

REGULAMIN

XVII HALOWEGO TURNIEJU PIŁKI NOŻNEJ SOŁECTW O PUCHAR

BURMISTRZA GMINY KOSTRZYN

7.02.2026 r.

§ 1 Wstęp

Rywalizacja podczas piłkarskiego turnieju XVII Halowego Turnieju Piłki Nożnej Sołectw o Puchar Burmistrza odbywać się będzie w hali sportowej przy Szkole Podstawowej nr 1 im. Ewarysta Estkowskiego w Kostrzynie, ul. Piasta 1, w dniu 7 lutego 2026 r. (sobota).

Mecze rozgrywane będą w godzinach **9.00 – 15.00**.

Każda ze zgłoszonych drużyn może liczyć maksymalnie 12 graczy. W drużynie podczas meczu występuje natomiast 4 zawodników w polu oraz bramkarz.

§ 2 Obowiązki Organizatora

Do obowiązków organizatora turnieju należy:

- prowadzenie statystyk rozgrywek,
- opracowanie terminarza rozgrywek,
- weryfikacja wyników spotkań,
- rozpatrywanie wniosków zgłoszonych przez poszczególne zespoły,
- zapewnienie obsady sędziowskiej na poszczególne spotkania,
- zapewnienie opieki medycznej.

§ 3 Nagrody

W XVII Halowym Turnieju Piłki Nożnej Sołectw organizator przewidział następujące nagrody:

- puchary oraz dyplomy dla wszystkich zespołów oraz nagroda Fair Play,
- statuetki dla najlepszego piłkarza, strzelca oraz bramkarza.



§ 4 Sędziowie

Sędzia egzekwuje przestrzeganie przepisów gry. Dostarcza organizatorowi rozgrywek informacje o karach nałożonych na zawodników lub przedstawicieli drużyny, oraz incydentach mających związek z zawodami.

Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne i niepodważalne.

Czas zatrzymywany jest wyłącznie na sygnał sędziego.

§ 5 Regulamin i zasady gry w turnieju

1. Warunkiem uczestnictwa zespołu w zawodach jest:
 - zgłoszenie do 30 stycznia 2026 roku chęci udziału w zawodach mailowo (gostir@kostrzyn.wlkp.pl) lub telefonicznie (609 499 560),
 - wpłacenie wpisowego w wysokości **50 złotych** na nr konta Gminnego Ośrodka Sportu, Turystyki i Rekreacji w Kostrzynie: **55 1050 1520 1000 0090 3305 8877**
tytułem Turniej Sołectw – wpisowe *nazwa drużyny*,
 - dostarczenie, najpóźniej do piątku (30.01.2026 r.), wypełnionej listy zawodników,
 - zaakceptowanie regulaminu i podpisanie oświadczenia przez każdego z zawodników.
2. W turnieju uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni i uprawnieni do gry w danym zespole, reprezentujący **sołectwa z terenu Gminy Kostrzyn**, tj. osoby zamieszkujące dane sołectwo lub posiadające w nim meldunek.
3. Losowanie drużyn odbędzie się najpóźniej w piątek (6.02.2026 r.), wtedy zostanie też ustalona kolejność rozgrywania zawodów.
4. Każda drużyna może zgłosić max. **12 zawodników**.
5. Czas trwania meczu – 10 minut bez zmiany stron. Po fazie grupowej ostatnia minuta czasu jest zatrzymywany przy wyjściu piłki na aut.
W przypadku remisu w fazie pucharowej / meczach o miejsca zostaną ogłoszone rzuty karne – 3 serie, dalej po 1 aż do rozstrzygnięcia.
6. Zespół tworzy 5 – zawodników: czterech w polu i bramkarz (strój bramkarza musi się różnić od ubioru innych zawodników i sędziego).

Aby rozpocząć i kontynuować grę, drużyna musi mieć w polu gry **min. 3 zawodników**.



7. Liczba zmian dowolna ale:

- najpierw zejście zawodnika z pola gry, a następnie wejście zmiennika,
- zmiany odbywają się we własnej strefie zmian, o zmianie nie trzeba informować sędziego,
- na boisku **nie może** znajdować się więcej niż pięciu zawodników danej drużyny (w przypadku złamania tego przepisu sędzia ma obowiązek wykluczyć na okres 1 minuty zawodnika zespołu, który dopuścił się przewinienia (drużyna gra w osłabieniu) oraz ukarać zespół rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry).

8. W czasie gry obowiązują przepisy gry w futsal, z tym, że:

- przy stałych fragmentach gry, odległość przeciwnika od piłki powinna wynosić przynajmniej 5 metrów,
- za przewinienie w polu karnym popełnione przez drużynę broniącą – sędzia zarządza rzut karny z odległości 6 metrów,
- na wznowienie gry zawodnik ma 4 sekundy (o czasie posiadania piłki decyduje sędzia).

9. Gra bramkarza:

- bramkarz gra rękami tylko we własnym polu karnym. Bramkarz może wznowić grę w dowolne miejsce na polu gry,
- bramkarz po otrzymaniu piłki od zawodnika swojej drużyny (wyjątek zagrania głową) może zagrać tylko nogą – za przekroczenie tego przepisu sędzia dyktuje rzut wolny pośredni z linii pola karnego, w najbliższym punkcie w którym bramkarz zagrał piłką,
- na wznowienie gry bramkarz ma 4 sekundy (o czasie posiadania piłki decyduje sędzia),
- przy ukaraniu bramkarza czerwoną kartką, karę za niego może odbyć zawodnik z pola, jednak tylko **wtedy, gdy przewinienie polega na pozbawieniu realnej szansy na zdobycie bramki.**

10. Auty wybijane są nogą z linii bocznej boiska. Piłka musi stać w miejscu i być styczna z linią, nie może się toczyć.

11. Zawodnik może być ukarany za przewinienie dokonane w czasie gry:

- napomnieniem na okres 1 minuty,



- wykluczeniem z gry na okres 2 minut.

Strata bramki przez drużynę grającą w osłabieniu powoduje anulowanie kary i uzupełnienie składu (jeżeli obie drużyny grają w osłabieniu, to żadna z drużyn nie uzupełnia składu).

Zawodnik ukarany czerwoną kartką jest wykluczony z gry w danym meczu, a jego drużyna gra w osłabieniu do końca tego spotkania. Na wniosek sędziego w stosunku do ukaranego czerwoną kartką zawodnika organizatorzy turnieju mogą wykluczyć całkowicie zawodnika z turnieju.

12. W turnieju bierze udział 12 zespołów podzielonych na 3 grupy. Z każdej grupy do ćwierćfinałów wywalczą awans po dwie najlepsze drużyny.
13. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1, za porażkę 0 punktów.
14. Kolejność w tabeli ustala się wg liczby zdobytych punktów.
15. W przypadku uzyskania jednakowej liczby punktów przez dwie lub więcej drużyn, o miejscu w tabeli decydują kolejno:
 - wyniki bezpośredniego spotkania między tymi drużynami,
 - lepsza różnica bramek, większa ilość strzelonych bramek, lepszy stosunek bramek w całych rozgrywkach,
 - rzuty karne - w serii 3, a następnie do rozstrzygnięcia.
16. Po fazie grupowej turnieju w przypadku nierozstrzygniętego wyniku spotkania w trakcie ostatniej minuty spotkania czas jest zatrzymywany za każdym razem, gdy piłka jest poza grą.
17. Dźwięk syreny oznacza ostateczny koniec meczu.
18. Gracz na wznowienie gry ma 4 sekundy. O tym, czy gracz jest gotowy do wznowienia gry decyduje sędzia.
19. Jeżeli jakiś zespół nie stawi się na boisku, najpóźniej 3 minuty po godzinie rozpoczęcia spotkania, sędzia odgwizduje koniec zawodów, a drużyna, która nie zgłosiła się na mecz, ukarana zostanie walkowerem w stosunku 3-0. Gdy drużyna celowo nie pojawi się na boisku, bo w następstwie walkowera może odnieść korzyść, jest automatycznie dyskwalifikowana z udziału w całym turnieju.

20. Zawodnik może być zgłoszony i brać udział w rozgrywkach wyłącznie w jednej drużynie.
W przypadku stwierdzenia udziału zawodnika w więcej niż jednej drużynie, zawodnik ten zostaje zdyskwalifikowany z dalszych rozgrywek.

§ 6 Postanowienia końcowe

1. Opiekunowie (trenerzy, kierownicy) drużyn ponoszą odpowiedzialność za zachowanie swoich zawodników w trakcie turnieju.
2. Za niewłaściwe zachowanie zawodników, opiekunów drużyn, trenerów, rodziców i kibiców powodujących przerwanie meczu dana drużyna może być wykluczona z dalszych rozgrywek – decyzję podejmują organizatorzy turnieju.
3. **Organizator zgodnie z regulaminem hali sportowej dopuszcza grę jedynie w halówkach. Organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia do gry zawodnika, który nie spełni powyższego wymogu.**
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy wartościowe i osobiste uczestników Turnieju.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i ich następstwa zaistniałe w trakcie trwania turnieju oraz w drodze na i z turnieju.
6. Wzięcie udziału w turnieju jest jednocześnie zgodą ze wszystkimi punktami regulaminu zawodów.
7. Za rzeczy oraz inne przedmioty pozostawione i zagubione w szatni oraz na obiekcie organizator rozgrywek – NIE ODPOWIADA.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody oraz kontuzje powstałe w wyniku gry.
9. Szczegółową interpretację regulaminu rozgrywek, zgłoszone protesty, oraz sprawy nieujęte w w/w regulaminie pozostawia się w gestii organizatorów.
10. Zgłoszenie do turnieju jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.

