

Regulamin Międzyuczelnianego Turnieju Piłki Halowej FitFUT

Rozdział I

Organizator

1. Międzyuczelniany Turniej Piłki Halowej FitFUT to halowe rozgrywki piłkarskie prowadzone w na Uczelniach Technicznych w Polsce.
2. Organizatorami są: Forum Uczelni Technicznych oraz każda z Uczelni biorących udział w turnieju.
3. Kompetencje organizatora:
 - a) podejmowanie decyzji dotyczących respektowania regulaminu i systemu rozgrywek,
 - b) weryfikacja zawodników i rozgrywek,
 - c) opracowanie terminarzu rozgrywek,
 - d) dokonywanie obsady sędziowskiej,
 - e) przeprowadzenie statystyk rozgrywek.
4. Ostateczny głos we wszelkich sprawach należy do organizatora.

Rozdział II

System rozgrywek

5. Rozgrywki są prowadzone w trzech etapach:
 - 1) Rozgrywki na danej Uczelni - w zależności od liczby zgłoszeń, rozgrywki mogą być prowadzone w systemie grupowym lub „każdy z każdym”. Losowanie nastąpi najpóźniej do 30 października 2018 roku. W przypadku wycofania drużyny nastąpi ponowne losowanie.
 - 2) Rozgrywki w ramach grupy regionalnej - w zależności od liczby zgłoszonych uczelni system rozgrywek może być grupowy lub „każdy z każdym”.
 - 3) Rozgrywki finałowe - w finale udział bierze po jednej drużynie z każdej z grup regionalnych zajmującej pierwsze po zakończeniu drugiego etapu, rozgrywki prowadzone są „każdy z każdym”.

6. Każdy zespół zgłasza do rozgrywek listę zawodników z informacją o osobie odpowiedzialnej za drużynę – kierownik.
7. Drużyny składają się z minimum 5 i maksymalnie z 10 zawodników, zgłoszonych wcześniej na liście startowej i występujących w jednolitych (bramkarz musi grać w odróżniającym się kolorystycznie od drużyny stroju), które składają się z studentów danej Uczelni.
 - a) zespoły przebywające na parkiecie grają w składach 4 graczy w polu + bramkarz,
 - b) zmiany prowadzone są w systemie „hokejowym” w czasie przerw w grze. Ilość zmian jest nieograniczona,
 - c) wprowadza się „strefę zmian”, która dotyczy własnej połowy boiska,
 - d) bramkarz może zamienić się miejscami z każdym zawodnikiem pod warunkiem, że zmiana zostanie dokonana za zgodą sędziego oraz nastąpi podczas przerwy w grze,
 - e) zawodnicy występują w obuwiu odpowiadającym wymogom nawierzchni hali sportowej (spód w kolorach jasnych, nie rysujących),
 - f) zawodnik nie może grać w dwóch zespołach,
 - g) zespół może zgłosić w trakcie rozgrywek nowego zawodnika do gry w miejsce znajdującego się już na liście (maksymalnie dwóch),
8. Za wystawienie do gry zawodnika nieuprawnionego lub pod obcym nazwiskiem grozi zespołowi walkower.
9. Do prowadzenia zawodów musi być wyznaczony sędzia, który odpowiada obiektywnie za prowadzenie zawodów. Rozstrzygnięciom sędziowskim podlegają również przewinienia dokonywane podczas chwilowej przerwy w grze oraz gdy piłka jest poza grą. Zawodnik rezerwowi również podlega władzy i jurysdykcji sędziego. Ta sama sytuacja dotyczy wszystkich zawodników po zakończeniu spotkania, aż do momentu opuszczenia przez sędziego obiektu, na którym znajduje się boisko. Rozstrzygnięcia sędziego dotyczące faktów związanych z grą jak i wyniku meczu są ostateczne. W czasie spotkania sędzia nie może być zmieniony. Wyjątek stanowi niedyspozycja lub kontuzja sędziego, uniemożliwiająca mu kontynuowania spotkania. Zawody te musi dokończyć jego następca, wyznaczony przez Organizatora. Sędzia ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry wówczas, gdy zawodnik zachowuje się niesportowo.
10. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt za przegraną o punktów. Trzy walkowery powodują wykluczenie drużyny z rozgrywek,

