

REGULAMIN

Turnieju piłki nożnej

o Puchar Przewodniczącego Rady Gminy w Sulmierzycach

1. System rozgrywek zostanie ustalony wg liczby zgłoszonych drużyn
2. Drużyna może liczyć max 10 zawodników, z tym, że na placu gry przebywa bramkarz i pięciu zawodników z pola.
3. Obowiązują zmiany tzw. „hokejowe”.
4. Czas trwania meczu zostanie ustalony wg liczby zgłoszonych drużyn
5. Organizator nie dopuści do gry zawodnika używającego obuwia niebezpiecznego dla pozostałych uczestników zawodów.
6. W turnieju mogą brać udział wyłącznie mieszkańcy Gminy Sulmierzyce mający ukończone w dniu turnieju 16 lat (w każdej drużynie może wystąpić max. 2 zawodników spoza Gminy Sulmierzyce) Podczas trwania zawodów uczestnicy są zobowiązani do okazania dokumentów uprawniających do gry na żądanie Organizatora lub osób uprawnionych. Złamanie powyższego zapisu oznacza wykluczenie drużyny z zawodów, oraz przyznanie walkowerów (3-0) drużynom przeciwnym.

Należy dążyć do przyjacielskiego rozstrzygnięcia wszelkich sporów!

Za niesportowe zachowanie, brutalność w grze i łamanie ogólnie przyjętych przepisów gry w piłkę nożną kary nakłada sędzia na boisku:

- 2 minut wykluczenia z gry; w trakcie, gdy drużyna traci bramkę ma prawo uzupełnić skład.
- może zabronić gry w danym spotkaniu (czerwona kartka) notorycznie naruszającemu w/w zasady zawodnikowi.

Zgłoszenia do turnieju przyjmowane są w Urzędzie Gminy Sulmierzyce (pokój 17) lub za pomocą e-maila: p.szczerkowski@sulmierzyce.eu

Więcej informacji można uzyskać pod numerem telefonu 0 44 684 60 54 wew. 104,

Inne informacje

- za zwycięstwo zespół otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt.
- bramkarz wznawia grę wybranym przez siebie sposobem
- gra się piłką „czwórka” – nieodbijającą się

O kolejności decydują kolejno:

- liczba zdobytych punktów
- bezpośredni mecz (mecze) zainteresowanych drużyn
- różnica bramek (im wyższa, tym wyższe miejsce)
- liczba zdobytych bramek (im więcej, tym wyższe miejsce)
- wynik spotkania uzyskanego z drużyną zajmującą najwyższe miejsce wg odpowiednio zastosowanych powyższych reguł