

**Regulamin Halowych Mistrzostw PPN Kraków
Juniorów Starszych i Młodszych - sezon 2012/2013**

§1

1. Celem Halowych Mistrzostw PPN Kraków Juniorów Starszych i Młodszych w sezonie 2012/2013 jest:
 - a. wyłonienie halowego mistrza PPN Kraków w kategorii juniorów starszych i juniorów młodszych,
 - b. propagowanie piłki nożnej w hali,
 - c. rywalizacja sportowa młodzieży w duchu fair play,
 - d. podnoszenie na wyższy poziom umiejętności piłkarskich juniorów,
2. Organizatorem mistrzostw jest Komisja Gier Podokręgu Piłki Nożnej Kraków.
3. Miejsce zawodów: balon boiska wielofunkcyjnego KS Wanda (Kraków, ul. Bulwarowa).
4. Termin zawodów: początek - 1/2 grudnia 2012, zakończenie - 23/24 lutego 2013.

§2

1. W Halowych Mistrzostwach PPN Kraków Juniorów Starszych bierze udział 17 zespołów uczestniczących w jesiennej rundzie w rozgrywkach Podokręgu Kraków: Borek, Clepardia, Drzewiarz Tynec, Dąbski, Jadwiga, Jutrzenka, Prądniczanka, Podgórze, Proszowianka, Prokocim, Puszczka, Słomniczanka, Wanda, Wawel, Wieczysta, Wiślanie Jaśkowice, Zwierzyniecki.
2. W Halowych Mistrzostwach PPN Kraków Juniorów Młodszych bierze udział 16 zespołów uczestniczących w jesiennej rundzie w rozgrywkach Podokręgu Kraków: AP Gołcza, Błękitni Modlnica, Bronowianka, Clepardia, Jadwiga, Milenium, Orzeł Iwanowice, Orzeł Piaski Wielkie, Prądniczanka, Proszowianka, Prokocim, Strzelcy, Wawel, Wieczysta, Zieleńczanka, Zwierzyniecki.
3. Do rozgrywek uprawnieni są zawodnicy:
 - a. junior starszy: ur. 1.01.1994 - 31.12.1995,
 - b. junior młodszy: ur. 1.01.1996 – 31.12.1997,
 - c. junior młodszy może brać udział w rozgrywkach halowych juniora starszego po ukończeniu 16 lat, a junior młodszy poniżej szesnastego roku życia pod warunkiem posiadania zgody lekarza na karcie zdrowia.
4. W zawodach mogą brać udział zawodnicy zgłoszeni do danego klubu, potwierdzeni przez Komisję Gier PPN Kraków i znajdujący się w systemie ewidencji zawodników Extranet PZPN.
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 mistrzowskich 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 Kierownikowi turnieju następujące dokumenty stanowiące warunek dopuszczenia do udziału w turnieju:
 - a. lista zgłoszeń zawierająca: imię i nazwisko zawodnika, datę urodzenia, numer karty zgłoszenia, datę ważności badania lekarskiego, podpis opiekuna, pieczętę klubu; lista pozostaje w dokumentacji turnieju,
 - b. karty zgłoszeń zawodników i karty zdrowia - w/w dokumenty należy okazać na każde żądanie Kierownika turnieju (w razie konfrontacji: dokument tożsamości, legitymacja szkolna - aktualna, paszport, inny dokument z aktualnym zdjęciem),
 - c. dowód wpłaty za udział w turnieju (300 zł od zespołu).

§3

1. W **juniorach starszych** zespół tworzy **sześciu zawodników**: pięciu w polu i bramkarz a w **juniorach młodszych** zespół tworzy **siedmiu zawodników**: sześciu w polu i bramkarz. Strój bramkarza musi się różnić od ubioru innych zawodników i sędziego.

2. Liczba zmian podczas meczu jest nieograniczona, warunek - najpierw następuje zejście, a następnie wejście zmiennika.

a. zmiany odbywają się we własnej strefie zmian, o zmianie nie trzeba informować sędziego

b. na boisku nie może znajdować się więcej zawodników niż przewidziana w ust.1 dla 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.

3. Czas trwania zawodów: 1 x 45 minut (w meczach grupowych). 1 x 40 minut (w meczach finałowych). W meczach finałowych w przypadku nie rozstrzygniętych spotkań sędzia zarządza po każdym meczu wykonywanie rzutów karnych (po 3). W przypadku gdyby pierwsza seria rzutów karnych nie wyłoni zwycięzcy, sędzia zawodów nakazuje wykonywanie rzutów karnych „na przemian”, aż do rozstrzygnięcia. Żaden zawodnik drużyny nie może oddać więcej niż jednego strzału, chyba, że wszyscy pozostali zawodnicy oddali już strzał w serii rzutów karnych.

