REGULAMIN
MISTRZOSTW MAREK W HALOWEJ PIŁCE NOŻNEJ
TPM CUP ‘10

I. Organizatorzy:

- Towarzystwo Przyjaciół Marek
- Urząd Miasta Marki

II. Miejsce i Termin:

Hala Sportowa przy Szkole Podstawowej nr 4 w Markach, ul. Duża 3.
Turniej odbędzie się w dniach 4 oraz 11 – 12 grudnia 2010r.

III. Cele turnieju:

- wyłonienie najlepszego zespołu
- promocja i popularyzacja halowej piłki nożnej wśród mieszkańców Miasta Marki
- integracja społeczności lokalnej
- przeciwdziałanie patologiom społecznym poprzez wypełnienie i organizację czasu wolnego mieszkańcom gminy
- propagowanie zdrowego stylu życia wśród mieszkańców gminy
- zdobywanie doświadczenia w realizacji imprez o randze ponadgminnej służącej promocji Miasta Marki

IV. Warunki uczestnictwa:

1. Turniej przeznaczony jest dla młodzieży i dorosłych (urodzeni przed 12 grudnia 1996r.);
2. W turnieju nie mogą brać udziału zawodnicy zgłoszeni do seniorskich rozgrywek piłkarskich III Ligi i wyższych (II, I, Ekstraklasa);
3. Drużyna składa się maksymalnie z 10 zawodników zgłoszonych do rozgrywek wg wzoru stanowiącego załącznik nr 1;
4. Dokonanie wpłaty wpisowego oraz kaucji zwrotnej;
5. Osoby niepełnoletnie biorą udział w Turnieju na podstawie zgody rodzica/opiekuna, którą dostarczą Organizatorowi najpóźniej w dniu rozgrywek przed ich rozpoczęciem (godz. 9:00). Zgoda musi zostać podpisana na określonym dokumencie stanowiącym załącznik nr 2;
6. Wpisowe, w zależności od statusu drużyny wynosi:
   a) Drużyna Młodzieżowa – 100 PLN
   b) Drużyna Seniorska – 200 PLN

V. Zgłoszenia do Turnieju:

1. Zgłoszenie drużyny dokonuje się na podstawie Karty Zgłoszenia ustalonej przez Organizatora, stanowiącej załącznik nr 1. W zgłoszeniu należy podać:
   - nazwę drużyny, oraz kolor koszulek (wskazany identyczny kolor dal całej drużyny, bądź podobny odcień);
   - listę zawodników składającą się z nazwiska, imienia, daty urodzenia, typu i nr dokumentu oraz podpisu. Dla ułatwienia wskazane jest również podanie numeru koszulki;
   - dane kontaktowe Kierownika, Kapitana lub Opiekuna drużyny składające się z nazwiska i imienia, numeru telefonu oraz podpisu;
2. Złożenie podpisu na Karcie Zgłoszenia równoznaczne jest z akceptacją Regulaminu Turnieju, Regulaminu Hali Sportowej oraz zgodą na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora;
3. Wpłacenie wpisowego oraz kaucji;

4. W celu rezerwacji miejsca należy przesłać wypełnioną Kartę Zgłoszenia wraz z potwierdzeniem dokonania przelewu na wpisowe na adres e-mail tpmcup@gmail.com najpóźniej do 20 listopada 2010r.;
5. **Wpłaty kaucji oraz złożenie oryginału Karty Zgłoszenia (wraz z podpisami) i Zgody na udział w turnieju osób nieletnich należy dokonać na spotkaniu Towarzystwa Przyjaciół Marek w Zespole Szkół nr 1 w Markach, ul. Piłsudskiego 96, w dn. 17.11.2010r. lub 24.11.2010r. w godz. 18.30 – 20:00.**

VI. System rozgrywek:

1. System rozgrywek fazy eliminacyjnej uzależniony jest od ilości zgłoszonych zespołów i zostanie ustalony przez Organizatorów a następnie podany kapitanom/kierownikom/opiekunom drużyn na odprawie technicznej przed rozpoczęciem turnieju;
   a) Mecze nie będą krótsze niż 8 minut;
   b) Szczegóły zostaną podane na odprawie technicznej przed rozpoczęciem turnieju;
2. System rozgrywek finałów TPM CUP ’10 przewiduje 16 drużyn podzielonych na 4 grupy w fazie grupowej (11.12.). Mecze na tym etapie rozgrywane są w systemie każdy z każdym bez rewanży. W pierwszej fazie w grupach znajdą się 4 zespoły, z których ekipa z ostatniego miejsca pożegna się z turniejem, pozostałe w drugiej fazie zostaną podzielone na 4 grupy 3 zespołowe, z których 2 najlepsze ekipy uzyskają awans do fazy pucharowej (12.12.);
   a) Mecze nie będą krótsze niż 8 minut;
3. W fazie pucharowej (12.12.) udział bierze 8 drużyn, które rozgrywają spotkanie w systemie pucharowym;
   a) Mecze nie będą krótsze, niż 12 minut;
4. Zasady awansu oraz klasyfikacja zespołów:
   a) O kolejności w tabeli decydują kolejno: liczba zdobytych punktów (3 za zwycięstwo, 1 za remis, 0 za porażkę), spotkanie bezpośrednie, bilans bramkowy, liczba strzelonych bramek, liczba straconych bramek. W przypadku 3 drużyn z jednakową ilością punktów następuje stworzenie małej tabelki uwzględniającej spotkania bezpośrednie tych 3 zespołów, składającej się z liczby punktów, bilansu bramek, bramek zdobytych oraz bramek straconych;
   b) W przypadku remisu w Fazie Pucharowej zespoły rozgrywają serie rzutów karnych (5 kolejek + nagła śmierć);
5. Zespoły zobowiązane są stawić się na placu gry o wyznaczonym dla danego meczu czasie:
   a) Nieobecność przedstawiciela zespołu w ciągu dwóch minut od zaplanowanego rozpoczęcia skutkuje oddaniem meczu walkowerem na korzyść drużyny, która stawiła się pierwsza na placu gry;
   b) Nieobecność zespołu zdolnego do rozpoczęcia spotkania (min. 3 zawodników) w ciągu 3 minut od zaplanowanego rozpoczęcia spotkania skutkuje oddaniem meczu walkowerem na korzyść drużyny, która stawiła się pierwsza na placu gry;
6. W czasie trwania Turnieju obowiązują przepisy gry piłki halowej.

VII. Kaucja:

1. Wpłacenie kaucji jest jednym z warunków wzięcia udziału w turnieju. Zespół, który dopełnił pozostałych formalności a nie wpłacił kaucji, jest traktowany jako zespół nie zgłoszony do rozgrywek;
2. Drużyny zobowiązane są wpłacić kaucję w wysokości 200 PLN na spotkaniu Towarzystwa Przyjaciół Marek w Zespole Szkół nr 1 w Markach, ul. Piłsudskiego 96, w dn. 17.11.2010r. lub 24.11.2010r. w godz. 18.30 – 20:00, osobie odpowiedzialnej za organizację Turnieju;
3. Kaucja zostanie utracona w przypadku zniszczeń bądź kradzieży sprzętu należącego do Szkoły lub TPM:

a) W szatni przyporządkowanej drużynie (kaucję tracą tylko drużyny przyporządkowane do danego pomieszczenia);
b) W pomieszczeniach ogólnodostępnych (kaucję tracą wszystkie drużyny do wysokości poniesionych strat);

4. Odbiór kaucji dla wszystkich zespołów odbywa się na spotkaniu Towarzystwa Przyjaciół Marek w Zespole Szkół nr 1 w Markach, ul. Piłsudskiego 96, w dn. 15.12.2010r. w godz. 18.30 – 20:00. Po tym terminie kaucja zostaje uznana za wpłaconą jako darowizna na rzecz Towarzystwa Przyjaciół Marek;
5. Do odbioru kaucji upoważniony jest kapitan/kierownik/opiekun drużyny lub wcześniej wyznaczona osoba:
   a) Kapitan/kierownik/opiekun po odbiór kaucji legitymuje się dowodem osobistym o numerze podanym na Karcie Zgłoszenia drużyny;
   b) Kapitan/kierownik/opiekun może wyznaczyć i zgłosić osobę do odbioru kaucji najpóźniej w dniu Fazy Pucharowej (12.12.2010r.) na piśmie z podaniem imion, nazwisk, adresów, serii i numerów dowodów osobistych kapitana/kierownika/opiekuna i osoby wyznaczonej do odbioru kaucji oraz stosowną formułą.

