



GORZÓW CUP



2024

ORGANIZATORZY:





PROGRAM TURNIEJU:

• 8.06.2024r.

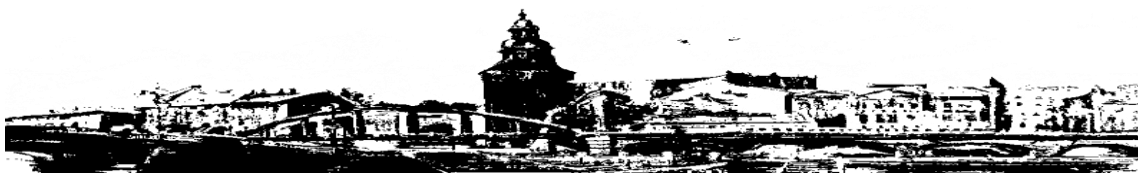
- 14:00 Przyjazd i obiad
 - ZGODNIE Z PRZYDZIAŁEM HOTELOWYM, 66-400 Gorzów Wielkopolski
- 15:00 Zakwaterowanie
 - ZGODNIE Z PRZYDZIAŁEM HOTELOWYM, 66-400 Gorzów Wielkopolski
- 16:00 Uroczyste otwarcie turnieju
 - Stadion OSiR ul. Olimpijska, Gorzów Wlkp.
- 16:30-19:40 Rozgrywki grupowe
 - Stadion OSiR ul. Olimpijska, Gorzów Wlkp.
- 20:00-21:00 Kolacja
 - ZGODNIE Z PRZYDZIAŁEM HOTELOWYM, 66-400 Gorzów Wielkopolski

• 9.06.2024r.

- 8:00-9:30 Śniadanie
 - ZGODNIE Z PRZYDZIAŁEM HOTELOWYM, 66-400 Gorzów Wielkopolski
- 11:00-14:00 Faza grupowa (Grupa złota i srebrna)
 - Stadion OSiR ul. Olimpijska, Gorzów Wlkp.
- 15:00-16:00 Obiad
 - Stadion OSiR ul. Olimpijska, Gorzów Wlkp.
- 17:00 Wyjazd

ORGANIZATORZY:





REGULAMIN TURNIEJU

§ 1 ORGANIZATOR

1. Organizatorem Turnieju „**GORZÓW CUP 2024**” (zwanym dalej Turniejem) jest Ośrodek Sportu i Rekreacji w Gorzowie Wielkopolskim, Lubuski Związek Piłki Nożnej oraz Okręgowy Związek Piłki Nożnej w Gorzowie Wlkp.
2. Koordynatorem Turnieju jest Okręgowy Związek Piłki Nożnej.
3. Turniej Piłki Nożnej „**GORZÓW CUP 2024**” rozgrywa się na podstawie przepisów gry w piłkę nożną, zgodnie z niniejszym regulaminem i obowiązującymi postanowieniami Polskiego Związku Piłki Nożnej.

§ 2 CEL TURNIEJU

1. Celem rozgrywek jest:
 - a. Promowanie piłki nożnej wśród dzieci, zasad Fair Play oraz programu Respect, wychowanie poprzez sport, kształtowanie zdrowego stylu życia i aktywizację lokalnych środowisk sportowych.
 - b. Wyłonienie najzdolniejszych piłkarzy z roczników 2013 i MŁODSI.
 - c. Wyłonienie zwycięzców

§ 3 FORMUŁA TURNIEJU

1. W Turnieju biorą udział drużyny, które reprezentują kluby sportowe z Polski oraz kluby zagraniczne.
2. Niniejszy regulamin obowiązuje na czas trwania Turnieju.
3. W rozgrywkach mogą brać udział wyłącznie zespoły składające się z zawodników urodzonych od 1 stycznia 2013.
4. Zgłaszana drużyna musi składać się z minimum 8 i maksymalnie 12 zawodników

§ 4 SCHEMAT TURNIEJU NA POSZCZEGÓLNYCH SZCZEBŁACH ROZGRYWEK

1. Turniej rozgrywany będzie według poniższego schematu:
 - I RUNDA (sobota) – faza grupowa: zakwalifikowane do turnieju zespoły w wyniku przeprowadzonego losowania przeprowadzonego na żywo (Facebook-> Lubuski Związek Piłki Nożnej) rozgrywają spotkania w dwóch grupach.
 - II RUNDA (niedziela) – faza pucharowa: zależnie od zajętego miejsca w fazie grupowej zespoły awansują do grupy walczącej o miejsca 1-4 oraz 5-8.

ORGANIZATORZY:





§ 5 PUNKTACJA

1. W Turnieju stosuje się następującą punktację:
 - za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty,
 - za mecz nierozstrzygnięty (remisowy) 1 punkt,
 - za przegraną 0 punktów.

2. W przypadku zakończenia meczu wynikiem remisowym (dot. fazy pucharowej na każdym etapie rozgrywek) drużyny wykonują serię po 3 rzuty karne każda. Jeżeli po rozegraniu serii rzutów karnych żadna z drużyn nie osiągnęła przewagi bramkowej, wówczas przeprowadza się serię następnych rzutów karnych z tym, że odbywają się one na przemian 1/1 do momentu zdobycia przewagi po danej rundzie rzutów karnych. Za każdym razem rzut karny wykonuje inny zawodnik. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy każdy z zawodników wykonał już rzut karny, a wynik nadal pozostaje nierozstrzygnięty.

3. W Turnieju (na każdym jego etapie) kolejność w tabeli ustala się według liczby zdobytych punktów.

4. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwie drużyny, o zajęтым miejscu decyduje w kolejności:
 - a. Wynik bezpośredniego spotkania;
 - b. Korzystniejsza różnica bramek ze wszystkich spotkań rozegranych w Turnieju;
 - c. Większa liczba strzelonych bramek;
 - d. Rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

5. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez trzy drużyny lub więcej drużyn, o zajęтым miejscu decyduje w kolejności:
 - a. Mała tabela zawierająca wyniki bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - b. Korzystniejsza różnica bramek ze wszystkich spotkań rozegranych w Turnieju;
 - c. Większa liczba strzelonych bramek;
 - d. Rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

ORGANIZATORZY:





§ 6 DYSKWALIFIKACJA Z TURNIEJU

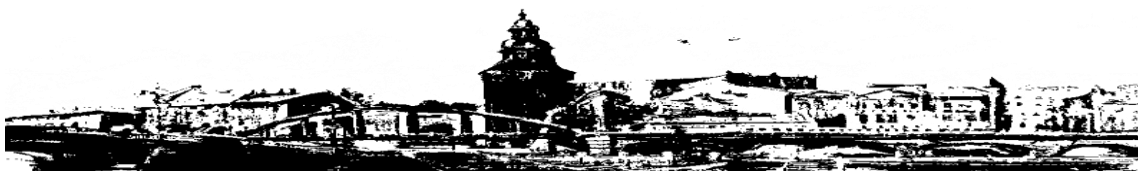
Drużyna nieprzestrzegająca postanowień niniejszego regulaminu zostanie wykluczona z rozgrywek na podstawie decyzji Organizatora. W takim przypadku spotkania rozegrane przez wykluczoną drużynę zostaną automatycznie zweryfikowane stosunkiem bramek 3:0 na korzyść drużyny przeciwnej. Powodem dyskwalifikacji drużyny może być również rażąco niesportowe zachowanie zawodnika lub niewychowawcze zachowanie trenera lub innej osoby związanej z daną drużyną.

§ 7 ZASADY TURNIEJU

1. Drużyna biorąca udział w Turnieju składa się z:
 - a. Minimum 8 i maksymalnie 12 zawodników
 - b. Maksymalnie dwóch osób dorosłych w tym Trenera.
2. Tylko taki skład zespołu dopuszczany jest do przebywania na boisku.
3. Czas trwania jednego meczu wynosi –2 x 15 min.
4. Liczba zawodników na boisku: 6 +1
5. W czasie spotkania obowiązują zmiany powrotne we właściwej strefie zmian.
6. Zawodnicy muszą brać udział w poszczególnych etapach rozgrywek w strojach mogących odróżnić ich od drużyny przeciwnej. W trakcie turnieju zawodnicy muszą posiadać na koszulkach numery wg obowiązujących przepisów oraz mają obowiązek występować z tymi samymi numerami przez cały czas trwania rozgrywek.
7. Zawodnicy mogą rozgrywać spotkania w obuwiu piłkarskim (lanki, korkotrampki), obowiązuje zakaz gry we wkrętach.
8. Mecze rozgrywa się piłkami nr 4.
9. Wymiary boiska: 60 – 70 m x 40 - 45 m
10. Wymiary bramek: 5x2 m.
11. Pole karne o wymiarach 9 x 15 metrów
12. Obowiązkowo podczas Turnieju każdy uczestnik musi posiadać dokument tożsamości (legitymacja szkolna, dowód osobisty, paszport).

ORGANIZATORZY:





13. Przed rozpoczęciem Turnieju kierownik zespołu składa w biurze organizacyjnym listę uczestników według wzoru.

§ 8 SĘDZIOWIE

1. W trakcie meczu obsadę sędziowską stanowi jeden sędzia.

§ 9 PRZEPISY GRY W TRAKCIE TURNIEJU

W trakcie trwania Turnieju stosuje się przepisy gry Polskiego Związku Piłki Nożnej :

1. Nie obowiązuje przepis dotyczący pozycji spalonej.
2. Odległość muru od piłki przy stałych fragmentach gry wynosi 5 m.
3. Rzut karny wykonuje się z odległości 9 m od środka linii bramkowej.
4. Wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
5. Piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
6. Rzut wolny: bramkę bezpośrednio z rzutu wolnego można zdobyć tylko z wykonanego z połowy przeciwnika. Odległość muru 5 m.
7. Aut: zawodnik stojąc za linią boczną wrzuca piłkę oburącz zza głowy, nie odrywając nóg od podłoża.
8. Rzut od bramki jest wybijany z tzw. „piątki”. – zagranie piłki nogą leżącą nieruchomo w dowolnym miejscu pola karnego –piłka musi być zagrana do współpartnera w obrębia własnej połowy.
9. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne: czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty (żółta kartka) lub 3 minuty w zależności od stopnia przewinienia (czerwona kartka).
10. W przypadku straty bramki przez zespół grający w osłabieniu na skutek żółtej kartki, kara dyscyplinarna ulega anulowaniu (można wprowadzić do gry ukaranego zawodnika).
11. Czerwona kartka (również będąca skutkiem drugiej żółtej kartki) powoduje automatyczne wykluczenie z gry zawodnika do końca spotkania.
12. W przypadku straty bramki przez zespół grający w osłabieniu na skutek czerwonej kartki, bądź po upływie kary 3-minutowej, można wprowadzić do gry zawodnika innego niż ukarany czerwona kartką.
13. Każdy zespół jest zobowiązany i odpowiada za ubezpieczenie zawodników NNW.

ORGANIZATORZY:





§ 10 NAGRODY

1. Zwycięzcy Turnieju otrzymają :
 - nagrodę główną.
2. Nagrody indywidualne dla najlepszego zawodnika, najlepszego bramkarza i najlepszego strzelca.

§ 11 PROTESTY

1. Wszelkie protesty rozpatrywane będą przez Organizatora Turnieju.
2. Będą one rozpatrywane tylko w sytuacji, gdy zostaną złożone na piśmie, przed rozpoczęciem spotkania zainteresowanych zespołów lub w trakcie jego trwania .
3. Protesty złożone po zakończeniu meczu nie będą rozpatrywane.
4. Protesty należy składać w Biurze Zawodów.
5. Weryfikacja dowolnego zawodnika (wiek, szkoła, badania lekarskie) przez Trenera innej drużyny może nastąpić w Biurze Zawodów tylko i wyłącznie w trakcie trwania fazy grupowej rozgrywek .

