

PRVI POSLOVNI MALONOGOMETNI TURNIR
GRADA SVETA NEDELJA
16. – 21. RUJNA 2019.

PROPOZICIJE NATJECANJA

Naziv i organizacija

Članak 1.

Naziv je natjecanja PRVI POSLOVNI MALONOGOMETNI TURNIR GRADA SVETA NEDELJA. Cilj je natjecanja druženje i sportsko nadmetanje, razvijanje sportske kulture te poticanje rada *Sportske zajednice grada Sveta Nedelja* te kluba *NK Novaki*.

Turnirom rukovodi i natjecanje sprovodi tvrtka SPORTMIXTA j.d.o.o., Srednjaci 26, Zagreb i klub NK Novaki, Športska 1, Sveta Nedjelja (u daljnjem tekstu: Organizator).

Turnir se provodi pod pokroviteljstvom grada *Sveta Nedelja* i u suradnji sa *Sportskom zajednicom grada Svete Nedelje*.

Turnir se odigrava na terenima kluba NK Novaki, Športska 1, Sveta Nedjelja.

Članak 2.

Na natjecanju mogu sudjelovati ekipe (u daljnjem tekstu: *Korisnik usluge*) koje se pravovremeno prijave na službenim stranicama Turnira (www.sportmixta.hr) te izvrše uplatu koju utvrdi Organizator.

Pravo nastupa imaju svi zaposlenici prijavljene tvrtke. Svaka ekipa može imati dva „stranca“, odnosno dva igrača koji nisu zaposlenici tvrtke. Svaka ekipa sama odlučuje o nazivu ekipe.

Voditelj (organizator) može samostalno zabraniti nastup ekipi ili pojedincu (prije i u tijeku natjecanja) ako zaključi da svojim ponašanjem štete ili bi mogli štetiti ugledu turnira i eventualna ovakva odluka konačna je i na nju nema žalbe.

Prijava i uplata

Članak 3.

U prijavi za natjecanje treba navesti: naziv momčadi, ime i prezime osobe za kontakt (voditelja ekipe) i zamjenika voditelja te broj telefona voditelja ekipe i zamjenika voditelja, odnosno ispuniti sva polja u prijavnici označena zvjezdicom (*). Voditelj i zamjenik voditelja ekipe odgovorni su za ekipu te zaduženi za primarnu komunikaciju s Organizatorima Turnira.

Uplate se obavezno moraju dostaviti voditelju natjecanja na vrijeme. Uplaćeni iznos odnosi se na dvanaest (12) igrača koji se mogu prijaviti do kraja Turnira.

Postupanje u slučaju neispunjavanja obaveza *Korisnika usluge*

Članak 4.

U slučaju neispunjenja svojih obaveza (uplate) prema Organizatoru natjecanja, automatski će nastupiti suspenzija, a sve utakmice do podmirenja obaveza koje se u to vrijeme ne odigraju ekipa gubi 3:0 bez borbe. Organizator zbog toga može zabraniti nastup i sudjelovanje ekipe.

Sistem igranja

Članak 5.

Ukupan broj prijavljenih ekipa bit će 9, podijeljenih u tri skupine. Budući da nema nositelja, raspored će se napraviti po izvlačenju. Nakon formiranja skupina, napravit će se raspored utakmica po Bergerovoj tablici koja će odmah generirati i satnicu.

Dvije prvoplasirane ekipe ići će u playoff u kojem nastavljaju natjecanje po kup sistemu do finala.

Članak 6.

Prva tri dana igra se po skupinama. Četvrti dan igra se četvrtfinale. Zadnji dan igraju se polufinale, utakmica za treće mjesto i finale. Dvije prvoplasirane ekipe iz svake skupine ulaze u playoff i dvije najbolje plasirane treće ekipe iz skupina, po kriteriju: a) gol razlika; b) tko je primio manje golova; c) tko je dao više golova. U četvrtfinalu ne mogu se susresti ekipe iz iste skupine.

Članak 7.

Sistem igranja playoffa

Dan/Teren	SKUPINA A	
1/1	Ekipa 1 - Ekipa 4	Ekipa 2 - Ekipa 3
2/1	Ekipa 4 - Ekipa 3	Ekipa 1 - Ekipa 2
3/1	Ekipa 2 - Ekipa 4	Ekipa 3 - Ekipa 1
Dan	SKUPINA B	
1/1	Ekipa 1 - Ekipa 4	Ekipa 2 - Ekipa 3
2/1	Ekipa 4 - Ekipa 3	Ekipa 1 - Ekipa 2
3/1	Ekipa 2 - Ekipa 4	Ekipa 3 - Ekipa 1
Dan	SKUPINA C	
1/2	Ekipa 1 - Ekipa 4	Ekipa 2 - Ekipa 3
2/2	Ekipa 4 - Ekipa 3	Ekipa 1 - Ekipa 2
3/1	Ekipa 2 - Ekipa 4	Ekipa 3 - Ekipa 1

Dan/teren	Polufinale
5/1	Pobjednik utakmica 1 - pobjednik utakmica 4
5/2	Pobjednik utakmica 2 - Pobjednik utakmica 3

Članak 8.

Vratar ubacuje loptu u igru obavezno rukom i iz takvog udarca pogodak koji eventualno postigne neće se bodovati. Na protivničkoj polovici vratar može imati neograničen broj dodira. Vratar loptu prilikom vraćanja u igru može baciti preko centra, odnosno na protivničku polovicu terena. Ako je lopta obranjena i vratar ju je uhvatio rukama u igri, on ne smije rukom baciti loptu u suparnička vrata, odnosno takav zgoditak nije regularan. Vratar ne smije namjerno vraćenu loptu primiti u ruke od suigrača. Izuzetak je nenamjerno vraćanje lopte ili vraćanje glavom, prsima, natkoljenicom i ako se ne izigrava pravilo.

Članak 9.

Igrač može nastupati isključivo za jednu momčad. Ukoliko dvije ili više momčadi prijave istog igrača, konačna pripadnost određuje se njegovim prvim nastupom, tj. tada taj igrač nema pravo igranja za drugu momčad koja ga je prijavila.

Ekipa može nastupiti s minimalno četiri igrača (3+1).

U slučaju bilo kakvog varanja ekipa, tj. „šverca“ igrača na bilo kakav način (nije prijavljen, igrao je za neku drugu ekipu) ekipa se može odlukom Voditelja natjecanja kazniti gubitkom utakmice ili kaznom od minus jedan do minus šest bodova.

U slučaju da ekipa ne dođe na utakmicu, utakmica se gubi 3:0 b.b.

Članak 10.

Satnicu utakmica određuje Organizator.

Sve utakmice počinju u točno zakazano vrijeme. Ukoliko neka ekipa kasni, utakmica se registrira u korist protivnika s 3:0 b.b. i nema čekanja momčadi u odnosu na delegiranu satnicu.

Iznimno, ako se obje ekipe, suci, delegat i Organizator dogovore, eventualno se može pričekati ekipa koja kasni na utakmicu i tada utakmica može početi i sa zakašnjenjem. O takvom razvoju situacije odlučuje Voditelj.

Ukoliko obje momčadi ne pristupe utakmici, obje odmah gube utakmicu 3:0 b.b..

Nije dopušteno odgoditi utakmicu ili izmijeniti satnicu, osim u iznimnim slučajevima. O tome isključivo odlučuje Organizator u skladu s natjecateljskom praksom.

Članak 11.

Prijava igrača koji će nastupiti u danoj utakmici radi se 20 minuta prije početka utakmice na dan dogovorene utakmice.

Članak 12.



SPORTMIXTA



Igra se tzv. „nečista“ igra, tj. nema zaustavljanja vremena u vremenu igranja od 2 x 15 minuta.

Igra se na pet akumuliranih prekršaja, nakon čega se izvodi slobodan udarac s devet metara.

Igrač koji dobije crveni karton nema pravo nastupa na toj utakmici, ali nakon isteka dvije minute ili ako ekipa s igračem manje primi pogodak, može ući zamjenski igrač. Ako ekipa s igračem manje zabije pogodak, i dalje ostaju s igračem manje dok ne istekne zadana kazna ili dok ne prime pogodak.

Igrač koji dobije crveni karton može nastupiti na sljedećoj utakmici, osim u slučaju da ga voditelj kazni.

Kazna za neprimjerenu igru i ponašanje su: OPOMENA – žuti karton, ISKLJUČENJE – crveni karton.

Članak 13.

