



Pravidla malého fotbalu

Tyto pravidla malého fotbalu jsou platná od 20. 10. 2010

Aktualizace bodu 6. dne 28. 4. 2009

Aktualizace bodu 16. dne 26.8.2009

Aktualizace bodu 13. dne 30.9.2009

Nové body 20,21,22,23 a aktualizace bodů 3,5,7. dne 20.10.2010

Aktualizace bodu 18. dne 4.3.20011

Aktualizace bodů 6, 20 a 21. dne 20.9.20011

OBSAH :

1. Hrací plocha	3
2. Míč	3
3. Počet hráčů	3
4. Výstroj hráčů.....	4
5. Hlavní rozhodčí.....	5
6. Asistenti rozhodčího	6
7. Délka hry	8
8. Zahájení hry	8
9. Míč ve hře a mimo hru	8
10. Dosažení branky.....	9
11. Volný kop	10
12. Pokutový kop	11
13. Autový kop	11
14. Výhoz nebo výkop od branky.....	12
15. Rohový kop	12
16. Vyloučení hráče (ČK)	13
17. Skluz	13
18. Hra brankáře	14
19. Povinnosti a práva kapitána	14
20. Registrace a soupisky mužstev.....	14
21. Přestup hráčů	15
22. Průběh soutěže:	15
23. Určení konečného pořadí tabulky	15

1. Hrací plocha

Rozměry

Hřiště má tvar obdélníku, to znamená, že délka hrací plochy musí být větší než její šířka. Délka je 40m, šířka 20m

Pokutové území

Má tvar obdélníku a je totožné s pokutovým územím. Vyznačené je čarami - jeho šířka je 3 m na každou stranu od brankové tyče a hloubka směrem do hřiště je 7 m

Branky

Jsou umístěny na brankové čáře v jejím středu (zároveň uprostřed brankoviště). Hraje se na malé branky – tj. házenkářské.

Pokutový kop

Se zahrává ze značky ve vzdálenosti 7 m od středu branky.

Zóna střídání

Tři metry na od středu hřiště pod časomírou na každou stranu

2. Míč

Velikost

Míč pro MLMF.cz je shodný s míčem na fotbal velikosti 5, není-li k dispozici, může být i míč velikosti 4.

Výměna míče v průběhu hry

Míč nemůže být bez povolení rozhodčího měněn v průběhu hry. O způsobilosti míče a o jeho výměně rozhoduje vždy rozhodčí (schvaluje používání většího počtu míčů pro utkání vždy před jeho začátkem, např. pro plynulejší průběh hry).

3. Počet hráčů

1. Hry se zúčastňují dvě mužstva. Každé mužstvo má nejvíce pět hráčů, z nichž jeden musí být brankář.
2. Při zahájení zápasu musí být minimální počet hráčů čtyři (3 + 1), maximální počet není omezen (na střídačce)
3. Počet střídání během hry není omezen, kromě výměny brankáře, který může být vystřídán pouze, když míč není ve hře. Hráč, který byl vystřídán, se může vrátit na hřiště jako náhradník za jiného hráče.

4. Střídá se tzv. „**letným**“ způsobem, tj. i když je míč neustále ve hře a to za podmínek:
 - a) hráč opouštějící hřiště, tak učiní u postranní čáry přechodem přes úsek nazvaný zónou pro střídání
 - b) hráč vstupující na hřiště, tak také učiní z tzv. zóny střídání, ale ne dříve, dokud hráč opouštějící hřiště úplně nepřejde pomezí čáry
 - c) střídání je dokončeno, když náhradník vstoupí na hřiště, od této chvíle se stává hráčem a hráč, kterého nahrazuje, přestává být hráčem a stává se náhradníkem
5. Brankář si může vyměnit své místo s jakýmkoli jiným hráčem za předpokladu, že v každém takovém případě je nejdříve požádáno o schválení rozhodčího a také za předpokladu, že změna bude provedena v průběhu přerušení hry. K výměně brankáře může dojít maximálně jednou za zápas s výjimkou zranění brankáře.
6. Minimální počet hráčů jednoho týmu na hřišti jsou čtyři (3 hráči v poli +1 brankář). Klesne-li počet hráčů na 3 (2+1), zápas musí být ukončen a kontumován v neprospěch týmu, kterému počet hráčů klesl pod tuto hranici
7. Jestliže v průběhu „letného“ střídání vstoupí náhradník na hřiště dříve, nežli jej střídaný hráč úplně opustí, rozhodčí hru přeruší. Vykáže ze hřiště střídaného hráče, napomene náhradníka (žlutou kartou) a znovu zahájí hru nepřímým volným kopem prováděným mužstvem, které se neprovinilo, z místa, kde se nacházel míč v okamžiku přerušení hry. Ovšem, jestliže byl míč v pokutovém území provinivšího se mužstva, nepřímý volný kop bude zahrávat z 6 m čáry pokutového území nejbližšímu postavení míče při přerušení hry.
8. Jestliže v průběhu „letného“ střídání vstoupí náhradník na hřiště nebo jej střídaný hráč opustí z jiného místa než je oblast střídání, rozhodčí přeruší hru, napomene hráče a který se dopustit přestupku. NVK z místa, kde byl v době přerušení míč.

Výklad: trestní ustanovení č.8 se netýká případů, kdy se hráč evidentně zraní a opouští hřiště mimo střídající zónu. Simulací s úmyslem rychle vystřídat rozhodčí posoudí jako nespportovní chování a v přerušené hře hráče napomene (udělí ŽK).

4. Výstroj hráčů

1. Výstroj se skládá z dresu, trenýrek nebo tepláků a povolené sportovní obuvi. Družstvo nastupuje v jednotných dresech stejné barvy opatřených na zádech čísly, z nichž žádná dvě nesmějí být shodná. Minimální velikost tohoto čísla je 20 cm.
2. Oblečení brankáře musí být barevně odlišeno od oblečení obou družstev.
3. Hráč startuje v jakémkoli druhu povolené sportovní obuvi. Nejsou povoleny kopačky jakéhokoli druhu se šroubovacími, vylišovanými nebo nastřelovacími kolíky.
4. Hráč nesmí mít na sobě nic, co by ohrozilo bezpečnost jeho nebo jiného hráče (pevný sádrový obvaz, prsten, hodinky, atd.).
5. Hráč v brýlích hraje na vlastní nebezpečí.
6. Hráč se silně krvácejícím zraněním musí opustit hrací plochu a vrátit se smí až tehdy, když je zranění řádně ošetřeno a krvácení zastaveno.

Trestní ustanovení:

Za jakékoliv porušení tohoto pravidla bude provinivší se hráč vykázán ze hřiště, aby si upravil svou výstroj (toto se týká i kapitána, který nemá kapitánskou pásku). Tento hráč se smí vrátit do hry pouze se souhlasem rozhodčího, který se přesvědčí o odstranění závady. Za takto vykázaného hráče ze hřiště smí nastoupit okamžitě náhradník.

Pokud hráč závadu neodstraní a domáhá se pokračování ve hře, postupuje rozhodčí jako při nespportovním chování hráče.

5. Hlavní rozhodčí

1. K řízení každého zápasu musí být ustanoven hlavní rozhodčí. Jeho autorita a využívání pravomoci udělených mu pravidly hry začíná působit, jakmile vstoupí do místa, kde je umístěno hřiště a přestává, jakmile toto místo opustí.
2. V průběhu zápasu je jeho pravomoc k trestání rozšířena na přestupky spáchané při dočasném přerušení hry, a když je míč mimo hru. Jeho rozhodnutí o skutečnostech spojených s hrou jsou konečná, pokud se týká výsledku hry.

3. Hlavní rozhodčí je povinen:

- a) Uplatňovat a dbát na dodržování pravidel.
- b) Vést si záznam o průběhu utkání, o událostech, které se přihodí v průběhu, před i po zápase.
- c) Upouštět od trestání v okamžiku, kdy je přesvědčen, že kdyby tak učinil, poskytl by výhodu týmu, který se provinil.
Výklad: Pravidlo o poskytnutí výhody – uplatňovat při slibně se vyvíjejících akcích, a dále dbát, zda nedošlo při zákroku k nebezpečnému zranění hráče, které si vyžaduje okamžité ošetření. Uplatnění pravidla o poskytnutí výhody po zákroku, který je dle těchto pravidel nutno trestat napomenutím či vyloučením - rozhodčí provinivšího se hráče napomene či vyloučí až při prvním přerušení hry (kdy je míč ze hry).
- d) Má právo moc přerušit hru pro jakékoliv porušení pravidel a přerušit nebo ukončit hru kdykoli z důvodů přírodních živlů, zásahů diváků, zranění účastníka hry nebo jiné příčiny, když to považuje za nutné. V případě úmrtí některého z účastníků zápasu hru vždy ukončí.
V těchto případech vždy předloží podrobnou zprávu.
Výklad: Hlavní rozhodčí může přerušit utkání při vniknutí cizího míče na hrací plochu v případě, že tento zásadně ovlivňuje hru, záleží pouze na posouzení HR..
- e) Vstupuje do hřiště v případech lepší orientaci při hře, ale vždy tak, aby svým pohybem nebránil hráčům ani míči v pohybu. Dále na hřiště vstupuje v případech, kdy přerušil hru a určuje postavení zdi do předepsané vzdálenosti, nebo upřesňuje místo kopu, ze kterého má být zahrán přímý či nepřímý volný kop. Na hřiště vstupuje při napomínání hráče, který se provinil nesportovním chováním, či při jeho vyloučení ze hry. V takových případech rozhodčí uvede jméno, čas a důvod vyloučení do zápisu o utkání.
Výklad: Hlavní rozhodčí se pohybuje převážně po autové čáře hřiště naproti střídačkám obou mužstev a to tak, aby měl co nejlepší přehled po hřišti.
- f) Neumožňuje vstup do hřiště žádné jiné osobě, kromě hráčů bez jeho souhlasu.
Výklad: Při vstupu na hřiště:
 - náhradníka (ů) – přeruší hru, hráče vykáže ze hřiště a pokračuje NVK proti družstvu, které se provinilo z místa, kde se v době přerušení hry nacházel míč. Hráči, který se provinil, udělí napomenutí
 - vedoucího družstva - přeruší hru, dotyčného vykáže ze hřiště a pokračuje míčem rozhodčího z místa, kde se v době přerušení hry nacházel míč. O incidentu podá zprávu do zápisu o utkání.
 - diváků - přeruší hru, dotyčné vykáže ze hřiště a pokračuje míčem rozhodčího z místa, kde se v době přerušení hry nacházel míč. O incidentu podá zprávu do zápisu o utkání.
- g) Přeruší hru, jestliže byl podle jeho názoru hráč vážněji zraněn, nechá jej v případě naléhavosti ošetřit, jinak jej nechá odnést ze hřiště a okamžitě hru zahájí (pokud míč nebyl v tomto okamžiku mimo hru, pak hru zahájí míčem rozhodčího). Jestliže je hráč zraněn lehce a to tak, že nevyžaduje okamžitého ošetření, hru nepřeruší, pokud je míč stále ve hře.
Výklad: hráč, který je schopen dojít k postranní čáře, nebude ošetřován na hrací ploše!
- h) V souladu s těmito pravidly vykáže ze hřiště jakéhokoliv hráče či účastníka utkání, který se podle jeho názoru proviní násilným chováním, vážným faulem při hře, nadávkami, hanlivými výroky či jiným nesportovním chováním. Po skončení zápasu uvede rozhodčí do zápisu čas, jméno a důvod vykázaní účastníka hry ze hřiště, pokud se jedná o hráče, udělí mu příslušný trest.
Výklad: Vykázaný účastník hry ze hřiště (rozumí se i lavičky náhradníků) se odebere bez zbytečných prodlev do šaten.