§ 12

O wszystkich sprawach dotyczących rozgrywek w Turnieju, a nieobjętych przepisami niniejszego regulaminu decyzje podejmuje Organizator Turnieju.

§ 13

Interpretacja niniejszego regulaminu przysługuje Organizatorowi Turnieju. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.

ORGANIZATORZY:





HARMONOGRAM GIER

FAZA GRUPOWA

8.06.2024r.

GRUPA A – Boisko nr 1-2

Lp	DRUŻYNA	BRAMKI			PUNKTY
		+	-	BILANS	
1.	REPREZENTACJA GORZOWA				
2.	GÓRNIK ZABRZE				
3.	ŁKS ŁÓDŹ				
4.	FASE SZCZECIN				

Lp.	Boisko	Godzina	Drużyna	Wynik	Drużyna
1.	Nr 1	16:30	REPREZENTACJA GORZOWA		FASE SZCZECIN
2.	Nr 2	16:30	GÓRNIK ZABRZE		ŁKS ŁÓDŹ
3.	Nr 1	17:10	FASE SZCZECIN		ŁKS ŁÓDŹ
4.	Nr 2	17:10	REPREZENTACJA GORZOWA		GÓRNIK ZABRZE
5.	Nr 1	17:50	GÓRNIK ZABRZE		FASE SZCZECIN
6.	Nr 2	17:50	ŁKS ŁÓDŹ		REPREZENTACJA GORZOWA

ORGANIZATORZY:





GRUPA B – Boisko nr 3-4

Lp	DRUŻYNA	BRAMKI			PUNKTY
		+	-	BILANS	
1.	CHEMIK GORZÓW				
2.	PIAST GLIWICE				
3.	SLOVAN LIBEREC				
4.	POGOŃ SZCZECIN				

Lp.	Boisko	Godzina	Drużyna	Wynik	Drużyna
1.	Nr 3	16:30	CHEMIK GORZÓW		POGOŃ SZCZECIN
2.	Nr 4	16:30	PIAST GLIWICE		SLOVAN LIBEREC
3.	Nr 3	17:10	POGOŃ SZCZECIN		SLOVAN LIBEREC
4.	Nr 4	17:10	CHEMIK GORZÓW		PIAST GLIWICE
5.	Nr 3	17:50	PIAST GLIWICE		POGOŃ SZCZECIN
6.	Nr 4	17:50	SLOVAN LIBEREC		CHEMIK GORZÓW

ORGANIZATORZY:





FAZA PUCHAROWA

9.06.2024r.

GRUPA ŻŁOTA (Walka o miejsca 1-4)

Boisko nr 1-2

Lp	DRUŻYNA	BRAMKI			PUNKTY
		+	-	BILANS	
1.					
2.					
3.					
4.					

Lp.	Boisko	Godzina	Drużyna	Wynik	Drużyna
1.	Nr 1	11:00			
2.	Nr 2	11:00			
3.	Nr 1	11:40			
4.	Nr 2	11:40			
5.	Nr 1	12:20			
6.	Nr 2	12:20			

ORGANIZATORZY:





GRUPA SREBRNA (Walka o miejsca 5-8)

Boisko nr 3-4

Lp	DRUŻYNA	BRAMKI			PUNKTY
		+	-	BILANS	
1.					
2.					
3.					
4.					

Lp.	Boisko	Godzina	Drużyna	Wynik	Drużyna
1.	Nr 3	11:00			
2.	Nr 4	11:00			
3.	Nr 3	11:40			
4.	Nr 4	11:40			
5.	Nr 3	12:20			
6.	Nr 4	12:20			

ORGANIZATORZY:

