



# REGULAMIN

**PIŁKARSKI PUCHAR DZIECI  
DANONE 2010**



# **REGULAMIN**

PIŁKARSKIEGO  
PUCHARU DZIECI DANONE 2010

Poznań - luty 2010

Biuro Organizacyjne Piłkarskiego Pucharu Dzieci Danone 2010:

Sport Mega Marketing Sp. z o.o.  
Urząd Pocztowy Poznań 29  
Skrytka pocztowa nr 7  
60-995 Poznań  
tel./fax: 061 841 12 46  
tel. kom.: 509 525 991; 509 525 994  
puchar.danone@sportmm.com

Aktualne informacje na temat rozgrywek  
Piłkarskiego Pucharu Dzieci Danone 2010 znajdują się pod adresem:  
[www.danone.pl](http://www.danone.pl)

## ROZDZIAŁ I

### Regulamin organizacyjny

#### ORGANIZATOR

Organizatorem Piłkarskiego Pucharu Dzieci Danone 2010 jest Danone Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Redutowa 9/23, 01-103 Warszawa, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy; XII Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS 0000014227, kapitał zakładowy 45 430 000 zł, NIP: 527-020-44-71. Rozgrywki odbywają się zgodnie z regulami światowej federacji piłkarskiej - FIFA.

#### BIURO ORGANIZACYJNE

Biurem organizacyjnym odpowiedzialnym za przeprowadzenie całego turnieju jest:

Sport Mega Marketing Sp. z o.o.  
Urząd Pocztowy Poznań 29  
Skrytka Poczтовая nr 7  
60-995 Poznań  
tel./fax: 061 841 12 46; tel. kom.: 509 525 991; 509 525 994  
puchar.danone@sportmm.com

#### SYSTEM ROZGRYWEK

1. Rekrutacja drużyn odbywa się w terminie od 22.02. – 31.03.2010
2. Eliminacje do finałów wojewódzkich – 1 etap – 3.04.-1.05.2010
  - a. Eliminacje rozgrywane będą w 8 województwach w ośmiu wybranych miejscowościach.
  - b. Ilość drużyn w eliminacjach jest ograniczona. W każdym z 8 miast mogą wziąć udział 24 drużyny.
  - c. O zakwalifikowaniu się drużyny do eliminacji 1 stopnia decyduje kolejność zgłoszeń.
  - d. Do półfinałów krajowych kwalifikuje się po 6 drużyn z każdego z ośmiu turniejów eliminacyjnych.
  - e. Organizator zapewni nagrody rzeczowe dla drużyn, które zakwalifikowały się do 2 etapu w postaci koszulek sportowych, w których zawodnicy mają obowiązek grać podczas turniejów 2 etapu.
3. Półfinały krajowe – 2 etap - 15.05.-22.05.2010
  - a. Do półfinałów krajowych zakwalifikuje się po 6 drużyn z każdego województwa, razem 48 drużyn.
  - b. Dla 24 drużyn z terenu Polski wschodniej (województwa: kujawsko-pomorskie, warmińsko-mazurskie, podlaskie, mazowieckie, lubelskie, podkarpackie, świętokrzyskie, małopolskie) rozegrany zostanie turniej półfinałowy w Warszawie w dniu 15 maja 2010 roku.
  - c. Dla 24 drużyn z terenu Polski zachodniej (województwa: pomorskie, zachodniopomorskie, lubuskie, wielkopolskie, dolnośląskie, opolskie, śląskie, łódzkie) rozegrany zostanie turniej półfinałowy we Wrocławiu w dniu 22 maja 2010 roku.
  - d. Z każdego turnieju kwalifikuje się po 8 drużyn do finału krajowego, razem 16 drużyn.
  - e. Dla zwycięzców 2 etapu Organizator zapewni puchary oraz nagrody rzeczowe. Drużynom, które zakwalifikowały się do 3 etapu zapewni stroje sportowe (koszulka i spodenki), w których zawodnicy mają obowiązek grać podczas turnieju finałowego.
4. Finał krajowy – 3 etap – 29.05.2010
  - a. Finał krajowy rozegrany zostanie dla 16 drużyn w Poznaniu.
  - b. Finał krajowy wyłoni zwycięską drużynę, która będzie reprezentowała Polskę na Piłkarskich Mistrzostwach dla Dzieci Danone – Danone Nations Cup 2010 rozgrywanym w RPA.
  - c. Dokładne informacje o systemie oraz miejscu rozgrywek finału krajowego drużyny zakwalifikowane do tego etapu dostaną od koordynatorów do dnia 23 maja 2010 roku.
  - d. Dla zwycięzców Organizator zapewni nagrody rzeczowe oraz puchary.

## UBEZPIECZENIA

Uczestnicy Piłkarskiego Pucharu Dzieci Danone 2010 oraz drużyna reprezentująca Polskę podczas rozgrywek międzynarodowych w Republice Południowej Afryki będą ubezpieczeni przez Organizatora rozgrywek.

## ZGŁOSZENIA DO UDZIAŁU W PUCHARZE

1. Zgłoszenie drużyny do rozgrywek Pucharu następuje po wypełnieniu i wysłaniu pocztą lub faxem formularza zgłoszeniowego. Aby potwierdzić udział drużyny w turnieju należy przesłać zgodę rodziców na udział w Pucharze w oryginale oraz zgody na wykorzystanie wizerunku w oryginale na adres Biura Organizacyjnego Pucharu. Formularze dostępne są na stronie [www.danone.pl](http://www.danone.pl) oraz w siedzibie Biura Pucharu.
2. Adres Biura Organizacyjnego Pucharu:  
Sport Mega Marketing Sp. z o.o.  
Urząd Pocztowy Poznań 29  
Skrytka pocztowa nr 7  
60-995 Poznań  
tel./fax: 061 841 12 46; tel.kom.: 509 525 991, 509 525 994,  
e-mail: [puchar.danone@sportmm.com](mailto:puchar.danone@sportmm.com)
3. Dokumenty zgłoszeniowe należy przysyłać do dnia 31 marca 2010 roku. Decyduje data wpłynięcia kompletu dokumentów do Biura Organizacyjnego Pucharu.
4. Po zweryfikowaniu poprawności wypełnienia dokumentów Biuro Organizacyjne potwierdzi zakwalifikowanie się drużyny do rozgrywek – nie później niż do dnia 3.04.2010 roku.

## ROZDZIAŁ II

### Regulamin sportowy

### BOISKO

#### Wymiary

Mecze rozgrywane są na boiskach o wymiarach maksymalnie 68 m x 50 m każde, będących połowami boiska głównego. Bramki usytuowane są na krótszych bokach boisk. Pomiędzy boiskami, dwa metry od linii środkowej boiska głównego, wytyczone zostaną linie autowe boczne obu boisk. Linie autowe bramkowe są liniami bocznymi boiska głównego.

#### Oznaczenie boiska

Boisko musi być oznaczone liniami o szerokości od 3 do 8 cm. Dłuższe linie ograniczające pole gry nazywane są bocznymi, a linie krótsze - liniami końcowymi. W poprzek boiska powinna przebiec linia dzieląca je na połowy. Środek boiska należy oznaczyć specjalnym znakiem (punktem) i wyrysować na około niego krąg o promieniu 6 metrów. Jeżeli nie ma możliwości oznakowania wszystkich linii, należy wyznaczyć linie bramkowe oraz linie boczne.

#### Piłka

Turnieje rozgrywane będą piłką numer 5 o wadze 410 - 450 i obwodzie 68 – 70 cm.

## ZAWODNICZY.

1. Mecz rozpoczynają 2 drużyny, z których każda składa się z 9 zawodników, jeden z nich jest bramkarzem. Każda drużyna musi mieć ponadto w swoim składzie 3 zawodników rezerwowych, z których jeden powinien być bramkarzem. Razem w drużynie jest 12 zawodników. Każda drużyna w swoim składzie może mieć dziewczynki. W przypadku, gdy drużyna wygrywając finał krajowy zakwalifikuje się do międzynarodowego turnieju Danone Nations Cup w Republice Południowej Afryki to trener drużyny zobowiązany jest do uzupełnienia składu drużyny o dwóch zawodników tak, żeby drużyna liczyła 14 zawodników. Zawodnicy ci muszą być członkami tego samego klubu bądź stowarzyszenia z którego pochodzi drużyna lub tej samej szkoły, z której rekrutuje się drużyna. Organizator dopuszcza możliwość tworzenia drużyn składających się z zawodników uczęszczających do różnych szkół, bądź występujących w różnych klubach. Ponadto trener

- będzie zobowiązany do sporządzenia listy czterech zawodników rezerwowych potrzebnych w wypadku uzasadnionych zmian w składzie drużyny.
2. Zespół biorący udział w turnieju na każdym szczeblu rozgrywek, oraz każdy z jego członków winien zostać ubezpieczony przez jednostkę zgłaszającą drużynę do turnieju.
  3. Każdy z zawodników zobowiązany jest posiadać ważną legitymację szkolną ze zdjęciem. Warunkiem udziału zespołu w rozgrywkach jest posiadanie listy zawodników potwierdzonej przez Prezesa danego UKS, a w przypadku zespołu szkolnego przez Dyrektora Szkoły, oraz aktualnych badań lekarskich (karta zdrowia lub lista potwierdzona przez lekarza).
  4. Zawodnicy mogą przystąpić do rozgrywek pod warunkiem dostarczenia w fazie rekrutacji drużyn, do Biura Pucharu kompletu poprawnie wypełnionych i podpisanych przez rodziców lub prawnych opiekunów, dokumentów zgłoszeniowych.
  5. W Pucharze biorą udział jedynie zawodnicy urodzeni między 1 stycznia 1998 roku, a 31 grudnia 1999 (w wieku 11 i 12 lat). Każdy zawodnik może występować w barwach tylko jednej drużyny. W momencie zgłoszenia swojej drużyny trenerzy zobowiązani są do przedłożenia w Biurze Turnieju ważnych legitymacji szkolnych swoich zawodników oraz dokumentów, o których mowa powyżej. W wypadku stwierdzenia, że w drużynie znajdują się zawodnicy starsi niż przewiduje regulamin cała drużyna będzie natychmiast dyskwalifikowana bez względu na to, na jakim etapie Pucharu zostanie to wykryte. Od tej decyzji nie ma odwołania.
  6. Aby mecz mógł się rozpocząć, drużyna musi składać się minimum z 7 zawodników. Jeśli w trakcie meczu następują wykluczenia z gry, każda drużyna musi liczyć minimum 7 zawodników, by mecz mógł być kontynuowany.
  7. Pierwotny skład drużyny podany na formularzu zgłoszeniowym może ulec zmianie z powodu udokumentowanych wypadków losowych eliminujących zgłoszonych zawodników z gry (choroby, kontuzje). W tym przypadku opiekun drużyny niezwłocznie zawiadomi o tym Organizatora, nie później jednak niż na godzinę przed rozpoczęciem meczu.
  8. Opiekun drużyny przed każdym turniejem, w Biurze Turnieju musi przedłożyć ważne legitymacje szkolne oraz aktualne badania lekarskie zawodników.
  9. Każda drużyna musi mieć kapitana oznaczonego opaską na rękawie.
  10. Każda drużyna musi mieć opiekuna (trenera), który zajmuje miejsce na ławce zawodników rezerwowych i odpowiada za zachowanie się drużyny.
  11. W każdym meczu zawodnicy rezerwowi mogą być wprowadzani do gry w każdym momencie meczu pod warunkiem, że zgłosi się ten fakt sędziemu i zaczeka na przerwę w grze.
  12. Przy dokonywaniu zmiany muszą być spełnione następujące warunki:
    - a. zawodnik opuszcza boisko przy linii środkowej (1 metr w prawo lub w lewo),
    - b. na boisku nie może znajdować się więcej niż 9 zawodników jednej drużyny, czyli zawodnik wchodzący nie może znaleźć się na boisku zanim jego partner nie zejdzie za linię boczną,
    - c. bramkarz może zamienić się miejscem z zawodnikiem z pola pod warunkiem, że sędzia zostanie o tym powiadomiony.

