

PRAVIDLA TURNAJE QANTOCUP

AKTUÁLNĚ PLATNÁ

PRAVIDLO 1- HRACÍ PLOCHA

1. **Rozměry**

Hřiště musí mít tvar obdélníku - délka hrací plochy musí být větší než šířka. Délka hřiště je 25 - 40 m, šířka hřiště je 15 - 25 m. Při mezinárodních utkáních jsou povinné tyto rozměry hrací plochy: délka 38 - 42 m, šířka 18 - 22 m.

QANTOCUP: 20-25x3540m

2. **Vyznačení hrací plochy**

Hřiště musí být vyznačeno zřetelnými čarami, širokými 8 cm, podle výkresu. Tyto čáry jsou součástí území, které vyznačují. Delší čáry ohraničující hřiště se nazývají postranními čarami, kratší čáry se nazývají brankovými čarami. Hřiště je rozděleno příčně na dvě stejné poloviny středovou čarou. Střed hřiště bude vyznačen vhodnou značkou a kruhem o poloměru 3 m. Na každé brankové čáře 5 m od rohového čtvrtkruhu musí být vyznačena nejméně 10 cm dlouhá čára vedená směrem ven ze hřiště.

3. **Pokutové (brankové) území**

Z každé brankové čáry po obou stranách branky bude směrem do hřiště opsán čtvrtkruh o poloměru 6 m se středem na vnějším okraji bližší brankové tyče. Tyto dva čtvrtkruhy budou spojeny 3m dlouhou čarou rovnoběžnou s brankovou čarou. Takto vyznačený prostor se nazývá pokutovým (brankovým) územím. V případě, že brankové čáry měří 15 - 16 m činí poloměr čtvrtkruhu pouze 4 m.

4. **Značka pokutového kopu**

6 m od středu každé brankové čáry, měřeno na pomyslné čáře, která je kolmá na brankovou čáru, musí být vyznačeny vhodné značky. Tyto značky jsou značkami pro pokutový kop.

5. **Rohový čtvrtkruh**

Ve všech čtyřech rozích hřiště bude směrem do hřiště vyznačen čtvrtkruh o poloměru 25 cm.

6. **Branky**

Branky jsou umístěny ve středu každé brankové čáry a skládají se ze dvou vertikálních tyčí, vzdálených od sebe 3 m (vnitřní rozměr), spojených horizontálním břevnem, jehož spodní okraj je 2 m od země (podlahy). Šířka a hloubka tyčí i břevna musí být maximálně 8 cm. Síť musí být pečlivě připevněny k tyčím i břevnům úchyty na jejich zadní straně a musí být vypnuty tak, aby neohrožovaly bezpečnost hráčů. Hloubka branky - vzdálenost od brankové čáry k zadnímu uchycení sítě - je minimálně 80 cm a maximálně 100 cm. Pokud není branka napevno zabudována a v průběhu hry dojde k jejímu posunutí, rozhodčí přeruší hru ihned, jakmile to zjistí. Po vrácení branky na původní místo naváže hru míčem rozhodčího v místě, kde se míč nacházel v okamžiku přerušení hry. Pokud byl míč mimo hru, nechá hru navázat způsobem vyplývajícím z pravidel. *Rozhodnutí KF ČMFS: Je povoleno užití sítí z konopí, juty nebo nylonu. Nylonové sítě však nesmí být tenčí než ty, které jsou vyrobeny z konopí nebo juty.*

QANTOCUP: hloubka branek různá

7. **Povrch hrací plochy**

Povrch musí být hladký, rovný a nedrsňý (neabrasivní). Doporučuje se použití dřevěného nebo umělého materiálu. Beton a asfalt jsou zakázány!

Rozhodnutí KF ČMFS: Použití přírodního či umělého trávníku, případně půdy je povoleno pro domácí soutěže, nikoliv pro mezistátní a mezinárodní utkání.

PRAVIDLO 2 - MÍČ

1. **Tvar a materiál**

Míč musí být kulatý a jeho vnější obal musí být z kůže, nebo jiného schváleného materiálu. Při jeho výrobě nesmí být použit žádný materiál, který by mohl znamenat nebezpečí pro hráče. Používání plstěných nebo plyšových míčů je zakázáno.

2. **Technické parametry**

- obvod míče je 62 až 64 cm (míč velikosti č. 4)
- hmotnost míče na začátku hry musí být 400 až 440 gramů
- při spuštění z výšky 2m odskočí napoprvé od země maximálně 65cm a minimálně 50cm
- míč musí být nahuštěn na tlak 0,4 až 0,6 atm. (400 až 600 g/cm²)

Pro soutěže řízené FIFA a UEFA je povinné používání míčů splňujících technické nároky a požadavky, které je potvrzeno jedním z těchto označení:

- "FIFA APPROVED" (schváleno FIFA)
- "FIFA INSPECTED" (prověřeno FIFA)
- "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARDS" (mezinárodní míčový standard)

3. **Výměna míče v průběhu hry**

Míč nemůže být v průběhu utkání měněn bez povolení hlavního rozhodčího. O způsobilosti míče a o jeho výměně rozhoduje vždy hlavní rozhodčí. Schvaluje také eventuální použití většího počtu míčů pro utkání (pro plynulejší průběh hry), a to vždy před jeho začátkem. Pokud se míč stane nezpůsobilým:

- v průběhu hry: hlavní rozhodčí hru přeruší, míč vymění a hru naváže míčem rozhodčího v místě, kde se nacházel původní míč při přerušení hry.

- v přerušené hře: hlavní rozhodčí míč vymění a hru naváže způsobem odpovídajícím důvodu původního přerušeni hry.

V utkáních a turnajích řízených FIFA, jednotlivými konfederacemi nebo národními asociacemi nejsou povoleny na míčích žádné reklamy, kromě emblému turnaje, znaku jeho pořadatele a ochranné známky výrobce míče. Propozice turnaje mohou upravovat velikost a počet těchto znaků.

Rozhodnutí KF ČMFS: Používání jiných přijatelných míčů (např. č. 4 s normálním odskokem) je výjimečně povoleno pouze pro utkání hrané na venkovních hřištích.

Octne-li se v době, kdy je míč ve hře, na hrací ploše další míč, a je-li tím ovlivněna hra, rozhodčí hru přeruší a po odstranění druhého míče z hrací plochy naváže hru míčem rozhodčího v místě, kde byl původní míč v okamžiku přerušeni hry.

QANTOCUP: Každé z mužstev je povinno mít na turnaji 2 míče č. 5. Pouze tyto míče jsou oficiálně uznány pro tento turnaj. Mužstvo musí před zahájením utkání oba míče předložit rozhodčímu (tzn. že tyto míče budou během hry uloženy u středové čáry). Na zápas budou tedy připraveny čtyři míče.

PRAVIDLO 3 - POČET HRÁČŮ

1. Hry se zúčastňují dvě družstva. Každé družstvo má nejvíce pět hráčů, z nichž jeden musí být brankář.
2. Při zahájení zápasu musí být minimální počet hráčů pět.
3. Maximální povolený počet náhradníků jednoho družstva je sedm.
4. Počet střídání během hry není omezen. Hráč, který byl vystřídán, se může vrátit na hřiště jako náhradník za jiného hráče. Střídá se tzv. "letmým" způsobem, to znamená i když je míč ve hře, a to za následujících podmínek:
 - a. hráč, který opouští hřiště, tak učiní uvnitř vlastní zóny pro střídání.
 - b. hráč vstupující na hřiště tak také učiní uvnitř vlastní zóny pro střídání, ale ne dříve, než hráč opouštějící hrací plochu úplně přejde postranní čáru směrem ven ze hřiště.
 - c. střídání je dokončeno, když náhradník vstoupí na hrací plochu. Od této chvíle se stává hráčem a hráč, kterého nahrazuje, přestává být hráčem a stává se náhradníkem.
 - d. náhradník podléhá pravomoci rozhodčího, ať už bude připuštěn ke hře nebo ne.
 - e. pokud v průběhu letmého střídání vstoupil náhradník na hřiště dříve, než je střídáný hráč opustil nebo náhradník vstoupí na hrací plochu nebo ji střídáný hráč opustí jiným prostorem než je zóna pro střídání, rozhodčí hru přeruší. Provinivšího se hráče napomene žlutou kartou a znovu zahájí hru nepřímým volným kopem ve prospěch mužstva, které se neprovinilo, z místa, kde se nacházel míč v okamžiku přerušeni hry. Pokud byl míč uvnitř pokutového území provinivšího se mužstva, nepřímý volný kop se bude zahrávat z hranice pokutového území nejbližšího místu, kde se nacházel míč v okamžiku přerušeni hry.

Rozhodnutí KF ČMFS: Netýká se případů, kdy se hráč evidentně zraní, načež opustí hřiště mimo zónu pro střídání. Naopak předstírání zranění s úmyslem rychle vystřídat posoudí rozhodčí jako nesportovní chování a hráče napomene žlutou kartou.

5. Brankář si může vyměnit své místo s jakýmkoli jiným hráčem. Činí tak rovněž "letmým" způsobem jako hráči v poli. Dres náhradního brankáře musí mít jiné číslo než měl střídáný brankář. Střídá-li brankáře hráč z pole, musí být číslo na jeho brankářském dresu shodné s číslem tohoto hráče na dresu do pole.
6. Minimální počet hráčů jednoho týmu na hřišti jsou tři (2+1), kromě začátku utkání, kdy musí být plný počet, tedy pět (4+1). Klesne-li počet hráčů na dva, zápas musí být ukončen.
7. Hráč, který je zraněn, musí kvůli ošetření opustit hrací plochu, pokud je to možné. Pokud je přece jen nutné ošetřit hráče na hrací ploše, musí tento po ošetření hrací plochu opustit a nesmí se na ni vrátit dříve, než je hra znovu zahájena a dokud nenahlásí svoji způsobilost k další hře třetímu rozhodčímu (není-li tento přítomen, druhému rozhodčímu).

Rozhodnutí KF ČMFS: Hráč, který opustil hrací plochu s krvácejícím zraněním, se smí na hrací plochu vrátit zpět až poté, co si rozhodčí ověří, že jeho zranění již nekrváčí.

QANTOCUP: maximální počet náhradníků není nijak omezen, zóny pro střídání jsou pomyslné

PRAVIDLO 4 - VÝSTROJ HRÁČŮ

1. Hráč nesmí mít na sobě nic, co by mohlo ohrozit bezpečnost jiného hráče i jeho samotného (přívěsky, náušnice, tvrdé obvazy, apod.).
2. Základní povinná výstroj hráče se skládá z trička (dres), trenýrek, stulpen, chráničů holení a sportovní obuvi. Pokud hráč nosí spodní oteplovací kalhoty, ty musejí být stejné základní barvy jako trenýrky. Povolenou obuví jsou tenisky, lehká tréninková obuv z kůže nebo gymnastická obuv s podrážkou z gumy nebo podobného materiálu. Používání obuvi je povinné.

Rozhodnutí KF ČMFS: Na venkovních hřištích je povoleno používat kopačky s gumovými nebo litými kolíky z umělé hmoty. Kopačky s kovovými kolíky jsou zakázány!

3. Hráčská trička musí být očíslována číslicemi většími než 20 cm a to pouze celými čísly od 1 do 15, umístěnými na zadní části dresu. V mezinárodních utkáních budou hráči označeni ještě menšími číslicemi na přední části dresu. Každý hráč stejného družstva musí mít jiné číslo. Hráči jednoho družstva musí nastoupit k utkání v jednotných dresech, kromě brankáře, který musí mít dres odlišný od všech hráčů v poli a soupeřova brankáře.

QANTOCUP: stačí pouze jednotná barva bez číselného označení

4. Pouze brankář má povoleno nosit dlouhé kalhoty.
5. Používání chráničů holení všemi hráči včetně brankáře je povinné. Chrániče musejí být kompletně kryty stulpnami a musejí být z materiálu poskytujícího odpovídající náležitou ochranu (guma, plastická hmota, polyuretan, apod.). **Rozhodnutí KF ČMFS:** Zjistí-li rozhodčí po zahájení hry na výstroji hráče závadu, kterou lze odstranit, nemusí ihned přerušit hru, ani když se hráč se závadou na výstroji zapojí do hry. Vhodným způsobem hráče vyzve, aby svoji výstroj uvedl do pořádku s tím, že pokud tak neučiní, vykáže ho při nejbližším přerušeni z hrací plochy. Hráče, který neuposlechne výzvy rozhodčího, napomene rozhodčí žlutou kartou.

QANTOCUP: stulpný, chrániče holení kosti nejsou povinné

Rozhodnutí KF ČMFS: Zjistí-li rozhodčí po zahájení hry na výstroji hráče závadu, kterou lze odstranit, nemusí ihned přerušit hru, ani když se hráč se závadou na výstroji zapojí do hry. Vhodným způsobem hráče vyzve, aby svoji výstroj uvedl do pořádku s tím, že pokud tak neučiní, vykáže ho při nejbližším přerušení z hrací plochy. Hráče, který neuposlechne výzvy rozhodčího, napomene rozhodčí žlutou kartou.

6. Kapitán družstva musí být na levém rukávu zřetelně označen páskou z látky výrazně barevně odlišné od barvy jeho dresu, nejméně 3 cm širokou a snadno navlékatelnou.

QANTOCUP: není povinné, pouze doporučeno

Rozhodnutí KF ČMFS: Výstroj hráčů kontrolují rozhodčí vždy před začátkem utkání. Pokud dojde v průběhu hry k jakémukoli porušení pravidla 4, bude provinivší se hráč vykázan z hrací plochy, aby si upravil svou výstroj. Tento hráč se smí vrátit do hry pouze tehdy, je-li míč mimo hru a se souhlasem rozhodčího, který se přesvědčí o odstranění závady. Za takto vykázaného hráče smí nastoupit okamžitě náhradník. Pokud hráč závadu neodstraní nebo vstoupí do hry bez souhlasu rozhodčího, postupuje rozhodčí jako v případě nesportovního chování.

Rozhodnutí KF ČMFS: Hráče, který po vstřelení branky svlékne dres, rozhodčí vyzve, aby si jej oblékl. Pokud hráč uposlechne, není osobně trestán. Pokud by hráč pokynu ihned neuposlechl nebo by zdržoval znovuzahájení hry, provokoval u lavičky soupeře nebo vyvolával nepokoje v obecnstvu, rozhodčí jej napomene za nesportovní chování. Jestliže má hráč na výstroji nebo spodním prádle emblém, reklamu či jiný nápis, který je v rozporu s ustanovením pravidel a v průběhu utkání bude viditelný, rozhodčí nezasahuje, ale porušení pravidla popíše v zápise o utkání.

QANTOCUP: v případě stejných dresů u obou mužstev je povinností hostů změnit barvu svého dresu (např. rozlišovací dresy – k dispozici u pořadatelů). Hostující tým je určen dle rozpisu utkání (1. domácí, 2. hosté).

PRÁVIDLO 5 - HLAVNÍ ROZHODČÍ

K řízení každého utkání musí být ustanoveni dva rozhodčí - hlavní rozhodčí a druhý rozhodčí. Pokud se k utkání dostaví pouze jeden delegovaný rozhodčí, je rozhodčím hlavním. Druhý rozhodčí bude v tom případě nahrazen laikem, který ovšem nevykonává funkci druhého rozhodčího, ale pouze postranního. Nepoužívá píšťalky, ale praporku, nebo jiné odpovídající signalizace.

QANTOCUP: k řízení zápasů je ustanoven pouze jeden rozhodčí

Pravomoc rozhodčího uplatňovat pravidla začíná vstupem rozhodčího na hrací plochu k zahájení hry a trvá až do ukončení utkání. Tato pravomoc trvá včetně doby poločasové přestávky a i po dobu, o kterou bylo utkání prodlouženo a v době, kdy se provádějí kopy ze značky pokutového kopu a včetně všech příslušných přestávek. Osobní tresty uděluje rozhodčí žlutou nebo červenou kartou.

Všeobecná pravomoc rozhodčího přijímat opatření k proviněním členů družstev (autorita rozhodčího) začíná podpisem zápisu o utkání kapitánem (vedoucím) družstva před utkáním a končí podpisem zápisu kapitánem družstva po utkání.

Rozhodnutí rozhodčího o skutečnostech spojených se hrou jsou konečná.

Rozhodnutí KF ČMFS:

1. Jestliže se hráč dopustí závažného provinění (pravidlo 12, odst. 4 b,c,e) v době od podepsání zápisu o utkání před utkáním do okamžiku, kdy rozhodčí vstoupí na hrací plochu, aby zahájil utkání:
 - o nepřipustí provinivšího se hráče ke hře a za tohoto hráče může nastoupit některý z náhradníků
 - o družstvo nesmí doplnit počet náhradníků, pokud má v zápise o utkání uvedeno 12 hráčů
2. Jestliže se hráč dopustil přestupku v době od vstupu rozhodčího na hrací plochu k zahájení vlastního utkání až do zahájení utkání, uděluje rozhodčí osobní tresty v rámci pravomoci uplatňovat pravidla:
 - o vyloučí hráče z účasti na hře a za tohoto hráče smí nastoupit některý z náhradníků
 - o družstvo nesmí doplnit počet náhradníků, pokud má v zápise o utkání uvedeno 12 hráčů
3. Jestliže se hráč dopustí jakéhokoli přestupku v době od zahájení do ukončení utkání (včetně poločasové přestávky), uděluje rozhodčí osobní tresty v rámci pravomoci uplatňovat pravidla:
 - o vyloučí hráče ze hry. Pokud se hráč dopustil závažného provinění jako hráč v poli, pokračuje jeho družstvo oslabeno ve smyslu ustanovení pravidla 12, odst. 4
 - o družstvo nesmí doplnit počet náhradníků, pokud má v zápise o utkání uvedeno 12 hráčů
4. Jestliže se hráč dopustí závažného provinění v době od ukončení utkání do okamžiku podpisu zápisu o utkání kapitánem družstva po utkání, oznámí rozhodčí provinění hráče kapitánovi družstva. Provinění hráče uvede na zadní stranu zápisu o utkání a kapitán družstva potvrdí podpisem jeho totožnost.

Všechna provinění hráčů, která nastala od okamžiku podepsání zápisu o utkání před začátkem utkání do okamžiku podepsání zápisu po utkání uvede rozhodčí na zadní stranu zápisu a kapitán družstva potvrdí podpisem totožnost hráčů.

Hlavní rozhodčí je povinen:

1. Uplatňovat pravidla a dbát na jejich dodržování všemi účastníky utkání
2. Nastupovat k řízení utkání v barevně jednotné výstroji s ostatními rozhodčími, skládající se z trika, trenýrek, stulpen a odpovídající obuvi. Barva dresů rozhodčích musí být odlišná od barvy dresů obou družstev s výjimkou brankářů. Musí mít při sobě patřičné vybavení - píšťalka, žlutá a červená karta, hodinky, tužka, vlastní záznamy o utkání a losovací mince
3. Vést si záznam o průběhu utkání, o událostech, které se přihodí během, před i po utkání.
4. Upouštět od trestání v okamžiku, kdy je přesvědčen, že kdyby tak učinil, poskytl by výhodu týmu, který se provinil - tzv. výhoda ve hře. Pokud rozhodčí takovou výhodu ve hře poskytne, nepříčítá se družstvu, které se provinilo, akumulovaná chyba (faul).

Rozhodnutí KF ČMFS: Poskytnutí výhody neuplatňovat, pokud došlo při zákroku ke zranění, které si vyžaduje okamžité ošetření.

5. Při uplatnění výhody ve hře po zákroku, který je podle pravidel nutno trestat napomenutím nebo vyloučením, rozhodčí hráče napomene nebo vyloučí až při první situaci, kdy je míč mimo hru.
6. Dbát na to, že základním principem je ponechání co nejvolnějšího a plynulého průběhu hry.
7. Dbát na stejné posuzování přestupků před a po dosažení pěti akumulovaných chyb.
8. Důsledně postihovat hráče předstírajícího nedovolený zákrok. V případě, že byla kvůli simulování přerušena hra a nařízen nepřímý volný kop, napomenout hráče žlutou kartou bez ohledu na to, na kterém místě hrací plochy k zákroku došlo.

9. Dát znamení k opětovnému zahájení hry po každém přerušení hry, ke kterému došlo ze strany rozhodčího (tedy nikoli autový kop, výhoz od branky nebo rohový kop), kromě situace, kdy vhadzuje míč rozhodčího. Znamení dává píšťalkou nebo ústně a to tak hlasitě, aby nemohlo dojít k pochybnostem, zda byla hra zahájena.
10. Dbát na dodržení doby trvání hry. Při mezinárodních utkáních se hraje vždy na 2 x 20 minut čistého času, a proto je vždy určujícím faktorem časomíra a za dodržení doby trvání hry odpovídá určený časoměřič. Při hře na hrubý čas jsou vždy rozhodující hodinky hlavního rozhodčího a časomíra je pouze orientační pomůckou.
11. Dbát na dodržení doby 1 minuty oddechového času a 2 minut trestu v případě, že není přítomen časoměřič ani druhý rozhodčí.
12. Ukončit předčasně utkání nebo jej nezahájit v těchto případech:
 - a. počet hráčů jednoho z družstev na hrací ploše klesl pod tři, přičemž toto družstvo již nemá možnost postavit náhradníka
 - b. v případě úmrtí některého z účastníků hry

Rozhodnutí KF ČMFS: Účastníkem hry se rozumí nejen hráči na hrací ploše i na lavičce náhradníků, ale i trenéři, funkcionáři (včetně lékaře, maséra, atd.), rozhodčí a časoměřič

- c. na zákrok policie
- d. při násilí spáchaném na rozhodčím (inzultaci) hráčem, trenérem, funkcionářem některého z družstev nebo jinou osobou.

Inzultací se rozumí: udeření, kopnutí, úmyslné podražení, násilné vražení, násilné cloumání, úmyslné vyražení píšťalky z úst, úmyslné prudké udeření míčem nebo jiným předmětem. Inzultací není např. plivnutí na rozhodčího, polití vodou, vytržení karet z ruky, apod. To je kvalifikováno pouze jako hrubé nesportovní chování.

Hlavní rozhodčí má právo:

1. Přerušit hru pro jakékoliv porušení pravidel.
2. Neumožnit vstup na hrací plochu žádné jiné osobě, kromě druhého rozhodčího a hráčů obou mužstev, bez jeho souhlasu.
3. Přerušit hru, jestliže byl podle jeho názoru hráč vážně zraněn, nechat jej podle potřeby ošetřit nebo nechat odnést z hrací plochy a poté hru okamžitě znovu zahájit. Jestliže je hráč zraněn tak, že to nevyžaduje okamžité ošetření, rozhodčí hru nepřeruší, pokud je míč stále ve hře. Hráč, který je schopen dojít k postranní čáře, nebude ošetřován na hrací ploše. Hráč, který krvácí, musí neprodleně opustit hrací plochu !
4. Vykázat ze hřiště jakéhokoli účastníka utkání, který se podle jeho názoru proviní násilným chováním, vážným faulem ve hře, nadávkami, hanlivými výroky či jiným nesportovním chováním. Po skončení utkání uvede tuto skutečnost a její okolnosti v zápise o utkání. Takto vykázaný účastník opustí bez zbytečných prodlev hrací plochu (nesmí samozřejmě zůstat ani na hráčské lavičce) a odebere se do šaten - nikdy ne do hlediště! Pokud je hráč vyloučen během poločasové přestávky, jeho tým pokračuje ve hře s nezměněným počtem hráčů na hrací ploše. S udělením tohoto osobního trestu seznámí rozhodčí oba kapitány družstev ještě před zahájením druhého poločasu.

Napomenutí hráče signalizuje rozhodčí žlutou kartou, vyloučení hráče kartou červenou. Ostatní účastníky hry vykazuje ústně.

5. Rozhodnout, zda míč, poskytnutý ke hře, odpovídá pravidlu 2. Pokud tomu tak není, míč vyměnit.
6. Přerušit nebo dokonce předčasně ukončit utkání z níže uvedených důvodů (v případě ukončení utkání z těchto důvodů je rozhodčí povinen vyčerpat všechny dostupné možnosti k dohrání utkání):
 - a. pro tmou nebo špatnou viditelnost
 - b. pro špatné povětrnostní podmínky (bouřka, sníh, prudký vítr), které by podle jeho názoru mohly i ohrozit zdraví hráčů
 - c. pro nezpůsobilost hrací plochy
 - d. hrají-li hráči tak, že je ohroženo jejich zdraví a je-li napominání a vylučování neúčinné a nápravu nezjednájí na výzvu rozhodčího ani kapitáni družstev
 - e. pro trvalý nezájem některého z družstev na regulérnosti utkání
 - f. pokud vyloučený hráč, nebo vykázaný účastník utkání odmítá opustit hrací plochu i po uplynutí lhůty stanovené rozhodčím kapitánovi jeho družstva (rozhodčí vždy nejprve stanoví kapitánovi lhůtu cca 1 - 2 minuty na zjednání pořádku)
 - g. pro opakované hrubé nesportovní projevy obecenstva, které by podle jeho názoru mohly ohrozit bezpečnost účastníků utkání (např. opakované vníkaní obecenstva na hrací plochu, házení nebezpečných předmětů, petard, světlic apod. na hrací plochu)

Rozhodnutí KF ČMFS: Rozhodčí provádí při řízení utkání srozumitelnou signalizaci. S hráči v průběhu zápasu nediskutuje. Jediným, kdo smí vznést k rozhodčímu dotaz či připomínku v průběhu utkání, je kapitán družstva. Musí tak učinit slušnou formou a tak, aby nebyl narušen plynulý průběh hry.

PRAVIDLO 6 - DOBA TRVÁNÍ HRY

QANTOCUP:

1. délka hrací doby je stanovena na 2x12 min (sobota), 2x8 min (neděle), 2x10min (finálový pavouk)
2. v případě účasti 4 týmů ve skupině 2x16 min
3. v případě účasti 6 týmů ve skupině 2x8 min
4. dodržování času je sledováno pouze hlavním rozhodčím a pouze on je kompetentní k posouzení hrací doby
5. neexistuje přestávka mezi poločasy, doba je přerušena pouze na dobu nezbytně nutnou na změnu stran
6. čekací doba neexistuje, ihned kontumace 3:0
7. time-out není povolen
8. Women´s Cup – hrací doba 2x10 min

PRAVIDLO 7 - ZAHÁJENÍ HRY

1. Před zahájením utkání se provede losování mincí. Družstvo, které los vyhrálo, si zvolí stranu, na kterou bude útočit. Zahajovací výkop má jeho soupeř.
2. Po signálu daném rozhodčím bude proveden zahajovací výkop směrem na polovinu soupeře. Míč při tom musí stát ve středu hřiště na značce a v ustálené poloze. Hráči stojí na svých vlastních polovinách hrací plochy a hráči družstva, které výkop neprovádí, stojí ve vzdálenosti nejméně tří metrů od míče, dokud není výkop proveden. Míč je ve hře, jakmile se po provedení kopu pohne směrem kupředu. Hráč provádějící výkop se nesmí míče dotknout podruhé dříve, než se jej dotkl jiný hráč na hrací ploše. Pro rozehráni zahajovacího výkopu neplatí limit čtyř vteřin.
3. Zahajovací výkop je prováděn v těchto případech:
 - a. na začátku utkání
 - b. na začátku druhého poločasu
 - c. na začátku každé části prodloužení
 - d. po dosažení branky (zahrává družstvo, které obdrželo branku)
4. Po poločasové přestávce si družstva vymění strany i hráčské lavice a výkop bude prováděn hráčem opačného družstva než na začátku utkání. Při případném prodloužení se losuje znovu za stejných podmínek jako v bodě 1.
5. Branky může být dosaženo přímo ze zahajovacího výkopu.
6. Při jakémkoli porušení bodů 1 - 4 tohoto pravidla, bude výkop opakován. Pouze pokud se hráč provádějící výkop dotkne míče podruhé dříve, než se míče dotkl jiný hráč, bude soupeřovu družstvu přiznán nepřímý volný kop z místa, kde se přestupek stal.
7. Při znovu zahájení utkání po dočasném přerušení hry z jakékoli příčiny neuvedené v těchto pravidlech a nezpůsobené přestupkem nebo chybou některého z družstev, za předpokladu, že míč před tímto přerušením neopustil hrací plochu, rozhodčí vhodí míč rozhodčího v místě, kde se míč nacházel před přerušením hry. V případě, že se míč nacházel v pokutovém území, je míč vhozen na čáře pokutového území v bodě, který je nejbližší místu, kde se míč nacházel při přerušení. Míč je ve hře v momentě, kdy se dotkne země. Rozhodčí musí vhození míče opakovat, pokud:
 - a. míč po vhození přejde postranní nebo brankovou čáru aniž by se ho dotkl jiný hráč
 - b. se míče dotkne některý hráč dříve, než míč dopadl na zem

PRAVIDLO 8 - MÍČ VE HŘE A MIMO HRU

1. **Míč je mimo hru:**
 - a. Když celým objemem přejde brankovou nebo postranní čáru ať už po zemi nebo ve vzduchu.
 - b. Když hra byla přerušena rozhodčím.
 - c. Když se dotkne stropu.

2. **Míč je ve hře:**

Ve veškerém ostatním čase od zahájení hry do konce, včetně následujících situací:

- a. Míč se odrazí od břevna nebo brankové tyče zpět do hřiště.
- b. Míč se odrazí od rozhodčího stojícího na hrací ploše.
- c. V případě předpokládaného porušení pravidel, dokud není učiněno rozhodnutí, tedy jedná se o tzv. výhodu ve hře.

Rozhodnutí KF ČMFS: Dotkne-li se míč při hře stropu, hra bude opět zahájena autovým kopem proti družstvu, jehož hráč se míče dotkl jako poslední před dotekem stropu. Kop je zahráván z místa na bližší postranní čáře kolmo k místu, kde se míč dotkl stropu.

PRAVIDLO 9 - DOSAŽENÍ BRANKY

Branky je dosaženo, pokud tato pravidla nestanoví jinak, přejde-li míč celým objemem přes brankovou čáru mezi brankovými tyčemi a pod břevnem za předpokladu, že nebyl hozen, donesen nebo záměrně vržen rukou nebo paží hráčem útočícího družstva včetně jeho brankáře. Družstvo, které v průběhu zápasu zaznamená větší počet branek, bude vítězem. Jestliže nebude dosaženo žádné branky nebo bude dosaženo stejného počtu branek oběma družstvy, zápas skončí remízou. V tomto případě může rozpis soutěže nařídít prodloužení utkání.

Rozhodnutí KF ČMFS: Branky nelze dosáhnout přímo z autového kopu, úmyslnou rukou, přímo z nepřímého volného kopu, přímo z výhozu brankáře. Vlastní branky nelze dosáhnout ze žádné "standardní" situace (autový, rohový, volný přímý nebo nepřímý kop). V tom případě se zahrává rohový kop. V případě výhozu od branky, který skončí ve vlastní brance, záleží na tom, opustil-li míč pokutové území. Pokud ano, zahrává se rohový kop, pokud ne, opakuje se výhoz. Platnost dosažené branky potvrdí rozhodčí jedním až dvěma středně dlouhými hvizdy píšťalky.

PRAVIDLO 10 - FAULY, CHYBY A NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

1. **Volný přímý kop**

Volným přímým kopem bude potrestáno družstvo, jehož hráč se dopustí některého z následujících přestupků a to způsobem, který je podle rozhodčího nebezpečný, bezohledný anebo použije nepřiměřené síly:

- a. kopne nebo pokusí se kopnout soupeře
- b. podrazí soupeře, nebo se snaží nastavením nohy nebo skrčením pád soupeře způsobit
- c. skočí na soupeře
- d. vráží do soupeře nebezpečným způsobem aniž se soupeř brání, nebo prudce vráží do soupeře ramenem
- e. napadne protihráče zezadu, vráží do soupeře zezadu, aniž ten mu brání ve hře
- f. udeří nebo se pokusí udeřit soupeře
- g. na soupeře plivne
- h. drží soupeře
- i. strčí do soupeře

- j. ohrozí soupeře skluzem
Rozhodnutí KF ČMFS: Skluzem se rozumí jakékoliv klouzání se vpřed či do stran po povrchu hrací plochy za využití jeho kluzkosti za účelem zabránit protihráči v další hře. Pokud není skluz veden proti osobě protihráče nebo jiným nebezpečným způsobem, netrestá se. Nezáleží na vzdálenosti od protihráče, ale na směru vedení zákroku. Pokud je skluz veden do souboje s protihráčem, trestá se volným přímým kopem. Pokud je při tom protihráč nebezpečně ohrožen, trestá se navíc napomenutím. Pokud dojde k přímému zasažení protihráče, trestá se vyloučením. Brankáři ve vlastním pokutovém území je povoleno hrát skluzem i při souboji o míč za předpokladu, že si nepočíná nebezpečně vůči protihráči.
- k. zahraje míč rukou, tedy míč rukou nebo paží zadrží, hodí, nese, případně do míče strčí (netýká se brankáře ve svém vlastním pokutovém území).
Rozhodnutí KF ČMFS: Při zasažení míče rukou je důležité, jde-li o úmyslný pohyb proti míči. Pokud míč zasáhne ruku, která se přirozeně pohybuje (v běhu, při výskoku) a teč míče je zjevně neúmyslná, nechá rozhodčí pokračovat ve hře.

Volný přímý kop volný kop bude zahráván soupeřovým družstvem z místa, kde došlo k přestupku. Rozhodčí může navíc podle závažnosti přestupku užít napomenutí nebo vyloučení viníka. Pokud hráč družstva spáchá některý z výše uvedených přestupků ve vlastním pokutovém území, bude jeho družstvo potrestáno pokutovým kopem a to bez ohledu na postavení míče v okamžiku přestupku, pokud je míč ve hře. Volný přímý kop z vlastního pokutového území je možno zahrát z kteréhokoli místa v tomto území.

2. Volný nepřímý kop

Volným nepřímým kopem bude potrestáno družstvo jehož hráč se dopustí některého z následujících přestupků:

- hraje způsobem, který je možno považovat za nebezpečný, např. se pokouší kopnout do míče, který je v držení brankáře
- není v kontaktu s míčem a přitom úmyslně brání soupeři ve hře (běhá mezi soupeřem a míčem nebo vystavuje tělo tak, aby bránilo soupeři a tvořilo překážku mezi soupeřem a míčem
- atakují brankáře, kromě případů, kdy brankář hraje mimo vlastní pokutové území
- brání brankáři v rozehrání míče rukama
- v průběhu letmého střídání vstoupí na hrací plochu dříve, než ji vystřídaný hráč opustí nebo na hrací plochu vstoupí nebo ji opustí na nesprávném místě
- projevuje slovem nebo náznakem nesouhlas s rozhodnutím rozhodčího
- proviní se nespportovním nebo hrubým nespportovním chováním (např. se snaží soupeře zmást výkřikem "přihraj", "pusť" apod., používá na hřišti sprostých slov ať už k sobě či jiným osobám, odmítá si okamžitě upravit výstroj po upozornění rozhodčím)
- dopustí se jiného přestupku, který není přesně specifikován, ale kvůli němuž je hra přerušena za účelem napomenutí nebo vyloučení hráče

Dále bude volným nepřímým kopem potrestáno družstvo jehož brankář se dopustí některého z následujících přestupků:

- ovládá míč (má jej pod kontrolou) na vlastní polovině hrací plochy déle než 4 vteřiny
- rukama se dotkne míče, který mu byl úmyslně přihrán hráčem jeho družstva a to částí nohy od kolene níže (týká se i autového kopu)
- znovu zahraje míčem, který měl předtím ve své moci a rozehrál ho svým spoluhráčům, aniž by míč mezi tím opustil jeho vlastní polovinu hrací plochy nebo se jej dotkl protihráč (týká se i autového kopu zahráného brankářem)

Nepřímý volný kop bude zahráván z místa, kde došlo k přestupku, mimo případy, kdy k přestupku došlo uvnitř vlastního pokutového území. V takovém případě zahrává soupeřovo družstvo volný nepřímý kop z čáry pokutového území v bodě, který je nejbližší místu přestupku. Nepřímý volný kop z vlastního pokutového území je možno zahrát z kteréhokoli místa v tomto území.

Pro rozlišení volného nepřímého kopu od přímého zvedají oba rozhodčí při nepřímém kopu nad hlavu napnutou paži s rozevřenou dlaní a drží ji nad hlavou tak dlouho, dokud se míč rozehraný z tohoto kopu nedotkne jiného hráče nebo neskončí mimo hru.

3. Napomenutí hráče

Hráč bude napomenut, jestliže:

- v průběhu "letmého" střídání vstoupí na hrací plochu dříve než ji střídáný hráč opustí nebo na hrací plochu vstoupí z nesprávného místa
- opakovaně porušuje pravidla hry
- projevuje slovem nebo náznakem nesouhlas s rozhodnutím rozhodčího
- proviní se nespportovním chováním
- úmyslně opustí hrací plochu mimo zónu pro střídání bez povolení rozhodčího
- odmítá dodržet řádnou vzdálenost od míče při soupeřově rozehrání nebo se jinak snaží rozehrání zabránit
- zmaří soupeři slibně se rozvíjející akci nedovoleným zákrokem, za který se nařizuje volný přímý, event. pokutový kop

Vyloučení hráče

Hráč bude vyloučen ze hry pokud se dopustí následujících přestupků:

- hraje surově
- chová se hrubě nespportovně
- používá urážlivých nebo hanlivých výroků
- podruhé se proviní napominatelným přestupkem (druhá žlutá karta)
- plivne na soupeře nebo jinou zúčastněnou osobu
- zabrání soupeři ve skórování úmyslným zahráním rukou (kromě brankáře ve vlastním pokutovém území)

- f. zmaří soupeři vyloženou brankovou příležitost nedovoleným zákrokem, za který se nařizuje volný přímý, event. pokutový kop
 - g. úmyslně posune vlastní branku čímž zabrání soupeři v dosažení regulérní branky
- Pokud je hráč vyloučen za přestupek v bodě b, c, h, aniž by došlo k jinému porušení pravidel, pak bude hra po vyloučení hráče znovu zahájena nepřímým volným kopem z místa přestupku proti jeho družstvu. Výjimkou je opět pokutové území, kdy je kop zahráván z čáry pokutového území nejbližší k místu přestupku. Dojde-li k vyloučení hráče, nesmí se dotyčný hráč znovu vrátit do hry. Pokud se chová nesportovně, musí opustit nejbližší okolí hrací plochy. Jeho družstvo pokračuje ve hře po dobu dvou minut oslabeno o jednoho hráče, pokud v této době neinkasuje branku. Po dvou minutách či po obdržení branky smí postižené družstvo doplnit počet hráčů na hrací ploše některým náhradníkem. Pro doplňování hráčů po dvouminutovém trestu platí tyto další zásady:

- jestliže obě družstva hrají vinou vyloučení o třech nebo čtyřech hráčích a je dosaženo branky, obě družstva pokračují dále ve stejném počtu hráčů.
- jestliže hraje pět nebo čtyři hráči proti třem a družstvo s větším počtem hráčů dosáhne branky, smí družstvo s menším počtem hráčů stav doplnit pouze o jednoho hráče.
- jestliže dosáhne branky družstvo menším počtem hráčů, počet hráčů se nemění.
- pokud jsou vyloučení z jednoho družstva tři hráči, pak se může družstvo doplnit na tři hráče na hřišti a třetímu vyloučenému hráči se trest začíná počítat až po skončení trestu prvního vyloučeného.
- pokud družstvo nemůže doplnit stav hráčů na potřebný minimální počet tří (2+1), pak rozhodčí zápas předčasně ukončí.
- hráč, který se zapojuje do hry na místo vyloučeného hráče, tak smí učinit ihned po uplynutí dvou minut trestu

PRAVIDLO 11 - VOLNÉ KOPY

Volné kopy se rozdělují do dvou kategorií:

Přímý - ze kterého lze přímo dosáhnout branky.

Nepřímý - ze kterého nemůže být přímo dosaženo branky, pokud se před dosažením branky míče nedotkl jiný hráč než hráč zahrávající volný kop.

1. Od místa, ze kterého se zahrává volný kop, musí být všichni hráči soupeřova družstva vzdáleni nejméně 5 metrů. Míč takto rozehrávaný musí ležet v klidu na místě kopu a ve hře je až poté, co se pohne.
2. Pokud se hráč družstva, proti kterému je volný kop zahráván, přiblíží k míči dříve, než je rozehrán, rozhodčí nařídí opakování volného kopu a provinivšího se hráče napomene.
3. Hráč zahrávající volný kop se po jeho zahrání smí znovu dotknout míče až poté, co se jej dotkl kterýkoli jiný hráč. Pokud hráč toto pravidlo poruší, nařídí rozhodčí proti jeho družstvu nepřímý volný kop z místa, kde se hráč dotkl míče podruhé.
4. Pokud družstvo zahrávající volný kop zbytečně otálí s rozehráním a překročí při tom dobu 4 vteřin, rozhodčí přizná soupeřovu družstvu nepřímý volný kop z téhož místa.
5. Volné kopy zahrávané z vlastního pokutového území mohou být rozehrány z kteréhokoliv místa uvnitř tohoto území.

Rozhodnutí KF ČMFS: Volný přímý kop a tedy i akumulovanou chybu (faul) signalizuje rozhodčí tak, že jednou rukou horizontálně ukáže směr, kterým se bude kop zahrávat a druhou rukou se vztyčeným ukazováčkem svisle ukáže na místo přestupku, čímž dá signál ke stolku časomíry, že se jedná o akumulovanou chybu (faul).

PRAVIDLO 12 - POKUTOVÝ KOP

Pokutový kop se nařizuje proti družstvu, jehož hráč se v nepřerušené hře uvnitř vlastního pokutového území dopustil proti soupeři přestupku, za který se nařizuje volný přímý kop. Z pokutového kopu může být přímo dosaženo branky. V případě zahrávání pokutového kopu musí být vždy doba trvání hry příslušného poločasu prodloužena tak, aby mohl být pokutový kop řádně zahrán. Ať je pokutový kop zahráván v průběhu normální hrací doby nebo v průběhu nastavení, branka musí být uznána i přes to, že míč před tím než prošel mezi brankovými tyčemi a pod břevnem se dotkl buď některé z těchto tyčí nebo břevna nebo brankáře, nebo kombinace těchto možností, za předpokladu, že nedošlo k jinému porušení.

Při zahrávání pokutového kopu musí být dodrženy tyto zásady:

- a. Míč musí stát v klidu na pokutové značce
- b. Hráč, který kop zahrává, musí být před tím, než dá rozhodčí pokyn k zahrání, zřetelně identifikován zvednutím ruky
- c. Bránící brankář musí stát čelem do hřiště na své brankové čáře mezi brankovými tyčemi dokud míč není ve hře (může pohybovat nohama a činit klamně pohyby tělem)
- d. Hráč zahrávající pokutový kop musí kopnout míč dopředu a nesmí se míče dotknout podruhé dříve, než se míče dotkne kterýkoli jiný hráč. Míč je ve hře, když se pohne vpřed.
- e. Ostatní hráči obou družstev zůstávají na hrací ploše mimo pokutové území nejbližší 6 metrů od brankové čáry a nejbližší 5 metrů od míče
- f. Při provádění pokutového kopu neplatí limit čtyř vteřin

Za porušení ustanovení [pravidla 15](#)

- bránícím družstvem: kop bude opakován, pokud nebylo dosaženo branky
- útočícím družstvem: před zahráním kopu a je-li dosaženo branky, ta nebude uznána a kop bude opakován
- hráčem provádějícím kop: po zahrání kopu, bude soupeřovu družstvu přiznán nepřímý volný kop

PRAVIDLO 13 - AUTOVÝ KOP (ROZEHRÁNÍ)

Přejde-li míč celým svým objemem přes postranní čáru, ať už po zemi nebo ve vzduchu, bude vykopáván zpět do hry jakýmkoli směrem z místa, kde přešel postranní čáru. Rozehrávat bude hráč opačného družstva, než toho, jehož hráč se míče dotkl poslední na hrací ploše.

Pro rozehrávání platí tyto zásady:

1. Míč musí stát nehybně přesně na postranní čáře v místě, kde přešel postranní čáru
2. Hráč provádějící rozehrávání nesmí svými nohama překročit postranní čáru (musí mít nohy za čárou vně hřiště nebo přesně na ní)
3. Hráč musí kop provést do 4 vteřin od okamžiku, kdy má míč v moci tak, že je schopen kop provést a je na místě kopu.
4. Hráč, který provedl rozehrávání, nesmí hrát míčem podruhé dříve než se míče dotkne kterýkoli jiný hráč, jinak je příznám soupeřovu družstvu nepřímý volný kop z místa, kde se hráč dotkl míče podruhé. Míč je ve hře, jakmile se pohne.
5. Hráči družstva, které rozehrávání neprovádí, musejí být vzdáleni nejméně 5 metrů od místa rozehrávání. V případě nedodržení vzdálenosti může být viník napomenut.
6. Z rozehrávání nemůže být přímo dosaženo branky. V takovém případě se nařizuje výhoz od branky.

V případě porušení bodů 1 až 3 je rozehrávání příznáno hráčům soupeřova družstva.

PRAVIDLO 14 - VÝHOZ OD BRANKY

Přejde-li míč celým svým objemem brankovou čáru mimo její část mezi brankovými tyčemi a pod břevnem (gól), a to ať už ve vzduchu nebo po zemi a byl naposledy zahrán hráčem útočícího družstva, brankář, který stojí uvnitř vlastního pokutového území, vyhodí míč zpět do hry.

Pro výhoz od branky platí tyto zásady:

1. Brankář musí stát uvnitř vlastního pokutového území.
2. Míč musí opustit pokutové území, teprve potom je ve hře, dříve se ho nesmí žádný hráč dotknout
3. Hráči soupeřova družstva musí zůstat mimo pokutové území z něhož je výhoz rozehráván. Při porušení bodů 1 až 3 se výhoz opakuje.
4. Brankář, který míč rozehraje svým spoluhráčům, se nesmí míče znovu dotknout dříve, než se míče dotkl hráč soupeřova družstva nebo míč překročil středovou čáru. Toto ustanovení platí i při vystřídání brankářů během této situace.

Při porušení bodu 4 bude proti brankářovu družstvu nařízen volný nepřímý kop z místa, kde se brankář míče dotkl podruhé. Pokud k tomu došlo uvnitř jeho pokutového území, bude kop rozehráván z čáry pokutového území nejbližší k místu přestupku.

5. Brankář musí míč rozehrát do 4 vteřin od okamžiku, kdy má míč plně v moci uvnitř vlastního pokutového území.

Při porušení bodu 5 bude proti brankářovu družstvu nařízen volný nepřímý kop z čáry pokutového území nejbližší místu, kde brankář míč držel.

Rozhodnutí KF ČMFS: Pokud by z výhozu od branky vhodil brankář míč do vlastní branky a míč při tom neopustil pokutové území, branka neplatí a výhoz se opakuje. Pokud ovšem brankář zachytí míč ze hry a hodí si ho do branky, branka platí, míč byl ve hře. Pokud zachytí brankář míč ze hry, nemusí ho rozehrát mimo pokutové území. Nepřímý volný kop se nenařizuje, pokud brankář přehodí míč přes středovou čáru.

PRAVIDLO 15 - ROHOVÝ KOP

Přejde-li míč celým objemem brankovou čáru mimo část mezi brankovými tyčemi a pod břevnem, ať už ve vzduchu nebo po zemi a byl naposledy zahrán hráčem bránícího družstva, bude zahráván rohový kop.

