

XVIII Otwarty Turniej Halowej Piłki Nożnej
Zakładów Pracy
Koźmin Wlkp. , 31.01.2026

REGULAMIN

1. Cel:

- popularyzacja halowej piłki nożnej w środowisku
- halowa piłka nożna jako aktywna forma wypoczynku
- wyłonienie najlepszej drużyny

2. Termin i miejsce:

- zawody zostaną rozegrane w dn. 31.01.2026 o godzinie 9:00 w sali sportowej przy ZSP w Koźminie Wielkopolskim ul. Strzelecka

3. Uczestnictwo:

- w trakcie trwania zawodów każdy uczestnik musi posiadać przy sobie dokument tożsamości
- w zawodach prawo startu mają zawodnicy urodzeni w 2010 i starsi bez względu na przynależność klubową,
- **drużyny grają pod nazwami firm/zakładów pracy, jednak kadry nie muszą stanowić pracownicy**
- drużyny składają się maksymalnie z 10 zawodników (5 grających + 5 rezerwowych)
- drużyny występują w jednolitych strojach oraz obuwiu sportowym o jasnym spodzie
- warunkiem uczestnictwa w zawodach jest zgłoszenie drużyny w terminie do 23.01.2026 w GOS-ie tel. 535-010-160 oraz wpłata wpisowego do rozgrywek w wysokości 200zł od drużyny. Płatności należy dokonać na nr konta: 49 1020 2267 0000 4602 0097 5151, tytułem wpłaty należy wpisać: WPISOWE ZA UDZIAŁ W TURNIEJU HALOWEJ PIŁKI NOŻNEJ ZAKŁADÓW PRACY + NAZWA DRUŻYNY. Wpłaty należy dokonać do 23.01.2026.
- liczba miejsc ograniczona – decyduje kolejność zgłoszeń

4. System rozgrywek:

- grupowy w zależności od ilości zgłoszonych drużyn
- zgodnie z przepisami PZPN; szczegółowe zasady rozgrywek zostaną podane w dniu zawodów

5. Przepisy gry:

- boisko o sztucznej nawierzchni o wymiarach boiska do piłki ręcznej
- bramka o wymiarach 2 x 3m., pole bramkowe wyznacza półkół o promieniu 6 m
- piłka halowa o obwodzie nie mniejszym niż 62 cm i nie większym niż 64 cm
- jednocześnie na placu gry przebywa 5 zawodników (4+bramkarz)
- obuwiu piłkarskie o jasnej podeszwie (dotyczy również kierowników drużyn)
- rzut od bramki wykonywany jest ręką na całym boisku; piłka jest w grze kiedy całym obwodem opuści pole bramkowe; bramkarz może zdobyć bramkę z rzutu ręką (bezpośrednio z rzutu od bramki) gdy piłka jest w grze – nie dotyczy autu bramkowego,
- rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej boiska lub za linii bocznej miejsca gdzie piłka opuściła plac gry (jeśli piłka dotknie sufitu lub innej części wyposażenia sali, grę wznowia się z linii bocznej z miejsca położonego najbliżej tego zdarzenia)
- gra bez „spalonego”
- zmiany odbywają się systemem hokejowym w strefie zmian (strefy zmian mają ok 3 m długości i są oznaczone liniami prostopadłymi do linii bocznych boiskach);w przypadku złej zmiany rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej
- podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości min 3 m od piłki
- rzut karny wykonywany jest z odległości 7 m od bramki

- przedłużony rzut karny wykonywany jest z odległości 9 m od bramki – gdy drużyna przeciwna dopuści się sześciu przewinień w jednej połowie meczu. Każde następne przewinienie będzie również karane rzutem karnym przedłużonym. Przewinienia ulegają kasacji po pierwszej połowie meczu
- piłkę należy wprowadzić do gry w ciągu 4 sekund (nie dotyczy rzutu karnego)
- zakaz gry wślizgiem
- w przypadku równej liczby punktów w tabeli o kolejności decyduje:
 - a. wynik bezpośredniego spotkania,
 - b. lepsza różnica bramek,
 - c. większa liczba zdobytych bramek

6. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci:

* **napomnienie (żółte kartki)** zawodnika w aspekcie kary indywidualnej sprowadza się do kary minutowej dla zawodnika – długość kary 2 minuty. Po upływie kary (2 minut) drużyna uzupełnia skład.

* **wykluczenie (czerwona kartka)** zawodnika w aspekcie kary indywidualnej sprowadza się do kary minutowej – długość kary 4 minut. Po upływie kary (4 minut) drużyna uzupełnia skład innym zawodnikiem. Zawodnik ukarany wykluczeniem jest automatycznie wykluczony z gry w najbliższym spotkaniu swojej drużyny (nie dotyczy wykluczenia za dwie żółte kartki). Zawodnik wykluczony z gry musi udać się do szatni bezpośrednio po otrzymaniu kary.

* **wykluczenie za dwie żółte kartki** – w przypadku napomnienia tego samego zawodnika drugą żółtą kartką (w konsekwencji czerwona kartka) drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty. Zawodnik ukarany wykluczeniem za dwie żółte kartki musi udać się do szatni bezpośrednio po otrzymaniu kary, zawodnik ten może zagrać w kolejnym spotkaniu swojej drużyny.

Ocena rodzaju przewinienia zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziów prowadzących zawody.

7. Organizatorzy:

- Gminny Ośrodek Sportu w Koźminie Wielkopolski

8. Nagrody:

- za zajęcie miejsc I-III zostaną przyznane puchary, medale
- organizator może przyznać dodatkowe nagrody

9. Uwagi końcowe:

- ostateczna interpretacja niniejszego regulaminu należy do organizatora