

VILLARREAL MASTERS KEEPER CLASH 600



КОНЦЕПТ

VILLARREAL MASTERS KEEPER CLASH 600 е иновативен натпреварувачко-развоен концепт создаден за млади голмани. Преку шест внимателно осмислени дисциплини, натпреварувањето ги тестира и развива клучните технички, физички, тактички и ментални способности што ја обликуваат современата голманска игра.

Победникот не се одредува според резултатот во само една дисциплина. Конечниот пласман се формира преку единствен систем на бодови кој ги наградува континуитетот, приспособливоста и комплетноста на секој учесник.

На овој начин, VILLARREAL MASTERS KEEPER CLASH 600 не го избира само најдобриот во една голманска вештина, туку го открива

најкомплетниот млад голман во својата возрасна категорија.



ВОЗРАСНИ КАТЕГОРИИ

U9–U10

Секој учесник се натпреварува во својата возрасна категорија и ги изведува дисциплините според **правилата** и **условите** предвидени за таа категорија.

U11–U12

Резултатите и освоените бодови од дисциплините служат за формирање на **генералниот пласман**.

U13–U14

Концептот е поставен така што успехот на учесникот не зависи само од една голманска способност, туку од **квалитетот и стабилноста** што ќе ги покаже низ различните задачи и натпреварувачки ситуации.

КОНЕЧЕН ПОБЕДНИК

- Натпреварот се состои од **6 дисциплини**, при што секоја дисциплина носи максимум **100 поени**. Максималниот можен вкупен резултат е 600 поени.

6 ДИСЦИПЛИНИ × 100 ПОЕНИ = 600 ПОЕНИ

- По завршувањето на сите дисциплини, освоените бодови на секој голман се собираат и се формира **конечниот генерален пласман**.
- Од сите возрасни категории се прогласува еден **КОНЕЧЕН ПОБЕДНИК – VILLARREAL MASTERS KEEPER CLASH 600**. Тоа е голманот кој ќе освои **најголем вкупен број поени** од можните 600, без разлика на возрасната категорија.

- Дополнително, во секоја од трите возрасни категории U9–U10, U11–U12 и U13–U14 се прогласува **посебен победник** – голманот со најголем број освоени поени во својата категорија.

- Во случај двајца или повеќе голмани да имаат ист вкупен број поени, конечниот пласман се одредува преку **MASTER TIE-BREAK – PASS 3**, согласно правилата на натпреварот.

- Целта на Villarreal Masters Keeper Clash 600 е преку динамичен и натпреварувачки формат да се добие широка слика за способностите на секој голман и да се награди учесникот кој ќе покаже **најголема разновидност, стабилност и успешност** низ сите шест дисциплини.



PASS MASTER



ЦЕЛ НА ДИСЦИПЛИНАТА

Развој на прецизноста на пасот, техниката на удар, брзото донесување одлуки и способноста за игра со нога под временски притисок.

ОРГАНИЗАЦИЈА



8 топки на линијата на петерџот



30 секунди



8 мали гола надвор од шеснаесетникот, на различни позиции, агли и далечини



1 натпреварувач

НАЧИН НА ИЗВЕДБА

На знак на судијата започнува времето. Голманот во рок од 30 секунди ги одигрува осумте топки кон осум различни мали гола. Секоја топка се игра еднаш и по секој пас веднаш се продолжува кон следната.

ПРАВИЛА

- Секоја топка се игра само еднаш.
- Пасот мора целосно да влезе во малиот гол.
- Секој обид мора да биде кон различен мал гол.
- Не е дозволено двапати да се поентира во ист гол.
- Промашен пас не се повторува.
- По истекот на 30 секунди дисциплината завршува.

ШТО СЕ ОЦЕНУВА?

-  Прецизност на пас
-  Контрола на телото
-  Техника на удар
-  Просторна ориентација
-  Игра со двете нозе
-  Одлуки и концентрација под временски притисок
-  Брзина на изведба

КЛУЧНА ВРЕДНОСТ

Симулира брзо и прецизно започнување напад од голманот.

ЗАБЕЛЕШКА

Редоследот на малите голови не е однапред одреден; секој може да биде погоден само еднаш.

СИСТЕМ НА БОДУВАЊЕ

УСПЕШНИ ПАСОВИ	ПОЕНИ
8	100
7	75
6	50
5	25
4	20
3	15
2	10
1	5
0	0



TARGET CHALLENGE MASTER



ЦЕЛ НА ДИСЦИПЛИНАТА

Развој на прецизноста на долгиот пас, проценката на далечина, техниката на удар и дистрибуцијата преку препрека кон определена цел.

