



## Regulamin Turnieju 1x1

### § 1 ORGANIZATOR

1. Organizatorem turnieju piłki nożnej „ 1x1 ” (zwanego dalej „Turniejem”) jest Akademia Młodego Piłkarza GOOL (zwany dalej również „Organizatorem” lub „AMP ”)
2. Turniej rozgrywa się na podstawie przepisów gry w piłkę nożną (zwanym dalej „Przepisami Gry”), zgodnie z niniejszym regulaminem (zwanym dalej „Regulaminem”) oraz obowiązującymi postanowieniami i przepisami Polskiego Związku Piłki Nożnej.
3. Turniej odbywa się w terminach wskazanych w oficjalnym harmonogramie Turnieju (§ 4 niniejszego Regulaminu) – zwanym dalej „Harmonogramem”. Akademia Młodego Piłkarza GOOL zastrzega sobie prawo do aktualizacji, uzupełnienia lub zmiany Harmonogramu w każdym czasie, w zależności od zaistniałych okoliczności, zaistnienia nadzwyczajnych lub nieprzewidywanych sytuacji, np. zdarzeń o charakterze siły wyższej, stanów nadzwyczajnych, stanu zagrożenia epidemicznego lub stanu epidemii. Aktualizacje, uzupełnienia lub zmiany Harmonogramu będą każdorazowo publikowane na stronie [www.ampgool.pl](http://www.ampgool.pl)

### § 2 CEL TURNIEJU

1. Celem Turnieju jest:
    - a. szkolenie w zakresie gry 1x1 (zachęcenie do gry 1x1, doskonalenie umiejętności w ofensywie i defensywie, kształtowanie odwagi u zawodników, budowanie świadomości trenerów),
    - b. promowanie piłki nożnej wśród dzieci, zasad fair play, wychowywanie poprzez sport, kształtowanie zdrowego stylu życia i aktywizacja lokalnych środowisk sportowych,
    - c. wyłonienie zwycięzców – chłopców i dziewczynek w kategoriach: 2018, 2017, 2016, 2015 i 2014, 2013 i starsi .
2. Turniej jest rozgrywany w następujących kategoriach wiekowych:
- **Rocznik 2018,**
  - **Rocznik 2017,**
  - **Rocznik 2016,**
  - **Rocznik 2015,**
  - **Rocznik 2014,**
  - **Rocznik 2013 i starsi**

### § 3 FORMUŁA TURNIEJU

1. W 1x1 biorą udział zawodnicy zrzeszeni w Akademii Młodego Piłkarza GOOL.

2. W Turnieju Finałowym mogą wziąć udział jedynie zawodnicy, zgłoszeni przez Trenerów jako zwycięscy eliminacji na oddziałach.
3. Regulamin obowiązuje na czas trwania rozgrywek wszystkich etapów Turnieju. Turniej rozgrywany będzie według poniższego schematu:

- 1. Etap eliminacji na oddziałach**
- 2. Finał**

#### § 4 HARMONOGRAM

1. Harmonogram Turnieju (AMP zastrzega sobie prawo do zmian w Harmonogramie):
  - a. Eliminacje na oddziałach od 4 maja do 13 maja (szczegółowy harmonogram dostępny na stronie [www.ampgool.pl](http://www.ampgool.pl))
  - b. Finał wydarzenia odbędzie się 24.05.2026 na boisku w Kotuniu
  - c. Organizator ma prawo do zmiany terminów wydarzenia.

#### §5 REJESTRACJA DO TURNIEJU FINAŁOWEGO

1. Zgłoszenie zawodników do udziału w Turnieju finałowym odbywa się przez Trenera drużyny poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego w terminie do 7 dni przed wydarzeniem.
2. Zawodnicy zgłoszeni po wskazanym terminie nie będą zgłoszeni do turnieju finałowego

#### § 6 ROZGRYWKI

1. Przebieg i zasady meczów eliminacyjnych
  - a. Wszyscy uczestnicy turniejów eliminacyjnych trafiają do jednej grupy – brak podziału na mniejsze
  - b. Uczestnicy rozgrywają mecze systemem ligowym „każdy z każdym”
  - c. W przypadku takiej samej ilości punktów miejsca 1-2 rozgrywamy rzuty karne z bramki do bramki na pustą.
2. Przebieg i zasady meczów turnieju finałowego
  - a. Wszyscy uczestnicy turniejów eliminacyjnych trafiają do jednej grupy – brak podziału na mniejsze
  - b. Uczestnicy rozgrywają mecze systemem ligowym „każdy z każdym”

#### § 7 PUNKTACJA

1. Stosuje się następującą punktację :
  - a. za zwycięstwo zawodnik / zawodniczka otrzymuje 3 punkty,
  - b. za mecz nierozstrzygnięty ( remisowy) – 1 punkt,
  - c. za przegraną – 0 punktów.
2. W turnieju ( na każdym jego etapie) klasyfikacja ustalana jest według liczby zdobytych punktów
3. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwóch lub więcej uczestników, o zajętych miejscu decyduje w kolejności:
  - a. liczba zdobytych punktów w meczach między tymi zawodnikami

- b. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek w meczach między tymi zawodnikami
  - c. przy dalszej równości, większa liczba zwycięstw
  - d. przy dalszej równości, korzystniejsza różnica bramek we wszystkich meczach
  - f. przy dalszej równości, rzutu karne pomiędzy zainteresowanymi zawodnikami
4. Jeżeli do ustalenia kolejności między dwoma lub więcej uczestnikami niezbędne są rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi uczestnikami, rozgrywa się je według następujących wytycznych :
- a. rzut karne wykonuje się z połowy boiska na pustą bramkę,
  - b. przeciwnik musi znajdować się poza polem gry. Zainteresowani uczestnicy rozgrywają bezpośrednio konkursy rzutów karnych.
  - c. w każdym pojedynczym konkursie rzutów karnych bierze udział dwóch zawodników,
  - d. w kolejności rozgrywania konkursów rzutów karnych jest ustalana na podstawie losowania.
  - e. w każdym konkursie rzutów karnych obaj uczestnicy wykonują po trzy rzuty z uwzględnieniem procedur i warunków opisanych w Przepisach gry
  - f. po rozegraniu rzutów karnych pomiędzy wszystkimi zainteresowanymi uczestnikami tworzy się tabela, uwzględniającą wyniki rzutów karnych,
  - g. w przypadku równej liczby wygranych konkursów rzutów karnych pomiędzy dwoma lub więcej uczestnikami rzuty karne pomiędzy tymi uczestnikami powtarza się.

#### § 8 DYSKWALIFIKACJA Z TURNIEJU ORAZ WERYFIKACJA WYNIKÓW

1. Zawodnik / Zawodniczka, nieprzestrzegający postanowień Regulaminu, może zostać wykluczony/a z rozgrywek na podstawie decyzji Organizatora. Powodem dyskwalifikacji zawodnika/zawodniczki może być rażąco niesportowe zachowanie zawodnika / zawodniczki lub niewychowawcze zachowanie trenera / rodzica.
2. Dyskwalifikacja może również nastąpić w sytuacji, gdy zawodnik / zawodniczka nie stawia się na boisku w określonym czasie.
3. Bramki uzyskane w wyniku przyznanego walkowera nie wlicza się do klasyfikacji strzelców
4. Weryfikacja wyniku w przerwany meczu ze względu na dyskwalifikację :
  - a. jeśli wynik był korzystny dla osoby zdyskwalifikowanej, wówczas następuje jego aktualizacja poprzez anulowanie zdobytych przez tego zawodnika goli i zachowanie liczby goli strzelonych przez przeciwnika. Zwycięzcy przysługuje liczba punktów z §7
  - b. jeśli w momencie wcześniejszego zakończenia meczu wynik był korzystniejszy dla przeciwnika osoby zdyskwalifikowanej, wówczas zostaje on zachowany. Zwycięzcy przysługuje liczba punktów zgodna z §7 regulaminu
  - c. jeśli w momencie przerwania lub weryfikacji meczu był wynik 0:0, wówczas wynik końcowy zostanie zaktualizowany jako 3:0 dla przeciwnika osoby zdyskwalifikowanej.
5. Weryfikacja wyników dotyczy tylko meczów, które zostały przerwane i nastąpiła dyskwalifikacja.

6. We wszystkich sprawach dotyczących dyskwalifikacji w turnieju, a nieobjętymi przepisami Regulaminu, decyzję podejmuje Koordynator Turnieju z ramienia Organizatora.

