

53. Halowe Mistrzostwa Krakowa w sezonie 2013/2014

REGULAMIN ROZGRYWEK TRAMPKARZY I MŁODZIKÓW

§ 1

Celem rozgrywek jest wyłonienie mistrza Krakowa trampkarzy i młodzików oraz przedłużenie szkolenia najmłodszych piłkarzy na okres zimowy.

§ 2

Rozgrywki odbywają się pod auspicjami Małopolskiego Związku Piłki Nożnej, organizatorem jest Komisja ds. Piłkarstwa Młodzieżowego MZPN.

§ 3

Rozgrywki prowadzone są w dwóch kategoriach wiekowych:

- TRAMPKARZE - urodzeni od 1.01.1999 do 31.12.2000
- MŁODZICY - urodzeni od 1.01.2001 do 31.12.2002

§ 4

Młodzicy mogą brać udział w zawodach trampkarzy pod warunkiem posiadania karty zdrowia zezwalającej wyraźnie na grę w grupie wiekowo starszej.

Gra trampkarzy w zawodach młodzików jest niedozwolona.

Zawodnicy mogą uczestniczyć w meczach tylko jednego zespołu, do którego zostali zgłoszeni przez Klub.

Uczestnictwo w innym zespole danego Klubu, który zgłosił do rozgrywek więcej niż jeden zespół jest niedozwolone.

Zabroniony jest udział zawodnika w dwóch różnych kategoriach wiekowych.

§ 5

Zawodnik (trampkarz, młodzik) zobowiązany jest posiadać w każdym zawodach:

- aktualną ważną kartę zdrowia (karta zdrowia ważna jest 6 miesięcy, chyba że lekarz wyznaczy krótszą datę ważności).
- dokument tożsamości

Brak w/w dokumentów spowoduje nie dopuszczenie do zawodów.

§ 6

Kluby zgłoszone do rozgrywek zobowiązane są do dostarczenia organizatorom alfabetycznej listy zgłoszeń zawodników uprawnionych do danego Klubu, potwierdzonej przez MZPN i zawierającej:

- liczbę porządkową
- imię i nazwisko zawodnika
- datę urodzenia
- nr karty zgłoszenia
- uwagi

Listy zgłoszeń wraz z kartami zdrowia należy dostarczyć najpóźniej przed pierwszym meczem organizatorom mistrzostw halowych.

§ 7

Rozgrywki eliminacyjne w obu kategoriach wiekowych odbywają się systemem jednorundowym – w kategorii trampkarzy w czterech grupach, a w kategorii młodzików – w pięciu grupach (PODZIAŁ NA GRUPY – w załączniku).

§ 8

W eliminacjach kolejność zespołów w tabeli ustala się według ilości zdobytych punktów.

W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie lub więcej drużyn, o zajętym miejscu decydują:

1) przy dwóch zespołach:

- a. ilość zdobytych punktów w spotkaniu bezpośrednim,
- b. przy równej ilości punktów korzystniejsza różnica bramek we wszystkich spotkaniach w grupie,
- c. przy dalszej równości, większa ilość bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach w grupie,

2) przy więcej niż dwóch zespołach przeprowadza się dodatkową punktację pomocniczą spotkań wyłącznie między zainteresowanymi drużynami, kierując się kolejno: ilością punktów, korzystniejszą różnicą bramek i większą ilością bramek w meczach tych drużyn, a następnie kolejno zasadami podanymi w punktach 1b i 1c.

§ 9

Gry mistrzowskie w hali punktuje się następująco:

- za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt
- za remis drużyna otrzymuje 1 pkt
- za porażkę drużyna otrzymuje 0 pkt

§ 10

Do fazy finałowej awansuje 8 zespołów w kategorii trampkarzy (4 najlepsze z gr. A, mistrzowie grup B, C i D oraz najlepszy z wicemistrzów grup B, C i D) i 8 zespołów młodzików (4 najlepsze z gr. A oraz mistrzowie grup B, C, D i E).

Ćwierćfinały Trampkarzy, zestawienie par:

- mecz 1: A1 – B/C/D2
- mecz 2: A2 – D1
- mecz 3: A3 – C1
- mecz 4: A4 – B1

Przegrywający w ćwierćfinale odpadają z rozgrywek. Czterech zwycięzców awansuje do półfinałów.

Półfinały:

- mecz 5: zwycięzca ćwierćfinału 2 – zwycięzca ćwierćfinału 3
- mecz 6: zwycięzca ćwierćfinału 1 – zwycięzca ćwierćfinału 4

Finał:

- o 3. miejsce: przegrani w półfinałach
- o 1. miejsce: zwycięzcy półfinałów

Ćwierćfinały Młodzików, zestawienie par:

- mecz 1: A1 – E1
- mecz 2: A2 – D1
- mecz 3: A3 – C1
- mecz 4: A4 – B1

Przegrywający w ćwierćfinale odpadają z rozgrywek. Czterech zwycięzców awansuje do półfinałów.

