



Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

REGULAMIN TECHNICZNY PIŁKA RĘCZNA MĘŻCZYŹN

Organizator:
Klub Środowiskowy
AZS Lublin



LUBLIN



Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

PIŁKA RĘCZNA MĘŻCZYZN

I. SYSTEM ROZGRYWEK

- drużyny grają systemem każdy z każdym (mecz + rewanż).
- czas trwania meczu to 2 x 20 minut plus przerwa 10 minutowa, w przypadku remisu zarządza się rzuty karne (seria wynosi 5 rzutów karnych, zespoły wykonują całą serię, chyba, że już wcześniej rozstrzygnie się kwestia zwycięstwa, jeżeli po serii rzutów karnych nie zostanie wyłoniony zwycięzca, drużyny kontynuują rzuty karne do pierwszego nietrafionego przez jedną z drużyn) przy czym bramki w nich zdobyte nie zalicza się do wyniku końcowego i nie są uwzględniane w kryteriach ustalania klasyfikacji drużyn.
- punktacja: zwycięstwo w regulaminowym czasie gry 3 pkt., porażka w regulaminowym czasie gry 0 pkt, natomiast zwycięstwo po rzutach karnych 2 pkt., przegrana po rzutach karnych 1 pkt.
- w przypadku równej ilości punktów o zajęciu wyższego miejsca decyduje kolejno: większa liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica (na plus) pomiędzy zdobytymi a straconym bramkami pomiędzy zainteresowanymi drużynami, większa liczba zdobytych bramek pomiędzy zainteresowanymi drużynami, różnica (na plus) pomiędzy zdobytymi a straconymi bramkami we wszystkich spotkaniach, większa ilość zdobytych bramek we wszystkich spotkaniach, a w przypadku, gdy sytuacja dalej jest nie rozstrzygnięta zarządza się mecz dodatkowy.

II. UCZESTNICTWO

- Klub Uczelniany ma prawo zgłosić do rozgrywek tylko jeden zespół.
- do zawodów można zgłosić dowolną ilość zawodników, ale nie mniej niż 7.
- do protokołu meczowego może zostać wpisanych 16 zawodników.
- jeżeli w drużynie wystąpi niezwyfikowany zawodnik to wynik meczu zostanie zwyfikowany jako walkower na niekorzyść tej drużyny.



Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

III. PRZEPISY GRY

- obowiązują tzw. lotne zmiany podczas trwania meczu, których należy dokonywać w wyznaczonej strefie zmian.
- w każdym meczu drużynie przysługuje prawo do tzw. "przerwy na żądanie" - przysługują 3 czasy w czasie całego meczu, czas 1 i czas 2 w czasie 1 połowy spotkania; jeśli Trener nie wykorzysta dwóch czasów to w drugiej połowie może wziąć czas 2 i czas 3; nie można wziąć czasu jeden po drugim i w ostatnich 5 minutach można wykorzystać tylko 1 czas.
- po każdym meczu, na amwl.lublin.pl w dziale Dyscypliny AMWL/Piłka ręczna M, będzie ukazywała się informacja na temat zawodników ukaranych dyskwalifikacją. Za przestrzeganie stosowania pauzy w kolejnych meczach odpowiedzialne są drużyny (Trenerzy zespołów), niezależnie od informacji zamieszczonych na stronie.
- kary obowiązujące podczas AMWL:
 - żółta kartka – upomnienie,
 - 2 min kary,
 - czerwona kartka z gradacji (3 x 2 min.) – ukarany zawodnik musi opuścić plac gry i udać się na trybuny,
 - czerwona kartka, a następnie niebieska kartka w meczu opisana przez sędziego w protokole (za niesportowe zachowanie) – pauza w następnym meczu.
- na każdym meczu Trener ma obowiązek podpisać protokół meczowy wypełniany przez Sędziego.
- niestawienie się drużyny w ciągu 15 minut od wyznaczonej godziny rozpoczęcia meczu oznacza walkower.

IV. UWAGI KOŃCOWE

- ustalenia nieujęte w/w regulaminie określają przepisy IHF, EHF, ZPRP i AZS.