

REGULAMIN TURNIEJU FUNINO

UCZESTNICY

1. W turnieju biorą udział drużyny złożone z dziewczynek i chłopców urodzonych po 1 stycznia 2003 roku.
2. Turniej piłki nożnej FUNINO jest przeznaczony dla wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych typu dom dziecka, wioska dziecięca, świetlica środowiskowa i terapeutyczna.
3. Organizator dopuszcza także udział tzw. „dzikich drużyn” z danego miasta. Mogą to być drużyny osiedlowe, niezrzeszone w żadnych strukturach, grające ze sobą na podwórkach oraz orlikach, bez udziału trenera. Zawodnicy tych drużyn nie będą jednak brani pod uwagę przy wyborze najlepszej 24-ki Turnieju.
4. W każdym z czterech finałów regionalnych udział wezmą 64 drużyny chłopców oraz dziewcząt.

SKŁADY

1. Drużyna składa się z 4 graczy, z czego 3 przebywa na boisku.
2. Możliwy jest udział drużyn mieszanych. W takim wypadku będą one grać w kat. chłopcy
3. Jeśli drużyna będzie mieć tylko 2 graczy, oznacza to, że przegrała mecz.

BOISKO

1. Mecze zostaną rozegrane na boisku o wymiarach 25 na 30 metrów.
2. Na każdej linii końcowej ustawione będą dwie bramki o wymiarach 2 metry na 1 metr.
3. Między bramkami będzie odstęp 14 metrów.
4. Boisko jest wyznaczone liniami bocznymi i końcowymi, gra się do linii.

CZAS GRY / PIŁKA / STROJE

1. Czas gry wynosi 25 minut (dwa razy po 12,5 minuty) ze zmianą stron
2. Mecze będą rozgrywane piłką nr 4
3. Zawodnicy jednej drużyny powinni mieć stroje w tym samym kolorze (bez numerów)

SYSTEM ROZGRYWEK

1. Zgodnie z ideą FUNINO celem turnieju jest przede wszystkim zachęcenie do uprawiania sportu, rozwój piłkarskich umiejętności, pobudzanie kreatywności potrzebnej zarówno na boisku jak i w codziennym życiu.
2. W turnieju nie będzie prowadzona klasyfikacja końcowa.
3. Turniej ma służyć zaprezentowaniu umiejętności piłkarskich uczestników oraz wyborowi 48 uczestników Letniego Obozu Piłkarskiego.
4. Każda drużyna rozegra trzy mecze w fazie grupowej.

SĘDZIA

1. Mecz będzie prowadzony przez jednego sędziego.
2. O faulach decydują gracze – sędzia podejmuje decyzje w sytuacjach spornych

KARY

1. Zachowanie niesportowe powoduje wykluczenie zawodnika z gry do końca meczu.

ZASADY GRY

1. Pole karne lub strefa strzału jest zaznaczone linią przebiegającą równolegle do linii końcowej, która jest oddalona o 6 metrów od linii końcowej.
2. Bramka zostaje uznana tylko wówczas, kiedy piłka wcześniej zostanie podana przez atakującego do strefy strzału i kiedy piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową.
3. Jeśli podczas gry zmieni się położenie bramek, sędzia uznaje bramkę także wówczas, kiedy piłka w jego opinii przekroczyła linię w miejscu, w którym pierwotnie stała bramka.
4. Jeden gracz może przebywać na linii bramkowej w celu zabezpieczenia dostępu do bramki maksymalnie przez 2 sekundy.
5. Nie występują spalone, rzuty różne i rzuty karne.
6. Rzut wolny występuje tylko w środku pola i we własnej strefie strzału. Piłka jest wprowadzana do gry podaniem lub poprzez prowadzenie piłki.
7. Rzut wolny jest zawsze wykonywany w odległości przynajmniej 3 m od strefy strzału przeciwnika, a wszyscy przeciwnicy muszą być oddaleni przynajmniej o 3 m od osoby wykonującej rzut wolny.
8. W przypadku naruszenia zasad przez obrońców na własnym polu karnym dyktowany jest atak karny dla przeciwnika.
9. Na sygnał sędziego atakujący prowadzi piłkę ze środka boiska w kierunku strefy strzału do jednej spośród 2 bramek przeciwnika, które są bronione przez jednego spośród 3 obrońców. Na sygnał sędziego obrońca ten rusza z linii końcowej i zmusza atakującego do podania piłki do innego gracza. Inni gracze ruszają razem z 2 pozostałymi obrońcami z domyślnej linii 5 m za piłką, w celu pomocy graczowi w ataku lub w obronie.
10. Sędzia daje sygnał startu, kiedy wszystkich 6 graczy zajmuje swoje pozycje.
11. W przypadku kilku ataków karnych podczas jednej gry gracze muszą zamieniać się pozycjami.
12. W przypadku autu bocznego lub autu bramkowego piłka jest wprowadzana do gry podaniem. Wszyscy przeciwnicy muszą być oddaleni od podającego o przynajmniej 5 m.
13. Po zdobyciu każdej bramki obie drużyny muszą wymienić jednego gracza.
14. Wymiana następuje wśród 4 graczy w ramach rotacji i zawsze przebiega na środku boiska.
15. Każde naruszenie zasad przy zmianie zawodnika skutkuje „atakami karnymi”.
16. Jeśli jedna z drużyn osiągnie przewagę trzech bramek, drużyna przegrywająca może wprowadzić swojego gracza rezerwowego i grać w przewadze jednego zawodnika, aż do zmniejszenia różnicy bramkowej do dwóch goli.



ROZGRYWKI

Turniej FUNINO składa się z trzech etapów

1. 4 finałów regionalnych
Kraków (12.07.2014)
Opole (13.07.2014)
Poznań (19.07.2014)
Gdańsk (20.07.2014)
2. Obozu letniego dla najlepszych 48 zawodników i zawodniczek wybranych podczas finałów regionalnych
Suwałki (01-07.08.2014)
3. Międzynarodowego turnieju piłki nożnej Youth Festival w Suwałkach, w którym weźmie udział najlepsza 12 wybrana podczas letniego obozu.
Suwałki (8-10.08.2014)
4. Wszystkie etapy są nieodpłatne dla uczestników.

NAGRODY

1. Każdy uczestnik finału regionalnego otrzyma pamiątkowy dyplom i medal.

TRANSPORT

1. Drużyny przyjeżdżają na finały regionalne na własny koszt

ORGANIZATOR ZAPEWNI

1. Podczas finałów regionalnych organizator zapewnia ciepły posiłek dla dzieci i opiekunów z placówek opiekuńczo wychowawczych oraz napoje.
2. Organizator pokrywa koszt udziału dziecka w Letnim Obozie Piłkarskim – zakwaterowanie, wyżywienie, komplet strojów piłkarskich, udział w treningach, udział w zajęciach dodatkowych.

WYBÓR UCZESTNIKÓW LETNIEGO OBOZU PIŁKARSKIEGO W SUWAŁKACH

1. Wyboru najlepszej 12 w każdym finale regionalnym dokonywać będą trenerzy piłkarscy zaproszenie przez organizatorów na dany turniej.

ORGANIZATOR

POLSKA FUNDACJA SPORTU I KULTURY
Al. Jerozolimskie 151/10, 02-326 Warszawa
sportikultura.org

UWAGA

Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.