.
7. Czerwona karta powoduje automatyczne odsunięcie zawodnika od udziału w co najmniej jednym (następnym) spotkaniu. Każda czerwona kartka jest rozpatrywana indywidualnie przez Organizatorów, który w zależności od okoliczności zastosować karę odsunięcia od więcej niż 1 meczu aż do całkowitej dyskwalifikacji zawodnika.
8. W przypadku czynnego znieważenia sędziego (uderzenie, oplucie itp.), sędzia natychmiast kończy mecz. Wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.

## **§6 Kary organizacyjne**

1. Walkower (v.o.) to brak wymaganej regulaminem ilości (czterech) zawodników do rozpoczęcia spotkania po upływie 5 minut od daty i godziny rozpoczęcia meczu.
2. Udział w meczu nieuprawnionego do gry zawodnika skutkuje przyznaniem walkowera dla drużyny przeciwnej.
3. Od przyznanego walkowera nie ma odwołania
4. Niesportowe zachowanie w stosunku do sędziego lub zawodnika bądź kibiców drużyny przeciwnej skutkuje ukaraniem zawodnika karą w wysokości co najmniej 10 zł i odsunięciem od gry w co najmniej jednym spotkaniu aż do wykluczenia z rozgrywek włącznie.
5. Drużyna jest odpowiedzialna za zachowanie swoich kibiców. Wobec wszystkich zachowań kibiców niezgodnych z regulaminem stosowane są takie same kary wobec drużyny, której kibicują jak w przypadku zawodników danej drużyny
6. Na terenie wokół boiska/szkoły zabrania się spożywania alkoholu zarówno przez zawodników jak i kibiców. Niezastosowanie się do tego przepisu skutkuje karą dla drużyny. Pierwszy raz - 100 zł, drugi - 200 zł. Przy trzecim takim przypadku zespół zostaje wykluczony z rozgrywek. W szczególnym wypadku drużyna może zostać wykluczona bez zastosowania powyższej procedury
7. Wszystkie drużyny zobowiązane są do zachowania czystości i porządku na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze. Nie przestrzeganie tego punktu skutkuje karą w wysokości co najmniej 50 zł.

8. Za spowodowanie szkód materialnych na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze drużyna odpowiada materialnie do wysokości powstałej szkody w/g wskazania właściciela obiektu. Dodatkowo na zespół jest nałożona kara w wysokości od 50 do 500 zł.
9. Za obrażenie zawodników drużyny przeciwnej lub sędziego Organizatorzy mogą ukarać zawodnika bądź drużynę dodatkową karą finansową w wysokości 50 zł.
10. Oprócz wyżej wymienionych kar Organizatorzy mogą stosować jednorazowo karę upomnienia, jeśli uzna za stosowne, że nadzwyczajne złagodzenie kary jest możliwe i uzasadnione
11. W szczególnych przypadkach, także nieprzewidzianych w niniejszym regulaminie, Organizatorzy mają prawo stosować odpowiednie kary (włącznie z dyskwalifikacją zawodnika lub drużyny).

## **§7 Sędziowanie**

1. W wypadku wyjątkowej sytuacji braku sędziego na meczu Organizatorzy mają prawo wyznaczyć do sędziowania inne osoby.
2. Sędzia meczu obowiązany jest sprawdzić dowody tożsamości na żądanie kapitana którejkolwiek z grających drużyn - sprawdzenie takie może być dokonane zarówno przed, w przerwie jak i bezpośrednio po zakończeniu spotkania, jednak zgłoszenie to musi nastąpić przed zakończeniem spotkania.

## **§8 Punktacja**

1. Wprowadza się następującą punktację: 3 punkty za zwycięstwo, 1 punkt za remis, 0 punktów za przegraną.
2. Walkower oznacza przyznanie wyniku 0:3.
3. O miejscu drużyny w tabeli końcowej decydują w kolejności:
  - liczba zdobytych punktów
  - wynik bezpośredniego spotkania między zainteresowanymi drużynami
  - różnica między bramkami strzelonymi a straconymi
  - liczba strzelonych bramek
  - w przypadku więcej niż 2 zespołów z taką samą liczbą punktów „mała tabela” między zainteresowanymi zespołami

## §9 Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy zastrzegają, że w sytuacjach nietypowych bądź nieuwzględnionych w regulaminie zastrzega sobie prawo do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia, włącznie ze zmianą regulaminu ZLSP.
2. Do interpretacji powyższego regulaminu uprawnieni są jedynie Organizatorzy.

