

HALOWE MISTRZOSTWA KRAKOWA
TRAMPKARZY I MŁODZIKÓW w sezonie 2018/2019

REGULAMIN ROZGRYWEK

§ 1 Celem mistrzostw jest stworzenie rywalizacji dla drużyn trampkarzy i młodzików oraz przedłużenie szkolenia młodych piłkarzy w okresie zimowym. HMK stanowią drugi szczebel rozgrywkowy w okresie zimowym, prawo reprezentowania Krakowa w mistrzostwach Małopolski ma zwycięzca HMK elity.

§ 2 Rozgrywki odbywają się pod auspicjami Małopolskiego Związku Piłki Nożnej, organizatorami są Wydział Szkolenia MZPN i Wydział Gier MZPN.

§ 3 Rozgrywki prowadzone są w dwóch kategoriach wiekowych:
- TRAMPKARZE - urodzeni między 01.01.2004 a 31.12.2005
- MŁODZICY- urodzeni między 01.01.2006 a 31.12.2007

§ 4 Młodzicy mogą brać udział w zawodach trampkarzy pod warunkiem posiadania karty zdrowia zezwalającej wyraźnie na grę w grupie wiekowo starszej. Dziewczeta występujące w zespołach chłopców mogą być o rok starsze niż wskazuje na to kategoria rozgrywanych zawodów (np. w trampkarzach rocznik 2003, a w młodzikach rocznik 2005). Zawodnicy mogą uczestniczyć w meczach tylko jednego zespołu, do którego zostali zgłoszeni przez klub. Uczestnictwo w innym zespole danego klubu, który zgłosił do rozgrywek więcej niż jeden zespół jest niedozwolone. Zabroniony jest udział zawodnika w dwóch różnych kategoriach wiekowych.

§ 5 Zawodnik zobowiązany jest posiadać w każdych zawodach:
- aktualną ważną kartę zdrowia (karta zdrowia ważna jest 6 miesięcy, chyba że lekarz wyznaczy krótszą datę ważności);
- dowód tożsamości (legitymacja szkolna)
Brak ww. dokumentów spowoduje nie dopuszczenie do zawodów.

§ 5a Dowód wpłaty na konto MZPN: 37 1240 2294 1111 0000 3709 2289 (z dopiskiem: nazwa zespołu i grupa wiekowa) + lista zawodników zarejestrowanych w systemie Extranet oraz aktualne karty zdrowia - stanowią podstawę dopuszczenia danego zespołu do rozgrywek halowych. Wpisowe za jedną drużynę trampkarzy – 350 zł, za jedną drużynę młodzików – 300 zł.

§ 6 Rozgrywki we wszystkich kategoriach wiekowych odbywają się systemem jednorundowym (bez rewanżów).

§ 7 Rozgrywki finałowe

TRAMPKARZE

para 1 (losowanie)		Ćwierćfinał
para 2 (losowanie)		Ćwierćfinał
para 3 (losowanie)		Ćwierćfinał
para 4 (losowanie)		Ćwierćfinał
<i>Do ćwierćfinałów awansują mistrzowie i wicemistrzowie czterech grup (losowanie par ćwierćfinałowych uwzględnia rozstawienie mistrzów grup)</i>		
Zwycięzca pary 1 - Zwycięzca pary 3 = para 5		Półfinał
Zwycięzca pary 2 - Zwycięzca pary 4 = para 6		Półfinał
Przegrany pary 5 - Przegrany pary 6	o 3. miejsce	Finał
Zwycięzca pary 5 - Zwycięzca pary 6	o 1. miejsce	Finał

Przy remisach - karne (do 3, a następnie po 1 do skutku)

MŁODZICY

para 1 (losowanie)		Ćwierćfinał
para 2 (losowanie)		Ćwierćfinał
para 3 (losowanie)		Ćwierćfinał
para 4 (losowanie)		Ćwierćfinał
<i>Do ćwierćfinałów awansują mistrzowie ośmiu grup</i>		
Zwycięzca pary 1 - Zwycięzca pary 3 = para 5		Półfinał
Zwycięzca pary 2 - Zwycięzca pary 4 = para 6		Półfinał
Przegrany pary 5 - Przegrany pary 6	o 3. miejsce	Finał
Zwycięzca pary 5 - Zwycięzca pary 6	o 1. miejsce	Finał

Przy remisach - karne (do 3, a następnie po 1 do skutku)

§ 8 Kluby zgłoszone do rozgrywek zobowiązane są do dostarczenia kserokopii listy zgłoszeń zawodników uprawnionych do danej drużyny, zarejestrowanych w danym klubie w systemie Extranet - przed pierwszym meczem organizatorom mistrzostw halowych, kierownikowi rozgrywek. Dowód wpłaty, listy zgłoszeń wraz z kartami zdrowia należy dostarczyć/przedstawić najpóźniej przed pierwszym meczem organizatorom mistrzostw halowych.

§ 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 O kolejności w tabeli decyduje:

- a. ilość punktów ze wszystkich spotkań

b. w razie równej ilości punktów przy dwóch lub więcej drużynach decydują wyniki bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi drużynami (tzw. mała tabelka)

c. w razie dalszej równości punktów decyduje:

- lepsza różnica bramek między tymi drużynami
- większa ilość strzelonych bramek między tymi drużynami
- lepsza różnica bramek ze wszystkich spotkań
- większa ilość strzelonych bramek ze wszystkich spotkań
- losowanie

§ 11.1. 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, nie może być uznana; w przypadku takiego odbicia się piłki, sędzia przerywa grę i zarządza rzut wolny pośredni;
- rzut karny wykonuje się z odległości 9 metrów;
- odległość przeciwnika od piłki przy rzutach wolnych wynosi 5 metrów;
- 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 – 7, w tym bramkarz;
- zawodników należy wpisywać do protokołu 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 dla trampkarzy nr 5, dla młodzików nr 4;
- obuwiu do gry: trampki, tenisówki, zabrania się gry w butach lub korkotrapkach;
- czas trwania zawodów: 1 x 25 minut bez zmiany stron;
- bramka 5 x 2 m;
- sędzia może stosować za przewinienia zawodników wykluczenia czasowe: 2 lub 4 minuty, względnie całkowite (czerwona kartka);
- za zawodnika wykluczonego drużyna może wprowadzić do gry zawodnika po upływie kary 4 minut;
- po stracie bramki kara nie zostaje anulowana;
- 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.

§ 11.2. Zobowiązuje się trenerów, opiekunów i kierowników zespołów do właściwego, wychowawczego zachowania się 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.

§ 12. Drużyna zobowiązana jest do stawienia się 30 minut przed rozpoczęciem zawodów. Spóźnienie drużyny do gry powoduje skrócenie regulaminowego czasu gry (o spóźnienie nie przekraczające 5'); nie stawienie się do gry powoduje zweryfikowanie zawodów – 3-0 dla przeciwnika.

§13 Ewentualne protesty można składać pisemnie w terminie 3 dni po rozegranych zawodach do organizatorów mistrzostw – opłata 50 złotych. Odwołanie się od decyzji organizatorów halowych mistrzostw (mają na to 3 dni) można wносить w ciągu 7 dni od wydania decyzji do Wydziału 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 może zostać zobowiązany do pokrycia kosztów dojazdu przeciwnika na zawody. Trzykrotne nie stawienie się do gry może spowodować usunięcie drużyny

z rozgrywek. Terminy zawodów muszą być bezwzględnie przestrzegane ze względów organizacyjnych (koszty i możliwości wynajmu hali).

§ 15 Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków. MZPN nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa zaistniałe w drodze do i z hali, w halach w trakcie zawodów oraz za wszelkie zaginione rzeczy osobiste i sportowe.

§ 16 Zawody muszą być rozegrane zgodnie z terminarzem.

§ 17 Prawo interpretacji niniejszego regulaminu przysługuje organizatorom Halowych Mistrzostw Krakowa trampkarzy i młodzików w sezonie 2018/2019.

WYDZIAŁ SZKOLENIA MZPN

Kraków, 15.11.2018 r.