



Ćwierćfinały Akademickich Mistrzostw Polski
Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego

REGULAMIN TECHNICZNY PIŁKA NOŻNA MĘŻCZYZN

1. System rozgrywek

- system rozgrywek składa się z 2 faz: fazy grupowej oraz fazy pucharowej.
- czas trwania meczu to 2 x 30 minut plus przerwa 5 minutowa.
- w fazie grupowej drużyny grają w dwóch grupach, systemem każdy z każdym (1 mecz).
- punktacja w fazie grupowej: zwycięstwo 3 pkt, remis 1 pkt, przegrana 0 pkt.
- w przypadku równej ilości punktów (przy dwóch drużynach) o zajęciu wyższego miejsca w grupie decyduje kolejno: bilans bezpośredniego meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica pomiędzy zdobytymi a straconymi bramkami we wszystkich spotkaniach, większa ilość zdobytych bramek we wszystkich spotkaniach. W przypadku równej ilości punktów (przy trzech i więcej drużynach) o zajęciu wyższego miejsca w grupie decyduje kolejno: bilans punktów z bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica bramek z bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, większa ilość zdobytych bramek z bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica bramek ze wszystkich meczach.
- po zakończeniu fazy grupowej zostanie rozegrana faza pucharowa wg. następujących zasad: półfinały (krzyżak) 1A-2B i 1B-2A (1 mecz), zwycięzcy półfinałów zagrają o 1 miejsce (1 mecz), przegrani z półfinałów zagrają o 3 miejsce (1 mecz).
- drużyny, które zajmą trzecie miejsca w grupach zostaną sklasyfikowane na miejscach 5-6 (o wyższym miejscu przy danej parze drużyn decydują zdobyte punkty, różnica pomiędzy zdobytymi i straconymi bramkami, większa ilość zdobytych bramek we wszystkich meczach grupowych z zaznaczeniem, że pod uwagę bierze się mecze z drużynami, które zajęły wyższe miejsca w grupach, drużyna, która zajmie czwarte miejsce w grupie 4-zespołowej zostanie sklasyfikowana odpowiednio na miejscu 7 (dot. klasyfikacji końcowej).

2. Uczestnictwo

- Klub Uczelniany ma prawo zgłosić do rozgrywek tylko jeden zespół.
- do zawodów można zgłosić dowolną ilość zawodników, ale nie mniej niż 11.
- do protokołu meczowego można wpisać maksymalnie 18 zawodników, ale nie mniej niż 7.

Zawody wspierają:



Ministerstwo
Sportu





**Ćwierćfinały Akademickich Mistrzostw Polski
Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego**

- jeżeli w drużynie wystąpi niezweryfikowany lub nieuprawniony do gry zawodnik to wynik meczu zostanie zweryfikowany jako walkower na niekorzyść tej drużyny.

3. Przepisy gry

- podczas trwania meczu, każda z drużyn może dokonać 6 zmian (informując odpowiednio wcześniej sędziego liniowego lub technicznego danego meczu).
- kary obowiązujące podczas AMWL:
 - dwie żółte kartki – pauza w następnym meczu,
 - czerwona kartka z gradacji 2 żółtych oraz czerwona kartka bezpośrednio pokazana w meczu (np. pokazana za faul taktyczny) – pauza w następnym meczu,
 - czerwona kartka w meczu (opisana przez sędziego za niesportowe zachowanie) – pauza w 2 następnych meczach.
- po każdym meczu trener ma obowiązek podpisać protokół meczowy wypełniany przez sędziego.
- po każdym meczu, na <http://azs.lublin.pl/> w dziale Akademickie Mistrzostwa Woj. Lubelskiego/Dyscypliny/Piłka Nożna M, będzie ukazywała się informacja na temat zawodników ukaranych żółtymi i czerwonymi kartkami. Za przestrzeganie stosowania pauzy w kolejnych meczach odpowiedzialne są drużyny (trenerzy lub kierownicy drużyn), niezależnie od informacji zamieszczonych na www.azs.lublin.pl.
- niestawienie się drużyny w ciągu 15 minut od wyznaczonej godziny rozpoczęcia meczu oznacza walkower na niekorzyść drużyny nieobecnej.

4. Uwagi końcowe

- zawodnicy grający w meczu mają obowiązek zakładania ochraniaczy na piszczele.
- piłki na rozgrzewkę drużyny zapewniają sobie we własnym zakresie.
- kolory strojów meczowych zainteresowane drużyny ustalają między sobą odpowiednio wcześniej przed danym meczem, przyjmuje się, że prawo pierwszeństwa wyboru koloru stroju meczowego przysługuje drużynie gości (wpisana w terminarzu rozgrywek na drugiej pozycji).
- drużyny mają obowiązek posiadania podczas meczu kompletu własnych znaczników.
- organizator zapewnia 6 butelek wody na drużynę w każdym meczu.
- organizator zastrzega sobie ostateczną interpretację regulaminu rozgrywek.
- ustalenia nieujęte w/w regulaminie określają przepisy FIFA, UEFA, PZPN i AZS.

Zawody wspierają:



Ministerstwo
Sportu



MIASTO INSPIRACJI



Urząd Marszałkowski Województwa Lubelskiego