VIII. Postanowienia końcowe:

1. Za nieprzestrzeganie regulaminu i przepisów grozi kara: odjęcie punktów, dyskwalifikacja z turnieju lub walkower. Karę orzeka Organizator.
   a) Odjęcie punktów – w sytuacji nie przestrzegania Regulaminu;
   b) Walkower – w sytuacji, gdy:
      - w meczu wystąpi nieuprawniony zawodnik;
      - drużyna nie stawi się o czasie na mecz, jak opisano w pkt. VI. ppkt. 5.;
   c) Dyskwalifikacja drużyny – w sytuacji, gdy:
      - w meczu wystąpi więcej niż jeden nieuprawniony zawodnik;
2. Wszyscy uczestnicy Turnieju powinni poddać się wcześniej we własnym zakresie badaniom lekarskim potwierdzającym dobry stan zdrowia, umożliwiający udział w Turnieju. W przypadku osób nieletnich, Organizator wymaga oświadczenia pisemnego rodziców/opiekunów zezwalających na udział zawodnika w rozgrywkach;
3. Organizator zapewnia obecność pomocy medycznej (pielęgniarka), jednak nie ponosi odpowiedzialności za stan zdrowia uczestników i udziału w rozgrywkach osób chorych;
4. Zawodnicy nie mogą grać w okularach, łańcuszkach, obrączkach i innych przedmiotach mogących powodować zagrożenie zdrowia i życia swojego i innych. W przypadku jakiegokolwiek nieszczęśliwego wypadku, który spowodował utratę zdrowia własnego oraz osób drugich odpowiedzialność prawna spada na w/w osoby;
5. Zespoły zobowiązane są wystąpić w koszulkach o jednakowym odcieniu oraz w butach przeznaczonych do gry na Sali;

a) W przypadku wątpliwości Kierownik Hali ma prawo nie wpuścić zawodnika w nieregulaminowym obuwiu na parkiet;

6. Drużyny zobowiązane są do przygotowania się do gry na 10 minut przed planowanym rozpoczęciem spotkania;
7. Zawodnicy biorący udział w Turnieju winni posiadać ze sobą dokument ze zdjęciem potwierdzający ich tożsamość i na każde wezwanie Organizatora bądź sędziego okazać ten dokument;
8. Za wszystkie sprawy formalne dotyczące drużyny – wymienione w powyższych punktach i podpunktach Regulaminu – odpowiedzialny jest kapitan/kierownik/opiekun drużyny;
9. Na wniosek drużyny przeciwnej, sędzia, przed meczem ma obowiązek sprawdzić tożsamość osób, znajdujących się w zgłoszeniu. Po zakończeniu spotkania wszelkie wątpliwości i protesty drużyn nie będą weryfikowane. W przypadku stwierdzenia

nieprawidłowości, Organizator ma prawo nałożenia kary określonej w pkt. VIII ppkt. 1;

10. Dokumenty opublikowane po dniu publikacji Regulaminu Turnieju dotyczące zasad rozgrywek należy traktować jako część Regulaminu Turnieju;
11. Organizator zastrzega, że w sytuacji ekstremalnej (m.in. sytuacji nie uwzględnionej w Regulaminie) MA PRAWO do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia, włącznie ze zmianą Regulaminu;
12. Do interpretacji powyższego Regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator;
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione lub zgubione w trakcie trwania Turnieju;
14. W czasie trwania Turnieju na terenie Szkoły obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów alkoholowych, środków psychotropowych, narkotyków a także palenia papierosów.

IX. Nagrody i wyróżnienia:

1. Drużyna, która wygra TPM CUP ’10 otrzyma Puchar Towarzystwa Przyjaciół Marek;
2. Najlepsze zespoły z miejsc I – III otrzymają pamiątkowe medale oraz bony towarowe do sieci Decathlon;
3. Zespoły z miejsc II – VIII otrzymają pamiątkowe Pucharki;
4. Przewidziano także dodatkowe wyróżnienia dla:
   a) Najlepszego Bramkarza;
   b) Najlepszego Strzelca;
   c) Najlepszego Zawodnika.