## §9 PRZEPISY GRY W TURNIEJU

### 1. POLE GRY

a. nawierzchnia pola gry:

mecze rozgrywane mogą być na boiskach trawiastych lub ze sztuczną nawierzchnią, również na boiskach typu „ORLIK”

b. wymiary pola gry:

szer. 9 m, dł. 18 podzielone na 3 sześciometrowe strefy

c. oznaczenia pola gry:

- pole gry może być oznaczone liniami ciągłymi, liniami przerywanymi bądź przy użyciu płaskich oznaczeń boiska

- w przypadku linii oznaczających strefy, muszą być linie malowane lub inne płaskie, bezpieczne oznaczenia (nieśliskie)

d. wymiary bramek :

szerokość 1,2 – 1,5m wysokość 0,7 -1,0 m

### 2. PIŁKA

Mecze w każdej kategorii wiekowej rozgrywa się piłkami w rozmiarze 4.

### 3. ZAWODNICY

W meczu bierze udział 2 zawodników toczących grę 1x1

### 4. SĘDZIA

W trakcie meczu obsadę sędziowską stanowi jeden sędzia.

### 5. CZAS TRWANIA ZAWODÓW

Czas trwania jednego meczu wynosi 3 minuty

### 6. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

a. przed rozpoczęciem meczu następuje losowanie, które wyłania osobę, której będzie przysługiwało prawo wyboru: będzie mogła rozpocząć mecz lub wybrać stronę, na którą będzie atakować. Jeśli Zawodnik wybierze prawo do rozpoczęcia meczu, wówczas przeciwnik może wybrać stronę, na którą będzie atakował.

b. rozpoczęcie meczu następuje z piłki stojącej na środku boiska na sygnał sędziego i przez osobę, która wygrała losowanie. Rywal musi znajdować się w odległości 3 metrów od piłki,

c. wznowienie gry po stracie gola następuje od bramki, przy czym:

- zawodnik samodzielnie wprowadza piłkę do gry nogą. Pierwsze dotknięcie piłki stojącej nieruchomo w odległości maksymalnie 2 metrów od bramki to wprowadzenie jej do gry,

- przeciwnik musi znajdować się w strefie środkowej boiska,
- w momencie, gdy napastnik wznowi grę, obrońca może wejść do swojej strefy strzału, ale nie może wejść do własnej strefy obrony i czekać na rywala. Wejście do własnej strefy obrony jest możliwe tylko w momencie, gdy rozpoczyna się bezpośredni pojedynek 1x1 z przeciwnikiem

#### 7 PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

Zgodnie z Przepisami Gry

#### 8 WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY W MECZU

- a. zdobycie bramki jest możliwe wyłącznie ze strefy strzału,
- b. zawodnik, który zdobył większą liczbę bramek, jest zwycięzcą meczu. Jeżeli zawodnicy zdobyli równą liczbę bramek lub nie zdobyli żadnej bramki, zawody są nierozstrzygnięte.

#### 9 SPALONY

Nie obowiązuje

#### 10 GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE

a. stosuje się następujące kary dyscyplinarne

- każdy faul kwalifikujący się do podyktowania rzutu wolnego bezpośredniego oznacza rzut karny, wykonywany z połowy boiska na pustą bramkę.

- za poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika / innej osoby, używanie ordynarnego obelżywego, obraźliwego języka / gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia, co powoduje zakończenie meczu i weryfikację jego wyniku zgodnie z regulaminem.

b. stosuje się zakaz:

- prowadzenia piłki tyłem lub bokiem na dystansie przekraczającym 3 metry lub przez czas dłuższy niż 5 sekund – w takiej sytuacji sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla przeciwnika,

- blokowania piłki tyłem lub bokiem przez czas dłuższy niż 5 sekund – w takiej sytuacji sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla przeciwnika

- wejścia do swojej strefy obrony przed rozpoczęciem bezpośredniego pojedynku 1x1 z przeciwnikiem – za pierwsze złamanie tej zasady sędzia dyktuje rzut wolny pośredni, za drugie i kolejne rzut karny.

#### 11 RZUT WOLNY

a. wszystkie rzuty wolne bezpośrednie są automatycznie rzutami karnymi

b. w przypadku rzutów wolnych pośrednich zanim piłka zostanie wprowadzona do gry, przeciwnik musi znajdować się w odległości co najmniej 3 metrów od piłki. Zawodnik samodzielnie wprowadza piłkę nogą. Pierwsze dotknięcie piłki stojącej nieruchomo to wprowadzenie jej do gry, piłka jest w grze i ten sam zawodnik może wykonać dowolne zagranie.

#### 12 RZUT KARNY

a. rzut karny wykonuje się z połowy boiska na pustą bramkę,

b. przeciwnik musi znajdować się poza polem gry. W przypadku, gdy piłka uderzy w obramowanie bramki i nie opuści pola gry, zawodnik broniący wznawia grę od rzutu wolnego pośredniego. Zawodnik wykonujący rzut karny nie może dobijać piłki.

#### 13 WRZUT

a. zawodnik samodzielnie wprowadza piłkę nogą. Pierwsze dotknięcie piłki stojącej nieruchomo na linii bądź poza boiskiem to wprowadzenie jej na boisko, następnie piłka jest w grze i ten sam zawodnik może wykonać dowolne zagranie,

b. nie może zdobyć gola w pierwszym kontakcie z piłką,

c. przeciwnik musi znajdować się co najmniej 3 metry od piłki. Od momentu pierwszego zagrania, wprowadzającego piłkę na boisko, przeciwnik może odebrać piłkę wykonującemu

#### 14 RZUT OD BRAMKI

a. zawodnik samodzielnie wprowadza piłkę nogą. Pierwsze dotknięcie piłki stojącej nieruchomo w odległości maksymalnie 2 metrów od bramki to wprowadzenie jej do gry następnie ten sam zawodnik może wykonać dowolne zagranie,

b. przeciwnik musi znajdować się w strefie środkowej boiska aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

#### 15 RZUT ROŻNY

a. zawodnik samodzielnie wprowadza piłkę nogą. Pierwsze dotknięcie piłki stojącej nieruchomo w polu rożnym to wprowadzenie jej na boisko, następnie piłka jest w grze i ten sam zawodnik może wykonać dowolne zagranie

b. nie można zdobyć gola w pierwszym kontakcie z piłką

c. przeciwnik musi znajdować się co najmniej 3 metry od piłki. Od momentu pierwszego zagrania wprowadzającego piłkę na boisku przeciwnik może odebrać piłkę wykonującemu.

#### 16 INNE PRZEPISY GRY W TURNIEJU

a. trener zawodnika / towarzysząca zawodnikowi osoba w trakcie rozgrywania meczu powinna znajdować się na trybunach lub za ogrodzeniem boiska. Wejście na boisko może nastąpić wyłącznie na wyraźne polecenie sędziego meczu.

17. W zakresie nieuregulowanym niniejszym Regulaminem stosuje się zasady ogólne, wynikające z aktualnie obowiązujących Przepisów gry.

#### § 10 SĘDZIOWIE

1. Podczas turnieju finałowego Organizator zapewnia sędziów z licencjami PZPN

2. Podczas turniejów eliminacyjnych sędziują Trenerzy lokalizacji.

#### § 11 PROTESTY

1. Wszelkie protesty na poszczególnych turniejach rozpatrywane będą przez Koordynatora / Trenera

2. Będą one rozpatrywane tylko w sytuacji gdy zostaną złożone na piśmie, przed rozpoczęciem meczu zainteresowanych zawodników/ zawodniczek lub w trakcie jego trwania.

3. Protesty złożone po zakończeniu meczu nie będą rozpatrywane.
4. Protesty dotyczące weryfikacji dowolnego zawodnika ( tożsamość, wiek) złożona przez Trenera innego zawodnika /innej zawodniczki może nastąpić w biurze Zawodów wyłącznie w trakcie trwania turnieju.

## § 12 OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. W związku z koniecznością przetwarzania danych osobowych w celu organizacji Turnieju Organizator Turnieju informuje, że jest administratorem danych osobowych wszystkich osób, których dane są przetwarzane w ramach organizacji i przeprowadzenia Turnieju, czyli podmiotem decydującym o tym, w jakim celu oraz w jaki sposób będą one przetwarzane jest Akademia Młodego Piłkarza GOOL z siedzibą przy ul. Wileńskiej 51 a lok. 211.

