

REGULAMIN

RCS CUP W HALOWEJ PIŁCE NOŻNEJ

Finał 2016

1. Cel gry

- Popularyzacja piłki nożnej jako sportu dla każdego
- Wyłonienie Mistrza Piłki Nożnej wśród drużyn Zagłębia Miedziowego w sezonie 2016

2. Organizator

- Regionalne Centrum Sportowe Sp. z o.o.

3. Podział drużyn

W zawodach uczestniczą 10 osobowe zespoły, w których mogą występować zawodnicy, którzy ukończyli 16 rok życia.

4. Termin i miejsce

- Rozgrywki przeprowadzane zostaną 28 lutego 2016 r.
- Finały: Hala Widowiskowo-Sportowa przy ul. Odrodzenia 28B

5. Ilość zawodników

Drużyna składa się z maksymalnie pięciu zawodników, z których jeden jest bramkarzem.

- Aby rozpocząć spotkanie drużyna musi posiadać w swoim składzie co najmniej pięciu zawodników. Jeżeli w wyniku wykluczeń lub kontuzji zawodników w którymkolwiek zespole pozostanie mniej niż dwóch zawodników mecz należy zakończyć.
- Dozwolona maksymalna ilość zawodników rezerwowych wynosi pięć osób.
- Ilość zmian „w locie” z możliwością powrotu dokonywanych podczas meczu jest nieograniczona, za wyjątkiem bramkarza, który może być wymieniony tylko w czasie przerwy w grze.
- Zmiany „w locie” mogą być dokonywane tylko w strefie zmian w środkowej części boiska. Zawodnicy rezerwowi muszą posiadać na sobie narzutki treningowe tzw. westy, które przekazują schodzącemu zawodnikowi podczas zmiany.
- Nie można dopisywać nowych zawodników do zawodów finałowych.

6. Ubiór zawodników

Standardowe wyposażenie zawodników musi się składać z koszulki, spodenek, skarpet oraz obuwia. Jedynym dozwolonym rodzajem obuwia jest obuwie płócienne, z miękkiej skóry lub materiału skóropodobnego (skaj, derma) z podeszwami gumowymi lub z podobnego materiału. Używanie obuwia jest obowiązkowe.

7. Czas trwania gry

- Czas trwania gry wynosi 2x10 minut. Podczas ostatniej minuty spotkania czas zatrzymywany jest automatycznie, gdy piłka jest poza grą.

8. Gra niedozwolona

- Zakaz wykonywania wślizgu na nogi przeciwnika (w zasięgu gry tj. do 1 metra od przeciwnika) w celu odebrania lub wybicia piłki będącej w posiadaniu przeciwnika, niezależnie od tego czy wślizg jest prawidłowy czy też nie – za tego typu zagranie drużyna winna być ukarana rzutem wolnym bezpośrednim lub karnym (oprócz bramkarza we własnym polu karnym).
- Nie zabrania się blokowania strzału przeciwnika wślizgiem oraz zdobycia bramki wślizgiem, a także obrony bramki wślizgiem bez kontaktu z przeciwnikiem.
- Zakaz przetrzymywania piłki przechwyconej z gry przez bramkarza rękami dłużej niż 4 sekundy – rzut wolny pośredni.

9. Kary drużynowe

- Faule kumulowane - cztery pierwsze faule każdej drużyny, karane są rzutem wolnym. Każdy następny, karany jest tzw. przedłużanym rzutem karnym wykonywanym z 9 metrów.
- W przypadku piątego lub kolejnego faulu pomiędzy 9 a 6 metrem, zawodnik ma prawo wybrać korzystniejsze miejsce do wykonywania przedłużonego rzutu karnego. Pozostali zawodnicy muszą znajdować się dalej niż 5m od piłki oraz za linią piłki.
- Do fauli kumulowanych wlicza się tylko faule karane rzutem wolnym bezpośrednim.
- Podczas przedłużonego rzutu karnego bramkarz nie musi znajdować się na linii bramkowej w momencie zagrania piłki (może przemieszczać się dowolnie do czterech metrów przed linią bramkową).

10. Kary indywidualne

- Zawodnicy podlegają karom indywidualnym – żółta kartka (bez wykluczenia czasowego) – wykluczeniu z gry 2 min. (czerwona kartka), analogicznie jak określają to przepisy gry w piłkę nożną.
- Otrzymanie 3 kolejnych napomnień (żółta kartka) powoduje odsunięcie zawodnika w 1 meczu. Każde kolejne napomnienie powoduje odsunięcie zawodnika w 1 meczu.
- Wykluczenie z gry (czerwona kartka) powoduje 2 – minutowe osłabienie drużyny. Zawodnik wykluczony nie może ponownie wejść na boisko ani przebywać na ławce zawodników rezerwowych. Zespół po upływie 2 minut może uzupełnić swój skład.
- W przypadku otrzymania bezpośredniej czerwonej kartki na zawodnika nakładana jest kara indywidualna odsunięcia od 1, 2, 3 lub wykluczenia z turnieju.
- Zawodnik ukarany wykluczeniem z gry (czerwona kartka) za tzw. akcję ratunkową nie może brać udziału w najbliższych zawodach swojej drużyny.
- W innych przypadkach wykluczenia z gry zawodnika, decyzję o dalszym jego udziale w turnieju i okresie dyskwalifikacji, podejmować będzie każdorazowo organizator turnieju.

W przypadku gdy w okresie osłabienia padnie bramka stosuje się następujące zasady:

- gdy gra 5 zawodników przeciwko 4 zawodnikom i zespół 5-osobowy zdobędzie bramkę to zespół 4-osobowy może uzupełnić swój skład
- Jeżeli w obydwu zespołach występuje po 4 zawodników i padnie bramka to obydwa zespoły uzupełniają swój skład,
- Jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 3 zawodnikom lub 4 zawodników gra przeciwko 3 zawodnikom i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę to 3 osobowy może uzupełnić swój skład tylko o jednego zawodnika,

- Jeżeli obydwa zespoły grają 3 zawodnikami i padnie bramka to zespoły mogą uzupełnić swoje składy tylko o jednego zawodnika,
- Jeżeli bramkę zdobędzie zespół z mniejszą ilością zawodników to w każdym w/w przypadku gra toczy się dalej bez zmiany ilości zawodników.

11. Rzuty wolne

Podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyny przeciwnej mają obowiązek znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki, do czasu jej zagrania. Zawodnik nie przestrzegający tego postanowienia zostanie napomniany (żółta kartka).

Jeżeli drużyna nie wykona rzutu wolnego w ciągu 4 sekund, licząc od momentu kiedy zawodnik wszedł w posiadanie piłki, sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej.

12. Rzut karny

Rzut karny wykonuje się z punktu karnego znajdującego się na linii pola karnego, oddalonego 6 metrów od linii bramkowej.

13. Rzut z autu

- Rzut z autu wykonuje się nogą a wykonawca rzutu w momencie wprowadzenia piłki do gry musi mieć umieszczone stopy przy linii bocznej.
- Piłka nieruchomo leży na linii bocznej.
- Zawodnicy drużyny przeciwnej winni się znajdować co najmniej 3 metry od miejsca z którego wykonywany jest rzut z autu.

14. Rzut od bramki

Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza, który stojąc w obrębie własnego pola karnego wprowadza ręką piłkę do gry. Piłka jest w grze gdy całym obwodem przekroczy linię pola karnego.

15. Kolejność drużyn:

- Kolejność zespołów w tabeli ustala się według ilości zdobytych punktów.
- W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie lub więcej drużyn, o kolejności zajętych miejsc decydują:
 - Przy dwóch zespołach:
 - a) ilość zdobytych punktów w spotkaniach między tymi drużynami
 - b) przy równej ilości punktów korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn
 - c) przy dalszej równości korzystniejsza różnica a następnie stosunek bramek we wszystkich spotkaniach z całego cyklu rozgrywek
 - d) w przypadku, gdy dwoma zespołami o jednakowej ilości punktów są zespoły zajmujące pierwsze miejsce w tabeli, stosuje się wyłącznie zasady określone w punkcie a i b a jeżeli one nie rozstrzygną kolejności, zarządza się rzuty karne po 3 i do skutku.
 - Przy więcej niż dwóch zespołach przeprowadza się dodatkową tabelę pomocniczą spotkań wyłącznie między tymi drużynami, kierując się zasadami j.w.

16. Runda finałowa

Po meczach grupowych dwie najlepsze drużyny z grupy A zagrają w półfinałach z wygranymi z grupy B. (A1 z B2, A2 z B1). Następnie odbędzie się mecz o III miejsce i mecz finałowy.

17. Zasady przyznawania walkowerów

- Walkower przyznawany jest w trzech przypadkach:
 - gdy na boisku zostanie mniej niż dwóch zawodników na skutek wykluczeń bądź kontuzji i zespół nie może kontynuować gry.
 - jeżeli w drużynie występuje zawodnik nie zgłoszony do rozgrywek.
 - jeżeli jedna z drużyn spóźni się więcej niż 10 minut, bądź nie stawi się na zawody.
 - Dwa walkowery eliminują drużynę z dalszych gier, bez zwrotu wpłaty.
 - Za walkower w zawodach nie odbiera się drużynom punktu:
 - jeżeli walkower otrzymuje drużyna, która przegrała mecz, wynik jest weryfikowany na 3 – 0 dla przegranych.
 - Jeżeli został rozegrany cały mecz, a przyczynę walkowera wykryto po zakończeniu meczu:
 - walkower otrzymuje drużyna, która wygrała mecz ale nie strzeliła więcej niż 3 bramki, wynik jest weryfikowany na 3 – 0 dla wygranych.
 - drużyna, która otrzymuje walkowera wygrała i strzeliła więcej niż 3 bramki, zalicza się wynik z boiska.

18. Nagrody

- Puchary, nagrody rzeczowe dla zespołów, które zajmą miejsca I – III
- Każda drużyna uczestnicząca w rozgrywkach otrzyma pamiątkową statuetkę.
- Nagrody indywidualne:
Statuetki otrzymują najlepszy bramkarz, zawodnik i strzelec turnieju.

19. Postanowienia końcowe

- Mecze sędziowane będą przez arbitrów Okręgowego Związku Piłki Nożnej w Legnicy.
- Uczestnicy biorą udział w turnieju na własne ryzyko.
- W halach sportowych obowiązuje zakaz palenia i picia alkoholu, a każda drużyna zobowiązana jest do przestrzegania regulaminu hali.

UWAGA!

W sytuacjach nie ujętych w niniejszym regulaminie prawo interpretacji przysługuje organizatorowi oraz sędziom prowadzący zawody.