INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE

MEZINÁRODNÍ PRAVIDLA HRY 2022

S POZNÁMKAMI K PRAVIDLŮM

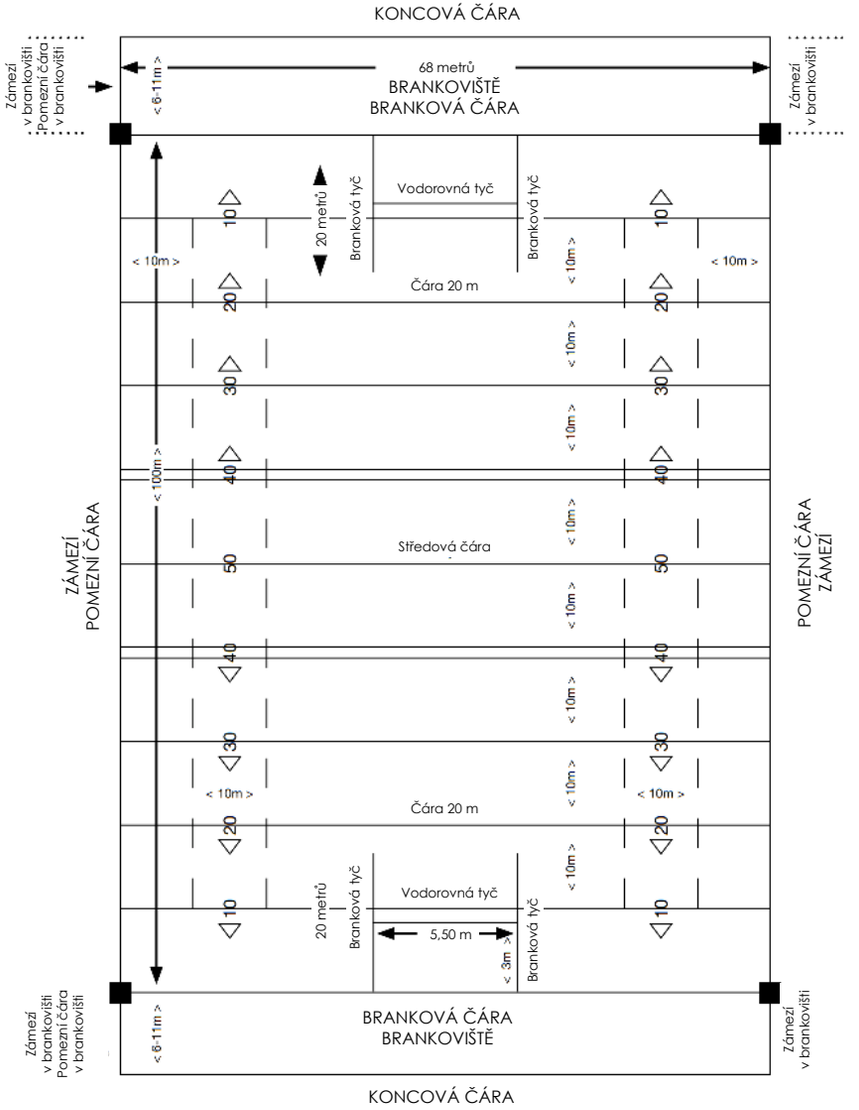
MEZINÁRODNÍ PRAVIDLA HRY A POZNÁMKY K PRAVIDLŮM

ODDÍL 1	*HŘIŠTĚ*	*2*
ODDÍL 2	*POJMY*	*3*
ODDÍL 3	*MÍČ*	*5*
ODDÍL 4	*HRÁČ A VYBAVENÍ*	*6*
ODDÍL 5	*HERNÍ REŽIM*	*7*
ODDÍL 6	*SKÓROVÁNÍ – POLOŽENÍ A GÓL*	*7*
ODDÍL 7	*MĚŘENÍ ČASU*	*10*
ODDÍL 8	*VÝKOP A ROZEHRÁVKA DROPEM*	*12*
ODDÍL 9	*ZÁMEZÍ A ZÁMEZÍ V BRANKOVIŠTI*	*14*
ODDÍL 10	*PŘEDHOZ A PŘIHRÁVKA DOPŘEDU*	*15*
ODDÍL 11	*SKLÁDKA A ROZEHRÁVKA*	*16*
ODDÍL 12	*MLÝN*	*20*
ODDÍL 13	*TRESTNÝ KOP*	*22*
ODDÍL 14	*OFSAJD / POSTAVENÍ MIMO HRU*	*24*
ODDÍL 15	*NEVHODNÉ CHOVÁNÍ HRÁČŮ*	*25*
ODDÍL 16	*POVINNOSTI HLAVNÍHO ROZHODČÍHO A POMEZNÍCH ROZHODČÍCH*	*27*
ODDÍL 17	*SIGNÁLY HLAVNÍHO ROZHODČÍHO*	*30*

© International Rugby League, 2022

ODDÍL 1 – HŘIŠTĚ

NÁKRES hřiště, jeho značení a k nim se vztahující poznámky jsou nedílnou součástí těchto pravidel.



Oddíl 1 – Hřiště (pokračování)

POZNÁMKY

1. Pomezní čáry jsou součástí zámezí; pomezní čáry v brankovišti jsou součástí zámezí v brankovišti; brankové čáry jsou součástí brankoviště; koncová čára je za brankovištěm (není jeho součástí).
2. ■ označuje rohový sloupek (viz pojmy) umístěný na průsečíku každé brankové a pomezní čáry. Rohový sloupek je součástí zámezí v brankovišti. Pomezní rozhodčí by měli neustále dohlížet na to, aby byly všechny sloupky ve správné poloze.
3. Brankové tyče je třeba vnímat tak, jako by byly směrem vzhůru prodloužené do nekonečna. Doporučujeme, aby byly dolní dva metry ↳ každé svislé tyče polstrovány. Tvarované brankové tyče jsou přípustné za předpokladu, že jsou dodrženy příslušné rozměry.
4. Při utkání dospělých by se rozměry měly co nejvíce blížit maximálním stanoveným rozměrům.
5. Přerušované čáry v NÁKRESU hřiště budou mít podobu značek či teček na zemi, které od sebe nesmějí být vzdáleny více než 2 metry. Všechny příčné čáry musí být vyznačeny po celé šířce hřiště.

ODDÍL 2 – POJMY

Níže uvedené pojmy mají k nim přiřazený význam.

NÁHODNÝ DOTEK je situace, kdy míč zasáhne hráče, který však nejeví žádnou snahu míč hrát.

VÝHODA ponechání výhody znamená, že rozhodčí nechá hru pokračovat, pokud to představuje výhodu pro tým, který se nedopustil přestupku nebo porušení pravidel.

ÚTOČÍCÍ TÝM je tým, který má v danou chvíli výhodu získávání území (drží míč).

ÚTOČNÍK je ten hráč, který se neúčastní mlýna.

MÍČ ZPĚT (*ball back*) označuje rozehrávku v místě, odkud byl míč odkopnut poté, co spadl rovnou do zámezí, aniž by se předtím odrazil od hrací plochy.

ZA pokud hovoříme o hráči a není stanoveno jinak, znamená to, že obě nohy hráče jsou za danou pozicí. Podobně „před" znamená „oběma nohama". Pokud hovoříme o pozici na hracím poli, znamená „za" blíže k vlastní brankové čáře, než se nachází daná pozice / daný bod. Analogicky „před" znamená blíže k soupeřově brankové čáře.

ZAVŘENÁ STRANA je ta strana hřiště od mlýna nebo rozehrávky, která je blíže k zámezí (srovnej s otevřenou stranou).

BLOKOVÁNÍ KOPU (*charge-down*)
je blokování dráhy míče rukama, pažemi nebo tělem poté, co soupeř do míče kopne.

KONVERZE znamená kopnutí gólu po položení čtyřky.

ROHOVÝ SLOUPEK je sloupek umístěný na průsečíku každé brankové a pomezní čáry. Sloupek nesmí být z tvrdého materiálu a nesmí být nižší než 1,25 m. Rohové sloupky jsou součástí zámezí v brankovišti.

MÍČ MIMO HRU (*dead ball*) znamená, že se míč dostal mimo hru.

BRÁNÍCÍ TÝM je tým, který se snaží bránit ve hře útočícímu týmu (viz výše).

ROZDÍLOVÁ PENALTA neboli rozdílový trestný kop se od běžné penalty liší v tom, že z něj nelze skórovat branku.

DROP GÓL někdy označován také jako gól ze hry (*field goal*), je taková branka, k jejímuž vstřelení došlo kopnutím míče po odrazu od země přes vodorovnou brankovou tyč.

KOPNUTÍ S ODRAZEM OD ZEMĚ (*drop kick*)
je kopnutí, při kterém hráč upustí míč z rukou (nebo z jedné ruky) a odkopne jej ihned poté, co se míč odrazí od země.

Oddíl 2 – Pojmy (pokračování)

ROZEHRÁVKA DROPEM (*drop-out*)
je vrácení míče do hry prostřednictvím kopnutí s odrazem míče od země, které probíhá z prostoru mezi sloupky nebo z 20m čáry.

PŘEDSTÍRANÁ PŘIHRÁVKA znamená předstírání přihrávky nebo jiného zbavení se míče, přičemž hráč míč nadále drží.

HRACÍ POLE je oblast vymezená pomezními a brankovými čárami, které však nejsou jeho součástí.

DOPŘEDU znamená ve směru ke koncové čáře soupeře.

ROJNÍK je ten hráč, který se účastní mlýna.

PŘIHRÁVKA DOPŘEDU je hození míče ve směru ke koncové čáře soupeře (viz oddíl 10).

NEČISTÁ HRA odkazuje na různé druhy hry proti pravidlům uvedené v oddílu 15 – pravidlo 1(a), (b), (c), (d), (l) a (m).

VOLNÝ KOP je kop přiznaný týmu, který z trestného kopu odkopne míč do zámezí. Tento kop probíhá ve vzdálenosti 10 metrů od pomezní čáry v místě, kde míč prošel do zámezí a lze jej provést jakýmkoli způsobem a kterýmkoli směrem. Z volného kopu nelze skórovat, ani se nelze posunout v poli kupředu kopnutím do zámezí bez odrazu míče od země.

KONEC ZÁPASU je ukončení zápasu vypršením stanoveného času.

OBECNÁ HRA zahrnuje všechny aspekty hry po zahájení zápasu nebo opětovném zahájení hry kopem ze země, rozehrávkou dropem, trestným kopem, volným kopem, rozehrávkou tapem, rozehrávkou nebo mlýnem.

GÓL viz oddíl 6.

POLOŽENÍ MÍČE znamená

(a) položení míče na zem jednou nebo oběma rukama, nebo
(b) vyvinutí dolů směřujícího tlaku na míč jednou nebo oběma rukama ve chvíli, kdy míč leží na zemi, nebo
(c) položení se na míč a jeho přikrytí částí těla od pasu po krk ve chvíli, kdy míč leží na zemi.

POLOČAS je konec první poloviny zápasu.

ODEVZDÁNÍ (*handover*) je předání míče soupeři poté, co některý z hráčů útočícího týmů byl složen stanovený počet skládek po sobě (oddíl 11, pravidlo 7).

PATIČKA (*heel*) je zákrok, při kterém hráč odehraje míč za sebe podrážkou boty nebo patou nohy.

Oddíl 2 – Pojmy (pokračování)

HOOK je zákrok, při kterém mlynář nohou zasáhne míč ve mlýně.

BRANKOVIŠTĚ viz plán hřiště (oddíl 1).

DRŽET MÍČ znamená, že hráč drží nebo nese míč.

KOP je úmyslný kontakt míče s jakoukoli částí nohy (kromě paty) od kolene po palec nohy včetně. Dobrým ukazatelem může být třeba změna normálního došlapu či držení těla.

VÝKOP (*kick off*) viz oddíl 8

PŘEDHOZ je posunutí/odražení míče dopředu směrem ke koncové čáře soupeře rukou či paží při hraní míče.

VOLNÁ RUKA je přestupek mlynáře, při němž je svázán ve mlýně a má jednu ruku volnou.

VOLNÝ MÍČ je situace, kdy během hry nedrží míč žádný z hráčů ani míč není ve mlýně.

KRAJNÍK je rojník v přední řadě mlýna, který je nejblíže k rozhodčímu.

ZNAČKA je bod, ze které se kope trestný nebo volný kop, popř. kde se vytváří mlýn.

OBSTRUKCE (*obstruction*) je nedovolené bránění v pohybu soupeři, který nedrží míč.

OFSAJD (*postavení mimo hru*) je postavení mimo hru; vztaženo na hráče znamená, že daný hráč je dočasně mimo hru a může být penalizován, pokud se v takovou chvíli zapojí do hry (viz oddíl 14).

VE HŘE (on side) znamená, že hráč není v postavení mimo hru.

BEZ ODRAZU znamená, že došlo k odkopnutí míče přes danou čáru, aniž by se míč nejprve odrazil od hrací plochy.

VOLITELNÝ KOP (*optional kick*) je kop prováděný z 20m čáry, kterým se znovu zahajuje (restartuje) hra. Kopat lze jakýmkoli způsobem a kterýmkoli směrem. Míč je ve hře od chvíle, kdy je odkopnut.

OTEVŘENÁ STRANA HŘIŠTĚ je ta strana hřiště od mlýna nebo rozehrávky, která je dále od zámezí (srovnej se zavřenou stranou).

ROJ (*pack*) je kolektivní označení pro rojníky některého z týmů. Anglické „*pack down*“ pak znamená svázání do mlýna.

PŘIHRÁVKA je hození míče jedním hráčem jinému hráči.

Oddíl 2 – Pojmy (pokračování)

PENALIZACE (*penalise*) je potrestání hráče, který se dopustil přestupku, udělením trestného kopu soupeři.

PENALTA neboli **trestný kop**, viz oddíl 13.

KOP ZE ZEMĚ je kop provedený po umístění míče na zem za účelem kopnutí.

HERNÍ OBLAST je oblast ohraničená plotem nebo jiným podobným oddělovacím prostředkem, který oblast chrání před vniknutím diváků.

HŘIŠTĚ je oblast vymezená pomezními a koncovými čárami, které však nejsou jeho součástí.

ROZEHRÁVKA (*play-the-ball*) je činnost, při které je míč vrácen do hry rozehrávkou po skládce nebo poté, co míč spadne do zámezí během obecné hry. (Viz oddíl 11).

PILÍŘ je rojník v přední řadě každého týmu, který je nejblíže mlýnové spojce vhazující míč do mlýna.

KOP Z RUKY (*punt*) je kopnutí, při kterém hráč upustí míč z rukou (nebo z jedné ruky) a odkopne jej předtím, než se míč dotkne země.

ZALOŽENÍ (známé také jako VHOZENÍ DO MLÝNA) je činnost, při které je míč vkutálen do mlýna.

ODSKOČENÝ MÍČ viz náhodný dotek.

ODRAŽENÝ MÍČ viz náhodný dotek.

RUCK je při rozehrávce oblast mezi rozehrávajícím hráčem a bránícím hráčem.

MLÝN neboli skrumáž (viz oddíl 12). Když tým ztratí výhodu „krajníka“ a „založení“, řekneme, že mlýn byl udělen proti tomuto týmu.

VRAŽENÍ RAMENEM (*shoulder charge*) je situace, kdy se obránce fyzicky přímo střetne ramenem nebo horní částí paže (přitaženou k tělu) s hráčem nesoucím míč (nebo jiným protihráčem), aniž by se jej pokusil složit, chytit nebo držet. (Viz oddíl 15).

ZASÁHNOUT aplikováno na nohu hráče znamená pokus o zajištění držení míče ve mlýně.

ROZEHRÁVKA TAPEM je způsob restartování hry po úspěšném kopu 40 – 20 nebo 20 – 40. Ve chvíli, kdy se noha dotkne míče (přičemž od tohoto okamžiku je ve hře), musí míč zůstat v rukách hráče.

SKLÁDKA viz oddíl 11.

Oddíl 2 – Pojmy (pokračování)

ČASOMĚŘIČ je funkcionář pověřený měřením oficiálního času zápasu.

UZEMNĚNÍ (*touch down*) označuje situaci, kdy bránící hráč úmyslně položí míč ve vlastním brankovišti.

ZÁMEZÍ V BRANKOVIŠTI viz oddíl 9.

POLOŽENÍ viz oddíl 6.

VZPŘÍMENÁ SKLÁDKA je situace, kdy je na hráče držícího míč účinně provedena skládka, aniž by byl hráč stržen na zem (viz oddíl 11).

VIDEOROZHODČÍ je funkcionář, na kterého se může rozhodčí obracet s požadavkem na posouzení rozhodnutí prostřednictvím kontroly videozáznamu.

DOBROVOLNÁ SKLÁDKA je situace, kdy hráč držící míč dobrovolně přestane hrát, aniž by na něj byla účinně provedena skládka (viz oddíl 11).

NULTÁ SKLÁDKA když dojde k porušení pravidel a změní se držení míče, následující skládka bude tzv. nultá skládka bez ohledu na to, že tým, který získá míč může mít výhodu získaného pole.

ODDÍL 3 – MÍČ

Tvar a konstrukce 1. Hra se hraje s oválným, vzduchem plněným míčem, jehož vnější plášť je z kůže nebo jiného materiálu schváleného radou IRL. Konstrukce míče nesmí zahrnovat žádný prvek, který by mohl potenciálně představovat riziko pro hráče.

Rozměry a hmotnost 2. Rozměry míče budou odpovídat rozměrům schváleným radou IRL.

Ušlý míč 3. Pokud si hlavní rozhodčí všimne, že velikost či tvar míče již neodpovídají pravidlům hry, okamžitě zapíská

POZNÁMKY

Barva míče 1. V soutěžích dospělých musí být barva míče světlá, aby byl míč snadněji viditelný pro diváky.

Prasklý míč 2. Pokud míč praskne ve chvíli, kdy hráč kope ze země na bránu, měl by mu být povolen další kop. Pokud hráč skóruje položením míče v brankovišti a následně se zjistí, že míč praskl, mělo by být položení uznáno. V ostatních případech dojde při prasknutí míče k pozastavení hry, míč se vymění a hra se restartuje od předchozí rozehrávky. Pokud byla provedena skládka a někdo si všimne, že míč praskl, bude míč vyměněn a hra bude pokračovat rozehrávkou.

ODDÍL 4 – HRÁČ A VYBAVENÍ

13 na 13

1. Hry se účastní vždy dva týmy, přičemž každý tým může mít v jeden okamžik na hřišti maximálně třináct (13) hráčů.

Náhradníci

2. (a) Každý tým může před začátkem zápasu nominovat maximálně čtyři (4) náhradníky. Jejich jména spolu se jmény hráčů musí být před zahájením hry předána rozhodčímu. Ze sedmnácti (17) jmenovaných hráčů bude povoleno maximálně osm (8) střídání.
Střídání bude schváleno hlavním rozhodčím nebo funkcionářem, který má na starost dohled nad střídáním.
(b) Pokud hráč krvácí, hlavní rozhodčí jej pošle pryč ze hřiště k ošetření. V takovém případě lze tohoto hráče nahradit. Takové nahrazení se započítává pro účely pravidla 2(a) výše.

Číslování a pojmenování hráčů

3. (a) Za účelem snadnější identifikace hráčů musejí mít jejich dresy čísla od 1 do 13 s dodatečnými čísly pro náhradníky. Čísla dresů se vztahují k pozicím hráčů v jejich týmech. Na tyto pozice se odkazuje prostřednictvím názvu a čísla tak, jak je uvedeno níže.

Útočníci		**Rojníci**	
(1)	Zadák	(8)	Pilíř
(2)	Pravé křídlo	(9)	Mlynář
(3)	Pravý střed	(10)	Pilíř
(4)	Levý střed	(11)	Rojník druhé řady
(5)	Levé křídlo	(12)	Rojník druhé řady
(6)	Útoková spojka	(13)	Vazač
(7)	Mlýnová spojka		

(b) Minimální povolený počet hráčů v jednom týmu na hřišti během zápasu je 9. Pokud by se v určitý okamžik zápasu účastnilo méně než 9 hráčů, z bezpečnostních důvodů bude takový zápas ukončen. Aktuální účastníci jsou hráči na hřišti a hráči, kteří jsou dočasně vyloučeni (trestná lavice). Hráči odeslaní do kabin nejsou považováni za aktuální účastníky zápasu.

Vybavení

4. (a) Hráči nesmějí používat žádné vybavení, které by mohlo představovat nebezpečí pro ostatní hráče.
(b) Běžné vybavení hráčů se skládá z číslovaného dresu výrazné barvy nebo vzoru, šortek, ponožek výrazné barvy nebo vzoru a bot se špunty
(c) Ochrannou výstroj lze nosit za předpokladu, že neobsahuje žádné pevné/tvrdé či nebezpečné části.

Nebezpečné vybavení

(d) Hlavní rozhodčí nařídí hráči sundat veškeré části vybavení, které by mohly představovat nebezpečí pro ostatní hráče, a nepovolí danému hráči pokračovat ve hře, dokud jeho příkaz neuposlechne. Pokud by sundání takové nepovolené výstroje zdrželo zahájení či restart hry, odebere se daný hráč mimo hřiště, kde nepovolenou výstroj odstraní.

Podobné barvy

(e) Barvy dresů soupeřících týmů musejí být snadno rozlišitelné a pokud by dle názoru hlavního rozhodčího mohla podobnost dresů ovlivnit řádný průběh hry, může rozhodčí dle vlastního uvážení nařídit jednomu z týmů, aby vyměnil dresy v souladu s pravidly soutěže, v rámci které se dané utkání hraje.

Špunty

(f) Špunty na botách nebudou mít ostré hrany a nebudou představovat riziko poranění ostatních hráčů.

POZNÁMKY

Náhradníci

2. Během rozehrávky lze střídat pouze zraněného hráče, nikdo jiný nesmí být nahrazen, s výjimkou případu, kdy je hra pozastavena v důsledku zranění. Pokud střídání probíhá ve chvíli, kdy má dojít ke kopu na branku, nesmí být náhradníkovi povoleno provedení tohoto kopu.

Pozdní příchod

Pravidla související s výměnou hráčů se uplatní také na každého hráče, který se po pozdním příchodu na utkání chce zapojit do hry po jejím zahájení.

Kontrola vybavení

4. (d) Hlavní rozhodčí by měli před zahájením hry kontrolovat vybavení hráčů nebo pověřit touto kontrolou pomezní rozhodčí. Tato kontrola nezbavuje hráče odpovědnosti. Hráč je stále povinen zajistit, že do utkání nenastupuje s žádnou částí vybavení, která by byla nebezpečná, např. prsteny, tvrdé ramenní vycpávky, vyčuhující kovová zpevnění otvorů na obuvi, hřeby na kopačkách nebo nebezpečné špunty.

Barvy

4. (e) Hlavní rozhodčí by měli zkontrolovat barvy, ve kterých týmy nastoupí do utkání předtím, než hráči nastoupí na hrací pole. Pokud by bylo zapotřebí provést výměnu dresů, nezdrží se tak zahájení hry.

   Kluby, které nenastoupí ve svých registrovaných barvách by měl hlavní rozhodčí nahlásit příslušným orgánům. Výjimkou jsou případy, kdy je důvod pro nástup v neregistrovaných barvách zcela evidentní nebo je dopředu ohlášen.

ODDÍL 5 – HERNÍ REŽIM

Cíl

1. Cílem hry je skórovat položením míče v soupeřově brankovišti (viz oddíl 6) a kopnutím míče přes vodorovnou tyč soupeřovy branky (viz oddíl 6).

Zahájení hry

2. Kapitáni obou týmů si v přítomnosti hlavního rozhodčího hodí mincí. Kapitán týmu, který vyhraje hod mincí, si vybere buď výkop, nebo stranu, kterou bude jeho tým bránit. Kapitánovi, který v hodu prohraje, připadá zbývající alternativa.

Herní režim

3. Jakmile je hra zahájena, každý hráč, který je ve hře nebo není mimo hru, může běžet s míčem, kopat do míče a házet nebo odrážet míče kterýmkoli směrem, kromě směru k soupeřově koncové čáře (viz oddíl 10 obsahující vysvětlení předhozu a přihrávky dopředu).

Skládky

4. Hráč, který během hry drží míč, může být složen hráčem nebo hráči soupeře, aby mu tím zabránili v běhu s míčem, kopnutí nebo přihrávce (ohledně skládky viz oddíl 11).

Obstrukce

5. Hráč, který nedrží míč, nesmí být složen ani mu nesmí být jinak bráněno ve hře (viz oddíl 15).

POZNÁMKY

Vražení ramenem

4. Pokud dva hráči běží vedle sebe, v blízkosti míče a směrem k míči, je povoleno, aby se jeden s druhým dostal do kontaktu ramenem.

ODDÍL 6 – SKÓROVÁNÍ – POLOŽENÍ A GÓL

Hodnota

1. Položení je oceněno čtyřmi (4) body.

Položení a gól

Proměněný kop na branku po položení (konverze) nebo trestný kop mají hodnotu dvou (2) bodů. Drop gól při hře je oceněn jedním bodem.

Určení vítězů

2. (a) Hru vyhrává ten tým, který za celou dobu hry skóruje nejvyšší počet bodů. Pokud mají oba týmy stejný počet bodů nebo ani jeden z týmů neskóruje, jedná se o remízu.

Položení – Jak skórovat

3. Body za položení jsou připsány, pokud:

   (a) Hráč nejprve položí míč na zem v brankovišti soupeře, za předpokladu, že se nenachází v zámezí nebo v zámezí v brankovišti nebo na koncové čáře či za ní.

(b) Protihráči současně položí míč na zem v brankovišti, za předpokladu, že se útočící hráč nenachází v zámezí nebo v zámezí v brankovišti nebo na koncové čáře či za ní.

Položení se skluzem

(c) Složený hráč se díky setrvačnosti dostane do soupeřova brankoviště, kde položí míč na zem, a to i v případě, že se míč nejprve dotkl země v hracím poli, ovšem za předpokladu, že ve chvíli, kdy míč překročil brankovou čáru, se hráč nenacházel v zámezí nebo zámezí v brankovišti nebo na koncové čáře či za ní.

POZNÁMKY

Remíza

2. V některých soutěžích, kde je zápas po 80 minutách hry nerozhodný, lze za účelem určení vítěze čas hry nadstavit.

Zvednutí v brankovišti

3. (a) Zvednutí míče v brankovišti nepředstavuje položení na zem a hráč může míč zvednout v soupeřově brankovišti s cílem položit jej na zem ve výhodnější pozici.

Míč na brankové čáře

Jelikož brankové čáry jsou součástí brankoviště, lze získat body položením tak, že útočící hráč položí míč na zem na brankové čáře, avšak ne u paty sloupků v hracím poli.

Nesprávné položení na zem

Pokud útočící hráč nepoloží míč na zem řádně, hra pokračuje, dokud nedojde k jejímu zastavení z jiného důvodu, např. kvůli předhozu nebo když se míč dostane mimo hru.

Uvolnění po položení na zem

Pokud hráč po správně provedeném položení míče na zem v brankovišti míč neudrží, nesmí to být důvodem k neuznání položení.

Hlavní rozhodčí se špatným výhledem

Hlavní rozhodčí by neměl neuznat položení pouze na základě toho, že neměl dobrou pozici a neviděl položení míče na zem.

Oddíl 6 – Skórování – Položení a gól (pokračování)

Trestné položení

(d) Hlavní rozhodčí se může rozhodnout udělit tzv. *trestné položení* v případě, že se on nebo videorozhodčí domnívá, že by došlo k získání bodů položením, pokud by se bránící tým nedopustil neférové hry. Trestné položení je uděleno mezi brankovými tyčemi bez ohledu na to, kde k přestupku došlo.

Kontakt s rozhodčím/ostatními

(e) Útočící hráč nesoucí míč se dostane do kontaktu s hlavním rozhodčím, pomezním rozhodčím nebo hru narušujícím divákem v soupeřově brankovišti a hra je tak neregulérně ovlivněna.

Pozice kopu po položení

4. Kop na bránu je přiznán:

(a) tam, kde hráč skóroval položením míče na zem dle bodů 3(a) a 3(b) výše;

(b) tam, kde míč poprvé přešel přes brankovou čáru při skórování dle bodu 3(c) výše;

(c) mezi brankovými tyčemi při trestném položení;

(d) tam, kde došlo ke kontaktu při skórování dle bodu 3(e) výše.

Hlavní rozhodčí – jeden sudí

5. Položení může uznat pouze hlavní rozhodčí nebo videorozhodčí, je-li k dispozici. Hlavní rozhodčí však může před vyhlášením rozhodnutí vzít v úvahu doporučení, která dostane od pomezních rozhodčích. Hlavní rozhodčí signalizuje položení tím, že ukáže směrem tam, kde k položení došlo, ovšem předtím musí pohledem konzultovat oba pomezní rozhodčí, aby se ujistil, že mu nehlásí jiný incident, který položení předcházel.

Gól – Jak skórovat

6. Ke skórování gólu kopnutím na branku dojde ve chvíli, kdy míč celým svým objemem kdykoli během letu bez odrazu od hrací plochy proletí nad vodorovnou tyčí soupeřovy branky směrem ke koncové čáře poté, co do míče kopl některý z hráčů (a v letu se míč nedotkl žádného hráče, ani se žádný hráč nedotkl míče) při kterékoli z těchto okolností:

(a) při kopu ze země nebo kopu s odrazem od země po skórování položením, přičemž takto kopnutá branka má hodnotu dvou bodů;

(b) při kopu ze země nebo kopu s odrazem od země v rámci penalty, přičemž takto kopnutá branka má hodnotu dvou bodů.

POZNÁMKY

Ve mlýně nelze skórovat položením

Položením míče na zem nelze skórovat v případě, že se míč nachází ve mlýně.

Proražení

Hráč může zvednout míč u základny mlýna a prorazit skrz vlastní rojníky, aby se pokusil skórovat položením míče na zem.

Fouknutí zpět

6. Pokud poté, co míč celým svým objemem prošel za vodorovnou tyč brány, dojde k odfouknutí míče zpět, je branka uznána.

Oddíl 6 – Skórování – Položení a gól (pokračování)

Drop gól

7. Drop gól lze skórovat kopnutím s odrazem od země (drop kick) během hry z libovolné pozice na hracím poli. Tento gól je oceněn jedním bodem. Drop gól bude uznán bez ohledu na to, zda se míč v letu dotkne protihráče nebo se míče v letu dotkne protihráč.

Odkud se kope

8. Kop na bránu po položení lze kopat z jakéhokoli bodu na pomyslné linii vedené rovnoběžně s pomezní čárou uvnitř hracího pole a skrz bod, kde došlo k úspěšnému položení. Kop na bránu při penaltě lze kopat ze značky nebo libovolného bodu na pomyslné linii vynesené od značky směrem k vlastní brankové čáře kopajícího týmu a rovnoběžně s pomezní čárou.

Pozice hráčů

9. Pokud se kope na branku po položení, protihráči stojí mimo hrací pole. Hráči kopajícího týmu se musejí nacházet za míčem. Pokud se kope na branku z trestného kopu, protihráči se odeberou na svou brankovou čáru nebo nejméně 10 metrů od značky (viz oddíl 13).

Nerušení kopajícího hráče

Je zakázáno snažit se jakkoli narušit pozornost hráče kopajícího na branku.

Brankové tyče

10. Pro účely posouzení kopu na branku se brankové tyče považují v prodloužení směrem nahoru za nekonečné.

POZNÁMKY

Z výkopu nelze skórovat atd.

Branku nelze vstřelit z výkopu, rozehrávky dropem, volného kopu či rozdílového trestného kopu.

Poraďte, kam umístit míč

8. Hlavní rozhodčí by měl zajistit, aby kop na bránu proběhl ze správné pozice, a to tím, že kopajícímu hráči předem poradí. Pokud kopající hráč radu hlavního rozhodčího ignoruje, nebude branka uznána a kop nelze opakovat.

Zdržování

Pokud hráč při kopu na bránu zdržuje, hlavní rozhodčí jej může upozornit nebo jej v nejzazším případě odeslat do kabin. Rozhodčí by neměl kop zrušit, ale měl by utkání prodloužit jako kompenzaci za čas ztracený zdržováním.

Spoluhráč přidrží míč, je-li třeba

9. (a) Pokud je udělen kop na bránu, je povoleno, aby spoluhráč kopajícího hráče přidržel míč na místě tím, že na něj položí ruku. To může být nutné například, když fouká silný vítr nebo je povrch hřiště extrémně tvrdý.

Kopátko

9. (b) Při zahájení hry, opětovném zahájení hry (restartu) po gólu a pokusu o kopnutí branky je povoleno použít kopátko.

Oddíl 6 – Skórování – Položení a gól (pokračování)

Posuzování kopů na bránu

11. Pokud pomezní rozhodčí usoudí, že došlo ke vstřelení branky, zvedne praporek nad hlavu. Pokud byl kop neúspěšný, zamává praporkem před sebou pod úrovní pasu. Pokud se pomezní rozhodčí v posouzení shodli, jejich rozhodnutí bude přijato. V případě neshody mezi pomezními rozhodčími rozhodne hlavní rozhodčí.

POZNÁMKY

Přijetí rozhodnutí pomezního rozhodčího

11. Pokud míč proletí v blízkosti jedné svislé tyče, pomezní rozhodčí přiřazený k této svislé tyči je v lepší pozici, aby rozhodl, zda míč proletěl mezi brankovými tyčemi (do branky) nebo mimo ně, a v případě rozporu by se měl hlavní rozhodčí přiklonit spíše k přijetí rozhodnutí tohoto bližšího pomezního rozhodčího.

Pomezní rozhodčí nemusí během letu míče nutně zůstat stát na jednom místě. Naopak by se měl dostatečně pohnout tak, aby měl po celou dobu dobrý výhled na míč.

Předstírání kopu na bránu

Je proti pravidlům, aby hráč předstíral kop na bránu z trestného kopu a pak záměrně kopl míč jinam. Trestem za takovou hru proti pravidlům je penalta. Jakmile kopající hráč informuje hlavního rozhodčího o svém záměru kopat na bránu z přiznané penalty, nesmí kopající hráč učinit jinak.

ODDÍL 7 – MĚŘENÍ ČASU

Délka hry

1. Hra normálně trvá osmdesát (80) minut.

Přestávka

V polovině utkání bude vyhlášena desetiminutová (10) přestávka, kterou však lze prodloužit nebo zkrátit.

Změna stran

Jeden tým bude v první polovině bránit jedno brankoviště, v druhé polovině si pak týmy vymění strany.

Konec hry

Pokud v kterékoli polovině vyprší čas ve chvíli, kdy je míč mimo hru nebo právě došlo ke skládce hráče nesoucího míč a ještě nedošlo k rozehrávce, hlavní rozhodčí okamžitě písknutím hru ukončí. Pokud je v okamžiku vypršení času míč ve hře, hlavní rozhodčí ukončí hru ve chvíli, kdy se míč dostane mimo hru nebo dojde ke skládce hráče nesoucího míč. Poločas je třeba prodloužit, pokud se má kopat trestný kop nebo kop na bránu. V takovém případě bude poločas ukončen ve chvíli, kdy se míč dostane mimo hru nebo dojde ke skládce, pokud však není udělen další trestný kop. V tom případě dojde k dalšímu prodloužení, aby mohlo dojít k jeho kopnutí.

POZNÁMKY

Zkrácení trvání hry

1. Dobu trvání hry lze po vzájemné dohodě zkrátit, pokud to dovolují pravidla soutěže, v rámci níž se zápas hraje.

Upozornění na změnu přestávky

Kluby, které si přejí pozměnit délku přestávky, musejí požádat příslušný orgán, který pak předá odpovídající pokyny hlavnímu rozhodčímu.

V nepříznivých povětrnostních podmínkách může být vhodné přestávku v polovině zápasu zkrátit nebo od ní zcela upustit.

Využití časoměřiče

3. Za účelem signalizace konce poločasu a konce hrací doby lze využít časoměřiče. V takovém případě hlavní rozhodčí po přijetí signálu od časoměřiče ukončí poločas výše uvedeným způsobem.

Časoměřič může hlavnímu rozhodčímu také asistovat při rozhodování o konci dočasného vyloučení hráčů.

Povolení druhého kopu

Pokud dojde ke kopnutí míče do zámezí z trestného kopu, straně, která se nedopustila přestupku, by měla být přiznána plná výhoda trestného kopu, a to prodloužením času tak, aby bylo možné znovu zahájit hru volným kopem povoleným pravidly ohledně trestného kopu (viz oddíl 13).

Mlýn Pokud došlo k sestavení mlýna a vhození míče předtím, než vypršel čas, hra bude pokračovat až do okamžiku, kdy dojde ke složení hráče nesoucího míč, nebo kdy se míč ocitne mimo hru.

Zastavení času při napomenutí

Pokud lze pozastavit časomíru, měla by se časomíra zastavit vždy, když rozhodčí napomíná hráče.

Oddíl 7 – Měření času (pokračování)

Prodloužení K prodloužení každého z poločasů dojde přidáním času navíc, kterým bude kompenzován z jakéhokoli důvodu promrhaný či ztracený čas. Jediným posuzovatelem případného prodloužení bude hlavní rozhodčí. Výjimkou jsou však případy, kdy je měření času delegováno na časoměřiče.

Opětovné zahájení hry po zranění

5. (a) Pokud by pokračování ve hře ohrozilo zraněného hráče, hlavní rozhodčí může hru zastavit. Pokud ve chvíli, kdy dojde k zastavení hry, některý z hráčů drží míč, hru znovu zahájí rozehrávkou právě tento hráč. V opačném případě dojde k opětovnému zahájení hry mlýnem v místě, kde se míč nacházel ve chvíli, kdy došlo k zastavení hry, přičemž tým, který v danou chvíli držel míč nebo držel míč naposledy, má výhodu krajníka a založení do mlýna.

   (b) Pokud byl hráč držící míč zraněn při skládce a není schopen rozehrát a hra byla pozastavena, zahájí hru znovu spoluhráč rozehrávkou z místa, kde došlo ke složení zraněného hráče.

   (c) Pokud byl hráč držící míč zraněn při skládce a není schopen rozehrát, hlavní rozhodčí může, za předpokladu, že si je jistý, že pokračování hry neohrozí zraněného hráče, bez zastavení hry nařídit rozehrávku spoluhráči zraněného hráče z místa ve vzdálenosti pěti (5) metrů stranou směrem do hřiště od místa, kde došlo ke zranění hráče. V případě, že by požadavek na uvolnění míče ohrozil zraněného hráče, může hlavní rozhodčí dle vlastního uvážení nařídit, aby míč rozehrál spoluhráč zraněného hráče.

POZNÁMKY

Signalizace prodloužení

4. Pokud je využit časoměřič, signalizuje hlavní rozhodčí povolení prodloužení tak, že zvedne obě ruce, načež časoměřič zastaví své hodinky a znovu je spustí ve chvíli, kdy hlavní rozhodčí mávne jednou rukou nad hlavou na znamení, že hra bude znovu zahájena.

Snížení počtu přerušení

5. Hlavní rozhodčí by se měl snažit minimalizovat počet přerušení na minimum. Zraněné hráče je třeba co nejrychleji přesunout ze hřiště k ošetření, přičemž je třeba přihlédnout k závažnosti a povaze zranění. Ošetření zraněných hráčů ne více než jedním asistentem lze povolit, zatímco hra pokračuje, pokud je hlavní rozhodčí přesvědčen, že takové ošetření neovlivní hru.

   Asistent nepoloží na zem nic, co by mohlo hru narušit, ani nepřinese žádné tvrdé, nepružné předměty, které by mohly způsobit zranění v případě rychlé změny ve hře vedoucí k nepředvídané kolizi.

ODDÍL 8 – VÝKOP A ROZEHRÁVKA DROPEM

Výkop

1. Výkop je kop ze země prováděný z místa, které se nachází ve středu středové čáry. Tým, který prohraje hod mincí při výběru stran, zahajuje výkopem první polovinu utkání. Jeho soupeř pak zahajuje výkopem druhou polovinu.

Pokud jeden z týmů skóroval, opětovné zahájení hry výkopem připadá druhému týmu. Pokud z výkopu spadne míč do zámezí jinak než bez odrazu od země, kopající tým restartuje hru rozehrávkou. Je třeba brát v potaz, že toto pravidlo platí pro opětovné zahájení hry (restart) z brankové čáry, 20m čáry a opětovné zahájení volitelným kopem. Výsledná rozehrávka proběhne z 20metrové čáry naproti místu vstupu míče do zámezí. Kapitán kopajícího týmu smí přesunout pozici rozehrávky na značku 10 m od zámezí nebo středu pole.

Opětovné zahájení hry z 20m čáry

2. Hra se znovu zahajuje volitelným kopem ze středu 20m čáry, pokud:

   (a) se míče před opuštěním hřiště přes koncovou čáru nebo do zámezí v brankovišti naposledy dotkl útočící hráč, kromě případů, kdy k tomu dojde v důsledku penalty (viz pravidlo 3), výkopu ze středu středové čáry, nebo rozehrávky dropem z brankové čáry (viz 4(g) a 6(b) níže);

   (b) útočící hráč se proviní v brankovišti. V případě, záměrného narušení útočícím hráčem je udělen trestný kop ze vzdálenosti 10 m směrem do hracího pole, a to v linii z místa, kde k narušení došlo (viz oddíl 13);

   (c) bránící hráč během obecné hry ve vlastním brankovišti chytí míč kopnutý soupeřem bez odrazu.

   Míč lze odkopnout jakýmkoli způsobem a jakýmkoli směrem a ten je okamžitě ve hře. Hráči soupeře se odeberou deset metrů za 20m čáru a nebudou postupovat kupředu, dokud nedojde k odkopnutí míče. Bránící hráči nebudou postupovat před míč, dokud nedojde k jeho odkopnutí. Jakýkoli záměrný přestupek kteréhokoli týmu bude mít za následek trestný kop (viz pravidlo 8, strana 20).

   První skládka po volitelném kopu z 20 m čáry je nultou skládkou.

POZNÁMKY

V.I.P. zahajovací výkopy

2. Pokud je k provedení „výkopu“ přizvána osoba jiná než hráč, po takovém výkopu bude míč přinesen zpět do středu středové čáry a hra bude poté zahájena běžným způsobem popsaným výše.

Oddíl 8 – Výkop a rozehrávka dropem (pokračování)

- s rozehrávkou dropem po neúspěšném trestném kopu

3. Pokud se míč dostane mimo hru v soupeřově brankovišti v důsledku trestného kopu (ne nutně kop na bránu), hra bude opětovně zahájena rozehrávkou dropem, kterou provede bránící hráč ze středu 20m čáry.

Rozehrávka dropem z brankové čáry

2. Hra bude opětovně zahájena rozehrávkou dropem, kterou provede bránící hráč ze středu vlastní brankové čáry, pokud:

   (a) se míče předtím, než projde přes koncovou čáru nebo do zámezí v brankovišti, naposledy dotkne bránící hráč;

   (b) bránící hráč omylem naruší oblast brankoviště;

   (c) bránící hráč položí míč za vlastní brankovou čáru do oblasti brankoviště;

   (d) dojde ke skládce bránícího hráče držícího míč v oblasti brankoviště;

   (e) bránící hráč kopne z vlastního brankoviště míč do zámezí bez odrazu;

   (f) bránící hráč kopne nebo přihraje míč ve vlastním brankovišti a míč se náhodou odrazí od soupeře a spadne do zámezí v brankovišti nebo přejde přes koncovou čáru;

   (g) se míč nebo bránící hráč nesoucí míč dotkne hlavního rozhodčího, pomezního rozhodčího nebo na hřiště proniknuvšího diváka v oblasti brankoviště a tím dojde k neregulérnímu ovlivnění hry;

   (h) míč přejde přes koncovou čáru nebo do zámezí v brankovišti jinak než bez odrazu z výkopu ze středu středové čáry nebo rozehrávkou dropem z brankové čáry;

   (i) se kopnutý míč dostane mimo hru v důsledku toho, že je zachycen bránícím hráčem rozkročeným na obě strany koncové čáry nebo pomezní čáry v brankovišti.

Míč chycený v brankovišti

5. Ohledně míče chyceného v brankovišti bez odrazu předtím, než je považován za míč mimo hru v brankovišti pojednává pravidlo 2 tohoto oddílu.

POZNÁMKY

Záměrné porušení pravidel v brankovišti

4. (b) Pokud je bránící hráč ve vlastním brankovišti penalizován za záměrné porušení pravidel, bude udělen trestný kop zevnitř hracího pole, 10 m od brankové čáry a naproti místu, kde k porušení pravidel došlo (viz oddíl 13, odstavec 1).

Oddíl 8 – Výkop a rozehrávka dropem (pokračování)

Přestupky zahrnující trestné kopy

– kopající

6. Hráč, který kope zahajovací výkop nebo rozehrávku výkopem bude penalizován, pokud:
   (a) postoupí před odkopnutím míče před příslušnou čáru;
   (b) odkopne míč přes pomezní čáru, zámezí v brankovišti nebo přes koncovou čáru bez odrazu;
   (c) odkopne míč tak, že míč neurazí dráhu alespoň deseti (10) metrů směrem dopředu do hracího pole;
   (d) odkopne míč jiným než předepsaným způsobem.

– ostatní hráči

7. Kterýkoli jiný hráč bude penalizován, pokud:
   (a) se úmyslně dotkne míče odkopnutého z výkopu nebo rozehrávky dropem předtím, než míč urazí dráhu alespoň deseti (10) metrů směrem dopředu do hracího pole;
   (b) přeběhne před jedním z vlastních spoluhráčů, který zrovna zahajuje výkopem nebo rozehrává výkopem;
   (c) se přiblíží blíže než deset (10) metrů k čáře/linii, odkud soupeř kope zahajovací výkop nebo rozehrávku výkopem.

Trestné kopy – odkud se kope

8. Trestný kop v důsledku přestupku při výkopu se bude kopat z prostředka středové čáry. Jakýkoli penaltový kop, který je důsledkem restartu hry z volitelného kopu, se bude kopat z místa, kde došlo k porušení pravidel.

   Trestný kop v důsledku jakéhokoli přestupku

během rozehrávky dropem z prostoru mezi brankovými tyčemi se bude kopat ze středu čáry tažené paralelně k brankové čáře ve vzdálenosti deseti (10) metrů od ní.

POZNÁMKY

Hráči, kteří neustoupí o 10 m

6. (a) Pokud dojde k rychlému kopnutí zahajovacího výkopu nebo kopu k restartování hry a hráči soupeře neměli adekvátní možnost ustoupit o 10 m jak nařizují pravidla, mohou být tito hráči penalizování v případě, že záměrně zasáhnou do hry dřív, než míč urazí vzdálenost deseti (10) metrů dopředu. Pokud k takovému zásahu do hry dojde náhodně/omylem, vytvoří se mlýn. Pokud však hráč, který se provinil, měl adekvátní možnost ustoupit o 10 m, musí být jeho přestupek považován za záměrný.

Míč zasáhne brankovou tyč

(b) Zasažení brankové tyče nebo vodorovné tyče nepředstavuje porušení pravidel.

ODDÍL 9 – ZÁMEZÍ A ZÁMEZÍ V BRANKOVIŠTI

Míč v zámezí

1. Míč je v zámezí, pokud se on sám nebo hráč v kontaktu s ním dotkne pomezní čáry nebo země za ní nebo jakéhokoli objektu na pomezní čáře nebo za pomezní čárou, s výjimkou případů, kdy hráč složený v hřišti šlápne do zámezí, když vstává. V takovém případě rozehraje uvnitř hracího pole.

Skákající hráč srazí míč zpět

Míč je v zámezí, pokud hráč skočí ze zámezí a dotkne se míče v letu. Míč není v zámezí, pokud během letu překročí pomezní čáru, ale je sražen zpět hráčem, který je ve skoku (nedotýká se země) poté, co se odrazil zevnitř hracího pole.

Zámezí v brankovišti

2. (a) Míč je v zámezí v brankovišti, pokud se on sám nebo hráč v kontaktu s ním dotkne pomezní čáry v brankovišti nebo jakéhokoli objektu na pomezní čáře v brankovišti nebo za ní. Hráč, který drží míč, není v zámezí v brankovišti, pokud se dotýká rohového sloupku.

Mimo hru v brankovišti

2. (b) Míč je mimo hru v brankovišti, pokud se on sám nebo hráč v kontaktu s ním dotkne koncové čáry nebo jakéhokoli objektu na koncové čáře nebo za ní.

Místa vstupu

3. Pokud se míč dostal do zámezí nebo zámezí v brankovišti, za místo vstupu bude považován bod, v němž míč poprvé překročil pomezní čáru nebo pomezní čáru v brankovišti

---

POZNÁMKY

Hráč není „objekt“

1 a 2. Hráč není považován za „objekt“. Například, míč není v zámezí, pokud hráč, který jej drží, se nachází uvnitř hracího pole a je v kontaktu s jiným hráčem, který se nachází v zámezí.

Míč mimo hru 1.

Pokud se míč, který leží na místě v oblasti brankoviště, dostane do kontaktu s hráčem v zámezí v brankovišti nebo za koncovou čárou, uvažuje se, že tento hráč zapříčinil míč mimo hru.

Rozkročení přes koncovou čáru

2. Míč kopnutý během obecné hry se dostává mimo hru, pokud jej zachytí bránící hráč rozkročený na obě strany koncové čáry nebo pomezní čáry v brankovišti, kromě případu, kdy jej chytne bez odrazu.

Když je míč mimo hru

Aby míč mimo hru zapříčinil kopající tým, musí tým, který nekope, nechat míč odrazit od země na nebo vně koncové čáry anebo pomezní čáry

v brankovišti. Jinak bude hra restartována rozehrávkou dropem z brankové čáry.

Rohový sloupek zámezí v brankovišti

2. Pokud se míč, který zrovna nedrží žádný hráč, dotkne rohového sloupku umístěného na průsečíku pomezní čáry a brankové čáry, uvažujeme, že se tento sloupek nachází v zámezí v brankovišti. Pokud se hráč nesoucí míč dostane do kontaktu s rohovým sloupkem během obecné hry, není tento hráč ani míč v zámezí v brankovišti. Výměna/oprava rohového sloupku, který se během hry uvolní nebo vypadne, je odpovědností pomezního rozhodčího.

Oddíl 9 – Zámezí a zámezí v brankovišti (pokračování)

Míč zpět

4. Pokud je míč odkopnut hráčem nebo se odrazí od hráče směrem dopředu (kromě odkopnutí/odražení z brankoviště – viz oddíl 8, pravidlo 4(e)) a dostane se bez odrazu od země do zámezí, odevzdání proběhne na místě, kde došlo ke kontaktu s míčem, avšak ne blíže než dvacet (20) metrů k pomezní čáře nebo deset (10) metrů k brankové čáře – viz oddíl 12).

Zámezí z trestného kopu

5. Pokud je míč odkopnut do zámezí z trestného kopu, k opětovnému zahájení (restartu) hry dojde volným kopem z místa deset metrů uvnitř hřiště naproti od místa vstupu míče do zámezí (viz oddíl 13).

Kop 40 – 20

6. (a) Pokud během obecné hry odkopne hráč míč z libovolného místa v oblasti ohraničené vlastní koncovou čárou, 40metrovou čárou a pomezními čárami a míč spadne do zámezí (jinak než bez odrazu) v místě na pomezní čáře mezi soupeřovou 20m čárou a brankovou čárou, tým kopajícího hráče znovu zahájí hru pomocí rozehrávky tapem. Restart proběhne 20 metrů směrem do hřiště od pomezní čáry a v linii s místem, kde míč poprvé překročil pomezní čáru. Nikdy však ne blíže než deset (10) metrů od brankové čáry.

Kop 20 – 40

6. (b) Pokud během obecné hry odkopne hráč míč z oblasti ohraničené vlastní koncovou čárou, 20metrovou čárou a pomezními čárami a míč spadne do zámezí (jinak než bez odrazu) v místě na pomezní čáře mezi soupeřovou 40m čárou a brankovou čárou, kopající tým zahájí hru pomocí rozehrávky tapem.

Mlýn na dvacítce

7. Kromě případů uvedených v odstavcích 4, 5 a 6 výše, bude hra po překročení míče do zámezí restartována rozehrávkou na 20metrové čáře naproti místu vstupu

míče do zámezí, avšak ne blíže než deset (10) metrů od brankové čáry. Kapitán kopajícího týmu má možnost posunout místo rozehrávky na značku 10 metrů od zámezí nebo na střed hřiště.

Náhodný dotek

8. Při všech aspektech obecné hry nebude hráč, který záměrně nezahraje míč (např. odražený nebo odskočený), znevýhodněn následným restartem hry, pokud se takový míč dostane mimo hru nebo do zámezí.

POZNÁMKY

5. Informace ohledně kopnutí do zámezí z brankoviště bez odrazu najdete v oddílu 8, č. 4(e).

Restart kopem 40–20 a 20–40

6. Rozehrávka tapem je možná pouze v případě, že hlavní rozhodčí hvizdem nařídí restart hry. Před hvizdem na píšťalku hlavní rozhodčí dá bránícímu týmu „dostatečný čas“ na to, aby zaujal pozice. Ke hvizdu dojde pouze tehdy, když jsou všichni rozhodčí na svých místech a připraveni řídit hru.

ODDÍL 10 – PŘEDHOZ A PŘIHRÁVKA DOPŘEDU

Úmyslný

1. Pokud hráč záměrně předhodí nebo přihraje dopředu, bude penalizován.

Neúmyslný

2. Pokud hráč po nechtěném předhozu znovu získá nebo odkopne míč předtím, než se míč dotkne země, brankové tyče, vodorovné tyče nebo soupeře, nechá rozhodčí hru pokračovat. V opačném případě bude hra zastavena a utvoří se mlýn. Výjimkou je, pokud k této situaci dojde po páté rozehrávce.

Blokování kopu

3. Blokování kopu je přípustné a nejedná se o předhoz.

Hlavičkování

4. Je zakázáno hlavičkovat míč směrem dopředu.

POZNÁMKY

Směr přihrávky

1. Směr přihrávky je třeba vztahovat k hráči, který přihrává, a ne ke skutečné trase míče vzhledem k zemi. Hráč běžící směrem k soupeřově brankové čáře může míč hodit směrem ke spoluhráči, který je za ním, ale v důsledku vlastní hybnosti hráče míč vzhledem k zemi letí směrem dopředu. Nejedná se však o přihrávku dopředu, jelikož házející hráč ve vztahu k sobě samému nepřihrál míč směrem před sebe. Toto je viditelné zvláště v případech, kdy běžící hráč přihrává vysokým obloukem.

Mlýn za přihrávku dopředu

Přihrávka dopředu je téměř vždy způsobena chybným úsudkem a málokdy se jedná o záměrný přestupek proti pravidlům. Po neúmyslném porušení se hra se restartuje pomocí mlýna.

Trestný kop za některé přihrávky dopředu

Pokud hlavní rozhodčí usoudí, že hráč, který přihrál dopředu, tak učinil záměrně a byl si vědom toho, že hráč chytající přihrávku byl před ním, pak může hlavní rozhodčí oprávněně rozhodnout, že došlo k záměrnému hození míče směrem dopředu.

Odfouknutí nebo odskočení míče dopředu

Pokud dojde ke správnému provedení přihrávky, ale míč odskočí nebo jej vítr odfoukne směrem dopředu, nejedná se o porušení pravidel a hra by měla pokračovat bez přerušení.

Předhoz přes brankovou čáru

Poté, co hráč zevnitř hracího pole předhodí míč do oblasti soupeřova brankoviště a on sám nebo jeho spoluhráč míč položí, hra bude restartována pomocí mlýny v místě, kde k předhozu došlo. Výjimkou je tato

situace po rozehrávce, a to dle oddílu 12, pravidla 10.

ODDÍL 11 – SKLÁDKA A ROZEHRÁVKA

Složení hráče držícího míč

1. Hráče držícího míč může hráč (nebo hráči) soupeře složit. Je však zakázáno skládat nebo blokovat hráče, který nedrží míč.

Kdy se jedná o skládku: 2. Hráč držící míč je považován za složeného:

Na zemi (a) když jej drží jeden či více hráčů soupeře a míč, dlaň nebo paže držící míč se dostane do kontaktu se zemí;

Vzpřímený (b) když jej drží jeden či více hráčů soupeře tak, že hráč držící míč nemůže dál pokračovat ve hře a nemůže ani přihrát;

Podlehnuvší (c) když složený hráč, kterého drží hráč(i) soupeře, dá jasně najevo, že podlehl skládce a přeje si být uvolněn, aby bylo možné rozehrát;

Ruka na hráči ležícím na zemi

(d) když hráč již leží na zemi a soupeř na něj položí dlaň.

Zvednutá noha (e) Pokud složený hráč, držený jedním nebo více soupeři má jednu nebo obě nohy zvednuté ze země.

POZNÁMKY

Nečisté zákroky 1.(a) Hráč provádějící skládku nesmí použít žádné zvláštní „chvaty“, „sražení“ či „hody“, které by mohly vést ke zranění, ani nesmí používat ke skládce kolena. Je povoleno, aby hráč provádějící skládku dostal hráče držícího míč na zem tak, že jej stáhne přes nataženou nohu. Předtím, než dojde k jakémukoli kontaktu s nohou jej však musí držet oběma rukama

Skládka ve vzduchu

1.(b) Je zakázáno provádět skládku soupeřových hráčů, kteří se snaží chytit vykopnutý míč, když je chytající hráč ve vzduchu (ve výskoku). Chytající hráč se musí nejprve dostat zpět na zem, teprve poté na něm lze provést skládku (viz oddíl 15).

Skládka pod úrovní kolen

1.(c) Když je hráč držící míč zadržován ve vzpřímené poloze dvěma obránci, musí se kterýkoli další obránce dostat do prvního kontaktu s hráčem držícím míč nad úrovní kolen / kolenním kloubem, a to bez ohledu na místo dopadu. Hráč může být i přesto penalizován za jakýkoli „násilný, nebezpečný nebo zbytečný kontakt“ s nohama hráče

držícího míč, který by představoval nepřijatelné riziko zranění hráče držícího míč.

Posouvání skládaného hráče

2.(a) Pokud hráč soupeř neprovede účinnou skládku co nejrychleji je to možné, ale namísto toho se snaží hráče nesoucího míč tahat, strkat nebo nést, je povoleno, aby spoluhráči skládaného hráče poskytli k dobru svou váhu a zabránili ztrátě pole. V okamžiku, kdy k tomuto dojde, vykřikne hlavní rozhodčí pokyn „*held*“.

Oddíl 11 – Skládka a rozehrávka (pokračování)

Zákaz posouvání složeného hráče

3. Jakmile je hráč držící míč složen, je zakázáno, aby se kterýkoli hráč snažil složeného hráče posunout z místa, kde ke skládce došlo.

Dobrovolná skládka 4. Hráč držící míč se nenechá dobrovolně ani zbytečně složit dobrovolným spadnutím na zem, když jej nedrží protihráč. Pokud se hráč položí na volný míč a má dostatek času se zvednout a pokračovat ve hře, nezůstane čekat na zemi na skládku.

Skládka se skluzem 5. Pokud se skládaný hráč v důsledku hybnosti svého těla sklouzne po zemi, považuje se skládka za uskutečněnou v místě, kde jeho skluz skončí (viz oddíl 6, bod 3(c)).

POZNÁMKY

Posouvání skládaného hráče

2.(b) Pokud je skládaný hráč zadržen ve vzpřímené poloze, nesmí být míč hrán do té doby, než hlavní rozhodčí naznačí, že došlo k provedení účinné skládky

Přerušená skládka

Skládka není účinná, pokud při stahování hráče nesoucího míč na zem dojde k přerušení držení tohoto hráče předtím, než je na zem účinně stažen. Než hlavní rozhodčí nechá hru pokračovat, měl by být sám bez jakýchkoli pochyb přesvědčen o tom, že opravdu došlo k přerušení skládky. V opačném případě by mohl být hráč provádějící skládku neférově penalizován za to, že v souladu s duchem hry uvolní skládaného hráče ihned poté, co jej složí na zem.

Podlehnutí skládce 2.(c) Zadržený hráč, který si přeje rozehrát, může dát zřetelně najevo, že skládce podlehl tím, že položí míč

na zem. Je to pro hráče výhodnější, jelikož tak zabrání možnosti, že by se jiný soupeř pokusil skládku dokončit.

Jestliže dojde ke stržení útočícího hráče držícího míč v blízkosti brankové čáry, ale míč se nedotkne země, je povoleno umístit míč přes brankovou čáru a skórovat tak položením („try"). V tomto případě nebyla skládka dokončena.

Druhý pohyb po skládce

Jestliže dojde ke složení hráče v dosahu brankové čáry a složený hráč se pokusí udělat další pohyb a umístit míč za brankovou čáru a skórovat tak položením („try"), bude složený hráč penalizován.

Jestliže dojde ke stržení útočícího hráče držícího míč v blízkosti brankové čáry, ale míč se nedotkne země, je povoleno umístit míč přes brankovou čáru a skórovat tak položením („try"). V tomto případě nebyla skládka dokončena.

Oddíl 11 – Skládka a rozehrávka (pokračování)

Ústní pokyny při řešení pochybností

6. Pokud v souvislosti se skládkou vyvstanou jakékoli pochybnosti, hlavní rozhodčí vydá ústní pokyny „play on" (tzn. hrajte dál) nebo „held", podle toho, co je pro danou situaci vhodné. Pokud rozhodčí vydá pokyn „held" a hráč současně pokračuje v běhu nebo se zbaví míče, jako kdyby pokyn „held" neslyšel, zastaví rozhodčí hru a daného hráče pošle znovu na rozehrávku.

Šestá skládka

7. (a) Tým držící míč může rozehrát pětkrát po sobě. K odevzdání dojde PO páté rozehrávce v následujících případech.

i. Tým utrpí šestou skládku.

ii. Tým držící míč se dopustí neúmyslného porušení pravidel, za které by normálně byl sestaven mlýn nebo míč spadne do zámezí.

iii. Dojde k zadržení hráče v soupeřově brankovišti.

iv. Dojde ke kopnutí míče do zámezí bez odrazu od hrací plochy. K odevzdání dojde buď v místě šesté skládky, nebo dvacet (20) metrů od místa, kde míč přešel do zámezí.

Rozehrávka se v tomto případě nebude započítávat pro účely povoleného počtu skládek a řídí se pravidlem 10 tohoto oddílu

Neúmyslné porušení

„nultá skládka"

7.(b) Jestliže dojde k neúmyslnému porušení (předhoz, přihrávka dopředu) a míč změní stranu, následující skládka bude považována za nultou skládku bez ohledu na to, že tým, který získal míč, mohl získat územní výhodu

POZNÁMKY

Bránící hráč zalehne míč

6. Pokud hráč bránící složeného hráče při rozehrávce skočí na míč za složeným hráčem s cílem položit se na něj při jeho odehrávání patou, proviní se dobrovolnou skládkou a měl by být penalizován.
Pokud již čin nelze vrátit zpět, je povoleno, aby hráč skočil za složeného hráče a položil se na míč po jeho odkopnutí patičkou za předpokladu, že nestane-li se cílem skládky, okamžitě se postaví na nohy a pokračuje ve hře.

Oddíl 11 – Skládka a rozehrávka (pokračování)

Ztráta míče
- **záměrná**
- **náhodná**

8. Složený hráč se záměrně nezbaví míče jinak než tak, že jej uvede do hry předepsaným způsobem. Pokud hráč poté, co je složen, přijde o držení míče náhodně, utvoří se mlýn. Výjimkou je, pokud k této situaci dojde po páté rozehrávce.

POZNÁMKY

Místo porušení

7. Pro účely tohoto pravidla se místem porušení v případě kopu do zámezí bez odrazu rozumí místo, ze kterého byl míč odkopnut.

Signalizace poslední skládky

Hlavní rozhodčí signalizuje pátou skládku zvednutím jedné paže svisle s roztaženými prsty a palcem. Šestou skládku pak signalizuje písknutím, ne však proto, aby zastavil hru, ale aby hráčům signalizoval, že je třeba míč uvolnit soupeři, který bude rozehrávat.

Soupeř se „dotkne“ míče „Dotknutím se“ míče se rozumí jeho záměrné odehrání některou částí těla ve chvíli, kdy míč nedrží žádný protihráč. Odražení nebo odskočení se nepočítá za „dotek“.

Blokování
Zrušení počítání Blokování kopu se nepočítá za „dotek“. „Dotknutí se“ míče ruší načtený počet rozehrávek a příští skládka se počítá jako první z šesti.

Ztráta míče

8. Pokud složený hráč ztratí míč ve chvíli střetnutí s protihráčem nebo dopadu na zem, hra bude pokračovat do té doby, než se z nějakého jiného důvodu nezastaví, např. dojde k předhozu míče. Hráč držící míč, který je stržen na kolena nebo na zem na záda, může míč dále přihrát – za předpokladu, že nedal zřetelně najevo, že skládce podlehl. Hráč by neměl být neoprávněně penalizován, jelikož to by mohlo vést k situaci, kdy budou všichni hráči neochotní přihrávat míč ve chvíli, kdy se skládka blíží dokončení, z obavy, že budou penalizování taktéž.

   Ve výsledku by byla negativně a zcela zbytečně ovlivněna kontinuita celé hry.

„Sebrání” míče složenému hráči

9. Jakmile je skládka úspěšně dokončena, žádný z hráčů nesebere ani se nepokusí sebrat míč složenému hráči.
10. Rozehrávka proběhne následovně.

Okamžité uvolnění složeného hráče

(a) Složeného hráče je nutné ihned uvolnit a je zakázáno se jej dotknout, dokud nebude míč ve hře.

Postavení se zpět na nohy

(b) Složený hráč se bez prodlení znovu postaví na nohy v místě, kde byl složen, zvedne míč ze země, otočí se čelem k soupeřově brankové čáře a položí nebo umístí míč na zem před svou přední nohu.

Bránění hráče

(c) Jeden protihráč může ihned zaujmout pozici naproti složenému hráči.

(d) Složený hráč nesmí rozehrát dříve než budou mít hráči, kteří jej složili, šanci se stáhnout („uvolnit ruck“).

Hra nohou

(e) Jakmile se míč dotkne země, musí jej složený hráč odehrát patičkou (tj. směrem dozadu). Míč nesmí být odkopnut ani patičkován hráčem, který jej brání.

Míč je ve hře od chvíle, kdy dojde k jeho odehrání dozadu.

POZNÁMKY

Sebrání míče

9. Pokud skládku provádí pouze jeden obránce, míč lze sebrat hráči, který jej drží, kdykoli předtím, než dojde k dokončení skládky.

   Pokud skládku provádějí dva nebo více obránců a dojde k sebrání míče, měl by být udělen trestný kop. Výjimkou jsou případy, kdy se hráč držící míč snaží míč položit na zem.

Sporné držení míče

10. (a) Pokud vyvstanou jakékoli pochybnosti ohledně toho, který hráč má rozehrávat (tj. sporné držení míče), hlavní rozhodčí zvolá „míč má …“, přičemž doplní tým, který míč drží.

    V případě, že hráč leží na zemi a nedrží míč oběma pažemi nebo rukama, mohou vyvstat okolnosti při nichž nebude jasné, zda tento hráč „drží míč“. Pokud tento hráč rukou nebo paží svírá/tiskne míč proti některé další části svého těla, pak tento hráč „míč drží“.

    Pokud je hra nepřiměřeně ovlivněna a zastavení nelze přisoudit žádnému z týmů, rozhodčí stanoví, že došlo k oboustrannému porušení pravidel a hru restartuje opakováním předchozí rozehrávky.

Oddíl 11 – Skládka a rozehrávka (pokračování)

Dočasná spojka

(f) Jeden hráč z každého týmu, kterého budeme nazývat dočasná spojka (acting halfback), může stát ihned a přímo za vlastním hráčem, který se účastní rozehrávky, a musí v této pozici zůstat, dokud není pohyb v rámci rozehrávky dokončen.

Odstoupení při rozehrávce

(g) Hráči týmu, který nedrží míč, kromě hráče, který se účastní rozehrávky, a dočasné spojky jsou mimo hru, pokud neodstoupí deset (10) metrů od místa, ze kterého se míč rozehrává, nebo na vlastní brankovou čáru.
Hráči strany, která drží míč, kromě hráče, který se účastní rozehrávky, a dočasné spojky, musejí odstoupit za vlastní hráče účastnící se rozehrávky nebo na vlastní brankovou čáru.

(h) Poté, co odstoupí do vzdálenosti předepsané v předcházejícím odstavci, nesmí žádný hráč družstva, které nemá míč, postoupit kupředu, dokud míč neopustí ruck. Hráč, který je mimo hru, se může znovu zapojit do hry ve chvíli, kdy pomine výhoda získaná neodstoupením.

POZNÁMKY

Narušení rozehry patičkou
Hráč, který provedl skládku a který se nachází na soupeřově straně hráče, by měl co nejrychleji vyklidit prostor, aby nenarušoval rozehru patičkou. Pokud rozehru patičkou naruší, rozhodčí by měl zahájit nové počítání, čímž tým držící míč získá dalších šest skládek.

Postavení se zpět na nohy 10.(b) Žádná část těla složeného hráče, kromě jeho chodidel, by neměla být ve chvíli, kdy uvolňuje míč, v kontaktu se zemí.

Neúplné zvednutí míče nebo nesprávná rozehrávka
Pokud složený hráč při stavění se zpět na nohy nezvedne míč úplně ze země nebo nesprávně provede rozehrávku, rozhodčí píská a restartuje hru udělením rozehrávky týmu, který neporušil pravidla.

Restartování počítání skládek
10(c). Pokud tým naruší hladký průběh rozehrávky nebo pokud se jeho bránící hráči rozdělí dříve, aby hru uzavřeli, rozhodčí okamžitě signalizuje, že tým držící míč získává další sadu šesti skládek.

Neúmyslné odražení 10.(e) Když se složený hráč pokusí rozehrát dozadu, ale omylem míč odrazí dopředu, rozhodčí píská a restartuje hru udělením rozehrávky týmu, který neporušil pravidla.

Oddíl 11 – Skládka a rozehrávka (pokračování)

Zásadní je rychlost 11. Rozehrávka musí proběhnout co nejrychleji. Pokud některý hráč záměrně zdržuje uvedení míče zpět do hry, rozhodčí znovu zahájí počítání skládek, čímž tým držící míč získá novou sadu šesti skládek.

Skládky na brankové čáře nebo v její blízkosti
12. Pokud se část těla složeného hráče nachází na brankové čáře nebo za ní, ale míč je v hracím poli, složený hráč rozehraje z místa, kde leží míč.
Pokud je hráč „složen“ ve vzpřímené poloze s jednou nohou před brankovou čárou a druhou nohou za ní, hodnotíme tuto situaci jako by byl složen v oblasti brankoviště.

POZNÁMKY

Dočasná spojka 10.(f) Rozehrávky se účastní dva hráči. Všichni ostatní hráči s výjimkou „dočasných spojek“ nejsou v postavení mimo hru, pokud ustoupí o předepsanou vzdálenost. Dočasná spojka musí zaujmout pozici těsně a přímo za hráčem, který rozehrává.

Žádný bránící hráč 10.(f) Pokud pozici naproti složenému hráči nezaujme žádný bránící hráč a není přítomna dočasná spojka, je míč „ve hře“ ihned poté, co jej složený hráč odehraje patičkou, přičemž tento hráč může ihned míč znovu držet a hrát dál.

Penalizace záměrného narušení
10.(g) Pokud je míč rozehrán rychle, nemusí mít všichni hráči dostatek času na odstoupení do předepsané vzdálenosti. Tito hráči by měli být penalizováni pouze v případě, že záměrně zasáhnou do hry, ať už aktivně či pasivně.

Neúmyslné narušení Pokud je narušení hry neúmyslné, vytvoří se mlýn. Narušení hry není považováno za neúmyslné, pokud dotčený hráč měl příležitost odstoupit z oblasti, ve které se hraje.

Hráči v postavení mimo hru zvednou ruce
Hráč, který si všimne, že je mimo hru a v blízkosti oblasti, kde se hraje, by měl zvednout ruce nad hlavu. Pokud však tento hráč zasáhne do hry a hlavní rozhodčí usoudí, že se takovému narušení hry mohl vyhnout, provedení tohoto gesta jej nezbaví penalizace.

Označení 10 metrů Hlavní rozhodčí by se měl většinou postavit deset metrů za místo (a na jednu stranu), ze kterého se míč hraje, a posloužit tak jako orientační bod pro hráče týmu, který nedrží míč. Je-li skládka nadměrně intenzivní nebo hra zbytečně hrubá, může se hlavní rozhodčí rozhodnout opustit svou 10m pozici, aby byl blíže hráčům, kteří se účastní skládky, a měl lepší přehled.

ODDÍL 12 – MLÝN

Kdy se tvoří

1. Mlýn se tvoří za účelem opětovného zahájení hry kdykoli, kdy se hra nerestartuje pomocí výkopu, rozehrávky dropem (oddíl 8), trestného kopu (oddíl 13), rozehrávky (oddíl 11) nebo volitelného kopu / tapu (oddíly 8 a 9).

Tvorba mlýna

2. Mlýn tvoří maximálně tři (3) rojníci z každého družstva. Ti spřažením rukou a hlav vytvoří otevřený tunel kolmý na pomezní čáru. Rojník uprostřed přední řady (tzv. mlynář) se zaklesne pažemi přes ramena dvou podpůrných rojníků. Za každou přední řadu se do mlýna připojí maximálně dva (2) další hráči z každého týmu, a to tak, že se zaklesnou pažemi a zastrčí hlavy do dvou mezer mezi mlynářem a rojníky v přední řadě.

Volný rojník z každého týmu se zařadí za vlastní druhou řadu rojníků tak, že umístí hlavu do mezery mezi nimi. Všichni rojníci v mlýně musí zformovat mlýn v předklonu tak, aby jejich nohy a těla byly v pravém úhlu a tvořily tunel a horní části těla byly horizontálně. Jakmile je míč založen do mlýna, žádný další hráč již do něj nesmí přidávat svou váhu.

Mlýny

Oba pilířoví rojníci na straně, odkud se do mlýna zakládá míč, MUSEJÍ mít vnější nohy vepředu a spojka musí založit míč do mlýna skrz prostor mezi nohama těchto pilířů. Všichni hráči musejí zůstat ve mlýně do chvíle, než jej opustí míč.

POZNÁMKY

Útočící hráč

1. Když útočící hráč, který drží míč, není schopen položit míč na zem v soupeřově brankovišti, hra se restartuje rozehrávkou ve vzdálenosti deseti (10) metrů od brankové čáry naproti místu, kde byl hráč zadržen. Zadržený útočící hráč rozehraje a počítání skládek bude pokračovat, s výjimkou případů po páté rozehrávce, kdy se hra restartuje s odevzdáním míče (oddíl 11, pravidlo 7).

Volná ruka

2. Hlavní rozhodčí musejí vždy zajistit, aby mlynář neměl při tvorbě mlýna volné ruce.

Oddíl 12 – Mlýn (pokračování)

Počet útočníků a hráčů ve mlýně

3. Do tvorby mlýna se zapojí maximálně šest (6) hráčů a jakmile je míč uvnitř mlýna, maximálně sedm (7) hráčů z každého týmu může působit v roli útočníků.

Tlačení

4. Jakmile je mlýn řádně zformován, je povoleno, aby rojníci tlačili. Pokud se však mlýn před založením míče znatelně posune tak, že to znevýhodní kterýkoli z týmů, nařídí hlavní rozhodčí opětovné zformování mlýna na původním místě.

Krajník a založení míče

5. Při formování mlýna bude mít tým, který se nedopustil přestupku, výhodu krajníka a založení.

Založení neboli vhození míče do mlýna

6. (a) Míč vhazuje do tunelu ze strany od hlavního rozhodčího spojka, přičemž tento hráč stojí čelem kolmo k tunelu rozkročen na šířku ramen a s oběma rukama na míči.

(b) Hráč nezaloží míč do mlýna, dokud nebude mlýn řádně sestaven.

(c) Při zakládání míče do mlýna nebude hráč zbytečně zdržovat.

(d) Hráč zakládající míč do mlýna nebude váhat ani předstírat a po založení míče do mlýna se okamžitě stáhne za vlastní formaci rojníků.

POZNÁMKY

Oslabená formace

3. Formace 3-2-1 je povinná, pokud mlýn tvoří šest rojníků. Pokud je tým oslaben v důsledku zranění, lze stáhnout tři zadní rojníky a vytvořit formace 3-2-1, 3-1-0 nebo 3-1-1 (pokud není k dispozici více než sedm útočníků – viz odstavec 3 výše). Ve formaci by měli být vždy alespoň tři rojníci.

Stažení rojníka

3. Rojník se může od mlýna kdykoli oddělit za předpokladu, že v jeho týmu již nepůsobí sedm hráčů v roli útočníků. Pokud míč ze mlýna vyjde mezi nohama druhé řady rojníků, volný rojník se může oddělit od mlýna a míč zvednout.

Tlačení

4. Aby hlavní rozhodčí zabránil zbytečnému opětovnému formování mlýnů, měl by proti sobě stojícím formacím zabránit v zaklesnutí do doby, než je k dispozici míč a lze jej bez prodlení vhodit do mlýna.

Tým, který porušil pravidla

5. Tým, který porušil pravidla, je tým, který způsobí zastavení hry přihrávkou dopředu, předhozem apod.

Oddíl 12 – Mlýn (pokračování)

Ostatní hráči

7. Mlýnová spojka týmu, který nevhazuje míč do mlýna, se okamžitě odebere za svou poslední řadu rojníků. Všichni ostatní hráči, kteří neformují mlýn, kromě mlýnové spojky zakládající míč, se stáhnou pět nebo více metrů za poslední řadu rojníků ve mlýně svých týmů a setrvají na tomto místě, dokud míč řádně nevyjde z mlýna.

Rojníci ve mlýně

8. Jakmile je míč ve mlýně, lze jej hrát pouze nohou.

   Přední řada rojníků nepostoupí nohama do vytvořeného tunelu ani nebude mít jednu nohu zvednutou ze země dříve, než dojde k založení míče do mlýna, ani se nepokusí míč zasáhnout dříve než mlynáři.

   Mlynář může míč zasáhnout kteroukoli nohou, jakmile se míč dotkne země uvnitř tunelu.

   Poté, co mlynáři zasáhnou míč, mohou do míče kopnout či hrát míč patičkou i rojníci tvořící mlýn.

   Žádný z hráčů úmyslně nezhroutí mlýn ani se úmyslně nedotkne země žádnou jinou částí těla, kromě chodidel.

   Žádný hráč nebude úmyslně zdržovat zformování mlýna.

POZNÁMKY

Strana hlavního rozhodčího

6. (a) Hlavní rozhodčí může stát na kterékoli straně mlýna, dle vlastního uvážení. Doporučuje se však upřednostnit zavřenou stranu.

Stahující se mlýnová spojka

(d) Za předpokladu, že míč řádně projde mlýnem, smí mlýnová spojka míč zvednout během stažení se za mlýn. Podmínkou však je, aby se tento hráč začal stahovat ihned po založení míče do mlýna. Jelikož se mlýnová spojka, která zakládá míč do mlýna, musí stáhnout za vlastní rojníky, v případě, že by míč získal tým soupeře, měla by mít mlýnová spojka normálně velmi malou šanci složit mlýnovou spojku soupeře. Pokud by k tomu však došlo a mlýnová spojka soupeře by při složení držela míč, hlavní rozhodčí by měl zajistit, aby se mlýnová spojka zakládající míč do mlýna skutečně stáhla zpět za své rojníky.

Oddíl 12 – Mlýn (pokračování)

Míč ve hře

9. Aby se míč dostal do hry, musí vyjít z mlýna tak, že nejprve projde za a mezi vnitřními nohama rojníků druhé řady.

   Pokud míč ze mlýna nevyjde správně a chybu nelze připsat žádnému z týmů, pak je třeba míč založit do mlýna znovu.

Kde se tvoří

10. Pokud je nařízeno vytvoření mlýna, běžně k jeho zformování dochází na místě, kde došlo k porušení pravidel. Pokud k porušení došlo do dvaceti metrů od pomezní čáry nebo deseti metrů od brankové čáry, bude zformování mlýna nařízeno na místě vzdáleném dvacet metrů od pomezní čáry a deset metrů od brankové čáry. Tým s výhodou krajníka a založení do mlýna může navrhnout přesunutí mlýna (s dodržením vzdálenosti původní značky od brankoviště) tak, aby se formoval 10 metrů či 20 metrů od zámezí na stejné straně hracího pole, nebo na středu hřiště.

Posunutí mlýna

11. Pokud je nařízen trestný kop související s přestupkem ve mlýně a mlýn se posunul z místa původního zformování, značka bude na místě, kde původně došlo ke zformování mlýna.

Otočení mlýna

12. Pokud míč vyjde z mlýna správně, je ve hře i v případě, že došlo k pootočení mlýna. Kterýkoli rojník se může ze mlýna odpojit a míč zvednout nebo odkopnout. Podobně může hrát míč kterýkoli útočník za předpokladu, že zůstal za mlýnem až do chvíle, než z něj míč vyšel ven.

POZNÁMKY

Chování ve mlýně

9. Ve mlýně se nohy hráčů neustále pohybují, a tudíž není snadné určit přesný okamžik, kdy je míč skutečně „venku“ ze mlýna.

Formace týmu, který spáchal přestupek zaujme nesprávnou pozici

10. Formace týmu, který porušil pravidla, je odpovědná za zaujetí správné pozice pro vytvoření mlýna.
    Formace rojníků soupeře se poté přesune na tuto pozici a vytvoří mlýn.

Vrážení

Přední řada rojníků, která při formování mlýna agresivně vráží do formace soupeře, bude potrestána.

ODDÍL 13 – TRESTNÝ KOP

Kdy se uděluje

1. (a) Trestný kop bude udělen proti kterémukoli hráči, který se proviní hrou proti pravidlům (oddíl 15), za předpokladu, že tím nevznikne nevýhoda týmu, který pravidla neporušil. Není-li stanoveno jinak, značka pro trestný kop je na místě, kde k porušení pravidel došlo. Pokud k porušení pravidel dojde v zámezí, bude značka deset (10) metrů od pomezní čáry směrem do hracího pole naproti místu, kde k přestupku došlo, nebo v případě obstrukce v místě, kde se míč odrazil nebo byl chycen uvnitř hracího pole, nebo deset (10) metrů naproti od místa, kde míč přešel do zámezí bez odrazu, nebo deset (10) metrů od brankové čáry, pokud míč přešel brankovou čáru bez odrazu, podle toho, co je výhodnější pro tým, který pravidla neporušil. Pokud pravidla porušil bránící hráč ve vlastním brankovišti nebo útočící hráč v soupeřově brankovišti, značka bude ve vzdálenosti deset (10) metrů směrem do hracího pole naproti místu, kde k přestupku došlo. V případě dalšího porušení pravidel stejným týmem hlavní rozhodčí posune značku pouze jednou o deset metrů směrem k brankové čáře týmu, který pravidla porušil.

   (b) V případě porušení pravidel týmem kopajícího hráče dojde k vytvoření mlýna na místě, kde došlo k provinění. V případě porušení pravidel týmem soupeře bude nařízen další trestný kop v místě naproti od místa, kde k porušení došlo, na linii souběžně s brankovou čárou ve vzdálenosti deset metrů od místa kde, byl trestný kop nařízen.

POZNÁMKY

Výhody

1. Pokud hlavní rozhodčí nechá hru pokračovat, musejí být výhody pro tým, který se nedopustil porušení pravidel, okamžitě zřejmé. Nechat hru pokračovat však neznamená, že hráče, který porušil pravidla, nelze následně potrestat. Trestný kop za přestupek ve mlýně je, až na výjimečné případy, pro tým, který neporušil pravidla, mnohem větší výhodou než pokračování hry.

Oddíl 13 – Trestný kop (pokračování)

Jak se kope

2. Hráč může kopat trestný kop z ruky, s odrazem od země nebo ze země z libovolného bodu na značce nebo za ní a ve stejné vzdálenosti od pomezní čáry. Kromě případů, kdy se kope na branku (viz poznámku k pravidlu 11, oddílu 6), lze míč odkopnout libovolným směrem, načež je míč ve hře.

Poloha hráčů

3. Když probíhá kop, musejí být hráči kopajícího týmu za míčem. Hráči soupeře se stáhnout na vlastní brankovou čáru nebo deset či více metrů od značky směrem k vlastní brankové čáře a nepokusí se nijak narušit kop ani soustředění kopajícího hráče.
   Jakmile hráč míč odkopne, mohou se hráči pohybovat dopředu.

POZNÁMKY

Rozdílový trestný kop

1. S ohledem na porušení pravidel ve mlýně (jiné než nečistá hra, použití urážek či vulgarismů nebo odtržení hráčů od mlýna předtím, než z něj správně vyjde míč) hlavní rozhodčí udělí rozdílový trestný kop, který se od běžného trestného kopu liší pouze tím, že z něj nelze skórovat branku. Rozdílový trestný kop platí pro všechny hráče, včetně těch mimo mlýn, kteří by měli být potrestáni, když poruší pravidla. Plnohodnotný trestný kop se uděluje za porušení pravidel, ke kterému dojde dříve, než dojde k řádnému vytvoření mlýna. Pokud je udělen plnohodnotný trestný kop za příliš brzké odtržení od mlýna, tým, kterému trestný kop připadne, se místo toho může rozhodnout pro opětovné vytvoření mlýna.

Značka

2. Jelikož značku nelze na zem umístit dokonale, hráč, který kope z ruky nebo s odrazem od země, se od ní může lehce odchýlit. To je povoleno za předpokladu, že tím nedojde k získání neférové výhody. Míč smí po odkopnutí sebrat i sám kopající hráč.
   Pokud hráč vezme míč ze značky pro kop na branku a posune jej dál, původní značka se zruší a nová značka bude na místě, odkud se bude kopat. Protihráči pak mohou postoupit do vzdálenosti deseti metrů od nové značky.

Odstoupení o deset metrů

3.a 4. Pokud kopající hráč kope trestný kop nebo následný volný kop rychle, hráči soupeře nemusejí stihnout odstoupit o deset metrů. V takovém případě by měli být potrestání pouze tehdy, pokud zasáhnou do hry. Tito hráči se mohou zapojit do hry až ve chvíli, kdy jakákoli výhoda, kterou mohli získat neodstoupením, pomine.
Pomezní rozhodčí poslouží jako orientační bod pro tým, který nekope, a to tím, že se postaví na pozici deset metrů za značkou (oddíl 16, pravidlo 17).

Oddíl 13 – Trestný kop (pokračování)

Míč spadne do zámezí z trestného kopu

4. (a) Pokud dojde k odkopnutí míče do zámezí, aniž by se míč dotkl jiného hráče, kopající tým restartuje hru volným kopem. Hráči soupeře se odeberou deset (10) metrů od místa, kde míč přešel do zámezí nebo ke své brankové čáře.
V případě porušení pravidel týmem kopajícího hráče se vytvoří mlýn ve vzdálenosti dvaceti (20) metrů od pomezní čáry směrem do pole na úrovni místa, kde byl nařízen volný kop, ne však blíže než deset (10) metrů od brankové čáry. Kapitán týmu s výhodou krajníka a založení do mlýna se může rozhodnout pro vytvoření mlýna deset (10) metrů od zámezí nebo od středu pole. V případě porušení pravidel týmem soupeře bude nařízen trestný kop v místě naproti od místa, kde k porušení došlo, na linii souběžně s brankovou čárou ve vzdálenosti deset metrů od místa kde, byl volný kop nařízen.

(b) Pokud se míč v letu dotkne soupeřova hráče a pak spadne do zámezí, dojde k rozehrávce dvacet (20) metrů od pomezní čáry směrem do hracího pole, přičemž rozehrává kopající tým. Kapitán kopajícího týmu smí přesunout pozici pro vytvoření mlýna na značku deset (10) metrů od pomezní čáry, nebo na střed pole.

Žádné zdržování 5. Žádný hráč nebude záměrně dělat cokoli, co by mohlo zdržet provedení trestného kopu.

POZNÁMKY

Volný kop (druhý kop)

4. Míč lze při jeho vracení do hry poté, co spadl do zámezí, odkopnout libovolným směrem, libovolným způsobem a smí jej zvednout i samotný hráč, který kop provedl.

Míč mimo hru z trestného kopu

4. Pokud dojde k odkopnutí míče z trestného kopu do stavu „mimo hru“ v soupeřově brankovišti, hra se restartuje z 20m čáry rozehrávkou s výkopem (oddíl 8, pravidlo 3)

Odmítnutí odevzdání míče

5. Pokud byl nařízen trestný kop, hlavní rozhodčí zajistí, aby hráč soupeře nezadržoval míč nebo míč úmyslně neodkopl či nezahodil dále od značky.

Oddíl 13 – Trestný kop (pokračování)

Porušení pravidel stranou kopajícího hráče

6. Pokud kop není proveden dle pokynu nebo pokud hráč kopajícího týmu poruší pravidla, vytvoří se na značce mlýn (pokud značka není blíže než dvacet metrů k pomezní čáře).

Vysvětlení trestu 7. Pokud hlavní rozhodčí potrestá hráče, měl by mu povahu jeho přestupku vysvětlit.

Trestný kop za přestupek v brankovišti

8. Pokud je nařízen trestný kop za přestupek útočícího týmu v oblasti soupeřova brankoviště, bude značka ve vzdálenosti deseti (10) metrů do hracího pole naproti od místa, kde k přestupku došlo. Při přestupku v brankovišti bránícím týmem, za který je nařízen trestný kop, bude značka v hracím poli deset metrů od brankové čáry naproti místu, kde k přestupku došlo. Výjimkou budou případy nečisté hry proti hráči, který skóroval položením (viz pravidlo 9).

Přestupky proti hráči, který skóroval položením

9. Pokud hráč fauluje protihráče, který pokládá míč na zem, aby skóroval položením, bude se trestný kop na branku kopat z místa před brankovými tyčemi poté, co se hráč pokusí o konverzi. Poté, co hráč trestný kop provede, bude míč považován za míč mimo hru a hra se restartuje ze středové čáry. Koncept „pokládání míče na zem“ v tomto případě zahrnuje také a) „v průběhu skórování“ a b) „dokud se hráč, který skóroval položením, nepostaví znovu na nohy.“

Nečistá hra proti hráči, který se snaží skórovat drop gól

10. (a) Pokud hráč fauluje protihráče, který se pokouší skórovat drop gól, trestný kop bude nařízen z místa před brankovými tyčemi.

(b) Pokud je pokus o drop gól úspěšný, z trestného kopu musí hráč kopat na branku a hra se restartuje ze středu středové čáry bez ohledu na výsledek tohoto kopu.

(c) Pokud je pokus o drop gól neúspěšný, trestný kop lze kopat jakýmkoli způsobem povoleným v pravidlech a hra se restartuje podle výsledku tohoto kopu.

POZNÁMKY

Trest za přestupek v brankovišti

9. Za přestupek v brankovišti ze strany bránícího týmu, může být v závislosti na závažnosti nebo na přestupku uznáno trestné položení. (viz oddíl 6, pravidlo 3(d)).

ODDÍL 14 – OFSAJD / POSTAVENÍ MIMO HRU

Kdy je hráč v postavení mimo hru / ofsajdu

1. Hráč je v ofsajdu / postavení mimo hru (kromě okamžiku, kdy je ve vlastním brankovišti), pokud se jeden z jeho spoluhráčů za ním dotkne míče, drží míč, kope míč nebo se jej míč dotkne.

Mimo hru

2. Hráč v ofsajdu / postavení mimo hru se neúčastní hry ani se nepokouší jakkoli ovlivnit průběh hry. Takový hráč nenaruší prostor do deseti metrů od protihráče, který čeká na míč, a okamžitě odstoupí do vzdálenosti deseti metrů od jakéhokoli protihráče, který jako první získá a bude držet míč.

POZNÁMKY

Postavení mimo hru a chytající hráč

1. Hráč, který chytne míč v blízkosti protihráče v postavení mimo hru se nesmí snažit o to, aby byl zásah do hry hráčem v postavení mimo hru nevyhnutelný. Naopak bude dál normálně pokračovat ve hře a spolehne se na hlavního rozhodčího, že v případě zásahu do hry hráče v postavení mimo hru potrestá. Pokud chytající hráč úmyslně a zbytečně narazí do hráče v postavení mimo hru, překážejícího nebo vyvíjejícího snahu zasahovat do hry v blízkosti chytajícího hráče a bude potrestán, pokud tým, který neporušil pravidla nezíská okamžitou výhodu hra bude pokračovat.

Náhodné postavení mimo hru

Pokud hlavní rozhodčí usoudí, že zásah do hry ze strany hráče v postavení mimo hru byl neúmyslný, měl by nařídit vytvoření mlýna.

Kdy je hráč před spoluhráčem

1. Hráč je v postavení mimo hru, pokud má jednu nohu (ať už na zemi či zvednutou) před spoluhráčem, který se naposledy dotkl míče, držel míč, kopl míč nebo se míč dotkl jej.

Překážení chytajícímu hráči

2. Kterýkoli hráč v postavení mimo hru, který zůstává ve vzdálenosti do deseti metrů od protihráče, jenž se chystá chytit míč kopnutý dopředu soupeřem, bude považován za překážejícího nebo vyvíjejícího snahu zasahovat do hry v blízkosti chytajícího hráče a bude potrestán, pokud tým, který neporušil pravidla nezíská okamžitou výhodu.

Oddíl 14 – Ofsajd / postavení mimo hru (pokračování)

Odstoupení o deset metrů

3. Hráč v ofsajdu / postavení mimo hru se dostává zpět do hry, pokud:

Vrácení se do hry

(a) se protihráč přesune s míčem o deset nebo více metrů;

(b) se protihráč dotkne míče, ale neudrží ho;

(c) se jeho spoluhráč držící míč přesune před něj;

(d) jeden z jeho spoluhráčů kopne nebo odrazí míč dopředu a zaujme na hracím poli pozici před ním;

(e) se vrátí zpět za místo, kde se naposledy dotkl míče jeden z jeho spoluhráčů.

POZNÁMKY

„Mimo hru“ a „v postavení mimo hru“

3. Hráči, kteří jsou mimo hru při rozehrávce (oddíl 11), mlýnu (oddíl 12), výkopu nebo rozehrávce dropem (oddíl 8), trestném kopu (oddíl 13) nebo volném kopu (oddíl 13) se nevracejí do hry způsobem popsaným v odstavci 3 výše. (Viz příslušné oddíly).

„Down town“ Kterýkoli hráč, který se během obecné hry nachází před kopajícím hráčem, nesmí postoupit za bod předchozí rozehrávky, dokud míč neprojde za všechny hráče v postavení mimo hru. Toto pravidlo zpožďuje pohyb hráčů v postavení mimo hru na druhý konec hřiště ve snaze se obklopit příjemce míče, když chytá míč.

ODDÍL 15 – NEVHODNÉ CHOVÁNÍ HRÁČŮ

Definice nevhodného chování

1. Hráč se proviní nevhodným chováním, pokud:

(a) podrazí, kopne nebo udeří jiného hráče;

(b) se při provádění nebo pokusu o provedení skládky úmyslně, riskantně nebo neopatrně dotkne hlavy nebo krku protihráče;

(c) na protihráče ležícího na zemi dopadne kolenem napřed;

(d) při provádění skládky použije jakékoli nebezpečné hody;

(e) úmyslně a nepřetržitě porušuje pravidla hry;

(f) používá urážky či vulgarismy;

(g) zpochybňuje rozhodnutí hlavního rozhodčího nebo pomezních rozhodčí;

(h) vstupuje zpět na hřiště bez svolení hlavního rozhodčího nebo pomezního rozhodčího poté, co dočasně opustil hru;

(i) chová se jakýmkoli způsobem, který je v rozporu s pravým duchem hry;

(j) úmyslně překáží protihráči, který nedrží míč;

(k) použije proti protihráči vražení ramenem;

(l) vyvine jakýkoli nepotřebný tlak nebo kroucení, včetně chvatů, drcení nebo páčení paží (tzv. „chicken wing“) proti hráči držícímu míč;

(m) energicky/silně se vrhne na nohy hráče držícího míč a chytí je, čímž jej vystaví zbytečnému riziku zranění.

POZNÁMKY

Nebezpečný hod

1. (d) Pokud při jakékoli skládce protihráče nebo kontaktu s protihráčem dojde k jeho zvednutí do takové polohy, kde je pravděpodobné, že se jako první dotkne země jeho hlava nebo krk („nebezpečná poloha“), pak je tato skládka nebo tento kontakt považován za nebezpečný hod, jestliže bylo možné se s vynaložením přiměřeného úsilí nebezpečné poloze vyhnout.

Hráči porušující pravidla

(e) Pokud hráč opakovaně porušuje pravidla na „speciální“ pozici, např. jaké mlynář nebo mlýnová spojka měl by hlavní rozhodčí při posledním varování informovat také kapitána daného týmu. Kapitán může dle vlastního uvážení přesunout hráče porušujícího pravidla na jinou pozici. Hlavní rozhodčí však nemůže nařídit hráči, aby svou pozici změnil.

Oddíl 15 – Nevhodné chování hráčů (pokračování)

Vysvětlení důvodu k potrestání (g) Hráč může hlavního rozhodčího požádat o vysvětlení důvodu k nařízení trestného kopu. Musí to však učinit uctivě.

Zpoždění restartování hry (i) Úmyslné zdržování restartu hry z brankové čáry, 20metrové čáry nebo středové čáry je pro účely tohoto pravidla nevhodným chováním.

Bránění po odkopnutí (j) Běžnou formou bránění je situace, kdy je hráč po odkopnutí míče dopředu složen nebo jinak omezen protihráčem. Nelze však od hráče provádějícího skládku očekávat, že provedení skládky zpozdí proto, že se hráč držící míč může rozhodnout kopat. Břímě je tak na kopajícím hráči. Ten musí míč odkopnout dříve, než protihráč zahájí skládku.

Třetí hráč provádějící skládku (m) Když je hráč držící míč zadržován ve vzpřímené poloze dvěma nebo více obránci, musí se kterýkoli další obránce dostat do prvního kontaktu s hráčem držícím míč nad úrovní kolen / kolenním kloubem.

Ukazatele obstrukce

1. (a) „Blokující“ nebo „nepřijímající“ hráči (kteří nepřijmou míč) se nesmějí zastavit ve středu obranné linie.
   (b) „Blokující“ nebo „nepřijímající“ hráči (kteří nepřijmou míč) nesmějí běžet proti (hrudi nebo vnějšímu rameni) obránce/obránců a zahájit kontakt.
   (c) Hlavní rozhodčí nebo videorozhodčí může stanovit, jak moc velký vliv měl kontakt započatý „blokujícími“ nebo „nepřijímajícími“ hráči (kteří nepřijmou míč) v tom, aby se obránce nemohl zapojit do hry za účelem položení čtyřky.
2. Hráči nesoucí míč nesmí běžet za aktivními „blokujícími“ nebo „nepřijímajícími“ hráči a znevýhodnit obrannou linii.
3. Za obstrukci bude považována situace, kdy útočící hráči, kteří běží v „zametací“ linii, zcela jasně přijmou míč uvnitř mezi „blokujícími“ nebo „nepřijímajícími“ hráči.
4. Defenzivní rozhodnutí, na jehož základě obránci zahájí kontakt s útočícím hráčem/útočícími hráči nebude považováno za obstrukci.

Oddíl 15 – Nevhodné chování hráčů (pokračování)

5. Defenzivní rozhodnutí, které přinutí obránce změnit obrannou linii nebude považováno za obstrukci.

Blokující hráči běží směrem k soupeřově brankové čáře a snaží se míč přijmout v blízkosti obranné linie.

Zametající hráči běží po hřišti v oblouku za blokujícím hráčem.

Stěna

Pokud dva nebo více hráčů vytvoří **stěnu** (postaví se vedle sebe) vedle rozehrávky a neumožní bránícímu hráči pohybovat se přímo směrem k hráči držícímu míč, rozhodčí pískne trest za obstrukci.

Doprovod

Hráč nebude „záměrně bránit ve hře soupeři, který nedrží míč“ – oddíl 15 (j). V souvislosti s hráčem, který chytá míč z kopu, bude jako obstrukce vyhodnoceno, když:

1. hráč dorazí ve stejný okamžik jako soupeř a záměrně mu brání ve hře; nebo
2. záměrně vrazí do hráče, který nedrží míč. To platí pro hráče kopajícího i nekopajícího týmu. V souvislosti s hráčem, který chytá míč z kopu, NEBUDE jako obstrukce vyhodnoceno, když:
   1. se bránící hráč pohybuje přímo směrem k míči; a
   2. zaujme pozici předtím, než dojde k chycení míče.

Skok skrz ruck

Pokud útočící hráč během skórování položením skočí skrz ruck nebo do spoluhráče (včetně hráče, který rozehrával) a dopadne na obranu, bude penalizován za obstrukci.

Spáč

Útočící hráč, který se zdržuje vedle oblasti rozehrávky a způsobuje obstrukce, bude penalizován.

Oddíl 15 – Nevhodné chování hráčů (pokračování)

Bránění
- hráčům v postavení mimo hru Je zakázáno bránit ve hře kterémukoli hráči, který nedrží míč, a to i hráčům v postavení mimo hru nebo hráčům, kteří

- při předhozu se snaží dostat k míči poté, co došlo k předhozu nebo hození míče dopředu.

Hráč držící míč nemůže bránit ve hře

Hráč, který právě drží míč se nemůže provinit obstrukcí. Tento hráč může využít brankové tyče, aby se vyhnul skládce, nebo uskočit za ruck vlastních hráčů či si prorazit cestu vlastní formací.

ODDÍL 16 – POVINNOSTI HLAVNÍHO ROZHODČÍHO A POMEZNÍCH ROZHODČÍCH

Jeden hlavní rozhodčí

1. Ve všech zápasech bude ustanoven jeden hlavní rozhodčí

Dva pomezní rozhodčí

a dva pomezní rozhodčí, nebo budou hlavní a pomezní rozhodčí vybráni po vzájemné dohodě soupeřících týmů.

Dodržování pravidel

2. Hlavní rozhodčí dohlíží na dodržování pravidel hry a může účastníky zápasu trestat za jakákoli záměrná porušení pravidel. Hlavní rozhodčí bude jediným rozhodcem zjištěných skutečností, s výjimkou těch, které se vztahují k zámezí a zámezí v brankovišti (viz odstavec 11 níže).

Časoměřič

3. Hlavní rozhodčí bude jediným časoměřičem utkání, kromě případu, kdy je tato povinnost delegována na jinou osobu (viz oddíl 7).

Pravomoc zastavit hru

4. Hlavní rozhodčí smí dle vlastního uvážení dočasně pozastavit nebo předčasně ukončit zápas z důvodů nepříznivého počasí, nevhodného zásahu diváků, nevhodného chování hráčů nebo z jakékoli jiné příčiny, která dle jeho názoru narušuje jeho řízení hry.

Povolení vstoupit do herní oblasti

5. Hlavní rozhodčí neumožní vstup do herní oblasti bez povolení nikomu kromě hráčů.

POZNÁMKY

Zranění hlavního rozhodčího

1. Jestliže hlavní rozhodčí není schopen pokračovat v řízení hry, stanoví za sebe náhradu, nejlépe neutrálního pomezního rozhodčího. Pokud za sebe hlavní rozhodčí nemůže stanovit náhradu, dohodnou se kapitáni soupeřících týmů, pokud nedojde ani k tomu, řízení zápasu převezme zkušenější pomezní rozhodčí.
   Pokud v důsledku svého zranění nemůže hlavní rozhodčí zapískat, aby utkání zastavil, bude hra považována za zastavenou v okamžiku, kdy hlavní rozhodčí zranění utrpěl.

Konzultace s pomezním rozhodčím

2. Než hlavní rozhodčí vyhlásí rozhodnutí, může skutečnosti konzultovat s jedním nebo oběma pomezními rozhodčími.

Návrat hráče na hřiště

5. Než se hráč, který dočasně opustil hru, vrátí zpět na hřiště, informuje o tom nejbližšího pomezního rozhodčího.

Oddíl 16 – Povinnosti hlavního rozhodčího a pomezních rozhodčích (pokračování)

Pravomoc vylučovat 6. V případě nevhodného chování hráče hlavní rozhodčí dle vlastního uvážení provinilce napomene, dočasně na deset minut vyloučí nebo zcela vyloučí ze hry a pošle jej do kabiny.

Kontrola nad hráči 7. Hráči jsou pod kontrolou hlavního rozhodčího od chvíle, kdy vstoupí do herní oblasti, do chvíle, kdy ji opustí.

POZNÁMKY

Napomenutí 6. Napomenout lze i celý tým. V takovém případě se uvažuje, že došlo k individuálnímu napomenutí každého jednotlivého hráče daného týmu.
Pokud je uděleno poslední napomenutí, je hlavní rozhodčí povinen zaznamenat povahu přestupku a čas. Je také nutné poznamenat, pokud je hráč následně zcela vyloučen ze hry.

Dočasné vyloučení 6. Pravomoc dočasně vylučovat hráče neslouží jako povzbuzení hlavního rozhodčího k tomu, aby v případě přestupků, které zasluhují úplné vyloučení, jednal shovívavě.

Konec dočasného vyloučení

6. Dočasně vyloučený hráč se znovu vrátí na hřiště, až mu to hlavní rozhodčí povolí. Pokud je při utkání využit časoměřič, nechá si hlavní rozhodčí ohledně konce dočasného vyloučení poradit od něj. Pokud ne, rozhodne o ukončení dočasného vyloučení hlavní rozhodčí sám.

Hráč odeslaný do kabiny

6. Hráč odeslaný do kabiny se dále nesmí účastnit utkání, ani mu nebude povoleno zdržovat se v blízkosti herní oblasti, kde by jeho přítomnost mohla vyvolat další incident.

Změna pozice hráče 6. Při udělení posledního napomenutí hráči, který opakovaně porušil pravidla hry, hlavní rozhodčí informuje kapitána tohoto hráče, že pokud si to kapitán přeje, může změnit pozici hráče, který se opakovaně proti pravidlům provinil.

Herní oblast 7. Pokud není k dispozici skutečné ohrazení, oblast kontroly kopíruje přirozené hranice hřiště, na kterém je herní oblast umístěna.

Obtěžování hlavního rozhodčího

7. Pokud dojde k napadení nebo jinému nepřiměřenému obtěžování hlavního rozhodčího nebo pomezního rozhodčího na základě jejich řízení utkání, měl by tento rozhodčí odeslat zprávu příslušné lize, a to i v případě, že by k takovému incidentu došlo až po skončení utkání.

Oddíl 16 – Povinnosti hlavního rozhodčího a pomezních rozhodčích (pokračování)

Kdy pískat

8.1 Hlavní rozhodčí u sebe musí mít píšťalku, na kterou zapíská při zahájení a ukončení každé poloviny hry. Kromě těchto příležitostí se zapískáním na píšťalku dočasně pozastavuje hra. Hlavní rozhodčí zapíská:

(a) při skórování položením nebo kopnutím branky;

(b) když se míč dostane mimo hru;

(c) při restartování hry jinak než mlýnem;

(d) když zjistí porušení pravidel hry, s výjimkou případů, kdy by zastavení hry bylo nevýhodné pro tým, který pravidla neporušil;

(e) pokud je hra nepřiměřeně ovlivněna míčem nebo hráčem nesoucím míč, který se dostane do kontaktu s hlavním rozhodčím, pomezním rozhodčím nebo s jakoukoli jinou osobou, která se neúčastní utkání, nebo s jakýmkoli objektem, který by normálně neměl na hřišti být;

(f) pokud dojde k jakékoli situaci, která není v těchto pravidlech popsána, a jeden z týmů získá neospravedlnitelně výhodu;

(g) když je pozastavení nezbytné k vynucení dodržování pravidel nebo z jiného důvodu.

8.2 Když hlavní rozhodčí pozastavil hru, aby napomenul jednoho nebo více hráčů, naznačí čas prodloužení, který uplynul do chvíle, než písknutím znovu zahájil hru.

POZNÁMKY

Neúmyslné písknutí

8. Hra se zastaví i v případě, že k písknutí dojde neúmyslně.
V takovém případě se hra restartuje mlýnem z místa, kde se ve hracím poli míče naposledy dotkl hráč předtím, než došlo k písknutí, a tým, který se míče naposledy dotkl, získá výhodu krajníka a založení.

Ponechání výhody

8. Pravidlo ponechání výhody platí pro všechny fáze hry, ale pokud tým poruší pravidla v silné taktické pozici, měla by být výhoda ponechána pouze tehdy, když míč okamžitě přejde do držení týmu, který pravidla neporušil.
Posouzení toho, co představuje výhodu, ať už taktickou nebo územní, je jen a pouze na hlavním rozhodčím. K „negaci“ porušení pravidel nedochází proto, že se míč dotkne protihráče nebo se protihráč dotkne míče. Protihráč musí mít adekvátní příležitost využít výhodu a pokusit se o její využití předtím, než rozhodčí nechá hru pokračovat.

Použití pravidel o ponechání výhody hlavního rozhodčího nezbavuje možnosti následně se zabývat hráčem, který se proti pravidlům provinil.

Oddíl 16 – Povinnosti hlavního rozhodčího a pomezních rozhodčích (pokračování)

Změna rozhodnutí

9. Hlavní rozhodčí posoudí a rozhodne zjištěné skutečnosti a svá rozhodnutí nebude následně měnit. Může však zrušit jakékoli učiněné rozhodnutí, pokud mu pomezní rozhodčí ohlásí případnou nečistou hru, o které nevěděl.

Přijetí rozhodnutí pomezního rozhodčího

10. Hlavní rozhodčí přijme rozhodnutí oficiálního pomezního rozhodčího týkající se zámezí nebo zámezí v brankovišti a kopů na bránu.

Pomezní rozhodčí

11. Každý pomezní rozhodčí zůstává v zámezí na jedné ze stran hracího pole (a v jeho blízkosti), s výjimkou okamžiků, kdy:

(a) posuzují kop na bránu (viz oddíl 6) a

(b) ohlašují nevhodné chování hráče, které uniklo pozornosti hlavního rozhodčího.

Praporek

12. Každý pomezní rozhodčí u sebe musí mít schválený praporek

---

POZNÁMKY

Porušení pravidel útočícím týmem

Jestliže některý z týmů poruší pravidla hry ve chvíli, kdy je územně či takticky v silné útočné pozici, hlavní rozhodčí by měl okamžitě přerušit hru, pokud se však míče ihned poté zmocní bránící tým, jelikož volný míč nelze považovat za výhodu pro tým ve slabé obranné pozici.

Použití pravidla o ponechání výhody hlavního rozhodčího nezbavuje pravomoci následně se zabývat jakýmkoli hráčem, který se provinil proti pravidlům.

Uznání položení

9. Okolnosti popsané v tomto pravidle nenastanou v případě, že dojde ke skórování položením, jelikož v tomto případě se hlavní rozhodčí podívá na oba pomezní rozhodčí předtím, než bod položením uzná.

Pomezní rozhodčí pod kontrolou hlavního rozhodčího

10. Pomezní rozhodčí je po celou dobu hry podřízen hlavnímu rozhodčímu a může být vyloučen či nahrazen v případě, že hlavní rozhodčí uzná, že daného pomezního rozhodčího již nelze považovat za nestranného. V takovém případě lze jakékoli rozhodnutí pomezního rozhodčího, které vedlo k jeho vyloučení, ignorovat.

Jakékoli nevhodné chování ze strany pomezního rozhodčího by měl hlavní rozhodčí ohlásit příslušnému orgánu.

Rychlé hlášení nevhodného chování

11. (b) Pokud chce pomezní rozhodčí nahlásit nevhodné chování hráče, měl by si co nejrychleji získat pozornost hlavního rozhodčího, aby nedošlo ke zbytečnému pokračování hry.

Případný následující trestný kop bude nařízen z místa, kde k přestupku došlo, a ne z místa, kde došlo k následnému zastavení hry.

Žádné zbytečné zasahování

Pomezní rozhodčí nesmí hlavnímu rozhodčímu nepřiměřeně zasahovat do řízení a kontroly utkání ohlašováním incidentů, které hlavní rozhodčí očividně sám zaznamenal.

Oddíl 16 – Povinnosti hlavního rozhodčího a pomezních rozhodčích (pokračování)

Signalizace míče v zámezí

13. Pomezní rozhodčí signalizuje, kdy a kde míč prošel do zámezí, zvednutím praporku a postavením se naproti danému místu. Výjimkou je případ „míč zpět“ (viz oddíl 9, odstavec 4), kdy musí pomezní rozhodčí signalizovat, že nedošlo k územnímu zisku, zamáváním praporkem nad hlavou a zdůrazněním pohybu ve směru brankové čáry kopajícího hráče.

Signalizace zámezí v brankovišti

14. Pokud míč přejde do zámezí v brankovišti, pomezní rozhodčí zamává praporkem vodorovně před tělem pod úrovní pasu. Druhou rukou ukazuje buď na brankovou čáru nebo na 20metrovou čáru podle toho, odkud se má hra restartovat. Neukazujte na hráče, který míč v zámezí zapříčinil.

Posuzování kopů na bránu

15. Pomezní rozhodčí asistují hlavnímu rozhodčímu při posuzování kopů na bránu (viz oddíl 6, odstavec 10).

Signalizace 10 metrů

16. Když se kope volný kop, pomezní rozhodčí zaujmou pozici v blízkosti pomezní čáry ve vzdálenosti deseti metrů za značkou, aby fungovali jako značkaři pro tým, který se musí stáhnout.

Oficiální vyšetřování

17. V případě, kdy je pravděpodobné, že okolnosti související s utkáním budou podrobeny oficiálnímu vyšetřování, budou pomezní rozhodčí a hlavní rozhodčí podávat informace pouze vyšetřujícímu orgánu a nebudou vyjadřovat kritiku ani poskytovat komentáře prostřednictvím jiných kanálů.

POZNÁMKY

Míč se stočí zpět do hracího pole

13. Pomezní rozhodčí by neměl praporek zvedat hned, když míč v letu přejde pomezní čáru, existuje-li možnost, že se míč stočí zpět nebo jej zpět do hřiště odfoukne vítr, protože pokud by se míč opravdu vrátil zpět do hřiště, nedojde k přerušení hry.

Kontroverzní rozhodnutí

15. Jestliže by kterékoli rozhodnutí hlavního rozhodčího mohlo být kontroverzní, může, hlavní rozhodčí vysvětlit své důvody k danému rozhodnutí, pokud by tím pomohl odstranit zbytečné nedorozumění nebo kontroverzi.

ODDÍL 17 – SIGNÁLY HLAVNÍHO ROZHODČÍHO

Signalizace povahy přestupku

1. Musí-li hlavní rozhodčí učinit rozhodnutí, kdykoli je to možné, naznačí povahu daného rozhodnutí pomocí příslušného signálu.

Signalizace způsobu restartu hry

2. Pokud si rozhodčí přeje dočasně zastavit hru, po písknutí naznačí povahu rozhodnutí, ukáže na hráče, který se provinil, a poté signalizuje, jak bude hra restartována.

Příklad

Jestliže například mlýnová spojka vhodí míč na vlastní stranu mlýna, hlavní rozhodčí:

(1) zapíská na píšťalku a naznačí, že mlýnová spojka nesprávně založila míč do mlýna;

(2) ukáže na mlýnovou spojku, která se provinila, a poté

(3) signalizuje, že byl nařízen trestný kop.

Hlavní rozhodčí může signál značící povahu přestupku opakovat, aby snížil nutnost verbálního vysvětlování hráčům. To platí zvláště pro přestupky týkající se mlýna, aby se snížila nutnost verbálního vysvětlování hráčům. Důležité je to zvláště u přestupků týkajících se mlýna, při kterých někteří rojníci nemusejí první signál zaregistrovat, jelikož ještě mají hlavy dole ve mlýně.

Signály pro restartování hry

3. Níže jsou popsány signály, které dává hlavní rozhodčí.

Mlýn. Lehce pokrčte paže a dlaně v úrovni ramen nasměrujte proti sobě, prsty u sebe a lehce pokrčené. Lehkým obloukem před sebou přibližte špičky prstů k sobě s mírným pohybem směrem dolů a poté ukažte na tým, který má krajníka a založení.

Trestný kop. Otočte se k týmu, který neporušil pravidla, a natáhněte paži dopředu s rukou kousek nad úrovní ramen a dlaní kolmo k zemi.

Rozdílový trestný kop. Natáhněte paži dopředu jako u běžného trestného kopu a poté ji přesuňte do vzpřímené polohy (vzpažení). Tento pohyb opakujte dvakrát, přičemž celý pohyb je plynulý a rozhodný.

Rozehrávka dropem. Ukažte na místo, odkud se bude rozehrávka (drop kickem) kopat.

Související se skórováním

Položení. Ukažte na místo, kde je položení uznáno. Dejte pokyn pomeznímu rozhodčímu, aby se dočasně postavil na toto místo a posloužil jako orientační bod pro hráče, který bude kopat na bránu.

Trestné položení. Ukažte mezi brankové tyče a zaujměte dočasně pozici na tomto místě, abyste posloužili jako orientace pro kopajícího hráče.

Oddíl 17 – Signály hlavního rozhodčího (pokračování)

Osmibodové položení („osmička“). Tento termín slouží k označení trestného kopu, která byl udělen za nečistou hru proti hráči, který skóroval položením. Dejte pomeznímu rozhodčímu pokyn, aby zaujal pozici před brankovými tyčemi ve vzdálenosti deset metrů od

brankové čáry a poté se odebral za brankové tyče, aby mohl posoudit pokus o konverzi.

Branka (gól). Zvedněte ruku nad hlavu.

Signály v případě, že není nutné hru zastavit

Neplatné položení. Zkřižte ruce před sebou dlaněmi dolů, pak stále s dlaněmi dolů mávněte rukama od sebe do stran.

Hrajte dál. Zkřižte ruce před hrudí dlaněmi směrem ven, pak mávněte rukama od sebe do stran.

Dotek míče v letu. Zvedněte jednu ruku nad hlavu a prsty druhé ruky poklepejte zezadu na konečky prstů zvednuté ruky.

Vynulování počtu skládek. Zvedněte pěst nad hlavu a zamávejte jí ze strany na stranu.

„Držení“ hráče a pokyn k rozehrávce. Naznačte, aby hráči neúčastnící se rozehrávky odstoupili, signálem ve výšce hrudi podobným jako styl „prsa“ v plavání.

Signály označující porušení pravidel

1. **Předhoz.** Dejte ruce před sebe pod úroveň pasu, kousek od sebe s dlaněmi směrem vzhůru a prsty směřujícími k zemi. Dvakrát nebo třikrát pohněte rukama dopředu a dozadu.
2. **Přihrávka dopředu.** Pohybem natažené paže dopředu naznačte dráhu letu míče.

Mlýn

3. **Mlýnová spojka vhodí míč k nohám vlastních hráčů.** Rukama a pažemi napodobte vhození míče mlýnovou spojkou do mlýna, ale přežeňte úhel hodu.
4. **Mlýnová spojka „předstírá“.** Napodobte jednání mlýnové spojky, ale zdůrazněte rukama pohyb směrem dozadu.
5. **Mlýnová spojka se nestáhla.** Pohybem ruky naznačte směr, kterým se mlýnová spojka měla ubírat.
6. **Mlýnová spojka vhodí míč do mlýna směrem nahoru.** Napodobte jednání mlýnové spojky, ale přežeňte pohyb rukou směrem nahoru.
7. **Mlynář zasáhne předčasně.** Zvedněte chodidlo ze země před tělem s nataženou nohou.

Oddíl 17 – Signály hlavního rozhodčího (pokračování)

8. **Mlynář se zapojil do mlýna s volnou rukou.** Zvedněte jednu paži do strany s loktem ohnutým tak, že ruka visí směrem dolů.
9. **Pilíř se pokusí zasáhnout míč.** Natažením nohy do strany od těla zvedněte chodidlo ze země.
10. **Hraní rukama ve mlýně.** Napodobte rukou pohyb hrábnutí směrem za sebe.
11. **Zhroucení mlýna.** Napodobte rukou pohyb zvedání.
12. **Více než sedm útočníků.** Ukažte na jednoho z hráčů, který je oddělený od mlýna a který je normálně součástí formace a pak zvedněte sedm prstů.
13. **Ve mlýně tlačí více než šest hráčů.** Ukažte na hráče, který tlačí a který se normálně neúčastní mlýna a pak zvedněte šest prstů.

Rozehrávka

14. **Složený hráč zdržuje postavení se na nohy.** Kmitejte rukou směrem nahoru.
15. **Složený hráč „předstírá“ při upuštění míče.** Napodobte jednání hráče, který se provinil, ale přežeňte pohyb směrem nahoru.
16. **Složený hráč neupustí míč správně.** Pokud byl míč upuštěn mezi nohy, naznačte trasu míče. Pokud byl míč upuštěn do strany, ukažte jednou rukou do strany.
17. **Složený hráč nezvedl míč ze země úplně.** Naznačte rukama pohyb zvedání.
18. **Složený hráč není čelem k soupeřově brankovišti.** Postavte do úhlu, který zaujal hráč, jenž se provinil, a poté se otočte směrem k soupeřově brankovišti.
19. **Složený hráč nerozehrál míč dozadu nebo přihrál, když měl rozehrát.** Napodobte rozehrávku.
20. **Složený hráč po rozehrávce brání ve hře nebo naráží hlavou.** Napodobte jeho jednání.
21. **Dobrovolná skládka.** Naznačte rukou pohyb zvedání.
22. **Hráč pokrývající složeného hráče odkopne nebo patičkuje míč.** Naznačte nohou pohyb kopnutí.
23. **Pokrývající hráč dále drží rozehrávajícího hráče.** Udělejte jedou rukou rozhodný pohyb dozadu. Tento signál platí pro jakékoli bránění ve hře pokrývajícím hráčem ve chvíli, kdy se míč skutečně hraje, s výjimkou předčasného nebo nebezpečného kopu (odstavec 22 výše).
24. **Hráč provádějící skládku zdržuje uvolnění složeného hráče.** Před tělem pod úrovní pasu udělejte rukama s dlaněmi směrem k zemi pohyb směrem dolů.

Oddíl 17 – Signály hlavního rozhodčího (pokračování)

25. **Postavení mimo hru při rozehrávce.** Pohybem ruky od těla (jako při bekhendovém úderu) naznačte, že hráč by měl být více vzadu.
26. **Sebrání míče složenému hráči.** Napodobte rukama sebrání míče protihráči.
27. **Tažení složeného hráče po účinné skládce.** Napodobte tažení.
28. **Tým utrpí pět po sobě jdoucích skládek.** Zvedněte paži svisle nad hlavu s roztaženými prsty i palcem.
29. **Tým utrpí šest po sobě jdoucích skládek.** Zapískejte na píšťalku, zvedněte paži svisle nad hlavu a poté ukažte na stranu, která dostane míč, a napodobte rozehrávku. Předání míče druhé straně nazýváme *odevzdání* neboli *handover*.
30. **Počet skládek se vynuluje a začne se počítat znovu.** Zamávejte stisknutou pěstí nad hlavou ze strany na stranu.

Rozehrávka dropem nebo trestný kop

31. **Kopající hráč se nedotkne nohou míče.** Jednou rukou poklepejte na nohu pod kotníkem.

Ostatní přestupky

32. **Postavení mimo hru. Naznačte, že hráč má být více vzadu.** (Viz č. 25).
33. **Hráč držící míč se dotkl rozhodčího.** Ukažte na hráče držícího míč a poklepejte si jednou rukou na hrudník.
34. **Bránění ve hře / obstrukce.** Napodobte jednání hráče, který se provinil proti pravidlům.
35. **Podražení.** Natáhněte jednu nohu dopředu jako při podražení.
36. **Bránění nataženou rukou.** Zvedněte paži před tělo se zaťatou pěstí a při pohybu paží dopředu poklepejte druhou rukou na předloktí.
37. **Zpochybňování rozhodnutí.** Položte si jednu ruku na ústa.
38. **Míč v zámezí.** Ukažte na příslušného pomezního rozhodčího.
39. **Prodloužení.** Zvedněte obě paže svisle nad hlavu.
40. **Konec prodloužení kvůli přerušení.** Mávněte jednou paží nad hlavou.
41. **Dočasné vyloučení hráče.** Naznačte vyloučení na deset minut zvednutím obou paží před sebe s prsty roztaženými.

Oddíl 17 – Signály hlavního rozhodčího (pokračování)

42. **Vykázání hráče z hřiště k ošetření krvácení.** Potáhněte rukou s dlaní směřující k zemi přes hrudník ze strany na stranu.
43. **Předání rozhodnutí videorozhodčímu.** Začněte s rukama těsně nad hlavou s prsty u sebe. Načrtněte před sebou ve vzduchu velký čtverec tak, aby vaše ruce skončily současně zhruba v úrovni pasu.

Signály pomezního rozhodčího.

43. Pomezní rozhodčí nemůže zastavit hru kvůli porušení pravidel, ale může signalizovat povahu přestupku, pokud měl hlavní rozhodčí špatný výhled a chce radu pomezního.
    Signály, které smí používat pomezní rozhodčí a které nejsou obsaženy v odstavci 3 výše, jsou:
    Míč v zámezí. Zvednutí praporku nad hlavu v místě, kde míč přešel do zámezí.
    Míč zpět. Zamávání praporkem nad hlavou se zdůrazněním pohybu dozadu.
    Zámezí v brankovišti. Zamávání praporkem vodorovně před tělem pod úrovní pasu. Druhou rukou ukazovat buď na brankovou čáru, nebo na 20metrovou čáru podle toho, odkud se má hra restartovat. Neukazujte na hráče, který míč v zámezí zapříčinil.
    Úspěšný kop na branku. Zamávejte praporkem před tělem pod úrovní pasu. Pokud míč přejde přes koncovou čáru, poklepejte na zem koncem praporkové tyče.
    Koncová čára. Zamávejte praporkem nahoru a dolů mezi ramenem a kolenem a poté ukažte na příslušné místo, odkud se hra restartuje.

INTERNATIONAL
RUGBY LEAGUE LTD.

10 Queen Street Place
London