

Regulamin Pucharu Miś Krosball Ligi Firm 2018



Rozgrywki

1. Puchar Ligi Firm organizowany jest dla wszystkich drużyn, które biorą udział w Miś Krosball Lidze Firm w 2018 roku. Wszystkie spotkania zostaną rozegrane na Hali Krosno.
2. Mistrz Miś Krosball Ligi Firm zostanie rozstawiony i w fazie eliminacyjnej otrzyma wolny los.
3. Reszta zespołów zostanie rozlosowana wg klucza (losowanie odbędzie się 20 kwietnia):

Runda eliminacyjna (piątek, 20 kwietnia):

	Boisko A	Boisko B	Boisko C
godz. 20:50	a) II – XI	b) III – X	c) IV - IX
godz. 21:25	d) V – VIII	e) VI – VII	f) zw. B – zw. C

Legenda:

a) ...m) – kolejne spotkania

zw. - zwycięzcy

p. - przegrani

Mistrz MKLF – Mistrz Miś Krosball Ligi Firm

ff – faza finałowa (z udziałem trzech najlepszych ekip z rund eliminacyjnych)

Runda finałowa (piątek, 27 kwietnia):

	Boisko B	Boisko C
godz. 19:40	g) zw. A – zw. D	h) Mistrz MKLF – zw. E
godz. 20:15	i) ff zw. F – zw. H	j) p. F – p. H
godz. 20:50	k) ff zw. F – zw. G	l) p. F – p. G
godz. 21:25	ł) ff zw. G – zw. H	m) p. G – p. H

4. Mecze rozgrywane będą w 6-cio osobowym składzie (5+1) na obiekcie Hala Krosno.

5. Czas trwania jednego spotkania to 2x15 min, w przypadku remisu w fazie eliminacyjnej odbędą się serie trzech rzutów karnych. W przypadku dalszego remisu strzelamy karne do skutku.
6. W fazie finałowej gdzie w jednej grupie zagrają trzy zespoły mecze mogą zakończyć się remisami.
7. Mecze będą rozgrywane na dwóch lub trzech boiskach (o wymiarach 45 x 20 m) równolegle.
8. O klasyfikacji końcowej w fazie finałowej decydują kolejno:

Przy dwóch drużynach:

- a) ilość zdobytych punktów w fazie finałowej
- b) przy równej liczbie zdobytych punktów liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi zespołami w fazie finałowej
- c) korzystniejsza różnica pomiędzy zdobytymi i utraconymi bramkami w meczach pomiędzy zainteresowanymi ekipami w fazie finałowej
- d) przy dalszej równości korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach w fazie finałowej
- e) następnie większa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach w fazie finałowej
- f) losowanie przeprowadzone przez organizatora rozgrywek.

Przy więcej niż dwóch zespołach:

- a) ilość zdobytych punktów w fazie finałowej
- b) przy równej liczbie zdobytych punktów liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi zespołami w fazie finałowej
- c) większa liczba bramek zdobytych w meczach między zainteresowanymi ekipami w fazie finałowej
- d) przy dalszej równości korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach w fazie finałowej
- e) losowanie przeprowadzone przez organizatora rozgrywek.

Zgłoszenia

9. Każdy zespół powinien posiadać kapitana, który będzie odpowiedzialny za kontakt z Organizatorami. Prosimy aby taka osoba była na meczu oznaczona odpowiednią opaską na ramieniu, aby ułatwić pracę sędziów oraz koordynatorów rozgrywek.
10. Minimalna liczba zawodników mogących przystąpić do meczu to 6 osób (5 w polu + bramkarz).
11. Każda z drużyn powinna zaopatrzyć się w jednakowe koszulki z widocznym numerem na plecach, ułatwiające identyfikację zawodników podczas gry.

