

# I Turniej Dzikich Drużyn o Puchar Wójta Gminy Stanin

## REGULAMIN

1. Uczestnicy rozgrywek grają na własną odpowiedzialność i ryzyko. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zaistniałe kontuzje a ewentualne ubezpieczenia zawodnicy i zespoły załatwiają we własnym zakresie. Zawodnicy zobowiązani są do czystej i sportowej rywalizacji, kulturalnej postawy na boisku i poza nim oraz przestrzegania regulaminu rozgrywek. Uczestnicy rozgrywek ponoszą koszty szkód materialnych wyrządzonych podczas trwania turnieju.
2. Rozgrywki I Turnieju Dzikich Drużyn Puchar Wójta Gminy Stanin są autonomiczne i niezależne od PZPN /BOZPN/LZPN. Mogą w nich uczestniczyć zawodnicy nie zrzeszeni w PZPN/BOZPN/LZPN. Zawodnik w dniu turnieju powinien mieć ukończone 15 lat.
3. Zespół powinien posiadać jednakowe stroje.
4. Obowiązuje obuwie z podeszwą laną.
5. Drużyny grają w składach 5-osobowych (4 zawodników w polu + bramkarz). Liczba rezerwowych zawodników – 5. Podczas meczu zespół nie może liczyć mniej niż 4 zawodników (wyjątek, gdy zawodnik odbywa karę mniejszą). Zmiany podczas gry, ale tylko w środkowej strefie boiska i przestrzegając zasady, że najpierw zawodnik schodzi, a dopiero potem wchodzi jego zamiennik (w bezpośrednim sąsiedztwie). Za nieprawidłową zmianę drużyna może być ukarana karą techniczną (1 min.).
6. Gramy według zasad stosowanych w piłce nożnej 11- osobowej, z pewnymi jednak poprawkami. Zabroniona jest gra ciałem i nie wolno wykonywać wślizgów (po takich zagraniach są rzuty wolne pośrednie). W przypadku kontaktu z przeciwnikiem podczas wślizgu - rzut wolny bezpośredni lub rzut karny, jeżeli przewinienie było w polu karnym). Odległość muru od piłki przy rzutach wolnych – 3 metry. Gramy na boisku do piłki ręcznej z autami bocznymi i bramkowymi. **Rzut z autu** wykonujemy nogą z linii bocznej (lub zza linii) tam gdzie piłka opuściła plac gry (bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki). Odległość przeciwnika od piłki przy rzucie z autu – minimum 1 metr. **Bramkarz może bronić rękami tylko w obrębie linii pola bramkowego do piłki ręcznej. Bramkarz może wykonać podanie ręką w obrębie całego boiska. Nie zostaje uznana bramka zdobyta (rzucona) ręką przez bramkarza oraz bramka zdobyta przez bramkarza nogą bezpośrednio po podrzuceniu jej rękami. Po wyjściu piłki za linię końcową (rzut od bramki) boiska zawodnik wznawia grę nogą z pola karnego. Zawodnik drużyny przeciwnej w momencie zagrywania piłki z rzutu od bramki powinien być poza polem bramkowym, w celu neutralnego i bezkolizyjnego wprowadzenia piłki do gry przez bramkarza lub obrońcę.** Za dotknięcie sufitu przez piłkę podczas gry automatycznie wyznacza się rzut wolny pośredni. Po każdej zdobytej bramce rozpoczynamy grę od środka boiska. Bezpośrednio zdobyta bramka z rozpoczęcia/wznowienia gry od środka, nie może zostać uznana.
7. Czas gry - 10 min. Organizator może zmienić czas gry podając do wiadomości drużyn przed turniejem.
8. Punktacja klasyczna: zwycięstwo – 3 pkt; remis - 1 pkt; porażka - 0 pkt. Za walkower drużyna wygrywająca otrzymuje 3 pkt., przegrywająca 0 pkt.

W przypadku zgromadzenia jednakowej liczby punktów przez dwa zespoły o kolejności decyduje bilans bezpośrednich spotkań, a w przypadku trzech lub większej ilości drużyn dodatkowa tabelka z wyników

uzyskanych pomiędzy zainteresowanymi. Gdyby bilans bezpośrednich spotkań był jednakowy, to przy ustalaniu miejsc decyduje różnica bramek w całych rozgrywkach. Drużyna, która przegrała walkowerem jest sklasyfikowana najniżej spośród tych, które mają tyle samo punktów.

**10.** 10 osobową drużyną kieruje kapitan, który odpowiada za nią na boisku. Zawodnicy obowiązani są do respektowania wszystkich decyzji sędziego.

**11.** Przypadki nieczystej gry oraz niewłaściwego, nie sportowego zachowania i wysławiania się będą karane w zależności od wagi przewinienia:

a) upomnieniem – żółtą kartką - 1 min. (w przypadku straty bramki zawodnik wraca na boisko wcześniej),

b) wykluczeniem – czerwoną kartką - kara meczu dla zawodnika (a zespół ukarany uzupełnia skład po 3 min.),

c) dyskwalifikacją - wykluczeniem z rozgrywek.

Po drugiej żółtej kartce w meczu zawodnik nie może już wrócić na boisko. Trzecia żółta kartka oznacza odsunięcie od udziału w 1 meczu. Zawodnicy będący poza boiskiem (podczas meczu, a także przed i po meczu) mogą też być ukarani za nie sportowe zachowanie lub wulgarne słownictwo z możliwością dyskwalifikacji a nawet wykluczeniem z rozgrywek. Gdy ukarany zawodnik nie opuści boiska (lub hali) to sędzia powinien przerwać mecz przed upływem czasu gry i zakończyć spotkanie (walkower dla przeciwnika). W szczególnym przypadku zawodnik i drużyna mogą być wykluczone z rozgrywek. Udział w meczu zawodnika odbywającego karę oznacza wygraną walkowerem drużyny przeciwnej.

**12.** Zawodnik będący po spożyciu alkoholu nie może być dopuszczony do gry (czerwona kartka gdy jest w stroju sportowym).

**13.** Zastrzeżenia dotyczące składu zespołu przeciwnego powinno się zgłosić przed lub zaraz po zakończeniu gry. Organizator ma prawo prosić o okazanie dokumentu tożsamości zawodnika.

**14.** Zespół, który nie stawi się na boisku w ciągu 15 min. od terminu rozpoczęcia meczu przegrywa walkowerem.

**15.** Wiek zawodników: nie mniej, niż ukończone 15 lat. **Każda drużyna może zgłosić nie więcej niż trzech zawodników, którzy nie ukończyli 15 lat.** Podczas meczu na boisku może przebywać jednocześnie tylko dwóch wyżej opisanych zawodników w drużynie. Zawodnicy niepełnoletni startują za pisemną zgodą rodziców.

**17. WSZELKIE SPRAWY SPORNE I OSTATECZNĄ INTERPRETACJĘ REGULAMINU ROZSTRZYGA ORGANIZATOR.**