



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

REGULAMIN TECHNICZNY FUTSAL K

1. System rozgrywek

- system rozgrywek składa się z 2 faz: fazy grupowej i fazy pucharowej.
- w fazie grupowej drużyny grają w dwóch 4-zespołowych grupach, systemem każdy z każdym (jeden mecz).
- punktacja w meczach grupowych: zwycięstwo 3 pkt, remis 1 pkt, przegrana 0 pkt.
- czas trwania meczu w fazie grupowej to 2 x 12 minut (z zatrzymywaniem czasem) plus przerwa 5 minutowa.
- mecze w fazie pucharowej także trwają 2 x 12 minut plus przerwa 5 minutowa, jeżeli nie nastąpi rozstrzygnięcie w regulaminowym czasie gry zostanie zarządzona dogrywka 2 x 5 minut, jeżeli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia będą zarządzane rzuty karne zgodnie z przepisami FIFA, UEFA i PZPN. Pierwszą serię rzutów karnych (3) mogą wykonywać tylko zawodniczki, które w momencie zakończenia meczu przebywały na boisku.
- w przypadku równej ilości punktów o zajęciu wyższego miejsca w fazie grupowej decyduje kolejno: (przy dwóch drużynach) bilans bezpośredniego meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica pomiędzy zdobytymi a straconymi bramkami we wszystkich spotkaniach, większa ilość zdobytych bramek we wszystkich spotkaniach; (przy trzech i więcej drużynach) bilans punktów z bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica bramek z bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, większa ilość zdobytych bramek z bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica bramek ze wszystkich meczów grupowych.
- po zakończeniu meczów w fazie grupowej, zostanie rozegrana faza pucharowa wg. następujących zasad: półfinały (krzyżak) 1A-2B i 1B-2A, zwycięzcy półfinałów zagrają o 1 miejsce, przegrani z półfinałów zagrają o 3 miejsce (dotyczy klasyfikacji końcowej AMWL 2016/2017).
- drużyny, które zajmą trzecie miejsca w grupach zostaną sklasyfikowane na miejscach 5-6, drużyny, które zajmą czwarte miejsca w grupach zostaną sklasyfikowane na miejscach 7-8, (o wyższym miejscu przy danej parze drużyn decydują zdobyte punkty, różnica pomiędzy zdobytymi i straconymi bramkami, większa ilość zdobytych bramek we wszystkich meczach grupowych z zaznaczeniem, że pod uwagę bierze się mecze z drużynami, które zajęły wyższe miejsca w grupach (dotyczy klasyfikacji końcowej AMWL 2016/2017).

Zawody wspierają:



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

2. Uczestnictwo.

- Klub Uczelniany ma prawo zgłosić do rozgrywek tylko jeden zespół.
- do zawodów można zgłosić dowolną ilość zawodniczek, ale nie mniej niż 5.
- do protokołu meczowego można wpisać 14 zawodniczek (zweryfikowanych).
- jeżeli w drużynie wystąpi niezwerfikowana zawodniczka to wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower na niekorzyść tej drużyny.

3. Przepisy gry

- obowiązują tzw. lotne zmiany podczas trwania meczu, które należy dokonywać w strefie zmian wyznaczonej zgodnie z przepisami FIFA, UEFA i PZPN. Zmiana może zostać dokonana w każdym momencie, zarówno gdy piłka jest w grze, jak i poza grą. W celu wymiany zawodniczki na zawodniczkę rezerwową muszą zostać spełnione następujące warunki:
 - zawodniczka wchodzi na pole gry poprzez własną strefę zmian własnej drużyny,
 - zmiana jest dokonana, kiedy zawodniczka rezerwowa wejdzie na pole gry poprzez strefę zmian, po przekazaniu narzutki zawodniczce, którą zmienia chyba, że zawodniczka ta opuszcza pole gry w innym miejscu, na które zezwalają Przepisy Gry, w takim przypadku zawodniczka rezerwowa powinna przekazać narzutkę trzeciemu sędziemu (w sytuacji wystąpienia kontuzji, zawodniczka wchodząca ma obowiązek przekazać narzutkę sędziemu technicznemu, natomiast gdy w meczu nie ma sędziego technicznego zawodniczka przekazuje narzutkę sędziemu czasowemu kładąc ją na stoliku).
- po każdym meczu trener ma obowiązek podpisać protokół meczowy wypełniany przez sędziego.
- niestawienie się drużyny w ciągu 15 minut od wyznaczonej godziny rozpoczęcia meczu oznacza walkower.
- kary obowiązujące podczas AMWL:
 - a) dwie żółte – pauza w następnym meczu,
 - b) czerwona kartka z gradacji 2 żółtych oraz czerwona kartka bezpośrednio pokazana w meczu (np. pokazana za faul taktyczny) – pauza w następnym meczu, ponadto drużyna, której zawodniczka otrzymała czerwoną kartkę zostaje ukarana karą 2 min gry w osłabieniu, jeżeli drużyna grająca w osłabieniu straci bramkę to po wznowieniu gry kara 2 min jest anulowana, a w miejsce ukaranej zawodniczki może wejść dowolna zawodniczka wpisana do protokołu meczowego nie ukarana czerwoną kartką, kara 2 minut nie będzie anulowana, kiedy drużyna grająca w osłabieniu strzeli bramkę oraz kiedy obie drużyny grają w osłabieniu, a jeden z zespołów straci lub strzeli bramkę,

Zawody wspierają:



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

- c) czerwona kartka w meczu (za niesportowe zachowanie) – pauza w 2 następnych meczach, obowiązuje również kara 2 min. j.w.
- po każdym meczu na stronie www.azs.lublin.pl w dziale Akademickie Mistrzostwa Woj. Lubelskiego/Dyscypliny/Futsal K, będzie ukazywała się informacja na temat zawodniczek ukaranych żółtymi i czerwonymi kartkami. Za przestrzeganie stosowania pauzy w kolejnych meczach odpowiedzialne są drużyny (trenerzy zespołów), niezależnie od informacji zamieszczonych na www.azs.lublin.pl.
 - każdy faul zawodniczki danej drużyny jest liczony jako przewinienie drużyny, po 4 i kolejnym przewinieniu drużyny jest dyktowany tzw. rzut karny przedłużony, przewinienia drużynowe uzyskane w I połowie meczu są anulowane po I połowie meczu i liczone od początku podczas trwania II połowy meczu, przewinienia drużynowe, które zespół uzyskał w II połowie meczu nie są zerowane tylko w przypadku, gdy sędziowie zarządzą rozegranie dogrywki (2x5min).
 - rzut karny zwykły jest wykonywany z odległości 6m, rzut karny przedłużony (po 4 i kolejnym przewinieniu drużyny) jest wykonywany z odległości 10m, pozostałe kwestie odnośnie wykonywania rzutów karnych regulują przepisy FIFA, UEFA i PZPN.
 - rzut autowy wykonywany zza linii bocznej boiska, gdzie piłka nie może znajdować się dalej niż 25 cm od linii bocznej boiska (czas wykonania 4 sekundy) – piłka przed wykonaniem rzutu autowego musi stać w miejscu (nie może się toczyć), a zawodniczka może dotykać linię boczną boiska tylko jedną nogą.
 - istnieje możliwość wycofania bramkarki i wprowadzenia zawodniczki z pola tzw. „lotnej bramkarką” (musi być oznaczona innym kolorem koszulki niż pozostałe zawodniczki z drużyny).
 - bramkarka wprowadza piłkę do gry wyrzutem z ręki, bramkarka może przetrzymywać piłkę w rękach maksymalnie 4 sekundy.
 - zagrania z bramkarką:
 - a) w przypadku wznowienia gry rzutem od bramki, z akcji, bezpośrednio z rzutu autowego lub rzutu wolnego (na własnej połowie) bramkarka nabiera praw do ponownego zagrania piłki dopiero, gdy zostanie ona dotknięta przez zawodniczkę drużyny przeciwnej lub znajdzie się poza grą (np. rzut wolny lub autowy). Bez znaczenia jest miejsce, na której połowie gry znajduje się bramkarka w momencie powtórnego zagrania – przejście przez piłkę linii środkowej nie daje uprawnień do zagrania. Bramkarka na własnej połowie nie może przytrzymywać piłki dłużej niż 4 sekundy. Na połowie przeciwnika bramkarka może zagrywać piłkę dowolną ilość raz i bez ograniczeń czasowych. Powyższe dotyczy również tzw. „lotnej bramkarki”,

Zawody wspierają:



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

- b) w przypadku gdy bramkarka otrzymała piłkę bezpośrednio z rzutu autowego lub rzutu wolnego będąc na połowie przeciwnika może zagrywać piłkę dowolną ilość razy. Gdy w tej samej akcji piłka znajdzie się na własnej połowie, bramkarka może zagrać piłkę dowolną ilość razy (z zastrzeżeniem, że nie przytrzyma piłki dłużej niż przez 4 sekundy), powtórne zagranie na własnej połowie jest niedozwolone z zastrzeżeniem, że nie została wcześniej dotknięta przez przeciwniczkę,
- c) w przypadku jak w podpunkcie b) – gdy bramkarka wróci z piłką na własną połowę zaatakowana przez przeciwniczkę – interpretacja zagrania jest identyczna,
- d) w sytuacjach opisanych w podpunktach a), b), c) przepisy mówią o rozmyślnym zagranie współpartnerki, tym samym, gdy zagranie w opinii sędziów jest przypadkowe (tzw. kiks) to powtórne zagranie piłki przez bramkarkę na własnej połowie jest dozwolone.

4. Uwagi końcowe

- kolory strojów meczowych zainteresowane drużyny ustalają między sobą odpowiednio wcześniej przed danym meczem, przyjmuje się, że prawo pierwszeństwa wyboru koloru stroju meczowego przysługuje drużynie gości (wpisana w terminarzu rozgrywek na drugiej pozycji).
- zawodniczki grające w meczu mają obowiązek zakładania ochraniaczy na piszczele.
- drużyny mają obowiązek posiadania podczas meczu kompletu własnych znaczników.
- ustalenia nieujęte w/w regulaminie określają przepisy FIFA, UEFA, PZPN i AZS.

Zawody wspierają: