

Soutěžní řád

Zapsaného spolku

Malá kopaná Jihlava (dále jen MKJ z.s.)

Řízení soutěží v malé kopané:

Řízením soutěží je **pověřena Správní rada** zapsaného spolku Malá kopaná Jihlava (dále jen SR MKJ z.s.), složená z **prezidenta, viceprezidenta a člena SR**. Tato SR MKJ z.s. je volena veřejnou volbou 1x ročně Valnou hromadou a rozhoduje o otázkách spojených s přípravou, průběhem a kontrolou pravidelných i příležitostných soutěží.

Proti rozhodnutí SR MKJ z.s. je možno se odvolat do 1 měsíce od vydání rozhodnutí. SR MKJ z.s. znovu záležitost projedná a rozhodnutí potvrdí nebo změní. Toto odvolání se podává písemně SR MKJ z.s. spolu se zálohou 100,- Kč. Bude-li odvolání vyhověno, záloha se vrátí, v opačném případě záloha propadá.

Účastníci soutěže:

Zúčastnit soutěží se mohou mužstva řádně plnící povinnosti vyplývající ze Soutěžního řádu, které odevzdají řádně vyplněnou Přihlášku do soutěže, kterou najdou na www.mkjihlava.cz.

Každý účastník má právo organizovat příležitostné turnaje, případně se zúčastňovat soutěží a turnajů organizovaných jinými pořadateli v případě, že tím není narušena termínová listina a rozlosování soutěží pořádaných MKJ z.s.

Základní povinnosti účastníků soutěží:

1. Řádně platit členské příspěvky a pokuty v termínech určených SR MKJ z.s.
2. Odevzdat řádně vyplněnou Přihlášku s uvedením názvu oddílu, kontakty (telefon, e-mail) na 2 vedoucí oddílu a potom seznam členů oddílu, kde jsou uvedena jména, příjmení, adresy trvalého bydliště a **datum narození**. Nepovinně lze také doplnit datum založení, www stránky a poznámky (např. úspěchy oddílu atd.), které se budou zobrazovat na stránce týmu v Databázi (dále jen DTB) MK Jihlava. Za správnost uvedených údajů zodpovídají jednotliví hráči. Počet členů oddílu **je omezen na 30 členů**.
3. Dodržovat ustanovení soutěžního řádu a pravidel MKJ z.s. V případě porušování základních povinností účastníků soutěží může SR MKJ z.s. svým rozhodnutím tým ze soutěže vyloučit.

Soupiska mužstva:

1. Soupisku vytváří před každou sezónou (Ligový pohár, jarní a podzimní liga) vedoucí oddílu tak, že označí vedoucímu ligy ze seznamu členů hráče, kteří budou v nové sezóně za oddíl nastupovat k zápasům. Seznam **doručí E-mailem** vedoucímu ligy. Maximální počet hráčů na soupisce pro jednu sezónu je 20 a minimální 6.
2. Soupiska každého oddílu je dostupná k nahlédnutí a kontrole v DTB na www.mkjihlava.cz a každý tak může kdykoliv provádět její kontrolu.
3. Při zjištění neoprávněného startu hráče je mužstvo potrestáno kontumační prohrou 0:6 a zákazem startu kapitána mužstva na 3 soutěžní utkání nepodmíněně a o dalších sankcích rozhodne při svém nejbližším jednání **Disciplinární komise** MKJ z.s.
4. Hráče je možné dopisovat na soupisku až do max. povoleného počtu, u vedoucích jednotlivých lig – pokud jde o hráče, který je již registrován v daném oddíle, stačí tuto změnu prokazatelně oznámit vedoucímu ligy.
5. Pokud jde o zcela nového hráče, musí vedoucí oddílu dodat vyplněnou Osobní kartu. **Toto může vedoucí učinit kdykoliv během probíhající sezony. Jedinou podmínkou je, že registrace nového hráče nesmí proběhnout v den zápasu.**
6. Není-li hráč dopsán na soupisku pro další sezónu, nezaniká tím automaticky jeho příslušenství k mužstvu, ve kterém byl naposledy na soupisce. Tato příslušnost zaniká pouze řádným přestupem/hostováním, vyřazením hráče z evidence oddílu nebo zrušením týmu. Vyškrtnout hráče jednou zapsaného na soupisku během jedné soutěže není možné s výjimkou dlouhodobého zranění či ukončení členství v MKJ z.s.

7. Přeřazením hráče z evidence v oddíle do „bývalých hráčů“ v DTB automaticky zaniká příslušnost vyřazeného hráče v oddíle a hráč se stává volným hráčem. Vyřazení hráče z oddílu je možné pouze na základě předání písemného dokladu (Vyřazovacího lístku) podepsaného vedoucím mužstva vedoucímu ligu, **nebo když vedoucí příslušného týmu nahlásí tuto skutečnost vedoucímu ligu Emailem. V obou případech je podmínka odevzdání registračního průkazu příslušného hráče.**
8. Bývalé hráče lze znovu registrovat do nových klubů **kdykoliv během sezony, ale opět platí podmínka, že se tak nesmí stát v den zápasu klubu, kam se hráč registruje.**

Registrační průkaz (dále jen RP):

1. Je zhotoven každému členu MKJ z.s. na základě dat uvedených v Osobní kartě hráče.
2. Obsahuje fotografii hráče, jméno, příjmení, datum narození, mateřský oddíl a případně i oddíl, kde hráč má povolené hostování, identifikační číslo (dále jen ID) a jeho čárkový kód.
Je základním dokladem, bez něhož nemůže být hráč připuštěn k zápasu.
3. Pokud hráč nebude mít u sebe registrační průkaz, může k zápasu nastoupit pouze v případě, že bude uveden v předtištěném zápise o utkání (= na soupisce) a svoji totožnost prokáže platným průkazem totožnosti, současně s uhrazením pořádkové pokuty 50,- Kč.
4. V případě přestupu, hostování, ztráty nebo zničení je hráči vytištěn nový RP za manipulační poplatek 50 Kč za přestup a hostování a 100 Kč za zničení nebo ztracený RP.
5. V případě vyloučení je RP hráči odebrán rozhodčím a předán při řešení případu u nejbližšího zasedání **Disciplinární komise** MKJ z.s.

Základní povinnosti mužstev:

1. Dostavit se k zápasu v jednotných dresech označených různými čísly. Kombinace stejných čísel s nulou před číslem (např. 7 a 07) není možná.
2. Kapitán musí být označen kapitánskou páskou.
3. Každé mužstvo musí mít nejméně 1 míč způsobilý hry.
4. Sledovat oficiální webové stránky MKJ z.s. – www.mkjihlava.cz a čerpat odtud informace o průběhu soutěží a další organizační sdělení (tresty, výzvy, termíny apod.). Pokud tyto stránky jsou mimo provoz nebo potřebné informace ještě nejsou aktualizovány, je povinností každého mužstva si potřebné informace vyžádat u vedoucího ligu, či jiného funkcionáře SR MKJ z.s.
5. Na vyzvání rozhodčího nebo člena SR MKJ z.s., pomoci s úklidem hřiště (donesení nebo odnesení sítí, branek a pomocných tyčí, úklidem odpadků ze hřiště apod.). Opomíjení této povinnosti bude potrestáno pořádkovou pokutou, popř. vyloučením mužstva ze soutěží pořádaných MKJ z.s.!

Základní povinnosti hráčů:

1. Seznámit se Soutěžním řádem a Pravidly MKJ z.s. a dodržovat jejich ustanovení.
2. Odevzdat řádně vyplněnou Osobní kartu hráče (formulář je k dispozici u vedoucího ligu **či na webu MKJ z.s.**).
3. Nastoupit k utkání s platným registračním průkazem.

