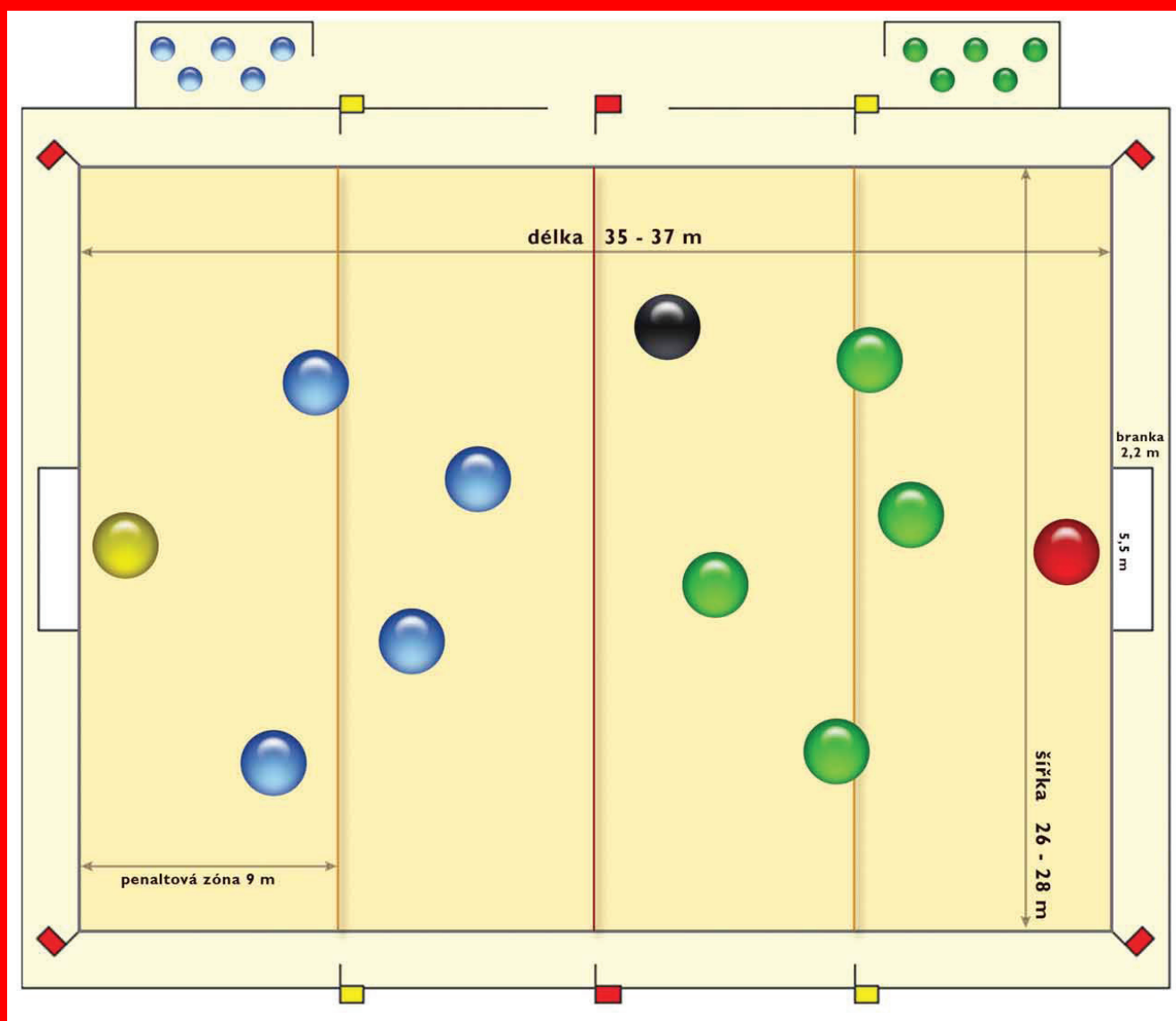


Základní pravidla ŠKOLACUP

Beachsoccer neboli plážová kopaná je míčová týmová hra, která velmi dbá na FAIR PLAY. Nedílnou součástí, jak již z názvu vyplývá, je písek. Vrstva písku je hluboká přibližně 30 cm a tím vytváří nepravidelný povrch, který je tvořen pískovými dunami. A právě tyto pískové duny dávají tomuto sportu výjimečnost, kdy nikdy není jasné, jak se míč po odskoku zachová. Důležitým prvkem, který platí pro většinu herních situací je rozehrání během 1 vteřin a minimální vzdálenost protihráče 5 m od míče. Zápas hrají 2 mužstva, které mohou mít max. 10 hráčů. Při hře má každý tým na hřišti 5 hráčů, přičemž jeden z nich je brankář. Každý tým má možnost neomezeně střídat v průběhu hry. Pokud zůstanou v mužstvu méně než 3 hráči (vč. brankáře) zápas je ukončen.



Základní pravidla ŠKOLACUP

Hřiště	plocha o velikosti 27x36 m
Počet hráčů	na soupisku lze napsat maximálně 10 hráčů V poli mohou nastoupit maximálně 4 hráči + 1 brankář, který může hrát rukama pouze ve vymezeném prostoru.
Střídání hráčů	hokejové, v průběhu hry střídající hráč musí jako první opustit hrací plochu v prostoru, kde je trenér (učitel) a náhradní hráči.
Hrací doba	3 x 7 min (2 min. přestávka)
Branka	rozměry 5,5 x 2,2 m
Míč	určený pro plážový fotbal zn. Adidas (reg. FIFA)
Výstroj	není povolena obuv, pouze je možné mít ponožky určené pro plážové sporty, popř. ponožky dle rozhodnutí daného pořadatele dresy - stejná barva u jednoho mužstva vč. čísel, brankář barevně odlišený od spoluhráčů i soupeře, v případě stejných dresů jsou k dispozici rozlišovací dresy
Rozhodčí	kvalifikovaný rozhodčí FAČR (pro skupiny je možné využít i mladých začínajících rozhodčích v rámci FAČR)
Stravování	pitný režim zajištěn
Cestovní výdaje	v režii účastníků
Pojištění	akce není pojištěna, každý zodpovídá za své cennosti,
Zdravotník	akce není pojištěna, za zdravotní službu zodpovídá pořadatel akce, účastníci soutěže musí mít u sebe kartičky zdravotní pojišťovny
Startovné	Zdarma

Rozhodující kritéria pro umístění v konečné tabulce

1. počet bodů z celé soutěže
2. počet bodů ze vzájemných zápasů
3. skóre ze vzájemných zápasů
4. větší brankový rozdíl z celé soutěže
5. větší počet vstřelených branek z celé soutěže
6. los

Základní pravidla ŠKOLACUP

Kritéria rozhodující o pořadí ve skupině - bodový zisk

a) při rovnosti bodů dvou týmů rozhoduje vzájemný zápas

b) při rovnosti bodů většího počtu týmů se vytvoří dodatečná tabulka ze vzájemných zápasů. O pořadí v této dodatečné tabulce rozhoduje počet získaných bodů ze vzájemných zápasů. Pokud všechny tři (a více) týmy (týmů) mají ze vzájemných zápasů stejný počet bodů, rozhodujícím kritériem je celkové skóre ze vzájemných zápasů zainteresovaných týmů (respektive rozdíl ve skóre, čím vyšší, tím lepší). Pokud je toto skóre v dodatečné tabulce pro všechny týmy shodné, rozhoduje celkové skóre z původní tabulky (respektive rozdíl ve skóre, čím vyšší, tím lepší). Pokud je rozdíl ve skóre mezi dvěma týmy shodný, rozhoduje v jeho prospěch vyšší počet vstřelených branek.

Příklad: Tým A – Tým B 2:1 • Tým C – Tým D 2:0 • Tým A – Tým D 2:1 • Tým B – Tým C 2:1 • Tým C – Tým A 2:1 • Tým B – Tým D 1:0

Týmy A, B a C mají 9 bodů, tým D 0 bodů, proto se mezi týmy A, B a C vytváří tabulka vzájemných zápasů. V tabulce vzájemných zápasů mají týmy A, B a C 3 body. Rozhodovat tak musí celkové skóre ze vzájemných zápasů: A má skóre 3:3, B má 3:3, C má 3:3. Opět nastává shoda, proto musí rozhodovat celkové skóre: A má skóre 5:4, B má 4:3 a C má 5:3. - Konečné pořadí: 1. Tým C, 2. Tým A, 3. Tým B, 4. Tým D

c) Pokud všechny tři (a více) týmy (týmů) nemají ze vzájemných zápasů stejný počet bodů, tak je výše postaven tým, který má více bodů ze vzájemných zápasů, při rovnosti bodů týmů pak rozhoduje vzájemný zápas.

Příklad: Tým A – Tým B 2:1 • Tým C – Tým D 2:0 • Tým A – Tým D 2:1 po penaltách • Tým B – Tým C 4:1 • Tým C – Tým A 2:1 po penaltách • Tým B – Tým D 1:0 po penaltách

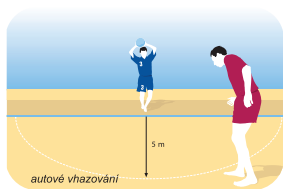
Týmy A, B a C mají 4 body, tým D 0 bodů, proto se mezi týmy A, B a C vytváří tabulka vzájemných zápasů. Z nich mají nejvíce bodů týmy A a B (3 body), kdežto tým C má 1 bod. Mezi týmem A a B rozhoduje vzájemný zápas. Ten vyhrál tým A. - Konečné pořadí: 1. Tým A, 2. Tým B, 3. Tým C, 4. Tým D

STANDARDNÍ SITUACE

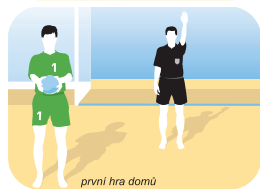
Brankář může vyhazovat míč ze svého pokutového území odkudkoliv. 1x malá domů od spoluhráče je povolena, brankář může míč chytit do ruky. 2x malá domů po sobě se trestá nařízením trestného kopu z půli hřiště. Při rohovém kopu je umístěn míč v pomyslném čtvrtkruhu o poloměru 1 m od rohového praporku. Rohový kop se zahrává pouze kopem. Aut je možné zahrávat dvěma způsoby. Vhození anebo kop nohou. V případě, že hráč naznačí vhažování, nemůže již kopat. A naopak, pokud naznačí kop, nemůže vhažovat



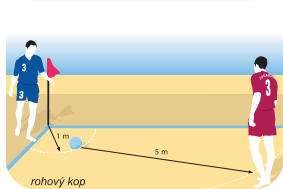
vyhoz brankáře



autové vhažování



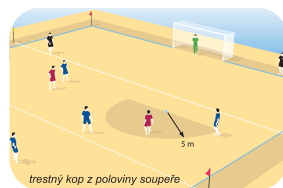
první hra domů



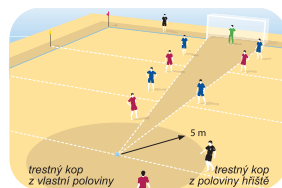
rohový kop

TRESTNÉ KOPY

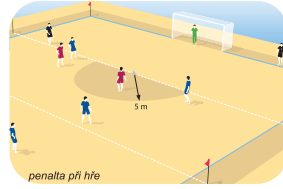
Trestný kop (TK) zahrává hráč, který je faulován. V případě, že je hráč zraněn a musí vystřídat, zahrává TK střídající hráč. Zahraje-li hráč rukou, TK zahrává kterýkoliv jiný hráč soupeře. Když hráč rozehrává na své polovině, musí být zachován pomyslný koridor mezi míčem a brankou. Soupeřův brankář smí stát ve svém penaltovém území. Po rozehrání TK se hráči nesmí dotknout míče do té doby, dokud se míč nedotkne povrchu hřiště nebo brankáře. Pokud hráč rozehrává TK na soupeřově polovině, musí každý hráč stát za míčem. V případě přestupku v penaltovém území se zahrává penalta, která je uprostřed pomyslné penaltové čáry 9 m od středu branky.



trestný kop z poloviny soupeře



trestný kop z vlastní poloviny



penalta při hře



penalta - rozstřel

BEACHSOCCER ŠKOLACUP

ROZPIS ZÁPASŮ

Dívky

9:00 - 9:25	tým 1 - tým 4
9:30 - 9:55	tým 2 - tým 3
10:00 - 10:25	tým 3 - tým 1
10:30 - 10:55	tým 2 - tým 4
11:00 - 11:25	tým 1 - tým 2
11:30 - 11:55	tým 3 - tým 4

Chlapci

12:00 - 12:25	tým 1 - tým 4
12:30 - 12:55	tým 2 - tým 3
13:00 - 13:25	tým 3 - tým 1
13:30 - 13:55	tým 2 - tým 4
14:00 - 14:25	tým 1 - tým 2
14:30 - 14:55	tým 3 - tým 4

Tabulka

	Z	V	V _{pp}	V _{pen} P	G+	G-
B						
1.						
2.						
3.						
4.						