

Propozycja Regulaminu

REGULAMIN I MISTRZOSTW BIAŁEGOSTOKU AMATORÓW W PIŁKARZYKACH

I. Organizator:

- Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Białymstoku, Kręgielnia MK Bowling, Stowarzyszenie Aktywności Sportowej Atena.

II. Miejsce i Termin

Kręgielnia MK Bowling – Galeria Biała ul. Miłosza
Turniej rozgrywany będzie w dniu 14 marca 2010 r.

III. Cele turnieju

- promocja i popularyzacja stołowej piłki nożnej wśród mieszkańców miasta Białegostoku,
- integracja społeczności lokalnej
- przeciwdziałanie patologiom społecznym poprzez wypełnienie i organizację wolnego czasu mieszkańcom
- wyłonienie Mistrza Białegostoku Amatorów w Piłkarzyki;

IV. Warunki uczestnictwa

1. Zgłoszenie zespołu oraz wpłata wpisowego.

V. Zgłoszenia do turnieju

1. Zgłoszenia przyjmowane są na miejscu w dniu zawodów od godziny 9:15 do 10:00.
2. W celu zgłoszenia należy podać imiona i nazwiska zawodników.
3. Wpisowe wynosi 20 zł od pary.
4. Zgłoszenie do rozgrywek jest jednoznaczne z deklaracją przestrzegania regulaminu.

VI. Drużyny

1. Turniej rozgrywany jest tylko w jednej kategorii OPEN w formule debel
2. Drużyna składa się z dwóch zawodników
3. Zawodnika wpisanego jako pierwszego uznaje się za kapitana
4. Ilość drużyn jest ograniczona (maksymalnie 40).
5. Ze względu na amatorski charakter turnieju, nie mogą w nim brać udziału osoby posiadające w aktualnym rankingu Polskiego Związku Futbolu Stołowego rangę wyższą niż „AMATOR”.

VII. System rozgrywek

1. 40 par podzielonych zostanie losowaniem na 10 grup czterozespołowych. Zwycięzcy grup + 6 najlepszych drużyn z II miejsc zakwalifikuje się do kolejnej rundy. Wybór najlepszych 6 drużyn z II miejsc nastąpi wg następującego klucza:

- ilość zwycięstw
- bilans setów
- bilans bramek
- losowanie

Od rundy II gra toczyć się będzie systemem pucharowym (przegrywający odpada). Po spotkaniach półfinałowych rozegrany zostanie mecz o 3 miejsce oraz finał. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany systemu rozgrywek w przypadku zgłoszenia się mniejszej ilości drużyn niż 40.

VIII. Przepisy gry w piłkarzyki

1. Początek meczu

- 1.1. Mecz rozpoczyna się od rzutu monetą. Zwycięzca losowania wybiera stronę gry . Piłkę do gry serwem wprowadza drużyna „czerwonych”. rzucając piłkę z góry na środek boiska z wysokości 30 cm – 50 cm
- 1.2. Przed rozpoczęciem każdego kolejnego seta następuje zmiana stron.

2. Serw

- 2.1. Serwem jest rzucenie piłki z góry na środek boiska z wysokości 30 cm – 50 cm.
- 2.2. Upoważnioną do serwu drużyną jest drużyna, która:
 - a) zgodnie z punktami 1.1. i 1.2. ma prawo do serwu na początku meczu lub seta,
 - b) straciła bramkę,

- c) ma prawo serwu w wyniku faulu przeciwnika, bezpośrednio po faulu przeciwnika,
- 2.3. Drużyna serwująca musi głośno i wyraźnie zapytać przeciwników czy są gotowi do rozpoczęcia gry. Piłkę można wprowadzić w ruch dopiero po zgłoszeniu gotowości przez przeciwników lub po upływie 10 sekund od zapytania o gotowość, jeżeli odpowiedź nie została udzielona.
- 2.4. Pierwsze nie zastosowanie się do przepisów z punktów 2.1.-2.3. skutkuje powtórzeniem serwu. Każde kolejne jest faulem i oznacza stratę serwu na rzecz drużyny przeciwnej.

