

Výpis z „pravidel futsalu FIFA“ a zpřesnění pro okresní soutěže – Vyškov

(normální písmo - verze platná pro okresní soutěže (OP a OT), **tučné písmo** – významné pravidlo;

červené písmo - změna platná od 15. září 2010; **fialové písmo** – aktualizace změn k 8. listopadu 2010;)

1. Základní pravidla:

- **míč je při každém rozehrání ve hře jakmile se pohne**, může být dosaženo branky přímo ze zahajovacího výkopu;
- **při zahajovacím výkopu** ze středu hřiště jsou **protihráči vzdáleni nejméně 3 m od míče** a míč se rozehrává vpřed;
- v **ostatních případech** zahrávání kopů (včetně pokutového) musí být protihráči ve vzdálenosti **nejméně 5 m od míče**;
- pokutový kop může být také rozehrán na spoluhráče, ale míč se musí pohnout vždy směrem dopředu;
- **při autovém kopu je míč na postranní čáře** (shodně jako vyšší soutěže), správná poloha míče viz obr dole pozice 2,3 a 4;
- pro rohový kop je míč na spojnici postranní a brankové čáry (nebo v rohovém čtvrtkruhu o poloměru 25 cm, je-li vyznačen);
- **rozehrávající hráč autového a rohového kopu stojí oběma nohama mimo hřiště**;
- **pravidlo rozehrání do 4 vteřin** (pravidlo 4“) platí pro rohový kop, autový kop a volné kopy;
- **branka neplatí přímo z autového a nepřímého kopu, přímo z výhozu brankářem rukou; při rozehrání brankářem kopnutím nohou** (výkopem z ruky, výkopem ze země nebo také výkopem z ruky tzv. halfvolejem) **branka platí**;
- **může brankář dosáhnout branky**;
- **branka neplatí z volného přímého i nepřímého kopu, autového nebo rohového kopu zahráného přímo do vlastní branky** (kope se roh), **vhodí-li si brankář míč do vlastní branky při výhozu míče do hry** (navazování hry byl-li míč předtím v autu za brankovou čarou), tj. míč nebyl ve hře - neopustil pokutové území (výhoz je opakován);
- **jestliže hráč vystřelí na branku těsně před závěrečným hvizdem musí rozhodčí počkat na dokončení akce a až následně oznámí konec hry píšťalkou**; důvodem pro čekání je konec hrací doby, který v tomto případě nastane když míč skončí v brance přímo nebo po teči brankáře nebo konstrukce branky (branka platí) nebo konec hry nastane při teči míče jiným hráčem (branka neplatí) nebo míč opustí hrací plochu nebo se jinak zastaví a neskončí v brance; je-li při této situaci (než nastane konec hry) nařízen pokutový kop nebo druhý pokutový kop za akufaul, musí být zahrán.

2. Hra brankáře:

- **pravidlo 4“** platí vždy má-li míč v držení rukama nebo hraje nohama (tj. má míč pod kontrolou) **na vlastní polovině hřiště**;
- **tzv. „opakovaná nebo-li dvojitá hra brankáře“ znamená, že brankář se po rozehrání míče do hry nesmí míče znovu dotknout na vlastní polovině hřiště dříve, než se ho předtím dotkl soupeř (nebo náhodně spoluhráč)**;
- **obojí uvedená omezení hry brankáře platí jen na vlastní polovině hřiště, tzn. brankář se může zapojit do hry na soupeřově polovině hřiště bez omezení „jako pátý hráč“**, toto umožňuje hrát známou "power play";
- míč do hry vhazuje brankář zásadně rukou, míč je ve hře až opustí pokutové území;
- získá-li brankář míč ze hry může ho rozehrát libovolně: výhoz rukou, výkop z ruky, výkop z ruky tzv. halfvolejem, pustit míč na zem a rozehrát nohou (vzít míč zpět do rukou lze jen za stejných podmínek jako při tzv. dvojitě hře brankáře);
- **tzv. „malá domů“ znamená, že brankář nesmí hrát rukama míč, který mu byl úmyslně přihrán spoluhráčem nohou od kolene níže; nerozhoduje je-li přihrávka ze hry nebo z rozehrání autového kopu**;
- hraje-li brankář rukou, je rozhodující poloha míče, ne těla brankáře (čára patří do pokutového území);
- **při pokutovém kopu se smí brankář pohybovat po brankové čáře čelem do hřiště a tělem činit klamně pohyby.**

