



## PRAVIDLÁ MALÉHO FUTBALU FUTSAL – PRAVIDLÁ HRY, 2000

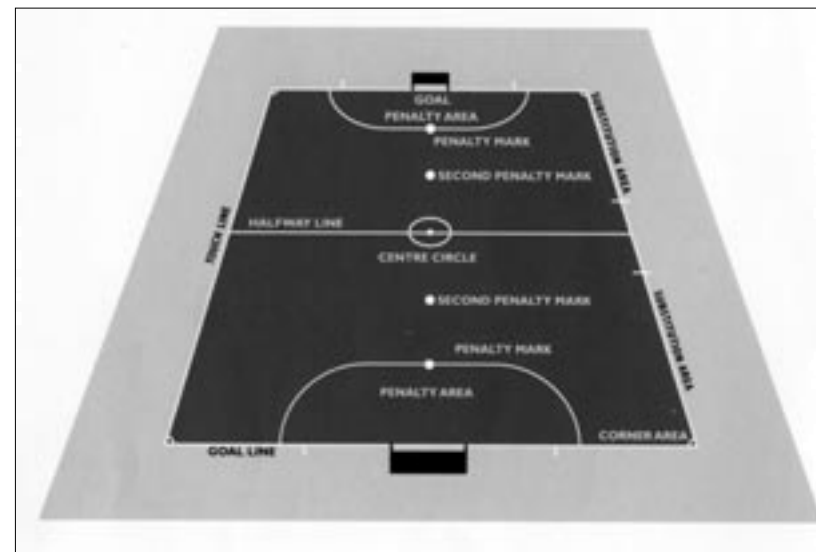
Revidované pravidlá hry Futsal subkomisiou IFAB (International Football Association Board) z 28. 9. 1999, vydané FIFA (Fédération Internationale de Football Association) v januári 2000 Slovenské vydanie s úpravami, schválenými R ÚMF SFZ 10. 10. 2000 a 05. 01. 2001.

### OBSAH

Pravidlo		
1.	Hracia plocha .....	78
2.	Lopta .....	82
3.	Počet hráčov .....	84
4.	Výstroj hráčov .....	86
5.	Rozhodca .....	87
6.	Druhý rozhodca .....	89
7.	Časomerač a tretí rozhodca .....	90
8.	Hrací čas .....	91
9.	Začiatok hry .....	93
10.	Lopta v hre a mimo hry .....	94
11.	Dosiahnutie gólu .....	95
12.	Faulty a nešportové správanie .....	96
13.	Voľné kopy .....	99
14.	Nahromadenie faulov .....	100
15.	Pokutový kop .....	102
16.	Kop z autu .....	103
17.	Hod od bránky .....	104
18.	Kop z rohu .....	105
{19.}	Kopy zo značky pokutového kopu .....	106
{20.}	Rozhodcovské signály .....	107



## PRAVIDLO 1 – HRACIA PLOCHA



CENTRE CIRCLE	– STREDOVÝ KRUIH
CORNER AREA	– ROHOVÉ ÚZEMIE / ROH
GOAL	– BRÁNKA
GOAL LINE	– BRÁNKOVÁ ČIARA
HALFWAY LINE	– STREDOVÁ / POLIACA ČIARA
PENALTY AREA	– POKUTOVÉ ÚZEMIE / BRANKOVISKO
PENALTY MARK	– ZNAČKA POKUTOVÉHO KOPU
SECOND PENALTY MARK	– 2. ZNAČKA POKUTOVÉHO KOPU
SUBSTITUTION AREA	– ÚZEMIE STRIEDAČIEK
TOUCH LINE	– POSTRANNÁ ČIARA

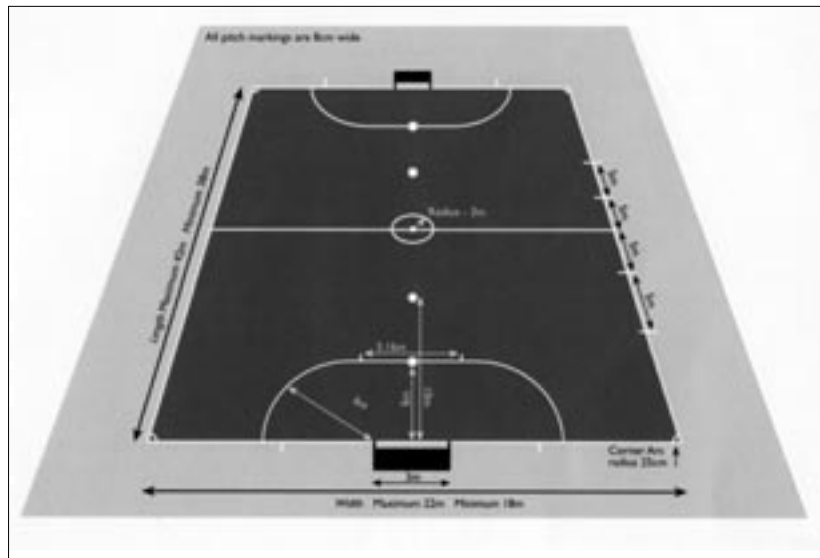
### 1. ROZMERY

Ihrisko musí byť v tvare obdĺžnika. Znamená to, že dĺžka hracej plochy musí byť väčšia než jej šírka.

Dĺžka: minimálne 25 m      Šírka: minimálne 15 m  
maximálne 42 m              maximálne 25 m.

Pre medzinárodné zápasy:

Dĺžka: minimálne 38 m      Šírka: minimálne 18 m  
maximálne 42 m              maximálne 22 m



## 2. VYZNAČENIE HRACEJ PLOCHY

Ihrisko musí byť vyznačené zreteľnými čiarami. Dlhšie hraničné čiary sa volajú postranné. Kratšie sú bránkové čiary. Čiary sú široké 8 cm. Ihrisko je rozdelené na dve polovice stredovou čiarou. Stred ihriska je vyznačený primeranou značkou a kruhom s polomerom 3 m.

## 3. BRÁNKOVÉ ÚZEMIE

Na každom konci hracej plochy je vo vzdialenosti 6 m od každej bránkovej žrde smerom do ihriska vpísaný oblúk s polomerom 6 m, ktorý je pravouhlý na bránkovú čiaru. Spojnica oboch oblúkov je čiara dlhá 3,16 m, presne rovnobežná s bránkovou čiarou medzi bránkovými žrdami. Priestor v tomto oblúku sa nazýva bránkové (pokutové) územie.

## 4. ZNAČKA POKUTOVÉHO KOPU (ZNAČKA 6 M POKUTOVÉHO KOPU)

Značka pokutového kopu sa nachádza 6 m od stredu bránkovej čiaru na pomyselnéj čiare, ktorá je kolmá na stred bránkovej čiaru.

## 5. DRUHÁ ZNAČKA POKUTOVÉHO KOPU (ZNAČKA 10 M POKUTOVÉHO KOPU)

Druhá značka pokutového kopu sa nachádza vo vzdialenosti 10 m od stredu bránkovej čiaru na pomyselnéj čiare, ktorá je kolmá na stred bránkovej čiaru.

## 6. ROHOVÉ ÚZEMIE

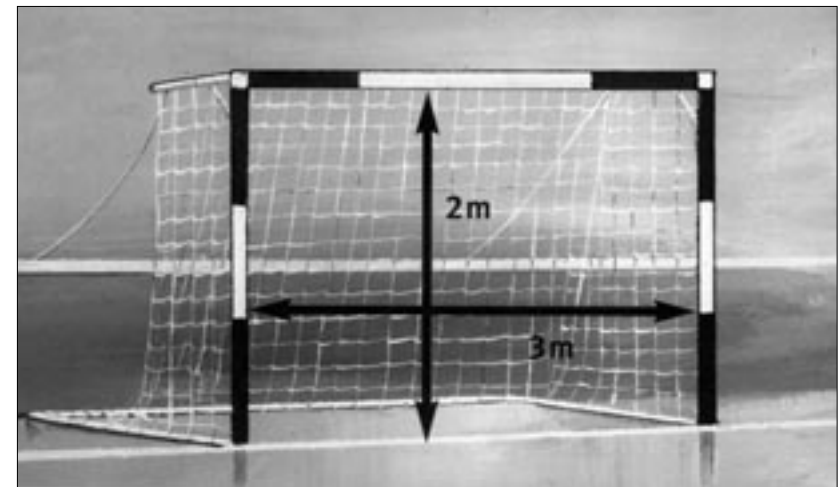
V každom rohu hracej plochy je dovnútra vyznačený štvrtkruh – oblúk s polomerom 25 cm a volá sa rohové územie.



## 7. ÚZEMIE (ZÓNA) PRE STRIEDANIE HRÁČOV

Zóna na striedanie hráčov je umiestnená na tej istej strane hracej plochy, kde sú umiestnené lavičky náhradníkov, priamo pred nimi. Striedanie hráčov je možné len v tejto zóne.

- Zóny pre striedanie hráčov sú umiestnené priamo pred lavičkami náhradníkov a sú 5 m dlhé. Sú vyznačené na každej strane kolmicou na postrannú čiaru, 8 cm hrubou a 80 cm dlhou tak, že 40 cm je vyznačených do hracej plochy a 40 cm mimo hraciu plochu.
- Zóny pre striedanie končia vo vzdialenosti 5 m od stredovej čiaru. Volný priestor, priamo pred stolíkom časomieru, sa udrzuje prázdny.



## 8. BRÁNKY

Bránky sú umiestnené v strede každej bránkovej čiaru. Bránky sa skladajú z dvoch vertikálnych žrdí, vzdialených od seba 3 m (vnútorná miera), spojených horizontálnym brvnom, ktorého spodný okraj je 2 m od zeme (podlahy). Šírka a hrúbka žrdí musí byť minimálne 8 cm. Siete, vyrobené z konopy, juty alebo nylónu, musia byť pripnuté k žrdiam a brvnu a za bránkami musia byť napnuté tak, aby neohrozovali bezpečnosť hráčov. Spodná časť bránky je podporovaná zakrivenou tyčou alebo inou adekvátnou podporou. Hĺbka bránky je aspoň 80 cm pri hornom okraji a 100 cm pri podlahe.



## 9. BEZPEČNOSŤ

Bránky môžu byť prenosné, ale musia byť spoľahlivo pripevnené k podlahe v záujme bezpečnosti hráčov počas zápasu.

## 10. POVRCH IHRISKA / HRACEJ PLOCHY

Povrch musí byť hladký a rovný a neabrazívny. Doporučuje sa použiť drevený alebo umelý materiál, neodporúča sa betón alebo asfalt.

### Slovenské ustanovenia:

1. Rozhodca schvaľuje používanie väčšieho počtu lôpt v stretnutí vždy pred jeho začiatkom (napr. pre plynulejší priebeh hry).
2. Používanie iných prijateľných lôpt (napr. č. 5) je výnimočne dovolené len pre miestne súťaže a turnaje.

### Rozhodnutia (FIFA)

#### ● Rozhodnutie 1

V prípade, že bránkové čiary merajú od 15 do 16 m, polomer štvrtkruhu bránkového územia meria iba 4 m. V tomto prípade značka pokutového kopu nie je umiestnená na čiare pokutového územia, ale vo vzdialenosti 6 m od stredu bránky.

#### ● Rozhodnutie 2

Použitie prírodného trávniku, umelého trávniku alebo hliny je dovolené pre ligové zápasy, ale nie pre medzinárodné zápasy.

#### ● Rozhodnutie 3

Od každej značky kopu z rohu vo vzdialenosti 5 m na bránkovej čiare je vyznačená pomocná čiara hrúbky 8 cm smerom von z hracej plochy.

#### ● Rozhodnutie 4

Striedačky sú umiestnené za postrannou čiarou priamo vedľa voľného priestoru stolíka časomierey.

### Slovenské ustanovenia:

1. Od každej značky kopu z rohu vo vzdialenosti 5 m na postrannej i bránkovej čiare je pomocná značka (čiara dĺžky 10 cm).
2. Od vyznačenia rohového územia, či už štvrtkruhom alebo zástavkami, sa upúšťa.
3. Najmenšia šírka čiar je 5 cm.
4. Žrde a brvno nesmú byť širšie než 10 cm.
5. Nylonové siete však nesmú byť tenšie než tie, ktoré sú vyrobené z konope alebo juty.
6. Pre domáce súťaže je povolený asfalt alebo asfaltobetón.



## PRAVIDLO 2 – LOPTA

### 1. KVALITA A ROZMERY

Lopta je:

- okrúhla
- vyrobená z kože alebo iného vhodného materiálu
- o obvode v rozpätí 62 – 64 cm
- o hmotnosti 400 – 440 g na začiatku zápasu
- o tlaku 0,4 – 0,6 atm (400 – 600 g/cm<sup>2</sup>)



### 2. VÝMENA POŠKODENEJ LOPTY

Ak lopta praskne alebo sa ináč poškodí počas zápasu:

- zápas sa preruší
- opäť sa začne hrať pustením lopty na tom mieste, na ktorom došlo k jej poškodeniu

Ak lopta praskne alebo sa ináč poškodí pri výkope, odkope od bránky, rohovom, voľnom alebo pokutovom kope:

- zápas sa preruší a na hru sa nadviaže spôsobom, pre ktorý bola hra prerušená

Výmena lopty sa môže uskutočniť len so súhlasom a vedomím rozhodcu.

### Rozhodnutia (FIFA)

#### ● Rozhodnutie 1

Plstené lopty nie sú prípustné pre medzinárodné zápasy.

#### ● Rozhodnutie 2

Lopta spustená z výšky 2 m sa môže odraziť od zeme nie menej ako 50 cm a nie viac ako 65 cm. V súťažných zápasoch sa môžu použiť iba lopty vyhovujúce pravidlu 2. V súťažných zápasoch FIFA a organizovaných pod záštitou konfederácií je použitie lôpt podmienené jedným z troch nasledujúcich označení:

- oficiálne logo „FIFA APPROVED“ alebo
- oficiálne logo „FIFA INSPECTED“ alebo
- referencia „INTERNATIONAL MATCH BALL STANDARD“



**INTERNATIONAL MATCH BALL  
STANDARD**



Značka na lopte označuje, že lopta bola oficiálne testovaná a vykazuje zhodu s technickými požiadavkami, rozdielom pre každú kategóriu a dodatočným požiadavkám podľa pravidiel 2. Zoznam dodatočných požiadaviek, upresnených pre každú príslušnú kategóriu, vydáva FIFA. Inštitúcie vykonávajúce testy vyberá FIFA.

Národné asociácie môžu využiť ktorýkoľvek z týchto spôsobov značení pre svoje vlastné súťaže. V prípade, ak národné asociácie využívajú logá FIFA APPROVED alebo FIFA INSPECTED pre vlastné súťaže, musia tiež dať súhlas na používanie lôpt s označením „International Match Ball Standard“ bez autorského honoráru. V súťažných zápasoch FIFA a organizovaných pod záštitou konfederácií a národných asociácií nie je dovolený žiadny druh komerčnej reklamy, s výnimkou emblému súťaže, organizátora súťaže a značky výrobku. Predpis súťaže môže obmedziť veľkosť a počet takýchto značiek.



## PRAVIDLO 3 – POČET HRÁČOV

### 1. HRÁČI

Zápas hrajú dve mužstvá a každé z nich má najviac päť hráčov, z ktorých jeden musí byť brankár.

### 2. POSTUP PRI STRIEDANÍ

Striedania smú byť v zápase podľa pravidiel oficiálnej súťaže FIFA, konfederácie alebo národnej asociácie.

Maximálne povolený počet striedajúcich hráčov je sedem.

Počet striedaní v zápase nie je obmedzený. Hráč, ktorý bol vystriedaný, sa môže vrátiť na ihrisko ako striedajúci hráč za iného hráča.

Strieda sa letným spôsobom, t. j. aj vtedy, keď je lopta stále v hre a to za týchto podmienok:

- *hráč, ktorý opúšťa ihrisko, musí toto vykonať výhradne vo vlastnej zóne vyznačenej na strie-danie*
- *hráč, ktorý vchádza na ihrisko, musí toto taktiež vykonať výhradne vo vlastnej zóne určenej pre striedanie, ale až keď striedaný hráč opustí ihrisko*
- *striedajúci hráč podlieha schváleniu a právomoci rozhodcu, či sa zúčastní hry alebo nie*
- *striedanie je ukončené vtedy, keď striedajúci hráč vstúpi na ihrisko, od tejto chvíle sa stáva hráčom a hráč, ktorého nahrádza, prestáva byť hráčom a stáva sa striedajúcim hráčom*

Brankár si môže vymeniť miesto s ktorýmkoľvek iným hráčom.

### 3. PORUŠENIA / SANKCIE

Ak v priebehu striedania striedajúci hráč vstúpi na ihrisko skôr ako ho striedaný hráč opustí:

- *hra bude prerušená*
- *striedaný hráč opustí ihrisko*
- *striedajúci hráč je napomenutý žltou kartou*
- *hra sa opäť začne nepriamym voľným kopom (ďalej NVK) hráčmi súpera z miesta, kde bola lopta v čase prerušenia hry. Avšak, ak sa lopta nachádzala v pokutovom území, NVK sa kope z čiar ohraničujúce pokutové územie, a to najbližšie k miestu, kde sa lopta nachádzala v čase prerušenia.*

Ak v priebehu striedania striedajúci hráč vstúpi na ihrisko, alebo striedaný hráč opustí ihrisko na inom mieste, ako je zóna na striedanie:

- *hra bude prerušená*
- *vinný hráč bude napomenutý žltou kartou*
- *hra sa opäť začne spôsobom v znení ako je uvedené v predchádzajúcom ustanovení*



## Rozhodnutia (FIFA)

### ● Rozhodnutie 1

Na začiatku stretnutia musí mať každé mužstvo minimálne päť hráčov.

### ● Rozhodnutie 2

Ak počet hráčov klesne pod troch, zápas musí byť ukončený.

### Slovenské ustanovenia:

1. Brankár si môže vymeniť miesto s ktorýmkoľvek hráčom z poľa, buď v prerušenej hre, alebo tzv. letným spôsobom, za predpokladu, že v každom takom prípade je novo prichádzajúci hráč riadne označený (minimálne dres rozličnej farby pri zachovaní čísla zo zápisu).
2. Ak družstvo požiada o výmenu brankára v prerušenej hre, bude mu to dovolené, a pokračovať v hre sa bude až po uskutočnení striedania, keď nový brankár zaujme svoje miesto, na pokyn rozhodcu. Rozhodca v takomto prípade zastaví časomieru.
3. Sankcia sa netýka prípadov, keď sa hráč evidentne zraní a opustí ihrisko mimo svojho striedacieho územia. Simulovanie s úmyslom rýchlo vystriedať rozhodca posúdi ako nešportové správanie a počas prerušenia hry hráča napomenie.
4. Minimálny počet hráčov jedného družstva sú traja (2+1), okrem začiatku stretnutia, kedy platí plný počet, teda (4+1).
5. Ak v prípade minimálneho počtu (troch) hráčov na ihrisku, klesne ich počet na dvoch, zápas sa musí ukončiť.



## PRAVIDLO 4 – VÝSTROJ HRÁČOV

### 1. BEZPEČNOSŤ

Hráč nemôže mať na sebe nič, čo by mohlo ohroziť jeho vlastnú bezpečnosť alebo bezpečnosť ostatných hráčov.

### 2. ZÁKLADNÉ VYBAVENIE HRÁČA

K základnému / povinnému vybaveniu hráča patrí:

- dres
- trenírky – ak je ich súčasťou tepelná vložka, musí byť takej istej farby, ako sú trenírky
- štučnice
- chrániče
- obuv – plátané, kožené alebo gymnastické tenisky s gumovou podrážkou. Obuv je povinná.

### 3. DRES

- Čísla od 1 do 15 sú umiestnené na zadnej strane dresu.
  - Farby dresu musia jasne kontrastovať s farbami čísiel.
- Pre medzinárodné zápasy musia byť čísla umiestnené aj v prednej časti dresu v menšej veľkosti.

### 4. CHRÁNIČE

- chrániče sú upevnené pod štučnicami
- vyrobené sú z vhodného materiálu (guma, umelá hmota alebo podobné materiály)
- musia poskytovať dostatočnú ochranu

### 5. BRANKÁRI

- brankárom je dovolené nosiť tepláky
- farba dresu brankára musí byť výrazne odlišná od dresov ostatných hráčov v poli i od dresov rozhodcov

Ak je brankár nahradený hráčom, brankársky dres, ktorý má oblečený striedajúci hráč musí byť označený na zadnej strane číslom tohto hráča.

### 6. PORUŠENIA / SANKCIE

Za akékoľvek porušenie tohoto pravidla:

- bude hráč, ktorý sa prevínil, vykázaný mimo ihrisko, aby si upravil svoju výstroj. Tento hráč sa môže vrátiť do hry v čase prerušenia hry so súhlasom rozhodcu, ktorý sa presvedčí, či výstroj hráča je v poriadku.

### Slovenské ustanovenia:

1. Za nebezpečné veci sa považujú najmä privesky, náušnice, tvrdé fixačné obvazy a pod.
2. Hráč, ktorý nastúpi v okuliarech, podpíše v zápise klauzulu o hre na vlastné nebezpečenstvo.
3. Dovoľené je na trávnych a asfaltových plochách používať gumotextilové kopačky alebo kopačky s odliatymi kolíkmi. Používať kopačky s vymeniteľnými kolíkmi (umelá hmota, hliník) je zakázané.
4. Hráčske dresy musia byť očíslované číslami väčšími ako 10 cm (v slovenských súťažiach môžu byť použité hociktoré celé jedno- alebo dvojmiestne čísla od 1). Všetci hráči toho istého družstva musia nastúpiť na stretnutie v jednotnom ustrojení (dresy, trenírky, štučnice), okrem brankára, a musia mať rôzne čísla.
5. Kapitán družstva musí byť označený páskou na rukáve inej farby ako je rukáv, ktorá je široká najmenej 3 cm a je ľahko navliekatelná.
6. Ak hráč chybu na svojom výstroji neodstráni a domáha sa pokračovania v hre, postupuje rozhodca ako pri nešportovom správaní sa hráča.





## PRAVIDLO 5 – ROZHODCA

### 1. AUTORITA ROZHODCU

Na každé stretnutie musí byť delegovaný rozhodca. Jeho povinnosti a práva sú mu dané pravidlami malého futbalu, a to od chvíle, kedy vstúpi na hraciu plochu až do chvíle, kedy ju opustí.

### 2. PRÁVOMOCI A POVINNOSTI

Rozhodca:

- uplatňuje a dodržiava pravidlá hry
- upustí od trestu v takom prípade, keď je presvedčený, že trestom by zvýhodnil mužstvo, ktoré sa previniло
- vedie záznam o priebehu zápasu, o udalostiach, ktoré sa stali v priebehu, pred a po zápase
- plní povinnosti časomieru v prípade, že tretí rozhodca nie je prítomný
- preruší, pozastaví alebo predčasne ukončí zápas v prípade závažných porušení pravidiel spôsobených akýmkoľvek vonkajším zásahom
- potrestá hráča, ktorý sa previnił, v závažnejších prípadoch ho z hry úplne vylúči
- neumožní vstup na ihrisko neoprávnenej osobe
- preruší hru, ak bol hráč vážnejšie zranený a zabezpečí jeho presun z hracej plochy
- nepreruší hru, pokiaľ lopta nie je mimo hry, ak je podľa jeho uváženia hráč len ľahšie zranený
- uistí sa, že lopta s ktorou sa hrá, zodpovedá požiadavkám stanoveným v pravidle 2



### 3. ROZHODNUTIA ROZHODCU

Rozhodnutia rozhodcu, týkajúce sa skutočností spojených s hrou sú konečné.

#### Rozhodnutia (FIFA)

##### • Rozhodnutie 1

Ak rozhodca a druhý rozhodca naraz signalizujú porušenie pravidiel a ich rozhodnutia sú rozdielne, platí rozhodnutie rozhodcu.

##### • Rozhodnutie 2

Obaja, rozhodca a druhý rozhodca, majú právo napomínať aj vylučovať, ale v prípade rozporu medzi nimi platí rozhodnutie rozhodcu.

#### Slovenské ustanovenia:

1. Pravidlo o poskytnutí výhody uplatňovať len vtedy, ak nedošlo pri zákroku k takému zraneniu hráča, ktoré si vyžaduje okamžité ošetrenie. Pri uplatnení pravidla o poskytnutí výhody po zákroku, ktorý sa musí podľa týchto pravidiel potrestať



- napomenutím alebo vylúčením, rozhodca napomenie alebo vylúči hráča, ktorý sa previnił, až pri prvom prerušení hry (keď nie je lopta v hre).
2. V prípade úmrtia niektorého z účastníkov počas stretnutia rozhodca ukončí hru.
  3. Účastníkom pre tento účel sa rozumie nielen hráč na ihrisku a na lavičke náhradníkov, ale aj tréneri, lekári, maséri, rozhodcovia rozhodujúci stretnutie, časomerač a zapisovateľ.
  4. Vstupovať do hry v prípadoch lepšej orientácie pri hre, ale vždy tak, aby svojím pohybom nebránil hráčom ani lopte v pohybe. Ďalej do hry vstupovať v prípadoch, kedy prerušil hru a určuje postavenie múru na predpísanú vzdialenosť, alebo upresňuje miesto kopu, z ktorého sa má zahrať priamy alebo nepriamy voľný kop. Do hry vstupovať pri napomínaní hráča, ktorý sa previnił nešportovým správaním, alebo pri jeho vylúčení z hry. V tomto prípade rozhodca uvedie meno, čas a dôvod vylúčenia do zápisu o stretnutí.
  5. Rozhodca sa pohybuje prevažne po postrannej čiare ihriska na strane protiláhle k striedačkám oboch družstiev, a to tak, aby mal čo najlepší prehľad po ihrisku a nebránil lopte ani hráčom v pohybe.
  6. V súlade s týmito pravidlami vykázat z ihriska akéhokoľvek hráča alebo účastníka stretnutia, ktorý sa podľa jeho názoru previnił násilným správaním, vážnym faulom pri hre, nadávkami, hanlivými výrokmi alebo iným nešportovým správaním. Po skončení zápasu uvedie rozhodca do zápisu čas, meno a dôvod vylúčenia účastníka hry z ihriska.
  7. Vykázaný účastník z ihriska (rozumie sa aj z lavičky náhradníkov) sa odoberie bez zbytočných prieťahov do šatne (nikdy nie do hľadiska).
  8. Dáva znamenie k pokračovaniu v hre po každom prerušení. Každým prerušením hry sa rozumie každé prerušenie hry zo strany rozhodcu, nie kop z autu, hod od bránky alebo rohový kop. Pokyn k opätovnému pokračovaniu hry dáva píšťalkou, môže však aj ústne a to hlasitým povelom, aby ho zreteľne počuli obe mužstvá.
  9. Na stretnutie môže rozhodca schváliť aj viac lôpt, jednu, s ktorou sa hra začína a potom náhradné lopty pre prípad zničenia pôvodnej a pre prípady zrýchlenia priebehu hry. Lopty vždy schvaľuje pred začiatkom stretnutia.
  10. Nastupovať na stretnutie v predpísanom výstroji, ktorý sa skladá z dresu výrazne sa odlišujúceho od farby dresov oboch družstiev, trenírok, štuľpní, zodpovedajúcej obuvi a s patričným vybavením (píšťalka, karty, hodinky).
  11. Značiť si všetky napomínania hráčov žltou kartou (ŽK), to znamená, že aj napomenutia asistentom.
  12. Rozhodca pri vedení stretnutia používa jasnú a zrozumiteľnú signalizáciu. S hráčmi v priebehu stretnutia nediskutuje. Jediným, kto môže komunikovať s rozhodcom, vzniesť pripomienku alebo otázku, je kapitán družstva. Rozhodca je nestranný, uplatňuje dodržiavanie pravidiel v stretnutí a svojím výkonom a vystupovaním reprezentuje ÚMF SFZ a riadiaci orgán, ktorý ho na stretnutie delegoval. Pred a po stretnutí bezpečnosť rozhodcov a ich potreby zaisťujú hlavný usporiadateľ.