Mecz:

12. W meczu mogą występować wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek Miś Krosball Ligi Firm przez kapitana lub kierownika drużyny i zaakceptowani przez koordynatora rozgrywek.
13. Zawodnicy w czasie trwania swojego meczu muszą posiadać dowód osobisty lub inny dokument potwierdzający tożsamość (osoby, które dopiero ukończyły 18 rok życia mogą do

momentu wyrobienia dowodu okazać legitymację szkolną), w przeciwnym razie w przypadku zakwestionowania tożsamości przez kapitana drużyny przeciwnej lub koordynatora mecz będzie zweryfikowany jako walkower. Znajomość z koordynatorem nie jest potwierdzeniem tożsamości. Nie ma możliwości dowozu dokumentu po zakończonym meczu. Sprawdzana drużyna ma 5 minut na dostarczenie dokumentów tożsamości.

- 14.** Chęć weryfikacji może dokonać tylko kapitan drużyny przeciwnej, z którą obecnie gra ekipa podejrzewana o złamanie Regulaminu, a fakt ten należy zgłosić Organizatorowi najpóźniej przed rozpoczęciem II połowy spotkania pomiędzy zainteresowanymi zespołami.
- 15.** W przypadku gry nieuprawnionego zawodnika (nie wpisanego w karcie zgłoszeniowej, zawieszono go za kartki, gracza który przed meczem, a także gdy nie spełnia on wymagań Organizatora wynikających ze zgłoszenia drużyny, czy też zdekompletowaniu drużyny będzie przyznany walkower. W przypadku gdy dwie drużyny naruszą ten punkt regulaminu zostanie przyznany obustronny walkower.
- 16.** Niestawienie się do gry do 5 min od godziny wyznaczonego meczu będzie skutkowało przyznaniem walkowera. W przypadku, gdy dwie ekipy nie stawią się w tym czasie na spotkanie będzie przyznany obustronny walkower (0 punktów, 0 bramek zdobytych, 3 stracone dla obydwu zespołów).
- 17.** W przypadku, gdy wynik z boiska będzie korzystniejszy niż przyznany walkower, będzie on utrzymany z zastrzeżeniami:
 - a) bramki drużyny, która została ukarana walkowerem będą anulowane.
 - b) strzelcy bramek zespołu, który został ukarana walkowerem będą anulowani,
 - c) kartki dla obydwóch drużyn będą utrzymane.
- 18.** W innych nie opisanych przypadkach o przyznaniu walkowera zdecydują Organizator.

Kary:

- 19.** Za niesportowe zachowanie zawodnicy będą karani żółtymi i czerwonymi kartkami, które obowiązują zgodnie z przepisami gry w piłkę nożną.
- 20.** Po 2, 4, 6,... żółtej kartce zawodnik musi przymusowo opuścić jeden mecz. Żółte kartki po zakończeniu sezonu będą anulowane. Kary nałożone przez Organizatora za czerwoną kartkę, a także absencja za niesportowe zachowanie przechodzą na następny sezon.
- 21.** Jeżeli spotkanie, w którym dany zawodnik miał pauzować zakończy się walkowerem to zalicza się ono na poczet odbytej kary.
- 22.** Czerwona kartka otrzymana bezpośrednio skutkuje przymusową pauzą w minimum jednym spotkaniu. Organizator może nałożyć za niesportowe zachowanie dodatkową liczbę absencji w meczach ligowych i pucharowych.
- 23.** Zawodnik ukarana czerwoną kartką ma minutę na zejście z placu gry i udanie się do szatni. Nie ma możliwości, aby taki zawodnik siedział na trybunie lub znajdował się na boisku przeznaczonym do rozgrzewki. W przypadku nie zastosowania się do tego przepisu sędzia ma prawo zakończyć spotkanie, a drużyna zawodnika, który nie zastosował się do tego punktu zostanie ukarana walkowerem.

24. Organizator w wyjątkowych okolicznościach (wybitnie niesportowe zachowanie któregoś z zawodników lub osób towarzyszących drużynom, mimo ostrzeżeń Organizatora nie dostosowanie się do Regulaminu rozgrywek lub Regulaminu Hala Krosno) ma prawo do wykluczenia zespołu z rozgrywek bez możliwości zwrotu wpisowego.

Protesty:

25. Każdy kapitan zespołu ma prawo złożyć protest do Koordynatorów rozgrywek jeżeli uzna, że jakiś punkt Regulaminu rozgrywek został złamany.
26. W ramach protestu nie będą rozpatrywane decyzje sędziowskie, które mają suwerenny charakter i są ostateczne.
27. Protesty należy zgłaszać do Organizatorów do 5 minut po zakończonym meczu.

