

## § 1 UCZESTNICY

1. W turnieju biorą udział drużyny złożone z chłopców urodzonych po 1 stycznia 2008 roku.
2. W Turnieju piłki nożnej FUNINO AKADEMIE KLASY EKSTRA zagrają drużyny składające się z dzieci zaproszonych przez akademie piłkarskie prowadzone przez kluby Ekstraklasy.

## § 2 SKŁADY

1. Drużyna składa się z 4 graczy, z czego 3 przebywa na boisku.
2. Jeśli drużyna będzie mieć tylko 2 graczy, oznacza to, że przegrała mecz.

## § 3 BOISKO

1. Mecze zostaną rozegrane na boisku o wymiarach 25 na 30 metrów.
2. Na każdej linii końcowej ustawione będą dwie bramki o wymiarach 2 metry na 1 metr.
3. Między bramkami będzie odstęp 14 metrów.
4. Boisko jest wyznaczone liniami bocznymi i końcowymi, gra się do linii.

## § 4 CZAS GRY / PIŁKA / STROJE

1. Czas gry wynosi 25 minut (dwa razy po 12,5 minuty) ze zmianą stron
2. Mecze będą rozgrywane piłką nr 4
3. Zawodnicy jednej drużyny powinni mieć stroje w tym samym kolorze (bez numerów)

## § 5 SYSTEM ROZGRYWEK

1. Zgodnie z ideą FUNINO celem turnieju jest przede wszystkim zachęcenie do uprawiania sportu, rozwój piłkarskich umiejętności, pobudzanie kreatywności potrzebnej zarówno na boisku jak i w codziennym życiu.
2. Każda drużyna rozegra co najmniej trzy mecze w fazie grupowej.

## § 6 SĘDZIA

1. Mecz będzie prowadzony przez jednego sędziego.
2. O faulach decydują gracze – sędzia podejmuje decyzje w sytuacjach spornych

## § 7 KARY

1. Zachowanie niesportowe powoduje wykluczenie zawodnika z gry do końca meczu.

## § 8 ZASADY GRY

1. Pole karne lub strefa strzału jest zaznaczone linią przebiegającą równoległe do linii końcowej, która jest oddalona o 6 metrów od linii końcowej.
2. Bramka zostaje uznana tylko wówczas, kiedy piłka wcześniej zostanie podana przez atakującego do strefy strzału i kiedy piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową.
3. Jeśli podczas gry zmieni się położenie bramek, sędzia uznaje bramkę także wówczas, kiedy piłka w jego opinii przekroczyła linię w miejscu, w którym pierwotnie stała bramka.
4. Jeden gracz może przebywać na linii bramkowej w celu zabezpieczenia dostępu do bramki maksymalnie przez 2 sekundy.
5. Nie występują spalone, rzuty różne i rzuty karne.
6. Rzut wolny występuje tylko w środku pola i we własnej strefie strzału. Piłka jest wprowadzana do gry podaniem lub poprzez prowadzenie piłki.
7. Rzut wolny jest zawsze wykonywany w odległości przynajmniej 3 m od strefy strzału przeciwnika, a wszyscy przeciwnicy muszą być oddaleni przynajmniej o 3 m od osoby wykonującej rzut wolny.
8. W przypadku naruszenia zasad przez obrońców na własnym polu karnym dyktowany jest atak karny dla przeciwnika.

9. Na sygnał sędziego atakujący prowadzi piłkę ze środka boiska w kierunku strefy strzału do jednej spośród 2 bramek przeciwnika, które są bronione przez jednego spośród 3 obrońców. Na sygnał sędziego obrońca ten rusza z linii końcowej i zmusza atakującego do podania piłki do innego gracza. Inni gracze ruszają razem z 2 pozostałymi obrońcami z domyślnej linii 5 m za piłką, w celu pomocy graczowi w ataku lub w obronie.
10. Sędzia daje sygnał startu, kiedy wszystkich 6 graczy zajmuje swoje pozycje.
11. W przypadku kilku ataków karnych podczas jednej gry gracze muszą zamieniać się pozycjami.
12. W przypadku autu bocznego lub autu bramkowego piłka jest wprowadzana do gry podaniem. Wszyscy przeciwnicy muszą być oddaleni od podającego o przynajmniej 5 m.
13. Po zdobyciu każdej bramki obie drużyny muszą wymienić jednego gracza. Wymiana następuje wśród 4 graczy w ramach rotacji i zawsze przebiega na środku boiska.
14. Każde naruszenie zasad przy zmianie zawodnika skutkuje „atakami karnymi”. Jeśli jedna z drużyn osiągnie przewagę trzech bramek, drużyna przegrywająca może wprowadzić swojego gracza rezerwowego i grać w przewadze jednego zawodnika, aż do zmniejszenia różnicy bramkowej do dwóch goli.

#### § 9 NAGRODY

Każdy uczestnik finału regionalnego otrzyma pamiątkowy dyplom

#### § 10 ORGANIZATOR

EKSTRAKLASA S. A

#### § 11 UWAGA

Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.