

## **REGULAMIN**

### **Gminnego Turnieju Piłki Nożnej Ochotniczych Straży Pożarnych o Puchar Wójta Gminy Chrostkowo**

#### **§ 1. CELE**

1. Rozwijanie aktywności sportowej Ochotniczych Straży Pożarnych
2. Propagowanie zdrowego trybu życia, aktywnego wypoczynku i rekreacji
3. Integracja środowiska strażackiego
4. Podnoszenie sprawności fizycznej strażaków

#### **§ 2. ORGANIZATORZY**

1. Organizatorem Turnieju jest Gmina Chrostkowo oraz Oddział Gminny Związku Ochotniczych Straży Pożarnych RP w Chrostowie.

#### **§ 3. TERMIN I MIEJSCE ROZGRYWEK**

1. Turniej organizowany jest **11.05.2025 r.** o godzinie 14.00 na boisku wielofunkcyjnym przy Zespole Szkół w Chrostkowie.

#### **§ 4. UCZESTNICY**

1. Prawo udziału w turnieju mają drużyny z jednostek OSP Gminy Chrostkowo.
2. Każda jednostka może wystawić tylko jedną drużynę.
3. W turnieju prawo gry mają zawodnicy pełnoletni będący członkami OSP.
4. Zgłoszenia drużyny należy dokonać pół godziny przed rozpoczęciem turnieju.

#### **§ 5. ZASADY GRY**

##### **I. CZAS GRY**

- 1) 2 x 8 min (bez zatrzymywania czasu).
- 2) Po zakończeniu pierwszej połowy i zmianie stron, drużyny mają 3 minuty na uzupełnienie płynów, następnie przystępują do gry.
- 3) Zatrzymanie czasu gry następuje wyłącznie w sytuacji urazu zawodnika lub wybicia piłki poza teren boiska.

##### **II. LICZBA ZAWODNIKÓW**

- 1) Lista zgłoszeń powinna zawierać minimum 5 zawodników.
- 2) W grze uczestniczy 4 zawodników w polu + bramkarz.
- 3) W przypadku, gdy na boisku zostanie mniej niż 3 graczy, sędzia kończy mecz.

##### **III. UBIÓR ZAWODNIKÓW**

- 1) Zawodnicy poszczególnych zespołów biorących udział w rozgrywkach powinni występować w jednolitych koszulkach (narzutkach), przy czym bramkarz powinien odróżniać się ubiorem od pozostałych zawodników.
- 2) Kapitan drużyny jest jedyną osobą na boisku, która ma prawo do pytań i swoich wątpliwości z sędzią prowadzącym zawody, jedynie podczas przerwy w grze.

- 3) Dopuszczalnym obuwciem są buty sportowe z płaską podeszwą, korki tzw. Turfy
- 4) **OBOWIĄZUJE CAŁKOWITY ZAKAZ GRANIA W „LANKACH” I WE WKRĘTACH!**

#### **IV. ZMIANY**

- 1) Ilość zmian jest nieograniczona, dozwolone są zmiany powrotne.
- 2) Gracze rezerwowi znajdują się za linią boczną na swojej połowie w wyznaczonym miejscu.
- 3) Przy zmianie zawodnik najpierw opuszcza plac gry, dopiero wtedy może wejść jego zamiennik.

#### **V. ZDOBYCIE BRAMKI**

- 1) Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można strzałem na bramkę zdobyć gola.
- 2) Z rzutu z autu nie można zdobyć bramki bezpośrednio. Podanie z autu nogą.

