



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

REGULAMIN TECHNICZNY PIŁKA RĘCZNA MĘŻCZYZN

1. System rozgrywek

- system rozgrywek to system ligowy każdy z każdym – mecz + rewanż.
- punktacja: zwycięstwo 2 pkt., remis 1 pkt., przegrana 0 pkt.
- czas trwania meczu to 2 x 20 minut plus przerwa 10 minutowa.
- w przypadku równej ilości punktów o zajęciu wyższego miejsca decyduje kolejno: bilans bezpośrednich meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica (na plus) pomiędzy zdobytymi a straconym bramkami pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica (na plus) pomiędzy zdobytymi a straconymi bramkami we wszystkich spotkaniach, większa ilość zdobytych bramek we wszystkich spotkaniach, a w przypadku, gdy sytuacja dalej jest nie rozstrzygnięta zarządza się mecz dodatkowy.

2. Uczestnictwo.

- Klub Uczelniany ma prawo zgłosić do rozgrywek tylko jeden zespół.
- do zawodów można zgłosić dowolną ilość zawodników, ale nie mniej niż 7.
- do protokołu meczowego może zostać wpisanych 16 zawodników.
- jeżeli w drużynie wystąpi niezwyfikowany zawodnik to wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower na niekorzyść tej drużyny.

3. Przepisy gry

- obowiązują tzw. lotne zmiany podczas trwania meczu, których należy dokonywać w wyznaczonej strefie zmian.
- w każdym meczu drużynie przysługuje prawo do tzw. "przerwy na żądanie" - przysługują 3 czasy w czasie całego meczu, czas 1 i czas 2 w czasie 1 połowy spotkania; jeśli trener nie wykorzysta dwóch czasów to w drugiej połowie może wziąć czas 2 i czas 3; nie można wziąć czasu jeden po drugim i w ostatnich 5 minutach można wykorzystać tylko 1 czas.
- po każdym meczu, na www.azs.lublin.pl w dziale Akademickie Mistrzostwa Woj. Lubelskiego/Dyscypliny/Piłka ręczna M, będzie ukazywała się informacja na temat zawodników ukaranych dyskwalifikacją. Za przestrzeganie stosowania pauzy w kolejnych meczach odpowiedzialne są drużyny (trenerzy zespołów), niezależnie od informacji zamieszczonych na www.azs.lublin.pl.

Zawody wspierają:



Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego 2016/2017

- kary obowiązujące podczas AMWL:
 - żółta kartka – upomnienie,
 - 2 min kary,
 - czerwona kartka z gradacji (3 x 2min) – ukarany zawodnik musi opuścić plac gry i udać się na trybuny,
 - czerwona kartka, a następnie niebieska kartka w meczu opisana przez sędziego w protokole (za niesportowe zachowanie) – pauza w następnym meczu.
- na 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.

4. Uwagi końcowe

- ustalenia nieujęte w/w regulaminie określają przepisy IHF, EHF, ZPRP i AZS.

Zawody wspierają:



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego