

**НОВОГОДИШЊИ ТУРНИР
У МАЛОМ ФУДБАЛУ "ЗАЈЕЧАР 2024"**

ПРОПОЗИЦИЈЕ

ПРОПОЗИЦИЈЕ

НОВОГОДИШЊЕГ ТУРНИРА У МАЛОМ ФУДБАЛУ "ЗАЈЕЧАР 2024"

I) ОПШТЕ ОДРЕДБЕ

ЧЛАН 1.

За право наступа на овом турниру екипе морају испуњавати следеће услове:

1. Да је екипа уредно пријављена на турнир, што подразумева:
 - а) уредно попуњена пријава
 - б) извршену уплату организатору за учешће на турниру
 - в) у екипи не могу бити пријављени играчи који су предходно кажњени од стране организатора било ког званичног турнира на територији ФСГЗ, ФСЗО и ФСС.
2. Одлуку о висини уплате за учешће на турниру доноси организатор.
3. Екипе ће бити сврстане по групама:
 - а) број група и екипа у групама зависиће од броја пријављених екипа (3,4 или 5 екипа у групи)
4. Организатор задржава право избора носилаца костура турнира.
5. Екипи која у свом називу или на својој опреми садржи име политичке / страначке партије, политичког покрета, или име политичког / страначког лидера, као и речи које асоцирају на политичке и страначке слогане и покрете, НЕЋЕ бити дозвољен наступ.

ЧЛАН 2.

Учесници такмичења биће сврстани у 6 категорија:

1. Млађи петлићи – играчи рођени 2014. год. и млађи
 2. Петлићи- играчи рођени 2012. год. и млађи
 3. Пионири – играчи рођени 2010. год. и млађи
 4. Кадети – играчи рођени 2008. год. и млађи
 5. Сениори
 6. Ветерани – играчи рођени 1984. год. и старији (+бонус 2 играча 1989. и старији)
- Један играч има права наступа за највише две узрасне категорије у складу са напред наведеним годиштима

ЧЛАН 3.

Турнир се одвија у 2 дела:

1. Први део турнира игра се по групама – по бод систему, свако са сваким, 2X10 минута са одмором од 1-ог минута.
2. Након завршетка групне фазе у сениорској конкуренцији по четири најбоље екипе из сваке групе пролазе у други круг такмичења. Четвртфиналне утакмице играће се по следећем систему: првопласирана екипа прве групе игра са четвртом екипом из друге групе, другопласирана екипа прве групе са трећепласираном екипом друге групе и тако редом.
3. Полуфинале се игра 2X15 минута са одмором од 3 минута.
4. Финална утакмица игра се 2x20 минута са 5 минута одмора.

ЧЛАН 4.

1. Утакмице мајсторице играју се 2x15 минута, са 3 минута одмора, а у случају нерешеног резултата изводе се пенали.
2. У другом кругу такмичења, и до краја, у случају да се утакмице заврше нерешеним резултатом, изводе се 3 пенала наизменично, ако тада нема победника изводи се по 1 пенал до коначне одлуке.

ЧЛАН 5.

За екипу се могу пријавити најмање 6, а највише 10 играча. Екипа која не пријави 10 играча има право да до почетка другог дела такмичења пријави нове играче до броја 10, али под условом да исти нису били пријављени за друге екипе, без обзира да ли су наступали или не. После тога, то право се не може користити.

ЧЛАН 6.

На терену, у игри, за једну екипу може наступати 5 играча (4 играча и голман) у категоријама пионира, кадета, сениора и ветерана, односно 6 играча (5 играча и голман) у категоријама млађих петлића и петлића. Једна екипа може почети утакмицу са најмање 3, односно 4 код млађих узрасних категорија. У току игре екипа може остати са најмање 3 играча, односно 4 код млађих узрасних категорија. Измена играча је неограничена и врши се током целе утакмице. Играч не може на терен за игру док са њега не изађе измењени играч. На клупи за резервне играче могу седети само уписани играчи и један представник екипе.

II. ДУЖНОСТ ЕКИПА

ЧЛАН 7.

1. Капитен сваке екипе дужан је да пре почетка утакмице пријави екипу и потпише записник утакмице.
2. Свака екипа на терену мора да се појави у једнообразним дресовима.
3. У случају да екипе наступа у истим дресовима, исти ће променити гостујућа екипа (другоименована)
4. Утакмице се играју искључиво у патикама.

ЧЛАН 8.

1. Сваки играч добија регистрацију са бројем.

III УТВРЂИВАЊЕ ПЛАСМАНА

ЧЛАН 9.

1. У првом кругу такмичења по групама:
 - а) за победу се добија 3 бода.
 - б) за нерешен резултат добија се 1 бод.
 - в) за изгубљену утакмицу се не добијају бодови.
2. У случају да 2 екипе имају исти број бодова, бољи пласман оствариће екипа која има успешнији такмичарски резултат у међусобном сусрету.

3. Ако је и такмичарски резултат у међусобном сусрету идентичан, бољи пласман оствариће екипа која има бољу гол разлику.

4. Ако је гол разлика иста, бољи пласман оствариће екипа са већим бројем постигнутих погодака.

5. У случају да 3 екипе имају исти број бодова, прави се мини табела те три екипе, а бољи пласман оствариће екипа која има успешнији такмичарски резултат у међусобном сусрету, ако је број бодова у међусобним мечевима изједначен, други критеријум је гол-разлика у међусобним дуелима. Када исти број бодова имају више од две екипе, а неке од њих имају и исту гол-разлику, трећи критеријум је број голова у међусобним мечевима.

Уколико је у међусобним дуелима све изједначено, четврти критеријум је гол-разлика у свим мечевима групе, а затим (пети критеријум) број датих голова у свим мечевима групе. Ако је све потпуно поравнато, следи плеј оф.

6. Екипе које имају исти број бодова, а једној екипи у последњем колу није изашао противник, играће мајсторицу за остварење пласмана у други круг такмичења.

7. У такмице турнира се не могу одлагати, осим у случају " више силе". Одлуку о одлагању утакмице може донети организатор турнира. У случају да се екипа не појави у заказано време на терену, губи утакмицу службеним резултатом.

8. Екипа која се не појави на одигравању 2 утакмице сматраће се екипом одусталом од такмичења, а њени противници у даљем такмичењу добијаће утакмице службеним резултатом.

ЧЛАН 10.

Право на жалбу на неисправан наступ играча у противничкој екипи, екипе имају све до краја утакмице прописано унешене у записник.

1. Жалбе се решавају одмах по одигравању утакмице у духу ових пропозиција.

ЧЛАН 11.

За сваку екипу води се запусник утакмице у коме се уносе следећи подаци:

Име и презиме играча, постигнути голови и стрелци, резултат утакмице, имена судија и записничара утакмице. Исти потписују капитен екипа, судија и записничар.

ЧЛАН 12.

Игра се по Бергеру:

1. За 3 екипе: 1-2, 2-3, 3-1.

2. За 4 екипе: 1-4, 2-3 / 4-3, 1-2 / 2-4, 3-1.

3. За 5 екипа: 1-2, 3-4 / 2-5, 1-4 / 3-5, 2-4 / 1-5, 2-3 / 4-5, 1-3.

IV НАГРАДЕ

На турниру су предвиђене екипне и појединачне награде:

1. Екипе за освојено I, II и III место.

2. Све награде одређује организатор турнира.

ДИСЦИПЛИНСКИ ПРАВИЛНИК

ЧЛАН 1.

Такмичарска комисија турнира је истовремено и Дисциплинска комисија.

ЧЛАН 2.

На турниру ће се примењивати дисциплински правилник ФСС.

СВЕ ШТО НИЈЕ ПРЕДВИЂЕНО ОВИМ ПРОПОЗИЦИЈАМА БИЋЕ РЕГУЛИСАНО ПРАВИЛНИКОМ О ФУДБАЛСКИМ ТАКМИЧЕЊИМА ФСС

ПРАВИЛА ИГРЕ

ПРАВИЛО I – ТЕРЕН ЗА ИГРУ

1. ТАЧКА ЗА КАЗНЕНИ УДАРАЦ мора да буде обележена на 6 метара од средине сваке линије у вратима. Са ње се изводи казнени ударац.
2. Тачка за извођење б. кумилираног прекршаја се налази на 10 метара од гола по средини терена за игру. Ударац се може извести и ближе од 10м уколико се прекршај догодио ближе вратима од тачке за извођење а да то жели екипа који избоди ударац. Такође, се изводи без „живог зида“ и вратар мора бити 5 м од лопте.

ПРАВИЛО III – БРОЈ ИГРАЧА

1. Екипе броје по 5 играча, од којих је један вратар. На почетку игре најмањи број играча по екипи треба да буде 5.
2. Највећи број резервних играча 5
3. Број „летећих“ измена у току утакмице није ограничен и играч који је замењен може да се врати у терен као замена другом играчу.
4. „Летећа“ измена може да се врши све време трајања утакмице за све играче па и вратара (осим искључених) само у простору обележеном као „зона измена“. Играч који напушта терен мора да прође аут линију у простору „зона замена“, па тек онда да играч да удје у терен из „зоне измена“.

КАЗНЕ: Прекршиоцу се показује жути картон и инд. сл. ударац за противничку екипу са места где је лопта била у тренутку прекида.

5. Судијске одлуке се односе на резервне играче било да су позвани у игру или не.

ПРАВИЛО IV – ОПРЕМА ИГРАЧА

1. Играчи морају наступати у дресовима са бројевима и гаћицама, искључиво у патикама.
2. Вратар може да носи доњи део тренерице, као и дрес у боји која ће га јасно разликовати од других играча. Ако други играч мења вратара мора имати сопствени број на вратаревом дресу **или маркер** који је се по боји разликује од саиграча и противника.

ПРАВИЛО V – СУДИЈА

1. Утакмицу суде двојица судија од којих је првоименовани главни, а другоименовани његов помоћник.
2. Обојица судија имају право да дају знак за прекршај и изричу дисциплинске мере, а ако додје до неусаглашености преовладавајућа је одлука главног судије.

ПРАВИЛО VII – ТРАЈАЊЕ ИГРЕ

1. Утакмице трају 2x10, 2x15, 2x20мин, али не ефективне игре, сем уколико главни судија не тражи од мериоца времена заустављање времена у изузетним случајевима (напуштање терена за игру далеко у трибинама).
2. Свака екипа има право да затражи по 1 минут тајм аут у сваком полувремену, када је лопта у њиховом поседу. Уколико желе да добију упутства од свог тренера, играчи морају остати у терену за игру, али се морају окупити поред уздужне линије у висини своје клупе. Резервни играчи и тренер не могу улазити на терен. Ако екипа не искористи тајм аут у првом делу игре не може га пренети у други део игре. У категорији ветерана дозвољено је екипама код тајм–аута да седе на клупи. По правилима фудсала замене играча у тајм – ауту није дозвољено!

ПРАВИЛО XII – ПРЕКРШАЈИ И НЕСПОРТСКА ПОНАШАЊА

- Примењују се сва правила из великог фудбала, с тим да се број прекршаја ограничава на 6 кумилираних прекршаја. 5 прекршаја се изводи са живим зидом на раздаљини од 5 метара, док се 6. и сваки наредни изводи са унапред утврђеног места са 10 метара без живог зида. Уколико је прекршај ближи од 10 метара од гола може се извести са места прекшаја уколико то тражи нападајућа екипа. Вратар приликом извођења ударца са 10 метара не сме бити ближи лопти од 5 метара. Број прекршаја се на почетку другог дела игре брише и броји се изнова.
- Искључење је на 2 минута, са правом замене, али играч који добије црвени картон НЕМА ПРАВО ПОВРАТКА у игру и мора напустити клупу са резервним играчима.
- По истеку казне 2 минута, нови играч који је замена искљученом играчу ИМА ПРАВО да уђе на терен ОДМАХ по истеку казне, када му мериоц времена одобри (не чека се прекид).
- Ако је на терену 5 играча према 4 играча, а екипа са већим бројем постигне погодак, екипа са 4 играча може да буде попуњена.
- Ако обе екипе имају по 4 играча, а постигне се погодак, обе екипе треба да буду попуњене.
- Ако 5 играча игра против 4 или 3, а екипа са већим бројем играча постигне погодак, екипа са 3 играча може да буде попуњена само са 1 играчем.
- Ако обе екипе играју са 3 играча и постигне се погодак свака од њих може да дода по једног играча.
- Ако екипа која постигне погодак са мањим бројем играча, игра треба да буде настављена без измене броја играча.
- Директан црвени картон додељен играчу аутоматски значи неиграње следеће утакмице или више, зависно од учињеног прекршаја и казне по мишљењу комесара или такмичарске - дисциплинске комисије.
- Уколико приликом извођења слободног ударца или казног ударца претходи црвени картон тј. играч буде искључен а да се постигне погодак директно из СЛ.УД или КУ играч екипа која има играча мање може одмах да уђе у игру. Минималан број играча је 3. Испод тог броја утакмица се прекида или не почиње.

ПРАВИЛО XVI – УБАЦИВАЊЕ

1. Убацивање се врши ногом, а лопта том приликом мора мировати ван терена за игру. Извођач мора да буде изван терена, а стопалима може да додирује аут линију. НЕ СМЕ изводити убацивање из терена за игру. КАЗНА: Додељивање убацивања другој екипи.
2. Противнички играчи морају бити удаљени најмање 5 метара.
3. Ако екипа врши убацивање, то не чини у року од 4 секунди, убацивање ће се досудити противничкој страни.
4. Ако је лопта неправилно убачена, убацивање изводи противничка екипа.

5. Из убацивања се може вратити свом вратити свом вратару у КП, али он може да игра само ногом (не руком) уз остале одредбе (4 секунде и др.)

ПРАВИЛО XVII – ВРАЋАЊЕ ЛОПТЕ У ИГРУ – УДАРАЦ СА ВРАТА И ИГРА ВРАТАРА

1. Из ударца са врата ВРАТАР лопту у игру враћа искључиво РУКОМ за такву акцију има временско ограничење од 4 секунде. Вратар на својој половини може контролисати лопту у дужини од 4 секунде. На противничкој половини нема временских ограничења.

2. Вратар има право да пребаци лопту руком преко центра, али **НЕ** може директно постићи погодак из игре .

3. Вратар лопту **МОЖЕ** пребацивати преко центра дроп – кик ударцем и из тог ударца може директно постићи погодак.

4. Код убацивања лопте у игру (убацивање из аута) лопта **МОЖЕ** да се врати вратару у вратаревом простору и то само једном, али вратар **НЕ СМЕ** да је хвата рукама, већ да одигра ногом.

5. Након наставка игре гол - аутом вратару се може **САМО ЈЕДНОМ ВРАТИТИ ЛОПТА ПОД УСЛОВОМ ДА ЈЕ ДОДИРНОУ ПРОТИВНИК**. КАЗНА: ИНД. СЛ. УДАРАЦ НА МЕСТУ ОДИГРАВАЊА. (кадети и сениори)

6. Уколико вратар у интервенцији ван казног (вратаревог) простора игра руком или клизајућим стартом спречава противничког играча фаулом у постизању поготка, кажњава се **АУТОМАТСКИМ ЦРВЕНИМ КАРТОНОМ И ИСКЉУЧЕЊЕМ НА 2 МИНУТА** са правом замене. ОВА ОДЛУКА ЈЕ У ДИСКРЕЦИОНОМ ПРАВУ СУДИЈЕ.

7. Вратар може бити замењен летећом изменом у било које време без заустављања игре (било да је игра прекинута или у току саме игре).

8. **УКОЛИКО ВРАТАР ИГРА КАО 5. ИГРАЧ МОРА СЕ РАЗЛИКОВАТИ ПО БОЈИ ОД СВОЈИХ И ПРОТИВНИЧКИХ ИГРАЧА**

УПУТСТВО ЗА ИЗВОЂЕЊЕ КАЗНЕНИХ УДАРАЦА ПО НЕРЕШЕНОМ РЕЗУЛТАТУ

1. Право за извођење имају сви играчи који су били у игри или на клупи у тренутку завршетка утакмице, осим искључених.

2. Пре извођења утакмице морају судији доставити списак извођача прва три ударца.

3. Ако победник није одлучен након што су изведена по прва три ударца, извођењу приступају остали играчи, по редоследу слободног нахођења док једна екипа не постигне погодак више.

4. Сви играчи треба да остану на терену на супротној страни терена.

5. Сваки играч може да промени место са вратарем.

**ТАКМИЧАРСКА КОМИСИЈА
НОВОГОДИШЊЕГ ТУРНИРА
У МАЛОМ ФУДБАЛУ ""ЗАЈЕЧАР 2024""**