Główne Zasady Turniejów Amatorskich (GZTA) organizowanych przez TSR Genticus

***oraz przepisy gry w Amatorską Piłkę Nożną (APN) – GZTA – APN,***

***wraz z poprawkami, obowiązujące od 1.IX.2015 roku***

**1. Cele turniejów:**

a/ popularyzacja dyscypliny sportowej – amatorskiej piłki nożnej i przepisów gry w amatorską piłkę nożną (APN)

b/ poszerzanie kręgu osób spędzających swój wolny czas w sposób aktywny, grając w amatorską piłkę nożną

c/ promowanie gry czystej i fair play, przy jednoczesnym zwalczaniu wybitnie niesportowego zachowania, wszelkich ekscesów i brutalności.

**2. Uczestnictwo w turniejach:**

a/ w rozgrywkach mogą brać udział wszyscy chętni z Białegostoku, okolic i całego województwa podlaskiego oraz inni chętni, którzy w terminie dostarczą zgłoszenia i opłacą wpisowe do turnieju lub przynajmniej I jego ratę (w kwocie podanej w regulaminie imprezy)

b/ w jednym zespole może być zgłoszonych przed rozpoczęciem rozgrywek max. 25 zawodników (lub w innej liczbie, co reguluje regulamin turnieju); jeżeli drużyna będzie chciała w trakcie rozgrywek dopisać jeszcze kogoś, będzie mogła to uczynić tylko w trakcie określonego czasu (podanego w regulaminie turnieju) bez względu na to, czy na liście będzie do 25 czy powyżej 25 zawodników, ale tylko za dodatkową opłatą (w wysokości podanej w regulaminie turnieju) za każdego dopisanego zawodnika w trakcie rozgrywek oraz za każdego zawodnika ponad stan 25 osób (w wysokości podanej w regulaminie turnieju)

c/ kwestie udziału w turnieju zawodników zrzeszonych w PZPN reguluje regulamin turnieju

d/ w turnieju nie mogą grać (zgodnie z dołączonym do regulaminu turnieju aneksem) zawodnicy zdyskwalifikowani w rozgrywkach organizowanych przez TSR Genticus, nawet za zgodą przeciwników

e/ wszyscy zawodnicy muszą uzyskać zgodę lekarza na grę w turnieju, co powinno być potwierdzone na zgłoszeniu; w przypadku, jeżeli brakuje na zgłoszeniu podpisu lekarza, a zawodnicy posiadają aktualnie ważne przez rok czasu badania lekarskie, wówczas albo sami zawodnicy składają stosowne oświadczenie bądź też opiekun zespołu, biorąc tym samym odpowiedzialność na siebie za stan zdrowia zawodników (zaś w przypadku niepełnoletnich – tylko ich prawni opiekunowie)

f/ dopuszczalne jest wystawienie przez jeden zespół kilku składów; w powyższej sytuacji:

f1/ w turniejach, gdzie nie ma oddzielnych kategorii - zawodnicy z jednego składu mogą grać tylko w swoim składzie (regulamin turnieju lub zmagań rocznych może dopuszczać trochę inne rozwiązania w tej sprawie)

f2/ w turniejach, gdzie są oddzielne kategorie – regulamin rocznych zmagań lub regulamin turnieju regulować będzie tą kwestię: albo zawodnicy z jednego składu mogą grać tylko w swoim składzie albo zawodnik może grać w jednej kategorii w innym składzie (lub nawet innej drużynie) i w innym (-ej) w drugiej kategorii

g/ 1 zawodnik może grać tylko i wyłącznie w 1 drużynie (nie dotyczy to przypadku opisanego w ppkt. „f”)

h/ sędziowie grający w turnieju nie mogą sędziować (jako główni z gwizdkiem) meczów ligi (grupy), w których gra ich drużyna

i/ zespół, którego zawodnicy, przedstawiciele, czy kibice, dopuści się wybitnie szkodliwych i nie licujących postawie fair play zachowań i czynów, może być dyscyplinarnie ukarany (w tym i finansowo czy pozbawieniem prawa do nagród), ewentualnie nawet wycofany z dalszych rozgrywek

j/ zespoły ponoszą pełną odpowiedzialność finansową za poczynione zniszczenia przez ich zawodników, kibiców i przedstawicieli, do czego zobowiązują się także na zgłoszeniu do turnieju.

**3. Zgłoszenia i odprawa kapitanów turniejów:**

a/ zgłoszenia zespołów przyjmowane są w określonym w regulaminie turnieju terminie oraz podczas odprawy kapitanów (jeżeli są jeszcze wolne miejsca) podanej w regulaminie turnieju; w szczególnych przypadkach istnieje możliwość przyjęcia zespołu po tym terminie

b/ na druku zgłoszenia publikowanym przez organizatora na stronie www.genticus.pl i wypełnianym przez zespoły (które muszą zdać wypełniony druk zgłoszenia najpóźniej przed swoim I meczem, w przeciwnym razie nie zostaną dopuszczone do gry) winny znajdować się:

- imiona i nazwiska zawodników oraz ich dokładne daty urodzenia (z dniem i miesiącem)

- telefon (-y) kontaktowy (-e) zespołu

- kontakt internetowy (np. adres email)

- podpis lekarza stwierdzający zdolność zawodników do gry w piłkę nożną lub stosowne oświadczenie

c/ w przypadku zgłoszenia się większej liczby zespołów niż jest zaplanowanych miejsc w turnieju, o przyjęciu do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń i opłaty wpisowego.