ОРГАНИЗАЦИЈА



6 топки на петерецот



Манекен пред секоја зона



45 секунди



3 целни зони
5 × 5 m



2 обиди по цел-
вкупно 6

НАЧИН НА ИЗВЕДБА

Првите два обида се кон првата зона, следните два кон втората, последните два кон третата. Топката мора да ја прелета препреката и првиот контакт со земјата да биде во квадратот.

ПРАВИЛА

- 6 обиди.
- 2 обида по цел.
- Топката мора целосно да го прелета манекенот.
- Првиот контакт со земјата мора да биде во квадратот.
- Допир на манекен или прв контакт надвор = неуспешен обид.
- Промашен обид не се повторува.
- По 45 секунди дисциплината завршува.

ШТО СЕ ОЦЕНУВА?

- ⚽ Прецизност на долг пас
- ⚽ Проценка на далечина
- ⚽ Техника на удар
- ⚽ Контрола на сила
- ⚽ Траекторија
- ⚽ Концентрација

КЛУЧНА ВРЕДНОСТ

Симулира прецизен долг пас со кој голманот ја префрла линијата на притисок.

СИСТЕМ НА БОДУВАЊЕ

УСПЕШНИ ОБИДИ	ПОЕНИ
6	100
5	80
4	60
3	40
2	20
1	10
0	0



TARGET HAND MASTER



ЦЕЛ НА ДИСЦИПЛИНАТА

Развој на прецизноста на исфрлањето со рака, правилната техника, контролата на силата и брзото проигрување на соиграч.

ОРГАНИЗАЦИЈА



6 топки на петерецот



60 секунди



Две целни позиции – лево и десно



3 обиди на секоја страна



Манекен и голем конус на секоја страна



Исфрлање од линијата на шеснаесетникот

НАЧИН НА ИЗВЕДБА

Голманот зема топка од петерецот, истрчува до линијата на шеснаесетникот и исфрла кон целта. По секој обид се враќа по следната топка.

ПРАВИЛА

- 6 обиди – 3 на секоја страна.
- Секој обид започнува од петерецот.
- Исфрлањето е со рака од линијата на шеснаесетникот.
- Конус = 15 поени.
- Манекен = 7 поени.
- Промашување = 0.
- По 60 секунди дисциплината завршува.

ШТО СЕ ОЦЕНУВА?

-  Прецизност
-  Брзина на движење
-  Техника на исфрлање
-  Координација
-  Контрола на сила
-  Концентрација

КЛУЧНА ВРЕДНОСТ

Симулира брза и прецизна дистрибуција со рака по освојување на топката.

ЗАБЕЛЕШКА

Максималниот основен резултат е 90 поени. Ако голманот ги погоди сите 6 конуси од 6 обиди, добива дополнителни 10 бонус поени и завршува со максимални 100 поени.

СИСТЕМ НА БОДУВАЊЕ

РЕЗУЛТАТ	ПОЕНИ
ПОГОДЕН КОНУС	15
ПОГОДЕН МАНЕКЕН	7
ПРОМАШУВАЊЕ	0
6 КОНУСИ	100 (90 + 10 БОНУС)
5 КОНУСИ 1 + МАНЕКЕН	82
4 + 2	74
3 + 3	66
2 + 4	58
1 + 5	50
6 МАНЕКЕНИ	42



KEEPER CLASH



ЦЕЛ НА ДИСЦИПЛИНАТА

Директна проверка на ударот, реакцијата, поставеноста, техниката на одбрана, концентрацијата и натпреварувачкиот карактер.

ОРГАНИЗАЦИЈА



1 топка



Ударите се наизменични



Директен дуел меѓу двајца голмани



Секој голман има 5 удари



Двата гола се еден спроти друг

НАЧИН НА ИЗВЕДБА

Едниот голман шутира, другиот брани, а потоа улогите се менуваат. Секој изведува по 5 удари. Победува голманот со повеќе постигнати голови.

ПРАВИЛА

-  Гол се признава кога топката целосно ќе ја премине гол-линијата.
-  Одбранетата топка не се шутира повторно.
-  Нема дополнителен удар во регуларниот обид.
-  При нерешено се изведува по еден дополнителен удар за секој голман до првата разлика по ист број обиди.
-  Победникот продолжува во следната рунда.

ШТО СЕ ОЦЕНУВА?

- Моќ на удар
- Техника на одбрана
- Реакција
- Концентрација
- Поставеност
- Одлуки под притисок
- Техника и прецизност на удар

КЛУЧНА ВРЕДНОСТ

Директна натпреварувачка проверка во која голманот мора да биде успешен и како изведувач и како бранител.

ЗАБЕЛЕШКА

Димензии: U9–U10: гол 3 × 2 m, терен 12 × 10 m; U11–U12: гол 5 × 2 m, 16 × 12 m; U13–U14: гол 5 × 2 m, 18 × 15 m.