4. Zawody rozgrywane są piłką nr 5. **Każda drużyna winna posiadać własną piłkę.**

5. W czasie gry obowiązują przepisy gry w piłkę nożną, z tym, że:

a. wprowadzenie piłki z boku (aut) następuje nogą , z linii bocznej

b. bramka nie może być zdobyta, jeżeli piłka całym obwodem minie linię bramkową bezpośrednio po odbiciu się od 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, najbliższej 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 do gry następuje z boku (aut) na wysokości przewinienia

f. za przewinienie w polu bramkowym popełnione przez drużynę broniącą - sędzia zarządzi rzut karny z odległości 9 metrów

g. wprowadza się zakaz gry wślizgiem i ataku z tyłu (za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny bezpośredni, ewentualnie rzut karny w przypadku przewinienia w polu bramkowym)

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 posiadający piłkę w rękach może zagrywać ją tylko ręką – za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego

d. 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

e. bramkarz musi wprowadzić piłkę do gry w ciągu 4 sekund

§4

1. Zawodnik może być ukarany za przewinienie dokonane w czasie gry - wykluczeniem z gry na 3 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 5 minut (przy poważnym przekroczeniu przepisów gry Kierownictwo turnieju informuje Komisje Dyscypliny PPN Kraków celem nałożenia kary dyscyplinarnej).
3. Strata bramki przez drużynę grającą w osłabieniu anuluje karę mniejszą (2- lub 3-minutową).
4. Otrzymanie czerwonej kartki (samoistnej) automatycznie wyklucza zawodnika z następnego meczu (decyzję o nałożeniu kary podejmuje Komisja Dyscypliny PPN Kraków).
5. Jeżeli w przypadku wykluczeń zawodników (włączając bramkarza), któraś z drużyn liczy mniej niż 4 zawodników grę należy zakończyć.

§5

1. Zespół uczestniczący w turnieju stawia się na zawody **30 minut** przed ich rozpoczęciem.
2. Zespół, który nie stawia się na wyznaczoną godzinę, zostanie ukarany walkowerem 5:0.
3. **Drużyna wymieniona na pierwszym miejscu w terminarzu rozgrywek pełni rolę gospodarza zawodów (zabezpiecza piłkę, zmianę strojów sportowych – ewentualnie koszulki znaczniki z numerami umożliwiającymi identyfikację zawodnika).**
4. Opiekunowie drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia sprawozdań sędziowskich.

§ 6

1. W etapie wstępnym drużyny grają systemem każdy z każdym w meczach grupowych (2 grupy po 8 lub 9 drużyn juniorów starszych i 2 grupy po 8 drużyn juniorów młodszych).
2. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za porażkę 0 punktów.
3. O kolejności w tabeli grupowej 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
4. W II etapie (ćwierćfinał) drużyny juniora młodszego i starszego grają wg. zasady :
ćwierćfinał 1 - (A1 – B4) czwarta drużyna grupy A z pierwszą drużyną grupy B,
ćwierćfinał 2 - (A2 – B3) druga drużyna grupy A z trzecią drużyną grupy B,
ćwierćfinał 3 - (A3 – B2) trzecia drużyna grupy A z drugą drużyną grupy B,
ćwierćfinał 4 - (A4 – B1) czwarta drużyna grupy A z pierwszą drużyną grupy B.
5. W III etapie (półfinał) drużyny juniora młodszego i starszego grają wg. zasady :
półfinał 1 - (A1/B4 – A2/B3) zwycięzca meczu A1 – B4 ze zwycięzcą meczu A2 – B3,
półfinał 2 - (A3/B2 – A4/B1) zwycięzca meczu A3 – B2 ze zwycięzcą meczu A4 – B1.
6. W finale grają zwycięzcy półfinałów 1 i 2.
7. Mecz finałowy poprzedzony zostanie meczem o 3 miejsce.

§ 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 szkoleniowców danych klubów.
3. Nad prawidłowym przebiegiem turnieju czuwa Komisja Gier PPN Kraków.
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 Komisja Gier PPN Kraków.
8. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu ma Komisja Gier PPN Kraków.

Kraków, 23.11.2012 r.

Prezes PPN Kraków

Jarosław Marfiak