

REGULAMIN
II TURNIEJU HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ
O PUCHAR WÓJTA GMINY CELESTYNÓW

Organizator rozgrywek

1. Organizatorem turnieju jest Gminny Ośrodek Kultury i Sportu w Celestynowie.
2. Cel rozgrywek:
 - popularyzacja halowej piłki nożnej na terenie gminy Celestynów wśród młodzieży i dorosłych, jako aktywnej formy spędzania wolnego czasu.
 - promocja kultury fizycznej oraz budowanie pozytywnych relacji interpersonalnych przez uczestnictwo i pomoc w organizowaniu imprez sportowych.

Miejsce i Terminy Rozgrywania Spotkań

1. Turniej odbędzie się w Hali Sportowej przy ulicy prof. Hilarego Koprowskiego 2 w Celestynowie.
2. Mecze turniejowe rozgrywane będą w niedzielę 15 grudnia 2019 roku od godz. 9:00.
3. Rozgrywki prowadzone są zgodnie z terminarzem dostępnym u Organizatora rozgrywek..
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza, a także godzin ustalonych spotkań w trakcie rozgrywek.
6. Kapitan drużyny jest odpowiedzialny za stan i porządek w szatni.

Zgłoszenie Zawodników do Gry

1. W turnieju mogą brać udział osoby które ukończyły 16 rok życia.
2. Zgłoszenia drużyn można przesłać na adres e-mail: sport@gokcelestynow.pl lub złożyć osobiście w sekretariacie Gminnego Ośrodka Kultury i Sportu w Celestynowie ul. Regucka 11 i w budynku Hali Sportowej Celestynów przy ulicy prof. Hilarego Koprowskiego 2 do 11.12.2019 r, kontakt telefoniczny: 798 082 029 lub 22 789-71-02 od poniedziałku do piątku w godzinach 10:00-18:00.
3. Drużyna musi posiadać kapitana, który będzie reprezentował drużynę oraz wyjaśniał wszelkie sprawy sporne.

4. Zgłoszenie drużyny powinno zawierać kartę zgłoszeniową drużyny, zgodę rodzica/opiekuna prawnego osoby niepełnoletniej, oświadczenia o wraźeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych wraz z klauzulą informacyjną. Dokumenty są dostępne do pobrania na stronie www.gokcelestynow.pl w zakładce sport.
5. W turnieju może wziąć udział maksymalnie 10 drużyn.
6. Kapitan drużyny jest odpowiedzialny za stan i porządek w szatni.

Przepisy i Zasady Gry

1. Zasady ogólne

- czas gry wynosi 15 minut (w fazie grupowej gramy tylko jedną połowę)
- mierzący czas zatrzymuje zegar w trakcie meczu na wyraźne wskazanie przez sędziego głównego
- bramka ma wymiary 3 x 2 m
- pole bramkowe wyznacza linia 6 m od piłki ręcznej

2. Zawodnicy:

- drużyna liczy z rezerwowymi max 10 zawodników w turnieju
- w grze bezpośrednio bierze udział 5 zawodników w tym bramkarz,
- ilość zmian w trakcie meczu dowolna, zmiany tzw. hokejowe w wyznaczonej od strony trybun od strony własnej ławki rezerwowych.

3. Rzuty:

- bramka jest uznana gdy piłka całym obwodem przejdzie za linię bramkową,
- rzut karny wykonuje się z linii 7 m.,
- auty boczne wykonuje się nogą z linii boiska,
- aut bramkowy bramkarz wybija nogą w obrębie własnej połowy,
- za dotknięcie piłką konstrukcji dachu przyznaje się rzut wolny pośredni z połowy boiska,
- bramkę można zdobyć bezpośrednio z rzutu wolnego bezpośredniego, rozpoczęcia gry, rzutu różnego lub dowolnego strzału samobójczego,
- nie uznaje się bramki zdobytej bezpośrednio z autu bocznego i bramkowego oraz rzutu pośredniego sygnalizowanego przez sędziego przez podniesienie ręki,
- na wykonanie wszystkich tzw. stałych fragmentów gry drużyna ma 4 sekundy przy prawidłowym ustawieniu rywali. Po przekroczeniu czasu piłkę przejmuje drużyna przeciwna,
- odległość obrońcy od piłki podczas wykonywania rzutów i autów wynosi minimum 3 m (kara ostrzeżenia, a następnie żółta kartka)

4. Gra niedozwolona:

- Tak jak w przepisach PZPN i dodatkowo zakaz stosowania tzw. wślizgów oraz ostrej walki "bark w bark".

5. Kary:

- za niesportowe zachowanie lub przewinienie sędziego zawodników dwu minutową karą
- przy ukaraniu drużyny karą 2 minut, po stracie bramki w tym czasie przez tą drużynę, zawodnik wykluczony wraca do gry, wyjątek - nie liczy się jako bramka zdobyta sytuacji gdy faul ukarany jest rzutem karnym, dopiero następna bramka upoważnia do powrotu na boisko
- za zachowania brutalne i obraźliwe następuje dyskwalifikacja zawodnika za pomocą czerwonej kartki lub słownej sygnalizacji sędziego lub organizatora turnieju.
- Ukarany zawodnik dyskwalifikacją nie ma prawa brać udziału w meczach już do końca danego turnieju, oraz zasiadać na ławce rezerwowych.

6. Punktacja:

- zwycięstwo – 3 pkt,
- remis – 1 pkt,
- porażka – 0 pkt,
- walkower – 3 pkt, stosunek bramek 3:0,

O kolejności miejsc w końcowej tabeli decydują kolejno:

- większa liczba zdobytych punktów,
- przy równej liczbie zdobytych punktów korzystniejszy bilans pomiędzy zainteresowanymi drużynami, a w przypadku gdy jednakową ilość punktów zdobędzie więcej niż 2 zespoły, wówczas sporządza się tzw. „małą tabelę” uwzględniającą tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- korzystniejsza różnica bramek, - większa ilość zdobytych bramek, - rzuty karne.

Ubiór zawodników

1. Drużyny biorące udział w Turnieju Halowej Piłki Nożnej o Puchar Wójta Gminy Celestynów powinny posiadać koszulki jednolitego koloru.

2. Organizator zapewnia odpowiednie znaczniki dla zawodników, które wykorzystywane są tylko w sytuacjach gdy kolorystyka ubioru obydwu drużyn jest do siebie zbliżona.

Nagrody

1. Dla najlepszych trzech drużyn przewidziano medale i puchary.
2. Nagrody dostaną również zawodnicy w kategorii:
 - Najlepszy bramkarz
 - Najlepszy strzelec

Postanowienia Końcowe

1. Wszyscy uczestnicy muszą przestrzegać regulaminu turnieju.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej interpretacji regulaminu.
3. Organizator zapewnia podstawową opiekę medyczną na czas trwania turnieju.
4. Organizator turnieju jest ubezpieczony od odpowiedzialności cywilnej wobec uczestników turnieju. Uczestnicy turnieju startują w nim na własną odpowiedzialność. Uczestnicy ponoszą osobistą odpowiedzialność za wszystkie działania lub zaniechania skutkujące naruszeniami dóbr lub praw innych osób.
5. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo odwołania turnieju lub jego przerwania bez podania przyczyny.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu do momentu rozpoczęcia turnieju.
7. Udział w turnieju jest bezpłatny.
8. W sprawach nieobjętych regulaminem decyduje Organizator.