

REGULAMIN ANSLAW CUP 2



Organizator rozgrywek:

FunAndPlay

1. Zgłoszenia:

- 1) Drużyna może liczyć maksymalnie 10 zawodników.
- 2) Lista zgłoszeniowa powinna zawierać:
 - I. Nazwę drużyny.
 - II. Nazwisko i imię każdego gracza oraz kierownika/kapitana zespołu.
 - III. Numer Pesel każdego gracza.
 - IV. Telefon kontaktowy do kierownika/kapitana drużyny.
 - V. Miejscowość, z której pochodzi zespół.
 - VI. Email kontaktowy do kierownika/kapitana drużyny.
 - VII. Przypisany do każdego gracza numer na koszulce.
- 3) Lista zgłoszeniowa do wyczytywania zawodników powinna zawierać:
 - I. Nazwę drużyny.
 - II. Nazwisko i imię każdego gracza
 - III. Przypisany do każdego gracza numer na koszulce.
- 4) Przelewy należy wykonywać na numer 83 1950 0001 2006 7499 9022 0001 W tytule podając NAZWĘ DRUŻYNY, NUMER KONTAKTOWY DO KIEROWNIKA/KAPITANA, MAIL KIEROWNIKA/KAPITANA
- 5) W turnieju mogą brać udział zawodnicy, którzy nie mają żadnych przeciwwskazań zdrowotnych.
- 6) Osoby poniżej 18 roku życia muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych.
- 7) Ewentualne zmiany zawodników są możliwe po wcześniejszym zgłoszeniu organizatorowi.
- 8) Wszelkie próby oszustwa (nieprawdziwe dane, udział niezgłoszonych graczy) będą skutkowały dyskwalifikacją całej drużyny.
- 9) Wypełnioną listę zgłoszeniową należy dostarczyć organizatorowi najpóźniej w dniu rozgrywek, przed rozpoczęciem swojego pierwszego meczu.
- 10) Zgłoszenie zespołu zostaje zatwierdzone po otrzymaniu przez organizatora przelewu.

2. Termin i miejsce rozgrywek:

- 1) 01.12 Hale: Grodzisk Wielkopolski, Nowy Tomyśl
- 2) 02.12 Hala Grodzisk Wielkopolski.

3. System rozgrywek i zasady ogólne:

- 1) W turnieju bierze udział do 80 zespołów.
- 2) Zespoły podzielone są na 16 grup (4 grupy na każdą halę).
- 3) W każdej drużynie musi znaleźć od 5 do 10 zawodników zgłoszonych do zawodów.
- 4) W trakcie gry drużyna składa się z 4 graczy w polu i bramkarza (mecz zostaje przerwany i zakończony walkowerem na korzyść przeciwnika w przypadku, gdy na boisku przebywa mniej niż 3 graczy w jednej z drużyn.)
- 5) Zmiany zawodników dokonywane są „w polu zmian”, systemem „hokejowym”. Zawodnik wchodzący może wejść na boisko po opuszczeniu pola gry przez zawodnika schodzącego w wyznaczonej do tego strefie.
- 6) Czas meczu: 12 min bez zatrzymywania czasu.
- 7) Każdy zespół rozgrywa 4 spotkania systemem „każdy z każdym” w swojej grupie.
- 8) Punktacja: 3 pkt za wygrany mecz, 1 pkt za remis oraz 0 za przegraną. W przypadku takiej samej liczby punktów o zajmowanych miejscach będzie decydował kolejno: bezpośredni pojedynek, lepszy bilans bramkowy, a następnie zdobyte bramki. W przypadku takich samych bilansów rozegrane zostaną po 3 rzuty karne a następnie do pierwszej pomyłki.
- 9) Rzut z autu
 - I. Aut wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła boisko.