#### **VI. KARY (napomnienia/wykluczenia)**

- 1) Zawodnicy karani będą karani czasowymi.
- 2) Gracz ukarany żółtą kartką opuszcza automatycznie plac gry na 2 min.
- 3) Ukaranego piłkarz wraca na boisko, o ile jego zespół straci wcześniej bramkę.
- 4) Otrzymanie w jednym meczu przez tego samego gracza drugiej żółtej kartki, karane będzie automatycznie pokazaniem mu kartki czerwonej. Zawodnik taki opuszcza plac gry, na który już w tym meczu nie wraca, może jednak zagrać w kolejnym pojedynku ligowym. Drużyna natomiast karana jest 4 min. karą czasową, która nie zostaje anulowana nawet w przypadku straty bramki. Po zakończeniu kary czasowej, na boisku może się natomiast pojawić inny zawodnik.
- 5) Gracz, który otrzyma bezpośrednio czerwoną kartkę, opuszcza plac gry a drużyna przez 4 min. gra w osłabieniu. Kara nie zostaje anulowana w przypadku straty bramki. Po jej upływie skład może uzupełnić inny zawodnik. Decyzję o wysokości kary dla zawodnika ukaranego czerwoną kartką, odejmuje Organizator, po zapoznaniu się ze szczegółowym opisem wydarzenia przez sędziego.
- 6) W sytuacji, gdy żółtą kartką ukarany zostanie bramkarz, karę czasową może za niego odbyć inny zawodnik z pola. Gdy bramkarz otrzyma kartkę czerwoną, schodzi z boiska, a w bramce zastępuje go drugi bramkarz lub zawodnik z pola. Zespół karany jest karą 4 minut, która nie jest anulowana po stracie bramki.
- 7) Gdy następuje obustronne, jednoczesne wykluczenie z gry zawodnika jednej i drugiej drużyny, nałożona kara odbywa się do końca przez obu graczy, bez względu na fakt, że jeden z zespołów zdobywa lub traci bramkę.
- 8) Zawodnik może otrzymać żółtą lub czerwoną kartkę za obraźliwe komentarze w stosunku do zawodników drużyny przeciwnej lub sędziego, może być ukarany gracz, który w danym momencie nie znajduje się na boisku.

#### **VII. GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE**

- 1) Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nieprzestrzeganie zasad fair play, przez cały zespół lub poszczególnych graczy (np. odmowa podania przez zawodnika nazwiska po otrzymaniu kartki), sędzia udziela stosownych kar i może przerwać mecz.

#### **VIII. RZUTY WOLNE**

- 1) W zależności od przewinienia mogą być pośrednie lub bezpośrednie.
- 2) Mogą one być wykonywane bez gwizdka sędziego. Na życzenie gracza wykonującego ten stały fragment gry, sędzia odsuwa mur na prawidłową odległość 5 metrów. Jest on wtedy wykonywany, wyłącznie na gwizdek sędziego prowadzącego zawody.

## **IX. PIŁKA POZA BOISKIEM**

- 1) Jeżeli piłka po uderzeniu przez zawodnika opuści plac gry, zobowiązany on jest (lub inny gracz jego drużyny) dostarczyć ją sędziemu prowadzącemu zawody.
- 2) Wymiana piłki podczas zawodów może nastąpić wyłącznie za zgodą sędziego.

## **X. WZNOWIENIE GRY PO OPUSZCZENIU BOISKA PRZEZ PIŁKĘ**

- 1) Rzuty z autu wykonujemy nogą z linii bocznej lub spoza niej.
- 2) Piłka powinna stać nieruchomo.
- 3) Złe wykonanie rzutu z autu skutkuje przyznaniem piłki drużynie przeciwnej.
- 4) Rzut od bramki wykonujemy z pola bramkowego.
- 5) Przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas jej wprowadzania do gry, rzutów wolnych, autów oraz rzutów różnych wynosi 5 m.

## **XI. PUNKTACJA**

- 1) Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt.
- 2) Za remis obie drużyny otrzymują 1 pkt.
- 3) Za przegraną drużyna otrzymuje 0 pkt.
- 4) Walkower karany jest przyznaniem 3 pkt. drużynie przeciwnej oraz wynikiem 3:0.
- 5) W statystykach nie ma bramek samobójczych.
- 6) O końcowej klasyfikacji decydują kolejno: liczba punktów, bilans bramek strzelonych do straconych, bezpośredni pojedynek,
- 7) W przypadku takich samych wyników między zainteresowanymi drużynami będzie decydować „mała tabelka”, jeśli zaś mała tabelka nie da rozstrzygnięcia, będą wykonywane rzuty karne (po 3 chyba, że nie będzie rozstrzygnięcia to do momentu pomyłki jednej z drużyn)

### **§ 6. SĘDZIA**

1. Decyzje sędziego w czasie meczu są niepodważalne.
2. Sędzia przekazuje wszelkie spostrzeżenia i uwagi na temat wydarzeń mających miejsce podczas meczów do Organizatora, który na ich podstawie podejmuje rozstrzygające decyzje.

### **§ 6. NAGRODY**

1. Drużyny zajmujące miejsca I – III otrzymują puchary. Wszystkie drużyny otrzymują dyplomy.
2. Stosowanie innych wyróżnień, nagród, pucharów oraz medali ustala organizator, uwzględniając własne możliwości finansowe

### **§8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
2. Pozostałe przepisy jak w przepisach gry w piłkę nożną.
3. Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia konsekwencji za ich nieprzestrzeganie.
4. Zawodnicy biorący udział w Turnieju Piłki Nożnej OSP o Puchar Wójta Gminy Chrostkowo są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w przepisach po wcześniejszym powiadomieniu wszystkich kapitanów drużyn.