



FUTSAL – SÁLOVÝ FOTBAL

PRAVIDLA

PRAVIDLA

FUTSALU – SÁLOVÉHO FOTBALU

Platné od 1.10.2011

O B S A H

PRAVIDLO:

- č. 1 Hala určená pro hru
- č. 2 Míč
- č. 3 Hrací doba
- č. 4 Řízení utkání
- č. 5 Dresy účastníků
- č. 6 Počet hráčů
- č. 7 Zahájení a průběh utkání
- č. 8 Přerušení měření času
- č. 9 Střídání hráčů
- č. 10 Oddechový čas
- č. 11 Vhazování
- č. 12 Výkop od branky
- č. 13 Hra brankáře
- č. 14 Dosažení branky
- č. 15 Volný a trestný kop
- č. 16 Pokutový kop
- č. 17 Přestupky

PŘÍLOHA : Signalizace používaná rozhodčím

Pravidlo č. 1

HALA URČENÁ PRO HRU

Hala a hřiště jako hrací prostor musí mít následující charakteristiky:

▪ Tvar a rozměry hřiště

Musí mít obdélníkový tvar s rozměry:

podélné strany: maximálně 40 a minimálně 28 metrů

základní strany: maximálně 20 a minimálně 16 metrů

▪ Charakteristiky provedení povrchu hřiště

Povrch musí být homogenní, takový, který umožní pravidelný odskok míče a plynulé, kontrolované přemísťování se hráčů bez prokluzování, musí být vodorovný bez znatelného sklonu. Může být proveden ze dřeva, nebo za použití syntetických a umělých materiálů.

▪ Označení hřiště

Značení se provádí čarami o šířce 8 cm, které jsou vždy součástí hrací plochy, jež ohraničují, a které mají barvu odlišnou od podkladu. Označení hřiště musí odpovídat obrázku č.1

a následujícímu popisu:

a) „Čáry postranní“ - obě podélné strany hřiště.

b) „Čáry základní“ - obě základní strany hřiště

c) „Čáry brankové“ - odpovídající úseky základních čar vymezené tyčkami branek

d) „Čára středová“ - středy postranních čar se spojují prostřednictvím přímé čary na ně kolmé, která tak rozdělí povrch hřiště na dvě stejné poloviny.

e) „Středový kruh“ - v bodě tvořícím „střed“ středové čary se vyznačí kruh o průměru 10 cm tvořící geometrický střed hřiště. Kolem tohoto středu se opíše kružnice o poloměru 4 metry, která vymezí „středový kruh“.

f) „Brankové území (brankoviště)“ - obvod tohoto pole se vymezí kolem obou branek pomocí čar stejně vzdálených od brankových čar, 6 metrů od každé z příslušných branek. Každé pole je vymezeno třemi liniemi: jednou přímou o délce 3 metry, vedenou paralelně s brankovou čarou ve vzdálenosti 6 metrů a dvěma liniemi zakřivenými, vytvořenými částmi obvodů dvou kružnic opsaných kolem základů odpovídajících tyček příslušné branky, spojující takovýmto způsobem protilehlé konce dříve popsané přímé linie se základní čarou (obrázek č.2).

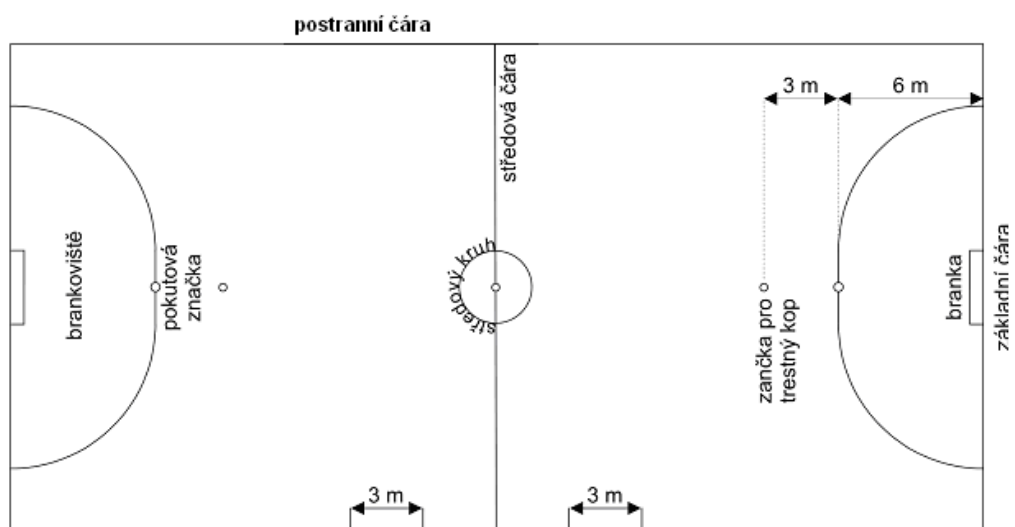
Doplňující ustanovení - pokud se soutěžní utkání hrají na hřišti o minimálních rozměrech (28 x 16 m), může ŘOS povolit brankoviště 4 (čtyř) metrové.

g) **Značka pro pokutový kop** - ve vzdálenosti 6 metrů před každou brankou se na pomyslné kolmici vztyčené ze středu příslušné základní čary se vyznačí kruh o průměru 10 cm, odkud se bude pokutový kop kopat .

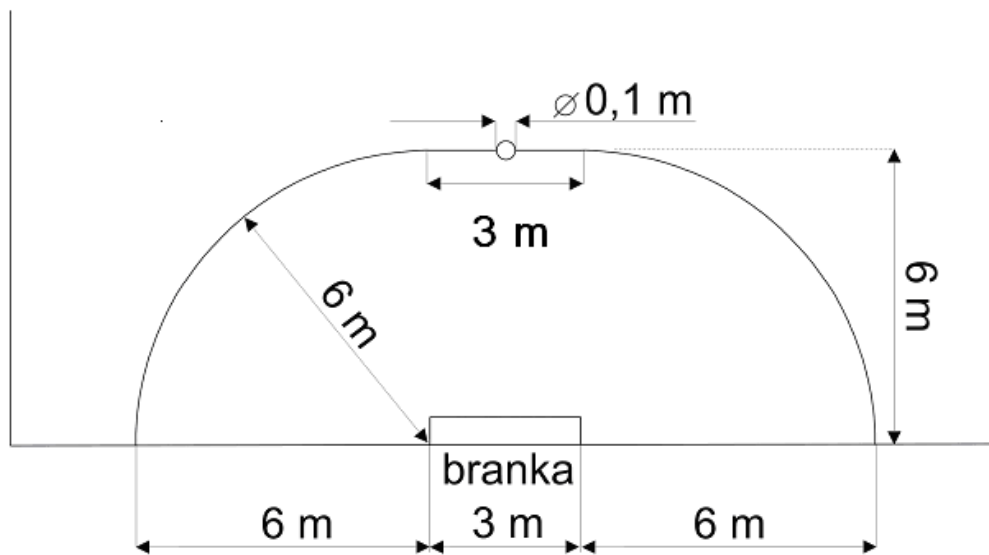
h) **Značka pro trestný kop** - ve vzdálenosti 9 metrů před každou brankou se na pomyslné kolmici vztyčené ze středu příslušné základní čary se vyznačí kruh o průměru 10 cm, odkud se bude trestný kop kopat.

ch) **Území pro střídání hráčů** - za postranní čarou, kde se nacházejí lavičky (střídačky družstev), 3 metry od středové čary se na obě strany od středu vyznačí dvě čary o délce 80 cm, které vymezuji začátek 3 metry širokého území pro střídání, ukončeného opět 80 cm dlouhou čarou. Takto je vymezen prostor, kde bude probíhat střídání hráčů každého z družstev.

obrázek č.1



obrázek č.2



- **Výška volného prostoru nad hřištěm**

Nad úrovní podlahy hřiště musí být zaručen volný prostor bez překážek minimálně do výšky 5 metrů.

- **Stolek pro časomíru a zapisovatele**

Na úrovni středu jedné z postranních čar hřiště musí být v halách k dispozici stůl s nezbytným vybavením umožňujícím řízení utkání, kde budou moci zapisovatel a časoměřič nerušeně plnit své funkce. Místo, kde je umístěn tento stůl, musí být vzdáleno minimálně 1 metr od příslušné postranní čáry.

- **Lavičky (střídačky) náhradníků a technického týmu družstva**

Na lavičce každého družstva, určené náhradníkům a členům technického týmu (funkcionáři družstva uvedení na soupisce), se může během utkání nacházet nejvýše 7 hráčů a 5 členů technického týmu. Všichni musí být uvedeni v Zápise z utkání (dále jen ZU). Lavičky se umístí za postranní čáru na obě strany od stolku zapisovatele, minimálně ve vzdálenosti 2 metry od stolku. Domácí družstvo obsadí pravou lavičku a hostující družstvo obsadí levou lavičku. Toto rozsazení se v poločase vymění. Pokud nelze obsazení laviček určit podle předchozího ustanovení, přidělí se lavičky na základě losování.

Případně je možné vyznačit u každé lavičky území vymezené pro působení člena technického týmu družstva (funkcionáři družstva uvedení na soupisce – trenér, asistent trenéra, vedoucí družstva, masér, apod.). Toto území tvoří prostor po obvodu lavičky, 2 metry od konců laviček a 1 metr podél lavičky zezadu a zepředu.

- **Branky**

Branky musí být umístěny uprostřed a podélně na příslušných základních čarách. Rám branky je dřevěný, kovový nebo z umělé hmoty, čtvercového nebo kruhového průměru 8 cm. Branky mají být natřeny pouze bílou barvou nebo střídavě šrafované v dvoubarevném provedení zajišťujícím jasné odlišení branek od pozadí prostředí.

Vnitřní rozměry branek jsou 3 metry mezi vertikálními tyčemi a 2 metry mezi horizontálním břevnem a podlahou hřiště. Branky jsou vybaveny sítěmi s oky zachycujícími míč.

- **Sítě**

Sítě jsou zhotoveny z poddajného materiálu, provázků nebo umělého materiálu s oky zabraňujícími průletu míče. Sítě jsou umístěny a připevněny k tyčím, břevnu a k podlaze takovým způsobem, aby neomezovaly pohyb brankáře. Síť nesmí být vypjatá, aby nedocházelo k prudkému zpětnému odražení vstřeleného míče do hřiště.

- **Ukazatel načítaných chyb**

Ukazatel načítaných chyb, umístěný na stolku rozhodčích, musí být dobře viditelný jak pro lavičku náhradníků, tak i pro hrací plochu. Číslice musí být dostatečně veliké, aby byly dobře viditelné z celého prostoru hrací plochy. Ukazatel chyb může být i součástí světelné časomíry a musí být dobře viditelný z celého prostoru hrací plochy.

- **Časomíra**

Ruční časomíra (měření času), např. stopky, je umístěna na stolku rozhodčích. Pokud je v hale světelná časomíra, musí být umístěna na dobře viditelném místě jak pro hráče, tak i pro stolek rozhodčích a diváky. Číslice musí být dostatečně veliké, aby byly dobře viditelné z celého prostoru hrací plochy.

Pravidlo č. 2

MÍČ

Míč má kulatý tvar, je vyroben z měkké kůže nebo podobného materiálu, případně měkké umělé hmoty, s duší naplněnou vzduchem a s vnitřním obložení z gumy nebo jiného tuhého a stejnorodého materiálu. Míč musí mít následující fyzikální a dynamické vlastnosti:

- povrch musí být převážně bílé barvy
- v dynamickém stavu po pádu na podlahu z výšky 2 metrů nesmí v případě prvního odrazu odskočit výše než 30 cm a v případě eventuálního druhého odrazu výše než 10 cm
- rozměry a hmotnost v souladu s následující tabulkou podle kategorií:

KATEGORIE	OBVOD	HMOTNOST
Dospělí Dorost (16 – 17 let)	58 – 60 cm	450 – 470 g
Ženy Žactvo (12 – 15 let)	58 – 60 cm	350 – 400 g
Minižactvo	58 – 60 cm	250 – 300 g

Pravidlo č. 3

HRACÍ DOBA

1. Utkání trvá 40 minut herního času, rozděleného přestávkou o délce maximálně 10 minut na dva poločasy po 20 minutách. Soutěže mládeže do 12 let a žen do 16 let se hrají 30 minut herního času, rozděleného přestávkou na dva poločasy po 15 minutách.

Utkání se hraje buď na:

- a) “čistý čas“
- b) “hrubý čas“

Výklad k pravidlu - ŘOS v propozicích soutěže určí hrací dobu.

2. V případě, že se utkání hraje na “hrubý čas“ se automaticky zastavuje měření času:

- a) na pokyn rozhodčího
- b) při oddechovém času družstva
- c) při 5. osobním přestupku hráče
- d) při MK nebo ČK
- e) při 9 m trestném kopu
- f) při penaltě

V případě, že se utkání hraje na “čistý čas“ měření času se zastavuje vždy při přerušení hry nebo když je míč mimo hru.

3) O informaci týkající se času, který zbývá do konce kteréhokoli poločasu, může požádat člen technického týmu družstva. Přitom se obrací na zapisovatele (časoměřiče), a to pouze ve chvílích, kdy míč není ve hře. Kapitán družstva může požádat pouze rozhodčího, a to za stejných podmínek, jako je uvedeno výše.

4) Hrací doba kteréhokoli z obou poločasů musí být prodloužena z důvodu provedení pokutového kopu, avšak již bez možnosti následného dorážení odraženého míče. Hra skončí po úplném ukončení hrací sekvence.

5) V případě prodloužení nad rámec běžného hracího času se na prodloužení pohlíží jako na pokračování druhého poločasu. Technické podmínky, za kterých běžný druhý poločas skončil, týkající se načítaných přestupků hráčů družstva, počtu poskytnutých oddechových časů, napomenutí, trestů, udělených karet, atd. jsou zachovány.

Pravidlo č. 4 ŘÍZENÍ UTKÁNÍ

I. OSOBY ODPOVĚDNÉ ZA ŘÍZENÍ UTKÁNÍ

1) Osobami odpovědnými za řízení a kontrolu utkání jsou dva rozhodčí označení v ZU jako 1. a 2. rozhodčí a tzv. pomocní rozhodčí - zapisovatel a časoměřič. Rozhodčí vykonávají svou činnost dle pravidel a dle povinností určených Soutěžním řádem.

2) Hlavní odpovědnost přísluší rozhodčím, kteří řídí utkání, posuzují dění na hřišti a průběh utkání. 1. a 2. rozhodčí mají stejnou odpovědnost za průběh utkání, sledují a posuzují hru a přestupky proti pravidlům na celém hřišti.

3) Rozhodčím pomáhá v případě zaznamenávání příslušných skutečností do ZÚ zapisovatel a v případě měření hracího času časoměřič. Zapisovatel a časoměřič se nachází blízko hřiště za jednou z postranních čar, mají k dispozici stolek, kde provádí zapisování a kde je umístěno měření času (ovládání časoměry). Stolek je umístěn tak, aby měli perfektní přehled o dění na hřišti.

4) Po uvážení národních organizací není nezbytně nutné, aby utkání základní a mladší kategorie hráčů řídili dva rozhodčí (1. a 2.). Je přípustné svěřit řízení utkání pouze jedné osobě, která je dokonalým způsobem obeznámena s pravidly a příslušnými řády a jedná podle nich.

5) Po uvážení národních organizací není nezbytně nutné, aby utkání základní a mladší kategorie hráčů řídili dva tzv. pomocní rozhodčí (zapisovatel a časoměřič). Je přípustné, aby tyto funkce vykonávala jedna osoba, která je dokonalým způsobem obeznámena s pravidly a příslušnými řády a jedná podle nich.

II. PRÁVA A POVINNOSTI ROZHODČÍCH

1) Uplatňovat pravidla a rozhodovat v jakýchkoliv situacích vzniklých během utkání s jejich technickými i disciplinárními aspekty.

- Rozhodčí začínají plnit svou úlohu s příchodem do sportovního zařízení a plní ji až do svého odchodu. V širším slova smyslu končí úlohu rozhodčího až předáním ZU příslušnému ŘOS.
- Pravomoci rozhodčího počínají okamžikem podepsáním ZU kapitány před utkáním.
- Rozhodčí nesmí v žádném případě přijímat žádné návrhy ve smyslu změny stávajících platných pravidel.
- Obecně platí, že ve smyslu uplatnění „pravidla výhody“ rozhodčí upouštějí od postihu viníka, jsou-li toho názoru, že by potrestání a jeho bezprostřední následky mohly viníka zvýhodnit.
- Závěry rozhodčích, týkající se disciplinárních a technických otázek vztahujících se k průběhu utkání a jeho výsledku, jsou konečné a nezaměnitelné.

- 2) Zkontrolovat před započítáním utkání stav hřiště a jeho okolí. Zkontrolovat ZU a prověřit ustrojení hráčů. Opětovně prověřit tyto skutečnosti, požádá-li o to osoba, která na to má právo.
- 3) Zkontrolovat a rozhodnout, zda-li míč určený pro utkání splňuje všechny podmínky předepsané pravidly.
- 4) Zaznamenávat nebo zajistit zaznamenávání technických dat a dalších skutečností souvisejících s průběhem utkání do ZU a zabezpečit jeho předání ve stanovené lhůtě ŘOS. Za všechny tyto činnosti je rozhodčí přímo zodpovědný.
- 5) Přerušovat utkání pomocí píšťalky z důvodů provinění proti pravidlům.
- 6) Dávat hvizdem píšťalky pokyn ke znovuzahájení hry, poté co byla z nějakého důvodu přerušena (při zahájení hry každého poločasu, po obdržené brance, při pokutovém, trestném a volném kopu, po skončení oddechového času). Tento pokyn se od rozhodčího nevyžaduje v případě znovuoobnovení hry, kdy se míč vrací do hry postranním či rohovým vhadzováním, míčem rozhodčího nebo výkopem od branky.
- 7) Dávat pokyny zapisovateli utkání k záznamu příslušných skutečností týkajících se načítaných přestupků a udělených karet do ZU.
- 8) Předběžně ústně upozornit nebo napomenout udělením žluté karty (dále jen ŽK) ty hráče, kteří se proviní porušením pravidel nebo nevhodným chováním, a v případě opakování znemožnit takovému hráči v souladu s pravidly pokračovat ve hře. V případech porušení pravidel zaznamenávat do ZU jméno viníka a co nejstručnějším způsobem popsat skutečnosti, ke kterým došlo, aniž by je nějak hodnotili nebo subjektivně oceňovali.
- 9) Kontrolovat (pomocí odkrokování) dodržování předepsané vzdálenosti 4 metrů mezi míčem a hráči při znovuoobnovení hry, poté co došlo k přestupku.
- 10)a) Diskvalifikovat ze hry hráče nebo člena technického týmu družstva udělením modré karty (dále jen MK) po 5 osobních přestupcích, po dvou ŽK nebo přímou MK za přestupky, za které se podle těchto pravidel uděluje MK.
b) Definitivně vyloučit udělením červené karty (dále jen ČK) hráče nebo člena technického týmu družstva, který by se opakovaně násilně a hrubě choval nebo který by se dopustil nebezpečných činů a jednání ohrožujícího sportovní morálku, nebo který se dopustil přestupku za který se podle těchto pravidel uděluje ČK.
- 11) Zabránit vstupu na hřiště jakékoli osobě, která není hráčem nebo nemá ke vstupu na hřiště oprávnění od rozhodčího a jejíž totožnost není rozhodčímu známa. Výjimku tvoří povolený vstup lékaře, jeho pomocníků či ošetřovatelů.
- 12) Přerušit hru v případech, kdy došlo podle názoru rozhodčího k vážnému zranění hráče, a povolit jeho nezbytné a okamžité ošetření. Po vyčerpání možností ošetřit hráče na hřišti, povolit přenesení hráče za postranní či základní čáru, aby mu tam mohla být poskytnuta potřebná pomoc, případně aby mohl být vystřídán.

13) Umožnit pokračování ve hře, jedná-li se podle názoru rozhodčího pouze o lehké zranění hráče, a přerušit hru až z dalšího herního důvodu. Nařídít, kdy má být hráč přenesen k ošetření mimo plochu hřiště a případně vystřídán.

14) Zrušit utkání z důvodu nevyhovujících podmínek hřiště, z důvodu nevhodného chování diváků nebo z důvodu vyšší moci, jejíž následky jsou podle uvážení rozhodčích neodstranitelné.

15) Utkání (i poločas) ukončit třemi zvukovými signály píšťalky.

III. ZPŮSOB PRÁCE ROZHODČÍHO

1) 1. rozhodčí provede před začátkem utkání losování mezi oběma družstvy a zahajuje oba poločasy. Při zahájení poločasů se nalézá na postranní čáře, za kterou stojí stolec pomocných rozhodčích (zapisovatel a časoměřič), a to z pravé strany stolku. 1. rozhodčí také popisuje přestupky a vypracovává poznámky do ZU, ale ZU po skončení utkání podepisují oba rozhodčí.

2) Oba rozhodčí sledují hru, posuzují a řeší případy a přestupky proti pravidlům hry na celé ploše hřiště. Každý kontroluje svou postranní čáru a příslušné základní čáry, území brankoviště a branku, pomáhá svému kolegovi vždy, je-li to zapotřebí. Rozhodčí se pohybuje po postranní čáře a v případě potřeby vstupuje na hrací plochu.

3) Poté, co jeden z rozhodčích označí přestupek a rozhodne o způsobu a směru, ve kterém bude obnovena hra, a odebere se ke stolu rozhodčích, aby oznámil číslo hráče, který se přestupku dopustil, se druhý rozhodčí bez prodlení přemístí na místo přestupku, zkontroluje patřičné vzdálenosti a dá pokyn ke znovuobnovení hry.

4) V souvislosti s povinnostmi rozhodčích popsaných v předešlém bodě si rozhodčí vymění místo pokaždé, když dojde k porušení pravidel načítaného přestupku, oddechového času nebo po vstřelení platné branky.

5) Pokud rozhodčí současně posoudí určitou skutečnost a jejich rozhodnutí si protičečí, automaticky platí rozhodnutí 1. rozhodčího, kromě případů, kdy dojde k dodatečné shodě mezi oběma rozhodčími. Pokud je ve výjimečných případech nutná ústní konzultace mezi oběma rozhodčími, pak k takové konzultaci musí dojít.

IV. ZAPISOVATEL A ČASOMĚŘIČ

Jsou to tzv. pomocní rozhodčí, pověřeni vedením záznamů v rámci ZU a měřením hracího času. Mají následující povinnosti:

1) Před zahájením utkání vyplní základní údaje určené ZU (jméno 1. a 2. rozhodčího, zapisovatele a delegáta utkání, dále pořadí, datum a místo utkání a stupeň soutěže). Poté nechají ZU vyplnit hostujícímu a následně i domácímu družstvu (jména a čísla hráčů, jména funkcionářů družstva přítomných na utkání).

2) V průběhu utkání zaznamenávat do ZU všechny platné branky uznané rozhodčími, střelce branek, stav skóre poločasu a konečný výsledek po skončení utkání.

3) Zaznamenávat načítané přestupky hráčů a družstev, označené v průběhu utkání rozhodčími, oddechové časy a další skutečnosti technicky související s utkáním, jejichž zaznamenání nařídili rozhodčí.

4) Používat píšťalku s odlišným zvukovým signálem než píšťalky rozhodčích. Píšťalku používat pouze tehdy, je-li míč mimo hru, aby její signál nemohl přerušit utkání.

5) Zaznamenat začátek a znovuoobnovení každého hracího poločasu utkání a upozornit rozhodčí tři minuty před jeho zahájením, aby tito mohli uvědomit obě družstva o znovuoobnovení hry alespoň s dvouminutovým předstihem.

6) Na konci každého poločasu upozornit rozhodčí pomocí tří krátkých písknutí, že herní čas vypršel. V případě, že je světelná časomíra vybavena zvukovým signálem, který oznamuje vypršení nastaveného času (poločasu, oddechový čas, konec utkání), upustí od písknutí píšťalky. Tento signál ("houkačka" časomíry, píšťalka časoměřiče) slouží jen jako orientace pro rozhodčí, aby mohli sami skutečně ukončit každý hrací poločas písknutím vlastní píšťalky. Hra je definitivně ukončena rovněž třemi zvukovými signály píšťalky 1. rozhodčího.

7) Sdělit rozhodčím čísla a příslušnost hráčů, kteří se dopustili 4 načítaného přestupku a 5 přestupku u družstva. Použít píšťalku, a tak si přivolat pozornost rozhodčích, aby jim mohly být sděleny dané skutečnosti.

8) Upozornit rozhodčí pomocí zvukového signálu, že se určitý hráč dopustil svého 5 osobního načítaného přestupku nebo že obdržel 2 ŽK, aby mohlo dojít k jeho výměně formou diskvalifikace udělením MK.

9) Svědomitě kontrolovat plynutí hracího času utkání se zřetelem k různým přerušením hry, která vyplývají z herních pravidel. Zastavovat a spouštět měření času vždy na pokyn rozhodčího nebo je-li zažádáno o oddechový čas, ať již z iniciativy některého z družstev nebo rozhodčích, nebo dojde-li k rozhodčími povolenému lékařskému ošetření zraněných hráčů a v případě pravidly umožněných a rozhodčími odpískaných přerušení hry. V případě "hrubého hracího času" automaticky zastavovat měření času při:

a) 5. osobním přestupku hráče (udělení MK), aby mohlo dojít k jeho povinnému vystřídání a hráč mohl ve stanoveném čase opustit hrací plochu

b) MK, aby mohl hráč ve stanoveném čase opustit hrací plochu

c) ČK, aby mohl hráč ve stanoveném čase opustit hrací plochu

d) 9 m trestném kopu

e) penaltě

V případě "čistého hracího času" vždy při přerušení hry nebo když je míč mimo hru.

10) Spouštět měření času po zaznění píšťalky rozhodčího při zahájení utkání nebo při znovuoobnovení hry z pokynu rozhodčích, následujícího po jakémkoli přerušení hry v souladu s pravidly. Obecně platí, že měření času se spouští vždy, když míč po rozehraní urazí vzdálenost rovnou délce svého obvodu (tzn. když je míč ve hře).

11) Spouštět měření času se zvláštním zřetelem k ustanoveným pravidlům při trestném a pokutovém kopu.

12) Sdělit rozhodčím čísla a příslušnost hráčů nebo členů technického týmu, kteří se dopustili přestupku na střídače, který rozhodčí nezaznamenal.

V. PRÁVA A POVINNOSTI DELEGÁTA

1) Delegát utkání - vykonává svou činnost dle povinností mu určených SŘ. Pravomoci delegáta se týkají i chování hráčů družstev před zahájením utkání, v průběhu utkání a i po jeho ukončení. V podstatě delegát vykonává svou činnost po celou dobu konání turnaje.

2) Činnost delegáta v průběhu turnaje/utkání - zjistí-li delegát, že hráč (člen technického týmu) za zády rozhodčího porušil pravidlo tak, že by měl být diskvalifikován nebo vyloučen a rozhodčí tak neučinil, je povinen provést tato opatření :

a) Měl-li být hráč (člen technického týmu) podle názoru delegáta diskvalifikován nebo vyloučen, oznámí to delegát rozhodčímu a požádá ho, aby zaznamenal přestupek do ZU.

b) Musí to oznámit rozhodčímu ihned po utkání, dříve než rozhodčí vydá ČP kapitánům.

c) Důvod, pro který byl učiněn tento záznam o přestupku hráče (člena technického týmu), sdělí delegát kapitánovi družstva v přítomnosti rozhodčího při převzetí dokladů hráčů po utkání.

d) Jestliže podle názoru delegáta hráč (člen technického týmu) zasluhuje diskvalifikaci nebo vyloučení za přestupek, kterého se dopustil před zahájením II. poločasu, nesmí být hráči (členovi technického týmu) z tohoto důvodu zamezen nástup do II. poločasu.

e) Jestliže delegát zaznamená jakékoliv chování člena družstva (hráče, funkcionáře, registrovaného člena), které je v rozporu s řády a pravidly, uvede tento přestupek ve zprávě delegáta a zajistí její předání příslušné DK, aby mohl být provinivší se člen ČFSF potrestán.

Pravidlo č. 5 DRESY ÚČASTNÍKŮ I. DRESY HRÁČŮ

1) Dres hráče se skládá z košile nebo trička s dlouhým nebo krátkým rukávem, trenýrek, podkolenek nebo ponožek dosahujících do výšky 3/4 ke kolenům a sportovní obuvi určené do haly. Jsou přípustné elastické části oděvu, kryty a chrániče, ale vždy jen tak, aby byly skryty pod oficiálním dresem a měly odpovídající barvu a odstín zcela shodné s barvou a odstínem dresu, aniž by docházelo k rozladění celku dresu, ať už z hlediska barevného nebo elastického. Povoleny jsou i ortopedické pomůcky.

Výklad k pravidlu - *ROS může bod týkající se podkolenek upravit.*

2) Dres brankáře je barevně odlišný od dresů zbývajících hráčů jeho družstva. Může používat dres a dlouhé kalhoty bez kapes, zipů a jakýchkoli dalších kovových nebo nebezpečných součástí.

3) Hráči musí povinně používat dresy číslované na zádech, a to číslicemi o výšce od 15 do 20 cm. Jednotlivá čísla musí být zvolena od 1 do 99 (maximálně dvojmístné číslo). Dres může být případně doplněn čísly vysokými od 8 do 12 cm umístěnými na přední straně trička nebo košile v úrovni prsou a čísla na trenkách. Tato čísla musí odpovídat číslům na zádech hráčů. Provedení čísel musí zajišťovat dostatečné barevné odlišení podkladu dresu a čísla samotného. Žádné číslo se nesmí v jednom družstvu objevit dvakrát.

4) Hráčům není dovoleno používat předměty nebezpečné nebo podle rozhodnutí rozhodčího nevhodné ke hře. Pokud hráč neuposlechne pokynů rozhodčího ve výše uvedeném smyslu, může být diskvalifikován.

5) Hráč, který nastoupí na hřiště, aniž by jeho dres byl v souladu s těmito pravidly, bude dočasně odvolán z hřiště a jeho opětovné zapojení do hry je možné, až když bude splňovat

podmínky týkající se dresu. Vstup zpět na hrací plochu mu bude povolen pouze v přerušené hře.

Výklad ČFSF k pravidlu č.5/1./ - hráči nastupující k zahájení utkání a k zahájení 2.poločasu mají dres zastrčen v trenýrkách. Pokud v průběhu hry dojde k jeho vytažení, neposuzuje rozhodčí tuto událost jako nesportovní chování a nepřerušuje z tohoto důvodu hru. Pokud to okolnosti vyžadují, upozorní ve vhodné chvíli hráče na to, aby si dres upravil. Stejný postup zvolí rozhodčí u hráče i v prvním případě shrnutí podkolének.

II. OBLEK ROZHODČÍHO, ZAPISOVATELE A ČASOMĚŘIČE

1) Oblek rozhodčího se skládá z košile nebo trička s dlouhým nebo krátkým rukávem s límcem a dlouhých bílých kalhot s páskem černé barvy, bílých podkolének nebo ponožek a sportovní obuvi určené do haly rovněž bílé barvy.

2) Zapisovatel / časoměřič používá košili nebo tričko jiné barvy. Výjimečně může použít i stejnou barvu jako rozhodčí. Ostatní části obleku a obuv budou mít barvu bílou.

3) Jestliže některé z družstev používá trička, která by mohla být barevně zaměnitelná s barvou obleku rozhodčích, musí rozhodčí použít alternativní košili (tričko) v jiné barvě. Ostatní části obleku a obuv budou mít barvu bílou.

4) Obecně platí, že rozhodčí mají nosit na levé straně košile v úrovni prsou znak organizace, jejímiž jsou členy (ČFSF).

Výklad ČFSF-futsal k pravidlu č.5/II.1: pro utkání CL SF používají rozhodčí oblek/dres/ schválený VV ČFSF-futsal. V odůvodněných případech může zástupce ŘOS povolit oblek jiný, odpovídající PSF.

Pravidlo č. 6 POČET HRÁČŮ

1) Každé družstvo tvoří pět na hřišti se nacházejících hráčů, z nichž jeden musí být brankář (4+1). Jeden z hráčů družstva uvedených v ZU a zúčastněných na utkání plní roli kapitána družstva.

2) Kapitán má následující funkce:

- reprezentuje své družstvo, je odpovědný za chování svých hráčů před, během i po skončení utkání.
- je označen dobře viditelnou páskou minimálně 2 cm širokou, umístěnou na levém rukávu. Stejným způsobem musí být označen i kapitán, který střídá na hřišti kapitána původního.
- před začátkem utkání informuje pravdivě zapisovatele o jménech a číslech každého hráče a jménech členů technického týmu družstva uvedených v ZU. Podepisuje ZU před začátkem utkání a zodpovídá za to, že všichni v něm zapsaní mají oprávnění zúčastnit se utkání a jsou přítomni na lavičce družstva.
- pouze on se může v přerušené hře obrátit na rozhodčího za účelem získání podstatných informací, a to vždy v mezích slušnosti. Oznamuje (v případě absence technického týmu) rozhodčímu změnu pozice brankáře svého družstva, je-li to nutné. Žádný další hráč nemá právo se obrátit na rozhodčího nebo na zapisovatele /časoměřiče.

- Po skončení utkání podepisuje ZU, včetně případných sdělení o vyloučení hráčů obou družstev.

3) Utkání nemůže začít, pokud obě družstva nenastoupí v počtu alespoň 4 hráčů (3+1). Zrovna tak nelze pokračovat v utkání, jestliže dojde v jeho průběhu ke snížení počtu hráčů jednoho z družstev pod 4 hráče (3+1). V takovém případě rozhodčí utkání ukončí.

4) Každé družstvo může přihlásit na utkání maximálně 12 hráčů zapsaných v ZU, z nichž 5 se od počátku účastní hry jako základní sestava.

Pravidlo č. 7 **ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH UTKÁNÍ**

Před zahájením utkání rozhodčí zkontroluje, zda je ZU řádně vyplněný a podepsaný ve všech určených kolonkách. Dále zkontroluje dle ZU počet členů družstev nacházejících se na lavičkách a zda jsou pomocní rozhodčí připraveni k zahájení utkání. Poté přistoupí k samotnému zahájení utkání:

Výklad ČFSF-futsal k pravidlu 7: *před zahájením utkání zaujmou družstva postavení tak, aby měly střídačky na útočné polovině. Střídačka domácích je vpravo od stolku zapisovatele a časoměřiče, střídačka hostů vlevo od stolku.*

1) Před zahájením utkání přikročí rozhodčí k losování pomocí hození mince mezi kapitány obou družstev za účelem, které družstvo provede zahajovací výkop utkání.

2) Utkání začíná po zvukovém signálu I. rozhodčího výkopem jednoho z hráčů družstva dříve určeného losováním. Míč je uveden do hry pomocí nohy z klidové polohy ze středu hřiště směrem na opačnou polovinu hřiště. Současně je spuštěno měření času. V momentu zahájení utkání se hráči obou družstev nacházejí na své polovině hřiště a hráči družstva, které neprovádí zahajovací výkop, se přitom musí zdržovat mimo středový kruh a vždy alespoň 4 metry od míče až do okamžiku, kdy je uveden do hry. Za uvedení míče do hry se považuje překonání vzdálenosti míčem rovné délce jeho obvodu.

3) Hráč, který provádí zahajovací výkop, se nemůže míče znovu dotknout, dokud nedošlo ke kontaktu míče s jiným hráčem. Porušení tohoto pravidla je klasifikováno jako opakování zahajovacího výkopu. Další kontakt s míčem se trestá udělením ŽK za nesportovní chování.

4) Poté, co byla vstřelena branka, se hra znovu zahajuje stejným způsobem. Výkop provádí hráč družstva, které branku obdrželo.

5) Po ukončení běžné přestávky v polovině utkání si družstva vymění své poloviny hřiště z prvního poločasu. Zahajovací výkop přísluší druhému z družstev než tomu, co provádělo zahajovací výkop v prvním poločase.

6) Míč je ve hře:

- a) od správného zahájení utkání až do jeho závěru odpískaného příslušným rozhodčím.
- b) jestliže dojde k odrazu míče od tyče nebo břevna některé z branek.

7) Míč není ve hře (není ve stavu být ve hře):

- a) pokud míč po zemi nebo vzduchem překročí některou z postranních nebo základních čar vymežujících hrací prostor.
- b) pokud je hra přerušena hvizdem rozhodčího.
- c) pokud při utkání dojde k dotyku míče se stropem, podpěrnou konstrukcí nebo s jinými částmi budovy. Ke znovuobnovení hry dojde prostřednictvím postranního vhazování provedeného opačným družstvem než tím, jehož hráč se naposledy dotkl míče, a to v místě nejbližším k bodu, ve kterém se míč dotkl stropu nebo jiného cizího předmětu.
- d) pokud při "výkopu" od branky neopustí brankoviště.
- e) pokud není správně proveden zahajovací výkop, trestný a pokutový kop, vhazování a míč rozhodčího.

8) Míč rozhodčího – neutrální odraz míče:

po jakémkoli přerušení hry z mimořádných důvodů dosud nezmíněných v těchto pravidlech, a za podmínky, že se míč nachází v prostoru hrací plochy, nařídí rozhodčí znovu zahájení hry prostřednictvím míče rozhodčího. Ke vhazování dojde v místě, kde se míč nalézal v okamžiku přerušení hry. To neplatí, pokud došlo k přerušení hry v brankovém území. Pokud byla hra přerušena v brankovém území, rozhodčí nařídí vhazování v bodě ležícím na čáře ohraničující toto území, nejbližší k místu, kde se nalézal míč v okamžiku přerušení hry. Míč není ve hře do chvíle, než se dotkne hřiště, poté co ho rozhodčí vypustil z ruky. Žádný z hráčů se nesmí nacházet blíže než 1 metr od bodu dopadu míče ani se k míči přibližovat dříve, než se dotkne země. Nebudou-li tato pravidla dodržena, rozhodčí provede vhazování znovu.

9) Po skončení utkání se rozhodčí a kapitáni obou družstev odeberou do kabiny delegáta (příp. ke stolku rozhodčích), kde podepíší ZU. První se podepisuje zapisovatel, následuje kapitán "hostů" a kapitán "domácích" a nakonec II. a I. rozhodčí.

Pravidlo č. 8 PŘERUŠENÍ MĚŘENÍ ČASU

1) Doba, kdy dojde k přerušení hry, se odečítá prostřednictvím zastavení měření času. Důvodem přerušení může být napomínání, disciplinární opatření proti hráčům i členům technického týmu, oddechový čas, přerušení hry nařízené rozhodčím, nehoda, zranění nebo jiná situace vždy předem posouzená rozhodčím.

2) Dojde-li během utkání k nehodě nebo zranění hráče, rozhodčí nechá hru pokračovat až do jejího přerušení. Pokud jsou nehoda nebo zranění podle posouzení rozhodčího vážné, přeruší hru okamžitě, aby mohla být postiženému poskytnuta lékařská péče. K opětovnému zahájení hry dojde prostřednictvím míče rozhodčího.

3) V případě zranění hráče není dovolena delší péče poskytovaná přímo na hřišti. V průběhu 15 sekund musí dojít k odnesení zraněného hráče z hřiště a k provedení střídání nebo opětovnému zapojení hráče do hry. Výjimku tvoří zranění brankáře, kdy je k dispozici lhůta 1 minuty. Na hrací plochu ke zraněnému hráči může na pokyn rozhodčího z lavičky náhradníků přistoupit pouze jedna osoba. Pokud je situace vážnější, povolá rozhodčí další členy technického týmu z lavičky družstva.

4) V případě, že dojde k předstírání zranění nebo jakémukoli jinému pokusu o zdržování s cílem získat čas, rozhodčí pokračují ve hře a disciplinárně potrestají viníka nebo viníky v nejbližší přerušené hře.

5) Hra nemůže být přerušena z důvodu převlékání nebo upravování dresů hráčů. Takové případy se řeší mimo hřiště v okamžicích, kdy je hra přerušena z jiných běžných herních důvodů.

Pravidlo č. 9 STŘÍDÁNÍ HRÁČŮ

1) V průběhu utkání může každé družstvo provést neomezený počet střídání v přerušené i nepřerušené hře.

2) Střídání hráčů musí být prováděno pouze v místě vyznačeném pro střídání. Střídání je provedeno správně tehdy, když střídaný hráč opustí hrací plochu a střídající hráč na ni poté vstoupí.

3) Výměna pozice mezi brankářem a jiným hráčem ze hřiště musí být oznámena rozhodčímu a jím také schválena a zapsána zapisovatelem do ZU. Tato výměna může být uskutečněna pouze v přerušené hře.

4) Není dovolena výměna pozice nebo střídání brankáře v situaci, kdy byl nařízen pokutový kop, s výjimkou případu vážného zranění brankáře prověřeného rozhodčím.