**4. System rozgrywek turniejów:**

a/ turnieje ligowe:

- rozgrywki przeprowadzone zostaną w jednej bądź w kilku ligach, systemem podanym w regulaminie turnieju

b/ turnieje systemem grupowo – pucharowym:

- losowanie grup (par) odbywać się będzie na drodze losowania z podziałem zespołów uczestniczących w turnieju na „koszyki” na podstawie: miejsca aktualnie zajmowanego na liście klasyfikacji Piłkarskiej Grand Prix

- rozgrywki przeprowadzone zostaną systemem podanym w regulaminie turnieju

c/ turnieje mogą być rozgrywane w:

- jednej kategorii, gdzie nie ma oddzielonych kategorii

- w kilku (dwóch) kategoriach, z oddzieleniem kategorii (np. na amatorów i open czy amatorów i niezrzeszonych).

**5. Zadania gospodarzy meczów w turniejach:**

Gospodarze meczów, występujący zgodnie z dostarczonym terminarzem rozgrywek na pierwszym miejscu są odpowiedzialni za:

a/ wzorowy porządek na terenie obiektu w czasie trwania meczu i po jego zakończeniu, a w szczególności:

- zapewniają pełną ochronę osobistą i godność sędziom, do czego zobowiązany jest także zespół gości

b/ skontaktowanie się z zespołem przeciwnym celem uzgodnienia koloru koszulek

c/ zabezpieczenie piłek do gry

d/ dostarczenie przed meczem sędziemu wypełnionego protokołu (wypełnionego przez dwie drużyny)

e/ zapewnienie opieki medycznej na meczu (chyba, że opiekę medyczną w danym turnieju zapewnia organizator).

**6. Miejsce i termin rozgrywek turniejów:**

a/ mecze rozgrywane będą w terminie i miejscu podanym w regulaminie turnieju.

**7. Finansowanie i ubezpieczenie turniejów:**

a/ zespoły wpłacają wpisowe w wysokości podanej w regulaminie turnieju na konto TSR Genticus w Białymstoku (podanym w regulaminie) w nieprzekraczalnym terminie do dnia odprawy kapitanów lub do kasy Genticusu, bądź też najpóźniej podczas odprawy kapitanów w terminie i miejscu podanym w regulaminie turnieju

b/ wysokość wpisowego jest zróżnicowana:

- pełne wpisowe (w wysokości podanej w regulaminie turnieju) opłaca się jedynie przy rozłożeniu wpłaty na raty

- przy opłacie całości najpóźniej do dnia odprawy kapitanów – przysługuje rabat w wysokości podanej w regulaminie turnieju

c/ wpisowe obejmuje koszty: wynajmu boiska (hali), szatni, pryszniców (o ile pozwalają na to warunki), opłaty sędziów, obsługi, sprzątaczki, zakupu apteczki pierwszej pomocy, pucharów i nagród oraz inne ewentualne koszta

d/ zespoły, które najpóźniej do dnia odprawy kapitanów nie wpłacą wpisowego bądź przynajmniej jego I raty (podanej w regulaminie turnieju), nie zostaną dopuszczone do gry i nie będą brane pod uwagę w ustalaniu składu turnieju

e/ w przypadku rozłożenia opłaty wpisowego na raty, całość winna być wpłacona najpóźniej do dnia podanego w regulaminie turnieju

f/ koszty podróży i delegacji zespołów z terenu pokrywają same zespoły

g/ za przegranie meczu walkowerem zespół jest zobowiązany w ciągu 7 dni od daty przegranego meczu opłacić karę w wysokości podanej w regulaminie turnieju; zespoły, które uprzedzą wcześniej (mailowo – min. 2 dni przed meczem, telefonicznie - min. 3 godziny przed meczem) o oddaniu meczu walkowerem z przyczyn od nich niezależnych (np. kłopoty kadrowe), nie opłacają kary finansowej za walkower, tylko przyznaje się im punkty karne do klasyfikacji fair play za walkower; zespół, który sam wycofa się z dalszych gier imprezy (uprzedzając o tym wcześniej organizatora) - nie jest karany za walkowery finansowo – otrzymuje tylko punkty karne do klasyfikacji fair play za walkowery

h/ zespoły zobowiązane są do ubezpieczenia swoich zawodników i organizator turnieju nie ponosi z tego tytułu żadnych konsekwencji związanych z nieszczęśliwymi wypadkami, co zespół potwierdza na druku zgłoszenia do turnieju

i/ w przypadku wycofania się drużyny z turnieju lub dyscyplinarnego wycofania zespołu z rozgrywek, wpłacone raty wpisowego, całe wpisowe, ani żadna część wpisowego, nie podlegają zwrotowi.

