

REGULAMIN ROZGRYWEK PIŁKI NOŻNEJ OBOWIĄZUJĄCY PODCZAS

III TURNIEJU BUSINESS CUP

MIEJSCE ROZGRYWEK

STADION LKS „DRZEWIARZ” JASIENICA, UL. ORZECHOWA 139

10.06.2018 r. GODZINA 9:00

I. WARUNKI UDZIAŁU

1. Zgłoszona drużyna do rozgrywek musi posiadać przynajmniej 6 zawodników (bramkarz + 5 zawodników w polu), przy czym skład nie może przekraczać 12 graczy.
2. Wyznaczenie kapitana lub kierownika drużyny, który będzie odpowiedzialny za kontakt z organizatorem turnieju.
3. Przesłanie zgłoszenia w formie wypełnionego formularza na adres m.sanetra@tspodbeskidzie.pl do dnia 3.06.2018r. Formularz zgłoszeniowy w załączniku e-maila.
 - a) Ilość miejsc ograniczona – maksymalnie 16 zespołów.
 - b) Decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Uiszczenie opłaty wpisowego w wysokości 699 netto zł + 23 % VAT.
5. Potwierdzeniem uczestnictwa będzie przesłanie potwierdzenia wpłaty na konto: 71114010490000218508001001 na podstawie w/w faktury VAT do dnia 3.06.2018r.
6. Uprawnionym do gry jest wyłącznie zawodnik, który jest pracownikiem danej firmy oraz jest wpisany do listy zgłoszeniowej drużyny. Zawodnik może być zgłoszony tylko do jednej drużyny.
7. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z przyjęciem zasad i reguł zawartych w regulaminie i przepisach gry w rozgrywkach.
8. Każda z firm ma możliwość zgłoszenia tylko jednego zespołu.

II. ORGANIZACJA ROZGRYWEK

1. Dokładny system rozgrywania zostanie podany po upływie terminu zgłoszeń.
2. W turnieju udział bierze szesnaście drużyn, o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Godziny spotkań wyznacza organizator. Każda drużyna podczas turnieju otrzyma pełny harmonogram imprezy.
4. Mecze rundy pucharowej muszą wyłonić zwycięzcę. W przypadku remisu w regulaminowym czasie, zwycięzców wyłonią serie rzutów karnych (najpierw 3, a jeżeli te nie przyniosą rozstrzygnięcia – seria „do skutku” – według Przepisów gry w Piłkę Nożną – PZPN).
5. Mecz może rozpocząć się wtedy, gdy w każdej drużynie jest min. 5 zawodników na boisku. Jeżeli drużyna jest reprezentowana przez mniejszą liczbę zawodników, uznawana jest za drużynę niekompletną, a wynik meczu zostanie zweryfikowany na jej niekorzyść w stosunku 3:0 i 0 punktów.
6. Zawodnicy muszą posiadać jednolite stroje sportowe.
7. Uwagi kapitanów dotyczące nieprawidłowości organizacyjnych, sędziowania itp. można po meczach zgłaszać do organizatorów.
8. Podczas rozgrywek nie ma możliwości przełożenia meczu.

III. PRZEPISY GRY

1. Zespoły występują w sześcioosobowych składach (bramkarz + 5 zawodników w polu).
2. Czas gry – 10 min, faza pucharowa 12 minut. Finał 20 minut
3. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 pkt, przegrana (w tym walkowerem) 0 pkt, wygrana walkowerem 3 pkt. O kolejności w tabeli w fazie eliminacyjnej decyduje w kolejności:
 - a) Ilość zdobytych punktów,
 - b) Wynik bezpośredniego pojedynku między drużynami (w przypadku 3 lub więcej drużyn „mała tabela” uwzględniająca wyniki bezpośrednich pojedynków),
 - c) Ilość goli dodatnich wynikająca z różnicy goli zdobytych i straconych,

d) Ilość zdobytych goli w turnieju,

e) Rzuty karne

- 4.** Niestawienie się drużyny do czasu rozpoczęcia meczu oznacza walkower na korzyść drużyny przeciwnej w stosunku 3:0 i 0 punktów.
- 5.** Gra może być rozpoczęta w sytuacji, gdy drużyna liczy 6 zawodników.
- 6.** Ilość zmian w locie zawodników z pola podczas trwania rozgrywek jest nieograniczona.
- 7.** Zawodnik, który został zmieniony może powtórnie wrócić na boisko podczas kolejnej zmiany.
- 8.** Zmiana bramkarza może być dokonana tylko w przypadku, kiedy piłka nie jest w grze.
- 9.** Zabrania się wykonywania wślizgów.
- 10.** Zmiany zawodników dokonywane są wyłącznie podczas przerwy w grze (aut, faul itp.).
- 11.** Zawodnik opuszcza boisko wyłącznie w miejscu zwanym strefą zmian (strefa wyznaczona jest przed meczem przez sędziego w części środkowej linii bocznej boiska).
- 12.** Zawodnik rezerwowi wchodzi na boisko również w miejscu strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik opuszczający boisko przekroczy całkowicie linię boczną.
- 13.** Nieprawidłowa zmiana może być ukarana przez sędziego napomnieniem słownym lub karą (żółtą kartką) dwuminutowego wykluczenia z gry dla zawodnika wchodzącego na boisko.
- 14.** Bramkarz może zmienić się z każdym zawodnikiem, jednak następuje to jedynie w czasie przerwy w grze i zawsze za zgodą sędziego.
- 15.** Zawodnik nie może nosić na sobie czegokolwiek, co mogłoby zagrozić bezpieczeństwu innych zawodników.
- 16.** Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 metrów.
- 17.** Zawodnik może być ukarany karą 2 minutową (żółta kartka). Czerwona kartka wyklucza zawodnika do końca spotkania. Jeżeli sędzia uzna faul za brutalny, może zawiesić zawodnika również na kolejne spotkania.
- 18.** Nie obowiązują przepisy o spalonym.
- 19.** Rzut z autu, wykonywany jest z linii bocznej boiska nogą – traktowany jest jak rzut wolny

pośredni.

20. Zawodnika musi posiadać buty sportowe nadające się do gry na naturalnej nawierzchni. Jedyne dopuszczalne rodzaje obuwia to: lanki, halówki lub turfy. Zakazana jest gra we wkrętach

21. Pozostałe zasady gry obowiązują zgodnie z przepisami gry w piłkę nożną UEFA.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W przypadku nieprzestrzegania regulaminu lub przepisów gry organizator ma prawo do weryfikacji wyniku meczu, dyskwalifikacji zawodnika lub drużyny z rozgrywek.

2. Organizator ma prawo do sprawdzenia tożsamości osób zgłoszonych do meczu.

3. Do interpretacji regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na terenie obiektu.

5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany godz. meczu podczas trwania turnieju.

6. Za usterki stwierdzone w szatniach odpowiedzialność ponoszą drużyny, (kapitan, kierownik).

7. Podpisany regulamin wraz z listą zawodników należy dostarczyć organizatorowi przed rozpoczęciem turnieju.

8. W rozgrywkach mogą brać udział zespoły, które spełniają wymogi niniejszego regulaminu.

9. Organizator zapewnia opiekę medyczną oraz ubezpieczenie NW dla każdego uczestnika turnieju na czas trwania turnieju.

Podpis kapitana (kierownika) Drużyny