

**Regulamin turnieju z okazji 600-lecia Miasta Łodzi**  
**o Puchar Prezydenta Miasta Łodzi**

**POSTANOWIENIA OGÓLNE**

**§ 1**

Rozgrywki turniejowe są jedną z form popularyzacji piłki nożnej oraz selekcji utalentowanej młodzieży, a zarazem formą rywalizacji sportowej w duchu fair play. Impreza zorganizowana zostanie z okazji obchodów 600-lecia Miasta Łodzi.

**§ 2**

Rozgrywki zostaną przeprowadzone przez ŁZPN, z udziałem drużyn klubów, mających siedzibę na terenie Miasta Łodzi. W turnieju udział bierze 10 drużyn, wyłonionych przez ŁZPN.

**§ 3**

Turniej odbywa się z zachowaniem reżimu sanitarnego, obowiązującego w danym momencie oraz zgodnie z wytycznymi ŁZPN w tym zakresie.

**§ 4**

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy są urodzeni w 2012 roku i młodsi, potwierdzeni do klubu i uprawnieni do gry na sezon 2022/2023, w systemie Extranet, przez ŁZPN.
2. Listy oraz oświadczenia rodziców/opiekunów prawnych zawodników, według wzoru, uprawnionych do udziału w rozgrywkach należy przekazać Komisji Technicznej Turnieju, przed jego rozpoczęciem.
3. Fakt posiadania przez zawodników uczestniczących w rozgrywkach ważnych badań lekarskich potwierdza jeden z opiekunów drużyny. Pisemne oświadczenie w tym zakresie należy przekazać Komisji Technicznej Turnieju, przed jego rozpoczęciem.

**ROZGRYWKI**

**§ 5**

W rozgrywkach określonych w § 2 obowiązują następujące zasady rozgrywania meczów:

1. Czas gry w rozgrywkach grupowych, półfinałach, o 3 m-ce oraz finale wynosi 1 x 15 minut, 15 minut (czas niezatrzymywany, chyba że sędzia zawodów zarządzi jego zatrzymanie).
2. Drużyny składają się z minimum 6 zawodników i maksimum 12 zawodników. Jednocześnie na boisku może przebywać 6 zawodników tj. pięciu zawodników w polu + 1 bramkarz.
3. Mecze odbywają się na boiskach z nawierzchnią naturalną. Pole gry może być oznaczone liniami ciągłymi, liniami przerywanymi bądź przy użyciu płaskich „stożków”.
4. Wykorzystuje się bramki o wymiarach 5m x 2m.
5. W czasie spotkania każda drużyna może wymienić dowolną liczbę zawodników. Obowiązuje zasada tzw. zmian powrotnych.

6. Zawodnicy muszą posiadać na koszulkach numery według obowiązujących przepisów.

7. Mecze rozgrywa się piłkami nr 4.

8. Z rozpoczęcia gry z punktu środkowego nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

9. Piłka w grze i poza nią - zgodnie z Przepisami Gry.

10. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:

- pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty (zespół gra w komplecie), a w miejsce ukaranego zawodnika wchodzi zawodnik z ławki rezerwowych,
- drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty (zespół gra w komplecie), a w miejsce ukaranego zawodnika wchodzi zawodnik z ławki rezerwowych,
- czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania (zespół gra w komplecie).

Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary. Za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia (zespół gra w komplecie). Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia gry.

11. Rzuty wolne:

a. Wszystkie rzuty wolne na własnej połowie są rzutami wolnymi pośrednimi.

b. Rzuty wolne na połowie przeciwnika są bezpośrednie lub pośrednie według wskazania sędziego.

c. Zanim piłka zostanie wprowadzona do gry, wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej 5 metrów od piłki.

12. Rzut karny:

a. Rzut karny wykonuje się z odległości 9 metrów.

b. Zawodnicy inni niż wykonawca rzutu muszą znajdować się w odległości co najmniej 5 metrów od piłki.

13. Wrzut:

a. Procedura: Zawodnik samodzielnie wprowadza piłkę nogą. Pierwsze dotknięcie piłki stojącej nieruchomo na linii bądź poza boiskiem to wprowadzenie jej na boisko, następnie piłka jest w grze i ten sam zawodnik może wykonać dowolne zagranie.

b. Współpartner wykonującego wrzut nie może zagrać piłki, dopóki wykonujący nie dotknie jej po raz drugi. W takim przypadku wrzut uznaje się za nieprawidłowo wykonany i nakazuje jego wykonanie przez drużynę przeciwną.

c. Nie można zdobyć gola w pierwszym kontakcie z piłką.

d. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 3 metry od piłki. Od momentu pierwszego zagrania wprowadzającego piłkę na boisko przeciwnik może odebrać piłkę wykonującemu.

14. Rzut do bramki

a. Rzut od bramki musi być wykonany z nieruchomo ustawionej piłki, nogą, przez dowolnego zawodnika uprawnionej drużyny, poza pole karne.

b. Przeciwnicy muszą znajdować się poza polem karnym aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

c. Po prawidłowo wykonanym rzucie od bramki piłka musi zostać dotknięta przez innego zawodnika jeszcze na połowie drużyny wznowiającej grę – jeżeli tak się nie stanie, sędzia podyktuje rzut wolny pośredni dla przeciwników z linii środkowej (chyba że jest szansa na zastosowanie korzyści).