3. Mecz

- 3.1. Zaleca się, aby w czasie turniejów mecze rozgrywano do dwóch wygranych setów, każdy set do szóstej strzelonej przez jedną z drużyn bramki.
- 3.2. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zmianę liczby setów i/lub rozgrywanych piłek. Zmiana musi jednak dotyczyć wszystkich meczów danej rundy i musi być ogłoszona przed jej rozpoczęciem.

4. Piłka autowa

- 4.1. Za piłkę autową uznaje się piłkę, która opuściła pole gry.
- 4.2. Jeżeli piłka wróci na pole gry samodzielnie, gra jest kontynuowana. Jeżeli piłka wróci na pole gry odbita od zewnętrznych elementów stołu, kibiców, graczy itp., gra jest wznawiana od serwu.

5. Martwa piłka

- 5.1. Za martwą piłkę uznaje się piłkę, która całkiem się zatrzymała i nie może być dotknięta przez żadnego piłkarzyka.
- 5.2. Poruszanie stołem, uderzanie w drążki lub ich wyginanie nie jest dozwolone.
- 5.3. W przypadku martwej piłki następuje wznowienie gry serwem. Serwuje drużyna, która serwowała jako ostatnia.

6. Zatrzymanie gry

- 6.1. Przerwy związane z urazami fizycznymi gracza mogą być zgłoszone przez każdą z drużyn w dowolnym momencie gry. W takim przypadku sędzia musi zostać poinformowany o przyczynie zgłoszenia czasu i on decyduje o długości przerwy w grze, która wynosi maksymalnie 3 minuty.
- 6.2. Piłka po czasie musi być wznowiona dokładnie z tego miejsca w którym się znajdowała podczas wypowiedzania komendy "czas". Naruszenie tego przepisu jest równoznaczne z faulem.

7. Zdobycie punktu

- 7.1. Punkt jest zdobyty przez drużynę, jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika
- 7.2. Jeżeli piłka wpadnie i wypadnie z bramki, bramka nie zostaje uznana.
- 7.3. Przed rozpoczęciem każdego seta drużyna ma obowiązek wyzerować licznik bramek znajdujący się na stole. Drużyna, która zdobyła punkt, ma obowiązek zaznaczyć go na liczniku.
- 7.4. Jeżeli drużyna uchybi przepisom punktu 7.3., przeciwnik może zażądać nie uznania strzelonej mu bramki.
- 7.5. Punkty 7.3. i 7.4. nie obowiązują, jeżeli stół nie jest wyposażony w licznik bramek.

8. Ściana

- 8.1. Jeżeli przeciwnik jest w posiadaniu piłki, zabronione jest uderzanie w bandę. W szczególności zabronione jest szybkie, regularne uderzanie w jedną lub naprzemiennie w obie bandy, także wówczas, gdy przeciwnik nie jest w posiadaniu piłki. Sytuacje, w których uderzenie w bandę jest dozwolone określają punkty 8.2.-8.4.
- 8.2. Jeżeli przeciwnik jest w posiadaniu piłki, uderzanie w bandę jest dozwolone wyłącznie, jeżeli każde uderzenie wynika ze zwodu wykonanego przez przeciwnika. Jeżeli uderzenie ma miejsce, gdy przeciwnik stoi bez ruchu, jest to faul.
- 8.3. Piłka przestaje być w posiadaniu przeciwnika w momencie jej uderzenia w celu podania lub strzału. Piłka znajduje się ponownie w posiadaniu przeciwnika, jeżeli chociaż przez chwilę znajdzie się w zasięgu jego dotyku.
- 8.4. Licząc od momentu, gdy piłka opuściła linię przeciwnika (w rozumieniu punktu 8.3.), gracz ma prawo uderzyć w bandę daną linią nie więcej niż 2 razy.
- 8.5. W przypadku popełnienia faulu przez przeciwnika, gracz otrzymuje piłkę do najbliższej swojej linii w kierunku, w którym nastąpiło podanie.

