

Pravidla pro turnaje

Verze pravidel:	1.	platné od:	22.10.2025
	2.	platné od:	29.10.2025 úprava: E-3, K-3

A. Počet hráčů.

1. Starší přípravek a vyšší kategorie 4+1.
2. **Mladší přípravek 4+1**, u větší haly (40x20 m) posun branek na vzdálenost cca 33 m, dle rozhodnutí vedoucího turnaje případně dohody **všech vedoucích** možno hrát na hřišti 40x20 m.
3. PP+MP 2018 - hra 3+0, 3 hráči bez brankáře.
4. Doporučený počet hráčů je v družstvech MP – SD 10, PP + MP 2017 – hra 3+0 - 7 + 2 dospělí
5. Doporučený počet je možno překročit, hráč nad tento počet se turnaje může zúčastnit. Tito hráči nemusí obdržet případné ocenění, které je připravováno pro doporučený počet členů družstva.

B. Rozhodčí.

1. Pro kategorie MP-SD ho nominuje KM nebo KR OFS, případně jimi pověřený člověk.
2. Kategorie PP+MP 2018 – hra 3+0, řídí vedoucí družstev, zodpovědný je vedoucí domácího družstva dle losu, pokud se nedohodnou jinak. Vhodná je vlastní píšťalka.

C. Hrací doba – dle rozlosování.

D. Prodloužení doby hry.

1. Po ukončení hrací doby se správně provede PVK nebo PK, střílející družstvo má jen 1 dotek míče (nepočítá se dotek bránícího hráče), poté je utkání ukončeno (touto střelou může být dosaženo branky).
2. V tomto čase je vše hodnoceno, jako by nebylo utkání ještě ukončeno.
3. Během hrací doby je možno dle rozhodnutí rozhodčího kompenzovat prodlevy (prodloužit čas) z důvodu zranění, úmyslného zdržování, atd. Proveďte se zastavením časomíry a družstva s tím musí být rozhodčím seznámena.

E. Zahájení hry.

1. **Utkání, poločas nebo po vstřelení branky je hra zahajována vždy **rozehrávkou** ze středu hřiště**, kde je míč neprodleně dopraven.
2. Vyjimku mají kategorie PP+MP 2018 u zahájení hry po vstřelení branky, viz zkrácená pravidla pro hru 3+0.
3. Rozehráni PVK nebo NVK je **provedeno přihrávkou (PVK i střelou) dle PF**.

F. Pokutové území - PÚ, (při nedovoleném zákroku proti útočícímu hráči - pok. kop).

1. Tzv. "6" při brankách 3x2 m.
2. U hal se šířkou pod 20 m platí následující upřesnění: Hranici PÚ budou tvořit boční čáry rovnoběžné s postranní čarou, ve vzdálenostech cca 4 m od tyče branky až k průsečíku s tzv. "6" event. čarou rovnoběžnou s brankovou čarou ve vzdálenosti 6 m od branky.
3. Tzv. "9" při brankách 5x2 m.
4. Hra 3+0, obdélník, 3 m od branky mezi bočními čarami (mantinely) při brankách cca 1,5x1 m.
5. V kategoriích hrajících 3+0 (PP+MP 2018) **může být nařízen pokutový kop v případě**, že útočící hráč je na útočné polovině, sám před prázdnou brankou a je faulován, to znamená, že mezi ním a soupeřovou brankou už není žádný bránící hráč.

G. Území, kde může hrát brankář rukou.

1. Tzv. "6" při brankách 3x2 m event. upraveným PÚ viz bod F.
2. Tzv. "9" při brankách 5x2 m, pokud nebude před turnajem upřesněno jinak.
3. PP+MP 2018 – hra 3+0, při brance asi 1,5x1 m se nehraje rukou, při úmyslné hře hráče rukou v PÚ je nařízen pok. kop.

H. Rozehráni míče do 3 sec.

1. Hráč rozehrává dle pokynů těchto pravidel.
2. Doba 3 sec. běží od okamžiku položení míče na místo rozehráni
3. Hráč je povinen neprodleně dopravit míč na místo rozehráni, případné zdržování je hodnoceno slovním napomenutím a poté v dalším případě i jako nesportovní chování (ŽK se všemi důsledky).
4. Jako nesportovní chování (ŽK) je možno hodnotit i situaci, kdy soupeř brání rozehrávajícímu družstvu urychleně dopravit míč na místo rozehráni (nechce míč předat soupeři, zakopne ho, atd.).

I. Značka pokutového kopu.

1. Branka 3x2 m = 7 m.
2. Branka 5x2 m = 9 m.
3. Branka asi 1,5x1 m (hra 3+0) = z poloviny hřiště se střílí do prázdné soupeřovy branky.

J. Vzdálenost hráčů při PVK a NVK.

1. Hra 4+1 - **5 m** nebo na vlastní brankové čáře, při pok.kopu mimo tzv.“9“, hráč je 3 m za míčem, min. 4 m od míče.
2. Při nedodržování vzdálenosti bude postupováno dle PF (dle provinění až trest ŽK).
3. U PP+MP 2018 – hra 3+0, vzdálenost je 3 m nebo na vlastní brankové čáře, při pok. kopu musí zůstat volný prostor o šířce 3 m a délce 15 m od branky, na kterou se střelí.

K. Míč opustí hrací plochu přes postranní čáru. (PÚ – pokutové území)

1. Rozehrává se nohou, min. vzdálenost protihráče **3 m**, u hry 3+0 je vzdálenost min. **2 m**.
2. Rozehrání je omezeno následovně:
 - a) míč nesmí **doletět** bez doteku kteréhokoliv hráče **do PÚ soupeře**.
 - b) rozehrání musí být provedeno do 3 sec.
3. U PP+MP 2018 – hra 3+0 **a MP hra 4+1**, je možno rozehrát i více doteky stejného hráče, třetím dotekem je možno dosáhnout brankyl.
4. Nedodržení vzdálenosti v kategoriích MŽ – SD bude trestáno ŽK, v kategoriích přípravek bude trest ŽK použit až při opakovaném porušování pravidla.
5. Při chybném rozehrání dle bodu **2.** družstvo ztrácí míč a soupeř rozehraje míč při **splnění podmínky, že rozehrává z vlastní poloviny**. Z místa přestupku hraje vždy, kdy je splněna výše uvedená podmínka. Pokud bude mít míč brankář a bude mít dostatek prostoru k rozehrání mimo PÚ, rozhodčí mu ponechá výhodu a hru nepřerušuje.
6. V případě, že míč skončí při rozehrání bez doteku dalšího hráče ve vlastní brance, rozehrává soupeř roh dle bodu L, u PP+MP 2018 – hra 3+0, soupeř rozehrává od boční čáry (mantinelu).

L. Míč opustí hřiště přes brankovou čáru.

1. Aut – za brankovou čárou
 - a) Rozehrává brankář rukou nebo nohou, kdy je míč položený na zemi (ne halfvolej).
 - b) Pokud rozehrává míč rukou nebo nohou **z PÚ**, ten se **musí dotknout vlastní poloviny hřiště** nebo být na ni zasažen kterýmkoliv hráčem.
 - c) Brankář může taky s míčem vyjet mimo PÚ. V tomto případě už může hrát nohou na libovolnou vzdálenost. Po opuštění PÚ nebo druhém doteku míče ho může soupeř okamžitě napadat.
 - d) Brankář může předat míč v PÚ spoluhráči, pro kterého platí stejné podmínky jako pro brankáře.
 - e) **Míč je ve hře pokud opustí PÚ nebo rozehrávající družstvo se dotkne podruhé míče**. Až poté může soupeř vstoupit do PÚ a napadat rozehrávajícího hráče..
 - f) V případě porušení pravidla o "polovině hřiště" rozehrává soupeř aut z postranní čáry v polovině hřiště.
 - g) Rukou nelze dosáhnout přímo branky. V případě, že míč skončí bez doteku dalšího hráče v brance soupeře, rozehrává brankář soupeře dle bodu a).
 - h) U mladší přípravky je povolen jakýkoliv způsob rozehrání, to znamená, že brankář může vykopnout i z ruky.
 - i) U PP+MP 2018 – hra 3+0, se míč položí na brankovou čáru a hráč normálně rozehraje, může i vyjet sám více doteky. **Míč musí opustit PÚ**, až pak může hrát soupeř.
 - j) Rozehrání míče musí být provedeno do 3 sec., v opačném případě družstvo ztrácí míč a soupeř rozehrává v tomto případě roh.
2. Roh – kope se,
 - a) Minimální vzdálenost protihráče **5 m**, nedodržení pravidla viz bod J.
 - b) U PP+MP 2018 – hra 3+0, pravidlo o rohu se ruší, míč položí na brankovou čáru hráč bránícího družstva, normálně rozehraje, může i vyjet sám více doteky
 - c) V případě, že by ve hře 3+0 družstvo začalo zneužívat tohoto pravidla - úmyslné hraní míče za vlastní branku (více jak 3x), je toto družstvo upozorněno a od 4. případu v zápase potrestáno ztrátou míče a soupeř rozehrává od boční čáry.
 - d) Rozehrání míče musí být provedeno do 3 sec., v opačném případě družstvo ztrácí míč a soupeř rozehrává brankářem dle bodu L.

M. Hra brankáře při chycení míče do ruky ve hře.

1. Může rozehrát míč rukou i nohou s podmínkami viz bod L. s tím, že **je míč ve hře** v okamžiku, kdy se dotkne hrací plochy (to je i v PÚ).
2. Brankář může taky v PÚ míč předat spoluhráči, když se míč dotkne hrací plochy je ve hře a může hrát i soupeř. **Při jakémkoliv rozehrávání z PÚ poté, co ho měl brankář v ruce**, platí podmínka o polovině hřiště viz bod L., mimo PÚ hraje jak brankář, tak i hráč bez omezení.
3. Pokud má brankář míč **jednoznačně pod kontrolou** a míč opustí ruce brankáře, nesmí ho vzít zpět do ruky (dvojit hrací rukou), pokud se ho nedotkne soupeř, jinak je družstvo potrestáno NVK. Ten se rozehrává ve vzdálenosti 5 m od branky, na kolmici na brankovou čáru.

4. Neplatí pro mladší přípravku, kde může brankář vzít míč vyjimečně zpět do ruky. Rozhodčí brankáře upozorní, od třetího provinění by se mělo postupovat dle bodu 3.
5. Hra brankáře rukou mimo pok. území (rozhodující je poloha míče a ruky).
 - a) Zahraje míčem rukou mimo pok. území a zmaří tím vyloženou brankovou příležitost (v blízkosti je hráč soupeře, míč by ho mohl přeskočit, atd.), je družstvo potrestáno PVK a brankář potrestán ČK se všemi důsledky.
 - b) Brankář s míčem v ruce (má ho jednoznačně pod kontrolou) opustí pok. území – u MP jen PVK, u ostatních PVK a ŽK se všemi důsledky.
 - c) Brankář „vyjede“ při brankářském zákroku s míčem v ruce mimo pok. území – jen PVK
6. Upřesnění - pokud má míč brankář nebo jeho spoluhráč v PÚ a neměl ho před tím brankář v ruce - opak bodu M.-2., hraje hráč míčem bez omezení, to je může hrát přes polovinu i z vlastního PÚ.

N. Malá domů.

1. Zakázaná u všech kategorií mimo mladší přípravky, porušení pravidla - pok. kop (**úmyslné** zahrání míče, který má **hráč jednoznačně pod kontrolou**, vlastnímu brankáři, který ho chytí do ruky).
2. Povolená u mladší přípravky.

O. Skluz.

1. Je zakázáno hrát skluzem, to znamená, že se hráč podle názoru rozhodčího **v souboji o míč** dotkne úmyslně, bez cizího zavinění, hrací plochy jinou částí těla než chodidlem, porušení pravidla – PVK (v PÚ pok. kop).
2. Pravidlo platí i pro **brankáře** mimo PÚ. Trestá se dle bodu 1 - PVK.
3. Stejně je hodnocen i skluz brankáře v PÚ, když jde jednoznačně skluzem nohama proti protihráči bez ohledu na to, zda zasáhne nebo nezasáhne míč. Trestá se dle bodu 1 – pok. kop.

P. Potrestání ŽK – vyloučení na 2 min.

1. Družstvo hraje celou dobu s nižším počtem hráčů.
2. V případě že při potrestání hráče ŽK se hráč proviní přestupkem, za který je potrestán další ŽK, hráč nehraje 2x 2 min. a neznamena to udělení ČK.
3. V případě že při potrestání hráče ŽK se hráč proviní přestupkem, za který je potrestán ČK, družstvo hraje 2 + 4 min. s nižším počtem hráčů a u hráče se postupuje jako při udělení ČK.
4. Potrestaný hráč se pohybuje **mimo lavičku družstva**, je poblíž stolku rozhodčích.
5. Zodpovědnost za nastoupení potrestaného hráče je plně v kompetenci vedení družstva. V případě, že potrestaný hráč vstoupí na hrací plochu v přerušené nebo nepřerušené hře dříve, je automaticky potrestán ŽK.

Q. Potrestání ČK – vyloučení na 4 min.

1. Družstvo hraje po celou tuto dobu s nižším počtem hráčů.
2. Vyloučený hráč **nesmí v utkání už nastoupit** a nesmí nastoupit ani do dalšího utkání v tomto nebo následujících turnajích.
3. Zodpovědnost za nastoupení potrestaného hráče je plně v kompetenci vedení družstva. V případě, že potrestaný hráč vstoupí na hrací plochu v přerušené nebo nepřerušené hře, je automaticky potrestán druhou ČK se všemi důsledky.
4. V případě, že je hráč potrestán druhou ČK v turnaji, je potrestán zákazem startu v následujících 5 utkáních v tomto nebo následujících turnajích a může být předán DK.

R. Nejnižší počet hráčů.

1. Nejnižší počet hráčů je 3+1, pokud poklesne počet hráčů pod tento počet je utkání ukončeno a kontumováno ve prospěch soupeře. U PP+MP 2018 – hra 3+0, je tento počet 2.
2. V případě vyloučení více hráčů se tresty odkládají, musí být dodržen min. počet hráčů.
3. Za brankáře v případě potrestání ŽK nastoupí trest hráč, který byl v tento okamžik na hřišti. Při ČK je brankář vyloučen a vždy platí pravidlo v bodě Q.
4. Hráči potrestáni ŽK (mimo brankáře) a ČK musí opustit hrací plochu, můžou být po uplynutí trestu nahrazeni dalšími hráči, při nedostatku hráčů se utkání ukončí z důvodu malého počtu hráčů a je kontumováno.
5. Potrestání hráči nastupují tresty postupně dle pořadí, jak byli vyloučeni a nastoupit můžou až po uplynutí trestu.
6. Zodpovědnost za nastoupení potrestaného hráče je plně v kompetenci vedení družstva. V případě, že potrestaný hráč vstoupí na hrací plochu v přerušené nebo nepřerušené hře, je automaticky potrestán buď další ŽK nebo v případě ČK druhou ČK.

S. Střídání.

1. Střídá se hokejově **v přerušené i nepřerušené hře**, na hřišti se nastupuje vždy jen v prostoru laviček. Odchod hráče v jiném místě hrací plochy je povolený způsob střídání.
2. Jakýkoliv vyšší počet hráčů na hrací ploše v nepřerušené hře než je povoleno je nedovolený způsob střídání se všemi důsledky, to znamená, **že v nepřerušené hře nesmí být na ploše více**

jak povolený počet hráčů, nastupující hráč může vstoupit na hrací plochu až v okamžiku, kdy ji odcházející hráč opustí.

3. Nedovolené střídání je trestáno ŽK jednoho hráče na 2 min. z těch, co byli v daný okamžik na hrací ploše. Neplatí pro mladší přípravky a předpřípravky, kdy je družstvo potrestáno NVK z místa, kde nastupující hráč vstoupí na hrací plochu.
4. Pokud střídající družstvo má míč a viditelně zdržuje střídání, družstvo míč ztrácí a druhé družstvo rozehrává NVK nebo aut z místa, kde mělo být rozehráváno, event. při zdržování brankářem rozehrává rohový kop.
5. Soupeř nemusí čekat s rozehráním na vystřídání hráčů.
6. V případě, že družstvo viditelně zneužije možnosti střídání dle bodu **S.** k zastavení protiútok soupeře, je to posuzováno jako nedovolené střídání dle bodu **S.**

T. Střelba ze značky pok. kopu.

1. V případě, že nemůže být dosaženo nerozhodného výsledku, se provádí střelba ze značky pok. kopu, střelí se série 3 pok. kopů a dále pak vždy po jednom do rozhodnutí.
2. Po 5. pok. kopu může znovu střílet už jednou střelící hráč.

U. Míče.

1. Kategorie MŽ - MD hrají futsalovým míčem č.4., u MŽ pokud možno odlehčeným.
2. Kategorie SP hraje vhodným míčem č.4.
3. Kategorie MP a PP hraje vhodným míčem č.3.
4. Jakoukoliv změnu je možno provést jen se **souhlasem všech startujících družstev** a rozhodnutím vedoucího turnaje.

V. Vystupování příslušníků družstva.

1. Hráči na lavičce budou potrestáni za nesportovní chování (NCH) nebo hrubé nesportovní chování (HNCH) stejně jako by byli na hřišti, to je ŽK nebo ČK se všemi důsledky (vyloučení hráče).
2. Funkcionáři na lavičce (smí být jen ti, co jsou uvedeni v zápise) jsou povinni se zdržet jakékoliv kritiky výkonu rozhodčího, vedoucího turnaje a příslušníků družstva soupeře. V případě porušení této povinnosti je družstvo potrestáno „**Technickým trestem**“ podle úrovně provinění (NCH-HNCH) - hráč družstva (**postup dle bodu 7 – začíná kapitán**) obdrží ŽK nebo ČK.
3. **V případě HNCH je provinění funkcionáře** zaznamenáno do zápisu družstva s následným řešením v DK.
4. Pokud se funkcionář dopustí i podruhé HNCH, je vykázán z prostoru haly včetně hlediště.
5. Pokud nezůstane na lavičce žádný vedoucí starší 18 let, zapsaný v zápise, musí ho nahradit jiný zástupce provinivšího se oddílu starší 18 let, jinak nemůže družstvo pokračovat v turnaji a utkání jsou kontumována.
6. Funkcionáři (uvedeni v zápise) a hráči nehrajících družstev (např. na tribuně, při pohybu kolem hrací plochy, atd.) jsou povinni se zdržet jakékoliv kritiky výkonu rozhodčího. V případě porušení této povinnosti je družstvo potrestáno v následujícím utkání „**Technickým trestem**“ podle úrovně provinění (NCH-HNCH) - **hráč** družstva (**postup dle bodu 7 – začíná kapitán**) obdrží ŽK nebo ČK se všemi důsledky, v případě **technického trestu** za funkcionáře hraje družstvo s nižším počtem hráčů.
7. Podle úrovně porušení je družstvo potrestáno „**Technickým trestem**“, to je vyloučením hráče, v případě opakovaného provinění vyloučením i více hráčů, na 2 nebo 4 minuty při dodržení podmínek bodů P., Q., R. Jako první odpyká trest kapitán, v případě více hráčů ho následují hráči v pořadí od nejstaršího k mladším včetně brankáře.
8. K potrestaným hráčům „**Technickým trestem**“ za své chování se přistupuje jako by byli potrestáni tresty ve hře, to znamená, že může být hráč vyloučen z turnaje. Pokud je hráč potrestán „**Technickým trestem**“ za chování funkcionáře družstva jak v utkání nebo mimo vlastní utkání, není tento hráč trestán zákazem startu tak, jako by byl vyloučen jako hráč.
9. O trestech rozhoduje výhradně rozhodčí turnaje.
10. V případě připomínek k výkonu rozhodčího postupovat dle „Propozic KZL“, to je, že stížnost je uvedena v zápise družstva.

W. Dosažení branky

1. Při utkáních 3+0 může být dosaženo branky útočícím mužstvem jen z jeho útočné poloviny. (Nevztahuje se na vlastní branku).

X. Podmínky startu hráče

1. Hráči startují na RP = ID (předpokládají se kopie RP – listina hráčů nebo **vedoucí družstva prokáže ID na IS FAČR**).
2. Hráči, kteří nemají ještě ID a RP, startují hráči na r. č. dle "Propozic KZL....", dokládají to průkazem pojištěnce nebo průkazem totožnosti (OP nebo pas)
3. Hráči kategorií PP+MP 2018 ve hře 3+0 můžou mít v zápise napsány jen celá data narození s tím, že se postupuje dle "Propozic KZL"
4. Start děvčat dle předpisů FAČR event. rozhodnutí vedení KZL.