

Regulamin Halowych Mistrzostw Juniorów o Puchar MZPN - sezon 2019/2020

§1

1. Celem Halowych Mistrzostw Juniorów i Juniorów Młodszych o Puchar MZPN w sezonie 2019/2020 jest:
 - a. wyłonienie zwycięzcy turnieju w kategorii juniorów 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 Małopolski Związek Piłki Nożnej.
3. Miejsce zawodów: hala sportowa Com-Com Zone (Kraków, ul. Ptaszyckiego 6).
4. Termin zawodów: eliminacje - 12 stycznia 2020 r., finały – 18 stycznia 2020 r.

§2

1. Halowe Mistrzostwa Juniorów o Puchar MZPN:
 - a) drużyny juniorów grają w trzech grupach systemem każdy z każdym. Do fazy finałowej awansują zwycięzcy grup; trzydrużynowy finał zostanie rozegrany systemem każdy z każdym – wg ustalonego terminarza gier.
2. Halowe Mistrzostwa Juniorów Młodszych o Puchar MZPN:
 - a) drużyny juniorów młodszych grają w dwóch grupach systemem każdy z każdym. Do finałów awansują dwa najlepsze zespoły z każdej grupy. W fazie finałowej rozegrane zostaną mecze półfinałowe (A1-B2, B1-A2), a następnie mecze o 3. i 1. miejsce – wg ustalonego terminarza gier.
3. Do rozgrywek uprawnieni są zawodnicy:
 - a. junior: ur. 1.01.2001 - 31.12.2002
 - b. junior młodszy: ur. 1.01.2003 – 31.12.2004
 - c. junior młodszy może brać udział w rozgrywkach halowych juniora
 - d. trampkarz może brać udział w rozgrywkach halowych juniora młodszego
4. W zawodach mogą brać udział zawodnicy zgłoszeni do danego klubu, 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.
6. Przed pierwszym meczem obowiązkowo należy przedłożyć Kierownikowi turnieju następujący dokument stanowiący warunek dopuszczenia do udziału w turnieju:
 - a. lista zgłoszeń zawodników wg załączonego wzoru wraz z oświadczeniem o ważności badań lekarskich zawodników; lista pozostaje w dokumentacji turnieju.
7. Zespół może zgłosić max 12 zawodników.
8. Każdy zawodnik powinien mieć do okazania na każde żądanie Kierownika turnieju bądź w razie konfrontacji: dokument tożsamości (legitymacja szkolna - aktualna, paszport, inny dokument z aktualnym zdjęciem).
9. W turnieju nie obowiązuje wpisowe.

§3

1. Zespół na boisku tworzy pięciu zawodników: czterech 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 niż pięciu 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
3. Czas trwania zawodów: w eliminacjach 20 minut w grupie 4-drużynowej i 25 minut w grupie 3-drużynowej; w finałach 25 minut.
4. Pole gry: boisko do piłki ręcznej 40m x 20m z polami karnymi 6m. Bramki 3m x 2m.
5. Zawody rozgrywane są piłką nr 4 futsalową.
6. 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 7 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)
7. 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 6 sekund.

§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 5 minut (przy poważnym przekroczeniu przepisów gry Kierownictwo turnieju informuje Wydział Dyscypliny MZPN celem nałożenia kary dyscyplinarnej).
3. Strata bramki przez drużynę grającą w osłabieniu anuluje karę mniejszą (2-minutową).

4. Otrzymanie czerwonej kartki (samoistnej) automatycznie wyklucza zawodnika z następnego meczu (z wyjątkiem czerwonej kartki w wyniku akcji ratunkowej); decyzję o nałożeniu kary podejmuje Wydział Dyscypliny MZPN.
5. Jeżeli w przypadku wykluczeń zawodników (włączając bramkarza), któraś z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników grę należy zakończyć.

§5

1. Zespół uczestniczący w turnieju stawia się na zawody 20 minut przed ich rozpoczęciem.
2. Zespół, który nie stawia się na wyznaczoną godzinę, zostanie ukarany walkowerem 5:0.
3. Drużyny powinny mieć na zawody piłkę oraz rezerwowe stroje w innych kolorach, bądź koszulki znaczniki.
4. Opiekunowie drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia sprawozdań sędziowskich.

§ 6

1. Turniej rozgrywany jest w kategorii Juniora i w kategorii Juniora Młodszego wg schematu w terminarzu.
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
 - wynik rzutów karnych wykonywanych po nierozstrzygniętych meczach grupowych
 - losowanie
4. W przypadku remisu w meczach odbywających się systemem pucharowym zarządza się serię rzutów karnych (po 3), a następnie naprzemiennie rzuty karne aż do wyłonienia zwycięzcy zawodów.

§ 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 hali sportowej obowiązuje używanie butów piłkarskich halowych – z płaską i jasną podeszwą.
3. Małopolski Związek Piłki Nożnej nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników turnieju.
4. Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
5. Małopolski Związek Piłki Nożnej nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa zaistniałe w trakcie turnieju oraz w drodze na i z turnieju.
8. 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

MZPN przysługuje prawo do:

- a) użycia fotograficznego oraz audio-wizualnego wszelkich materiałów dotyczących Rozgrywek, w tym w szczególności dotyczących zawodników oraz przedstawicieli klubów w strojach klubowych, jak też i nazw klubów, emblematów oraz koszulek meczowych dla celów komercyjnych. Małopolski Związek Piłki Nożnej jest upoważniony do sporządzenia fotograficznych i audio-wizualnych takich materiałów, które mogą być udostępniane mediom, sponsorom i partnerom, celem publikacji, jak również mogą być rozpowszechniane za pomocą wszelkich własnych platform MZPN (takich jak np. strona www.mzpnkrakow.pl).
- b) wykorzystywania w celach promocyjnych, w tym również na użytek mediów i partnerów, a także na użytek własny MZPN, fotografii i nagrań video oraz wszelkich innych materiałów (w tym wskazanych w pkt a powyżej), obejmujących wizerunek zawodników w stroju klubowym i trenerów oraz fotografii i nagrań video drużyny w strojach klubowych,
- c) wykorzystania wizerunku, obrazu i podobieństwa, imienia i nazwiska zawodników i trenerów wszystkich Klubów.

§ 9

Prawo interpretacji i zmiany niniejszego Regulaminu przysługuje Organizatorom.

MAŁOPOLSKI ZWIĄZEK PIŁKI NOŻNEJ

Kraków, 9.01.2020 r.