

Regulamin uczestnictwa turnieju piłkarskim

MOTO INDUSTRY CUP

Art 1. Cele Moto Industry Cup.

- Głównym celem turnieju, oprócz międzynarodowej sportowej rywalizacji, jest wewnętrzna integracja pracowników Państwa Firmy a także popularyzacja gry w piłkę oraz szerzenie idei FAIR PLAY .

Art. 2. Turniej organizuje firma Lemar Sport Promotion zwana w dalszej części regulaminu „Organizatorem”.

Art. 3. Zgłoszenie zespołu do Turnieju

Do mistrzostw zostaną dopuszczone zespoły, które dopełnią w terminie ustalonym przez organizatora regulaminowe formalności takie jak:

a) pisemne zgłoszenie zawodników wraz z wymaganymi danymi (formularz dostępny u organizatora).

b) wpłatą wpisowe w ustalonej przez Organizatora wysokości do dnia 25 lutego 2010 r.

Art. 4. Zgłoszenie zawodników do turnieju.

1. P isemne zgłoszenie (na drukach organizatora) zawodnika powinno zawierać dokładne dane osobowe tj. nazwisko i imię, datę urodzenia oraz numer i nazwa dokumentu potwierdzającego tożsamość (do ubezpieczenia). Zgłoszenie to musi być dostarczone organizatorowi na 7 dni przed turniejem a 30 minut przed meczem nastąpi weryfikacja zgłoszonych zawodników (dowód osobisty, paszport).

2. Zawodnicy występujący w Ekstraklasie Piłki Nożnej lub w Ekstraklasie Futsalu nie mogą wziąć udziału w turnieju, dlatego każdy zawodnik winien posiadać w trakcie zawodów dowód tożsamości.

- zawodnik może reprezentować tylko jeden zespół.

- zespół może liczyć maksymalnie 16 zawodników. Jednakże drużyna może zgłosić do danego meczu maksymalnie 12 zawodników.

3. Wystawienie do gry nie uprawnionego zawodnika jest równoznaczne z walkowerem. O ewentualnych dalszych konsekwencjach decyduje organizator.

Art. 5. Odpowiedzialność organizatora.

1. Organizator zapewnia ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych wypadków do wysokości 1500 EUR, lecz nie odpowiada za poniesione

Lemar Sport Promotion

ul.Jagienki 4

43-386 Bielsko-Biała

Polska

e-mail:

biuro@iscore.pl

D.Drewniak@lemar.iscore.pl

M.Homa@lemar.iscore.pl

Tel:

+48 504 366 211

+48 604 243 350

przez uczestników rozgrywek szkody materialne oraz uszczerbki na zdrowiu.

2. Warunkiem objęcia drużyny powyższym ubezpieczeniem jest przesłanie do organizatora listy zawodników zawierających imię, nazwisko oraz datę urodzenia nie później niż 7 dni przed rozpoczęciem Turnieju.
3. Organizator zapewnia udzielanie świadczeń zdrowotnych, w ramach pierwszej pomocy medycznej, w miejscu prowadzenia zawodów. Organizator zapewnia doraźną pomoc przy urazach powstałych w czasie gry (opatrzenie otarć, dezynfekcja ran, zabezpieczenie ran - plaster, bandaż) oraz obecność lekarza w trakcie zawodów.
4. Organizator zapewnia zaplecze sanitarno-higieniczne, w tym w szczególności osobno oznakowane węzły sanitarne dla kobiet i mężczyzn, w ilościach uzgodnionych z powiatowym inspektorem sanitarnym.
5. Każdy zawodnik bierze udział w zawodach na własną odpowiedzialność a Organizator ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz skutki wypadków w czasie gry każdego z zawodników. W przypadku konieczności wezwania karetki pogotowia oraz służb medycznych wszelkie koszty pokrywa drużyna uczestnicząca w rozgrywkach w ramach własnego ubezpieczenia zdrowotnego.
6. Zawodnicy, którzy mimo zakazów będą grali w biżuterii w razie nieszczęśliwego wypadku, którego następstwem jest utrata zdrowia własnego lub osób trzecich, ponoszą odpowiedzialność prawną za ten wypadek.

Art 6 . Ubiór zawodników

1. Każda drużyna biorąca udział w rozgrywkach zobowiązana jest do występowania w jednolitych strojach z numerami na plecach, przy czym bramkarze muszą się różnić ubiorem od pozostałych zawodników i sędziów. Każdy uczestnik musi posiadać odpowiednie obuwie sportowe. Sędzia techniczny lub sędzia prowadzący zawody, ewentualnie organizator rozgrywek, mają prawo nie dopuścić do gry zawodników, którzy nie spełniają w/w wymogów.
 2. Organizator zapewnia stroje sportowe (koszulki i spodenki) w ilości zgodnej z przedstawioną ofertą dotyczącą uczestnictwa.
3. Zawodnik powinien występować przez cały czas trwania zawodów ze stałym numerem.
4. Kapitan musi posiadać na rękawie kontrastująca z ubiorem widoczną opaskę.
5. Zawodnikowi nie wolno używać ubioru lub nosić czegokolwiek (szczególnie biżuterii), co stanowiłoby zagrożenie dla niego samego lub innego zawodnika uczestniczącego w grze. Do podstawowego obowiązkowego ubioru zawodnika należą: koszulka, spodenki, getry, ochraniacze (zalecane), obuwie (zezwala się na używanie wyłącznie obuwia płóciennego lub treningowego z miękkiej skóry) o płaskiej podeszwie przewidzianego przez producenta do gry w hali. Zawodnicy grający w innym obuwiu nie będą dopuszczani do gry.

Art 7. Sprawy organizacyjne

1. Tylko kierownictwo drużyny jest uprawnione do tego, aby pobierać klucze do

szatni.

2. Organizator bezwzględnie nakazuje drużynom dokładne zamykanie szatni (drzwi, okna), ponieważ nie odpowiada za rzeczy pozostawione w szatni.

3. Za usterki stwierdzone w szatniach odpowiedzialność ponoszą drużyny pozostające w szatni jako ostatnie, przed stwierdzeniem uszkodzeń.

Art.8 Miejsce i terminy.

1. Rozgrywki prowadzone będą zgodnie z terminarzem, który zostanie opublikowany na stronie internetowej www.mic.iscore.pl a odbywać się będą w hali Ośrodka Sportowo-Szkoleniowego REKORD w Bielsku-Białej.

2. Jeżeli jedna z drużyn nie stawi się gotowa do gry w terminie ustalonym w terminarzu przez Organizatora, sędzia odgwizduje koniec zawodów o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia zawodów.

3. Zawody są przeprowadzane w Hali Sportowej określonej przed rozgrywkami. W sytuacjach szczególnych spotkania mogą zostać przeniesione na alternatywną halę.

Art. 9. Sędziowie.

1. Spotkania prowadzi na boisku dwóch sędziów (sędzia i drugi sędzia).

2. Zawody muszą zostać również przeprowadzone w sytuacji, gdy nie ma pełnej obsady sędziowskiej. W takim przypadku osoby do sędziowania meczu wyznacza Organizator.

Art. 10 Sprawozdania.

1. Druk sprawozdania z zawodów dostarcza sędzia czasowy lub przedstawiciel Organizatora.

2. Protokół należy wypełnić czytelnie drukowanymi literami. Następnie należy sprawdzić czy wszyscy zawodnicy zostali prawidłowo wpisani oraz podkreślić kapitana drużyny a na marginesie zaznaczyć CPT.

3. Wypełniony protokół należy przedłożyć przed meczem do stolika sędziowskiego.

5. Zawodnicy wpisani do protokołu i będący na placu gry nie mogą go samowolnie opuścić. Mogą uczynić to tylko za zgodą sędziów. Za samowolne opuszczenie boiska zawodnik zostanie ukarany napomnieniem, a jeśli nie powróci do gry przed zakończeniem meczu zostanie z niej wykluczony.

6. Na podstawie sprawozdań sędziowskich organizator zatwierdza wyniki i sporządza komunikat z mistrzostw oraz umieszcza je na stronie internetowej.

Art. 11. - Przepisy i zasady gry.

1. W Turnieju obowiązują Przepisy Gry Futsal, ustalone przez FIFA za wyjątkiem następujących:

a) mecze odbywają się 2x10 minut brutto (czas nie zatrzymywany) w grupach 5 zespołowych. Czas zatrzymywany będzie tylko w następujących sytuacjach:

- podyktowaniu przez sędziów rzutu karnego.

- ukarania zawodnika czerwoną kartką.

- w I i II połowie, gdyby doszło do sytuacji, że nie udało się wykonać rzutu

wolnego pośredniego lub bezpośredniego przed sygnałem kończącym.

- w wyniku kontuzji jednego z zawodników.
- kiedy piłka znajdzie się na trybunach lub ulegnie uszkodzeniu i nie ma możliwości szybkiego wznowienia gry.
- w konsekwencji bójek i innych wypadków losowych.
- w innych przypadkach czas będzie biegł cały czas.
- w wyniku wskazania sędziego boiskowego o zatrzymanie czasu gry.

b) w finałach mecz trwać będzie 2x15 brutto.

c) każda ewentualna dogrywka będzie trwała 1x5 minut brutto – dotyczy meczu finałowego.

f) czas (przerwa na życzenie) dla drużyny wynosi 30 sekund i przysługuje jedna na każdą połowę. O przerwę może poprosić drużyna aktualnie posiadająca piłkę.

g) przerwa między pierwszą, a drugą połową meczu wynosi 30 sekund.

h) przerwa między poszczególnymi meczami w eliminacjach wynosi 3 minuty. .

i) przerwa między poszczególnymi meczami w fazie pucharowej wynosi 5 minut. W tym czasie drużyny rozgrzewają się na boisku.

j) jeśli drużyna gra mecz po meczu przysługuje jej przerwa, która nie może przekroczyć 10 minut.

2. Drużyny wchodzi na parkiet po ostatnim gwizdku kończący poprzedni mecz i schodzą do szatni po ostatnim gwizdku sędziego. Drużyna może uzupełnić zawodników w trakcie meczu jednak zawodnik musi być wpisany do protokołu przed jego rozpoczęciem.

3. Zawody należy zweryfikować jako walkower (5-0) w przypadku:

- drużyny, która nie staje do zawodów z pierwszym gwizdkiem sędziego;
- drużyny, która nie zgodzi się na prowadzenie meczu przez sędziego wyznaczonego przez organizatora;
- drużyny, w której wystąpił nieuprawniony zawodnik.
- drużyny, która przed zakończeniem meczu zejdzie z boiska.
- drużyny, której liczba graczy będzie mniejsza niż 3.
- drużyny, której zawodnik wykluczony z gry przez sędziego nie opuści boiska w ciągu 2 minut.

W przypadku naruszenia przepisów przez obie drużyny zostaną one ukarane obustronnym walkowerem.

Art. 12 System rozgrywek.

1. Rozgrywki eliminacyjne

W eliminacjach zespoły rywalizują wg systemu każdy z każdym w grupach:

a) stosowana będzie następująca punktacja: zwycięstwo - 3 pkt, remis - 1 pkt, przegrana - 0 pkt.

b) o ostatecznej kolejności w tabeli rozgrywek decydują:

- większa ilość zdobytych punktów.
- korzystniejszy bilans bezpośrednich spotkań, w przypadku, gdy jednakową ilość punktów zdobędzie więcej niż 2 zespoły, wówczas sporządza się tzw. małą tabelę uwzględniającą tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- korzystniejsza różnica bramek.
- większa ilość zdobytych bramek.
- lepszy stosunek punktów, różnica bramek, więcej zdobytych bramek z kolejnymi drużynami w tabeli.

2. Faza pucharowa

a) w przypadku remisu następuje seria 5 rzutów karnych.

Art 13. Sankcje karne i wymiar kar.

1. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci napomnień (żółta kartka) oraz wykluczeń (czerwona kartka). Ocena rodzaju przewinienia zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziego prowadzącego zawody i jest nieodwołalna.

2. Wszystkie sprawy związane z karami i wykroczeniami rozpatrywane będą w oparciu o sankcje karne przedstawione w dalszej części niniejszego regulaminu.

3. Czerwona kartka (samoistna):

a) Zawodnikom, którzy w czasie zawodów zostali wykluczeni (tzw. samoistna czerwona kartka) wymierza się automatycznie karę 1 meczu dyskwalifikacji.

b) Karę dyskwalifikacji 1 meczu (czerwona kartka - tzw. faul taktyczny) wymierza się zawodnikowi gdy:

- pozbawia realnej szansy zdobycia bramki przez powstrzymanie umyślnie przeciwnika używając niedozwolonych środków, które winno być ukarane rzutem wolnym lub karnym;

- zawodnik inny niż bramkarz we własnym polu karnym pozbawia swoich przeciwników bramki umyślnie zagrywa ręką,

- bramkarz, który przeszkadza w zdobyciu bramki i zatrzymuje rękoma piłkę poza polem karnym.

c) Kara dyskwalifikacji do końca mistrzostw lub dłużej za przewinienie polegające na:

- naruszeniu nietykalności cielesnej lub fizycznej, znieważeniu osób (sędziego, współpartnera, przeciwnika, kibica, osoby postronnej) na boisku lub poza nim.

- wybitnie niesportowym i ordynarnym zachowaniu przed, w czasie i po zawodach w stosunku do osób (sędziego, współpartnera, przeciwnika, kibica, osoby postronnej).

d) Zawodnikowi, który w czasie zawodów zostanie wykluczony (czerwona kartka) wskutek otrzymania dwóch napomnień (żółta kartka) wlicza się do rejestru 2 żółte kartki.

4. Żółta kartka:

a) Zawodnik, który w czasie zawodów otrzyma upomnienie (żółtą kartkę) zostanie automatycznie ukarany:

- przy 3,5 napomnieniu - kara dyskwalifikacji w wymiarze 1 meczu.

- przy 10 i kolejnym napomnieniu - kara dyskwalifikacji w wymiarze 2 meczy.

5. Odpowiedzialnym za ewidencję kar indywidualnych swoich zawodników oraz ewentualne wystawienie do gry zawodnika nieuprawnionego (zakaz gry) jest wyłącznie kierownictwo drużyny.

6. Zawodników zachowujących się niesportowo w stosunku do organizatorów, sędziów, przeciwników poza obiektami sportowymi Organizator może ukarać w zależności od wykroczenia karą odsunięcia od 1 meczu do wykluczenia z Turnieju włącznie.

7. Drużynie wykluczonej nie przysługuje zwrot kosztów.

8. Jeżeli zawodnik zachowuje się w sposób obraźliwy pod adresem sędziego i czyni to z ławki rezerwowych - po otrzymaniu czerwonej kartki - nie wpływa to na czasowe osłabienie drużyny. Jest to tylko kara indywidualna dla gracza.

Art 14 .Nagrody.

1. Zwycięzca Turnieju tj. zdobywca miejsca pierwszego otrzyma nagrodę finansową w wysokości 500 EUR
2. Zespoły z miejsc od 1 do 3 otrzymują atrakcyjne nagrody rzeczowe oraz puchary.
3. Nagrody indywidualne: najlepszy strzelec, najlepszy zawodnik, najlepszy bramkarz.

Art. 15. Protesty.

1. Warunkiem rozpatrzenia protestu jest wpłacenie kaucji w wysokości 20 EUR lub równowartości w złotych polskich, która zostanie zwrócona tylko w przypadku uznania protestu.

Art. 16 - Postanowienia końcowe.

1. Wraz z regulaminem obowiązują uczestników i kibiców:
 - przepisy FIFA;
 - rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 12 września 2001 r. w sprawie szczegółowych zasad i warunków prowadzenia działalności w dziedzinie rekreacji ruchowej.
- W przypadku wątpliwości wyjaśnień udziela Organizator.
3. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do zapoznania się z niniejszym regulaminem i przestrzegania go.
 4. Organizator zastrzega sobie prawo interpretacji niniejszego regulaminu i może dokonać zmian w regulaminie w czasie trwania Turnieju, jeśli uzna to za konieczne.
 5. Zgłoszenie do Turnieju oraz kibicowanie w hali drużynom równoznaczne jest z akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.

C opyright (c)by Lemar Sport Promotion