Pro zahrání rohového kopu platí tyto zásady:

- a. Míč musí stát nehybně uvnitř rohového čtvrtkruhu.
- b. Hráči družstva, které kop neprovádí, musí dodržet vzdálenost 5 m od místa rozehrávání. V případě nedodržení vzdálenosti může být viník napomenut
- c. Hráč zahrávající rohový kop musí rozehrát do 4 vteřin od okamžiku, kdy má míč v moci tak, že je schopen kop provést a je na místě kopu.
- d. Hráč zahrávající rohový kop nesmí hrát míčem podruhé dříve, než se míče dotkl kterýkoli jiný hráč, jinak je soupeřovu družstvu příznám nepřímý volný kop z místa, kde se hráč dotkl míče podruhé. Míč je ve hře, jakmile se pohne.
- e. Přímo z rohového kopu může být dosaženo branky.

V případě porušení bodu c je soupeřovu družstvu příznám nepřímý volný kop z rohového čtvrtkruhu. V případě porušení ostatních pravidel se rohový kop opakuje.

Rozhodnutí KF ČMFS: Při rohovém kopu se netrestá přešlap.

PRAVIDLO 16 - KOPY ZE ZNAČKY POKUTOVÉHO KOPU

Kopy ze značky pokutového kopu budou zahrávány v případě, že propozice soutěže ukládají rozhodnout o vítězi utkání a k tomuto rozhodnutí nedošlo ani v řádné hrací době, ani v prodloužení. V tomto případě budou uplatněny následující podmínky:

- a. Rozhodčí vybere míč, kterým budou zahrávány všechny kopy a určí branku, na kterou se budou kopy provádět.
- b. Rozhodčí provede losování pomocí mince. Družstvo, které los vyhrálo, zahrává kop jako první.
- c. Rozhodčí si zapíše první pětici hráčů obou družstev. Tato pětice bude vybrána ze všech hráčů uvedených v zápise o utkání.
- d. Pět kopů bude střídavě zahráváno každým družstvem.
- e. Jestliže po zahrání pěti kopů vstřelilo jedno z družstev větší počet branek, stává se vítězem.
- f. Jestliže po zahrání pěti kopů dosáhla obě družstva stejného počtu branek nebo nebylo dosaženo žádné branky, zahrávání kopů bude pokračovat po jednom ve stejném pořadí do té doby, než obě družstva zahrají

stejný počet kopů (nemusí to být nezbytně pět kopů) a jedno družstvo dosáhne o branku více než družstvo druhé.

- g. Tyto dodatečné kopy budou zahrávány hráči, kteří se nezúčastnili první série pěti kopů včetně brankáře. Poté, co opět střídavě zahraje každý z těchto hráčů další sérii kopů a opět není rozhodnuto, zahrají znovu hráči úvodních pětic (viz. odst. c). Při zahrávání druhého kola kopů musí být přesně dodrženo pořadí z kola prvního. Takto se postupuje až do úplného rozhodnutí.
- h. Vyloučený hráč se kopů nesmí zúčastnit.
- i. Kterýkoli hráč oprávněný ke hře v utkání smí kdykoli převzít místo svého brankáře.
- j. Brankář stejného družstva, jako je střelec provádějící kop, zůstává na hrací ploše mimo pokutové území a nezasahuje do hry.
- k. Při provádění kopů jsou na hrací ploše pouze hráči obou družstev a oba rozhodčí. Hráči s výjimkou zahrávajícího střelce a obou brankářů se shromáždí na druhé polovině hřiště než je branka určená k provádění kopů. Hlavní rozhodčí kontroluje pořadí hráčů, dbá na správný zápis střelců branek. Při provádění kopů kontroluje správné postavení míče, postavení a pohyb brankáře i střelce a signálem píšťalkou dává povel k zahrání kopu.

Rozhodnutí KF ČMFS: Pokud má družstvo v okamžiku ukončení doby hry větší počet hráčů než družstvo soupeře, zredukuje počet hráčů, kteří se zúčastní provádění kopů tak, aby byl shodný s počtem hráčů soupeře, a oznámí rozhodčímu jméno a číslo každého hráče, který se provádění kopů nezúčastní. Odpovídá za to kapitán družstva.

PRAVIDLO 17 - MALÁ DOMŮ

Brankář nesmí chytit rukou míč, který mu spoluhráč úmyslně přihraje. Toto se nevztahuje na přihrávku povolenými částmi těla. Nohou může brankář odehrát na své polovině hřiště pouze jednou. Pravidlo je zrušeno při doteku soupeře a při přechodu míče na polovinu soupeře. Nohou může vykopávat pouze, když míč chytne. Tento přestupek bude potrestán volným přímým kopem z hranice brankového území.

USTANOVENÍ 1 - SOUPISKY DRUŽSTEV

Každé mužstvo obdrží před zahájením turnaje "soupisku týmu". Tuto soupisku řádně vyplní a odevzdá při prezenci na turnaji.

1. počet hráčů na soupisce není omezen
2. hráč může být pouze na jedné soupisce
3. do zápasu za daný tým může nastoupit pouze hráč uvedený na soupisce daného týmu

Porušení bodu 2, 3 bude potrestáno kontumací daného zápasu ve prospěch druhého mužstva výsledkem 3:0

USTANOVENÍ 2 - POSTUPOVÝ KLÍČ

Aktuální postupový klíč je vždy v oficiálních materiálech k aktuálnímu ročníku a také na www.qantocup.cz
Čekací doba neexistuje. Ihned kontumace 3:0

Za vítězství obdrží mužstvo 3 body, remízu 1 bod. Při nerozhodném výsledku v KO systému se kope 5 pokutových kopů.

Pořadatel si vyhrazuje právo na změnu systému turnaje.

USTANOVENÍ 3 - TRESTNÍ USTANOVENÍ (DOPLNĚNÍ PRAVIDLA 12)

Pokud hráč obdrží žlutou nebo červenou kartu je povinen uhradit sankce. Kartu mohou dostat i hráči na střídačce za nesportovní chování. Sankce je nutné uhradit nejpozději do následujícího utkání svého mužstva, v opačném případě budou mužstvu odečteny 3 body!!.

- ŽK (žlutá karta) – 20 Kč
- ČK (červená karta) – 50 Kč

Peníze za pokuty budou vybírány u pořadatele (komentátorské stanoviště). Je možné uhradit vratnou zálohu, z které budou sankce strhávány.

ZÁVĚR

Tato pravidla jsou závazná pro všechny týmy a hráče. Je povinností kapitána (vedoucího) týmu s nimi seznámit všechny hráče. Organizátor soutěže si vyhrazuje právo na změnu těchto pravidel i hřiště a to i v průběhu turnaje. V tomto případě budou o těchto změnách informováni všichni kapitáni (vedoucí) týmů.

Turnaj se hraje za každého počasí. V případě trvalejších dešťů a dle rozhodnutí majitele hřiště o nezpůsobilosti terénu budou se kopat pokutové kopy dle rozlosování.