# Regulamin rozgrywek – Socca Liga PPN Tarnów (młodzik i trampkarz)

## 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem rozgrywek Socca Liga PPN Tarnów (dalej: Liga) jest Podokręg Piłki Nożnej w Tarnowie (PPN Tarnów). Oficjalnym partnerem Ligi jest Lumaro Sport (piłki Socca Master).
2. Celem Ligi jest popularyzacja piłki nożnej wśród dzieci i młodzieży, zdobywanie doświadczenia meczowego, rywalizacja w duchu fair play oraz integracja klubów regionu tarnowskiego.
3. Rozgrywki odbywają się w dwóch terminach (21.11 i 28.11), z podziałem każdego dnia na cztery tury, na czterech boiskach rozgrywanych równocześnie.
4. Kategorie wiekowe: **Trampkarze** – roczniki 2012–2013, **Młodziki** – roczniki 2014–2015.

## 2. Termin, miejsce i uczestnicy

Rozgrywki odbywają się w dwóch terminach: **21.11.2026** (I turniej) i **28.11.2026** (II turniej), w Gminnym Centrum Sportu w Lisiej Górze (ul. Sportowa 16), na czterech boiskach równocześnie. Każdy dzień dzieli się na cztery tury po 2,5 godziny.

| Tura | 21.11 | 28.11 |
|---|---|---|
| I | 8:00–10:30 | 8:30–11:00 |
| II | 10:30–13:00 | 11:00–13:30 |
| III | 13:00–15:30 | 13:30–16:00 |
| IV | 15:30–18:00 | 16:00–18:30 |

1. W rozgrywkach uczestniczą drużyny zgłoszone przez formularz Organizatora.
2. Każda drużyna gra w jednej turze danego dnia. Trener stawia się najpóźniej 15 minut przed startem swojej tury i potwierdza skład, przekazując Organizatorowi wypełnioną listę zgłoszeniową (załącznik nr 1).
3. Zawodnik może reprezentować tylko jedną drużynę w danym turnieju. Wyjątek stanowi bramkarz: może on bronić w dwóch drużynach tego samego klubu w tej samej kategorii (grających w różnych turach) i jest wtedy wpisany na obie listy zgłoszeniowe.

## 3. System rozgrywek, awanse i spadki

Formułę rozgrywek ustala Organizator i przedstawia ją w harmonogramie rozgrywek, ogłaszanym przed każdym terminem. Obowiązują następujące zasady ogólne:

1. Każda kategoria gra w grupach (co do zasady 6-drużynowych), w których każdy gra z każdym. Mecz trwa 15 minut, przerwa między meczami 2 minuty. Mecze rozgrywane są na czterech boiskach równocześnie.
2. Podział na grupy w pierwszym terminie ustala Organizator, kierując się poziomem zadeklarowanym w zgłoszeniu. Drużyny tego samego klubu lub trenera nie grają w tej samej turze.
3. **Weryfikacja po pierwszym terminie (21.11):** dwie najlepsze drużyny z każdej grupy awansują do wyższej grupy, a dwie ostatnie spadają do niższej, aby w drugim terminie (28.11) mecze były bardziej wyrównane.
4. Skład grup i harmonogram meczów na drugi termin Organizator ogłasza po zakończeniu pierwszego. Organizator może dostosować formułę rozgrywek do liczby zgłoszonych drużyn.

## 4. Zgłoszenia i wpisowe

1. Zgłoszenia drużyn przyjmuje Organizator przez formularz zgłoszeniowy. Drużyna może zgłosić się do jednej lub do obu kategorii.
2. **Wpisowe wynosi 300 zł od drużyny.** Termin i sposób wpłaty określa Organizator.

## 5. Czas gry, skład i przepisy

1. Czas gry: 15 minut bez zmiany stron. Mecze rozpoczynają się punktualnie wg terminarza, co 17 minut na każdym boisku.
2. Skład: na boisku gra 6 zawodników (5 w polu + bramkarz); w zgłoszeniu do turnieju do 12 zawodników. Zmiany są lotne („hokejowe”), na zasadach z punktu 6.
3. Gra toczy się piłkami Socca Master według przepisów Socca zawartych w punkcie 6; w sprawach w nich nieujętych obowiązują przepisy PZPN dla piłki dziecięcej i młodzieżowej. Ewentualne uproszczenia Organizator ogłasza na odprawie przed turniejem.
4. Zawodnik z młodszego rocznika może wystąpić w starszej kategorii. Zawodnik starszy niż dopuszcza kategoria nie może wystąpić.
5. Trener prowadzący dwie drużyny w tej samej kategorii wskazuje opiekuna drugiej drużyny. Takie drużyny grają w różnych turach. Po awansach i spadkach (28.11) Organizator sprawdza to ponownie i w razie potrzeby zmienia przydział do tur.
6. Zawodnicy muszą mieć ochraniacze na golenie i odpowiednie obuwie. Za stan zdrowia zawodników i ich ubezpieczenie odpowiadają kluby.

## 6. Przepisy gry Socca

1. **Boisko i bramki:** gra toczy się na boisku ze sztuczną nawierzchnią. Boiska mają wymiary 50 × 30 m. Cztery boiska wyznaczone są na płycie o wymiarach 105 × 64 m w układzie 2 × 2. Bramki mają wymiary 5 × 2 m. Pole karne ma 14 m szerokości i 7 m głębokości (14 × 7 m).
2. **Skład na boisku:** 5 zawodników z pola i bramkarz. Mecz można rozpocząć w składzie co najmniej 4 zawodników.
3. **Zmiany:** lotne („hokejowe”), w dowolnym momencie gry, bez zgody sędziego, w strefie zmian przy linii bocznej na własnej połowie. Zmieniany zawodnik opuszcza boisko, zanim wejdzie zmiennik; na boisku nie może być więcej niż 6 zawodników jednej drużyny. Zawodnik może wchodzić na boisko wielokrotnie. Za nieprawidłową zmianę (np. zbyt wielu zawodników na boisku) sędzia wyklucza zawodnika na 1 minutę; wraca on po stracie bramki przez jego drużynę. Bramkarza zmienia się tylko podczas przerwy w grze.
4. **Spalony:** przepis o spalonym nie obowiązuje.
5. **Czas gry:** jedna część 15 minut, zegar nie jest zatrzymywany, a sędzia nie dolicza czasu. Rozpoczęta akcja rzutu karnego Socca jest dokończona mimo upływu czasu. Koniec meczu sygnalizuje sędzia.
6. **Rozpoczęcie gry:** od środka boiska; pierwsza w terminarzu drużyna rozpoczyna mecz, a po stracie bramki grę rozpoczyna drużyna, która ją straciła. Bramkę można zdobyć bezpośrednio z rozpoczęcia gry.
7. **Aut:** gdy piłka opuści boisko za linią boczną, piłkę układa się nieruchomo na linii bocznej, w miejscu wyjścia, i wprowadza do gry nogą – można ją podać lub od razu strzelić. Stopy wykonującego mogą być na boisku, na linii lub poza nią. Bramkę można zdobyć bezpośrednio z autu.
8. **Rzut od bramki i rzut rożny:** po wyjściu piłki za linię końcową grę wznawia się nogą – rzutem od bramki (z pola karnego) albo rzutem rożnym. Bramkę można zdobyć bezpośrednio z obu tych rzutów.

9. **Czas na wznowienie:** aut, rzut rożny, rzut od bramki i wznowienie po obronie bramkarza należy wykonać w ciągu 5 sekund. Po upływie tego czasu grę wznawia przeciwnik.
10. **Bramkarz:** może chwytać piłkę rękami tylko w swoim polu karnym; poza nim ma prawa i obowiązki zawodnika z pola. Po opanowaniu piłki wprowadza ją do gry (ręką lub nogą) w ciągu 5 sekund. Bramkarz może interweniować wślizgiem wyłącznie we własnym polu karnym.
11. **Rzuty wolne:** wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie, więc bramkę można zdobyć bezpośrednio z rzutu wolnego. Przeciwnicy stoją co najmniej 5 metrów od piłki, tak samo przy autach i rzutach rożnych. Rzut wolny dyktuje się za kopnięcie, podcięcie, popchnięcie, trzymanie, uderzenie przeciwnika oraz umyślne zagranie ręką.
12. **Gra wślizgiem:** wślizg przeciwko przeciwnikowi lub obok niego jest zawsze przewinieniem; nie wolno też wykonywać wślizgu w promieniu 1 metra od zawodnika z piłką. Wślizg jest dozwolony, aby zapobiec wyjściu piłki poza boisko lub utracie bramki, o ile w pobliżu nie ma przeciwnika. Przewinienie karane jest rzutem wolnym bezpośrednim (w polu karnym – rzutem karnym Socca). Zasady nie dotyczą bramkarza interweniującego we własnym polu karnym.
13. **Rzut karny Socca:** za przewinienie bezpośrednie w polu karnym przyznaje się rzut karny Socca, czyli akcję „sam na sam” z bramkarzem. Piłka stoi na środku boiska, na linii połowy; rzut wykonuje zawodnik, który został sfaulowany, lub wskazany przez trenera. Wykonujący ma 20 sekund od gwizdka na zdobycie bramki i może strzelać z dowolnego miejsca boiska; jeśli piłka odbije się od słupka, poprzeczki lub bramkarza i pozostanie w grze, akcja trwa dalej. Bramkarz w chwili startu stoi na linii bramkowej, później może poruszać się po boisku. Pozostali zawodnicy obu drużyn (oprócz wykonującego i bramkarza) stoją w połowie boiska przeciwległej do bramki, na którą wykonywany jest rzut, co najmniej 3 metry od linii środkowej, i do końca akcji nie wchodzą na połowę z tą bramką. Akcja kończy się: bramką; wyjściem piłki poza boisko (bez bramki); chwyceniem piłki przez bramkarza (bez bramki); faulem wykonującego na bramkarzu (bez bramki); upływem 20 sekund (bez bramki). Faul bramkarza na wykonującym oznacza bramkę.
14. **Sędzia:** mecz prowadzi jeden sędzia; w imieniu drużyny rozmawia z nim wyłącznie kapitan. Trenerzy i rezerwowi przebywają w strefie zmian i nie wchodzą na boisko. Decyzje sędziego dotyczące przebiegu gry są ostateczne.
15. **Sprzęt:** piłki Socca Master zapewnia Organizator. Obuwie musi być dostosowane do nawierzchni obiektu, bez metalowych wkrętów; obowiązkowe są ochraniacze na golenie.
16. **Kartki, walkower, tabela:** zasady kar, walkowerów i punktacji określają punkty 7 i 8. Punkt 6 zawiera przepisy gry dostosowane do rozgrywek dziecięcych i młodzieżowych. W sprawach nieujętych w regulaminie stosuje się przepisy PZPN dla piłki dziecięcej i młodzieżowej.

## 7. Punktacja i kolejność w tabeli

1. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1, za porażkę 0. W meczach grupowych nie ma dogrywek ani serii rzutów karnych rozstrzygających mecz; rzut karny Socca za przewinienie w polu karnym wykonuje się normalnie.
2. O kolejności w grupie decydują kolejno: liczba punktów, wynik meczu bezpośredniego (przy dwóch drużynach z równą liczbą punktów) lub mała tabela (przy trzech i więcej), różnica bramek, liczba strzelonych bramek, losowanie. Ta kolejność rozstrzyga o awansach i spadkach.

3. Klasyfikacja końcowa każdej kategorii po 28.11 wynika z grup i miejsc w grupie: najwyższa grupa zajmuje miejsca 1–6, kolejna 7–12 itd.
4. Organizator przyznaje puchary lub medale za miejsca 1–3 w najwyższej grupie oraz nagrody dla zwycięzców pozostałych grup [do potwierdzenia].

## 8. Walkower, dyscyplina, protesty

1. Drużyna, która nie jest gotowa do gry 3 minuty po planowym starcie meczu, przegrywa walkowerem 0:3. Drużyna, która w ogóle nie przystąpi do turnieju lub wycofa się w jego trakcie, ma pozostałe mecze zweryfikowane jako walkowery 0:3. Jeżeli wskutek kar lub kontuzji drużyna ma na boisku mniej niż 4 zawodników, sędzia kończy mecz, a drużyna przegrywa walkowerem 0:3 (albo wynikiem z boiska, jeśli jest korzystniejszy dla jej przeciwnika).
2. Żółta kartka oznacza 2 minuty wykluczenia zawodnika z gry; drużyna gra w osłabieniu, a kara kończy się wcześniej, gdy drużyna w osłabieniu straci bramkę. Czerwona kartka oznacza wykluczenie do końca meczu i pauzę w kolejnym meczu turnieju; drużyna gra w osłabieniu 5 minut (kara nie kończy się po stracie bramki), po czym uzupełnia skład innym zawodnikiem. Dwie żółte kartki dla tego samego zawodnika w jednym meczu oznaczają wykluczenie do końca meczu (bez pauzy w kolejnym meczu). Poważniejsze przypadki Organizator kieruje do Komisji Dyscypliny PPN Tarnów.
3. Protest trener zgłasza Organizatorowi na piśmie, najpóźniej 10 minut po zakończeniu meczu. Protesty i sprawy sporne rozstrzyga Komisja Gier PPN Tarnów.
4. Obowiązuje zasada fair play. Za zachowanie trenerów, zawodników i kibiców odpowiada klub. Organizator może usunąć z obiektu osobę zakłócającą porządek.

## 9. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie drużyny oznacza akceptację regulaminu. Wycofanie drużyny należy zgłosić Organizatorowi najpóźniej 3 dni przed turniejem; Organizator może wtedy przeliczyć terminarz.
2. Jeżeli liczba drużyn się zmieni, Organizator dostosuje podział na grupy i terminarz, zachowując zasady z punktu 3.
3. Zdjęcia i relacje z turnieju mogą być publikowane w mediach PPN Tarnów. Kluby zapewniają zgody rodziców lub opiekunów na wykorzystanie wizerunku zawodników [do potwierdzenia].
4. Sprawy nieujęte w regulaminie rozstrzyga Organizator.

## Załącznik nr 1 – Lista zgłoszeniowa drużyny

**Turniej:** ☐ 21.11.2026 ☐ 28.11.2026 **Grupa / tura:** ……

**Nazwa drużyny (klubu):** ……

**Kategoria:** ☐ Trampkarze (roczniki 2012–2013) ☐ Młodziki (roczniki 2014–2015)

**Trener (imię i nazwisko):** …… **Telefon:** ……

**Opiekun drużyny (jeśli inny niż trener):** …… **Telefon:** ……

| Lp. | Imię i nazwisko zawodnika | Rok urodzenia | Nr na koszulce | Uwagi (np. bramkarz) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |

Na liście może być najwyżej 12 zawodników. Zawodnik może być wpisany tylko na jedną listę w danym turnieju; wyjątek dotyczy bramkarza (punkt 2.3 regulaminu).

**Oświadczenie trenera (klubu):** zapoznałem się z regulaminem rozgrywek i go akceptuję. Zawodnicy wpisani na listę są uprawnieni do gry w tej kategorii wiekowej, mają zgodę rodziców lub opiekunów na udział w turnieju i publikację wizerunku, są ubezpieczeni, a ich stan zdrowia pozwala na udział w rozgrywkach.

Data: …… Czytelny podpis trenera: ……

Potwierdzenie Organizatora (data, godzina, podpis): ……