

# REGULAMIN ROZGRYWEK

wg stanu na dzień: **12.12.2016**

**XXIV („24”) Halowa Liga „ORLIKÓW” o Mistrzostwo Mistrzostwa Krakowa**  
**XIV (14) Halowa Liga „ŻAKÓW” o Mistrzostwo Krakowa**  
**w sezonie 2016/2017**

## § 1

Celem rozgrywek jest wyłonienie mistrza Krakowa orlików i żaków oraz przedłużenie szkolenia najmłodszych piłkarzy na okres zimowy.

## § 2

Rozgrywki odbywają się pod auspicjami Małopolskiego Związku Piłki Nożnej, organizatorem jest Komisja Piłkarstwa Młodzieżowego MZPN i Wydział Gier MZPN.

## § 3

Rozgrywki **mogą być** prowadzone w czterech kategoriach wiekowych:

- ORLIKI STARSZE - urodzeni od 01.01.2006 do 31.12.2006 lub od 01.01.2006 do 31.12.2007
- ORLIKI MŁODSZE - urodzeni od 01.01.2007 do 31.12.2007
- ŻAKI STARSZE - urodzeni od 01.01.2008 do 31.12.2008 lub od 01.01.2008 do 31.12.2009
- ŻAKI MŁODSZE - urodzeni od 01.01.2009 do 31.12.2009

## § 4

Żaki mogą brać udział w zawodach ORLIKÓW pod warunkiem posiadania karty zdrowia zezwalającej wyraźnie na grę w grupie wiekowo starszej.

**Zawodnicy mogą uczestniczyć w meczach tylko tego zespołu, do którego zostali zgłoszeni przez klub, jeśli klub zgłosił więcej niż jeden zespół w danej kategorii wiekowej.**

## § 5

Zawodnik w wymienionych kategoriach zobowiązanych:

- aktualną ważną kartę zdrowia i legitymację szkolną.

Drużyny powinny posiadać listę zgłoszeń, nazwisko i imię, datę urodzenia; dzień, miesiąc rok.

Lista zgłoszeń może być potwierdzona przez lekarza – zamiast indywidualnych kart zdrowia

**Brak w/w dokumentów spowoduje nie dopuszczenie do rozgrywek zawodników.**

## § 6

Rozgrywki we wszystkich kategoriach wiekowych odbywają się systemem jednorundowym.

## § 7

**Ćwierćfinał ORLIKÓW STARSZYCH** zestawienie par:

1. para: 1. 1 miejsce grupa A – 1 miejsce grupa B
2. para: 2. 1 miejsce grupa C – 1 miejsce grupa D
3. para: 3. 1 miejsce grupa E -1 miejsce grupa F
4. para: 4. 1 miejsce grupa G – 2 lepsze miejsce z grup A do G <b>DECYDUJE ORGANIZATOR.</b>

- przegrywające drużyny odpadają z rozgrywek **wygrywające rozgrywają półfinał**

- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

**Półfinał ORLIKÓW STARSZYCH** zestawienie par:

1. Para 5: zwycięzca pary 1 - zwycięzca pary 2,
2. Para 6: zwycięzca pary 3 - zwycięzca pary 4,

- przegrywające drużyny odpadają z rozgrywek **wygrywające rozgrywają finał**
- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

### **Finał ORLIKÓW STARSZYCH**

1. pokonany pary 5 z pokonanym pary 6 o 3 miejsce
2. zwycięzca pary 5 ze zwycięzcą pary 6 o 1 miejsce

### **Półfinał ORLIKÓW MŁODSZYCH** zestawienie par:

1. para: 1. grupa AOM 1 miejsce - 2 miejsce grupa COM
2. para: 2. grupa BOM 1 miejsce - 2 miejsce grupa BOM
3. para: 3. grupa COM 1 miejsce - 2 miejsce grupa AOM

- przegrywające drużyny odpadają z rozgrywek **wygrywające rozgrywają finał**
- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

### **Finał ORLIKÓW MŁODSZYCH**

1. zwycięzca pary 1 - zwycięzca pary 2 ,
2. zwycięzca pary 2 - zwycięzca pary 3 ,
3. zwycięzca pary 3 - zwycięzca pary 1 ,