Aut se izvodi nogom tako da je lopta iza ili na uzdužnoj liniji. Aut je neizravan udarac te se iz istoga ne priznaje pogodak. Kod svih prekida, protivnički igrači moraju biti udaljeni pet metara od lopte. Korner se izvodi u za to označenom prostoru. Kod svih izravnih i neizravnih udaraca s visoko podignutom rukom dajete znak sucu da želite pet metara i taj se udarac izvodi obavezno na znak suca, dok se svi ostali prekidi izvode bez znaka suca. Vrijeme za izvođenje svih prekida je pet sekundi. Iz početnog udarca i poslije već postignutog pogotka ne može se izravno postići pogodak.

Za kontrolu vremena, zaustavljanje sata ili nadoknadu vremena isključivo su nadležni delegat i nogometni suci (prvi i drugi sudac) utakmice te oni isključivo odgovaraju i imaju pravo primjene ovoga članka.

Bodovanje

Članak 14.

Ako su dvije ekipe bodovno izjednačene, sljedeći su kriteriji postupanja:

SportMixta j.d.o.o.
Srednjaci 26
10 000 Zagreb, Hrvatska
info@sportmixta.hr
www.sportmixta.hr
OIB: 96847865053

Banka:
Privredna banka d.d
10 000 Zagreb, Croatia
IBAN: HR6023400091110641486

- a) o plasmanu odlučuje međusobni susret.
- b) ako je međusobni susret identičan, kriterij za plasman je gol razlika.
- c) treći kriterij je koja ekipa ima manje primljenih golova.

U slučaju da su tri ili više ekipa bodovno izjednačene, sljedeći su kriteriji postupanja:

- a) ukupni plasman određuje se postignutim rezultatima u međusobnim susretima
- b) ukoliko su ekipe izjednačene postignutim rezultatima u međusobnim susretima, bolja je ona ekipa koja je ukupno primila manje golova
- c) ako su ekipe izjednačene postignutim rezultatima u međusobnim susretima, bolja je ekipa koja je ukupno postigla više golova.
- d) ako su i po tom kriteriju iste, bolji plasman ima ekipa čija je ukupna gol razlika bolja.

Izgled dresa

Članak 15.

Sve momčadi obavezne su nastupiti u jednoobraznoj športskoj opremi. U slučaju identičnih dresova dviju momčadi, dresove mijenja drugoimenovana momčad u zapisniku.

Rezervne dresove, tj. Markere, osigurava Organizator.

Svi natpisi na dresovima (naziv momčadi, ime igrača, logo sponzora i sl.) moraju biti ispisani latiničnim pismom.

Žalbeni postupak

Članak 16.

Pravo žalbe (u pisanom obliku) na bilo koju utakmicu ima svaka momčad koja u roku od šezdeset (60) minuta nakon završetka utakmice izvrši uplatu pristojbe od 500,00 kn (uvjet za rješavanje).

U slučaju cjelovitog pozitivnog rješenja žalbe, uplaćeni iznos vraća se uplatitelju.

-

Ostale propozicije

Članak 17.

Voditelji ekipa dužni su sve svoje igrače upoznati s propozicijama natjecanja te odgovaraju za njihovo provođenje.

Članak 18.

Za sve što nije definirano u ovim propozicijama, vrijede pravilnici HNS-a i sličnih liga i turnira malog nogometa, a pravo tumačenja pravilnika i propozicija ima isključivo organizator (voditelj natjecanja) i njegova je odluka konačna bez prava na žalbu.

Disciplinski pravilnik u skladu je s pravilnikom HNS-a i sličnih liga i turnira malog nogometa u Hrvatskoj. Isključivo pravo tumačenja u skladu s praksom ima voditelj koji je ujedno i disciplinski sudac.

Članak 19.

Organizator (voditelj) ostavlja sebi za pravo da može promijeniti ili nadopuniti neke od članaka ovih propozicija (s tim da bitno ne odudaraju od biti propozicija) i u tijeku samoga natjecanja, a o kojima će ekipe biti na vrijeme obaviještene putem službenih internetskih stranica Organizatora.

ZAGREB, 11. lipnja 2019.

Prvi poslovni malonogometni turnir grada Sveta Nedelja



SportMixta j.d.o.o.
Srednjaci 26
10 000 Zagreb, Hrvatska
info@sportmixta.hr
www.sportmixta.hr
OIB: 96847865053

Banka:
Privredna banka d.d
10 000 Zagreb, Croatia
IBAN: HR6023400091110641486

Pere Markić, direktor
www.sportmixta.hr
e-mail: info@sportmixta.hr
mobitel: 098 943 67 63
Powered by: SportMixta



Amateur playground