

Przepisy gry XI Turnieju Piłki Nożnej o Puchar „Wielkiej Dziury”

1. Przepisy dot. drużyn

Drużyny grać będą systemem „każdy z każdym”.

Na boisku może grać 4 zawodników + bramkarz.

Uczestnicy zobowiązani są do noszenia obuwia sportowego.

2. Przepisy dot. prowadzenia meczu

Mecz trwa 2 x 12 min.

Pole bramkowe wyznaczone jest przez półkole oznaczone linią ciągłą.

Bramkarz może chwycić piłkę tylko w polu bramkowym z zagrania przeciwnika.

Możliwe są „hokejowe” zmiany zawodników.

Bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska.

W grze nie obowiązują „spalone”.

W przypadku wybicia piłki poza boczną linię boiska wykonujemy rzut z autu nogą.

Zawodnik wykonujący aut musi zagrywać do partnera, zakazane są bezpośrednie strzały na bramkę.

Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej 5 m od piłki.

Stosowanie „wślizgów” jest zabronione.

Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie (nie dotyczy rzutów z autu).

Rzut karny wykonywany jest z linii przerywanej 6 m od bramki.

3. Przepisy dot. kar za niesportowe zachowanie

Żółta kartka – kara 2 min. gry w osłabieniu (zawodnik może wejść do gry przed upływem czasu wykluczenia w przypadku utraty ramki).

Druga żółta kartka w jednym meczu dla tego samego zawodnika oznacza automatycznie czerwoną kartką i karę 2 min.

Zawodnik wykluczony nie może powrócić do gry ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry po upływie 2 min. od wykluczenia współpartnera, o ile wcześniej drużyna nie straci bramki.

4. Przepisy dot. punktacji

Za zwycięstwo 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegraną 0 pkt.

O kolejności miejsc decyduje kolejno:

- liczba zdobytych punktów,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepsza różnica bramek.