Półfinały:

- mecz 5: zwycięzca ćwierćfinału 2 – zwycięzca ćwierćfinału 3
- mecz 6: zwycięzca ćwierćfinału 1 – zwycięzca ćwierćfinału 4

Finał:

- o 3. miejsce: przegrani w półfinałach
- o 1. miejsce: zwycięzcy półfinałów

§ 11

Podczas rozgrywek obowiązują regulaminy i przepisy gry w piłkę nożną, przy czym:

- bramkarz może grać rękami tylko w polu bramkowym, które w hali jest jednocześnie polem karnym wyznaczonym półkolem
- bramkarz wprowadza piłkę do gry tylko ręką
- wrzut z autu wykonywany jest nogą bez możliwości zdobycia bramki bezpośrednio
- bramka zdobyta po odbiciu się od bandy, sufitu, oświetlenia, konstrukcji, itp. nie może być uznana; w przypadku takiego odbicia się piłki, sędzia przerywa grę i zarządza rzut wolny pośredni
- rzut karny wykonuje się z odległości 9 metrów
- odległość przeciwnika od piłki przy rzutach wolnych wynosi 3 metry
- obowiązuje zakaz gry wślizgiem
- obowiązuje zakaz atakowania od tyłu
- ilość zmian zawodników dowolna. Warunek: najpierw następuje zejście zawodnika, a następnie wejście zawodnika do gry. Ma to odbywać się na własnej połowie boiska. O zmianie nie trzeba informować sędziego.
- ilość zawodników „BALON” - 7 zawodników, w tym bramkarz (6+1)
- zawodników należy wpisywać do protokołu sędziowskiego zgodnie z numerami jakie posiadają na koszulce

- kierownictwo lub trenerzy, którzy nie zastosują się do w/w punktów będą karani finansowo w kwocie od 50–100 zł
- jeżeli w/w przypadki będą się powtarzały drużyna zostanie wycofana dyscyplinarnie z turnieju
- w przypadku przebywania na boisku w czasie gry większej ilości zawodników niż przewiduje niniejszy regulamin - sędzia karze drużynę wykluczeniem jednego zawodnika na 2 minuty
- piłka do gry dla trampkarzy - nr 5, dla młodzików - nr 4
- obuwiu do gry: trampki, tenisówki (zabrania się gry w butach lub korkotrampkach)
- czas trwania zawodów: 1 x 25 minut bez zmiany stron
- bramka 5 x 2 m
- sędzia może stosować za przewinienia zawodników wykluczenia czasowe - 2, 3 lub 5 minut względnie całkowite (czerwona kartka)
- za zawodnika wykluczonego drużyna nie może wprowadzić w tym przypadku do gry zawodnika rezerwowego
- zawodnik ukarany całkowitym wykluczeniem (czerwona kartka) jest automatycznie zawieszony i nie może brać udziału w następnym meczu. Karę na tego zawodnika nakłada Wydział Dyscypliny MZPN.

§ 12

Ze względów organizacyjnych każda drużyna powinna obowiązkowo posiadać własną piłkę do gry.

§ 13

Zobowiązuje się trenerów, opiekunów i kierowników zespołów do właściwego, kulturalnego zachowania się tak wobec przeciwników, sędziów oraz własnego zespołu przed, w czasie i po zawodach. Za zachowanie się zawodników odpowiedzialni są trenerzy i kierownicy drużyn. W przypadku dopuszczenia się uszkodzeń mienia gospodarza hali – Kluby obciążone będą kosztami naprawy. MZPN nie bierze na siebie odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników turnieju.

§ 14

Terminy zawodów muszą być bezwzględnie przestrzegane ze względów organizacyjnych (koszty wynajmu hali). Spóźnienie drużyny o więcej niż 5 minut powoduje zweryfikowanie zawodów jako walkower 3-0 dla przeciwnika.

§ 15

W przypadku nie stawienia się drużyny na zawody przyznaje się walkower dla przeciwnika. Trzykrotne nie stawienie się do gry może spowodować usunięcie drużyny z rozgrywek.

§16

Ewentualne protesty można zgłaszać w terminie do 4 dni po rozegranych zawodach – opłata 50 złotych. Odwołanie się od decyzji organizatora (Komisja ds. Piłkarstwa Młodzieżowego MZPN) można wnieść w ciągu 10 dni od wydania decyzji do Wydziału Gier lub Wydziału Dyscypliny MZPN - opłata 100 złotych. Protesty nieopłacone nie będą rozpatrywane.

§ 17

1. Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
2. MZPN nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa zaistniałe w drodze do i z hali, w halach w trakcie zawodów oraz za wszelkie zaginione rzeczy osobiste i sportowe.

§ 18

Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Komisji ds. Piłkarstwa Młodzieżowego Małopolskiego Związku Piłki Nożnej.

Zatwierdzono 6 listopada 2013 r.