

Powiatowa Liga Oldboys JAKO Cup

Regulamin

Organizator:

Gminne Centrum Kultury i Sportu w Żarowie

Zgłoszenia:

- Paweł Hanc – animator Orlika. Zapisy dostępne w godzinach pracy animatorów.
- zapisy w terminie nie przekraczającym datę 22.04.2013
- minimalna ilość zgłoszonych zawodników przez daną drużynę wynosi 6 (sześciu) graczy. Kolejnych można zgłosić w trakcie trwania Sezonu Ligowego, jednak ich liczba nie może przekraczać 12 (dwunastu) zawodników.
- Warunkiem przystąpienia drużyny do rozgrywek jest:
 - wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego, dostępnego u animatorów Orlika oraz na stronie www.centrum.zarow.pl
 - okazanie do dnia wyznaczonego przez organizatora (22.04.2013) dowodu wpłaty wpisowego (na wskazane konto, lub u organizatora rozgrywek, ul. Piastowska 10A, 58-130 Żarów (od pon. do pt. w godz. 8.00-16.00 sport@centrum.zarow.pl)) w wysokości 150 zł oraz dostarczenie formularza zgłoszeniowego.
 - w rozgrywkach JAKO Cup dopuszcza się do gry zawodników, którzy ukończyli 21 lat i nie są zrzeszeni w klubach od A-klasy w górę
 - dopuszczona jest gra zawodników zrzeszonych, ale takich którzy ukończyli 30 lat
 - zawodnik może reprezentować tylko jedną drużynę.

Termin, miejsce:

Kompleks boisk sportowych „Moje boisko Orlik 2012”, rozpoczęcie rozgrywek: **24.04.2013 r.** Terminarz spotkań podany będzie po terminie przyjmowania zgłoszeń. Terminarz ukazuje się na stronie internetowej organizatora www.centrum.zarow.pl
- Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza, a także godzin ustalonych spotkań w trakcie rozgrywek.

System rozgrywek:

W zależności od ilości zgłoszonych drużyn. Terminy spotkań podane w dniu rozpoczęcia rozgrywek.

Wpisowe:

150 zł od drużyny (pokrycie kosztów sędziowania)

Termin okazania dowodu wpłaty wpisowego do 22.04.2013. W przypadku braku okazania dowodu wpłaty drużyna zostaje niedopuszczona do rozgrywek.

Przepisy gry:

Protokół

1. Kapitan przed rozpoczęciem meczu zobowiązany jest do wypełnienia protokołu, który musi zawierać imiona, nazwiska oraz numery na koszulkach zawodników i dostarczyć go przed rozpoczęciem spotkania do Animatora Orlika.

Przed każdym spotkaniem kapitan drużyny wypełnia protokół meczowy z podaniem numeru na koszulce każdego z obecnych na daną chwilę zawodników. Protokół musi być czytelnie podpisany przez kapitanów obydwu drużyn. Protokół można uzupełnić w przerwie meczu o zawodników, którzy podczas trwania pierwszej połowy meczu „doszli” do drużyny. Po zakończeniu meczu zabrania się dokonywania korekt w protokole. Zawodnicy nie wpisani do protokołu nie mogą brać udziału w grze.

Protokoły sporządza się w celu wyjaśnienia ewentualnie zaistniałych sporów, co do legalności grających w danym meczu zawodników. Dlatego też kapitan wypełniający protokół ma obowiązek umieszczenia w nim prawidłowych i prawdziwych danych osób biorących udział w danym spotkaniu, jakkolwiek błąd może zadecydować o ukaraniu drużyny walkowerem. Protokoły będą przechowywane przez Organizatora do zakończenia rozgrywek.

Protesty kapitanów odnośnie tożsamości zawodników mogą być składane w czasie całego meczu i zaraz po jego zakończeniu ustnie do sędziego/animatora orlika, który ten fakt odnotuje w protokole i dokonuje natychmiastowej weryfikacji zawodnika, który ma okazać dowód tożsamości. Weryfikacja odbywa się w obecności kapitanów obydwu zainteresowanych drużyn, sędziego i animatora orlika. Wynik weryfikacji zostaje odnotowany w protokole ewentualne decyzje organizator/animator orlika podejmie do trzech dni roboczych. W innym terminie protesty odnośnie tożsamości zawodników nie będą uwzględniane.

Wystawienie do gry nieuprawnionego zawodnika jest równoznaczne z walkowerem (3pkt., stosunek bramek 3:0). Weryfikowany będzie mecz, którego dotyczy protest. Nieuprawniony zawodnik zostanie nieodwołalnie zdyskwalifikowany z rozgrywek a na drużynę dopuszczającą się takiego wykroczenia zostaje nałożona kara w wysokości 50 zł, którą należy najpóźniej 3 dni po wydaniu decyzji wpłacić na konto Organizatora w innym przypadku drużyna nie zostanie dopuszczona do dalszych rozgrywek i będą nakładane na nią kary walkowerów.

Nie stawienie się wyznaczonego zawodnika do sprawdzenia tożsamości lub nie przedstawienie na żądanie wymaganego dowodu tożsamości, a także ujawnienie podczas sprawdzania zawodnika posługującego się cudzimi dokumentami lub zawodnika nieuprawnionego do gry lub zawodnika, który wziął udział w grze pomimo nie dopuszczenia do niej przez sędziego/organizatora/animatora orlika powoduje zweryfikowanie wyniku zawodów walkowerem na korzyść przeciwnika oraz dyskwalifikację zawodnika z rozgrywek JAKO Cup.

Kapitan może dokonać zmiany w składzie wpisanym do protokołu tylko przed rozpoczęciem meczu. Po rozpoczęciu meczu wszelkie zmiany w składzie drużyny są zabronione, za wyjątkiem przypadku dotyczącego uzupełnienia w przerwie meczu o zawodników, którzy podczas trwania pierwszej połowy meczu „doszli” do drużyny.

Protokół sporządza się również w celu prowadzenia statystyk.

2. Nie zgłoszenie się drużyny w określonym czasie oraz minimalnym składzie umożliwiającym rozpoczęcie gry (5 osób) na boisku powoduje automatyczny walkower. Czas „10 (dziesięć) minut” (na maksymalne spóźnienie się drużyny) zostaje odliczany od wyznaczonej godziny rozegrania spotkania, określonej w Terminarzu Rozgrywek. W przypadku nie stawienia się obu drużyn mecz zaliczany będzie jako rozegrany, a drużynom odejmie się 3 (trzy) punkty od ich dotychczasowego dorobku (walkower poprzez nie stawienie się drużyny).

3. Przekroczenie przez drużynę liczby 3 (trzech) walkowerów w trakcie Sezonu Ligowego jest równoznaczne z usunięciem jej z rozgrywek. Jeżeli drużyna usunięta z rozgrywek rozegra mniej niż 50 (pięćdziesiąt) % spotkań wyniki będą anulowane. Jeżeli natomiast usunięta drużyna rozegra więcej niż 50 (pięćdziesiąt) % spotkań wyniki będą utrzymane, a każde kolejne mecze będą zaliczane walkowerem. W przypadku usunięcia drużyny z rozgrywek organizator nie zwraca opłaty wpisowego.

4. Zawodnik zostaje upomniany żółtą kartką, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień

- jest winny niesportowego zachowania,
- słownie lub czynnie demonstruje swoje niezadowolenie z decyzji sędziego,
- uporczywie narusza przepisy gry,
- opóźnia wznowienie gry,
- używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
- nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry z autu, rzutem wolnym, bądź rożnym,
- schodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego,
- jeżeli zmiennik wejdzie na pole gry wcześniej niż opuści je zawodnik zmieniany – sędzia przerywa grę
- podważa decyzję sędziego.

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

- gra brutalnie,
- pluje na przeciwnika lub inną osobę,
- zachowuje się wybitnie niesportowo,
- używa po raz drugi ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
- pozbawia drużynę przeciwną oczywistej szansy na zdobycie bramki
- otrzymuje drugie napomnienie (żółta kartka) w tym samym meczu.
- bijatyki w czasie meczu – czerwona kartka, usunięcie z rozgrywek. Bijatyki poza meczem – usunięcie z rozgrywek. Za wszystkie wszczęte bijatyki zawodnik zostaje nie dopuszczenie do kolejnych imprez sportowych organizowanych przez organizatora. Zawodnik wykluczony z gry (czerwona kartka) musi opuścić boisko gry oraz miejsca na ławce rezerwowych. Zawodnik rezerwowi za zachowanie obraźliwe niezgodne z zasadami również może otrzymywać kartki. Jeżeli w wyniku wykluczeń zawodników w którymkolwiek zespole pozostanie trzech zawodników, mecz należy zakończyć, przyznając walkowera na korzyść drużyny przeciwnej.

6. Pauzy po kartkach:

- 3 żółte kartki – pauza 1 mecz
 - 5 żółta kartka – pauza 1 mecz, kolejne pauzy po kolejnych dwóch żółtych kartkach
 - bezpośrednio otrzymana czerwona kartka – pauza 1 mecz
- Drużyny mają obowiązek we własnym zakresie ewidencjonować żółte i czerwone kartki i pilnować by nie dopuścić do gry zawodnika nieuprawnionego

7. Wznawianie gry stałymi jej fragmentami

Rzut autowy wykonuje się nogą z miejsca wybicia piłki za boisko, nie można z niego bezpośrednio zdobyć bramki.

8. Liczba zawodników na boisku 6, w tym bramkarz, max 6 rezerwowych,

9. Wiek: dopuszcza się do gry zawodników, którzy ukończyli 21 lat i nie są zrzeszeni w klubach od A-klasy w górę

- dopuszczona jest gra zawodników zrzeszonych, ale takich którzy ukończyli 30 lat

10. bramki 5 x 2m,

11. czas gry – 2X15 minut, przerwa 5 minut

12. zmiany zawodników „hokejowe”. Zawodnik wchodzący może wejść na boisko dopiero po opuszczeniu zawodnika schodzącego.

13. przepis o spalonym nie obowiązuje,

14. bramki zdobywa się z gry lub rzutu bezpośredniego,

15. rzuty wolne pośrednie sędziego sygnalizuje przez podniesienie ręki,

16. w czasie trwania rozgrywek zawodnik nie może zmieniać drużyny.

W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem obowiązują przepisy PZPN.

Punktacja:

remis 1 pkt,

wygrana 3 pkt,

przegrana 0 pkt,

Przy równej ilości punktów zdobytych przez dwie drużyny o zajęтым miejscu decydują:

1 – bezpośredni pojedynek,

2 - różnica bramek zdobytych do straconych,

3 - ilość bramek zdobytych

- przy liczbie trzech lub więcej drużyn o tej samej liczbie punktów sporządza się tzw. „małą tabelkę” i zasady te same, ale dla zainteresowanych zespołów, bez pkt „1”,

- inne przepisy zgodne z PZPN,

- interpretacja regulaminu i przepisów gry należy do organizatora,

Ubiór zawodników:

- Każdy zawodnik musi posiadać obuwie z płaską lub torfową powierzchnią.

Zakazuje się gry w butów piłkarskich na wysokich i metalowych korkach.

- Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach JAKO Cup zobowiązana jest do występowania w jednolitych strojach z numerami na plecach, przy czym bramkarze muszą się różnić ubiorem od pozostałych zawodników.,

- Zawodnik przez cały czas trwania meczu powinien występować ze stałym numerem.

- Organizator zapewnia odpowiednie znaczniki dla zawodników, które wykorzystywane są tylko w sytuacjach gdy kolorystyka ubioru obydwu drużyn jest do siebie zbliżona.

- Zawodnik nie może mieć na sobie podczas gry niczego, co mogłoby w jakikolwiek sposób zagrażać bezpieczeństwu sobie oraz innym zawodnikom.

- Sędzia prowadzący zawody lub organizator rozgrywek mają prawo nie dopuścić do gry zawodników, którzy nie spełniają w/w wymogów

Inne:

Osoby zgłoszone do rozgrywek posiadają brak jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych co do uczestnictwa w rozgrywkach, oraz zgadzają się na przetwarzanie danych osobowych.

Postanowienia końcowe:

- zgłoszenie drużyny do rozgrywek jest jednoznaczne z akceptacją powyższego regulaminu

- wszyscy uczestnicy ubezpieczają się od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie

- organizator nie odpowiada za rzeczy osobiste i inne pozostawione na terenie odbywania się zawodów, a za szkody poniesione w wyniku niewłaściwego użytkowania obiektu odpowiedzialność ponosi drużyna

- dla drużyn udostępnione będą szatnie Gminnego Centrum Kultury i Sportu – szatnie na kompleksie boisk sportowych „Moje boisko – Orlik 2012”

- organizator nie zabezpiecza opieki medycznej,

- rozstrzyganie spraw spornych oraz interpretacja niniejszego regulaminu należy do organizatora

- uczestnicy rozgrywek zobowiązani są do posiadania obuwia z płaską lub torfową podeszwą.

Konto bankowe: BZ WBK O/Żarów 41 1090 2369 0000 0006 0201 9502