## PRAVIDLO 6 – DRUHÝ ROZHODCA

### 1. POVINNOSTI

Delegovaný druhý rozhodca sa pohybuje na opačnej strane ihriska ako rozhodca. Môže používať píšťalku. Pomáha rozhodcovi pri vedení zápasu v súlade s pravidlami hry.

### 2. DRUHÝ ROZHODCA TIEŽ:

- má právo prerušiť hru v prípade porušenia pravidiel
- zabezpečuje správne striedania hráčov

V prípade nekvalifikovaných verdiktov druhého rozhodcu má rozhodca právo ho pozbaviť jeho povinností, zabezpečiť jeho náhradu a podať správu príslušnému orgánu.

### Rozhodnutia (FIFA)

Pre medzinárodné stretnutia je účasť druhého rozhodcu povinná.

### Slovenské ustanovenie:

1. O výstroji druhého rozhodcu platí analogicky odst. 10 slovenského ustanovenia v pravidle 5. Odporúča sa nastupovať vo farebne zhodnom výstroji s hlavným rozhodcom.
2. Druhý rozhodca má rovnaké právomoci ako rozhodca. V prípade rozporu platí rozhodnutie rozhodcu.



## PRAVIDLO 7 – ČASOMERAČ A TRETÍ ROZHODCA

### 1. POVINNOSTI

Časomerač a tretí rozhodca sedia počas stretnutia na tej istej strane, na ktorej sú umiestnené lavičky náhradníkov, ich stôl je umiestnený z vonkajšej strany stredovej čiary. Časomerač a tretí rozhodca sú vybavení vhodnými hodinami a ďalším nevyhnutným vybavením na signalizovanie akumulovaných faulov, ktoré musí dodať organizátor alebo klub na ktorého ihrisku sa stretnutie odohráva.

### 2. ČASOMERAČ

- dohliada na trvanie stretnutia, ktoré musí byť v súlade s pravidlom 8 nasledovne:
  - spustí časomieru po výkope
  - zastavuje časomieru v prípade, že lopta je mimo hry
  - opätovne spustí časomieru po zahratí lopty, po hode od bránky, po rohovom a voľnom kope, po kopoch zo značky pokutového kopu alebo zo značky 10 m voľného kopu, po oddychovom čase (time-out) alebo po vhození rozhodcovskej lopty
- kontroluje minútový oddychový čas
- kontroluje trvanie dvojminútového trestného času po vylúčení hráča
- signalizuje koniec prvého polčasu, koniec zápasu, koniec nastaveného času a koniec oddychových časov píšťalkou alebo iným akustickým signálom, odlišným od rozhodcov
- vedie si záznam o všetkých oddychových časoch, informuje rozhodcov a mužstvá podľa potreby a signalizuje povolenie oddychového času, keď o to požiada tréner ktoréhokoľvek mužstva (pravidlo 8)
- vedie záznam o prvých piatich fauloch na každej strane, v oboch polčasoch a signalizuje, keď sa mužstvo dopustí piateho faulu

### Rozhodnutia (FIFA)

#### • Rozhodnutie 1

Pre medzinárodné stretnutia sú časomerač a tretí rozhodca povinní.

#### • Rozhodnutie 2

Pre medzinárodné stretnutia musí časomiera zahŕňať všetky potrebné funkcie (presný čas – stopky, meranie dvojminútových trestov pre štyroch hráčov zároveň a ukazovateľ nahromadených faulov každého mužstva počas každého polčasu). Poriadateľ zabezpečí potrebnú časomieru (chronometer), ktorý správne meria čas stretnutia, vylúčenie štyroch hráčov naraz a sledovanie oddychového času.

#### Slovenské ustanovenia:

1. Používanie časomiery v súťažiach môže upraviť v nadväznosti na pravidlo 8 Rozpis súťaže.
2. Časomerača a časomieru je povinný zabezpečiť usporiadateľ.
3. V prípade nesprávne vykonávanej činnosti časomeračom, rozhodca tohto časomerača odvolá, alebo ho nahradí iným, a túto skutočnosť uvedie v zápise o stretnutí.
4. Ak sa zápas hrá na čistý čas, vtedy časomerač zastavuje časomieru, keď je lopta mimo hry, a spúšťa ju, keď je hra znovu začatá.
5. Ak sa zápas hrá na hrubý čas, časomerač zastavuje časomieru vždy, keď ho na to upovedomí jeden z rozhodcov a spúšťa ju pri najbližšom zahratí lopty.



## PRAVIDLO 8 – HRACÍ ČAS

### 1. ČASTI STRETNUTIA

Stretnutie pozostáva z dvoch rovnako dlhých polčasov, ktoré trvajú 20 minút. Časomieru obsluhuje časomerač, ktorého povinnosti sú stanovené v pravidle 7.

Trvanie oboch polčasov sa môže predĺžiť v prípade zahrávania pokutového kopu.

### 2. TIME-OUT (ODDYCHOVÝ ČAS)

Mužstvá sú oprávnené požiadať o oddychový čas v trvaní jednej minúty v každom polčase na základe nasledovných princípov:

- *tréneri mužstiev môžu požiadať časomerača o oddychový čas v trvaní jednej minúty*
- *o oddychový čas v trvaní jednej minúty môže tréner požiadať vtedy, keď je jeho mužstvo pri lopte*
- *časomerač signalizuje povolenie oddychového času, keď je lopta mimo hry, za použitia píšťalky alebo iného akustického signálu, ktorý sa líši od signalizácie rozhodcu*
- *pri udelení oddychového času sa hráči zhromaždia pri postrannej čiare v blízkosti lavičky náhradníkov, a to tak, že hráči v poli neopustia hraciu plochu a tréneri a hráči z lavičky na hraciu plochu nevstúpia*
- *ak si mužstvo nevyberie oddychový čas v prvom polčase, v druhom si môže vybrať len jeden oddychový čas.*

### 3. PRESTÁVKA

Dĺžka prestávky medzi dvoma polčasmi nesmie byť dlhšia ako 15 minút.

### Rozhodnutia (FIFA)

- **Rozhodnutie 1**  
Ak nie je k dispozícii časomerač, tréner musí požiadať o oddychový čas rozhodcu.
- **Rozhodnutie 2**  
Ak sa hrá nadstavený hrací čas, počas neho nemožno čerpať oddychový čas.

### Slovenské ustanovenia:

1. Hrací čas 2 x 20 minút podľa ustanovenia 1. tohoto pravidla je tzv. „čistý“ čas, t. j. čas, výlučne určený len pre samotnú hru v stretnutí.
2. V domácich súťažiach je možné hrať stretnutia 2 x 30 minút tzv. „hrubého“ času, t. j. plynulé bežacieho času, s možným pozastavením (prerušením), počas priebehu stretnutia.
3. Hrací čas stretnutí pre jednotlivé súťaže upresňuje Rozpis súťaže.
4. O oddychový čas môže v neprítomnosti trénera požiadať vedúci družstva.
5. Porušenie ustanovenia 2. tohoto pravidla nepovoleným opustením hracej plochy alebo nepovoleným vstupom na hraciu plochu sa kvalifikuje ako nesprávne striedanie a pri opakovanom previnení ako nešportové správanie.
6. Za dodržanie minútového limitu oddychového času zodpovedá rozhodca.
7. Dĺžka prestávky pre jednotlivé stretnutia nesmie presiahnuť 10 minút a pre jednotlivé súťaže je ju možné stanoviť v Rozpise súťaže.



### 4. VHODENIE ROZHODCOVSKEJ LOPTY

Rozhodcovská lopta sa vhodí pri pokračovaní stretnutia po dočasnom prerušení hry z akejkoľvek príčiny neuvedenej v týchto pravidlách, za predpokladu, že bezprostredne pred prerušením lopta neprešla cez postrannú alebo bránkovú čiaru.

### 5. POSTUP

Rozhodca vhodí loptu v mieste, kde sa lopta nachádzala pri prerušení hry. Len v prípade, že lopta bola v pokutovom území, je lopta vhodená na 6 m čiare ohraničujúcej bránkové územie, v bode, ktorý je najbližšie k miestu, kde bola lopta pri prerušení hry. Lopta sa považuje za loptu v hre v tej chvíli, keď sa dotkne hracej plochy.

### 6. PORUŠENIA / SANKCIE

Rozhodcovská lopta sa musí opakovať:

- *ak sa lopty dotkne hráč skôr ako sa dotkne hracej plochy*
- *ak lopta opustí hraciu plochu po tom, keď na ňu dopadne bez toho, aby sa jej dotkol hráč.*

### Slovenské ustanovenie:

Ak hráč poruší opakovane ustanovenie 3. tohoto pravidla, rozhodca toto posúdi ako nešportové správanie sa hráča, ktorý sa previnil, napomenie.







## PRAVIDLO 9 – ZAČIATOK HRY

### 1. ÚVODNÉ USTANOVENIA

Pred začatím stretnutia sa mincou žrebuje o stranu hracej plochy a o výkop. Družstvo, ktoré žreb vyhralo, má možnosť voľby strany alebo výkopu.

Druhé družstvo získava výkop.

Družstvo, ktoré pri žrebovaní vyhrá, zahráva výkop na začiatku druhého polčasu.

V druhom polčase si družstvá vymenia strany a hrajú na opačné bránky.

### 2. VÝKOP

Výkop znamená začiatok hry alebo opätovné rozohratie hry:

- na začiatku stretnutia
- po dosiahnutí gólu
- na začiatku druhého polčasu
- v prípade potreby na začiatku každého nastaveného času

Gól je možné dosiahnuť aj priamo z výkopu.

### 3. POSTUP

- pri výkope sú všetci hráči na svojej vlastnej polovici
- hráči súperovho družstva, ktoré výkop zahráva, sú najmenej v trojmetrovej vzdialenosti od lopty
- lopta je umiestnená v strede ihriska v ustálenej polohe
- rozhodca dá pokyn k výkopu
- lopta je v hre po jej zahratí vpred
- hráč, ktorý výkop zahráva sa nesmie dotknúť lopty po druhýkrát, pokiaľ sa jej nedotkne iný hráč

Po dosiahnutí gólu výkop zahráva družstvo, ktoré gól inkasovalo.

### 4. PORUŠENIA / SANKCIE

V prípade, že hráč, ktorý zahráva výkop sa opakovane dotkne lopty bez toho, že by sa jej dotkol alebo ňou hral iný hráč:

- nariadi sa nepriamy voľný kop (NVK), ktorý zahráva hráč súperovho mužstva z miesta priestupku. Avšak, ak sa hráč, ktorý výkop zahráva, dopustí tohoto priestupku v pokutovom území súpera, NVK sa zahrá z čiar ohraničujúcej pokutové územie, a to od miesta, ktoré je najbližšie k miestu, na ktorom k priestupku došlo.

V prípade iných priestupkov, týkajúcich sa zahratia výkopu sa tento opakuje.

### 5. VHODENIE ROZHODCOVSKEJ LOPTY

Rozhodcovská lopta sa vhodí pri pokračovaní stretnutia po dočasnom prerušení hry z akejkoľvek príčiny neuvedenej v týchto pravidlách, za predpokladu, že bezprostredne pred prerušením lopta neprešla cez postranná alebo bránkovú čiaru.

### 6. POSTUP

Rozhodca vhodí loptu v mieste, kde sa lopta nachádzala pri prerušení hry. Len v prípade, že lopta bola v pokutovom území, je lopta vhodená na 6 m čiare ohraničujúcej bránkové územie, v bode, ktorý je najbližšie k miestu, kde bola lopta pri prerušení hry. Lopta sa považuje za loptu v hre v tej chvíli, keď sa dotkne hracej plochy.

### 7. PORUŠENIE / SANKCIE

Rozhodcovská lopta sa musí opakovať:

- ak sa lopta dotkne hráč skôr ako sa dotkne hracej plochy
- ak lopta opustí hraciu plochu po tom, keď na ňu dopadne bez toho, aby sa jej dotkol hráč.



## PRAVIDLO 10 – LOPTA V HRE A MIMO HRY

### Slovenské ustanovenie:

Ak hráč poruší opakovane ustanovenie 3. tohoto pravidla, rozhodca toto posúdi ako nešportové správanie.

#### 1. LOPTA MIMO HRY (Ball Out of Play)

Lopta je mimo hry, keď :

- celým objemom prejde bránkovou alebo postrannou čiarou po zemi alebo vo vzduchu
- hra je prerušená rozhodcom
- sa dotkne stropu

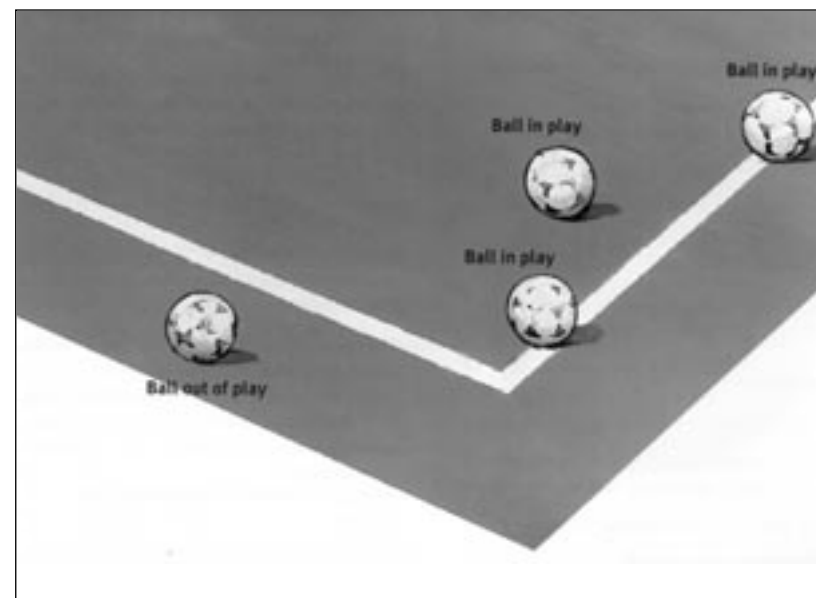
#### 2. LOPTA V HRE (Ball in Play)

Lopta je v hre vo všetkých iných prípadoch, a to aj vtedy, keď:

- sa odrazí od brvna alebo žrde(tyče) smerom späť do ihriska
- sa odrazí od rozhodcov, ktorí sa nachádzajú na ihrisku

### Slovenské ustanovenia:

1. Čiary sa považujú za súčasť hracej plochy /ihriska/ alebo jej časti /územia/, ktoré ohraničujú. Preto postranné čiary a bránkové čiary patria k hracej ploche.
2. Ruka zahraná brániacim hráčom na čiare vyznačujúcej hranicu vlastného pokutového územia sa posudzuje na pokutový kop.
3. Ak brankár zachytí loptu rukou na čiare pokutového územia toto je v súlade s pravidlami.
4. Lopta je tiež v hre i napriek vzniklej domienke, že pravidlo bolo porušené, avšak rozhodca hru neprerušil - tzv.výhoda v hre.





## PRAVIDLO 11 – DOSIAHNUTIE GÓLU

### 1. DOSIAHNUTIE GÓLU

Gól je platne dosiahnutý, pokiaľ to pravidlá nestanovujú inak, keď prejde lopta celým objemom za bránkovú čiaru v priestore medzi bránkovými žrdami a pod brvnom, pričom ju žiadny hráč útočiaceho mužstva, s výnimkou súperovho brankára, ktorý je vo vlastnom bránkovom území, nezadržal pažou alebo rukou, prípadne hodil, niesol alebo udrel.

### 2. VÍTAZ ZÁPASU

Vyhráva družstvo, ktoré v stretnutí dosiahne viac gólov. Pokiaľ v stretnutí nebolo dosiahnutého gólu alebo ak obidve mužstvá strelia v zápase rovnaký počet gólov, stretnutie sa končí nerozhodne - remízou.

### 3. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE

Ak sa v súťaži skončí stretnutie remízou, súťažné pravidlá určia ustanovenia, na základe ktorých sa rozhodne o víťazovi stretnutia.

### Slovenské ustanovenie:

Gól nemožno dosiahnuť priamo z kopu z autu, rukou, priamo z nepriameho voľného kopu, priamo z priameho i nepriameho voľného kopu zahraného do vlastnej bránky (kope sa roh), priamo z hodu od brány.



## PRAVIDLO 12 – FAULY A NEŠPORTOVÉ SPRÁVANIE SA TRESTAJÚ NASLEDUJÚCE:

### 1. FAULY A NEŠPORTOVÉ SPRÁVANIE SA TRESTAJÚ NASLEDUJÚCE:

#### A. PRIAMY VOLNÝ KOP (PVK)

Priamy voľný kop (ďalej skrátene PVK) proti tímu súpera sa nariadi vtedy, keď sa hráč dopustí ktoréhokoľvek z nasledujúcich priestupkov tak, že to bude rozhodca považovať za nedbalý alebo úmyselný priestupok:

- kopne alebo sa pokúsi kopnúť súpera
- nastaví súperovi nohu alebo pomocou nohy spôsobí alebo sa pokúsi spôsobiť pád súpera, alebo sa skrčí pred súperom, prípadne za ním
- skočí na súpera
- vráža do súpera nebezpečným spôsobom, aj keď sa súper nebráni alebo prudko vráža do súpera ramenom
- udrie súpera alebo sa pokúsi ho udrieť
- plúvne na súpera



PVK je tiež nariadený proti súperovi, ak hráč sa prevíni niektorým z nasledujúcich priestupkov:

- drží súpera
- strčí do súpera
- kľže sa v snahe zmocniť sa alebo tečovať loptu a v tesnej blízkosti sa nachádza protihráč, ktorý má snahu hrať s loptou, s výnimkou brankára v jeho vlastnom bránkovom území, ak pritom nehrá neopatrne, nedbalo a nadmernou silou
- hrá loptu rukou, t. j. loptu rukou zadrží, hodí ju, nesie, prípadne do lopty strčí (to sa samozrejme netýka brankára v jeho vlastnom bránkovom území)

PVK sa zahráva z miesta, na ktorom sa priestupok hráča proti pravidlám hry odohral.

