



Apstiprinu

Preiļu Novada BJSS direktors

E. Vaivods

2024. Gada 9. maijs

Preiļu Novada Čempionāts futbolā 2024

Turnīra Nolikums

1. Mērķis:

1.1. Izveidot un attīstīt draudzīgas attiecības starp dažāda vecuma cilvēkiem, veicināt sportisku dzīvesveidu un futbola popularitātes celšanu.

1.2. Veicināt aktīva dzīvesveida piekopšanu un tā popularizēšanu Preiļu Novadā.

2. Sacensību vadība:

2.1. Sacensības organizē un vada Preiļu Novada BJSS

2.2. Sacensību galvenais tiesnesis - Lauris Vilcāns (mob. 29522232, e-pasts: laurisvilcans@preili.lv).

3. Komandu Pieteikšana

3.1. Turnīram jāpiesaka vismaz 10 laukuma spēlētāji un vārtsargs. Komanda var pieteikt 15 spēlētājus uz visu turnīru.

3.2. Piesakoties turnīram jāaizpilda komandas pieteikuma veidlapa, jāiesniedz čempionāta galvenajam tiesnesim personiski, vai jānosūta elektroniskā veidā uz e-pastu lauris.vilcans@preili.lv ne vēlāk kā 1 dienu pirms čempionāta pirmās spēles. Sacensību pieteikumu skatīt " Pielikums Nr. 1.

4. Sacensību vieta un laiks:

4.1. Turnīra spēles notiek Preiļu pilsētas mākslīgā gutbola laukumā Kooperatīva ielā 4.

4.2. Spēles notiek pēc sastādīta kalendāra, kurš tiks precizēts pēc tam, kad ir noslēgusies pieteikšanās čempionātam. Precīzs spēļu kalendārs tiks

ievietots mājaslapā <https://futbols.pbjss.edu.lv/> ne vēlāk kā 2 dienas pirms turnīra pirmā posma.

4.3. Komanda pieteikt dalību čempionātā var līdz 22. maijam (ieskaitot). Komandas dalība turnīrā tiek apstiprināta pēc tam, kad ir aizpildīta pieteikuma forma un saņemts apstiprinājums no turnīra galvenā tiesneša.

4.4. Čempionāts tiek izspēlēts no 2024.gada 25. maija līdz 21. jūlijam (izspēles datumi var tikt mainīti atkarībā no komandu pieteikumu skaita).

5. Sacensību kārtība un tiesāšana:

5.1. Sacensības tiek rīkotas un notiek atbilstoši pastāvošajiem FIFA 7:7 futbola noteikumiem.

5.2. Spēles ilgums 2x25 min (laiku neapstādinot). Puslaika pārtraukums 5min.

5.3. Čempionātā drīkst piedalīties tikai tie spēlētāji, kuri ir ieraktīti komandas pieteikumā.

5.4. Komandu vietu kārtību nosaka pēc iegūto punktu summas (uzvara - 3 p., neizšķirts - 1 p., zaudējums - 0 p.). Ja divām vai vairākām komandām būs vienāda punktu summa, tad augstāku vietu ieņems komanda, kurai ir labāki rādītāji savstarpējās spēlēs (punkti, vārtu starpība, iegūtie vārti). Ja šie rādītāji nenoskaidro vietu kārtību, tad to nosaka pēc rādītājiem visās spēlēs (uzvaru skaits, vārtu starpība, iegūtie vārti).

5.5. Pēc priekšsacīkšu rezultātiem notiek pusfinālspēles. Pēc tam notiek spēles par 1. - 2. un 3. - 4. vietu. Ja uzvarētājs netiek noskaidrots, tiek nozīmēta soda sitienu izpilde – pa 5 katrai komandai (pēc tam līdz pirmajai kļūdei). Iespējamās izmaiņas atkarībā no komandu pieteikumu skaita.

5.6. Ja komanda nav ieradusies vismaz 5 cilvēku sastāvā uz spēles sākuma brīdi, tiek uzskatīts, ka komanda nav ieradusies uz spēli.

5.7. Ja komanda izstājas vai tiek izslēgta no turnīra, atlikušajās spēlēs tiek ieskaitīti zaudējumi ar 0:10, ja tā ir nospēlējusi vismaz 50% no paredzētajām spēlēm, pretējā gadījumā visi komandas rezultāti tiek anulēti.

5.8. Tiesāšanu nodrošina 1 laukuma tiesnesis.

5.9. Sacensības tiesā čempionāta galvenā tiesneša nozīmēti tiesneši.

5.10. Tiesnešu lēmumi nav apstrīdami

6. Disciplinārais reglaments

6.1. Sacensību dalībnieks saņem 1 spēles diskvalifikāciju, ja:

- spēlētājs saņemis 3 dzeltenās kartiņas turnīra laikā
- spēlētājs saņemis 1 sarkano kartiņu
- kopā tiek skaitītas priekšsacīkšu, pārspēļu un pusfinālspēļu kartiņas

6.2. Par necenzētu vārdu, fiziska spēka lietošanu, aizvainojošu žestu un izteicienu lietošanu diskvalificē uz 1 spēli vai visu turnīru un komandai tiek piešķirts tehniskais zaudējums attiecīgi turnīra nolikuma noteikumiem.

7. Medicīna

7.1. Par dalībnieka veselības stāvokli un fizisko sagatavotību sacensību laikā atbild katrs attiecīgās komandas dalībnieks

7.2. Katrai komandai ir jānodrošina elementāra pirmā medicīniskā palīdzība dažādos traumu gadījumos.

8. Finansiālie nosacījumi

8.1. Visi ar turnīra organizāciju saistītie izdevumi tiek segti no komandu dalības maksas € 65 eur vienai komandai Preiļu novada BJSS līdzfinansējuma.

8.2. Preiļu novada BJSS komandas startē bez dalības maksas.

9. Apbalvošana

9.1. 1. vietas ieguvēju komanda tiek apbalvota ar kausu un medaļām (14 spēlētāji + 1 treneris)

9.2. 2.-3.vietu ieguvēju komandu spēlētāji tiek apbalvoti ar medaļām (14 spēlētāji + 1 treneris).

9.3. Tiek apbalvoti individuāli: rezultatīvākais spēlētājs, labākais aizsargs, labākais vārtsargs, labākais uzbrucējs un turnīra vērtīgākais spēlētājs (" MVP ").

10. Datu aizsardzība un datu glabāšana:

10.1. Sabiedrības informēšanas nolūkos var tikt veikta foto vai video fiksācija. Vizuālais materiāls var tikt ievietots Preiļu Novada un Preiļu Novada BJSS informatīvajos kanālos.

10.2. Visi personas dati, kas tiek nodoti turnīra organizatoriem netiks izpausti trešajām personām. Izņēmums ir foto un video materiāli no čempionāta spēlēm.

10.3. Piesakoties sacensībām, dalībnieki apliecina, ka neiebilst savu personas datu apstrādei sacensību protokolos un sacensību laikā uzņemto fotogrāfiju un video materiālu izmantošanai sacensību publiskajos materiālos ar mērķi iestādes darba popularizēšanai, sacensību dalībnieku sasniegumu atspoguļošanai. Sacensību organizators Preiļu novada pašvaldības izglītības iestāde Preiļu novada BJSS, reģistrācijas nr. 4271902192, apliecina, ka personu dati netiks nodoti trešajām personām un tiks izmantoti vienīgi sacensību vajadzībām. Jūsu personas datu apstrādes pārzinis ir Preiļu novada Izglītības pārvalde, reģistrācijas Nr. 40900025196, adrese Rēzeknes iela 26, Preiļi, Preiļu novads, LV-5301.

12. Citi noteikumi:

12.1. Spēļu norises vitās kategoriski aizliegts ienest un lietot alkoholiskos dzērienus, smēķēt skolas teritorijā, vai lietot citus apreibinošos līdzekļus, kā arī atrasties to iespaidā.

12.2. Turnīra informācija - aktuālās ziņas, jaunumi, spēļu kalendārs, rezultāti, rezultatīvākie spēlētāji, fotogalerijas un cita informācija pieejama mājaslapā <https://futbols.pbjss.edu.lv/>, kā arī Facebook lapā www.facebook.com/pbjss/ .

Sac. galv. tiesnesis: L. Vilcāns

