



REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKICH DRUŻYN W UK – 2024

INFORMACJE OGÓLNE

W sezonie 2024 Mistrzostwa w UK będą składać się z cyklu 10 turniejów, które rozegrane zostaną od marca do grudnia. Daty ustalone na spotkaniu organizacyjnym nie powinny ulec zmianie. Zmienić się może miasto gospodarza turnieju – ze względu na dostępność obiektów piłkarskich w danym dniu.

Maksymalna ilość drużyn w jednym turnieju nie może przekroczyć 24, dopuszcza się wyjątkowo większą ilość w turniejach, gdzie organizator jest w stanie zapewnić odpowiednie zaplecze logistyczne do przeprowadzenia rozgrywek.

ZAPISY

Zapisy otwierane zostają automatycznie wraz z pierwszą publikacją oficjalnego plakatu konkretnego turnieju. Drużyny z miejsc 1 -22 poprzedniego etapu- mają pierwszeństwo w zapisach do kolejnego etapu (do 5 dni po rozpoczęciu zapisów do danego turnieju).

Potwierdzeniem udziału w turnieju jest wniesienie wpisowego,

które wynosi - 155 funtów od drużyny.

Liczy się kolejność wpłat.

Zapisy przyjmujemy pod stałym numerem telefonu 07735251442 u kierownika Mistrzostw – Szymon Krysiak

LOSOWANIE GRUP I AWANSE

Losowanie grup odbywa się (2-5 dni) przed turniejem na żywo za pośrednictwem Facebook w relacji live.

W przypadku wylosowania dwóch ekip tej samej drużyny do jednej grupy zastrzegamy sobie prawo do przeniesienia drugiej z kolei wylosowanej ekipy do kolejnej grupy.

Niezależnie od formatu rozgrywanego turnieju (ilość grup i drużyn) do ćwierćfinałów awansuje najlepszych 8 zespołów z rozgrywek grupowych. Do ćwierćfinałów o puchar prezesa awansują kolejne 8 zespołów które nie zakwalifikowały się to głównej fazy turnieju.

Awans z grupy:

O awansie z grupy decyduje:

1 - ilość punktów, przy równej ilości punktów:

a) najpierw decyduje bilans bramkowy

b) następnie ilość bramek strzelonych (np. 16:8 jest lepszym wynikiem niż 8:0 i 18:11) – (awansuje drużyna z 16:8)

c) jeśli bilans bramkowy i liczba bramek strzelonych jest taka sama (dwie drużyny) – decyduje wynik bezpośredni pomiędzy tymi zespołami)

Jeśli jest więcej drużyn które mają taki sam bilans i taką samą ilość bramek strzelonych to decyduje „mała tabelka” pomiędzy zespołami z tym samym wynikiem (liczone są punkty i bramki) Jeśli dalej wynik jest remisowy – decyzja należy do organizatora np. (rzut monetą lub seria karnych)

ZAWODNICY

W każdym turnieju poszczególne zespoły mogą być reprezentowane maksymalnie przez 12 zawodników. W składzie drużyny może maksymalnie uczestniczyć 4 zawodników pochodzenia poza Polskę. W przypadku złamania regulaminu drużyna nie otrzymuje punktów do klasyfikacji generalnej ale może występować w rozgrywkach i walczyć o nagrody danego turnieju, jednakże nie dostanie punktów za turniej do klasyfikacji generalnej.

Każda drużyna w przeciągu całych mistrzostw 2024 może zgłosić maksymalnie 30 zawodników, przekroczenie tej liczby może skutkować zerowym dorobkiem punktowym w klasyfikacji generalnej mistrzostw, w którym limit został przekroczony (drużyna wciąż może występować w rozgrywkach i walczyć o nagrody, jednakże nie dostanie punktów za dany turniej). Obowiązkiem drużyn jest monitorowanie swojego składu i zadbanie o to, aby zmieścić się w określonych limitach.

Przed każdym turniejem kapitan drużyny zobowiązany jest wypełnić listę zawodników i przekazać ją organizatorowi turnieju. Nieoddanie listy zawodników w dniu turnieju bądź przed nim skutkuje odjęciem dwóch punktów w klasyfikacji generalnej.

Dopuszcza się transfery pomiędzy drużynami na poniżej opisanych zasadach:

- o transferze poinformowane muszą być obydwie drużyny, które w transfer są zaangażowane, plus kierownik mistrzostw.
- dopuszcza się tzw. „wypożyczenie zawodnika” od drużyny turnieju tylko w szczególnych przypadkach na miejscu podczas turnieju (np. kontuzja lub niepełny skład) za zgoda kierownika.
- Transfery między klubami można dokonywać do 7 etapu. Każdy zawodnik który zagra w 7 etapie nie może już więcej zmienić drużyny.
- Dwie drużyny tego samego zepsotu (A i B) mogą wymieniać między turniejami maksymalnie trzech zawodników pomiędzy składem A i B.

Organizator zapewnia wyłącznie doraźną pomoc przy urazach (otarcia, oparzenia, dezynfekcja ran, zabezpieczenie ran: plaster, bandaż), jednocześnie nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach chorych i powstałych z tego powodu wypadkach a także skutki wypadków w czasie gry każdego z zawodników.

Każdy zawodnik ponosi własną odpowiedzialność (potwierdza to podpisem na liście zgłoszeniowej zawodników kapitan danej drużyny) w tych rozgrywkach.

Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za powstałe wypadki podczas zmagania turniejowych.

PUNKTACJA GENERALNA MISTRZOSTW

O miejscu w klasyfikacji generalnej decyduje ilość zdobytych punktów w przeciągu całego sezonu 2024 (cykl 10 turniejów).

Na turnieju można zdobyć:

- 1 punkt dla drużyny, która zgłosi się do turnieju i opłaci wpisowe ale nie stawi się na danym turnieju.
- 2 punkty - drużyna, która zakończy rozgrywki na fazie grupowej.
- 3 punkty - drużyna, awans do pucharu Prezesa.
- 4 punkty dla drużyny która zajmie II miejsce w pucharze Prezesa
- 5 punktów dla drużyny która zwycięży w pucharze Prezesa
- 6 punktów dla drużyny, która zakończy swój udział w turnieju na ćwierćfinale, lub 1/16 jeśli turniej jest rozgrywany przy udziale 30 drużyn.
- 7 punktów drużyna, która zajmie 4 miejsce,
- 8 punktów drużyna, która zajmie 3. miejsce,
- 9 punktów drużyna, która zajmie 2. miejsce,
- 10 punktów otrzyma zwycięzca turnieju.

+3 Punkty - zostaną przyznane na koniec rozgrywek (po 10 etapie) każdej drużynie która wzięła udział w wszystkich 10 etapach w roku 2024.

-3 Punkty – dla drużyny która zostanie wyrzucana z turnieju.

W przypadku takiej samej ilości punktów w klasyfikacji generalnej o wyższym miejscu decydują kolejno:

- ilość rozegranych turniejów (drużyna z większą ilością rozegranych zawodów będzie klasyfikowana wyżej),
- kolejno miejsca na podium (1, 2, 3 ewentualnie ilość ćwierćfinałów).

POSTANOWIENIA DYSCYPLINARNE

Rozgrywki prowadzone są w duchu Fair Play, dlatego też wszelkie łamanie przepisów będzie karane natychmiastowo.

O karze indywidualnej dla zawodnika w czasie turnieju decyduje sędzia i jego decyzje są niepodważalne. W szczególnych przypadkach sędzia może skonsultować swoją decyzję z zarządem Ligi lub kierownikiem, co skutkować może większą karą dla zawodnika lub całej drużyny.

- żółta kartka – równoznaczne jest z karą 2 minutową, drużyna przez 2 minuty gra w osłabieniu, stracona bramka w osłabieniu nie skraca kary zawodnika.

- czerwona kartka –

jest rezultatem dwóch żółtych kartek w jednym meczu, skutkuje pauzą do końca meczu, drużyna gra w osłabieniu do końca meczu, stracona bramka w osłabieniu nie skraca kary zawodnika.

bezpośrednia czerwona kartka jest to wykluczenie zawodnika do końca meczu, w którym kartkę otrzymał oraz minimum na 1 kolejny cały mecz w turnieju (jest konsultowana z kierownikiem Mistrzostw), drużyna gra w osłabieniu do końca w meczu, w kolejnym natomiast wykluczonego zawodnika można zastąpić innym graczem.