15. Rzut różny - zgodnie z Przepisami Gry.

16. Inne Przepisy gry w Turnieju

a. Zwolnienie piłki z rąk przez bramkarza po chwycie w trakcie gry następuje w sposób dowolny. Piłka będąca w grze, wyrzucona (wykopana) przez bramkarza, musi być dotknięta przez innego zawodnika jeszcze na tej połowie pola gry. Jeżeli przeleci na drugą połowę, sędzia podyktuje rzut wolny pośredni dla przeciwników z linii środkowej (chyba że jest szansa na zastosowanie korzyści).

b. Trener drużyny w trakcie rozgrywania meczu może znajdować się wyłącznie wzdłuż linii bocznej boiska przy własnej połowie boiska i w przestrzeni pomiędzy boiskami. Wejście na boisko może nastąpić wyłącznie na wyraźne polecenie sędziego meczu.

17. W zawodach grupowych i fazie pucharowej przyznaje się punkty zgodnie z poniższymi zasadami:

- zwycięstwo – 3 punkty,
- mecz nierozstrzygnięty (remisowy) - 1 punkt,
- przegrana – bez punktów.

18. Rozgrywki grupowe przeprowadzone zostaną w 2 grupach po 5 drużyny. W rozgrywkach grupowych kolejność w tabeli ustala się według liczby zdobytych punktów.

19. W przypadku uzyskania w rozgrywkach grupowych równej liczby punktów przez dwie drużyny, o zajętych miejscach kolejno decyduje:

- liczba zdobytych punktów w spotkaniu między tymi drużynami (wynik bezpośredniego spotkania),
- korzystniejsza różnica bramek z rozegranych spotkań,
- przy identycznej różnicy - większa liczba zdobytych bramek,
- rezultat rzutów karnych określonych w ust. 20.

20. Po nierozstrzygniętych spotkaniach fazy grupowej sędzia zarządza wykonywanie rzutów karnych (po 3). W przypadku gdyby pierwsza seria rzutów karnych nie wyłoniła zwycięzcy, sędzia zawodów nakazuje wykonywanie rzutów karnych „na przemian”, aż do rozstrzygnięcia.

Rezultat rzutów karnych jest brany pod uwagę wyłącznie w sytuacji braku możliwości ustalenia kolejności miejsc, o których mowa w ust. 19.

21. W przypadku uzyskania w rozgrywkach grupowych równej liczby punktów przez więcej niż dwie drużyny o zajętych miejscach kolejno decydują:

- liczba zdobytych punktów w spotkaniach między zainteresowanymi drużynami,
- korzystniejsza różnica bramek z tych spotkań,
- większa liczba zdobytych bramek w spotkaniach między zainteresowanymi drużynami,
- korzystniejsza różnica bramek w rozgrywkach grupowych
- większa liczba zdobytych bramek w rozgrywkach grupowych
- w przypadku, gdyby kryteria określone w punktach a-e okazały się niewystarczające, o kolejności drużyn w tabeli zadecyduje losowanie.

22. Do półfinałów awansują zespoły, które zajęły miejsca 1- 2 w grupach.

23. W przypadku nierozstrzygniętego, w regulaminowym czasie gry, meczu 1/2 Finału, meczu o 3 miejsce lub meczu Finałowym, sędzia zarządza wykonywanie rzutów karnych (po 3). W przypadku gdyby pierwsza seria rzutów karnych nie wyłoniła zwycięzcy, sędzia zawodów nakazuje wykonywanie rzutów karnych „na przemian”, aż do rozstrzygnięcia.

24. Zwycięzcy meczów półfinałowych rozegrają mecz o 1 miejsce, zaś przegrani tych spotkań mecz o 3 miejsce.

25. W przypadku całkowitego wykluczenia zawodnika z gry, Komisja Techniczna Turnieju Finałowego, uwzględniając wagę przewinień zawodnika, stanowiących podstawę wykluczenia, może zadecydować o nałożeniu na niego kary dyscyplinarnej.

26. Kadra na Turniej składa się z nie więcej niż 12 i nie mniej niż 6 zawodników, którym towarzyszy 2 opiekunów.

27. Kluby we własnym zakresie pokrywają koszty dojazdu swoich drużyn na Turnieje.

28. Kluby zobowiązane są do ubezpieczenia zawodników i osób towarzyszących we własnym zakresie.

29. Za szkody powstałe z winy leżącej po stronie danej drużyny, jej zawodników lub osób towarzyszących, odpowiada Klub. Stwierdzenie powstałych szkód następuje na podstawie protokołu.

30. Protesty w sprawie zawodów są rozpatrywane przez Komisję Techniczną Turnieju na podstawie pisemnego wniosku. Decyzje Komisji są ostateczne.

## **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

### **§ 6**

We wszystkich innych sprawach, dotyczących rozgrywek, a nie objętych przepisami niniejszego Regulaminu decyzje podejmuje Komisja Techniczna Turnieju.