

rekiny futbolu

XV MISTRZOSTWA CHORĄGWI MAZOWIECKIEJ ZHP

W HALOWEJ PIŁCE NOŻNEJ

REKINY FUTBOLU 2026

MŁAWA

REGULAMIN TURNIEJE DODATKOWE

I. TURNIEJE DODATKOWE

W trakcie Mistrzostw zostaną przeprowadzone dodatkowe rywalizacje dla osób chętnych w następujących konkurencjach:

1. Rywalizacja w „FC26”

Nocny turniej „FC26” zostanie rozegrany w drugi dzień turnieju, rozpocznie się w sobotę na głównym obiekcie. Organizator zastrzega sobie możliwość rozpoczęcia turnieju w 1 dzień mistrzostw na głównym obiekcie. Zgłoszenia będą prowadzone 1 godzinę przed rozpoczęciem turnieju. Turniej będzie odbywał się w oparciu o poniższe zasady:

- konsola: Xbox One
- wersja i nazwa gry: FC26 EA Sports
- system turnieju: pucharowy 2 vs 2 lub 1 vs 1
- prędkość gry: Normalna.
- długość połowy: 4 minut.
- kartki, spalone, kontuzje: włączone.

2. Rywalizacja w piłce nożnej dwuosobowej „STREET SOCCER”

Nocny turniej STREET SOCCER zostanie rozegrany w drugi dzień turnieju, rozpocznie się w sobotę na głównym obiekcie. Zgłoszenia będą prowadzone 1 godzinę przed rozpoczęciem turnieju. Turniej będzie odbywał się systemem pucharowym, rywalizacja będzie odbywała się według następujących wstępnych zasad:

- rywalizują zespoły składające się z dwóch graczy,
- rywalizacja odbywa się na wyznaczonym placu o wymiarach 5x10m z małymi bramkami,
- rywalizację wygrywa zespół z chwilą uzyskania przewagi dwubramkowej, przy czym bramka jest strzelona, gdy zespół wprowadzi piłkę do bramki (nie można strzelać z ponad połowy boiska),
- w przypadku faulu przez drużynę na jej własnej połowie drużyna przeciwna wykonuje rzut karny (strzał piętą z połowy), w przypadku faulu na połowie drużyny przeciwnej wykonywany jest rzut wolny,
- w trakcie gry nie ma autów ani rzutów różnych, w przypadku opuszczenia przez piłkę placu gry po zagraniu zawodnika, piłkę otrzymuje drużyna przeciwna,
- każdy z zawodników zespołu może poruszać się po całym boisku, nie ma stałych bramkarzy,
- w rywalizacji gra się piłką o rozmiarze 4 – 4,5,

3. Rywalizacja w turnieju „TURBOREKIN”

Nocny turniej TURBOREKIN zostanie rozegrany w pierwszy dzień turnieju, rozpocznie się w piątek wieczór na płycie głównej. Zgłoszenia będą prowadzone 1 godzinę przed rozpoczęciem turnieju.

W turnieju trzeba wykazać się umiejętnościami technicznymi podczas wykonywania różnych konkurencji:

- „Sam na Sam” – zawodnik musi wygrać pojedynek z bramkarzem. Za gola przyznaje się 7 pkt. Zawodnik ma 2 próby, aby strzelić bramkę.
- „Rzuty karne” – zawodnik wykonuje dwa rzuty karne. Każdy gol to 5 pkt.
- „Karny w ciemno” – zawodnik wykonuje jeden rzut karny, mając zawiązane oczy. Za zdobytego gola przyznaje się 10 pkt.
- „Płachta na byka” – zawodnik musi trafić w jeden z pięciu otworów na płachcie, która jest zamontowana na bramce (dwa otwory obok lewego słupka – za 10, 15, dwa kolejne obok prawego słupka punktowane analogicznie i piąty na środku bramki, tuż pod poprzeczką – za 5 pkt). Zawodnik ma dwie próby.
- „Słabszą nogą ponad głową” – zawodnik ma odbijać piłkę swoją „słabszą” stopą (tzn. prawonóżny gracz musi używać lewej nogi i vice versa). Konkurencja zostaje przerwana po upływie czasu (1 minuta) lub gdy piłka spadnie na ziemię. Każde odbicie to 1 pkt.
- „Strzał w poprzeczkę” - zawodnik ma za zadanie uderzyć piłkę tak, aby uderzyła ona w poprzeczkę. Każdy uczestnik ma do wykorzystania 3 rzuty. Za każde celne uderzenie przyznaje się 3 pkt.
- „Skakać każdy może” - do tej konkurencji poza głównym zawodnikiem potrzebne będą jeszcze 2 osoby, trzymające za dwa końce skakankę. Zawodnik trzymając pomiędzy nogami na wysokości kostek piłkę ma za zadanie przeskakiwać przez skakankę. Za każdy skok zawodnik otrzymuje 2 pkt.

4. Rywalizacja w „PIŁKARZYKI”

Nocny turniej PIŁKARZYKÓW zostanie rozegrany w pierwszy dzień turnieju, rozpocznie się w piątek wieczorem na głównym obiekcie. Zgłoszenia będą prowadzone 1 godzinę przed rozpoczęciem turnieju. Turniej będzie odbywał się systemem pucharowym, rywalizacja będzie odbywała się według następujących zasad:

- rywalizacja odbywa się między dwuosobowymi zespołami,
- mecz wygrywa zespół, który jako pierwszy uzyska 10 bramek,
- mecz poprzedza rzut monetą, zwycięzca może wybrać stronę stołu,
- przed wprowadzeniem piłki do gry sędzia musi zapytać zawodników czy są przygotowani do gry,
- każdy następny serw w trakcie meczu przypada drużynie, która ostatnia straciła bramkę,
- jeśli piłka opuści pole gry, gra zostaje wznowiona z linii obrony przeciwnika; jeżeli nie da się rozstrzygnąć osoby, która wyrzuciła piłeczkę, gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim (czyli wrzuceniem piłki na boisko przez sędziego)
- piłka, która się zatrzyma i jest poza zasięgiem jakiegokolwiek zawodnika nazywana jest „martwą”. Taka piłka powinna zostać zaserwowana jeszcze raz, przez sędziego – rzutem sędziowskim
- piłka, która wpadnie do bramki jest uznawana za punkt zdobyty, nawet jeżeli wypadnie z bramki lub opuści pole gry.

II. TURNIEJ CHEERLEADEREK

1. W Turnieju mogą uczestniczyć zespoły składające się z minimum 5 zawodników czynnie wykonujących prezentowany układ taneczny. Limit górny nieograniczony.
2. Turniej będzie rozegrany w jednej kategorii wiekowej: OPEN.
3. Każdy zespół zobowiązany jest do przygotowania:
 - jednego układu tanecznego - tańczonego z pomponami,
 - każdy zawodnik zobowiązany jest posługiwać się podczas prezentacji tanecznej dwoma pomponami,
 - czas trwania 180 - 300 sekund,
 - czas trwania prezentacji tanecznej, wykonywanej bez przerw z pomponami, musi być równy co najmniej 1/3 czasu trwania całej prezentacji,
 - czas trwania prezentacji liczony jest od początku muzyki do momentu zakończenia układu pozą taneczną lub zejściem z parkietu,
 - zespoły zobowiązane są do przygotowania podkładu muzycznego na zewnętrznych nośnikach danych (typu pendrive), w formacie mp3 (inne formaty nie będą obsługiwane)
 - tancerze występują w strojach o charakterze sportowo-tanecznym i obuwiu nie niszczącym parkietu.
4. Układy choreograficzne mogą zawierać elementy typowe dla cheerleadingu (skoki cheerleaderskie, skoki taneczne, piruety, arm motion, wysokie wymachy, szpagaty), ale ich brak nie będzie miał wpływu na ocenę końcową sędziów.
5. Niedozwolone jest stosowanie: popisów kaskaderskich, piramid (elementów gimnastyki akrobatycznej), podnoszenia (osoba podnoszona nie ma obiema nogami kontaktu z parkietem – dozwolone jest stosowanie partnerowań i podnoszeń jeżeli osoba podnoszona jedną nogą utrzymuje kontakt z parkietem). Elementy dozwolone to: przewroty w przód i w tył z pozycji niskich (z przysiadu lub siadu), przewrót w tył przez bark oraz boczne przetaczania, zmodyfikowane stanie na rękach zwane szwedzkiem.
6. Turniej odbędzie się w niedzielę 8 marca 2026 podczas rozgrywek finałowych na Mławskiej Hali Sportowej w Mławie.
7. W turnieju mogą wziąć udział wszystkie chętne zespoły, niekoniecznie biorące udział w rozgrywkach piłkarskich Mistrzostw.
8. Wygrany zespół otrzyma specjalny Puchar Mistrzostw oraz nagrodę, a każdy zespół biorący udział w turnieju, otrzyma dyplom.
9. Rywalizujące drużyny zostaną ocenione przez Jury powołane przez Organizatorów.
10. Ocenie podlegać będą w szczególności: precyzja, synchronizacja, różnorodność elementów, oryginalność, dynamika układu.

III. ZAKOŃCZENIE.

1. Uczestników Mistrzostw obowiązuje przestrzeganie Prawa i Przyrzeczenia Harcerskiego.
2. Uczestników Mistrzostw obowiązuje przestrzeganie regulaminu Mistrzostw.

3. Zawodnicy na stawienie się na turnieje poboczne mają 1 minutę. Czas liczony jest od wywołania przez mikrofon zawodnika/-ów. Po upływie 1 minuty w wypadku niestawienia się na turniej poboczny gra oddawana jest walkowerem.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość rozpoczęcia turniejów w inny dzień mistrzostw niż przewidziano.
5. Nieprzestrzeganie regulaminu może spowodować wykluczeniem z Mistrzostw.
6. Ostateczna interpretacja regulaminu Mistrzostw należy do organizatora.