

## REGULAMIN

### PELICUP 2021 - TURNIEJ PIŁKARSKI O PUCHAR BURMISTRZA SZUBINA

#### POSTANOWIENIA OGÓLNE

§1 Organizatorem turniejów PELICUP jest firma MK Organizacyjnie.

§1.1 Organizatora reprezentuje: Mikołaj Kalinowski.

§2 Współorganizatorami turnieju o puchar Burmistrza Szubina jest Urząd Miejski w Szubinie oraz Ludowy Klub Sportowy Szubinianka Szubin.

§3 Impreza ma charakter wyłącznie rekreacyjny i nie podlega w związku z tym Ustawie o Bezpieczeństwie Imprez Masowych.

§4 Udział w rozgrywkach ma charakter otwarty. Drużyny mogą składać się z zawodników zrzeszonych w Związku Piłki Nożnej i grających na co dzień w klubach sportowych.

§5 Wszystkie decyzje organizacyjne, a także związane z interpretacją Regulaminu leżą w kompetencjach Organizatora.

§6 Przedstawicielami drużyn, reprezentującymi ich interesy są kapitanowie zespołów. Kapitan zespołu odpowiada za sprawy organizacyjne i występuje jako strona w kontaktach z Organizatorem. Stanowisko kapitana zespołu jest uznawane za stanowisko drużyny w danej sprawie.

#### ZASADY UCZESTNICTWA I GRY

§7 W rozgrywkach może wziąć udział zespół, który:

- wyznaczył kapitana drużyny
- opłacił wpisowe w wysokości 400 zł
- zaakceptował niniejszy Regulamin

§7.1 Warunkiem wpisania drużyny na listę uczestników jest wpłata wpisowego.

§7.2 Wpisowe należy wpłacić na konto organizatora:

A) za pomocą przelewu szybkiego, BLIK (na [www.mkorganizacyjnie.pl](http://www.mkorganizacyjnie.pl))

B) za pomocą przelewu tradycyjnego

Odbiorca - MK ORGANIZACYJNIE

Numer konta: 38 1020 1462 0000 7502 0352 9930

Tytuł - „NAZWA DRUŻYNY - wpisowe PELICUP”

§7.3 Drużyna zostaje zapisana do rozgrywek dopiero po opłaceniu wpisowego zgodnie z punktem 1 w §7.

§8 W rozgrywkach PELICUP mogą uczestniczyć osoby pełnoletnie oraz takie, które ukończyły 16 rok życia za pisemną zgodą prawnych opiekunów.

§9 Drużyna może składać się maksymalnie z 10 zawodników, przy czym lista zawodników musi zostać przedstawiona najpóźniej na dwa tygodnie przed rozgrywkami (do 17.07.2021 r.)

§10 Organizator nie ubezpiecza rozgrywek. Zawodnicy biorąc w nich udział robią to na własną odpowiedzialność i powinni ubezpieczyć się we własnym zakresie. Organizator nie odpowiada za ewentualne uszczerbki na zdrowiu spowodowane kontuzjami podczas trwania rozgrywek.

§11 Organizator nie odpowiada za rzeczy prywatne pozostawione na terenie rozgrywania turnieju lub w szatniach.

§12 Drużyny powinny występować w jednakowych strojach numerowanych.

§13 Mecz w rundzie zasadniczej trwa 1 x 12 minut (przerwa nie dłuższa niż 2 minuty). W przypadku spóźnienia się jednej z drużyn 5 minut sędzia musi (po konsultacji z organizatorem)

odgwizdać walkower dla drużyny przeciwnej. Czas nie jest zatrzymywany (za wyjątkiem sygnalizacji sędziego głównego w przypadku dłuższej przerwy).

§14 Wszystkie drużyny obowiązują aktualny terminarz rozgrywek. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w terminarzu w trakcie rozgrywek.

§15 Zespoły grają w sześciuosobowych składach (bramkarz + pięciu zawodników w polu). Sędzia musi zakończyć zawody jeśli drużyna ma na polu gry mniej niż czterech zawodników.

