



PRAVIDLA RAGBY 2002

Z originálu THE LAWS OF THE RUGBY GAME OF RUGBY UNION 2002 přeložil Tomáš Tůma, SRR ČSRU

Spolupracovali: Milan Haitman – korektura, grafické zpracování
David Cígler – skenování obrázků

OBSAH

OBSAH

Definice		3
PŘED UTKÁNÍM		
Pravidlo 1	Hřiště	7
Pravidlo 2	Míč	10
Pravidlo 3	Počet hráčů – Mužstvo	11
Pravidlo 4	Výstroj hráčů	15
Pravidlo 5	Hrací doba	18
Pravidlo 6	Činovníci utkání	20
BĚHEM UTKÁNÍ		
JAK SE HRAJE UTKÁNÍ		
Pravidlo 7	Způsob hry	29
Pravidlo 8	Výhoda	30
Pravidlo 9	Způsob bodování	32
Pravidlo 10	Hra proti pravidlům	36
Pravidlo 11	Mimo hru a ve hře v běžné hře	45
Pravidlo 12	Předhoz a přihrávka dopředu	50
VE HRÍŠTI		
Pravidlo 13	Výkop a zahajovací kopy	53
Pravidlo 14	Míč na zemi – Žádná skládka	58
Pravidlo 15	Skládka: Hráč s míčem složen na zem	60
Pravidlo 16	Ruck	65
Pravidlo 17	Maul	69
Pravidlo 18	Lapení	73
ZNOVUZAHÁJENÍ		
Pravidlo 19	Aut, autové seřazení a ofsajd v autovém seřazení	76
Pravidlo 20	Mlýn	92
Pravidlo 21	Trestný a volný kop	103
BRANKOVIŠTĚ		
Pravidlo 22	Brankoviště	110
Verze do 19 let		117
Verze ragby v sedmi		120
Gestikulade rozhodčích		127

DEFINICE

Aktuální čas - uplynulá doba včetně doby z jakéhokoliv důvodu zmeškané.

Aut - Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Autové seřazení - Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Obvod hřiště - Pravidlo 1 – Hřiště

Blízko - vzdálenost do jednoho metru

Bránící mužstvo - mužstvo, na jehož polovině se právě hraje (mužstvo soupeře je útočícím mužstvem)

Branka (gól) z trestného kopu - Pravidlo 9 – Způsob bodování

Branková čára - Pravidlo 1 – Hřiště

Brankoviště - Pravidlo 22 – Brankoviště

Čára autu - pomyslná čára kolmo na pomezí čáru na místě, kde je míč vhažován z autu

Čára autu vedle brankoviště - Pravidlo 1 – Hřiště

Čára ofsajdu - pomyslná čára od jedné pomezí čáry ke druhé, rovnoběžná s brankovými čarami (umístění této čáry je proměnlivé podle Pravidel)

Čára procházející značkou nebo místem - čára rovnoběžná s pomezí čarou (pokud není uvedeno jinak)

Červená karta - karta červené barvy, ukázaná hráči, který byl vyloučen pro porušení Pravidla 10 – Hra proti pravidlům

Dlouhé vhažování - Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Dotlačená pětka - Pravidlo 22 – Brankoviště

Drop (kop z odrazu) - míč je puštěn z ruky nebo rukou na zem a kopnut po prvním odrazu.

Drop-goal - Pravidlo 9 – Způsob bodování

Držení - nastane, když hráč drží míč, nebo ho má mužstvo pod kontrolou (např. mužstvo, které má míč na své polovině mlýna nebo rucku, má míč v držení)

„22“ – Dvaadvacítka (Obranné území) - Pravidlo 1 – Hřiště

Hra proti pravidlům - Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům

Hrací čas - čas, který byl odehrán mimo ztracený čas, jak je definován v Pravidle 5 – Hrací doba

Hrací plocha - Pravidlo 1 – Hřiště

Hřiště - Pravidlo 1 – Hřiště

Hráč nesoucí míč - hráč, který nese míč.

Hráči první řady - hráči roje – levý pilíř, mlynář, pravý pilíř

Chytající - Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Kapitán - kapitánem je hráč určený mužstvem. Pouze kapitán je oprávněn dotazovat se rozhodčího v průběhu hry a je samostatně odpovědný za volení možností odpovídajících rozhodnutí rozhodčího.

Koncová čára - Pravidlo 1 – Hřiště

Kop - kop je úder do míče kteroukoli částí nohy od prstů ke kolenu, s výjimkou paty a kolena; kop musí míč posunout z rukou nebo na zemi na viditelnou vzdálenost

Kop na branku po položení - Pravidlo 9 – Způsob bodování

Kop z ruky - míč je puštěn z ruky nebo rukou a kopnut předtím, než se dotkne země

Kop ze země - míč je kopnut po položení na zem z důvodu kopu.

Lapení - Pravidlo 18 – Lapení

Letící klín - Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům

Levý pilíř (Loose-head) - levý hráč první řady

Lifting - Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Maul - Pravidlo 17 – Maul

Mlýn - nastane, když hráči z každého mužstva sváží do mlýnové formace tak, že hra může být zahájena vhažováním míče do mlýna

Mlynář - prostřední hráč první řady ve mlýně

Mlýnová spojka - hráč určený k vhažování míče do mlýna

Mrtvý - míč je venku ze hry. Toto nastane, když míč opustil hrací plochu a zůstal mimo ni, nebo když rozhodčí zapískal, aby označil přerušení, nebo když byl proveden kop na branku po položení.

Náhradníci - Pravidlo 3 – Počet hráčů – Mužstvo

Napomenutý (dočasně vyloučený) - Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům

Nebezpečná hra - Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům

Poslední noha - noha posledního hráče ve mlýně, rucku nebo maulu, který je nejbližší své brankové čáře

Obstrukce - Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům

Ofsajd (Postavení mimo hru) – Pravidlo 10 metrů - Pravidlo 11 – Mimo hru a ve hře v běžné hře

Ofsajd v otevřené hře - Pravidlo 11 – Mimo hru a ve hře v běžné hře

Opakované přestupky - Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům

Organizátor utkání - organizace odpovědná za utkání, kterou může být Unie, skupina Unii, nebo organizace sdružená v IRB

Otevřené nebo krvácející zranění - Pravidlo 3 – Počet hráčů – Mužstvo

Peel-off (loupání banánu) - Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Pětka (položení) - Pravidlo 9 – Způsob bodování

Pilíř - hráč první řady

Přestávka - doba mezi dvěma poločasů utkání

Pomezí čára - Pravidlo 1 – Hřiště

Pomezí rozhodčí - Pravidlo 6 – Činovníci utkání

Pravý pilíř (Tight-head) - pravý hráč první řady ve mlýně

Prokopnutí - kop na branku po položení byl úspěšný.

Předčasné držení - držení spoluhráče v autovém seřazení předtím, než byl míč vhozen

Předhoz - Pravidlo 12 – Předhoz a přihrávka dopředu

Překročení (přešlápnutí) - hráč šlápne přes čáru jednou nebo oběma nohama; čára může být skutečná (např. branková čára) nebo pomyslná (např. čára ofsajdu)

Přidržovač (Placer) - hráč, který drží míč na zemi pro kop spoluhráče

Přihrávka - hráč hodí míč jinému hráči; pokud hráč předá míč jinému hráči, aniž by ho hodil, jedná se také o přihrávku

Přihrávka dopředu - Pravidlo 12 – Předhoz nebo přihrávka dopředu

Přiklepnutí (dvacetdva) - Pravidlo 22 – Brankoviště

Přiklepnutí míče - Pravidlo 22 – Brankoviště

Rozhodčí - Pravidlo 6 – Činovníci utkání

Ruck - Pravidlo 16 – Ruck

Rváček - hráč roje, který obvykle obléká dres č. 6 nebo 7

Sin Bin (trestná lavice) - určené místo, kde napomenutý hráč musí zůstat 10 minut

Skládka (Sevření, tackle) - Pravidlo 15 – Skládka: Hráč s míčem na zemi

Spoluhráč - jiný hráč stejného mužstva

Střídající - Pravidlo 3 – Počet hráčů – Mužstvo

Trestná pětka - Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům

Trestný kop - kop přiznaný neprovinivšímu se mužstvu za přestupek soupeře; jestliže Pravidla neříkají jinak, je trestný kop nařízen na místě přestupku

Unie - kontrolní orgán, pod jehož správou je utkání hráno; pro mezistátní utkání to je International Rugby Board nebo Committee of the Board

Útočící mužstvo - mužstvo, které je na polovině soupeře, kde se zrovna hraje.

Útok kavalerie - Pravidlo 10 – Nebezpečná hra.

Vázání - pevné uchopení těla jiného hráče od ramen ke kyčlím pouze rukou od dlaně k rameni.

Ve hře - Pravidlo 11 – Mimo hru a ve hře v běžné hře

Ve hřišti (In-Field) - od autu ke středu hřiště

Venku ze hry - toto nastane, když míč nebo hráč nesoucí míč přejde do autu nebo autu vedle brankoviště, nebo se dotkne nebo přejde koncovou čáru

Vhazování - úkon hráče, který vhazuje do mlýna nebo z autu

Volný kop - kop přiznaný neprovinivšímu se mužstvu za přestupek soupeře; jestliže Pravidla neříkají jinak, je volný kop nařízen na místě přestupku

Výhoda - Pravidlo 8 – Výhoda

Výkop - Pravidlo 13 – Výkop a zahajovací kopy

Výkop z obranného území - Pravidlo 13 – Výkop a zahajovací kopy

Za nebo Před postavením - oběma nohama mimo případů, kde je to z kontextu nevhodné.

Zahrání - míč je zahrán, když se hráč míč dotkne.

Žlutá karta - karta žluté barvy, ukázaná hráči, který byl napomenut a dočasně vyloučen na 10 minut hracího času

Rugby (Rugby Union) je sport, který obsahuje fyzický kontakt. Každý sport, který obsahuje fyzický kontakt, je potenciálně nebezpečný. Je velmi důležité, aby hráči hráli v souladu s Pravidly hry a měli na paměti bezpečnost svou i ostatních. Je odpovědností těch, kteří trénují nebo učí rugby zajistit, aby hráči byli připraveni do míry, která zaručuje dodržování Pravidel hry a bezpečnosti.

Úpravy Pravidel 2002 jsou takto zvýrazněny.

E.P. Experimentální pravidlo

T.K. Trestný kop

V.K. Volný kop



PŘED UTKÁNÍM

Pravidlo 1	Hřiště
Pravidlo 2	Míč
Pravidlo 3	Počet hráčů – Mužstvo
Pravidlo 4	Výstroj hráčů
Pravidlo 5	Hrací doba
Pravidlo 6	Činovníci utkání

Následujících šest pravidel zahrnuje všechny nezbytné požadavky před tím, než utkání může začít.

Tato pravidla určují požadavky na hřiště s výslovnými mírami a na míč s určenou velikostí, váhou a tlakem vzduchu.

Tato pravidla rozpoznávají potřeby pro dvě mužstva a určují, co si mohou obléci ke hře ragby.

Tato pravidla označují čas určený pro ragbyové utkání a určují pozici činovníků utkání.

PRAVIDLO 1 – HŘIŠTĚ

DEFINICE

Hřiště je celé území zobrazené na plánu.

Hřiště je území (zobrazené na plánu) mezi brankovými čarami a pomezními čarami. Tyto čáry nejsou součástí hřiště.

Hrací plocha je hřiště a brankoviště (jak je zobrazeno na plánu). Pomezní čáry, čáry autu vedle brankoviště ani koncové čáry nejsou součástí hrací plochy.

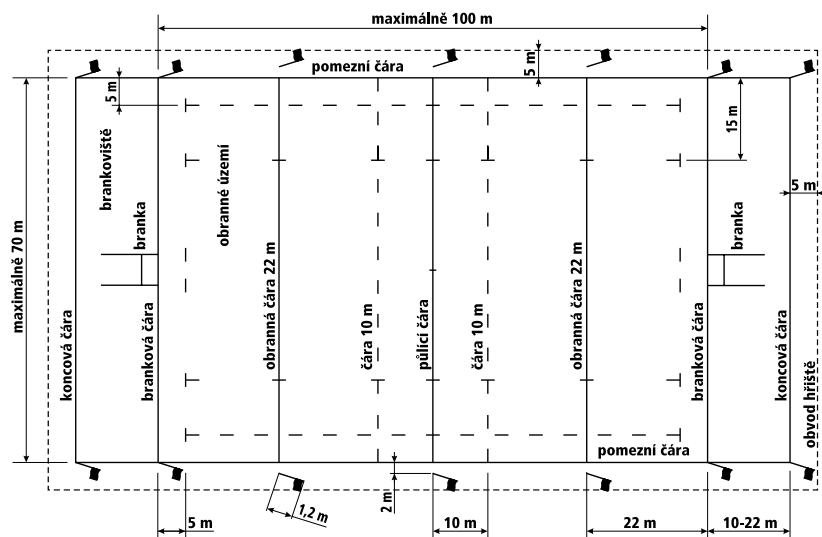
Obvod hřiště (The Playing Enclosure) je hrací plocha a prostor okolo ní ne menší než 5 m, je-li to možné, známý jako „perimetr“ území.

Brankoviště je území mezi brankovou a koncovou čarou a mezi čarami autu vedle brankoviště. Obsahuje brankovou čáru, ale neobsahuje koncovou čáru nebo čáry autu vedle brankoviště.

Obranné území (Dvaadvacítka) je území mezi brankovou čarou a čarou 22 m, obsahuje čáru 22 m, ale neobsahuje brankovou čáru.

Plánek společně se všemi názvy a zobrazeními je součástí pravidel.

PLÁNEK HŘIŠTĚ



1 POVRCH HŘIŠTĚ

Povrch. Povrch je travnatý, ale není-li to možné, může být i hlína nebo písek s podmínkou, že to není nebezpečné. Všechny trvale tvrdé povrchy např. asfalt nebo beton jsou zakázané.

2 POŽADOVANÉ ROZMĚRY HŘIŠTĚ

- Rozměry.** Délka hracího pole nepřesahuje 100 m a šířka 70 m. Délka každého brankoviště nepřesahuje 22 m a šířka 70 m.
- Délka a šířka hracího pole jsou co možná nejbližší k uvedeným rozměrům. Všechna území jsou pravouhlá.
- Vzdálenost od brankové čáry ke koncové není menší než 10 m, pokud je to možné.

3 ČÁRY NA HŘIŠTI

(a) Plné čáry

Koncové čáry a čáry autu vedle brankoviště, které jsou obě mimo brankoviště.

Brankové čáry, které jsou v brankovišti, ale mimo hřiště.

Čáry 22 m, které jsou rovnoběžné s brankovými čarami.

Půlící čára, která je rovnoběžná s brankovými čarami.

Pomezní čáry, které jsou mimo hřiště.

(b) Přerušované čáry

Čáry 10 m, které leží od jedné pomezní čáry ke druhé a 10 m na každou stranu od půlící čáry rovnoběžně s ní.

Čáry 5 m, které leží od jedné brankové čáry ke druhé rovnoběžně s pomezními čarami.

(c) Nepravidelné čáry

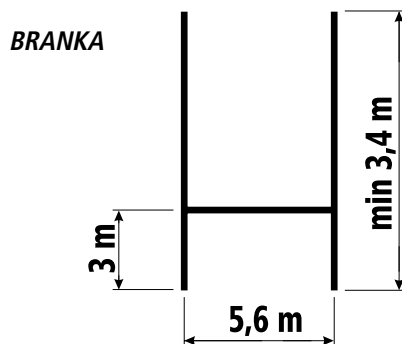
Šest nepravidelných čar, každá 1 metr dlouhá, 5 metrů od každé brankové čáry. Pět nepravidelných čar, každá 1 m dlouhá, 15 m od pomezní čáry protínající čáry 22 m, čáry 10 m, půlící čáru.

Jedna nepravidelná čára půl metru dlouhá protíná střed půlící čáry.

Všechny čáry musí být přiměřeně vyznačené v souladu s plánem.

4 ROZMĚRY BRANKOVÝCH TYČÍ A BŘEVNA

- Vzdálenost mezi dvěma brankovými tyčemi je 5,6 m.
- Břevno je umístěno mezi dvě brankové tyče tak, že jeho horní hrana je 3 m od země.
- Minimální výška brankových tyčí je 3,4 m
- Když jsou chrániče připevněny k brankovým tyčím, tak vzdálenost od brankové čáry k vnějšímu okraji chrániče nesmí přesahovat 300 mm.



5 PRAPORKY

- Máme 14 tyček s praporky, každý s minimální výškou 1,2 m nad zemí.
- Osm praporků musí být umístěno do průsečíků pomeznic a brankových čar a do průsečíků čar autu vedle brankoviště a koncových čar. Tyto praporky jsou mimo brankoviště a netvoří část hrací plochy.

Šest praporků musí být umístěno na čáře 22 m a na půlící čáře, 2 metry od pomezni čáry.

6 NÁMITKY PROTI HŘIŠTI

- Jestliže má mužstvo námitky proti hřišti nebo způsobu označení hřiště, musí to oznámit rozhodčímu před začátkem utkání.
- Rozhodčí učiní rozhodnutí této námitky, ale nesmí zahájit utkání, jestliže některá část hřiště je považována za nebezpečnou.

PRAVIDLO 2 – MÍČ

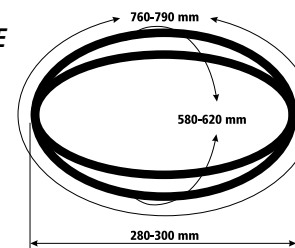
1 TVAR

Míč musí být oválný a vyroben ze 4 dílů.

2 ROZMĚRY

Délka podélné osy	280–300 mm
Obvod (po délce)	760–790 mm
Obvod (po šířce)	580–620 mm

ROZMĚRY MÍČE



3 MATERIÁL

Kůže nebo podobný syntetický materiál. Může být upraven, aby byl odolný vůči blátu a snadno uchopitelný.

4 VÁHA

400 – 440 g

5 TLAK VZDUCHU NA ZAČÁTKU HRY

0,67–0,70 kg/cm²

6 NÁHRADNÍ MÍČE

Náhradní míče mohou být k dispozici během utkání, ale mužstvo nesmí získat nebo se pokusit získat nepřipustnou /nefér/ výhodu jejich použitím nebo výměnou.

7 MENŠÍ MÍČE

Míče různých velikostí a váhy mohou být použity, např. velikostí 3 a 4, pro utkání mladších hráčů.

PRAVIDLO 3 – POČET HRÁČŮ – MUŽSTVO

DEFINICE

Mužstvo. Mužstvo se skládá z patnácti hráčů, kteří začínají utkání a z oprávněných náhradníků a/nebo střídajících.

Náhradník. Hráč, který nahrazuje zraněného spoluhráče.

Střídající. Hráč, který střídá spoluhráče z taktických důvodů.

1 MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA HŘIŠTI

Žádné mužstvo nesmí mít více než 15 hráčů na hřišti.

2 MUŽSTVO S VÍCE HRÁČI NEŽ JE POVOLENO

Kdykoliv před nebo během utkání může mužstvo učinit námitku k rozhodčímu ohledně počtu hráčů soupeře. Jakmile rozhodčí zjistí, že mužstvo má více hráčů, musí přikázat kapitánovi tohoto mužstva přiměřeně tento počet snížit. Skóre platné v době námítky se nemění.

Trest: Trestný kop na místě, kde by hra znovu začala.



3 MENŠÍ POČET HRÁČŮ NEŽ PATNÁCT

Unie může povolit utkání, ve kterých bude hrát méně než patnáct hráčů v každém mužstvu. Pokud se tak stane, všechna Pravidla hry jsou platná s výjimkou, že každé mužstvo musí mít minimálně pět hráčů ve mlýně po celou dobu konání mlýna.

Výjimka: utkání mužstev o sedmi hráčích jsou výjimkou. Tato utkání jsou pokryta Pravidly hry pro sedmičky.

4 HRÁČI NOMINOVANÍ JAKO STŘÍDAJÍCÍ

Pro mezistátní utkání může Unie nominovat sedm náhradníků/střídajících. V ostatních utkáních rozhodne řídící Unie kolik náhradníků/střídajících může být nominováno.

5 VHDNĚ TRÉNOVANÍ A ZKUŠENÍ HRÁČI V PRVNÍ ŘADĚ

Tabulka níže ukazuje počet vhodně trénovaných a zkušených hráčů pro první řadu, pokud je nominován rozdílný počet hráčů.

Počet nominovaných hráčů	Počet hráčů vhodně trénovaných a zkušených pro první řadu
15 a méně	3 hráči
16, 17 a 18 hráčů	4 hráči
19, 20, 21 a 22 hráčů	5 hráčů

- (b) Každý hráč v první řadě a jeho potencionální náhradník musí být vhodně trénovaný a zkušený.
- (c) Vystřídat hráče v první řadě mohou vhodně trénovaní a zkušení hráči, kteří začali utkání nebo byli nominováni jako náhradníci.

6 VYLOUČENÍ PRO NEČISTOU HRU

Hráč vyloučený pro nečistou hru nesmí být nahrazen nebo vystřídán. Pro výjimku z tohoto pravidla viz Pravidlo 3, 14.

7 TRVALÁ NÁHRADA

Hráč může být nahrazen pokud je zraněn. Pokud je hráč trvale nahrazen, nesmí se vrátit a pokračovat v utkání. Náhrada zraněného hráče musí být provedena, pokud je míč mrtvý a se svolením rozhodčího.

8 ROZHODNUTÍ O TRVALÉ NÁHRADĚ

- (a) V utkáních národního mužstva může být hráč nahrazen pouze, pokud je podle názoru lékaře natolik zraněn, že by mohlo být nerozumné pro tohoto hráče pokračovat v utkání.
- (b) V ostatních utkáních, kde Unie dala výslovné povolení, může být zraněný hráč nahrazen na doporučení zdravotně vyškolené osoby. Pokud není nikdo takový přítomen, může být tento hráč nahrazen, pokud souhlasí rozhodčí.

9 PRÁVOMOC ROZHODČÍHO ZAKÁZAT ZRANĚNÉMU HRÁČI POKRAČOVAT VE HŘE

Pokud rozhodčí rozhodne – s nebo bez doporučení lékaře nebo zdravotně způsobilé osoby –, že hráč je natolik zraněn, že by měl přestat hrát, rozhodčí může nařídít tomuto hráči, aby opustil hřiště. Rozhodčí může také nařídít zraněnému hráči opustit hřiště kvůli zdravotnickému ošetření.

10 DOČASNÁ NÁHRADA

- (a) Pokud hráč opustí hřiště k zastavení krvácení a/nebo k ošetření otevřeného zranění, může být dočasně nahrazen. Pokud se hráč, který byl dočasně nahrazen, nevrátí do hracího pole do 15 minut (aktuální čas) od doby, kdy opustil hrací plochu, stává se toto nahrazení trvalé a nahrazený hráč se nesmí vrátit do hřiště.
- (b) Pokud je dočasný náhradník zraněn, může být také nahrazen.
- (c) Pokud je dočasný náhradník vyloučen pro nečistou hru, nahrazený hráč se nemůže vrátit do hry.
- (d) Pokud je dočasný náhradník napomenut a dočasně vyloučen, nahrazený hráč se nesmí vrátit do hřiště, dokud neuplyne doba vyloučení.

11 HRÁČ PŘEJÍCÍ SI VRÁTIT SE DO HRY

- (a) Hráč, který má otevřené nebo krvácející zranění, musí opustit hrací plochu. Hráč se nesmí vrátit, dokud krvácení není zastaveno a zranění ošetřeno.
- (b) Hráč, který opustil hrací plochu kvůli zranění nebo z jiného důvodu, se nesmí vrátit do hry dokud mu to rozhodčí nedovolí. Rozhodčí nesmí pustit hráče zpět, dokud míč není mrtvý.
- (c) Pokud se hráč vrátil do hry bez svolení rozhodčího a rozhodčí se domnívá, že to udělal, aby pomohl svému týmu nebo zabránil soupeři, trestá rozhodčí tohoto hráče pro nesportovní chování.
- (d) Pokud se rozhodčí domnívá, že tento přestupek nebyl úmyslným bráněním, ale útočící hráčův tým získal výhodu z jeho návratu, nařídí rozhodčí mlýn na místě, kde se hráč znovu zapojil do hry a míč do mlýna vkládá soupeř.

POČET STŘÍDÁNÍ

Mužstvo může nahradit až dva hráče první řady a až pět ostatních hráčů. Výměny mohou být provedeny pouze, pokud je míč mrtvý a se svolením rozhodčího.

13 VYSTRÍDÁNÍ HRÁČI VRACEJÍCÍ SE DO HRY

Pokud je hráč vystřídán, nesmí se vrátit do hry ani nahradit zraněného hráče.

Výjimka 1: vystřídáný hráč může nahradit hráče s krvácejícím nebo otevřeným zraněním.

Výjimka 2: vystřídáný hráč může nahradit zraněného hráče první řady pokud je zraněn, dočasně vyloučen nebo vyloučen.

14 VYLOUČENÝ NEBO DOČASNĚ VYKÁZANÝ HRÁČ PRVNÍ ŘADY

- (a) Pokud je hráč první řady vyloučen nebo dočasně vyloučen, zeptá se rozhodčí kapitána tohoto hráče, předtím než nařídí další mlýn, zda mužstvo má či nemá ve hřišti jiného hráče, který je vhodně trénovaný pro hru v první řadě. Pokud ne, kapitán vybere jednoho hráče mužstva, který musí opustit hrací plochu a je nahrazen vhodně trénovaným hráčem první řady z náhradníků mužstva. Kapitán toto může udělat buď okamžitě před dalším mlýnem nebo až potom, co jiný hráč zkusil hrát v první řadě.
- (b) Když končí doba dočasného vyloučení a hráč první řady se vrací do hřiště, nahrazující hráč první řady opustí hřiště a určený hráč, který opustil hřiště na dobu dočasného vykázání, se může znovu zapojit do hry.
- (c) Když z důvodu vyloučení nebo zranění nemůže mužstvo poskytnout dost vhodně trénovaných hráčů první řady, utkání pokračuje s nesoutěžními mlýny.
- (d) Nesoutěžní mlýn je stejný jako normální mlýn s výjimkou, že mužstva nesoutěží o míč. Mužstvo vhadzující míč ho musí vyhrát a žádnému mužstvu není dovoleno tlačit a:

Při plném mlýnu musí být formování 3-4-1.

Pokud má mužstvo o jednoho hráče méně, musí být obě mužstva zformována 3-4.

Pokud má mužstvo o dva hráče méně, musí být obě mužstva zformována 3-2-1.

Pokud má mužstvo o tři hráče méně, musí být obě mužstva zformována 3-2.

PRAVIDLO 4 – VÝSTROJ HRÁČŮ

DEFINICE

Oblečení hráče je něco, co si hráč oblékne.

Hráč si obléká dres, trenýrky a spodní prádlo, stulpny a boty.

Směrnice 12 obsahuje detailní informace ke schváleným specifikacím na oblečení a kolíky.

1 DALŠÍ SOUČÁSTI OBLEČENÍ

- (a) Hráč může obléci chrániče vyrobené z elastických nebo stlačitelných materiálů, které musí být vypratelné.
- (b) Hráč může nosit holenní chrániče, které jsou v souladu se Směrnicemi IRB (Směrnice 12).
- (c) Hráč může nosit podpory kotníku pod stulpnami, nejsou-li vyšší než 1/3 délky holeně a pokud jsou tuhé, tak z jiného materiálu než kovu.
- (d) Hráč může nosit rukavice bez prstů.
- (e) Hráč může nosit chrániče ramen, které mají Schvalovací známku IRB (Směrnice 12).
- (f) Hráč může nosit ústní nebo zubní chránič.
- (g) Hráč může nosit helmu, která má Schvalovací známku IRB (Směrnice 12).
- (h) Hráč může nosit bandáže a/nebo obvazy kryjící nebo chránící nějaké zranění.
- (i) Hráč může nosit tenkou pásku nebo podobné pomůcky na podporu a/nebo prevenci zranění.

2 DALŠÍ SPECIÁLNÍ SOUČÁSTI PRO ŽENY

Mimo předcházející položky mohou ženy nosit chrániče prsou, které mají Schvalovací známku IRB (Směrnice 12).

3 KOLÍKY

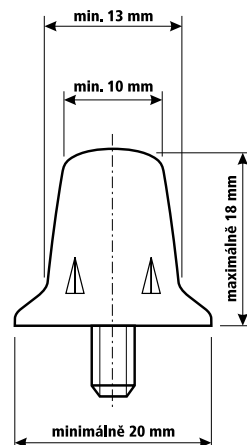
- (a) Kolíky na kopačkách musí být v souladu se Směrnicemi IRB (Směrnice 12).
- (b) Tvarované kaučukové vícekolíkové podrážky jsou povoleny, pokud nemají ostré hrany nebo hroty.

4 ZAKÁZANÉ ČÁSTI OBLEČENÍ

- (a) Hráč nesmí nosit žádnou část, která je potřísněna krví.
- (b) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která je ostrá nebo drsná.
- (c) Hráč nesmí nosit žádné věci obsahující přezky, sponky, kroužky, přívěšky, zipy, šroubky, zástrčky nebo tvrdé materiály nebo výčnělky jinak nepovolené v tomto pravidle.
- (d) Hráč nesmí nosit klenoty jako prstýnky nebo náušnice.
- (e) Hráč nesmí nosit rukavice.
- (f) Hráč nesmí nosit trenýrky s všíťými vycpávkami.
- (g) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která není v souladu se Směrnicemi IRB pro toto oblečení (Směrnice 12).
- (h) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která je normálně povolena pravidly, ale podle názoru rozhodčího může způsobit hráči zranění.
- (i) Hráč nesmí nosit samostatný kolík na špičce kopačky.
- (j) Hráč nesmí nosit komunikační prostředky ve svém oblečení nebo připevněné na těle.

5 KONTROLA VÝSTROJE HRÁČE

- (a) Rozhodčí nebo pomezní rozhodčí nominovaní nebo schválení organizátorem utkání kontrolují hráčovu výstroj a kolíky ve shodě s tímto pravidlem.
- (b) Rozhodčí má právo kdykoli rozhodnout, před nebo během utkání, že část hráčovy výstroje je nebezpečná nebo nepovolená. Pokud rozhodčí rozhodne, že výstroj je nebezpečná nebo nepovolená, musí nařídit hráči její výměnu. Hráč se nemůže znovu vrátit do hry, dokud část oblečení není vyměněna.

SPRÁVNÉ ROZMĚRY KOLÍKU

- (c) Pokud při kontrole před utkáním rozhodčí nebo pomezní rozhodčí oznámí hráči, že věc, kterou má oblečenu, není povolena tímto pravidlem, a hráč je následně nalezen s touto částí na hrací ploše, je tento hráč vyloučen za nesportovní chování.

Trest: *Trestný kop je nařízen na místě, kde by hra znovu začala.*

6 POUŽITÍ DALŠÍ VÝSTROJE

Každému hráči vyžadujícímu nebo přejícímu si použít jakoukoli výstroj, ochrannou pomůcku, vycpávku, podporu nebo materiál jiný, než je uveden v tomto pravidle, není povoleno hrát v utkání.

Rozhodčí nesmí dovolit jakémukoli hráči opustit hrací plochu k výměně části výstroje, pokud není potřísněna krví.

PRAVIDLO 5 – HRACÍ DOBA**1 DOBA HRY**

Utkání netrvá déle než 80 minut plus čas ztracený, prodloužení a jakékoli jiné speciální podmínky. Utkání je rozděleno do dvou poločasů, každý ne více než 40 minut hrací doby.

2 PŘESTÁVKA

Po poločase si mužstva vymění strany. Přestávka není delší než 10 minut. Délka přestávky je určena organizátorem utkání, Unii nebo odpovědnou osobou, která má pravomoc nad utkáním. Během přestávky mohou mužstva, rozhodčí a pomezní rozhodčí opustit obvod hřiště.

3 MĚŘENÍ ČASU

Rozhodčí měří čas, ale může přenést tuto povinnost na jednoho nebo oba pomezní rozhodčí a/nebo oficiálního časoměřiče, kterým rozhodčí signalizuje jakékoli přerušení času nebo ztracený čas. Pokud má rozhodčí v utkáních bez oficiálního časoměřiče pochybnosti ohledně správnosti času, konzultuje ho s jedním nebo oběma pomezními rozhodčími a může ho konzultovat i s ostatními, ale pouze pokud pomezní rozhodčí nemohou pomoci.

4 ZTRACENÝ ČAS

Čas může být ztracen z následujících důvodů:

- (a) Zranění. Rozhodčí může zastavit hru ne déle než na 1 minutu, aby zraněný hráč mohl být ošetřen, nebo kvůli jakémukoli jinému povolenému zpoždění.

Rozhodčí může povolit pokračování ve hře, pokud zdravotně vyškolená osoba ošetřuje zraněného hráče nebo hráč může jít k pomezní čáře pro ošetření.

Pokud se rozhodčí domnívá, že hráč zranění předstírá, nařídí jeho odnesení z hrací plochy a ihned začne hru. Nebo může rozhodčí povolit pokračování ve hře, pokud hráče prohlíží zdravotně vyškolená osoba na hrací ploše.

- (b) **Výměna výstroje hráčů.** Pokud je míč mrtvý, rozhodčí poskytne hráči čas na výměnu nebo opravu roztrženého dresu, trenýrek nebo kopaček. Čas je poskytnut hráči na zavázání tkaniček.

- (c) **Náhrada a střídání hráčů.** Čas je poskytnut, pokud je hráč nahrazován nebo střídán.

- (d) **Oznámení nečisté hry pomezním rozhodčím.** Čas je poskytnut, pokud pomezní rozhodčí oznamuje nečistou hru.

5 NASTAVENÍ ZTRACENÉHO ČASU

Ztracený čas musí být nastaven ve stejném poločase utkání.

6 PRODLOUŽENÍ

Utkání může trvat déle než 80 minut, pokud Unie povolila hrát prodloužení v nerozhodném utkání ve vyřazovací soutěži.

7 OSTATNÍ ČASOVÁ OMEZENÍ

- (a) V mezinárodních utkáních se hraje vždy 80 minut plus ztracený čas.
- (b) V ostatních utkáních může Unie rozhodnout o délce utkání.
- (c) Pokud Unie nerozhodne, délku utkání odsouhlasí mužstva. Pokud se neshodnou rozhoduje rozhodčí.
- (d) Rozhodčí má právo ukončit utkání kdykoliv.
- (e) Pokud vyprší čas a míč není mrtvý nebo nařízený mlýn nebo autové vhazování nebyly dokončeny, nechá rozhodčí pokračovat ve hře, dokud se míč znovu nestane mrtvým. Pokud čas vyprší a je potom nařízeno lapení, volný kop nebo trestný kop, nechá rozhodčí pokračovat ve hře.
- (f) Pokud čas vyprší po položení, rozhodčí povolí provedení kopu po položení.

PRAVIDLO 6 – ČINOVNÍCI UTKÁNÍ

A. ROZHODČÍ

PŘED UTKÁNÍM

DEFINICE

Každé utkání je pod kontrolou **činnovníků utkání**, kteří se skládají z rozhodčího a dvou pomezních rozhodčích. **Ostatní osoby** pověřené organizátorem utkání mohou být náhradní rozhodčí a/nebo pomezní rozhodčí, činnovník asistující rozhodčímu při rozhodnutích pomocí technologických prostředků, časoměřič, lékař utkání, lékaři mužstev, nehrající členové mužstev a sběrači míčů.

1 URČENÍ ROZHODČÍHO

Rozhodčí je určen organizátorem utkání. Pokud rozhodčí není určen, obě mužstva se na něm mohou dohodnout. Pokud se nemohou sjednotit, rozhodčího určuje domácí mužstvo.

2 NÁHRADA ROZHODČÍHO

Pokud rozhodčí není schopen dokončit utkání, jeho náhradník je určen podle instrukcí organizátora utkání. Pokud organizátor neposkytl instrukce, určuje náhradníka rozhodčí. Pokud tak nemůže učinit rozhodčí, náhradníka určuje domácí mužstvo.

3 POVINNOSTI ROZHODČÍHO PŘED UTKÁNÍM

- (a) **Losování.** Rozhodčí organizuje losování. Jeden z kapitánů hodí minci a druhý kapitán oznámí výsledek losu. Vítěz losování rozhodne, zda chce výkop nebo volbu strany. Pokud se vítěz rozhodne pro volbu strany, tak soupeř musí vykopávat, a opačně.
- (b) **Kontrola výstroje hráčů.** Rozhodčí musí kontrolovat výstroj hráčů, aby se ujistil o souladu s Pravidlem 4. Rozhodčí může přenést odpovědnost za kontrolu výstroje na pomezní rozhodčí.
- (c) **Pomezní rozhodčí.** Rozhodčí může poučit pomezní rozhodčí o jejich povinnostech.

4 OMEZENÍ PRO ROZHODČÍHO

Rozhodčí nesmí dávat před utkáním pokyny žádnému mužstvu.

BĚHEM UTKÁNÍ

5 POVINNOSTI ROZHODČÍHO NA HŘÍŠTI

- (a) Rozhodčí je jediný, kdo rozhoduje skutečnosti a posuzuje pravidla během utkání. Rozhodčí musí správně v každém utkání používat Pravidla hry.
- (b) Pokud organizátor utkání má schváleno použití experimentálních pravidel schválených IRB, rozhodčí může použít v určeném utkání tato pravidla.
- (c) Rozhodčí měří čas.
- (d) Rozhodčí počítá body.
- (e) Rozhodčí dává svolení hráči k opuštění hrací plochy.
- (f) Rozhodčí dává svolení náhradníkovi nebo střídajícímu vejít na hrací plochu.
- (g) Rozhodčí dává svolení týmovým lékařům nebo zdravotně vyškoleným osobám nebo jejich pomocníkům vejít na hrací plochu, když je to povoleno Pravidly.
- (h) Rozhodčí dává svolení každému z trenérů vejít na hrací plochu v poločase, aby se připojili se ke svým mužstvům během přestávky.

6 HRÁČI ODPORUJÍCÍ ROZHODNUTÍ ROZHODČÍHO

Všichni hráči musí respektovat autoritu rozhodčího. Nesmí odporovat rozhodnutí rozhodčího. Musí přestat hrát ihned, jakmile rozhodčí pískne na píšťalku s výjimkou výkopu.

7 ZMĚNA ROZHODNUTÍ ROZHODČÍHO

Rozhodčí může změnit své rozhodnutí, když pomezní rozhodčí zvedl praporek, aby označil aut nebo v případě nečisté hry.

8 ROZHODČÍ SE RADÍ S OSTATNÍMI

- (a) Rozhodčí se může radit s pomezními rozhodčími ve věcech týkajících se jejich povinností, nečisté hry a měření času.

- (b) Organizátor utkání může určit činovníka, který používá technologická zařízení. Pokud si je rozhodčí nejistý při rozhodnutí v brankovišti týkající se položení nebo přiklepnutí, může konzultovat s tímto činovníkem.
- (c) Činovník může být konzultován, pokud si je rozhodčí nejistý při rozhodnutí v brankovišti, pokud mohla předcházet pětce nebo přiklepnutí nečistá hra v brankovišti.
- (d) Činovník může být konzultován v případech úspěšného nebo neúspěšného kopu na branku.
- (e) Činovník může být konzultován, pokud si rozhodčí nebo pomezní rozhodčí nejsou jisti, zda hráč byl nebo nebyl v autu, když se pokoušel položit míč na zem při položení pětky.
- (f) Činovník může být konzultován, pokud si rozhodčí nebo pomezní rozhodčí nejsou jisti při rozhodnutí o autu vedle brankoviště a umrtvení míče, pokud mohlo být dosaženo pětky.
- (g) Organizátor utkání může určit časoměřiče, který bude označovat konec každého poločasu.
- (h) Rozhodčí se nesmí radit s žádnými dalšími osobami.

9 PÍŠŤALKA ROZHODČÍHO

- (a) Rozhodčí musí nosit píšťalku a pískat na ni, aby označil začátek a konec každého poločasu.
- (b) Rozhodčí má pravomoc zastavit kdykoli hru.
- (c) Rozhodčí musí písknout na píšťalku, aby označil dosažení bodů nebo přiklepnutí.
- (d) Rozhodčí musí písknout, aby zastavil hru z důvodu přestupku nebo nečisté hry. Když rozhodčí napomíná nebo vylučuje provinivšího se hráče, musí písknout podruhé, když nařizuje trestný kop nebo trestnou pětku.
- (e) Rozhodčí musí písknout, když míč vyšel ven ze hry, nebo když se stal nehratelným, nebo když nařizuje trestný kop.
- (f) Rozhodčí musí písknout, když se míč nebo hráč s míčem dotknou rozhodčího a jedno mužstvo tím získalo výhodu.
- (g) Rozhodčí musí písknout, pokud by další pokračování ve hře mohlo být nebezpečné. To nastává, když je mlýn zbořený, nebo když je hráč první řady zvednut do vzduchu, nebo je přesto úmyslně tlačěn ven ze mlýna, nebo když je pravděpodobné, že hráč je skutečně zraněn.

- (h) Rozhodčí může písnout na píšťalku, aby zastavil hru z jakéhokoli jiného důvodu v souladu s Pravidly.

10 ROZHODČÍ A ZRANĚNÍ

- (a) Pokud je hráč zraněn a pokračování ve hře by mohlo být nebezpečné, musí rozhodčí písnout okamžitě.
- (b) Pokud rozhodčí zastaví hru z důvodu zranění a nedošlo k žádnému přestupku a míč nebyl mrtvý, hra znovu začne mlýnem. Míč vkládá mužstvo, které mělo naposledy míč v držení. Pokud žádné mužstvo nemělo míč v držení, vhadzuje útočící mužstvo.
- (c) Rozhodčí musí písnout, pokud by pokračování ve hře bylo z jakéhokoli důvodu nebezpečné.

11 MÍČ SE DOTKL ROZHODČÍHO

- (a) Pokud se míč nebo hráč nesoucí míč dotknou rozhodčího a žádné mužstvo tím nezíská výhodu, hra pokračuje.
- (b) Pokud jedno mužstvo získá výhodu v hracím poli, nařídí rozhodčí mlýn a vhadzovat bude mužstvo, které naposledy hrálo s míčem.
- (c) Pokud jedno mužstvo získá výhodu v brankovišti a pokud je míč v držení útočícího mužstva, přizná rozhodčí položení na místě doteku.
- (d) Pokud jedno mužstvo získá výhodu v brankovišti a pokud je míč v držení bránícího mužstva, přizná rozhodčí přiklepnutí na místě doteku.

12 MÍČE SE V BRANKOVIŠTI DOTKLA JINÁ OSOBA (NE HRÁČ)

Rozhodčí posoudí, co by se stalo dále, a přizná položení nebo přiklepnutí na místě doteku.

PO UTKÁNÍ

13 VÝSLEDEK

Rozhodčí oznámí výsledek mužstvům a organizátoru utkání.

14 VYLOUČENÝ HRÁČ

Pokud je hráč vyloučen, předá rozhodčí, jakmile je to možné, organizátorovi utkání vyplněný zápis o přestupku nečisté hry.

B. POMEZNÍ ROZHODČÍ

PŘED UTKÁNÍM

1 URČENÍ POMEZNÍCH ROZHODČÍCH

V každém utkání jsou dva pomezní rozhodčí. Pokud nejsou určeni organizátorem utkání, obě mužstva poskytnou pomezního rozhodčího.

2 VÝMĚNA POMEZNÍHO ROZHODČÍHO

Organizátor utkání může určit osobu jako náhradu rozhodčího nebo pomezních rozhodčích. Tato osoba je nazývána náhradní pomezní rozhodčí a nachází se v obvodu hřiště.

3 KONTROLA POMEZNÍCH ROZHODČÍCH

Rozhodčí má kontrolu nad oběma pomezními rozhodčími. Rozhodčí jim může sdělit jejich povinnosti a může opravit jejich rozhodnutí. Pokud je pomezní rozhodčí neuspokojivý, může rozhodčí požádat o jeho nahrazení. Pokud se rozhodčí domnívá, že se pomezní rozhodčí provinil nesportovním chováním, má možnost vykázat pomezního rozhodčího a napsat zápis organizátorovi utkání.

BĚHEM UTKÁNÍ

4 KDE BY MĚL BÝT POMEZNÍ ROZHODČÍ

- (a) Na každé straně hřiště je jeden pomezní rozhodčí. Pomezní rozhodčí zůstává v autu vyjma rozhodování o prokopnutí. Pokud rozhoduje o prokopnutí branky stojí pomezní rozhodčí v brankovišti za brankovými tyčemi.
- (b) Pomezní rozhodčí může vstoupit do hracího pole, když oznamuje rozhodčímu přestupek nebezpečné hry nebo nesportovní chování. Pomezní rozhodčí může toto učinit pouze v dalším přerušení hry.

5 SIGNÁLY POMEZNÍHO ROZHODČÍHO

- (a) Každý pomezní rozhodčí nosí praporek nebo něco podobného, kterým označuje svá rozhodnutí.

- (b) **Označení výsledku kopu na branku.** Pokud je prováděn kop po položení nebo trestný kop na branku, pomezní rozhodčí musí pomoci rozhodčímu signalizováním výsledku kopu. Jeden pomezní rozhodčí stojí u nebo za každou brankovou tyčí. Když míč přejde přes břevno a mezi tyčemi, pomezní rozhodčí zvedne praporek, aby označil prokopnutí.
- (c) **Označení autu.** Když míč nebo hráč nesoucí míč přejdou do autu, pomezní rozhodčí musí zvednout praporek. Pomezní rozhodčí musí stát na místě vhažování a označovat mužstvo, které je oprávněno vhažovat. Pomezní rozhodčí musí také signalizovat, když míč nebo hráč nesoucí míč přešel do autu vedle brankoviště.
- (d) **Kdy dát praporek dolů.** Když je míč vhozen, pomezní rozhodčí musí dát praporek dolů s následujícími výjimkami:



Výjimka 1: Když vhažující hráč položí jakoukoli část nohy do hracího pole, pomezní rozhodčí drží praporek nahoře.

Výjimka 2: Když mužstvo, které není oprávněno vhažovat, tak učiní, pomezní rozhodčí drží praporek nahoře.



Výjimka 3: Když je při rychlém vhažování míč, který přešel do autu, vyměněn za jiný, nebo se ho dotkl někdo jiný než vhažující hráč, pomezní rozhodčí drží praporek nahoře.

- (e) Je na rozhodčím, ne na pomezním rozhodčím, zda byl či nebyl míč vhozen ze správného místa.
- (f) **Značení nebezpečné hry.** Pomezní rozhodčí signalizuje, že upozoroval nebezpečnou hru nebo nesportovní chování tak, že drží praporek vodorovně směrem do hřiště v pravém úhlu s pomezní čarou.

6 PO SIGNALIZACI NEBEZPEČNÉ HRY



Organizátor utkání může dát pomeznímu rozhodčímu oprávnění pro signalizování nebezpečné hry. Pokud pomezní rozhodčí signalizuje nebezpečnou hru, musí stát v autu a pokračovat v hlídání všech ostatních povinností až do dalšího přerušení hry. Potom může pomezní rozhodčí vstoupit na hrací plochu, aby oznámil přestupek rozhodčímu. Rozhodčí může potom učinit jakékoliv potřebné kroky. Jakýkoliv trest bude v souladu s pravidlem o nebezpečné hře (Pravidlo 10 – Nebezpečná hra).

PO UTKÁNÍ

7 VYLOUČENÝ HRÁČ

Pokud byl hráč vyloučen po signalizaci pomezního rozhodčího, pomezní rozhodčí předloží rozhodčímu napsaný zápis o přestupku, jakmile to bude po utkání možné, a poskytne ho organizátorovi utkání.

C. DALŠÍ OSOBY**1 NÁHRADNÍ POMEZNÍ ROZHODČÍ**

Pokud je určen náhradní pomezní rozhodčí, může na něj být přenesena pravomoc rozhodčího týkající se náhrad a výměn.

2 TI, KTERÍ MOHOU VSTOUPIT NA HRACÍ PLOCHU

Lékař utkání a nehrající členové mužstva mohou vstoupit na hrací plochu se svolením rozhodčího.

3 OMEZENÍ PRO VSTUP NA HRACÍ PLOCHU

V případě zranění mohou tyto osoby vstoupit na hrací plochu, pokud hra probíhá, předpokládaje svolení rozhodčího. V ostatních případech vstupují pouze, když je míč mrtvý.

**BĚHEM UTKÁNÍ – JAK SE HRAJE UTKÁNÍ**

Pravidlo 7	Způsob hry
Pravidlo 8	Výhoda
Pravidlo 9	Způsob bodování
Pravidlo 10	Hra proti pravidlům
Pravidlo 11	Mimo hru a ve hře v běžné hře
Pravidlo 12	Předhoz a přihrávka dopředu

JAK SE HRAJE UTKÁNÍ

Všechny nezbytné požadavky pro utkání jsou od začátku popsány. Následujících pět pravidel označuje, jak se hraje utkání. Pravidla obsahují způsob hry (Pravidlo 7), jak je dodržována plynulost hry použitím výhody (Pravidlo 8), jak mužstvo boduje (Pravidlo 9), požadavky na hráče zůstat ve hře (Pravidlo 11) a požadavek na hráče hrát v souladu s Pravidly a nepoužívat hry proti pravidlům (Pravidlo 10). Během hry je možné, že hráči mohou udělat předhoz nebo přihrát dopředu, čímž porušují Pravidla (Pravidlo 12).

PRAVIDLO 7 – ZPŮSOB HRY

HRANÍ UTKÁNÍ

Utkání začíná výkopem ze středu hřiště.

Po výkopu může jakýkoliv hráč, který je ve hře, vzít míč a běžet s ním.

Jakýkoliv hráč může míč přihrát nebo kopnout.

Jakýkoliv hráč může předat míč jinému hráči.

Jakýkoliv hráč může složit, držet nebo strčit soupeře držícího míč.

Jakýkoliv hráč může bojovat o míč.

Jakýkoliv hráč může být částí mlýna, rucku, maulu a autového seřazení.

Jakýkoliv hráč může přiklepnout míč v brankovišti.

Vše, co hráč udělá, musí být v souladu s Pravidly hry.

PRAVIDLO 8 – VÝHODA

DEFINICE

Pravidlo o výhodě má přednost před většinou ostatních pravidel a jeho záměrem je učinit hru plynulejší s méně přerušeními. Hráči jsou vybízeni ke hře do písknutí navzdory přestupkům soupeře. Pokud je výsledkem přestupku mužstva možnost získání výhody pro soupeře, rozhodčí nepíská přestupek okamžitě.

1 VÝHODA V PRAXI

- (a) Rozhodčí jediný posuzuje, zda mužstvo získalo či nezískalo výhodu. Rozhodčí má naprostou volnost v posuzování výhody.
- (b) Výhoda může být buď územní nebo taktická.
- (c) Územní výhoda znamená získání území.
- (d) Taktická výhoda znamená volnost pro neprovinivší se mužstvo hrát s míčem podle své vůle.

2 KDY NEVZNIKÁ VÝHODA

Výhoda musí být jasná a skutečná. Pouhá příležitost k získání výhody není dostatečná. Pokud neprovinivší se mužstvo nezíská výhodu, rozhodčí pískne a přenese hru zpět na místo přestupku.

3 KDY NELZE POUŽÍT PRAVIDLO O VÝHODĚ

- (a) **Dotek rozhodčího.** Výhoda nesmí být použita, když se míč nebo hráč nesoucí míč dotkne rozhodčího.
- (b) **Míč venku z chodbičky.** Výhoda nesmí být použita, když míč vyjde ven jakoukoli stranou chodbičky ve mlýně, aniž by byl zahrán.
- (c) **Otočený mlýn.** Výhoda nesmí být použita, když je mlýn otočen o více než 90° (tak, že středová čára mlýna je otočena rovnoběžně s pomezí čarou).
- (d) **Zborcený mlýn.** Výhoda nesmí být použita, když se bortí mlýn. Rozhodčí musí písknout okamžitě.
- (e) **Hráč zvedaný do vzduchu.** Výhoda nesmí být použita, když je hráč v mlýně zvedán do vzduchu nebo tlačěn vzhůru ven z mlýna. Rozhodčí musí písknout okamžitě.

POKUD NENÍ VÝHODA, OKAMŽITĚ PÍSKNOUT

Rozhodčí píská okamžitě, jakmile rozhodne, že výhoda nemůže být neprovinivším se mužstvem získána.

5 VÍCE NEŽ JEDEN PŘESTUPEK

- (a) Pokud se stane více než jeden přestupek u stejného mužstva, rozhodčí použije pravidlo o výhodě.
- (b) Pokud je výhoda zahrávána po přestupku jednoho mužstva a druhé mužstvo se dopustí přestupku, rozhodčí pískne a použije sankce vztahující se k prvnímu přestupku.

PRAVIDLO 9 – ZPŮSOB BODOVÁNÍ

A. DOSAŽENÍ BODŮ	Hodnota
1 HODNOTA BODŮ	
Pětka (Položení). Pokud útočící hráč první položí míč do soupeřova brankoviště, je dosaženo pětky.	5 bodů
Trestná pětka. Pokud by hráč pravděpodobně mohl dosáhnout pětky, kdyby se mužstvo soupeře nedopustilo hry proti pravidlům, je přiznána trestná pětka.	5 bodů
Branka po pětce. Pokud hráč položí pětku, má jeho mužstvo právo pokusit se bodovat kopem na branku. To platí také po přiznání trestné pětky. Tento kop je kopem po pětce: může být proveden kopem z místa nebo kopem z odrazu.	2 body
Branka z trestného kopu. Hráč dosáhne branky kopem na branku z trestného kopu.	3 body
Branka kopem z odrazu. Hráč dosáhne branky kopem z odrazu ze hry. Mužstvo zahrávající volný kop nemůže bodovat kopem z odrazu, dokud se míč nestane mrtvým, nebo ho nezahraje nebo se ho nedotkne soupeř, nebo hráč nesoucí míč nebyl složen. Toto omezení platí také pro mlýn zvolený místo volného kopu.	3 body
Branka. Hráč dosáhne branky kopnutím míče z hrací plochy přes soupeřovo břevno a mezi brankové tyče kopem ze země nebo z odrazu. Branky nemůže být dosaženo z výkopu ze středu, z výkopu z obranného území nebo z volného kopu.	

2 KOP NA BRANKU – ZVLÁŠTNÍ OKOLNOSTI

- (a) Když se míč potom, co je kopnut, dotkne země nebo jakéhokoli spoluhráče kopajícího, branky nemůže být dosaženo.
- (b) Pokud míč přešel břevno, je dosaženo branky, i kdyby jej vítr zanesl zpět do hřiště.
- (c) Pokud se soupeř dopustí přestupku, když je prováděn kop na branku, ale přesto je kop úspěšný, výhoda byla zahrána a body zůstávají.
- (d) Kterýkoliv hráč, který se dotkne míče za účelem zabránit úspěšnému prokopnutí z trestného kopu, se neoprávněně dotkl míče.

Trest: Trestný kop

T.K.

B. KOP PO POLOŽENÍ

DEFINICE

Pokud hráč položí pětku, dostává jeho mužstvo právo pokusit se bodovat kopem na branku; toto platí také pro přiznání trestné pětky. Tento kop je kop po položení – kop může být proveden ze země nebo z odrazu.

KOP PO POLOŽENÍ



1 PROVEDENÍ KOPU PO POLOŽENÍ

- (a) Kopáč musí použít míč, se kterým se hrálo, pokud není poškozený.
- (b) Kop je na čáře procházející místem, kde byla položena pětka.
- (c) Přidržovač je spoluhráč, který drží kopáči míč pro kop.
- (d) Kopáč může položit míč přímo na zem nebo na písek, piliny nebo kopátko schválené Unii.
- (e) Kopáč musí provést kop do jedné minuty od doby, kdy naznačil záměr kopat. Záměr kopat je signalizován přinesením kopátka nebo písku, nebo hráč udělá na zemi značku. Hráč musí dokončit kop do jedné minuty, i pokud míč spadne a musí být znovu postaven.

Trest: Kop je zamítnut, pokud ho kopáč neprovede do stanoveného času.

2 KOPAJÍCÍ MUŽSTVO

- (a) Všichni hráči kopajícího mužstva, vyjma přidržovače, musí být v okamžiku kopu za míčem.
- (b) Kopáč ani přidržovač nesmí udělat nic, co by mohlo soupeře zmást k předčasnému vyběhnutí.
- (c) Pokud míč spadne předtím, než se kopáč začne rozbíhat ke kopu, rozhodčí povolí kopáči úpravu bez zbytečného zdržování. Zatímco je míč znovu postaven, soupeř musí stát za svou brankovou čarou.

Pokud míč spadne potom, co se kopáč začne rozbíhat ke kopu, může kopáč kopnout nebo zkusit kop z odrazu.

Pokud míč spadne a kutálí se mimo čaru procházející místem položení pětky a kopáč jej pak kopne přes břevno, je dosaženo branky.

Pokud míč spadne a kutálí se do autu potom, co se kopáč začne rozbíhat ke kopu, je kop zamítnut.

Trest: (a)–(c) Když se proviní kopající mužstvo, kop je zamítnut.

3 MUŽSTVO SOUPEŘE

- (a) Všichni hráči soupeře musí být za svou brankovou čarou, dokud se kopáč nerozběhne nebo nezačne kopat. Pokud tak kopáč učiní, mohou vybíhat nebo skákat tak, aby se pokusili zabránit prokopnutí.
- (b) Pokud míč spadne a kopáč se již začal rozbíhat, soupeř může pokračovat ve vybíhání.
- (c) Hráči mužstva, kterému byla položena pětka nesmí pokřikovat během kopu na branku.

Trest: (a)–(c) Pokud se proviní soupeř, ale kop je úspěšný, prokopnutí platí.

Pokud je kop neúspěšný, může kopáč provést jiný kop a soupeř nemá povoleno vybíhat.

Pokud je povolen další kop, může kopáč opakovat celou přípravu. Kopáč může změnit způsob kopu.

PRAVIDLO 10 – HRA PROTI PRAVIDLŮM

DEFINICE

Hra proti pravidlům je vše, co hráč udělá uvnitř obvodu hřiště a je proti pravidlům a duchu Pravidel. To znamená bránění, nečistá hra, opakované přestupky, nebezpečná hra a nesportovní chování.

1 BRÁNĚNÍ VE HŘE

- (a) **Napadání a strkání.** Když hráč a jeho soupeř běží k míči, žádný hráč nesmí napadat nebo strkat druhého s výjimkou rameno na rameno. T.K.

Trest: Trestný kop

- (b) **Pohyb před hráčem nesoucím míč.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát před spoluhráčem nesoucím míč, aby zabránil soupeřům ve složení hráče nesoucího míč nebo možnosti složit potencionálního hráče nesoucího míč, když ho získá do držení. T.K.

Trest: Trestný kop

- (c) **Bránění skládajícím.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát v pozici bránící soupeři složit hráče s míčem. T.K.

Trest: Trestný kop

- (d) **Bránění míče.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát v pozici bránící soupeři hrát s míčem. T.K.

Trest: Trestný kop

- (e) **Hráč s míčem běžící do spoluhráče po skrumáži.** Hráč nesoucí míč potom, co opustil mlýn, ruck, maul nebo autové seřazení, nesmí běžet do spoluhráčů před ním. T.K.

Trest: Trestný kop

- (f) **Bránění rváčka mlýnové spojce soupeře.** Rváček ve mlýnu nesmí bránit soupeřově mlýnové spojce při obcházení okolo mlýna. T.K.

Trest: Trestný kop

- (g) Hráč nesoucí míč nemůže být trestán za žádných okolností za bránění.

BRÁNĚNÍ VE HŘE RVÁČKA**2 HRA PROTI PRAVIDLŮM**

- (a) **Úmyslný přestupek.** Hráč nesmí úmyslně porušit žádné z Pravidel hry nebo hrát nespportovně. T.K.

Trest: Trestný kop

Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabrání položení pětky, které by bylo jinak pravděpodobně dosaženo. Hráč, který se dopustí úmyslného přestupku, musí být buď varován nebo napomenut s tím, že bude následovat vyloučení, pokud se stejný nebo podobný přestupek bude opakovat, nebo vyloučen. Po napomenutí je hráč dočasně vyloučen na dobu 10 minut **hracího času**. Po napomenutí musí být hráč vyloučen, pokud se dopustí stejného nebo podobného přestupku.

- (b) **Zdržování.** Hráč nesmí úmyslně zdržovat. V.K.

Trest: Volný kop

- (c) **Vhození do autu atd.** Hráč nesmí úmyslně odrazit nebo hodit míč do autu, autu vedle brankoviště nebo za koncovou čáru. T.K.

Trest: Trestný kop

Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabránil položení, kterého by bylo jinak pravděpodobně dosaženo.

Po přestupku bránícího mužstva v brankovišti je značka kopu 5 m před brankovou čárou na čáře procházející místem přestupku.

3 OPAKOVANÉ PŘESTUPKY

- (a) **Opakované porušení pravidel.** Hráč nesmí opakovaně porušit žádné pravidlo. Opakovaný přestupek je skutečnost. Nezáleží na tom, zda hráč porušil Pravidla úmyslně či neúmyslně. T.K.

Trest: Trestný kop

Pokud je to nutné, hráč je napomínán. Pokud hráč opakuje přestupek, musí být vyloučen.

- (b) **Opakované přestupky.** Problém opakovaných přestupků obvykle vzniká s pravidly o mlýnu, autu, postavení mimo hru, rucku, maulu nebo složení. Hráč trestaný za více přestupků proti pravidlům je napomínán a dočasně vyloučen na dobu 10 minut **hracího času**. Když hráč opakuje přestupek, je vyloučen.

- (c) **Opakované přestupky mužstva.** Když se různí hráči jednoho mužstva opakovaně dopustí stejného přestupku, rozhodčí musí rozhodnout zda to znamená nebo neznámá opakovaný přestupek. Pokud ano, rozhodčí dá mužstvu obecné varování, a když i potom opakují stejný přestupek, rozhodčí napomene a dočasně vyloučí provinivšího se hráče na dobu 10 minut **hracího času**. Pokud hráč stejného mužstva potom přestupek zopakuje, rozhodčí vyloučí provinivšího se hráče. T.K.

Trest: Trestný kop

Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabránil položení, kterého by bylo jinak pravděpodobně dosaženo.

- (d) **Opakované přestupky: standardní použití rozhodčím.** Když rozhodčí rozhodne, kolik přestupků tvoří opakovaný přestupek, musí rozhodčí vždy použít dané měřítko v reprezentačních a seniorských utkáních. Když se hráč proviní třikrát, musí ho rozhodčí napomenout.

Rozhodčí může uvolnit toto měřítko v mládežnických a menších utkáních, kde přestupky mohou být způsobeny neznalostí pravidel nebo nedostatkem technické dovednosti.

4 NEBEZPEČNÁ HRA A NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

- (a) **Rány nebo úderý pěstí.** Hráč nesmí udeřit soupeře pěstí nebo rukou, ani loktem, ramenem, hlavou nebo kolenem (koleny). T.K.

Trest: Trestný kop

- (b) **Šlapání nebo dupání.** Hráč nesmí šlapat nebo dupat na soupeře.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (c) **Kopání.** Hráč nesmí kopat do soupeře.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (d) **Podražení.** Hráč nesmí podrazit soupeře nohou.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (e) **Nebezpečné skládání.** Hráč nesmí složit soupeře předčasně, pozdě nebo nebezpečně.

T.K.

Hráč nesmí skládat (nebo se pokusit skládat) soupeře nad linií ramen. Skládka za hlavu nebo krk soupeře je nebezpečná hra.

T.K.

Skládka nataženou rukou je nebezpečná hra. Hráč skládá nataženou rukou, když použije nataženou ruku ke sražení soupeře.

T.K.

NEBEZPEČNÁ HRA: SKLÁDKA ZA KRK



Atakovat hráče bez míče je nebezpečná hra.

T.K.

Zda skládka je či není nebezpečná, rozhoduje rozhodčí. Rozhodčí bere v úvahu okolnosti, jako zřejmý úmysl skládajícího, povaha skládky nebo nepřipravená pozice skládaného nebo sraženého hráče. Cokoliv z toho může znamenat vážné zranění.

Každá nebezpečná skládka musí být potrestána zvlášť. Hráč, který se dopustil této nebezpečné hry musí být vyloučen. Výhoda může být zahrána, ale pokud přestupek zabránil pravděpodobné pětce, musí být přiznána trestná pětka.

Hráč nesmí skládat soupeře, jehož nohy jsou ve vzduchu.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (f) **Atakování soupeře bez míče.** S výjimkou mlýna, rucku nebo maulu hráč nesmí držet, nebo strkat nebo se vrhat na soupeře, nebo bránit soupeři, který nedrží míč.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (g) **Nebezpečné napadání.** Hráč nesmí napadat nebo srážet soupeře nesoucího míč bez snahy sevřít ho.

T.K.

Trest: Trestný kop


- (h) **Skládání skokana ve vzduchu.** Hráč nesmí skládat ani klepnout, strkat nebo tahat za nohu nebo nohy soupeře skákajícího pro míč v autovém seřazení nebo v otevřené hře.


T.K.


Trest: Trestný kop

NEBEZPEČNÁ HRA: SKLÁDÁNÍ SKÁKAJÍCÍHO HRÁČE VE VZDUCHU




- (i) **Nebezpečná hra ve mlýnu, rucku nebo maulu.** První řada mlýna nesmí nabíhat proti soupeřům. 

Hráči první řady nesmí úmyslně zdvihát soupeře do vzduchu nebo je tlačit nahoru ven z mlýna. 


Hráči se nesmí zapojit do rucku nebo maulu bez přivázání ke svému spoluhráči v rucku nebo maulu. 

Hráči nesmí úmyslně bořit mlýn, ruck nebo maul. 

Trest: Trestný kop


- (j) **Oplácení.** Hráč nesmí oplácat. Ani když soupeř poruší pravidla, nesmí hráč udělat vůči soupeři cokoliv nebezpečného. 

Trest: Trestný kop

- (k) **Přestupky proti sportovnímu chování.** Hráč nesmí v obvodu hřiště udělat cokoliv proti duchu dobrého sportovního chování. 

Hráč, který se dopustí nebezpečné hry nebo nesportovního chování, musí být buď varován nebo napomenut s tím, že bude následovat vyloučení, pokud by se přestupky opakovaly, nebo se stal podobný přestupek, nebo vyloučen. Po napomenutí je hráč dočasně vyloučen na dobu 10 minut **hracího času**. Pokud se po napomenutí hráč dopustí stejného nebo podobného přestupku, musí být vyloučen.

Trest: Trestný kop

- (l) **Nesportovní chování, když je míč mimo hru.** Hráč se nesmí, když je míč mimo hru, dopouštět nesportovního chování, bránění nebo jinak překážet soupeři. 

Trest: Trestný kop

Trest je stejný jako pro články 10.4 (a)–(k) s výjimkou, že trestný kop je nařízen na místě, kde by hra pokračovala. Pokud je toto místo na pomezí čáře nebo do 15 metrů od ní, značka pro trestný kop je na čáře 15 m a na kolmici k pomezí čáře procházející tímto místem.

Pokud by hra měla pokračovat mlýnem 5 m, značka pro trestný kop je na místě značky mlýna, ale alespoň 15 m od pomezí čáry.


Pokud by hra měla pokračovat výkopem z 22 m, může si neprovinivší se mužstvo vybrat trestný kop kdekoliv na čáře 22 m.

Pokud je nařízen trestný kop, ale provinivší se mužstvo se proviní dalším nesportovním chováním před tím, než je kop proveden, rozhodčí napomene nebo vyloučí provinivšího se hráče a posune značku trestného kopu o 10 m. Toto pokrývá původní přestupek a následné nevhodné chování.

Když je nařízen trestný kop pro mužstvo, jehož hráč se provinil dalším nesportovním chováním před tím, než je kop proveden, rozhodčí napomene nebo vyloučí provinivšího se hráče, oznámí zamítnutí kopu a nařídí trestný kop pro mužstvo soupeře.

Pokud se přestupek stane mimo hrací plochu, když je míč stále ve hře a když tento přestupek není pokryt žádnou další částí tohoto pravidla, je trestný kop nařízen na čáře 15 m na kolmici k pomezí čáře procházející místem přestupku.

Za přestupek nahlášený pomezím rozhodčím může být trestný kop nařízen na místě přestupku, nebo může být uznána zahraná výhoda.

- (m) **Pozdní napadení kopajících hráče.** Hráč nesmí úmyslně napadat nebo bránit soupeři, který právě kopnul míč. 

Trest: Neprovinivší se mužstvo si může vybrat místo trestného kopu buď na místě přestupku, nebo na místě dopadu.

Místo přestupku. Pokud se přestupek stane brankovišti kopajících hráče, je značka trestného kopu 5 m od brankové čáry na kolmici k brankové čáře procházející původním místem přestupku.

Pokud se přestupek stane v autu, je značka trestného kopu na čáře 15 m a na kolmici k pomezí čáře procházející místem původního přestupku.

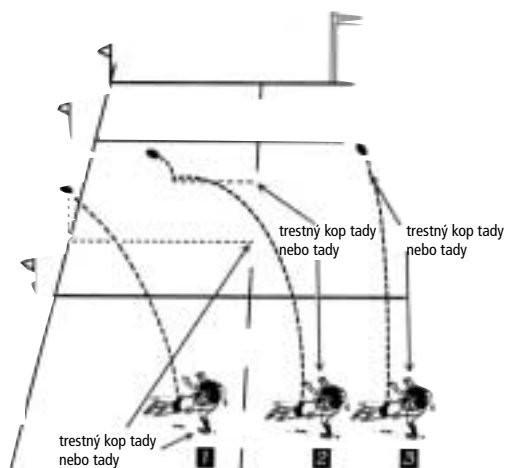
Pokud se přestupek stane v autu vedle brankoviště, je značka trestného kopu 5 m od brankové čáry a 15 m od pomezí čáry.

Místo dopadu. Pokud míč dopadne do autu, je značka následného trestného kopu na čáře 15 m a kolmici k pomezí čáře procházející místem, kde míč přešel do autu. Pokud míč dopadne do 15 m od pomezí čáry, je značka kopu na čáře 15 m a na kolmici k pomezí čáře procházející místu dopadu.

Pokud míč dopadne v brankovišti, v autu vedle brankoviště, nebo na nebo za koncovou čáru, značka následného trestného kopu je 5 m od brankové čáry na kolmici k brankové čáře procházející místem, kde míč přešel brankovou čáru, ale alespoň 15 m od pomezí čáry.

Pokud se míč dotkne brankové tyče nebo břevna, je následný trestný kop nařízen na místě dopadu.

POZDNÍ NAPADENÍ KOPAJÍCÍHO HRÁČE



- (n) **Letící klín a Útok kavalerie (Flying wedger, Cavalry Charge).** Mužstvo nesmí používat „Letící klín“ nebo „Útok kavalerie“.

T.K.

Trest: Trestný kop na místě původního přestupku.

„Letící klín“ Způsob útoku známý jako „letící klín“ se obvykle stává v blízkosti brankové čáry, když je útočícímu mužstvu přiznán trestný nebo volný kop.

T.K.

Rozehrávají hráč pokopne míč a zahájí útok, buď „drivingem“ směrem k brankové čáře nebo přihrávkou spoluhráči, který běží dopředu. Spoluhráči se ihned váží z každé strany na hráče s míčem do klínové formace. Často je jeden nebo více těchto spoluhráčů před hráčem s míčem. Toto je samo o sobě zakázané. V každém případě je „Letící klín“ potenciálně nebezpečný pro hráče, kteří se ho pokusí zastavit. Je to zakázané.

Trest: Trestný kop na místě původního přestupku.

„Útok kavalerie“ Způsob útoku známý jako „útok kavalerie“ se obvykle stává v blízkosti brankové čáry, když je útočícímu mužstvu přiznán trestný nebo volný kop. Útočící hráči vytvoří řadu přes hřiště v určité vzdálenosti za rozehrávajícím.

T.K.

Tito útočící hráči jsou od sebe obvykle jeden až dva metry. Na pokyn rozehrávajícího se pohybují dopředu. Když se přiblíží, rozehrávající hráč pokopne míč a přihraje ho jednomu z nich.

Dokud není míč pokopnut, bránící mužstvo musí stát alespoň 10 m od značky nebo za brankovou čárou, pokud je tato blíže. „Útok kavalerie“ je potenciálně nebezpečný. Je to zakázáno.

Trest: Trestný kop na místě původního přestupku.

5 TRESTY

- (a) Kterýkoliv hráč, který poruší jakoukoliv část Pravidel o nečisté hře, musí být varován, nebo napomenut a dočasně vyloučen nebo vyloučen.
- (b) Hráč, který byl napomenut a dočasně vyloučen a který se potom dopustí druhého přestupku v Pravidlech o nečisté hře, který je nutno potrestat, musí být vyloučen.

6 ŽLUTÉ A ČERVENÉ KARTY

- (a) Pokud byl hráč napomenut a dočasně vyloučen v mezistátním utkání, rozhodčí ukáže tomuto hráči žlutou kartu.
- (b) Pokud byl hráč vyloučen v mezistátním utkání, ukáže rozhodčí tomuto hráči červenou kartu.
- (c) Pro ostatní utkání organizátor utkání nebo řídící Unie mohou rozhodnout o použití žluté a červené karty.

7 VYLOUČENÝ HRÁČ

Vyloučený hráč se už nemůže dále účastnit utkání.

PRAVIDLO 11 – POSTAVENÍ V OFSAJDU (MIMO HRU) A VE HŘE V BĚŽNÉ HŘE

DEFINICE

Na začátku hry jsou všichni hráči ve hře. Jak se utkání vyvíjí, mohou se hráči ocitnout v ofsajdu (postavení mimo hru). Takoví hráči podléhají trestu, dokud se znovu nevrátí do pozice ve hře.

V **běžné hře** je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru), pokud je před spoluhráčem, který nese míč nebo před spoluhráčem, který naposledy zahrál míčem.

Ofsajd (postavení mimo hru) znamená, že hráč je dočasně mimo hru. Takoví hráči podléhají trestu, pokud se zapojí do hry.

V běžné hře může být hráč uveden do hry buď akcí spoluhráče nebo akcí soupeře. Nicméně hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) nemůže být uveden do hry, pokud se do hry zapojí; nebo se pohybuje dopředu k míči, nebo nestačí vyhovět Pravidlu 10 metrů (Pravidlo 11.4).

1 OFSAJD (POSTAVENÍ MIMO HRU) V BĚŽNÉ HŘE

- (a) Hráč, který je v ofsajdu (postavení mimo hru), podléhá trestu pouze, pokud hráč udělá jednu ze třech věcí:

Zapojí se do hry, nebo

Pohybuje se dopředu k míči, nebo

Nestačí vyhovět Pravidlu o 10 m (Pravidlo 11.4)

Hráč, který je v ofsajdu (postavení mimo hru) není automaticky trestán.

Hráč, který chytí neúmyslnou přihrávku dopředu, není v ofsajdu (postavení mimo hru).

Hráč může být v ofsajdu (postavení mimo hru) i v brankovišti.

- (b) **Ofsajd (postavení mimo hru) a zasahování do hry.** Hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) se nesmí účastnit hry. To znamená, že hráč nesmí hrát s míčem nebo bránit soupeři.

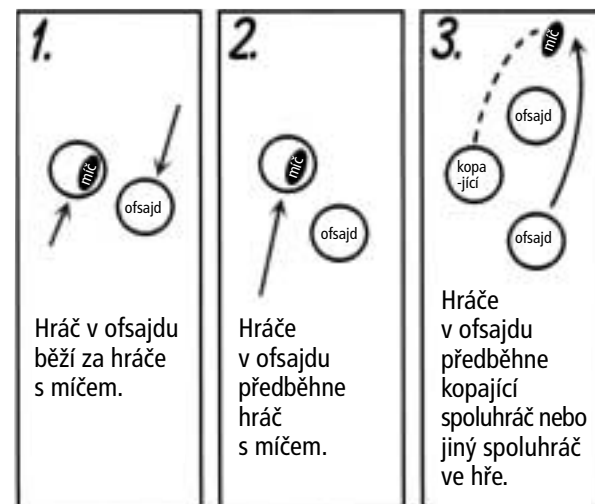
- (c) **Ofsajd (postavení mimo hru) a pohyb dopředu.** Když spoluhráč hráče v ofsajdu (postavení mimo hru) kopne míč dopředu, hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) se nesmí pohybovat k soupeřům čekajícím na míč, nebo se pohybovat k místu, kde míč dopadne, dokud nebyl uveden do hry.

2 UVEDENÍ DO HRY AKCÍ VLASTNÍHO MUŽSTVA

V běžné hře jsou čtyři způsoby, kterými může být hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry akcemi tohoto hráče nebo jeho spoluhráčů;

- (a) **Akce hráče.** Když hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) běží za spoluhráče, který naposledy kopl, dotkl se nebo nesl míč, je uveden do hry.
- (b) **Akcí hráče nesoucího míč.** Pokud spoluhráč nesoucí míč předběhne hráče v ofsajdu (postavení mimo hru), je tento hráč uveden do hry.
- (c) **Akcí kopajícího nebo jiného hráče ve hře.** Když kopáč nebo spoluhráč, který byl na stejné úrovni nebo za kopajícím, když (nebo potom), co byl míč kopnut, předběhne hráče v ofsajdu (postavení mimo hru), je tento hráč uveden do hry.
- (d) **Když běží dopředu,** může být spoluhráč v autu nebo v autu vedle brankoviště, ale tento spoluhráč se musí vrátit do hřiště, aby uvedl ostatní hráče do hry.

HRÁČ UVEDENÝ DO HRY SPOLUHRÁČEM

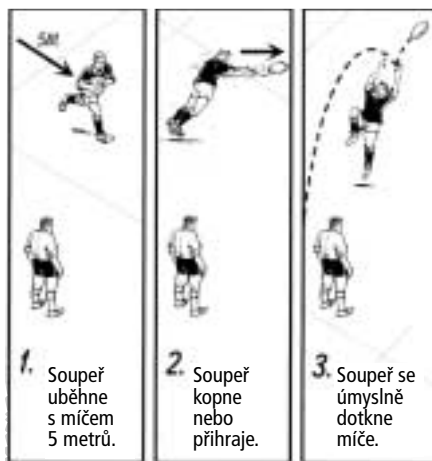


3 UVEDENÍ DO HRY SOUPEŘEM

V běžné hře jsou tři způsoby, kterými může být hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry akcí soupeře. Tyto tři způsoby nelze použít pro hráče, který je v ofsajdu (postavení mimo hru) podle Pravidla 10 metrů.

- Uběhnutí 5 metrů s míčem.** Když soupeř uběhne s míčem 5 metrů, je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry.
- Kop nebo přihrávka.** Když soupeř kopne nebo přihraje míč, je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry.
- Úmyslný dotek míče.** Když se soupeř úmyslně dotkne míče, ale nechytí ho, je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry.

HRÁČ UVEDENÝ DO HRY SOUPEŘEM



4 OFSAJD (POSTAVENÍ MIMO HRU) PODLE PRAVIDLA 10 METRŮ

- Když spoluhráč hráče v ofsajdu (postavení mimo hru) kopne míč dopředu, je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) považován za hráče účastnícího se hry, pokud je před pomyslnou čarou přes hřiště, která je 10 metrů od soupeře čekajícího na míč nebo od místa, kde míč dopadl nebo může dopadnout. Hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) se musí okamžitě vrátit za pomyslnou čáru 10 m. Při vracení hráč nesmí bránit soupeři. T.K.
- Dokud se vrací, nemůže být hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry žádnou akcí soupeře. Nicméně předtím, než se hráč vrátí celých 10 m, může být uveden do hry kterýmkoliv spoluhráčem ve hře, který ho předběhne.

- Pokud hráč, který je v ofsajdu (postavení mimo hru) podle Pravidla 10 metrů, napadá soupeře čekajícího na míč, píská rozhodčí ihned a hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) je potrestán. Zdržení může soupeři způsobit nebezpečí. T.K.
- Když hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) podle Pravidla 10 metrů, zahraje míčem, nad kterým ztratil soupeř kontrolu, je trestán. T.K.
- Pravidlo 10 metrů se nemění v případě, když se míč dotkl brankové tyče nebo břevna. Záleží na tom, kde míč dopadl. Hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) nesmí být před pomyslnou čarou 10 m vedoucí přes hřiště. T.K.
- Pravidlo 10 metrů se nepoužije v případě, když hráč kopne míč a soupeř ho srazí a spoluhráč kopajícího, který je před pomyslnou čarou 10 m, pak hraje s míčem. Soupeř nebyl „čekající na hraní s míčem“ a spoluhráč kopajícího je ve hře.

Trest: Když je hráč trestán za ofsajd (postavení mimo hru) v běžné hře, má druhé mužstvo volbu trestného kopu na místě přestupku nebo mlýnu na místě, kde útočící mužstvo naposledy hrálo s míčem. Pokud naposledy hrálo toto mužstvo míčem ve svém brankovišti, je mlýn tvořen na čáře 5 m k místu, kde byl hrán.

- Je-li v ofsajdu (postavení mimo hru) více hráčů, kteří se pohybují dopředu potom, co jejich spoluhráč kopl míč dopředu, je místem přestupku místo hráče v ofsajdu (postavení mimo hru) nejbližšího k soupeři čekajícímu na míč nebo nejbližší k místu dopadu míče.

5 UVEDENÍ DO HRY PODLE PRAVIDLA 10 METRŮ

- Hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) se musí vrátit za pomyslnou čáru 10 m, jinak podléhá potrestání.
- Během vracení se může být hráč uveden do hry předtím, než se vrátí za pomyslnou čáru 10 m, jednou ze tří akcí svého mužstva uvedenými výše v odstavci 2. Nicméně hráč nemůže být uveden do hry žádnou akcí soupeře.

6 NEÚMYSLNÝ OFSAJD (POSTAVENÍ MIMO HRU)

- Když se hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) nemůže vyhnout doteku míče nebo spoluhráče nesoucího míč, je v neúmyslném ofsajdu (postavení mimo hru). Pokud mužstvo tohoto hráče z toho nezíská výhodu, hra pokračuje. Pokud toto mužstvo získalo výhodu, je nařízen mlýn a vhadzovat bude mužstvo soupeře.
- Když hráč předá míč spoluhráči před sebou, je tento hráč v ofsajdu (postavení mimo hru). Jestliže není přijímající hráč považován za úmyslně postaveného v ofsajdu (v tomto případě je nařízen trestný kop), je v neúmyslném ofsajdu (postavení mimo hru) a bude vytvořen mlýn a vhadzovat bude mužstvo soupeře.

7 OFSAJD (POSTAVENÍ MIMO HRU) PO PŘEDHOZU

Když hráč udělá předhoz a spoluhráč v ofsajdu (postavení mimo hru) potom hraje s míčem, podléhá tento hráč trestu, pokud hraním míče zabránil soupeři v získání výhody.

T.K.

Trest: Trestný kop

8 OFSAJD (POSTAVENÍ MIMO HRU) VE MLÝNĚ, RUCKU, MAULU A AUTU

Ve mlýně, rucku, maulu a autu je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru), když je před čarou ofsajdu (postavení mimo hru) jak je popsáno v souvisících částech Pravidel.

9 UVEDENÍ DO HRY VRACEJÍCÍHO SE HRÁČE BĚHEM RUCKU, MAULU, MLÝNA NEBO AUTU

Když se vytvoří ruck, maul, mlýn nebo aut, tak hráč, který je v ofsajdu (postavení mimo hru) a vrací se podle pravidel, zůstává stále v ofsajdu (postavení mimo hru), i když mužstvo soupeře získalo držení a ruck, maul, mlýn nebo aut byl skončen.

V této situaci nemůže žádná akce hráče v ofsajdu (postavení mimo hru) nebo jeho spoluhráčů uvést tohoto hráče do hry. Hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) může být uveden do hry pouze akcí soupeře. Zde jsou dvě takové akce:

Soupeř uběhne s míčem 5 metrů. Když soupeř držící míč uběhne 5 metrů, je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry. Hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) není uveden do hry, když soupeř míč přihraje. I když soupeř přihraje míč několikrát, neuvádí jeho akce hráče v ofsajdu (postavení mimo hru) do hry.

Soupeř kopne. Když soupeř kopne míč, je hráč v ofsajdu (postavení mimo hru) uveden do hry.

10 VYČKÁVÁNÍ

Vyčkávač je hráč, který zůstává v ofsajdu (postavení mimo hru). Vyčkávač, který brání mužstvu soupeře hrát s míčem, tak jak chtějí, je součástí hry a je trestán. Rozhodčí se musí ujistit, že vyčkávač nezískává prospěch uvedením do hry akcí soupeře.

T.K.

Trest: Trestný kop

PRAVIDLO 12 – PŘEDHOZ NEBO PŘIHRÁVKA DOPŘEDU

DEFINICE – PŘEDHOZ

Předhoz nastane, když hráč ztratí kontrolu nad míčem a míč padá dopředu, nebo když hráč odrazí míč dopředu rukou nebo paží, nebo když míč zasáhne ruku nebo paži a potom letí dopředu, kde se dotkne země nebo jiného hráče předtím, než ho původní hráč mohl znovu chytit.

„Dopředu“ znamená k soupeřově koncové čáře.

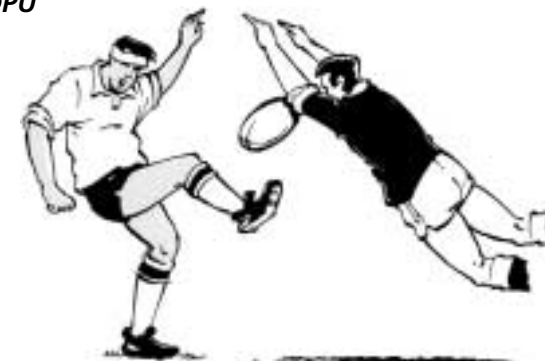
VÝJIMKA

Sražení. Pokud míč letí dopředu jako při předhozu potom, co hráč srazil kop soupeře, ale nesnažil se míč chytit, pak hra pokračuje.

PŘEDHOZ



SRAŽENÍ KOPU



DEFINICE – PŘIHRÁVKA DOPŘEDU

Přihrávka dopředu nastane, když hráč hodí nebo přihraje míč dopředu.
„Dopředu“ znamená k soupeřově koncové čáře.

VÝJIMKA

Sražení. Pokud hráč srazí míč během soupeřova kopu nebo ihned po kopu, nejedná se o předhoz, i když se míč může pohybovat dopředu.

1 NÁSLEDEK PŘEDHOZU NEBO PŘIHRÁVKY DOPŘEDU

- (a) **Neúmyslný předhoz nebo přihrávka dopředu.** Je nařízen mlýn na místě přestupku.
- (b) **Neúmyslný předhoz nebo přihrávka dopředu v autu.** Je nařízen mlýn na čáře 15 m od pomezí čáry.
- (c) **Předhoz nebo přihrávka dopředu do brankoviště.** Když útočící hráč udělá předhoz nebo přihraje dopředu ve hřišti a míč přejde do soupeřova brankoviště a stane se tam mrtvým, je nařízen mlýn na místě předhozu nebo přihrávky dopředu.
- (d) **Předhoz nebo přihrávka dopředu v brankovišti.** Když hráč jednoho z mužstev udělá předhoz nebo přihraje dopředu v brankovišti, je nařízen mlýn 5 m od brankové čáry proti místu přestupku, ale ne blíže než 5 m od pomezí čáry.
- (e) **Úmyslný předhoz nebo přihrávka dopředu.** Hráč nesmí úmyslně srazit míč dopředu rukou nebo paží, ani dopředu přihrát.

T.K.

Trest: Trestný kop. Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabránil položení pětky, které by bylo pravděpodobně dosaženo.

- (f) Pokud míč letí dopředu jako při předhozu, zatímco se hráč pokouší chytit míč a tento hráč chytí míč předtím, než se dotkl země nebo jiného hráče, hra pokračuje.

**BĚHEM HRY – VE HŘIŠTI**

Pravidlo 13	Výkop a zahajovací kopy
Pravidlo 14	Míč na zemi – Žádná skládka
Pravidlo 15	Skládka: Hráč s míčem složen na zem
Pravidlo 16	Ruck
Pravidlo 17	Maul
Pravidlo 18	Lapení

VE HŘIŠTI

Během utkání je ve hřišti mnoho aktivit: výkop (Pravidlo 13), hráči skládající hráče s míčem (Pravidlo 15), hráči jdou do kontaktu s hráči soupeře a hráči svého mužstva, aby vytvořili maul (Pravidlo 17), nebo hráči jdou na zem, aby znovu získali míč (Pravidlo 14). Po skládce hráči obou mužstev mohou vstát na nohy a pokusit se získat míč (Pravidlo 16), aby zachovali kontinuitu. Pokud je míč kopnut, bránící hráči se mohou ve své dvaadvacítce pokusit udělat lapení (Pravidlo 18).

PRAVIDLO 13 – VÝKOP A ZAHAJOVACÍ KOPY**DEFINICE**

Výkop nastane při začátku utkání nebo při znovuzahájení hry po poločase. Zahajovací kopy nastávají po dosažení bodů nebo po přiklepnutí.

1 KDE SE VYKOPÁVÁ

Výkop se provádí ve středu půlící čáry. Pokud je míč vykopnut ze špatného místa, vykopává se znovu.

2 JAK SE VYKOPÁVÁ

(a) Mužstvo vykopává kopem z odrazu, který musí být proveden na nebo za středem půlící čáry.

(b) Pokud je míč vykopnut nesprávným způsobem, vykopává se znovu.

3 KDO VYKOPÁVÁ

(a) Na začátku utkání mužstvo, jehož kapitán zvolil po výhře losu výkop nebo mužstvo soupeře, pokud si vítězný kapitán zvolil stranu.

(b) Po poločase vykopává soupeř mužstva, které vykopávalo na začátku utkání.

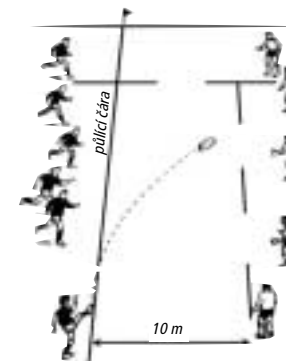
(c) Po dosažení bodů vykopává soupeř mužstva, které dosáhlo bodů.

4 POSTAVENÍ KOPAJÍCÍHO MUŽSTVA PŘI VÝKOPU

Všichni hráči vykopávajícího mužstva kromě přidržovače musí být za míčem, když je vykopáván. Pokud nejsou, je nařízen mlýn ve středu hřiště. Míč vhaduje do mlýna soupeř.

5 POSTAVENÍ SOUPEŘE

Všichni hráči mužstva soupeře musí stát na nebo za čarou 10 m. Pokud jsou před touto čarou nebo pokud vyběhnou předtím, než je míč kopnut, výkop se opakuje.

VÝKOP**6 VÝKOP PŘES 10 METRŮ**

Pokud míč dosáhne soupeřovy čáry 10 m nebo dosáhne čáry 10 m a je větrem zavát zpět, hra pokračuje.

7 VÝKOP DO 10 m, ALE ZAHRÁN SOUPEŘEM

Pokud míč nedoletí na soupeřovu čáru 10 m, ale je poprvé zahrán soupeřem, hra pokračuje.

8 VÝKOP DO 10 m A NEZAHRÁN SOUPEŘEM

Pokud míč nedoletí na soupeřovu čáru 10 m, má mužstvo soupeře dvě volby:

Opakování výkopu, nebo
Mlýn ve středu hřiště a vhaduje míč do mlýna.

9 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

Míč musí dopadnout do hřiště. Pokud je kopnut přímo do autu, má mužstvo soupeře tři volby:

Opakování výkopu, nebo
Mlýn ve středu hřiště a vhadovat míč, nebo
Přijmout kop.

Pokud přijme kop, je autové vhadování na půlící čáře. Pokud je míč zavát zpět za půlící čáru a přejde přímo do autu, je autové vhadování na místě, kde míč přešel do autu.

10 MÍČ LETÍ DO BRANKOVIŠTĚ

- (a) Pokud je míč kopnut do brankoviště bez toho, že by se dotkl nebo byl tečován nějakým hráčem, má mužstvo soupeře tři možnosti:

Přiklepnout míč, nebo
Umrtnout míč, nebo
Pokračovat ve hře.

- (b) Pokud mužstvo soupeře přiklepne míč, nebo pokud ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru, má dvě volby:

Mlým ve středu a vřazovat míč do mlýna, nebo
Opakování výkopu.

- (c) Pokud zvolí přiklepnutí míče nebo jeho umrtvení, musí tak učinit bez zdržení. Jakákoliv další akce bránícího hráče s míčem znamená, že hráč zvolil pokračování ve hře.

11 VÝKOP 22 m**DEFINICE**

Výkop z 22 m se používá k znovuzahájení hry potom, co útočící hráč dopravil nebo zanesl míč do brankoviště bez přestupku, a bránící hráč tam míč umrtvil, nebo míč přešel do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru.

Výkop z 22 m provádí bránící mužstvo kopem z odrazu. Výkop z 22 m může být proveden kdekoli na nebo za čárou 22m.

12 ZDRŽOVÁNÍ VÝKOPU Z 22 m

Výkop musí být proveden bez zdržení.

Trest: Volný kop na čáře 22 m

13 NESPRÁVNĚ PROVEDENÝ VÝKOP Z 22 m

Pokud je míč kopnut nesprávným způsobem nebo ze špatného místa, musí být vykopen znovu.

14 VYKOPNUTÝ MÍČ MUSÍ PŘELETĚT ČÁRU

- (a) Pokud míč nepřeletí čáru 22 m, má mužstvo soupeře dvě volby:

Opakovat výkop, nebo
Mít mlým ve středu čáry 22 m a vřazovat míč.

- (b) Když míč přeleží čáru 22 m, ale je zavát větrem zpět, hra pokračuje.

- (c) Pokud míč nepřeletí čáru 22 m, může být použita výhoda. Soupeř, který hraje s míčem, může položit pětku.

15 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

Míč musí dopadnout do hřiště. Pokud je kopnut přímo do autu, má mužstvo soupeře tři možnosti:

Opakování výkopu, nebo
Mlým ve středu čáry 22 m a vřazovat míč do mlýna, nebo
Přijmout kop. Pokud soupeř přijme kop, je autové vřazování na čáře 22 m.

16 MÍČ LETÍ Z VÝKOPU 22 m DO BRANKOVIŠTĚ

- (a) Pokud je míč kopnut do soupeřova brankoviště bez toho, že by se dotkl nebo byl tečován nějakým hráčem, má mužstvo soupeře tři možnosti:

Přiklepnout míč, nebo
Umrtnout míč, nebo
Pokračovat ve hře.

- (b) Pokud mužstvo soupeře přiklepne míč, nebo pokud ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru, má dvě volby:

Mlým ve středu čáry 22 m, ze které byl výkop proveden a vřazovat míč do mlýna, nebo
Opakování výkopu z 22 m.

- (c) Pokud zvolí přiklepnutí míče nebo jeho umrtvení, musí tak učinit bez zdržení. Jakákoliv další akce bránícího hráče s míčem znamená, že hráč zvolil pokračování ve hře.

17 KOPAJÍCÍ MUŽSTVO

- (a) Všichni hráči kopajícího mužstva musí být za míčem, když je vykopáván. Pokud nejsou, je nařízen mlýn ve středu čáry 22 m. Do mlýna vhazuje mužstvo soupeře.
- (b) Nicméně, pokud je kop proveden tak rychle, že hráči kopajícího mužstva, kteří se vrací, jsou ještě před míčem, nebudou trestáni. Nesmí přestat ve vracení se, dokud nebudou uvedeni do hry akcí svého mužstva. Nesmí se zapojit do hry, dokud do hry nejsou uvedeni.

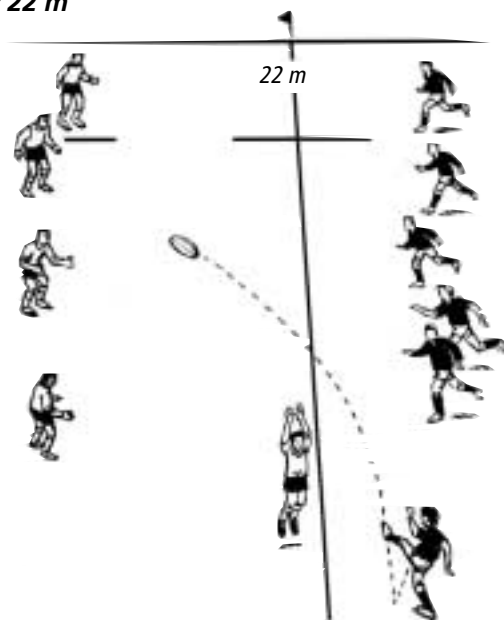
Trest: Mlýn ve středu čáry 22 m, míč vhazuje mužstvo soupeře.

18 MUŽSTVO SOUPEŘE

- (a) Hráči mužstva soupeře nesmí vyběhnout přes čáru 22 m dokud není míč kopnut. Pokud tak učiní, výkop se opakuje.
- (b) Pokud je soupeř na špatné straně čáry 22 m a zdržuje nebo brání výkopu, provinil se tento hráč nevhodným chováním.

T.K.

Trest: Trestný kop na čáře 22 m.

VÝKOP 22 m**PRAVIDLO 14 – MÍČ NA ZEMI–ŽÁDNÁ SKLÁDKA****DEFINICE**

Tato situace nastane, když je míč na zemi k dispozici a hráč padne na zem, aby ho získal, mimo případu okamžitě po mlýnu nebo rucku.

To také nastane, když je hráč s míčem na zemi a nebyl složen.

Utkání je hráno hráči, kteří stojí na nohou. Hráč nesmí dělat míč nehratelným padnutím na zem. Nehratelný znamená, že míč není okamžitě k dispozici jednomu z mužstev tak, aby hra mohla pokračovat.

Hráč, který dělá míč nehratelným nebo který brání soupeři pádem na zem, popírá účel a duch hry a musí být potrestán.

Hráč, který není složen, ale který jde na zem, zatímco drží míč, nebo hráč, který jde na zem a získá míč, tak musí učinit okamžitě.

1 HRÁČ NA ZEMI

Hráč musí okamžitě učinit jednu ze třech věcí:

Vstát s míčem, nebo
Přihrát míč, nebo
Uvolnit míč.

Hráč, který přihraje nebo uvolní míč, musí také vstát nebo se přesunout jinam neprodleně. Výhoda je hrána, pouze pokud se tak stane ihned.

T.K.

Trest: Trestný kop

2 CO HRÁČ NESMÍ DĚLAT

- (a) Ležet na nebo okolo míče. Hráč nesmí ležet na nebo blízko míče, aby bránil soupeři v získání držení míče.

T.K.

LEŽENÍ BLÍZKO MÍČE



- (b) **Padnutí přes hráče s míčem na zemi.** Hráč nesmí úmyslně padat na nebo přes hráče s míčem, který leží na zemi. **T.K.**
- (c) **Padnutí přes hráče ležící na zemi blízko míče.** Hráč nesmí úmyslně padat na nebo přes hráče ležící na zemi s míčem mezi nimi nebo v jejich blízkosti. **T.K.**

Trest: Trestný kop

DEFINICE

Blízko je 1 metr.

PRAVIDLO 15 – SKLÁDKA: HRÁČ S MÍČEM SLOŽEN NA ZEM

DEFINICE

Skládka nastane, když hráč nesoucí míč je současně držen jedním nebo více protihráči a je složen na zem a/nebo se míč dotkne země. Tento hráč je skládaný. Kterýkoliv soupeř skládaného, který jde na zem, je skládající.

SKLÁDKA



SKLÁDKA



1 SKLÁDKA – KDE

Skládka může nastat pouze ve hřišti.

2 KDY NEMŮŽE NASTANOUT SKLÁDKA

Když je hráč nesoucí míč držen jedním soupeřem a spoluhráč se přiváže na hráče s míčem, vzniká maul a skládka nemůže nastat.

3 SLOŽENÍ NA ZEM – DEFINOVÁNÍ

- (a) Pokud hráč nesoucí míč má jedno nebo obě kolena na zemi, byl tento hráč „složen na zemi“.
- (b) Pokud hráč nesoucí míč sedí na zemi nebo na jiném hráči na zemi, byl tento hráč „složen na zemi“.

4 ZVEDNUTÍ HRÁČE S MÍČEM ZE ZEMĚ

Hráč s míčem, který je zvednut soupeřem ze země, není složen a hra pokračuje.

5 SKLÁDAJÍCÍ

- (a) Když hráč skládá soupeře a oba spadnou na zemi, musí skládající okamžitě uvolnit složeného hráče. **T.K.**
- (b) Skládající musí ihned vstát nebo se vzdálit od složeného hráče a od míče. **T.K.**
- (c) Skládající musí vstát předtím, než zahraje míčem. **T.K.**

Trest: Trestný kop

6 SKLÁDANÝ HRÁČ

- (a) Skládáný hráč se musí pokusit uvolnit míč okamžitě tak, aby hra mohla pokračovat. **T.K.**
- (b) Skládáný hráč musí okamžitě míč přihrát nebo ho uvolnit. Takový hráč musí také vstát nebo se ihned od míče vzdálit. **T.K.**
- (c) Skládáný hráč může míč uvolnit tak, že ho položí na zemi kterýmkoliv směrem za předpokladu, že tak učiní okamžitě.

- (d) Skládáný hráč může uvolnit míč postrčením na zemi kterýmkoliv směrem s výjimkou dopředu za předpokladu, že tak učiní okamžitě. **T.K.**
- (e) Pokud se hráči soupeře stojící na nohou pokusí hrát s míčem, skládáný hráč musí uvolnit míč. **T.K.**
- (f) Pokud skládáný hráč okamžitě položí míč do brankoviště, může položit pětku nebo přiklepnout. **T.K.**
- (g) Pokud jsou hráči skládání blízko brankové čáry, mohou tito hráči okamžitě dosáhnout a položit míč na nebo za brankovou čáru, aby položili pětku nebo přiklepli.

Trest: Trestný kop

- (h) Skládáný hráč nesmí položit míč do autu. Skládáný hráč nesmí postrčit míč do autu. **T.K.**

Trest: Trestný kop

7 OSTATNÍ HRÁČI

- (a) Po složení musí být všichni ostatní hráči na nohou, když hrají míčem. Hráči jsou na nohou, když žádná část jejich těla se neopírá o zemi nebo o hráče na zemi.
- (b) Po složení se může kterýkoliv hráč na nohou pokusit získat míč do držení odebráním míče z držení soupeře.

SKLÁDKA: DALŠÍ HRÁČI MUSÍ STÁT NA NOHOU

- (c) Ve složení nebo blízko složení musí ostatní hráči hrající s míčem tak činit zpoza míče a přímo zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (d) Hráč, který získá míč do svého držení ve skládce, musí s míčem okamžitě hrát tak, že s ním odeběhne nebo ho přihraje nebo kopne. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (e) Hráč, který první získá míč do držení, si nesmí lehat s míčem na zem ve skládce nebo blízko skládky, pokud nebyl složen hráčem soupeře. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (f) Hráč, který první získá míč do držení ve skládce nebo v její blízkosti, může být skládán hráčem soupeře za předpokladu, že ten tak činí zpoza míče a zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (g) Po složení hráč ležící na zemi nesmí bránit soupeři v získání držení míče. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (h) Po složení hráč na zemi nesmí skládat nebo se pokoušet skládat soupeře. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (i) Když skládaný hráč se snaží dosáhnout položení pětky na nebo za brankovou čáru, může soupeř vytrhnout míč z jeho držení, ale nesmí do míče kopnout. **T.K.**

Výjimka: Míč přejde do brankoviště. Po složení blízko brankové čáry, pokud byl míč uvolněn a přešel do brankoviště, může kterýkoliv hráč včetně hráče na zemi míč přiklepnout.

Trest: Trestný kop

8 ZAKÁZANÉ PRAKTIKY

- (a) Žádný hráč nesmí bránit složenému hráči přihrát míč. **T.K.**

- (b) Žádný hráč nesmí bránit složenému hráči v uvolnění míče a zvednutí se nebo vzdálení se od něj. **T.K.**

- (c) Žádný hráč nesmí padat na nebo přes složeného hráče. **T.K.**

- (d) Žádný hráč nesmí padat na nebo přes hráče ležící na zemi po skládce s míčem mezi sebou nebo blízko sebe. **T.K.**

- (e) Hráči na nohou nesmí napadat nebo bránit soupeře, který není v blízkosti míče. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (f) **Nebezpečí:** Nedostatečná přihrávka nebo uvolnění. Nebezpečí může vzniknout, pokud složený hráč nestačí uvolnit míč nebo se od něho vzdálit okamžitě, nebo pokud tento hráč tomu brání. Pokud se něco z toho stane rozhodčí nařídí okamžitě trestný kop. **T.K.**

Trest: Trestný kop

9 POCHYBNOST O NEDOSTATKU PŘÍZPŮSOBNÍ SE

Pokud se míč stane při skládce nehratelným a je zde pochybnost o tom, který hráč se neřídil pravidly, rozhodčí nařídí ihned mlýn a vhaduje mužstvo, které se pohybovalo před přerušením dopředu, nebo, pokud se žádné mužstvo nepohybovalo dopředu, tak útočící mužstvo.

PRAVIDLO 16 – RUCK (MLÝN ZE HRY)

DEFINICE

Ruck (mlýn ze hry) je fáze hry, kdy jeden nebo více hráčů z každého mužstva je na nohou a ve fyzickém kontaktu v blízkosti míče na zemi. Otevřená hra skončila.

Rucking (hra ve mlýnu ze hry). Hráči provádějí rucking (vymílání míč(e), když jsou v rucku a používají své nohy k pokusu o vyhrání nebo zmocnění se míče, bez provinění se nečistou hrou.

1 TVOŘENÍ RUCKU

Kde. Ruck může vzniknout pouze ve hřišti.

Jak. Hráči jsou na nohou. Alespoň jeden hráč musí být ve fyzickém kontaktu se soupeřem.

SOUHRN

Ruck: Míč na zemi; jsou potřeba alespoň dva hráči na nohou, jeden z každého mužstva.

RUCK (MLÝN ZE HRY)



2 ZAPOJENÍ SE DO RUCKU

- (a) Všichni hráči tvořící, připojující se nebo účastníci se rucku musí mít své hlavy a ramena výše než kyčle. V.K.

Trest: Volný kop

- (b) Hráč připojující se k rucku se musí přivázat k rucku alespoň jednou paží kolem těla spoluhráče použitím celé paže. T.K.

- (c) Položení dlaně na jiného hráče v rucku se nepovažuje za přivázání. T.K.

- (d) Všichni hráči tvořící, připojující se nebo účastníci se rucku musí být na nohou. T.K.

Trest: Trestný kop

3 RUCKING

- (a) Hráči v rucku se musí snažit stát na nohou. T.K.

- (b) Hráč nesmí úmyslně v rucku padat nebo si klekat. To je nebezpečná hra. T.K.

- (c) Hráč nesmí úmyslně bortit ruck. To je nebezpečná hra. T.K.

- (d) Hráč nesmí skákat na ruck. T.K.

Trest: Trestný kop

- (e) Hráči nesmí mít své hlavy a ramena níže než kyčle. V.K.

Trest: Volný kop

- (f) Hráč provádějící rucking nesmí vymílat hráče na zemi. Hráč vymílající míč překračuje hráče na zemi a nesmí na něj úmyslně šlápnout. Hráč musí provádět rucking v blízkosti míče. T.K.

Trest: Trestný kop za nebezpečnou hru

4 OSTATNÍ PŘESTUPKY V RUCKU

- (a) Hráči nesmí vracet míč do rucku. V.K.

Trest: Volný kop

- (b) Hráči nesmí hrát míčem v rucku rukama. T.K.

- (c) Hráči nesmí zvedat míč v rucku nohama. T.K.

- (d) Hráči na zemi v nebo blízko rucku se musí snažit vzdálit od míče. Tito hráči se nesmí zabírat míčem v rucku a ani, když z něho vychází ven. T.K.

- (e) Hráč nesmí padat na nebo přes míč, který vychází z rucku.



Trest: Trestný kop

- (f) Hráč nesmí učinit nic, co by v době, kdy je míč v rucku, naznačilo soupeři, že míč ruck již opustil.



Trest: Volný kop

5 OFSAJD V RUCKU

- (a) **Čára ofsajdu.** Jsou dvě čáry ofsajdu rovnoběžné s brankovou čarou, každá pro jedno mužstvo. Každá čára ofsajdu probíhá přes poslední nohu posledního hráče v rucku.
- (b) Hráči se musí buď přivázat k rucku, nebo se ihned vrátit za čáru ofsajdu. Pokud hráč vyčkává po straně rucku je v ofsajdu.
- (c) **Hráči připojující se do rucku.** Všichni hráči připojující se do rucku tak musí učinit zpoza nohou posledního spoluhráče v rucku. Hráč se může připojit těsně vedle tohoto posledního hráče. Pokud se hráč připojí do rucku ze soupeřovy strany nebo před posledním spoluhráčem, je v ofsajdu.



Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva

- (d) **Hráči nepřipojující se k rucku.** Pokud je hráč před čarou ofsajdu a nepřipojuje se do rucku, musí se vrátit ihned za čáru ofsajdu. Pokud hráč, který je za čarou ofsajdu, tuto čáru překročí a nepřipojí se do rucku, je v ofsajdu.



Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva

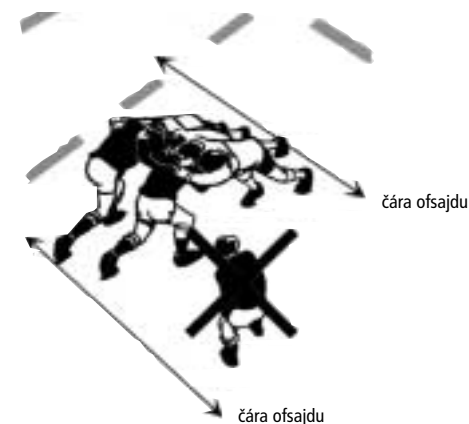
- (e) **Hráči opouštějící a znovu se připojující se do rucku.** Pokud hráč opustí ruck, musí se okamžitě vrátit za čáru ofsajdu, jinak je v ofsajdu. Jakmile je hráč ve hře, může se znovu zapojit do rucku. Pokud se hráč znovu zapojí před posledním spoluhráčem v rucku, je v ofsajdu. Hráč se může znovu zapojit do rucku těsně vedle posledního spoluhráče.



Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva

OFSAJD PŘI RUCKU A MAULU

Při rucku nebo maulu probíhají čáry ofsajdu poslední nohou hráče stejného mužstva. Přeškrtnutý hráč je v ofsajdu.



6 ÚSPĚŠNÝ KONEC RUCKU

Ruck končí úspěšně, když míč opustí ruck, nebo když je míč na nebo za brankovou čarou.

7 NEÚSPĚŠNÝ KONEC RUCKU

- (a) Ruck končí neúspěšně, když se míč stane nehratelným a je nařizen mlýn.

Mužstvo, které se pohybovalo dopředu v okamžiku, kdy se míč stal v rucku nehratelným, vhadzuje míč do mlýna.

Pokud žádné mužstvo nepostupovalo dopředu, nebo pokud rozhodčí nemůže rozhodnout, které mužstvo postupovalo dopředu před tím, než se stal míč v rucku nehratelným, mužstvo, které postupovalo dopředu předtím než ruck začal, vkládá míč do mlýna.

Pokud žádné mužstvo nepostupovalo dopředu, tak vhadzuje do mlýna útočící mužstvo.

- (b) Předtím než rozhodčí pískne a nařídí mlýn, poskytnete přiměřenou dobu na vyjití míče, zvláště pokud některé mužstvo postupuje dopředu. Pokud se ruck přestane pohybovat, nebo pokud rozhodčí rozhodne, že míč pravděpodobně nevyjde v přiměřeném čase, musí rozhodčí nařídít mlýn.

PRAVIDLO 17 – MAUL

DEFINICE

Maul nastane, když hráč nesoucí míč je držen jedním nebo více soupeři a jeden nebo více spoluhráčů se přivazuje k tomuto hráči. Všichni hráči jsou na nohou a pohybují se dopředu k brankové čáře. Otevřená hra skončila.

1 TVOŘENÍ MAULU

Kde. Maul může vzniknout pouze ve hřišti.

Jak. Hráči musí být na nohou.

SOUHRN

Maul: Alespoň tři hráči; všichni na nohou, hráč nesoucí míč a po jednom z každého mužstva.

MAUL



2 ZAPOJENÍ SE DO MAULU

(a) Hráči zapojující se do maulu musí mít své hlavy a ramena výše než kyčle. V.K.

Trest: Volný kop

(b) Hráč musí být zachycen nebo přivázán k maulu a ne být těsně vedle maulu. T.K.

(c) Položení ruky na jiného hráče v maulu se nepovažuje za přivázání. T.K.

(d) Hráči stojící na nohou. Hráči v maulu se musí snažit stát na nohou. Hráč nesoucí míč v maulu může padnout na zem za předpokladu, že míč je ihned volný a hra pokračuje. T.K.

(e) Hráč nesmí úmyslně bortit maul. To je nebezpečná hra. T.K.

(f) Hráč nesmí skákat na maul. T.K.

Trest: Trestný kop

3 OSTATNÍ PŘESTUPKY V MAULU

(a) Hráč se nesmí vytahovat nebo se pokoušet vytahovat soupeře z maulu. T.K.

Trest: Trestný kop

(b) Hráč nesmí učinit nic, aby si mužstvo soupeře myslelo, že je míč venku z maulu, zatímco je stále v maulu. V.K.

Trest: Volný kop

4 OFSAJD V MAULU

(a) **Čára ofsajdu.** Jsou dvě čáry ofsajdu rovnoběžné s brankovou čarou, každá pro jedno mužstvo. Každá čára ofsajdu probíhá přes poslední nohu posledního hráče v maulu.

(b) Hráč se musí buď přivázat k maulu nebo se okamžitě vrátit za čáru ofsajdu. Pokud hráč vyčkává na straně maulu, je v ofsajdu. T.K.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva

- (c) **Hráči připojující se k maulu.** Hráči připojující se k maulu tak musí činit zpoza nohou posledního spoluhráče v maulu. Hráč se může přivázat těsně vedle tohoto hráče. Pokud se hráč přivazuje k maulu ze soupeřovy strany nebo před posledním spoluhráčem, je v ofsajdu. **T.K.**

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva

- (d) **Hráči nepřipojující se k maulu.** Všichni hráči, kteří jsou před čarou ofsajdu a kteří se neúčastní maulu, se musí ihned vrátit za čáru ofsajdu. Hráč, který tak neučiní, je v ofsajdu. Pokud některý hráč, který je za čarou ofsajdu, tuto čáru překročí a nepřipojí se k maulu, je takový hráč v ofsajdu. **T.K.**

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva

- (e) **Hráči opouštějící nebo znovu se zapojující do maulu.** Hráči, kteří opouští maul se musí okamžitě vrátit za čáru ofsajdu, jinak jsou v ofsajdu. Pokud se hráč znovu připojí k maulu před posledním spoluhráčem v maulu, je v ofsajdu. Hráč se může znovu zapojit do maulu v těsně vedle svého posledního spoluhráče. **T.K.**

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva

5 ÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU

Maul skončí úspěšně, když míč nebo hráč s míčem opustí maul. Maul končí úspěšně, když míč je na zemi, nebo na nebo za brankovou čárou.

6 NEÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU

- (a) Maul končí neúspěšně, pokud maul zůstane statickým nebo se přestane pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin a je nařízen mlýn.
- (b) Maul končí neúspěšně, pokud se míč stane nehratelným nebo se maul zhroutí (ne následkem nebezpečné hry) a je nařízen mlýn.
- (c) **Mlýn následující po maulu.** Míč je vhažován do mlýna mužstvem, které nemělo míč v držení, když maul vznikl. Pokud rozhodčí nemůže rozhodnout, které mužstvo mělo míč v držení, tak vhažuje do mlýna mužstvo pohybující se dopředu předtím, než se maul zastavil. Pokud se žádné mužstvo nepohybovalo dopředu, tak vhažuje útočící mužstvo.
- (d) Když se maul stane statickým nebo se přestane pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin, ale je pohybováno míčem a rozhodčí ho vidí, je povolena přiměřená doba k vyjití míče. Pokud míč nevyjde v přiměřené době, je nařízen mlýn.

- (e) Jestliže se maul přestal pohybovat dopředu, může se začít pohybovat dopředu znovu za předpokladu, že se tak stane do 5 vteřin. Pokud se maul přestane pohybovat dopředu podruhé a pokud je pohybováno s míčem a rozhodčí ho vidí, je povolena přiměřená doba k vyjití míče. Pokud míč nevyjde v přiměřené době, je nařízen mlýn.
- (f) Když se míč v maulu stane nehratelným, rozhodčí nedovolí další boj o míč. Je nařízen mlýn.
- (g) Pokud hráč s míčem v maulu padne na zem, stejně jako dotýká-li se jedním nebo oběma kolena země nebo sedí, nařídí rozhodčí mlýn, pokud není míč okamžitě k dispozici.
- (h) **Mlýn po maulu, kdy je držen chytající.** Pokud hráč chytá míč přímo ze soupeřova kopu, s výjimkou výkopu a výkopu z 22 m, a tento hráč je okamžitě držen soupeřem, může být vytvořen maul. Pokud se potom maul stane statickým, přestane se pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin, nebo pokud se míč stal nehratelným, a je nařízen mlýn, vhažuje mužstvo chytajícího.

„Přímo ze soupeřova kopu“ znamená, že se míč nedotkl jiného hráče nebo země předtím, než ho hráč chytí.

Pokud se maul přesune do hráčova brankoviště, kde je míč přiklepnut nebo se stane nehratelným, je nařízen mlýn 5 m od brankové čáry. Útočící mužstvo vhažuje míč do mlýna.

PRAVIDLO 18 – LAPENÍ**DEFINICE**

K dosažení lapení musí být hráč na nebo za svou čárou 22 m. Hráč s jednou nohou na čáře 22 m nebo za ní je považován za hráče ve 22. Hráč musí provést čisté chycení přímo ze soupeřova kopu a současně křiknout „Mám!“ („Mark!“). Lapení nelze dosáhnout z výkopu.

Za lapení je přiznán kop. Místo kopu je na místě lapení.

Hráč může učinit lapení, i kdyby se míč dotkl brankové tyče nebo břevna, předtím než byl chycen.

Hráč bránícího mužstva může učinit lapení v brankovišti.

LAPENÍ**1 PO LAPENÍ**

Rozhodčí okamžitě píská a přiznává kop hráči, který učinil lapení.

2 PŘIZNÁNÍ KOPU

Kop je přiznán na místě lapení.

3 KOP – KDE

Kop je proveden na nebo za značkou lapení na čáře probíhající značkou.

4 KDO KOPE

Kop je proveden hráčem, který dosáhl lapení. Pokud tento hráč nemůže kop provést do 1 minuty, je vytvořen mlýn na místě lapení a míč vhazuje mužstvo tohoto hráče. Pokud je značka lapení v brankovišti, mlýn je 5 m od brankové čáry na čáře procházející značkou lapení.

5 JAK JE KOP PŘIVEDEN

Opatření Pravidla 21 – Volný kop jsou použita na kop přiznaný po lapení.

6 VOLITELNÝ MLÝN (MÍSTO KOPU)

- (a) Mužstvo hráče, který dosáhl lapení, si může zvolit mlýn.
- (b) **Kde mlýn je.** Pokud je značka lapení ve hřišti, je mlýn na místě lapení, ale alespoň 5 m od pomezí čáry. Pokud je značka lapení v brankovišti, je mlýn 5 m od brankové čáry na čáře probíhající značkou lapení a alespoň 5 m od pomezí čáry.
- (c) **Kdo vhazuje.** Mužstvo hráče, který dosáhl lapení, vhazuje míč do mlýna.

7 PŘIZNANÝ TRESTNÝ KOP

- (a) Soupeř v postavení ve hře či v ofsajdu nesmí, potom, co rozhodčí pískl, napadnout hráče, který učinil lapení.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (b) **Kde je trestný kop proveden.** Pokud je provinivší se hráč v postavení ve hře, je trestný kop proveden na místě přestupku. Pokud je provinivší se hráč v ofsajdu, je trestný kop proveden na místě čáry ofsajdu (Pravidlo 11 Postavení v ofsajdu (mimo hru) a ve hře v běžné hře.)
- (c) **Trestný kop.** Trestný kop může provést kterýkoli hráč neprovinivšího se mužstva.



BĚHEM HRY – ZNOVUZAHÁJENÍ

Pravidlo 19	Aut, autové seřazení a ofsajd v autovém seřazení
Pravidlo 20	Mlým
Pravidlo 21	Trestný a volný kop

ZNOVUZAHÁJENÍ HRY POTOM CO SE MÍČ STAL MRTVÝM

Jsou čtyři způsoby znovuzahájení hry potom, co se míč stal mrtvým; jsou popsány v následujících třech pravidlech. Autové seřazení (Pravidlo 19) je používáno k znovuzahájení hry potom, co míč přešel do autu. Mlým (Pravidlo 20) je používán k znovuzahájení hry po některých přestupcích, zatímco trestný kop a volný kop (Pravidlo 21) jsou používány k znovuzahájení hry po ostatních přestupcích.

PRAVIDLO 19 – AUT A AUTOVÉ SEŘAZENÍ

DEFINICE

„Kopnut přímo do autu“ znamená, že míč byl kopnut do autu, aniž by dopadl ve hřišti na zem a aniž by se dotkl hráče nebo rozhodčího.

„Dvaadvacítka“ je území mezi brankovou čarou a čarou 22 m, zahrnující čáru 22 m, ale neobsahující brankovou čáru.

Čára vzhazování z autu je pomyslná čára ve hřišti kolmá na pomezí čáru a procházející místem, kde je míč vzhazován.

Míč je v autu, když není nesen hráčem a dotkne se pomezí čáry nebo něčeho nebo někoho na nebo za pomezí čárou.

Míč je v autu, když je nesen hráčem a když se hráč nesoucí míč (nebo míč) dotkne pomezí čáry nebo země za pomezí čárou.

Místo, kde se hráč nesoucí míč (nebo míč) dotkl nebo překročil pomezí čáru je místo, kde míč přešel do autu.

Míč je v autu, pokud hráč chytá míč a má nohu na pomezí čáře nebo na zemi za pomezí čárou.

Pokud hráč má jednu nohu ve hřišti a jednu nohu v autu a drží míč, je míč v autu.

Pokud míč překročí pomezí čáru nebo čáru autu vedle brankoviště a je chycen hráčem, který má obě nohy na hrací ploše, míč není v autu nebo v autu vedle brankoviště. Takový hráč může odrazit míč do hrací plochy. Pokud hráč vyskočí a chytí míč, obě nohy musí dopadnout na hrací plochu, jinak je míč v autu nebo v autu vedle brankoviště.

Hráč v autu může kopnout nebo odrazit míč, ale ne ho držet, za předpokladu, že nepřešel svislou rovinu pomezí čáry. Svislá rovina pomezí čáry je svislý prostor rozprostírající se nad pomezí čárou.

AUT NENÍ**1 VHAZOVÁNÍ Z AUTU****BEZ ZISKU ÚZEMÍ**

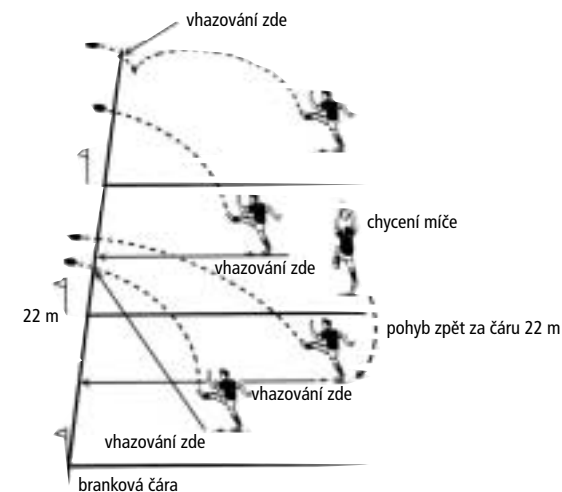
- (a) **Mimo vlastní „22“, hráč kope přímo do autu.** Když hráč kdekoliv na hrací ploše mimo vlastní „22“, s výjimkou trestného kopu, kopne míč přímo do autu, tak nemá zisk území. Vhazování je prováděno buď na čáře proti místu, kde hráč kopnul míč, nebo na místě, kde míč přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře kopajícího mužstva.
- (b) **Hráč zaneše míč do vlastní „22“.** Když bránící hráč získá míč mimo „22“, zaneše nebo ho položí do 22 a potom kopne přímo do autu, tak nemá zisk území.

ZISK ÚZEMÍ

- (c) **Hráč ve své „22“.** Když bránící hráč získá míč ve vlastní 22 nebo brankovišti a kopne ho do autu, vhazuje se na místě, kde míč přešel do autu.
- (d) **Kopy nepřímo do autu.** Když hráč kopne kdekoliv na hrací ploše míč nepřímo do autu tak, že prvně dopadne do hřiště, je vhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

Když hráč kdekoliv na hrací ploše kopne míč tak, že se dotkne nebo je tečován soupeřem, a potom letí nepřímo do autu tak, že míč dopadne do hřiště, je vhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

Když hráč kdekoliv na hrací ploše kopne míč tak, že se dotkne nebo je tečován soupeřem, a potom letí přímo do autu, je vhazování provedeno na čáře proti místu, kde se hráč soupeře dotkl míče nebo kde míč přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře soupeře.

AUT A MÍSTO VHAZOVÁNÍ**TRESTNÝ KOP**

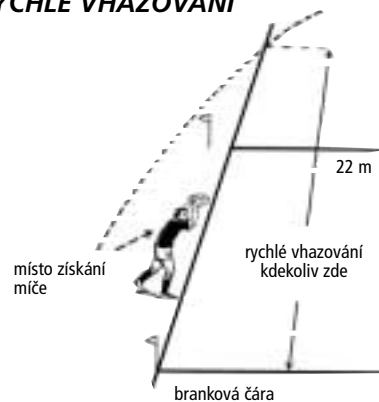
- (e) **Trestný kop.** Když hráč kopne do autu z trestného kopu kdekoliv na hrací ploše, je vhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

VOLNÝ KOP

- (f) **Mimo „22“ kopajícího, bez zisku území.** Když kop z volného kopu přiznaného mimo „22“ letí přímo do autu, je vhazování na čáře s místem, kde byl míč kopnut, nebo kde přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře kopajícího mužstva.
- (g) **Uvnitř „22“ kopajícího nebo v brankovišti, zisk území.** Když je volný kop přiznán ve „22“ nebo v brankovišti a kop letí přímo do autu, je vhazování na místě, kde míč přešel do autu.

2 RYCHLÉ VHAZOVÁNÍ

- (a) Hráč může provést rychlé vhazování aniž by čekal na vytvoření autového seřazení.
- (b) Pro rychlé vhazování může být hráč kdekoliv mimo hřiště mezi místem, kde míč přešel do autu a svou brankovou čarou.

RYCHLÉ VHAZOVÁNÍ

- (c) Hráč nesmí provést rychlé vhazení potom, co bylo vytvořeno autové seřazení. Pokud tak hráč učiní, rychlé vhazení je zamítnuto. Stejně mužstvo vhazuje z autu.
- (d) Pro rychlé vhazení musí hráč použít míč, který přešel do autu. Pokud potom, co míč přešel do autu a byl umrtven, je použit jiný míč, nebo pokud se ho dotkla jiná osoba než vhažující hráč, pak je rychlé vhazení zamítnuto. Stejně mužstvo vhazuje z autu.
- (e) Pokud při rychlém vhazení hráč nevhodí míč rovně tak, že uletí alespoň 5 metrů podle čáry vhazení předtím, než se dotkne země nebo některého hráče, nebo pokud hráč vkročí do hřiště, když míč vhazuje, potom je rychlé vhazení zamítnuto. Mužstvo soupeře má volbu buď vhazení z autu na místě, kde byl učiněn pokus o rychlé vhazení, nebo mlýn na čáře 15 m proti tomuto místu. Pokud i toto mužstvo vhodí míč z autu nesprávně, je nařízen mlýn na čáře 15 m. Mužstvo, které vhažovalo míč z autu první, vkládá míč do mlýna.
- (f) Při rychlém vhazení hráč může přijít na čáru vhazení z autu a opustit ji, aniž bude trestán.
- (g) Při rychlém vhazení hráč v 5 m nesmí bránit vhození míče.
- (h) Pokud je hráč nesoucí míč vystrčen do autu, musí uvolnit míč hráči soupeře tak, aby mohlo být provedeno rychlé vhazení z autu.

V.K.

Trest: Volný kop na čáře 15 m

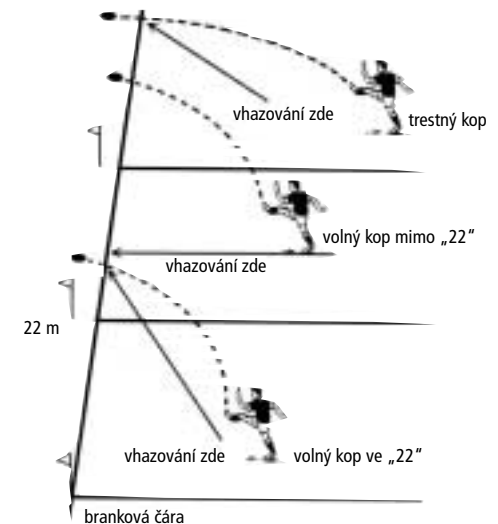
T.K.

Trest: Volný kop na čáře 15 m**3 OSTATNÍ VHAZOVÁNÍ**

Ve všech ostatních případech je vhazení provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

4 KDO VHAZUJE Z AUTU

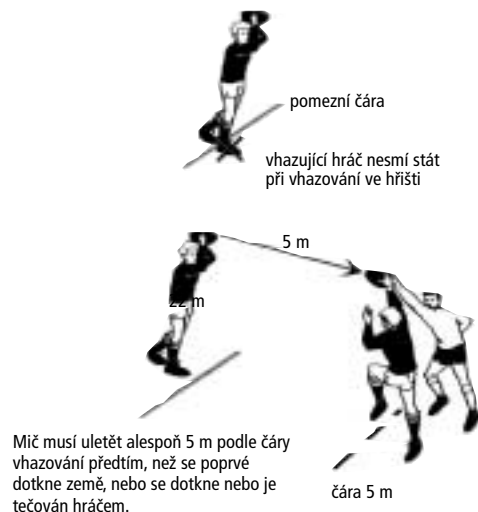
Vhazení provádí soupeř hráče, který naposledy držel nebo se dotkl míče, předtím než přešel do autu. Je-li zde pochybnost, vhazuje útočící mužstvo.

AUT A MÍSTO VHAZOVÁNÍ**Výjimka**

Když mužstvo provádí trestný kop a míč je kopnut do autu, vhazení provádí hráč mužstva provádějícího trestný kop. Toto platí, ať byl míč kopnut do autu přímo i nepřímě.

5 JAK SE VHAZUJE

Vhažující hráč musí stát na správném místě. Hráč nesmí vkročit do hřiště, když je míč vhažován. Míč musí být vhozen rovně tak, že letí alespoň 5 m podle čáry vhazení předtím, než se poprvé dotkne země, nebo se dotkne nebo je tečován hráčem.

JAK SE VHAZUJE**6 NESPRÁVNÉ VHAZOVÁNÍ**

- (a) Pokud je vhažování z autu nesprávné, má mužstvo soupeře volbu vhažování z autu nebo mlýnu na 15 m. Pokud si zvolí vhažování z autu a je znovu nesprávné, je nařízen mlýn. Mužstvo, které poprvé vhažovalo míč z autu, vhazuje do mlýna.
- (b) Vhažování z autu musí být provedeno bez zdržování a bez předstírání vhození.

V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

- (c) Hráč nesmí úmyslně nebo opakovaně vhažovat míč křivě.

T.K.

Trest: Trestný kop na 15 m**AUTOVÉ SEŘAZENÍ****DEFINICE**

Účelem autového seřazení je znovu zahájit hru, rychle, bezpečně a čistě, potom, co míč přešel do autu, vhozením míče mezi dvě řady hráčů.

Hráči v autovém seřazení. Hráči v autovém seřazení jsou hráči, kteří tvoří dvě řady, které vytváří autové seřazení.

Příjemce (mlýnová spojka). Příjemce je hráč připravený v pozici zachytit míč, když ho hráči v autovém seřazení přihrají nebo odrazí zpět z autového seřazení. Kterýkoliv hráč může být příjemce, ale každé mužstvo může mít pouze jednoho příjemce v autovém seřazení.

Hráči účastníci se autového seřazení známi jako účastníci se hráči. Hráčem účastnícím se autového seřazení je hráč, který vhazuje a jeho přímý soupeř, dva hráči čekající na příjem míče z autového seřazení a hráči v autovém seřazení.

Všichni ostatní hráči. Všichni ostatní hráči, kteří se neúčastní autového seřazení, musí být alespoň 10 metrů od čáry vhažování, na nebo za svou brankovou čárou, pokud je blíž, dokud autové seřazení neskončí.

Čára 15 m. Čára 15 m je 15 m v poli a je rovnoběžná s pomezí čárou.

Mlýn po autovém seřazení. Jakýkoliv mlýn nařízený z důvodu přestupku nebo přerušování v autovém seřazení je na čáře 15 m na čáře vhažování.

7 TVOŘENÍ AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

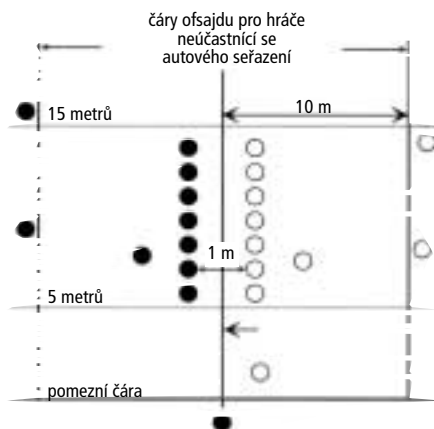
- (a) **Minimum.** Alespoň 2 hráči z každého mužstva musí tvořit autové seřazení.
- (b) **Maximum.** Mužstvo vhažující míč určuje maximální počet hráčů v autovém seřazení.
- (c) Mužstvo soupeře může mít méně hráčů v autovém seřazení, ale nesmí mít více.
- (d) Když je míč v autu, každý hráč, který přichází k čáře vhažování, je brán, že tak činí, aby tvořil autové seřazení. Hráči přicházející k čáře vhažování tak musí činit bez zdržování. Hráči žádného mužstva nesmí opustit autové seřazení, jakmile v něm zaujali postavení, dokud autové seřazení neskončílo.

- (e) Pokud vhadzující mužstvo postaví menší než obvyklý počet hráčů v autovém seřazení, musí být soupeři poskytnuta přiměřená doba k odběhnutí dostatečného počtu hráčů z autového seřazení, aby bylo vyhověno tomuto Pravidlu. **V.K.**
- (f) Tito hráči musí opustit autové seřazení bez zdržení. Musí odběhnout na čáru ofsajdu, 10 m od čáry vhadzování z autu. Pokud autové seřazení skončí předtím než dosáhnou této čáry, mohou se znovu zapojit do hry. **V.K.**
- (g) **Chyby při tvoření autového seřazení.** Mužstvo nesmí úmyslně chybit při tvoření autového seřazení. **V.K.**
- (h) **Kde musí stát hráči autového seřazení.** Začátek autového seřazení není blíže než 5 m od pomezí čáry. Konec autového seřazení není dále než 15 m od pomezí čáry. Všichni hráči autového seřazení musí stát mezi těmito dvěma body. **V.K.**
- (i) **Dvě samostatné rovné řady.** Hráči z obou mužstev v autovém seřazení tvoří dvě samostatné rovnoběžné řady kolmé na pomezí čáru. **V.K.**
- (j) Protihráči tvořící autové seřazení musí udržovat čistý prostor mezi jejich vnitřními rameny. Tento prostor je určen, když jsou hráči ve vzpřímené pozici. **V.K.**
- (k) **Metrová mezera.** Každá řada hráčů musí být půl metru na své straně od čáry vhadzování. **V.K.**

Trest: (a)–(k) Volný kop na 15 m

- (l) Čára vhadzování nesmí být do 5 m od brankové čáry.

AUTOVÉ SEŘAZENÍ



- (m) Potom, co bylo vytvořeno autové seřazení, ale předtím než byl míč vhozen, nesmí hráč držet, tlačit, strkat nebo bránit soupeři. **T.K.**

Trest: Trestný kop na 15 m

8 ZAČÁTEK A KONEC AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

- (a) **Začátek autového seřazení.** Autové seřazení začíná, když míč opustí ruce vhadzujícího hráče.
- (b) **Konec autového seřazení.** Autové seřazení končí, když míč nebo hráč nesoucí míč opustí autové seřazení.

To znamená:

Když je míč hosen, odražen nebo kopnut mimo autové seřazení, autové seřazení končí.

Když se míč nebo hráč nesoucí míč přesunou do prostoru mezi 5 m a pomezí čáru.

Když hráč v autovém seřazení podá míč hráči, který provádí peel-off, autové seřazení končí.

Když je míč hosen přes čáru 15 m, nebo když hráč nese nebo položí míč za tuto čáru, autové seřazení končí.

Když vznikne v autovém seřazení ruck nebo maul a nohy všech hráčů v rucku nebo maulu se dostanou přes čáru vhadzování z autu, autové seřazení končí.

Když se míč stane nehratelným v autovém seřazení, autové seřazení končí. Hra znovu začne mlýnem.

9 MOŽNOSTI PLATNÉ V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

- (a) **Ofsajd.** Hráč v autovém seřazení nesmí být v ofsajdu. Čára ofsajdu probíhá čárou vhadzování, dokud není vhozen míč. Potom, co se míč dotkl hráče nebo země, čára postavení mimo hru probíhá míčem. **T.K.**

Trest: Trestný kop na 15 m

- (b) Hráči skákající pro míč mohou udělat krok kterýmkoli směrem za předpokladu, že nepřekročí čáru vhadzování. **T.K.**

Trest: Trestný kop na 15 m

- (c) **Opírání se o soupeře.** Hráč v autovém seřazení nesmí použít soupeře jako podporu při výskoku. T.K.

Trest: Trestný kop na 15 m

- (d) **Držení nebo strkání.** Hráč v autovém seřazení nesmí držet, strkat, napadat, bránit nebo sevřít soupeře nedržícího míč s výjimkou, byl-li vytvořen ruck nebo maul. T.K.

Trest: Trestný kop na 15 m

- (e) **Zakázané napadání.** Hráč v autovém seřazení nesmí napadat soupeře s výjimkou pokusu o složení soupeře nebo hraní míče. T.K.

Trest: Trestný kop na 15 m

ZÁKAZY V AUTOVÉM SEŘAZENÍ



- (f) **Opírání se o spoluhráče.** Skákající hráč v autovém seřazení nesmí použít spoluhráče jako podporu k výskoku. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

- (g) **Zvedání (lifiting).** Hráč v autovém seřazení nesmí zvedat spoluhráče. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

- (h) **Podpora před výskokem.** Hráč nesmí podporovat spoluhráče předtím, než spoluhráč vyskočil. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

- (i) **Výskok nebo podpora před vhozením míče.** Hráč nesmí skákat pro míč nebo podporovat kteréhokoliv hráče, dokud míč neopustil ruce vhažujícího hráče. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

- (j) **Držení pod pasem.** Hráč nesmí držet skákajícího spoluhráče pod úrovní pasu. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

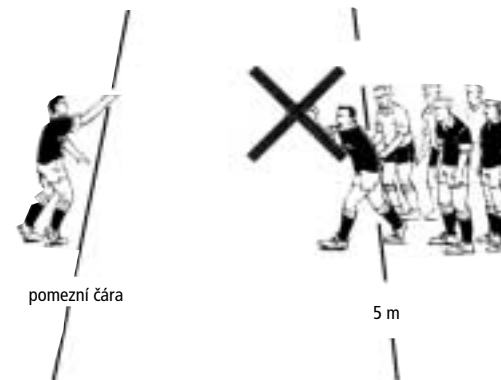
- (k) **Podpírání spoluhráče.** Hráč nesmí skákajícího spoluhráče vytahovat vzhůru za trenýrky zezadu ani zepředu. T.K.

Trest: Trestný kop na 15 m

- (l) **Snesení spoluhráče.** Hráči, kteří podporují skokana, musí tohoto hráče snést na zem, jakmile byl míč získán hráčem jednoho mužstva. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

VHOZENÝ MÍČ NEULETÍ 5 m: PROTI PRAVIDLŮM



- (m) **Bránění vhažování.** Hráč v autovém seřazení nesmí stát méně než 5 m od pomezí čáry. Hráč v autovém seřazení nesmí bránit, aby míč uletěl 5 m. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

- (n) Když míč přeletí hráče v autovém seřazení, může tento hráč vběhnout do prostoru mezi pomezí čárou a značkou 5 m. Pokud hráč vběhne do tohoto prostoru, nesmí se pohybovat ke své brankové čáře předtím, než autové seřazení skončí, s výjimkou pohybu peel-off. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m

- (o) **Chycení nebo odražení.** Když skáče pro míč, musí hráč k pokusu o jeho chycení nebo odražení použít buď obě ruce nebo vnitřní paži. Skokan nesmí použít samostatnou vnější paži, aby se pokusil chytit nebo odrazit míč. V.K.

Pokud má skokan obě ruce nad hlavou, může k hraní s míčem použít kteroukoli ruku.

Trest: Volný kop na 15 m

10 MOŽNOSTI PLATNÉ PRO HRÁČE NEÚČASTNÍCÍ SE AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

V zásadě hráč neúčastnící se autového seřazení musí stát alespoň 10 m od čáry vhažování, nebo na nebo za svou brankovou čárou, pokud je blíže, dokud autové vhažování neskončí.

Existují dvě výjimky:

Výjimka 1: Dlouhé vhažování. Pokud hráč, který vhažuje, hodí míč přes čáru 15 m, hráč stejného mužstva může běžet dopředu, aby získal míč. Pokud tak hráč učiní, může také soupeř běžet dopředu. T.K.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva proti místu přestupku, ale ne méně než 15 m od pomezí čáry

Výjimka 2: Příjemce (mlýnová spojka) vběhne do mezery. Příjemce může vběhnout do mezery v autovém seřazení a získat míč. Příjemce nesmí při této akci napadat nebo bránit soupeři v autovém seřazení. T.K.

Trest: Trestný kop na 15 m

11 PEELING-OFF (LOUPÁNÍ BANÁNU)

DEFINICE

Hráč v autovém seřazení provádí peel-off tak, že opustí autové seřazení, aby chytil míč odražený nebo přihraný dozadu spoluhráčem.

- (a) **Když:** Hráč nesmí provádět peel-off, dokud míč neopustí ruce vhažujícího hráče. V.K.
- (b) Hráč, který provádí peel-off, musí zůstat v prostoru od své čáry vhažování z autu do 10 metrů od čáry vhažování z autu, dokud autové seřazení neskončí. V.K.

Trest: Volný kop na 15 m na čáře vhažování z autu

- (c) Hráči mohou měnit své pozice v autovém seřazení, dokud není míč vhozen.

12 OFSAJD V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

- (a) Když se vytvoří autové seřazení, jsou pro mužstva dvě samostatné čáry ofsajdu, rovnoběžné s brankovými čarami.
- (b) **Účastníci se hráči.** Jedna čára ofsajdu je určena hráčům účastnícím se autového seřazení (obvykle někteří nebo všichni rovníci, mlýnové spojky a vhažující hráč). Než je míč vhozen a než se dotkne hráče nebo země, je touto čárou ofsajdu čára vhažování. Potom je čárou ofsajdu čára procházející míčem.
- (c) **Neúčastníci se hráči.** Druhá čára ofsajdu je určena hráčům neúčastnícím se autového seřazení (obvykle útočníci). Pro ně je čára ofsajdu 10 metrů od čáry vhažování nebo jejich branková čára, pokud je blíže.

Pravidlo o ofsajdu v autovém seřazení je jiné v případě dlouhého vhažování nebo v případě mlýnu ze hry nebo maulu v autovém seřazení.

13 OFSAJD ÚČASTNÍKŮ AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

- (a) **Než se míč dotkne hráče nebo země.** Hráč nesmí překročit čáru vhažování. Hráč je v ofsajdu, pokud, než se míč dotkl hráče nebo země, takový hráč překročil čáru vhažování, pokud tak neučinil při výskoku pro míč. Hráč musí skákat ze své strany čáry vhažování. T.K.

Trest: Trestný kop na 15 m

- (b) Pokud některý hráč vyskočí a přeletí čáru vhažování z autu, ale snaží se chytit míč, není tento hráč trestán za předpokladu, že se vrátí bez prodlení na svou stranu.
- (c) **Míč se dotkl hráče nebo země.** Hráč nedržící míč je v ofsajdu, pokud, potom co se míč dotkl hráče nebo země, tento hráč přejde před míč, vyjma složení (nebo pokusu o složení) soupeře. Jakýkoliv pokus o složení musí začít ze strany tohoto hráče. **T.K.**
- (d) Rozhodčí musí trestat každého hráče, který se úmyslně nebo neúmyslně pohybuje do postavení v ofsajdu bez snahy získat území nebo složit soupeře. **T.K.**
- (e) Žádný hráč obou mužstev účastníci se autového seřazení nesmí opustit autové seřazení, dokud neskončílo.

Trest: Trestný kop na 15 m

14 VHAZUJÍCÍ HRÁČ

Jsou čtyři možnosti pro vhažujícího hráče (a jeho přímého soupeře) po vhození míče:

- (a) Vhažující může stát v 5 m od pomezí čáry.
- (b) Vhažující se může vrátit na čáru postavení mimo hru 10 m od čáry vhažování.
- (c) Vhažující se může zapojit do autového seřazení, jakmile byl míč vhozen.
- (d) Vhažující se může přesunout do pozice přijímajícího, pokud je tato pozice volná. Pokud se vhažující pohybuje kamkoliv jinam, je v ofsajdu. **T.K.**

Trest: Trestný kop na 15 m

15 OFSAJD HRÁČŮ NEÚČASTNÍCÍCH SE AUTOVÉHO VHAZOVÁNÍ

- (a) **Předtím než je skončeno autové vhažování.** Čára ofsajdu je 10 metrů od čáry vhažování, nebo branková čára, podle toho která je bližší.

Hráč neúčastníci se autového seřazení, je v ofsajdu, pokud překročí čáru ofsajdu předtím, než autové seřazení skončílo. **T.K.**

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího mužstva proti místu přestupku, minimálně 15 m od pomezí čáry

- (b) **Hráči, kteří ještě nejsou v postavení ve hře, když je míč vhozen.** Hráč může vhození míče, i když jeho spoluhráč ještě nedosáhl čáry ofsajdu. Nicméně, pokud se tento hráč nepokouší dosáhnout postavení ve hře bez zdržení, je tento hráč v ofsajdu. **T.K.**

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího mužstva proti místu přestupku, minimálně 15 m od pomezí čáry

Výjimka: Dlouhé vhažování. Výjimka k pravidlu o ofsajdu v autovém vhažování. Tato výjimka se použije, pokud je míč vhozen za čáru 15 m. Jakmile míč opustí ruce vhažujícího hráče, kterýkoli hráč vhažujícího mužstva může běžet pro míč.

To znamená, že hráč účastníci se vhažování z autu může běžet do středu přes čáru 15 m a hráč neúčastníci se vhažování z autu může běžet dopředu přes čáru ofsajdu.

Pokud se toto stane, může soupeř také běžet do středu nebo dopředu.

Nicméně, pokud hráč běží do středu nebo dopředu, aby chytil dlouhé vhažování z autu, a míč nepřeletí čáru 15 m, je tento hráč v ofsajdu a musí být trestán. **T.K.**

Trest: Trestný kop


Pro hráče účastníci se autového vhažování: trestný kop je na čáře 15 m.

Pro hráče neúčastníci se autového vhažování: trestný kop je na čáře ofsajdu provinivšího se mužstva na místě přestupku, minimálně 15 m od pomezí čáry.

16 OFSAJD V RUCKU NEBO V MAULU V AUTOVÉM SEŘAZENÍ


- (a) Když se vytvoří ruck nebo maul v autovém seřazení, čára ofsajdu pro hráče účastníci se autového seřazení již neprobíhá míčem. Čárou ofsajdu je nyní poslední noha spoluhráče v rucku nebo maulu.
- (b) Nicméně pro hráče neúčastníci se autového seřazení, je čára ofsajdu stále 10 metrů od čáry vhažování. Pro tyto hráče autové seřazení nekončí, když se ruck nebo maul vytvoří.
- (c) Konec nastane, když ruck nebo maul opustí čáru vhažování. Aby toto nastalo, nohy všech hráčů v rucku nebo maulu musí opustit čáru vhažování.
- (d) Hráč účastníci se autového vhažování se musí buď zapojit do rucku nebo maulu, nebo se vrátit na čáru ofsajdu a zůstat na této čáře, jinak je v ofsajdu. **T.K.**

Trest: Trestný kop na 15 m

- (e) Ostatní pravidla o rucku a maulu jsou použita. Hráč se nesmí zapojit do rucku nebo maulu ze soupeřovy strany. 

Hráči se nesmí připojit před čarou ofsajdu. Pokud tak učiní, jsou v ofsajdu. 

Trest: Trestný kop na 15 m

- (f) Hráči neúčastníci se autového vhazování. Když se tvoří ruck nebo maul v autovém seřazení, autové vhazování není skončeno, dokud nohy všech hráčů v rucku nebo maulu nepřejdou přes čáru vhazování. 

Do té doby je čára ofsajdu pro hráče neúčastníci se autového seřazení stále 10 metrů od čáry vhazování nebo na brankové čáře, pokud je blíže. Hráč, který překročí tuto čáru ofsajdu, je v ofsajdu.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu, minimálně 15 metrů od pomezí čáry.

PRAVIDLO 20 – MLÝN

DEFINICE

Účelem mlýnu je znovu zahájit hru rychle, bezpečně a fair po menším přestupku nebo zastavení.

Mlýn je tvořen ve hřišti, když se osm hráčů z každého mužstva sváže dohromady do třech řad v každém mužstvu a zaváží se svými soupeři tak, že hlavy prvních řad jsou zaklesnuty. Toto vytvoří chodbičku, do které mlýnová spojka vkládá míč tak, aby hráči první řady mohli bojovat o míč zamletím míče kteroukoliv nohou.

Střední čára mlýna nesmí být do 5 metrů od brankové čáry. Mlýn nemůže být utvořen do 5 metrů od pomezí čáry.

Chodbička je prostor mezi dvěma prvními řadami.

Hráč z každého mužstva, který vkládá míč do mlýna, se nazývá mlýnová spojka.

Střední čára je pomyslná čára na zemi v chodbičce pod čarou, kde se dotýkají ramena dvou prvních řad.

Prostřední hráč v každé první řadě je mlynář.

Hráči na každé straně mlynáře jsou pilíři. Leví pilíři jsou „loose-head“. Praví pilíři jsou „tight-head“.

Dva hráči ve druhé řadě, kteří se přivazují na pilíře a mlynáře jsou druhá řada (locks – zámky).

Pomezí hráči, kteří se váží na druhou nebo třetí řadu jsou rváčci.

Hráč ve třetí řadě, který obvykle tlačí do obou hráčů druhé řady je vazač (No. 8). Alternativně se vazač může vázat na jednoho hráče druhé řady a rváčka.

1 TVOŘENÍ MLÝNU

- (a) Kde je tvořen mlýn. Místo pro mlýn je tam, kde k přestupku nebo přerušení došlo, nebo co nejbliže k tomuto místu jak je to ve hřišti možné, kromě jinak uvedeného v pravidlech.
- (b) Pokud je to méně než 5 metrů od pomezí čáry, je místo pro mlýn 5 metrů od této pomezí čáry. Mlýn může být utvořen pouze ve hřišti. Střední čára mlýnu nesmí být do 5 metrů od brankové čáry, když je mlýn tvořen.

(c) Pokud je přestupek nebo přerušení v brankovišti, je místo pro mlýn 5 metrů od brankové čáry.

(d) Mlýn je tvořen na čáře proti místu přestupku nebo přerušení.

(e) **Žádné zdržování.** Mužstvo nesmí úmyslně zdržovat tvoření mlýna

V.K.

Trest: Volný kop

(f) **Počet hráčů: osm.** Mlýn musí tvořit osm hráčů z každého mužstva. Všechny osm hráčů musí zůstat přivázáno ve mlýně, dokud neskončí. Obě první řady musí mít tři hráče, ne více ne méně. Dva hráči druhé řady musí tvořit druhou řadu.

T.K.

Trest: Trestný kop

Výjimka: Když má mužstvo z jakéhokoliv důvodu méně než patnáct hráčů, pak počet hráčů každého mužstva ve mlýně může být stejně snížen. I když je povoleno snížení u jednoho mužstva, není povinností druhého mužstva, učinit stejné snížení. Nicméně mužstvo nesmí mít méně než pět hráčů ve mlýně.

T.K.

Trest: Trestný kop

(g) **Vázání prvních řad.** Nejprve rozhodčí označí nohou místo, kde bude utvořen mlýn. Předtím, než se dvě první řady sváží dohromady, musí stát od sebe ne dále než na délku paže. Míč je v rukou mlýnové spojky, připraven k vhození. První řady se musí ohnout tak, aby, když se setkají, hlava a ramena každého hráče nebyly níže než kyčle. První řady se musí svázat tak, aby žádná hlava nebyla vedle hlavy svého spoluhráče.

V.K.

(h) První řady se přikrčí a čekají a pak se sváží pouze, když rozhodčí řekne „važte“, („važte se“, „engage“). Tato výzva není příkaz ale oznámení, že se první řady mohou zavázat, pokud jsou hráči připravení.

V.K.

Trest: Volný kop

(i) Příkrčená pozice je prodloužení normálního postoje dostatečným pokrčením kolen k pohybu do svázání bez nabíhání.

(j) **Nabíhání.** První řada nesmí tvořit rozestup od soupeře a nabíhat proti němu. Toto je nebezpečná hra.

T.K.

Trest: Trestný kop

(k) **Nehybný a rovný.** Dokud míč neopustí ruce mlýnové spojky, musí být mlýn nehybný a středová čára mlýna musí být rovnoběžná s brankovou čarou. Mužstvo nesmí tlačit mlýn ze značky před vhozením míče.

V.K.

Trest: Volný kop

2 POSTAVENÍ HRÁČŮ PRVNÍ ŘADY

(a) **Všichni hráči v postavení k tlačení.** Když je mlýn tvořen, tělo a nohy každého hráče první řady musí být v normálním postavení k tlačení dopředu.

V.K.

(b) To znamená, že hráči první řady musí mít obě nohy na zemi, s vahou pevně alespoň na jedné noze. Hráči nesmí křížit své nohy, i když noha jednoho hráče může křížit nohu jiného spoluhráče. Ramena každého hráče nesmí být níže než kyčle.

V.K.

Trest: Volný kop

(c) **Mlynář v pozici k mletí.** Dokud není míč vhozen, musí být mlynář v postavení k vymletí míče. Mlynáři musí mít obě nohy na zemi, s jejich vahou pevně na alespoň jedné noze. Mlynářova přední noha nesmí být před předními nohama jeho pilířů.

V.K.

Trest: Volný kop

3 VÁZÁNÍ VE MLÝNĚ

DEFINICE

Když se hráč váže na svého spoluhráče, musí použít celou paži od dlaně po rameno k uchopení spoluhráčova těla na nebo pod úroveň ramene. Pouze položení ruky na jiného hráče není uspokojivé vázání.

(a) **Vázání všech hráčů první řady.** Všichni hráči první řady se musí vázat pevně a nepřetržitě od začátku do konce trvání mlýna.

T.K.

Trest: Trestný kop

(b) **Vázání mlynářů.** Mlynáři se mohou vázat buď nad nebo pod pažemi pilířů. Pilíři nesmí podporovat mlynáře tak, že mlynář nemá váhu na žádné noze.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (c) **Vázání levého pilíře.** Levý pilíř se musí vázat na protějšího pravého pilíře tak, že položí levou paži zevnitř pod pravou paži pravého pilíře a zachytí dres pravého pilíře na zádech nebo po straně. Levý pilíř nesmí držet protějšího pravého pilíře za prsa, paži, rukáv nebo límec. Levý pilíř nesmí vyvíjet žádný tlak směrem dolů.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (d) **Vázání pravého pilíře.** Pravý pilíř se musí vázat na protějšího levého pilíře tak, že položí svou pravou paži zvenku nad levou paži protějšího levého pilíře. Pravý pilíř musí chytit dres levého pilíře pravou rukou pouze na zádech nebo po straně. Pravý pilíř nesmí držet protějšího levého pilíře za prsa, paži, rukáv nebo límec. Pravý pilíř nesmí vyvíjet žádný tlak směrem dolů.

T.K.

Trest: Trestný kop**VÁZÁNÍ VE MLÝNĚ**

- (e) Oba leví a praví pilíři mohou měnit své vázání za předpokladu, že tak činí v souladu s tímto Pravidlem.
- (f) **Vázání ostatních hráčů.** Všichni hráči ve mlýně vyjma hráčů první řady se musí přivázat na tělo hráče druhé řady alespoň jednou rukou. Hráči druhé řady se musí vázat na pilíře před nimi. Žádný jiný hráč vyjma pilíře nemůže držet soupeře.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (g) **Rváček bráníci soupeřově mlýnové spojce.** Rváček se může vázat k mlýnu pod jakýmkoli úhlem pod podmínkou, že je náležitě přivázán. Rváček nesmí rozšířit tento úhel a bránit tak soupeřově mlýnové spojce v pohybu dopředu.

T.K.

Trest: Trestný kop

- (h) **Zborcení mlýna.** Pokud se mlýn zhroutí, musí rozhodčí okamžitě zapískat tak, aby hráči přestali tlačit.
- (i) **Hráč zvedaný vzhůru.** Pokud je hráč ve mlýně zvedán do vzduchu nebo tlačěn vzhůru ven z mlýna, musí rozhodčí okamžitě zapískat, aby hráči přestali tlačit.

4 MUŽSTVO VHAZUJÍCÍ MÍČ DO MLÝNA

- (a) Po přestupku vhaduje míč do mlýna mužstvo, které se neprovinilo.
- (b) **Mlýn po rucku.** Viz Pravidlo 16.7
- (c) **Mlýn po maulu.** Viz Pravidlo 17.6
- (d) **Mlýn po některých jiných přerušeních.** Po některých jiných přerušeních nebo nepravidelnostech neošetřených v Pravidlech, vhaduje míč do mlýna mužstvo, které se pohybovalo dopředu před přerušením. Pokud se žádné mužstvo nepohybovalo dopředu, vhaduje míč mužstvo útočící.
- (e) Když mlýn zůstane statický a s míčem nelze okamžitě hrát, je nařízen nový mlýn na místě přerušení. Míč do mlýna vhaduje mužstvo, které nemělo míč v držení v době přerušení.
- (f) Když se mlýn stane statickým a nezačne se okamžitě pohybovat, musí být míč okamžitě zahrán. Pokud se tak nestane, je nařízen nový mlýn. Míč do mlýna vhaduje mužstvo, které nemělo míč v držení v době přerušení.
- (g) Pokud mlýn spadne nebo je vytlačen vzhůru do vzduchu bez potrestání, bude nařízen nový mlýn a mužstvo, které původně vhadovalo míč do mlýna, bude vhadovat míč znovu.

Pokud musí být mlýn znovu vytvořen z jakéhokoliv jiného důvodu, který není uveden v tomto Pravidle, mužstvo, které původně vhadovalo míč do mlýna, bude vhadovat znovu.

5 VHAZOVÁNÍ MÍČE DO MLÝNA

- (a) **Žádné zdržování.** Jakmile se první řady zaváží, mlýnová spojka musí vhodit míč do mlýna bez zdržování. Mlýnová spojka musí míč vhodit do mlýna, pokud tak řekne rozhodčí. Mlýnová spojka musí vhodit míč do mlýna ze strany, kterou si vybrala poprvé.
- (b) Úmyslné zdržování při vkládání míče do mlýna musí být trestáno.

V.K.

Trest: Volný kop

6 JAK MLÝNOVÁ SPOJKA VHAZUJE MÍČ DO MLÝNA

(a) Mlýnová spojka musí stát jeden metr od značky na středové čáře tak, že se hlava tohoto hráče nedotýká mlýna nebo nepřesahuje přes nejbližšího hráče první řady. **V.K.**

(b) Mlýnová spojka musí držet míč oběma rukama podélně se zemí a pomezí čarou, nad středovou čarou mezi prvními řadami, ve střední vzdálenosti mezi kolena a kotníky. **V.K.**

VHAZOVÁNÍ DO MLÝNA



(c) Mlýnová spojka musí vhodit míč rychlým pohybem. Míč musí být uvolněn z rukou mlýnové spojky vně chodbičky. **V.K.**

(d) Mlýnová spojka musí vhodit míč rovně podle středové čáry tak, že se poprvé dotkne země hned za rameny bližších pilířů. **V.K.**

(e) Mlýnová spojka musí vhodit míč jedním pohybem dopředu. To znamená, že nesmí být proveden žádný zpětný pohyb s míčem. Mlýnová spojka nesmí předstírat vhození míče. **V.K.**

Trest: Volný kop

7 KDY ZAČÍNÁ MLÝN

(a) Hra ve mlýně začíná, když míč opustí ruce vhadujícího.

(b) Pokud mlýnová spojka vhodí míč a ten vyjde ven jedním koncem chodbičky, musí být míč vhozen ještě jednou, pokud nebyl nařízen volný nebo trestný kop.

(c) Pokud není míč zahrán hráčem první řady a jde přímo skrz chodbičku a vyjde ven za nohou pilíře, aniž se ho někdo dotkl, musí se vhadovat znovu.

(d) Pokud je míč zahrán hráčem první řady a vyjde ven z chodbičky, může být použita výhoda.

8 ZÁKAZY PRO HRÁČE PRVNÍ ŘADY

(a) **Vykopávání před vhozením (zvednutá noha).** Všichni hráči první řady musí postavit své nohy tak, aby nechali chodbičku průchodnou. Dokud míč neopustil ruce vhadujícího, nesmí zvedat nebo posunovat nohy. Nesmí dělat nic, aby míč nebyl vhozen do mlýna správně, nebo aby se nedotkl země ve správném místě. **V.K.**

Trest: Volný kop

(b) **Vykopávání po vhození.** Jakmile se míč dotkne země v chodbičce, kterýkoliv hráč první řady může použít kteroukoliv nohu, aby získal míč.

(c) **Vykopávání ven.** Hráč první řady nesmí úmyslně vykopávat míč ven z chodbičky ve směru, odkud byl vhozen. **V.K.**

Trest: Volný kop

(d) Pokud je míč vykopnut ven neúmyslně, stejné mužstvo musí vhadovat znovu.

(e) Pokud je míč opakovaně vykopáván ven, musí to rozhodčí pokládat za úmysl a potrestat viníka. **T.K.**

Trest: Trestný kop

(f) **Houpání se.** Hráč první řady se nesmí vrhat po míči oběma nohama. Žádný hráč nesmí úmyslně zvedat obě nohy ze země, když je míč vhadován, ani později. **T.K.**

Trest: Trestný kop

(g) **Kroucení, vnořování nebo zhroucení.** Hráči první řady nesmí kroutit nebo snižovat svá těla, nebo tahat soupeře, nebo dělat cokoli, co vede ke zhroucení mlýna, když je míč vhadován, ani později. **T.K.**

Trest: Trestný kop

(h) Rozhodčí musí striktně trestat jakékoliv úmyslné zhroucení mlýna. Je to nebezpečná hra. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (i) **Zvedání nebo tlačení soupeře nahoru.** Hráč první řady nesmí zvedat soupeře do vzduchu, nebo ho tlačít nahoru ven z mlýna, když je míč vhažován, ani později. Je to nebezpečná hra. **T.K.**

Trest: Trestný kop

9 MLÝN – OBECNÉ ZÁKAZY

- (a) **Všichni hráči: Zhroucení.** Hráč nesmí úmyslně zhroutit mlýn. Hráč nesmí úmyslně ve mlýnu padat nebo si klekat. Je to nebezpečná hra. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (b) **Všichni hráči: Dotýkat se míče ve mlýně.** Hráči se nesmí dotýkat míče rukou nebo míč zvedat nohama. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (c) **Všichni hráči: Další zákazy pro vyhrání míče.** Hráči se nesmí pokoušet vyhrát míč ve mlýně jinou částí těla než chodidlem nebo dolní částí nohy. **V.K.**

Trest: Volný kop

- (d) **Všichni hráči: Když míč vyšel, nechat ho venku.** Když míč opustil mlýn, hráč ho nesmí vracet zpět do mlýna. **V.K.**

Trest: Volný kop

- (e) **Všichni hráči: Nepadat na míč.** Hráč nesmí padat na nebo přes míč, když vychází z mlýna. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (f) **Druhá řada a rváčci: Zůstat mimo chodbičku.** Hráč, který není hráčem první řady, nesmí hrát míčem v chodbičce. **V.K.**

Trest: Volný kop

- (g) **Mlýnová spojka: Kopání ve mlýně.** Mlýnová spojka nesmí kopat do míče, dokud je ve mlýně. **T.K.**

Trest: Trestný kop

- (h) **Mlýnová spojka: Předstírání.** Mlýnová spojka nesmí činit nic, co by soupeřům naznačilo, že míč je venku ze mlýna, zatímco je stále ve mlýně. **V.K.**

Trest: Volný kop

- (i) **Mlýnová spojka: Držení rváčka soupeře.** Mlýnová spojka nesmí chytat protějšího rváčka za účelem získání opory nebo z jakéhokoliv jiného důvodu. **T.K.**

Trest: Trestný kop

10 UKONČENÍ MLÝNU

- (a) **Míč vyjde ven.** Když míč vyjde ven ze mlýna kterýmkoliv směrem mimo chodbičku, mlýn končí.

- (b) **Mlýn v brankovišti.** Mlýn nemůže být vytvořen v brankovišti. Když míč ve mlýně je na nebo za brankovou čárou, mlýn končí a útočící nebo bránící hráč může míč přiklepnout, aby dosáhl pětky nebo přiklepnutí.

- (c) **Poslední hráč se odváže.** Posledním hráčem ve mlýně je hráč, jehož nohy jsou nejbližší k brankové čáře tohoto mužstva. Pokud se poslední hráč odváže z mlýna s míčem u nohou a zvedne ho, mlýn končí.

POSLEDNÍ HRÁČ SE ODVÁŽE



11 OTOČENÝ MLÝN

- (a) Pokud je mlýn otočen o více než 90° tak, že jeho středová čára se přetočí přes pozici rovnoběžnou s pomezí čárou, rozhodčí musí zastavit hru a nařídít nový mlýn.

- (b) Tento nový mlýn je vytvořen na místě, kde předchozí mlýn skončil. Míč je vhažován mužstvem, které mělo míč ve svém držení. Pokud žádné mužstvo nemělo míč v držení, tak vhažuje mužstvo, které vhažovalo předtím.

Experimentální pravidlo:

Tento nový mlýn je vytvořen na místě, kde předchozí mlýn skončil. Míč je vhažován mužstvem, které nemělo míč ve svém držení. Pokud žádné mužstvo nemělo míč v držení, tak vhažuje mužstvo, které vhažovalo předtím.

E.P.

12 OFSAJD PŘI MLÝNU

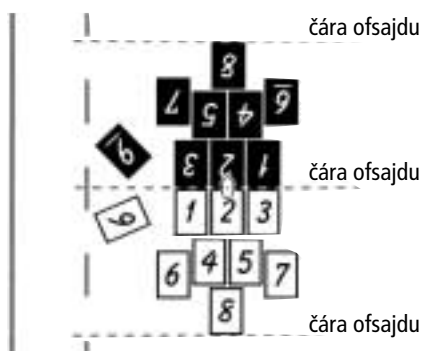
Definice

Při mlýnu čára ofsajdu pro mlýnové spojky prochází míčem ve mlýně. Pro všechny ostatní hráče probíhá čára ofsajdu poslední nohou hráče jeho vlastního mužstva ve mlýně. Pokud je poslední noha na nebo za brankovou čárou tohoto mužstva, je čárou ofsajdu branková čára. Čáry ofsajdu jsou rovnoběžné s brankovými čarami.

Účelem Pravidla o ofsajdu při mlýnu je ujistit se, že dokud mlýn neskončí, tak mužstvo vyhrávající míč má volný prostor, ve kterém může s míčem hrát.

- (a) Když je mlýn svázán, mlýnová spojka nevhažující míč do mlýn musí zaujmout pozici buď na stejné straně mlýna jako vhažující mlýnová spojka, nebo za čárou ofsajdu platnou pro ostatní hráče.
- (b) **Ofsajd mlýnové spojky.** Když mužstvo vyhrálo míč ve mlýně, je mlýnová spojka tohoto mužstva v ofsajdu, pokud má obě nohy před míčem, který je stále ve mlýně. Pokud má mlýnová spojka pouze jednu nohu před míčem, tak není v ofsajdu.

OFSAJD PŘI MLÝNU



- (c) Když mužstvo vyhrálo míč ve mlýně, tak je mlýnová spojka soupeře v ofsajdu, pokud stojí alespoň jednou nohou před míčem, který je stále ve mlýně. T.K.
- (d) Mlýnová spojka, jejíž mužstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat na opačnou stranu mlýna a překračovat čáru ofsajdu probíhající poslední nohou hráče tohoto mužstva ve mlýně. T.K.
- (e) Mlýnová spojka, jejíž mužstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat pryč od mlýna a potom zůstat před čárou ofsajdu probíhající poslední nohou hráče tohoto mužstva ve mlýně. T.K.
- (f) Kterýkoliv hráč může být mlýnovou spojkou, ale mužstvo může mít pouze jednu mlýnovou spojkou při každém mlýně. T.K.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu

- (g) **Ofsajd hráčů mimo mlýn.** Hráči, kteří jsou mimo mlýn a kteří nejsou mlýnovými spojkami svého mužstva, jsou v ofsajdu, když zůstanou před svou čárou ofsajdu nebo tuto čáru překročí. T.K.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu

- (h) **Vyčkávání.** Když se vytváří mlýn, tak se hráči neúčastníci se mlýna musí vrátit na svou čáru ofsajdu bez prodlení. Pokud tak neučiní, tak vyčkávají. Vyčkávající musí být trestáni. T.K.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu

PRAVIDLO 21 – TRESTNÝ A VOLNÝ KOP

DEFINICE

Trestné a volné kopy jsou přiznány neprovinivšímu se mužstvu za přestupky jejich soupeřů.

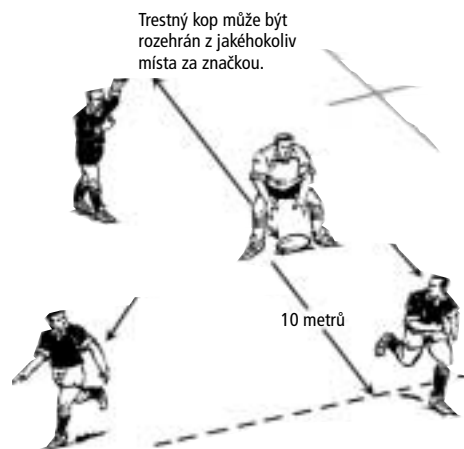
1 KDE JE TRESTNÝ A VOLNÝ KOP NAŘÍZEN

Pokud pravidla neříkají jinak, je značka trestného nebo volného kopu na místě přestupku.

2 KDE JE TRESTNÝ A VOLNÝ KOP PROVÁDĚN

- (a) Rozehrávající musí provést trestný nebo volný kop na značce nebo kdekoli za ní na čáře procházející touto značkou. Pokud je místo trestného nebo volného kopu do 5 metrů od brankové čáry soupeře, je značka pro kop 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku.

TRESTNÝ KOP



- (b) Pokud je trestný nebo volný kop nařízen za přestupek v brankovišti, je značka kopu ve hřišti, 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku.

Trest: Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího mužstva je nařízen mlýn na značce kopu. Míč vhazuje mužstvo soupeře.

3 JAK JE TRESTNÝ A VOLNÝ KOP PROVÁDĚN

- (a) Kterýkoliv hráč může provést trestný nebo volný kop nařízený za přestupek kterýmkoliv druhem kopu: pokopnutím, kopem z odrazu nebo kopem z místa. Míč může být kopnut kteroukoliv dolní částí nohy od kolene vyjma kolene a paty.
- (b) Odrazení míče od kolene není provedení kopu.
- (c) Rozehrávající musí použít míč, kterým se hrálo, pokud rozhodčí nerozhodne, že je vadný.

Trest: Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího mužstva je nařízen mlýn na značce kopu. Míč vhazuje mužstvo soupeře.

4 TRESTNÝ A VOLNÝ KOP – MOŽNOSTI A POŽADAVKY

- (a) **Možnost mlýnu.** Mužstvo získající trestný nebo volný kop si místo kopu může zvolit mlýn a vhazuje do něj.
- (b) **Bez prodlení.** Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí být kop proveden do jedné minuty od doby, kdy hráč oznámil úmysl kopat na branku. Úmysl kopat na branku je naznačen přinesením kopátka nebo písku, nebo když hráč udělá na zemi značku. Hráč musí dokončit kop do jedné minuty, i když se míč svalí a musí být znovu postaven. Pokud je jedna minuta překročena, je kop zamítnut a je nařízen mlýn na značce kopu a míč vhazuje mužstvo soupeře. Všechny ostatní druhy kopů musí být provedeny bez nepatřičného zdržování.
- (c) **Čisté rozehrání.** Rozehrávající musí kopnout míč na viditelnou vzdálenost. Pokud ho rozehrávající drží, tak musí jasně opustit ruce. Pokud je míč na zemi, tak musí jasně opustit značku.
- (d) **Kop z místa do autu.** Rozehrávající může kopnout míč do autu z ruky nebo z odrazu, ale nesmí kopat do autu z místa.
- (e) **Volnost rozehrávajícího rozehrát.** Rozehrávající může kopnout míč kterýmkoliv směrem a může hrát míčem znovu.
- (f) **Kop prováděný v brankovišti.** Pokud je trestný nebo volný kop prováděn ve vlastním brankovišti a bránící hráč nečistou hrou zabrání soupeři položit pětku, je přiznána trestná pětka.
- (g) **Mimo hru v brankovišti.** Pokud je trestný nebo volný kop prováděn v brankovišti a míč letí do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru, nebo bránící hráč míč umrtví předtím, než míč přešel brankovou čáru, je nařízen mlýn 5 m. Míč vhazuje útočící mužstvo.

- (h) **Za míčem.** Všichni hráči mužstva rozehrávajícího trestný nebo volný kop musí být za míčem, dokud nebyl kop rozehrán, s výjimkou hráče přidržujícího míč při kopu.
- (i) **Rychlé rozehrání.** Pokud je trestný nebo volný kop rozehrán tak rychle, že hráči rozehrávajícího mužstva jsou stále před míčem, nejsou trestáni za ofsajd. Nicméně se musí okamžitě vrátet. Nesmí se při vrácení zastavit, dokud nejsou ve hře. Nesmí se zapojit do hry, dokud nejsou ve hře. Toto se týká všech hráčů tohoto mužstva, ať jsou uvnitř či mimo hrací plochu.

RYCHLÉ ROZEHRÁNÍ TRESTNÉHO KOPU



- (j) V této situaci se hráči dostanou do postavení ve hře, pokud běží za spoluhráčem, který rozehrál trestný nebo volný kop, nebo když je předběhne spoluhráč nesoucí míč, nebo když je předběhne spoluhráč, který byl v době rozehrání za míčem.
- (k) Hráč v ofsajdu nemůže být uveden do hry žádnou akcí soupeře.

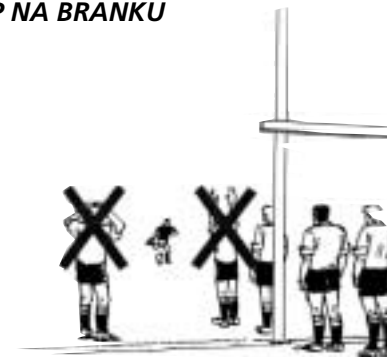
Trest: Pokud není jinak uvedeno v Pravidlech, tak jakýkoliv přestupek rozehrávajícího mužstva pokračuje mlýnem na značce. Do mlýna vhadzuje mužstvo soupeře.

5 BODOVÁNÍ PROKOPNUTÍM PO TRESTNÉM KOPU

- (a) Prokopnutí může být dosaženo z trestného kopu.
- (b) Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí potom na branku kopat. Jestliže rozehrávající učiní jasně své rozhodnutí, nemůže již svůj úmysl změnit. Rozhodčí se může dotázat rozehrávajícího na jeho úmysl.

- (c) Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí mužstvo soupeře zůstat tiše s rukama podél těla od začátku rozběhu, až dokud není míč kopnut.

TRESTNÝ KOP NA BRANKU



- (d) Pokud rozehrávající neoznámí úmysl kopat na branku, ale rozehraje kopem z odrazu a dosáhne prokopnutí, body platí.
- (e) Pokud se proviní mužstvo soupeře v době provádění kopu, ale kop je úspěšný, body zůstávají. Další trestný kop za přestupek není nařízen.
- (f) Rozehrávající může míč položit na písek, piliny nebo kopátko schválené Uníí.

6 BODOVÁNÍ Z VOLNÉHO KOPU

- (a) Z volného kopu nemůže být dosaženo prokopnutí.
- (b) Mužstvo, kterému byl přiznán volný kop, nemůže získat body kopem z odrazu, dokud se míč nestane znovu mrtvým, nebo dokud míč nebyl zahrán nebo tečován hráčem soupeře, nebo nebyl složen hráč nesoucí míč. Toto omezení platí také v případě mlýnu zvoleného namísto volného kopu.

7 POVINNOSTI MUŽSTVA SOUPEŘE PŘI TRESTNÉM KOPU

- (a) **Musí se vzdálit od značky.** Hráči mužstva soupeře se musí okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře, dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky trestného kopu, nebo dokud nejsou na své brankové čáře, pokud je tato čára blíže značce.

- (b) **Musí se stále vzdalovat.** I když je trestný kop rozehrán a rozehrávající mužstvo hraje s míčem, musí se hráči soupeře stále vzdalovat, dokud nedosáhnou potřebné vzdálenosti. Nesmí se zapojit do hry, dokud tak neučiní.
- (c) **Rychlé rozehrání.** Pokud je trestný kop rozehrán tak rychle, že hráči soupeře neměli příležitost se vrátit, nebudou za to trestáni. Nicméně musí stále pokračovat ve vracení se, jak je popsáno v odstavci (b) nahoře, nebo dokud je spoluhráč, který byl 10 metrů od značky, nepřeběhne před tím, než se zapojí do hry.
- (d) **Bránění.** Mužstvo soupeře nesmí udělat nic ke zdržení trestného kopu nebo bránit rozehrávajícímu. Nesmí úmyslně brát, házet nebo kopat míč z dosahu rozehrávajícího nebo jeho spoluhráčů.

Trest: Jakýkoliv přestupek mužstva soupeře znamená druhý trestný kop 10 metrů před značkou prvního kopu. Tato značka nesmí být do 5 metrů od brankové čáry. Kterýkoliv hráč může rozehrát. Rozehrávající hráč může změnit způsob kopu a může zvolit kop na branku. Pokud rozhodčí nařídí druhý trestný kop, není tento kop rozehrán, dokud rozhodčí neudělá značku označující místo trestného kopu.

8 POVINNOSTI MUŽSTVA SOUPEŘE PŘI VOLNÉM KOPU

- (a) **Musí se vzdálit od značky.** Hráči mužstva soupeře se musí okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře, dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky volného kopu, nebo dokud nejsou na své brankové čáře, pokud je tato čára blíže značce. Pokud je volný kop v brankovišti bránícího mužstva, musí se hráči mužstva soupeře okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky kopu a ne blíže než 5 metrů od brankové čáry.
- (b) **Musí se stále vzdalovat.** I když je volný kop rozehrán a rozehrávající mužstvo hraje s míčem, musí se hráči soupeře stále vzdalovat, dokud nedosáhnou potřebné vzdálenosti. Nesmí se zapojit do hry, dokud tak neučiní.
- (c) **Rychlé rozehrání.** Pokud je volný kop rozehrán tak rychle, že hráči soupeře neměli příležitost se vrátit, nebudou za to trestáni. Nicméně musí stále pokračovat ve vracení, jak je popsáno v odstavci (b) nahoře, nebo dokud je spoluhráč, který byl 10 metrů od značky, nepřeběhne před tím, než se zapojí do hry.
- (d) **Bránění.** Mužstvo soupeře nesmí udělat nic ke zdržení volného kopu nebo bránit rozehrávajícímu. Nesmí úmyslně brát, házet nebo kopat míč z dosahu rozehrávajícího nebo jeho spoluhráčů.

- (e) **Vybíhání proti volnému kopu.** Jestliže se vrátili do potřebné vzdálenosti, mohou hráči mužstva soupeře vybíhat a pokusit se zabránit provedení volného kopu. Mohou vybíhat, jakmile se rozehrávající začne přibližovat k rozehrání míče.
- (f) **Bránění volnému kopu.** Pokud mužstvo soupeře napadá a brání provedení volného kopu, je kop zamítnut. Hra znovu začíná mlynem na značce kopu. Míč do mlyna vhaduje mužstvo soupeře.
- (g) **Volný kop rozehrávaný v brankovišti.** Pokud byl volný kop nařízen v brankovišti nebo pokud byl nařízen ve hřišti a hráč se vrátil k provedení do brankoviště, a hráči soupeře vybíhají a brání provedení kopu, je nařízen mlyn 5 metrů od brankové čáry. Míč do mlyna vhaduje útočící mužstvo. Pokud je volný kop rozehrávaný v brankovišti, může soupeř, který tam hraje podle pravidel, položit pětku.
- (h) **Sražení.** Pokud soupeř srazí míč na hrací ploše, hra pokračuje.

Trest: Jakýkoliv přestupek mužstva soupeře znamená druhý volný kop, nařízený 10 metrů před značkou prvního kopu. Tato značka nesmí být do 5 metrů od brankové čáry. Kterýkoliv hráč může rozehrát. Pokud rozhodčí nařídí druhý volný kop, není tento kop rozehrán, dokud rozhodčí neudělá značku označující místo volného kopu.

9 VYNUCENÉ PŘESTUPKY PŘI TRESTNÉM KOPU

Pokud se rozhodčí domnívá, že rozehrávající mužstvo si přestupek na soupeři vynutilo, nenařídí rozhodčí další trestný kop, ale nechá hru pokračovat.

10 VYNUCENÉ PŘESTUPKY PŘI VOLNÉM KOPU

- (a) Rozehrávající nesmí naznačovat rozehrání. Jakmile rozehrávající udělá pohyb k rozehrání, mohou soupeři vybíhat.
- (b) Pokud se rozhodčí domnívá, že rozehrávající mužstvo si přestupek na soupeři vynutilo, nenařídí rozhodčí další volný kop, ale nechá hru pokračovat.



BĚHEM HRY – BRANKOVIŠTĚ

Pravidlo 22 Brankoviště

BRANKOVIŠTĚ

Utkání je nyní hráno v souladu s předchozími pravidly s mužstvy pokoušejícími se maximalizovat své bodové možnosti útoky na soupeřovo brankoviště, zatímco mužstvo soupeře se bude pokoušet bránit své vlastní brankoviště. Zde je jedno pravidlo, které zahrnuje všechny aktivity, které se mohou stát v brankovišti. (Pravidlo 22).

PRAVIDLO 22 – BRANKOVIŠTĚ

DEFINICE

Brankoviště je část hřiště popsaná v Pravidle 1, kde může být míč přiklepnut hráči obou mužstev.

Když jsou útočící hráči první, kteří přiklepnou míč v soupeřově brankovišti, tak útočící hráči položí pětku.

Když jsou bránící hráči první, kteří přiklepnou míč v brankovišti, provedou bránící hráči přiklepnutí.

Bránící hráč, který má jednu nohu na brankové čáře nebo v brankovišti a který chytá míč, je považován, že má obě nohy v brankovišti.

1 PŘIKLEPNUTÍ MÍČE

Jsou dva způsoby, kterými hráč může míč přiklepnout:

- (a) **Hráč se dotkne míčem země.** Hráč přiklepe míč tak, že drží míč a dotkne se jím země v brankovišti. „Drží“ znamená držení dlaní nebo dlaněmi, nebo paží nebo pažemi. Není třeba vyvíjet žádný tlak směrem dolů.
- (b) **Hráč zatlačí na míč.** Hráč přiklepe míč, když je míč na zemi v brankovišti a hráč na něj zatlačí dlaní nebo dlaněmi, paží nebo pažemi, nebo přední částí svého těla od pasu po krk včetně.

POLOŽENÍ MÍČE



2 SEBRÁNÍ MÍČE

Sebrání míče ze země není přiklepnutí. Hráč může zvednout míč v brankovišti a přiklepnout ho kdekoli jinde v brankovišti.

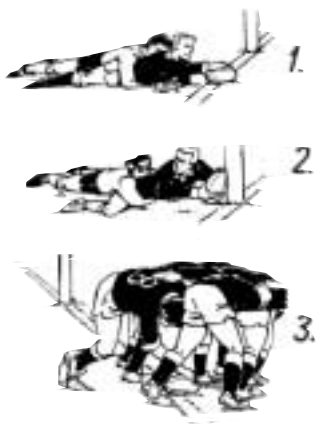
3 MÍČ PŘIKLEPNUTÝ ÚTOČÍCÍM HRÁČEM

Pětka. Když je útočící hráč v postavení ve hře první, kdo přiklepl míč v soupeřově brankovišti, tak položil pětku. Toto platí, ať je útočící nebo bránící hráč odpovědný za to, že je míč v brankovišti.

4 JINÉ ZPŮSOBY POLOŽENÍ PĚTKY

- Položení na brankové čáře.** Branková čára je součástí brankoviště. Pokud útočící hráč je první, který přiklepne míč na soupeřově brankové čáře, je položena pětka.
- Položení proti brankové tyči.** Brankové tyče a bandáže okolo nich jsou součástí brankové čáry, která je součástí brankoviště. Pokud útočící hráč je první, který přiklepne míč proti brankové tyči nebo bandáži, je položena pětka.
- Dotlačená pětka.** Mlýn nebo ruck se nemohou být v brankovišti. Pokud je mlýn nebo ruck zatlačen do brankoviště, útočící hráč může přiklepnout míč, jakmile míč dosáhne nebo překročí brankovou čáru, a je položena pětka.

ZPŮSOBY POLOŽENÍ PĚTKY



- Setrvačná (momentová) pětka.** Pokud útočící hráč s míčem je složen blízko brankové čáry, ale tento hráč je svou setrvačnou silou dopraven pokračujícím pohybem po zemi do soupeřova brankoviště, a tento hráč první přiklepne míč, je položena pětka.
- Složen blízko brankové čáry.** Pokud je hráč složen v blízkosti soupeřovy brankové čáry tak, že tento hráč může okamžitě dosáhnout a přiklepnout míč na nebo za brankovou čáru, je pětka položena.
- Tento hráč nesmí porušit Pravidlo o složení. Pravidlo o složení požaduje, aby složený hráč hrál s míčem okamžitě. Nicméně složený hráč může položit míč na zem kterýmkoliv směrem za předpokladu, že tak učiní okamžitě.
- V tomto případě bránící hráči, kteří jsou na nohou, mohou oprávněně bránit položení pětky taháním míče z dlaní nebo paží skládaného hráče, ale nesmí kopnout do míče.
- Hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště.** Pokud je útočící hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště, může položit pětku přiklepnutím míče v soupeřově brankovišti za předpokladu, že nedrží míč.

ZPŮSOBY POLOŽENÍ PĚTKY



- Trestná pětka.** Trestná pětka je přiznána, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se bránící mužstvo nedopustilo nečisté hry. Trestná pětka je přiznána, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo na výhodnějším místě, kdyby se bránící mužstvo nedopustilo nečisté hry.
- Trestná pětka je přiznána mezi brankovými tyčemi. Bránící mužstvo může vybíhat při kopu na branku po trestné pětce.

5 MÍČ PŘIKLEPNUTÝ BRÁNÍCÍM HRÁČEM

- (a) **Přiklepnutí.** Když bránící hráči jsou první, kteří přiklepnou míč ve svém brankovišti, je přiznáno přiklepnutí.
- (b) **Hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště.** Pokud jsou bránící hráči v autu vedle brankoviště, mohou provést přiklepnutí přiklepnutím míče ve svém brankovišti za předpokladu, že nedrží míč.
- (c) **Přiklepnutí proti brankové tyči.** Brankové tyče a bandáže okolo nich jsou součástí brankoviště. Pokud bránící hráč první přiklepne míč proti brankové tyči nebo bandáži, je dosaženo přiklepnutí.

6 MLÝN NEBO RUCK JE ZATLAČEN DO BRANKOVIŠTĚ

Mlýn nebo ruck mohou být pouze ve hřišti. Proto, pokud je mlýn nebo ruck zatlačen přes brankovou čáru, může bránící hráč oprávněně přiklepnout míč, jakmile míč dosáhne nebo překročí brankovou čáru. Toto končí přiklepnutím.

7 ROZEHRÁNÍ PO PŘIKLEPNUTÍ

- (a) Když útočící hráč pošle nebo donese míč do soupeřova brankoviště a ten se tam stane mrtvým buď, protože ho bránící hráč přiklepl nebo protože přešel do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, je přiznán výkop z obraného území 22 m.
- (b) Pokud útočící hráč ve hřišti udělá předhoz nebo přihraje dopředu a míč letí do soupeřova brankoviště a tam se stane mrtvým, je nařízen mlýn na místě předhozu nebo přihrávky dopředu.
- (c) Pokud je míč z výkopu ze středu kopnut do soupeřova brankoviště, aniž by se dotkl nebo byl tečován některým hráčem, a bránící hráč ho bez prodlení přiklepne nebo ho učiní mrtvým, má bránící mužstvo dvě volby:

Mlýn ve středu a vhadzovat do něj míč; nebo
Opakování výkopu.

- (d) Pokud bránící hráč přihraje nebo zaneše míč do brankoviště a bránící hráč ho přiklepne a nedojde k žádnému přestupku, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m. Značka mlýna je proti místu, kde byl míč přiklepnut. Vhadzuje útočící mužstvo.

8 MÍČ KOPNUTÝ ZA NEBO VEDLE BRANKOVIŠTĚ

Pokud mužstvo kopne míč přes soupeřovo brankoviště, do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, s výjimkou neúspěšného kopu na branku nebo pokusu o kop z odrazu, má bránící mužstvo dvě volby:

Výkop z obraného území 22 m, nebo
Mlýn na místě, odkud byl míč kopnut a vhadzovat do mlýna.

9 BRÁNÍCÍ HRÁČ V BRANKOVIŠTI

Bránící hráč, který má část jedné nohy v brankovišti je považován, že má obě nohy v brankovišti.

10 MÍČ V BRANKOVIŠTI DRŽENÝ NAHOŘE

Když je hráč nesoucí míč držen v brankovišti tak, že nemůže míč přiklepnout, je míč mrtvý. Je nařízen mlýn 5 m. Toto lze použít, pokud vznikne v brankovišti formace podobná maulu. Do mlýna vhadzuje útočící mužstvo.

11 MÍČ UMRTVENÝ V BRANKOVIŠTI

- (a) Když se míč dotkne tyčky rohového praporku, čáry autu vedle brankoviště nebo koncové čáry, nebo se dotkne čehokoliv nebo kohokoliv za těmito čarami, stane se mrtvým. Pokud byl míč zahrán do brankoviště útočícím mužstvem, je přiznán bránícímu mužstvu výkop z obranného území 22 m. Pokud byl míč zahrán do brankoviště bránícím mužstvem, je nařízen mlýn 5 m a míč do něj vhadzuje útočící mužstvo.
- (b) Když se hráč nesoucí míč dotkne tyčky rohového praporku, čáry autu vedle brankoviště nebo koncové čáry, nebo se dotkne země za těmito čarami, stává se míč mrtvým. Pokud byl míč vnesen do brankoviště útočícím mužstvem, je přiznán bránícímu mužstvu výkop z obranného území 22 m. Pokud byl míč vnesen do brankoviště bránícím mužstvem, je nařízen mlýn 5 m a míč do něj vhadzuje útočící mužstvo.
- (c) Když hráč položí pětku nebo provede přiklepnutí, míč se stává mrtvým.

12 PŘESTUPKY ÚTOČÍCÍCH TRESTANÉ MLÝNEM

Pokud se útočící hráč dopustí přestupku v brankovišti, který je trestán mlýnem, např. předhoz, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m. Mlýn je vytvořen proti místu přestupku a vhadzuje bránící mužstvo.

