

REGULAMIN "Turnieju piłki nożnej o puchar Bpa Siedleckiego Koczowisko 2022

I. WSTĘP

1. Organizatorem "Turnieju piłki nożnej o puchar Bpa Siedleckiego ", zwanym dalej *Turniejem* jest Diecezjalne Duszpasterstwo Służby Liturgicznej Diecezji Siedleckiej.
2. W Turnieju grają drużyny w trzech kategoriach wiekowych: **Junior** (roczniki 2008-2012) i **senior** (roczniki 2003-2007).
3. Kontrola zawodników przed meczem ma odbyć się w oparciu o legitymację ministrancką oraz w oparciu o urzędowy dokument ze zdjęciem (np. legitymacja, dowód osobisty).
4. Wszyscy zawodnicy powinni okazać dokumenty przed rozpoczęciem meczów. Obowiązuje sztywna zasada: są wątpliwości – sprawdzić, poprosić o legitymację. Jeśli zawodnik nie ma – nie może grać nawet jako rezerwowy, powinien być skreślony z listy. Sprawdzanie po meczu jest bezcelowe. Możliwość odwołania się od wyniku meczu jest w przypadku stwierdzenia po meczu oszustwa w postaci podrobionej legitymacji lub fałszerstwa. Natomiast jeśli drużyny się nie sprawdzą przed meczem nie ma możliwości reklamacji.
5. Minimalna ilość zawodników w drużynie – 5, z wyróżnionym bramkarzem.
6. W meczach "Turnieju" mogą brać udział tylko i wyłącznie zawodnicy, którzy należą do służby liturgicznej w swojej parafii.
7. Każda drużyna powinna mieć wykupione w dniu meczów ubezpieczenie od NNW. W przypadku braku takiego ubezpieczenia wszelką odpowiedzialność prawną za zawodników ponosi ksiądz opiekun drużyny.
8. Losowanie drużyn w kategoriach nastąpi 21 czerwca, pod kierunkiem głównego Sędziego ks. Marcina Wesołowskiego.

III. Warunki rozgrywki

1. Mecze zostaną rozegrane na **boisku** o wymiarach dostosowanych do wielkości drużyn.
2. Drużyna ma obowiązek posiadać jednolite koszulki lub narzutki.
3. Drużyna kategorii **rozpoczyna mecz w 5 osobowym składzie** z wyróżnionym bramkarzem (bramkarz + 4 zawodników w polu).
4. Każdy zawodnik powinien przekazać opiekunowi drużyny wypełnioną i podpisaną kartę uczestnika Turnieju. Karty niepełnoletnich zawodników powinny być wypełnione i podpisane przez rodziców bądź prawnych opiekunów.
5. Ilość zmian jest nieograniczona. Dopuszcza się zmiany powrotne.
6. Kapitan musi być wyróżniony opaską kapitańską. Nie ma obowiązku przekazywania opaski innemu graczowi na czas zejścia kapitana "na zmianę" jeśli znajduje się on w bezpośredniej bliskości boiska.
7. Do rozmowy z arbitrem upoważniony jest jedynie kapitan i opiekun drużyny.
8. Wszystkie zespoły są odpowiedzialne za osoby im towarzyszące. W przypadku rażącego zachowania się osób towarzyszących, organizator może zweryfikować wynik meczu, ukarać drużynę, a nawet wykluczyć ją z rozgrywek Turnieju.
9. Czas trwania meczu uzależniony jest od warunków i liczby uczestników. Minimalny czas trwania to 5 min.

10. Ksiądz opiekun może oddelegować inną osobę pełnoletnią, która będzie pełnić funkcję opiekuna tymczasowego drużyny podczas rozgrywania danego meczu.

IV. PRZEPISY GRY

1. W grze obowiązują uproszczone przepisy piłki halowej ze szczególnym uwzględnieniem następujących zasad:
 - a) nie obowiązuje przepis o spalonym;
 - b) w trakcie wykonywania rzutu wolnego mur drużyny przeciwnej musi być oddalony 3 metry od piłki;
 - c) auty wykonujemy kopiąc piłkę nogą, nie można bezpośrednio zdobyć gola z autu; jeśli piłka przypadkowo uderzy w sufit, grę wznowia się rzutem z autu przyznanym drużynie przeciwnej
 - d) rzut od bramki wykonuje bramkarz stojący w obrębie własnego pola karnego, wprowadzając nogą piłkę do gry (piłka jest w grze po opuszczeniu pola karnego);
 - e) bramkarz nie może łapać w ręce piłki podanej nogą przez zawodnika z własnej drużyny (nie wlicza się w to "rykoszet");
 - f) obowiązuje zakaz "wślizgów".

V. KARY W GRZE

1. Wymiar kary zależny jest od uznania sędziego.
2. Kara obowiązuje przez cały okres jej trwania (po zdobyciu bramki przez drużynę nie ukaraną, kara obowiązuje do końca czasu trwania).
3. Obowiązują kary: 3 min i wykluczenie z gry.
4. Kara 3 min. oznacza jednocześnie żółtą kartkę. Dwie kary po 3 min. oznaczają drugą żółtą kartkę, a w konsekwencji czerwoną i wykluczenie z gry.
5. Po otrzymaniu przez zawodnika czerwonej kartki drużyna gra w osłabieniu przez określony czas (3 minuty), po czym na boisko może wejść inny zawodnik w zamian za zawodnika wykluczonego z gry.
6. Wykluczenie obowiązuje jedynie na czas danego meczu. Po zakończeniu meczu wszelkie kartki zerują się.
7. Tylko sędzia prowadzący mecz może zezwolić na wejście zawodnika po upływie czasu kary.
8. W przypadku czynnego znieważenia sędziego (uderzenie, oplucie itp.), sędzia natychmiast kończy mecz. Wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której zawodnik zawinił.

VI. KARY ORGANIZACYJNE

1. Walkower (v.o.) - to uznanie, że drużyna przegrała mecz 0-3.
2. "Walkower – v.o." to brak wymaganej regulaminem ilości zawodników do rozpoczęcia spotkania po upływie 15 minut od daty i godziny turnieju wyznaczonej wspólnie przez księży.
3. Walkower techniczny (v.o.t.). Niesportowe zachowanie w stosunku do sędziego skutkuje wykluczeniem z meczu bądź w szczególnych przypadkach z wykluczeniem z rozgrywek łącznie.

VII. SĘDZIOWANIE

1. Sędziowanie tradycyjnie powierza się wykwalifikowanym klerykom, którzy poprowadzą spotkania.

VIII. AWANS DO RUNDY FINAŁOWEJ

1. Za wygrany mecz drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, zaś za porażkę 0 punktów.
2. O kolejności w tabeli decydują: liczba punktów, wynik bezpośrednich meczów, bilans bramek, liczba strzelonych bramek.
3. Po rozegraniu rundy kwalifikacyjnej najlepsze drużyny awansują do Finału.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sytuacjach nietypowych bądź nieuwzględnionych w regulaminie organizator zastrzega sobie prawo do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia, włącznie ze zmianą regulaminu Turnieju.
2. Do interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.
3. Regulamin może ulec zmianom po zakończeniu zgłoszeń i być przedmiotem do przepracowania na spotkaniu księży opiekunów.

Ks. Tomasz Koprianiuk