



**REGULAMIN ROZGRYWEK JUNIORÓW, TRAMPKARZY, MŁODZIKÓW, ORLIKÓW I ŻAKÓW  
WIELICKI PODOKRĘG MZPN  
IX TURNIEJ HALOWY IM. K. DEMCZUKA W ROKU 2018/2019**

§1

Celem rozgrywek jest wyłonienie Halowego Mistrza Wielickiego Podokręgu MZPN w kategorii juniorów, trampkarzy, młodzików, orlików i żaków w sezonie 2018/2019 oraz przedłużenie szkolenia młodych piłkarzy w sezonie zimowym.

§2

Rozgrywki prowadzi Wielicki Podokręg Małopolskiego Związku Piłki Nożnej.

§3

1. W rozgrywkach biorą udział zawodnicy urodzeni w latach:

- juniorzy (2000 i młodsi),
- trampkarze (2004 i młodsi),
- młodziki (2006 i młodsi),
- orliki (2008 i młodsi),
- żaki (2010 i młodsi).

2. Do rozgrywek halowych klub może zgłosić dowolną ilość zawodników, którzy brali udział w rozgrywkach ligowych w rundzie jesiennej sezonu 2018/2019 lub zawodnicy nowo zgłoszeni. W kadrze meczowej na jeden termin zawodów może być zgłoszonych maksymalnie 14 zawodników. W przypadku uczestnictwa dwóch lub więcej drużyn tego samego klubu w jednej kategorii wiekowej obowiązują odrębne listy zgłoszeniowe na turniej.

3. Zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek halowych mogą uczestniczyć w zawodach w innej grupie wiekowej niż byli zgłoszeni do rozgrywek ligowych ale wyłącznie w jednej grupie (z uwzględnieniem pkt. 1).

4. W przypadku zgłoszenia przez klub dwóch drużyn w jednej kategorii wiekowej, zawodnicy nie mogą przenikać z jednej drużyny do drugiej. Zawodnik zgłoszony do jednej drużyny może występować wyłącznie w niej.

§4

1. Zawodnik (junior, trampkarz, młodzik, orlik, żak) zobowiązany jest do posiadania w każdym zawodach:

- ważnej karty zdrowia,
- ważnej legitymacji szkolnej ze zdjęciem lub innego dokumentu wydanego przez organa państwowe stwierdzającego tożsamość,
- obuwia sportowego (halówki) na podeszwie kauczukowej lub innej białej.

2. Bez aktualnej karty zdrowia oraz pozostałych dokumentów zawodnicy nie będą dopuszczeni do gry.

3. Karty zdrowia (ze względów organizacyjnych należy przedstawić wyłącznie karty zdrowia zawodników, którzy grają w danym terminie rozgrywek) i ważne dokumenty tożsamości kierownik lub trener winien przed każdymi zawodami przekazać organizatorom turnieju.

#### §5

**ZATWIERDZONO PRZEZ  
KOMISJĘ GIER**

1. Kluby zgłoszone do rozgrywek zobowiązane są do dostarczenia organizatorom list uprawniających extranet przed każdym meczem. Drużyny, które nie posiadają drużyny w rozgrywkach ligowych lub posiadają więcej niż jedną zgłoszoną drużynę w danej kategorii wiekowej zobowiązane są do dostarczenia alfabetycznych list zgłoszeń (osobnych dla każdej drużyny) przed rozpoczęciem turnieju. Lista zgłoszeń powinna zawierać:

- liczbę porządkową,
- imię i nazwisko zawodnika,
- data urodzenia.

2. Juniorzy, trampkarze, młodziki, orliki i żaki mogą uczestniczyć w meczach tylko jednego zespołu, do którego zostali zgłoszeni przez klub. Uczestnictwo w innym zespole jest niedozwolone.

3. Zabroniony jest udział zawodników w rozgrywkach w dwóch różnych kategoriach wiekowych.

#### §6

1. Rozgrywki juniorów, trampkarzy, młodzików, orlików oraz żaków prowadzone są w fazie grupowej oraz fazie finałowej. Szczegóły systemu rozgrywek oraz terminarze określone są w odrębnych załącznikach.

#### §7

1. Halowym Mistrzem Podokręgu Wieliczka juniorów, trampkarzy, młodzików, orlików oraz żaków zostaje w swojej kategorii ten zespół, który zajmie 1-sze miejsce po rozegraniu fazy finałowej.

2. W fazie grupowej w przypadku dwóch lub więcej drużyn z taką samą ilością punktów w tabeli o zwycięstwie decydują reguły opisane w §9. W fazie finałowej w przypadku remisu sędzia zarządza rzuty karne (3 lub do skutku) wg obowiązujących przepisów.

#### §8

Gry mistrzowskie w hali punktuje się następująco:

- za zwycięstwo – 3 punkty,
- za remis – 1 punkt,
- za przegraną – 0 punktów.

#### §9

O kolejności w grupowej tabeli decyduje:

1. Ilość punktów ze wszystkich spotkań.
2. W razie równej ilości punktów przy dwóch lub więcej drużynach decydują wyniki bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi drużynami (tzw. mała tabelka).
3. 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.



4. W przypadku dalszej równości o miejscach zadecydują rzuty karne (3 lub do skutku) lub losowanie wykonane przez Komisję Gier w składzie co, najmniej 2/3 składu swoich członków przy obecności przewodniczącego Komisji lub Sekretarza Komisji, gdy te drużyny zakończyły już swój udział w zawodach i nie ma możliwości wykonania rzutów karnych.

#### §10

ZATWIERDZONO PRZEZ  
KOMISJĘ GIER

Podczas rozgrywek obowiązują regulaminy i przepisy gry w piłkę nożną, przy czym:

1. Kategoria junior, trampkarz oraz młodzik, będzie liczyć maksymalnie 12 drużyn.

2. Kategoria orlik, żak, będzie liczyć maksymalnie 18 drużyn.

3. Rozgrywki w kategorii junior, trampkarz oraz młodzik będą rozgrywane w fazie grupowej w dwóch grupach A oraz B (rozgrywki prowadzone systemem każdy z każdym), natomiast faza finałowa będzie wyglądała następująco:

- a) drużyna z miejsca 6 w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 5 w grupie B
- b) drużyna z miejsca 5 w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 6 w grupie B
- c) przegrany z pkt. 3a) z przegranym z pkt. 3b) o miejsce 11
- d) zwycięzca z pkt. 3a) ze zwycięzcą z pkt. 3b) o miejsce 9
- e) drużyna z 4 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 3 w grupie B
- f) drużyna z 3 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 4 w grupie B
- g) przegrany z pkt. 3f) z przegranym z pkt. 3g) o miejsce 7
- h) zwycięzca z pkt. 3e) ze zwycięzcą z pkt. 3d) o miejsce 5
- i) drużyna z 2 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z 1 miejsca w grupie B
- j) drużyna z 1 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z 2 miejsca w grupie B
- k) przegrany z pkt. 3i) z przegranym z pkt. 3j) o miejsce 3
- l) zwycięzca z pkt 3i) ze zwycięzcą z pkt 3j) o miejsce 1

4. Rozgrywki w kategorii orlik oraz żak będą rozgrywane w fazie grupowej w dwóch grupach A oraz B (rozgrywki prowadzone systemem każdy z każdym), natomiast faza finałowa będzie wyglądała następująco:

- a) drużyna z miejsca 8 w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 7 w grupie B
- b) drużyna z miejsca 7 w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 8 w grupie B
- c) przegrany z pkt. 4a) z przegranym z pkt. b) o miejsce 15
- d) ) zwycięzca z pkt. 4a) ze zwycięzcą z pkt. 4b) o miejsce 13
- e) drużyna z miejsca 6 w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 5 w grupie B
- f) drużyna z miejsca 5 w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 6 w grupie B
- g) przegrany z pkt. 4e) z przegranym z pkt. 4f) o miejsce 11
- h) zwycięzca z pkt. 4e) ze zwycięzcą z pkt. 4f) o miejsce 9
- i) drużyna z 4 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 3 w grupie B
- j) drużyna z 3 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z miejsca 4 w grupie B
- k) przegrany z pkt. 4i) z przegranym z pkt. 4j) o miejsce 7
- l) zwycięzca z pkt. 4i) ze zwycięzcą z pkt. 4j) o miejsce 5
- m) drużyna z 2 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z 1 miejsca w grupie B
- n) drużyna z 1 miejsca w grupie A będzie grać z drużyną z 2 miejsca w grupie B
- o) przegrany z pkt. 4m) z przegranym z pkt. 4n) o miejsce 3
- p) zwycięzca z pkt 4m) ze zwycięzcą z pkt 4n) o miejsce 1

5. Czas trwania zawodów dla juniorów, trampkarzy i młodzików wynosi 1 x 25 minut w fazie grupowej oraz finałowej.

6. Czas trwania zawodów dla orlików i żaków wynosi 1 x 15 minut w fazie grupowej oraz 1 x 25 minut w fazie finałowej.

7. W kategorii junior, trampkarz oraz młodzik w fazie finałowej drużyny zajmujące dwa ostatnie miejsca w obu grupach spotykają się ze sobą

8. Do gry obowiązują następujące piłki:  
- juniorzy, trampkarze, młodziki – piłka halowa nr 4,  
- orliki, żaki – piłka halowa nr 4 o zmniejszonej wadze.  
Piłki zapewnia organizator.

**ZATWIERDZONO PRZEZ  
KOMISJĘ GIER**

9. Ilość zawodników wynosi 5-ciu w tym bramkarz (strój bramkarza musi się różnić od strojów innych zawodników oraz stroju sędziego).

10. Ilość zmian zawodników dowolna – najpierw zejście zawodnika lub grupy a następnie wejście zawodnika lub grupy. Zmiany odbywają się na własnej połowie i przy posiadaniu piłki bez informowania sędziego.

11. Zawodników do protokołu sędziowskiego należy wpisać zgodnie z numerami jakie posiadają na koszulkach.

12. W przypadku przebywania na boisku w czasie gry większej liczby zawodników niż przewiduje regulamin, sędzia karze drużynę wykluczeniem jednego zawodnika na okres 1 minuty.

13. Bramkarz może grać rękami w polu karnym wyznaczonym półkolem.

14. Bramkarz wprowadza do gry piłkę ręką.

15. Przy nieregulaminowym wprowadzeniu piłki do gry przez bramkarza, sędzia przerywa akcję i nakazuje ponowne wprowadzenie piłki do gry w sposób zgodny z regulaminem. Ponowne nieprawidłowe wprowadzenie piłki do gry karane jest rzutem pośrednim dla drużyny przeciwnej. Rzut pośredni wykonywany jest z linii pola bramkowego (6 m.).

16. Odległość przeciwnika od piłki przy wykonywaniu rzutów wolnych, różnych, autowych wynosi 5 metrów.

17. Przy rzutach wolnych pośrednich podyktowanych przez sędziego w polu bramkowym drużyny broniącej się za faul na zawodniku drużyny atakującej, sędzia wycofuje piłkę na linię pola bramkowego.

18. W przypadku, gdy faul spowodowany został na zawodniku drużyny broniącej, rzut wykonuje się z miejsca, w którym zostało popełnione przewinienie.

19. Rzut z autu wykonuje się nogą zza linii bocznej bez możliwości zdobycia bramki bezpośrednio z rzutu.

20. Bramka zdobyta po odbiciu się piłki od sufitu, oświetlenia, konstrukcji itp. nie może być uznana. W przypadku takiego odbicia się piłki, sędzia zarządza rzut z autu dla drużyny przeciwnej z miejsca położonego na wysokości odbicia się piłki od przeszkody.

21. Rzut karny wykonuje się z odległości 6-ciu metrów.

22. Obowiązuje zakaz gry wślizgiem (kontaktowym, agresywnym).

23. Jeżeli piłka jest strzelona w kierunku jednej z bramek, sędziowie muszą czekać na rozstrzygnięcie strzału, wtedy mogą użyć gwizdka lub sygnału akustycznego oznaczającego koniec części spotkania.

## §11

1. Sędzia może karać zawodników karami dyscyplinującymi (2 minuty) lecz nie więcej niż 3-krotnie tego samego zawodnika. Zawodnik ukarany w jednym meczu po raz trzeci karą 2-minutową nie wraca już do gry w tym spotkaniu. Po zakończeniu kary, skład można uzupełnić innym zawodnikiem.





2. Sędzia może ukarać zawodnika bezpośrednio czerwoną kartką za szczególnie ostrą grę lub niesportowe zachowanie. W takim przypadku drużyna gra w osłabieniu przez okres 5 minut. Po tym czasie można wprowadzić do gry następnego zawodnika. Wykluczony zawodnik jest automatycznie zawieszony i w tym terminie nie może już brać udziału w rozgrywkach. Zawodnik wykluczony opuszcza pole gry i udaje się do szatni.

