

Regulamin
Sołeckiego Turnieju Piłki Nożnej
o Puchar Burmistrza Miasta Kowalewo Pomorskie

ORGANIZATOR ROZGRYWEK

1. Organizatorem Sołeckiego Turnieju Piłki Nożnej jest Urząd Miejski w Kowalewie Pomorskim.

MIEJSCE I TERMINY ROZGRYWANIA SPOTKAŃ

1. Turniej odbędzie się w **sobotę 11 lipca 2026 r.** na boisku „Orlik” w Kowalewie Pomorskim od godz. 9:00. Zbiórka zawodników od godz. 8:30.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. W całym obiekcie sportowym obowiązuje zakaz palenia papierosów i spożywania napojów alkoholowych.
2. Każdy zawodnik podpisuje oświadczenie, że na własną odpowiedzialność bierze udział w rozgrywkach. Uczestnicy zostają ubezpieczeni przez Organizatora od nieszczęśliwych wypadków związanych z udziałem w turnieju. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za następstwa nieszczęśliwych wypadków.
3. Organizator nie odpowiada za poniesione przez uczestników szkody materialne oraz uszczerbki na zdrowiu.

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY I ZAWODNIKÓW TURNIEJU

1. W Sołeckim Turnieju Piłki Nożnej może zostać zgłoszony 1 zespół z danego sołectwa/komitetu osiedlowego.
2. Organizator dopuszcza udział maksymalnie 3 zawodników, nie będących mieszkańcami danego sołectwa.
3. Zespół zostaje przyjęty do rozgrywek po spełnieniu wymogów organizacyjnych tj. przedstawienia imiennego składu drużyny.
4. W zespole występować mogą wyłącznie zawodnicy umieszczeni na liście zgłoszeniowej, znajdującej się u organizatora. Lista ta musi być dostarczona organizatorowi w terminie **do 3 lipca 2026 r.**
5. Zgłoszenia drużyny do turnieju dokonuje sołtys sołectwa na formularzu stanowiącym załącznik nr 1 do regulaminu.
6. W rozgrywkach mogą brać udział zawodnicy, którzy mają ukończone co najmniej 14 lat. Muszą oni mieć pisemną zgodę rodzica na udział w Turnieju, stanowiącą załącznik nr 2 do regulaminu.
7. Do rozgrywek zostaje dopuszczony zespół posiadający minimum 6 zawodników.

SYSTEM ROZGRYWEK

1. Rozgrywki toczyć się będą w dwóch fazach: grupowej i pucharowej. Pierwsza runda rozgrywek będzie prowadzona systemem „każdy z każdym”.
2. Rozmieszczenie zespołów w grupach nastąpi poprzez losowanie.
3. Punktacja w fazie grupowej – zwycięstwo: 3 pkt, remis: 1 pkt, porażka: 0 pkt, walkower: -1 pkt.
4. Do fazy pucharowej awansują najlepsze zespoły, wyłonione w fazie grupowej.
5. O miejscu w grupie decyduje: większa liczba zdobytych punktów, bezpośrednie spotkanie, stosunek bramkowy, większa liczba strzelonych bramek. Jeżeli drużyny w fazie grupowej zdobyły równą liczbę punktów, w bezpośrednim spotkaniu padł remis, strzeliły równą liczbę bramek i mają taki sam stosunek bramek w celu wyłonienia zwycięzcy rozgrywa się serię rzutów karnych na zasadach określonych w punkcie 6 Systemu Rozgrywek Regulaminu.
6. W fazie meczów granych systemem pucharowym, gdy spotkanie zakończy się wynikiem remisowym, rozgrywana będzie seria 3 rzutów karnych. Jeżeli seria rzutów karnych nie przyniesie rozstrzygnięcia, rzuty karne wykonuje się na przemian po jednym rzucie karnym aż do osiągnięcia zwycięstwa przez jedną z drużyn. Żaden gracz nie może oddać więcej niż jednego strzału, chyba że wszyscy pozostali gracze wykonywali już rzuty karne. Gola uznaje się, gdy piłka wpadnie do bramki bezpośrednio, po odbiciu od słupka, poprzeczki lub od bramkarza. Karne wykonują zawodnicy będący na boisku w momencie zakończenia meczu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu rozgrywek w przypadku zgłoszenia mniejszej liczby drużyn.

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA NA ZAKOŃCZENIE TURNIEJU

1. Trzy najlepsze drużyny otrzymają puchary, medale i dyplomy. Uhonorowani zostaną również: najlepszy zawodnik, najlepszy bramkarz.

PRZEPISY GRY

1. Każde spotkanie poprzedza losowanie. Drużyna wygrywająca losowanie ma prawo wyboru piłki lub strony boiska. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry można oddać strzał i zdobyć bramkę.
2. Skład drużyny: rywalizacja odbywa się w formule 5 graczy w polu oraz bramkarz. Do meczu może zostać zgłoszonych maksymalnie sześciu graczy rezerwowych.
3. Liczba zmian jest nieograniczona, dozwolone są zmiany powrotne.
4. Strefa zmian jest usytuowana przy bocznej/końcowej linii boiska. Zawodnik najpierw opuszcza plac gry, dopiero w tym momencie może wejść jego zamiennik. Zła zmiana będzie karana żółtą kartką (kara czasowa) oraz rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej, wykonywanym z linii bocznej boiska.
5. Punkt karny wyznacza się na linii pola karnego, w równej odległości od obu słupków bramkowych.
6. Przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas jej wprowadzania do gry, rzutów wolnych, autów, rzutów rożnych oraz rzutów karnych wynosi 5 m.
7. Auty wybijane są nogą. Piłka musi się znajdować na linii boiska lub poza nim. Piłka musi stać, nie może się toczyć. Na jego wybicie zawodnik ma 5 sekund. Po tym czasie piłka przechodzi do drużyny przeciwnej.

