



REGULAMIN MOSIR CUP

MIEJSKA LIGA HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ GOSTYNIN 2019/20

Cel zawodów

- ⌚ Zachęcenie do aktywnego i systematycznego uczestnictwa w zajęciach rekreacyjnych i popularyzacja czynnego wypoczynku
- Wyłonienie najlepszej drużyny w halowej piłce nożnej

Terminy zawodów, miejsce i system rozgrywek

Hala sportowa Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Gostyninie ul. Kutnowska 7 /wejście od ul.Polnej/ . Rozgrywki prowadzone będą systemem „turniejowym”.

**Termin pierwszego turnieju dnia 28.12.2019r.(sobota) godz.11.00
(pozostałe turnieje w miesiącach styczeń, luty 2020r.).**

Zasady ogólne

- czas gry wynosi 2 razy 8 min., z 2 minutową przerwą na zmianę stron;
- mierzący czas zatrzymuje zegar w trakcie meczu na wyraźne wskazanie przez sędziego głównego,
- gra odbywa się na boisku o wymiarach 20 x 40 m,
- bramka ma wymiary 3 x 2 m,
- pole bramkowe wyznacza linia 6 m od piłki ręcznej,
- w turnieju udział biorą drużyny zgłoszone do rozgrywek 2019/20.
- przy udziale 4-5 drużyn turniej rozegrany zostanie systemem „każdy z każdym” turniejowo.Suma punktów zdobytych we wszystkich turniejach decydować będzie o zajętych końcowym miejscu w lidze,
- punktacja turniejowa :
1 mce - 5pkt.; 2 mce- 4pkt.; 3 mce - 3pkt.; 4 mce - 2pkt.; 5 mce - 1pkt,
- drużyny występują w 5-cio osobowych składach (4-ch w polu+bramkarz),
- maksymalna ilość zawodników w drużynie 10-ciu,
- za zwycięstwo drużyna otrzymuje **3 pkt.**, za remis **1 pkt.**, za porażkę **0 pkt.**,
- o końcowej kolejności drużyn w tabeli decyduje: ilość zdobytych punktów,

bezpośredni pojedynek zainteresowanych drużyn, różnica bramek we wszystkich meczach, ilość zdobytych bramek we wszystkich meczach.

W zawodach zastosowanie będą miały uproszczone przepisy halowej piłki nożnej:

- rzut karny wykonuje się z linii 7 m.,
- auty boczne wykonuje się nogą z linii boiska,
- aut bramkowy, bramkarz wznawia grę dowolnym sposobem (nogą,ręką) w dowolne miejsce boiska -nie obowiązuje przepis własnej połowy,
- za dotknięcie piłką konstrukcji dachu przyznaje się rzut wolny pośredni z miejsca uderzenia piłki-aut boczny,
- 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, chyba że po strzale piłka dotknęła zawodnika dowolnej drużyny,
- na wykonanie wszystkich tzw. stałych fragmentów gry drużyna ma 5 sekund 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),
- zmiany „hokejowe” tylko z linii środkowej boiska - zejście zawodnika w innej części boiska (kara 1 min.) - rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej,
- obowiązuje bezwzględny całkowity zakaz gry wślizgiem zawodników grających w polu.
- zakaz nie dotyczy bramkarzy we własnym polu karnym ale w ramach obowiązujących przepisów, **wślizg zawodnika w swoim polu karnym- rzut karny dla drużyny przeciwnej,**
- przebywanie na boisku większej ilości zawodników niż 5(6)-ciu powoduje przerwanie gry oraz karę dla drużyny w postaci przyznania drużynie przeciwnej rzutu wolnego pośredniego,

Kary:

- za niesportowe zachowanie lub przewinienie sędzia każe zawodników jedno minutową lub 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 z sytuacji gdy faul ukarany jest rzutem karnym, dopiero następna bramka upoważnia do powrotu na boisko,**
- za zachowania brutalne i obraźliwe następuje dyskwalifikacja zawodnika (czerwona kartka) i po upływie 2 minut w miejsce ukaranego może wejść rezerwowy zawodnik (nie po stracie

bramki),

-ukarany zawodnik dyskwalifikacją nie ma prawa brać udziału w meczach już do końca danego turnieju, oraz zasiadać na ławce rezerwowych,

-zawodnik ukarany czerwoną kartką zostaje odsunięty decyzją Organizatora od 1, 2, 3 turniejów w zależności od rodzaju przewinienia - do wykluczenia z rozgrywek włącznie.

Nagrody i wyróżnienia:

-wszystkie uczestniczące drużyny otrzymają puchary oraz pamiątkowe dyplomy,

-organizatorzy wytypują: MVP turnieju, „króla strzelców” i najlepszego bramkarza, którzy wyróżnieni zostaną pamiątkowymi statuetkami.

Postanowienia końcowe:

-przystąpienie drużyny do rozgrywek jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu,

-organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wszelkiego rodzaju straty, szkody, inne wypadki losowe poniesione przez uczestników turnieju,

-organizatorzy zastrzegają sobie prawo interpretacji spraw zawartych w Regulaminie oraz zagadnień przedstawionych na odprawie technicznej,

-zawodników obowiązują ważne badania lekarskie,

-imienne listy poszczególnych drużyn składają kapitanowie bądź opiekunowie przed każdym planowanym terminem zawodów wraz z podpisami świadczącymi o znajomości Regulaminu zawodów i spraw zawartych w „postanowieniach końcowych”,

-uczestnicy turnieju winni być ubezpieczeni od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie,

-koszty przejazdu, ubezpieczenia drużyny pokrywają we własnym zakresie.



Gostynin, Grudzień 2019r.



TURNIEJ Nr 1
dnia 28.12.2019r./sobota/godz.11.00
MOSiR CUP

MIEJSKA LIGA HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ GOSTYNIN 2019/20

1	BŁYSKAWICA LUCIEŃ I
2	GCE
3	FALSZYWA ÓSEMKA
4	WUJAS I SPÓŁKA
5	BŁYSKAWICA LUCIEŃ II

TERMINARZ GIER:

Mecz	Godz.	Drużyna	Drużyna	Wynik
1-5 A	11 00	BŁYSKAWICA I	BŁYSKAWICA II	:
2-4 B	11 20	GCE	WUJAS I SPÓŁKA	:
3-5 A	11 40	FALSZYWA ÓSEMKA	BŁYSKAWICA II	:
1-4 B	12 00	BŁYSKAWICA I	WUJAS I SPÓŁKA	:
2-3 A	12 20	GCE	FALSZYWA ÓSEMKA	:
5-4 B	12 40	BŁYSKAWICA II	WUJAS I SPÓŁKA	:
1-3 A	13 00	BŁYSKAWICA I	FALSZYWA ÓSEMKA	:
2-5 B	13 40	GCE	BŁYSKAWICA II	:
3-4 A	14 00	FALSZYWA ÓSEMKA	WUJAS I SPÓŁKA	:
1-2 B	14 20	BŁYSKAWICA I	GCE	

TABELA ROZGRYWEK

Nazwa drużyny	1	2	3	4	5	Pkt.	Bramki	M-ce
BŁYSKAWICA LUCIEŃ I	X							
GCE		X						
FALSZYWA ÓSEMKA			X					
WUJAS I SPÓŁKA				X				
BŁYSKAWICA LUCIEŃ II					X			