

## **Regulamin Turnieju Piłki Nożnej FUNINO**

### **§ 1 ORGANIZATOR**

1. Organizatorem turnieju jest: FUNDACJA EKSTRAKLASY
2. Rozgrywki prowadzi Komitet Organizacyjny wyłoniony przez organizatora turnieju.

### **§ 2 UCZESTNICY**

1. W turnieju biorą udział drużyny składające się z dzieci z roczników 2012/2013
2. W turnieju udział weźmie minimum 16 drużyn.
3. W turnieju zagrają drużyny składające się z dzieci zaproszonych przez akademie piłkarskie prowadzone przez kluby Ekstraklasy.
4. Każdy z zawodników powinien posiadać dokument tożsamości ze zdjęciem potwierdzający wiek.

### **§ 3 SKŁADY**

1. Drużyna składa się z maksimum 5 graczy, minimum 4 graczy, z czego 3 przebywa na boisku.
2. Jeśli drużyna będzie mieć tylko 2 graczy, oznacza to, że przegrała mecz.
3. Drużyna składać się może zarówno z chłopców jak i dziewczynek.

### **§ 4 BOISKO**

1. Mecze zostaną rozegrane na boisku o wymiarach 25 na 30 metrów.
2. Na każdej linii końcowej ustawione będą dwie bramki o wymiarach 2 metry na 1 metr.
3. Między bramkami będzie odstęp 14 metrów.
4. Boisko jest wyznaczone liniami bocznymi i końcowymi, gra się do linii.

### **§ 5 CZAS GRY / PIŁKA / STROJE**

1. Czas gry wynosi 25 minut (dwa razy po 12,5 minuty) ze zmianą stron.
2. Mecze będą rozgrywane piłką nr 4
3. Zawodnicy jednej drużyny powinni mieć stroje w tym samym kolorze (bez numerów)
4. W trakcie rozgrywki zawodnicy powinni korzystać z obuwia piłkarskiego (tj. lanki lub płaska podeszwa). Wykluczona jest gra w tzw. „wkrętach”.

### **§ 6 SYSTEM ROZGRYWEK**

1. Turniej rozgrywany jest w myśl metodologii Funino.
2. Drużyny zgłoszone do turnieju zostaną podzielone na 4 grupy.
3. Każda drużyna rozegra co najmniej trzy mecze w fazie grupowej.
4. Zgodnie z ideą FUNINO celem turnieju jest przede wszystkim zachęcenie do uprawiania sportu, rozwój piłkarskich umiejętności, pobudzanie kreatywności potrzebnej zarówno na boisku jak i w codziennym życiu.
5. Z uwagi na to, iż Turniej to forma zabawy, wyniki nie są uwzględniane do klasyfikacji końcowej.

### **§ 7 KARY**

1. Zachowanie niesportowe powoduje wykluczenie zawodnika z gry do końca meczu.

### **§ 8 ZASADY GRY**

1. Pole karne lub strefa strzału jest zaznaczona linią przebiegającą równoległe do linii końcowej, która jest oddalona o 6 metrów od linii końcowej.
2. Bramka zostaje uznana tylko wówczas, kiedy piłka wcześniej zostanie podana przez atakującego do strefy strzału i kiedy piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową.
3. Jeśli podczas gry zmieni się położenie bramek, sędzia uznaje bramkę także wówczas, kiedy piłka w jego opinii przekroczyła linię w miejscu, w którym pierwotnie stała bramka.
4. Mecze rozgrywane są bez udziału bramkarzy.

5. Jeden gracz może przebywać na linii bramkowej w celu zabezpieczenia dostępu do bramki maksymalnie przez 2 sekundy.
6. Nie występują spalone oraz rzuty karne.
7. Wszystkie wznowienia gry w postaci rzutów różnych będą wykonywane ze środka linii końcowej.
8. Wszystkie rzuty wolne oraz wznowienia od bramki są „pośrednie”.
9. Rzut wolny występuje tylko w środku pola i we własnej strefie strzału. Piłka jest wprowadzana do gry podaniem lub poprzez prowadzenie piłki.
10. Rzut wolny jest zawsze wykonywany w odległości przynajmniej 3 m od strefy strzału przeciwnika, a wszyscy przeciwnicy muszą być oddaleni przynajmniej o 3 m od osoby wykonującej rzut wolny.
11. W przypadku naruszenia zasad przez obrońców na własnym polu karnym dyktowany jest atak karny dla przeciwnika.
12. Atak karny polega na tym, że na sygnał sędziego atakujący prowadzi piłkę ze środka boiska w kierunku strefy strzału do jednej spośród 2 bramek przeciwnika, które są bronione przez jednego spośród 3 obrońców. Na sygnał sędziego obrońca ten rusza z linii końcowej i zmusza atakującego do podania piłki do innego gracza. Inni gracze ruszają razem z 2 pozostałymi obrońcami z domyślnej linii 5 m za piłką, w celu pomocy graczowi w ataku lub w obronie. Sędzia daje sygnał startu, kiedy wszystkich 6 graczy zajmuje swoje pozycje.
13. W przypadku dwóch lub więcej ataków karnych podczas jednej gry gracze muszą zamieniać się pozycjami.
14. W przypadku autu bocznego lub autu bramkowego piłka jest wprowadzana do gry podaniem. Wszyscy przeciwnicy muszą być oddaleni od podającego o przynajmniej 5 m.
15. Po zdobyciu każdej bramki obie drużyny muszą wymienić jednego gracza. Wymiana następuje w ramach rotacji i zawsze przebiega na środku boiska.
16. Każde naruszenie zasad przy zmianie zawodnika skutkuje „atakami karnymi”.
17. Jeśli jedna z drużyn osiągnie przewagę trzech bramek, drużyna przegrywająca może wprowadzić swojego gracza rezerwowego i grać w przewadze jednego zawodnika, aż do zmniejszenia różnicy bramkowej do dwóch goli.

## § 9 NAGRODY

1. Każdy uczestnik Turnieju otrzyma pamiątkowy medal.

## § 10 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Interpretacja niniejszego Regulaminu oraz wyniki sprawy sporne (w tym kwestie nieregulowane niniejszym Regulaminem) rozstrzyga Organizator, a jego decyzja jest ostateczna.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.