

Podręcznik koordynatora powiatu i finałów

Praktyczny scenariusz • role • terminarze • obieg dokumentów



Lubelski Związek Piłki Nożnej

Model: jedna tabela powiatu, dwie szkoły w finale

Szkoły rywalizują jako reprezentacje swoich placówek. Wszystkie zespoły jednostki grają każdy z każdym jeden raz. Nie dzielimy powiatu na grupy kończące się awansem bez spotkań z pozostałymi szkołami. Przy dużej obsadzie kolejne rundy odbywają się w różnych terminach, lecz wspólna tabela obejmuje wszystkie wyniki.

Krok	Działanie i dokument
1. Powołanie	Tomasz Matejko potwierdza koordynatora, jego służbowy kontakt i zastępcę (F13). Urząd z rejestru kontaktowego nie staje się automatycznie organizatorem.
2. Obiekt	Zarządca potwierdza dostępność, warunki 6+1, umowę i odpowiedzialność (F14).
3. Nabór	Zaproszenie do wszystkich szkół podstawowych w jednostce; F01, termin 10.11.2026.
4. Lista	Sprawdzić adres szkoły i klasę VIII. Nadać szkołom kody S1...Sn; protokół losowania F15.
5. Plan	Daty sesji ogłosić ≥ 7 dni wcześniej. Pierwszą sesję 15.11 zapowiedzieć do 08.11; pary po zamknięciu zapisów do 13.11.
6. Mecze	F02-F04 w szkole; sekretariat sprawdza uprawnienia, F09 obiekt, F07 każdy mecz.
7. Wyniki	Po każdej sesji sprawdzenie sum, publikacja tabeli szkół, raport do 24 h.
8. Awans	Do 01.02 F08 i F16 z dwiema szkołami, protokołami oraz karami przechodzącymi do finału.

Sesja w powiecie — harmonogram pracy

Czas względem pierwszego meczu	Zadanie
–90 min	Otwarcie hali; gospodarz i kierownik wypełniają F09; gotowość personelu i zabezpieczenia.
–60 min	Przyjazd szkół, odbiór szatni, okazanie dokumentów, porównanie list z numerami koszulek.
–30 min	Odprawa opiekunów i sędziów; zasady 6+1, protesty, punkt pomocy, osoba ochrony dzieci.
–15 min	Kontrolowana rozgrzewka; sprawdzenie strojów i ochraniaczy.
0	Pierwszy mecz. Standardowy slot 20 min: 6 + 1 + 6 min gry/przerwy i 7 min organizacyjnych.
Po meczu	Sędzia zamyka F07; sekretariat wpisuje wynik; drugi pracownik porównuje go z protokołem.
Po sesji	Protesty, zatwierdzenie tabeli, kontrola opuszczenia szatni, raport i zabezpieczenie dokumentów.

Minimalny skład funkcjonalny

Kierownik zawodów; gospodarz obiektu; sędzia prowadzący i drugi sędzia według obsady LZPN; sekretarz wyników i osoba zegara; zabezpieczenie medyczne; osoba ochrony małoletnich; opiekunowie każdej szkoły. Osoba udzielająca pomocy nie prowadzi jednocześnie meczu ani stolika. Łączenie innych funkcji jest możliwe tylko bez konfliktu z równoczesnymi obowiązkami.

Strefy: boisko i ławki wyłącznie dla uprawnionych; stolik sędziowski; punkt medyczny; trybuny; osobna strefa rozgrzewki; szatnie bez fotografowania. Kierownik publikuje plan obiektu i drogę do punktu pomocy.

Przykład: osiem szkół, 28 meczów

Losowanie przydziela kody S1-S8. Siedem rund po cztery mecze, każdy z każdym. Proponujemy cztery sesje: rundy 1-2, 3-4, 5-6 oraz 7. Zespół gra maksymalnie dwa mecze w jednej sesji. Przerwa między rundami chroni odpoczynek również drużyn grających ostatni i pierwszy mecz sąsiednich rund.

Sesja	Runda	Start	Mecz
1	1	09:00	S1 - S8
1	1	09:20	S2 - S7
1	1	09:40	S3 - S6
1	1	10:00	S4 - S5
1	2	11:00	S1 - S7
1	2	11:20	S8 - S6
1	2	11:40	S2 - S5
1	2	12:00	S3 - S4
2	3	09:00	S1 - S6
2	3	09:20	S7 - S5
2	3	09:40	S8 - S4
2	3	10:00	S2 - S3
2	4	11:00	S1 - S5
2	4	11:20	S6 - S4
2	4	11:40	S7 - S3
2	4	12:00	S8 - S2

Pełne terminarze dla 4, 6, 8, 10, 12 i 16 szkół znajdują się w arkuszu „Sesje_powiatowe”. Daty konkretnych sesji koordynator wpisuje w oknie 15.11.2026–31.01.2027. Przy nieparzystej liczbie szkół dopisać PAUZA, a pary z PAUZĄ pominąć. Nie wpisywać za pauzę bramek ani punktów.

Tabela i kontrola jakości wyników

W = wygrane, R = remisy, P = porażki. Dla każdego zespołu: $M = W + R + P$, punkty = $3W + R$, bilans = gole zdobyte – stracone. Kontrole całej tabeli: suma $M = 2 \times$ liczba meczów; suma goli zdobytych = suma straconych; suma zwycięstw = suma porażek. Walkowery i anulowania uwzględniać dopiero po decyzji komisji.

Równa liczba punktów wymaga mini-tabeli zgodnie z regulaminem; automatyczny sort po samym bilansie nie wystarcza. Sekretariat dołącza obliczenie mini-tabeli do F08. Ostateczny awans publikuje po zamknięciu protestów.

Przykład rozstrzygnięcia

A, B i C mają po 9 pkt. A-B 1:0, B-C 2:0, C-A 3:0. Mini-tabela: każdy 3 pkt; bilans C +1, B +1, A –2; gole C 3, B 2, A 1. Kolejność w tej trójce: C, B, A. Nie stosuje się w tym momencie ogólnego bilansu całej ligi.

Sytuacje wyjątkowe

Awaria hali: wstrzymanie gry, zabezpieczenie uczniów i nowy komunikat; nie przenosić spontanicznie na mniejsze boisko. Spóźnienie: odnotować godzinę, kierownik kontaktuje się ze szkołą, o walkowerze decyduje komisja. Brak zgody jednego ucznia: nie dopuszczać go, zespół może grać jeśli spełnia minimum. Brak zgody na zdjęcia: uczeń gra na tych samych zasadach; fotograf otrzymuje dyskretną instrukcję ochrony wizerunku.

Finał — 48 szkół, 96 spotkań

Dzień I: 12 grup po 4 zespoły, 72 mecze na czterech halach. Dzień II: 24 zespoły, 8 spotkań rundy wstępnej, 8 w 1/8 finału, 4 ćwierćfinały, 2 półfinały, mecz o III miejsce i finał. Razem 96. Rezerwacja jednej hali na oba dni nie wystarczy do tego scenariusza.

Rozstawienie dnia II — procedura jednoznaczna

Zwycięzcy grup: ranking W1-W12 zgodnie z kryteriami międzygrupowymi regulaminu. W1-W8 mają wolny los. W9-W12 i 12 wicemistrzów tworzą 16 zespołów rundy wstępnej. Losowanie P1-P8: cztery słabsze ekipy mistrzowskie najpierw losują rywala spośród wicemistrzów; pozostałych ośmiu wicemistrzów tworzy cztery pary. Unikać rewanżu za własną grupę. Następnie wylosować zwycięzców P1-P8 do W1-W8 z takim samym ograniczeniem. Jeśli ograniczenie jest niewykonalne, protokół wskazuje powód i komisja stosuje jawne losowanie bez niego.

Drabinka: R16-1...R16-8 → $Q1=(R16-1/R16-2)$, $Q2=(3/4)$, $Q3=(5/6)$, $Q4=(7/8)$. $S1=(Q1/Q2)$, $S2=(Q3/Q4)$.

Przegrani półfinałów grają o III miejsce; zwycięzcy w finale. Po ogłoszeniu drabinki bez ponownego rozstawiania.

Dzień II: P1-P4 o 08:30 na H1-H4; P5-P8 o 09:00. R16-1...4 o 10:00 i R16-5...8 o 10:30. Q1-Q4 o 11:30 na H1-H4. Półfinały 12:30 na H1 i H2. III miejsce 14:00 i finał 14:40 na H1. Ceremonia około 15:15. Komunikat musi potwierdzić realne czasy przejazdu; w razie potrzeby przesunąć mecze, zachowując minimum 30 minut odpoczynku.

Logistyka finału i ceremonia

Obszar	Realizacja
Przyjazd	Każda szkoła otrzymuje własną halę, godzinę, parking i telefon gospodarza. Sekretariat ma listę obecności i kontakt do kierownika.
Nocleg i transport	Szkoła otrzymuje do 05.02 jasny komunikat: kto rezerwuje i płaci, trasy i czasy transferów, posiłki, powrót drużyn odpadających.
Informacja	Jedno źródło wyników; każdy wpis zatwierdzony przez sekretariat hali. Koordynator centralny publikuje awans dopiero po protestach.
Nagrody	Przed ceremonią komisja podpisuje klasyfikację i wyróżnienia, porównuje nazwiska i liczbę medali.
Ceremonia 20 min	Powitanie patronów i organizatorów (3 min), podziękowania (2), wyróżnienia (4), III/II/I miejsca (8), zdjęcie zgodne ze zgodami (3).
Zamknięcie	F12 odbiór nagród; F20 raport, rozliczenie i brakujące dokumenty do 23.02.2027.

Kolejność zapowiedzi: „Turniej odbywa się pod patronatem mgr, dr h.c. Teresy Bogackiej, Prezydent Uniwersytetu WSEI w Lublinie; Małgorzaty Pieleckiej-Sikorskiej, Dyrektor Akademickiego Liceum Mistrzostwa Sportowego w Lublinie; oraz Krzysztofa Gralewskiego, Prezesa Lubelskiego Związku Piłki Nożnej”. Obecność patronów na ceremonii ustala się odrębnie.