

**REGULAMIN II ŚWIĄTECZNEGO TURNIEJU
W PIŁCE NOŻNEJ HALOWEJ OLDBOJÓW 40+
o Puchar Burmistrza Sędziszowa**

1. Cel:

- Popularyzacja piłki Nożnej Halowej
- Integracja drużyn piłkarskich z gminy i powiatu.

2. Organizator: Ośrodek Sportu i Rekreacji w Sędziszowie

Patronat honorowy: Burmistrz Sędziszowa

3. Termin: 16.12.2017 r. – początek godz. 18.00, odprawa techniczna godzina 17.40.

4. Zgłaszanie się drużyn do dnia 13.12.2017 roku do godziny 15.00.

Zgłoszenia do turnieju należy dokonywać osobiście w kasie lub przesyłając wypełnioną kartę zgłoszeniową na adres e-mail OSiR.

5. TURNIEJ ODBĘDZIE SIĘ POD WARUNKIEM WZIĘCIA UDZIAŁU MINIMUM TRZECH DRUŻYN.

6. Miejsce: Hala Sportowa OSiR Sędziszów

7. Uczestnictwo:

W turnieju uczestniczą zgłoszone drużyny. Drużyna zgłasza do gry max. 10 zawodników. Zawodnicy wpisani są do formularza zgłoszeniowego, którego podpisanie przez kierownika drużyny oznacza brak przeciwwskazań lekarskich do wzięcia udziału w imprezie przez zawodników. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne uszczerbki na zdrowiu (wypadek) poniesione w czasie turnieju. Drużyny występujące w turnieju zobowiązane są do posiadania jednolitego stroju sportowego i obuwia halowego. Dodatkowych ubezpieczeń NW mogą dokonać zawodnicy we własnym zakresie.

W turnieju mogą brać udział zawodnicy, którzy ukończyli 40 rok życia.

8. Sposób przeprowadzenia:

Zawody rozgrywane będą zgodnie z zasadami halowej piłki nożnej wg przepisów PZPN.

Gra 5 zawodników – 4 w polu plus bramkarz, bramki do piłki ręcznej.

Czas gry: dwa razy 12 lub 15 minut ze zmianą boisk. Mecze rozgrywane są piłkami halowymi.

W zależności od ilości zgłoszeń na spotkaniu organizacyjnym zostanie przyjęty system rozgrywek.

9. Punktacja:

Zwycięzca otrzymuje 3 pkt, remis 1 pkt, przegrany 0 pkt.

O kolejności miejsc decyduje:

- liczba zdobytych punktów,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepsza różnica bramek,
- liczba zdobytych bramek,
- rzuty karne po meczu remisowym w półfinale i finale.

10. Organizator zapewnia napoje dla drużyn, opiekę przedmedyczną oraz nagrodę dla króla strzelców, nagrodę dla najlepszego bramkarza.

11. Nagrody dla najlepszych: puchar: Burmistrza Sędziszowa za zajęcie I, II i III miejsca.

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

- 1) Czas gry 2 x 15 min, przerwa – 1 min.
- 2) Po przerwie drużyny zmieniają strony boiska.
- 3) **Zawodnicy mogą grać wyłącznie w obuwii sportowym.**
- 4) Drużyny grają po 5 zawodników, w tym bramkarz w stroju odróżniającym się od pozostałych zawodników.
- 5) Drużyny grają w jednakowych strojach. Sędzia ma prawo nie dopuścić do gry drużyny, która nie posiada jednolitych strojów lub nakazać założyć „koszulki narzutki”.
- 6) Kapitan drużyny ma prawo zwrócić się do sędziego z prośbą, o niedopuszczenie do gry zawodnika drużyny przeciwnej, który nie ma obuwia sportowego albo jeśli strój może mylić grających. W takim przypadku sędzia nie dopuszcza wskazanego zawodnika do gry, do chwili uzupełnienia stroju.
- 7) Halowa Piłka Nożna jest **grą bezkontaktową.**
- 8) Aby mecz mógł rozpocząć się na boisku musi przebywać minimum 4 zawodników każdej z drużyn.
- 9) Gra toczy się do gwizdka sędziego.
- 10) Walkower orzeka sędzia po upływie 5 min. od planowanego czasu rozpoczęcia gry.
- 11) Rzuty różne, wolne, karne, są rzutami bezpośrednimi.
- 12) Rzuty wolne dyktowane za przewinienia w polu karnym wykonywane będą z linii pola karnego.
- 13) Zawodnik drużyny przeciwnej musi znajdować się 3 metry od miejsca wybijania autu, rzutu wolnego lub różnego.
- 14) Rzut karny będzie za przewinienie dokonane w obrębie pola karnego za:
 - celowe zagranie piłki ręką;
 - brutalny faul;
 - wejście wślizgiem jeśli w promieniu 3 metrów znajduje się zawodnik.
- 15) Rzut karny wykonywany będzie z odległości 6 metrów (pozostali piłkarze stoją za linią 9 metrów).

- 16) Piłka opuszcza pole gry jeśli całym obwodem przekroczy linię boiska.
- 17) Piłkę do gry wprowadza się nogą zza linii boiska.
- 18) Bramkarz ma 6 sekund na rozpoczęcie gry nogą lub ręką. Po tym czasie sędzia odgwizduje rzut wolny z linii pola karnego. Zmiany są lotne wyłącznie w strefie zmian po wcześniejszym zejściu zawodnika zmienianego.
- 19) Strefę zmian określony jest obszar przy ławce rezerwowych zawodników.
- 20) Za złe dokonanie zmiany sędzia udziela drużynie karę 2 minut dla zawodnika wychodzącego, przez ten czas drużyna gra w osłabieniu.
- 21) **Kary:**
 - Żółta kartka – upomnienie, kara – 2 minuty
 - Czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z rozgrywanego meczu.Dopuszcza się całkowite wykluczenie zawodnika z turnieju w przypadku niesportowego zachowania i braku podporządkowania się zaleceniom sędziego. O całkowitym wykluczeniu zawodnika z gry decydują: sędziowie, organizatorzy oraz zainteresowane zespoły.

Wszelkich informacji udziela:

Damian Kłek – tel. 41 381-27-30 wew. 27

e-mail: osir@sedziszow.pl

UWAGA:

Odprawa techniczna kapitanów drużyn odbędzie się w dniu 16.12.2017 r. o godz. 17.40 (przed zawodami) na hali sportowej OSiR, na której zostanie przyjęty system rozgrywania turnieju – w zależności od ilości zgłoszonych zespołów.