

REGULAMIN GRY

Piłkarski Challenge 2026 w piłce nożnej – klasy VII i VIII szkoły podstawowej

I. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady gry w piłkę nożną na boisku typu „Orlik”, obowiązujące podczas wydarzenia **Piłkarski Challenge 2026**.
2. Dokument dotyczy wyłącznie przepisów gry. Sprawy organizacyjne, zapisy, bezpieczeństwo i odpowiedzialność reguluje odrębny **Regulamin imprezy Piłkarski Challenge 2026**.
3. W sprawach nieujętych stosuje się Podstawowe Przepisy Gry w Piłkę Nożną dostosowane do gry na boiskach Orlik.

II. Przepisy gry

1. Mecze rozgrywane będą na nawierzchni ze sztuczną trawą.
2. Bramka: wymiary 5 x 2 metra.
3. Piłka rozmiar nr 5.
4. Czas gry 1 meczu wynosi 10 minut bez zatrzymywania czasu.
5. Zespół liczy maksymalnie 8 zawodników: na boisku znajduje się 5 zawodników w polu + bramkarz oraz 2 zawodników rezerwowych. Wymagana minimalna ilość zawodników do rozpoczęcia meczu wynosi 6 osób.
6. Obuwie: płaskie, turfy lub lanki (oznaczenia producentów butów: IC, IN, IT, TT, TF, MG, AG, FG).
Obowiązuje **zakaz gry w obuwiu z metalowymi wkrętami** (korzystanie z nieodpowiedniego obuwia grozi poważnymi urazami i kontuzjami), a konsekwencją będzie **zakaz wejścia na boisko**.
7. Bramkarz może chwytać piłkę tylko w polu karnym.
8. Rzut od bramki wykonywany jest nogą z pola karnego z możliwością zagrania na całym obszarze boiska.
9. Rzut z autu wykonywany jest nogą z linii lub spoza niej na zewnątrz boiska (piłka leży nieruchomo).
10. Gra bez przepisu o spalonym.
11. Zmiany tzw. hokejowe: podczas zmiany zawodnik może wejść na boisko dopiero wtedy, kiedy jego partner z zespołu opuści pole gry; zmiany muszą odbywać się w wyznaczonej przez sędziego strefie wymian.

12. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry przeciwnik musi znajdować się min. 5 m od piłki.

13. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 metrów od bramki.

14. Kary dyscyplinarne:

a) czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 1 lub 2 minuty w zależności od stopnia przewinienia, bądź wykluczenie z gry do końca zawodów poprzez pokazanie czerwonej kartki;

b) w przypadku straty bramki przez zespół grający w osłabieniu na skutek kary czasowej, ulega ona anulowaniu (można wprowadzić do gry ukaranego zawodnika); po czerwonej kartce zespół gra w osłabieniu przez pełne 5 minut niezależnie od liczby straconych w tym czasie bramek, a zawodnik ukarany nie bierze już udziału w tym meczu oraz pauzuje w co najmniej 1 następnym meczu swojej drużyny;

c) walkower 0:3, który zarządzany jest przez sędziego po naradzie z Organizatorem przy wybitnie niesportowym zachowaniu drużyny; wszystkie mecze z udziałem tej drużyny zostaną w takim przypadku zweryfikowane rezultatem 0:3.

15. Wszelkie kwestie sporne rozstrzyga Organizator, który może zasięgnąć opinii sędziego zawodów.

Zatwierdził Dyrektor POSiR

Łukasz Miadziołko

13.05.2026