

I. ORGANIZATOR

1. Organizatorem Pucharu Poznańskich Lig Piłkarskich, zwanych dalej w regulaminie „Pucharem PLP” jest SportWin Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu przy ul. Źródlanej 19/1a, 60-642, zwany dalej „Organizatorem”.

II. ZGŁOSZENIE DO PUCHARU PLP

1. Zgłoszenia do Turnieju o Puchar PLP odbywają się do dnia 28 sierpnia 2013 roku poprzez wypełnienie zgłoszenia internetowego dostępnego na stronie internetowej i wysłanie wypełnionego formularza na adres Organizatora drogą mailową.

2. Drużyny biorące udział w Poznańskich Ligach Piłkarskich mogą wystąpić w turnieju za darmo.

Zespoły niezarejestrowane w naszych ligach zobowiązane są do uiszczenia wpisowego za turniej. Wpłaty należy dokonać na następujące konto Credit Agricole Bank Polska 31 1940 1076 3002 0474 0000 0000 z dopiskiem „Wpłata Puchar PLP – Nazwa drużyny.”

3. Wpłaty za Turniej należy dokonać do 28 sierpnia 2013 roku.

4. W meczach Pucharu PLP mogą grać tylko zawodnicy zgłoszeni do Organizatora.

5. Zgłoszenie zawodników następuje poprzez dostarczenie do organizatora drogą elektroniczną, nie później niż tydzień przed turniejem wypełnionego formularza z listą zawodników zawierającej dane przynajmniej 7 osób.

6. Zgłoszenie drużyny do Pucharu PLP jest równoznaczne z deklaracją przyjęcia, stosowania i przestrzegania regulaminu rozgrywek.

III. ORGANIZACJA PUCHARU PLP

1. Turniej o Puchar Poznańskich Lig Piłkarskich, organizowany jest w celu zachęcenia drużyn do wzięcia udziału w rozgrywkach Poznańskich Lig Piłkarskich, organizowanych przez firmę SportWin Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu przy ul. Źródlanej 19/1a, 60-642, zwanej dalej „Organizatorem”

2. W rozgrywkach mogą występować zawodnicy zrzeszeni i grający na co dzień w klubach piłkarskich IV ligi lub niżej. Dopuszcza się grę zawodników z wyższych lig jedynie po akceptacji Organizatora.

3. Za zwycięstwo w meczu przyznawane są 3 punkty, 1 punkt za remis, 0 punktów za porażkę, 1 punkt karny za porażkę walkowerem.

4. O kolejności w tabeli decyduje:

- większa liczba zdobytych punktów,

- wynik bezpośredniego pojedynku pomiędzy zainteresowanymi drużynami (w przypadku większej liczby drużyn niż 2 o kolejności decydować będzie „mała tabelka” uwzględniająca pojedynki pomiędzy zainteresowanymi drużynami),

- bilans bramkowy,

- większa liczba zdobytych bramek,

- mecz barażowy.

5. Turniej odbywać się będzie w systemie pucharowym (4 grupy, z każdej dwie najlepsze drużyny awansują dalej).

6. Podczas rozgrywek prowadzona jest także Klasyfikacja najlepszych strzelców.

7. Rozgrywki 1.edycji Pucharu PLP Ligi odbędą się 1 września.

IV. STRÓJ ZAWODNIKÓW

1. Zawodnicy zespołów zobowiązani są do występowania w możliwie jednolitych strojach. Bramkarz powinien posiadać strój odróżniający go od pozostałych zawodników. W przypadku, gdy obie drużyny rozpoczną grę w podobnych kolorystycznie strojach, sędzia ma obowiązek do nakazania założenia specjalnych oznaczników przez jedną z drużyn.

V. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1. Drużyny otrzymają nagrody i wyróżnienia za następujące osiągnięcia:
 - o I, II i III miejsce w klasyfikacji końcowej.
 - o I miejsce w Klasyfikacji strzelców turnieju.
 - o Najlepszy Piłkarz turnieju.
 - o Najlepszy Bramkarz.

VI. PRZEPISY GRY

A. ZASADY OGÓLNE

1. Wszystkie mecze odbywają się na wyznaczonych boiskach ze sztuczną nawierzchnią i rozgrywane są piłką o rozmiarze 5.
2. Czas gry – 1x11minut.
3. Zespoły występują w składach 6-osobowych (5 zawodników z pola + bramkarz).
4. Mecz może zostać rozpoczęty przez sędziego w sytuacji, gdy drużyna liczy minimum 4 zawodników. Po rozpoczęciu gry sędzia odgwizduje walkovera w przypadku przebywania na boisku 3 zawodników z danej drużyny (gdy pozostali zostali usunięci z powodu czerwonych kartek).
5. Maksymalny czas oczekiwania na komplet zawodników to 5 minut od wyznaczonej godziny rozpoczęcia gry. W przeciwnym wypadku drużyna przegrywa walkoverem.

B. STREFA ZMIAN

1. Zmiany podczas gry odbywają się „hokejowo” w strefie zmian.
2. Zmiana bramkarza musi odbywać się w strefie zmian i nie musi być uprzednio zgłoszona do sędziego. Zawodnik z pola wchodzący na pozycję bramkarza musi posiadać znacznik odmiennego koloru niż koszulki drużyny, w której występuje.
3. Źle wykonana zmiana będzie karana żółtą kartką dla zawodnika schodzącego.

C. FAULE

1. Wślizgi w odległości do 3 metrów od zawodnika drużyny przeciwnej są zabronione.
2. Bramkarz w polu karnym może atakować wślizgiem. Nieczysty wślizg – rzut karny.
3. Rzut karny wykonywany jest z odległości wyznaczonej przez sędziego.

D. KARY

1. Zawodnicy karani są przez sędziego żółtymi i czerwonymi kartkami.
2. Żółta kartka - 2 minuty kary, czerwona kartka - kara dla zawodnika wykluczająca go z dalszej gry w meczu.
3. Kara za głośne przeklinanie – 1 minuta kary.
4. Trzy, a następnie pięć (siedem, dziewięć, itd.) żółtych kartek, są dla zawodnika równoznaczne z pauzą w następnym meczu.
5. Czerwona kartka jest równoznaczna z pauzą od jednego do dwóch (o liczbie meczów decyduje Organizator). Organizator może zdecydować o karze jednego meczu, tylko w przypadku, gdy zagranie na czerwoną kartkę nie było spowodowane brutalnością ani nie miało wpływu na wynik końcowy meczu (zagranie ręką piłki zmierzającej do pustej bramki przy dużej przewadze bramkowej jednej z drużyn).
W przypadku nadzwyczajnie brutalnego faulu, gracz może zostać wykluczony z turnieju.
6. Po otrzymaniu żółtej kartki drużyna gra w osłabieniu 2 minuty lub do utraty bramki.
7. W przypadku, gdy:
 - o Zespół grający w 6 zawodników przeciwko 5 i zespół z większą liczbą grających zawodników zdobywa bramkę, to drużyna grająca 5 zawodnikami może uzupełnić skład,
 - o Obie drużyny mają po 5 lub 4 zawodników i pada bramka, to drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników,
 - o Bramkę zdobywa drużyna grająca w osłabieniu, następuje kontynuacja gry z tą samą liczbą zawodników.
8. Po otrzymaniu czerwonej kartki drużyna gra w osłabieniu 4 minuty bez względu na tracone bramki.

9. W przypadku czynnego znieważenia sędziego (uderzenie, oplucie, popchnięcie itp.) sędzia natychmiast kończy mecz. Wynik meczu zostaje zweryfikowany jako walkower przeciw drużynie, której zawodnik zawinił. Drużyna powinna liczyć się z konsekwencjami takiego zachowania – wykluczenie drużyny z rozgrywek bez zwrotu pieniędzy.

10. W przypadku gry w drużynie nieuprawnionego zawodnika wynik meczu zostaje zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej.

E. INNE

1. Bramkarz nie może złapać piłki zagranej nogą od kolegi z drużyny.

2. Bramkarz wznawia piłkę ręką. Piłka musi być zagrana za pole karne. W przypadku:

o pierwszego zagrania w pole karne sędzia napomina drużynę,

o drugiego zagrania w pole karne sędzia odgwiżdzuje rzut wolny pośredni z miejsca, w którym zawodnik przyjął piłkę zagrana od bramkarza,

3. Bramkarz nie może zdobyć bramki po wrzucie piłki ręką z własnego pola karnego.

4. Przy wznawianiu gry z autu zawodnik broniący musi znajdować się minimum 2 metry od piłki. W przypadku celowego utrudniania wznawienia piłki do gry sędzia każe zawodnika drużyny broniącej żółtą kartkę.

5. Przy wznawianiu gry z autu piłka musi znajdować się na linii bocznej boiska lub za nią. W przypadku wznawienia gry, gdy piłka znajduje się w polu gry sędzia nakazuje wznawianie gry z autu przez drużynę przeciwną.

6. Przy wznawianiu gry z rzutu wolnego zawodnik broniący musi znajdować się minimum 3 metry od piłki.

7. Nie obowiązuje przepis o spalonym.

8. Zawodnicy występujący w meczach Pucharu PLP muszą posiadać odpowiednie obuwie. W przypadku gry na boisku typu "Orlik 2012" nakazuje się grę w butach tzw. "halówkach" i "śniegówkach" oraz w specjalnych butach oznaczonych symbolem AG (buty przeznaczone do gry na sztucznej trawie). Zabrania się gry w tzw. "lankach" i "wkrętach".

9. Podczas meczów obowiązuje całkowity zakaz głośnego przeklinania. Sędzia zobowiązany jest ukarać zawodnika, który nie przestrzega tego przepisu karą minutową.

10. Drużyna, której jeden z zawodników wybiję piłkę poza obiekt jest zobowiązana do wyznaczenia jednego z graczy rezerwowych do udania się po piłkę pod rygorem przerwania gry bez zatrzymywania czasu (w przypadku wybicia piłki przez zawodnika drużyny, dla której wynik jest niekorzystny) lub zakończenia zawodów (równoznaczne z przyznaniem walkovera) po 5 minutach od momentu wybicia piłki (w przypadku wybicia piłki przez zawodnika drużyny, dla której wynik jest korzystny). W przypadku braku zawodników rezerwowych po piłkę zobowiązany jest iść Organizator lub inna osoba do tego wyznaczona.

11. Pozostałe przepisy są zgodne z przepisami gry w piłkę nożną.

F. SYSTEM ROZGRYWEK

1. Puchar rozegrany zostanie w systemie pucharowym.

2. Przewidywana liczba zespołów w jednej grupie to 4 zespoły.

3. Z każdej grupy do fazy pucharowej przechodzą dwie drużyny z największą ilością punktów.

4. O zajęciu poszczególnych miejsc w grupach decydują:

- zdobyte punkty (3 za zwycięstwo, 1 za remis, 0 za przegraną)
- w przypadku równej ilości punktów – większa różnica bramek (w bilansie bramkowym)
- w przypadku identycznej różnicy bramek – większa liczba strzelonych bramek
- w przypadku równej ilości punktów, różnicy bramek i liczby strzelonych bramek o miejscu w grupie decyduje bezpośredni pojedynek, (jeżeli skończył się remisem – konkurs rzutów karnych na zasadach określonych dla finału)

5. Po fazie grupowej odbędą się ćwierćfinały, półfinały, mecz o III miejsce i finał.

A) Pary ćwierćfinałowe tworzą:

- Zespoły z 1-2 miejsc w grupie (terminarz)

B) Pary półfinałowe tworzą:

- Zwycięzcy ćwierćfinałów

C) Mecz o III miejsce grają:

- Drużyny, które odpadły w półfinałach

D) Finał:

- Zwycięzcy półfinałów

VII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każda z drużyn zobowiązana jest do zachowania porządku i czystości na terenie obiektu, na którym rozgrywane są mecze Pucharu PLP.
2. Na terenie obiektu obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu i innych używek oraz palenia tytoniu.
3. Kapitan drużyny jest zobowiązany do wypełnienia przed meczem protokołu meczowego.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za urazy medyczne w trakcie rozgrywania meczów – zawodnicy posiadają świadomość, że w razie urazu nie mogą ubiegać się o odszkodowanie ze strony Organizatora rozgrywek.
5. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za rzeczy pozostawione w szatniach i na obiekcie, na którym rozgrywane są mecze Pucharu PLP.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału w zajęciach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz skutków przed, po i w czasie gry.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, w tym zmiany terminu rozgrywek.