



SZCZYRK 2017

XXI Mistrzostwa Polski Portów Lotniczych
w Halowej Piłce Nożnej

1. Organizator

Górnośląskie Towarzystwo Lotnicze SA / Katowice Airport
Aleja Korfańtego 38
40-161 Katowice

2. Miejsce rozgrywek

Szczyrk

3. Termin rozgrywek

29–30.09.2017 r.

ZGŁOSZENIE DO MISTRZOSTW

1. Zawodnikami biorącymi udział w Mistrzostwach są pracownicy zatrudnieni co najmniej 4 miesiące przed dniem rozpoczęcia Mistrzostw w co najmniej jednej z poniższych firm:
 - a. spółka lub przedsiębiorstwo zarządzające portem lotniczym;
 - b. spółka zależna kapitałowo, powiązana ze spółką zarządzającą Portem Lotniczym;
 - c. spółka handlingowa;
 - d. agent paliwowy;
 - e. agent cateringowy;
 - f. żegluga powietrzna.
2. Niedozwolone jest umieszczanie w składzie drużyny pracowników:
 - a. Straży Granicznej;
 - b. Policji;
 - c. Urzędu Celnego.
3. Za występ zawodnika niespełniającego powyższych wymagań drużyna będzie zdyskwalifikowana.
4. Zgłoszenie do mistrzostw powinno zawierać:
 - a. Imienną listę zawodników reprezentujących firmy wymienione w punkcie 1 regulaminu (max osób).
 - b. Przynależność każdego zawodnika do firmy i komórki organizacyjnej.
 - c. Nazwisko, imię, kontakt telefoniczny i fax osoby odpowiadającej za drużynę (kierownik ekipy). Mistrzostwa Polski Portów Lotniczych i Polskiej Agencji Żeglugi Powietrznej w Halowej Piłce Nożnej.
 - d. Imienna lista zawodników musi być potwierdzona przez kierownika ekipy/firmy.
5. Zgłoszenie do Mistrzostw jest jednocześnie deklaracją przestrzegania Regulaminu Mistrzostw.
6. Koszty noclegów pokrywają zainteresowane drużyny we własnym zakresie.
7. Termin składania formularza zgłoszeń upływa 10 września 2017 roku.

REGULAMIN MISTRZOSTW

Rozdział I

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Zawodnicy biorący udział w mistrzostwach muszą posiadać aktualną kartę zawodnika (wzór w załączniku nr 1).
2. Na żądanie Organizatora karty zawodników powinny być udostępnione do wglądu.
3. Organizator zapewnia pierwszą pomoc przy urazach powstałych podczas gry.
4. Kapitan drużyny zobowiązany jest do przedłożenia Organizatorowi ostatecznego składu drużyny do dnia 20 września 2017 r. W przypadku, gdy do składu drużyny zgłoszona zostanie osoba, która nie była uprzednio zgłoszona do udziału w mistrzostwach, musi ona spełniać warunki zgłoszenia do mistrzostw.
5. Zawodnicy muszą rozgrywać mecze w obuwiu sportowym przystosowanym do gry w piłkę halową. Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do niedopuszczenia do gry zawodnika nieposiadającego wymaganego obuwia.
6. W kwestiach spornych z sędzią bądź organizatorem komunikuje się kapitan drużyny.
7. Sprawy nieobjęte niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator w porozumieniu z Kierownikami ekip.
8. Zawodnicy biorący udział w Mistrzostwach muszą posiadać aktualne na dzień zawodów ubezpieczenie w zakresie następstw ewentualnych wypadków sportowych. Organizator nie ponosi w stosunku do osób biorących udział w Mistrzostwach odpowiedzialności za skutki ewentualnych wypadków sportowych (w szczególności powstałych kontuzji).

Rozdział II

ORGANIZACJA ROZGRYWEK

1. W turnieju uczestniczyć będą drużyny Portów Lotniczych oraz Polskiej Agencji Żeglugi Powietrznej, które zostaną zgłoszone do Mistrzostw.
2. Rozgrywki toczą się według harmonogramu stanowiącego Załącznik nr 3 do niniejszego Regulaminu. Harmonogram rozgrywek zostanie przedstawiony po zgłoszeniu się drużyn.
3. Mistrzostwa rozgrywane są wg przepisów gry w piłkę nożną pięcioosobową w hali Załącznik nr 2.