### **Ćwierćfinał ŻAKÓW STARSZYCH** zestawienie par:

1. para: 1. grupa ASZ 1 miejsce - 2 miejsce grupa BSZ
2. para: 2. grupa BSZ 1 miejsce - 2 miejsce grupa CSZ
3. para: 3. grupa CSZ 1 miejsce - 2 miejsce grupa DSZ
4. para: 4. grupa DSZ 1 miejsce - 2 miejsce grupa ESZ
5. para: 5. grupa ESZ 1 miejsce - 2 miejsce grupa FSZ
6. para: 6. grupa FSZ 1 miejsce - 2 miejsce grupa ASZ

- przegrywające drużyny odpadają z rozgrywek **wygrywające rozgrywają półfinał**
- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

### **Półfinał ŻAKÓW STARSZYCH** zestawienie par:

1. para 7: zwycięzca pary 1 - zwycięzca pary 2 ,
2. para 8: zwycięzca pary 3 - zwycięzca pary 4 ,
3. para 9: zwycięzca pary 5 - zwycięzca pary 6 .

- przegrywające drużyny odpadają z rozgrywek **wygrywające rozgrywają półfinał**
- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

### **Finał ŻAKÓW STARSZYCH**

zwycięzca pary 7 - zwycięzca pary 8 ,
zwycięzca pary 8 - zwycięzca pary 9 ,
zwycięzca pary 9 - zwycięzca pary 7 ,

### **Półfinał ŻAKÓW MŁODSZYCH** zestawienie par:

para: 1. grupa AZM 1 miejsce - 2 miejsce grupa CZM
--

para: 2. grupa BZM 1 miejsce - 2 miejsce grupa BZM

para: 3. grupa CZM 1 miejsce - 2 miejsce grupa AZM

- przegrywające drużyny odpadają z rozgrywek **wygrywające rozgrywają finał**
- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

#### **Finał ŻAKÓW MŁODSZYCH**

1. zwycięzca pary 1 - zwycięzca pary 2,

2. zwycięzca pary 2 - zwycięzca pary 3,

3. zwycięzca pary 3 - zwycięzca pary 1,

**SKRZATY rozgrywają 4 turnieje po 6 lub 5 zespołów w grupie. Każdy turniej to inny zestaw par w danej grupie A,B,C i D. W zestawie 4 turniejów mogą się powtórzyć zestawy tych samych par. Po rozegraniu 4-go turnieju zespoły, które po 4 turniejach zajmą pierwsze i drugie miejsce w grupach A; B; C; D: rozgrywają rozgrywkę finałową wg poniższego klucza:**

#### **Ćwierćfinał SKRZATÓW** zestawienie par:

para: 1. 1 miejsce grupa A – 2 miejsce grupa B

para: 2. 1 miejsce grupa B – 2 miejsce grupa C

para: 3. 1 miejsce grupa C – 2 miejsce grupa D

para: 4. 1 miejsce grupa D – 2 miejsce grupa A

- przegrywające drużyny odpadają z rozgrywek **wygrywające rozgrywają półfinał**
- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

#### **Półfinał SKRZATÓW** zestawienie par:

Para 5: zwycięzca pary 1 - zwycięzca pary 2,

Para 6: zwycięzca pary 3 - zwycięzca pary 4,

- **przy remisach - karne (do 3 a następnie po 1 do skutku)**

#### **Finał SKRZATÓW** zestawienie par:

1. pokonany pary 5 z pokonanym pary 6 o 3 miejsce

2. zwycięzca pary 5 ze zwycięzcą pary 6 o 1 miejsce

#### § 8

**Dowód wpłaty, listy zgłoszeń wraz z kartami zdrowia należy dostarczyć najpóźniej przed pierwszym meczem organizatorom – obsłudze poszczególnych hal rozgrywek mistrzowskich.**

#### § 9

Gry mistrzowskie w hali punktuje się następująco:

- za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt.
- za remis drużyna otrzymuje 1 pkt.
- za porażkę drużyna otrzymuje 0 pkt.

#### § 10

Kolejność zespołów tabeli ustala się wg liczby zdobytych punktów, przez dwie lub więcej drużyn.

O zajętym miejscu w tabeli decydują kolejno:

1. O miejsce w tabeli decyduje wynik bezpośredniego spotkania dwóch zespołów, a przy remisie wg Regulaminu;
2. Liczba zdobytych punktów.
3. Przy równej ilości punktów korzystniejsza różnica bramek po wszystkich spotkaniach w grupie.

4. Przy takiej samej różnicy większa ilość zdobytych bramek po wszystkich spotkaniach w grupie.
5. Przy III zespołach o jednakowych ilości punktów decyduje mała tabela.