Vyššie uvedené fauly sa počítajú za akumulované fauly.

#### POKUTOVÝ KOP (PK)

Pokutový kop nariadi rozhodca v prípade, že sa hráč dopustí niektorého z vyššie uvedených priestupkov vo vlastnom pokutovom území, bez ohľadu na pozíciu lopty, za predpokladu, že lopta je v momente priestupku v hre.

#### B. NEPRIAMY VOLNÝ KOP (NVK)

Nepriamy voľný kop (ďalej skrátene NVK) je nariadený rozhodcom v prípade, že sa brankár dopustí niektorého z nasledujúcich priestupkov:



- po rozohrávke od vlastnej bránky sa dostane lopta k brankárovi od jeho spoluhráča bez toho, že by prešla cez polovicu ihriska, alebo bez toho, že by sa jej pred tým dotkol súper
- brankár sa dotkne alebo kontroluje loptu rukou po tom, ako ju úmyselne brankárovi zahral vlastný spoluhráč
- brankár sa dotkne alebo kontroluje loptu rukou po tom, ako bola zahraná do hry od postrannej čiary jeho vlastným spoluhráčom
- brankár hrá s loptou dlhšie ako štyri sekundy, okrem prípadov, keď sa nachádza na polovici súpera NVK môže byť nariadený aj vtedy, keď sa hráč dopustí nasledujúcich priestupkov:
  - nebezpečná hra
  - bránenie v hre
  - bránenie brankárovi v rozohrávke
- ktorýkoľvek iný priestupok, ktorý nebol uvedený v pravidle 12, ale ktorý spôsobil zdržovanie hry alebo vylúčenie hráča

Každý z uvedených priestupkov je potrestaný NVK. Zahráva sa z miesta, na ktorom sa priestupok odohral. Ak sa však priestupok stal vo vlastnom bránkovom území, NVK sa zahrá z čiary ohraničujúcej bránkové územie, a to z miesta, ktoré je najbližšie k miestu, na ktorom sa priestupok odohral.

## 2. DISCIPLINÁRNE SANKCIE

### C. NAPOMÍNANIE

Hráč je napomínaný žltou kartou (ŽK), ak:

1. správa sa nešportovo
2. slovné alebo náznakom vyjadruje nesúhlas s rozhodnutím rozhodcu
3. sústavne porušuje pravidlá hry
4. otáľa s rozohraním PK alebo 10 m kopu
5. nerešpektuje predpísanú vzdialenosť pri rozohraní
6. vstúpi alebo opätovne vstúpi na hraciu plochu bez súhlasu rozhodcu alebo za porušenie pravidiel pri striedaní
7. za úmyselné opustenie hracej plochy bez povolenia rozhodcu

Každý z uvedených priestupkov je potrestaný NVK. NVK sa zahráva z miesta a spôsobom ako je popísané v ustanovení 3. tohoto pravidla.

### D. VYLÚČENIE Z HRY

Hráč je vylúčený z hry a dostáva červenú kartu, ak:

1. hrá mimoriadne nebezpečne
  2. správa sa hrubo nešportovo
  3. plúje na súpera alebo inú osobu
  4. zmarí súperovi dosiahnutie gólu alebo gólovo sa vyvíjajúcu situáciu úmyselným hraním rukou (neplatí to pre brankára v jeho vlastnom bránkovisku)
  5. zabráni súperovi streliť gól takým spôsobom, že sa dopustí faulu, za ktorý by bol nariadený voľný kop alebo penalta
  6. za vulgárne a urážlivé slovné napadnutie
  7. za opakovanú žltú kartu
- Ak sa hra preruší z posledných dvoch dôvodov (6, 7), bez spôsobenia iných priestupkov v pravidlách, hra sa rozohrá NVK, nariadeným v prospech mužstva súpera



z miesta, kde k priestupku došlo. Ak k priestupku dôjde v pokutovom území, NVK sa zahráva z miesta a spôsobom ako je uvedené v ustanovení 3. tohoto pravidla.

## Rozhodnutia (FIFA)

Hráč, ktorý bol vylúčený, nemôže opäť nastúpiť do hry a nemôže ani sedieť na lavičke náhradníkov. Náhradný hráč môže nastúpiť na hraciu plochu na pokyn časomerača po vypršaní dvoch minút. Pokiaľ bol dosiahnutý (inkasovaný) gól pred vypršaním dvojminútového trestu, mužstvo sa môže doplniť do plného stavu. V týchto prípadoch sa použije nasledovné:

- ak hrá päť hráčov proti štyrom a družstvo s piatimi hráčmi dosiahlo gól, môže sa družstvo so štyrmi hráčmi doplniť do plného stavu
- ak obe družstvá hrajú so štyrmi hráčmi a padne gól, obe družstvá hrajú s nezmeneným počtom hráčov
- ak hrá päť hráčov proti trom alebo štyria proti trom a mužstvo, s väčším počtom hráčov dosiahlo gól, môže družstvo s tromi hráčmi doplniť stav len o jedného hráča,
- ak obe družstvá hrajú s tromi hráčmi a padne gól, obe družstvá hrajú s nezmeneným počtom hráčov
- ak družstvo, ktoré dá gól, je družstvom s menším počtom hráčov, hra bude pokračovať bez zmeny počtu hráčov.

## Slovenské ustanovenia:

1. Rozhodca môže pri nariadení PVK alebo NVK, podľa závažnosti priestupku, previnišieho sa hráča napomenúť alebo ho vylúčiť.
2. Brániaci hráč môže odobrať alebo vykopnúť loptu súperovi, ktorý je k nemu otočený chrbtom, ale nesmie s ním prísť do kontaktu, a to ani po odobratí alebo vykopnutí lopty. Každý takýto kontakt je posúdený ako faul a po ňom je proti previnišiemu sa mužstvu nariadený PVK.
3. Ak brankár po zachytení lopty z hry si ju položí na hraciu plochu a potom ju vykopne alebo ju vykopne tzv. halfvolejom, môže ju poslať vzduchom na polovicu súpera a môže takto dosiahnuť platný gól.
4. Pre rozlíšenie priameho a nepriameho voľného kopu dvíha rozhodca pri nepriamom kope napnuté rameno s roztvorenou dlaňou nad hlavu a drží ho tak dlho nad hlavou, kým sa lopty rozohranej z tohoto kopu nedotkne iný hráč alebo neskončí mimo hry.
5. Kontrola času dvojminútového trestu je úlohou časomerača a v jeho neprítomnosti preberá túto povinnosť druhý rozhodca. Ak chýba aj tento, všetko musí sledovať rozhodca.
6. Hráč, ktorý sa zapojil do hry za vylúčeného hráča, môže tak urobiť aj v neprerušenej hre, ale len na pokyn druhého rozhodcu alebo časomerača.
7. Pri vylúčení hráča, ktorý nebol v hre (na ihrisku), zostáva družstvo hrať s nezmeneným počtom hráčov.
8. Sklzm sa rozumie akékoľvek skĺznutie sa hráčom dopredu, alebo do strán, využívajúc klzkosť povrchu hracej plochy a za účelom zabrániť alebo obmedziť protihráča v ďalšej hre. Pri sklze teda nemusí dôjsť ku kontaktu s hráčom, rozhoduje len úmysel zabrániť ďalšej hre súpera, ktorý má snahu hrať s loptou. Za každý sklz, ktorý ohrozí protihráča, alebo spoluhráča podľa znenia medzinárodného výkladu nasleduje napomenutie alebo vylúčenie hráča. Ak pri sklze nie je nikto ohrozený, hra pokračuje bez prerušenia.
9. Voľný kop sa môže nariadiť len za priestupok definovaný v tomto pravidle, ktorý sa stal v čase, keď je lopta v hre a priestupok sa stal na hracej ploche.



## PRAVIDLO 13 – VOLNÉ KOPY

### 1. TYPY VOLNÝCH KOPOV

Volné kopy (ďalej VK) sú priame alebo nepriame.

Pri zahrávaní VK platí, že lopta musí byť v pokoji a hráč, ktorý zahráva VK sa nesmie lopty dotknúť druhý krát skôr, ako sa lopty dotkol iný hráč.

### 2. PRIAMY VOLNÝ KOP (PVK)

Ak je PVK zahráný priamo do súperovej brány, gól musí byť uznaný.

### 3. NEPRIAMY VOLNÝ KOP (NVK)

Gól môže byť dosiahnutý iba, ak sa pred jeho dosiahnutím dotkol lopty iný hráč, než ten ktorý NVK zahrál.

### 4. POZÍCIA PRI VK

- všetci hráči súpera musia byť aspoň 5 metrov od lopty, kým sa lopta nedostane do hry

- lopta je v hre po tom, keď sa jej dotkol hráč.

