

## MŁAWSKA HALA SPORTOWA W MŁAWIE

ul. Piłsudskiego 33 a, Mława 06-500, NIP: 569-17-16-010, tel: 23 652 00 27; fax: 23 652 00 28 ; e-mail: mhs@mhsmlawa.pl

[www.mhsmlawa.pl](http://www.mhsmlawa.pl)

### Regulamin Charytatywnego Turnieju Halowej Piłki Nożnej „Pomoc dla Gucia”

#### 1. Nazwa imprezy:

- Charytatywny Turniej Piłki Nożnej Halowej „Pomoc dla Gucia”

#### 2. Cel:

- Popularyzacja aktywnych form rekreacji fizycznej wśród mieszkańców Powiatu Mławskiego
- Integracja poszczególnych środowisk poprzez sport
- Wyłonienie mistrza turnieju
- Zbiórka funduszy dla najbardziej potrzebujących rodzin z Powiatu Mławskiego

#### 3. Organizator:

- Komitet Społeczny Pomoc dla Gucia
- Mławska Hala Sportowa tel. 236520027

#### 4. Miejsce zawodów:

- Turniej odbędzie się **28.03.2020 (SOBOTA)**
- Rozpoczęcie Turnieju o godzinie **11:00**
- Turniej odbędzie się w Mławskiej Hali Sportowej w Mławie

#### 5. Warunki uczestnictwa:

- W Turnieju może wziąć udział każda drużyna składająca się z 12 zawodników w wieku powyżej 16 lat, oraz kluby sportowe zrzeszone w PZPN
- Opłata startowa na cały turniej wynosi **500 zł.** (wpłatę należy wpłacić przed turniejem u organizatora)
- Uczestnicy zobowiązani są posiadać sprzęt sportowy, (obuwie zgodnie z regulaminem korzystania z Mławskiej Hali Sportowej)
- Zgłoszenia drużyn przyjmowane będą do Organizatorów do dnia 25.03.2020r.

#### 6. Sposób przeprowadzania rozgrywek:

- System rozgrywania turnieju zostanie ustalony po zamknięciu listy zgłoszeń zespołów
- Czas trwania meczu 1x12 min.
- Każda drużyna składa się z 5 zawodników (4 + bramkarz) + max. 7 zawodników rezerwowych



- Drużyny zobowiązane są występować w jednakowych strojach. Bramkarz powinien posiadać strój kolorystycznie odmienny od reszty drużyny.
- Za mecz wygrany zespół otrzymuje 3 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.
- O zajętych miejscach decyduje kolejno:

1) Liczba zdobytych punktów

2) Przy równej liczbie punktów o miejscu decyduje:

- Wynik bezpośredniego spotkania
- Większa ilość strzelonych bramek
- Różnica bramek

#### **7. Nagrody:**

- W klasyfikacji końcowej za trzy pierwsze miejsca przewidziane są puchary
- Drużyny które zajmą pozostałe miejsca dyplomy
- Statuetka dla najlepszego Strzelca
- Statuetka dla najlepszego Bramkarza
- Statuetka dla najlepszego Zawodnika turnieju

#### **8. Zasady finansowania:**

- Uczestnicy pokrywają wszelkie koszty związane z udziałem w Turnieju.

#### **9. Postanowienia końcowe:**

- Uczestnicy Turnieju mają obowiązek ubezpieczenia się na własny koszt
- Protesty przyjmowane będą bezpośrednio po meczu przez Sędziego Głównego po wpłaceniu Organizatorowi kaucji w wysokości 50zł
- W sprawach nie objętych regulaminem decyduje Organizator
- Wszelkie kwestie uwzględnione w regulaminie będą rozpatrywane zgodnie z obowiązującymi przepisami PZPN decyzje podejmuje Sędzia Główny.

**Sędzia Główny**

**Organizator**

Komitet Społeczny Pomoc dla Gucia  
Mławska Hala Sportowa w Mławie



## ZASADY GRY W TURNIEJU

- drużyny rozgrywają mecze w składzie 4 zawodników + bramkarz,
- bramki 3 m x 2 m
- czas gry 1 x 15 min. /zmiany lotne/
- gramy piłką halową
- pole karne to pole bramkowe do piłki ręcznej, którym bramkarz może zagrać ręką
- rzut różny wg przepisów PZPN,
- rzut karny z odległości 7 m,
- rzut od bramki – bramkarz wznawia grę tylko ręką. Piłka jest w grze wtedy gdy zostanie wyrzucona poza pole karne.
- bramka nie może być zdobyta ręką przez bramkarza nawet po złapaniu piłki w wyniku akcji.
- bramkarz może złapać piłkę z gry, a następnie nogą zdobyć bramkę.
- każdy wślizg wykonany w bezpośrednim otoczeniu przeciwnika (nawet po trafieniu w piłkę) będzie skutkowało rzutem wolnym bezpośrednim, w polu karnym rzutem karnym.
- zespół który popełni pięć fauli ukarany zostanie przedłużonym rzutem karnym. Każdy kolejny faul skutkuje kolejnym rzutem karnym. W przypadku podyktowania przez sędziego bezpośredniego rzutu karnego, faul nie zalicza się do kary przedłużonych karnych.
- rzut z autu wykonywany jest tylko z linii bocznej.
- w przypadku uderzenia piłki w sufit- rzut wolny pośredni wykonuje drużyna przeciwna z linii bocznej.
- przy rzutach wolnych, różnych oraz rzutach z autu odległość przeciwnika od piłki 3 metry.
- czas na wznowienie rzutu z autu, rogu, rzutu wolnego czy rzutu karnego wynosi 4 sekundy. W przypadku gdy rzut wolny wykonany jest na gwizdek liczenie czasu nastąpi od chwili gwizdka.
- karą minutową bądź wykluczeniem może zostać ukarany również zawodnik rezerwowy, wówczas drużyna musi zredukować ilość zawodników na boisku o zawodnika ukaranego.
- bramkarz który zostanie ukarany karą minutową może pozostać na boisku. Wówczas drużyna musi zredukować liczbę zawodników z pola.
- drużyna nie może liczyć mniej niż trzech zawodników na boisku. W przypadku nałożonych kar może uzupełnić skład do trzech zawodników z pośród nieukaranych. W przeciwnym wypadku gdy nie będzie min. trzech zawodników na boisku sędzia kończy zawody.
- zmiany dokonywane są tylko w wyznaczonych strefach. Zawodnik wchodzący może wejść na boisko tylko po opuszczeniu płyty gry przez schodzącego. W przeciwnym razie sędzia udziela kary 1 min.
- w przypadku wyrównanego wyniku ostatnia minuta czasu gry będzie zatrzymywana.

### Kary:

- niewłaściwe zachowanie zawodnika w czasie spotkania, w przerwach, przed lub po jego zakończeniu wobec sędziów, organizatorów, przeciwników, zawodników swojego zespołu lub publiczności karane jest:
  - a) upomnieniem ustnym
  - b) kary minutowe – 1min, 2min
  - c) upomnieniem – żółta kartka
- wykluczenie – czerwona kartka, oznacza że zawodnik nie może wystąpić do końca danego meczu (kara indywidualna). Ukarana drużyna gra w osłabieniu przez 5 min. lub do utraty bramki.
- rażąco niesportowe zachowanie zawodnika skutkuje karą dyskwalifikacji. O wymiarze kary decyduje komisja złożona z sędziów oraz organizator.
- kary, o których mowa w regulaminie, nałożone na poszczególnych zawodników, egzekwowane są od całej drużyny pod groźbą niedopuszczenia jej do kolejnych spotkań, i co za tym idzie wykluczenia z rozgrywek bez zwrotu poniesionych kosztów. Przy wyrównanym spotkaniu czas ostatniej minuty meczu będzie zatrzymywany.