#### § 11

Podczas rozgrywek obowiązują regulaminy i przepisy gry w piłkę nożną, przy czym:

- bramkarz może grać rękami tylko w polu bramkowym, które w hali jest jednocześnie polem karnym wyznaczonym półkolem.
- bramkarz wprowadza piłkę do gry tylko ręką.
- wrzut z autu wykonywany jest nogą bez możliwości zdobycia bramki bezpośrednio,
- bramka zdobyta po odbiciu się od bandy, sufitu, oświetlenia, konstrukcji, itp. **NIE MOŻE BYĆ UZNANA.**  
w przypadku takiego odbicia się piłki, sędzia przerywa grę i zarządza **rzut wolny pośredni** /z wyjątkiem odbicia się piłki od ściany lub bandy/.
- rzut karny wykonuje się z odległości 6 metrów,
- odległość przeciwnika od piłki przy rzutach wolnych wynosi 3 metry,
- obowiązuje **ZAKAZ** gry ślizgiem,
- obowiązuje **ZAKAZ** atakowania od tyłu,
- ilość zmian zawodników dowolna. Warunek: najpierw jest zejście zawodnika, a następnie wejście zawodnika do gry. Ma to odbywać się na własnej połowie boiska. O zmianie nie trzeba informować sędziego.
- ilość zawodników w halach nr. 1 i 2 – **6 zawodników w tym bramkarz.**
- zawodników należy wpisywać do protokołu sędziowskiego zgodnie z numerami jakie posiadają na koszulce,
- w przypadku przebywania na boisku w czasie gry większej ilości zawodników niż przewiduje niniejszy regulamin – sędzia karze drużynę wykluczeniem jednego zawodnika na okres 2 minut,
- piłka do gry **ORLIKÓW** i **ŻAKÓW** piłka siatkowa lub nr 3
- obuwiu do gry, trampki, tenisówki, **ZABRANIA SIĘ GRY W BUTACH** lub **KORKOTRAMPKACH**,
- czas trwania zawodów: 1 x 25 minut bez zmiany stron,
- bramka 3 x 2 m,
- sędzia może stosować za przewinienia zawodników wykluczenia czasowe 2, 3 lub 5 minut względnie całkowite /czerwona kartka/,
- **do protokołu meczowego można wpisać max. 15 zawodników**
- za zawodnika wykluczonego drużyna nie może wprowadzić w tym przypadku do gry zawodnika rezerwowego,
- zawodnik ukarany całkowitym wykluczeniem /czerwona kartka/ jest automatycznie zawieszony i nie może brać udziału w następnym meczu. Karę na tego zawodnika nakłada Wydział Dyscypliny MZPN Kraków.

Zobowiązuje się trenerów, opiekunów i kierowników zespołów do właściwego, wychowawczego zachowania się tak wobec przeciwników, sędziów oraz własnego zespołu przed, w czasie i po zawodach. Za zachowanie się zawodników odpowiedzialni są trenerzy i kierownicy drużyn. W przypadku dopuszczenia się uszkodzeń mienia gospodarza hali – Kluby obciążone będą kosztami naprawy. MZPN nie bierze na siebie odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników turnieju pozostawione na terenie hali.

**Obowiązuje zakaz opierania się przez kibiców (rodziców) o barierki oddzielające trybuny od boiska.**

#### § 12

Spóźnienie drużyny /stawienia się do gry/ więcej niż 5 minut powoduje zweryfikowanie zawodów jako 3 - 0 dla przeciwnika.

#### § 13

Ewentualne protesty można zgłaszać w terminie do 3 dni po rozegranych zawodach – opłata 50 złotych. Odwołanie się od decyzji Sekcji Młodzieżowej można wносить w ciągu 3 dni od wydania decyzji przez tę Komisję do Wydziału Gier i Dyscypliny MZPN - opłata 100 złotych. Protesty nie opłacone nie

będą rozpatrywane.

#### \$ 14

W przypadku nie stawienia się drużyny na zawody przyznaje się walkower dla przeciwnika. Ponadto Klub, którego zespół na zawody nie przybył zobowiązany jest do pokrycia kosztów dojazdu przeciwnika na zawody. Trzykrotne nie stawienie się do gry powoduje usunięcie drużyny z rozgrywek. Terminy zawodów muszą być bezwzględnie przestrzegane ze względów organizacyjnych /koszty wynajmu hali/.

