



IT KUP SRBIJE



QUANTOX
LEAGUE BASE PROSJEK



INFO PRAVILNIK

NIŠ, 2026

6. i 7. JUN - POPOVAC, NIŠ



Pravila igre na IT Kupu u Nišu



Ukratko...

Aut (ubacivanje lopte sa strane) **se izvodi nogom**. Nije moguće postići gol direktno iz auta.

Igra se loptom veličine 4 sa tegom.

Ekipe igraju u **formatu 4+1**, što podrazumeva četiri igrača u polju i jednog golmana.

Gol-aut (udarac sa vrata) **izvodi golman rukom svom saigraču**. Golman može postići gol nogom iz svog peterca, ali samo u toku igre. Nije moguće postići gol direktno iz golauta. Postizanje gola iz dropkick udarca je dozvoljeno u toku igre.

Golman ima pravo da igra neograničen broj puta nogom.

Ekipa ima **pravo na jedan timeout od 1 minuta tokom cele utakmice**. Timeout se ostvaruje prilikom prvog izlaska lopte van igre i to ukoliko je posed ekipe koja je tražila timeout.

Ekipa ima pravo da napravi **5 prekršaja po poluvremenu bez sankcija**. Svaki sledeći prekršaj kažnjava se udarcem sa 10 metara. Na poluvremenu prekršaji se brišu.

Svaki prekid i izvođenje lopte (početni udarac, korner, gol-aut, aut, direktni i indirektni udarci) **moraju se izvesti u roku od 4 sekunde**. Sudije će biti zadužene za brojanje vremena. Ukoliko se prekid ne izvede u roku od 4 sekunde, protivnička ekipa dobija posed lopte.

Na IT Kupu Srbije utakmice se igraju 2x15 minuta. *Organizator zadržava pravo promene dužine trajanja utakmice, u zavisnosti od broja prijavljenih ekipa.

2x15 min

4+1 igrač

5 prekršaja

**Lopta
veličine 4**

Aut nogom



DETALJNIJA PRAVILA NA UTAKMICI:

1. Na IT Kupu Srbije utakmice se igraju **2x15 minuta**, osim finalne utakmice koja se igra **2x20 minuta**. Pauza na poluvremenu je 2 minuta. Ekipe imaju **pravo na jedan timeout od 1 minuta tokom cele utakmice**. Timeout se ostvaruje prilikom prvog izlaska lopte van igre i to ukoliko je posed ekipe koja je tražila timeout.

*Organizator zadržava pravo promene dužine trajanja utakmice, u zavisnosti od broja prijavljenih ekipa.

2. Igra se po sistemu **4 igrača + golman**. Maksimalan broj prijavljenih igrača za nastup na utakmici je **15 (petnaest)**.

3. Golovi su dimenzija 3x2m, a teren je 20x40m sa veštačkom travom.

4. Igra se sa loptom veličine 4 sa tegom.

5. Kopačke sa metalnim kramponima nisu dozvoljene.

6. Kostobrani su dobrodošli, ali nisu obavezni.

7. Gol-aut **izvodi golman rukom svom saigraču**, lopta ne mora da napusti kazneni prostor. Golman može postići pogodak nogom iz svog peterca, ali samo u toku igre. **Nije moguće postići pogodak direktno iz golauta**. Postizanje pogotka iz dropkick udarca je dozvoljeno u toku igre. Golman ne može postići pogodak rukom. Golman može izvoditi penal.

8. Golmanu nije dozvoljeno da hvata loptu kada mu je stopalom namerno vrati njegov saigrač. **Golman ima pravo da igra neograničen broj puta nogom.**

9. Aut se izvodi nogom. Iz auta pogodak ne važi ukoliko neko pre toga ne pipne loptu.

10. **Sabiranje faulova – posle 5** (5 po poluvremenu) faulova izvodi se kazneni udarac sa linije penala 10 metara. Svaki naredni prekršaj u tom poluvremenu povlači istu kaznu. Ukoliko ekipa koja je u posedu lopte dobije karton za nesportsko ponašanje, koji je ujedno 6. ili svaki naredni prekršaj, po automatizmu se sudi kazneni udarac sa 10 metara za protivničku ekipu.

11. Žuti karton za nesportsko ponašanje se računa kao prekršaj i ulazi u ukupan zbir. Ovlašćeni predstavnik ekipe može biti sankcionisan žutim ili crvenim kartonom i u tom slučaju piše se prekršaj za nesportsko ponašanje.

12. Posle dobijenog drugog žutog ili crvenog kartona na utakmici, igrač se isključuje sa utakmice i njegova ekipa igra sa igračem manje naredna dva minuta. Ako ekipa sa igračem manje primi pogodak pre završetka kazne od dva minuta, u igru može odmah posle toga ući drugi igrač sa klupe kao dopuna.

13. Udaljenost živog zida mora biti 5 metara od lopte. Svako prilaženje izvođaču na udaljenost manju od 5 metara sa namerom da se ometa izvođač povlači sa sobom kaznu u vidu žutog kartona za odbrambenog igrača.

14. Ukoliko se utakmica završi nerešenim rezultatom, a mora se dobiti konačan pobjednik utakmice (utakmice eliminacionog karaktera), izvode se penali i to svaka ekipa po tri penala. Nakon 3. penala, ako bude potrebno, ekipe naizmenično izvode po jedan penal. Sve penale šutiraju različiti igrači.

15. Ako se utakmica bilo kojim slučajem prekine tokom prvog dela i pre početka drugog dela, ista će biti odigrana ponovo u prvom terminu koji odgovara obema ekipama (osim u slučaju ekipnog incidenta kao razlog prekida utakmice). Ako utakmica bude prekinuta <izolovani slučaj> (nestanak električne energije, teža povreda igrača) po početku drugog dela utakmice ista će biti registrovana trenutnim rezultatom.

16. U toku izvođenja penala ekipa ima pravo izmene golmana.

17. Klizeći startovi pored igrača bilo kakve vrste nisu dozvoljeni. I najmanji klizeći start pored igrača biće sankcionisan najmanje slobodnim udarcem. U težim slučajevima sudija može izbaciti igrača van igre, iako nije bilo direktnog kontakta, ali je namera odbrambenog igrača bila gruba igra.

18. Opšte klizanje za kontrolu ili zaustavljanje lopte dozvoljeno je samo ako nema protivnika u blizini.

19. Ekipa može da nastupi na meču sa najmanje 2 igrača i golmanom, a u slučaju da ekipa nema dovoljan broj igrača, utakmica se registruje službenim rezultatom 3:0 u korist protivničke ekipe.

20. Ekipe menjaju klupe na poluvremenu utakmica, a na klupi ekipe ne može biti više od 2 člana stručnog štaba, plus rezervni igrači.

21. Ako se oštetiti dres i broj tokom utakmice, mora se zameniti i obavestiti sudija.

22. Dozvoljene su leteće izmene i neograničen je broj izmena. Izmene se vrše isključivo u za to predviđenom prostoru između klupe ekipe i polovine terena, svaki prekršaj toga se kažnjava indirektnim udarcem.

23. U slučaju da igrač menja golmana i ekipa igra sa 5 igrača, igrač koji je ušao umesto golmana mora nositi različit dres od ostatka ekipe i taj broj i ta promena mora biti odobrena od strane sudije i upisana u zapisnik.

24. Na terenu u svakom momentu ne sme biti više od 5 igrača jedne ekipe. Ukoliko ekipa pogreši i uvede igrača više na teren, protivnička ekipa izvodi indirektan udarac sa mesta gde je lopta bila u trenutku prekida, a igraču koji je ušao u teren se pokazuje žuti karton. Ako isti igrač (koji je višak na terenu) tom prilikom napravi još neki prekršaj igre, dobija direktan crveni karton.

Sva ostala pravila se podrazumevaju iz zvaničnog pravilnika *Futsal Pravila igre

<https://assets.the-afc.com/downloads/referees/Futsal---Laws-of-the-Game-2025-2026---Sep-12-update.pdf>



OPREMA

OBUĆA

DOZVOLJENO



Futsal patike



Patike za veštačku travu



Kopačke sa plastičnim kramponima



Kopačke sa metalnim kramponima

NIJE DOZVOLJENO

ODEĆA

OBAVEZNA OPREMA



Dres i šorc*



Štucne



Kapitenska traka

OPCIONA OPREMA



Poddres i podšorc



Znojnice

ZABRENJENO JE NOŠENJE NAKITA

- Minđuše
- Satovi
- Lančić/ogrlica
- Brojanica
- Prstenje

*Golmanski dres mora biti u boji različitoj od boje dresa igrača.

SPORTSKI CENTAR OLIVER JEVTIĆ POPOVAC, NIŠ



TEREN

Dimenzije terena: 40x20m

Podloga: Veštačka trava

Lokacija: Sportski centar Oliver Jevtić,
Popovac, Niš

Udaljenost od centra grada: 7.5 km

VAZDUŠNI SNIMAK

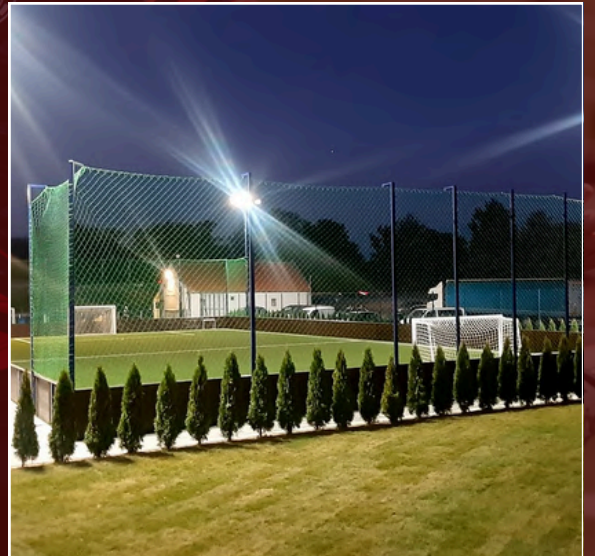
<https://youtu.be/6AdmqOdUqG8>



KAFIĆ

U sklopu objekta nalazi se kafić koji služi kao glavno mesto za osveženje publike i igrača tokom turnira. Posetioци ovde mogu kupiti piće i hranu, što omogućava prijatan boravak u pauzama između mečeva. Za potrebe takmičara obezbeđene su funkcionalne svlačionice i tuš radi lakše pripreme i oporavka od aktivnosti. Higijenski standardi su osigurani postojanjem potpuno odvojenog toaleta koji je nezavisan od ostatka prostorija. Čitav prostor je osmišljen tako da na jednom mestu pruži svu neophodnu logistiku i sportistima i njihovim navijačima.







VIŠE INFORMACIJA...

Ukoliko imate bilo kakvih pitanja, možete se obratiti organizatoru ili potražiti dodatne informacije na sajtu itkupsrbije.com



QUANTOX
100% MADE POSSIBLE



itkupsrbije.com