СИСТЕМ НА БОДУВАЊЕ

ПЛАСМАН	ПОЕНИ
1/32 ФИНАЛЕ	0
1/16 ФИНАЛЕ	20
1/8 ФИНАЛЕ	40
1/4 ФИНАЛЕ	60
1/2 ФИНАЛЕ	75
ФИНАЛИСТ	90
ПОБЕДНИК	100



MASTER KEEPER DUEL



ЦЕЛ НА ДИСЦИПЛИНАТА

Развој и проверка на квалитетот на првиот контакт, играта со нога, брзината на обработка, прецизноста и техниката на удар, реакцијата по одбиена топка, техниката на одбрана и донесувањето одлуки под директен натпреварувачки притисок.

ОРГАНИЗАЦИЈА



Директен дуел: голман против голман



Натпреварувачите не се подавачи



Се користат истите терени како во Keeper Clash



Секој голман има 5 напади и 5 одбрани



Пред секој гол е обележан простор што симулира петерек



Нападите се изведуваат наизменично



Зад главите се поставуваат неутрални подавачи – деца од Villarreal Masters, обезбедени од организаторот

НАЧИН НА ИЗВЕДБА

На знак на судијата неутралниот подавач ја започнува акцијата со додавање кон голманот што напаѓа. Подавачот слободно избира од која дозволена позиција ќе го изведе додавањето. Нема однапред утврден редослед лево/десно.

Голманот што напаѓа ја прима топката и со максимум два допири го изведува првиот удар. Приемот и првиот удар се изведуваат во обележаниот простор. По завршувањето на акцијата, голманот што бранел напаѓа, а голманот што напаѓал брани. Секој натпреварувач има вкупно 5 напади и 5 одбрани.

ПРАВИЛА

- ⚽ Подавањето е слободно – неутралниот подавач сам избира од која дозволена позиција ќе додаде.
- ⚽ Ако додавањето е очигледно неупотребливо или неправилно и не овозможува нормален почеток на акцијата, судијата може да нареди повторување.
- ⚽ Напаѓачот има максимум два допири до првиот удар.
- ⚽ При приемот и првиот удар не смее да го напушти обележаниот простор.
- ⚽ Ако го напушти просторот пред првиот удар, обидот е неуспешен.
- ⚽ Гол се признава само ако топката целосно ја премине гол-линијата.
- ⚽ Ако топката излезе од теренот, акцијата завршува.
- ⚽ Ако бранителот ја фати топката директно, без претходен допир со подлогата („жива топка“), се запишува еден погодок во корист на бранителот.
- ⚽ Ако бранителот ја одбие топката и таа остане во половината на напаѓачот, напаѓачот има право на уште еден удар.
- ⚽ При дополнителниот удар напаѓачот може да го напушти обележаниот простор.
- ⚽ Дозволен е само еден дополнителен удар во акцијата.
- ⚽ При нерешено се играат дополнителни кругови: секој голман има по еден напад и една одбрана; победува оној што има еден погодок повеќе по ист број дополнителни напади.

ШТО СЕ ОЦЕНУВА?

- Квалитет на првиот контакт
- Контрола на топката
- Игра со нога
- Брзина на обработка
- Прецизност и техника на удар
- Реакција по одбиена топка
- Одлуки под притисок
- Натпреварувачки карактер
- Позиционирање и техника на одбрана

КЛУЧНА ВРЕДНОСТ

Дисциплината создава директна ситуација во која двајцата голмани добиваат ист број офанзивни и дефанзивни ситуации, додека неутралните подавачи овозможуваат натпреварувачите да се концентрираат на приемот, завршницата и одбраната.

ЗАБЕЛЕШКА

Димензии: U9–U10: гол 3 × 2 m, 12 × 10 m; U11–U12: гол 5 × 2 m, 16 × 12 m; U13–U14: гол 5 × 2 m, 18 × 15 m.

СИСТЕМ НА БОДУВАЊЕ

ПЛАСМАН	ПОЕНИ
1/32 ФИНАЛЕ	0
1/16 ФИНАЛЕ	20
1/8 ФИНАЛЕ	40
1/4 ФИНАЛЕ	60
1/2 ФИНАЛЕ	75
ФИНАЛИСТ	90
ПОБЕДНИК	100



BREAKAWAY MASTER 1V1



ЦЕЛ НА ДИСЦИПЛИНАТА

Проверка на способноста на голманот во директна ситуација 1 на 1, и како напаѓач и како голман.

ОРГАНИЗАЦИЈА



Секој има 5 напади и 5 одбрани



Секоја акција трае максимум 7 секунди



Двајца голмани во директен дуел



Еден напаѓа со топка, другиот брани



Се користат Keeper Clash терените со минимална адаптација

НАЧИН НА ИЗВЕДБА

На знак на судијата напаѓачот тргнува со топката кон голот и може да води, менува правец, финтира, дрибла или шутира. Бранителот може да го напушти голот и активно да го скратува просторот и аголот. Потоа улогите се менуваат.