#### Ubiór zawodników

1. Ubiór zawodnika składa się z koszulki, spodenek, skarpet (getrów), ochraniaczy i obuwia. Dopuszcza się wyłącznie obuwie sportowe typu trampkotrepy, „adidasy”, trampki, tenisówki itp. Nie wolno używać obuwia z kółkami twardymi lub kolcami. Nie wolno grać bez obuwia.
2. W 1 etapie – eliminacji do finałów wojewódzkich zawodnicy grają we własnych strojach sportowych.
3. W 2 etapie – półfinałów krajowych Organizator zapewnia koszulki sportowe dla każdej drużyny zakwalifikowanej do tego etapu.
4. W 3 etapie – finale krajowym – Organizator zapewnia stroje sportowe składające się z koszulki i spodenek każdej drużynie, która bierze udział w finale.

#### GRA

##### Czas trwania gry

1. Mecze trwają 15 minut bez przerwy, z wyjątkiem finałowego, który podzielony jest na 2 części po 10 minut każda z przerwą na zmianę stron.

2. Wszystkie mecze remisowe zarówno w fazie pucharowej jak i w przypadku rozgrywek grupowych zostaną zakończone serią rzutów karnych rozegranych po zakończeniu rozgrywek grupowych, jeśli drużyny uzyskały taką samą ilość punktów i posiadają taki sam stosunek bramkowy. W przypadku rozgrywek grupowych wynik serii rzutów karnych jest brany pod uwagę jedynie w przypadku, gdy dwie lub więcej drużyn z tej samej grupy, posiadają identyczny bilans bramkowy oraz punktowy uniemożliwiający określenie kolejności w grupie.

#### Rozpoczęcie gry

1. Sędzia daje sygnał gwizdkiem i grę rozpoczyna zawodnik, kopiąc do przodu piłkę leżącą nieruchomo na środku boiska. Wszyscy zawodnicy muszą znajdować się na swoich połowach boiska. Każdy zawodnik drużyny przeciwnej do drużyny rozpoczynającej grę, musi odsunąć się na odległość 4 metry od piłki. Gra jest rozpoczęta, gdy piłka przebędzie odległość równą jej obwodowi.
2. Po zdobyciu bramki grę wznawia się w sposób identyczny jak przy rozpoczęciu.
3. Bezpośrednio z rozpoczęcia gry nie można zdobyć bramki.
4. Przed każdym meczem, w trakcie rozgrzewki, sędzia przeprowadzi losowanie. Kapitan drużyny, która wygra losowanie będzie miał prawo wyboru rozpoczęcia gry lub strony boiska, gdzie będzie znajdować się jego bramka.

#### Piłka w grze i poza grą

Piłka jest poza grą, gdy:

- całkowicie przekroczy linię bramki po ziemi lub w powietrzu
- całkowicie przekroczy linie autowe po ziemi lub w powietrzu
- sędzia przerwie gwizdkiem grę

Natomiast piłka pozostaje w grze, gdy znajduje się w obrębie boiska i gra nie została przez sędziego przerwana. Jeżeli piłka odbije się od sędziego lub zaszło przypuszczenie naruszenia przepisów, ale sędzia gry nie przerwał - to piłka jest w grze. Linie należą do obszaru, który ograniczają. Tak, więc jeżeli piłka jakkolwiek swoją częścią dotyka linii lub znajduje się tą częścią równoległe nad linią, to jest ona na boisku i gra toczy się dalej.

#### Rzut sędziowski

Rzut ten wykonuje sędzia opuszczając piłkę trzymaną na wysokości piersi bez sygnału gwizdkiem. Piłka jest w grze, gdy dotknie podłoża boiska. Jeżeli jeden z zawodników zagra piłkę przed jej zetknięciem się z boiskiem, rzut należy powtórzyć. W czasie wykonywania rzutu po jednym zawodniku z każdej drużyny staje naprzeciw siebie, nie bliżej niż metr od sędziego.

#### Jak zdobywa się bramkę

Bramka jest zdobyta, jeżeli piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramki i poniżej poprzeczki. Zwycięża zespół, który zdobył większą liczbę bramek. Jeżeli oba zespoły strzelały tyle samo bramek, wynik jest remisowy.

Sędzia uzna bramkę tylko wtedy, gdy piłka nie została do bramki wniesiona lub wepchnięta ręką przez zawodnika drużyny atakującej. Jeżeli piłka znajdzie się w bramce po zagranii ręką zawodnika drużyny broniącej - sędzia bramkę uzna.

#### Pozycja spalona

Zasada pozycji spalonej określona dla rozgrywek piłki nożnej z udziałem 11 graczy ma zastosowanie jedynie w przypadku, gdy zawodnik znajduje się na pozycji spalonej w polu gry między linią bramkową, a linią pola karnego. Zasada obowiązuje od półfinałów krajowych.

#### Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie

1. Wszystkie rzuty wolne przewidziane jako kara lub wznowienie gry są rzutami bezpośrednimi.
2. Sędzia oceniając znaczenie faulu może przyznać drużynie przeciwnej wykonanie rzutu karnego lub bezpośredniego rzutu wolnego wykonywanego na bramkę z odległości 13 metrów w przypadku, gdy zawodnik znajdujący się poza swoim polem karnym, ale na połowie swojej drużyny:
  - uporczywie narusza reguły gry,
  - zachowuje się w sposób nieodpowiedni,
  - rozmyślnie działa wbrew zasadom gry,
  - słowem lub gestem wyraża dezaprobatę dla decyzji sędziego.

3. Wszelkie faule popełnione w sposób zamierzony, w polu karnym przez zawodników drużyny broniącej się i podlegającej zastosowaniu rzutu wolnego będą powodowały podyktowanie rzutu karnego.
4. Jeśli bramkarz chwyci rękoma piłkę podaną w zamierzony sposób nogą przez jego partnera, będzie to karane rzutem wolnym bezpośrednim wykonywanym z 13 metrów przy możliwości ustawienia muru w odległości 6 metrów.
5. Drużyna zostanie ukarana rzutem wolnym bezpośrednim, jeżeli jeden z jej zawodników dokona następujących przewinień:
  - kopnie lub próbuje kopnąć przeciwnika,
  - podstawi nogę przeciwnikowi,
  - skoczy na przeciwnika,
  - zaatakuj przeciwnika zbyt gwałtownie (np. nabiegnie na niego),
  - zaatakuj od tyłu przeciwnika, który mu nie przeszkadza,
  - uderzy przeciwnika lub go opluje,
  - zatrzyma przeciwnika ręką, kolanem itp.,
  - popchnie przeciwnika,
  - zagra piłkę ręką rozmyślnie.
6. Jeżeli jedno z tych przewinień popełnione zostanie we własnym polu karnym, sędzia podyktuje rzut karny. Ponadto sędzia podyktuje rzut wolny bezpośredni w sytuacji gdy:
  - zdaniem sędziego zawodnik gra w sposób niebezpieczny, to znaczy m.in.: usiłuje kopnąć piłkę trzymaną przez bramkarza; unosi nogę zbyt wysoko, gdy przeciwnik znajduje się bliżej niż 1 metr od niego; pochyla głowę poniżej bioder przeciwnika; atakuje piłkę wyprostowaną nogą (tzw. „nakładka”); leży na piłce, zasłaniając ją innym zawodnikiem i sędziemu; celowo nie zagrywa piłki, choć ma taką możliwość i w ten sposób przeszkadza przeciwnikowi, m.in. biegnąc między piłką i przeciwnikiem, lub manewruje ciałem uniemożliwiając rywalowi dostęp do piłki,
  - atakuje bramkarza w jego własnym polu karnym,
  - jako bramkarz trzyma piłkę w rękach dłużej niż 5 sekund, lub robi z piłką więcej niż 3 kroki albo złapie w ręce piłkę podaną przez współpartnera,
  - zachowuje się na boisku niesportowo, to znaczy komentuje decyzje sędziego, niewłaściwie odzywa się do innych zawodników, wykonuje niesportowe gesty.

