

Regulamin Turnieju Piłkarzyków

PRESIDENT CUP

Postanowienia ogólne

1. W turnieju mogą uczestniczyć dwuosobowe drużyny, które do dnia 11 czerwca 2012 roku dokonają zgłoszenia u organizatora turnieju na adres e.turek@jp2muzeum.pl. Zgłoszenie powinno zawierać:
 - imiona i nazwiska zawodników
 - rok urodzenia
 - e-mail oraz telefon kontaktowy
2. Turniej rozgrywany będzie w kategorii wiekowej od 12 do 16 lat (decyduje rok urodzenia czyli roczniki od 1996 do 2000)
3. Zawodnicy biorący udział w zawodach powinni posiadać ze sobą dokument potwierdzający ich tożsamość i na każde wezwanie organizatorów bądź sędziego okazywać ten dokument.
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. W Turnieju Głównym rozgrywanym 18 czerwca o godz. 15:00 bierze udział 16 drużyn.
6. Każda z drużyn będzie miała losowo przydzieloną nazwę państwa biorącego udział w Mistrzostwach Europy 2012.
7. Turniej główny będzie rozgrywany zgodnie z układem meczy z Turnieju ME 2012.
8. Mecze rozgrywane będą w następujący sposób:
 - 8 minut mecz – czyli 2 razy po 4 minuty
 - w meczach grupowych za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis otrzymuje 1 punkt, za przegraną 0 punktów
 - o kolejności pozycji w grupie po trzech meczach decyduje ilość zdobytych punktów. Jeżeli dwie lub trzy drużyny zdobędą taką samą ilość punktów, o kolejności tych drużyn decydować będzie tzw. mała tabela, czyli wyniki meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami, gdzie decyduje ilość zdobytych punktów, następnie większa różnica bramkowa, a przy tej samej różnicy decyduje większa ilość zdobytych bramek. W przypadku nie rozstrzygnięcia przy pomocy małej tabeli, zdecyduje większa różnica bramek w ogólnej tabeli, a przy tej samej różnicy decyduje większa ilość strzelonych bramek. Jeżeli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, decyduje losowanie
 - począwszy od ćwierćfinałów, jeżeli w ustalonym czasie gry, wynik będzie nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka 2 razy 2 minuty. Jeżeli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia decyduje złota bramka, czyli wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie bramkę
 - mecz finałowy i mały finał (o trzecie miejsce) 2 razy po 5 minut
9. Nagrody otrzymują 3 najlepsze drużyny.

I. Drużyny

1. Drużyna składa się z dwóch zawodników.
2. Zawodnika wpisanego jako pierwszego uznaje się za kapitana.
3. Za wszystkie sprawy formalne dotyczące drużyny odpowiedzialny jest kapitan drużyny.
4. Ilość drużyn w Turnieju Głównym jest ograniczona do 16.
5. Jeżeli ilość zgłoszonych drużyn do turnieju będzie większa niż 16, dnia 12 czerwca na stronie www.ip2muzeum.pl zostanie umieszczona informacja o terminie eliminacji.
6. Ze względu na amatorski charakter turnieju, nie mogą w nim brać udziału osoby sklasyfikowane w aktualnym rankingu Polskiego Związku Futbolu Stołowego.

II. Przepisy gry w piłkarzyki.

1. Rozpoczęcie gry

Jeżeli drużyna nie rozpocznie gry w ciągu 3 minut od trzeciego wyczytania, przegrywa mecz walkowerem

2. Mecz

1. Mecze rozgrywane są jedną piłką
2. Przed rozpoczęciem meczu losowane są strony, na których grają drużyny (rzut monetą)
3. Mecz uważa się za rozpoczęty w momencie, gdy wrzucona przez sędziego piłka dotknie dwóch różnych piłkarzyków bądź piłkarzyka i bandy

3. Bramki – zdobycie punktu

1. Bramka zostaje zdobyta w momencie wpadnięcia piłki do bramki przeciwnika,
2. Bramka nie zostaje uznana jeśli:
 - piłka wypadnie z bramki,
 - zostanie zdobyta w wyniku wykonania obrotu przekraczającego 360 stopni,
 - zostanie strzelona z pierwszej piłki (przed otwarciem stołu).

4. Martwa Piłka

1. Za *martwą piłkę* uznaje się piłkę będącą poza zasięgiem piłkarzyków obu drużyn.
2. Poruszanie stołem, uderzanie w drążki lub ich wyginanie jest karane żółtą kartką.
3. *Martwa piłka* znajdująca się pomiędzy bramkarzem a linią obrońców, serwowana jest z linii obrony, w której się znajduje gracz lub sędzia.
4. *Martwa piłka* znajdująca się w innym miejscu, niż opisane w punkcie c) jest serwowana z linii pomocy drużyny, która ostatnia serwowała od środka pola.

