



UCI - CCS



Mezinárodní pravidla kolové dvojic

Platnost od 1. ledna 2021

© JV

Poznámka:

Označení a číslování jednotlivých bodů odpovídá znění pravidel v německém jazyce.

Označení a číslování hnědým písmem odpovídá znění pravidel v anglickém jazyce.

~~Zrušené znění je označeno přeškrtnutým modrým textem kurzívou.~~

Nové a opravené znění je označeno červeným písmem.

UCI
CCS

Union Cycliste Internationale
UCI - Commission de Cyclisme en Salle
UCI – Hallenradsport-Kommission



Obsah	strana
1. Technické podmínky, rozhodčí sbory	3
1.1. Druh soutěže	3
1.2. Rozhodčí sbory	3
1.3. Hrací plocha a její rozměry	3
1.4. Ohraničení hrací plochy, mantinely	4
1.5. Vyznačení hrací plochy	4
Nákres - kolová – hrací plocha	5
1.6. Branky	5
Nákres – branka kolové	6
1.7. Míč	6
1.8. Oblečení hráčů	6
1.9. Kola	7
1.10. Závady, výměna kola	8
1.11. Uspořádání soutěží	8
1.12. Věkové kategorie, trvání utkání a nastavení času	8
2. Pravidla hry	10
2.0. Všeobecná pravidla hry	10
2.1. Právo roze hry	11
2.2. Zahájení hry	11
2.3. Přerušování hry, signály píšťalkou, míč rozhodčího (neutrální míč)	11
2.4. Pravidlo o výhodě	12
2.5. Vrácení za brankovou čáru, právo znovu zasáhnout do hry	12
2.6. Platná branka	13
2.7. Aut	13
2.8. Roh	13
2.9. Hájení branky	14
2.10. Trestné území	15
2.11. Volný úder	15
2.12. 4M úder	16
2.13. Signály píšťalkou	17
2.14. Námitky, nepřístojné chování, hrubé nesportovní chování	18
2.15. Zranění a vyloučení hráčů nebo družstev	19
3. Výsledky, hodnocení, námitky	20
3.1. Výsledky	20
3.2. Hodnocení	20
3.3. Rovnost bodů / rozhodující utkání	20
3.4. Provádění 4M úderu	22
3.5. Námitky / směrnice UCI	22
3.6. Zobrazení gestikulace rozhodčího	23

Chapter I TECHNICAL CONDITIONS

1. Technické podmínky, rozhodčí sbory

Chapter I - § 1 Type of sport

1.1. Druh soutěže

8.1.001

Kolová dvojic se hraje v halách nebo sálech. Jako podlahy jsou vhodné: dřevěné, parketové (vlýskové), dřevotřískové, pavatexové nebo umělohmotné podlahy. Hrají proti sobě dvě dvoučlenná družstva.

Chapter I - § 2 Jury

1.2. Rozhodčí sbory

8.1.002

- a) Pro uspořádání soutěží v kolové jsou nutné rozhodčí sbory, sestávající se nejméně z jednoho rozhodčího, časoměřiče a zapisovatele. Může však být nasazeno více rozhodčích a brankoví rozhodčí. Brankoví rozhodčí musí být licencovaní rozhodčí.

8.1.003

- b) Není-li nasazen hlavní rozhodčí, musí být jeden z rozhodčích jmenován hlavním rozhodčím. Je zodpovědný za řádný průběh celého hracího dne nebo turnaje.

8.1.004

- c) Rozhodčí zodpovídá za pravidlům odpovídající průběh hry.

8.1.005

- d) Brankoví rozhodčí mají za úkol sledovat průběh hry na hřišti. Brankoví rozhodčí sedí v úrovni brankové čáry, uhlopříčně proti prostoru vyhrazeném pro doprovod družstva (tzv. „Coaching zone“).
~~Svoje poznatky, které chtějí sdělit rozhodčímu, oznamují zvednutím ruky.~~
~~Brankový rozhodčí ukazuje při rohu nebo autu vždy směr.~~
Rozhodčí a brankoví rozhodčí spolu spolehlivě komunikují, a když je-li to potřebné, používají gestikulaci.
Rozhodčí se může brankového rozhodčího zeptat.

8.1.006

- e) Časoměřič má úkol sledovat čas hry, zřetelně odpískat poločas a konec utkání, podle nařízení rozhodčího čas zastavovat. Časoměrné údaje časoměřiče jsou rozhodující. Sleduje čas při změně stran v poločase a dává signál po uplynutí 1'45“.

8.1.007

- f) Zapisovatel zaznamenává dosažené branky a vede výsledkové tabulky. Zapisovatel nebo hlasatel oznamuje výsledky a další informace.

Chapter I - § 3 Match field and size

1.3. Hrací plocha a její rozměry

8.1.008

- a) Hřiště pro oficiální mezinárodní soutěže musí mít rozměry 14 x 11 metrů.

8.1.009

- b) Odchytky jsou přípustné pro národní soutěže, nesmí však být pod rozměr 12x9 m.

8.1.010

- c) Mimo hrací plochu musí být na obou kratších stranách hřiště za brankovou čarou v celé šíři volný prostor široký nejméně 0,60 m (rozměr mezi čarou a mantinelem).

8.1.011

- d) Kolem hřiště by měl být prostor 0,60 m (rozměr mezi mantinelem a diváky, zdi apod.).

Chapter I - § 4 Match field boarding

1.4. Ohraničení hrací plochy, mantinely

8.1.012

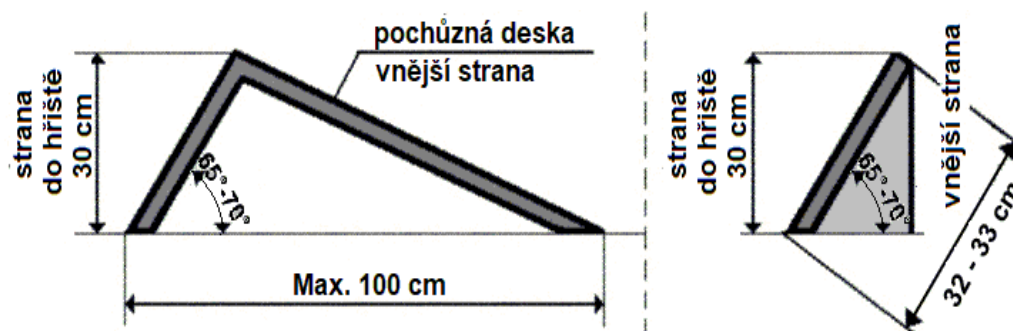
a) Celá hrací plocha je ohraničena šikmým mantinelem ze dřeva nebo umělé hmoty.

8.1.013

b) Mantinel musí mít tyto rozměry:

Výška = 0,30 m, vnější úhel sklonu 60° - 65° - 70° (stupňů) vůči podlaze (viz nákres).

Horní hrana mantinelů musí být zaoblená.



8.1.014

c) Mantinel nesmí být pevně zakotven v podlaze.

8.1.015

d) Mantinel může být opatřen reklamou.

Chapter I - § 5 Marking of the match field

1.5. Vyznačení hrací plochy

8.1.016

a) Hrací plocha musí být vyznačena způsobem odpovídajícím pravidlům a nákresu zřetelně viditelnými čarami a značkami.