**8. Klasyfikacje i nagrody turniejów:**

a/ najlepszym zespołom (lub wszystkim – co przewiduje regulamin turnieju lub rocznych zmagań) przyznane mogą być różne nagrody i wyróżnienia

b/ oprócz klasyfikacji zespołowej prowadzone będą także klasyfikacje fair play, na najlepszego strzelca i najlepszego bramkarza (których najlepsze zespoły - zawodnicy zostaną nagrodzone - wyróżnione)

c/ klasyfikacja fair play:

- wygrywają zespoły, które otrzymają najmniej punktów karnych,

- punkty karne przyznawane są za: kartkę żółtą - 2 pkt. karne, samoistną kartkę czerwoną - 30 pkt. karnych, każdy walkower drużyny - 20 pkt. karnych

- za kartkę białą zespół otrzymuje +2 pkt. do klasyfikacji fair play

d/ klasyfikacja na najlepszego bramkarza:

- po meczu sędzia główny w konsultacji z drugim sędzią (zaś w turniejach prowadzonych przez 1 sędziego – on sam) wystawia bramkarzom obu zespołów notę w skali 1-6 pkt.

- notę wystawia się zawsze pierwszemu golkiperowi, który stał na bramce i jeżeli bronił on mniej niż jedną połowę nota nie może być wyższa niż 2, tylko jedną połowę - większa niż 3, przez całą pierwszą i część drugiej - większa niż 4, bronił przez ponad 3/4 meczu - większa niż 5

- żeby być sklasyfikowanym trzeba wystąpić w min. 3 meczach w turniejach systemem pucharowym, 4 - w turniejach systemem grupowo – pucharowym lub ligowym (gdzie do rozegrania zespoły mają min. 6 meczów w turnieju lub w min. 3 meczach – przy rozgrywaniu 5 meczów lub w min. 2 meczach w Białostockim Mundialu i przy rozgrywaniu 2-4 meczów w turnieju)

- jeżeli bramkarz nie puścił ani jednej bramki i bronił przez cały mecz, nota nie może być mniejsza niż 5, chyba, że był karany karami indywidualnymi

- bramkarz, który otrzyma 1 żółtą kartkę nie może otrzymać noty wyższej niż 5, który otrzymał 2 żółte kartki - wyższej niż 4, który otrzymał samoistną czerwoną kartkę - wyższej niż 3

- 6 może otrzymać tylko bramkarz, który bronił cały mecz i nie puścił żadnej bramki; 5 – puścił max. 1-3 bramek; 4 – max. 4-6 bramek; 3 – max. 7-9 bramek; 2 – max. 10-12 bramek; 1 – 13 bramek i więcej

- przy równej średniej not bramkarskich o wyższym miejscu bramkarza decyduje wyższe miejsce końcowe jego zespołu w turnieju

e/ klasyfikacja na najlepszego strzelca:

- sędziowie zaznaczają przy nazwiskach w protokole strzelców goli

- wygrywają zawodnicy, którzy strzelą najwięcej goli (gole z rzutów karnych w dodatkowych seriach w celu rozstrzygnięcia wyniku pucharowego nie wliczają się do tej klasyfikacji) – przy równej liczbie goli o wyższym miejscu strzelca decyduje wyższe miejsce końcowe jego zespołu w turnieju

f/ zawodnik, który otrzyma czerwoną kartkę i zostanie ukarany dyscyplinarną karą dyskwalifikacji od 2 miesięcy wzwyż, traci prawo do nagród w klasyfikacji na najlepszego bramkarza czy strzelca i tym samym przechodzą one na zawodnika sklasyfikowanego niżej.

**9. Regulamin kar dyscyplinarnych:**

a/ w przypadku czynnego znieważenia sędziego lub też organizatora oraz wybitnie niesportowego zachowania pod ich adresem, zawodnicy mogą się spodziewać drastycznych kar; i tak:

- za czynne znieważenie poprzez kopnięcie czy uderzenie - automatycznie przewidywana jest dla danego zawodnika dyskwalifikacja dożywotnia

- za plunięcie, kopnięcie piłką (bez względu na to czy ślina – piłka trafi czy nie), popchnięcie oraz nieudaną próbę czynnego znieważenia – dyskwalifikacja na co najmniej 2 lata

- wybitnie wulgarne wyzwanie i groźby - dyskwalifikacja co najmniej na 0,5 roku

b/ walcząc z grą brutalną, przewidywane są wysokie kary dyskwalifikacji za:

- kopnięcie przeciwnika nogą w twarz - dyskwalifikacja co najmniej na 15 miesięcy

- uderzenie przeciwnika pięścią w twarz - dyskwalifikacja co najmniej na 1 rok

- wdanie się w bójkę z przeciwnikiem - dyskwalifikacja co najmniej na 1 rok

- uderzenie ręką, łokciem czy kopnięcie nogą bez piłki przeciwnika w jakąkolwiek część ciała - dyskwalifikacja co najmniej na 2 miesiące

- uderzenie czy bicie się z osobami towarzyszącymi i współpartnerem – dyskwalifikacja co najmniej na 2 miesiące

c/ karom, o których mowa w pkt. 9a i 9b podlega każdy, kto dopuści się w/w czynów i grał wcześniej w jakimkolwiek turnieju Genticusu, bez względu na to, czy jest przebrany czy nie, gra czy nie, jest wpisany do protokołu czy nie, czy też pauzuje bądź odbywa karę dyskwalifikacji (wówczas kara ulega mu zwiększeniu).

d/ w szczególnych przypadkach, oprócz kar wymienionych w pkt. 9a i 9b, na zawodników mogą być też nakładane kary finansowe – w tej sytuacji są one przeznaczone na cele charytatywne

e/ decyzje, o których mowa w pkt. 9a, 9b i 9d, podejmuje Komisja Dyscyplinarna (KD); od decyzji KD można się dowołać na piśmie do Zarządu TSR w ciągu 7 dni od daty otrzymania (lub ogłoszeniua w Internecie na stronie www.genticus.pl) decyzji KD

f/ jednocześnie zawodnik ukarany karą dyskwalifikacji bezwzględnie musi odbyć karę:

- przy dyskwalifikacjach dożywotnich oraz czasowych od 4 lat wzwyż – min. 2 lata

- przy dyskwalifikacjach od 1 miesiąca do 4 lat – min. połowę kary

g/ przy karach od 1 kolejki spotkań do mniej niż 1 miesiąca zawodnik musi odbyć całą karę, bez możliwości jej wcześniejszego zawieszenia

h/ kar dyskwalifikacji się nie skraca, można je jedynie warunkowo zawiesić (po spełnieniu warunków w pkt. 9f) na następujących zasadach:

- na podstawie prośby na piśmie (lub mailem na adres: prezes@genticus.pl) zainteresowanego zawodnika lub jego drużyny skierowanej do Zarządu TSR, który podejmuje odpowiednią decyzję

- po wpłaceniu odpowiedniej kary finansowej (wymienionej w pkt. 9j) - w tej sytuacji środki te przeznaczone są na cele charytatywne

- po wpłaceniu opłaty karnej (na cele charytatywne) – kara dyskwalifikacji ulega zawieszeniu i w okresie zawieszenia kary (w przypadku dyskwalifikacji dożywotniej cały czas, w przypadku dyskwalifikacji tymczasowych – do dnia przewidywanej pierwotnie kary dyskwalifikacji) dany zawodnik nie może otrzymać ani jednej samoistnej czerwonej kartki za grę brutalną, niedozwoloną czy niesportowe zachowanie (wyjątkiem – kartka za rozmyślne zagranie piłki ręką); w przypadku otrzymania samoistnej czerwonej kartki w okresie kary zawieszenia – kara ta automatycznie zostanie danemu zawodnikowi odwieszona i przedłużona przez Zarząd TSR

i/ w przypadku, jeżeli zawodnik dopuści się jakiegoś przewinienia, o którym mowa w pkt. 9a lub 9b, jednak za swoje zachowanie przeprosi organizatora (sędziego, zawodnika lub inną poszkodowaną osobę), zobowiąże się do wpłaty odpowiedniej kwoty na cele charytatywne, KD wymierzając mu karę czasowej dyskwalifikacji (powyżej miesiąca) może mu ją wymierzyć z jednoczesnym jej zawieszeniem do końca terminu jej trwania na warunkach, o których mowa w pkt. 9h – ale zawodnik musi odbyć bezwzględną karę min. 1 miesiąca; z „warunkowego” zawieszenia kary, o którym mowa w pkt. 9i jeden zawodnik może skorzystać tylko 1 raz i nie może już nigdy więcej tego rozwiązania powtórzyć

j/ stawki opłat za zawieszenie kar: za zawieszenie kary dyskwalifikacji dożywotniej – 500 zł; za zawieszenie kar dyskwalifikacji tymczasowych: kiedy do końca kary pozostało poniżej miesiąca – 50 zł; 1-4 miesięcy – 100 zł, 5-8 miesięcy – 150 zł, 9-12 miesięcy – 200 zł, 1-2 lat – 300 zł, ponad 2 lata – 400 zł.

**10. Klasyfikacja generalna na najlepszą drużynę Piłkarskiej Grand Prix**

a/ TSR Genticus może prowadzić „klasyfikację generalną Piłkarskiej Grand Prix” obejmującą rozgrywki w całym danym roku kalendarzowym

b/ zasady punktacji klasyfikacji generalnej Piłkarskiej Grand Prix:

* podstawę punktową wylicza się wg liczby startujących drużyn; i tak np. w turnieju, w którym wystartowało 10 teamów, podstawa punktowa dla najlepszej drużyny to 10 pkt., dla II drużyny – 9 pkt. itd., zaś dla ostatniej drużyny – 1 pkt.
* następnie podstawę punktową mnoży się przez odpowiedni współczynnik: x 1 (dla turniejów systemem pucharowym), x 2 (dla turniejów systemem grupowo – pucharowym), x 3 (dla lig lub systemem grupowo – grupowym lub grupowo – pucharowo – grupowym)

c/ TSR może przyznawać nagrody w Piłkarskiej Grand Prix w rodzaju, ilości i wysokości podawanej na początku danego roku.

**11. Postanowienia inne:**

a/ wszelkie decyzje dyscyplinarne przekazywane są przez organizatora w Internecie na stronie www.genticus.pl a obowiązkiem zawodników drużyn jest zapoznanie się z ich treścią

b/ komunikaty, terminarze, regulaminy i inne sprawy organizacyjne zamieszczane są na stronie internetowej organizatora (www.genticus.pl)

c/ wszystkie inne sprawy nie ujęte w powyższych „Głównych zasadach turniejów” oraz regulaminie danego turnieju rozstrzyga organizator

d/ prawo interpretacji powyższych „Głównych zasad” i regulaminu przysługuje wyłącznie organizatorowi

e/ głównym organizatorem danego turnieju jest TSR Genticus w Białymstoku; ponadto w skład Komitetu Organizacyjnego wchodzić mogą także inne instytucje oraz osoby prawne i fizyczne, które wymienione będą w regulaminie turnieju; turnieje mogą być sponsorowane przez dowolną liczbę podmiotów.

**12. Zasady gry w APN:**

a/ W celu unormowania zasad gier w turniejach amatorskich organizowanych w Białymstoku, w turniejach Genticusu obowiązują zasady gry w meczach obowiązujące w rozgrywkach BLS, zgodnie z *Załącznikiem nr 1 do GZTA – zasady gry obowiązujące w rozgrywkach BLS i Genticusu jednocześnie* (aktualizowane wraz z aktualizacją Regulaminu BLS) oraz własne Genticusu podane poniżej w tabeli a w pozostałych przypadkach obowiązują przepisy gry w piłkę nożną

| **Lp. – treść** | **Turnieje rozgrywane na powietrzu** | **Turnieje halowe** |
| --- | --- | --- |
| b. Liczba zmian zawodników | b1/ W czasie meczu można dokonywać zmian „zwrotnych”, systemem „hokejowym” spośród zawodników podstawowych i rezerwowych (łącznie 15), wpisanych do protokołu  b2/ Za złą zmianę sędzia przyznaje żółtą kartkę zawodnikowi błędnie wchodzącemu do gry  b3/ Zmiany odbywają się w przerwie w grze, jak i podczas gry, z zastrzeżeniem, iż może do niej dojść tylko i wyłącznie w strefie zmian i zawodnik wchodzący może wejść na boisko tylko i wyłącznie wtedy, gdy zejdzie najpierw zawodnik schodzący i to także w strefie zmian (min. jedną nogą znajduje się w strefie zmian) | |
| c. Zapisy zmian | Sędziowie nie zaznaczają w protokole zmian zawodników; każdy zawodnik wpisany do protokołu (czy jako podstawowy czy jako rezerwowy) traktowany jest jako biorący udział w grze | |
| d. Punktacja | Za zwycięstwo w meczu zespół otrzymuje 3 pkt., za remis - 1 pkt., za porażkę i walkower - 0 pkt. | |
| e. Miejsce końcowe zespołu | e1/ O końcowym miejscu w lidze (grupie) decyduje w kolejności: liczba zdobytych punktów, a przy jej równości – bilans między zainteresowanymi zespołami, które mają taką samą liczbę punktów, a przy równej liczbie punktów i bramek między nimi – różnica między bramkami zdobytymi a straconymi we wszystkich meczach, zaś przy takiej samej różnicy bramek – liczba zdobytych bramek, a przy także takiej samej liczbie zdobytych bramek – losowanie lub dodatkowa seria rzutów karnych między zainteresowanymi zespołami  e2/ W turnieju systemem pucharowym, gdzie nie ma meczów o niższe miejsca, o miejscu końcowym danego zespołu decydują wyniki danego szczebla rozgrywek turnieju (np. w ćwierćfinałach – zespół, który odpadł z najkorzystniejszym wynikiem, zajmuje końcowe 5. miejsce, zaś z najgorszym wynikiem – 8. miejsce) | |
| f. Czas gry | f1/ Mecz najczęściej 2 x 20 min. (lub w innym wymiarze czasu podanym w Regulaminie Turnieju), z przerwą 1-2-minutową | f1/ Mecz najczęściej 2 x 15 min. (lub w innym wymiarze czasu podanym w Regulaminie Turnieju), z przerwą 1-2-minutową |
| f2/ Zespół zobowiązany jest do punktualnego stawienia się na boisku zgodnie z wyznaczoną wcześniej godziną; max czas oczekiwania na zespół - 5 minut, po którym w przypadku stawienia się na boisku mniej niż najmniejsza wymagana do gry liczba zawodników danego zespołu, sędzia odgwizduje walkower | |
| g. Sprzęt obowiązujący zawodników | g1/ Obuwie dopuszczalne na danym obiekcie, na którym odbywa się turniej  g2/ Ubranie: koszule jednakowego koloru, obowiązkowo z numerami, które muszą zgadzać się z numerem, pod którym zawodnik zapisany jest w protokole (dopuszczalny jest udział w grze bez numerów tylko: bramkarza oraz 1 zawodnika, któremu w takiej sytuacji do protokołu wpisuje się numer „0”), spodenki, getry (skarpety) | |
| h. Walkowery | h1/ Drużyna, która odda 3 mecze vo (zaś w turniejach systemem pucharowym – 1, a grupowo – pucharowym – 2), zostanie zdyskwalifikowana  h2/ Zawody będą weryfikowane 0:3 vo jako przegrana na niekorzyść zespołu:  - który przed ukończeniem meczu zejdzie z boiska  - który najpóźniej do 5 minut po wyznaczonej wcześniej godzinie rozpoczęcia meczu nie dostarczy sędziemu protokołu  - w którym brał udział zawodnik nieuprawniony do gry lub występował pod fałszywym nazwiskiem  - zawieszonemu za nieuregulowanie spraw finansowych  - którego zawodnik, opiekun, przedstawiciel, czy kibic dopuścił się czynnego znieważenia sędziego lub organizatora  - i w innych regulaminowych przypadkach  - którego liczba zawodników na boisku będzie mniejsza niż: | |
|  | 4 | 3 |
| - który nie stawi się na mecz najpóźniej w ciągu 5 minut po wyznaczonej wcześniej godzinie przynajmniej w składzie: | |
| 4-osobowym | 3-osobowym |
| i. Dokumentacja. | i1/ Każdy zawodnik jest zobowiązany do posiadania przy sobie dokumentu tożsamości - na wypadek zgłoszenia protestu przez zespół przeciwny.  i2/ W przypadku braku dokumentu tożsamości – dany zawodnik ma obowiązek dostarczenia tego dokumentu organizatorowi jeszcze tego samego dnia odbywania zawodów – niedostarczenie dokumentu będzie równoznaczne z weryfikacją meczu jako walkower. | |
| j. Protesty | W przypadku złożenia protestu rozpatrywane będą tylko złożone na piśmie w ciągu 48 godzin od odbycia meczu i po wniesieniu kaucji w wysokości podanej w regulaminie turnieju. Protesty rozpatrywane będą przez Komisję Dyscyplinarną w ciągu 5 dni od daty jego złożenia. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu, kaucja będzie zwrócona. Od decyzji Komisji Dyscyplinarnej można odwołać się do Zarządu TSR w ciągu 24 godzin od otrzymania (ogłoszenia na stronie www.genticus.pl) decyzji. | |
| k. Terminy meczów | Mecze rozgrywane są zgodnie z opublikowanym na stronie internetowej terminarzem i nie są one zmieniane. Drużyny, które są zainteresowane zmianą terminu meczu podanego w terminarzu, mogą jedynie dokonać zamiany terminu jednego meczu na drugi, ale w takim przypadku muszą same uzyskać na to najpierw zgodę drużyny przeciwnej, a następnie dwóch innych drużyn, z którymi dokonana zostałaby wymiana. Ponadto mecze mogą być zmienione przez organizatora tylko i wyłącznie w jakichś szczególnych przypadkach, niezależnych od organizatora i uniemożliwiających rozegranie zaplanowanego meczu (np. warunki pogodowe). | |
| l. Spalony | Nie obowiązuje przepis o spalonym | |
| ł. Sprawa protokołów | ł1/ Jeżeli kierownik zespołu (kapitan, trener, opiekun) przed meczem wpisze do protokołu mniej zawodników niż dopuszczalna jest max. liczba zawodników, będzie mógł dopisać kilku zawodników brakujących do danej liczby w trakcie meczu; wykreślenie zawodnika z protokołu po rozpoczęciu meczu jest niedopuszczalne i zabronione i nie powoduje zwolnienia miejsca dla innego zawodnika  ł2/ Na dole protokołu w miejscu „Czytelne podpisy trenerów lub kierowników drużyn” obowiązkowo czytelnie pełnym nazwiskiem podpisuje się kapitan lub trener lub kierownik (opiekun) zespołu  ł3/ Obowiązkowo każdy zespół wpisuje do protokołu nazwiska i imiona (nie samo nazwisko) w rubryce „Imię i nazwisko zawodnika” oraz obowiązkowo numer, jaki dany zawodnik ma na koszulce w rubryce „Nr na kosz.”, a nie w żadnej innej (nie w „strzelcach bramek” i nie w „kartkach”)  ł4/ Nazwiska zawodników do protokołu muszą być wpisywane czytelnie (wskazane - drukowanymi literami). | |
| m. Rzut sędziowski | Rzuty sędziowskie wykonywane są w sytuacjach, które przewidują przepisy gry w piłkę nożną oraz dodatkowo - kiedy arbiter sędziuje sam i nie widział dobrze sytuacji na tyle, że nie jest pewny powzięcia prawidłowej decyzji, a oba zespoły twierdzą co innego, nie chcąc pomóc sędziemu w podjęciu prawidłowej decyzji | |

***Załącznik nr 1 do GZTA – zasady gry obowiązujące w rozgrywkach BLS i Genticusu jednocześnie***

***Załącznik nr 1a - w turniejach na powietrzu***

*- obowiązuje z Regulaminu BLS - § 4 – Przepisy gry, pkt. 7-9, tj.:*

1. **Kary indywidualne**

Przewinienia karane wg Przepisów Gry w piłkę nożną skutkować będą:

* napomnieniem (żółtą kartką) i karą 2 minut,
* wykluczeniem (czerwona kartka) i karą 5 minut.

Czas kar liczy się od momentu wznowienia gry po jej przerwaniu w celu udzielenia kary indywidualnej zawodnikowi, a nie od momentu otrzymania kary lub zejścia zawodnika z boiska. Minuty kary, które zawodnicy otrzymali w pierwszej połowie przechodzą na początek drugiej.

Uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego.

**Zawodnik z pola gry ukarany napomnieniem (żółtą kartką) schodzi na ławkę rezerwową swojej drużyny i może wejść do gry (lub za niego zawodnik rezerwowy) po upływie 2 minut od zejścia z pola gry po otrzymaniu napomnienia, o ile wcześniej jego (osłabiona) drużyna nie straci bramki.**

* w przypadku gdy ten sam zawodnik otrzyma drugą żółtą kartkę w tym samym meczu (nie w tej samej akcji) i w konsekwencji czerwoną (wykluczenie) to niezwłocznie opuszcza boisko, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni; jego drużyna zostanie ukarana również karą 2 minut.
* jeżeli zawodnik po otrzymaniu żółtej kartki (w tej samej akcji) zachowa się tak, że zostanie ukarany drugą żółtą kartką (w konsekwencji czerwoną) to niezwłocznie opuszcza boisko, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni; kary minutowe za żółte kartki dodaje się do siebie, a zawodnik rezerwowy może wejść do gry po upływie 4 minut (2 min. + 2 min.) od wznowienia gry po drugim napomnieniu, o ile wcześniej drużyna osłabiona nie straci bramki.
* jeżeli zawodnik po otrzymaniu żółtej kartki (w tej samej akcji) zachowa się tak, że zostanie ukarany czerwoną kartką to niezwłocznie opuszcza boisko, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni; kar minutowych (za żółtą i czerwoną kartkę w tej samej akcji) nie dodaje się do siebie, a zawodnik rezerwowy może wejść na pole gry po upływie 5 minut od wykluczenia, o ile wcześniej jego (osłabiona) drużyna nie straci bramki.

**Jeżeli napomnieniem (żółtą kartką) zostaje ukarany zawodnik rezerwowy** – może wejść do gry (lub za niego zawodnik rezerwowy) dopiero po upływie 2 minut (od momentu wznowienia gry) o ile wcześniej jego drużyna nie straci bramki, a ilość zawodników jego drużyny na polu gry pozostaje bez zmian.

**Zawodnik z pola gry ukarany wykluczeniem (samoistną czerwoną kartką)** zobowiązany jest do niezwłocznego opuszczenia boiska, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni, jego drużyna grać będzie w osłabieniu przez 5 minut (od momentu wznowienia gry).

* zawodnik rezerwowymoże wejść do gry po upływie 5 minut od wykluczenia współpartnera, o ile wcześniej jego (osłabiona) drużyna nie straci bramki.

**Jeżeli wykluczeniem (samoistną czerwoną kartką) zostaje ukarany zawodnik rezerwowy** – zobowiązany jest do niezwłocznego opuszczenia boiska, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni, a ilość zawodników jego drużyny na polu gry pozostaje bez zmian.

**W przypadku kiedy bramkarz z pola gry otrzymuje napomnienie (żółtą kartkę)** ponosi takie same konsekwencje jak zawodnik czyli opuszcza plac gry na 2 minuty (od momentu wznowienia gry).

* drużyna grać będzie w osłabieniu, a na jego miejsce może wejść zawodnik z pola lub zawodnik rezerwowy, który wymieni się wcześniej z zawodnikiem z pola gry, o zmianie należy poinformować Sędziego spotkania.

**W przypadku kiedy bramkarz z pola gry zostaje wykluczony (czerwoną kartką)** ponosi takie same konsekwencje jak zawodnik czyli niezwłocznie opuszcza boisko, na którym rozgrywane jest spotkanie i udaje się do szatni.

* drużyna grać będzie w osłabieniu, a na jego miejsce może wejść zawodnik z pola lub zawodnik rezerwowy, który wymieni się wcześniej z zawodnikiem z pola gry, o zmianie należy poinformować Sędziego spotkania.

**W przypadku odmowy opuszczenia boiska i udania się do szatni w ciągu 2 minut przez zawodnika wykluczonego** (od momentu wydania przez Sędziego zarządzenia o opuszczeniu boiska), spotkanie zostanie zakończone przed upływem regulaminowego czasu gry, a jego wynik będzie zweryfikowany jako walkower przeciwko drużynie, której gracz ukarany został czerwoną kartką.

**Zawodnik wykluczony nie może wrócić na teren boiska w czasie trwania meczu swojej drużyny ani przebywać w pobliżu boiska.** W przypadku gdy Sędzia lub Organizator/Koordynator zauważy powrót zawodnika (niezależnie od tego czy jest on w stroju sportowym) przerywa mecz i nakazuje mu przejście do szatni.  
**Sytuacja powinna zostać opisana w sprawozdaniu meczowym.**

**W przypadku kar minutowych obowiązuje zasada:**

* jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 6 i tracą bramkę, mogą uzupełnić skład,
* jeżeli obie drużyny mają po 5 zawodników i pada bramka – nie uzupełniają składu.
* jeżeli 4 zawodników gra przeciwko 5 lub 6 i traci bramkę – mogą uzupełnić skład tylko o 1 zawodnika (tego któremu pozostał krótszy czas do zakończenia kary),
* jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i pada bramka – nie uzupełniają składu
* jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, nie uzupełnia składu przed upływem pozostałego czasu kary.

1. **Wrzuty, rzuty wolne, rzuty rożne, rzuty od bramki, rzuty karne.**

* **Wrzut:**
* czas na wznowienie gry z wrzutu to 4 sekundy (jeżeli wykonanie wrzutu z autu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania to wrzut przyznaje się drużynie przeciwnej),
* w momencie wykonania wrzutu, wykonawca częścią jednej stopy znajduje się na linii bocznej lub na podłożu na zewnątrz linii bocznej,
* piłka musi leżeć nieruchomo na podłożu, w miejscu gdzie przekroczyła linię boczną, na zewnątrz pola gry w odległości maksymalnie do 25 cm od tego miejsca,
* zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m.,
* jeżeli piłka nie wejdzie na pole gry z wrzutu z autu sędzia nakaże wznowienie gry z autu drużynie przeciwnej.
* **Rzut wolny:**
* czas na wznowienie gry z rzutu wolnego to 4 sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej),
* w rozgrywkach nie obowiązuje przepis dot. „fauli akumulowanych”,
* zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m.,
* **Rzut rożny:**
* czas na wznowienie gry z rzutu rożnego to 4 sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut od bramki dla drużyny przeciwnej),
* zawodnik ma prawo poprosić sędziego o rozpoczęcie gry gwizdkiem i odsunięcie przeciwnika na odległość co najmniej 5 m.,
* **Rzut od bramki:**
* zawodnik drużyny broniącej kopie piłkę ustawioną w dowolnym miejscu pola bramkowego,
* zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować poza polem karnym, aż do momentu prawidłowego wprowadzenia piłki do gry,
* piłka została prawidłowo wprowadzona do gry, gdy została kopnięta bezpośrednio poza pole karne w obrębie pola gry,
* czas na wznowienie gry z rzutu od bramki to 4 sekundy (jeżeli wykonanie rzutu nie nastąpi w ciągu 4 sekund, od powstania możliwości do jego wykonania przyznaje się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z linii pola bramkowego),
* **Rzut karny:**
* **piłka musi być umieszczona w PUNKCIE KARNYM oddalonym 7 m. od bramki,**
* zawodnik wykonujący rzut karny musi być zidentyfikowany,
* bramkarz broniący rzut musi pozostawać na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami bramkowymi, zwrócony twarzą do wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki,
* zawodnicy inni niż wykonawca rzutu muszą zajmować miejsca na polu gry, na zewnątrz pola karnego, za punktem karnym, w odległości co najmniej 5 m. od punktu karnego,
* po zajęciu pozycji określonych Przepisami Gry sędzia daje sygnał na wykonanie rzutu karnego,
* wykonawca rzutu musi kopnąć piłkę do przodu,
* piłka jest w grze jeżeli została kopnięta i poruszyła się do przodu,
* jeżeli rzut karny został podyktowany w normalnym czasie gry, a czas pierwszej lub drugiej połowy został przedłużony tylko na jego wykonanie bądź powtórzenie to gol musi być uznany jeżeli przed przekroczeniem linii bramkowej pomiędzy słupkami i pod poprzeczką bramki piłka dotknie jednego lub obu słupków bramkowych, poprzeczki lub bramkarza, a także zaistnieją jakiekolwiek z tych możliwości,
* sędzia decyduje kiedy rzut karny jest rozstrzygnięty.

1. **Wślizgi**

W rozgrywkach w zakresie dozwolonych wślizgów obowiązują Przepisy Gry w piłkę nożną - wślizgi są dopuszczalną formą walki o ile nie są nieostrożne, nierozważne lub dokonane z nadmierną siłą.