

**REGULAMIN**

**IV TURNIEJU PIŁKARSKIEGO**

**O PUCHAR TOWARZYSTWA**

**PRZYJACIÓŁ ZĄBEK**



**§1 Organizatorzy**

1. Organizatorem Turnieju piłkarskiego o Puchar Towarzystwa Przyjaciół Ząbek, dalej zwanego „Turniejem” jest Towarzystwo Przyjaciół Ząbek zwane dalej „Organizatorem”.
2. Celem Turnieju o 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 70 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 Organizatorowi w formie elektronicznej od 8 do 27 sierpnia 2014 r.
5. Wpłaty należy dokonać przelewem na konto bankowe TPZ po uzyskaniu potwierdzenia o zakwalifikowaniu drużyny do Turnieju, nie później niż do 28 sierpnia 2014 r. Wpłata wpisowego oznacza potwierdzenie udziału w Turnieju.
6. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z deklaracją przestrzegania regulaminu i przepisów gry.
7. W wypadkach nie przestrzegania regulaminu Turnieju przez drużynę bądź poszczególnych zawodników, Organizator ma 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 dokonywać 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 OC i gra na własną odpowiedzialność.
15. Zawodnik, który nie ukończył 18 roku życia musi posiadać pisemną zgodę prawnych opiekunów.
16. W Turnieju może wziąć udział zawodnik, który ukończył 15 rok życia.

### **§3 Organizacja rozgrywek**

1. Za organizację rozgrywek Turnieju odpowiedzialny jest Organizator.
2. Oficjalnym źródłem informacji o rozgrywkach i decyzjach Organizatora jest strona internetowa [www.tpz.org.pl](http://www.tpz.org.pl) i emaile rozesyłane przez Organizatora na adresy lub numery kontaktowe podane w kartach zgłoszeniowych drużyn.
3. W rozgrywkach wystartują zespoły podzielone na grupy I i II. 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.
4. Mecze w fazie grupowej będą trwały 15 minut. Mecze w fazie play-off będą trwały 24 minuty (2 połowy po 12 minut).
5. W I etapie fazy play-off (półfinały) zwycięzca grupy I rozegra mecz ze zdobywcą drugiego miejsca w grupie II i odwrotnie.
6. W II etapie fazy play-off (finał), zagrają ze sobą odpowiednio zwycięzcy i przegrani meczy rozgrywanych w ramach I etapu fazy play-off.
7. Kapitan drużyny jest zobowiązany do zgłoszenia się do sędziego stolikowego po każdym meczu, w którym zagrała jego drużyna, w celu weryfikacji wyniku.
8. Terminarz rozgrywek ustalany jest przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w terminarzu w trakcie rozgrywek.
9. Dokładne terminy są dostępne w stałym terminarzu i będą ogłoszone przez rozpoczęciem rozgrywek, najpóźniej 5 września na stronie internetowej organizatora.
10. 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.
11. Wszelkie protesty muszą być składane do Organizatora w formie pisemnej (osobiście) najpóźniej w ciągu 30 minut od daty meczu/zdarzenia.

12. Na rozpatrzenie protestu i wydanie decyzji Organizator ma 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. Organizator 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 Organizatora.
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, Organizator może 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. Spotkanie musi rozpocząć się najpóźniej z 5 minutowym opóźnieniem w stosunku do godziny podanym w terminarzu, ale tylko z powodu braku wymaganej liczby zawodników.
15. 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, którzy 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 Organizator może ukarać zawodnika bądź drużynę dodatkową karą finansową w wysokości 50 zł.
10. Oprócz wyżej wymienionych kar Organizator może 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, Organizator ma prawo stosować odpowiednie kary (włącznie z dyskwalifikacją zawodnika lub drużyny).

## **§7 Sędziowanie**

1. W wypadku wyjątkowej sytuacji braku sędziego na meczu Organizator ma 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 zainteresowanym drużynami
  - różnica między bramkami strzelonymi a straconymi
  - liczba strzelonych bramek
  - dodatkowe spotkanie
  - w przypadku więcej niż 2 zespołów z taką samą liczbą punktów „mała tabela” między zainteresowanymi zespołami

## **§9 Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzegają, że w sytuacjach nietypowych bądź nieuwzględnionych w regulaminie zastrzega sobie prawo do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia.
2. Do interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator.
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu, w szczególności w sytuacji większej bądź mniejszej liczby zgłoszonych drużyn.