



REGULAMIN TURNIEJU GDYNIA CUP

1. TERMIN I MIEJSCE

19/20.01.2019 SOBOTA I NIEDZIELA GDYNIA DĄBROWA ZS NR 14 UL.NAGIETKOWA
73,DOJAZD OD ULICY MIĘTOWEJ,PARKING NA TERENIE SZKOŁY-PLAC APELOWY.

2. SYSTEM ROZGRYWEK

ZESPOŁY PODZIELONE NA 3 GRUPY PO 6 ZESPOŁÓW

PIERWSZEGO DNIA ODBYWAJĄ SIĘ ROZGRYWKI GRUPOWE.ZESPOŁY ROZGRYWAJĄ
MECZE SYSTEMEM „KAŻDY Z KAŻDYM” W GRUPACH.DRUGIEGO DNIA ODBYWAJĄ SIĘ
FINAŁY WEDŁUG OSOBNEGO HARMONOGRAMU OKREŚLONEGO PRZEZ ORGANIZATORA,A
UZALEŻNIONEGO OD ILOŚCI WYSTĘPUJĄCYCH ZESPOŁÓW W TURNIEJU.

3. CZAS GRY

WSZYSTKIE MECZE TRWAJĄ 1 x 12 MINUT BEZ PRZERWY (GRUPOWE) 1X12 MINUT
(FINAŁOWE)

4. PRZEPISY GRY

- BOISKO 60 m / 30 m
- BRAMKI 5 m / 2 m
- ZESPOŁY SKŁADAJĄ SIĘ Z BRAMKARZA PLUS 6 ZAWODNIKÓW W POLU GRY ORAZ REZERWOWYCH-MAKSYMALNIE 12 GRACZY
- AUTY WPROWADZANE PODANIEM PIŁKI NOGĄ PO PODŁOŻU DO WYSOKOŚCI KOLAN
- AUT BRAMKOWY WPROWADZANY PRZEZ BRAMKARZA RĘKĄ.
- PIŁKA ZŁAPANA PRZEZ BRAMKARZA Z TZW"AKCJI" -WZNOWIENIE RĘKĄ
- ODLEGŁOŚĆ 5 METRÓW OD PIŁKI PRZY WYKONYWANIU STAŁYCH FRAGMENTÓW GRY
- STREFA ZMIAN ZNAJDUJE SIĘ W STREFIE ZAWODNIKÓW I TRENERÓW. ZMIANY DOKONUJEMY W TYM SAMYM MIEJSCU. ZMIANY SĄ LOTNE,ZAWODNIK,KTÓRY WCHODZI W POLE GRY Z REZERWY MOŻE DOKONAĆ TEGO DOPIERO PO OPUSZCZENIU PRZEZ ZAWODNIKA SCHODZĄCEGO.
- GRA O PUŁAP-AUT Z BOKU BOISKA.



- BRAMKARZ NIE MOŻE ZŁAPAĆ PIŁKI RĘKOMA PO ZAGRANIU NOGĄ ZAWODNIKA Z WŁASNEJ
- DRUŻYNY (SANKCJA - RZUT WOLNY POŚREDNI Z LINII POLA KARNEGO)
- DOZWOLONA GRA „WŚLIZGIEM”
- OBOWIĄZUJĄ KARY MINUTOWE – ZGODNIE Z INTERPRETACJĄ SĘDZIEGO WYBITNIE NIESPORTOWE ZACHOWANIE – KARA MECZU
- ZESPÓŁ GRA W OSŁABIENIU DO KOŃCA KARY LUB UTRATY BRAMKI
- POZOSTAŁE PRZEPISY WG REGULAMINU PZPN
- ZAWODNICY PODCZAS TRWANIA TURNIEJU WYSTĘPUJĄ Z TYMI SAMYMI NUMERAMI.
- O KOLEJNOŚCI W TABELI DECYDUJĄ:
 - LICZBA ZDOBYTYCH PUNKTÓW
 - BEZPOŚREDNI POJEDYNEK
 - LEPSZY STOSUNEK BRAMEK
 - WIĘKSZA LICZBA ZDOBYTYCH BRAMEK
 - MAŁA TABELA POMIĘDZY ZAINTERESOWANYMI DRUŻYNAMI
 - LOSOWANIE

5. SĘDZIOWIE I OPIEKA MEDYCZNA

OBSŁUGĘ MEDYCZNĄ I SĘDZIOWSKĄ ZAPEWNIĄJĄ ORGANIZATORZY.