9. Zmiany pozycji

Zmiana pozycji pomiędzy zawodnikami (napastnik/obrońca) jest dozwolona wyłącznie:

- a) pomiędzy setami,
- b) po każdej bramce.

9.1 W przypadku konfliktów jako pierwsza o zmianie decyduje drużyna, która ma bronić serwu.

10. Kręcenie drążkiem „Młynek”

- 10.1. Obrót piłkarzyka o więcej niż 360 stopni przed lub po uderzeniu w piłkę jest zabroniony.
- 10.2. Bramka zdobyta z naruszeniem przepisu 10.1. nie jest uznawana, a grę rozpoczyna serwem drużyna, przeciwko której popełniono faul.
- 10.3. Jeżeli naruszono przepis 10.1., ale bramka nie została zdobyta, drużyna przeciwna decyduje, czy gra jest kontynuowana, czy wznawiana serwem.

11. Limity czasowe

- 11.1. Sędzia ma prawo udzielić ostrzeżenia bądź ukarać faulem drużynę zbyt długo (ponad 30 sekund) przetrzymującą piłkę w linii (bramkarz + obrona, pomoc, atak).
- 11.2. Czas na zmianę stron pomiędzy setami wynosi minutę.
- 11.3. Przekroczenie limitu czasowego jest faulem.

12. Wznowienia

- 12.1. Wznowienie następuje, gdy drużyna nie będąca w posiadaniu piłki ingeruje w grę poruszając stołem.
- 12.2. W wyniku wznowienia drużynie będącej w posiadaniu piłki zeruje się limit czasowy.
- 12.3. Wznowienie jest ogłaszane przez sędziego i nie oznacza przerwania gry.
- 12.4. Jeżeli na skutek poruszania stołem przez przeciwników drużyna traci piłkę, piłka musi być jej zwrócona do linii, z której ją straciła.

13. Ostrzeżenie

Ostrzeżenie jest zwróceniem uwagi drużynie, udzielanym przez sędziego, że dalsze łamanie przepisów może być ukarane jako faul.

14. Faule

- 14.1. Zagrania i zachowania zawodników niezgodne z przepisami mogą być potraktowane jako faul.
- 14.2. Po każdym faulu powinno się w miarę możliwości zadośćuczynić powstałej szkodzie doprowadzając do sytuacji, która miała by miejsce, gdyby ów faul nie nastąpił.
- 14.3. Sędzia może zastosować upomnienie lub nałożyć karę według punktu 14.4 litera a, jeśli faul nie wynikał ze złej woli zawodnika (był efektem przypadku lub niezajomości przepisów).
- 14.4. Pozostałe faule w secie są karane w następujący sposób:
 - a) pierwszy faul - serw przeciwnika
 - b) drugi faul - gol przyznawany drużynie, przeciwko której popełniono faul,
 - c) trzeci faul - set przyznawany drużynie, przeciwko której popełniono faul.
- 14.5 Ostrzeżenie może być zastosowane najwyżej 2 razy w przypadku złamania jednego przepisu. Za trzecim razem dyktowany jest faul.

15. Wezwania

- 15.1. Drużyna zostaje wezwana po zakończeniu meczu poprzedzającego mecz danej drużyny.
- 15.2. Wezwanie zostaje ponowione po 2 minutach.
- 15.3. Trzecie wezwanie następuje po kolejnych 2 minutach z jednoczesnym wezwaniem następnej pary drużyn, której mecz rozpoczyna się po upływie minuty od 1 wezwania
- 15.4. Nie zgłoszenie się skutkuje walkowerem 2:0 (6:0;6:0).