11. O kolejności miejsc decyduje:

- a) większa ilość zdobytych punktów,
- b) wynik bezpośredniego spotkania przy dwóch zespołach z jednakową ilością punktów,
- c) lepsza różnica zdobytych bramek,
- d) większa ilość zdobytych bramek,
- e) rzuty karne.

12. Nagrody:

Organizator przewiduje nagrody dla trzech drużyn (pierwsze, drugie i trzecie miejsce), które uzyskają największą liczbę punktów.

Rozdział III

Przepisy

13. Mecze Ligi prowadzą sędziowie wytypowani przez Organizatora:

- a) Sędziowie mają prawo karania zawodników karami żółtej i czerwonej kartki. W przypadku otrzymania czerwonej kartki zawodnik zostaje zawieszony na czas jednego meczu.
- b) Zawodnik po otrzymaniu czerwonej kartki musi udać się do szatni lub na trybuny.

14. Mecz trwa 2x10 minut bez przerwy, po pierwszej połowie następuje zmiana stron. W szczególnym przypadku, niezależnym od Organizatora zawodów, sędzia ma prawo odpowiednio skrócić czas meczu:

- a) w czasie trwania zawodów prawo zwrócenia się do sędziego ma tylko i wyłącznie kapitan w sposób kulturalny i taktowny, nie dotyczący podjętej przez niego decyzji,
- b) sędzia ma prawo doliczyć maksimum 2 minuty za np. nieumyślne przerwy w czasie gry,
- c) uderzenie piłki w sufit hali powoduje rzut z autu dla przeciwnika w miejscu, w którym piłka uderzyła w sufit,
- d) rzut autowy wykonywany jest nogą i traktowany jako rzut wolny pośredni,
- e) rzut karny wykonywany jest z linii pola karnego na wprost bramki,

- f) obowiązuje odległość 3 metrów od piłki przy wykonywaniu stałych fragmentów gry,
- g) przepis o spalonym nie obowiązuje,
- h) zabrania się gry wślizgiem w zasięgu gry, nie obowiązuje bramkarza w obrębie pola karnego,
- i) czas rozpoczęcia gry przy stałym fragmencie lub w czasie rozpoczęcia akcji od bramkarza wynosi 4 sekundy,
- j) przy aucie bramkowym, bramkarz wprowadza piłkę do gry tylko poprzez wyrzut ręką,
- k) drużyna aby przystąpić do meczu musi mieć 5 zawodników, brak chociażby jednego zawodnika równoznaczny jest z walkowerem.

Rozdział IV

Postanowienia ogólne

- 15.** Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz skutki wypadków w czasie gry każdego z zawodników. Każda drużyna jest odpowiedzialna za własne ubezpieczenie NW, OC. W przypadku konieczności wezwania karetki pogotowia, służb medycznych, wszelkie koszty pokrywa drużyna uczestnicząca w rozgrywkach.
- 16.** Ze względu na bezpieczeństwo osób (np. przeciwnika) zawodnicy nie mogą grać w okularach, biżuterii itp. W przypadku jakiegokolwiek nieszczęśliwego wypadku, który spowodował utratę zdrowia własnego oraz u osób drugich odpowiedzialność spada na ww. osoby.
- 17.** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za straty materialne uczestników podczas trwania turnieju.
- 18.** Za kibiców danej drużyny odpowiada kierownictwo. Jeżeli sympatycy danego zespołu wszczynają awantury lub w inny sposób zakłócają spokój rozgrywek, Organizator ma prawo wycofać zespół z turnieju lub nałożyć kary finansowe.
- 19.** Wszyscy uczestnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek.
- 20.** Do ostatecznej interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator.