

## PRAVIDLA PKFL

### 1. HRACÍ PLOCHA

Hrací plocha musí mít tvar obdélníku. Pomezí čára musí být vždy delší, než čára branková. Délka hřiště se pohybuje v rozmezí 44 – 54 m, šířka hřiště v rozmezí 22 - 30 m. Hrací plocha musí být vyznačena dobře viditelnými čarami. Hrací plocha je rozdělena na dvě poloviny středovou čarou.

Pokutové území je vyznačeno na obou koncích hrací plochy takto: kolmo ke každé brankové čáře se ve vzdálenosti 3 m od brankových tyčí vyznačí směrem do hrací plochy čára 6 m dlouhá a jejich koncové body se spojí čarou rovnoběžnou s brankovou čarou. Prostor ohraničený těmito čarami a brankovou čarou se nazývá pokutové území (jeho celkový rozměr je tedy 9 x 6 m).

Značka pokutového kopu se vyznačí ve vzdálenosti 7 m od brankové čáry, a to na pomyslné kolmici k brankové čáře, vedené ze středu brankové čáry.

Branka je umístěna uprostřed každé brankové čáry. Její vnitřní rozměr je 3 x 2m. Sítě jsou upevněny na brankových tyčích, na břevně a na zemi za brankou; přitom musí být vhodně vypnuty tak, aby neomezovaly pohyb brankáře. Jsou-li na sítích neodstranitelné závady nebo sítě nejsou k dispozici vůbec, upozorní rozhodčí kapitány družstev, že při rozhodování o dosažení branky bude spoléhat jen na svůj postřeh, a protože nemůže vyloučit omyl, předem odmítne případné námitky.

Pro hřiště PKFL jsou na základě těchto základních kritérií stanovena bodovaná kritéria, a to následovně:

Splňuje **rozměry** 22-30 x 44-54m = za 50b

Nesplňuje: za každý metr každého rozměru nad/pod

1m: minus 2

2m: minus 8

3m: minus 16

4m: minus 24

5m: minus 50

#### **Vápno**

Hranaté dle rozměru 6mx9m (tolerance do 25 cm) = 20

Hranaté jiných rozměrů, jednotné barvy = 12

Hranaté, vyznačené nejednotnou čarou = 10

Špatná viditelnost = 10

Kulaté jakéhokoliv rozměru = 5

Není vyznačeno jednotnou čarou = 0

#### **Lajnování**

Jednobarevné lajnování po celém obvodu hřiště, vč. středu = 20

Různobarevné lajnování po celém obvodu hřiště, vč. středu = 18

Lajnování má drobné nedostatky = 15

Špatná viditelnost = 10

Lajnování má závažné nedostatky (např. chybí v rozích hřiště, chybí více úseků apod.) = 5

**Branky** - rozměr 3x2 m s odchylkou +/- 0,1m = 10b

Dále jsou stanoveny možné **bonusy**:

**Povrch** - 3G a lepší = 10b

**Bezpečnost** - na všech stranách min. 1m bez překážek (tj. bez ostrého zlomu nahoru či dolů, izolované překážky) = 10b, pokud je výběhová zóna alespoň 0.7m = 5b

**Zázemí** - šatna 5b, sprcha 5b

Dále jsou stanovené možné **malusy**:

**Překážky ve hře** - ano (koše na basket, branky / lavičky / jiné izolované překážky na čarách či blízko u nich - bez ohledu na to, zda splňují rozměr pro výběhovou zónu, obzvláště je-li hřiště v kleci a izolovaná překážka se nachází před plotem) = mínus 5b

**Stav branek** (potrhané či špatně upevněné sítě v brankách, špatný stav branek apod.) = mínus 5b

**Klec** - hřiště není po celém obvodu oploceno v min. výši 2m = minus 5b

Celkem je možno získat 100b na základních kritériích a 30b na bonusech, a ztratit 15b na malusech. Maximální počet bodů je tedy 130b. Hřiště, které dosáhne na hranici 90b a výše, je povolené pro PKFL. Hřiště, které dosáhlo méně než 90b, je pro PKFL nepovolené (resp. hraní na tomto hřišti vyžaduje souhlas soupeře).

Vedení PKFL vydá indikativní seznam povolených a nepovolených hřišť, na nichž se obvykle PKFL v posledních ročnících hrála. Tento seznam je závazný, ale nikoliv konečný: je možno hrát na jakémkoliv jiném hřišti, které splňuje stanovená kritéria. Garantem regulérnosti hřiště je domácí tým. V případě stížnosti hostujícího týmu na regulérnost hřiště je vedení ligy povinno do 14 dnů zajistit oficiální obdování tohoto hřiště, a to vždy za účasti zástupce domácího týmu. V případě, že hřiště nespĺňuje stanovená kritéria, může rada utkání zpětně kontumovat.

Vedení PKFL může na základě podnětu týmů nebo svého vlastního zakázat hrát PKFL i na hřištích, která splňují bodovou hranici, pokud tento zákaz řádně zdůvodní (např. špatnou kvalitou hracího povrchu, nebezpečností apod.). V takovém případě platí zákaz vždy pouze do budoucna, nelze kontumovat již odehraná utkání.

## 2. MÍČ

Míč pro malý fotbal je shodný s míčem na kopanou č. 5, tj. s obvodem 68-70 cm, hmotností 410-450 g a tlakem 0,6-1,1 ATM. Každý z týmů je povinen dodat k zápasu minimálně jeden míč způsobilý ke hře. Kapitán domácího mužstva má právo volit hrací míč, jeho rozhodnutí podléhá schválení rozhodčího.

## 3. POČET HRÁČŮ

Hry se zúčastní dva kluby, do zápasu smí nastoupit jen hráč, který je u vedení ligy evidován na soupisce daného klubu (pravidla pro registraci hráčů viz Soutěžní řád). Zjistí-li rozhodčí po zahájení utkání, že některý z hráčů nebo náhradníků nastoupil, přestože není veden na soupisce klubu, popíše celou situaci podrobně do Zápisu o utkání.

Každý klub má na hrací ploše nejvýše šest hráčů, z nichž jeden musí být brankář. K utkání musí klub nastoupit nejméně se čtyřmi hráči (3 a brankář). V průběhu utkání nesmí jejich počet klesnout pod čtyři (3 a brankář) – pokud se tak stane, rozhodčí utkání ukončí kontumací v neprospěch tohoto klubu. Klub, který nastoupil s menším počtem hráčů, má právo jejich počet kdykoliv při přerušení hry doplnit. Doplnění hráčů klubu lze pouze se souhlasem rozhodčího. Čekací doba v PKFL není stanovena, pokud některý z klubů není v čase výkopu utkání dle rozpisu soutěže přítomen na hrací ploše v počtu alespoň čtyř řádně ustrojených hráčů, má rozhodčí právo a na žádost kapitána druhého týmu i povinnost vyhlásit kontumaci ve prospěch týmu, který k utkání řádně nastoupil. Stejná sankce hrozí i týmu, který je řádně nastoupen v počtu alespoň čtyř hráčů, ovšem odmítá utkání zahájit v čase výkopu (neúplný počet hráčů není důvodem k odkladu začátku zápasu).

Klub může mít k dispozici neomezený počet náhradníků. Při střídání smí náhradník vstoupit na hrací plochu od středové čáry či pomezí čáry vlastní půlky hrací plochy, tj. té, kde stojí brankář jeho mužstva. Střídání může probíhat i v nepřerušené hře a nemusí být ohlášeno hlavnímu rozhodčímu. Počet střídání není omezen. V případě špatně provedeného střídání (především střídání na soupeřově polovině) je rozhodčí oprávněn potrestat provinivšího se hráče žlutou kartou.

Hráč si smí vyměnit místo s brankářem, jen je-li míč mimo hru a je-li o tom rozhodčí předem uvědomen.

## 4. VÝSTROJ HRÁČŮ

Klub nastupuje v jednotných dresech stejné barvy, nejlépe opatřenými různými čísly. Výstroj se skládá z dresu, trenýrek nebo tepláků a povolené sportovní obuvi. Oblečení brankáře musí být barevně odlišeno od oblečení obou klubů. Hrát s obnaženou horní částí těla a bez obuvi není dovoleno. Povolena je sportovní obuv určená pro hru na umělém povrchu (turfy, kopačky modelu AG s minimálně šesti krátkými špunty na patě, sálová obuv, tenisky apod.). Výslovně jsou zakázány lisovky (FG, HG), celokožené kopačky včetně podrážky, kopačky jakéhokoli druhu se šroubovacími a nastřelovacími kolíky (SG).

V případě, že hráči nastoupí do zápasu v lisovkách či kolíkách, soupeř nemá právo s odkazem na porušení pravidel k utkání nenastoupit. Soupeř je oprávněn požadovat po soupeři přezutí se, v případě odmítnutí poté situaci řeší s rozhodčím. Rozhodčí je povinen nepřipustit hráče v lisovkách ke hře, včetně možnosti utkání vůbec nezahájit. Pokud se v průběhu hry objeví na hřišti hráč v lisovkách, rozhodčí jej vyzve, aby opustil hrací plochu a uvedl svou výstroj do souladu s Pravidly PKFL. Pokud se hráč opětovně vrátí na hrací plochu, aniž by výstroj

byla uvedena do souladu s Pravidly PKFL, rozhodčí napomene tohoto hráče žlutou kartou, v opakovaném případě červenou kartou. V případě, že rozhodčí odmítne situaci řešit, utkání musí být odehráno, do zápisu je pak třeba napsat námitku vůči výstroji hráčů soupeře, ideálně též pořídit důkazní materiál (fotografie, svědectví dalších týmů apod.) a zaslat jej mailem Radě PKFL nebo Arbitráži PKFL.

Hráč nesmí mít na sobě nic, co by ohrozilo bezpečnost jeho nebo jiného hráče (pevný sádrový obvaz, prsten, hodinky apod.). Přípustné jsou pouze lehké plastové sádry. Hráč v brýlích hraje na vlastní nebezpečí.

## 5. ROZHODČÍ

Hlavní rozhodčí má pravomoc danou pravidly. Všichni členové klubu podléhají pravomoci rozhodčího v době od předání Zápisu o utkání rozhodčímu až do okamžiku podepsání Zápisu o utkání kapitánem klubu. Po celou tuto dobu (včetně poločasové přestávky) je rozhodčí oprávněn přijímat k jejich proviněním příslušná opatření.

Rozhodčí dbá na dodržování pravidel a jeho rozhodnutí související se hrou jsou konečná. Rozhodčí smí změnit své rozhodnutí, uvědomí-li si, že je nesprávné, a to buď na základě vlastního uvážení, nebo na základě sdělení druhého rozhodčího (je-li přítomen), ale jen dokud hra nebyla znovu zahájena nebo jestliže utkání již mezitím nebylo ukončeno. Gesta rozhodčího musí být jasná a zřetelná. Při napomínání a vyloučení musí být totožnost potrestaného mimo veškerou pochybnost.

Rozhodčí dbá na to, aby nezvýhodnil tým, který se dopustil přestupku - nechá proto pokračovat ve hře v případě, kdy je přesvědčen, že by přerušением hry poskytl výhodu družstvu, jež se provinilo; nemá-li výhoda předpokládaný účinek (tj. zvýhodněný klub cca do tří vteřin ztratí ne vlastní vinou míč), potrestá rozhodčí původní přestupek. Poskytnutí výhody ve hře nezabavuje rozhodčího povinnosti udělit osobní trest dle bodu 11.

Dopustí-li se různých přestupků současně dva hráči téhož týmu, potrestá rozhodčí příslušným herním trestem těžší přestupek (za těžší přestupek se považuje ten, za který rozhodčí nařídí přímý volný, případně pokutový kop). Dopustí-li se shodných přestupků současně dva hráči téhož týmu, naváže rozhodčí hru příslušným kopem v místě, které je blíže k brance provinivšího se týmu. Dopustí-li se různých přestupků současně dva hráči soupeřících družstev, potrestá rozhodčí příslušným herním trestem to družstvo, jehož hráč se dopustil těžšího přestupku. Dopustí-li se shodných přestupků současně dva hráči soupeřících družstev, naváže rozhodčí hru míčem rozhodčího v místě, kde byl míč v okamžiku přerušení hry. Ve všech uvedených případech udělí rozhodčí hráčům osobní tresty za všechny přestupky, které ve smyslu pravidla 11 udělení osobního trestu vyžadují.

Rozhodčí je povinen zajistit, že hráč s krvácejícím zraněním opustí hrací plochu a vrátí se do hry až tehdy, když je zranění řádně ošetřeno a krvácení zastaveno. V případě vážného zranění nebo podezření na vážné zranění některého hráče je rozhodčí povinen okamžitě přerušit hru. V případě lehčího zranění není rozhodčí povinen hru přerušit.

Jedině kapitán klubu je oprávněn hovořit s rozhodčím. V případě nejasnosti se může v přerušené hře slušnou formou obrátit na hlavního rozhodčího s dotazem. V případě potřeby rozhodčí slušnou formou odpoví, dbá přitom na plynulý průběh hry.

Hlavní rozhodčí musí předčasně ukončit utkání v těchto případech:

- počet hráčů jednoho z klubů na hrací ploše klesne pod čtyři;
- při inzultaci rozhodčího, kterou se rozumí: udeření, kopnutí, úmyslné podražení, násilné vrážení, násilné cloumání, úmyslné vyražení pískalky z úst, úmyslné prudké udeření míčem nebo jiným předmětem;
- v případě úmrtí hráče nebo rozhodčího;
- na úřední zákrok Policie České republiky.

Hlavní rozhodčí má právo předčasně ukončit utkání:

- pro tmou nebo špatnou viditelnost;
- pro špatné povětrnostní podmínky (bouřka, průtrž mračen, vánice);
- pro nezpůsobilý stav hrací plochy;
- pro neuposlechnutí rozhodčího hráčem (odmítne-li vyloučený hráč opustit hrací plochu i po uplynutí lhůty stanovené rozhodčím; rozhodčí stanoví kapitánovi mužstva lhůtu cca 1 - 2 minuty na zjednání pořádku);

- pro vniknutí obecnstva do prostoru hřiště;
- pro takový způsob hry, který vylučuje možnost pokračovat ve hře (hrají-li hráči tak, že je ohroženo jejich zdraví, a je-li napominání a vylučování neúčinné a nápravu nezjednájí kapitáni na výzvu rozhodčího);
- pro nezájem některého klubu na regulérnosti utkání;
- pro hrubé nesportovní projevy obecnstva (urážky, vyhrožování apod.);
- při poruše na osvětlovacím zařízení, hraje-li se utkání za umělého světla, pokud celková doba zdržení hry překročila třicet minut a není možné předpokládat, že dojde k bezprostřednímu odstranění závady.

Rozhodčí se musí oblečením barevně odlišovat od dresů obou klubů. Musí mít u sebe píšťalku a fungující hodinky. Rozhodčí musí mít u sebe žlutou a červenou kartu. Není-li tomu tak, napomíná a vylučuje hráče ústně. Toto ústní udělení karty má stejnou platnost. To, že rozhodčí nemá karty (nebo jinou povinnou součást výbavy) uvedou kapitáni do zápisu o utkání. Asistent rozhodčího může pomáhat hlavnímu rozhodčímu na opačné straně hřiště. Může vést zápis o utkání.

Rozhodčí se na zápas dostaví zpravidla deset minut před začátkem utkání a zajistí, aby v době výkopu obdržel od obou klubů vyplněný zápis k utkání. Čekací doba na rozhodčího není stanovena, v případě absence rozhodčího v době začátku utkání se oba kluby dohodnou na náhradním rozhodčím nebo způsobu řízení zápasu. Po svém příchodu se delegovaný rozhodčí ujme neprodleně výkonu své funkce. Pozdní příchod rozhodčího na zápas musí oba týmy uvést do zápisu o utkání, je postihován dle platného Disciplinárního řádu.

Rozhodčí ihned po ukončení utkání uvede do Zápisu o utkání poločasový a konečný výsledek, udělení osobních trestů a námítky vznesené kapitány klubů. Na zadní stranu Zápisu o utkání rozhodčí uvede všechny závažné události související s utkáním (především disciplinárního charakteru). Kapitáni jsou povinni ihned po skončení utkání svými podpisy v Zápisu o utkání potvrdit totožnost napomenutých a vyloučených hráčů (náhradníků) a tím také potvrdit, že byli o obsahu zprávy rozhodčího informováni. Kapitán má právo vznést námítky proti skutečnostem známým v průběhu utkání, především proti příslušenství hrací plochy a vybavení hřiště, startu a výstroji některého z hráčů soupeřova týmu, výsledku utkání, neregulárnímu průběhu utkání a popisu přestupků nebo popisu provinění členů klubu. Kapitán nemůže vznášet námítky k výkonu rozhodčího - připomínky k výkonu rozhodčího může klub uplatnit písemnou formou jménem jednatele klubu prostřednictvím funkce „komentář týmu“ v administraci webu, a to v termínu 72 hodin od ukončení zápasu. Každý klub je povinen po utkání hodnotit výkon rozhodčího s využitím administračního systému, a to nejpozději sedm dní od konání utkání. Hodnotit rozhodčího může přes administraci kterýkoliv hráč týmu, přičemž výsledná známka pro rozhodčího se vypočte jako aritmetický průměr známek udělených jednotlivými hráči daného týmu.

Rozhodčí je povinen podat disciplinárnímu orgánu (radě) neprodleně zprávu informující o všech závažných incidentech, které se odehrály před utkáním, v jeho průběhu nebo po utkání. Skutečnosti, k nimž došlo po podepsání zápisu oběma kapitány, nesmí rozhodčí uvést v Zápisu o utkání a musí je vždy zaslat na email [rada@pkfl.eu](mailto:rada@pkfl.eu) v samostatném dokumentu.

Funkci klubového rozhodčího nesmí zastávat osoba, která má zastavenou závodní činnost nebo má zákaz výkonu jakékoliv funkce nebo je v disciplinárním řízení. Klubový rozhodčí musí být osoba starší 15 let.

## 6. DOBA HRY

Hraje se 2 x 30 minut s přestávkou nejvýše 5 minut. Rozhodčí nesmí čas utkání zkrátit. Od poločasové přestávky lze na přání obou mužstev upustit.

Rozhodčí má právo nastavit každý poločas, byl-li čas promeškán vinou zranění, střídání brankářů, ošetření hráče na hrací ploše, oslavy vstřelené branky, ztráty míče, výpadku dodávky energie, úmyslného zdržování (taktické střídání, zakopávání míče apod.) a dalších přerušení nesouvisejících se hrou. Rovněž prodlouží poločas (utkání), je-li třeba provést pokutový kop nařízený ve hře. Není ale povinen nechat zahrát jiné volné kopy: výkop ze středu hřiště či kop od branky nebo nechat dokončit útočnou akci.

## 7. ZAHÁJENÍ A PŘERUŠENÍ HRY

Před začátkem utkání se losuje mincí nebo tzv. stříhnutím rukou dle pokynů rozhodčího a klub, který vyhraje los, si vybere buď, na kterou branku bude v prvním poločase útočit, nebo právo výkopu. Po poločasové přestávce si kluby vymění poloviny hrací plochy.

Na začátku utkání (v poločase, po brance) se hra zahajuje výkopem ze středu hřiště (míč se musí pohnout směrem dopředu). Při každém dalším přerušení je hra navázána dle důvodu přerušení.

Míč je ve hře teprve tehdy, když se po provedení kopu pohne, ale hráč provádějící rozehrání nesmí hrát s míčem znovu dříve, než se jej dotkne jiný hráč. Při kopech z vlastního pokutového území musí míč opustit pokutové území, jinak se kop opakuje.

Míč není ve hře, když přejde celým objemem brankovou nebo postranní čáru.

## 8. DOSAŽENÍ BRANKY

Branka je dosažena, přejde-li míč celým svým objemem brankovou čáru mezi brankovými tyčemi a břevnem a hráči útočícího klubu neporušili pravidla. Pro uznání branky je důležité postavení míče, nikoliv brankáře. O dosažení branky rozhoduje výhradně rozhodčí a jeho rozhodnutí je konečné.

Rozhodčí branku uzná, dostane-li se míč do soupeřovy branky přímo: ze hry, z přímého volného kopu, z pokutového kopu, z kopu z rohu, z kopu od branky, z výkopu.

Rozhodčí branku neuzná, dostane-li se míč přímo, tj. bez teče, do:

**soupeřovy branky:** z nepřímého volného kopu, z vyhazování brankáře rukou nebo z autového vhadzování - **v těchto případech nařídí rozhodčí kop od branky.**

**vlastní branky:** z autového vhadzování a ze všech volných kopů. **V těchto případech nařídí rozhodčí rohový kop.**

Hráče, který během oslav po dosažení branky opustí hrací plochu, vyběhne k prostoru pro diváky nebo se chová jiným nevhodným způsobem, rozhodčí vyzve, aby se vrátil na hrací plochu a své chování usměrnil. Neuposlechne-li hráč výzvy rozhodčího ihned, napomene jej rozhodčí za nespportovní chování. Hráče, který se jako projev radosti po dosažení branky svlékne dres, napomene rozhodčí za nespportovní chování; za svléknutí dresu se považuje již okamžik, kdy hráč si dresem zakryje obličej.

## 9. POSTAVENÍ MIMO HRU

V malé kopané neexistuje postavení mimo hru.

## 10. VOLNÉ KOPY

Přímý volný kop, z něhož může být přímo dosaženo branky (aniž by se míče dotkl jiný hráč), rozhodčí nařídí za:

kopnutí soupeře nebo pokus o ně (kopnutí bezohledné, riskantní nebo s použitím nepřiměřené síly, úder kolenem, zasažení soupeře podrážkou kopačky - tzv. šlapák, zasažení soupeře podrážkou kopačky ve skluzu zezadu, ze strany nebo zepředu);

podražení soupeře nebo pokus o ně (zákrok, při němž hráč způsobí pád soupeře nastavením nohy, zahákáním nohy soupeře zezadu nebo ze strany, nebo skluzem, také sehne-li se hráč za soupeřem nebo před ním a tak přivodí jeho pád - tzv. stolička)

skočení na soupeře (výskok směrem na soupeře s následným fyzickým kontaktem);

vrážení do soupeře (vrážet smí hráč pouze v boji o míč a v bezprostřední vzdálenosti od míče, přičemž za „bezprostřední vzdálenost“ se považuje vzdálenost nepřesahující 2 m; za dovolený způsob vrážení se považuje pouze vrážení ramenem do ramene soupeře nebo vrážení ramenem zezadu do soupeřovy lopatky, přičemž vrážející hráč musí mít paži, jejímž ramenem do soupeře vráží, u těla, a oba hráči přitom musí být na stejné úrovni, tzn., že oba musí být buď na zemi, nebo ve výskoku – vše ostatní je nepovolené vrážení);

udeření soupeře nebo pokus o ně (udeření soupeře úmyslné bezohledné, riskantní nebo s použitím nepřiměřené síly, včetně úderu hlavou nebo udeření míčem či jiným předmětem);

strčení do soupeře (strčení, odstrčení nebo postrčení soupeře rukou, paží, loktem nebo jinou částí těla, např. stehnem nebo hýždí);

držení soupeře (aktivní držení, tj. uchopení nebo tahání soupeře za úbor, za paži nebo za kteroukoli jinou část těla soupeře ať již rukou, paží nebo i kteroukoli jinou částí těla, např. stehnem nebo hýždí, se záměrem bránit soupeři ve volném pohybu);

plivnutí na soupeře;

hraní rukou (za ruku se považuje paže od ramene až k prstům; za porušení pravidla se rovněž považuje zahrání míče rukou z nedbalosti, neopatrnosti nebo nedostatečné předvídavosti následků boje o míč; toto pravidlo neplatí pro hru brankáře ve vlastním pokutovém území; pro určení místa přestupku je rozhodující, kde došlo ke kontaktu míče a ruky – tedy např. stojí-li brankář ve vlastním pokutovém území a zahraje rukou míč mimo pokutové území, jedná se o přestupek trestaný přímým volným kopem);

dotyk hráče s tělem soupeře při odebírání míče, pokud se soupeře dotkl dříve než míče (při odebírání míče skluzem není pravidlo porušeno, jestliže bránící hráč nejprve zasáhne míč, a to ani v případě, jestliže soupeř následně upadne přes nohu, kterou předtím bránící hráč míčem zahrál; Zasáhne-li však hráč při odebírání míče skluzem nejprve soupeře a teprve potom míč, považuje se to za zakázaný způsob hry; za zakázaný způsob hry se považuje rovněž to, jestliže hráč zasáhne míč i soupeře současně, nebo jestliže hráč sice jednou nohou soupeři míč odebere, ale soupeře přitom zasáhne druhou nohou).

Nepřímý volný kop, z něhož nemůže být přímo dosaženo branky, rozhodčí nařídí za:

technický přestupek brankáře (drží míč v rukou déle než šest sekund; rukama chytí míč opětovně poté, co se jej již zbavil, aniž by se míče dotkl mezitím jiný hráč; zachycení úmyslné malé domů; chycení míče z autového vzhazování provedeného jeho spoluhráčem);

nebezpečnou hru vůči soupeři (např. hráč snaží se zasáhnout nohou míč na úrovni trupu nebo hlavy soupeře, který je v bezprostřední blízkosti míče - tzv. vysoká noha, nebo provede směrem na hráče soupeře tzv. nůžky, nebo nastaví nohu podrážkou kopačky proti noze soupeře a přitom nedojde ke kontaktu hráčů, nebo nastaví nebo zvedne zbytečně vysoko nohu nebo koleno proti tělu soupeře, nebo snaží se vykopnout míč z rukou stojícího nebo ležícího brankáře soupeřova týmu) nebo vlastní osobě (hráč snaží se zahrát míč hlavou pod úrovní pasu soupeře v okamžiku, kdy soupeř se snaží hrát míčem regulérně nohou, nebo upadne na míč a zůstane na něm nebo těsně u něj ležet, a tím znemožní soupeři hrát míčem regulérně nohou, nebo snaží se zahrát míčem nohou, z níž se mu vyzula kopačka);

bránění soupeři v pohybu (hráč, který nehraje míčem, brání tělem soupeři ve volném pohybu tak, že soupeře zastaví, přinutí ho ke zpomalení nebo změně směru pohybu; oba se přitom nemusejí navzájem dotknout);

bránění brankáři soupeře ve zbavení se míče (např. hráč poskakuje nebo pobíhá před brankářem, a tím ho nutí, aby míč držel v rukou déle, než dovolují pravidla).

Obecná ustanovení k bodu 10:

Hráči klubu, který neprovádí volný kop, musí být minimálně 5 m od míče (v případě zahrávání z vlastního pokutového území musí být hráči soupeře mimo toto území) dokud se míč nedostane do hry. Při porušení vzdálenosti může rozhodčí nechat kop opakovat a hráče, který nedodržel vzdálenost, napomenout žlutou kartou.

Hráč, který kop provádí, se může míče znovu dotknout, až když jím hrál jiný hráč. Nestane-li se tak, nařídí rozhodčí nepřímý volný kop proti provinivšímu se klubu.

Pokud je přímý kop nařízen za přestupek ve vlastním brankovém území, je proti provinivšímu se týmu nařízen tzv. pokutový kop (penalta). Pokutový kop se provádí ze vzdálenosti 7 metrů od středu branky. Při provádění pokutového kopu musí být všichni hráči na hrací ploše mimo pokutové území a nejméně 5 m od značky pokutového kopu. Brankář se smí pohybovat po brankové čáře libovolně, nesmí však vyběhnout vpřed, dokud se kopající hráč nedotkne míče.

Pokud je nepřímý volný kop nařízen za přestupek v soupeřově pokutovém území, provádí se na té čáře brankového území, která probíhá rovnoběžně s brankovou čarou, a to v místě, které je nejbližší přestupku.

## **11. OSOBNÍ TRESTY**

Rozhodčí je povinen napomenout hráče žlutou kartou v případě následujících přestupků:

chová se nesportovně (jeho jednání je v rozporu se zásadami slušného chování a čestného boje o míč; použije vůči soupeři nebo jiné osobě výhrůžná nebo provokativní gesta; simulování kdekoli na hrací ploše, které má oklamat rozhodčího; svlečení dresu na oslavu dosažení branky)

slovy nebo jednáním projevuje nespokojenost nebo protestuje proti rozhodnutí rozhodčího;

soustavně porušuje pravidla (opakovaně se dopouští drobných přestupků);

zdržuje navázání hry;

nedodrží předepsanou vzdálenost při provádění volného kopu (5 m) nebo kopu z rohu (5 m);  
bez souhlasu rozhodčího vstoupí na hrací plochu, aby své družstvo doplnil nebo se do týmu vrátil;  
úmyslně a bez souhlasu rozhodčího opustí hrací plochu.

Rozhodčí je povinen napomenout hráče červenou kartou v případě následujících přestupků:

hraje surově (hraje vůči soupeři násilně nebo se záměrem ho zranit; za surovou hru se zejména považuje skluz provedený zezadu, při němž hráč soupeře ohrozí tím, že jej podrazí nebo kopne; rovněž úmyslné prudké udeření soupeře míčem se považuje za projev surové hry);

chová se hrubě nesporně (jednání hráče má podle názoru rozhodčího násilný nebo zneuctvující charakter – udeření nebo napadení protihráče);

plivne na soupeře nebo na jinou osobu;

zabrání soupeřovu družstvu dosáhnout branky nebo zmaří jeho zjevnou možnost dosáhnout branky tím, že úmyslně zahraje míč rukou – vyjma brankáře v jeho vlastním pokutovém území;

zmaří soupeři zjevnou možnost dosáhnout branky tím, že soupeře útočícího na branku zastaví přestupkem, za který se nařizuje přímý volný kop, popřípadě pokutový kop;

použije pohoršujících, urážlivých nebo ponižujících výroků nebo gest;

během utkání je podruhé potrestán napomenutím.

Klub, jehož hráč byl vyloučen, dohrává utkání oslaben o vyloučeného hráče, za kterého nesmí nastoupit náhradník. V případě vyloučení hráče ze střídačky pokračuje postižený klub ve hře s nezměněným počtem hráčů, vyloučený hráč již nesmí do zápasu zasáhnout.

## **12. AUTOVÉ VHAZOVÁNÍ**

Vhazování je jedním ze způsobů navázání hry. Přímo z vhazování nemůže být dosaženo branky. Rozhodčí nechá provést vhazování, jestliže míč přejde po zemi nebo ve vzduchu celým objemem pomezí čáru. Vhazování se provádí v místě, kde míč přešel přes pomezí čáru, hráčem týmu, jehož hráč se nedotkl míče jako poslední. V okamžiku, kdy provádí vhazování, musí vhazující hráč být obrácen čelem k hrací ploše, alespoň částí obou nohou stát buď na pomezí čáře, nebo za pomezí čárou mimo hrací plochu, hodit míč oběma rukama, hodit míč zezadu přes hlavu. Hráč, který provedl vhazování, se nesmí znovu dotknout míče dříve, než se míče dotkne jiný hráč. Všichni hráči soupeře musí být nejméně 1 m od místa, ze kterého má být vhazování provedeno. Míč je ve hře hned, jakmile se dostane na hrací plochu.

## **13. KOP OD BRANKY**

Kop od branky provede hráč bránícího týmu do míče ležícího v klidu na kterémkoli místě uvnitř pokutového území. Hráči soupeře musí zůstat mimo pokutové území, dokud míč není ve hře. Hráč provádějící kop od branky se nesmí míče dotknout podruhé, dokud se míče nedotkne jiný hráč. Míč je ve hře, jakmile po provedení kopu opustí přímo pokutové území, v případě porušení pravidla se kop od branky opakuje. Z kopu od branky lze přímo dosáhnout branky.

## **14. ROHOVÝ KOP**

Kop z rohu je jedním ze způsobů navázání hry. Přímo z kopu z rohu je možné dosáhnout branky (ne vlastní). Kop z rohu nařídí rozhodčí, jestliže míč, kterého se jako poslední dotkl hráč bránícího týmu, přešel po zemi nebo ve vzduchu celým svým objemem brankovou čáru a nebylo přitom dosaženo branky. Míč leží max. 0,5 metru od místa, kde se stýká lajna boční hrací plochy s lajnou brankovou. Hráči soupeře se nesmějí přiblížit k míči na vzdálenost menší než 5 m, dokud míč není ve hře. Kop z rohu provede hráč útočícího týmu, míč je ve hře, když se po provedení kopu pohne. Hráč, provádějící kop z rohu, se nesmí dotknout míče podruhé, dokud se míče nedotkne jiný hráč.

## **15. MALÁ DOMŮ**

Rozhodčí nařídí nepřímý volný kop proti klubu, jehož brankář se dotkne míče rukou (rukama) poté, co hráč jeho klubu provedl vhazování nebo mu úmyslně přihrál míč nohou od kolene dolů. Kolenem je malá domů povolena.

16. VE VŠECH OSTATNÍCH PŘÍPADECH PLATÍ MEZINÁRODNÍ PRAVIDLA PRO SOUTĚŽE MALÉ KOPANÉ IASSF (lze je nalézt například [zde](#)). V SITUACÍCH NEUPRAVENÝCH PRAVIDLY MALÉ KOPANÉ LZE POUŽÍT PRAVIDLA VELKÉHO FOTBALU.