

Regulamin Turnieju Piłki Halowej OSP o Puchar Wójta Gminy Oświęcim 17.03.2018r.

1. Z jednej jednostki może startować tylko jedna drużyna.
2. Czas trwania meczu: 1 x 10 minut.
3. W drużynie występuje jednocześnie pięciu zawodników (czterech graczy z pola i bramkarz), w tym nie mniej niż dwóch powyżej 35 roku życia.
4. Jeżeli drużyna nie posiada dwóch zawodników powyżej 35 roku życia, to w składzie drużyny nie może przebywać jednocześnie na boisku więcej niż dwóch zawodników powyżej 18 lat zgłoszonych do rozgrywek prowadzonych przez PZPN.
5. Nie przestrzeganie punktu 2 lub 3 skutkować będzie walkowerem 0:3.
6. Drużyna składa się maksymalnie z 10 zawodników.
7. Czas gry zatrzymywany jest wyłącznie na żądanie sędziego, ostatnia minuta jest mierzona jako efektywny czas gry, chyba że różnica bramek wynosi więcej niż 2.
8. Na wykonanie wszystkich wznowień zawodnik ma 4 sekundy.
9. Aby rozpocząć zawody, na boisku musi znajdować się, co najmniej trzech zawodników.
10. Zawodnicy uczestniczą w turnieju na własną odpowiedzialność, odpowiedzialnymi za posiadanie ważnych kart zdrowia są kierownicy drużyn.

Aut:

1. Aut wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła boisko.
2. Piłkę do gry wprowadza się nogą.
3. Piłka przed zagranieciem musi stać nieruchomo i mieć kontakt z linią.
4. Przy wznawianiu gry z autu przeciwnik nie może znajdować się bliżej niż 4 m od piłki.
5. Z autu bramka nie może być zdobyta bezpośrednio.

Gra bramkarza:

1. Bramkarz w polu bramkowym (półłuk o promieniu 6 m) może łapać piłkę w ręce i przetrzymać ją maksymalnie 4 sekundy.
2. Piłkę, która opuściła boisko przez własną linię bramkową, bramkarz wprowadza do gry ręką, bez ograniczenia połowy boiska.
3. Bramkarz może łapać piłkę zagrąną przez współpartnera dowolną częścią ciała, za wyjątkiem zagrania nogą.
4. Bramkarz przy wznawieniu nie może zdobyć bramki bezpośrednio na drużynie przeciwnej /dotyczy autu bramkowego/.
5. W momencie gdy piłka opuści pole gry poza linię końcową, grę wznović może tylko i wyłącznie bramkarz, za wyjątkiem sytuacji, gdy zarządzony zostanie rzut różny.

Rzuty wolne:

1. Wszystkie rzuty wolne są wolnymi bezpośrednimi (z zastrzeżeniem pkt. 5).
2. Gra wślizgiem oraz gra ciałem karana jest rzutem wolnym bezpośrednim.
3. Gra wślizgiem jest dozwolona poza zasięgiem przeciwnika.
4. Wślizg wykonany we własnym polu karnym karany jest rzutem karnym.
5. Przy obcym ciele (np. sufit) dyktowany jest rzut wolny pośredni z linii bocznej.
6. Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 m.
7. Przy wykonywaniu rzutów wolnych odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki musi wynosić minimum 4 m.
8. Przy rzucie karnym bramkarz stoi na linii bramkowej.

Zmiany:

1. Zmiany dokonywane są w sposób lotny przez linię boczną boiska w wyznaczonej strefie zmian, znajdującej się na własnej połowie boiska, w obrębie ławki rezerwowych
2. Zmiana musi być dokonana tak, aby na boisku nie przebywało więcej niż 5 zawodników tej samej drużyny.
3. Za złą zmianę drużyna przez jedną minutę gra w osłabieniu jednego zawodnika.

Kary:

1. W szczególnych przypadkach (np. niesportowe zachowanie) sędzia może nałożyć na zawodnika karę wykluczenia z gry na 1 minutę.
2. Po otrzymaniu czerwonej kartki zawodnik nie może już zagrać w danym meczu, a jego drużyna przez 2 minuty gra w liczebnym osłabieniu, bez względu na liczbę straconych bramek.
3. W momencie utraty gola przez drużynę grającą w osłabieniu ukarany zawodnik powraca do gry /nie dotyczy czerwonej kartki/.
4. Za wysoce niesportowe zachowanie drużyny bądź któregośkolwiek z jej członków organizator może wykluczyć drużynę z rozgrywek.

Klasyfikacja końcowa

O miejscu w tabeli decydują kolejno:

1. Większa liczba zdobytych punktów.
2. Bezpośrednie spotkania.
3. Lepsza różnica bramek.
4. Większa liczba zdobytych bramek.
5. Rzuty karne.

Organizator ma prawo zmiany Regulaminu i zasad rywalizacji do momentu rozpoczęcia turnieju.