



PIŁKA NOŻNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się do się przez system rejestracji szkół - www.srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi do **30.09.2026**.

I – UCZESTNICTWO

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej
- zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/zawodników(w całym turnieju),

II – KATEGORIA WIEKOWA

LICEALIADA – rocznik > 2007 i młodsi

III – PRZEPISY GRY

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nieokreślone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZPN.

1. Drużyna i boisko

- zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
- boisko – nawierzchnia trawiasta lub sztuczna, wymiary 30 m x 60 m,
- bramki – 5 m x 2 m,
- pole karne – prostokąt o wymiarach 7 m x 15 m

2. Czas gry

- czas gry – 2 x 10-15 minut + przerwa do 5 minut. (do czterech zespołów w grupie),
- czas gry – 1 x 16/18 minut (powyżej czterech zespołów w grupie),

(decyduje organizator na podstawie posiadanego zaplecza sportowego i ilości zgłoszonych zespołów)

- 3. Obuwie: odpowiednie do nawierzchni – w szczególności **turfy (TF) lub lanki (FG)**; dopuszczalne jest również obuwie z płaską podeszwą, jeśli regulamin obiektu na to pozwala.

Zabrania się gry w obuwiu z wkręcanyimi korkami (SG) oraz obuwiu niedostosowanym do nawierzchni.

- 4. **Ostateczne zasady korzystania z boiska określa regulamin Orlika oraz gospodarz/zarządca obiektu, których decyzje w tym zakresie są nadrzędne.**

- 5. Obowiązują nagołenniki.

- 6. Piłka – numer 5.

7. Zasady gry

- bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu karnym,
- gra bez „spalonego”,
- zmiany powrotne – tylko gdy piłka jest poza boiskiem, w wyznaczonej strefie i dopiero po opuszczeniu boiska przez zawodnika/zawodniczkę schodzącego,
- za błędnie wykonaną zmianę zawodnik/zawodniczka wchodzący otrzymuje 1 minutę kary,
- rzut karny – z odległości 9 m.

8. Aut

- wykonywany nogą z nieruchomo ustawionej piłki styczną do linii,
- piłka w grze, gdy zostanie kopnięta i się poruszy,
- wykonawca nie może dotknąć piłki ponownie, dopóki nie dotknie jej inny zawodnik,
- przeciwnicy muszą być w odległości minimum 3 m od piłki, (zawodnik wykonujący może poprosić o odsunięcie zawodnika) wykonania autu w czasie odsuwania zawodnika przez sędziego skutkuje żółtą kartką dla zawodnika wznowiającego grę.
- bezpośrednio z autu nie można zdobyć bramki.

9. Wprowadzenie piłki od bramki

- Rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki” (piłka nieruchomo ustawiona w obrębie pola karnego),
- Bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę w obrębie całego boiska ręką lub nogą

10. Wznowienie gry

- rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni,
- piłka może zostać zagrana do tyłu.

11. Stałe fragmenty gry

- rzut wolny – bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika,
- podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy/zawodniczki drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości minimum 5 m od piłki.

IV – KARY DYSCYPLINARNE

12. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:

- pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na (1-2 minuty), (żółta kartka)
- drugie czasowe wykluczenie z gry na (1-2 minuty), (druga żółta kartka) konsekwencja czerwona kartka – wykluczenie zawodnika do końca danego spotkania.
- bezpośrednia czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. (kara 2 minuty)
- Długość kary za „żółtą” kartkę ustala organizator i dostosowuje proporcjonalnie do czasu gry
- za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu zastosować karę wykluczenia,
- sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

IV – PUNKTACJA

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje – 3 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower – 0 punktów. O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,

2. Jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:

a) większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz/mecze),

b) Korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,

c) lepsza różnica bramek w całym turnieju,

d) większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,

3. Jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.

W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu, przeprowadza się dogrywkę trwającą 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki”. Następnie rzuty karne najpierw po 5, potem po razie do skutku.

W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu przeprowadza się dogrywkę trwającą 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki” – pierwsza strzelona bramka w dogrywce kończy mecz i wyłania zwycięzcę. Jeżeli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia strzelane są rzuty karne najpierw po 5, potem po jednym do rozstrzygnięcia.

Rozgrywki gminne i powiatowe mogą być sędziowane przez nauczycieli wychowania fizycznego.

Każdy uczeń musi posiadać ważną legitymację szkolną. W wyjątkowych sytuacjach uczeń może posiadać inny dokument ze zdjęciem oraz zaświadczenie dyrektora szkoły potwierdzające tożsamość ucznia.

Prawo reprezentowania szkoły mają uczniowie, którzy rozpoczęli w niej naukę nie później niż 1 października roku szkolnego 2026/2027 lub za zgodą organizatora.

Każdy uczeń musi posiadać zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w zawodach.

Zgodę należy zamieścić w Systemie Rejestracji Szkół – srs.szs.pl. Zgoda pozostaje w szkole.