



Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

---

REGULAMIN TECHNICZNY  
**PIŁKA NOŻNA MĘŻCZYZN**

**Organizator:**  
**Klub Środowiskowy**  
**AZS Lublin**



**LUBLIN**



Ministerstwo  
Sportu i Turystyki

Lubelskie

Urząd Marszałkowski Województwa Lubelskiego



Lublin   
MIASTO INSPIRACJI



Akademicki  
Związek  
Sportowy



Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

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



### Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

---

#### 3. Przepisy gry

- podczas trwania meczu, każda z drużyn może dokonać 7 zmian (informując odpowiednio wcześniej sędziego liniowego i organizatora 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 [amwl.lublin.pl](http://amwl.lublin.pl) w dziale Dyscypliny AMWL/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 stronie [amwl.lublin.pl](http://amwl.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 wodę w każdym meczu dla drużyn.
- organizator zastrzega sobie ostateczną interpretację regulaminu rozgrywek.
- ustalenia nieujęte w/w regulaminie określają przepisy FIFA, UEFA, PZPN i AZS.