Povinnosti a práva kapitánů (musí být označeni v zápise a kapitánskou páskou):

1. Předložit rozhodčímu před zápasem registrační průkazy a platný Zápis o utkání (dále jen ZOU) s předtištěným ID číslem, jménem a příjmením hráče, se zaškrtnutým políčkem Účast, jeho číslem dresu, označením kapitána a vyplněním políček Datum, Hřiště a Soupeř. V ZOU jsou uvedeni pouze ti hráči (zaškrtnutí políčka Účast se provede pouze u těch hráčů), kteří jsou fyzicky přítomni danému zápasu! U ostatních hráčů zůstanou tato políčka prázdná! Hráči, kteří se dostaví k utkání po jeho začátku a nejsou uvedeni v ZOU, mohou nastoupit do utkání až poté, kdy předají rozhodčímu registrační průkaz. Rozhodčí si potom dopíše hráče do ZOU o poločase nebo po skončení zápasu. Platným ZOU se rozumí ZOU vytištěný přímo z DTB v aktuální sezóně (např. J ' 18), v němž nejsou provedeny žádné úpravy (například dopisování hráčů ručně apod.).
2. Kapitán je zodpovědný za to, že k utkání nastupují v jeho mužstvu pouze hráči v něm řádně

zaregistrovaní a s platnými RP!

3. Na požádání rozhodčího nebo člena SR MKJ z.s. je povinen zajistit spolupráci svého mužstva na přípravě a úklidu hřiště před a po zápase. Nerespektování tohoto bodu bude řešeno disciplinární komisí a může být potrestáno pořádkovou pokutou nebo vyloučením ze soutěží.
4. Po skončení utkání zkontrolovat údaje uvedené v ZOU (zejména výsledek, střelce branek, udělené ŽK a ČK), potvrdit správnost těchto údajů svým podpisem a vyzvednout od rozhodčího RP jeho oddíl.
5. Kapitán má právo uvést v zápisu o utkání slušnou formou své připomínky k zápasu.
6. Právem kapitána je vést svůj tým k zápasu, hovořit slušnou formou s rozhodčím, jeho prostřednictvím vyžadovat kontrolu RP soupeře či oprávněnost startu hráčů soupeře v utkání a účastnit se disciplinárního řízení, v případě neúčasti se informovat o jeho rozhodnutích!
7. Kapitán družstva musí být na **levém rukávě** označen zřetelnou, **nejméně 5 cm** širokou páskou z látky barvy výrazně odlišné od barvy jeho dresu. To platí i pro hráče (brankáře), který v průběhu hry převezme funkci kapitána družstva.

Rozhodčí:

1. Rozhodčí se musí dostavit k zápasu alespoň **10** minut před stanoveným začátkem, čekací doba na rozhodčího je 5 minut od úředního začátku utkání.
2. Rozhodčí je povinen mít píšťalku, tužku, **časomíru**, červenou a žlutou kartu.
3. Rozhodčí je povinen před zápasem zkontrolovat připravenost hřiště a **postavit hřiště pomocí kuželů (hřiště Na Stoupách)**
4. Rozhodčí zodpovídá za kontrolu řádného vyplnění ZOU. ZOU musí obsahovat datum, hřiště, zaškrtnutí políčka Účast, čísla dresů, minuty a střelce branek, název soupeře, výsledek a stav v poločase, důvod udělených ŽK a ČK a další důležité okolnosti zápasu (zranění hráčů, škoda na majetku, pozdní nastoupení mužstev, konfrontace hráčů, nejednotné dresy, nedonesení míče. ZOU musí být podepsán rozhodčím a kapitánem.
5. Rozhodčí je povinen předat vyplněný ZOU vedoucímu ligy co nejdříve, nejpozději do druhého dne kdy se zápas odehrál (**odpovídá vedoucí ligy**)
6. Pokud se do konce čekací doby nedostaví delegovaný rozhodčí, **musí** se mužstva dohodnout **a zápas neprodleně odehrát v termínu dle rozlosování**.
Je-li přítomna osoba, která je u MKJ z.s. vedena jako rozhodčí a je-li tato osoba ochotna utkání řídit, musí mužstva nastoupit. Tato osoba **může** být z řad obou soupeřů.
7. **Pokud tato situace nastane, tak týmu, který rozhodčího zajistí bude do Karty týmu připsána odměna, která odpovídá výši odměny rozhodčího. Pokud týmy odehrají zápas bez rozhodčího pouze na "domluvu", tak obou týmům bude připsána do Karty týmu polovina odměny rozhodčího.**
8. Vyloučí-li rozhodčí hráče, odebere mu registrační průkaz a doručí ho **Disciplinární komisi** MKJ z.s. na jeho jednání.
9. Konfrontaci je povinen rozhodčí udělat na požádání kapitána soutěže buď před utkáním, nebo v poločase utkání.

Přestupy a hostování:

1. Přestupy a hostování se povolují na základě podání přestupních lístků. Přestupní lístek musí obsahovat:
 1. jméno a ID hráče, který chce přestoupit/hostovat
 2. odkud a kam má hráč přestoupit, případně který tým povoluje hostování, ve kterém mužstvu a na jak dlouho se toto povoluje
 3. podpis kapitána/vedoucího mužstva, odkud hráč chce přestoupit/hostovat
 4. podpis hráče, který chce přestoupit/hostovat
 5. podpis kapitána/vedoucího mužstva, do kterého chce hráč přestoupit/hostovat
 6. datum podpisu přestupního / hostovacího lístku
 7. **aktuální fotografii hráče (zaslat v elektronické podobě pověřené osobě)**
2. Přestupní lístky se podávají **pověřené osobě** v termínech stanovených před každou sezónou vedením MKJ z.s., spolu registračním průkazem přestupujícího hráče. Starý RP bude znehodnocen a hráči bude vydán nový RP s názvem nového mateřského oddílu.
3. Pokud mužstvo nesouhlasí s přestupem/hostováním svého hráče v jiném mužstvu uvede to v

přestupním lístku.

4. Hráč může být v tomto případě uvolněn po 6 měsících při opětovném podání přestupního lístku.
5. Hráč, který přestoupí nebo hostuje, musí do dalšího přestupu/hostování odehrát v novém mužstvu nejméně 6 soutěžních zápasů.
6. Přestupy mezi A, B, C mužstvem se řídí stejnými pravidly jako ostatní přestupy.
7. Hostování mezi týmy jednoho klubu (A, B, C, atd.) není povoleno.

Střídavý start:

Pokud má účastník v soutěži B, C nebo další týmy a jsou-li pojmenovány shodně, platí pro ně tyto zásady:

1. za B tým nesmí hrát žádný ze soupisky A týmu
2. za A tým nesmí hrát najednou 4 či více hráčů B týmu
3. za A tým mohou během soutěže hrát maximálně 4 hráči B týmu za sezónu (liga)
4. A i B mužstvo nesmí hrát ve stejné lize, A tým musí vždy hrát vyšší soutěž než B tým
5. Pro vztah C a B mužstva platí přiměřeně body a)-d)
6. Za A tým nesmí hrát nikdo z C mužstva

Postupový a sestupový klíč, termíny:

1. Z nižší soutěže postupují do vyšší celky, které skončí v konečné tabulce na 1. a 2. místě. **Pokud možnosti postupu jeden z týmů nebo oba týmy nevyužijí, tak je tato možnost nabízena dalším celkům dle pořadí v tabulce, ale maximálně do pátého místa.**
2. Z vyšší soutěže sestupují do nižší celky, které skončí v konečné tabulce na předposledním a posledním místě. **Pokud z nižší soutěže nebude chtít postoupit jeden či dva týmy, tak dle toho se spadne do nižší soutěže. Může se tedy stát, že nikdo nespadne a zůstane v aktuální soutěži.**
3. Pokud se v soutěži před zahájením nové sezóny uvolní místo (nepřihlášením, odstoupením ze soutěží atp.), v tom případě postupuje do vyšší soutěže další mužstvo z nižší soutěže, které se umístilo za již postupujícími.
4. Po odstoupení nebo vyloučení mužstva během soutěže se všechny jeho výsledky anulují a mužstvo se stává prvním sestupujícím do nejnižší soutěže.
5. Zápas se hraje zásadně v pevných termínech určených rozpisem zápasů jednotlivých lig. Tyto rozpis sestavují **vedoucí lig MKJ z.s.**, kteří mohou v rámci možností vyhovět případným žádostem jednotlivých mužstev o nasazení do některého z určených hracích dnů, či časů.
6. **V závažném případě lze změnit termínovou listinu, toto je možné pouze v případě špatných klimatických podmínek či náhlých časových kolizích ze strany provozovatele hřiště. O případné změně termínu rozhodne pouze SR MKJ z.s. v součinnosti s vedoucím příslušné ligy a tento termín je pro všechny týmy závazný a není možno se proti němu odvolat. Zápas lze dohrát i předehrát. Pokud se některý týmů nedostaví, tak platí stejný postup jako při nedostavení se k zápasu – kontumace.**
7. V případě svévolného přeložení nebo neodehrání termínovou listinou určeného utkání, ztrácejí oba soupeři body se skóre 0:6.

Disciplinární řízení:

1. O disciplinárních záležitostech rozhoduje **Disciplinární komise MKJ z.s.** Závěry jednání jsou uveřejňovány na webových stránkách www.mkjihlava.cz.
2. **Disciplinární komise MKJ z.s.** rozhoduje na základě ZOU, vyjádření rozhodčího, zástupců obou zainteresovaných mužstev, provinivšího se hráče a případných svědků události.
3. Samotné rozhodování je neveřejné, formou hlasování členů Disciplinární komise MKJ z.s.. Rozhodnutí je sděleno buď ústně neprodleně po ukončení jednání, nebo písemně na www.mkjihlava.cz do **pěti dnů**.
4. Hráč, který byl v zápase vyloučen, má zastavenou činnost až do rozhodnutí **Disciplinární komise MKJ z.s.**, která se během průběhu ligových soutěží schází pravidelně **1x týdně**.
5. Hráč, který obdržel v sezóně třetí žlutou kartu, má automaticky zastavenou činnost na příští soutěžní utkání.
6. Obdrží-li hráč během sezóny jednu nebo dvě ŽK, před začátkem následující sezóny se tyto ruší. Byla-li třetí ŽK udělena v posledním ligovém či pohárovém utkání sezóny, převádí se trest na následující sezónu.
7. Po obdržení šesté ŽK během jedné sezóny má hráč zastavenou činnost automaticky na 2 následující soutěžní utkání.

8. Při zjištění neoprávněného startu hráče se započítá kontumační výsledek 0:6 v neprospěch provinivšího se mužstva a o dalších sankcích pro hráče a kapitána mužstva, ve kterém hráč neoprávněně nastoupil, rozhodne **Disciplinární komise** MKJ z.s..
9. Pokud je potrestán hráč, který má povolený střídavý start (např. za „A“ a „B“ mužstvo) potom se trest vztahuje na start v obou mužstvech (např. zastavení činnosti na 3 zápasy se u něj vztahuje na 3 zápasy v obou týmech – tedy prakticky 6 utkání).
10. **upřesnění zastavení činnosti pro hráče, kteří mají střídavý start – 1x stop ve všech týmech, ve kterých se střídá po 3. ŽK, začne vždy v týdnu následujícím po obdržení 3. ŽK. (např. po 3. ŽK obdržené v 5. kole v „A“ mužstvu, může hráč odehrát 5. kolo v „B“ mužstvu a trest si odpyká v obou týmech během 6. kola).**
11. Tresty z Ligového poháru se převádějí do ligových soutěží, a obráceně.
12. Promlčecí doba je **jeden měsíc** ode dne, kdy byl sehrán zápas, ve kterém hráč neoprávněně nastoupil.

Druhy pořádaných soutěží:

1. Ligové soutěže (ligy) se hrají jednokolově (výjimkou může být nejnižší soutěž), každý s každým. Rozdělení mužstev do jednotlivých lig se provede vždy dle výsledků předchozí sezóny nebo dle výsledků kvalifikace.
2. Po skončení každé sezóny (jaro nebo podzim) budou známi postupující i sestupující.
3. V případě rovnosti bodů v lize rozhoduje o umístění postupně:
 1. vzájemný zápas
 2. brankový rozdíl
 3. brankový podíl
 4. vyšší počet vstřelených branek
4. V případě, že stejný počet bodů dosáhne více než 2 mužstva, rozhoduje o jejich pořadí tzv. minitabulka sestavená ze vzájemných utkání těchto mužstev, ve které se hodnotí:
 1. vzájemný zápas
 2. brankový rozdíl
 3. brankový podíl
 4. vyšší počet vstřelených branek
5. Ligový pohár se hraje dle počtu přihlášených mužstev v základních skupinách a dále vyřazovacím způsobem, jednokolově, v průběhu celého roku.
6. O formě soutěže rozhodne SR MKJ z.s. podle počtu přihlášených mužstev před každým ročníkem zvlášť.
7. Do Ligového poháru se mužstva přihlašují na Valné hromadě po podzimní sezóně.
8. Mužstva jsou do Ligového poháru nasazována dle jejich umístění v žebříčku roku předcházejícímu novému ročníku poháru.
9. V případě nerozhodného výsledku ve vyřazovací části o vítězi rozhodnou pokutové kopy (3 na každé straně a potom po 1 sérii až do rozhodnutí, **po 3 odkopaných penaltách se mohou střelci opakovat** – utkání se neprodlužuje.
10. Veteránské ligy jsou ligy určené pro muže, kteří v daném roce dosáhli nebo dosáhnou 40 let a pro ženy, které v daném roce dosáhly nebo dosáhnou 35 let. Výjimky nejsou možné!
11. Hráči veteránských lig mohou mít střídavý start v **pouze 1** libovolném mužstvu jiných ligových soutěží a Ligového poháru (kromě veteránských lig). Na hráče veteránských lig se nevztahuje pravidlo o limitu hráčů, kteří mohou mít střídavý start v „A“, „B“ nebo „C“ mužstvu, (3 v 1 zápase, 4 za celou sezónu), tzn., že za vybraná mužstva může nastoupit neomezený počet hráčů registrovaných v mužstvu veteránské ligy. Je jen potřeba střídavý start řádně označit na soupisce pro aktuální sezónu. **Pokud by veterán nastupoval za B mužstvo a zároveň chtěl mít další střídavý start do A mužstva, tak opět platí omezující pravidlo o střídavém startu č.3**
12. O počtu účastníků, hracím systému a postupovém a sestupovém klíči rozhodne před soutěží SR MKJ z.s..
13. Ostatní práva a povinnosti hráčů i mužstev veteránských lig jsou shodné a platí pro ně stejný Soutěžní řád
a Pravidla MKJ z.s.!

Závěrečná ustanovení:

1. Výsledky mužstva jsou anulovány a mužstvo je přeřazeno o 4 soutěže níže, max. však do nejnižší existující soutěže v případě, že:
 1. nenastoupí k zápasu dvakrát během jedné ligové sezóny (Ligový pohár se nepočítá)

2. během jedné ligové sezóny jsou mužstvu kontumovány 2 zápasy
3. mužstvo zvláště hrubým způsobem porušilo ustanovení soutěžního řádu a pravidel nebo i jinak narušilo regulérnost probíhajících soutěží
2. Kontumační výsledek 0:6 platí v případě:
 1. neoprávněného startu hráče (3 ŽK, ČK, jinak zastavená činnost, nedostatky v registraci)
 2. nedostavení se k zápasu v určeném termínu (zároveň jsou v tabulce týmu odečteny 2 body)
 3. pokusu o manipulaci s výsledkem
 4. inzultace rozhodčího během zápasu
 5. nemá-li ani jedno mužstvo míč způsobilý ke hře
3. SR MKJ z.s. rozhodne, zda mužstva na posledních dvou místech nejnižší soutěže budou ponechána v soutěži.
4. Výši startovného navrhne SR MKJ z.s. před každou následující sezonou v návaznosti na aktuálně chválený rozpočet MKJ z.s.
5. Nedohodnou-li se na způsobilosti terénu ke hře oba kapitáni, rozhodne o odehrání utkání vedoucí příslušné ligy či člen SR MKJ z.s.
6. Nový termín takto odloženého utkání určí vedoucí příslušné ligy ve spolupráci se SR MKJ z.s.
7. Aby hráč mohl startovat v soutěžích pořádaných MKJ z.s., musí v den zápasu dovršit věku minimálně 15 let. U mladších hráčů musí být vyplněn na Hráčské kartě souhlas rodičů.
8. Všichni hráči startují v soutěžích pořádaných MKJ z.s. na vlastní nebezpečí a jsou sami plně odpovědní za škody, které způsobí svým účinkováním v těchto soutěžích, ať již sobě, protihráči nebo ostatním.

V Jihlavě 1.11.2019