5. Upomnienia

1. Ostrzeżenie – pierwsze ostrzeżenie (od momentu przyznania pierwszego ostrzeżenia do zakończenia meczu, przy stole obecny jest organizator/sędzia).
2. *Żółta kartka* – jako drugie ostrzeżenie, skutkuje przyznaniem bramki drużynie przeciwnej.
3. *Żółtą kartkę* zawodnik może w czasie jednego meczu otrzymać maksymalnie 2 razy.
4. Trzecia *żółta kartka* automatycznie skutkuje kartką czerwoną, czyli dyskwalifikacją z dalszej części meczu.
5. *Czerwona kartka* – przyznawana za złośliwe i powtarzające się łamanie regulaminu oraz reguł fair play, wyklucza zawodnika z udziału w dalszej części meczu.

6. Mecz kontynuuje drugi zawodnik.
7. Otrzymanie *czerwonej kartki* przez drugiego zawodnika wyklucza drużynę z dalszej gry w turnieju.
8. **W PRZYPADKU RAŻĄCEGO ŁAMANIA ZASAD REGULAMINU SĘDZIA MOŻE WYKLUCZYĆ DRUŻYNĘ Z DALSZYCH ROZGRYWEK TURNIEJU.**

6. Ściana

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.
2. W przypadku łamania tego zakazu sędzia może ukarać zawodnika lub drużynę żółtą kartką.

7. Zmiany pozycji

1. Podczas meczu jest dozwolona zmiana pozycji pomiędzy zawodnikami (napastnik/obrońca) w dowolnym momencie meczu.

8. Kręcenie drążkiem (motylki)

2. Obrót piłkarzyka o więcej niż 360 stopni przed lub po uderzeniu w piłkę jest zabroniony.
3. Bramka zdobyta z naruszeniem przepisu **a)** nie jest uznawana, a grę rozpoczyna serwem drużyna przeciwna.
4. Jeżeli naruszono przepis **a)** ale bramka nie została zdobyta gra jest wznawiana serwem z jej linii pomocy drużyny przeciwej.

9. PRZEPISY RÓŻNE

1. Ingerowanie w pole gry podczas meczu jest zabronione, chyba że polega na usunięciu zanieczyszczeń i jest poprzedzone wstrzymaniem gry przerwą techniczną.
2. Drążki mogą być dotykane wyłącznie rękoma.
3. Regulowanie ustawienia stołów, pola gry lub piłkarzyków jest dopuszczone **tylko** za zgodą sędziego.
4. Gdy piłka jest w grze, zawodnicy nie mogą z nikim rozmawiać.
5. Przekleństwa i obelgi są zabronione. Notoryczne łamanie tego przepis może być ukarane dyskwalifikacją zawodnika przez organizatorów turnieju przez przyznanie *żółtej kartki* .
6. Zawodnikom i publiczności nie wolno kłaść na stole żadnych przedmiotów.
7. Zabronione jest rozpraszenie przeciwników w jakikolwiek sposób.
8. Zabronione jest uderzanie drążkami lub piłkarzykami w elementy stołu w celu wywołania hałasu rozprasającego przeciwnika.
9. Zabronione jest odbieranie telefonów komórkowych w trakcie gry.

10. SĘDZIOWIE

1. Przerwa na wezwanie sędziego nie jest liczona jako jeden z dwóch dozwolonych czasów
2. Sędzia podejmuje decyzje w zgodzie ze swą wiedzą
3. **DECYZJE SĘDZIEGO SĄ OSTATECZNE**
4. Kłótnia z sędzią może zostać ukarana dyskwalifikacją z turnieju. O dyskwalifikacji z turnieju decyduje Komisja Sędziowska złożona z 4 sędziów.

11. WIDZOWIE

1. Widzami są wszystkie osoby przebywające w miejscu rozgrywek.

2. Widzowie muszą zachowywać dystans od stołu, tak by nie przeszkadzać zawodnikom w grze.
3. Widzowie nie powinni komentować w sposób niegrzeczny i niekulturalny, sytuacji na boisku.
4. Jeżeli któremuś z zawodników przeszkodzono, akcja zostaje powtórzona i piłkę umieszcza się na linii, na której znajdowała się przed zdarzeniem.
5. 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.
6. Każdy gracz ma prawo zażądać od organizatorów odsunięcia na stosowną odległość przeszkadzających mu widzów. W skrajnym przypadku gracz ma prawo zażądać usunięcia nieprzestrzegających regulaminu widzów z miejsca turnieju.
7. Sędzia może ukarać *czerwoną kartką* kibica i zażądać opuszczenia miejsca rozgrywek.

III. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega, że w sytuacji ekstremalnej MA PRAWO do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia, włącznie ze zmianą regulaminu.
2. Za „sytuację ekstremalną” uważa się sytuację sporną, której regulamin nie uwzględnił.
3. Do interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione i zgubione w trakcie trwania turnieju.



PRESIDENT
ELECTRONICS