ZATWIERDZONO PRZEZ  
KOMISJĘ GIER

3. Dalsze decyzje w stosunku do zawodników ukaranych czerwonymi kartkami podejmuje Wydział Dyscypliny Podokręgu Wieliczka.

4. Zawodnik ukarany karą dyscyplinującą (2 min.) odbywa karę stojąc przy linii środkowej boiska do czasu zakończenia kary. Fakt zakończenia kary stwierdza sędzia prowadzący zawody.

5. Jeżeli drużyna gra w osłabieniu i traci w tym czasie bramkę może wprowadzić do gry zawodnika z ławki rezerwowych (nieukaranego) po powiadomieniu sędziego.

6. W przypadku ukarania czerwoną kartką trenera lub kierownika (opiekuna drużyny) powinien on być zastąpiony przez innego pełnoletniego opiekuna.

7. W przypadku braku drugiego opiekuna, drużyna zostaje pod opieką ukaranego opiekuna w danym terminie rozgrywkowym a dalsze decyzje podejmie Wydział Dyscypliny PPN Wieliczka w trybie pilnym i powiadamia zainteresowane strony.

8. Kierownicy lub trenerzy, którzy nie zastosują się do w/w punktów będą karani finansowo, a jeżeli w/w przypadki będą się powtarzały drużyna zostanie wycofana dyscyplinarnie z turnieju.

#### §12

1. Wszystkie drużyny przybywają na każde zawody z pełnoletnim opiekunem (kierownik, trener), który nie jest jednocześnie zawodnikiem danej drużyny.

2. Zobowiązuje się kierowników, opiekunów, trenerów do właściwego zachowania się tak wobec przeciwnika, sędziego oraz własnego zespołu przed, w czasie i po zawodach.

3. W przypadku dopuszczenia się uszkodzeń mienia gospodarza hali – kluby zobowiązane będą do pokrycia kosztów naprawy.

4. Organizator turnieju – Wielicki Podokrąg MZPN, nie bierze na siebie odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników.

#### §13

1. Spóźnienie się drużyny więcej niż 5 minut od czasu rozpoczęcia gry powoduje zweryfikowanie zawodów jako walkower 3-0 dla przeciwnika.

2. W przypadku nieprzybycia drużyny na zawody w wyznaczonym terminie przyznaje się walkower dla przeciwnika. Trzykrotne nieprzybycie na zawody powoduje usunięcie drużyny z dalszych rozgrywek turnieju. Terminy meczów muszą być bezwzględnie przestrzegane ze względów organizacyjnych.

#### §14

Wykrycie nieuprawnionego zawodnika lub przypadków przerabiania dokumentów, spowoduje nałożenie kary finansowej na klub oraz walkower dla przeciwnika.

#### §15

Wszystkie drużyny zobowiązane są posiadać w trakcie zawodów apteczkę ze standardowym wyposażeniem.

§16

Za nieprzybycie na zawody będą nakładane kary finansowe na kluby:

- 50,00 złotych za pierwsze nieprzybycie na zawody,
- 100,00 złotych za drugie nieprzybycie na zawody,
- 200,00 złotych i wycofanie z rozgrywek w przypadku trzykrotnego nieprzybycia na zawody.

ZATWIERDZONO PRZEZ  
KOMISJĘ GIER



§17

1. Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników od następstw nieszczęśliwych wypadków w czasie turnieju.
2. Organizator Wielicki Podokręg MZPN nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa w drodze do i z hali oraz w trakcie zawodów i za wszelkie zaginione rzeczy osobiste i sportowe.

§18

Prawo interpretacji regulaminu przysługuje organizatorom turnieju Wielicki Podokręg Piłki Nożnej MZPN poprzez – Komisję Gier Wielickiego Podokręgu Małopolskiego Związku Piłki Nożnej.

§19

Zawody muszą być rozegrane zgodnie z terminarzem, wszelkie zmiany są niedopuszczalne.

§20

Ewentualne protesty wynikiem w trakcie turnieju należy składać po rozegranych zawodach na piśmie do organizatora turnieju – Wielicki Podokręg MZPN.

Regulamin zatwierdzono: 04.12.2018 r.

Sekretarz Komisji Gier  
Podokręgu MZPN Wieliczka  
Konrad Bartoszek