ПРАВИЛА

- Максимум 7 секунди.
- Неограничен број допири во тие 7 секунди.
- Одбиена топка што останува во игра = акцијата продолжува.
- Фатена/контролирана топка = крај.
- Топка надвор = крај.
- Гол по 7 секунди не важи.
- Прекршок од напаѓач = неуспешен обид; прекршок од бранител = повторување.

ШТО СЕ ОЦЕНУВА?

- Контрола и водење
- Дриблинг и финта
- Реализација 1v1
- Избор на момент за удар
- Позиционирање
- Скратување агол
- Реакција и храброст
- Тајминг на излегување

КЛУЧНА ВРЕДНОСТ

Истиот натпреварувач се тестира од двете страни на ситуацијата 1 на 1.

СИСТЕМ НА БОДУВАЊЕ ВО ДУЕЛ

СЕГМЕНТ	БОДУВАЊЕ	МАКСИМУМ
НАПАД	5 ОБИДИ × 1 ПОЕН ЗА ПОСТИГНАТ ГОЛ	5
ОДБРАНА	5 ОБИДИ × 1 ПОЕН ЗА СПРЕЧЕН ГОЛ	5
ВКУПНО	НАПАД + ОДБРАНА	10

ПОБЕДНИК НА ДУЕЛОТ:

Голманот со повеќе освоени поени од максимални 10 продолжува во следната фаза.

АКО Е НЕРЕШЕНО:

Секој добива по 1 дополнителен напад и 1 одбрана.
Се продолжува сè додека еден голман не освои повеќе поени.

СИСТЕМ НА БОДУВАЊЕ НА КОНЕЧЕН ПОБЕДНИК

ПЛАСМАН	ПОЕНИ
1/32 ФИНАЛЕ	0
1/16 ФИНАЛЕ	20
1/8 ФИНАЛЕ	40
1/4 ФИНАЛЕ	60
1/2 ФИНАЛЕ	75
ФИНАЛИСТ	90
ПОБЕДНИК	100

ЕЛИМИНАЦИСКИ СИСТЕМ И ПРЕТКОЛО

Кога бројот на учесници во една категорија е поголем од 32, се игра претколо за главната елиминациска шема да започне со **точно 32 учесници**.

Број на учесници во претколо = 2 × (вкупен број учесници – 32).

ВКУПНО	ПРЕТКОЛО	ПОБЕДНИЦИ	ДИРЕКТНО	ГЛАВНА ШЕМА
39	14	7	25	32
34	4	2	30	32

Директниот пласман и двојките за претколото се определуваат според генералниот пласман од претходно завршените дисциплини. Подобро рангираните учесници добиваат директен пласман.

MASTER TIE-BREAK – PASS 3

Ако двајца или повеќе учесници имаат ист вкупен број бодови на позиција што влијае на пласманот или конечниот победник, се применува

MASTER TIE-BREAK – PASS 3.

- ⚽ Секој учесник изведува 3 пасови кон идентично поставени цели.
- ⚽ Победува учесникот со повеќе успешни пасови.
- ⚽ Ако и по три пасови има изедначување, се продолжува со по еден пас до првата разлика по ист број обиди.



ЕВИДЕНЦИЈА И ОФИЦИЈАЛНИ РЕЗУЛТАТИ

- ⚽ Двојна евиденција – хартиена и дигитална.
- ⚽ Хартиениот запис е примарен официјален запис.
- ⚽ Резултатот се внесува веднаш по обидот/дуелот.
- ⚽ Пред генералниот пласман се проверуваат двете евиденции.
- ⚽ При несовпаѓање важи хартиениот запис, освен ако одговорниот судија потврди административна грешка.



ОПШТИ ОБВРСКИ

- ⚽ Навремено појавување на повик.
- ⚽ Почитување на судиите и организаторите.
- ⚽ Без попречување на друг учесник или влијание врз судиска одлука.
- ⚽ Задолжително спортско и коректно однесување.

ЗАВРШНА ОДРЕДБА

Со учеството на **Villarreal Masters Keeper Clash 600**, учесникот и неговиот родител/старател потврдуваат дека се запознаени со правилата.

За ситуација што не е изречно опфатена, конечната одлука ја носи организаторот согласно принципите на еднаков третман и фер натпреварување.





КОТИЗАЦИЈА

2.500 ДЕН.



ДАТУМ НА ОДРЖУВАЊЕ НА НАТПРЕВАРОТ:

17.10.2026

***ПРИЈАВИТЕ
СЕ ОТВОРЕНИ***