13 PŘESTUPKY BRÁNÍCÍCH TRESTANÉ MLÝNEM

Pokud se bránící hráč dopustí přestupku v brankovišti, za který je trestán mlýnem, např. předhoz, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m. Mlýn je vytvořen proti místu přestupku a vhadzuje útočící mužstvo.

14 NEJISTÉ PŘIKLEPNUTÍ

Pokud je pochybnost o tom, které mužstvo přikleplo první míč v brankovišti, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m proti místu, kde byl míč přiklepnut. Vhadzuje útočící mužstvo.

15 PŘESTUPKY V BRANKOVIŠTI

Všechny přestupky v brankovišti jsou řešeny, jako by se staly ve hřišti.

Předhoz nebo přihrávka dopředu v brankovišti znamenají mlýn 5 m proti místu přestupku.

Trest: Za přestupek nemůže být značka trestného nebo volného kopu v brankovišti.

Když je přiznán trestný nebo volný kop za přestupek brankovišti, je značka pro kop ve hřišti, 5 m od brankové čáry proti místu přestupku.

16 NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ NEBO NEČISTÁ HRA V BRANKOVIŠTI

- (a) **Nedovolené bránění útočícího mužstva.** Když hráč napadá nebo úmyslně brání v brankovišti soupeři, který právě kopl míč, může mužstvo soupeře zvolit trestný kop buď ve hřišti, 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku, nebo kde míč dopadl.

Pokud zvolí druhou možnost a míč dopadl do nebo blízko autu, je značka trestného kopu 15 metrů od pomezí čáry, proti místu, kde míč přešel do autu nebo dopadl.

Pětka není přiznána a je nařízen trestný kop, pokud by pětka nebylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se útočící mužstvo nedopustilo hry proti pravidlům.

- (b) **Nečistá hra bránícího mužstva.** Rozhodčí přizná trestnou pětku, pokud by pětka bylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se bránící mužstvo nedopustilo hry proti pravidlům.

Rozhodčí přizná trestnou pětku, pokud by pětka bylo pravděpodobně dosaženo na lepším místě, kdyby se bránící mužstvo nedopustilo hry proti pravidlům.

Trestná pětka je přiznána mezi brankovými tyčemi. Bránící mužstvo může vybíhat při kopu na branku po trestné pětce.

- (c) **Ostatní hra proti pravidlům.** Když se hráč dopustí jakékoliv jiné hry proti pravidlům v brankovišti, zatímco je míč mimo hru, je přiznán trestný kop na místě, kde by hra jinak znovu začínala.

T.K.

Trest: Trestný kop



PRAVIDLA RAGBY

VERZE DO 19 LET

PRAVIDLO 3 – POČET HRÁČŮ – MUŽSTVO

5 (d) Pokud mužstvo nominuje 22 hráčů, **musí** mít alespoň šest hráčů, kteří mohou hrát v první řadě v případě náhrady levého pilíře, mlynáře a pravého pilíře.

5 (e) Pokud mužstvo nominuje více jak 22 hráčů, **musí** mít alespoň šest hráčů, kteří mohou hrát v první řadě v případě náhrady levého pilíře, mlynáře a pravého pilíře. Musí zde být také tři hráči, kteří mohou hrát ve druhé řadě.

13(b) Hráč, který byl vystřídán, může nahradit zraněného hráče.

PRAVIDLO 5 – HRACÍ DOBA

Každý poločas utkání Do 19 let trvá 35 minut hracího času. Doba hry v utkání netrvá déle než 70 minut. Po celkových 70 minutách hracího času nesmí rozhodčí povolit hrát prodloužení v případě remízy ve vyřazovací soutěži.

PRAVIDLO 19 – AUT A AUTOVÉ SEŘAZENÍ

9 (k) **Podpora pod pasem.** Hráč nesmí podporovat skákajícího spoluhráče pod pasem.

Trest: Trestný kop na 15 m

T.K.

PRAVIDLO 20 – MLÝN

1 (f) Při mlýnu v osmi musí být rozestavení 3-4-1, s jedním hráčem (obvykle vazač) zavázaným do dvou hráčů druhé řady. Hráči druhé řady musí vložit své hlavy po obou stranách mlynáře.

Výjimka: Mužstvo **musí** mít méně než 8 hráčů ve mlýně, když jedno z mužstev není kompletní, **nebo** je hráč vyloučen za hru proti pravidlům, nebo hráč opustil hřiště kvůli zranění.

I když je povolena tato výjimka, každé mužstvo musí mít vždy alespoň pět hráčů ve mlýně.

Pokud je mužstvo neúplné, musí být rozestavení následovně:

Pokud je o jednoho hráče méně, potom obě mužstva musí být v rozestavení 3-4 (tj. bez vazače).

Pokud je o dva hráče méně, potom obě mužstva musí být v rozestavení 3-2-1 (tj. bez rváčků).

Pokud je o tři hráče méně, potom obě mužstva musí být v rozestavení 3-2 (pouze první a druhá řada).

Když je tvořen normální mlýn, tři hráči v první řadě a dva hráči ve druhé řadě musí být pro tyto posty vhodně trénovaní.

Pokud mužstvo nemá vhodně trénované hráče, protože:

buď nejsou k dispozici, **nebo**

hráč na jednom z těchto postů je zraněn, **nebo**

byl vyloučen za Hru proti pravidlům a není za něj vhodně trénovaný náhradník, potom musí rozhodčí nařídít nesoutěžní mlýny.

V nesoutěžním mlýnu mužstva nebojují o míč. Mužstvo vkládající míč ho musí vyhrát. Žádnému mužstvu není dovoleno tlačit druhé mužstvo pryč ze značky.

Vázání prvních řad. Každý pilíř se chytí soupeřovy ruky a potom čekají než se první řady sváží. Fázování má být: Připravte se – Chyťte se – Čekejte – Važte (crouch, touch, pause, engage).

Žádné otáčení. Mužstvo nesmí úmyslně otáčet mlýn.



Trest: Trestný kop

Pokud otočení dosáhne 45°, rozhodčí musí přerušit hru. Pokud je otočení neúmyslné, rozhodčí nařídí nový mlýn na místě, kde byl mlýn zastaven.

Maximální tlačení 1,5 metru. Mužstvo ve mlýně nesmí tlačit mlýn více jak 1,5 metru směrem k soupeřově brankové čáře.



Trest: Volný kop

Míč musí být uvolněn z mlýnu. Hráč nesmí úmyslně držet míč ve mlýně, jakmile jeho mužstvo míč zamlelo a kontroluje ho ve mlýnu.



Trest: Volný kop



PRAVIDLA RAGBY

VERZE RAGBY V SEDMI

ZÁKLADNÍ SADA PRAVIDEL POTŘEBNÝCH PRO SEDMIČKY

Pravidla ragby jsou použita v sedmičkách s následujícími úpravami:

PRAVIDLO 3 – POČET HRÁČŮ – MUŽSTVO

MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA HRACÍ PLOŠE

Maximum: každé mužstvo nesmí mít více než sedm hráčů na hrací ploše.

4 HRÁČI NOMINOVANÍ JAKO STŘÍDAJÍCÍ

Mužstvo nemůže nominovat více jak tři náhradníky/střídající.

5 POČET STŘÍDÁNÍ

Mužstvo může vystřídat nebo nahradit až tři hráče.

13 VYSTŘÍDÁNÍ HRÁČI ZAPOJUJÍCÍ SE ZNOVU DO HRY

Pokud je hráč vystřídán, nesmí se vrátit a hrát ve stejném utkání, ani nahradit zraněného hráče.

Výjimka: vystřídáný hráč může nahradit hráče s krvavým nebo otevřeným zraněním.

PRAVIDLO 5 – HRACÍ DOBA

DOBA UTKÁNÍ

Utkání netrvá déle než 14 minut plus ztracený čas a prodloužení. Utkání je rozděleno do dvou poločasů ne delších než 7 minut hracího času.

Výjimka:

Finálové utkání soutěže může trvat ne více jak 20 plus ztracený čas a prodloužení. Utkání je rozděleno do dvou poločasů ne delších než 10 minut hracího času.

2 PŘESTÁVKA

Po přestávce si mužstva mění strany. Přestávka není delší než 1 minuta. Během finále soutěže není přestávka delší než 2 minuty.

6 PRODLOUŽENÍ – TRVÁNÍ

Když je utkání nerozhodné a je třeba prodloužení, je prodloužení hráno po 5 minutových dobách. Po každé pětiminutovce si mužstva mění strany bez přestávky.

PRAVIDLO 6 – ČINOVNÍCI UTKÁNÍ

A. ROZHODČÍ

3 POVINNOSTI ROZHODČÍHO PŘED UTKÁNÍM

Přidat zvláštní odstavec:

(b) Prodloužení – Los.

Před začátkem prodloužení, uspořádá rozhodčí losování. Jeden z kapitánů hodí minci a druhý kapitán oznámí výsledek losu. Vítěz losování rozhodne, zda chce výkop nebo volbu strany. Pokud se vítěz rozhodne pro volbu strany, tak soupeř musí vykopávat, a opačně.

B. POMEZNÍ ROZHODČÍ

8 ROZHODČÍ V BRANKOVIŠTI

(a) Pro každé utkání jsou dva brankoví rozhodčí.

(b) Rozhodčí má stejnou pravomoc na oběma brankovými rozhodčími jako má nad pomezními rozhodčími.

(c) V každém brankovišti je pouze jeden rozhodčí.

(d) **Označení výsledku kopu na branku.** Když je prováděn kop na branku nebo trestný kop na branku, musí brankový rozhodčí pomoci rozhodčímu s označením výsledku kopu. Jeden pomezní rozhodčí stojí u nebo za brankovou tyčí a brankový rozhodčí stojí u nebo za druhou brankovou tyčí. Pokud míč proletí přes břevno a mezi brankovými tyčemi, zvednou pomezní a brankový rozhodčí praporeky, aby označili úspěšné prokopnutí.

(e) **Označení autu.** Když míč nebo hráč nesoucí míč přejdou do autu vedle brankoviště, musí brankový rozhodčí zvednout praporek.

(f) **Označení pětky.** Brankový rozhodčí pomáhá rozhodčímu v rozhodnutí při přiklepnutí a položení pětky, pokud o tom rozhodčí má pochybnost.

(g) **Označení hry proti pravidlům.** Organizátor utkání může dát brankovému rozhodčímu pravomoc signalizovat hru proti pravidlům v brankovišti.

PRÁVIDLO 9 – ZPŮSOB BODOVÁNÍ

B. KOP NA BRANKU PO POLOŽENÍ

1 PROVEDENÍ KOPU NA BRANKU PO POLOŽENÍ

Opravit

(c) Pokud bodující mužstvo zvolí kop na branku po pětce, musí být kop proveden kopem z odrazu.

Vymazat (d)

Přidat

(e) Kopáč musí provést kop do 40 vteřin od doby položení pětky. Kop je zamítnut, pokud kopáč kop neprovede v určené době.

3 MUŽSTVO SOUPEŘE

Opravit

(a) Všichni hráči soupeře se musí okamžitě shromáždit blízko své vlastní čáry 10 m.

Vymazat (b)

(c) Vymazat třetí odstavec „Pokud je povolen další kop.....“

PRODLOUŽENÍ – VÍTĚZ

Mužstvo, které první v prodloužení dosáhne bodů, se stává okamžitým vítězem. Není dále pokračováno ve hře.

PRÁVIDLO 10 – HRA PROTI PRAVIDLŮM

Všechny odkazy na dočasné vyloučení:

Když byl hráč dočasně vyloučen, bude doba jeho vyloučení 2 minuty.

PRÁVIDLO 13 – VÝKOP A ZAHAJOVACÍ KOPY

2 PROVEDENÍ KOPU

Opravit

(c) Po bodování vykopává mužstvo, které dosáhlo bodů, kopem z odrazu, který musí být proveden na nebo za středem půlící čáry. V.K.

Opravit

4 POSTAVENÍ MUŽSTVA KOPAJÍCÍHO PŘI VÝKOPU

Všichni hráči vykopávajícího mužstva, s výjimkou přidržovače, musí být za míčem, v okamžiku kopu. Pokud nejsou, je přiznán volný kop neprovinivšímu se mužstvu ve středu půlící čáry. V.K.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

Opravit

8 VÝKOP NEULETĚL 10 METRŮ A NEBYL ZAHRÁN SOUPEŘEM

Pokud míč nedoletí na čáru 10 metrů, je přiznán volný kop neprovinivšímu se mužstvu ve středu půlící čáry. V.K.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

Opravit

9 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

Míč musí dopadnout do hřiště. Pokud je míč kopnut přímo do autu, je přiznán volný kop neprovinivšímu se mužstvu ve středu půlící čáry. V.K.

Trest: Volný kop ve středu půlící čáry

Opravit

10 MÍČ LETÍ DO BRANKOVIŠTĚ

- (a) Pokud je míč kopnut do brankoviště, aniž by se dotkl nebo byl tečován některým hráčem, má mužstvo soupeře tři možnosti:

Přiklepnout míč, nebo
Umrtvit míč, nebo
Pokračovat ve hře

- (b) Pokud mužstvo soupeře míč přiklepne nebo ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, je příznán neprovinivšímu se mužstvu volný kop ve středu středové čáry. V.K.

Trest: Volný kop

- (d) Pokud zvolí přiklepnutí míče nebo ho umrtví, musí tak učinit bez prodlení. Jakákoliv akce bránícího hráče s míčem znamená, že si hráč zvolil pokračovat ve hře.

PRAVIDLO 20 – MLÝN**DEFINICE**

Opravit druhý odstavec:

Mlýn je tvořen ve hřišti, když se zaváží tři hráči každého mužstva do jedné řady a sváží se se svými soupeři tak, že jejich hlavy jsou zaklesnuty. Toto vytvoří chodbičku, do které mlýnová spojka vhadzuje míč tak, že hráči mohou bojovat o získání míče zamletím míče kteroukoliv nohou.

Opravit třetí odstavec:

Chodbička je prostor mezi dvěma řadami hráčů.

Opravit pátý odstavec:

Středová čára mlýna je pomyslná čára na zemi v chodbičce pod čarou, kde se setkávají ramena dvou řad hráčů.

Opravit šestý odstavec:

Prostřední hráč je mlynář.

Smazat: odstavec 8, 9 a 10.

1 TVOŘENÍ MLÝNU

Opravit

- (f) **Počet hráčů: Tři.** Mlýn musí tvořit tři hráči z každého mužstva. Všichni tři hráči musí zůstat svázáni ve mlýně, dokud mlýn neskončí. T.K.

Trest: Trestný kop

Smazat Výjimku

8 HRÁČI PRVNÍ ŘADY

Opravit

- (c) **Vykopávání míče.** Hráč první řady nesmí úmyslně kopat míč ven z chodbičky nebo ven z mlýna ve směru k soupeřově brankové čáře. T.K.

Trest: Trestný kop

PRAVIDLO 21 – TRESTNÝ A VOLNÝ KOP**3 JAK JE TRESTNÝ A VOLNÝ KOP PROVÁDĚN**

Opravit

- (a) Kterýkoliv hráč může rozehrát nařízený trestný nebo volný kop jakýmkoliv typem kopu: pokopnutím, kopem z odrazu, ale ne kopem ze země. Míč může být kopnut kteroukoliv dolní částí nohy od kolene k prstům, ale ne patou.

4 TRESTNÝ A VOLNÝ KOP – MOŽNOSTI A POŽADAVKY

Opravit

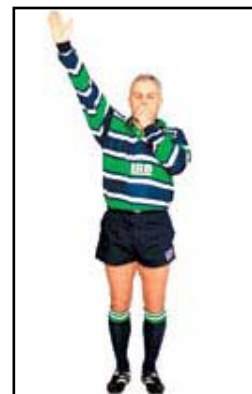
- (b) **Bez zdržení.** Pokud kopáč oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí být kop proveden do 30 vteřin od nařízení trestného kopu. Pokud uplyne 30 vteřin, je kop zamítnut a je nařízen mlýn na místě značky a míč vhadzuje soupeř.



GESTIKULACE ROZHODČÍCH

GESTIKULACE ROZHODČÍCH

Správná gestikulace pomáhá rozhodčímu v komunikaci s hráči a zároveň informuje diváky o dění na hřišti.

**1. Trezný kop**

Ramena rovnoběžně s pomezí čárou. Paže zvednutá šikmo vzhůru ukazuje na mužstvo, které se neprovinilo.

**2. Volný kop**

Ramena rovnoběžně s pomezí čárou. Paže ohnutá do pravého úhlu v lokti, horní část paže ukazuje na mužstvo, které se neprovinilo.

**3. Pětka a Trezná pětka**

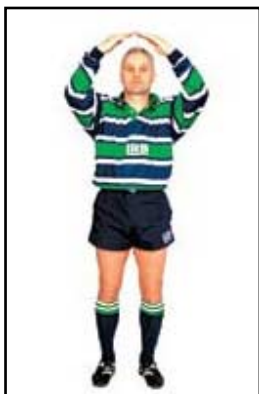
Rozhodčí je zády ke koncové čáře. Paže zdvižená vzhůru.

**4. Výhoda**

Paže natažená od těla směrem k mužstvu, které se neprovinilo, na dobu přibližně 5 vteřin.

**5. Nařízení mlýna**

Ramena rovnoběžně s pomezí čárou. Paže vodorovně označuje mužstvo, které bude vhadzovat míč.



- 6. Tvoření mlýna**
Paže ohnuté v loktech, dlaně se nad hlavou dotýkají prsty.



- 7. Hození /Přihrávka dopředu**
Ruce naznačují, přihrávku dopředu pomyslným míčem.



- 8. Předhoz**
Paže vzhůru s otevřenou dlaní nad hlavou se pohybuje dopředu a dozadu.



- 9. Okamžité neuvolnění míče ve skládce**
Obě ruce blízko u prsou naznačují držení pomyslného míče.



- 10. Skládající neuvolnil skládaného hráče**
Ruce před obličejem pohyby k sobě a od sebe naznačují chycení a uvolnění hráče.



- 11. Skládající nebo skládaný se nevzdálili od míče**
Kruhový pohyb prstem a paží pohybovat směrem od těla.



- 12. Zapojení se do skládky z nesprávné strany**
Paže je vodorovně a pohybuje se v půlkruhu.



- 13. Úmyslné padnutí přes/na hráče**
Ohnutá paže napodobuje padnutí hráče ve směru jeho pohybu.



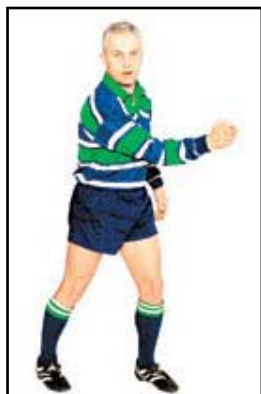
- 14. „Diving“ (střemhlavý pád) v blízkosti skládky**
Napřímená paže naznačuje pohybem směrem dolů tuto akci.



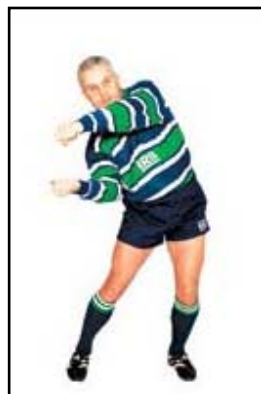
- 15. Nehratelný míč v rucku nebo skládce**
Přiznání mlýnu mužstvu, pohybujícímu se dopředu v okamžiku přerušení. Ramena rovnoběžně s pomezni čarou, vodorovná paže označuje vhadzující mužstvo a potom pohybem sem a tam směrem k brankové čáře naznačuje postupování mužstva.



- 16. Nehratelný míč v maulu**
Paže vodorovně nařizuje mlýn pro mužstvo, které nemělo míč v držení v době vzniku maulu. Druhá ruka jakoby označuje výhodu a potom máchne přes tělo a skončí na druhém rameni.



17. Připojení se k rucku nebo maulu před zadní nohou a ze strany
Ruka se vodorovně pohybuje dopředu a dozadu v úrovni boků.



18. Úmyslné zborcení rucku nebo maulu
Obě paže ve výši ramen naznačují převrácení soupeře, který je nahoře.



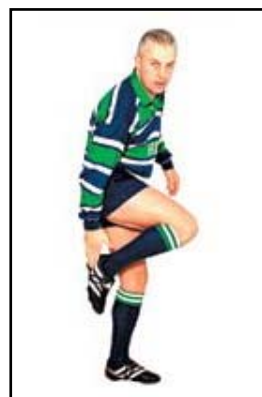
19. Pilíř stahuje dolů soupeře
Ohnutá paže se zatnutou pěstí napodobuje tahání soupeře dolů.



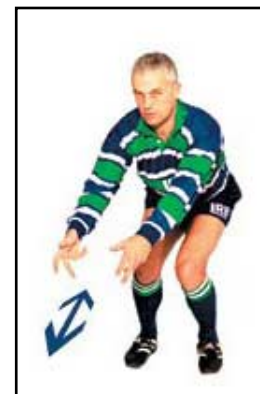
20. Pilíř tahá soupeře
Zatnutá pěst a ruka natažená ve výši ramen napodobuje tahání soupeře.



21. Otočený mlýn o více než 90°
Zvednutá paže a otáčení ukazováčkem nad hlavou.



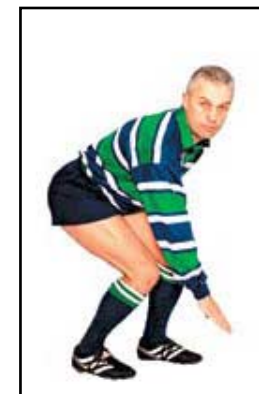
22. Zvednutá noha hráče první řady
Zvednutá noha a dotek ruky.



23. Křivé vzhazování do mlýna
Ruce ve výši kolen napodobují křivé vzhazování do mlýna.



24. Nesprávné (nedokonalé) vázání
Jedna paže zvednutá jakoby zavázaná. Druhá ruka se pohybuje nahoru dolů.



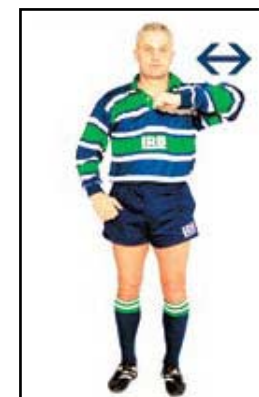
25. Hraní rukou míčem v rucku nebo mlýně
Paže naznačuje pohybem hraní rukou.



26. Křivé autové vzhazování
Záda rovnoběžně s pomezní čarou, ruka nad hlavou naznačuje nepřímou dráhu míče.



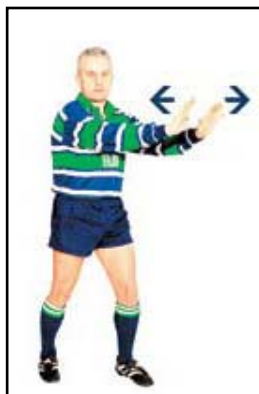
27. Nedodržení šířky uličky v autu
Zvednuté ruce s otevřenými dlaněmi před očima se posunují sem a tam a naznačují rozšíření uličky.



28. Vrážení v autovém seřazení
Paže vodorovně, loket ukazuje směrem ven. Ruka a rameno se pohybují ve směru vrážení do soupeře.



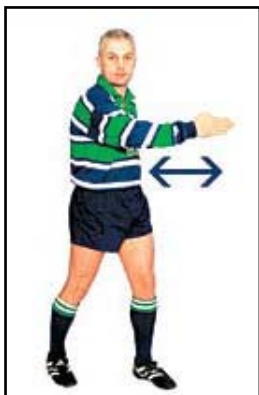
29. Stahování soupeře v autovém seřazení
Ruka vodorovně, ohnutá v lokti, dlaní dolů. Pohyb směrem dolů.



30. Strkání soupeře v autovém seřazení
Obě ruce v úrovni ramen s dlaněmi ohnutými vzhůru, naznačují strkání.



31. Předčasné zvedání a zvedání (lifting) v autu
Obě ruce v pěst v úrovni pasu napodobují pohybem vzhůru zvedání.



32. ofsajd v autovém seřazení
Dlaň a paže se pohybují vodorovně přes prsa ve směru přestupku.



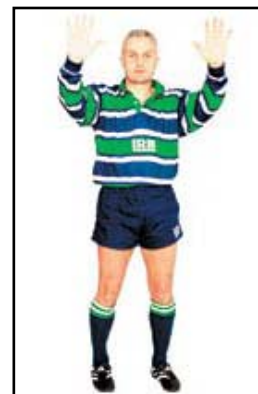
33. Bránění v běžné hře
Paže skřížené před hrudníkem navzájem k sobě v pravém úhlu, jako otevřené nůžky.



34. ofsajd ve mlýně, rucku a maulu
Záda rovnoběžná s pomezni čarou. Paže se pohybuje přímo dolů, pohyb v půlkruhu podle čáry ofsajdu.



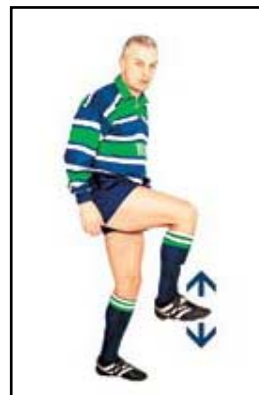
35. Volba při ofsajdu: Trestný kop nebo mlýn
Jedna paže jako při trestném kopu. Druhá ruka ukazuje k místu, kde by mohl být mlýn místo trestného kopu.



36. ofsajd podle Pravidla 10 metrů při trestném nebo volném kopu
Obě dlaně otevřeny nad hlavou naznačují nedodržení vzdálenosti 10 metrů.



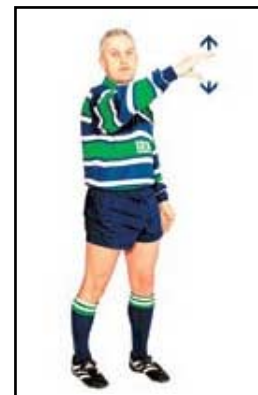
37. Skládka za krk (nebezpečná hra)
Ohnutá ruka se pohybuje vodorovně před krkem.



38. Šlapání (nebezpečná hra: nepovolené použití boty)
Napodobení šlapání pohybem nohy.



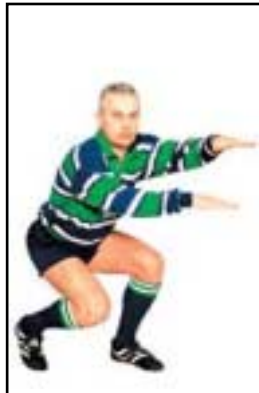
39. Rána pěstí (nebezpečná hra)
Úder zaťatou pěstí do otevřené dlaně.



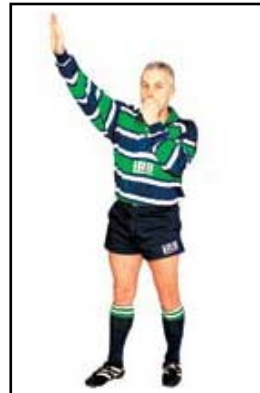
40. Oponování rozhodčímu
Natažená paže, prsty pohybem napodobují mluvení.



41. Nařízení výkopu z 22 m
Ruka ukazuje do středu čáry 22 m.



42. Míč držen ve vzduchu v brankovišti
Prostor mezi rukama naznačuje, že míč nebyl položen.



43. Přivolání maséra
Jedna ruka zdvižená vzhůru přivolává maséra pro zraněného hráče.



44. Přivolání lékaře
Obě ruce vzhůru nad hlavou přivolávají lékaře pro zraněného hráče.



45. Krvácející zranění
Ruce zkřížené nad hlavou označují, že hráč má krvavé zranění a může být dočasně nahrazen.



46. Zastavení a spuštění času pro časoměřiče
Paže zdvižená vzhůru a písknutí, když má být zastaven nebo spuštěn čas.