

U 10 ŚLĄSK CUP r. 2007

18.12.2016

REGULAMIN

Zasady turnieju

- Turniej przeznaczony jest dla zawodników urodzonych po 31.12.2006.
- Drużyny rywalizują na boisku w składach siedmioosobowych (bramkarza i 6 zawodników z pola), zespół może liczyć maksymalnie 13 zawodników.
- W turnieju udział bierze 20 zespołów podzielonych na 4 grupy.
- W fazie grupowej zespoły grają w systemie każdy z każdym. Dwa najlepsze zespoły w grupie awansują do fazy pucharowej o miejsca 1-8. Zespoły z trzeciego i czwartego miejsca awansują do fazy pucharowej o miejsca 9-16. Zespoły z piątych miejsc w grupie rywalizują w drugiej fazie grupowej o miejsca 17-20.
- Czas gry w każdym meczu wynosi 15 minut bez przerwy i zatrzymania czasu.
- Mecze są rozgrywane piłką nr 4 o wadze 350 gramów.
- Mecze rozgrywane są na boisku o wymiarach 45 x 30 z bramką 5x2.

PUNKTACJA

Za zwycięstwo w meczu fazy grupowej zespół otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, natomiast za przegraną zero punktu.

O pozycji w grupie decyduje:

1. Liczba punktów uzyskana przez drużyny we wszystkich meczach;
2. Bilans bramek uzyskany we wszystkich meczach grupowych;
3. Liczba bramek zdobytych przez drużyny we wszystkich meczach grupowych.

Jeśli dwa lub więcej zespoły mają tyle samo punktów:

- a) wynik bezpośredniego meczu pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
- b) bilans bramek
- c) liczba zdobytych bramek
- d) szwedzka dogrywka

Jeśli dwa lub więcej zespołów mają tyle samo punktów, taki sam stosunek bramek i taką samą liczbę bramek strzelonych, kolejność ustala się w następujący sposób:

- a) liczba punktów uzyskanych w meczach między zainteresowanymi drużynami
- b) bilans bramek po meczach między zainteresowanymi drużynami
- c) liczba bramek strzelonych w meczach między zainteresowanymi drużynami
- d) losowanie

U 10 ŚLĄSK CUP

18.12.2016

PRZEPISY GRY:

W trakcie trwania Turnieju stosuje się przepisy gry Polskiego Związku Piłki Nożnej z wyjątkami:

1. Nie obowiązują przepisy dotyczące pozycji spalonej.
2. Odległość muru od piłki przy stałych fragmentach gry wynosi 5 m.
3. Rzut karny wykonuje się z odległości 7 m od środka linii bramkowej.
4. Wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
5. Piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
6. Rzut wolny: bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika. Odległość muru 5 m.
7. Aut: zawodnik samodzielnie wprowadza piłkę nogą lub podaje dołem (po podaniu piłka nie unosi się wyżej niż wysokość kolan zawodnika wykonującego podanie). Odległość przeciwnika 2 m. **Zawodnik, który wprowadzi piłkę z autu może zdobyć bramkę.**
8. Rzut od bramki jest wykonywany ręką przez bramkarza z zachowaniem reguł:
 - Po rzucie piłka nie może przekroczyć w powietrzu połowy boiska. W przypadku gdy bramkarz przerzuci piłkę za połowę drużynie przeciwnej przyznawany jest rzut wolny pośredni z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię.
 - Bramkarz może wznowić grę z rzutu od bramki przez położenie piłki na boisku, co jest równoznaczne ze wznowieniem gry.
 - Podczas wznawiania gry z autu bramkowego bramkarz nie może wykonać wykopu po koźle.

Wyżej wymienione przepisy dotyczą wyłącznie wznowienia gry z autu bramkowego.

9. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne: czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty (żółta kartka) lub 3 minuty w zależności od stopnia przewinienia (czerwona kartka).

11. W przypadku straty bramki przez zespół grający w osłabieniu na skutek czerwonej kartki, bądź po upływie kary 3-minutowej, można wprowadzić do gry zawodnika innego niż ukarany czerwona kartką.

12. W fazie pucharowej turnieju w przypadku remisu stosuje się „Szwedzką dogrywkę” zakończoną złotą bramką. Dogrywkę oba zespoły rozpoczynają w czteroosobowych składach i po upływie każdej minuty gry boisko opuszcza po jednym zawodniku z obu drużyn, aż do momentu, gdy na boisku zostaje po jednym zawodniku z obu drużyn. W trakcie dogrywki bramkę można zdobyć tylko z połowy przeciwnika.