4. Mecz trwa 2x8 minut po 8 minutach następuje zmiana stron w czasie 1 minutowej przerwy.
 - a. czas rozgrywek meczu dot. czystej gry;
 - b. przybliżony czas spotkania gry brutto wynosi ok.20 minut;
 - c. pomiarem czasu czystej gry zajmować się będzie oddelegowany sędzia;
5. Mecze rozgrywane będą w dwóch grupach A i B.
6. Punktacja i kolejność miejsc po rozegraniu eliminacji w grupach kształtuje się następująco:
 - a. za zwycięstwo w meczu przyznaje się 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów;
 - b. w przypadku niestawienia się drużyny na wyznaczony mecz sędziowie odgwiszują walkower (3:0 na korzyść przeciwnika); w przypadku niestawienia się obydwu drużyn następuje obustronna przegrana bez konsekwencji bramkowych (0:0),
 - c. o kolejności zajmowanych miejsc w tabeli decyduje:
 - w pierwszej kolejności większa ilość zdobytych punktów;
 - w drugiej kolejności wynik bezpośredniego pojedynku między drużynami;
 - w trzeciej kolejności większa różnica między bramkami zdobytymi, a straconymi;
 - w czwartej kolejności większa ilość zdobytych bramek;
 - d. w przypadku, gdy dwie drużyny zdobędą tyle samo punktów i bramek, a rezultatem ich bezpośredniego meczu był remis - o wyższym miejscu decyduje seria rzutów karnych (najpierw po 3 rzuty karne dla każdej z drużyn, a przy braku rozstrzygnięcia - po jednym rzucie karnym dla każdej z drużyn - do uzyskania ostatecznej przewagi);
 - e. w przypadku, gdy trzy lub więcej drużyn w grupie zdobędzie tyle samo punktów i bramek - o kolejności w grupie decyduje tzw. „mała tabelka” pomiędzy zainteresowanymi zespołami. Jeżeli w dalszym ciągu nie będzie możliwe ustalenie kolejności - odbędzie się losowanie, przy udziale kapitanów zainteresowanych drużyn.
7. Po rozegraniu wszystkich meczów grupowych, następne mecze rozgrywane są systemem pucharowym (każdy mecz musi wyłonić zwycięzcę) w razie remisu dogrywka 5 min. bez zmiany stron. W przypadku braku rozstrzygnięcia rzuty karne jak w pkt. 5d.

Rozdział III

PRZEPISY DYSCYPLINARNE

1. Zawodnik biorący udział w Mistrzostwach, w przypadku naruszenia zasad Regulaminu i przepisów gry, może być ukarany przez sędziego:
 - a. żółtą kartką;
 - b. czerwoną kartką
2. Zawodnik ukarany w meczu żółtą kartką po raz drugi automatycznie otrzymuje czerwoną kartkę.

3. Zawodnik ukarany czerwoną kartką jest wykluczony z gry w tym meczu.
4. Drużyna, której zawodnik został ukarany czerwoną kartką może uzupełnić skład po dwóch minutach innym zawodnikiem, o ile wcześniej nie straci bramki.
5. Zawodnik ukarany czerwoną kartką zostaje automatycznie odsunięty od gry w najbliższym meczu Mistrzostw swojej drużyny.
6. Zawodnik po otrzymaniu czterech żółtych kartek w Mistrzostwach, zostaje odsunięty od następnego meczu swojej drużyny.
7. Wystawienie do meczu zawodnika, który powinien pauzować z powodu nałożonej kary (za czerwoną kartkę), skutkować będzie przyznaniem walkoweru dla drużyny przeciwnej.

**ZAŁĄCZNIK NR 1
KARTA ZAWODNIKA**

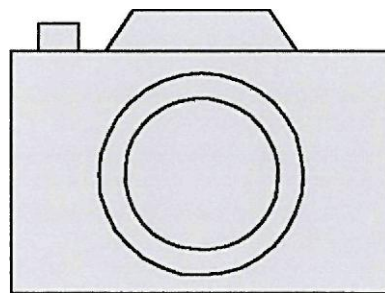
Logo uczestnika



Załącznik nr 1

KARTA ZAWODNIKA

XVII Mistrzostw Portów Lotniczych w Halowej Piłki Nożnej



(zdjęcie paszportowe pracownika)

Imię i nazwisko zawodnika

Nazwa i adres zakładu pracy

Stanowisko

Podpis i pieczęć działu kadr zakładu pracy zawodnika

Oświadczam, że posiadam aktualne okresowe badania lekarskie oraz zaświadczenie, że mogę uczestniczyć w turnieju piłkarskim

czytelny podpis zawodnika

Załącznik nr 1 do Regulaminu XXI Mistrzostw Portów Lotniczych i Polskiej Agencji Żeglugi Powietrznej w Halowej Piłce Nożnej

ZAŁĄCZNIK NR 2

PRZEPISY GRY W PIŁKĘ NOŻNĄ HALOWĄ (FUTSAL)

(opracowano w oparciu o Przepis gry w piłkę nożną komisji PZPN ds. Piłki Nożnej Pięcioosobowej).

