

**Charytatywny Turniej Futbolu Stołowego
Towarzyszący Mistrzostwom Lublina Branży IT**

REGULAMIN

§ 1.

Wstęp

1. Regulamin dotyczy Charytatywnego Turnieju Futbolu Stołowego dalej nazywanego „Turniejem”.
2. Turniej odbędzie się **13 maja 2016 roku**.
3. Organizatorem Turnieju jest Gimnazjum nr 7 im. Jana Kochanowskiego, ul. Zygmunta Krasińskiego 7, 20-709 Lublin oraz Fundacja Szczęśliwe Dzieciństwo, ul. Jezuicka 4/9, 20-113 Lublin, dalej nazywani „Organizatorami”.

§ 2.

Cel

1. Celem Turnieju jest promocja i udzielenie wsparcia dla misji Dobrego Wychowania dzieci i młodzieży, realizowanej przez Fundację Szczęśliwe Dzieciństwo.
2. Równorzędnym celem Turnieju jest wyłonienie zwycięzcy, najlepszej reprezentacji firmowej w Lublinie w futbolu stołowym.
3. Celem Turnieju jest propagowanie zdrowego stylu życia poprzez sport i rekreację, aktywność fizyczną, rozbudzenie nawyku kontynuowania najprostszej nawet formy ruchu przez całe życie.
4. Celem Turnieju jest, w duchu rywalizacji i współzawodnictwa z zachowaniem zasad fair play, wyrobienie poczucia odpowiedzialności, sprawiedliwości, koleżeństwa, współzawodnictwa, woli walki, samodoskonalenia, poszanowania dla innych i kultury osobistej.

§ 3.

Zapisy

1. W Turnieju mogą uczestniczyć drużyny reprezentujące przedsiębiorstwa, składające się z aktualnych na dzień Turnieju pracowników danej firmy lub kontaktorów

współpracujących z nią na zasadzie b2b. Drużyny traktowane są jako reprezentacje firmowe wystawione do walki o Mistrzostwo.

- a. W Turnieju mogą brać udział również reprezentacji lubelskich szkół wyższych, złożone ze studentów kierunków informatycznych.
2. Jedna firma może zgłosić więcej niż jedną drużynę.
3. Drużyny do uczestnictwa w Turnieju należy zgłaszać na *formularzu zgłoszeniowym* poprzez stronę internetową www.mistrzostwait.pl.
4. Warunkiem uczestnictwa drużyny w Turnieju jest przekazanie darowizny, w kwocie 120 zł, na rzecz misji Dobrego Wychowania dzieci i młodzieży, realizowanej przez Fundację Szczęśliwe Dzieciństwo, w sposób ustalony z Organizatorem.
 - a. Warunek przekazania darowizny nie dotyczy drużyn studenckich, reprezentujących lubelskie szkoły wyższe.
 - b. Warunek przekazania darowizny nie dotyczy firm, których drużyny biorą udział w Mistrzostwach IT 2017.
5. W Turnieju bierze udział 32 drużyny, o uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.

§ 4.

Zasady rozgrywki

1. Rozgrywki prowadzone są systemem mieszanym grupowo-pucharowym. W pierwszej fazie Turnieju 32 zespoły zostaną podzielone na 8 grupy po 4 drużyn. Z grup zostaną wyłonione po 2 drużyny, które uzyskały największą ilość punktów. Drużyny te przejdą do drugiej fazy, która zostanie rozegrana tzw. systemem brazylijskim dla 16 drużyn, według Drabinki Pucharowej, będącej załącznikiem do regulaminu.
2. W przypadku, gdy dwie drużyny na koniec pierwszej fazy Turnieju mają tę samą ilość punktów, o ich pozycji w rankingu grupy decyduje wynik meczu, w którym grały przeciwko sobie.
3. O podziale 32 drużyn na 8 grup decyduje Organizator.
4. Prowadzenie rozgrywek, nadzór, organizacja i czuwanie nad należytym przestrzeganiem przepisów gry w piłkę nożną należy do osób wyznaczonych przez organizatorów Turnieju.
5. W Turnieju mogą brać udział tylko zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek.
6. Liczba zgłoszonych uczestników przez jedną drużynę jest ograniczona do 2 zawodników, przy czym ci sami zawodnicy mogą być zgłoszeni tylko w jednej drużynie.
7. Każda drużyna musi mieć swojego kapitana, który będzie ją reprezentował.

8. Zawodnicy jednej drużyny winni mieć koszulki w jednakowym kolorze lub w kolorach zbliżonych do siebie.

9. Mecz

9.1. Mecz rozgrywany jest do momentu, aż jedna z drużyn zdobędzie 5 goli, ale nie dłużej niż 5 minut, chyba że wystąpi konieczność zagrania dogrywki lub gry do czasu „złotej bramki”, wtedy czas meczu może zostać przedłużony przez sędziego. Dogrywka trwa 1,5 min. Jeżeli w czasie dogrywki nie zostanie wyłoniony zwycięzca, wtedy zwycięzcę wyłania się na zasadzie „złotej bramki”.

9.2. W fasie grupowej za zwycięstwo przewidziane jest 1 punkt, za przegraną 0 punktów.

9.3. Mecz odbywają się w turach, tzn. w jednej chwili może rozgrywać się kilka meczów. Każdy mecz zaczyna się od gwizdka sędziego. Również sędzia odgwiszduje czas zakończenia meczy. Między meczami przewidziana jest przerwa 3 minutowa, przerwę tą może skrócić bądź wydłużyć sędzia.

9.4. W razie problemów w trakcie meczu, np. technicznych bądź zdrowotnych zawodników, sędzia może również zasądzić dodatkową przerwę/przerwy. Nie powinna być one jednak łącznie dłuższe niż 2,5 minuty w jednym meczu.

10. Rozpoczęcie Meczu.

10.1. Mecz poprzedza rzut monetą. Zwycięzca losowania wybiera stronę stołu albo prawo serwu. Przegranemu przysługuje opcja niewybrana przez zwycięzcę losowania.

10.2. Oficjalne rozpoczęcie meczu następuje w momencie ustawienia piłki do gry.

11. Serw i „Zasada Gotowości”.

11.1. Serwem nazywamy wprowadzenie piłki do gry z linii pomocy na początku meczu, po bramce lub w wyniku naruszenia przepisów przez przeciwnika. „Zasada Gotowości” ma za zastosowanie przy każdym wprowadzeniu piłki do gry.

11.2. Można rozpocząć serw, kiedy piłka jest ustawiona nieruchomo przy środkowym piłkarzyku z linii pomocy. Serwujący musi postępować wg „Zasady Gotowości” (patrz niżej).

11.3. Jeżeli piłka została zaserwowana z jakiegokolwiek innego piłkarzyka niż środkowy i naruszenie to zostało zauważone zanim padła jakakolwiek bramka, grę należy

zatrzymać, a serw wznowić. Jeżeli padła bramka, protesty nie będą uwzględnione. Karą za następne naruszenia jest strata piłki na rzecz przeciwnika.

11.4. „Zasada Gotowości”. Przed wprowadzeniem piłki do gry, zawodnik posiadający piłkę powinien zapytać przeciwnika czy jest przygotowany do gry. Przeciwnik ma trzy sekundy na odpowiedź. Po usłyszeniu odpowiedzi, serwujący ma trzy sekundy na rozpoczęcie gry. Przekraczanie tych limitów będzie uznawane za przedłużanie gry. Zawodnik serwujący musi podać piłkę między dwoma piłkarzami, a następnie odczekać przynajmniej sekundę przed podaniem piłki dalej. Zawodnik nie jest zobowiązany do zatrzymania piłki. Limity czasowe zaczynają obowiązywać sekundę po dotknięciu piłki drugim piłkarzem.

11.5. Karą za rozpoczęcie gry zanim przeciwnik odpowie „gotów” jest ostrzeżenie, a piłka zostaje wprowadzona do gry z pierwotnej pozycji. Karą za kolejne naruszenia jest strata piłki na rzecz przeciwnika.

11.6. Wybór kary za podanie piłki bez wcześniejszego jej kontaktu z dwoma zawodnikami lub bez odczekania jednej sekundy przed dalszym podaniem należy do przeciwnika. Może on wybrać kontynuowanie gry z danego miejsca lub wznowienie gry serwem.

11.7. Kolejne Serwy. Każdy następny serw (po serwie rozpoczynającym mecz) przypada drużynie, która ostatnia straciła bramkę.

12. Piłka jest w grze od momentu serwu (patrz p. 3) do czasu, gdy opuści stół, zatrzyma się w martwym polu, zostanie wywołany czas lub zostanie zdobyta bramka.

13. Piłka Autowa.

13.1. Jeżeli piłka opuści pole gry i uderzy w licznik punktów lub jakikolwiek przedmiot, który nie jest częścią stołu, jest uznawana za piłkę autową. Jeżeli piłka uderzy w powierzchnię lub szczyt band i natychmiast wróci na stół, jest uznawana za „piłkę w grze”.

13.2. Za pole gry uznaje się obszar nad powierzchnią stołu do wysokości band oraz bramek. Powierzchnie bocznych krawędzi liczą się w grze, jeżeli piłka natychmiast powróci do gry.

13.3. Jeżeli piłka wpadnie do otworu wrzutowego (jeśli stół takowy posiada) i wróci na pole gry, jest uznawana za „piłkę w grze”.

13.4. Jeżeli w wyniku mocnego strzału lub podania piłka wyleci ze stołu, gra zostaje wznowiona z linii obrony przeciwnika.

13.5. Zabronione jest wykonywanie strzałów, które powodują, że piłka przelatuje nad liniami przeciwnika (np. aerial). Nie jest karany strzał, w wyniku którego piłka odbiwszy się od innej linii wyleci w górę. Karą za naruszenie tej zasady jest strata piłki w celu serwu przeciwnika.

14. Martwa Piłka

14.1. Piłka, która całkowicie się zatrzymała i jest poza zasięgiem jakiegokolwiek piłkarzyka, nazywana jest „martwą”.

14.2. Piłka znajdująca się w martwym punkcie gdziekolwiek między liniami pomocy powinna zostać ponownie zaserwowana.

14.3. Piłka znajdująca się w martwym punkcie pomiędzy bramką a linią pomocy powinna zostać wprowadzona do gry z linii obrońców najbliższej miejsca, w którym się zatrzymała. Gra powinna zostać wznowiona zgodnie z „zasadą gotowości”.

14.4. Piłka specjalnie ustawiona w martwym punkcie (np. przesuwanie piłki aż do końca zasięgu), przechodzi na korzyść drużyny przeciwnej, która powinna rozpocząć grę serwem.

15. Punkt Zdobyty (Gol, Bramka)

15.1. Piłka, która wpadnie do bramki jest uznawana za punkt zdobyty, o ile została strzelona zgodnie z przepisami, nawet jeżeli wypadnie z bramki i/lub opuści pole gry.

15.2. Jeżeli punkt nie został zaznaczony na liczniku, a obie drużyny uznają, że został zdobyty, będzie on liczony. Jeżeli jednak drużyny nie mogą dojść do porozumienia, gol ten nie zostanie zaliczony. Po rozpoczęciu kolejnego seta (lub meczu) żadne protesty nie będą uznawane, a punkt nie będzie zaliczony.

15.3. Jeżeli są wątpliwości czy piłka wpadła do bramki, czy nie, w celu rozstrzygnięcia powinien zostać wezwany Sędzia. Sędzia może podjąć decyzję opierając się na informacjach od zawodników i/lub widzów. Jeżeli informacje te nie prowadzą do jednoznacznego wniosku, punkt może nie zostać zaliczony.

