

MAŁOPOLSKA JESIEŃ 2024

Regulamin Halowych Mistrzostw Małopolski Młodzików i Orlików

§1

1. Organizatorem Halowych Mistrzostw Małopolski Młodzików i Orlików MAŁOPOLSKA JESIEŃ 2024 jest Małopolski Związek Piłki Nożnej.
2. W finałach w obu kategoriach wiekowych wystąpią mistrzowie eliminacji w 14 Podokręgach Małopolskiego Związku Piłki Nożnej oraz dodatkowo dwa zespoły z eliminacji krakowskich. W sumie w finałach młodzików i orlików wystąpi po 16 zespołów.
3. Miejsce zawodów: sztuczna trawa zadaszanej hali TS Tramwaj Kraków (Kraków, ul. Praska 61a).
4. Termin finałów: grudzień 2024. Aktualne terminy będą podawane na stronie internetowej: www.mzpnkrakow.pl

§2

1. W turniejach finałowych Halowych Mistrzostw Małopolski MAŁOPOLSKA JESIEŃ 16 drużyn zostanie podzielonych – w wyniku losowania - na 4 grupy eliminacyjne. W grupach obowiązuje system każdym z każdym.

Do finałów w kategorii młodzików awansują zespoły, które zajmą 1. miejsce w grupie, a ponadto 2 zespoły z 2. miejsca z najlepszym bilansem. Po eliminacjach grupowych prawo gry w finale uzyska 6 zespołów.

Do finałów w kategorii orlików awansują zespoły, które zajmą pierwsze dwa miejsca w grupie. Po eliminacjach grupowych prawo gry w finale uzyska 8 zespołów.

a) kolejność meczów w eliminacjach grupowych: 1-4, 2-3, 4-3, 1-2, 2-4, 3-1

b) czas gry w eliminacjach grupowych, 1 mecz – 25 minut (bez przerw)

c) w przypadku remisu w meczu grupowym drużyny wykonują po 3 rzuty karne (w przypadku dalszego remisu – kolejno po jednym do skutku) – w celu dodatkowego ustalenia klasyfikacji w grupie; karne nie są wykonywane jeśli nie mają wpływu na określenie kolejności w tabeli

2. Przy ustalaniu najlepszego bilansu dla drużyn zajmujących 2. miejsce w eliminacjach grupowych młodzików bierze się w pierwszej kolejności ilość punktów, a następnie lepszą różnicę bramek, większą ilość strzelonych bramek; jeśli te kryteria nie będą wystarczające – o wyższej pozycji w klasyfikacji zadecyduje losowanie. Jeśli w którejś z grup będą rywalizować mniej niż 4 zespoły, wówczas bilans będzie liczony na podstawie wyników meczów czołowych trzech drużyn w grupie.

3. Skład grup (2x3) w wielkim finale młodzików zostanie ustalony na podstawie wyników eliminacji (ilość punktów itd.), metodą serpentyny, tj. grupa A – drużyny 1, 4, 5; grupa B – drużyny 2, 3, 6.

a) rywalizacja w grupach finałowych odbywa się systemem każdy z każdym (2-3, 1-2, 3-1)

b) w przypadku remisu drużyny wykonują po 3 rzuty karne (w przypadku remisu – kolejno po jednym do skutku) – w celu dodatkowego ustalenia klasyfikacji w grupie; karne nie są wykonywane jeśli nie mają wpływu na określenie kolejności w tabeli

c) czas gry w finałach, 1 mecz – 25 minut (bez przerw)

d) drużyny, które zajmą 1. miejsce w grupie finałowej zmierzą się o 1. miejsce w turnieju; drużyny z 2. miejsca w grupie finałowej – o 3. miejsce w turnieju, a drużyny z 3. miejsca w grupie finałowej – o 5. miejsce w turnieju. W przypadku remisu w meczu o miejsca będą wykonywane po 3 rzuty karne ewentualnie do skutku, aż do wyłonienia zwycięzcy).

4. Skład grup (2x4) w wielkim finale orlików zostanie ustalony na podstawie wyników eliminacji (ilość punktów itd.), metodą serpentyny, tj. grupa A – drużyny 1, 4, 5, 8; grupa B – drużyny 2, 3, 6, 7. WG MZPN ma prawo dokonania innego podziału: w jednej grupie powinni się znaleźć dwaj zwycięzcy grupowi z eliminacji i jednocześnie w jednej grupie nie powinny się znaleźć zespoły, który grały ze sobą w tej samej grupie eliminacyjnej.

- a) rywalizacja w grupach finałowych: system każdy z każdym (1-4, 2-3, 4-3, 1-2, 2-4, 3-1)
- b) w przypadku remisu drużyny wykonują po 3 rzuty karne (w przypadku remisu – kolejno po jednym do skutku) – w celu dodatkowego ustalenia klasyfikacji w grupie; karne nie są wykonywane jeśli nie mają wpływu na określenie kolejności w tabeli
- c) czas gry w finałach, 1 mecz – 20 minut (bez przerw)
- d) po zakończeniu fazy eliminacji odbędą się półfinały wg klucza: A1-B2, B1-A2, a następnie finały o 1. i 3. miejsce; zostaną rozegrane także mecze o 5. miejsce (A3-B3) i 7. miejsce (A4-B4).

W przypadku remisu w meczu o miejsca będą wykonywane po 3 rzuty karne ewentualnie do skutku, aż do wyłonienia zwycięzcy).

5. W kategorii orlik zespoły grają w 5-osobowych składach (4 w polu + bramkarz); w kategorii młodzik w 8-osobowych składach (7 zawodników w polu + bramkarz). Na boisku musi być minimum 4 (orliki) bądź 6 zawodników (młodziki)

6. Do rozgrywek uprawnieni są zawodnicy:

a. Orliki: ur. 1.01.2014 - 31.12.2015

b. Młodziki: ur. 1.01.2012 – 31.12.2013

c. Orlik może brać udział w rozgrywkach halowych Młodzika – pod warunkiem posiadania zgody lekarza na karcie zdrowia.

6. W finałach zawodnik może być dopuszczony do gry tylko w jednym zespole danej kategorii wiekowej.

7. 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 karty zgłoszenia w Extranecie, datę ważności badania lekarskiego, podpis opiekuna, pieczętkę klubu; lista pozostaje w dokumentacji turnieju;

b. karty zgłoszeń zawodników i karty zdrowia - w/w dokumenty należy okazać na każde żądanie Kierownika turnieju (w razie konfrontacji: dokument tożsamości, legitymacja szkolna - aktualna, paszport, inny dokument z aktualnym zdjęciem).

§3

1. 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 zawodników danej drużyny niż przewiduje to regulamin; 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.

2. Zawody rozgrywane są piłką nr 4; bramki: 5x2 m (młodziki) i 3x2 m (orliki).

3. 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 sufitu itd.

c. przy stałych fragmentach gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować przynajmniej 5 metrów (młodziki) lub 3 metry (orliki) 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, najbliższego 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 (młodziki) lub 6 metrów (orliki)

g. wprowadza się zakaz gry wślizgiem i ataku z tyłu (za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny bezpośredni, ewentualnie rzut karny w przypadku przewinienia w polu bramkowym)

4. 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 6 sekund.
- f. strój bramkarza musi się różnić od ubioru innych zawodników i sędziego.

§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 5 minut (przy poważnym przekroczeniu przepisów gry Kierownictwo turnieju informuje Wydział Dyscypliny MZPN celem nałożenia kary dyscyplinarnej).
3. Strata bramki przez drużynę grającą w osłabieniu anuluje karę mniejszą (2-minutową).
4. Otrzymanie czerwonej kartki (samoistnej) automatycznie wyklucza zawodnika z następnego meczu (decyzję o nałożeniu ewentualnej dodatkowej kary podejmuje Wydział Dyscypliny MZPN). W przypadku czerwonej kartki za tzw. faul ratunkowy zawodnik nie jest wykluczony z następnego meczu.
5. Jeżeli w przypadku wykluczenia zawodników (włączając bramkarza), któraś z drużyn liczy mniej niż 4 zawodników w orlikach i 6 zawodników w młodzikach zawody zostają zakończone.

§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 0:5.
3. Drużyna wymieniona na pierwszym miejscu w terminarzu rozgrywek pełni rolę gospodarza zawodów. Obowiązuje obuwie turfy lub halówki.
4. Opiekunowie drużyn zobowiązani są do czytelnego wypełnienia sprawozdań sędziowskich i dostarczenia do biura zawodów.

§ 6

1. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za porażkę 0 punktów.
2. O kolejności w tabeli grupowej 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 spotkań
 - wynik rzutów karnych wykonywanych po nierozstrzygniętych meczach grupowych
 - 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 Gier 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 Gier MZPN.
8. Prawo interpretacji i zmiany niniejszego Regulaminu ma Wydział Gier MZPN.
9. Regulamin wchodzi w życie z dniem 2 grudnia 2024 r.

Kraków, 2 grudnia 2024 r.
Zmiana: 14.12.2024

Wydział Gier Małopolskiego Związku Piłki Nożnej