#### Czasowe wykluczenie z gry

1. Czasowe wykluczenie z gry zastępuje ostrzeżenie. Wykluczenie będzie stosowane przez sędziego wobec zawodnika na czas 2 minut. Czasowe wykluczenie z gry może być podyktowane wobec tego samego zawodnika tylko raz w ciągu meczu. Nie będzie ono odnotowane w protokole sędziowskim.
2. W przypadku, gdy zawodnik czasowo wykluczony z gry, podczas odbywania kary, lub po jej zakończeniu popełni wykroczenie sankcjonowane wykluczeniem z gry, niezależnie, czy w danej chwili znajduje się on na boisku, czy poza nim, zostanie usunięty definitywnie boiska otrzymując czerwoną kartkę.
3. Wszystkie fakty, które spowodowały wykluczenie zostaną zapisane w protokole sędziowskim meczu i uzupełnione rozszerzonym sprawozdaniem sędziego, a także zostaną przekazane do wiadomości właściwych Komisji.
4. Czasowe wykluczenie z gry winno być zasygnalizowane zawodnikowi podczas przerwy w grze przez pokazanie białej kartki. W przypadku, gdy sędzia nie przerywa gry stosując przywilej korzyści, sankcja zostanie przekazana zawodnikowi przy pierwszej naturalnie zaistniałej przerwie w grze.
5. Zawodnik czasowo wykluczony z gry nie może być zastąpiony w czasie trwania kary. Będzie on podlegał, jak pozostali zawodnicy, zarządzeniom sędziego.
6. Odliczanie czasu kary rozpoczyna się w chwili, gdy ukarany zawodnik opuści teren gry. Za liczenie czasu odpowiedzialny jest sędzia, który może powierzyć to zadanie sędziom pomocniczym, jeśli są oni do dyspozycji w czasie meczu.
7. Zawodnik wykluczony czasowo z gry musi udać się na ławkę rezerwowych, gdzie pozostaje pod dozorem swego wychowawcy lub kierownika zespołu.
8. Sędzia techniczny mierzy czas kary. Informuje on zawodnika o zakończeniu kary w czasie pierwszej przerwy w grze po upływie czasu kary (2 minuty). Zawodnik ten może wtedy ponownie wejść do gry podczas przerwy w grze.
9. W przypadku, gdy mecz zakończy się w czasie trwania czasowego wykluczenia zawodnika z gry, kara zostanie uznana za zakończoną.

### Rzut wolny

Wszystkie rzuty wolne są bezpośrednie. Z rzutu bezpośredniego można zdobyć bramkę. W czasie wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyny przeciwnej muszą odsunąć się na odległość 6 metrów od piłki. Jeżeli mimo żądania sędziego nie uczynią tego, najbliższy z nich zostanie ukarany żółtą kartką, a w razie dalszego nie respektowania zalecenia sędziego - kartką czerwoną.

W czasie wykonywania rzutu wolnego piłka musi być nieruchoma. Wykonawca rzutu nie może jej zagrać po raz drugi, zanim nie dotknie jej inny zawodnik. Rzuty wolne bezpośrednio można dyktować tylko wtedy, gdy piłka jest w grze, to znaczy znajduje się na boisku, a gra wcześniej nie była przerwana gwizdkiem.

### Rzuty karne na bramkę

Rzut karny wykonywany jest z punktu karnego usytuowanego w odległości 9 metrów od bramki. Piłka musi stać nieruchomo, a sędzia musi być poinformowany, kto jest wykonawcą rzutu. Piłka musi być zagrana do przodu. W czasie wykonywania rzutu karnego bramkarz musi stać na linii bramkowej do momentu, aż piłka zostanie kopnięta. Jeżeli przedwcześnie wybiegnie z bramki i gol nie zostanie zdobyty - rzut należy powtórzyć. Jeżeli wykonawca rzutu zachowa się niesportowo (np. gestem lub słownie wpłynie na bramkarza), to sędzia podyktuje rzut wolny przeciwko jego drużynie.

### Wrzut z autu

Jeżeli piłka przekroczy linię boczną boiska na ziemi lub w powietrzu, należy ją ponownie wprowadzić do gry z miejsca, gdzie przekroczyła linię. Rzut wykonuje się nogą. Piłka musi być ustawiona nieruchomo na linii bocznej. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości 6 metrów.