15.4. Jeżeli drużyna specjalnie zaznacza punkt, który nie został zdobyty, nie będzie on zaliczony, a drużyna będzie ukarana Faullem Technicznym. Następne takie wykroczenie będzie grozić przegraniem seta lub meczu (w zależności od decyzji Sędziego Głównego)

16. Zmiana Pozycji

16.1. W jakichkolwiek turniejach dla drużyn dwuosobowych, każdy zawodnik może grać tylko dwoma grillami przynależnymi danej pozycji. Od momentu, kiedy piłka jest w grze, zawodnik musi pozostać na swojej pozycji dopóki nie zostanie zdobyty punkt, drużyna poprosi o czas lub zostanie ogłoszony Faul Techniczny.

16.2. Każda z drużyn może zamienić pozycje w trakcie czasu, między punktami, setami lub przed i/lub po egzekucji Faulu Technicznego.

16.3. Jeżeli zawodnicy zamienią się pozycjami, nie mogą zamienić się ponownie dopóki nie będą mogli zrobić tego legalnie po wznowieniu gry lub jeśli nie wezmą drugiego czasu z rzędu.

16.4. Uznaje się, iż zawodnicy zamienili się pozycjami, gdy obaj znajdują się na odpowiednich miejscach przodem do stołu. Jeżeli obie drużyny zamierzają zamienić się pozycjami, drużyna posiadająca piłkę musi podjąć pierwszą decyzję o zamianie.

16.5. Nieprzepisowa zamiana pozycji, kiedy piłka jest w grze, będzie uznawana za rozpraszanie, a zawodnicy muszą powrócić na swoje pierwotne pozycje.

17. Obracanie Grillem

17.1. Zabronione jest obracanie grillem. Za obrót uznaje się ruch piłkarzyków powyżej 360 stopni przed lub powyżej 360 stopni po uderzeniu w piłkę. Obliczając 360 stopni nie dodajemy stopni obrotu przed uderzeniem w piłkę ze stopniami obrotu po uderzeniu w piłkę.

17.2. Jeżeli piłka została przesunięta w wyniku niedozwolonego obrotu, drużyna przeciwna może kontynuować grę z danej pozycji lub rozpocząć serwem.

17.3. Jeżeli piłka nie zostanie przesunięta i/lub uderzona w wyniku obrotu, nie jest to uznawane za zagranie niedozwolone. Jeżeli zawodnik obracając grillem wbije piłkę do swojej bramki, zostanie to zaliczone na korzyść drużyny przeciwnej. Obracanie grillem, w którego zasięgu nie ma piłki, nie jest uznawane za faul, ale może zostać potraktowane jako Rozpraszenie.

17.4. Jeżeli nie trzymany grill zostanie obrócony w wyniku uderzenia piłki o piłkarzyk, obrót ten nie jest faulem (np. strzał z linii obrońców uderza w linię ataku w meczu singlowym).

18. Uderzenie (Jar)

18.1. Zabronione jest jakiegokolwiek uderzanie (jarring), przesuwanie lub podnoszenie stołu. Czy uderzenie w stół było celowe, czy nie, nie ma znaczenia. Uderzenie nie musi powodować straty piłki, aby zostać odgwizdane przez Sędziego. Uderzenia sumują się podczas całego meczu.

18.2. Kary za naruszenie tego przepisu: pierwsze i drugie wykroczenie – drużyna przeciwna może wybrać kontynuowanie gry z obecnej pozycji, kontynuowanie gry z miejsca naruszenia lub wznowienie gry serwem. Jeżeli w wyniku zabronionego uderzenia zawodnik straci piłkę, gra może być cofnięta do momentu posiadania piłki na danej linii. Kolejne naruszenia – Faul Techniczny.

18.3. Dotknięcie lub jakiegokolwiek kontakt z grillem przeciwnika będzie karany jak uderzanie (jarring), przesuwanie, czy podnoszenie stołu.

18.4. Uderzenie w stół po bramce albo, gdy piłka nie jest w grze może być uznawane za niesportowe zachowanie. Trzaśnięcie grillem po strzale, jeżeli piłka jest dalej w grze, może być uznane za uderzenie (jar).

§ 5.

Nagrody

1. Zwycięska drużyna otrzyma tytuł oraz puchar Mistrza Lublina Futbolu Stołowego.
Zawodnicy drużyny otrzymają pamiątkowe medale oraz upominki.