

# **PRAVIDLA FUTSALU**

## **PRAVIDLO 1 HRACI PLOCHA**

### **1. Rozmery**

Hriste musi mit tvar obdelniku - delka hraci plochy musi byt vetsi nez sirka. Maximalni povolena delka je 42 m, minimalni 25 m. Maximalni povolena sirka je 25 m, minimalni 15 m. Pri mezinarodnich utkanich jsou povinne tyto rozmery hraci plochy: delka 38 - 42 m, sirka 18 - 22 m.

### **2. Vyznaceni hraci plochy**

Hriste musi byt vyznaceno zretelnymi carami, širokymi 8 cm, podle vykresu. Tyto cary jsou soucasti uzemi, které vyznacuji. Delsi cary ohranicujici hriste se nazývají postrannimi carami, kratši cary se nazývají brankovými carami. Hriste je rozdeleno pricne na dve stejne poloviny stredovou carou. Stred hriste bude vyznacen primerenou znackou a kruhem o polomeru 3 m. Na kazde brankove care 5 m od rohoveho ctvrtkruhu ma byt vyznacena nejmene 10 cm dlouha cara vedena smerem ven ze hriste.

### **3. Pokutove (brankove) uzemi**

Z kazde brankove cary po obou stranach branky bude smerem do hriste opsan ctvrtkruh o polomeru 6 m se stredem na vnejsim okraji blizsi brankove tyce. Tyto dva ctvrtkruhy budou spojeny 3m dlouhou carou rovnobeznou s brankovou carou. Takto vyznaceny prostor se nazýva pokutovym (brankovym) uzemim. V pripade, ze brankove cary meri 15 - 16 m cini polomer ctvrtkruhu pouze 4 m.

### **4. Znacka pokutoveho kopu**

6 m od stredu kazde brankove cary, mereno na pomyslné care, která je kolma na brankovou caru, musi byt vyznaceny vhodne znacky. Tyto znacky jsou znackami pro pokutovy kop.

### **5. Znacka druheho pokutoveho kopu**

10 m od stredu kazde brankove cary, mereno na pomyslné care, která je kolma na brankovou caru, musi byt vyznaceny dalsi vhodne znacky. Tyto znacky jsou znackami pro druhy pokutovy kop.

Pozn.: Pouzivani tohoto pravidla v soutezich CMFS urci rozpis konkretni souteze.

## 6. **Rohovy ctvrtkruh**

Ve vsech cttyrech rozich hriste bude smerem do hriste vyznaceny ctvrtkruh o polomeru 25 cm.

## 7. **Zona pro stridani hracu**

Na stejne strane hriste jako jsou hracske lavicky jsou na postranni care vyznaceny zony pro stridani hracu. Temito zonami hraci vstupuji na hriste nebo hriste opousteji. Zona pro stridani zacina 5 metru od stredove cary a je sirka 5 metru. Je vyznacena na kazdem svem konci carou sirkou 8 cm a dlouhou 40 cm na stranu ven ze hriste a 40 cm na stranu dovnitr hriste (celkem 80 cm). Hracske lavicky budou umisteny primo proti zonam pro stridani tak, aby prostor pred stolkem casomiry zustal volny. Hraci kazdeho druzstva mohou pouzivat pouze zonu pro stridani na vlastni polovine hriste.

## 8. **Branky**

Branky jsou umisteny ve stredu kazde brankove cary a skladaji se ze dvou vertikálních tyčí, vzdálených od sebe 3 m (vnitřní rozměr), spojených horizontálním břevnem, jehož spodní okraj je 2 m od země (podlahy). Šířka a hloubka tyčí i břevna musí být maximálně 8 cm. Site musí být pevně připevněny k tyčím i břevnům uchyty na jejich zadní straně a musí být vypnuty tak, aby neohrozovaly bezpečnost hráčů. Hloubka branky - vzdálenost od brankové cary k zadnímu uchycení site - je minimálně 80 cm a maximálně 100 cm. Pokud není branka napevno zabudována a v průběhu hry dojde k jejímu posunutí, rozhodčí přerušuje hru ihned, jakmile to zjistí. Po vrácení branky na původní místo navazuje hru míčem rozhodčího v místě, kde se míč nacházel v okamžiku přerušování hry. Pokud byl míč mimo hru, nechá hru navázat způsobem vplyvajícím z pravidel.

Vyklad: Tyce a brevno branek nesmi byt sirsi nez 8 cm. Je povoleno uziti siti z konopi, juty nebo nylonu. Nylonove site vsak nesmi byt tenci nez ty, ktere jsou vyrobeny z konopi nebo juty.

## 9. **Povrch hraci plochy**

Povrch musí být hladký, rovný a nehrsný (neabrasivní). Doporučuje se použití dřevěného nebo umeleho materialu. Beton a asfalt jsou zakazány!

Vyklad: Pouziti prirodniho ci umeleho travniku, pripadne pudy je povoleno pro domaci souteze, nikoliv pro mezistatni a mezinarodni utkani.

---

## **PRAVIDLO 2**

### **MIC**

#### **1. Tvar a material**

Mic musí být kulatý a jeho vnější obal musí být z kůže, nebo jiného schváleného materiálu. Při jeho výrobě nesmí být použit žádný materiál, který by mohl znamenat nebezpečí pro hráče. Používání plstěných nebo plysových míčů je zakázáno.

#### **2. Technické parametry**

- obvod míče je 62 až 64 cm (míč velikosti c. 4)
- hmotnost míče na začátku hry musí být 400 až 440 gramů
- při spuštění z výšky 2m odskoci napoprvé od země maximálně 65cm a minimálně 50cm
- míč musí být nahusten na tlak 0,4 až 0,6 atm. (400 až 600 g/cm<sup>2</sup>)

Pro soutěže řízené FIFA a UEFA je povinné používání míčů splňujících technické nároky a požadavky, které je potvrzeno jedním z těchto označení:

- "FIFA APPROVED" (schváleno FIFA)
- "FIFA INSPECTED" (provereno FIFA)
- "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARDS" (mezinárodní míčový standard)

#### **3. Výměna míče v průběhu hry**

Míč nemůže být v průběhu utkání měněn bez povolení hlavního rozhodčího. O způsobilosti míče a o jeho výměně rozhoduje vždy hlavní rozhodčí. Schvaluje také eventuelní použití většího počtu míčů pro utkání (pro plynulejší průběh hry), a to vždy před jeho začátkem.

- v průběhu hry: hlavní rozhodčí hru přerušuje, míč vymění a hru navazuje míčem rozhodčího v místě, kde se nacházel původní míč při přerušování hry.
- v přerušované hře: hlavní rozhodčí míč vymění a hru navazuje způsobem odpovídajícím důvodu původního přerušování hry.

V utkáních a turnajích řízených FIFA, jednotlivými konfederacemi nebo národními asociacemi nejsou povoleny na míčích žádné reklamy,

krome emblemu turnaje, znaku jeho poradatele a ochranné známky výrobce míče. Propozice turnaje mohou upravovat velikost a počet těchto znaků.

*Pozn.: Používání jiných přijatelných míčů (např. c. 4 s normálním odskokem) je výjimečně povoleno pouze pro utkání hrane na venkovních hřištích.*

---

### **PRAVIDLO 3** **POČET HRACŮ**

1. Hry se zúčastňují dvě družstva. Každé družstvo má nejvíce pět hráčů, z nichž jeden musí být brankář.
2. Při zahájení zápasu musí být minimální počet hráčů pět.
3. Maximální povolený počet náhradníků jednoho družstva je sedm.
4. Počet střídání během hry není omezen. Hráč, který byl vystrídán, se může vrátit na hřiště jako náhradník za jiného hráče. Střídání se tzv. "letným" způsobem, to znamená i když je míč ve hře, a to za následujících podmínek:
  - a. hráč, který opouští hřiště, tak učiní uvnitř vlastní zóny pro střídání.
  - b. hráč vstupující na hřiště tak také učiní uvnitř vlastní zóny pro střídání, ale ne drive, než hráč opouštějící hrací plochu úplně přejde postranní čáru směrem ven ze hřiště.
  - c. střídání je dokončeno, když náhradník vstoupí na hrací plochu. Od této chvíle se stává hráčem a hráč, kterého nahrazuje, přestává být hráčem a stává se náhradníkem.
  - d. náhradník podléhá pravomoci rozhodčího, ať už bude připuštěn ke hře nebo ne.
  - e. pokud v průběhu letného střídání vstoupil náhradník na hřiště drive, než je strídáný hráč opustil nebo náhradník vstoupí na hrací plochu nebo ji strídáný hráč opustí jiným prostorem než je zóna pro střídání, rozhodčí hru preruší. Provinivšího se hráče napomene žlutou kartou a znovu zahájí hru nepřímým volným kopem ve prospěch mužstva, které se neprovinilo, z místa, kde se nacházel míč v okamžiku prerušení hry. Pokud byl míč uvnitř pokutového území provinivšího se mužstva, nepřímý volný kop se bude zahrávat z hranice pokutového území nejbližšího místu, kde se nacházel míč v okamžiku prerušení hry.

*Vyklad: Netyka se případu, kdy se hráč evidentně zraní, nacez opustí hřiště mimo zónu pro střídání. Naopak předstírání zranění s úmyslem rychle vystrídat posoudí rozhodčí jako nesportovní chování a hráče napomene žlutou kartou.*

5. Brankar si muze vymenit sve misto s jakymkoli jinym hracem. Cini tak rovnez "letnym" zpusobem jako hraci v poli. Dres nahradniho brankare musi mit jine cislo nez mel stridany brankar. Strida-li brankare hrac z pole, musi byt cislo na jeho brankarskem dresu shodne s cislem tohoto hrace na dresu do pole.
6. Minimalni pocet hracu jednoho tymu na hristi jsou tri (2+1), krome zacatku utkani, kdy musi byt plny pocet, tedy pet (4+1). Klesne-li pocet hracu na dva, zapas musi byt ukoncen.

---

#### **PRAVIDLO 4** **VYSTROJ HRACŮ**

1. **Hrac nesmi mit na sobe nic, co by mohlo ohrozit bezpecnost jineho hrace i jeho samotneho (privesky, nausnice, tvrde obvazy, apod.).**  
*Pozn.: Hrac, ktery nastoupi v brylich, uvede do zapisu prohlaseni o tom, ze hraje na vlastni nebezpeci, ktere vlastnorucne podepise (mozno jen v domacich soutezich!)*
2. Zakladni povinna vystroj hrace se sklada z tricka (dres), trenyrek, stulpen, chranicu holeni a sportovni obuvi. Pokud hrac nosi spodni oteplovaci kalhoty, ty museji byt stejne zakladni barvy jako trenyrky. Povolenou obuvi jsou tenisky, lehka treninkova obuv z kuze nebo gymnasticka obuv s podrazkou z gumy nebo podobneho materialu. Pouzivani obuvi je povinne.  
*Pozn.: Na venkovnich hristich je povoleno pouzivat kopacky s gumovymi nebo litymi koliky z umele hmoty. **Kopacky s kovovymi koliky jsou zakazany!***
3. Hracska tricka musi byt ocislovana cislicemi vetsimi nez 20 cm a to pouze celymi cisly od 1 do 15, umistenymi na zadni casti dresu. V mezinarodnich utkanih budou hraci oznaceni jeste mensimi cislicemi na predni casti dresu. Kazdy hrac stejneho druzstva musi mit jine cislo. Hraci jednoho druzstva musi nastoupit k utkani v jednotnych dresech, krome brankare, ktery musi mit dres odlisny od vsech hracu v poli i rozhodcich.
4. Pouze brankar ma povoleno nosit dlouhe kalhoty.
5. Pouzivani chranicu holeni vsemi hraci vcetne brankare je povinne. Chranice museji byt kompletne kryty stulpnami a museji byt z materialu poskytujiho odpovidajici nalezitou ochranu (guma, plasticka hmota, polyuretan, apod.).
6. Kapitan druzstva musi byt na levem rukavu zretelne oznacen paskou jine barvy nez je rukav dresu, nejmene 3 cm sirokou a snadno navlekatelnou.  
*Pozn.: Vystroj hracu kontroluji rozhodci vzdy pred zacatkem utkani. Pokud dojde v prubehu hry k jakemukoli poruseni pravidla 4, bude*

*provinivsi se hrac vykazan z hraci plochy, aby si upravil svou vystroj. Tento hrac se smi vratit do hry pouze tehdy, je-li mic mimo hru a se souhlasem rozhodciho, který se presvedci o odstraneni zavady. Za takto vykazaneho hrace smi nastoupit okamzite nahradnik. Pokud hrac zavadu neodstrani nebo vstoupi do hry bez souhlasu rozhodciho, postupuje rozhodci jako v pripade nesportovniho chovani.*

---

## **PRAVIDLO 5 HLAVNI ROZHODCI**

K rizeni kazdeho utkani musi byt ustanoveni dva rozhodci - hlavni rozhodci a druhy rozhodci. Pokud se k utkani dostavi pouze jeden delegovany rozhodci, je rozhodcim hlavnim. Druhy rozhodci bude v tom pripade nahrazen laikem, který ovsem nevykonava funkci druheho rozhodciho, ale pouze postranniho. Nepouziva pistalky, ale praporku, nebo jine odpovidajici signalizace.

Autorita rozhodciho a uzivani pravomoci udelenych mu pravidly zacina pusobit v okamziku, kdy vstoupi do mista, kde je umisteno hriste (hala) a prestava pusobit v okamziku, kdy toto misto opusti. V prubehu utkani je jeho pravomoc k trestani rozsirena na prestupky spachane pri docasnem preruseni hry a kdyz je mic mimo hru. Jeho rozhodnuti o skutecnostech spojenych se hrou jsou konecna, pokud se tyka vysledku hry.

