



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

REGULAMIN TECHNICZNY FUTSAL M

1. System rozgrywek

- system rozgrywek składa się z 2 faz: fazy grupowej i fazy pucharowej.
- w fazie grupowej drużyny grają w dwóch grupach - 5-zespołowej i 4-zespołowej, 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 15 minut (z zatrzymywaniem czasem) plus przerwa 5 minutowa.
- mecz w fazie pucharowej także trwają 2 x 15 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 zawodnicy, którzy w momencie zakończenia meczu przebywali 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 (z zastrzeżeniem, że gdy awans na Półfinały AMP będzie przysługiwał za zajęcie także 5 miejsca - zostanie rozegrany bezpośredni mecz między zainteresowanymi drużynami), 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,

Zawody wspierają:



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

które zajęły wyższe miejsca w grupach, drużyna, która zajmie piąte miejsce w grupie 5-zespołowej zostanie sklasyfikowana odpowiednio na miejscu 9 (dotyczy klasyfikacji końcowej AMWL 2016/2017).

2. Uczestnictwo

- Klub Uczelniany ma prawo zgłosić do rozgrywek tylko jeden zespół.
- do zawodów można zgłosić dowolną ilość zawodników, ale nie mniej niż 5.
- do protokołu meczowego można wpisać 14 zawodników (zweryfikowanych).
- jeżeli w drużynie wystąpi niezweryfikowany zawodnik 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 zawodnika na zawodnika rezerwowego muszą zostać spełnione następujące warunki:
 - zawodnik wchodzi na pole gry poprzez własną strefę zmian jego drużyny,
 - zmiana jest dokonana, kiedy zawodnik rezerwowego wejdzie na pole gry poprzez strefę zmian, po przekazaniu narzutki zawodnikowi, którego zmienia chyba, że zawodnik ten opuszcza pole gry w innym miejscu, na które zezwalają Przepisy Gry, w takim przypadku zawodnik rezerwowego powinien przekazać narzutkę trzeciemu sędziemu (w sytuacji wystąpienia kontuzji, zawodnik wchodzący ma obowiązek przekazać narzutkę sędziemu technicznemu, natomiast gdy w meczu nie ma sędziego technicznego zawodnik 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 gradacją 2 żółtych oraz czerwona kartka bezpośrednia pokazana w meczu (np. pokazana za faul taktyczny) – pauza w następnym meczu, ponadto drużyna, której zawodnik otrzymał czerwoną kartkę zostaje ukarany 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 ukaranego zawodnika może

Zawody wspierają:



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

wejść dowolny zawodnik wpisany do protokołu meczowego nie ukarany 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,

- c) czerwona kartka w meczu (za niesportowe zachowanie) – pauza w 2 następnych meczach, obowiązuje również kara 2 min. j.w.
- po każdym meczu, na www.azs.lublin.pl w dziale Akademickie Mistrzostwa Woj. Lubelskiego/Dyscypliny/Futsal M, będzie ukazywała się informacja na temat zawodników 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 zawodnika danej drużyny jest liczony jako przewinienie drużyny, po 5 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 5 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 zawodnik może dotykać linię boczną boiska tylko jedną nogą.
 - istnieje możliwość wycofania bramkarza i wprowadzenia zawodnika z pola tzw. „lotny bramkarz” (musi być oznaczony innym kolorem koszulki niż pozostali zawodnicy z drużyny).
 - bramkarz wprowadza piłkę do gry wyrzutem z ręki, bramkarz może przetrzymywać piłkę w rękach maksymalnie 4 sekundy.
 - zagrania z bramkarzem:
 - a) w przypadku wznowienia gry rzutem od bramki, z akcji, bezpośrednio z rzutu autowego lub rzutu wolnego (na własnej połowie) bramkarz nabiera praw do ponownego zagrania piłki dopiero, gdy zostanie ona dotknięta przez zawodnika drużyny przeciwnej lub znajdzie się poza grą (np. rzut wolny lub autowy). Bez znaczenia jest miejsce, na której połowie gry znajduje się bramkarz w momencie powtórnego zagrania – przejście przez piłkę linii środkowej nie daje uprawnień do zagrania. Bramkarz na własnej połowie nie może przytrzymywać piłki

Zawody wspierają:



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

dłużej niż 4 sekundy. Na połowie przeciwnika bramkarz może zagrywać piłkę dowolną ilość razy i bez ograniczeń czasowych. Powyższe dotyczy również tzw. „lotnego bramkarza”,

- b) w przypadku gdy bramkarz otrzymał 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, bramkarz może zagrać piłkę dowolną ilość razy (z zastrzeżeniem, że nie przytrzymuje piłki dłużej niż przez 4 sekundy), powtórne zagranie na własnej połowie jest niedozwolone z zastrzeżeniem, że nie została wcześniej dotknięta przez przeciwnika,
- c) w przypadku jak w podpunkcie b) – gdy bramkarz wrócić z piłką na własną połowę zaatakowany przez przeciwnika – interpretacja zagarnia jest identyczna,
- d) w sytuacjach opisanych w podpunktach a), b), c) przepisy mówią o rozmyślnym zagranie współpartnera, tym samym, gdy zagranie w opinii sędziów jest przypadkowe (tzw. kiks) to powtórne zagranie piłki przez bramkarza 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).
- zawodnicy grający 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:



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego