

# Regulamin Halowych Mistrzostw Krakowa Trampkarzy i Młodzików - sezon 2017/2018

## §1

1. Celem Halowych Mistrzostw Krakowa Trampkarzy i Młodzików 2017/2018 jest:
  - a. wyłonienie halowego mistrza Krakowa w kategorii trampkarzy i młodzików oraz reprezentantów okręgu Kraków w halowych mistrzostwach Małopolski.
  - b. propagowanie piłki nożnej w hali.
  - c. rywalizacja sportowa młodzieży w duchu fair-play
  - d. podnoszenie na wyższy poziom umiejętności piłkarskich trampkarzy i młodzików
2. Organizatorem mistrzostw jest Wydział Szkolenia Małopolskiego Związku Piłki Nożnej.
3. Miejsce zawodów: hala pod balonem Com-Com Zone (Kraków, ul. Ptaszyckiego).
4. Termin zawodów: początek - 19 listopada 2017, zakończenie - 28 stycznia 2018.

## §2

W Halowych Mistrzostwach Krakowa trampkarzy uczestniczy 8 zespołów: Cracovia, Progres Kraków, Wisła Kraków, AP 21 Kraków, Garbarnia Kraków, Puszcza Niepołomice, Krakus Nowa Huta, Bronowianka Kraków.

2. W Halowych Mistrzostwach Krakowa Młodzików uczestniczy 8 zespołów: AP 21 Kraków, Bronowianka Kraków, Garbarnia Kraków, Krakus Nowa Huta, Pcimianka, Piast Skawina, Progres Kraków, Wisła Kraków.

3. Do rozgrywek uprawnieni są zawodnicy:

a. trampkarz: ur. 1.01.2003 - 31.12.2004

b. młodzik: ur. 1.01.2005 - 31.12.2006

c. młodzik może brać udział w rozgrywkach halowych trampkarza pod warunkiem posiadania zgody lekarza na karcie zdrowia.

4. W zawodach mogą brać udział zawodnicy zgłoszeni do danego klubu, potwierdzeni i uprawnieni przez Wydział Gier MZPN, znajdujący się w systemie ewidencji zawodników Extranet PZPN.

5. Zawodnik może być dopuszczony do gry tylko w jednym zespole tego samego klubu z wyjątkiem bramkarza. Bramkarz traktowany jest tak jak w rozgrywkach o mistrzostwo Ligi trampkarzy i młodzików zgodnie z przepisami PZPN, ale dopuszcza się jego grę w dwóch zespołach tylko w uzasadnionych przypadkach (choroba, kontuzja) i za zgodą kierownictwa turnieju.

6. Przed pierwszym meczem obowiązkowo należy przedłożyć kierownikowi turnieju następujące dokumenty stanowiące warunek dopuszczenia do udziału w turnieju:

a. lista zgłoszeń zawierająca: imię i nazwisko zawodnika, datę urodzenia, numer zgłoszenia Extranet, datę ważności badania lekarskiego, podpis opiekuna, pieczętkę klubu; lista pozostaje w dokumentacji turnieju

b. karty zdrowia należy okazać na każde żądanie Kierownika turnieju (w razie konfrontacji: ważny dokument tożsamości, legitymacja szkolna - aktualna, ważny paszport)

**c. dowód wpłaty za udział w turnieju, 350 zł od zespołu ; dla zespołów, które uczestniczyły w wiosennym biegu przełajowym na Błoniach 50% zniżki – dotyczy trampkarzy.**

## §3

1. Zespół trampkarzy tworzy sześciu zawodników: pięciu w polu i bramkarz, zespół młodzików tworzy siedmiu zawodników: sześciu w polu i bramkarz. Strój bramkarza musi się różnić od ubioru innych zawodników i sędziego.
2. Liczba zmian podczas meczu jest nieograniczona, warunek - najpierw następuje zejście, a następnie wejście zmiennika.
  - a. zmiany odbywają się we własnej strefie zmian, o zmianie nie trzeba informować sędziego
  - b. na boisku nie może znajdować się więcej niż sześciu zawodników danej drużyny; w przypadku złamania tego przepisu sędzia ma obowiązek wykluczyć na 2 minuty zawodnika zespołu, który dopuścił się przewinienia oraz ukarać rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdował się piłkarz w momencie przerwania gry
3. Czas trwania zawodów: 40 minut bez przerwy.
4. W czasie gry obowiązują przepisy gry w piłkę nożną, z tym, że:
  - a. wprowadzenie piłki z boku (aut) następuje nogą, z linii bocznej
  - b. bramka nie może być zdobyta, jeżeli piłka całym obwodem minie linię bramkową bezpośrednio po odbiciu się od ściany, sufitu itd.
  - c. przy stałych fragmentach gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować przynajmniej 5 metrów od piłki; stały fragment należy wykonać w ciągu 4 sekund
  - d. rzut wolny pośredni przyznany drużynie atakującej w polu karnym przeciwnika, musi być wykonany z linii pola karnego, najbliższej miejsca przewinienia
  - e. po odbiciu się piłki od sufitu, oświetlenia itp., sędzia zarządzi rzut wolny pośredni przeciwko drużynie, która jako ostatnia jej dotknęła; wprowadzenie piłki do gry następuje z boku (aut) na wysokości przewinienia
  - f. za przewinienie w polu bramkowym popełnione przez drużynę broniącą - sędzia zarządzi rzut karny z odległości 9 metrów
5. Gra bramkarza:
  - a. bramkarz gra rękami tylko we własnym polu bramkowym
  - b. bramkarz wprowadza piłkę do gry z pola bramkowego tylko ręką – w przypadku wprowadzenia jej nogą sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego
  - c. bramkarz posiadający piłkę w rękach może zagrywać ją tylko ręką – za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego
  - d. bramkarz po otrzymaniu piłki od zawodnika swojej drużyny nogą (poniżej kolana) może zagrywać tylko nogą - za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego
  - e. bramkarz musi wprowadzić piłkę do gry w ciągu 4 sekund
- 6. W hali sportowej pod balonem zawodników obowiązuje obuwanie halowe lub obuwanie tzw. zimowe ("śniegówki")**

#### §4

1. Zawodnik może być ukarany za przewinienie dokonane w czasie gry - wykluczeniem z gry na 2 minuty; trzecie przewinienie tego samego zawodnika traktowane jest jako czerwona kartka.
2. Za poważniejsze przewinienie zawodnik jest usuwany całkowicie z gry, a jego drużyna gra w osłabieniu przez 3 minuty (przy poważnym przekroczeniu przepisów gry Kierownictwo turnieju informuje Wydział Dyscypliny MZPN celem nałożenia kary dyscyplinarnej).
3. Strata bramki przez drużynę grającą w osłabieniu nie anuluje kary .
4. Otrzymanie czerwonej kartki (samoistnej) automatycznie wyklucza zawodnika z następnego meczu (decyzję o nałożeniu kary podejmuje Wydział Dyscypliny MZPN).
5. Jeżeli w przypadku wykluczeń, kontuzji bądź innych przyczyn któraś z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników grę należy zakończyć.

## §5

1. Zespół uczestniczący w turnieju stawia się na zawody 30 minut przed ich rozpoczęciem.
2. Zespół, który nie stawi się na wyznaczoną godzinę, zostanie ukarany walkowerem 5-0.
3. Drużyna wymieniona na pierwszym miejscu w terminarzu rozgrywek pełni rolę gospodarza zawodów (zabezpiecza piłkę, **młodzicy rozgrywają zawody piłką nr „4”**, zmianę strojów sportowych).
4. Opiekunowie drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia i dostarczenia organizatorowi sprawozdania sędziowskiego ze składem własnej drużyny (do pobrania ze strony internetowej MZPN).

## §6

1. Drużyny grają systemem każdy z każdym.
2. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za porażkę 0 punktów.
3. O kolejności w tabeli decyduje:
  - a. ilość punktów ze wszystkich spotkań
  - b. w razie równej ilości punktów przy dwóch lub więcej drużynach decydują wyniki bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi drużynami (tzw. mała tabelka)
  - c. w razie dalszej równości punktów decyduje:
    - lepsza różnica bramek między tymi drużynami
    - większa ilość strzelonych bramek między tymi drużynami
    - lepsza różnica bramek ze wszystkich spotkań
    - większa ilość strzelonych bramek ze wszystkich spotka
    - losowanie

## §7

1. Opiekunowie drużyn ponoszą odpowiedzialność za zachowanie swoich zawodników w trakcie turnieju (w przypadku uszkodzenia pomieszczeń czy szatni, kluby zostaną obciążone kosztami naprawy).
2. W przypadku ujawnienia nieprawidłowości zostaną wyciągnięte sankcje dyscyplinarne w stosunku do szkoleniowców danych klubów.
3. Nad prawidłowym przebiegiem turnieju czuwa Wydział Szkolenia MZPN.
4. Małopolski Związek Piłki Nożnej nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników turnieju.
5. Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
6. Małopolski Związek Piłki Nożnej nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa zaistniałe w trakcie turnieju oraz w drodze na i z turnieju.
7. Za niewłaściwe zachowanie zawodników, opiekunów drużyn, rodziców i kibiców powodujących przerwanie meczu dana drużyna może być wykluczona z dalszych rozgrywek - decyzje podejmuje Wydział Szkolenia MZPN.
8. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu ma Wydział Szkolenia MZPN.