



MINI BITWA BRAMKARSKA

WWW.BITWABRAMKARSKA.PL

REGULAMIN

1. Organizator:

Akademia Bramkarska Nazero / Sawo Gruz Arena

2. Termin:

19.05.2024

3. Miejsce

Sawo Gruz Arena w Łodzi

5. Warunki uczestnictwa:

- 1) Uczestnictwo w turnieju kosztuje 199zł!
- 2) Rozgrywki sportowe przeznaczone są w szczególności dla bramkarzy i bramkarek na co dzień uprawiających piłkę nożną, jednak udział w zawodach może wziąć każdy chętny
- 3) Do wzięcia udziału w turnieju wymagana jest zgoda rodziców lub opiekunów prawnych.
- 4) Każdy potencjalny zawodnik musi zgłosić chęć uczestnictwa w dedykowanej zakładce 'ZAPISY' na stronie www.bitwabramkarska.pl/mini-bitwa, podając imię i nazwisko, rok urodzenia, aktualny klub, adres mailowy oraz numer telefonu kontaktowego. Udział w rozgrywkach należy potwierdzić w Biurze Zawodów w dniu rozgrywek.
- 5) **ILOŚĆ MIEJSC OGRANICZONA! Decyduje kolejność zgłoszeń**
- 6) **W ciągu dwóch dni roboczych od zgłoszenia zawodnik otrzyma na podany adres mailowy zwrotną informację z potwierdzeniem rezerwacji, jeśli w danej kategorii wiekowej są wolne miejsca.**
- 7) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieszczęśliwe wypadki w trakcie trwania zawodów. Udział w rozgrywkach jest dobrowolny i podejmowany na własne ryzyko.
- 8) **Rejestracja w Biurze Zawodów możliwa będzie od godz. 09:30 w dniu turnieju (należy przedstawić: zgodę od rodziców w przypadku osób niepełnoletnich, okazać dokument tożsamości). Osoby, które nie zgłoszą się do Biura Zawodów nie będą mogły wziąć udziału w rozgrywkach.**

6. Nagrody

Trzech najlepszych zawodników każdej kategorii wiekowej otrzyma dyplom oraz nagrody rzeczowe.

7. Szczegółowy regulamin rozgrywek sportowych

KATEGORIE WIEKOWE

1. Uczestnicy zostaną podzieleni na 3 grupy wiekowe:
 - 1) 2013/2014/2015
 - 2) 2011/2012
 - 3) 2009/2010
2. W turnieju mogą wziąć udział zarówno chłopcy, jak i dziewczęta.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie w ciągu 1' 45" trwania meczu jak największej liczby goli (ostateczny czas trwania meczu zostanie podany Przed turniejem.

Wygrywa bramkarz, który w tym czasie zdobył większą liczbę goli od swojego przeciwnika.

PUNKTACJA

Zwycięstwo – 3 pkt.

Remis – 1 pkt.

Porażka – 0 pkt.

SĘDZIA

Każdy mecz prowadzony jest przez sędziego, który decyduje o uznaniu gola, bądź nie oraz rozstrzyga sporne sytuacje.

SYSTEM ROZGRYWEK

1. Zawodnicy zostaną podzieleni na grupy max. 10 osobowe.
2. W grupach obowiązuje system gry „każdy z każdym”. W przypadku jednej grupy w danej kategorii do fazy PLAY OFF awansuje 4 najlepszych zawodników, którzy rozegrają półfinały (1A – 4A; 2A – 3A), a następnie finał i mecz o 3. Miejsce. W przypadku dwóch grup w danej kategorii wiekowej zostaną wytypowane po 4 najlepsze osoby z każdej z nich, które awansują do fazy PLAY OFF. Rozegrają w niej między sobą ćwierćfinały (systemem pucharowym – 1A – 4B, 2B – 3A; 1B – 4A, 2A – 3B), a następnie półfinały, z których wyłonieni zostaną zawodnicy do gry o 3. miejsce oraz finału.
3. Ostateczne zasady rozgrywek w każdej kategorii wiekowej zostaną ogłoszone w trakcie imprezy (w zależności od liczby zgłoszonych zawodników).
4. O kolejności w tabeli decydują: 1) Punkty; 2) Bezpośredni pojedynek; 3) Liczba zwycięstw; 4) Stosunek bramek; 5) Liczba zdobytych goli; 6) Jeżeli powyższe nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić dodatkowy mecz

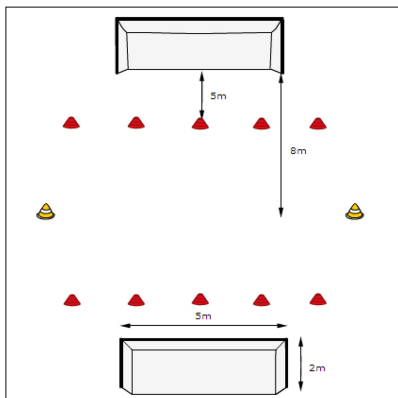
REZYGNACJA Z ROZGRYWEK LUB KONTUZJA

1. W przypadku rozegrania przez danego zawodnika minimum połowy meczów grupowych, ich wyniki liczą się do klasyfikacji końcowej, a nierozegrane spotkania rozstrzygane są walkowerem na korzyść przeciwnika.
2. W przypadku nierozegrania przez danego zawodnika minimum połowy meczów grupowych, wszystkie wyniki meczów rozegranych i nierozegranych rozstrzygane są walkowerem na korzyść przeciwnika.

CZAS ORAZ POLE GRY

1. Czas gry jednego meczu wynosi 1' 45".
2. Linia boczna w odległości 2,5m od każdego słupka.
3. Wielkość bramek oraz odległość między nimi:
 - 5 x 2 m – odległość 16 metrów - linia uderzenia w odległości 5 metrów od każdej z bramek

4. Pole gry:



ROZPOCZĘCIE GRY

Każdy pojedynek rozpoczyna się na środku boiska. Bramkarze stoją bokiem do siebie (jak w koszykówce). Sędzia podrzuca nad nimi piłkę. Zawodnik, który wywalczy piłkę (tj. zagarnie ją na swoją stronę) rozpoczyna grę z wyznaczonego pola. Niemożliwe jest zdobycie gola bezpośrednio przy rozpoczęciu gry poprzez uderzenie piłki w kierunku bramki przeciwnika.

PRZEBIEG GRY

- 1) Zawodnicy uderzają (rzucają) w dowolny sposób na zmianę na bramkę przeciwnika.
- 2) Zawodnik wykonuje uderzenie (rzut) z wyznaczonego pola.
- 3) Zawodnik nie może ustawiać piłki w wybranym miejscu. Chcąc uderzać z podłoża, piłka musi być w ruchu w momencie uderzenia (nie dotyczy plażowej odmiany turnieju). Jeżeli po wyrzuceniu z rąk piłka przekroczy linię strefy uderzenia, ruch zyskuje przeciwnik.
- 4) Kibice/zawodnicy nie biorący udziału w grze mogą odkładać piłki wyłącznie obok jednego ze słupków.
- 5) Jeżeli piłka znajduje się na polu bramkarza, w momencie, gdy jest jego kolej ma on obowiązek wykorzystać tę piłkę. Gdy piłka znajduje się poza wyznaczonym polem gry, wykorzystuje on futbolówkę znajdującą się w bramce lub obok niej.
- 6) Zawodnik musi zagrać piłkę w czasie nie dłuższym niż 6 sekund (po upływie tego czasu traci piłkę na korzyść przeciwnika).
- 7) W przypadku odbicia piłki poza pole gry na własnej połowie, kolejny ruch wykonuje zawodnik broniący. Gdy piłka zostanie odbita i wyjdzie poza pole gry na połowie uderzającego, ponownie uderza ten sam bramkarz. Analogiczna zasada dotyczy sytuacji, w której piłka odbita od słupków lub poprzeczki opuści pole gry.
- 8) Gol zostaje uznany, gdy piłka po uderzeniu przez bramkarza całym obwodem przekroczy linię bramkową (bramka samobójcza również zostaje uznana).
- 9) W przypadku remisu w półfinale, finale, bądź meczach toczonych systemem pucharowym sędzia zarządza 30. sekundową dogrywkę bez przerywania dotychczasowej gry. Jeśli ona nie przyniesie rozstrzygnięcia, obowiązuje zasada „złotego gola”.
- 10) Jeśli piłka po uderzeniu bramkarza nr 1 (B1) odbije się od słupka (poprzeczki) bramki B2, bądź od B2 i zostanie w polu gry, to bramkarz uderzający (B1) może przejąć piłkę (bez użycia rąk) i wykonać akcję 1v1 z B2 (uderzenie do bramki może nastąpić z dowolnego miejsca na połowie boiska B2). Akcja kończy się, gdy padnie gol, B2 przechwyci piłkę lub piłka opuści pole gry.
- 11) Jeżeli podczas akcji 1v1 bramkarz broniący sfauluje przeciwnika lub wykona skuteczną interwencję na połowie przeciwnika, to sędzia zarządza rzut karny ze środka boiska. Rzut karny wykonywany jest niezwłocznie na sygnał sędziego.
- 12) Jeśli piłka po uderzeniu bramkarza nr 1 (B1) zostanie odbita od słupka (poprzeczki) bramki B2, bądź od B2 i znajdzie się w bramce B1, wówczas gol zostaje uznany.

NIEDOZWOLONA GRA

- 1) Uderzenie (rzut) z poza wyznaczonego pola (z wyjątkiem akcji 1v1).
- 2) Uderzenie (rzut) piłką dorzuconą przez kibiców do rąk bramkarza.
- 3) Uderzenie (rzut) w nieodpowiedniej kolejności.
- 4) Uderzenie po uprzednim ustawieniu nieruchomej piłki w wybranym miejscu (nie dotyczy plażowej odmiany turnieju).

KARY

Za niesportowe zachowanie (ordynarne słownictwo, ublizanie, prowokowanie przeciwnika, nadmierną dyskusję z sędzią, celowe uderzenie piłką w kibiców, grę na czas itp.): za pierwszym razem zawodnik zostaje upomniany, za drugim razem traci ze swojego konta dwa gole, natomiast po ponownym przewinieniu w trakcie jednego meczu zostaje zdyskwalifikowany (walkower dla przeciwnika).

W PRZYPADKU SYTUACJI SPORNYCH, OSTATECZNA INTERPRETACJA PRZEPISÓW GRY POZOSTAJE W GESTII SĘDZIÓW ZAWODÓW ORAZ ORGANIZATORA

ZGŁOSZENIE CHĘCI WZIĘCIA UDZIAŁU W TURNIEJU WIĄŻE SIĘ Z AUTOMATYCZNĄ AKCEPTACJĄ REGULAMINU!!!*

*Regulamin może ulec zmianie!!! Prosimy na bieżąco monitorować sytuację na stronie www.bitwabramkarska.pl