Pozostałe:

28. W przypadku dwóch zespołów występujących w tych samych lub zbliżonych kolorach, jedna z ekip zobowiązana jest założyć narzutki dostarczone przez Organizatora (o wyborze drużyny decyduje losowanie).
29. Zawodnicy nie mogą w trakcie trwania meczu posiadać przedmiotów zagrażających zdrowiu i życiu innych zawodników (decyzje podejmuje sędzia lub koordynator).
30. Zawodnicy muszą występować w specjalnym obuwiu: halówki lub turfy. W przypadku braku odpowiedniego obuwia zawodnik nie będzie mógł przystąpić do meczu, a gdy już zagra to po stwierdzeniu przez koordynatora lub sędziego faktu nieodpowiedniego obuwia musi natychmiast opuścić plac gry. Dopiero po zmianie obuwia może powrócić do meczu, ale najpierw musi pokazać rezerwowe buty koordynatorowi.
31. Organizator i koordynatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione przez zawodników na arenie zawodów, a także w szatniach.
32. Uczestnicy turnieju powinni być ubezpieczeni we własnym zakresie od następstw nieszczęśliwych wypadków.
33. Każdy z uczestników turnieju musi przestrzegać Regulaminu obiektu Hala Krosno.
34. Za zachowanie kibiców odpowiedzialność ponosi kapitan zespołu i ponosi konsekwencję łącznie z przyznaniem walkowera oraz wykluczeniem z rozgrywek.
35. Osoby postronne zakłócające przebieg rywalizacji będą wyprowadzone z obiektu i obarczone kosztem operacji służb porządkowych.

Zasady gry:

1. Bramkarz piłkę do gry wznawia ręką i ma 5 sekund na wznowienie gry z rzutu od bramki (czas liczony jest przez sędziego od momentu kontaktu dłoni z piłką). W przeciwnym razie arbiter dyktuje dla przeciwników rzut wolny pośredni z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.
2. Auty gramy po ziemi zza lub z linii bocznej boiska (do wysokości kolan około 30 cm od murawy). O prawidłowości tego fragmentu gry decyduje sędzia.

3. Wymiany zawodników dokonywane są w sposób „hokejowy”, jednak tylko w strefie zmian wyznaczonej przez Organizatora. W przypadku złej zmiany sędzia napomina zawodnika wchodzącego na plac gry żółtą kartką.
4. Auty, rzuty różne i rzuty wolne (bez sygnalizacji sędziego o gwizdku) należy wykonywać 5 sekund po stwierdzeniu, że przeciwnik znajduje się 5 metrów od piłki. Decyzję o liczeniu podejmuje arbiter. W przypadku gry na gwizdek należy wznowić grę 5 sekund po gwizdku. Po niezastosowaniu się do tego punktu piłkę należy przyznać przeciwnikowi.
5. Arbiter ma prawo do przedłużenia regulaminowego czasu gry jednak nie więcej niż o 2 minuty. W przypadku groźnej kontuzji wymagającej interwencji służb medycznych sędzia może zatrzymać czas.
6. Rzut karny wykonywany będzie na wprost bramki z odległości 9 metrów, a bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej w momencie oddania strzału.
7. Odległość zawodników od piłki przy stałych fragmentach gry musi wynosić minimum 5 metrów.
8. Nie obowiązuje przepis o spalonym.
9. W przypadku gdy piłka odbije się od sufitu hali nad polem gry drużyna przeciwna wykonuje aut z linii bocznej boiska
10. O wznowieniu gry przy rozpoczęciu meczu, a także po stracie gola i możliwości zdobyciu z nich bramki decydują przepisy z boisk trawiastych.
11. W przypadku kontuzji lub kar wykluczenia zawodników w danym spotkaniu drużynę uważa się za zdekompletowaną jak jej stan osobowy będzie liczył mniej niż cztery osoby.
12. Reszta przepisów gry pozostaje tradycyjnie z „trawy”.
13. Wszelkie wątpliwości i spory na boisku rozstrzyga sędzia.