§16 Zmiany zawodników z boiska dokonywane są systemem hokejowym. Zawodnik zmieniający może wejść na boisko dopiero wówczas, gdy zawodnik zmieniany całkowicie opuści boisko.

Zmiany możliwe są tylko w strefie zmian. Za niewłaściwe dokonaną zmianę zawodnik wchodzący zostaje ukarany żółtą kartką - czyli karą „dwóch minut”, a drużyna wznawia grę rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdowała się piłka.

§17 Strój bramkarzy musi wyróżniać się od strojów zawodników z pola.

§18 Bramkarz nie może chwycić piłki podanej do niego celowo przez swojego zawodnika z pola. Takie zagranie będzie karane rzutem wolnym pośrednim z miejsca przewinienia.

§19 Odległość muru od miejsca wykonania rzutu wolnego wynosi 7 m. Jeżeli w murze znajduje się minimum trzech zawodników broniących, to inny zawodnik drużyny atakującej musi stać minimum 1 metr od muru.

§20 Rzut z autu wykonywany jest nogą z miejsca, w którym piłka opuściła boisko. Piłka musi leżeć nieruchomo na linii bocznej lub maksymalnie 25 cm za nią. Przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej 2 m.

§21 Wszystkie wznowienia gry muszą nastąpić w ciągu 5 sekund. Wszyscy zawodnicy przy rozpoczęciu gry muszą być na własnych połowach.

§22 Bramkarz wznawia grę od bramki ręką.

§23 Mecze rozgrywane są piłką rozmiar 5, którą zapewnia organizator.

§24 Podczas turnieju zabrania się gry wślizgiem. Zagranie wślizgiem sędzia ma prawo uznać za przewinienie, za które zawodnikowi grozi „żółta kartka”, a w konsekwencji 2 minuty kary.

Wtenczas drużyna przeciwna wznawia grę rzutem wolnym bezpośrednim.

## **NARUSZENIA/SANKCJE/PUNKTY**

§25 Przewinienia karane wykluczeniem z gry:

Zawodnik musi być wykluczony z gry i zobaczyć czerwoną kartkę, jeżeli popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- gra bardzo brutalnie
- pluje na przeciwnika lub inną osobę
- zachowuje się wybitnie niesportowo
- używa ordynarnego, obelżywego znieważającego języka w stosunku do zawodnika i innych osób
- przerwie tor lotu zmierzającej do bramki piłki ręką (z wyjątkiem bramkarza).

§26 Zawodnik musi być napomniany i zobaczyć żółtą kartkę, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:

- jest winny niesportowego zachowania
- słownie lub czynnie demonstruje niezadowolenie
- uporczywie narusza przepisy gry
- opóźnia wznowienie gry
- nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry rzutem wolny
- wchodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego
- rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego

Za jakiegokolwiek z powyższych przewinień przyznawany jest drużynie rzut wolny pośredni z miejsca wykroczenia. Jeżeli było to w obrębie pola karnego, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.

§27 Sędzia za faul lub niesportowe zachowanie może zastosować następujące kary:

- karę upomnienia
- karę napomnienia (żółta kartka)
- karę wykluczenia (czerwona kartka)

Zawodnik ukarany żółtą kartką zostaje wyłączony z gry przez okres 2 minut, a jego drużyna w tym czasie gra w osłabionym składzie, Zawodnik ukarany czerwoną kartką zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a jego drużyna gra przez 5 minut w osłabionym składzie.

W przypadku, gdy na skutek otrzymania kar napomnienia lub wykluczenia skład drużyny zmniejszy się poniżej czterech zawodników, sędzia kończy spotkanie, a drużynie przeciwnej przyznawany jest walkower.

Jeżeli jednak wynik meczu jest korzystniejszy w momencie jego przerwania dla drużyny przeciwnej w stosunku do drużyny osłabionej, zachowany zostaje wyniku meczu uzyskany na boisku w momencie przerwania meczu.

§28 Zawodnik rezerwowy na ukarany żółtą lub czerwoną kartką osłabia swój zespół. W tym przypadku zespół ukarany karą indywidualną gra w osłabieniu przez 2 minuty – żółta kartka, gra w osłabieniu 5 min – czerwona kartka.

Kierownik/opiekun drużyny lub osoba towarzysząca zachowująca się niesportowo może być ukarana żółtą bądź czerwoną kartką – konsekwencje jak w przypadku zawodnika rezerwowego.

§29 Za zwycięstwo w meczu fazy grupowej drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany 0 pkt

§30 W kolejności tabeli decydują: ilości zdobytych punktów, bilans bramkowy, strzelone bramki, stracone bramki, bezpośredni mecz.

## **SYSTEM ROZGRYWEK**

§31 Rozgrywki grupowe

Pierwszą częścią turnieju jest faza grupowa. Rozegrana ona zostanie w sobotę. W rundzie zasadniczej mecze rozgrywane są w czterech grupach systemem „każdy z każdym”. Po rozegraniu wszystkich spotkań awans do kolejnej fazy rozgrywek uzyskają po cztery najlepsze zespoły.

Czas meczu 1x12 min.

Mecze finałowe rozgrywane będą w niedzielę.

1/16 Finału - Czas meczu 2x12 min + karne (3 serie)

Rozegrany jest tylko jeden mecz – zwycięzcy awansują do ćwierćfinałów.

Ćwierćfinały - Czas meczu 2x12 min + karne (3 serie)

Rozegrany jest tylko jeden mecz – zwycięzcy awansują do półfinałów.

Półfinały - Czas meczu 2x12 min + karne (3 serie)

Rozegrany jest tylko jeden mecz – zwycięzcy awansują do finału.

Finały - Mecz finałowy i o trzecie miejsce 2x12 min + karne

W meczu o mistrzostwo zmierzą się zwycięzcy półfinałów, a przegrani rozegrają mecz o 3 miejsce.

§32 Walkower w meczach PELICUP ustala się na 0:3. Sędzia odgwizduje walkower jeżeli przeciwna drużyna nie stawi się na boisku do 5 minut od momentu wyznaczonego w terminarzu rozgrywek. Jeżeli żadna z drużyn nie stawi się w wyznaczonym czasie sędzia odgwizduje obustronny walkower, a więc żadna z drużyn nie otrzymuje punktów za mecz, a dodatkowo do bilansu bramek każdej z drużyn dopisuje się -10.

§33 Oddanie 3 meczów walkowerem spowoduje wykluczenie zespołu z rozgrywek.

§34 Do sędziog zawodów zwraca się tylko i wyłącznie kapitan zespołu z widoczną opaską na ramieniu.

§35 Jakikolwiek rękoczyn w stosunku do sędziego, zawodników czy kibiców powoduje dyskwalifikację zawodnika do końca turnieju.

## **NAGRODY**

§36 Każda drużyna, która weźmie udział w tej edycji PELICUP otrzyma pamiątkowy puchar za udział w rozgrywkach.

§37 Organizatorzy przewidzieli także nagrody indywidualne dla: KRÓLA STRZELCÓW, NAJLEPSZEGO BRAMKARZA oraz MVP TURNIEJU.

§38 Zwycięska drużyna otrzyma nagrodę główną w wysokości 1000 zł w gotówce, a każdy jej zawodnik pamiątkowy medal lub koszulkę.

§39 Organizator zastrzega sobie prawo ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu, jak i wszystkich kwestii w nim ujętych.

**Wszelkie pytania w sprawie powyższego regulaminu należy kierować do organizatora.**

Mikołaj Kalinowski  
E-m@il: [mikolaj@mkorganizacyjnie.pl](mailto:mikolaj@mkorganizacyjnie.pl)  
Telefon: 663-275-179