

ČESKO HRAJE E.ON JUNIOR CUP

Přijď podpořit svůj tým na cestu do Velkého finále **největšího turnaje desetiletých fotbalistů** v České republice.

Propozice turnaje

Kadaň - 18. červen 2016

➔ Více na www.eonrodinnyfotbalek.cz

E.ON Junior Cup
2016



huráá

góóó!

e-on



Obecné informace

1. Všeobecná ustanovení turnaje E.ON Junior Cup 2016

1.1. Kontakty osoby:

1.1.1. Generální partner a pořadatel:

Generálním partnerem projektu je energetická skupina E.ON

E.ON Česká republika, s.r.o.

Marketing

F. A. Gerstnera 2151/6

370 49 České Budějovice

Vedoucí projektu:

Ing. Marek Pagač

+420 602 593 571

marek.pagac@eon.cz

Mgr. Michal Heřman

+420 733 670 624

michal.herman@eon.cz



1.1.2. Technické zabezpečení:

Moviment, s.r.o.

U Tří lvů 5

370 01 České Budějovice

www.moviment.cz

Jednatel

Roman Havel

+420 602 190 529

roman.havel@moviment.cz



1.1.3. Spolupořadatel kvalifikačního turnaje:

FK Tatran Kadaň

Pavel Čech

+420 606 607 368

cech.kadan@seznam.cz

HRACÍ SCHÉMA TURNAJE

Herní systém je vytvořen pro 17 družstev.

Pokud by se ještě přihlásil další tým, může být čtyřčlenná skupina změněna na pětičlennou.

Základní skupiny (A, B, C, D): 4 skupiny po čtyřech nebo pěti týmech – ve skupině hraje každý s každým.

Základní skupiny: 1 x 12 minut (1x 15 minut), 3 minut výměna (5 minut výměna), 1 zápas celkem 15 minut (20 minut)

Do skupiny E postupují týmy na prvních místech ze základních skupin – hraje se o 1. – 4. místo.

Skupina E: E1 = 1. místo A, E2 = 1.B, E3 = 1.C, E4 = 1.D

Hraje se 1x 20 minut, 5 minut výměna, 1 zápas celkem 25 minut.

Do skupiny F postupují týmy na druhých místech ze základních skupin – hraje se o 5. – 8. místo.

Skupina F: F1 = 2. místo A, F2 = 2.B, F3 = 2.C, F4 = 4.D

Hraje se 1x 20 minut, 5 minut výměna, 1 zápas celkem 25 minut.

Do skupiny G postupují týmy na třetích místech ze základních skupin – hraje se o 9. – 12. místo.

Skupina G: G1 = 3. místo A, G2 = 3.B, G3 = 3.C, G4 = 3.D

Hraje se 1x 15 minut, 5 minut výměna, 1 zápas celkem 20 minut.

Do skupiny H postupují týmy na 4. a 5. místech v základních skupinách, hrají o 13. - 17. místo

Skupina H: H1 = 4. místo A, H2 = 4.B, H3 = 4.C, H4 = 4.D, H5 = 5.D

Skupina: 1 x 15 minut, 5 minut výměna, 1 zápas celkem 20 minut v pětičlenné skupině

Finalisté kvalifikace postupují na Velké finále, které se koná 2. – 4. září na energeticky úsporném

E.ON Stadionu v Roudném nedaleko Českých Budějovic.

Rozlosování turnaje:

Video z losování: <https://www.youtube.com/watch?v=OqKcAvHMdTE>

sobota - 18. června - Kadaň

A	B	C	D
FC Cheb	TJ Krásný Dvůr	FK Baník Most	FK Hvězda Cheb
SK Ervěnice - Jirkov	FK Klášterec	SK Kladno	FK Ostrov
FK Meteor Praha VIII	TJ Sokol Pokratice	FK Tatran Kadaň	FC Karlovy Vary
FK Litoměřice	FK Ústí nad Labem	SK Havran Kryry	Junior Chomutov
			SK Dolní Rychnov

Rozpis turnaje:

čas	hřiště 1	hřiště 2	čas	hřiště 3	hřiště 4
9:00	A1-A4	A2-A3	9:00	D2-D5	D3-D4
9:25	B1-B4	B2-B3	9:20	C1-C4	C2-C3
9:50	A4-A3	A1-A2	9:45	D5-D3	D1-D2
10:15	B4-B3	B1-B2	10:05	C4-C3	C1-C2
10:40	A2-A4	A3-A1	10:30	D3-D1	D4-D5
11:05	B2-B4	B3-B1	10:50	C2-C4	C3-C1
			11:15	D1-D4	D2-D3
			11:40	D4-D2	D5-D1
12:30	F1-F4	F2-F3	12:30	H2-H5	H3-H4
12:55	E1-E4	E2-E3	12:50	G1-G4	G2-G3
13:20	F4-F3	F1-F2	13:10	H5-H3	H1-H2
13:45	E4-E3	E1-E2	13:30	G4-G3	G1-G2
14:10	F2-F4	F3-F1	13:50	H3-H1	H4-H5
14:35	E2-E4	E3-E1	14:10	G2-G4	G3-G1
			14:30	H1-H4	H2-H3
			14:50	H4-H2	H5-H1
15:15	slavnostní vyhlášení				

Rozlosování základních skupin E.ON Junior Cup Kadaň 18. 6. 2016

Skupina A		Skupina B	
9:00	FC Cheb-FK Litoměřice	9:25	TJ Krásný Dvůr- FK Ústí nad Labem
9:00	SK Ervěnice - Jirkov-FK Meteor Praha VIII	9:25	FK Klášterec-TJ Sokol Pokratice
9:50	FK Litoměřice-FK Meteor Praha VIII	10:15	FK Ústí nad Labem-TJ Sokol Pokratice
9:50	FC Cheb-SK Ervěnice - Jirkov	10:15	TJ Krásný Dvůr-FK Klášterec
10:40	SK Ervěnice - Jirkov-FK Litoměřice	11:05	FK Klášterec- FK Ústí nad Labem
10:40	FK Meteor Praha VIII-FC Cheb	11:05	TJ Sokol Pokratice-TJ Krásný Dvůr
Skupina C		Skupina D	
9:25	FK Baník Most-SK Havran Kryry	09:00	FK Ostrov-SK Dolní Rychnov
9:25	SK Kladno-FK Tatran Kadaň	09:00	FC Karlovy Vary-Junior Chomutov
10:15	SK Havran Kryry-FK Tatran Kadaň	09:45	SK Dolní Rychnov-FC Karlovy Vary
10:15	FK Baník Most-SK Kladno	09:45	FK Hvězda Cheb-FK Ostrov
11:05	SK Kladno-SK Havran Kryry	10:30	FC Karlovy Vary-FK Hvězda Cheb
11:05	FK Tatran Kadaň-FK Baník Most	10:30	Junior Chomutov-SK Dolní Rychnov
		11:15	FK Hvězda Cheb-Junior Chomutov
		11:15	FK Ostrov-FC Karlovy Vary
		11:40	Junior Chomutov-FK Ostrov
		11:40	SK Dolní Rychnov-FK Hvězda Cheb

PODROBNÁ PRAVIDLA HRY PRO E.ON JUNIOR CUP 2016

Základní organizační ustanovení

1. Hráči 7+1
2. Hřiště 68 x 40m - možnost úpravy podle lokálních rozměrů hrací plochy,
3. Branka 2x5 m
4. Čas 1x12 min. v základních skupinách, 2 x 12 min. semifinále, finále a o 3. místo (5 min. přestávka)

Pravidlo I: Počet hráčů a počet minitýmů

1. Hraje se s 7 hráči v poli a brankářem
2. Hráč může být dočasně vyloučen na 2 min, či do konce zápasu dle míry provinění. Jeho místo smí zaujmout další hráč
3. Hráč bude vykázán ze hřiště ústně bez ukázání červené karty

Pravidlo II: Velikost, počet a rozmístění hřišť, rotace minitýmů

1. Hřiště 68x40m, hřiště na polovině "dospělého" hracího hřiště. Hřiště je vymezeno postranními čarami velkého hřiště, hranicí malého pokutového území a hranicí ve stejné vzdálenosti od půlicí čáry (5,5m). Označeno je lajnováním, nebo pomocí nízkých met, barevně odlišených v místech vymezujících PÚ a půlku hřiště. Mety rozmístíme s rozstupem do 4 m, aby hráčům dostatečně ukazovaly, kde je hranice hřiště. Možná je kombinace obojího značení.
2. PÚ je vymezeno pomyslnou čarou ve vzdálenosti 12,5m, od brankových čar, přes celou šířku hřiště a na postranních čarách, barevně odlišenými metami, nebo i přídavnými metami či praporky ve vzdálenosti 0,75-1m od čáry „minihřiště“. Posunutí mety jsou průběžně opravovány určenými osobami, kromě hráčů.

Pravidlo III: Velikost a počet branek

1. Branky jsou v rozměru 5 x 2 m

Pravidlo IV.: Pozdrav před a po utkání

1. Po skončení utkání se hráči pozdraví hokejovým způsobem (ruce si podají, nebo si plácnou všichni hráči)

Pravidlo V: Střídání hráčů

1. Střídání je opakované a lze je provádět pouze v přerušené hře. Hráč, který byl vystřídán, se smí v témže utkání znovu vrátit na hrací plochu a zúčastnit se další hry. Střídání se týká všech hráčů uvedených v zápise o utkání. Střídání hráčů nemusí být oznámeno rozhodčímu a při přerušení hry se provede co nejrychleji, aby nedocházelo k promarnění doby hry. Hráči, kteří jdou na hrací plochu, musí být připraveni v prostoru pro příslušníky družstva (technické zóny) a hráči, kteří z hrací plochy odcházejí, ji mohou opustit kdekoliv, tedy i na opačné straně hrací plochy, za brankou apod.
2. Není omezen celkový počet střídání, ani počet střídání jednoho hráče, vyměněný hráč se může zapojit do hry kdykoliv výše uvedeným způsobem. Za správné provádění výměny hráčů i jejich správný počet na hrací ploše zodpovídá trenér, či vedoucí družstva. V případě, že rozhodčí zjistí vyšší počet hráčů z jednoho týmu na hrací ploše, hru přeruší (pokud neuplatní výhodu ve hře) a upozorní trenéra, aby přebývající hráče odvolal z hrací plochy. Hru naváže NVK v místě, kde byl míč v okamžiku přerušování hry. V utkání hraném souběžně na dvou „minihřištích“, je střídáním možné hráče posunout na jiné „minihřiště“.

Pravidlo VI: Zakázaná hra

Hraje se podle pravidla 12 pravidel fotbalu s těmito odchylkami:

1. Pokud je zahrána „malá domů“ nohou, brankář ji nesmí chytit rukama. Pokud brankář chytí rukou „malou domů“ od svého spoluhráče, bude tým potrestán nepřímým volným kopem z hranice PÚ na vertikální linii přestupku.
2. Pokud se dotkne míče brankář rukou opětovně po té, co jej z rukou pustil, aniž by se mezitím někdo jiný míče dotknul, je tým potrestán nepřímým volným kopem z hranice PÚ na vertikální linii přestupku.
3. Brankář musí po jakémkoliv chycení míče dát míč do 6 vteřin na zem, nebo rozehrát. Pokud by dle rozhodčího držel brankář míč v rukou déle, vyžádá si rozhodčí míč a podá jej druhému týmu na půlku hřiště. Míč musí být podán volnému hráči, tak aby ho nedostal do zjevné nevýhody.
4. Odehraje-li brankář ze svého pokutového území mimo něj míč nohou, musí jím zahrany míč dopadnout na vlastní polovinu „malého hřiště“, nebo se míče musí dotknout na vlastní polovině jiný hráč dříve, než míč přejde půlící čáru. Tato podmínka platí i pro ostatní hráče ve vlastním pokutovém území, byl-li míč před tím ze hry (při rozehrání standardní situace).

Porušení pravidla je trestáno přímým volným kopem z pomyslné půlící čáry v místě, kde ji míč přešel. Rozhodčí může uplatnit pravidlo o ponechání výhody ve hře soupeři. V rozehrání míče rukou není brankář omezen.

5. Při nesportovním chování či hrubém zákroku může rozhodčí hráče dočasně vyloučit na 2 min, či do konce zápasu dle míry provinění. Hráč bude vykázán ze hřiště ústně bez ukázání červené karty. Jeho místo smí zaujmout další hráč. Pokud by vyloučením klesl počet hráčů pod předepsaný stav, je možné hrát dočasně o jednoho i více hráčů méně.

Pravidlo VII: Standardní situace

1. Vhazování. Platí ustanovení pravidla 15 Pravidel fotbalu s těmito odchylkami: bránící hráč má být jeden metr od vhazujícího hráče.
2. Kop z rohu. Platí ustanovení pravidla 17 Pravidel fotbalu.
3. Kop od branky. Platí ustanovení pravidla 17 Pravidel fotbalu s těmito odchylkami: Kop od branky se provádí tak, že míč bude umístěn před branku ve vzdálenosti asi 3 m od brankové čáry. Hráči mohou po kopu od branky svého týmu převzít míč v PÚ a po té smí být v pokutovém území bráněni. Hráči soupeře jsou při kopu od branky mimo PÚ. Kopem od branky není možné překopnout pomyslnou polovinu bez doteku spoluhráče či dopadu míče na zem na vlastní polovině.
4. Volný kop. Platí ustanovení pravidla 13 Pravidel fotbalu s těmito odchylkami: Při provádění volných kopů musí být hráči soupeře nejméně 5 m od místa přestupku.
5. Pokutový kop. Platí ustanovení pravidla 14 Pravidel fotbalu s těmito odchylkami: Pokutový kop je nařízen za porušení pravidla 12 pravidel fotbalu v prostoru PÚ a je zahráván ze vzdálenosti 7 m.

Generální partner projektu, energetická společnost E.ON, si vyhrazuje právo na změnu těchto propozic a programu!

Plán hřiště:

