

# Regulamin Turnieju

## I. Rejestracja i Wymogi Formalne

1. **Zgłoszenia:** Zespoły zgłaszają się wyłącznie poprzez dostarczenie fizycznej "Karty Zgłoszeniowej" do nauczyciela WF-u.
2. **Skład:** Na boisku przebywa 6 zawodników (5 z pola + bramkarz). W kadrze meczowej może być maksymalnie 3 rezerwowych.
3. **Limity klasowe:** *Klasa może wystawić maksymalnie 2 drużyny ( opcjonalne ). W obu drużynach może powtarzać się maksymalnie 3 zawodników. Uwaga: Zawodnik ukarany czerwoną kartką jest zawieszony w całej kolejce turniejowej – nie może zagrać w swoim drugim zespole, dopóki nie odbędzie kary.*
4. **Sztab:** Drużyna może posiadać Trenera i Asystenta. Tylko oni mogą przebywać w strefie ławek i komunikować się z sędzią.
5. **5. Nieuprawniony gracz i "Transfer Awaryjny":**
  - a. **Bezwzględny Walkower (0:3):** Wystawienie do gry zawodnika **spoza szkoły** lub zawodnika **zawieszzonego** (pauzującego za czerwoną kartkę) skutkuje automatycznym walkowerem dla przeciwnika i dyskwalifikacją nieuprawnionego gracza z całego turnieju.
  - b. **Transfer Awaryjny (Kara sportowa):** Drużyna może dopuścić do meczu ucznia danej klasy, który **nie został wcześniej oficjalnie zgłoszony** na Karcie Zgłoszeniowej, pod warunkiem poinformowania o tym sędziego przed pierwszym gwizdkiem. Wiąże się to jednak z surowymi karami sportowymi:
    - i. **W Fazie Grupowej:** Drużyna zostaje ukarana odjęciem **2 punktów** w tabeli grupowej na koniec fazy (nawet jeśli wygra mecz za 3 punkty, w tabeli zyska tylko 1 punkt; jeśli przegra, dopisuje się jej -2 punkty).
    - ii. **W Fazie Pucharowej:** Mecz rozpoczyna się od wyniku **0:2** na korzyść drużyny przeciwnej (zespół korzystający z niezgłoszonego gracza startuje ze stratą dwóch goli).
    - iii. **Uwaga:** Limit powtarzających się graczy z innych drużyn (maks. 3) nadal obowiązuje i nie może zostać przekroczony nawet w ramach Transferu Awaryjnego.
6. **Minimum kadrowe:** Aby mecz się rozpoczął, drużyna musi liczyć minimum 4 zawodników. Poniżej tej liczby następuje walkower dla przeciwnika.

## II. Bezpieczeństwo i Sprzęt

1. **Obuwie:** Gramy na tartanie. **Kategorycznie zakazuje się gry w butach z korkami/wkrętami.** Wejście w korkach = czerwona kartka i wykluczenie z meczu.
2. **Wślizgi:** Ze względu na bezpieczeństwo **obowiązuje całkowity zakaz gry wślizgiem w kontakcie z przeciwnikiem.** Każdy taki wślizg karany jest rzutem wolnym bezpośrednim, a w sytuacjach ostrych – żółtą/czerwoną kartką. Bramkarz we własnym polu karnym może interweniować w parterze, o ile nie atakuje nóg przeciwnika.
3. **Biżuteria:** Bezwzględny zakaz gry w zegarkach, łańcuszkach i odstających kolczykach.

### III. System Rozgrywek, Czas Gry i Punktacja

1. **Faza Grupowa:**
  - Punktacja: Zwycięstwo = 3 pkt, Remis = 1 pkt, Porażka = 0 pkt. Walkower = 0:3.
  - Mecz trwa **2 x 12 minut** (maks. 10 minut przerwy). Czas nie jest doliczany.
2. **Faza Pucharowa (Zasady Dwumeczów i Finałów):**
  - Na etapie ćwierćfinałów (lub wcześniejszych rund pucharowych) obowiązują **dwumecze** (mecz i rewanż).
  - **Nie obowiązuje** zasada bramek na wyjeździe. Liczy się zsumowany wynik z obu spotkań.
  - **Półfinały i Finał** (oraz mecz o 3. miejsce) rozgrywane są w formie **jednego meczu**.
  - Czas gry w fazie pucharowej to **2 x 12 minut** (maks. 10 minut przerwy). Sędzia może doliczyć do 4 minut do każdej połowy.
3. **Dogrywki i Rzuty Karne:**
  - Jeśli w dwumeczu (po zakończeniu drugiego spotkania) lub w pojedynczym meczu półfinałowym/finałowym utrzymuje się remis, zarządzana jest **dogrywka trwająca 2 x 5 minuty**.
  - Jeśli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia, następuje **seria rzutów karnych** (po 3 karne dla każdej drużyny).
  - Przy dalszym remisie, drużyny strzelają po jednym karnym na przemian aż do wyłonienia zwycięzcy (tzw. "nagła śmierć"). *Ważne: W rzutach karnych mogą brać udział tylko zawodnicy uprawnieni do gry – ukarani czerwoną kartką są wykluczeni ze strzelania.*

### IV. Przepisy Gry na Boisku

1. **Zasada 15 sekund (Gra na czas):** Zawodnik lub bramkarz ma **maksymalnie 15 sekund** na wznowienie gry (z autu, wolnego, rożnego lub od bramki) od momentu, gdy piłka jest gotowa do gry. Przekroczenie tego czasu skutkuje oddaniem piłki drużynie przeciwnej (lub rzutem wolnym pośrednim w przypadku bramkarza).
2. **Spalone:** Nie obowiązują.
3. **Zmiany zawodników:** Zmiany są wielokrotne, ale **nie mogą odbywać się samowolnie**. Zamiar przeprowadzenia zmiany należy głośno i wyraźnie zgłosić sędziemu. **To sędzia wyznacza odpowiedni moment (najlepiej w przerwie w grze) i decyduje, kiedy zawodnicy mogą dokonać roszady.** Zmiennik wchodzi na boisko w wyznaczonej strefie zmian dopiero po uzyskaniu wyraźnej zgody sędziego i po tym, jak jego kolega z drużyny całkowicie opuści plac gry. Nieprawidłowa zmiana (np. wbiegnięcie bez zgody sędziego lub gra w zbyt wielu zawodników) karana jest żółtą kartką dla zawodnika wchodzącego.
4. **Stale fragmenty gry:**
  - **Rzuty wolne i różne:** Odległość muru/obrońców od piłki wynosi **5 metrów**.
  - **Auty:** Wykonywane nogą z linii bocznej. Z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

## 5. Gra Bramkarza i Pole Karne:

- **Wznowienie od bramki** (gdy piłka opuści linię końcową boiska) odbywa się **wyłącznie nogą**, z piłki stojącej na ziemi w obrębie pola karnego.
- W momencie wznawiania gry od bramki, **żaden zawodnik drużyny przeciwnej nie może znajdować się w polu karnym**.
- Z gry (po interwencji) bramkarz nie może złapać piłki w ręce po celowym podaniu *nogą* od własnego zawodnika (kara: rzut wolny pośredni z linii pola karnego).

## V. Kary Dyscyplinarne i Rozstrzyganie Remisów w Grupie

### 1. Kary indywidualne:

1. **Żółta kartka:** 2 minuty kary (gra w osłabieniu). Zespół może uzupełnić skład przed czasem, jeśli straci bramkę.
2. **Czerwona kartka:** Wykluczenie z meczu i zawieszenie w kolejnym spotkaniu. Drużyna gra w osłabieniu przez 5 minut. Miejsce ukarane gracza może po 5 minutach (lub utracie gola) zająć inny zawodnik z ławki.

### 2. Kryteria przy równej liczbie punktów w grupie:

1. Wynik bezpośredniego meczu, 2) Lepsza różnica bramek w grupie, 3) Większa liczba strzelonych bramek

### 3. Kultura gry i zachowanie na boisku (Wulgaryzmy):

1. W turnieju obowiązuje jasne rozgraniczenie sportowej frustracji od niesportowego chamstwa:
  - i. **"Sportowa złość" (Brak kary lub upomnienie):** Rozumiemy emocje. Jeśli zawodnik po nieudanym strzale lub stracie piłki przeklnie "pod nosem", nie kierując tych słów do nikogo konkretnego, sędzia traktuje to jako sportową frustrację (może zastosować jedynie ustne upomnienie, by ostudzić emocje).
  - ii. **Wyzywanie przeciwnika (Żółta Kartka):** Kierowanie wulgaryzmów, obraźliwych tekstów ("trash-talk") lub chamskich gestów bezpośrednio w stronę zawodników drużyny przeciwnej jest bezwzględnie karane **żółtą kartką** (2 minuty kary dla drużyny).
  - iii. **Obraza Sędziego (Czerwona Kartka):** Sędzia jest "święty". Jakiegokolwiek wulgarne wyzywanie sędziego, agresywne pyskówki, podważanie jego autorytetu czy krzyknięcie mu w twarz przekleństwa skutkuje natychmiastową **czerwoną kartką** (wykluczenie do końca meczu, 5 minut osłabienia dla drużyny).
  - iv. **Skrajne przypadki:** Wszelkie objawy rasizmu, dyskryminacji lub groźby fizyczne oznaczają automatyczną czerwoną kartkę dla zawodnika, walkower dla drużyny przeciwnej i natychmiastowe przekazanie sprawy do nauczyciela WF-u/dyrekcji.