

Szczegółowe zasady gry 33. Mistrzostw Kostrzyn nad Odrą.

1. W grze bierze udział 4 zawodników + 1 bramkarz. Zespół składa się z max. 12 osób + 1 kierownik zespołu. Lista zgłoszeniowa zawiera: imię i nazwisko zawodnika i jego pełną datę urodzenia. Prawo gry mają mężczyźni rocznika 1995 i starsi. Listy osobowe, potwierdzone podpisem przez kierownika zespołu, obowiązkowo zadać należy do pierwszego meczu danego zespołu – zgodnie z terminarzem gier. Nie wpisani na listę zgłoszeniową nie mają prawa gry.
2. System gier uzależniony będzie od ilości zgłoszonych drużyn.. Zmiana zawodnika może być dokonana tylko w czasie przerwy w grze. Zmiana nie musi być zgłaszana sędziemu. Czas gry – 2 x 7 minut. Przerwa w meczu – 1 minuta.
3. Kary czasowe: 2 minuty – kartka żółta. Czerwona kartka – w następstwie drugiej żółtej kartki w danym meczu: kara czasowa 4 minut dla zespołu i zakaz gry ukaranego zawodnika w tym meczu. Czerwona kartka – automat: wykluczenie zawodnika ukaranego z gry w danym spotkaniu do końca jego trwania, a zespół gra w osłabieniu do końca jego trwania. Jeżeli ten sam zawodnik w rozgrywkach otrzyma drugą czerwoną kartkę będącą konsekwencją kartek żółtych lub z automatu – karą jest zakaz gry ukaranego do końca trwania mistrzostw. Przy żółtej (pierwszej) kartce – po 2 minutach kary na plac gry może wejść ukarany lub inny zawodnik tej drużyny. Druga żółta kartka dla tego samego zawodnika w meczu jest następstwem czerwonej. Ukarani czasowo znajdują się obowiązkowo w narożniku technicznym organizatora. Czas kary mierzony jest wyłącznie stoperem organizatora. Kara dotyczy także bramkarzy. W przypadku naruszenia tykalności cielesnej sędziego, zawodnika, itp. w czasie trwania rozgrywek, przed lub po zakończeniu meczu – oprócz czerwonej kartki, karą jest także automatyczna dyskwalifikacja danego uczestnika z udziału w mistrzostwach. Na czas trwania mistrzostw obowiązywać będzie ograniczenie ilości fauli w meczu – w danej połowie dopuszcza się ilość 5 fauli – przekroczenie tej ilości w danej połowie spotkania będzie karane rzutem karnym „przedłużonym” z 9 metrów. Przy rzutach karnych czas jest zatrzymywany.
4. Boisko – 40 x 20 m. Bramka – 2 x 3 m. Pole bramkowe – 6 metrów. Piłkę z autu wprowadza się nogą po obowiązkowym zagranu do partnera lub przeciwnika. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z autu. Przy rzutach (pośredni, bezpośredni, aut, rzut różny) – odległość zawodnika od piłki wynosi 5 metrów. Po wyjściu piłki za aut bramkowy - bramkarz wznawia grę wyrzutem ręką. Zagrana piłka od własnego zawodnika nie może być chwyтана w ręce przez bramkarza. Zabronione jest atakowanie piłki „wślizgiem”. Rzut karny – 7 m, „przedłużony” – 9 m. Punktacja – zwycięstwo 3 pkt., remis – 1 pkt., porażka – 0 pkt. Przy końcowej równej ilości punktów: dwóch drużyn – kolejność, wynik meczu bezpośredniego, przy remisie – korzystniejsza różnica bramek, większa ilość strzelonych bramek, trzech i więcej drużyn – „mała tabela” meczy drużyn tylko zainteresowanych – kolejność: ilość punktów, korzystniejsza różnica bramek, większa ilość strzelonych bramek. Integralną częścią „Zasad gry” jest Regulamin 33. Mistrzostw Kostrzyn nad Odrą”
Sprawy sporne rozstrzyga organizator. Gramy FAIR PLAY.

Dyrektor MOSiR
Zygmunt Mendelski