5) Hráč diskvalifikovaný (po 5 osobních chybách nebo po dvou žlutých kartách nebo po přímé MK) v průběhu utkání může být nahrazen hráčem z lavičky náhradníků, který je uveden v ZU.

6) Hráč vyloučený (ČK) v průběhu utkání může být nahrazen hráčem z lavičky náhradníků který je uveden v ZU jen v případě, že nebyl vyloučen jako hráč ve hře ve smyslu pravidla 6.1.

7) Jestliže je střídaný hráč kapitánem družstva, musí určit nového kapitána (hráče který bude na hrací ploše). Musí také novému hráči ve funkci kapitána předat označující pásku z rukávu.

Výklad ČFSF k pravidlu č.9 - Žlutou kartou bude potrestán hráč, který vstoupí na hrací plochu nad rámec pravidel a také hráč, který opustí hrací plochu v rozporu s pravidly.

Pravidlo č. 10 ODDECHOVÝ ČAS

1) Každé družstvo má v průběhu každého poločasu právo požádat o oddechový čas v délce 1 minuty, během kterého je časomíra zastavena. Oddechový čas může být poskytnut na základě žádosti člena technického týmu nebo kapitána družstva. Člen technického týmu se s žádostí obrací na zapisovatele, kapitán se může obrátit pouze na rozhodčího.

2) K samotnému udělení oddechového času může dojít pouze v okamžiku, kdy je hra přerušena.

3) Pravomoc členů technického týmu družstva dávat hráčům instrukce je neoprávněná vstupovat na hřiště, ale hráči mohou hřiště opustit, aby mohli tyto instrukce dostat.

4) Členovi technického týmu je dovoleno oslovovat hráče i během utkání. Přitom dotyčný sedí na lavičce nebo může dokonce občas vstát, ale nesmí zůstat ve stoje delší dobu.

Oslovování hráčů musí být v mezích slušnosti a nesmí narušovat průběh utkání. Trenér se přitom nesmí vzdálit více jak 2 metry od konců lavičky na obě strany ani zasahovat, překážet nebo omezovat zapisovatele/časoměřiče v plnění jeho povinností za stolem rozhodčích.

5) Rozhodčí mohou povolit oddechový čas rozhodčího tolikrát, kolikrát to uznají za vhodné. Při takovém rozhodnutí však musí postupovat spravedlivě, míč musí být v takovém okamžiku mimo hru a utkání musí být přerušeno z jiných běžných herních důvodů.

Pravidlo č. 11 VHAZOVÁNÍ

Vhazování může být trojího druhu: postranní, rohové a vhazování brankářem.

1) POSTRANNÍ VHAZOVÁNÍ: dojde k němu tehdy, když míč opustí hřiště přes kteroukoli z postranních čar. Ke vhazování dojde z místa, ve kterém míč hřiště opustil. Vhazování provádí hráč opačného družstva, než kterého se dotkl míče naposled než opustil hřiště. Postranní vhazování se provádí následujícím způsobem:

- a) Hráč uskutečňující vhazování se postaví za postranní čáru v místě, kde míč opustil hřiště.
- b) Míč se vhazuje oběma rukama. Pohyb začíná za hlavou hráče, pak míč opisuje kruhový oblouk nad hlavou hráče, kde míč opustí ruce a je vhozen do hřiště. V okamžiku hodů musí hráč stát oběma nohama na zemi.
- c) Míč je ve hře v momentě, kdy vhazující hráč provedl správně vhazování a míč přešel postranní čáru a dostal se do hřiště. Hráč uskutečňující vhazování se nesmí podruhé dotknout míče dříve, než tak učiní jiný hráč.
- d) Z postranního vhazování nemůže dojít přímo ke vstřelení branky, ani kdyby byl míč tečován brankářem. V případě, kdy vhazující hráč pošle míč do své vlastní branky, branka neplatí a hra bude rozehrána prostřednictvím rohového vhazování proti dané brance. Pokud k takové situaci dojde v případě soupeřovy branky, branka také neplatí a rozehrávat se bude výkopem od branky.

2) ROHOVÉ VHAZOVÁNÍ: dojde k němu tehdy, když míč opustí hřiště přes základní čáru. Vhazování se provádí z příslušného rohu na té straně branky, na které míč opustil hřiště. Pokud míč opustí hřiště a proletí přitom nad břevnem, je na příslušném rozhodčím, aby určil, ze kterého rohu se bude vhazovat. Vhazování provádí hráč opačného družstva, než kterého se dotkl míče naposled než opustil hřiště. Rohové vhazování se provádí následujícím způsobem:

- a) Hráč uskutečňující vhazování musí stát nohama ve vrcholu pravého úhlu odpovídajícímu protínajícím se postranním a základním čarám. Nohy hráče se při vhazování musejí nacházet mimo hřiště.
- b) Míč se vhazuje oběma rukama. Pohyb začíná za hlavou hráče, pak míč opisuje kruhový oblouk nad hlavou hráče, kde míč opustí ruce a je vhozen do hřiště. V okamžiku hodů musí hráč stát oběma nohama na zemi.
- c) Míč je ve hře v momentě, kdy vhazující hráč provedl správně vhazování a míč přešel postranní čáru a dostal se do hřiště. Hráč uskutečňující vhazování se nesmí podruhé dotknout míče dříve, než tak učiní jiný hráč.
- d) Z rohového vhazování nemůže dojít přímo ke vstřelení branky, ani kdyby byl míč tečován brankářem. V případě, kdy vhazující hráč pošle míč do své vlastní branky, branka neplatí a hra bude rozehrána prostřednictvím rohového vhazování proti dané brance. Pokud k takové situaci dojde v případě soupeřovy branky, branka také neplatí a rozehrávat se bude výkopem od branky.

3) VHAZOVÁNÍ BRANKÁŘE: za vhažování brankáře se považuje přihrávka nebo vrácení míče do hry brankářem, provedené jednou nebo oběma rukama poté, co míč chytil do rukou a získal nad ním úplnou kontrolu.

a) Vhažování brankáře musí být provedeno pouze takovým způsobem, aby míč po výhozu nepřekročil středovou čáru, aniž by se předtím dotkl země nebo byl tečován kterýmkoli hráčem nacházejícím se na polovině vhažujícího brankáře.

b) Ke vhažování může dojít jen za pomoci rukou brankáře, bez možnosti položit míč na zem a provést výkop nohou.

c) Jestliže za výše popsaných podmínek brankář míč upustí nebo ho položí na zem, je od tohoto okamžiku považován za navrácený do hry, přičemž ho brankář nesmí vzít zpět do rukou ani ho rozehrát nohou.

d) Z vhažování brankáře nemůže dojít přímo ke vstřelení branky ledaže by byl míč v souladu s pravidly tečován jiným hráčem.

4) Ve všech případech vhažování má určený hráč (brankář) na jeho provedení k dispozici 5 sekund počítaných od momentu, kdy je míč připraven na vhažování, nebo od chvíle, co vhažování odpískal příslušný rozhodčí.

Pravidlo č. 12 VÝKOP OD BRANKY

1) Pokud míč přičiněním útočícího hráče opustí hřiště tak, že překročí základní čáru, dojde ke znovuobnovení hry prostřednictvím tzv. "výkopu" od branky. To samozřejmě neplatí v případě, když byla vstřelena branka.

2) "Výkop" od branky může provést pouze brankář, najedná se však o výkop nohou, ale o vyhazování od branky, které brankář provádí rukou.

3) "Výkop" brankáře musí být proveden pouze takovým způsobem, aby míč po výhozu nepřekročil středovou čáru, aniž by se předtím dotkl země nebo byl tečován kterýmkoli hráčem nacházejícím se na polovině vyhazujícího brankáře.

4) Z "výkopu" nemůže být přímo vstřelen gól, ledaže by byl míč v souladu s pravidly tečován jiným hráčem (včetně brankáře).

5) Při "výkopu" se hráči soupeře musí zdržovat mimo brankoviště, minimálně 4 metry od míče.

6) Míč je ve hře, pokud byl správně proveden výkop od branky v okamžiku kdy opustí brankoviště. Do té doby se míče nesmí dotknout jiný hráč.

Pravidlo č. 13 HRA BRANKÁŘE

1) Brankář může:

- hrát rukama ve svém brankovišti
- hrát nohama i mimo brankoviště v případech přihrávky v rámci běžící hry, nebo aby zastavil, odrazil nebo odkopl míč, ale jen na vlastní polovině hřiště
- vstřelit branku (po střele z vlastní poloviny)
- chytil ve svém brankovišti do rukou autové vhažování od spoluhráče.

- chytit ve svém brankovišti míč rukama a přitom vlastní setrvačností při podklouznutí opustí brankoviště, nedopustí se přestupku, pokud pustí míč z rukou v okamžiku překročení brankoviště.
- při výhozu míče vysunout ruku, ve které drží míč, mimo své brankové území, ale nohama se přitom musí dotýkat nebo přímo stát na čáře vymežující toto území.
- rozehrát volný kop z vlastního brankoviště

2) Brankář nesmí:

- provádět volné, trestné ani pokutové kopy, vyjma volného kopu z vlastního brankoviště
- chytat míč do rukou mimo brankoviště
- při zpětné přihrávce od spoluhráče vzít míč do rukou (ani v brankovišti)
- srazit si úmyslně míč rukou (rukama) na zem a opětovně jej vzít do rukou nebo ho rozehrát nohou
- sám sobě si rozehrát míč z brankoviště rukou a potom hrát nohou
- vzít do rukou míč, pokud hrál nohou mimo brankoviště a vrátí se s ním do brankoviště
- hrát na polovině soupeře
- provést "výkop" od branky nebo výhoz takovým způsobem, aby míč po výhozu překročil středovou čáru, aniž by se předtím dotkl země nebo byl tečován kterýmkoliv hráčem nacházejícím se na polovině vyhazujícího brankáře
- držet míč pod kontrolou déle než 5 sekund (znovuvedení míče do hry)

Pravidlo č. 14 DOSAŽENÍ BRANKY

- 1) Branka platí, pokud se míč dostane celým svým objemem za brankovou čáru, vymezenou na základní čáře v úseku mezi tyčemi a břevnem, které tvoří branku. Zároveň nesmí dojít k doražení, sražení nebo dotyku útočícího hráče pomocí ruky nebo paže. Branka platí i po střele z brankoviště.
- 2) Neplatí branka dosažená přímo z postranního vhazování, z rohového hodu a výhozu brankáře, pokud nedojde k tečování míče kterýmkoliv hráčem (mimo brankáře).
- 3) Neplatí branka soupeři dosažená přímo z vhazování brankáře, pokud nedojde k tečování míče kterýmkoliv hráčem (včetně brankáře).
- 4) Neplatí branka z "výkopu" brankáře nebo branka ze zahajovacího kopu, pokud nedojde k tečování míče kterýmkoliv hráčem (včetně brankáře).
- 5) Dojde-li k případům popsaným v bodě 2 a 3, hra bude znovu obnovena prostřednictvím výkopu od branky ze strany družstva, které dostalo branku.
- 6) Jestliže během utkání dojde k posunutí branky a zároveň s tímto posunem je vstřelena branka, mohou rozhodčí takovou branku uznat, pokud dojdou k závěru, že míč překročil původní brankovou čáru (v úseku, kde původně stála branka).
- 7) Výsledkem utkání se rozumí konečný součet vstřelených a obdržených branek každého družstva v průběhu utkání. Vítězem se stane to družstvo, které dosáhne vyššího počtu vstřelených branek. Jestliže žádné z družstev během utkání nevstřelí žádnou branku nebo je počet vstřelených branek oběma družstvy stejný, je výsledek utkání považován za nerozhodný.

Pravidlo č. 15

VOLNÝ A TRESTNÝ KOP

1) VOLNÝ KOP: všechny osobní přestupky (načítané) se trestají nařízením volného kopu s právem postavit "zeď z hráčů", ze kterého je možné dosáhnout přímo branky. V případě osobního přestupku v brankovém území se jedná o pokutový kop.

a) Poté, co byl nařízen volný kop, příslušný rozhodčí zvedne ruku, aby odměřil stanovenou vzdálenost zdi. Ruka rozhodčího zůstává v této poloze i po zformování zdi až do momentu, kdy dá pokyn hvizdem píšťalky k provedení kopu.

b) Při volném kopu se žádný z hráčů protivníka nesmí přiblížit na méně než 4 metry od míče, dokud nebude míč ve hře. Protihráč také nesmí překážet nebo zasahovat do rozběhu hráče, který se chystá kop provést. Pokud některý z protivnickových hráčů nerespektuje ustanovení týkající se vzdálenosti od míče před rozehráním, rozhodčí pozastaví provedení kopu až do doby, než bude tato podmínka splněna. V případě opakovaného nedodržení tohoto pravidla udělí rozhodčí provinivšímu se hráči ŽK za nesportovní chování.

c) Hra se považuje za rozehranou poté, co míč urazí vzdálenost rovnou jeho obvodu.

d) Každé družstvo se v běžném poločase utkání může dopustit až 5 načítaných přestupků a má přitom právo postavit ze svých hráčů zeď a čelit tak provedení volného kopu družstvem protivníka. Poté, co se družstvo dopustilo 5. načítaného přestupku, zapisovatel na to upozorní rozhodčí a technický tým (kapitána) provinivšího se družstva. Po tomto upozornění umístí na stole rozhodčích praporek nebo jiný dobře viditelný ukazatel, a to na té straně stolu, která je blíže družstvu, jež se 5. načítaného přestupku dopustilo.

2) TRESTNÝ KOP: Při 6. načítaném přestupku družstva (každý další načítaný přestupek je též považován jako 6.) časomíra automaticky zastaví měření času a zapisovatel signalizuje rozhodčímu, že se jedná o 6 chybu družstva. Družstvo, jehož hráč se provinil, je potrestáno trestným kopem, při jehož provedení nemá právo postavit zeď, ani mu není dovoleno, aby se jeho hráči při provedení kopu zdržovali v prostoru mezi svou brankou a míčem v klidové poloze na místě určeném ke kopu.

a) Trestný kop se provádí z vyznačené značky ze vzdálenosti 9 m od brankové čáry.

b) Brankář se při trestném kopu postaví na brankovou čáru mezi tyče, nohy se nesmějí pohybovat. Z brankové čáry se může pohnout až když je míč ve hře.

c) Nikdo z hráčů s výjimkou brankáře nesmí stát za pomyslnou horizontální linií vymezenou míčem a brankou potrestaného družstva. Ostatní hráči, vyjma hráče provádějícího trestný kop musí zachovat vzdálenost minimálně 4 metry za pomyslnou horizontální linií vymezenou polohou míče /minimálně 13 metrů od brankové čáry družstva proti kterému se trestný kop provádí/, aniž by překáželi v rozběhu hráči provádějícímu kop nebo ho jakýmkoli jiným způsobem omezovali v pohybu.

d) Hráči se nesmí zdržovat v neutrální zóně vymezené zmíněnou pomyslnou horizontální linií na úrovni míče a příslušnou základní čarou ani do ní vstupovat až do chvíle, kdy bude hra rozehrána. V této zóně se může nacházet jen brankář.

e) Hráč, který provádí trestný kop, vykopne míč dopředu na branku a nemůže se dotknout míče podruhé, aniž by se ho předtím dotkl jiný hráč.

f) Trestný kop se nemusí provést přímo. Je dovoleno provádět kop nepřímou s postranním dorážením pomocí dalšího spoluhráče, který se následně dostane k míči, pokud je správně proveden trestný kop a není porušeno pravidlo 15/2/d.

g) Z trestného kopu může být přímo vstřelena branka. Hra je rozehrána, jakmile bylo kopnuto do míče a míč urazí vzdálenost rovnou svému obvodu.

h) Před provedením trestného kopu musí vědět rozhodčí a brankář, proti jehož mužstvu je trestný kop nařízen, který hráč soupeře bude trestný kop provádět.

○ **Trestní ustanovení:**

Jestliže toto pravidlo poruší bránící hráč a branky nebylo dosaženo, trestný kop se opakuje. Jestliže bylo dosaženo branky, branka se uzná.

Jestliže toto pravidlo poruší spoluhráč kopajícího hráče a bylo dosaženo branky, kop se opakuje, jestliže nebylo dosaženo branky, míč se rozehrává výkopem brankáře.

Jestliže toto pravidlo porušil hráč provádějící trestný kop, bude napomenut žlutou kartou a hra se naváže postranním vhazováním.

3) V případě technických přestupků se znovuobnovení hry provede pomocí postranního vhazování.

Pravidlo č. 16 POKUTOVÝ KOP

1) Pokutový kop je přímý kop, který se kope z vyznačené značky vzdálené 6 metrů od branky. Při nařízení pokutového kopu se automaticky zastavuje měření času.

2) Při pokutovém kopu se všichni hráči kromě brankáře, na jehož branku se pokutový kop kope, a hráče, který kop provede, musí nacházet ve vzdálenosti alespoň 4 metry za horizontální linií vytyčenou polohou míče umístěného na značce kopu. Brankář se při pokutovém kopu postaví na brankovou čáru mezi tyče, nohy se nesmějí pohybovat. V této pozici brankář očekává kop. Pohnout se může v okamžiku, kdy je míč „ve hře“. Ostatní hráči nesmí vstoupit do neutrální zóny vymezené tímto pravidlem až do okamžiku, kdy je míč „ve hře“.

3) Hráč, který je pověřen provedením pokutového kopu, vykopne míč dopředu na branku a nemůže se dotknout míče podruhé, aniž by se ho předtím dotkl jiný hráč.

4) Pokutový kop se nemusí provést přímo. Je dovoleno provádět kop nepřímou s postranním dorážením pomocí dalšího spoluhráče, který se následně dostane k míči, pokud je správně proveden pokutový kop a není porušeno pravidlo 16/2.

5) Z pokutového kopu může být přímo vstřelena branka. Hra je rozehrána, jakmile bylo kopnuto do míče a míč urazí vzdálenost rovnou svému obvodu.

6) Pokud byl v posledním okamžiku běžného hracího času prvního nebo druhého poločasu nebo prodloužení nařízen pokutový kop, utkání bude prodlouženo, aby bylo možné pokutový kop provést. Pokud během provedení pokutového kopu, z něhož následně padne branka, vyprší běžný herní čas daného poločasu, branka bude považována za platnou. V této situaci není povoleno provést pokutový kop podle pravidla 16/4. Není ani povoleno pokutový kop dorážet hráčem. O ukončení hrací sekvence rozhodne rozhodčí, jakmile bude jasné zda bylo docíleno branky či nikoliv.

7) Před provedením pokutového kopu musí vědět rozhodčí a brankář proti jehož mužstvu je pokutový kop nařízen, který hráč soupeře bude pokutový kop provádět.

Pravidlo č. 17 PŘESTUPKY

1) Přestupky definované těmito pravidly se dělí na:

A) OSOBNÍ PŘESTUPKY

Všechny osobní přestupky jsou načítané a zaznamenávají se do ZU, a to jak do záznamu každého hráče, tak i na společný záznam celého družstva.

B) TECHNICKÉ PŘESTUPKY

Technické přestupky se nezaznamenávají do ZU. Trestá se ztrátou míče a hra se naváže postranním vřazováním.

C) DISCIPLINÁRNÍ PŘESTUPKY

Disciplinární přestupky nejsou zaznamenávány do ZU jako načítaný přestupek. Do ZU se zaznamenávají pouze udělené ŽK, MK nebo ČK.

A) OSOBNÍ PŘESTUPKY

- a) Kopnutí nebo pokus o kopnutí protihráče.
- b) Podražení, sražení nebo úmyslný pokus o podražení nebo sražení nohou zepředu, ze strany nebo zezadu.
- c) Skákání nebo naskakování na protihráče.
- d) Úder, pokus o udeření nebo napadení protihráče, plivání, hrubé urážení.
- e) Zachycování nebo držení protihráče rukou nebo zabraňování mu ve hře kteroukoli částí ruky nebo nohou.
- f) Strkání do protihráče rukama.
- g) Napadení protivníka ze strany nebo zepředu a současně našlapování podrážkami na protivníka s cílem znemožnit mu hru.
- h) Dotyk, srážení, držení nebo odrážení míče rukou nebo paží, kromě případu brankáře nacházejícího se ve vlastním brankovém území.
- ch) Zákrok brankáře v brankovišti v souboji o míč proti hráči soupeře
- i) Útok ramenem na protihráče, pokud je míč mimo dosah obou hráčů a pokud lze zároveň předpokládat, že se hráči nesnaží míč v tomto okamžiku získat.
- j) Prudké a neočekávané postavení se mezi míč a hráče soupeřova družstva a bránění mu v normálním pohybu. Úmyslné bránění hráči protivníka ve výhledu s cílem omezit jeho pohyb na hřišti.
- k) Odkopnutí míče za sebe s oběma nohama ve vzduchu (nůžky), odehrání míče dozadu tak, že dojde k těsnému přiblížení k hráči protivníka s rizikem ho nebezpečně zasáhnout.
- l) Nebezpečné vedení hry.

TREST v případě přestupků u bodů A/a až A/l :

Trestá se volným kopem proti družstvu, jehož hráč spáchal přestupek proti pravidlům. Kop se provede z místa, kde k přestupku došlo. Pokud došlo k přestupku proti pravidlům uvnitř brankového území, je trestem pokutový kop.

m) Pokus vyrazit míč z rukou brankáře soupeřova družstva.

TREST za přestupek podle bodu A/m :

Trestá se volným kopem proti družstvu, jehož hráč se přestupku dopustil. Kope se z místa, kde k přestupku došlo.

n) Brankář ve svém brankovišti zachytí míč rukama a přitom vlastní setrvačností při podklouznutí opustí své území a nepustí míč z rukou v okamžiku překročení brankového území.

TREST za přestupek podle bodu A/n :

Trestá se volným kopem proti družstvu, jehož brankář se přestupku dopustil. Kope se z místa, kde k přestupku došlo (kde se nacházel s míčem mimo brankoviště).

o) Brankář vysune ruku ze svého brankového území a dotkne se rukou míče mimo brankoviště.

TREST za porušení pravidel podle bodu A/o :

Trestá se volným kopem z místa přestupku proti družstvu, jehož brankář porušil pravidla.

p) Brankář úmyslně chytí míč do rukou mimo brankoviště/pokud tím není zmařena vyložená branková příležitost soupeře/

TREST za porušení pravidel podle bodu A/p :

Trestá se udělením ŽK brankáři a volným kopem z místa přestupku proti družstvu, jehož brankář porušil pravidla.

q) Brankář úmyslně zahraje míč rukou nebo úmyslně fauluje soupeře mimo vlastní brankoviště a zmaří tím vyloženou brankovou příležitost soupeře

TREST za porušení pravidel podle bodu A/q :

Trestá se udělením MK provinivšímu se brankáři a volným kopem z místa přestupku proti družstvu, jehož brankář porušil pravidla

r) Úmyslné hraní rukou hráče/vyjma brankáře/ve vlastním brankovišti s cílem zabránit vyložené brankové příležitosti

TREST za porušení pravidel podle bodu A/r :

Trestá se udělením MK provinivšímu se hráči a pokutovým kopem proti družstvu jehož hráč porušil pravidla

s) hrubé nespportovní chování

TREST za porušení pravidel podle bodu A/s :

Trestá se udělením MK provinivšímu se hráči (brankáři) a volným kopem z místa přestupku proti družstvu, jehož hráč (brankář) porušil pravidla. Pokud došlo k přestupku proti pravidlům uvnitř brankového území, je trestem pokutový kop.

Výklad ČFSF k pravidlu 17/A/q : týká se případů zmaření vyložené brankové příležitosti v rozporu s pravidly, za hrubé fauly zezadu a úmyslné a hrubé fauly bez míče. U bodu A/q musí postupovat protihráč na brankáře sám, nebo míč musí směřovat do branky.

17/A/r: jedná se situaci kdy brankář je již překonán a hráč zahraje míč směřující do branky úmyslně rukou a zamezí tak vstřelení branky.

DOPLŇKOVÉ DISPOZICE

- Zapisovatel má povinnost upozornit rozhodčí vždy, když se určitý hráč dopustil 4. načítaného přestupku, aby tito na to mohli upozornit kapitána jeho družstva.
- Zapisovatel musí rovněž upozornit rozhodčí, že se určitý hráč dopustil 5. načítaného přestupku nebo obdržel 2 ŽK (je diskvalifikován z utkání), aby tento hráč opustil hřiště.
- Hráč, který se dopustí 5 osobních přestupků nebo obdržel 2 ŽK nebo přímou MK (byl diskvalifikován ze hry) a nebo obdržel ČK (byl vyloučen), se již nemůže do hry vrátit. Hráč diskvalifikovaný nebo vyloučený musí odejít do šaten do 30 sekund, nesmí se zdržovat ani na lavičce určené pro náhradníky, jinak rozhodčí utkání ukončí.
- Zapisovatel musí rovněž upozornit rozhodčí, že družstvo má 5. načítanou chybu. Při 6. a každé další načítané chybě časoměřič automaticky zastavuje čas a zapisovatel to signalizuje rozhodčím, kteří nařídí trestný 9 m kop vůči provinivšímu se družstvu.
- Při vyloučení hráče (udělení přímé ČK) a při diskvalifikaci hráče (udělením přímé MK) musí rozhodčí zaznamenat do ZU stručný popis situace, při které došlo k porušení

pravidel. Příčiny a okolnosti této situace se zaznamenávají jako prosté vyjmenování faktu, aniž by vznikal prostor pro subjektivní názor rozhodčího.

B) TECHNICKÉ PŘESTUPKY

- a) Bránit ve hře nebo ji znemožňovat tím, že je míč držen chodidly, nohama nebo tělem hráče proti zemi a nemůže se tak vrátit do volné hry. Výjimku tvoří zalehnutí míče brankářem ve vlastním území (brankovišti) s cílem bránit svou branku.
- b) Dotknout se podruhé míče v případě hráče, který provedl postranní nebo rohové vhazování, výkop brankáře od branky nebo volný a trestný kop, a pokud se mezitím míče nedotkl jiný hráč.
- c) Zdržovat déle než 5 sekund provedení volného, trestného a pokutového kopu a výkopu poté, co rozhodčí dal pokyn k provedení.
- d) Dotýkat se míče, který se nachází ve hře, hráčem, který není ustrojen v souladu s pravidly.
- e) Matení nebo klamání hráče soupeře vydávanými zvuky, slovními výrazy nebo gestikulací rukou. Předstírat příslušnost k jinému družstvu s cílem tak získat výhodu z takového počínání.
- f) Pokoušet se zadržet míč rukama s úmyslem zdržet jeho navrácení do hry, a tak získat výhodu
- g) Stání na míči nebo jiné uvedení míče do klidu po dobu delší než 5 sekund a s tím související znemožňování hry se záměrem získání výhody.
- h) Pasivní vedení hry. Hráči si na své či soupeřově polovině vyměňují přihrávky mezi sebou s cílem získat čas nebo zdržovat průběh utkání za situace, kdy není míč mimo hru.

TREST za porušení pravidel podle bodu B/a-h :

Trestá se postranním vhazováním proti družstvu, jehož hráč se proti pravidlům provinil. Vhazuje se z místa nejbližšího k bodu, kde k přestupku došlo.

- ch) Každé družstvo může držet míč ve hře na své půlce maximálně po dobu 15 sekund, než míč překročí středovou čáru hřiště nebo se míče dotkne hráč protivníka nebo zcela náhodně rozhodčí. V případě kategorií do 15 let věku se použije pro stejné případy lhůta 30 sekund.

TREST za porušení pravidel podle bodu B/ch :

Družstvo, které porušilo toto pravidlo, ztrácí míč a soupeřovo družstvo provede postranní vhazování na úrovni středové čáry, na straně bližší k místu polohy míče v momentě porušení pravidel.

- i) “Výkop“ nebo výhoz brankáře přes středovou čáru, aniž by se předtím dotkl země nebo byl tečován kterýmkoli hráčem nacházejícím se na své polovině.

TREST za porušení pravidel podle bodu B/i :

Trestá se postranním vhazováním proti družstvu, jehož brankář se proti pravidlům provinil. Postranní vhazování se provede na úrovni středové čáry, na straně bližší k místu, kde míč přešel středovou čáru. Použití „pravidla výhody“: jestliže se míče zmocní hráč protivníka nacházející se na libovolném místě hřiště, rozhodčí hru nepřeruší a umožní její pokračování.

- j) Brankář hraje na polovině soupeře.

TREST za porušení pravidel podle bodu B/j :

Trestá se udělením ŽK brankáři a postranním vhazováním proti družstvu, jehož brankář se proti pravidlům provinil. Vhazuje se z místa nejbližšího k bodu, kde k přestupku došlo.

- k) Brankář chytí míč do rukou a upustí ho nebo ho položí na zem, vezme ho zpět do rukou nebo ho rozehraje nohou.

- l) Brankář zdržuje více než 5 sekund znovuuvedení míče do hry poté, co dostal míč pod kontrolu a bylo možné ve hře pokračovat.

- m) Brankář si sám sobě rozehraje míč z brankoviště a potom hraje nohou.

- n) Brankář se s míčem vrátí do brankoviště a vezme ho do rukou.

TREST za porušení pravidel podle bodu B/k-n :

Trestá se postranním vhadzováním proti družstvu, jehož brankář se proti pravidlům provinil. Postranní vhadzování se provede na úrovni brankoviště provinivšího se družstva.

o) Brankář v brankovišti chytil zpětnou přihrávku do rukou.

TREST za porušení pravidel podle bodu B/o :

Trestá se postranním vhadzováním proti družstvu, jehož brankář se proti pravidlům provinil. Vhazuje se z místa nejbližšího k bodu, kde k přestupku došlo (odkud byla vyslána přihrávka brankáři) .

C) DISCIPLINÁRNÍ PŘESTUPKY

1) DISCIPLINÁRNÍ PŘESTUPKY HRÁČŮ

a) Hráč, který se po zahájení utkání zapojí do hry nad rámec pravidel SF.

b) Soustavné narušování pravidel hry.

c) Pomocí slov či gestikulace dávat najevo nesouhlas s rozhodnutím rozhodčího.

d) Neukázněné chování hráče.

e) Pokoušet se zmást protivníka pomocí nesportovního počínání nebo zaměňovat číslo dresu bez předchozího upozornění rozhodčích a zapisovatele.

f) Obracet se během utkání nebo po jeho skončení na rozhodčí, zapisovatele / časoměřiče nebo dokonce k obecenstvu s cílem zpochybnit nebo diskutovat rozhodnutí rozhodčích.

TREST za porušení pravidel ve smyslu C/1a-f :

Trestání těchto přestupků může být odstupňováno následujícím způsobem:

I. Ústní napomenutí - nevhodné chování hráče, aniž by se tento dopustil přímo nějakého přestupku, může být potrestáno rozhodčím pomocí předběžného ústního upozornění, které obvykle předchází disciplinárnímu napomenutí ŽK

II. Disciplinární napomenutí (ŽK)

III. Diskvalifikace (MK)

Znovuobnovení hry (pokud byla přerušena v důsledku uplatnění některého z předchozích ustanovení) se provede pomocí míče rozhodčího na místě, kde došlo podle názoru rozhodčího k porušení pravidel hry. Přerušování hry z důvodu provinění některého z družstev nesmí nikdy toto družstvo zvýhodnit, a proto v duchu uplatnění „pravidla výhody“ rozhodčí nepřerušuje hru a uplatní svá rozhodnutí týkající se disciplinárních prohřešků hráčů, až bude podle jeho názoru daná herní situace ukončena. V takovém případě logicky nedochází ke znovuobnovení hry pomocí míče rozhodčího.

2) DISCIPLINÁRNÍ PŘESTUPKY TECHNICKÉHO TÝMU

a) Člen technického týmu, který vstoupí na hřiště, aby instruoval nebo napomínal hráče nebo jim dokonce bez povolení rozhodčího přispěchal na pomoc.

b) Nepřiměřené vystupování při komunikaci s rozhodčími, zapisovatelem, časoměřičem, soupeřem nebo diváky.

c) Člen technického týmu, kapitán, apod., zjevně doporučuje nebo očividným způsobem nabádá hráče, aby hráli nepoctivě, násilně nebo nesportovně.

TREST za porušení pravidel podle bodu C/2a-c :

Trestají se stejným způsobem jako předchozí odstavec I. DISCIPLINÁRNÍ PŘESTUPKY HRÁČŮ.

3) ZÁVAŽNÉ DISCIPLINÁRNÍ PŘESTUPKY

Hráč (člen technického týmu) může být podle posouzení rozhodčího vyloučen ze hry (ČK) , pokud se vědomě nebo úmyslně dopustí :

a) násilného, nebezpečného nebo agresivního jednání, které přivodí újmu nebo zranění (např. úmyslné fyzické napadení, inzultace apod.), nebo vystupuje-li pomocí posunků, urážlivých slov nebo jiným urážlivým způsobem namířeným proti důstojnosti soupeře, rozhodčím, časoměřiči, zapisovateli, ROS nebo proti obecenstvu.

b) jakéhokoli nepřiměřeného jednání doprovázeného podobnými prostředky a mající stejné důsledky.

Výklad ČFSF k pravidlu 17/C/3 – vyloučení (udělení ČK) se použije v nejzávažnějších případech, kde by diskvalifikace (udělení MK) nebyla dostatečným trestem za spáchané přestupky. V případě vyloučení hráče zúčastněného na hře (pravidlo 6/1) nemůže vyloučeného hráče nahradit jiný hráč družstva a družstvo pokračuje ve zbytku utkání oslabeno o 1 hráče(3+1). V případě, že před vyloučením výše uvedeného hráče již hrálo v počtu 3+1, po jeho vyloučení rozhodčí utkání ukončí. V případě vyloučení hráče z lavičky, který není hráčem zúčastněným na hře ve smyslu pravidla 6/1, může za tohoto hráče nastoupit jiný hráč družstva uvedený v ZU.

VÝKLAD trestního postupu v případě porušení pravidel podle bodu 3 :

I. Poté, co byl uplatněn disciplinární postih proti provinivšímu se hráči (nebo členovi technického týmu), dojde ke znovuobnovení hry pomocí míče rozhodčího z místa, kde k porušení pravidel došlo. Pokud k tomuto porušení došlo v rámci brankoviště, proběhne vhadzování míče rozhodčího na vnější hranici zmíněného území, co možná nejbliže k místu porušení pravidel.

II. Pokud při některém z popsaných případů dojde zároveň k dalšímu porušení pravidel uvedených v pravidlech hry, budou na oba přestupky současně a vzájemně uplatněny sankce proti tomu, kdo se dopustil nebo vyvolal první z přestupků. Ke znovuobnovení hry dojde vhodným způsobem v souladu s ustanovenými pravidly použitelnými v daném případě. V těchto situacích je třeba postupovat tak, aby nikdy nedošlo k jakémukoli zvýhodnění té strany, která se jako první provinila proti pravidlům hry.

DOPLŇKOVÉ POKYNY

Prostředky disciplinární kontroly

Za účelem lepší kontroly a přehledu technicko-disciplinární stránky hry a jako doplnění a zefektivnění informovanosti hráčů, rozhodčích a i diváků používají rozhodčí následující předepsané prostředky kontroly disciplíny:

I. Předběžné ústní upozornění jako základní výstraha v lehčích případech nepřiměřeného jednání, aniž by při něm muselo dojít k porušení pravidel nebo k přestupku hodnoceném jako porušení pravidel.

II. Napomenutí ŽK v případě disciplinárního nebo závažnějšího načítaného přestupku.

III. Diskvalifikace (je udělena MK) pro případ diskvalifikace ze hry a odvolání ze hřiště po opětovném napomenutí stejného hráče (člena technického týmu) za přestupky uvedené v bodu II, nebo po 5 osobních chybách hráče. Provinivší se hráč může být na hřišti nahrazen jiným hráčem ze svého družstva uvedeným v ZU.

IV. Vyloučení pomocí ČK v případě potřeby vyloučit a definitivně odvolat ze hry takového hráče (člena technického týmu). Toto opatření se použije jen výjimečně, pouze v těch případech, kdy se jedná o jednoznačně závažné, nebezpečné a opakované chování provinivšího se hráče (člena technického týmu) :

POSTUP PŘI UDĚLENÍ OSOBNÍCH A DISCIPLINÁRNÍCH PŘESTUPKŮ :

1. Hráč, který nasbírání 5 osobních (načítaných) přestupků:

- je diskvalifikován ze hry (udělena MK+povinné střídání)
- do 30 vteřin opustí hrací plochu (nesmí být ani na střídačce), může být na hřišti nahrazen jiným hráčem svého družstva, který je uveden v ZU, počet hráčů se nemění (4+1)
- může nastoupit v dalším utkání

2. Hráč, který obdrží druhou ŽK :

- je diskvalifikován ze hry, je mu udělena MK (je uvedena v ZU)
- do 30 vteřin opustí hrací plochu (nesmí být ani na střídačce), může být nahrazen hráčem jiným hráčem svého družstva, který je uveden v ZU, počet hráčů se nemění (4+1)
- nesmí nastoupit v dalším utkání svého družstva, o výši trestu rozhodne příslušná DK

3. Hráč, který obdrží přímou MK :

- je diskvalifikován ze hry(utkání)
- do 30 vteřin opustí hrací plochu (nesmí být ani na střídačce), může být nahrazen hráčem jiným hráčem svého družstva, který je uveden v ZU, počet hráčů se nemění (4+1)
- rozhodčí musí do ZU zapsat popis přestupku
- nesmí nastoupit v dalším utkání svého družstva, o výši trestu rozhodne příslušná DK

4. Hráč, který obdrží ČK:

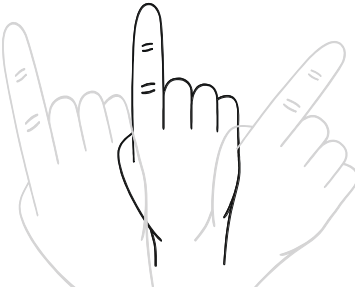
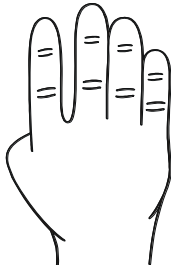
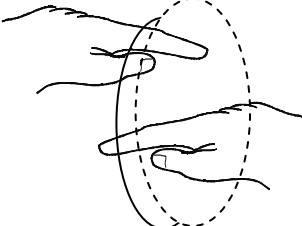




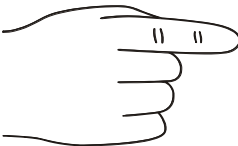
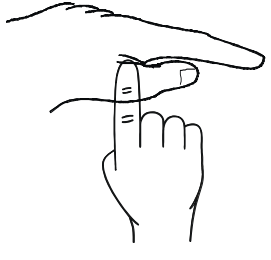
- je vyloučen ze hry (utkání)
- do 30 vteřin opustí hrací plochu (nesmí být ani na střídačce)
- V případě vyloučení hráče zúčastněného na hře (pravidlo 6/1) nemůže vyloučeného hráče nahradit jiný hráč družstva a družstvo pokračuje ve zbytku utkání oslabeno o 1 hráče(3+1). V případě, že před vyloučením výše uvedeného hráče již hrálo v počtu 3+1, po jeho vyloučení rozhodčí utkání ukončí. V případě vyloučení hráče z lavičky, který není hráčem zúčastněným na hře ve smyslu pravidla 6/1, může za tohoto hráče nastoupit jiný hráč družstva uvedený v ZU.

PŘÍLOHA

SIGNALIZACE POUŽÍVANÁ ROZHODČÍM

Jedná se o ustálenou signalizaci umožňující výklad a oznámení nastalých skutečností. Je nezbytná k vykonávání úkolů rozhodčího a pro usnadnění komunikace mezi rozhodčími, hráči, družstvem, stolem rozhodčích a zároveň umožňuje i lepší orientaci diváků.

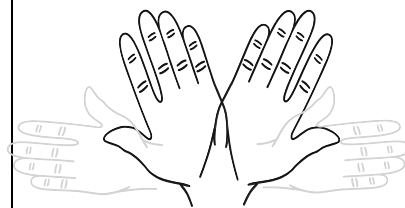
Výklad ČFSF: rozhodčí může vhodným způsobem doplnit signalizaci i slovně /např. -výhoda apod./ vyžaduje-li to herní situace. Posledních 5 vteřin možnosti držet míč na vlastní polovině hrací plochy signalizuje rozhodčí zdvižením ruky a odpočítáváním pomocí prstů zdvižené ruky.

 <p>neplatný</p>	 <p>volný přímý kop se zdí</p>	 <p>střídání nebo výměna</p>
 <p>výhoda</p>	 <p>načítané přestupky</p>	 <p>čtvrtý přestupek</p>
 <p>pět přestupků nebo pět vteřin</p>	 <p>označení směru</p>	 <p>oddechový čas (zastavení časomíry)</p>



žlutá karta:
NAPOMENUTÍ

červená karta:
VYLOUČENÍ



konec prvního nebo
druhého poločasu