Drużynie wykonującej aut nie wolno zwlekać z wprowadzeniem piłki do gry dłużej niż 4 sekundy. Jeżeli w tym czasie nie wprowadzą piłki na boisko, sędzia ma obowiązek przyznać prawo rzutu drużynie przeciwnej. Jeżeli drużyna wykona rzut z autu z innego miejsca niż wskazał sędzia, to prawo rzutu przechodzi na zespół przeciwny.

Zawodnik wykonujący rzut nie może zagrać piłki повторно, zanim nie dotknie jej inny zawodnik. Jeżeli to zrobi, sędzia podyktuje rzut wolny dla drużyny przeciwnej.

### Rzut od bramki

Rzut od bramki wykonywany jest, gdy piłka przekroczy linię bramkową (z wyjątkiem sytuacji, gdy wpadnie do bramki), a ostatnim zawodnikiem, który dotknął piłki był gracz drużyny atakującej. Piłka musi być ustawiona w dowolnym miejscu pola karnego, a wprowadzenie do gry może odbyć się wyłącznie nogą.

Zanim piłka nie opuści pola karnego, żaden zawodnik nie może jej dotknąć lub zagrać. Jeżeli to uczyni, rzut do bramki musi być powtórzony. Wykonawca rzutu nie może zagrać piłki po raz drugi, zanim nie dotknie jej inny zawodnik. Jeżeli to zrobi, a piłka opuściła pole karne, sędzia podyktuje rzut wolny dla drużyny przeciwnej. Piłka po wybiciu musi odbić się lub być przyjęta na własnej połowie boiska.

### Rzut z rogu

Rzut z rogu wykonywany jest, gdy piłka przekroczy linię końcową boiska, a ostatnim zawodnikiem, który dotknął piłki był gracz drużyny broniącej. Piłka musi być ustawiona na przecięciu linii bramkowej i linii bocznej. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą odsunąć się na odległość 6 metrów. Wykonawca rzutu nie może zagrać piłki po raz drugi, zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika. Z rzutu różnego można zdobyć bezpośrednio bramkę.

### Zasada 4 sekund

Drużyna ma 4 sekundy na wykonanie następujących elementów gry: rzutu wolnego, rzutu karnego, rzutu z autu, rzutu z rogu. Jeżeli przekroczy limit czasu, sędzia przyznaje piłkę drużynie przeciwnej. Liczenie 4 sekund rozpoczyna się od chwili, gdy spełnione są wszystkie warunki wykonania rzutu, w szczególności, gdy zawodnicy drużyny przeciwnej odsunęli się na przepisową odległość. Sędzia powinien dać sygnał gwizdkiem, gdy jego zdaniem warunki zostały spełnione i można rozpocząć odliczanie 4 sekund.

### Bramki samobójcze

Jeżeli zawodnik kopnie piłkę do własnej bramki z rzutu wolnego lub różnego - sędzia bramkę uzna. Natomiast w wypadku, gdy piłka trafi do bramki bezpośrednio z rzutu z autu - gol nie będzie uznany, niezależnie od tego, do której bramki wpadnie piłka.

## Rzuty karne dodatkowe

W przypadku meczów remisowych rozgrywanych w fazie pucharowej dla ich rozstrzygnięcia zarządza się serię rzutów karnych.

## Seria rzutów karnych

Praktyka serii rzutów karnych nie powinna być traktowana jako część meczu i podlega następującym zasadom:

1. Sędzia wybiera bramkę, do której będą wykonywane wszystkie rzuty karne.
2. Sędzia przeprowadza losowanie i drużyna, której kapitan zostanie wybrany w losowaniu, jako pierwsza wykonuje rzut karne.
3. Każda z dwóch drużyn wykona trzy rzuty karne z zachowaniem zaleceń podanych w punktach 5 i 6.
4. Drużyny na przemian wykonują strzały na bramkę.
5. Jeśli można określić zwycięzcę przed wykonaniem przez obie drużyny wszystkich trzech strzałów, seria rzutów karnych jest zakończona.
6. Jeśli po wykonaniu przez obie drużyny trzech rzutów karnych liczba strzelonych przez nie bramek jest taka sama, lub też żadna drużyna nie strzeliła ani jednej bramki, seria rzutów karnych będzie kontynuowana aż do momentu, gdy po wykonaniu przez obie drużyny tej samej liczby rzutów karnych (niekoniecznie trzech dodatkowych), jedna z nich strzeli o jedną bramkę więcej od drugiej.
7. Drużyna, która strzeliła najwięcej bramek przy zachowaniu ilości strzałów określonej w punktach 3, 5 lub 6, zostaje zakwalifikowana do następnej tury rozgrywek, lub jest ogłoszona zwycięzcą, zależnie od rozpatrywanego przypadku.
8. Z wyjątkiem sytuacji opisanej poniżej - w punkcie 9, jedynie zawodnicy znajdujący się na boisku są dopuszczeni do udziału w serii rzutów karnych. Zasada ta dotyczy także każdego zawodnika, który czasowo opuścił boisko za zgodą sędziego lub bez tej zgody i który w chwili zakończenia meczu nie znajdował się na boisku.
9. Jeśli w czasie trwania serii rzutów karnych bramkarz ulegnie kontuzji, w wyniku, której nie może nadal spełniać funkcji bramkarza, może on zostać zastąpiony przez innego zawodnika figurującego na liście graczy rezerwowych.
10. Każdy rzut karne będzie wykonywany przez innego zawodnika. Dopiero wtedy, gdy wszyscy zawodnicy danej drużyny, w tym bramkarz lub zawodnik rezerwowy, który zastąpił go zgodnie z warunkami podanymi w punkcie 9, wykonali strzały na bramkę, zawodnik tej samej drużyny może wykonać swój drugi rzut karne.  
Uwaga: Jeśli w trakcie meczu zawodnik (lub zawodnicy) został usunięty z boiska lub uległ kontuzji i z tego powodu drużyna nie dysponuje dziewięcioma graczami, a konieczne jest wykonanie rzutów karnych w liczbie przekraczającej liczbę posiadanych do dyspozycji drużyny zawodników, zawodnikiem (lub zawodnikami) wykonującym(i) rzut karne w miejsce zawodnika(ów) nieobecnych będzie ten zawodnik, który wykonał pierwszy rzut karne w danej serii i według tej zasady należy postępować w dalszej kolejności.
11. Zgodnie z treścią punktu 9 każdy zawodnik może zamienić się miejscem z bramkarzem, w każdym momencie podczas serii rzutów karnych.
12. Oprócz zawodnika wykonującego rzut karne oraz dwóch bramkarzy, wszyscy zawodnicy muszą pozostać w czasie trwania serii rzutów karnych w centralnym kręgu. Bramkarz należący do drużyny zawodnika wykonującego rzut karne winien znajdować się na boisku, poza punktem, z którego wykonywane są rzuty karne, za linią bramkową i w odległości nie mniejszej niż 9 metrów od miejsca, z którego wykonywane są rzuty karne.

#### PRAWA ORGANIZATORA

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nie wywiązanie się z obowiązków określonych w niniejszym regulaminie z powodu wystąpienia przypadku siły wyższej, a w szczególności za złe funkcjonowanie Urzędów Państwowych, awarie sieci internetowych i inne.

Ponadto Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w Regulaminie.

Wszelkie sprawy sporne dotyczące organizacji rozgrywek oraz interpretacji niniejszego regulaminu rozstrzyga  
Biuro Organizacyjne Piłkarskiego Pucharu Dzieci Danone 2010:

Sport Mega Marketing Sp. z o.o.  
Urząd Pocztowy Poznań 29, Skrytka pocztowa nr 7, 60-995 Poznań  
tel./fax: 061 841 12 46, tel. kom.: 509 525 991, 509 525 994  
puchar.danone@sportmm.com.

Aktualne informacje na temat rozgrywek Piłkarskiego Pucharu Dzieci 2010 znajdują się pod adresem:  
[www.danone.pl](http://www.danone.pl).