### **Hlavni rozhodci je povinen:**

1. Uplatnovat pravidla a dbat na jejich dodrzovani vsemi ucastniky utkani
2. Nastupovat k rizeni utkani v predpisove vystroji, skladajici se z trika odpovidajici barvy schvalene delegatem ci ridicim organem souteze, cernych trenyrek a stulpen a odpovidajici obuvi (nejlepe tmave barvy). Musi mit pri sobe patricne vybaveni - pistalka, zluta a cervena karta, hodinky, tuzka, vlastni zaznamy o utkani a losovaci mince
3. Vest si zaznam o prubehu utkani, o udalostech, které se prihodi behem, pred i po utkani.
4. Upoustet od trestani v okamziku, kdy je presvedcen, ze kdyby tak ucinil, poskytl by vyhodu tymu, který se provinil - tzv. vyhoda ve hre. Pokud rozhodci takovou vyhodu ve hre poskytne, nepricita se druzstvu, které se provinilo, akumulovana chyba (faul).  
*Vyklad: Pravidlo o poskytnuti vyhody neuplatnovat, pokud doslo pri zakroku ke zraneni, které si vyzaduje okamzite osetreni.*
5. Pri uplatneni pravidla o vyhode ve hre po zakroku, který je podle pravidel nutno trestat napomenutim nebo vyloucenim, rozhodci hrace napomene nebo vylouci az pri prvnii situaci, kdy je mic mimo hry.
6. Dat znameni k opetnemu zahajeni hry po kazdem preruseni hry, ke kteremu doslo ze strany rozhodciho (tedy nikoli autovy kop, vyhoz od branky nebo rohovy kop), krome situace, kdy vhaduje mic rozhodciho.

Znamení dává pistalkou nebo ústně a to tak hlasíte, aby nemohlo dojít k pochybnostem, zda byla hra zahájena.

7. Dbát na dodržení doby trvání hry. Při mezinárodních utkáních se hraje vždy na 2 x 20 minut čistého času, a proto je vždy určujícím faktorem časomíra a za dodržení doby trvání hry odpovídá určený časoměřič. Při hře na hrubý čas jsou vždy rozhodující hodinky hlavního rozhodčího a časomíra je pouze orientační pomůckou.
8. Ukončit předčasně utkání v těchto případech:
  - a. počet hráčů jednoho z družstev na hrací ploše klesl pod tři, přičemž toto družstvo již nemá možnost postavit náhradníka
  - b. v případě úmrtí některého z účastníků hry  
*Vyklad: Účastníkem hry se rozumí nejen hráči na hrací ploše i na lavičce náhradníku, ale i trenéři, funkcionáři (včetně lékařů, maséři, atd.), rozhodčí a časoměřič*
  - c. na záměrek policie
  - d. při násilném spáchání na rozhodčím (inzultaci) hráčem, trenérem nebo funkcionářem některého z družstev nebo jinou osobou. Inzultaci se rozumí zejména: úderení, kopnutí, úmyslné podražení, násilné vrázení, cloumání, vrázení pistalky z úst, úmyslné úderení míčem nebo jiným předmětem.  
*Vyklad: Inzultaci není např. plivnutí na rozhodčího, polížení vodou, vytržení karet z ruky, apod. To je kvalifikováno pouze jako hrubé nesportovní chování*

### **Hlavní rozhodčí má právo:**

1. Prerušit hru pro jakékoli porušení pravidel.
2. Neumožnit vstup na hrací plochu žádné jiné osobě, kromě druhého rozhodčího a hráčů obou mužstev, bez jeho souhlasu.
3. Prerušit hru, jestliže byl podle jeho názoru hráč vážně zraněn, nechat jej podle potřeby ošetřit nebo nechat odnést z hrací plochy a poté hru okamžitě znovu zahájit. Jestliže je hráč zraněn tak, že to nevyžaduje okamžitou ošetření, rozhodčí hru nepřerušuje, pokud je míč stále ve hře. Hráč, který je schopný dojít k postranní čáře, nebude ošetřován na hrací ploše. Hráč, který krvácí, musí neprodleně opustit hrací plochu !
4. Vykázat ze hry jakéhokoli účastníka utkání, který se podle jeho názoru provinil násilným chováním, vážným faulem ve hře, nadávkami, hanlivými výroky či jiným nesportovním chováním. Po skončení utkání uvede tuto skutečnost a její okolnosti v zápise o utkání. **Takto vykazovaný účastník opouští bez zbytečných prodávův hráčskou plochu (nesmí samozřejmě zůstat ani na hracích lavičkách) a odebere se do saten - nikdy ne do hlediště!** Napomenutí hráče signalizuje rozhodčí žlutou kartou, vyloučení hráče

kartou červenou. Ostatní účastníky hry vykazuje ústně.

5. Rozhodnout, zda míč, poskytnutý ke hře, odpovídá pravidlu 2. Pokud tomu tak není, míč vyměnit.
6. Prerušit nebo dokonce předčasně ukončit utkání z těchto důvodů:
  - a. pro tmou nebo špatnou viditelnost
  - b. pro špatné povětrnostní podmínky (bourka, sníh, prudký vítr), které by podle jeho názoru mohly i ohrozit zdraví hráčů
  - c. pro nezpůsobilost hráčů plochy
  - d. hrají-li hráči tak, že je ohroženo jejich zdraví a je-li napomináni a vyloučeni neúspěšně a naprávu nezjednájí na vyzvání rozhodčího ani kapitáni družstev
  - e. pro trvalý nezájem některého z družstev na regularnosti utkání
  - f. pokud vyloučený hráč, nebo vykazovaný účastník utkání odmítá opustit hráčskou plochu i po uplynutí lhůty stanovené rozhodčím kapitanovi jeho družstva (rozhodčí vždy nejprve stanoví kapitanovi lhůtu cca 1 - 2 minuty na zjednání pořádku)
  - g. pro opakované hrubé nesportovní projevy obecnosti, které by podle jeho názoru mohly ohrozit bezpečnost účastníků utkání (např. opakované vníkaní obecnosti na hráčskou plochu, házení nebezpečných předmětů, petard, světlic apod. na hráčskou plochu)  
*Vyklad: Rozhodčí provádí při řízení utkání srozumitelnou signalizaci. **S hráči v průběhu zápasu nediskutuje.** Jediným, kdo smí vznést k rozhodčímu dotaz či připomínku v průběhu utkání, je kapitan družstva. Musí tak učinit slušnou formou a tak, aby nebyl narušen plynulý průběh hry.*

---

## **PRAVIDLO 6**

### **DRUHÝ ROZHODČÍ**

Druhý rozhodčí se pohybuje po opačné podélné straně hřiště než hlavní rozhodčí - zpravidla po té, na které jsou umístěny hrací lavice a stolek časomíry. Má stejné pravomoci jako hlavní rozhodčí s výjimkou pravidla 5.I.7. Je rovněž vybaven píšťalkou. Jeho účast při mezinárodních utkáních je povinná.

#### **Druhý rozhodčí odpovídá zejména:**

- a. za správné provedení střídání hráčů  
V případě nepřítomnosti delegovaného časoměrce a třetího rozhodčího:
- b. za dodržení doby jedné minuty při oddechovém case



c. za dodržení doby dvou minut při vyloučení hráce

V případě rozporné signalizace druhého rozhodčího s hlavním, platí vždy rozhodnutí hlavního rozhodčího. V případě nepatřičných zásahů druhého rozhodčího do rozhodování se může hlavní rozhodčí obejít bez jeho služeb. Zahrádí jeho výmenu nebo zbytek utkání odřídí sám a celou záležitost popíše v zápise o utkání.

---

## **PRAVIDLO 7 CASOMERIC A TŘETÍ ROZHODČÍ**

K utkání je nominován casomeric a třetí rozhodčí. Jejich místo je mimo hřiště, zpravidla u stolku casomiry, u středové čáry mezi zónami pro střídání hráčů.

### **Casomeric**

4. Dbá na dodržení doby trvání hry podle pravidla 8.
5. Spouští casomiru při zahajovacím výkopu. Zastavuje casomiru vždy, když je míč mimo hru a opět spouští casomiru, když je hra znovu zahájena. Při hře na čistý čas signalizuje i konce polohy, patou akumulovanou chybu (faul) a oddechové časy obou družstev vhodným akustickým signálem odlišným od píšťalky rozhodčího (klakson).
6. Odměruje dvě minuty trestu, je-li vyloučen hráč.
7. Odměruje jednu minutu oddechového času.
8. Signalizuje počet akumulovaných faulů.
9. Dbá na řádné udělení oddechového času podle pravidla 8.4.

Casomira musí být vybavena zařízením pro měření čistého času, času vyloučení čtyř hráčů najednou, zaznamenávání počtu akumulovaných faulů a oddechových časů.

Casomerne zařízení zajišťuje vždy poradatel utkání. V případě hry na hrubý čas jsou rozhodující hodinky hlavního rozhodčího i v případě, že funguje veřejná casomira.

### **Třetí rozhodčí**

1. Eviduje počet akumulovaných faulů obou družstev
2. Zaznamenává všechna větší přerušování hry a jejich důvody
3. Zaznamenává střelce branek, napomenuté a vyloučené hráče
4. Zaznamenává ostatní důležité skutečnosti související s hrou
5. V případě zranění nebo jiné indispozice střídače rozhodčího na hrací ploše

V případě nevhodných zásahů ze strany třetího rozhodčího nebo

casomerice ma hlavni rozhodci pravo je zbavit sluzby a vystridat. Zpravu o tom uvede v zapise o utkani.

V pripade neucasti tretioho rozhodciho prejima jeho funkci casomerice

Pro mezinarodni utkani je ucast casomerice a tretioho rozhodciho povinna.

---

## **PRAVIDLO 8** **DOBA TRVANI HRY**

1. Doba trvani hry je tvorena dvema rovnomernymi obdobimi o delce 20 minut, tzv. cisty cas. **Pripadne odlisnosti hraci doby upravuje vzdy rozpis (propozice) prislusne souteze.**
2. Dodrzovani odmerovani casu je sledovano casomericem, pri hre na hruby cas hlavnim rozhodcim.
3. V pripade zahravani pokutoveho kopu musi byt vzdy delka polocasu prodlouzena az do jeho radneho zahrani.
4. Kazde druzstvo ma narok na jednu minutu oddechoveho casu v kazdem polocase radne hraci doby. Hraje-li se na hruby cas, doba oddechoveho casu se do radne doby trvani hry nezapocitava. Pri udeleni oddechoveho casu musi byt splneny tyto podminky:
  - a. Trener druzstva nebo jeho zastupce pozada o udeleni oddechoveho casu u stolku casomiry. Casomerice ohlasi oddechovy cas zvukovym signalem v nejblizsime okamziku, kdy je mic mimo hru a je v drzeni druzstva, ktere o oddechovy cas zada. Pokud nefunguje casomira, pozada trener nebo kapitan druzstva o udeleni oddechoveho casu primo rozhodciho a to ve chvíli, kdy je mic mimo hru a je v drzeni druzstva, ktere o oddechovy cas zada. Rozhodci ho udeli ihned.
  - b. Pri udeleni oddechoveho casu se hraci mohou shromazdit u postranni cary (pobliz lavicky nahradniku) a to tak, ze hraci v poli neopusti hraci plochu a funkcionari ani hraci na lavicce na hraci plochu nevstoupi.
  - c. Za dodrzeni casoveho limitu jedne minuty odpovida casomerice. Pokud neni casomerice delegovan, odpovida za dodrzeni casoveho limitu druheho rozhodci.
  - d. Jestliže si tym nevybere oddechovy cas v prvem polocase, nemuze si jej prevest do polocasu druheho. Ve druhem polocase ma narok pouze na jeden oddechovy cas
5. Delka polocasove prestavky nesmi prekrocit 15 minut.
6. Behem pripadneho prodlouzeni utkani nelze cerpat oddechovy cas.  
**Pozn.-vyklad:** *Pri oddechovem case neni povinnost hlasit stridani*

hracu.

---

## **PRAVIDLO 9** **ZAHAJENI HRY**

1. Před zahajením utkání se provede losování mincí. Družstvo, které los vyhralo, si zvolí stranu, na kterou bude utocit. Zahajovací vykop má jeho soupeř.
2. Po signálu daném rozhodčím bude proveden zahajovací vykop směrem na polovinu soupeře. Míč při tom musí stát ve středu hřiště na značce a v ustálené poloze. Hráči stojí na svých vlastních polovinách hrací plochy a hráči družstva, které vykop neprovádí, stojí ve vzdálenosti nejméně tři metry od míče, dokud není vykop proveden. Míč je ve hře, jakmile se po provedení kopu pohne směrem kupředu. Hráč provádějící vykop se nesmí míče dotknout podruhé dříve, než se jej dotkne jiný hráč na hrací ploše.
3. Zahajovací vykop je prováděn v těchto případech:
  - a. na začátku utkání
  - b. na začátku druhého poločasu
  - c. na začátku každé části prodloužení
  - d. po dosažení branky (zahrava družstvo, které obdrželo branku)
4. Po poločasové přestávce si družstva vymění strany i hrací lavice a vykop bude prováděn hráčem opačného družstva než na začátku utkání. Při případném prodloužení se losuje znovu.
5. Branky může být dosaženo přímo ze zahajovacího kopu.
6. Při jakémkoli porušení bodů 1 - 4 tohoto pravidla, bude vykop opakovan. Pouze pokud se hráč provádějící vykop dotkne míče podruhé dříve, než se míče dotkne jiný hráč, bude soupeřovi družstvu přiznan nepřímý volný kop z místa, kde se přestupek stal.
7. Při znovu zahájení utkání po dočasném prerušení hry z jakékoli příčiny neuvedené v těchto pravidlech a nezpůsobené přestupkem nebo chybou některého z družstev, za předpokladu, že míč před tímto prerušením neopustil hrací plochu, rozhodčí vhodí míč rozhodčím v místě, kde se míč nacházel před prerušením hry. V případě, že se míč nacházel v pokutovém území, je míč vhozen na čarě pokutového území v bode, který je nejbližší místu, kde se míč nacházel při prerušení. Míč je ve hře v momente, kdy se dotkne země a poté se ho dotkne některý z hracu na hrací ploše. Rozhodčí musí vhození míče opakovat, pokud:
  - a. míč po vhození přejde postranní nebo brankovou čarou aniž by se

- ho dotkl jiný hráč
- b. se míče dotkne některý hráč dříve, než míč dopadne na zem
- 

## **PRAVIDLO 10**

### **MÍČ VE HŘE A MIMO HRY**

#### **1. Míč je mimo hru:**

- a. Když **celým objemem** přejde brankovou nebo postranní čarou ať už po zemi nebo ve vzduchu.
- b. Když hra byla přerušena rozhodčím.
- c. Když se dotkne stropu.

#### **2. Míč je ve hře:**

Ve veskerém ostatním čase od zahájení hry do konce, včetně následujících situací:

- a. Míč se odrazí od břevna nebo brankové tyče zpět do hrsti.
- b. Míč se odrazí od rozhodčího stojícího na hrací ploše.
- c. V případě předpokladaného porušení pravidel, dokud není učiněno rozhodnutí, tedy jedná se o tzv. výhodu ve hře.

*Vyklad: Dotkne-li se míč při hře náhodně stropu, hra bude opět zahájena autovým kopem proti družstvu, jehož hráč se míče dotkl jako poslední před dotekem stropu. Kop je zahráván z místa na blížší postranní čarě kolmo k místu, kde se míč dotkl stropu.*

---

## **PRAVIDLO 11**

### **DOSAŽENÍ BRANKY**

Branky je dosaženo, pokud tato pravidla nestanoví jinak, přejde-li míč **celým objemem** přes brankovou čáru mezi brankovými tyčemi a pod břevnem za předpokladu, že nebyl hozen, donesen nebo záměrně vržen rukou nebo pažou hráčem útociho družstva včetně jeho brankáře. Družstvo, které v průběhu zápasu zaznamená větší počet branek, bude vítězem. Jestliže nebude dosaženo žádné branky nebo bude dosaženo stejného počtu branek oběma družstvy, zápas skončí remízou. V tomto případě mohou soupeři požadovat prodloužení utkání

*Vyklad: Branky nelze dosáhnout přímo z autového kopu, rukou, přímo z nepřímého volného kopu, přímo z výhozu brankáře. **Vlastní branky nelze dosáhnout ze zadní "standardní" situace (autový, rohový, volný přímý nebo nepřímý kop).** V tom případě se zahrává rohový kop. **V případě výhozu od branky, který skončí ve vlastní brance, záleží na tom, opustil-li míč pokutové území. Pokud ano, zahrává se rohový kop, pokud ne, opakuje se výhoz.***

---

## **PRAVIDLO 12**

### **FAULY, CHYBY A NESPORTOVNI CHOVANI**

#### **1. Volny primy kop**

Volnym primym kopem bude potrestano druzstvo, jehoz hrac se dopusti nektereho z nasledujicich prestupku a to zpusobem, který je podle rozhodciho nebezpecny, bezohledny anebo pouzije neprimerene sily:

- a. kopne nebo pokusi se kopnout soupeře
- b. podrazi soupeře, nebo se snaži nastavenim nohy nebo skrcenim pad soupeře zpusobit
- c. skoci na soupeře
- d. vrazi do soupeře nebezpecnym zpusobem aniz se souper brani, nebo prudce vrazi do soupeře ramenem
- e. napadne protihrace zezadu, vrazi do soupeře zezadu, aniz ten mu brani ve hře
- f. uhodi nebo se snaži uhodit soupeře
- g. na soupeře plivne
- h. drži soupeře
- i. strci do soupeře
- j. ohrozi soupeře skluzem

*Vyklad: Skluzem se rozumí jakékoli klouzání se vpřed či do stran po povrchu hrací plochy za využití jeho kluzkosti za účelem zabránit protihraci v další hře. **Pokud není skluz veden proti osobě protihrace nebo jiným nebezpečným způsobem, netrestá se.** Nezáleží na vzdalenosti od protihrace, ale na směru vedení zakroku. Pokud je skluz veden do souboje s protihracem, trestá se volným primým kopem. Pokud je při tom protihrac nebezpečně ohrožen, trestá se navíc napomenutím. Pokud dojde k primému zasazení protihrace, trestá se vyloučením. Brankari ve vlastním pokutovém území je povoleno hrát skluzem i při souboji o míč za předpokladu, že si nepočíná nebezpečně vůči protihraci.*

- k. zahraje míč rukou, tedy míč rukou nebo paží zadrží, hodí, nese, případně do míče strčí (nětýka se brankare ve svém vlastním pokutovém území).

*Vyklad: Při zasazení míče rukou je důležité, jde-li o umyšlený pohyb*

*proti míci. Pokud míč zasáhne ruku, která se přirozeně pohybuje (v běhu, při vyskoku) a tec míče je zjevně neumylná, necha rozhodci pokračovat ve hře.*

Volný primý volný kop bude zahravan soupeřovým družstvem z místa, kde došlo k přestupku. Rozhodci může navíc podle závaznosti přestupku užit napomenutí nebo vyloučení viníka. Pokud hráč družstva spáchá některý z výše uvedených přestupků ve vlastním pokutovém území, bude jeho družstvo potrestáno pokutovým kopem a to bez ohledu na postavení míče v okamžiku přestupku, pokud je míč ve hře. Volný primý kop z vlastního pokutového území je možno zahrát z kteréhokoli místa v tomto území.

Všechny výše uvedené přestupky (a pouze tyto) jsou akumulovanými chybami (fauly).

## **2. Volný nepřímý kop**

Volným nepřímým kopem bude potrestáno družstvo jehož hráč se dopustí některého z následujících přestupků:

- a. hraje způsobem, který je možno považovat za nebezpečný, např. se pokouší kopnout do míče, který je v držení brankáře
  - b. není v kontaktu s míčem a přitom umylně brání soupeři ve hře (běhá mezi soupeřem a míčem nebo vystavuje tělo tak, aby bránilo soupeři a tvořilo překážku mezi soupeřem a míčem)
  - c. atakuje brankáře, kromě případu, kdy brankář hraje mimo vlastní pokutové území
  - d. brání brankáři v rozehráni míče rukama
  - e. v průběhu letmého strídání vstoupí na hrací plochu dříve, než ji vystrídáný hráč opustí nebo na hrací plochu vstoupí nebo ji opustí na nesprávném místě
  - f. projeví slovem nebo naznakem nesouhlas s rozhodnutím rozhodčího
  - g. proviní se nesportovním chováním (např. se snaží soupeře zmařit vykřikem "přihraj", "pust" apod., používá na hrací ploše sprostých slov ať už k sobě či jiným osobám, odmítá si okamžitě upravit vstroj po upozornění rozhodčím, po vyzutí obuvi pokračuje ve hře bez ní)
  - h. dopustí se jiného přestupku, který není přesně specifikován, ale kvůli němuž je hra přerušena za účelem napomenutí nebo vyloučení hráce
- Dále bude volným nepřímým kopem potrestáno družstvo jehož brankář se dopustí některého z následujících přestupků:

- i. ovlada mic (ma jej pod kontrolou) na vlastni polovine hraci plochy dele nez 4 vteriny
- j. rukama se dotkne mice, který mu byl umyslně prihran hracem jeho družstva a to části nohy od kolene níže (tyka se i autoveho kopu)**
- k. znovu zahraje micem, který mel předtim ve sve moci a rozehral ho svym spoluhracum, aniz by mic mezi tim opustil jeho vlastni polovinu hraci plochy nebo se jej dotkl protihrac

Neprimy volny kop bude zahravan z mista, kde doslo k prestupku, mimo pripady, kdy k prestupku doslo uvnitr vlastniho pokutoveho uzemi. V takovem pripade zahrava souperovo družstvo volny neprimy kop z cary pokutoveho uzemi v bode, který je nejbliži mistu prestupku.

Pro rozliseni volneho neprimeho kopu od primeho zveda rozhodci pri neprimem kopu nad hlavu napnutou pazi s rozevrenou dlani a drzi ji nad hlavou tak dlouho, dokud se mic rozehrany z tohoto kopu nedotkne jineho hrace nebo neskonci mimo hru.

***Vyklad: Neprimy volny kop se nenarizuje, pokud brankar prehodi mic pres stredovou caru.***

### 3. Napomenuti hrace

Hrac bude napomenut, jestlize:

- a. v prubehu "letmeho" stridani vstoupi na hraci plochu drive nez ji stridany hrac opusti nebo na hraci plochu vstoupi z nespravneho mista
- b. opakovane porusuje pravidla hry
- c. projevuje slovem nebo naznakem nesouhlas s rozhodnutim rozhodciho
- d. provini se nesportovnim chovanim podle bodu 2.g. tohoto pravidla
- e. umyslně opusti hraci plochu mimo zonu pro stridani bez povoleni rozhodciho
- f. odmíta dodrzet radnou vzdalenost od mice pri souperove rozehrani nebo se jinak snazi rozehrani zabranit
- g. zmari souperi slibne se rozvijejici akci nedovolenym zakrokem, za který se narizuje volny primy, event. pokutovy kop

### 4. Vyloucení hrace

Hrac bude vyloucen ze hry pokud se dopusti nasledujicich prestupku:

- a. provini se nebezpečnym faulem
- b. chova se hrube nesportovne

- c. pouziva urazlivych nebo hanlivych vyroku
- d. podruhe se provini napominatelnym prestupkem (druha zluta karta)
- e. plivne na soupeře nebo jinou zúcastnenou osobu
- f. zabrani soupeři ve skorovani umyslnym zahranim rukou (krome brankare ve vlastnim pokutovem uzemi)
- g. zmari soupeři vylozenou brankovou prílezitost nedovolenym zakrokem, za který se narizuje volny primy, event. pokutovy kop

Pokud je hrac vyloucen za prestupek v bode b az d aniz by doslo k jinemu poruseni pravidel, pak bude hra po vyloucení hrace znovu zahajena neprimym volnym kopem z mista prestupku proti jeho družstvu. Vyjimkou je opet pokutove uzemi, kdy je kop zahravan z cary pokutoveho uzemi nejbliže k mistu prestupku.

**Dojde-li k vyloucení hrace, nesmi se dotycny hrac znovu vratit do hry, ale musi se neprodlene odebrat do satny.** Jeho družstvo pokračuje ve hře po dobu dvou minut oslabeno o jednoho hrace, pokud v teto dobe neinkasuje branku. Po dvou minutach ci po obdrzeni branky smi postizene družstvo doplnit pocet hracu na hraci plose nekterym nahradnikem. Pro doplňovani hracu po dvouminutovem trestu plati tyto dalsi zásady:

- jestlize obe družstva hraji vinou vyloucení o trech nebo ctyrech hracich a je dosazeno branky, obe družstva pokračuji dale ve stejnem pocetú hracu.
- jestlize hraje pet nebo ctyři hraci proti trem a družstvo s vetsim pocetem hracu dosahne branky, smi družstvo s mensim pocetem hracu stav doplnit pouze o jednoho hrace.
- jestlize dosahne branky družstvo mensim pocetem hracu, pocet hracu se nemeni.
- pokud jsou vyloucení z jednoho družstva tri hraci, pak se muze družstvo doplnit na tri hrace na hristi a tretimu vyloucenemu hraci se trest zacina pocitat az po skoncení trestu prvniho vylouceneho
- pokud družstvo nemuze doplnit stav hracu na potrebny minimalni pocet tri (2+1), pak rozhodci zápas predcasne ukonci.

Kontrola dodrzeni doby dvouminutoveho trestu je ukolem casomerice, v pripade jeho absence pak druheho rozhodciho. Pokud i ten chybi, musi vse sledovat rozhodci hlavni. Hrac, který se zapojuje do hry na misto vylouceneho hrace, tak smi ucinit ihned po uplynuti dvou minut trestu.

---



## **PRAVIDLO 13** **VOLNE KOPY**

Volne kopy se rozdeluji do dvou kategorií:  
**Primy** - ze kterého lze přímo dosáhnout branky.  
**Neprimy** - ze kterého nemůže být přímo dosazeno branky, pokud se před dosazením branky míče nedotkl jiný hráč než hráč zahrávající volný kop.

1. **Od místa**, ze kterého se zahrává volný kop, musí být všichni hráči soupeřova družstva vzdaleni nejméně **5 metru**. Míč takto rozehrávaný musí ležet v klidu na místě kopu a ve hře je až poté, co se pohne.
2. Pokud se hráč družstva, proti kterému je volný kop zahráván, přiblíží k míči dříve, než je rozehran, rozhodčí nařídí opakování volného kopu a provinivšího se hráče napomené.
3. Hráč zahrávající volný kop se po jeho zahrání smí znovu dotknout míče až poté, co se jej dotkl kterýkoli jiný hráč. Pokud hráč toto pravidlo poruší, nařídí rozhodčí proti jeho družstvu nepřímý volný kop z místa, kde se hráč dotkl míče podruhé.
4. Pokud družstvo zahrávající volný kop zbytečně otáčí s rozehráním a překročí při tom dobu 4 vteřin, rozhodčí přizná soupeřovému družstvu nepřímý volný kop z téhož místa.
5. Volné kopy zahrávané z vlastního pokutového území mohou být rozehrány z kteréhokoliv místa uvnitř tohoto území.

**Pozn.-vyklad:** *Volný primý kop a tedy i akumulovanou chybu (faul) signalizuje rozhodčí tak, že jednou rukou horizontálně ukáže směr, kterým se bude kop zahrávat a druhou rukou se vztyčeným ukazovákem svisle ukáže na místo přestupku, čímž dá signál ke stolku časomíry, že se jedná o akumulovanou chybu (faul).*

---

## **PRAVIDLO 14** **AKUMULOVANÉ CHYBY (FAULY)**

1. Za akumulované chyby jsou považovány všechny přestupky uvedené v pravidle 12, článek 1, body a) - k). Za každou takovou akumulovanou chybu nařídí rozhodčí primý volný kop. Při tom provede signalizaci uvedenou v pravidle 13 tak, aby bylo jasné, že se jedná o akumulovanou chybu.
2. V každém poločase zvlášť se akumulované chyby družstvu počítají až do počtu pěti. Průběžný počet akumulovaných chyb obou družstev musí být zřetelně signalizován časomírou. Pátá akumulovaná chyba musí být časoměrnicem signalizována zvukovým znamením.
3. Při prvních pěti volných primých kopech, které jsou nařizeny proti mužstvu, jež se provinilo prvními pěti akumulovanými fauly během poločasu, smí toto mužstvo utvořit ze svých hráčů zeď. Při šestém a

kazdem dalsim (sedmem, osmem, atd.) akumulovanem faulu muzstva behem polocasu je zakazano utvorit zeď z hracu, branici kopu.

4. Pri seste a kazde dalsi akumulovane chybe druzstva behem jednoho polocasu je tento kop zahravan ze znacky 10 metru od branky, tzn. druhy pokutovy kop. Pri jeho zahravani plati tato pravidla:

- a. Hrac zahravajici kop musi vystrelit mic na branku a nesmi jej prihrat jinemu spoluhraci.
- b. Vyjimkami v postaveni hracu jsou zahravajici hrac a brankar, proti nemuz je kop zahravan. Brankar muze stat kdekoliv uvnitr vlastniho pokutoveho uzemi, nejbliže vsak 5 metru od mice.
- c. Hrac, který tento kop zahrava, musi byt pred tim, nez rozhodci da pokyn k zahrani, zretelne identifikovan zvednutim ruky.
- d. Hrac zahravajici kop musi vystrelit na branku a nesmi jej prihrat jinemu spoluhraci.
- e. Po rozehrani kopu se nesmi mice dotknout zadny hrac drive, nez se jej dotkne brankar nebo se mic odrazi od tyce nebo brevna ci opusti hraci plochu.
- f. Nachazi-li se misto prestupku, za který ma byt zahravan druhy pokutovy kop, ve vzdalenosti vetsi nez je imaginarni cara 10 m od branky, musi se zahravat ze znacky 10 metru a nelze kop zahravat z mista prestupku.
- g. Nachazi-li se misto prestupku, za který ma byt zahravan druhy pokutovy kop, ve vzdalenosti mensi nez je imaginarni cara 10 m od branky, muze se druzstvo zahravajici kop rozhodnout, zda ho zahrave ze znacky 10 metru nebo z mista prestupku. Tuto volbu oznami hrac zahravajici kop hlavnimu rozhodcimu. Pri zahravani z mista prestupku plati analogicky ustanoveni pravidla 14, cl. 4 body a) az e).
- h. Akumulovane fauly nacistane druzstvu ve druhem polocase se mu prenaseji do pripadneho prodlouzeni.

**Tresty** - Za poruseni ustanoveni pravidla 14, cl. 4, bodu a) az e)

- i. branicim druzstvem: kop bude opakovan, pokud nebylo dosazeno branky
- j. utocicim druzstvem: pred zahranim kopu a je-li dosazeno branky, ta nebude uznana a kop bude opakovan
- k. hracem provadejicim kop: po zahrani kopu, souperovu druzstvu bude priznan neprimy volny kop

**Pozn.-vyklad:** Uplatnovani pravidla 14 v soutezich CMFS resi rozpis

## **PRAVIDLO 15** **POKUTOVÝ KOP**

Pokutový kop se narizuje proti družstvu, jehož hráč se dopustil přestupku, za který se narizuje volný primý kop a to uvnitř vlastního pokutového území. Z pokutového kopu může být přímo dosazeno branky. V případě zahrazení pokutového kopu musí být vždy doba trvání hry příslušného polohy prodloužena tak, aby mohl být pokutový kop radně zahran. Ať je pokutový kop zahrazen v průběhu normální hrací doby nebo v průběhu nastavení, branka musí být uznána i přes to, že míč před tím než prošel mezi brankovými tyčemi a pod brávnou se dotkl buď některé z těchto tyčí nebo brávnou nebo brankáře, nebo kombinace těchto možností, za předpokladu, že nedošlo k jinému porušení.

Při zahrazení pokutového kopu musí být dodrženy tyto zásady:

- a. Míč musí stát v klidu na pokutové značce
- b. Hráč, který kop zahrává, musí být před tím, než dá rozhodci pokyn k zahrání, zřetelně identifikován zvednutím ruky
- c. Bránci brankar **musí stát** celem do hrsti **na své brankové čáře** mezi brankovými tyčemi dokud míč není ve hře (může pohybovat nohama a činit klamné pohyby tělem)
- d. Hráč zahrávající pokutový kop musí kopnout míč dopředu a nesmí se míčem dotknout podruhé dříve, než se míč dotkne kterýkoli jiný hráč. Míč je ve hře, když se pohne vpřed.
- e. Ostatní hráči obou družstev zůstávají na hrací ploše mimo pokutové území nejméně 6 metrů od brankové čáry a nejméně 5 metrů od míče

Za porušení ustanovení pravidla 15

- bráncím družstvem: kop bude opakovan, pokud nebylo dosazeno branky
- útočícím družstvem: před zahráním kopu a je-li dosazeno branky, ta nebude uznána a kop bude opakovan
- hráčem provádějícím kop: po zahrání kopu, bude soupeřovému družstvu přiznan nepřímý volný kop

---

## **PRAVIDLO 16** **AUTOVÝ KOP (ROZEHŘANÍ)**

Předtím než míč celým svým objemem přes postranní čáru, ať už po zemi nebo ve vzduchu, bude vykopán zpět do hry jakýmkoli směrem z místa, kde prošel postranní čárou. Rozehrávat bude hráč opačného družstva, než toho, jehož hráč se míčem dotkl poslední na hrací ploše.

### **Pro rozehrani plati tyto zasady:**

1. Mic musi stat nehybne presne na postranni care v miste, kde presel postranni caru
2. Hrac provadejici rozehrani nesmi svyma nohama prekrociť postranni caru (musi mit nohy za carou vne hriste nebo presne na ni)
3. Hrac musi kop provest do 4 vterin od okamziku, kdy ma mic v moci tak, ze je schopen kop provest a je na miste kopu.
4. Hrac, který provedl rozehrani, nesmi hrat micem podruhe drive nez se mice dotkne kterýkoli jiny hrac, jinak je priznan soupeřovu družstvu neprimy volny kop z mista, kde se hrac dotkl mice podruhe. Mic je ve hře, jakmile se pohne.
5. Hraci mužstva, které rozehrani neprovadi, museji byt vzdaleni nejmene 5 metru od mista rozehrani. V pripade nedodrzeni vzdalenosti musi byt rozehrani opakovano a vinik napomenut.
6. Z rozehrani nemuze byt primo dosazeno branky.

V pripade poruseni bodu 1 az 3 je rozehrani priznano hracum soupeřova družstva.

---

### **PRAVIDLO 17 VYHOZ OD BRANKY**

Prejde-li mic celym svym objemem brankovou caru mimo její cast mezi brankovymi tyčemi a pod brevnem (gol), a to at uz ve vzduchu nebo po zemi a byl naposledy zahran hracem utociciho družstva, brankar, který stojí uvnitr vlastniho pokutoveho uzemi, vyhodi mic zpet do hry. Pro vyhoz od branky plati tyto zasady:

1. Brankar musi stat uvnitr vlastniho pokutoveho uzemi.
2. Mic musi opustit pokutove uzemi, teprve potom je ve hře, drive se ho nesmi zadny hrac dotknout
3. Hraci soupeřova družstva musi zustat mimo pokutove uzemi z nehoz je vyhoz rozehravan.  
*Pri poruseni bodu 1 az 3 se vyhoz opakuje.*
4. Brankar nesmi hrat micem podruhe ani mimo pokutove uzemi, pokud se mice mezi tim nedotkl kterýkoli jiny hrac.
5. Brankar, který mic rozehraje svym spoluhracum, se nesmi mice znovu dotknout drive, nez se mice dotkl hrac soupeřova družstva nebo mic prekrocil stredovou caru.  
*Pri poruseni bodu 4 a 5 bude proti brankarovu družstvu narizen volny neprimy kop z mista, kde se brankar mice dotkl podruhe. Pokud k tomu doslo uvnitr jeho pokutoveho uzemi, bude kop rozehravan z cary pokutoveho uzemi nejbliže k mistu prestupku.*

6. Brankar musí mic rozehrat do 4 vterin od okamziku, kdy ma mic plne v moci uvnitr vlastního pokutového uzemi. *Pri poruseni bodu 6 bude proti brankarovu družstvu narizen volny nepřimý kop z cary pokutového uzemi nejbliže mistu, kde brankar mic drzel.*

*Vyklad: Pokud by z vyhozu od branky vhodil brankar mic do vlastní branky a mic při tom neopustil pokutové uzemi, branka neplatí a vyhoz se opakuje. Pokud ovšem brankar zachyti mic ze hry a hodi si ho do branky, branka platí, mic byl ve hře. A pokud zachyti brankar mic ze hry, nemusí ho rozehrat mimo pokutové uzemi. Nepřimý volny kop se nenarizuje, pokud brankar prehodí mic přes středovou caru.*

---

### **PRAVIDLO 18** **ROHOVÝ KOP**

Prejde-li mic celým objemem brankovou caru mimo část mezi brankovými tyčemi a pod brevnem, ať už ve vzduchu nebo po zemi a byl naposledy zahrán hráčem branicího družstva, bude zahrán rohový kop.

**Pro zahrani rohového kopu platí tyto zásady:**

- a. Mic musí stát nehybně uvnitr rohového čtvrtkruhu.
- b. Hráči družstva, které kop neprovádí, musí dodržet vzdálenost 5 m od místa rozehrání
- c. Hráč zahrávající rohový kop musí rozehrat do 4 vterin od okamziku, kdy má mic v moci tak, že je schopen kop provést a je na místě kopu.
- d. Hráč zahrávající rohový kop nesmí hrát micem podruhé drive, než se mice dotkl kterýkoli jiný hráč, jinak je soupeřovu družstvu priznan nepřimý volny kop z místa, kde se hráč dotkl mice podruhé. Mic je ve hře, jakmile se pohne.
- e. Primo z rohového kopu může být dosazeno branky.

V případě porusení bodu 3 je soupeřovu družstvu priznan nepřimý volny kop z rohového čtvrtkruhu.

V případě porusení ostatních pravidel se rohový kop opakuje.

**Pozn.-vyklad:** *Pri rohovem kopu se netresta preslap.*

---

### **PRAVIDLO 19** **KOPY ZE ZNACKY POKUTOVÉHO KOPU**

Kopy ze znacky pokutového kopu budou zahrávány v případě, že propozice soutěže ukládají rozhodnout o vítězi utkání a k tomuto rozhodnutí nedošlo ani v radné hrací době, ani v prodloužení. V tomto případě budou uplatněny následující podmínky:

- a. Rozhodci vybere mic, kterým budou zahrávány všechny kopy a určí

branku, na kterou se budou kopy provadet.

- b. Provede losovani pomoci mince. Druzstvo, ktere los vyhralo, zahrava kop jako prvni.
- c. Rozhodci si zapise prvni petici hracu obou druzstev. Tato petice bude vybrana ze vseh dvanacti hracu uvedenych na soupisce druzstva k utkani.
- d. Pet kopu bude stridave zahravano kazdym druzstvem.
- e. Jestlize po zahrani peti kopu vstrelilo jedno z druzstev vetsi pocet branek, stava se vitezem.
- f. Jestlize po zahrani peti kopu dosahla obe druzstva stejneho poctu branek nebo nebylo dosazeno zadne branky, zahravani kopu bude pokracovat po jednom ve stejnem poradí do te doby, nez obe druzstva zahraji stejný pocet kopu (nemusi to byt nezbytné pet kopu) a jedno druzstvo dosahne o branku vice nez druzstvo druhe.
- g. Tyto dodatecne kopy budou zahravany hraci, kteri se nezucastnili prvni serie peti kopu vctne brankare. Pote, co opet stridave zahrave kazdy z techto hracu dalsi serii kopu a opet neni rozhodnuto, zahraji znovu hraci uvodnich petic (viz. odst. c). Pri zahravani druheho kola kopu musi byt presne dodrženo poradí z kola prvniho. Takto se postupuje az do uplneho rozhodnuti.
- h. Vylouceny hrac se kopu nesmi zucastnit.
- i. Kterykoli hrac opraveny ke hre v utkani smi kdykoli prevzit misto sveho brankare.
- j. Brankar stejneho druzstva, jako je strelce provadejici kop, zustava na hraci ploše mimo pokutove uzemi a nezasahuje do hry.
- k. Pri provadeni kopu jsou na hraci ploše pouze hraci obou druzstev a oba rozhodci. Hraci s vyjimkou zahravajiciho strelce a obou brankaru se shromazdi na druhe polovine hriste nez je branka urcena k provadeni kopu. Tuto oblast hriste a hrace kontroluje druhy rozhodci. Hlavni rozhodci kontroluje poradí hracu, dba na spravny zapis strelcu branek. Pri provadeni kopu kontroluje spravne postaveni mice, postaveni a pohyb brankare i strelce a signalem pistalkou dava povel k zahrani kopu.

---

### **ZAVERECNA USTANOVENI**

**Pokud tato pravidla nestanovi jinak, plati pravidla fotbalu, krome pravidla o postaveni mimo hru.**