8. Bramkarz wprowadza piłkę do gry nogą lub ręką. Bramkarz może przetrzymywać piłkę maksymalnie przez 5 s. w polu karnym. Przekroczenie czasu na wznowienie gry przez bramkarza karane będzie rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej.
9. Wszystkie rzuty wolne za wyjątkiem określonych w punkcie 7 i punkcie 8 Regulaminu są bezpośrednie. Można je wykonać, nie czekając na gwizdek sędziego. Chęć wykonania rzutu wolnego na gwizdek i odsunięcia muru na prawidłową odległość 5 m., należy zasygnalizować sędziemu.
10. Dozwolona jest gra wślizgiem bezkontaktowym w sytuacji, gdy w pobliżu nie znajduje się zawodnik drużyny przeciwnej. Każdy wślizg w kontakcie z przeciwnikiem traktowany jest jako faul i dyktowany jest za niego rzut wolny. W sytuacji, gdy ma on miejsce w obrębie pola karnego, sędzia dyktuje rzut karny. Jedynie bramkarz w polu karnym może interweniować prawidłowym wślizgiem.
11. Za niedozwoloną grę i niesportowe zachowanie sędzia może ukarać zawodnika żółtą, lub czerwoną kartką.
12. Kartka żółta – sędzia może ukarać zawodnika za niedozwoloną grę i niesportowe zachowanie lub, jeżeli zawodnik nie zachowa odpowiedniej odległości przy wykonywaniu rzutu wolnego lub wprowadzenia piłki z boku po uprzednim upomnieniu przez sędziego. Konsekwencja – drużyna gra w osłabieniu przez 2 min. Po stracie bramki zawodnik wraca na plac gry.
13. Kartka czerwona – w szczególności wybitnie niesportowe zachowanie, brutalna gra, dotknięcie piłki ręką przez bramkarza poza polem karnym, faul w sytuacji „sam na sam” . Konsekwencja czerwonej kartki to kara 5 minutowa dla drużyny i odsunięcie ukaranego zawodnika, od co najmniej jednego meczu. Stracona bramka nie niweluje kary drużyny. Zawodnik ukarany nie może wejść na boisko do końca rozgrywanego meczu.
14. Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nieprzestrzeganie zasad fair play przez cały zespół oraz poszczególnych graczy sędzia uprawniony jest do przerwania meczu i przyznania walkoweru drużynie przeciwnej.
15. Gdy kartką ukarany zostaje zawodnik przebywający w danej chwili na ławce rezerwowych, boisko opuścić musi jeden z zawodników znajdujących się na boisku.
16. Mecz zostaje przerwany, gdy drużyna posiada na boisku 4 zawodników (pozostali są wykluczeni z gry). Taka sytuacja skutkuje przyznaniem walkoweru drużynie przeciwnej.

UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Zawodnicy zespołów biorących udział w rozgrywkach zobowiązani są do występowania w jednolitych koszulkach.
2. Dopuszczalnym obuwiem są buty halowe, „śniegówki” lub „lanki”. Obowiązuje całkowity zakaz grania we wkrętach!!!

SĘDZIOWIE

1. Sędziowie egzekwują przestrzeganie przepisów gry. Dostarczają organizatorowi Turnieju informacji o sankcjach nałożonych na zawodników lub przedstawicieli drużyny, oraz incydentach mających związek z zawodami. Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne.

CZAS GRY

1. Czas trwania meczu: 10 minut, bez doliczania czasu. Zatrzymanie czasu gry następuje wyłącznie w sytuacji urazu zawodnika. Decyzję o zatrzymaniu czasu gry podejmują wyłącznie sędziowie prowadzący zawody.

ZASADY PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH I OCHRONY WIZERUNKU PODCZAS IMPREZY SPORTOWEJ ORGANIZOWANEJ PRZEZ URZĄD MIEJSKI W KOWALEWIE POMORSKIM

1. Organizator utrwała na nośnikach elektronicznych, optycznych lub papierowych przebieg Imprezy sportowej dla celów dokumentacji, promocji oraz reklamy.
2. Wizerunek stanowiący jedynie szczegół większej całości imprezy sportowej osób przebywających na terenie imprezy sportowej może zostać utrwalony, a następnie rozpowszechniany dla celów dokumentacji przebiegu imprezy sportowej, reklamowych oraz promocyjnych (art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych).
3. Podstawą przetwarzania danych osobowych podanych w zgłoszeniu jest udzielona przez Panią/Pana zgoda - art. 6 ust. 1 lit. a oraz art. 6 ust. 1 lit. e (wykonanie zadania realizowanego w interesie publicznym) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rejestrowanie i rozpowszechnianie wizerunku przez uczestników imprezy sportowej.
5. Dla potrzeb utrwalenia i rozpowszechniania wizerunku konkretnej osoby organizator odbierze stosowną zgodę.
6. Każdy uczestnik imprezy sportowej ma prawo dostępu do swoich danych osobowych, sprostowania, ograniczenia przetwarzania, prawo do sprzeciwu, przenoszenia danych lub żądać usunięcia swoich danych osobowych (prawa uczestnika szczegółowo określone zostały w klauzulach informacyjnych).

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Nieznajomość przepisów gry przez poszczególne zespoły nie zwalnia ich od ponoszenia odpowiedzialności za ich nieprzestrzeganie.
2. Organizator rozstrzyga spory wynikłe w trakcie rozgrywek oraz decyduje o wszelkich zmianach regulaminowych dotyczących Turnieju.