

REGULAMIN XXIV HALOWYCH MISTRZOSTW

ŚLĄSKA SĘDZIÓW PIŁKI NOŻNEJ

RACIBÓRZ 13.01.2018

Kierownicy drużyn przed zawodami zobowiązani są przedłożyć organizatorowi imienną 10 osobową listę zawodników biorących udział w Mistrzostwach, zgodną z numerami na koszulkach, które obowiązywać będą przez cały turniej.

Obowiązuje system rozgrywek zgodny z harmonogramem Mistrzostw.

Zawody rozgrywane będą zgodnie z aktualnymi Przepisami Gry w Piłkę Nożną, zatwierdzonymi przez PZPN oraz postanowieniami niniejszego regulaminu.

I. Pole gry:

1. Boisko o wymiarach do gry w piłkę ręczną.
2. Pole karne wyznacza linia 6 metrów do gry w piłkę ręczną. Pole karne spełnia zarazem rolę pola bramkowego, co do wytycznych Przepisów Gry.
3. Na parkiecie zostaną ustawione dwie bramki o wymiarach 3 x 2 metry.
4. Rzut karny wykonywany będzie z odległości 6 metrów.

II. Piłka:

1. Zawody rozgrywane będą piłkami do gry w FUTSAL.
2. Organizator Mistrzostw zobowiązany jest zapewnić ilość piłek niezbędną do przeprowadzenia imprezy.

III. Liczba zawodników :

1. Każda drużyna może zgłosić 10 zawodników.
2. Mecze rozgrywane są w składach pięcioosobowych (w tym bramkarz).
3. Od momentu rozpoczęcia zawodów nie można uzupełnić składu osobowego. Wszelkich zmian można dokonywać jedynie przed rozpoczęciem turnieju.
4. Zawody nie będą rozgrywane , jeśli drużyna będzie miała na parkiecie mniej niż 3 piłkarzy (np. w wyniku wykluczenia z gry). Drużyna zdekompletowana otrzymuje walkower (0-3) lub utrzymuje się wynik z boiska jeśli jest on korzystniejszy od w.o.
5. Zmiany zawodników są dozwolone w strefie zmian (przy linii bocznej swojej połowy boiska), przy czym najpierw pole gry musi opuścić zawodnik grający, a następnie może wejść zawodnik wchodzący. Sankcje karne w tym przypadku są identyczne jak w Artykule III Przepisów Gry.
6. Dozwolona jest dowolna ilość zmian w ciągu całego spotkania.

IV. Ubiór zawodników:

1. Obowiązuje obuwie sportowe do gry na hali sportowej, nie pozostawiające śladów na parkiecie.
2. Drużyna musi posiadać komplet strojów oraz narzutki na koszulki odmiennego koloru.
3. Każdy zawodnik musi przez cały turniej posiadać ten sam numer na koszulce.
4. Kolor koszulki bramkarza musi różnić się od koloru koszulek jego współpartnerów oraz przeciwników.
5. Organizator nie zapewnia drużynom jakiegokolwiek sprzętu sportowego.

V. Czas trwania zawodów :

1. Zawody trwają jeden okres 14 minutowy (bez przerwy).
2. W zawodach, w których musi zostać wyłoniony zwycięzca, w przypadku remisu zarządza się serię trzech rzutów z punktu karnego.

VI. Sędzia :

Zawody prowadzone będą przez dwóch sędziów.

VII. Komisja Weryfikacyjna :

1. W czasie turnieju będzie przyjmowała protesty drużyn i rozpatrywała je na bieżąco.
2. Będzie weryfikować wyniki zawodów, a także nakładać kary na ich uczestników.

VIII. Wznowienie gry :

1. Rzut od bramki wykonuje bramkarz ręką z własnego pola karnego.
2. Piłka jest w grze, gdy opuści pole karne.
3. Z rzutu od bramki nie można bezpośrednio zdobyć bramki. Bramka nie może być zdobyta ręką przez bramkarza nawet w wyniku przejęcia piłki z akcji.
4. Rzut z rogu wykonuje się z pola rożnego (przy jego braku z miejsca przecięcia linii bocznej i bramkowej). Za każde naruszenie procedury miejsca ustawienia piłki zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z wyżej wymienionego miejsca.

IX. Rzut z autu :

1. Po opuszczeniu piłki przez linię boczną, rzut z autu wykonywany będzie nogą z miejsca, gdzie piłka opuściła pole gry. Piłka w czasie wykonywania rzutu musi znajdować się na linii bocznej boiska lub poza nią w bezpośredniej bliskości.
2. Podczas wykonywania rzutu z autu przeciwnicy muszą zachować odległość co najmniej 3 metrów od piłki.

X. Gra niedozwolona :

1. Zabrania się gry wślizgiem. Za atak wślizgiem drużyna ukarana zostanie rzutem wolnym bezpośrednim. Punkt ten nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym.
2. Pozostałe elementy gry niedozwolonej będą egzekwowane zgodnie z Przepisami Gry PZPN.

XI. Rzuty wolne :

1. Wszystkie rzuty wolne muszą być wykonywane z miejsca popełnienia przewinienia, za wyjątkiem :
 - a) Rzutu karnego,
 - b) Rzutu wolnego pośredniego wykonywanego w polu karnym przeciwnika – rzut ten wykonuje się z linii pola karnego, z miejsca najbliższego miejscu przewinienia,
 - c) Rzuty wolne przyznaje drużynie broniącej we własnym polu karnym wykonuje się z dowolnego miejsca tego pola,
 - d) Rzutu sędziowskiego – wykonuje się jak w pkt. 1b
2. Podczas uderzenia piłki o sufit sędzia przerywa grę i wznawia ją rzutem z autu w miejscu najbliższym miejsca zetknięcia się piłki z sufitem.
3. Obowiązuje przepis o nieprawidłowym zagranium piłki przez współpartnera do bramkarza.
4. Odległość przeciwników od piłki w czasie wykonywania rzutu wolnego wynosi co najmniej 5 metrów.

XII. Rzuty karne :

1. Rzut karny wykonywany jest z odległości 6 metrów od bramki.
2. W przypadku, gdy sędzia zarządzi wykonywanie rzutów karnych w celu wyłonienia zwycięzcy meczu (ćwierćfinałowego, półfinałowego i finałowego oraz rozstrzygającego o miejscu w grupie eliminacyjnej), wówczas drużyny wykonują po trzy rzuty karne.

3. Przy wykonywaniu serii rzutów karnych w celu wyłonienia zwycięzcy zawodnicy drużyn muszą znajdować się w środku pola gry.

XIII. Zasady udzielania kar indywidualnych:

1. Kary indywidualne:
 - a) 2 minuty – czasowe wykluczenie z gry,
 - b) Czerwona kartka – wykluczenie z gry.
2. Zawodnik ukarany czasowym wykluczeniem z gry może dołączyć do swojej drużyny po stracie bramki, za wyjątkiem przypadku jednoczesnego czasowego wykluczenia zawodników obu drużyn.
3. Po dwóch karach czasowych wykluczenia tego samego zawodnika w tym samym meczu następną karą jest wykluczenie z gry (czerwona kartka).
4. W miejsce zawodnika ukaranego wykluczeniem z gry (czerwoną kartką), drużyna może wprowadzić innego zawodnika po upływie 2 minut.
5. Zawodnik ukarany czerwoną kartką za akcję ratunkową może zagrać w następnym meczu. Za każde inne przewinienie karane czerwoną kartką o dopuszczeniu zawodnika do gry w kolejnych meczach decyduje Komisja Weryfikacyjna.
6. Nieprzestrzeganie przepisowej odległości od piłki w czasie wykonywania wznowienia gry karane jest czasowym wykluczeniem z gry zawodnika na 2 minuty.

XIV. Czas na wykonywanie każdego wznowienia gry

1. Czas na wykonanie każdego wznowienia gry przez zawodnika mającego możliwość jej zagrania wynosi 4 sekundy. O momencie rozpoczęcia odliczania tego czasu decyduje sędzia. Po upływie tego czasu prawo wznowienia gry przysługuje drużynie przeciwnej.

Za Komitet Organizacyjny

Przewodniczący KS Śl.ZPN

Zdzisław Matysiak

Tomasz Rusek

Komisja Weryfikacyjna :
Miroslaw Górecki – Przewodniczący
Józef Mazur
Zdzisław Matysiak
Aleksander Frejowski