Za rażące łamanie przepisów, przejawy agresji lub brutalną grę zarząd zastrzega sobie prawo do podjęcia dodatkowych kroków dyscyplinarnych:

- wykluczenie zawodnika/drużyny z turnieju bądź w szczególnych przypadkach z mistrzostw do końca sezonu,
- nałożenie kar finansowych na zawodnika/drużynę,
- odjęciem drużynie punktów w klasyfikacji generalnej Mistrzostw.

ZASADY GRY

Zasady gry uzależnione są od obiektu, na którym rozgrywane są zawody i ilości drużyn biorących w nich udział.

- czas trwania meczu zależny jest od ilości uczestników, nie powinien być on jednak krótszy niż 10 minut ciągłej gry bez zmiany stron,
- gramy systemem 5+1
- obowiązuje całkowity zakaz gry we wkrętach,
- obowiązuje całkowity zakaz gry wślizgiem w celu odebrania piłki zawodnikowi.
- wślizg może zostać wykonany jedynie w celu uratowania piłki lub zablokowania strzału ale musi zostać wykonany w bezpiecznej odległości od przeciwnika, jeśli sędzia uzna wślizg za zagrażający bezpieczeństwo przeciwnika – odgwizduje rzut wolny, jeśli zdarzenie ma miejsce w polu karnym – rzut karny
- bramkarz może opuszczać swoje pole karne i zdobywać bramki,
- bramkarz nie może dotknąć piłki ręką/łapać jej, jeżeli zostanie ona CELOWO podana stopą przez zawodnika tej samej drużyny,
- bramkarz wznawia grę ręką (z pola karnego)
- zawodnicy obydwu drużyn mogą wchodzić w pola karne i zdobywać z nich bramki,
- wszystkie rzuty wolne mogą być wykonywane bezpośrednio,
- mur od piłki ustawiany jest w odległości 3 metry od piłki
- nie gramy na spalone,
 - zmiany są lotne z boku boiska.
 - a) w przypadku złej zmiany drużyna która uzyskuje korzyść w obronie – zawodnik który wszedł zostaje ukarany żółtą kartką plus rzut wolny dla przeciwnika.
 - b) w przypadku złej zmiany posiadając piłkę(w ataku) drużyna zostaje ukarana strata piłki i rzutem wolnym dla przeciwnika.
- wznawiając grę ze środka boiska (początek meczu lub po straconej bramce) można zdobyć bramkę strzałem bezpośrednim,
- grę z autu wznawiamy stopą z miejsca, gdzie piłka opuściła boisko, w przypadku bezpośredniego strzału- bramka jest nieuznana,

- **Karne „Socca”** to szybkie pojedynki sam na sam napastnika z bramkarzem . Zawodnik ma 10 sekund od gwizdka sędziego na pokonanie golkipera i zdobycie gola z środka boiska. W chwili puszczenia stopera (gwizdka) musi stać na środku a bramkarz na linii bramkowej.

W przypadku faulu bramkarza na zawodniku, akcja zostaje uznana jako gol dla drużyny wykonującej rzut karny, w przypadku faulu zawodnika na bramkarzu, akcja zostaje przerwana.

Zawodnik ma całe 10 sekund na skonczenie karnego golem, piłka jest martwa dopiero kiedy opuści boisko (aut bramkowy lub aut boczny) lub bramkarz złapie piłkę i wyrzuci poza boisko lub trzyma w rękach do gwizdka kończącego karnego (10 sekund)

Zawodnik może dobijać nie skończoną ilość razy do upływu 10 sekund lub opuszczenia piłki boiska.

- wszelkie nieopisane w regulaminie zasady gry bazują na ogólnodostępnych zasadach gry w piłkę nożną po jedenastu.

Wszystkim Uczestnikom Mistrzostw w sezonie 2024 życzymy osiągnięcia jak najlepszych wyników i udanej zabawy !

Szymon Krysiak - Prezes