

Regulamin Halowych Mistrzostw Małopolski Trampkarzy 2019

§1

1. Celem Halowych Mistrzostw Małopolski 2019 jest wyłonienie halowego mistrza Małopolski w kategorii trampkarzy.
2. Organizatorem mistrzostw jest Wydział Szkolenia Małopolskiego Związku Piłki Nożnej.
3. Miejsce zawodów: boisko ze sztuczną trawą pod balonem w Krakowie-Nowej Hucie, ul. Bulwarowa 39.
4. Termin zawodów: 23 lutego 2019 r. (sobota)

§2

1. W Halowych Mistrzostw Małopolski Trampkarzy uczestniczą 4 zespoły - najlepsze z eliminacji w okręgach Kraków, Tarnów, Nowy Sącz i Małopolska zachodnia.

W wyniku eliminacji awans do finałów (system każdy z każdym) uzyskali:

1. KRAKÓW: **Progres Kraków**
2. MAŁOPOLSKA ZACHODNIA: **Karol Wadowice**
3. NOWY SĄCZ: **Sandecja Nowy Sącz**
4. TARNÓW: **Okocimski Brzesko**

Plan turnieju

12.30 Odprawa techniczna

13.00 1 – 2: Progres - Karol

13.35 3 – 4: Sandecja - Okocimski

14.10 1 – 3: Progres - Sandecja

14.45 2 – 4: Karol - Okocimski

15.20 1 – 4: Okocimski - Progres

15.55 2 – 3: Karol - Sandecja

16.30 Zakończenie turnieju

2. Do rozgrywek uprawnieni są zawodnicy:

ur. 1.01.2004 i młodszy

3. W zawodach mogą brać udział zawodnicy zgłoszeni i potwierdzeni do danego klubu, znajdujący się w systemie ewidencji zawodników Extranet PZPN.

4. W zawodach mogą brać udział drużyny, które uczestniczą w rozgrywkach ligowych.

5. Zawodnik może być dopuszczony do gry tylko w jednym zespole tego samego klubu z wyjątkiem bramkarza. Bramkarz traktowany jest tak jak w rozgrywkach o mistrzostwo Małopolskiej Ligi Juniorów i zgodnie z przepisami PZPN, ale zaleca się jego grę w dwóch zespołach tylko w uzasadnionych przypadkach (choroba, kontuzja) i za zgodą kierownictwa turnieju.

6. Przed pierwszym meczem obowiązkowo należy przedłożyć Kierownictwu Turnieju następujące dokumenty stanowiące warunek dopuszczenia do udziału w turnieju:

a. lista zgłoszeń zawierająca: imię i nazwisko zawodnika, datę urodzenia, numer zawodnika w Extranecie, datę ważności badania lekarskiego, podpis opiekuna, pieczętkę MZPN (bądź właściwego Okręgu lub Podokręgu); lista pozostaje w dokumentacji turnieju

b. karty zdrowia (w razie konfrontacji: dokument tożsamości, aktualna legitymacja szkolna, paszport)

§3

1. Drużyna na turniej finałowy składa się maksymalnie z 13 zawodników oraz dwóch opiekunów (np. trener i kierownik).
2. Zespół na boisku tworzy sześciu zawodników: pięciu w polu i bramkarz. Strój bramkarza musi się różnić od ubioru innych zawodników i sędziego.
3. Liczba zmian podczas meczu jest nieograniczona, warunek - najpierw następuje zejście zawodnika, a następnie wejście zmiennika.
 - a. zmiany odbywają się w trakcie przerw w grze, we własnej strefie zmian, o zmianie nie trzeba informować sędziego
 - b. na boisku nie może znajdować się więcej niż sześciu zawodników danej drużyny; w przypadku złamania tego przepisu sędzia ma obowiązek wykluczyć na 2 minuty zawodnika zespołu, który dopuścił się przewinienia oraz ukarać rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdował się piłkarz w momencie przerwania gry
4. Czas trwania zawodów: 30 minut (bez przerwy i bez zmiany stron).
5. W czasie gry obowiązują przepisy gry w piłkę nożną, z tym, że:
 - a. wprowadzenie piłki z boku (aut) następuje nogą
 - b. bramka nie może być zdobyta, jeżeli piłka całym obwodem minie linię bramkową bezpośrednio po odbiciu się od ściany, sufitu itd.
 - c. przy stałych fragmentach gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować przynajmniej 5 metrów od piłki; stały fragment należy wykonać w ciągu 4 sekund
 - d. rzut wolny pośredni przyznany drużynie atakującej w polu karnym przeciwnika, musi być wykonany z linii pola karnego, najbliższego miejsca przewinienia
 - e. po odbiciu się piłki od sufitu, oświetlenia itp., sędzia zarządzi rzut wolny pośredni przeciwko drużynie, która jako ostatnia jej dotknęła; wprowadzenie piłki nogą do gry następuje z boku (aut) na wysokości przewinienia nogą
 - f. za przewinienie w polu bramkowym popełnione przez drużynę broniącą - sędzia zarządzi rzut karny z odległości 9 metrów
6. Gra bramkarza:
 - a. bramkarz gra rękami tylko we własnym polu bramkowym
 - b. bramkarz wprowadza piłkę do gry z pola bramkowego tylko ręką – w przypadku wprowadzenia jej nogą sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego
 - c. bramkarz po otrzymaniu piłki od zawodnika swojej drużyny nogą (poniżej kolana) może zagrywać tylko nogą - za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego
 - d. bramkarz musi wprowadzić piłkę do gry w ciągu 4 sekund
- 7. W hali sportowej pod balonem zawodników obowiązuje obuwie halowe, obuwie tzw. zimowe ("śniegówki") lub tzw. lanki**