### 5. PORUŠENIA / SANKCIE

Ak je pri zahrávaní VK hráč súpera bližšie k lopte ako je povolená vzdialenosť:

- VK sa opakuje

Ak sa hráč zahrávajúci VK po jeho zahranií opäť dotkne lopty predtým, ako sa jej dotkol iný hráč:

- nariadi rozhodca NVK v prospech súpera z miesta, kde sa priestupok stal. Ak sa priestupok stal vo vnútri pokutového územia, NVK je zahráný z čiar pokutového územia z miesta najbližšieho k miestu priestupku

Ak družstvo, ktoré zahráva VK a nevykoná ho do štyroch sekúnd:

- rozhodca nariadi NVK v prospech súpera

### 6. SIGNÁLY

- (pre) PVK:

rozhodca drží ruku v horizontálnej polohe ukazujúc smer, ktorým sa bude VK zahrávať;

druhou rukou signalizuje napočítaný faul tretiemu rozhodcovi a časomeračovi, a to tak, že ukazovák smeruje dole k podlahe

- (pre) NVK:

rozhodca signalizuje NVK vzpaženou rukou nad hlavou, ktorú drží v tejto polohe až do vykonania kopu a dotyku lopty iným hráčom

### Slovenské ustanovenia:

1. Hráča, ktorý sa previnil podľa ustanovenia 4. odst. prvý, rozhodca napomenie žltou kartou.
2. NVK priznaný súperovi v súlade s ustanovením 5. odst. tretí sa nenariaďuje pri pokutovom kope, kope z druhej pokutovej značky a kope zo značky PK.
3. Volné kopy zahrávané z vlastného pokutového územia môžu byť rozohrané z ktoréhokoľvek miesta pokutového územia.



## PRAVIDLO 14 – NAHROMADENIE FAULOV

### 1. NAHROMADENIE FAULOV

- medzi nahromadené fauly sa počítajú fauly, za ktoré sa nariaďujú PVK uvedené v pravidle 12

- nahromadené fauly sa zaznamenávajú v každom polčase osobitne

### 2. POZÍCIA PRI VK

Pri prvých piatich nahromadených fauloch každého družstva v každom polčase:

- môžu hráči súpera pri zahrávaní VK stavať múr

- hráči súpera musia byť minimálne 5 m od lopty až do zahratia VK

- priamo z tohoto VK môže byť dosiahnutý gól

Počnúc šiestym nahromadeným faulom v každom polčase:

- hráči súpera nemôžu postaviť obranný múr

- hráč zahrávajúci kop musí byť jasne určený

- brankár musí byť v pokutovom území a najmenej 5 m od lopty

- všetci hráči, okrem súperovho brankára, musia stať za pomyselnou čiarou prechádzajúcou cez miesto kopu rovnobežne s bránkovou čiarou, a mimo bránkového územia. Musia byť taktiež 5 m od lopty a nesmú prekážať hráčovi, ktorý VK zahráva. Žiadny hráč nesmie prekročiť pomyselnú čiaru, kým lopta nie je v hre.

### 3. POSTUP (PRI ZAHRÁVANÍ VK PRI ŠIESTOM A VŠETKÝCH OSTATNÝCH NAHROMADENÝCH FAULOCH)

- hráč zahrávajúci VK ho musí zahráť s úmyslom dosiahnuť gól a nesmie loptu prihrať ďalšiemu spoluhráčovi

- po zahranií VK sa nesmie žiadny hráč dotknúť lopty skôr, ako sa jej dotkne brankár, odrazi sa od žrde alebo brvna bránky alebo opustí hraciu plochu

- VK sa nesmie kopať zo vzdialenosti menšej ako 6 m. Ak sa vyskytne porušenie pravidiel v bránkovom území, za ktoré nasleduje NVK, zahráva sa VK zo 6 m čiar bránkového územia najbližšie k miestu priestupku

- po nahromadení 5 faulov niektorého družstva, ak toto urobí ďalší faul na súperovej polovici alebo na vlastnej polovici pred pomyselnou čiarou, ktorá prechádza cez značku 10 m voľného kopu, bude sa VK kopať z tejto značky. Pre jeho zahratie platia ustanovenia 2. tohoto pravidla

- po nahromadení 5 faulov niektorého družstva, ak toto urobí ďalší faul na vlastnej polovici medzi pomyselnou čiarou prechádzajúcou značku 10 m voľného kopu a vlastnou bránkovou čiarou, môže sa VK kopať buď z miesta priestupku, alebo zo značky 10 m voľného kopu

- ak sa stretnutie predlžuje, všetky ďalšie fauly družstva v tomto predĺžení sa pripočítávajú k jeho faulom nahromadeným v druhom polčase.

### 4. PORUŠENIA / SANKCIE

Pri porušení tohoto pravidla brániacim družstvom:

- kop sa opakuje, ak nebol dosiahnutý gól,

- kop sa nepakuje, ak bol dosiahnutý gól



Pri porušení tohoto pravidla útočiacim družstvom:

- kop sa opakuje, ak bol dosiahnutý gól
- kop sa neopakuje, ak nebol dosiahnutý gól

Pri porušení tohoto pravidla hráčom zahrávajúcim VK, keď je lopta v hre:

- NVK zahrá súper z miesta, kde došlo k priestupku. Ak je miesto priestupku v pokutovom území, NVK sa zahrá z čiar bránkoveho územia z miesta najbližšieho k miestu priestupku.

### Slovenské ustanovenia:

1. Prvých 5 faulov v každom družstve a v každom polčase sa zaznamenáva na ukazovateli nahromadených faulov.
2. Ďalším nahromadeným faulom podľa tohoto pravidla ustanovenie 3. odst. štvrtý a piaty sú fauly podľa pravidla 12 ustanovenie A.
3. Miesto, z ktorého sa bude zahrávať VK za faul podľa tohoto pravidla ustanovenie 3. odst. piaty rozhodne kapitán družstva alebo hráč, ktorý bude VK zahrávať.



## PRAVIDLO 15 – POKUTOVÝ KOP

Pokutový kop (ďalej v skratke PK) je nariadený proti družstvu, ktoré sa previnilo priestupkom, za ktorý sa nariaďuje PVK a tento sa stal vo vlastnom pokutovom území. Z PK môže byť gól dosiahnutý priamo. Ak je PK nariadený na konci polčasu alebo predĺženia, rozhodca musí dovoliť PK vykonať.

### 1. POZÍCIA LOPTY A HRÁČOV

Lopta:

- musí byť na značke pokutového kopu

Hráč vykonávajúci PK:

- musí byť jasne určený

Brankár (brániaci):

- stojí na bránkovej čiare medzi žrdami až do doby, keď je lopta kopnutá (PK zahráný)

Ostatní hráči sú:

- na hracej ploche
- mimo pokutového územia
- za alebo vedľa značky pokutového kopu
- nie bližšie ako 5 m od značky pokutového kopu

### 2. SPÔSOB VYKONANIA

- hráč zahrá loptu dopredu
- nemôže sa opäť dotknúť lopty, pokiaľ ňou nezahrá iný hráč
- lopta je v hre po kopnutí a je v pohybe smerom dopredu

Ak je hrací čas predĺžený z dôvodu vykonania alebo opakovania PK, gól musí byť uznaný, ak sa lopta predtým, než prešla za bránkovoú čiaru v priestore bránky:

- odrazila od žrde, brvna a / alebo brankára.

### 3. PORUŠENIA / SANKCIE

Ak hráč brániaceho družstva poruší toto pravidlo:

- kop sa opakuje, ak nebol dosiahnutý gól
- kop sa neopakuje, ak bol dosiahnutý gól

Ak spoluhráč, -i hráča vykonávajúceho PK poruší, -ia toto pravidlo hry:

- kop sa opakuje, ak bol dosiahnutý gól
- kop sa neopakuje, ak nebol dosiahnutý gól

Ak hráč vykonávajúci PK porušil toto pravidlo hry po zahraní lopty (PK):

- bude nariadený NVK v prospech súpera z miesta, kde sa priestupok stal; ak je miesto priestupku v pokutovom území, NVK bude zahráný z čiar ohraničujúcej pokutové územie z miesta najbližšieho k miestu priestupku

### Slovenské ustanovenie:

Ak sa lopta po vykonaní alebo opakovaní pokutového kopu (pravidlo 15 odst. 3. veta štvrtá) odrazila do hracej plochy, s taktó odrazenou loptou nie je možné hrať a v tomto prípade rozhodca ukončí hru.





## PRAVIDLO 16 – KOP Z AUTU

### 1. KOP Z AUTU JE METÓDA OPĀTOVNÉHO ROZOHRATIA HRY.

Z tejto rozohrávky od postrannej čiary nie je možné priamo strelit gól.

Kop z autu sa nariadi:

- keď celá lopta prejde cez postrannú čiaru, po podlahe / zemi alebo vo vzduchu, alebo sa dotkne stropu
- kop sa zahráva z miesta, na ktorom lopta prešla čiaru
- v prospech opačného družstva, než toho, ktorého hráč sa ako posledný dotkol lopty

### 2. POSTAVENIE LOPTY A HRÁČOV

Lopta:

- musí byť v pokoji na postrannej čiare
- je zahraná späť do hry ktorýmkoľvek smerom

Hráč vykonávajúci kop:

- má v čase zahrávania obe nohy na čiare alebo za čiarou

Hráči súperovho družstva:

- musia byť vo vzdialenosti minimálne 5 m od miesta zahrávania

### 3. SPÔSOB VYKONANIA

- hráč musí kop vykonať do 4 sekúnd od zaujatia postavenia pri lopte
- hráč vykonávajúci kop nemôže zahráť s loptou druhýkrát, pokiaľ sa jej nedotkne iný hráč
- lopta je v hre ihneď po zahrnutí alebo dotyku

### 4. PORUŠENIA / SANKCIE

NVK bude v prospech súpera:

- ak hráč zahrá s loptou druhýkrát a predtým sa jej nedotkol iný hráč. NVK bude zahrnutý z miesta, kde sa priestupok stal. Ak je miesto priestupku v bránkovom území, NVK sa zahrá z čiary ohraničujúcej toto územie z miesta najbližšieho miesta priestupku.