16. Przepisy różne

- 16.1. Drążki mogą być dotykane wyłącznie rękoma.
- 16.2. Ingerowanie w pole gry podczas meczu jest zabronione, chyba że polega na usunięciu zanieczyszczeń i jest poprzedzone wstrzymaniem gry przerwą techniczną.
- 16.3. Regulowanie ustawienia stołów, pola gry lub piłkarzyków jest zabronione, chyba że zgodę wyrazi sędzia lub drużyna przeciwna.
- 16.4. Oliwienie drążków oraz stosowanie nakładek na rączki drążków jest niedozwolone.
- 16.5. Gdy piłka jest w grze, zawodnicy nie mogą z nikim rozmawiać.
- 16.6. Przekleństwa i obelgi są zabronione. Notoryczne łamanie tego przepisu może być ukarane dyskwalifikacją zawodnika przez organizatorów turnieju.
- 16.7. Na stole nie wolno kłaść żadnych przedmiotów.
- 16.8. Zabronione jest rozpraszanie przeciwników w jakikolwiek sposób. Zabronione jest uderzanie drążkami lub piłkarzykami w elementy stołu w celu wywołania hałasu rozpraszającego przeciwnika.
- 16.9. Zabronione jest odbieranie telefonów komórkowych w trakcie gry.
- 16.10. W trakcie trwania turnieju obowiązuje bezwzględny zakaz palenia w pobliżu stołów. Zakaz dotyczy

zarówno graczy, widzów jak i wszelkich innych osób.

16.11. Złamanie reguł zawartych w części 16. może być ukarane faulem. O ukaraniu drużyny decyduje sędzia.

17. Sędziowie

17.1. Sędzia podejmuje decyzje w zgodzie ze swą wiedzą.

17.2. Decyzje sędziego są ostateczne.

17.3. Kłótnia z sędzią może zostać ukarana dyskwalifikacją z turnieju. O dyskwalifikacji z turnieju decyduje

Organizator

18. Widzowie

18.1. Widzami są wszystkie osoby przebywające na sali, w której odbywa się turniej, także gracze nie rozgrywający w danej chwili własnych meczów.

18.2. Graczami są wszystkie osoby, które biorą udział w turnieju. Nie uchybia to zapisom punktu 18.1.

18.3. Widzowie muszą zachowywać dystans od stołu, tak by nie przeszkadzać zawodnikom w grze.

18.4. Widzowie nie mogą komentować sytuacji na boisku, jeżeli piłka jest w grze.

18.5. Jeżeli któremuś z zawodników przeszkodzono, akcja zostaje powtórzona i piłkę umieszcza się na linii, na której znajdowała się przed zdarzeniem.

18.6. Jeżeli bramka zostaje zdobyta w sytuacji, gdy któremuś z graczy przeszkodzono, jest anulowana, a piłka zostaje cofnięta do pozycji, w której znajdowała się przed oddaniem strzału.

IX. Postanowienia końcowe

1. Za nieprzestrzeganie regulaminu i przepisów gry grozi upomnienie, kara dyskwalifikacji z turnieju lub walkower. Karę orzeka organizator.

2. Zawodnicy biorący udział w zawodach powinni posiadać ze sobą dokument potwierdzający ich tożsamość i na każde wezwanie organizatorów bądź sędziego okazywać ten dokument.

3. Za wszystkie sprawy formalne dotyczące drużyny – wymienione w powyższych punktach i podpunktach regulaminu - odpowiedzialny jest kapitan drużyny.

4. Na wniosek drużyny przeciwnej organizator, przed lub w trakcie meczu ma obowiązek sprawdzenia tożsamości osób znajdujących się w protokole zawodów. Po zakończeniu spotkania wszelkie wnioski i protesty drużyn nie będą weryfikowane

5. Organizator zastrzega, że w sytuacji ekstremalnej ma prawo do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia, włącznie ze zmianą regulaminu (za „sytuację ekstremalną” uważa się sytuację sporną, której regulamin nie uwzględnił).

6. Do interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.

7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione i zgubione w trakcie trwania turnieju.

X. Nagrody i wyróżnienia:

Najlepsze zespoły z miejsc I-III otrzymają pamiątkowe puchary