8.1.017

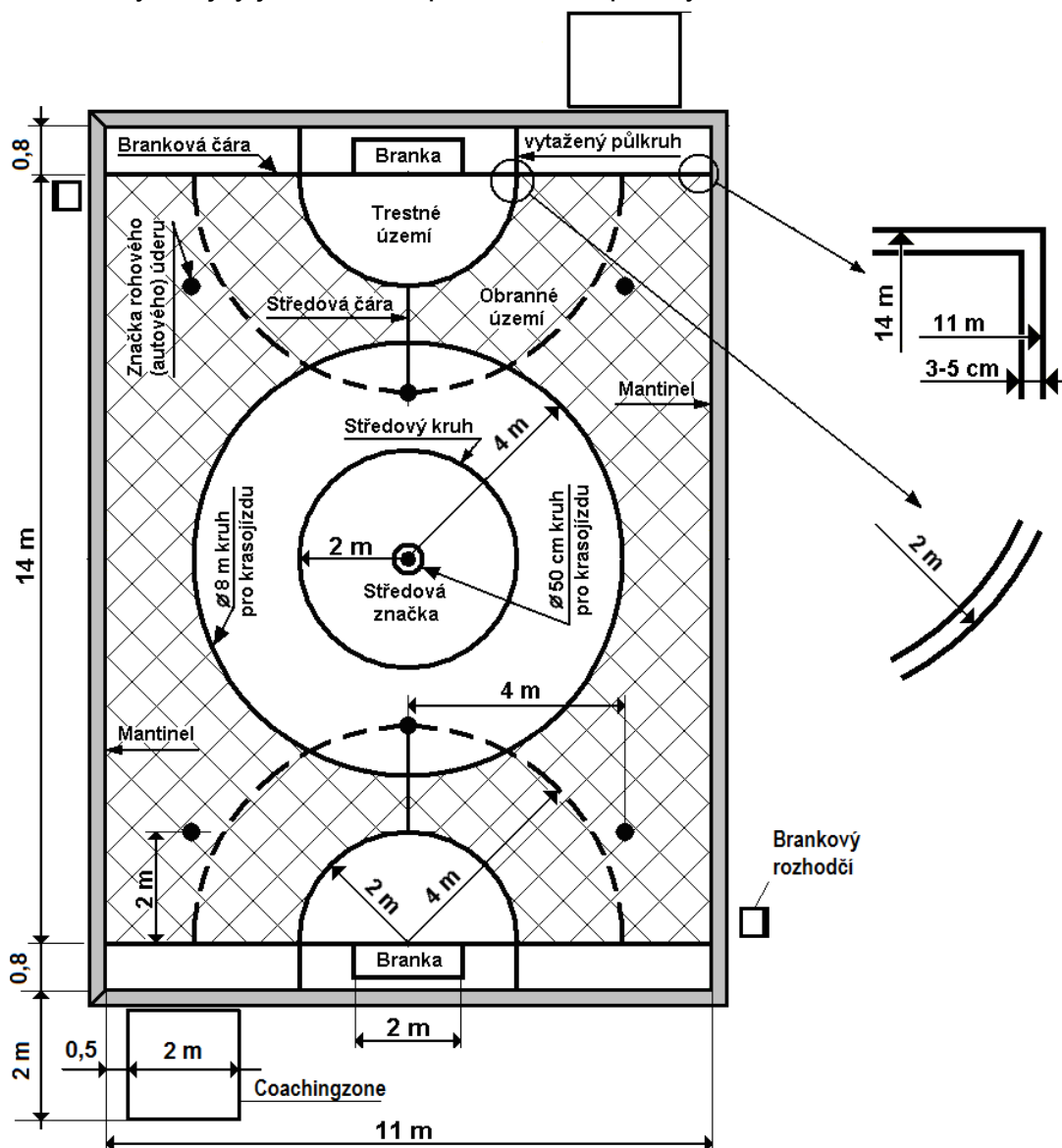
b) Šířka čar musí být 3 – 5 cm, značky mají průměr 10 – 15 cm.

8.1.018

c) Všechny rozměry jsou vnější rozměry.

Nákres – kolová - hrací plocha

Kruhy o průměru 8 m a 0,5 m jsou nutné pouze při pořádání soutěže v krasojízdě. Na vyznačené vyšrafované ploše hrací plochy je dovoleno umístit reklamy, ale jejich povrch musí být stejný jako ostatní povrch hrací plochy.



Chapter I - § 6 Goals

1.6. Branky

8.1.019

a) *Branky musí ve svých rozměrech a v konstrukci odpovídat nákresu.*

Vnitřní rozměr (světlost) branek je 2 x 2 metry. Průměr trubek je v rozmezí 3 - 5 cm.

8.1.020

b) Branky jsou opatřeny sítí (nepoužívat drátěné pletivo).

Velikost ok sítě musí být taková, aby neprošel míč.

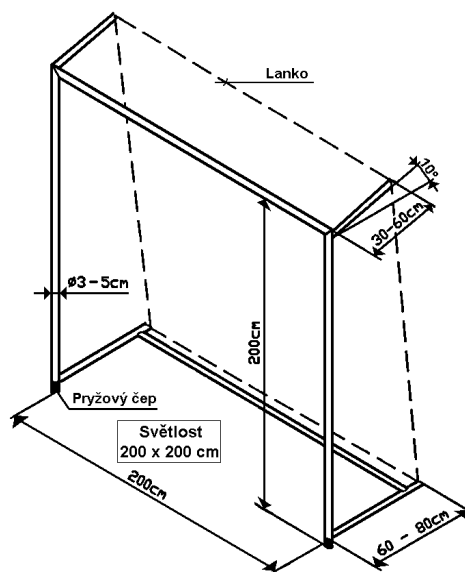
Upevnění sítě nesmí být nebezpečné a být tak příčinou pro možné zranění (lankové spojky).

8.1.021

c) Branky nesmějí být pevně zakotveny v podlaze.

8.1.023

- d) **Následující nákrres je doporučená konstrukce branek.**
Nákres - branka kolové



Chapter I - § 7 Ball (ve znění v anglickém jazyce chybně označeno jako § 8)

1.7. Míč

8.1.024

Povrch míče musí být zhotoven z látky a musí mít průměr 17–18 cm s celým kulovým tvarem.

Hmotnost musí být nejméně 500 gramů – nejvýše 600 gramů.

Zda je míč ještě použitelný rozhoduje rozhodčí.

Chapter I - § 8 Clothing

1.8. Oblečení hráčů

8.1.025

- a) Dres sestává z trikotu, trenýrek nebo cyklistických kalhot. Tričko nesmí být nošeno volně přes kalhoty (nebezpečí úrazu). Jednodílný závodnický úbor je povolen. Při použití kalhot se šlemi je povoleno nosit přiléhavé tričko přes kalhoty. Oba hráči družstva musí mít stejný dres.

8.1.026

- b) Musí být používána sportovní obuv. Povinné jsou podkolenky nebo štulpny dosahující až pod kolena.

8.1.027

- c) Sportovní obuv musí chránit kotníky nebo musí být používány chrániče kotníků a doporučeny jsou chrániče holení.

8.1.028

- d) Jsou povoleny rukavice i čelenky a je povoleno použití cyklistické přilby.

8.1.029

- e) Je zakázáno nošení jakýchkoliv předmětů (šperky, hodinky piercing), které mohou vést k poranění. Piercing musí být případně přelepen.

8.1.030

- f) Nastoupí-li dvě družstva ve stejných dresech, nařídí se výměna dresů. Pokud není žádné z družstev ochotné změnu provést, musí rozhodnout rozhodčí losem. Vylosované družstvo musí dres vyměnit, pokud není ochotno vyhovět, prohrává utkání 0 : 5.

8.1.031

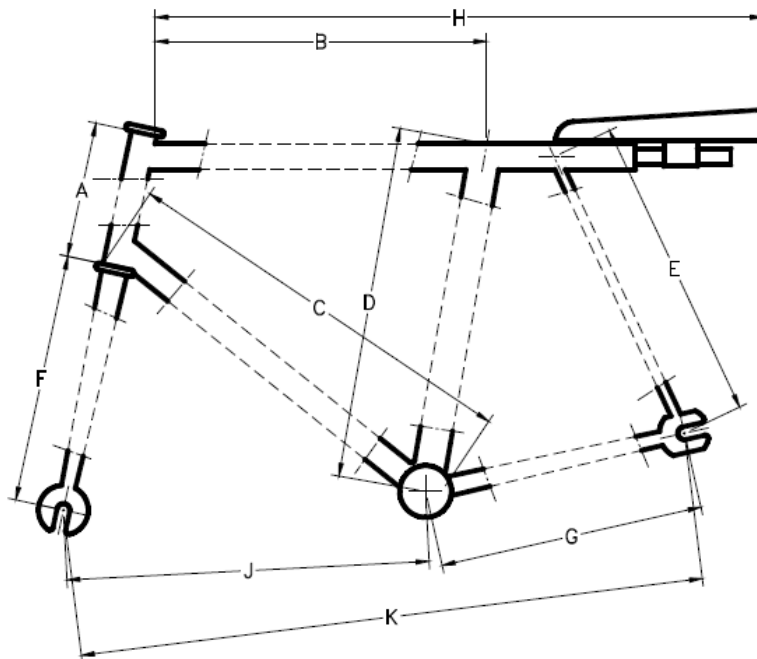
- g) Reklamy na dresech jsou povoleny v souladu se směrnicemi UCI.

Chapter I - § 9 Cycle ball bicycles

1.9. Kola

8.1.032

a) Kola musí ve své stavbě vyhovovat následujícím směrnicím:



Rozměry:	A = 150 - 180 mm	B = 395 - 455 mm
	C = 560 - 610 mm	D = 500 - 550 mm
	E = 400 - 500 mm	F = 370 - 410 mm
	G = 360 - 410 mm	H = 815 - 960 mm
	J = 530 - 580 mm	K = 920 - 970 mm

Pro menší kola mohou být rozměry upraveny v poměru k rozměru kol na odpovídající menší.

Rámové trubky mohou být kruhové, oválné a ohýbané, jejich horní mezní rozměr však nesmí překračovat 50 mm.

U spojovacích hlavic a spojů trubek nesmí být žádné zesílení nebo výplně, které by překračovaly zaoblení povrchu míče.

Nové konstrukce kol, které by vykazovaly odchylky od této normy, musí být homologovány C.C.S.

8.1.033

b) Šlapací střed: vzdálenost nejnižšího bodu předního ozubeného kolečka od země musí být nejméně 220 mm +/- 2 mm.

8.1.034

c) Kliky: délka klik od osy šlapacího středu k ose pedálu je 135 až 170 mm.

8.1.035

d) Řídítka: šířka řídítek nesmí v koncích držadel překračovat 380 mm vnějšího rozměru. Konce řídítek musí být zaoblené a uzavřené, aby nemohlo dojít k úrazům.

8.1.036

e) Sedlo: může být použito kožené nebo umělohmotné, jehož délka nesmí překračovat 300 mm a šířka 200 mm. Sedlo musí být upevněno bezprostředně nad sedlovkou (prodloužení horní rámové trubky). Horní hrana sedla může být v rozmezí od 0 do 100 mm nad horní rámovou trubkou. Bez sedla je zakázáno hrát.

8.1.037

- f) Pedály: pedály musí být potaženy gumou nebo umělou hmotou, přesahující obrys jejich kovových částí.

8.1.038

- g) Kola: přední a zadní kolo musí být stejného rozměru, ne větší než 26" a ne menší než 20". Průměry předního a zadního kola musí odpovídat normě DIN 7168 pro 26" kola a mohou se od sebe odchylovat o +/- 3 mm.
Přípustná jsou jen kola s drátěným výpletem. Nejsou povolena disková kola.

8.1.039

- h) Převod: na jedno otočení šlapacího středu musí kolo ujet nejméně 2,00 m a nejvíce 3,20 m.

8.1.040

- i) Všeobecně: nebezpečná výbava a jiné pomocné prostředky, jako výplně rámu atd., montáž opěrek nohy a jiné, nejsou dovoleny.
Přední a zadní osy a napínače řetězu musí být chráněny krycími maticemi.

Chapter I - § 10 Defects / Changing bicycle

1.10. Závady, výměna kola

8.1.041

S poškozeným, ostatní hráče ohrožujícím kolem, se nesmí pokračovat ve hře. Rozhodčí rozhodne, jestli kolo má být vyměněno a výměnu může nařídit, aby nedošlo ke zranění. Čas bude zastaven za účelem výměny a hráč si musí kolo vyměnit a ihned pokračovat ve hře. Nesmí se čekat, než si hráč kolo opraví.

8.1.042

Výměna kola musí být provedena mimo hrací plochu na vlastní brankové čáře a pouze v prostoru vyhrazeném pro doprovod (tzv. „Coaching zone“) a nesmí tím být omezován soupeř. Při nerespektování je hráč upozorněn na porušení pravidel a při opakovaném porušení následuje udělení žluté karty.
Člen doprovodu družstva nesmí v průběhu hracího času (pokud rozhodčí nepřerušil hru) vstoupit do hřiště (přes mantinel) ani nijak zvenčí zasahovat.
Stane-li se tak a nějak tímto ovlivní hru, trestá se jeho družstvo 4M úderem.

Chapter I - § 11 Planning of the games

1.11. Uspořádání soutěží

8.1.043

Způsob uspořádání soutěže a rozdělení do skupin musí být před zahájením oznámeno všem družstvům.

Chapter I - § 12 Age categories / Game time and additional playing time

1.12. Věkové kategorie, trvání utkání a nastavení času

8.1.044

- a) Hraje se v následujících kategoriích:
- | | | | | |
|----|---------------|------------------|-----------|---------|
| A. | žáci | (Schülerklasse) | do 14 let | = U 15 |
| B. | mládež | (Jugendklasse) | do 16 let | = U 17 |
| C. | junioři | (Juniorenklasse) | do 18 let | = U 19 |
| D. | mladí amatéři | (Jungamateure) | do 22 let | = U 23 |
| E. | aktivní | (Eliteklasse) | od 19 let | = Elite |

Jednotlivé kategorie se vztahují na ročník, tzn. v roce, ve kterém hráč dovrší např. 18. rok věku, smí po celý rok hrát v kategoriích U 19.

Věkové kategorie mohou být jednotlivými národními svazy dále rozděleny nebo naopak při malé účasti sloučeny.

8.1.045

- b) Trvání utkání podle věkových kategorií:
- | | |
|---------------------------|--------------|
| Elite / U 23 | 2 x 7 minut |
| junioři U 19 | 2 x 6 minut |
| mládež a žáci U 17 / U 15 | 2 x 5 minut. |

Trvání utkání může být při turnajích nebo utkáních ve skupinách zkráceno až na 2x5 minut. Doba trvání utkání se rozumí vždy ve dvou poločasech a jednou výměnou stran (dvě minuty).

8.1.046

- c) Doba trvání rozhodujících utkání je jeden poločas (bez změny stran) 1 x 7 minut, 1 x 6 minut, 1 x 5 minut (jako normální čas hry).

8.1.047

- d) Doba při změně stran nesmí přesáhnout 2 minuty. Přestupky proti tomuto nařízení se, po dvojím vyzvání družstva k nástupu ke hře, trestají napomenutím družstva (obou hráčů).

Nereagují-li hráči ani poté, provede se druhé napomenutí a utkání se tím ukončí.

8.1.048

- e) Při úmyslném zdržování při přerušení hry, zaviněném hráčem nebo družstvem, rozhodčí zastaví čas („time out“ – viz obr. 6).

Rozhodčí pak oznámí časoměřiči dobu, o kterou utkání prodlužuje (minimálně 20 sekund).

Zbývající doba trvání utkání se musí nahlas oznámit. Hlasové oznámení není nutné při elektronické signalizaci času.

Hru následně zahájí rozhodčí hvizdem píšťalky. (Hvizdem se musí zahájit i rozehra při autu.)

8.1.049

- f) Je-li trvání utkání v prvním poločase ukončeno předčasně nebo opožděně, musí se druhý poločas úměrně prodloužit nebo zkrátit.

Při rozdílnosti názorů na správný čas trvání utkání je vždy rozhodující čas měřený časoměřičem. Pro určení konce poločasu nebo utkání je rozhodující počátek hvizdu nebo jiného zvukového signálu časoměřiče.

Branky, které jsou dosaženy v omylem prodlouženém čase, se neanulují.

Je-li signál ukončení utkání dán předčasně, dohrává se zbývající čas trvání utkání po oznámení jeho délky. Při nejasnostech ohledně doby trvání utkání rozhoduje rozhodčí po dohodě s časoměřičem.

Má-li se po závěrečném hvizdu časoměřiče ještě provést úder, úder se provede a poté rozhodčí hvizdem ukončí utkání.

Chapter II GAME RULES

2. Pravidla hry

Chapter II - § 1 General rules

2.0. Všeobecná pravidla hry

8.2.001

- a) Čáry vyznačující hrací plochu jsou neutrální.

8.2.002

- b) Hráči smějí pohánět míč do soupeřovy branky úderem kolem (~~při tom musí ruce zůstat na řídkách a obě nohy na pedálech~~), jinak jde o přestupek, při tom musí aspoň jedna ruka zůstat na řídkách a jedna noha na pedálu.

Pokud tomu tak není, dosažená branka je neplatná, V tomto případě tento přestupek nevede ani k 4M úderu nebo rohového úderu.

Odražení míče od kola hráče nebo jeho těla se proto posuzuje jako platný úder.

„Hlavičky“ jsou přípustné.

8.2.003

- c) Omezování soupeře (úmyslné najíždění, strkání, přidržování nebo chytání), opírání se o brankovou tyč nebo stěnu, podpírání spoluhráče rukama nebo tělem, hlasité volání (mezi hráči družstva, mezi hráči a vedením družstva, na soupeře nebo jiné osoby), reklamování (vůči partnerovi, soupeřovi, rozhodčímu, rozhodčímu sboru, doprovodu nebo divákům) se považuje za přestupek a trestá se.

Pro názornost a pro příklad, pokud hráč útočícího týmu, nekontrolující míč, jede aktivně v přímé dráze obránce k míči a brání mu, blokuje soupeře, je toto chování považováno za přestupek a trestá se volným úderem. (od 1. 1. 2021)

8.2.004

- d) Útočit se smí pouze na míč, ne na soupeře nebo jeho kolo. Na hráče, který má míč vedle svého kola, se proto smí útočit pouze z té strany, na které má míč.

8.2.005

- e) Míč nesmí být v prostoru hřiště, stejně tak jako u mantinelu, zbytečně dlouho držen nebo pohráván, pokud tomu nezavdává důvod soupeř. Pokud hráč, aniž je omezován soupeřem, nepokračuje na vyzvání rozhodčího ve hře, dopouští se přestupku.

8.2.006

- f) **Zachytí-li se míč na kole nebo těle hráče, rozehrává se míčem rozhodčího.**

8.2.007

- g) Nepřípustné je seskočit s kola za účelem zachycení jinak nedosažitelného míče. Tento prohřešek se při jeho opakování trestá napomenutím.

8.2.008

- h) Prostor pro doprovod družstva – „Coaching zone“
Pouze dva příslušníci doprovodu družstva se mohou zdržovat po dobu běžícího času utkání za mantinelem ve vyznačeném prostoru pro doprovod - „Coaching zone“ a musí sedět na židlích.

Vstoupí-li na hrací plochu, nařídí se proti tomuto družstvu 4M úder.

Při opakování přestupku se družstvo (oba hráči) napomenou.

8.2.009

- i) Zdržování hry
Posoudí-li rozhodčí, že se některé družstvo pokouší udržet stav utkání držením míče, signalizuje vztyčením paže (viz obr. 4), tak dlouho, pokud to situace vyžaduje a vyzvou „hraj“-„play“, že jde o zdržování a že asi za 20 sekund odpíská zdržování hry. Pokud v tom družstvo pokračuje, aniž by se pokusilo změnit styl hry, dopouští se přestupku a trestá se volným úderem ze středové značky.

Chapter II - § 2 Kick off

2.1. Právo rozehry

8.2.010

Před zahájením utkání určí právo rozehry rozhodčí losem.

Vyhrávající strana rozehrává první poločas. Po změně stran zahajuje druhý poločas druhé družstvo.

Po dosažené brance má právo rozehry družstvo, které branku obdrželo.

Chapter II - § 3 Start of the match

2.2. Zahájení hry

8.2.011

- a) Míč se pokládá při začátku hry, po změně stran a po každé platné brance na středovou značku.

8.2.012

- b) Při zahájení hry v prvním i druhém poločase a po dosažené brance se mohou hráči pohybovat po celém hřišti s výjimkou soupeřova trestného území a středového kruhu.

8.2.013

Po zahajovacím hvizdu smějí rozehrávající vjet do středového kruhu k míči a rozehrávat. Rozehrávající hráč se může míče dotknout vícekrát.

Obránce smí vjet do kruhu až po dotyku míče rozehrávajícím hráčem.

8.2.014

- c) Nachází-li se při rozehře (v okamžiku dotyku hráče s míčem) hráč družstva soupeřů ve středovém kruhu, nařizuje se volný úder z místa na středovém kruhu, které je nejbližší k brance soupeře.

Rozhodčí, ale má možnost respektovat výhodu rozehrávajícího družstva, jestliže může bez narušení ve své útočné akci pokračovat.

Chapter II - § 4 Interruption / Whistling signal / Neutral ball

2.3. Přerušování hry, signály píšťalkou, míč rozhodčího (neutrální míč)

8.2.015

- a) Zahájení hry a přerušování hry oznamuje rozhodčí jedním hvizdem, dosažená branka dlouhým hvizdem.

Poločas a konec utkání oznamuje signálem časoměřič.

Rozhodčí dvojím písknutím potvrzuje ukončení hry v poločase a na konci utkání. Pro ukončení hry je ale rozhodující počátek závěrečného signálu časoměřiče.

8.2.016

- b) Rozhodčí musí hru přerušit:

- při všech přestupcích proti pravidlům,
- když míč opustí hrací plochu,
- když bylo dosaženo branky,
- když míč narazil na strop.

~~Rozhodčí musí hru přerušit a nechat nastavit čas, současně dává rozhodčí znamení rukami (viz obr. 6) a trojím krátkým písknutím:~~

Rozhodčí musí hru přerušit a nechat nastavit čas, současně dává rozhodčí znamení gestikulací „time out“ (viz obr. 6) a **znamení hvizdem:**

- když je třeba hráčům, rozhodčímu sboru nebo jiným osobám cokoliv sdělit,
- když dojde k nejasnosti o stavu utkání nebo času,
- když je zraněn hráč nebo je domněnka o jeho zranění,
- při napomínání,
- při vyloučení,
- při závadách na hřišti.

8.2.017

- c) Kvůli technické závadě na kole nebo nepořádku sportovního oděvu hráče se hra nepřerušuje.
Výjimkou jsou na hřišti ležící předměty nebo oblečení hráče odporující slušnosti.

8.2.018

- d) Jestliže je hra z jakéhokoliv důvodu přechodně přerušena, aniž míč opustil hřiště nebo aniž došlo k přestupku ze strany některého družstva, nebo při rozhodčímu ne zcela jednoznačně přehledných situacích, může nařídít rozehru míčem rozhodčího. Také při odrazu míče od stropu nebo od stropu visících zařízení a těles se nařizuje míč rozhodčího.
Míč rozhodčího se rozehrává v každém případě ze středové značky.
Hráči se musí postavit vně středového kruhu a po hvizdu směřují k míči.
Míč může být rozehrán více údery.

Chapter II - § 5 Advantage rule

2.4. Pravidlo o výhodě

8.2.019

Protože hráč, který se dopustil přestupku, nesmí ze svého přestupku nikdy dosáhnout jakékoliv výhody, nemusí rozhodčí utkání přerušovat, jestliže soupeř při tom zůstává ve výhodě nebo se do výhodné situace dostává.

Je-li ponechána výhoda, oznamuje to rozhodčí předpažením ruky – viz obr. 2. a výzvou „hraj“ („go on“). ~~Ponechanou výhodu nelze dodatečně rušit.~~

Ponechaná výhoda může být v rámci téže herní situace zrušena a hra vrácena (rozhodčí může vrátit hru ve prospěch družstva, které se neprovinilo).

Chapter II - § 6 Riding behind goal line / Permission to participate the game

2.5. Vrácení za brankovou čáru, právo znovu zasáhnout do hry

8.2.020

- a) Jestliže hráč během hry (s výjimkou přerušení hry nebo přestávky v poločase) spadne s kola, dotkne se země, opře se o hráče, zeď, mantinel, míč nebo branku, není od tohoto okamžiku oprávněn hrát.

8.2.021

- b) Aby opět dosáhl oprávnění hrát, musí zajet nebo běžet ihned za svou brankovou čáru a vrátit se do hřiště na stejné straně.
Musí přitom přejet brankovou čáru mimo trestné území aspoň jedním kolem, aby byl opět oprávněn hrát.

8.2.022

- c) Jestliže spadlý hráč narušuje nepřiměřeně **dlouhým** stáním, ležením, cloněním nebo držením soupeře průběh hry nebo se dotkne míče s úmyslem znevýhodnit soupeře, dopouští se přestupku.

8.2.023

- d) Jestliže se hráč v trestném území dotkl země nebo se opřel o branku, musí opustit trestné území a jet nebo běžet za vnější brankovou čáru, aby byl opět oprávněn hrát. Musí přitom dotykovými body obou kol opustit trestné území a je oprávněn znovu hrát, až když **přeje/ překonal** dotykovým bodem jednoho kola brankovou čáru mimo trestné území.

8.2.024

- e) Zdrží-li se spadlý hráč v trestném území, nařídí se 4M úder, jestliže se hráč nebo jeho kolo dotkne míče nebo omezí soupeře.

8.2.025

- f) Přestupky při vracení ve hřišti se trestají volným úderem, v trestném území pak 4M úderem.

Chapter II - § 7 Scoring a goal

2.6. Platná branka

8.2.026

- a) Branky je dosaženo, jestliže míč překročil brankovou čáru. Když se míč kutálí po zemi, musí svým stykovým bodem se zemí překročit zadní okraj brankové čáry. To platí i pro míč, který ve vzduchu překročil brankovou čáru. (Viz obr. 1.)
Branka je platná i tehdy, když střílející hráč po úderu s kola spadne.

8.2.027

- b) Posune-li se branka během hry ze své správné polohy, není pro uznání platné branky směrodatná branková čára, ale myšlená spojnice brankových tyčí. Překročí-li míč myšlenou spojnicí tyčí, je branky dosaženo.

8.2.028

- c) Úder míče nebo sražení míče do vlastní branky se vždy počítá jako branka ve prospěch soupeře.

8.2.029

~~d) Jestliže v důsledku přestupku soupeře proti pravidlům nebo z jiných příčin nedojde k jinak jisté brance, nesmí se nikdy rozhodnout, že branka platí. Pokud brance zabránil přestupek, nařídí se volný úder, při přestupku v trestném území 4M úder.~~

8.2.029 (původně 8.2.030 – následující body přečíslovány)

- d) Po neplatné brance nebo neuznané brance se staví míč na pravou rohovou značku a odtud se pokračuje ve hře. (Viz obr. 5. – **gestikulací směrem na rohovou značku.**)

Chapter II - § 8 Out ball

2.7. Aut

8.2.030

- a) Když míč opustí na podélné straně hřiště tím, že se překulí nebo přeletí přes mantinel, hra se přerušuje. Míč rozhodčí postaví 1 m od mantinelu v místě, kde míč hřiště opustil. Rozehrává družstvo, které aut nezavinilo.
Protihráči musí být nejméně 2 m od míče, když se s ním bez hvizdu rozhodčího pokračuje ve hře.
Je-li soupeř při rozehrání blíže k míči než 2 m, nařídí se proti němu volný úder.

8.2.031

- b) Když dopraví míč za brankovou čáru (vedle branky) útočící družstvo, musí rozhodčí hru přerušit a míč postavit na rohovou značku na té straně hřiště, na které míč přešel do autu. Rozehrává bránící se družstvo.

8.2.032

- c) Aut může být rozehrán více dotyky rozehrávajícího hráče.

8.2.033

- d) Aut postranní ani vedle branky se po uplynutí hracího času již nerozehrává.

Chapter II - § 9 Corner ball

2.8. Roh

8.2.034

- a) Když se míč dostane za vlastní vnější brankovou čáru (vedle branky) po dotyku vlastního hráče nebo jeho kola, musí rozhodčí hru přerušit a postavit míč na příslušné straně na rohovou značku.
Rohový úder se rozehrává na hvizd rozhodčího poté, co hráči zaujali správné postavení.

8.2.035

- b) Při provádění rohového úderu musí být hráč hájící branku (brankář) oběma koly ve svém trestném území a jeho spoluhráč (přední hráč) musí být za středovou čárou na opačné straně, než na které je prováděn úder.
Za čárkovaným obranným územím pro něj platí odstup 4 m od míče.

Středovou čáru smí přejít a brankář smí opustit trestné území až po provedení úderu. Rozehráno je, jakmile se rozehrávající hráč po hvizdu rozhodčího dotkne míče. Druhý hráč družstva provádějícího úder nesmí být v soupeřově trestném území, ani na protilehlé straně hřiště uvnitř soupeřova obranného území.

Středová čára mezi značkou 4M úderu a středem trestného území i ve svém myšleném prodloužení do trestného území se považuje za "zed". To znamená, že před provedením úderu nesmí přes tuto "zed" přesahovat ani útočník, ani obránce.

Není rozhodující stykový bod kola se zemí, ale žádná z nejméně vyčnívajících částí kola ani těla nesmí ani na zemi, ani ve vzduchu přes tuto „zed“ přesahovat.

8.2.036

- c) Rohový úder smí být zahrán jediným dotykem. Rozehraný míč, odražený od branky nebo od mantinelu neopravňuje úder provádějícího hráče k druhému úderu, dokud se míče nedotkl jiný hráč.

8.2.037

- d) Rohový úder se musí provádět i tehdy, když před jeho provedením uplynul čas (poločas nebo utkání). Rohový úder prováděný po uplynulém čase může být uznán za platnou brankou jen, dosáhne-li míč branky přímo z úderu nebo v důsledku chybného zákroku brankaře. Oba na úderu nezúčastnění hráči se nesmějí při provádění úderu po čase nijak zúčastnit, ani klamně.

8.2.038

- e) Rohový úder prováděný po uplynulém čase řádně odvrácený za vnější brankovou čáru neopravňuje k nařízení dalšího rohového úderu. Za neregulérní hájení branky se nařídí a provede 4M úder.

Chapter II - § 10 Goal defence

2.9. Hájení branky

8.2.039

- a) Všechny přestupky brankáře uvnitř trestného území musí být trestány 4M úderem.

8.2.040

- b) Branku může hájit střídavě kterýkoliv z obou hráčů. Nachází-li se branku hájící hráč (brankář) v trestném území, pak smí odvracení probíhat jen, když jsou obě nohy na pedálech. Nachází-li se současně předním a zadním kolem v trestném území, pak smí k odvracení použít i rukou.

8.2.041

- c) Brankářem zachycený (držený) míč nesmí být odhozen za čárkované obranné území a musí se do tří sekund opět dotknout země. Nesmí také být hozen spoluhráči mimo obranné území např. na hlavu, tělo nebo kolo. Dopadne-li zachycený a odhozený míč regulérně do obranného území a pak se překulí přes čáru obranného území, není to přestupek.

8.2.042

- d) Odražení (vyražení) míče (i opakovaně) rukama za obranné území je dovoleno, jestliže předtím nebyl míč držen jednou nebo oběma rukama.

8.2.043

- e) Míč odvrácený rukama, který se po dopadu na zem, ať do obranného území nebo mimo ně, kutálí dál, může vést k platné brance jen tehdy, když byl regulérně odvrácen a dotkl se ho ještě jiný hráč. Rukou tedy nelze branku dát, s výjimkou vlastní branky při chybném zákroku brankáře.

8.2.044

- f) Brankář smí, poté co míč zachytil, míčem jednou udeřit o zem a opět ho chytit do rukou. Poté musí být míč odhozen nebo zahrán.

Chapter II - § 11 Penalty area

2.10. Trestné území

8.2.045

- a) V průběhu hry se smí v trestném území zdržovat vždy jen jeden hráč téhož družstva jako brankář.
Hráč je v trestném území, jestliže se země v trestném území dotýká některá část jeho kola nebo těla.

8.2.046

- b) Z útočícího družstva smí v průběhu hry vjet do soupeřova trestného území také jen jeden hráč, a to jen tehdy, když se v trestném území již nachází míč.
Hráč je v soupeřově trestném území, jestliže se země v trestném území dotýká některá část jeho kola nebo těla.
Jestliže hráč „vyloví“ z trestného území míč, ležící tam na zemi, dotýká se trestného území. Prodloužené trestné území (vytažený polokruh) nepatří k trestnému území.

8.2.047

- c) Pokud se nachází útočící hráč v trestném území soupeře tím, že byl míč z trestného území vyražen, není to přestupek, když se míč pohybuje směrem od branky a brankář není útočником nijak omezován.
Dostane-li se k míči jeden z útočících hráčů, není to výhoda a píská se „bez míče“, volný úder z průsečíku středové čáry a trestného území.
Útočící hráč, který zůstal v trestném území je oprávněn hrát až, když se nachází opět zcela mimo trestné území.

8.2.048

- d) Usoudí-li rozhodčí na přestupek, trestá se též volným úderem z průsečíku středové čáry a trestného území. („Bez míče.“)

8.2.049

- e) Když jsou oba hráči útočícího družstva v soupeřově trestném území, i když je tam míč, nařizuje se též volný úder z hranice trestného území. Míč rozehrává na hvizd rozhodčího jeden z hráčů bránícího se družstva. Musí být rozehráno jedním dotykem.

8.2.050

- f) Brankoviště (prostor v brance) je součástí trestného území.

Chapter II - § 12 Free kick

2.11. Volný úder

8.2.051

- a) Volný úder je trestem za přestupky, k nimž došlo mimo trestné území. Rozhodčí položí míč na místo, na kterém k přestupku došlo, nejméně 1 metr od mantinelu.

Poté co jsou hráči provinivšího se družstva vzdáleni nejméně 4 metry od míče, rozehrává míč po hvizdu rozhodčího družstvo soupeřů.

Porušením pravidel je nedodržení této vzdálenosti od míče a není při tom rozhodující, zda se bránícího hráče míč dotkne nebo nedotkne (*viz obr. 3 — odstup 4 m*).

Až do provedení roze hry, tzn. do doby dotyku míče rozehrávajícím hráčem, musí být tato čtyřmetrová vzdálenost dodržena.

Při provádění volného úderu ze vzdálenosti menší než 4 metry od branky, musí stát brankář před zapískáním v trestném území rovnoběžně s brankovou čarou, maximálně ve vzdálenosti 15 cm od čáry.

Volný úder musí být zahrán jediným úderem, před druhým dotykem se musí nejdříve dotknout míče jiný hráč nebo jeho kolo. Dotyk branky nebo mantinelu neopravňuje k druhému úderu.

8.2.052

- b) Volný úder musí být proveden i po uplynutí regulérního času (poločasu nebo utkání). Provádí se ještě „poslední úder“.
- Po uplynulém čase prováděný volný úder může vést k platné brance jen tehdy, když se míč dostane do branky přímo úderem nebo chybným zásahem brankáře.
- Po uplynulém čase řádně odvrácený volný úder, sražený za brankovou čáru, se již netrestá rohovým úderem.
- Oba na úderu nezúčastnění hráči se nesmějí při provádění úderu po čase nijak zúčastnit, ani klamně.
- Za neregulérní hájení branky se nařídí a provede 4M úder.

Chapter II - § 13 Penalty kick

2.12. 4M úder

8.2.053

4M úder je trestem za:

- a) přestupky proti pravidlům ve vlastním trestném území:
hráč je v trestném území, jestliže částí svého kola nebo těla je na zemi v trestném území. Také když se při dotyku s trestným územím současně dopustí přestupku i mimo trestné území, nařizuje se 4M úder.
- b) za následující přestupky mimo trestné území:
- ~~Když hráč hrubým přestupkem omezí soupeře, např. když do něho najede nebo ho strhne z kola.~~
1. Jestliže hráč, který nemá možnost dosáhnout na míč, zastaví svého soupeře s úmyslem zabránit gólu nemilosrdným faulem (např. i faulem protihráče, který míč nedrží). (od 1. 1. 2021)
 - ~~Když hráč, který není již oprávněn hrát, soupeře nebo míč během, skokem nebo jízdou omezuje nebo zadrží.~~
~~Výklad k b) 2. Když tento hráč vědomě opustí „pevný stoj“, aby provedl přestupek proti pravidlům.~~
2. Když hráč, který není již oprávněn hrát, úmyslně opustí „pevný stoj“, chůzí, během, skokem nebo jízdou zabráni soupeři pokračovat ve hře nebo zadrží míč.
Totéž platí i při přestupku s kolem.
 - Úmyslné zahrání rukou mimo trestné území.
 - Úmyslné odtažení nebo posunutí branky hráčem nebo osobou doprovodu.
 - Když se hráč oddělí od kola a úmyslně zachytí/odrazí míč nebo omezuje soupeře.
 - Když je hráč, připravený ke střele do prázdné branky, soupeřem faulován.

8.2.054

- c) Při provádění 4M úderu se musejí všichni hráči, kromě brankáře a střilejícího, zdržovat za značkou 4M úderu, z níž bude úder prováděn.
- Po hvizdu rozhodčího musí být míč vystřelen přímo na branku.
- Oba na úderu nezúčastnění hráči se nesmějí rušivě ani klamně, nijak podílet.
- Protihráč musí dodržovat minimální vzdálenost 4 metry od značky 4M úderu a smí se zdržovat jen na protilehlé straně hřiště, než ze které najíždí střilející hráč.
- Oba na úderu nezúčastnění hráči smějí zasáhnout do hry až po dotyku míče.
- Když se brankářův spoluhráč dopustí přestupku proti těmto pravidlům, nařídí se opakování 4M úder.
- Když se dopustí přestupku proti těmto pravidlům spoluhráč střilejícího, nařídí se proti němu volný úder.

8.2.055

- d) 4M úder smí být hrán jen jediným dotykem, a to přímo na branku. Projetí kolem míče nebo zastavování při nájezdu na míč není dovoleno. Tyto přestupky se trestají volným úderem. Odražení míče od konstrukce branky neopravňuje k druhému úderu.

8.2.056

- e) Obrana při 4M úderu se provádí tak, že se brankář postaví před hvizdem rozhodčího oběma koly bezprostředně vedle brankové čáry, maximálně 15 cm před ní. Toto svoje postavení smí změnit až po provedení 4M úderu. Při přestupku proti tomuto pravidlu se musí 4M úder opakovat.

8.2.057

- f) 4M úder musí být proveden, i když uběhl čas poločasu nebo utkání. Když zazní závěrečný hvizd před provedením úderu, musí rozhodčí, když je brankář připraven, provedení zapískat. Když zazní závěrečný signál během letu míče, ale míč ještě nedosáhl brankové čáry, není platná branka a úder se neopakuje. 4M úder prováděný po uplynutí času, může být uznán za platnou branku jen tehdy, je-li dopraven míč do branky bez přičinění hráčů na úderu nezúčastněných. Za hráče na úderu zúčastněné se považují brankář a střelící. Druhý úder po odražení míče již střelící nesmí provést. Je-li 4M úder, prováděný po uplynutí času, regulérně odvrácen za vnější brankovou čáru, neopravňuje to k nařízení rohového úderu. Při neregulérním hájení branky se nařizuje nový 4M úder, pokud při tom nebylo dosaženo branky. Při neregulérním provádění úderu po uplynulém čase, např. zastavováním při nájezdu apod., se provádějící již netrestá. 4M úder se však již neprovádí a hra končí.

Chapter II - § 14 Whistle signals

2.13. Signály píšťalkou

8.2.058

- a) Zahájení hry, roh, 4M úder, volný úder a míč rozhodčího se rozehrávají na hvizd rozhodčího. Rohový, 4M úder a volný úder smějí být zahrány jen jediným úderem. Před dalším dotykem téhož hráče se míč musí dotknout jiného hráče nebo jeho kola. Po provedení úderu jsou všichni ostatní hráči opět oprávněni hrát.

8.2.059

- b) Jestliže rozehry, prováděné na hvizd rozhodčího, jsou rozehrány před hvizdem, musí být opakovány.

8.2.060

- c) Při postranním autu nebo autu za vedlejší brankovou čáru se hra odpíská. Rozhodčí musí míč ihned postavit a ihned jím může být zahráno bez pískání. Povolení hry není vázáno připraveností brankáře, může se hrát ihned.

8.2.061

- d) Při všech přestupcích proti pravidlům musí rozhodčí jednoznačně ukázat, proti komu je úder nařízen. Jednoznačné ukazování rukou je nutné i při autech a rozích.

8.2.062

- e) Volný a 4M úder, roh a míč rozhodčího se píská, jakmile hráči zaujali předepsané odstupy.

2.14. Námitky, nepřístojné chování, hrubé nespportovní chování

8.2.063

- a) ~~Jestliže se hráč nebo družstvo chovají nepřístojně, rozhodčí je napomene (žlutou kartou).~~

Při nepřístojném chování hráče nebo družstva, rozhodčí hráče **verbálně napomene** nebo napomene (žlutou kartou).

Nepřístojné chování je i mimo jiné:

- když hráči opakovaně kritizují rozhodnutí rozhodčího,
- když jsou vyvoláni rozeprě se spoluhráčem, soupeřem, rozhodčím sborem nebo diváky,
- když hráči opakovaně neoprávněně protestují zdvižením ruky,
- když se opakovaně vyskytují úmyslné přestupky proti pravidlům,
- když hráči bez oprávněného důvodu přestanou hrát nebo opustí hřiště.

8.2.064

- b) Je-li utkání opakovaně rušeno doprovodem ~~nebo příznivci~~ některého družstva s cílem dosáhnout výhody pro toto družstvo nebo nevýhody pro soupeře, nebo je-li rozhodčí **opakovaně neustále** nevhodně kritizován, má rozhodčí právo hru přerušit, nechat zastavit čas a provinilce **usměrnit napomenout**.

~~Rozhodčímu přísluší i právo takto se provinivší příznivce nebo členy doprovodu po dobu trvání tohoto utkání vykázat z haly.~~

Rozhodčí má právo takto se provinivší členy doprovodu potrestat červenou kartou. (Červená karta = vykázání z haly pro toto utkání.)

8.2.065

- c) Při napominání se hra přeruší, nechá se zastavit čas (viz obr. 6) a zúčastněným se napomenutí oznámí ukázáním žluté karty.

Důvod napomenutí, a kterému hráči je určeno, musí rozhodčí nahlásit rozhodčímu sboru.

Rozhodčí sbor musí napomenutí i zbývající čas utkání ohlásit.

Poté se na písknutí ve hře pokračuje.

8.2.066

- d) Jestliže chování hráče vyvolá další napomenutí v témže utkání, napomene se nejprve podle bodu 2.14 c) (8.2.065) žlutou kartou. Následovně mu rozhodčí ukáže červenou kartu, čímž je vykázán ze hřiště. Utkání je hodnoceno jako prohrané 0 : 5, pokud výsledek v té době nebyl příznivější pro soupeře.

8.2.067

- e) Při hrubém nespportovním chování se hráči, bez předchozího varování nebo napominání, ukáže červená karta.

Hrubé nespportovní chování je např.:

→ ~~když ke hře oprávněný hráč soupeři zabráni hrubým přestupkem, např. jej porazí, strhne z kola „faul-záchranná brzda“;~~

→ **když hráč, který násilně zastaví nebo zadrží soupeře, nemá možnost dosáhnout na míč a vědomě si uvědomuje riziko, že způsobí protihráči zranění, (od 1. 1. 2021)**

- hození kola,
- násilnosti vůči hráčům, funkcionářům nebo divákům,
- urážka rozhodčího,
- hození nebo střelení míče na rozhodčího,
- úmyslné najetí nebo vražení do rozhodčího.

Toto přerušené utkání je hodnoceno jako prohrané 0 : 5, pokud výsledek v té době nebyl pro soupeře příznivější.

8.2.068

- f) Napomenutí hráče se vždy trestá žlutou kartou.

Chapter II - § 16 Injuries and suspension of players and teams

2.15. Zranění a vyloučení hráčů nebo družstev

8.2.069

Jestliže družstvo nenastoupí nebo nastoupí opožděně a při vyloučení družstva platí následující nařízení:

8.2.070

- a) V zásadě je každé utkání, při jehož zahajovacím hvizdu není družstvo na hřišti přítomno oběma hráči, prohrané 0 : 5.

8.2.071

- b) Při určování pořadí utkání je rozhodčímu sboru dovoleno brát ohled na družstva, která se zjevně nezaviněně nedostavila včas.

8.2.072

- c) Družstvo, které se nedostaví včas, zůstává v turnaji, pokud nejsou odehrána utkání kola. Utkání podle pořadí utkání již prošlé se však považují za prohrané 0:5.

8.2.073

- d) Je-li družstvo vyřazeno, protože se nezúčastnilo turnaje nebo hracího dne, považují se všechna utkání ve prospěch soupeřů jako vyhrané 5 : 0.

8.2.074

- e) Po vykázaní ze hřiště, podle bodu 2.14 d) (8.2.066), může dotyčný hráč nastoupit do dalšího utkání.

8.2.075

- f) Po vykázaní ze hřiště, podle bodu 2.14 e) (8.2.067) následuje automaticky zákaz startu v následujících dvou mistrovských utkáních.
Při závažném přestupku může být proti provinilému provinilým zavedeno řízení u příslušného svazu (výboru, odborné komise nebo sportovního soudu).
Za vyloučeného hráče může v následujícím utkání nastoupit oprávněný náhradník.

8.2.076

- g) Při vyloučení obou hráčů družstva, podle 2.14 e) (8.2.067), z turnaje se všechna utkání družstva anulují. Družstvo nemá nárok na umístění ani cenu.

8.2.077

- h) Při vyloučení obou hráčů družstva, podle bodu 2.14 e) (8.2.067), v jednom hracím dni (kole) běžícího mistrovství se odehraná utkání počítají podle dosaženého výsledku. Neodehraná utkání se počítají jako prohry 0 : 5.

8.2.078

- i) Je-li družstvo vyřazeno pro zranění, onemocnění nebo nepřítomnost náhradníka z turnaje, počítají se odehraná utkání podle dosaženého výsledku a neodehraná utkání jako prohry 0 : 5.

8.2.079

- j) **Postup při zranění**

Jestliže hráč zvednutím ruky signalizuje zranění, může rozhodčí hru přerušit. Pozná-li, že toto zranění není jednoznačné, může zvednutím ruky naznačit, že signalizaci hráče bere na vědomí, ale nemusí tím být donucen hru přerušit. Rozhodčí musí posoudit, nakolik je signalizované zranění předstírané, např. když současně má hráč závadu na kole. V tomto případě hru nepřeruší.

Usoudí-li rozhodčí, že jde o zranění, přeruší hru, nechá zastavit čas, dá pokyn vedoucímu družstvu a/nebo lékaři, že nyní mohou vstoupit do hřiště.

Vstoupit na hrací plochu mohou pouze jeden odpovědný vedoucí, lékař nebo zdravotník. Vstoupí-li vedoucí družstva nebo lékař před pokynem rozhodčího do hřiště, družstvo je potrestáno 4M úderem.

Během tohoto přerušení kvůli zranění mohou být kola opravována za mantinelem v prostoru pro doprovod („Coaching zone“).

Brankovní rozhodčí musí tento postup přesně sledovat, případné přestupky, proti tomuto pravidlu mohou usměrnit nebo vysvětlit.

8.2.080

Jestliže se hráč vážněji zranil a rozhodčí se přesvědčil o tom, že hráč nebude schopen pokračovat ve hře, nastoupí náhradník. Hra musí pokračovat do povolené doby přerušení (5 minut). Ve zvláštních případech může rozhodčí tuto dobu přerušení prodloužit až na 10 minut.

Zraněný hráč může po ohlášení rozhodčímu nebo hlavnímu rozhodčímu opět nastoupit v dalších utkáních.

Je-li tentýž hráč podruhé nahrazen náhradníkem, nemůže již nastoupit.

Jeden z kmenových hráčů družstva musí vždy zůstat ve hře.

Žádný jiný hráč nesmí během přerušení kvůli zranění opustit hrací plochu.

Vedoucí soupeřova družstva nesmí během tohoto přerušení vstoupit na hřiště, musí zůstat za mantinelem ve vymezeném prostoru pro doprovod („Coaching zone“).

Chapter III RESULTS / CLASSIFICATION BY POINTS / OBJECTIONS

3. Výsledky, hodnocení, námítky

Chapter III - § 1 Results

3.1. Výsledky

8.3.001

Každý platný úder do branky se počítá jako dosažená branka.

8.3.002

Po každé dosažené brance, v poločase a po ukončení utkání se musí nahlas oznámit stav.

8.3.003

Zapisovatel zaznamenává písemně dosažené platné branky.

Na ukazateli se má hráčům a divákům oznamovat stav hry.

8.3.004

Vítězem utkání je družstvo, které dosáhlo více branek. Jestliže obě družstva dosáhla stejného počtu branek, je výsledek nerozhodný.

Chapter III - § 2 Classification by points

3.2. Hodnocení

8.3.005

Za vítězství se počítají **tři** body ve prospěch vítěze.

Nerozhodný výsledek se počítá jako jeden bod pro obě družstva.

Prohra znamená 0 bodu pro prohrávající družstvo.

8.3.006

Pořadí v soutěži se určuje podle součtu bodů, které družstva získala.

8.3.007

Když se hrají vyřazovací a jiná utkání, počítají se body jen pro odpovídající kolo.

Mohou se ale také sčítat, např. body z předkol, odvet nebo více kol, dohromady.

8.3.008

Konečným vítězem je družstvo, které získalo nejvíce bodů.

Chapter III - § 3 Ties / Final matches

3.3. Rovnost bodů / rozhodující utkání

8.3.009

a) Hrací dny nebo jednotlivá kola dlouhodobé soutěže.

Pro určení pořadí v kole je při rovnosti bodů rozhodující brankový rozdíl.

Brankový rozdíl se vypočte, když se od vstřelených branek odečtou obdržené branky.

Výsledek tedy může být kladný, záporný nebo nulový.

Při shodném brankovém rozdílu je lepší družstvo, které vstřelí více branek.

Je-li i zde shoda, musejí se hrát rozhodující utkání podle bodu 1.12. c) (8.1.046), pokud jde o postup nebo sestup do jiné soutěže.

8.3.010

b) Finálové kolo při mistrovstvích, národních a mezinárodních turnajích.

Přicházejí-li v úvahu na vítězství dvě družstva se stejným bodovým ziskem, sehrají spolu rozhodující utkání podle bodu 1.12. c) (8.1.046).

Když ten skončí nerozhodně, provedou se 4M údery podle bodu 3.4. (§ 4)

Přicházejí-li v úvahu na vítězství více družstev se stejným bodovým ziskem, vyhodnotí se vzájemná utkání těchto družstev. Ta dvě družstva, která z těchto družstev mají z tohoto porovnání nejvíce bodů, sehrají spolu rozhodující utkání podle bodu 1.12.c) (8.1.046).

Když ten skončí nerozhodně, provedou se 4M údery podle bodu 3.4. (§ 4)

Přicházejí-li v úvahu na vítězství více družstev se stejným bodovým ziskem po bodovém vyhodnocení jejich vzájemných utkání, určí se dvě nejlepší družstva podle nejlepšího brankového rozdílu z jejich vzájemných utkání. Je-li i ten stejný, jsou nejlepší dvě družstva s nejvíce nastřílenými brankami.

Ta pak hrají rozhodující utkání podle bodu 1.12.c) (8.1.046).

Když je i brankové hodnocení stejné u více družstev, použije se k určení nejlepšího brankový výsledek z celého turnaje.

Dvě družstva s největším brankovým rozdílem nebo pak s nejvíce nastřílenými brankami sehrají rozhodující utkání podle bodu 1.12.c) (8.1.046).

Když rozhodující utkání skončí nerozhodně, provedou se 4M údery podle bodu 3.4. (§ 4).

Pouze v případě, že po závěrečném kole je podle postupu uvedeného hodnocení stále více než dvě družstva shodných, sehrají tato všechna družstva vzájemné rozhodující utkání každý proti každému.

Pořadí těchto utkání se určí losem, stejně tak jako i právo rozehry.

Družstvo, které získá v těchto rozhodujících utkáních nejvíce bodů je vítězem.

Když po těchto rozhodujících utkáních zůstanou dvě nebo další družstva bodově vyrovnaná, provedou se 4M údery podle bodu 3.4. (§ 4).

Za vyhranou střelbu 4M úderů získává družstvo tři body.

Družstvo s největším bodovým ziskem je vítězem.

Když i zde dojde k rovnosti bodů je vítězem družstvo, které při 4M úderech má nejlepší brankový rozdí, případně pak nejvíce vstřelených branek.

Když ani po tomto hodnocení není rozhodnuto, pokračuje se ve 4M úderech po jedné střele každého družstva až do dosažení rozhodného výsledku.

Družstva, která se podílela na rozhodujících utkáních, jsou v konečném umístění zařazena podle výsledků těchto utkání.

Družstva, která nehrála o vítězství, se umísťují podle svého bodového zisku brankového rozdílu, resp. více nastřílených branek.

Je-li ve všem shoda, rozhoduje vzájemné utkání, a pokud bylo nerozhodné, musí se sehrát rozhodující utkání, jde-li o postup nebo sestup.

8.3.011

c) Mistrovství světa, kontinentu, světový a kontinentální pohár.

U těchto soutěžích se o medaile bojuje stejně, jak určuje bod 3. 3. b) (8.3.010).

Družstva, která se umístí na místech bez medaile, se hodnotí podle získaných bodů, brankového rozdílu, více vstřelených branek.

Při rovnosti rozhoduje jejich vzájemné utkání a bylo-li nerozhodné, musí sehrát rozhodující utkání.

Chapter III - § 4 Penalty kicks

3.4. Provádění 4M úderu

8.3.012

Když jsou po odehraných rozhodujících utkáních dvě nebo více družstev se stejným bodovým ziskem, musí se provést 4M údery.

Při prvním střelení 4M úderů musí každý z hráčů zúčastněných družstev provést dva 4M údery na soupeřovu branku.

8.3.013

Rozhodčí určí losem zahajující družstvo, každé z družstev oznámí svého zahajujícího hráče, pak se střídavě provádějí údery.

Střílející musí ve stejném pořadí střílet vždy své dva míče na branku soupeře.

Brankař v družstvu se může střídát.

8.3.014

Vítězné družstvo získává **tři** body.

Když po 4M úderech nedošlo k rozhodnutí, pokračuje se po jednom 4M úderu za každé družstvo až do rozhodnutí.

Chapter III - § 5 Objections

3.5. Námitky / směrnice UCI

8.3.015

a) Nelze mít námitky proti rozhodnutí rozhodčího o dějích na hřišti nebo o jeho rozhodnutích na základě úvahy.

Stejně tak nejsou přípustné námitky proti nasazení rozhodčích.

8.3.016

b) Námitky proti skupinám, zařazení do skupin, pořadí utkání, program soutěže apod., musí být vzneseny bezprostředně po jejich obdržení.

8.3.017

c) Námitky proti hřišti, míči, brankám apod., musí být vzneseny před zahájením hry.

3.6. Zobrazení gestikulace rozhodčího

OBR. 1
Platná branka



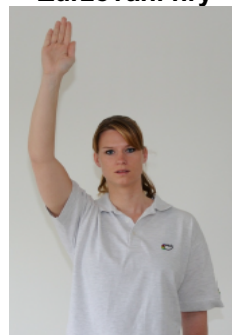
OBR. 2
Výhoda



~~OBR. 3~~
~~Odstup vzdálenost~~ ZRUŠENO



OBR. 4
Zdržování hry



OBR. 5
Neplatná branka



OBR. 6
Zastavení času (time out)