Rozdział I

LICZBA GRACZY

1. Mecz musi być rozgrywany przez dwie drużyny, nie więcej niż 5-osobowe, z których jeden z zawodników jest bramkarzem.
2. Maksymalna liczba zawodników rezerwowych w drużynie wynosi 7.
3. Ilość zmian „w locie” zawodników z pola w czasie gry jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze, z wyjątkiem zmiany bramkarza, który może być zastąpiony tylko wtedy, gdy piłka jest poza grą.
4. Zmiana w „locie” następuje wtedy, gdy piłka jest w grze, i gdy spełnione są następujące warunki:
 - a. Zawodnik opuszczający boisko przekracza linię boczną w obrębie strefy zmian;
 - b. Zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący z boiska przekroczy linię boczną w strefie zmian;
 - c. Zawodnik rezerwowy podlega decyzji i jurysdykcji sędziego niezależnie od tego, czy bierze udział w grze czy nie;
 - d. Zmiana jest dokonana w momencie, gdy zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko, stając się grającym, a zawodnik, którego zastąpił przestaje być grającym.
5. Gra w meczu może być rozpoczęta jedynie w sytuacji, gdy w każdej z drużyn jest minimum 5 zawodników. W sytuacji, gdy z powodu wykluczeń w jednym z zespołów zostanie mniej niż 3 zawodników - mecz należy zakończyć (walkower dla drużyny przeciwnej 3:0).

Rozdział II

UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Zawodnik nie może nosić na sobie niczego, co mogłoby stworzyć zagrożenie dla innych graczy.
2. Koszulki powinny mieć widoczne numery, a każdy zawodnik tej samej drużyny musi nosić taką samą (krój, kolor, oznaczenia) koszulkę, ale z innym numerem.
3. Ubiór bramkarza musi różnić się kolorem od ubiorów innych zawodników.

4. W razie wprowadzenia na boisko zawodnika grającego za bramkarza - zawodnik ten powinien posiadać ubiór odróżniający go od pozostałych zawodników drużyny.

Rozdział III

SĘDZIOWIE

1. Do prowadzenia zawodów wyznacza się sędziego głównego, sędziego pomocniczego oraz sędziego czasowego i sekretarza zawodów. Rozstrzygnięcia sędziego głównego dotyczące faktów związanych z grą są ostateczne.
2. Prawo napominania i usuwania z boiska mają obaj sędziowie (główny i pomocniczy).
3. Sędzia czasowy:
 - a. Pilnuje czasu rozgrywania meczu,
 - b. Nadzoruje czas dwuminutowych i pięciominutowych wykluczeń zawodników z gry.
4. Sekretarz zawodów protokołuje numery strzelców bramek i podających (asysty), zawodników wykluczonych z gry, oraz prowadzi ewidencję kar.

Rozdział IV

CZAS GRY

1. Czas gry składa się z 2 równych części.
2. Czas kontroluje sędzia czasowy (Komisarz zawodów).
3. Czas trwania każdej połowy meczu powinien być wydłużony o czas potrzebny na wykonanie ewentualnego rzutu karnego.

Rozdział V

ROZPOCZĘCIE GRY

1. Przed rozpoczęciem gry sędzia główny wskazuje drużynę (rzutem monetą), która rozpocznie grę.
2. Po gwizdku sędziego zawodnik rozpoczyna grę kopnięciem piłki leżącej na środku boiska na połowę przeciwnika.
3. Każdy zawodnik drużyny przeciwnej musi być oddalony, co najmniej 3 metry od piłki aż do momentu wprowadzenia jej do gry.
4. Z rozpoczęcia gry można bezpośrednio zdobyć bramkę.

Rozdział VI

PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

1. Linie boczne i bramkowe należą do pola gry.
2. Jeżeli piłka uderzy w sufit lub dach hali gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej, poniżej miejsca, gdzie piłka uderzyła w sufit.
3. Bramkarz może tylko jeden raz dotknąć piłki, jeżeli uprzednio nie przekroczy ona połowy boiska.

Rozdział VII

GRA NIEDOZWOLONA

1. Zakaz gry wślizgiem w zasięgu gry, tj. ok 2 m od piłki.
2. Zakaz atakowania bramkarza, z wyjątkiem przypadku, gdy wyjdzie on poza pole karne.
3. Zakaz wprowadzenia piłki do gry nogą przez bramkarza (przy rzucie bramkowym).
4. UWAGA! Bramkarz może wyrzucać piłkę ręką za linię środkową boiska, także przy rzucie bramkowym.
5. Zakaz atakowania zawodnika drużyny przeciwnej barkiem.
6. Zawodnik powinien być wykluczony z gry (czerwona kartka) jeżeli zdaniem sędziego:
 - a. Zachowuje się niesportowo;
 - b. Zachowuje się w sposób gwałtowny lub brutalny;
 - c. Używa ordynarnych lub obraźliwych słów;
 - d. Otrzyma drugą żółtą kartkę w meczu.
7. Faule są sumowane - zgromadzenie czterech fauli w połowie meczu oznacza wykonanie rzutu karnego przedłużonego z odległości 10 m od linii bramkowej.

