

# Regulamin Halowych Mistrzostw Małopolski trampkarzy - 2016

## §1

1. Celem Halowych Mistrzostw Małopolski 2016 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 J&J Sport Center Kraków-Skotniki (ul. Winnicka 40).
4. Termin zawodów: 21 lutego 2016 r.

## §2

1. W Halowych Mistrzostw Małopolski trampkarzy uczestniczy 8 zespołów - po dwa najlepsze z eliminacji w okręgach Kraków, Tarnów, Nowy Sącz i Małopolska zachodnia. Jeden klub może być reprezentowany przez jedną drużynę.

### W wyniku eliminacji awans do finałów uzyskali:

KRAKÓW: AS Progres Kraków, TS Wisła Kraków

NOWY SĄCZ: Sokół Słopnice, Sandecja Nowy Sącz

TARNÓW: Tarnovia, GOSSM Tarnów

MAŁOPOLSKA ZACHODNIA: UKS Górnik Libiąż, Zatorzanka Zator

### W wyniku losowania ustalony został podział na grupy eliminacyjne:

**Grupa A:** Kraków I – AS Progres Kraków, Nowy Sącz II – Sandecja Nowy Sącz, Tarnów II – GOSSM Tarnów, Małopolska zachodnia I – UKS Górnik Libiąż

**Grupa B:** Kraków II – TS Wisła Kraków, Nowy Sącz I – Sokół Słopnice, Tarnów I – Tarnovia, Małopolska zachodnia II – Zatorzanka Zator

## Plan turnieju

**09.00 Odprawa techniczna**

**09.45 Otwarcie turnieju**

**10.00-10.20 A GOSSM Tarnów – AS Progres Kraków**

**10.25-10.45 A Sandecja Nowy Sącz – UKS Górnik Libiąż**

**10.50-11.10 B Tarnovia – TS Wisła Kraków**

**11.15-11.35 B Sokół Słopnice – Zatorzanka Zator**

**11.40-12.00 A Sandecja Nowy Sącz – GOSSM Tarnów**

**12.05-12.25 A AS Progres Kraków – UKS Górnik Libiąż**

**12.30-12.50 B Sokół Słopnice - Tarnovia**

**12.55-13.15 B TS Wisła Kraków – Zatorzanka Zator**

**13.20-13.40 A GOSSM Tarnów – UKS Górnik Libiąż**

**13.45-14.05 A AS Progres Kraków – Sandecja Nowy Sącz**

**14.10-14.30 B Tarnovia – Zatorzanka Zator**

**14.35-14.55 B TS Wisła Kraków – Sokół Słopnice**

**15.00-15.20 Mecz o 3. miejsce (A2 – B2)**

**15.25-15.45 Finał (A1 – B1)**

**15.50 Zakończenie turnieju**

2. Do rozgrywek uprawnieni są zawodnicy:

ur. 1.01.2001 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 Trampkarzy 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, pieczęć 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 15 zawodników oraz trzech opiekunów (np. trener i kierownik).

2. Zespół na boisku tworzy siedmiu zawodników: sześciu 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 siedmiu 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 przerywania gry

4. Czas trwania zawodów: 20 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, z linii lub zza linii bocznej

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 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

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 J&J Sport Center w Skotnikach zawodników obowiązuje obuwie halowe lub obuwie tzw. zimowe ("śniegówki"), gra w tzw. lankach jest zabroniona**

### **§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 mniejszej (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 - pięciu (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 5 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 zostaną podzielone na dwie grupy eliminacyjne, w których grają systemem każdy z każdym. Mistrzowie grup grają następnie o 1. miejsce w turnieju, a wicemistrzowie o 3. miejsce.
2. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za porażkę 0 punktów.
3. O kolejności w tabeli w eliminacjach 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. W meczach finałowych - o 1. i 3. miejsce - w razie remisu o zwycięstwie rozstrzygną rzuty karne (pierwsza seria - po 3, a następnie pojedynczo aż do wyłonienia zwycięzcy)
5. Najlepsze cztery zespoły zostaną nagrodzone pucharami. Organizatorzy przyznają także wyróżnienia indywidualne - dla najlepszego zawodnika, bramkarza i strzelca.

### **§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.
10. Kierownictwo Turnieju: Lucjan Franczak, Andrzej Sykta, Zdzisław Janik, Krzysztof Szopa.