



FORTUNA

ZAKŁADY BUKMACHERSKIE
PUCHAR POLSKI PLAYARENA

Regulamin Turnieju Finałowego Fortuna Puchar Polski Playarena - Włocławek 2016

§ 1. ORGANIZATOR

Organizatorem turnieju jest:
Stowarzyszenie Playarena
ul. Jaracza 13/7
50-305 Wrocław
KRS: 0000323697

Z organizatorem należy kontaktować się poprzez jego biuro organizacyjne:
ul. Parkowa 25
51-616 Wrocław
puchar@playarena.pl

§ 2. UCZESTNICTWO I DOPUSZCZENIE ZAWODNIKÓW DO GRY

1. Turniej przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla drużyn, które otrzymają zaproszenie na zawody od organizatora turnieju w formie formularza zgłoszeniowego.
2. Drużyny wybierane są przez organizatora turnieju na podstawie rezultatów osiągniętych w rozgrywkach pucharowych w poszczególnych miastach.
3. Drużyna, w której składzie są osoby niepełnoletnie musi mieć pełnoletniego Opiekuna, który odpowiada za zawodników podczas turnieju.
4. Kapitan drużyny będzie odpowiedzialny za wszelkie kontakty z organizatorem turnieju. Kapitan wyznacza swojego Zastępcę wypełniającego obowiązki kapitana w razie wystąpienia szczególnych okoliczności.
5. Każdy biorący udział w turnieju zawodnik musi mieć przy sobie ważny dokument wskazany w formularzu zgłoszeniowym (dowód osobisty, paszport, legitymację szkolną lub studencką) potwierdzający tożsamość i datę urodzenia zawodnika. Wszelkie fałszerstwa będą karane dyskwalifikacją z rozgrywek całej drużyny.
6. Niepełnoletni zawodnicy muszą posiadać podpisaną przez rodziców zgodę na uczestnictwo w turnieju. Brak podpisanej przez rodzica lub opiekuna prawnego zgody powodować będzie wykluczenie zawodnika z rozgrywek. Wzór zgody rodziców będzie przekazany drużynom wraz z formularzem zgłoszeniowym.

7. Zawodnicy oświadczają, że posiadają ważne badania lekarskie zezwalające na udział w zawodach sportowych. Organizator zastrzega sobie prawo wglądu do odpowiedniej opinii lekarskiej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za udział w mistrzostwach osób chorych i wyniki z tego wypadki.
8. Zawodnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w formularzu zgłoszeniowym oraz wykorzystanie i przetwarzanie ich wizerunku przez organizatora oraz firmy PLAYARENA Sp. z o. o., „FORTUNA Online Zakłady Bukmacherskie” Sp. z o.o. i Fortuna Services Sp. z o.o. S.K.A.
9. Warunkiem przystąpienia do turnieju jest akceptacja niniejszego regulaminu i własnoręcznie podpisanie się każdego zawodnika pod formularzem zgłoszeniowym. Zawodnicy zobowiązują się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu oraz regulaminu obiektu, na którym turniej się toczy.
10. Kapitan musi dostarczyć organizatorowi formularz zgłoszeniowy mailowo do dnia 06.07.2016r. (do godziny 23:59) oraz z własnoręcznymi podpisami zawodników na miejscu zawodów, najpóźniej na 60 minut przed rozegranie pierwszego spotkania.
11. Drużyna musi zapłacić wpisowe na turniej oraz przesłać organizatorowi potwierdzenie zapłaty drogą mailową do dnia 06.07.2016r. (do godziny 23:59). Jeśli drużyna nie dopełni tego obowiązku, straci możliwość uczestniczenia w turnieju, a w jej miejsce zaproszona zostanie kolejna drużyna z rozgrywek pucharowych.
12. W turnieju mogą wystąpić zawodnicy znajdujący się w składzie zespołu na portalu Playarena.pl, którzy zostali dodani do składu najpóźniej w dniu 01 lipca 2016 roku oraz posiadający kompletnie uzupełniony profil zawodnika (wraz z dodanym zdjęciem pozwalającym na bezproblemową identyfikację zawodnika).
13. Zawodnicy niewymienieni na formularzu zgłoszeniowym nie zostaną dopuszczeni do gry.
14. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do gry zawodnika lub całej drużyny, jeśli zachowanie zawodnika lub zawodników drużyny może zagrażać bezpieczeństwu uczestników turnieju (w szczególności, gdy wskazuje na nietrzeźwość).
15. Drużyny, które awansują do meczu finałowego (o Puchar Polski), otrzymują od organizatora kompletne stroje piłkarskie (na własność). Drużyny te mają obowiązek rozegrania meczu finałowego w tychże strojach. Stroje te zostaną dostarczone obu zespołom po spotkaniu półfinałowym.