- i) Dává znamení k opětovnému zahájení hry po každém přerušení.
Výklad: Přerušením hry se rozumí každé přerušení hry ze strany rozhodčího, tedy ne autový kop, hod od branky či rohový kop. Povel k opětovnému zahájení hry dává píšťalkou, může však i ústně a to tak hlasitým povel, aby jej zřetelně slyšela obě mužstva.
- j) Rozhoduje, zda míč, poskytnutý pro zápas, vyhovuje požadavkům pravidla 2.
Výklad: k utkání může schválit rozhodčí i více míčů, jeden, se kterým se zahajuje a poté případné náhradní míče, pro případ zničení původního a pro případy urychlení průběhu hry. Schvaluje vždy míče před zahájením utkání.
- k) Je povinen nastupovat k řízení utkání s patřičným vybavením (píšťalka, karty, hodinky).
- l) Rozhodčí má právo nepřipustit ke hře hráče, který je zjevně nezpůsobilý ke hře (je pod vlivem alkoholu, drog nebo jiných omamných látek).
- m) Rozhodčí musí předčasně ukončit utkání:
- Jestliže počet hráčů jednoho družstva klesne pod 3 (2+1)
- Při násilí spáchaném na rozhodčím nebo na jeho asistentovi - inzultací.
- Pro úmrtí hráče.
- Na úřední zákrok orgánu Policie ČR.
- n) Rozhodčí má právo předčasně ukončit utkání:
- pro neuposlechnutí rozhodčího hráčem
- pro vniknutí diváků na hrací plochu
- pro takový způsob hry, který vylučuje možnost pokračovat ve hře podle pravidel
- pro trvalý nezájem některého družstva na regulérnosti utkání
- pro hromadné hrubě nespportovní projevy diváků a hráčů

4. Inzultací se rozumí:

- poškození osobnosti rozhodčího nebo jeho asistenta (např.: udeření, kopnutí, strčení, cloumání, plivnutí, hození předmětu na rozhodčího – i míče, vyrazení píšťalky i karet, roztrhání karet, apod.)
5. Jedině kapitán je oprávněn hovořit s rozhodčím. V případě nejasností se může v přerušené hře slušnou formou obrátit na hlavního rozhodčího s dotazem. V případě potřeby rozhodčí slušnou formou odpoví, dbá přitom na plynulý průběh hry.
6. Rozhodčí smí změnit své rozhodnutí, uvědomí-li si, že je nesprávné, a to buď na základě vlastního uvážení nebo na základě sdělení asistenta rozhodčího, ale jen dokud hra nebyla znovu zahájena.

6. Asistenti rozhodčího

1. **Z týmu, který určí vedení MLMF, jsou do zápasů delegováni dva asistenti rozhodčího** – první asistent rozhodčího (AR1) a druhý asistent rozhodčího (AR2). AR1 se pohybuje za postranní čarou pod světelnou tabulí, AR2 sedí u stolku asistenta rozhodčího.
2. **Výčet činnosti prvního asistenta rozhodčího (AR1):**
 - a) v případě, že se míč celým svým objemem dostane za postranní čáru – signalizuje, který tým bude provádět autový kop
 - b) v případě, že se míč celým svým objemem dostane za brankovou čáru, s vyloučením části mezi brankovými tyčemi a břevnem (gól), určuje, jestli se bude kopat rohový kop nebo odkop od branky.
 - c) usměrňuje mužstva na střídačce do vymezeného prostoru na střídání

d) sleduje správnost provádění střídání obou mužstev, na případné chybné střídání upozorňuje kapitána týmu, který chybně střídal (při opakovaných špatných střídání upozorní na tuto skutečnost hlavního rozhodčího

e) ve sporných situacích může napomocť hlavnímu sudímu ke správnému rozhodnutí (sporný gól, faul mimo zorní úhel hlavního rozhodčího apod.)

f) v případě, že hlavní rozhodčí pro zranění nebo pro zdravotní indispozici nemůže utkání dále řídit, převezme jeho funkci, pokud řídicí orgán nerozhodne jinak.

g) signalizuje přestupky, které se staly za zády rozhodčího a vyžadují podle názoru AR1 udělení osobního trestu. Podle závažnosti přestupku a s přihlédnutím k možné výhodě ve hře tak učiní buď ihned, nebo až při nejbližším přerušení hry.

3. AR1 má k dispozici píšťalku, ale smí jí použít jen v těchto případech:

a) když mužstvo, které provádí autový kop, tento kop provede nesprávně (překročí limit 4 vteřin na rozehrání, míč nebyl v době rozehrání v klidu nebo míč nestál svou větší částí na postranní čáře). Po odpískání bude kop zahráván znovu a to hráčem soupeřova týmu.

b) když mužstvo, které provádí rohový kop, tento kop provede nesprávně (překročí limit 4 vteřin, míč nebyl v době rozehrání v klidu, míč nestál svou větší částí na čáře). Po odpískání hlavní rozhodčí přizná soupeřovu týmu nepřímý volný kop ze značky rohového kopu.

4. Asistent rozhodčího (AR1) se v průběhu utkání pohybuje podél pomezí čáry mimo hrací plochu tak, aby nepřekážel ve hře a aby se ho míč mohl dotknout, jen když je ze hry. Kdyby se však přesto míč odrazil od asistenta zpět do hrací plochy, aniž předtím úplně přešel za pomezí nebo za brankovou čáru, je stále ve hře, a rozhodčí tedy hru nepřerušuje. Na hrací plochu smí vstoupit pouze v případech, kdy to urychlí navázání hry, zejména při nedodržení předepsané vzdálenosti bránícími hráči při provádění volných kopů v blízkosti pomezí čáry, nebo v situacích, které vyžadují okamžitý zásah rozhodčího, např. při konfliktech hráčů v přerušené hře.

5. Výčet činnosti druhého asistenta rozhodčího (AR2):

a) vede zápis o utkání a je zodpovědný za jeho správné vyplnění

b) obsluhuje světelnou tabuli (ukazuje skóre, měří čas, na pokyn hlavního sudího zastavuje a spouští časomíru)

c) vydává a přijímá klíčky od šaten (jedině kapitánům mužstev)

d) před začátkem zápasu si vyžádá od kapitánů týmů, kteří budou hrát registrační průkazy hráčů, který do zápasu nastupují. Během zápasu je za tyto registrační průkazy zodpovědný. Registrační průkazy vrací kapitánovi mužstva, až když ten vrací klíčky od šatny, ve které se dané mužstvo převlíkalo.

VŠEOBECNĚ

6. Oblečení AR1 musí být barevně odlišeno od oblečení obou družstev (např. rozlišovacím dresem)

7. Hlavní rozhodčí dbá, aby jeho asistenti byli zcela nestranní. Zjistí-li rozhodčí, že AR1 neplní řádně své povinnosti, vědomě nesprávně signalizuje nebo jinak porušuje zásady nestrannosti, upozorní ho, že v případě opakování ho zprostit funkce a nahradí jiným asistentem.

8. V případě nevhodného vměšování nebo nevhodného chování AR1 nebo AR2, má rozhodčí právo daného asistenta zprostit funkce a určit za něj jinou osobu. Podá o tom zprávu do zápisu o utkání.

9. Urážky či napadení asistentů rozhodčího se posuzují stejně jako táž provinění vůči hlavnímu rozhodčímu.

10. Jestliže AR1 nebo AR2 při utkání náhle onemocní nebo se zraní a nemůže dále vykonávat svoji funkci, zajistí rozhodčí utkání jiného asistenta rozhodčího (dobrovolník).

7. Délka hry

1. Délka hry je tvořena dvěma rovnoměrnými obdobími o délce 20 minut tzn. hrubý čas. Zápas se v žádném případě neprodlužují.
2. Dodržování času je sledováno rozhodčím, v případě, že je k dispozici světelná tabule čas se odměřuje na ní. Světelnou tabuli obsluhuje asistent rozhodčího.
3. Délka každého poločasu v případě zahrávání pokutového kopu musí být prodloužena až do jeho řádného provedení.
4. Délka přestávky mezi poločasy nesmí přesáhnout 2 minuty. Od poločasové přestávky lze na přání obou družstev upustit.
5. Rozhodčí nesmí čas utkání zkrátit.
6. Čekací doba na soupeře je max. 5 minut od úředního začátku utkání.

8. Zahájení hry

1. Losování před zahájením utkání provádí kapitáni tak, že vítěz losu volí polovinu hrací plochy, kterou bude v 1. poločase bránit, druhé družstvo zahajuje hru výkopem.
2. Po daném signálu rozhodčím bude proveden zahajovací výkop hráčem směrem dopředu (směrem na polovinu soupeře). Míč při zahájení musí stát ve středu hřiště v ustálené poloze. Hráči stojí na svých vlastních polovinách a hráči týmu, který výkop neprovádí, stojí ve vzdálenosti nejméně tři metrů od míče, dokud není vykopnut. Hráč provádějící výkop se nesmí míče dotknout podruhé, dokud se jej nedotkl jiný hráč na hřišti.
3. Po dosažení branky je hra znovu zahájena stejným způsobem jako v bodě 2. tohoto pravidla. Výkop provádí hráč týmu, který obdržel branku.
4. Po přestávce si týmy vymění strany a výkop bude prováděn hráčem opačného týmu než toho, který zahajoval hru.
5. Branka může být dosažena přímo z výkopu!!!
6. Jestliže bylo přímo z výkopu dosaženo vlastní branky, branka neplatí, výkop se bude opakovat (porušení pravidla 8, bod 2).
7. Při jakémkoliv porušení bodů 1), 2), 3) a 4) tohoto pravidla, bude výkop opakován.

9. Míč ve hře a mimo hru

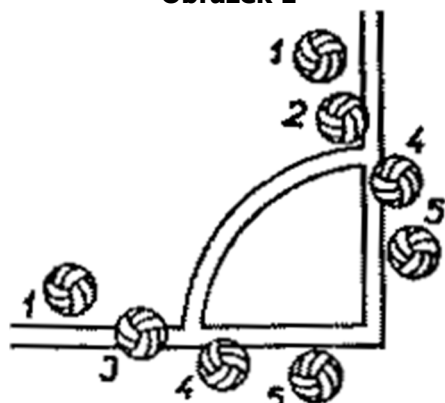
1. Míč je mimo hru:

- a) Když celým objemem přejde brankovou nebo postranní čáru ať už po zemi nebo ve vzduchu, čáry jsou považovány za součást hřiště. (viz obrázek 1)
- b) Když hra byla přerušena rozhodčím.

2. Míč je ve hře ve veškerém ostatním čase od zahájení hry do konce, včetně:

- a) když se odrazí od břevna nebo brankové tyče zpět do hřiště.
- b) když se odrazí od rozhodčího, který je ve hřišti.
- c) v případě předpokládaného porušení pravidel, dokud není učiněno rozhodnutí.

Obrázek 1



Míč ve hře (1,2,3,4) a ze hry (5)

10. Dosažení branky

1. Branky je dosaženo, pokud tato pravidla nestanoví jinak, přejde-li míč celým objemem přes brankovou čáru mezi brankovými tyčemi a pod břevnem (obrázek 2) za předpokladu, že nebyl hozen, donesen nebo záměrně vržen rukou nebo paží hráčem útočící strany.
2. Mužstvo, které v průběhu zápasu zaznamená větší počet branek, bude vítězem. Jestliže nebude dosaženo žádné branky nebo bude dosaženo stejného počtu branek oběma mužstvy, zápas skončí remízou.
3. **Rozhodčí branku neuzná**, dostane-li se míč přímo, tj. bez teče, do:

a) soupeřovy branky:

- z nepřímého volného kopu
- z vyhazování brankáře rukou, i když se míč dotkl hrací plochy.
- z autového vhazování

V těchto případech nařídí rozhodčí kop od branky.

b) vlastní branky:

- z autového vhazování
- ze všech volných kopů

V těchto případech nařídí rozhodčí rohový kop.

Když byl volný kop prováděn z vlastního brankového území, tak se volný kop opakuje

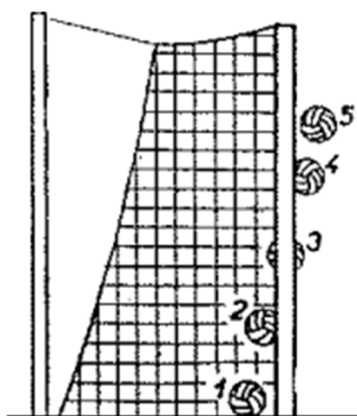
4. **Rozhodčí branku uzná**, když je gól dosažen:

- z přímého kopu na branku soupeře
- z nepřímého kopu s tečí, kteréhokoliv hráče na hrací ploše
- z autu s tečí, kteréhokoliv hráče na hrací ploše
- z rohu
- ze hry
- z výkopu (zahájení poločasů, rozehrání po obdržené brance)
- po výkopu brankáře na soupeřovu bránu

Hráči k dosažení branky (soupeřovi nebo do vlastní brány) mohou použít kteroukoliv část těla mimo ruku (od ramene po konečky prstů).

5. O dosažení branky rozhoduje výhradně rozhodčí a jeho rozhodnutí je konečné!

Obrázek 2



Dosažení branky (1), brany nebylo dosaženo (2,3,4,5)

11. Volný kop

1. Volné kopy jsou rozděleny do dvou kategorií:

Přímý – ze kterého lze přímo dosáhnout branky

Nepřímý – ze kterého nemůže být dosažena branka, pokud se před vstřelením branky míče nedotkl jiný hráč než hráč provádějící nepřímý volný kop.

2. Od místa, odkud se zahrává volný kop, musí být všichni hráči soupeře, proti kterým je zahráván, ve vzdálenosti nejméně 5 metrů od míče. Míč takto rozehrávaný musí ležet na místě kopu v klidu a je ve hře až poté, kdy se ho hráč dotkne.
3. Pokud se hráč, proti kterému je kop zahráván, přiblíží k míči na menší vzdálenost nežli 5 metrů, rozhodčí nařídí opakování volného kopu, dokud nebude pravidlům vyhověno.
4. Hráč zahrávající volný kop se po jeho zahrání smí opět míče dotknout až poté, co se míče dotkne jiný hráč.

Tresty:

Porušení bodu 4. pravidla 11

je vždy hra rozhodčím přerušena a proti provinivšímu se mužstvu nařízen nepřímý volný kop, který bude zahráván z místa, kde k přestupku došlo

Porušení bodu 3. pravidla 11

provinivšího se hráče napomene žlutou kartou.

Pokud mužstvo zahrávající volný kop zbytečně se zahráním prodlévá a čas zahrání přesáhne dobu 4 sekund, rozhodčí přizná nepřímý volný kop soupeři.

Výklad:

- při kopu (přímém i nepřímém), který je rozehráván u branky soupeře blíže, než 5m (např. u brankové čáry – brankoviště je 3,5m od brankové tyče), musí bránící hráči stát na brankové čáře mezi tyčemi.

5. **Přímý volný kop**, z něhož lze přímo, tj. bez teče, dosáhnout branky, se nařizuje,

pokud hráč:

- kopne nebo se pokusí kopnout soupeře
- podrazí nebo se pokusí podrazit soupeře
- skočí na soupeře
- vrazí do soupeře
- udeří nebo se pokusí udeřit soupeře
- strčí do soupeře
- drží soupeře
- plivne na soupeře
- úmyslně hraje míč rukou (vyjma brankáře ve vlastním brankovém území)

6. **Nepřímý volný kop**, z něhož nemůže být přímo dosaženo branky,

se nařizuje za:

- bránění ve hře
- nebezpečnou hru vůči soupeři nebo vlastní osobě
- nesportovní chování
- technické přestupky brankáře (dotkne se míče rukou po úmyslné malé domů, rukama se míče dotkne poté, co se jej zbavil a míče se mezitím nedotkl jiný hráč, promarnuje čas)

12. Pokutový kop

1. **Pokutový kop** se nařizuje za přestupky, za které se nařizuje přímý kop a došlo k nim ve vlastním brankovém území. Za odpískanou ruku ve vlastním brankovém území musí být vždy nařízen pokutový kop.
2. Pokutový kop se provádí ze vzdálenosti **7 metrů** od středu branky.
3. Při provádění pokutového kopu musí být všichni hráči na hrací ploše mimo brankové území a nejméně 4 m od značky pokutového kopu.

13. Autový kop

1. Když míč přejde celým svým objemem přes postranní čáru, ať už po zemi nebo ve vzduchu, bude vykopáván zpět do hry jakýmkoliv směrem z místa, kde přešel postranní čáru, hráčem protějšího mužstva, než toho, jehož hráč se jako poslední dotkl míče. Míč musí být v nehybném postavení na postranní čáře. Kop musí být proveden zahrávajícím hráčem **do 4 vteřin**. Tyto 4 vteřiny se začínají počítat od chvíle kdy hráč, který autový kop provádí, položí míč na postranní čáru. Míč bude ve hře, když se ho hráč dotkne. Hráči soupeřova mužstva budou v momentě zahrávání tohoto kopu vzdáleni od míče nejméně 3 metrů. Z tohoto rozehrání (autového kopu) nemůže být přímo dosaženo branky.

Tresty:

- a) Jestliže míč bude nesprávně rozehrán, bude kop zahráván znovu a to hráčem soupeřova týmu.
- b) Jestliže je rozehraní provedeno z jiného místa, než z místa kde míč přešel postranní čáru, bude provedeno znovu hráčem soupeřova týmu.
- c) Jestliže hráč rozhrávající kop zahraje míč podruhé před tím, než se ho dotkne jiný hráč, nařídí HR nepřímí volný kop ve prospěch soupeře z místa, kde se hráč podruhé dotkl míče.

Výklad: Pokud překročí zahrávající hráč dobu 4 sec., je přiznán kop soupeřovu týmu. Autový kop zahráný brankáři se považuje za malou domů a brankář jej nesmí hrát rukama.

14. Výhoz nebo výkop od branky

1. Když míč celým svým objemem přejde brankovou čáru s výjimkou části mezi brankovými tyčemi a pod břevnem (gólu), ať už ve vzduchu nebo po zemi a byl naposledy zahrán jedním z hráčů útočícího týmu, brankář, stojící ve svém vlastním pokutovém území, vykopne míč zpátky do hry mimo své pokutové území.
2. Brankář při zahrávání výkopu od brány míč vykopává, při chycení míče během hry míč vhadzuje - smí přitom rozehrát míč výhozem z ruky kamkoliv na hřiště (tedy i přes půlicí čáru), ale výkop z ruky není možný - pro hru nohou musí míč nejprve položit na hrací plochu.
3. Při výkopu brankáře hráči soupeřova týmu zůstávají mimo pokutové území, dokud míč není ve hře.

Výklad: Pozor na situaci, kdy je míč ve hře a brankář míč rukou rozhrává z brankoviště – míč nemusí opustit pokutové území! A takto rozehraný míč, který skončí rovnou z brankářovy ruky v brance, je uznán jako regulární (vlastní) gól!

15. Rohový kop

1. Když přejde míč celým objemem brankovou čáru s vyloučením části mezi brankovými tyčemi a břevnem, ať už ve vzduchu nebo po zemi a byl naposledy zahrán jedním z hráčů bránícího týmu, bude zahráván rohový kop.
Rohový kop bude zahrán kopnutím do míče na průsečíku mezi brankovou čarou a postranní čarou. Hráči bránícího týmu se nesmí přiblížit na vzdálenost menší než 5 m od místa zahrání rohového kopu, dokud míč není ve hře. Hráč zahrávající rohový kop nebude hrát míčem podruhé, dokud se jej nedotkne jiný hráč.
2. Branky může být dosaženo přímo z rohového kopu

Tresty:

- a) Jestliže roh nebude zahrán správně, bude zahrán znovu.
- b) Jestliže zahrávající hráč zahraje míč podruhé před tím, nežli se jej dotkl jiný hráč, rozhodčí přizná nepřímý volný kop soupeřovu mužstvu z místa přestupku.
- c) Jestliže rohový kop nebude proveden do 4 sekund od doby, kdy dotyčný hráč má míč na zemi, rozhodčí přizná soupeřovu týmu nepřímý volný kop ze značky rohového kopu!

16. Vyloučení hráče (ČK)

1. Dojde-li k vyloučení hráče, nesmí se dotyčný hráč znovu vrátit do hry, ale musí neprodleně opustit prostor hřiště. Jeho družstvo pokračuje ve hře po dobu dvou minut (hrubý čas) oslabeno o jednoho hráče, pokud v této době neinkasuje branku. Po dvou minutách, či po obdržení branky smí postižené družstvo doplnit počet hráčů na hrací ploše dalším hráčem.
2. Pro doplňování hráčů po dvouminutovém trestu platí tyto další zásady:
 - a) jestliže obě družstva hrají vinou vyloučení o třech nebo čtyřech hráčích a je dosaženo branky, obě družstva pokračují dále se stejným počtem hráčů.
 - b) jestliže hraje pět nebo čtyři hráči proti třem a družstvo s větším počtem hráčů dosáhne branky, smí družstvo s menším počtem hráčů stav doplnit pouze o jednoho hráče.
 - c) jestliže dosáhne branky družstvo s menším počtem hráčů, počet hráčů se nemění.
 - d) pokud jsou vyloučeni z jednoho družstva tři hráči, pak se může družstvo doplnit na tři hráče na hřišti a třetímu vyloučenému hráči se trest začíná počítat až po skončení trestu prvního vyloučeného.
 - e) pokud družstvo nemůže doplnit stav hráčů na potřebný minimální počet tří (2+1), rozhodčí zápas předčasně ukončí.
 - f) hráč, který se zapojuje do hry na místo vyloučeného hráče, tak smí učinit ihned po uplynutí dvou minut trestu

17. Skluz

1. Skluzem se rozumí takový zákrok, při němž hráč klouže po hrací ploše s úmyslem využít tohoto mechanismu pohybu ve svůj prospěch při získání míče nebo v souboji se soupeřem. Při tomto klouzání se dotýká země ještě jinou částí těla než chodidly. Velmi důležité je to, že ke klouzání musí dojít před tím, než dojde k souboji nebo upadne, o skluz se v tomto případě nejedná. Rovněž není skluzem zákrok, při němž hráč odebírá nebo zahrává míč v pozici, při níž je okolnostmi přinucen třeba pokleknout nebo dosednout na hrací plochu. Pokud se do této pozice nedostane úmyslným sklouznutím, nejedná se v žádném případě o skluz.

Trestání skluzu:

- a. Skluz je povolen v případech, kdy hráč se snaží skluzem zasáhnout míč a v jeho nejbližším okolí není hráč, kterého by skluzem mohl ohrozit. Toto nejbližší okolí bývá vymežováno zhruba 2 metry, ale záleží to plně na posouzení rozhodčího. Musí být zřejmé, že hráč při svém zákroku nemůže nikoho ohrozit. V takovém případě je skluz povolen. Hráč tedy může skluzem dosáhnout branky nebo naopak vypíchnout míč směřující do vlastní branky a zabránit tak gólu.
- b. Situace, kdy hráč sice nebyl přímo v souboji, ale rozhodčí usoudil, že jeho počínání mohlo ohrozit jiného hráče – tedy jednodušeji řečeno, hráč udělal skluz ve vzdálenosti menší od jiných hráčů než je bezpečné, ale nedošlo ještě o přímý souboj. V tomto případě rozhodčí pouze přerušuje hru a nařídí přímý volný kop (při zákroku v pokutovém území penaltu). Hráče nenapomene ani nevyloučí.
- c. Situace, která může nastat, je ta, že hráč jde skluzem do souboje a čistě proti hráči odehraje balon. V tomto případě, pokud nedošlo k faulu, rozhodčí přerušuje hru, hráče napomene ŽK a nařídí PVK (v pokutovém území penaltu).
- d. Situace, kdy hráč skluzem fauluje. V takovém případě není rozhodující, zda se jednalo o zákrok zezadu, ze strany nebo zepředu a rozhodčí hráče okamžitě vyloučí a nařídí PVK (penaltu).

2. Skluz brankáře:

Brankáři se povoluje hrát skluzem, ale samozřejmě platí pro něj, že pokud bude skluzem faulovat (zasáhne protihráče dřív než míč) bude nařízena penalta. V tomto případě rozhodčí na základě vlastního uvážení udělí ŽK či ČK.

Pokud brankář zahraje skluzem mimo pokutové území, posuzuje se toto hraní jako normálního hráče.

18. Hra brankáře

1. Brankář musí dodržovat **hraní čtyř vteřin**, tzn., že pokud bude držet v ruce míč déle než čtyři vteřiny, rozhodčí tento přestupek odpíská a nařídí NVK z hranice pokutového území. Pokud brankář překročí hranici pokutového území, stává se hráčem a může hrát míčem jakkoli dlouho. Brankář může místo výhozu použít výkop (ale výkop z ruky není možný - pro hru nohou musí míč nejprve položit na hrací plochu) Výkopem může dosáhnout i branky. Brankář může rukou provést výhoz míče přes půlicí čáru.

Malá domů:

Hlavní rozhodčí nařídí nepřímý volný kop proti týmu, jehož brankář se dotkne míče rukou (rukama) poté, co mu hráč jeho týmu úmyslně (!!!) přihrál míč nohou od kolena dolů. Kolenem je malá domů povolena.

2. Brankář nemůže výhozem rukou dosáhnout branky soupeře.
-

19. Povinnosti a práva kapitána

1. Povinnosti kapitána:

Chrání bezpečnost rozhodčího, musí podepsat zápis po utkání, napomoci rozhodčímu odehrát zápas v mezích pravidel (např. usměrňovat své spoluhráče v přestupcích), podporovat rozhodčího ve výrocích (musí znát pravidla malé kopané). Kapitán je povinen mít před i během utkání kapitánskou pásku. V případě vyloučení, předává kapitánskou pásku jinému spoluhráči, na kterého přechází všechny práva a povinnosti kapitána mužstva. Dále je povinen na požádání rozhodčího nebo kapitána soupeře být nápomocen při konfrontaci a identifikaci své vlastní a svého spoluhráče.

2. Práva kapitána:

Kontrola totožnosti družstva soupeře, optat se rozhodčího za co byl, kterýkoliv hráč napomenut nebo vyloučen, nadiktovat rozhodčímu do zápisu o utkání námitku.

3. Námitky lze uplatnit proti:

- vybavení hrací plochy
- startu některého soupeřova hráče
- výstroji hráčů soupeřova družstva
- výsledků utkání
- neregulárnímu průběhu utkání (nikoli však proti výkonu rozhodčího)
- nasazení náhradníků
- popisu přestupků napomínaných nebo vyloučených hráčů

20. Registrace a soupisky mužstev

1. Soutěže se mohou zúčastnit pouze hráči registrovaní v MLMF.cz
2. Registrační průkazy vydává MLMF.cz po zaplacení manipulačního poplatku na základě vyplnění registračního lístku hráče nebo přihlášky mužstva do ligy.
3. Soupiska mužstva:
 - 3.1. Platnou soupisku na hrací sezónu odevzdává vedoucí mužstva – a to elektronicky nebo

osobně jednomu z funkcionáři MLMF.cz

3.2. Platnost soupisky je od prvního do posledního kola sezóny

3.3. Soupiska obsahuje název mužstva, jméno, příjmení, a adresu vedoucího mužstva, jména, příjmení, datum narození a čísla registračních průkazů všech hráčů.

3.4. Počet hráčů na soupisce je neomezený

4. Registrace hráčů je možný kdykoliv v sezóně kromě posledních **dvou kol (25. a 26.kolo)**

21. Přestup hráčů

1. Přestup jednotlivých hráčů mezi jednotlivými mužstvy musí písemně odsouhlasit vedoucí mužstva ze kterého hráč přestupuje i vedoucí mužstva do kterého hráč přestupuje. V případě, že vedoucí mužstva ze kterého hráč přestupuje odmítne z jakéhokoli důvodu hráči podepsat přestupní lístek, považuje se přestup jako vynucený. V tomto případě vedoucí týmu, do kterého hráč přestupuje podá vedení soutěže přestupní lístek se svým podpisem a podpisem přestupujícího hráče. Od tohoto dne se začne počítat čekací doba (5.ligových kol). Po uplynutí této doby je přestup dokončen a hráč je zaregistrován do nového týmu.

2. Přestup hráčů je možný kdykoliv v sezóně kromě posledních **dvou kol (25. a 26.kolo)**

3. Jeden hráč může za jednu sezónu přestoupit maximálně dvakrát.

4. Volný hráč:

4.1. V případě nepřihlášení se mužstva do nového ročníku soutěže se jeho hráči stávají volnými hráči, pokud mužstvo, které odstoupilo má s MLMF.cz vyrovnané finanční pohledávky s předcházející sezóny. Pokud by se tak nestalo, byly by tyto hráči použitelní pro ostatní mužstva, pokud zaplatí adekvátní dlužnou částku (např. dluh družstva 2.000,- Kč, na soupisce družstva bylo 10 hráčů, adekvátní dlužná částka činí 200,- Kč).

4.2. Hráči mužstva, které odstoupí v průběhu soutěže se stávají volnými hráči a jejich přestup do jiných týmů je považován za přestup bez souhlasu vedoucího (bez čekací doby 5. ligových kol). Finanční vyrovnání viz předchozí bod.

22. Průběh soutěže:

1. Mužstvo je povinno nastoupit ke svému utkání příslušného hracího dne dle rozpisu ve stanovené době. Čekací doba je maximálně 5. minut.
2. Kapitán nebo vedoucí mužstva je povinen vyplnit zápis o utkání před řádným začátkem hrací doby, nejpozději do doby odchodu rozhodčího na hřiště. Svým podpisem kapitán mužstva stvrzuje, že všichni jeho hráči nastupují na svůj platný registrační průkaz.
3. Námitku je oprávněn podat kapitán mužstva před podpisem zápisu o utkání, který rozhodčí zapíše do vyhrazeného místa v zápisu. Vše bude řešeno na nejbližším zasedání příslušné komise.
4. Kontumace a vyloučení řeší DK, dle platného disciplinárního řádu.

23. Určení konečného pořadí tabulky

1. Větší počet bodů získaných ve všech zápasech.
2. V případě rovnosti bodů dvou a více mužstev je rozhodující vzájemná tabulka:
 - větší počet bodů získaných ve vzájemných zápasech
 - větší rozdíl branek ve vzájemných utkáních
 - větší počet vstřelených branek ve vzájemných zápasech.
 - větší rozdíl branek z celkového skóre.
 - větší počet vstřelených branek ve všech zápasech.
3. V případě konečného určení pořadí na 1. místě příslušné soutěže v případě rovnosti všech ukazatelů pod body 23.1 a 23.2 bude odehráno nové rozhodující utkání. V případě nerozhodného výsledku se zahrávají tři PK a dále po jednom PK až do rozhodnutí utkání, přičemž stejný hráč může opětovně zahrávat PK vždy až po ukončení sérií 3.