#### \$ 15

**1. Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków.**  
2. MZPN nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa zaistniałe w drodze do i z hali, i w halach w trakcie zawodów.

#### \$ 16

Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Wydziałowi Gier Małopolskiego Związku Piłki Nożnej.

#### \$ 17

**Zawody muszą być rozegrane zgodnie terminarzem. Jakikolwiek zmiany są niedopuszczalne.  
/NIE WOLNO ROZGRYWAĆ ZAWODÓW NA INNEJ HALI/**

#### \$ 18

**Na każde zawody obowiązkowo należy mieć**

#### **ORLIKI**

1. Kartę zdrowia zawodnika lub listę zgłoszenia potwierdzoną przez lekarza,
2. Listę zgłoszenia zawodników i aktualne legitymacje szkolne.

**3. Piłkę: nr 3.**

#### **ŻAKI**

1. Kartę zdrowia zawodnika lub listę zgłoszenia potwierdzoną przez lekarza,
2. Legitymację szkolną.

**3. Piłkę: nr 3 lub piłka siatkowa.**

### **I („1”) Halowa Liga „SKRZATÓW” o Puchar Prezesa MZPN ( Szkoleniowo) w sezonie 2016/2017 REGULAMIN ROZGRYWEK**

1. Celem rozgrywek jest przedłużenie szkolenia najmłodszych piłkarzy na okres zimowy.
2. Rozgrywki odbywają się pod auspicjami Małopolskiego Związku Piłki Nożnej, organizatorem jest Wydział Szkolenia Małopolskiego Związku Piłki Nożnej
3. Rozgrywki są prowadzone w jednej kategorii wiekowej  
Skrzaty – urodzeni: od 01.01.2010 r. do 31.12.2010 r.  
lub i od 01.01.2011 r. do 31.12.2011 r.
4. Skrzaty mogą brać udział w zawodach Żaków (tylko rocznik 2010) pod warunkiem posiadania karty zdrowia zezwalającej wyraźnie na grę grupie wiekowo starszej.  
Zawodnicy mogą uczestniczyć w meczach tylko tego zespołu, do którego zostali zgłoszeni przez klub, jeśli klub zgłosił więcej niż jeden zespół w danej kategorii wiekowej
5. Zawodnik w wymienionej kategorii – aktualną kartę zdrowia  
Drużyny powinny mieć listę zgłoszeń, nazwisko i imię, datę urodzenia, dzień, miesiąc. rok.
6. Rozgrywki w kategorii wiekowej Skrzatów odbywają się systemem turniejowym (mix 5 lub 6

zespołów) – 4 turnieje

a. zespoły do kolejnych turniejów są ustawiani wg.klucza

7. Wyznacza się boisko o dl.(26 – 30 m szer. 20 – 22 m, od pola karnego do koła środkowego. boiska na hali), rzut z autu, od bramki i z rogu – wyprowadza się nogą (lub podaje), rzut karny - w przypadku i dotknięcia ręki przez zawodnika broniącego (strzał z połowy boiska do pustej bramki
8. **Bramki 3 x 2 m ustawione na wysokości linii ciągłej pola bramkowego.**
9. Piłka siatkowa lub nr 3.
10. Wiek uczestników: skrzatów 5 - 6 lat (roczniki: 2010, 2011)
11. Drużyna liczy 10 zawodników
12. Na boisku uczestniczy **4 zawodników i bramkarz.**
13. Czas gry 1x10,0 min. (6 zespołów) – i 1 x 13,0 min (5 zespołów)
14. Zmiany zawodników w czasie gry przy linii bocznej.
17. Przy rzucie wolnym odległość zawodnika od piłki - 3 m.
18. Przepis o spalonym nie obowiązuje.
19. **Gra prowadzona jest bez autów bocznych (od bandy do bandy) – obowiązują auty bramkowe.**

### **UWAGA!!!**

**Uczestnicy turnieju zobowiązani są do posiadania kart zdrowia lub (dopuszcza się) zbiorczą listę potwierdzoną przez lekarza dopuszczającą do gry i legitymację szkolną lub **Deklaracja gry amatora**, za co odpowiedzialni są opiekunowie i trenerzy.**

Przewodniczący  
Wydziału Szkolenia  
Lucjan Franczak  
Kom. 501 - 158 - 951

Sekretarz turnieju:  
Garley Andrzej  
kom. 501 - 799 - 213

KOMISJA MŁODZIEŻOWA  
MZPN