

Propozície Medziodborovej KU futbalovej ligy

Organizačný výbor: Mgr. Jakub Koval', PaedDr. Andrej Hubinák, PhD.

Miesto konania: Umelé ihrisko Katolíckej Univerzity v Ružomberku

Registrácia: Právo účasti majú študenti a zamestnanci KU v Ružomberku.

Názvy tímov + mená hráčov posilať na mail: jakub.koval162@edu.ku.sk

Deadline podľa zodpovedného vedúceho organizátora.

Termín: ZS 2026, začiatok v septembri/októbri, podľa prihlásených tímov.

Tímy: Počet tímov je ohradený na maximálne 10. Počet hráčov na súpiske je neobmedzený. V každom tíme môžu byť maximálne dvaja Non-EU players (čo znamená jeden hráč z iného oboru). Hráč môže byť pripísaný na súpiske počas celej sezóny do predposledného zápasu základnej časti. Každý hráč môže figurovať iba na jednej súpiske bez možnosti prestupu medzi jednotlivými tímami. Na súpiske môže byť zapísaný jedine aktuálny študent KU v Ružomberku.

Priebeh ligy: Hrá sa každý s každým. Počet zápasov sa určí po uzatvorení registrácie, prípadne po dosiahnutí maximálneho množstva tímov. Po odohratí všetkých zápasov sa uskutoční záverečný Final Four turnaj podľa umiestnenia v tabuľke. Zápas sa budú odohrávať v dni a čase podľa možností oboch tímov.

Po odohraní zápasu zašle kapitán víťazného tímu výsledok na mail: jakub.koval162@edu.ku.sk

Zápas: Hrací čas bude prispôsobený konečnému počtu mužstiev, avšak minimálne 2x20 minút a maximálne 2x25 minút.

Pravidlá:

1. Zápas sa hrá vo formáte **5+1 brankár**.
2. Mužstvá **musia mať** minimálne vrchnú časť oblečenia v rovnakej farbe (možnosť rozlišovacích dresov). Brankár musí byť diferencovaný inou farbou.
3. Brankár môže operovať na celom ihrisku avšak ako brankár je braný len v rámci poľa pre brankárov.
4. Hracia obuv sú **tarfy** alebo **halovky**.
5. Chrániče nie sú povinné.
6. Zápasové pravidlá vychádzajú z pravidiel veľkého futbalu s rozdielom, že neexistuje ofsajd.
7. **Šmýkačka, ktorá končí kontaktom s hráčom alebo k nemu smeruje (aj keby by to na veľkom futbale bolo posúdené ako čistý zákrok) je zakázaná.**
8. Pri priamom alebo nepriamom kope je vzdialenosť múru 3,5m.
9. **Po dotyku lopty s ochrannou sieťou je lopta odovzdaná súperovmu brankárovi.**
10. Po dotyku lopty s rozhodcom je lopta odovzdaná hráčovi toho istého mužstva v mieste dotyku.
11. V prípade červenej karty je mužstvo na 5 minút oslabené o jedného hráča; bez rozdielu inkasovaného gólu. Vylúčený hráč už nemôže zasiahnuť do stretnutia.
12. V prípade neadekvátneho správania sa (vulgarizmy, nadávanie, opakovaný nesúhlas) hráča bude hráč vylúčený zo zápasu.
13. Minimálny počet hráčov na ihrisku je 3+1 brankár. V prípade ďalšieho vylúčenia sa predlžuje čas v oslabení o 5 minút.

14. V prípade klesnutia počtu hráčov počas stretnutia sa stanovuje výsledok minimálne 5:0 v prospech súpera.
15. V prípade nedostatočného počtu hráčov pri nástupe na zápas (to je 2+1) je automaticky zápas kontumovaný v neprospech tohto tímu v pomere 0:5.
16. V prípade troch po sebe idúcich kontumovaných zápasoch alebo piatich sumárne je mužstvo vylúčené z ligy a jeho výsledky sa anulujú.
17. V prípade neadekvátneho správania celého tímu je zápas kontumovaný v prospech súpera a v závislosti na stupni priestupku zvažované vylúčenie zo súťaže.
18. **Za víťazstvo** mužstvo získava **3 body**.
19. **Za remízu** si oba tímy pripisujú **1 bod**.
20. O poradí v tabuľke rozhoduje v tomto poradí: počet bodov, vzájomný zápas, rozdiel skóre, fair play, lós.

Ďalšie otázky adresujte na mail: jakub.koval162@edu.ku.sk