§4

1. Zawodnik może być ukarany za przewinienie dokonane w czasie gry - wykluczeniem z gry na 2 minuty; trzecie przewinienie tego samego zawodnika traktowane jest jako czerwona kartka.
2. Za poważniejsze przewinienie zawodnik jest usuwany całkowicie z gry, a jego drużyna gra w osłabieniu przez 4 minuty (przy poważnym przekroczeniu przepisów gry Kierownictwo Turnieju informuje Wydział Dyscypliny MZPN celem nałożenia kary dyscyplinarnej).
3. Strata bramki przez drużynę grającą w osłabieniu nie anuluje kary mniejsze (2-minutowej).
4. Otrzymanie czerwonej kartki (samoistnej) automatycznie wyklucza zawodnika z następnego meczu (decyzję o nałożeniu ewentualnej dodatkowej kary może podjąć Wydział Dyscypliny MZPN).
5. Za brutalny faul lub wybitnie niesportowe zachowanie zawodnik może być ukarany wykluczeniem do końca turnieju.
6. Minimalna ilość zawodników jednej drużyny na boisku - trzech (z bramkarzem), w przypadku kolejnych wykluczeń karę należy odłożyć do momentu, gdy będzie możliwe jest zastosowanie

7. Jeżeli w przypadku wykluczeń, kontuzji bądź innych przyczyn któraś z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników grę należy zakończyć.

§5

1. Zespół, który nie stawi się na zawody, bądź zostanie zdekompletowany karany jest walkowerem 0:5.
2. Drużyna wymieniona na pierwszym miejscu w terminarzu rozgrywek pełni rolę gospodarza zawodów. Każda drużyna powinna posiadać dwa komplety różniących się kolorem strojów sportowych.
3. Opiekunowie drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia sprawozdań sędziowskich.

§6

1. Drużyny grają systemem „każdy z każdym”.
2. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za porażkę 0 punktów.
3. 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
4. Wszystkie zespoły zostaną nagrodzone pucharami. Organizatorzy przyznają także wyróżnienia indywidualne. Dla uczestników przewidziany jest obiad.

§7

1. Opiekunowie drużyn ponoszą odpowiedzialność za zachowanie swoich zawodników w trakcie turnieju (w przypadku uszkodzenia pomieszczeń czy szatni, kluby zostaną obciążone kosztami naprawy).
2. W przypadku ujawnienia nieprawidłowości zostaną wyciągnięte sankcje dyscyplinarne w stosunku do opiekunów danych klubów.
3. Nad prawidłowym przebiegiem turnieju czuwa Kierownictwo Turnieju.
4. Małopolski Związek Piłki Nożnej nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników turnieju.
5. Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
6. Małopolski Związek Piłki Nożnej nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa zaistniałe w trakcie turnieju oraz w drodze na i z turnieju.
7. Za niewłaściwe zachowanie zawodników, opiekunów drużyn, rodziców i kibiców powodujących przerwanie meczu dana drużyna może być wykluczona z dalszych rozgrywek - decyzje podejmuje Kierownictwo Turnieju.
8. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu ma Wydział Szkolenia MZPN i Wydział Gier MZPN, a w trakcie zawodów Kierownictwo Turnieju.
9. W sprawach nie ujętych niniejszym regulaminem obowiązują Przepisy gry w piłkę nożną, Przepisy w sprawie organizacji rozgrywek w piłkę nożną i Regulamin Dyscyplinarny PZPN.