3. Skluzy: (aktualizováno dle posledního vydání pravidel)

- skluzem se rozumí využití kluzkosti povrchu hrací plochy k jakémukoli sklouznutí se čelně, ze strany nebo zezadu směrem na soupeře se záměrem odebrat mu míč a tím mu zabránit v další hře; platí:
 - pokud při skluzu sice nedošlo k přímému zasažení soupeře, ale rozhodčí považuje skluz za zákrok ohrožující bezpečnost soupeře, rozhodčí provinivšího se hráče napomene (ŽK) a nařídí přímý volný popřípadě pokutový kop;
 - pokud při skluzu došlo k přímému zasažení soupeře, musí rozhodčí přestupek považovat za surovou hru, provinivšího se hráče vyloučit (ČK) a nařídí přímý volný, popřípadě pokutový kop;
 - brankáři ve vlastním pokutovém území je povoleno hrát skluzem i při souboji o míč, ale jen za předpokladu, že jeho zákrok neohroží bezpečnost soupeře nebo nebude surovou hrou;
- skluz se netrestá, jestliže:
 - není veden přímo proti hráči soupeře (je veden souběžně se směrem pohybu soupeře);
 - soupeř nemá míč pod kontrolou (má jej tak daleko od nohy, že nemůže být skluzem ohrožen);
 - hráč nejví snahu hrát míčem (blokuje střelu nebo signalizovanou střelu soupeře).
- další komentář OkKF ČMFS: za skluz se považuje klouzání při němž je hráč v dotyku s povrchem hrací plochy ještě jinou částí těla než chodidly; za skluz se nepovažuje tzv. „šňůra“, kdy klouže jen jedna noha.

4. Ostatní pravidla:

- předepsaný počet hráčů je 1+4, **hru lze zahájit nejméně v počtu 1+2 a v průběhu zápasu smí (z důvodu zranění, vyloučení a pod.) poklesnout počet hráčů na 1+2; změna je sjednocením s KP a vyššími soutěžemi;**
- střídání hráčů a **brankáře** se provádí přes zónu střídání při přerušení hry; střídání lze provádět také v průběhu hry, tj. tzv. „letmé střídání“: střídáný hráč zcela opustí hrací plochu a až pak střídající hráč vstoupí na hrací plochu; přejde-li střídající hráč postranní čáru předčasně nebo mimo vyhrazený prostor je napomenut ŽK (neovlivní-li přestupek hru, např. úmyslným zdržováním hry, lze první přestupek v daném týmu napomenut slovně), pokračuje se volným nepřímým kopem soupeře z místa, kde byl míč v době přestupku;
- náhradníci pro střídání musí být uvedeni na ZoU, max. počet je 7, tzn. **celkem hráčů na ZoU smí být 12 za jeden FK;**
- **hráč, který obdrží ČK musí odejít do šaten a ve zbytku zápasu nesmí nastoupit do hry, mužstvo je oslabeno na 2', po uplynutí 2' nebo po obdržení branky smí na pokyn rozhodčího nastoupit náhradník; klesnul-li by počet hráčů při vícenásobném vyloučení pod 1+2 je potřebný počet trestů odložen; obdrží-li ČK hráč o poločasové přestávce (nebo o přestávce před prodloužením) je nařízeno oslabení na 2' na úvod 2. poločasu (prodloužení);**
- přerušením hry se rozumí signál rozhodčího (píšťalkou, nebo ústně), hra není přerušena při autovém či rohovém kopu a při výhozu od branky (pokud hru rozhodčí nepřerušil předchozím popsáním způsobem);
- pokud se míč dotkne přírodní či jiné překážky nad hřištěm kope se aut z postranní čáry;
- **hraní míče rukou: hráč míč rukou nebo paží zadrží, hodí, nese, popřípadě do míče strčí; při zasažení míče rukou je důležité, jde-li o úmyslný pohyb proti míči nebo do směru míče; pokud míč zasáhne ruku, která je v přirozeném pohybu (v běhu, při výskoku) nebo je ruka přitažena k tělu je teč zjevně neúmyslná a pokračuje se ve hře, další komentář OkKF ČMFS: za přirozený pohyb se nepovažují „zvednuté nebo rozpažené“ ruce ve výskoku;**
- **rozhodnutí OkKF ČMFS k posuzování hraní míče rukou v okresních soutěžích – za porušení pravidel se považuje:**
 - hráč se postaví proti střele či přihrávce s rukou od těla, aby soupeři zmenšil střelecký úhel a míč se zastaví o jeho ruku;
 - hráč ve výskoku hraje míč hlavou přímo na svou ruku, kterou nemá u těla;
 - hráč se ve výskoku pokusí hrát hlavou, ale míč zasáhne jeho ruku, kterou má nepřírodně nahoru od těla;
 - hráč si při odkopu míče nastřelí míč na ruku;
 - hráč při pokusu o odkop mine míč a místo nohou jej zahraje rukou;
- za porušení pravidel se **nepovažuje:**
 - míč je nastřelen na ruku, kterou má hráč u těla;
 - hráč po souboji o míč upadne na míč nebo se při pádu nechtěně dotkne míče rukou;
 - hráč se po pádu na zem snaží rychle vstát, při tom se opře rukou o podlahu a míč narazí na jeho ruku;
 - hráč si instinktivně reflexním pohybem chrání před vystřeleným míčem citlivou část těla, např. obličej, rozkrok apod.;
- každý FK má **nárok na jednu minutu oddechového času** (time-out) v každém poločase řádné hrací doby (tj. neplatí to při prodloužení), time-out se do řádné hrací doby nezapočítává, požádat o time-out rozhodčího smí kapitán (trenér) mužstva **až je-li míč mimo hru a má-li tento tým míč rozehrávat do hry;**
- výstroj hráčů je předepsána v propozicích na danou sezónu, mj. **kopačky nesmí mít kovové kolíky;**
- **je předepsán míč č. 4,** míč spuštěný z výšky 2 m na tvrdou zem odskočí 0,5 až 0,65 m (tzv. **snížený odskok**).

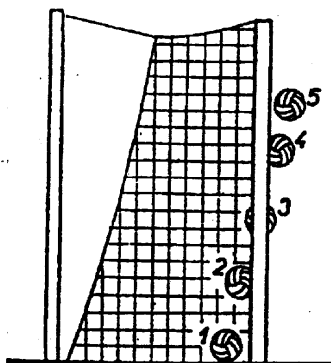
5. Akumulované fauly:

- **za akumulované fauly (akufauly) jsou považovány všechny přestupky, za které se nařizuje přímý volný kop;**
- **prvních pět akufaulů každého družstva v daném poločase zaznamenává rozhodčí a domácí FK na počítadle;**
- uplatní-li rozhodčí výhodu ve hře, musí signalizovat akufaul okamžitě po přerušení hry;
- akufauly z druhého poločasu se družstvu započítávají i v případě nastavení hrací doby;
- při prodloužení hry (např. pohárové zápasy) se družstvu akufauly družstva připočítávají k celkovému počtu akufaulů družstva z druhého poločasu, tj. **akufauly druhého poločasu se převádí do prodloužení;**
- **provádění kopů počínaje šestým akufaulem družstva v každém poločase:**
 - hráči bránícího družstva nesmějí při kopu postavit obrannou zeď a hráč provádějící kop musí být jasně určen;
 - brankář musí být ve vlastním pokutovém území a nejméně 5 m vzdálen od míče;
 - všichni ostatní hráči musí být na hrací ploše mimo pokutové území a za pomyslnou čárou, která prochází míčem a je rovnoběžná s brankovou čárou, současně musí být vzdáleni od míče min. 5 m; tuto hranici smí překročit až je míč ve hře;
- procedura pro **provádění kopu za šestý (a další) akufaul:**
 - hráč provádějící kop nesmí přihrát míč spoluhráči;
 - po provedení kopu se míče nesmí dotknout žádný hráč dříve, než se ho dotkne brankář, nebo dříve, než se míč odrazí zpět od konstrukce branky nebo míč opustí hrací plochu;
 - jestliže se hráč dopustí šestého akufaulu na soupeřově polovině hrací plochy nebo na vlastní polovině hrací plochy, ale v prostoru mezi středovou čárou a s ní rovnoběžnou pomyslnou čárou vedenou značkou druhého pokutového kopu, která je ve vzdálenosti 10 m od vlastní branky, **provede se kop ze značky druhého pokutového kopu;**
 - jestliže se hráč dopustí šestého akufaulu v prostoru mezi vlastní brankovou čárou a s ní rovnoběžnou pomyslnou čárou vedenou značkou druhého pokutového kopu ve vzdálenosti 10 m, ale mimo vlastní pokutové území, **rozhodne se družstvo soupeře, zda kop provede ze značky druhého pokutového kopu nebo z místa přestupku;**

- jestliže je nařízeno provedení kopu za šestý (a další) akufaul v normální hrací době a provádění kopu by nastalo po skončení hrací doby, **rozhodčí hrací dobu prodlouží o čas nutný k provedení kopu.**

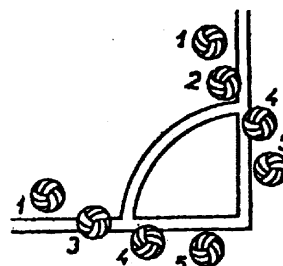
Polohy míče při dosažení branky a opuštění hřiště:

Dosažení branky



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

Míč ve hře a ze hry



Míč ve hře (1, 2, 3, 4) a ze hry (5)

Zkratky používané v okresním futsalu:		RP	registrační průkaz
ČK, ŽK	červená karta, žlutá karta	RL	registrační lístek (příhláška k registraci nebo ohlášení přestupu-hostování)
ČMFS	Českomoravský fotbalový svaz	SMM Vyškova	Správa majetku města Vyškova
DK, DŘ	disciplinární komise, disciplinární řízení	SKK, KK	schůze (shromáždění) KK, klubová komise (V FK nebo jejich ZV FK, dříve ligová komise)
F	futsal (dříve malý fotbal, malá kopaná)	TJ	tělovýchovná jednota
FK	futsalový klub (sport. klub, TJ aj. oddíl futsalu)	V FK	vedoucí futsalového klubu
KB	Komerční banka, a.s.	ZV FK	zástupce vedoucího futsalového klubu
KF	komise futsalu	VMF	Vyškovský magazín futsalu
KKF	Krajská KF (dříve oblastní KF) Brno	VÚH	víceúčelové hřiště
MV ČR	Ministerstvo vnitra České republiky	web OkKF	http://www.sportvyskov.cz (okresní stránky)
OkKF Vyškov	Okresní komise futsalu FIFA (dříve malého fotbalu) Vyškov	web ČMFS	http://nv.fotbal.cz/futsal (svazové stránky)
OP, OT	okresní přebor, okresní třída	ZoU	zápis o utkání
KP, D	krajský přebor, divize		

Příloha: „Popis hřiště pro futsal FIFA - malý fotbal“

Úplná verze dokumentu „Pravidla futsalu FIFA“ je na <http://nv.fotbal.cz/futsal/legislativa/index.php> (avšak **POZOR: doplnění změn je nedůsledné - není promítnuto na všechna místa, kterých se změny týkají**)

Zpracoval: František Tobolík

Vydáno: 8.11.2010