Rozdział VIII

RZUT WOLNY, KARNY, Z AUTU, Z ROGU

1. Podczas wykonywania rzutu wolnego, z autu, z rogu zawodnik drużyny przeciwnej musi odsunąć się od piłki co najmniej o 5 metrów.
2. Rzut wolny (autowy i z rogu) musi być wykonywany w ciągu 4 sekund od sygnału sędziego.
3. Rzut karny przyznany bezpośrednio z gry wykonywany jest z odległości 6 m od linii bramkowej.

4. Rzut z autu wykonuje się z linii bocznej, a rzut różny za przecięciem linii bramkowej i linii bocznej.
5. Bramka nie może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu z autu.
6. Z rzutu różnego można zdobyć bramkę bezpośrednio.
7. Po wybiciu piłki na aut bramkowy - bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką.

Rozdział IX

RZUT OD BRAMKI

1. Rzut od bramki musi być wykonany w ciągu 4 sekund.
2. Gracze drużyny przeciwnej powinni pozostawać poza polem karnym bramkarza wykonującego rzut od bramki.
3. Jeżeli piłka zostaje dotknięta lub zagrana w obrębie pola karnego przez gracza własnej drużyny - rzut od bramki jest powtarzany.
4. Bramkarz może wprowadzić piłkę do gry nogą w przypadku, gdy nie opuściła ona pola gry.

Rozdział X

INSTRUKCJA WYKONYWANIA RZUTÓW KARNYCH

(w celu wyłonienia zwycięzcy w przypadku braku rozstrzygnięcia meczu)

1. Sędzia główny wybiera bramkę, do której zawodnicy będą strzelać rzuty karne.
2. Sędzia główny losuje zespół, który zacznie wykonywać rzuty karne.
3. Trzech różnych graczy z każdego zespołu wykonuje na przemian po jednym rzucie karnym - nazwiska tych graczy powinny być zgłoszone sędziom przez kapitanów zespołów, przed rozpoczęciem wykonywania rzutów karnych i muszą być wybrane spośród nazwisk 12 graczy zgłoszonych do meczu.
4. Jeżeli każda z drużyn wykonała po 3 rzuty karne, a liczba strzelonych bramek jest równa, rzuty karne są kontynuowane na przemian w tej samej kolejności do momentu, aż przy równej ilości wykonywanych rzutów karnych (niekoniecznie trzech) jedna z drużyn będzie miała jedno bramkową przewagę.
5. Rzuty karne, o których mowa w ust. 4 muszą wykonywać gracze, którzy nie strzelali pierwszych trzech rzutów karnych.

6. Jeżeli wszyscy zawodnicy jednej drużyny wykonują po jednym rzucie karnym, strzelanie kontynuują zawodnicy wymienieni w ust. 3 w tej samej kolejności.
7. Zawodnik wykluczony z gry nie może wykonywać rzutów karnych.
8. Bramkarz może być zastąpiony przez każdego gracza.
9. W czasie wykonywania rzutów karnych wszyscy gracze pozostają na boisku na przeciwnej połowie niż ta, na której wykonywane są rzuty karne. Nadzór nad zawodnikami pełni sędzia pomocniczy.

Rozdział XI

NAJLEPSZY PIŁKARZ, BRAMKARZ, KRÓL STRZELCÓW

1. Podczas rozgrywania Mistrzostw będzie wybierany najlepszy piłkarz meczu - wyboru dokona komisja w trzysobowym składzie, powołana przez organizatora. Ogłoszenie nazwiska najlepszego zawodnika meczu nastąpi po zakończeniu meczu.
2. Najlepszym zawodnikiem Mistrzostw zostanie piłkarz, który uzyska najwięcej punktów za uzyskane bramki i podania (1 pkt. za uzyskaną bramkę i 1 pkt za asystę).
3. Najlepszego bramkarza wybiorą kapitanowie drużyn biorących udział w Mistrzostwach.
4. Królem strzelców zostaje piłkarz z największą ilością strzelonych bramek, przy dwóch lub większej ilości zawodników mających tą samą ilość strzelonych bramek, królem strzelców zostaje ten zawodnik, którego drużyna zajęła w Mistrzostwach wyższą pozycję. Jeśli dwóch strzelców z tej samej drużyny ma największą (tą samą) ilość strzelonych bramek, to królem strzelców zostaje ten, który uzyskał więcej asyst w Mistrzostwach.