§ 3. CEL

Celami turnieju są:

1. Popularyzacja piłki nożnej.
2. Wyłonienie zdobywcy Fortuna Pucharu Polski Playarena 2016.

§ 4. TERMIN I MIEJSCE TURNIEJU

1. Termin: 09.07.2016r. (sobota)
2. Miejsce:
Ośrodek Sportu i Rekreacji we Włocławku
Al. Chopina 8
41-200 Włocławek

§ 5. PRZEBIEG TURNIEJU

Turniej będzie składał się z dwóch faz:

1. FAZA GRUPOWA:

- W fazie grupowej weźmie udział 40 drużyn;
- Drużyny zostaną rozlosowane do jednej z 8 grup;
- Każda grupa składać się będzie z 5 drużyn;
- W każdej grupie gramy systemem każdy z każdym;
- Dwie najlepsze drużyny z każdej grupy awansują do fazy pucharowej.

2. FAZA PUCHAROWA:

- 16 drużyn rywalizuje o miano najlepszej drużyny w systemie „przegrywający odpada”;
- Dodatkowo rozegrany zostanie mecz o 3 miejsce w turnieju;

Szczegółowy harmonogram meczów zostanie przedstawiony drużynom najpóźniej na trzy dni przed turniejem.

§ 6. PRZEPISY GRY

1. Zespoły grają w składach sześciuosobowych: pięciu graczy w polu + bramkarz. Maksymalnie można mieć sześciu rezerwowych. Cały skład drużyny to maksymalnie dwanaście osób.
2. Wymiary boisk: szerokość 26 m., długość 54 m. Zakres tolerancji każdego wymiaru wynosi +/- 3 m.
3. Wymiary bramek: 2 x 5 m, piłka: rozmiar 5.
4. Czas gry: 2 x 10 minut, z przerwą wyłącznie na zmianę stron.
5. Przed rozpoczęciem spotkania odbywa się losowanie z udziałem sędziego. Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna grę, a przegrywający wybiera stronę boiska.
6. Dogrywka „Playarena Turbo”: w przypadku remisu w fazie pucharowej odbędzie się 5-minutowa dogrywka „Playarena Turbo”. Szczegółowe przepisy dotyczące dogrywki Playarena Turbo znajdują się w punkcie § 7.
7. Obuwie piłkarskie: kategoriyczny zakaz gry we wkrętach.
8. Pole bramkowe: prostokąt o wymiarach 7 x 14 m.
9. Bramkarz może chwytać piłkę tylko w polu bramkowym.
10. Rzut od bramki oraz rzuty z autu wykonywane są nogą.
11. Zabronione jest atakowanie piłki za pomocą wślizgu, gdy jest ona w posiadaniu przeciwnika lub gdy próbuje on ją zagrać. Wyjątkiem jest możliwa gra wślizgiem przez bramkarza we własnym polu karnym oraz w sytuacji, w której w pobliżu interweniującego zawodnika nie ma przeciwnika (np. wślizg blokujący linię strzału lub wślizg dokonany w celu utrzymania piłki w polu gry). Wślizgiem można także strzelić bramkę.
12. Gra bez „spalonego”.
13. Zmiany hokejowe odbywają się przy linii środkowej boiska w strefie wyznaczonej przez sędziego.
14. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
15. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 m od bramki.
16. Niestawienie się drużyny na czas rozpoczęcia meczu oznacza walkower na korzyść drużyny

przeciwnej w stosunku 5:0 i 3 punktów. Czas oczekiwania na drużynę na boisku przez sędziego wynosi 5 minut.

17. Zawodnicy muszą posiadać jednolite kolorystycznie stroje, koniecznie z widocznymi numerami.

18. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej za wypadki wynikające z udziału w turnieju osób chorych oraz za skutki owych wypadków przed, po i w czasie rozgrywania zawodów, ani za koszty leczenia.

19. Zawodnicy powinni grać w ochraniaczach. Obowiązuje zakaz gry w biżuterii.

20. Sprawy nie ujęte w zasadach gry i jego interpretacje rozstrzyga Organizator.

§ 7.

PLAYARENA TURBO

1. W przypadku remisu w fazie pucharowej odbędzie się 5-minutowa dogrywka „Playarena Turbo”.

2. W czasie dogrywki, co minutę sędzia będzie zatrzymywał grę i w tym czasie każda z drużyn zmuszona będzie ściągnąć z pola gry po jednym zawodniku. W dalszym ciągu można będzie jednak dokonywać zmian zgodnie z § 6, punkt 12. Na placu gry cały czas jednak musi przebywać bramkarz (nie można wprowadzać tak zwanego „lotnego bramkarza”).

3. W przypadku braku rozstrzygnięcia w ciągu 5-minut, mecz rozgrywany jest aż do rozstrzygnięcia, zgodnie z zasadą nagłej śmierci (drużyna strzelająca w tym czasie bramkę, wygrywa mecz). Sędzia po upływie 5 minut przerywa mecz i dokonuje losowania stron na okres gry do nagłej śmierci (drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna grę, a przegrywający wybiera stronę boiska). Przez ten czas na placu gry pozostaje po dwóch graczy z każdej drużyny (jeden zawodnik z pola i bramkarz).

4. Podczas trwania dogrywki Playarena Turbo bramkarz nie ma prawa opuszczać własnego pola karnego (nawet podczas gry dwóch na dwóch). W przypadku, w którym bramkarz dotknie piłkę poza swoim polem karnym, dyktowany jest rzut karny dla drużyny przeciwnej.

5. W trakcie ostatniej minuty dogrywki oraz w trakcie gry z zasadą nagłej śmierci (podczas gry dwóch na dwóch), rzuty różne, wolne i auty, zawodnik wykonuje poprzez wyprowadzenie (nie musi podawać jej do swojego bramkarza).

6. Żółta kartka: Podczas dogrywki żółta kartka skutkuje 1-minutowym wykluczeniem, tak jak podczas regularnego czasu gry. UWAGA: wyjątek stanowi sytuacja, w której na boisku pozostaje po 2 zawodników z każdej drużyny. Żółta kartka w takiej sytuacji powoduje:

- rzut karny dla drużyny przeciwnej (bez względu na miejsce boiska, w którym doszło do przewinienia),
- wykluczenie ukaranego zawodnika na 1-minutę,
- w miejsce ukaranego zawodnika na boisko wchodzi inny zawodnik,
- w przypadku straty bramki, ukarany zawodnik może powrócić na boisko przed upływem 1-minuty,
- w przypadku, gdy zawodnik otrzymuje bezpośrednią czerwoną kartkę, zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a jego miejsce na boisku zajmuje zawodnik rezerwowy (w tej sytuacji również dochodzi do rzutu karnego).

§ 8.

PUNKTACJA

1. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.

2. Za przegraną wskutek niestawiennictwa 0 punktów i wynik 0:5.

3. W fazie grupowej kolejność zespołów ustalona zostaje na podstawie ilości dużych punktów. W przypadku gdy dwie drużyny uzyskają taką samą liczbę punktów, o miejscu tych drużyn decyduje wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi. Jeśli taką samą liczbę punktów uzyskają trzy lub więcej drużyn, o kolejności w tabeli decyduje tzw. „mała tabela”, a więc tabela

uwzględniając tylko i wyłącznie mecze rozegrane pomiędzy zainteresowanymi drużynami, z pominięciem wszystkich pozostałych spotkań w grupie.

O zajętych miejscach w fazie grupowej decydują kolejno:

1. większa ilość zdobytych punktów;
2. bezpośrednie spotkanie lub „mała tabela”;
3. stosunek bramek - strzelone do straconych;
4. większa liczba zdobytych bramek;
5. klasyfikacja fair-play (wyższe miejsce zajmie ta drużyna, która w trakcie fazy grupowej otrzymała mniej żółtych i czerwonych kartek. Za żółtą kartkę otrzymuje się jeden minusowy punkt, a za czerwoną – dwa. Wyżej w klasyfikacji jest ta drużyna, która zbierała mniej ujemnych punktów);
6. rzuty karne (po 3, później „nagła śmierć”).

§ 9.

KARY INDYWIDUALNE

1. Żółta kartka: kara 1 minuty. Zawodnik (także bramkarz) ukarany żółtą kartką opuszcza boisko na jedną minutę. Może on powrócić na boisku przed upływem regulaminowej jednej minuty, tylko w przypadku, w którym jego zespół straci w tym czasie bramkę lub nastąpi zakończenie połowy spotkania. Otrzymanie drugiej żółtej kartki w czasie meczu, oznacza w konsekwencji otrzymanie czerwonej kartki.
2. Czerwona kartka: kara wykluczenia z danego meczu. Zespół, którego zawodnik ukarany został czerwoną kartką, po upływie pięciu minut może wprowadzić innego zawodnika na boisko. Jeżeli zachowanie zawodnika ukaranego czerwoną kartką było wybitnie niesportowe, decyzją sędziego może on zostać zawieszony na kolejne spotkanie drużyny w turnieju.
3. Jeśli zawodnik otrzyma czerwoną kartkę w okresie ostatnich 5 minut meczu, to kara ta w przypadku dogrywki obowiązuje w niej w czasie nie dłuższym niż jedna minuta.

§ 10.

KARY ZESPOŁOWE

1. Nieprzystąpienie do meczu fazy grupowej zespołu, który zakwalifikował się do fazy pucharowej, oznaczać będzie dyskwalifikację drużyny z całego turnieju.
2. Nieprzystąpienie do meczu fazy grupowej zespołu, który nie zakwalifikował się do fazy pucharowej oznaczać będzie dyskwalifikację drużyny z całego turnieju oraz niedopuszczenie do turnieju w przyszłym roku.
3. Nieprzystąpienie do meczu fazy pucharowej, oznaczać będzie dyskwalifikację drużyny z całego turnieju oraz niedopuszczenie do turnieju w przyszłym roku.
4. Zespół startujący w Fortuna Puchar Polski Playarena zobligowany jest do rozegrania na turnieju wszystkich swoich zaplanowanych spotkań. Drużyna może opuścić turniej za zgodą organizatora tylko w przypadku, w którym nie będzie miała w swoim składzie minimum pięciu zawodników zdolnych do gry. O zdolności zawodnika do gry decyduje Organizator, który może posiłkować się przy wydaniu decyzji opinią znajdujących się na obiekcie służb medycznych.
5. Drużyna, której zawodnik pod wpływem alkoholu przebywa na obiekcie, zostaje wykluczona z turnieju w trybie natychmiastowym.

§ 11.

ZACHOWANIE SIĘ W TRAKCIE TURNIEJU

Wszystkich osoby znajdujące się na terenie imprezy, w szczególności zawodników, trenerów i kibiców obowiązują następujące zasady:

- przestrzeganie przepisów „fair play”;
- całkowity zakaz spożywania alkoholu na terenie obiektu;
- całkowity zakaz palenia na terenie obiektu;
- całkowity zakaz noszenia barw klubowych, nie będących barwami zespołów występujących w rozgrywkach Ligi Nike Playarena;
- odpowiedzialność za wszelkie zniszczenia ponoszą sprawcy;
- odpowiedzialność za osoby niepełnoletnie ponosi ich opiekun prawny;
- odpowiedzialność za wszelkie zniszczenia spowodowane przez osoby niepełnoletnie ponosi ich opiekun prawny;
- zawodnicy powinni ułatwiać organizatorom wykonywanie ich obowiązków, z nagrywaniem oraz fotografowaniem imprezy włącznie;
- zawodnicy, jeśli zajdzie taka konieczność, wyrażają zgodę na badanie alkomatem;
- nieprzestrzegający Regulaminu osoby i drużyny mogą zostać usunięte z terenu obiektu oraz zdyskwalifikowane z turnieju. Za przewinienia jednego zawodnika może być zdyskwalifikowana cała drużyna.

§ 12.

ZOBOWIĄZANIA ORGANIZATORA

1. Organizator turnieju zobowiązuje się do zapewnienia zawodnikom uczestniczącym w turnieju:
 - Koszulkę pamiątkową;
 - wody mineralnej;
 - obsługi sędziowskiej;
 - pomocy medycznej w razie nagłych wypadków;
 - ubezpieczenia NNW.
2. Organizator nie odpowiada za uszczerbki na zdrowiu powstałe podczas turnieju i w związku z turniejem ani za ich skutki.
3. Organizator nie zapewnia transportu ani noclegu zawodnikom.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku zniszczenia, zaginięcia lub kradzieży rzeczy uczestników.

§ 13.

NAGRODY

1. Trzy najlepsze drużyny turnieju zostaną nagrodzone przez Organizatora nagrodami rzeczowymi. Nagrody indywidualne otrzymają także: najlepszy zawodnik turnieju (MVP), najlepszy zawodnik U-20, król strzelców, najlepszy bramkarz, najlepszy zawodnik ofensywny, najlepszy zawodnik defensywny. Tytuł króla strzelców zdobywa osoba, która w czasie trwania turnieju (nie licząc serii rzutów karnych) strzeli najwięcej bramek. W przypadku jeśli tyle samo goli będzie miało na swoim koncie dwóch lub więcej zawodników, wyżej w klasyfikacji znajdzie się ten, którego drużyna zajęła wyższe miejsce w turnieju. W przypadku „remisu”, o kolejności decydować będzie liczba meczów, w

których zawodnik strzelał bramki. Im większa liczba takich meczów, tym wyższe miejsce zawodnika w klasyfikacji strzelców.

2. Zdobywca Fortuna Pucharu Polski Playarena otrzyma możliwość reprezentowania Polski na turnieju EMF Champions League 2016

§ 14.

FINANSOWANIE

1. Wpisowe na turniej wynosi 249,00 zł od drużyny. Wpłata jest wymagana w terminie do 06.07.2016r (włącznie).
2. Koszty przejazdu: drużyny pokrywają we własnym zakresie.
3. Koszty noclegu: drużyny pokrywają we własnym zakresie.

§ 15.

UBEZPIECZENIE

Organizator zapewnia wszystkim zawodnikom biorącym udział w turnieju ubezpieczenie NNW. Szczegółowe warunki ubezpieczenia organizator udostępni w biurze zawodów oraz na prośbę drogą mailową.

§ 16.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Sprawy nie ujęte w regulaminie i jego interpretacje rozstrzyga organizator.
2. Każdy uczestnik turnieju wyraża zgodę na warunki określone w Regulaminie, zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego regulaminu oraz regulaminu obiektu, na którym turniej się toczy.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany postanowień niniejszego regulaminu.
4. W skrajnych sytuacjach (np. przy bardzo niekorzystnych warunkach pogodowych) organizator zastrzega sobie prawo do skrócenia długości trwania meczu do 1 x 15 minut. Istnieje też wtedy możliwość zmiany terminu lub miejsca rozegrania turnieju. W takim przypadku organizator nie zwraca wpisowego.