- II. Nieruchomą piłkę do gry wprowadza się nogą.
 - III. Przy wznowianiu gry z autu zawodnik z drużyny przeciwnej musi znajdować się nie bliżej niż 3 m. od piłki.
 - IV. Nie można zdobyć bramki bezpośrednio z autu.
 - V. Zawodnik na wykonanie ma 4 sekundy, które odlicza sędzia od momentu prawidłowego ustawienia przeciwnika, jeśli w tym czasie nie wykona rzutu z autu, wykonuje go drużyna przeciwna.
- 10) Gra bramkarza
- I. Piłkę, która opuściła boisko bramkarz musi wprowadzić do gry ręką w taki sposób, aby piłka opuściła pole karne w czasie 4 sekund. Bramkarz nie może jej ponownie dotknąć zanim nie uczyni tego inny zawodnik.
 - II. Bramkarz może zdobyć bramki bezpośrednio ręką lub nogą, jeżeli piłka nie opuściła pola gry.
- 11) Rzuty wolne
- I. Wszystkie rzuty wolne spowodowane przekroczeniem przepisów są rzutami wolnymi bezpośrednimi (można bezpośrednio strzelać na bramkę). Złapanie piłki przez bramkarza po podaniu od własnego zawodnika oraz odbicie piłki o sufit skutkuje natomiast rzutem wolnym pośrednim (przed oddaniem strzału na bramkę, piłka musi mieć kontakt z minimum 2 zawodnikami)
 - II. Odległość zawodnika drużyny przeciwnej od piłki przy rzutach wolnych wynosi 5 metrów.
- 12) Rzut różny
- I. Rzut różny musi zostać wykonany z narożnika pola gry w czasie 4 sekund, od momentu rozpoczęcia liczenia przez sędziego od momentu prawidłowego ustawienia przeciwnika.
 - II. Odległość przeciwnika od piłki 3 metry.
- 13) Do fazy niedzielnej przechodzi najlepszy zespół z każdej z 16 grup.
- 14) W rozgrywkach niedzielnych, do etapu pucharowego przechodzą 2 najlepsze zespoły z każdej z czterech grup.
- 15) Od meczów ćwierćfinałowych do następnej rundy przechodzi zwycięzca pojedynku, a w razie remisu decydować będą rzuty karne.
- 16) Faza pucharowa zostanie rozegrany w następujący sposób:
 Mecze 1/4
 Półfinały
 Mecz o 3 miejsce
 FINAŁ
- 17) Sankcje Karne:
- I. Żółta kartka - 2 minuty kary (po straceniu bramki przez własny zespół zawodnik wraca do gry)
 - II. Czerwona kartka - powoduje wykluczenie zawodnika, a drużyna gra w osłabieniu do końca meczu. Sędzia rozgrywek ma prawo do wykluczenia zawodnika na kolejny mecz w przypadku zachowań skrajnie nieodpowiedzialnych.
 - III. Czerwona kartka będąca konsekwencją dwóch napomnień w jednym meczu tego samego zawodnika skutkuje karą 2 minut, zawodnik nie może zagrać już w danym meczu, po upływie kary lub straconej bramce w jego miejsce wchodzi inny gracz.
 - IV. Organizator ma prawo do usunięcia zespołu z rozgrywek w przypadku niestosowania się do regulaminu.

4. Sędzia

- 1) Na placu gry przebywa dwóch sędziów.
- 2) Czas gry zostaje zatrzymany wyłącznie po wskazaniu sędziego głównego. Za włączanie i wyłączanie zegara mierzącego czas odpowiedzialny jest sędzia czasowy znajdujący się przy stoliku.
- 3) Prawo zwrócenia się do sędziego podczas turnieju ma **tylko kapitan**.

5. Strój

- 1) Drużyna biorąca udział w turnieju zobowiązuje się do występowania w jednolitych strojach z NUMERAMI NA KOSZULKACH.
- 2) Dozwolona jest gra wyłącznie w obuwiu halowym.
- 3) Obowiązuje zakaz gry w biżuterii.

6. Piłka

- 1) Mecze będą rozgrywane piłką rozmiar 4 przeznaczoną do gry na hali.

7. Bramka

- 1) Turniej rozegrany zostanie z bramkami o wymiarach 3m szerokości na 2m wysokości.

8. Zabrania się spożywania alkoholu i innych używek w czasie trwania turnieju.

9. Każdy z uczestników zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem, co potwierdza podpisem na liście zgłoszeniowej.

10. Ostateczną decyzję w spornych sytuacjach podejmują organizatorzy. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.