

Copa Manufaktura 2006

PRZEPISY GRY

- 1) Mecze odbywać się będą w pięcioosobowych zespołach, na sztucznej nawierzchni, 2 razy po 10 min. każda połowa meczu.
- 2) Mecze odbywają się według zasad gry w piłkę halową
- 3) Drużyny muszą liczyć minimum pięciu zawodników; liczba rezerwowych – 2 osoby
- 4) Podczas meczu na boisku musi znajdować się minimum trzech zawodników jednej drużyny
- 5) Podczas meczu na boisku nie może znajdować się więcej niż pięciu zawodników jednej drużyny
- 6) Ilość zmian nieograniczona
- 7) Bramkarze muszą posiadać inny kolor koszulki od współpartnerów lub atrybuty wyróżniające ich spośród innych uczestników gry.
- 8) Zmiany bramkarza dokonuje się tak jak każdego innego zawodnika.
- 9) Bramkarz wchodzący z ławki musi być już przygotowany do gry. Niedopuszczalne jest ubieranie bluzy na boisku.
- 10) Podczas meczów zawodnicy muszą być ubrani w koszulki meczowe Copa Manufaktura 2006 dostarczone przez organizatora na pierwszy mecz danego zespołu. Dopuszczalne jest nakładanie na koszulki znaczników.

SĘDZIOWANIE

- 1) Nad przestrzeganiem regulaminu i zasad gry czuwa niezależny sędzia.
- 2) Decyzje sędziego są niezawisłe, ostateczne i nie podlegają dyskusji
- 3) Sędzia pracuje w zgodzie z sumieniem i najlepszą wiedzą
- 4) Jakiegokolwiek zachowanie wykraczające poza zasady kultury osobistej wobec sędziego lub zawodników może być przez sędziego ukarane w sposób zgodny z regulaminem
- 5) Otrzymanie przez zawodnika dwóch żółtych kartek, a w konsekwencji czerwonej kartki powoduje wykluczenie zawodnika z meczu. Regulamin zezwala na wprowadzenie innego zawodnika za zawodnika ukaranego czerwoną kartką w tym samym meczu.
- 6) Otrzymanie przez zawodnika czerwonej kartki, nie wynikające z otrzymania wcześniej dwóch żółtych kartek, powoduje wykluczenie go z meczu i oznacza możliwość zastosowania uznanych przez organizatora kar w tym m.in. usunięcia do końca rozgrywek.
- 7) Sędzia ma prawo skrócenia meczu aby zapobiec przesunięciom w harmonogramie.
- 8) W wypadku nieobecności sędziego głównego spotkanie poprowadzi arbiter zastępca.

KONTROLA NAD ROZGRYWKAMI

- 1) Każdy z zawodników ma obowiązek mieć przy sobie każdorazowo dokument tożsamości

ZASADY GRY

- 1) Pole gry ograniczają : 2 linie bramkowe oraz autowe.
 - 2) Piłka – Adidas, oficjalna piłka Mistrzostw Świata rozmiar 4
 - 3) Ilość zawodników – w zawodach biorą udział drużyny 5 osobowe (4 + bramkarz)
 - 4) Czas trwania zawodów – 2 x 10 minut
 - 4) Rozpoczęcie i wznowienie gry – Przed rozpoczęciem zawodów przeprowadza się na polu gry losowanie poprzez podrzucenie monety, o pierwszeństwo wyboru połowy pola gry
 - 6) Piłka w grze i poza grą. – Piłka jest poza grą, wtedy gdy całym obwodem przekroczyła linię bramkową lub autową
 - 7) Zdobycie bramki – bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i pod poprzeczką.
 - 8) Bramkę można zdobyć z :
 - Akcji
 - Rzutu wolnego bezpośredniego
 - Rzutu z rogu
 - Rzutu karnego
- Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z :
- Rozpoczęcia gry
 - Rzutu sędziowskiego
 - Rzutu od bramki
 - Rzutu wolnego pośredniego
 - Wrzutu z autu (z ziemi, wykonywany nogą)

9) Rzut wolny bezpośredni przyznaje się drużynie za :

- Zagranie piłki ręką
- Każde zagranie faul

10) Rzut wolny pośredni przyznaje się drużynie za :

- Grę na czas
- Grę niebezpieczną.
- Podwójne zagranie piłki przez tego samego zawodnika podczas wznowienia gry

Mur złożony z zawodników broniących musi znajdować się w odległości co najmniej 3 m od piłki do czasu wprowadzenia jej do gry.

10) Rzut od bramki – Bramkarz ma prawo zagrać piłkę ręką poza połowę boiska.

11) Kary indywidualne i zespołowe

Żółtą kartkę otrzymuje zawodnik, który :

- Jest winny niesportowego zachowania
- Uporczywie narusza przepisy gry
- Nie zachowuje wymaganej odległości od piłki w czasie wykonywania rzutów wolnych
- Używa wulgarnego języka
- Popęlnia istotny faul

Czerwoną kartkę otrzymuje zawodnik, który:

- Popęlnia poważny, rażący faul
- Pluje na przeciwnika lub inną osobę
- Używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka lub gestów
- Otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach

Zawodnik który otrzymuje od sędziego czerwoną kartkę musi opuścić boisko.

Po otrzymaniu przez któregoś z zawodników kary indywidualnej żółtej kartki lub czerwonej kartki grę należy wznowić na gwizdek sędziego. Regulamin zezwala na wprowadzenie innego zawodnika za zawodnika ukaranego czerwoną kartką w tym samym meczu.

Postanowienia regulaminu mogą ulec zmianie; organizator zobowiązuje się poinformować o zmianach opiekunów drużyn biorących udział w rozgrywkach.