Kop z autu zahrá súper ak:

- kop bol vykonaný nesprávne
- kop bol vykonaný z iného miesta, než z toho, kde lopta prešla za postrannú čiaru
- kop nebol vykonaný do 4 sekúnd od zaujatia postavenia pri lopte
- nastane ktorýkoľvek ďalší prípad porušenia tohoto pravidla

### Slovenské ustanovenie:

Autový kop zahrnutý brankárovi sa považuje za malú domov a brankár loptu nesmie chytiť rukami.



## PRAVIDLO 17 – HOD OD BRÁNKY

### 1. HOD OD BRÁNKY JE SPÔSOB NADVIAZANIA NA HRU.

Priamo z hodu nemôže byť dosiahnutý gól.

Hod od bránky je nariadený:

- ak sa lopta ako posledný dotkol hráč útočiaceho družstva a lopta prešla celým svojím objemom po zemi / podlahe, či vo vzduchu za bránkovú čiaru, a nebol dosiahnutý gól v súlade s pravidlom 11

### 2. SPÔSOB VYKONANIA / POSTUP

- lopta je hodená z ktoréhokoľvek bodu v rámci pokutového územia brankárom brániaceho sa družstva
- hráči súpera zostanú mimo pokutového územia, pokiaľ lopta nie je opäť v hre
- brankár nezahrá s loptou po druhýkrát, pokiaľ sa jej nedotkne iný hráč
- lopta je v hre, ak upustí pokutové územie

### 3. PORUŠENIA / SANKCIE

Ak lopta neopustí pokutové územie:

- hod od bránky sa opakuje

Ak sa brankár po správnom vykonaní hodu od bránky opäť dotkne lopty pred tým, ako sa jej dotkol iný hráč, alebo s ňou hrá skôr ako iní hráči:

- NVK v prospech súpera z miesta, kde sa stal priestupok. Ak sa ten stal v bránkovom území, NVK sa zahrá z čiary ohraničujúcej toto pokutové územie z bodu najbližšieho k miestu priestupku.

Ak sa po zahrnutí hodu od bránky dostane lopta od spoluhráča opäť k brankárovi a ten hrá s loptou bez toho, že by predtým prešla cez stredovú čiaru:

- NVK v prospech súpera, ktorý zahrá z čiary ohraničujúcej pokutové územie z bodu najbližšieho k miestu priestupku.

Ak brankár nevykoná hod lopty od bránky do 4 sekúnd

- NVK v prospech súpera, ktorý zahrá z čiary ohraničujúcej pokutové územie z bodu najbližšieho k miestu priestupku.

### Slovenské ustanovenie:

1. Ak sa pri hode od bránky lopta dotkne ktorýkoľvek hráč alebo ňou hrá skôr ako opustí pokutové územie, hod od bránky sa opakuje.
2. Z hodu od bránky nemožno dosiahnuť vlastný gól. Lopta ešte nebola v hre. Hod sa opakuje. Pozor na situáciu, keď je lopta v hre a brankár loptu rukou rozohráva z bránkového územia, vtedy lopta nemusí opustiť bránkové územie. Takto rozohraná lopta, ktorá skončí priamo z brankárovej ruky v bránke, je regulárny (vlastný) gól.



## PRAVIDLO 18 – KOP Z ROHU

### 1. KOP Z ROHU

Kop z rohu / rohový kop je spôsob nadviazania na hru.  
Z rohového kopu môže byť strelený gól priamo, ale len súperovi.

Rohový kop sa nariadi:

- keď sa lopty ako posledný dotkol hráč brániaceho sa mužstva a lopta celým svojím objemom prejde cez bránkovú čiaru buď po zemi alebo vzduchom, a nebol dosiahnutý gól v súlade s pravidlom 11.

### 2. SPÔSOB VYKONANIA / POSTUP

- lopta sa umiestni presne dovnútra vyznačeného štvrtkruhu v rohu ihriska
- hráči súpera (brániaceho sa družstva) smú byť najmenej 5 metrov od lopty až do zahratia
- rohový kop zahrá hráč útočiaceho družstva
- lopta je v hre, keď hráč do nej kopne alebo sa jej dotkne nohou
- hráč, ktorý rohový kop zahráva, nesmie s loptou hrať druhýkrát, pokiaľ sa jej nedotkne iný hráč

### 3. PORUŠENIA / SANKCIE

NVK zahráva súper, ak:

- hráč, ktorý rohový kop zahráva sa opätovne dotkne lopty bez toho, že by sa jej predtým dotkol iný hráč. NVK sa zahrá z miesta, kde došlo k priestupku
- hráč, ktorý rohový kop zahráva nerozohrá do 4 sekúnd od zaujatia postavenia pri lopte.

NVK sa zahrá z rohu ihriska

V prípade iných priestupkov:

- rohový kop sa opakuje.



## {19} – KOPY ZO ZNAČKY POKUTOVÉHO KOPU

### 1. KOPY ZO ZNAČKY POKUTOVÉHO KOPU

Kopy zo značky pokutového kopu (ďalej len kopy) je spôsob určenia víťaza v prípadoch, keď pravidla súťaže vyžadujú víťaza ihneď po skončení stretnutia.

### 2. SPÔSOB VYKONANIA / POSTUP

- Rozhodca vyberie bránu, na ktorú sa budú vykonávať kopy
- Rozhodca losuje mincou – a mužstvo, ktorého kapitán vyhral žreb, kope ako prvý
- Rozhodca zaznamenáva vykonávané kopy
- Každé mužstvo má 5 kopov podľa ďalej uvedených náležitostí
- Kopy sú vykonávané striedavo
- Mená a čísla hráčov vykonávajúcich kopy oznámia kapitáni rozhodcovi pred ich vykonávaním a musia byť spomedzi hráčov uvedených v zápise
- Ak družstvo končí stretnutie s väčším počtom spôsobilých hráčov ako súper, toto družstvo musí zredukovať (zúžiť) počet hráčov na rovnaký ako má súper a oznámiť čísla a mená vyradených hráčov rozhodcovi
- Ak družstvo v sérii piatich kopov dosiahne väčší počet gólov ako súper, v kopoch sa už nepokračuje
- Ak v sérii piatich kopov bol dosiahnutý rovnaký počet gólov na oboch stranách alebo nebol dosiahnutý žiaden gól, kopy pokračujú v tom istom poradí až do rozhodnutia
- Hráč, ktorý bol vylúčený nemôže vykonávať kopy
- Každý spôsobilý hráč si môže vymeniť miesto s brankárom
- Počas vykonávania kopov na ihrisku zostanú len hráči a oficiálne osoby stretnutia
- Všetci hráči, s výnimkou hráča zahrávajúceho kop a oboch brankárov, musia zostať na opačnej polovici ihriska. Druhý rozhodca kontroluje tento priestor a hráčov v ňom
- Brankár mužstva zahrávajúceho kop musí zostať na ihrisku, nezasahujúc do vývoja kopov

### Slovenské ustanovenie:

1. Spôsob rozhodnutia o postupujúcom alebo víťaznom družstve prináleží danému súťažnému predpisu (súťažný poriadok, rozpis, propozície).
2. Rozhodca vyberie loptu, ktorou budú zahrávané všetky kopy.
3. Počet kopov môže byť i nižší (spravidla 3) a ustanovený v príslušnom súťažnom predpise.
4. Kopy bude striedavo zahrávať každé družstvo, a to najskôr tými hráčmi, vrátane brankára, ktorí boli na ihrisku v čase, keď rozhodca dal pokyn k ukončeniu hry. Ich poradie, v ktorom pôjdu zahrávať kopy, oznámia rozhodcovi kapitáni oboch družstiev a rozhodca si toto poradie zaznamená.
5. Ak po vykonaní prvej série kopov dosiahli obe družstvá rovnaký počet gólov alebo nedosiahli žiaden gól, ďalšie pokutové kopy sa zahrávajú ostatnými hráčmi, s výnimkou vylúčených, avšak už len po jednom až do rozhodnutia (t. j., že jedno družstvo dosiahne gól a druhé nie).
6. V prípade, že sa nerozhodne v kopoch ani po vystriedaní sa všetkých hráčov, budú ďalej kopať hráči z prvej trojice, v rovnakom poradí, a v prípade nerozhodnutia, ďalší hráči v rovnakom poradí až do rozhodnutia.
7. Rozhodca si eviduje poradie hráčov, dbá na správny zápis strelcov, pri samotnom kope kontroluje postavenie a pohyb brankára i strelca a signálom (pišťalkou) dáva pokyn k zahraniu kopu.
8. Brankár družstva, ktorého hráč vykonáva kop na bránu zo značky pokutového kopu, musí stáť mimo bránkového územia, v ktorom sa kopy vykonávajú, a najmenej 5 metrov od značky pokutového kopu.