2. Przed zgłoszeniem do Turnieju, administratorem danych osobowych jest klub, który musi posiadać właściwą podstawę prawną w zakresie przetwarzania danych, oraz zobowiązuje się wypełnić obowiązek informacyjny art. 13 RODO względem osób, których dane będzie przetwarzał.

3. Koordynator turnieju to osoba, z którą mogą się Państwo skontaktować mając pytania lub wątpliwości w zakresie przetwarzania danych przez AMP GOOL . Mogą to Państwo uczynić na dwa sposoby:

a. poprzez e-mail: [biuro@ampgool.pl](mailto:biuro@ampgool.pl)

b. korespondencyjnie: Akademia Młodego Piłkarza GOOL ul. Wileńska 51 a lok. 211, 05-200 Wołomin.

4. Przetwarzamy dane osobowe dziecka/podopiecznego, aby mogło wziąć udział w Turnieju, na podstawie:

a. zaakceptowanego Regulaminu (art. 6 ust. 1 lit. b) ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych; zwanego dalej „RODO”),

b. wyrażonej zgody na przetwarzanie danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. a) RODO) oraz danych osobowych szczególnej kategorii (art. 9 ust. 2 lit. a) RODO), dla konkretnych celów,

c. udział w Turnieju nierozdzielnie wiąże się z koniecznością wykorzystania danych uczestnika Turnieju na potrzebę elektronicznej rejestracji

na portalu [www.ampgool.pl](http://www.ampgool.pl), które stanowią ,gdzie podstawę prawną stanowi Ustawa z dnia 18 lipca 2002 r., o świadczeniu usług drogą elektroniczną, oraz art. 6 ust. 1 lit. b) RODO,

d. dane osobowe dziecka/podopiecznego mogą być także przetwarzane w celu obrony lub dochodzenia roszczeń z tytułu jego udziału w Turnieju, co stanowi prawnie uzasadniony interes AMP (art. 6 lit. f) RODO),

e. ponadto, niektóre z danych osobowych mogą być przetwarzane dla celów archiwalnych w interesie publicznym (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO),

f. jeżeli wyraził/a Pan/Pani na to stosowną zgodę, dane osobowe Państwa i Państwa dziecka/podopiecznego mogą być przetwarzane również w celach reklamowych, promocyjnych, marketingowych i handlowych AMP (art. 6 ust. 1 lit. a) RODO),

g. Państwa dane osobowe oraz dane osobowe dziecka/podopiecznego mogą również być przetwarzane w związku z prawnie uzasadnionym interesem Administratora, jakim jest przetwarzanie danych w związku z prowadzeniem kont AMP GOOL w mediach społecznościowych i w serwisach

internetowych, na warunkach oraz na zasadach określonych przez Facebook, Instagram oraz informowanie za ich pomocą o aktywności AMP GOOL (Organizatora), promowanie różnych wydarzeń, budowanie i utrzymanie społeczności związanej z piłką nożną oraz komunikacja za pośrednictwem dostępnych funkcjonalności serwisów w formie komentarzy i wiadomości (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO).

Ponieważ przetwarzamy dane Państwa oraz/lub Państwa dziecka, mają Państwo wobec nas prawo do:

- a. dostępu do treści swoich danych,
  - b. sprostowania danych,
  - c. usunięcia danych,
  - d. ograniczenia przetwarzania,
  - e. przenoszenia danych,
  - f. wniesienia sprzeciwu,
  - g. cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
  - h. wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO.
8. Podanie Państwa danych osobowych oraz/lub danych Państwa dziecka/podopiecznego jest niezbędne do udziału w Turnieju.
9. Nie będziemy przekazywali danych osobowych do Państw Trzecich, a więc państw leżących poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
10. Dane osobowe Państwa dziecka/podopiecznego będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany (w tym w formie profilowania), jednakże nie będzie to wywoływać żadnych skutków prawnych lub w podobny sposób istotnie wpływać na sytuację.

#### § 13 POZOSTAŁE POSTANOWIENIA

1. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Akademii Młodego Piłkarza GOOL.
2. O wszystkich sprawach dotyczących rozgrywek w Turnieju, a nieobjętych przepisami Regulaminu, decyzje podejmuje Koordynator Turnieju.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.