



# PRAVIDLA HRY RAGBY

Zahrnují Chartu ragby

2012

## Česká verze Pravidel ragby 2012

Tomáš Tůma a Milan Haitman, SRR ČSRU

CZ-2012-1



INTERNATIONAL RUGBY BOARD

Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200 Fax. +353-1-240-9201

Web. [www.irb.com](http://www.irb.com) Email. [irb@irb.com](mailto:irb@irb.com)

# www.irb.com/laws

## The IRB's Law Education web site

English • French • Spanish • Russian • Chinese • Japanese • Italian • Romanian • Dutch



- Read the Laws of the Game and the IRB Playing Charter
- Watch video clips and digital animations of the Laws in practice
- Take the self-test Law exam and download your awareness certificate
- Download PDF files of the Law Book

Get the free IRB Laws iPhone/iPad app - out now



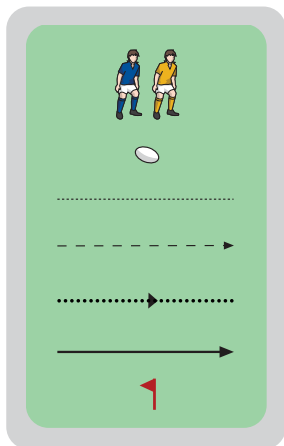
Available on the  
**App Store**

Vysvětlivky .....	1
Úvodem .....	2
Definice .....	4
Charta ragby.....	10
<b>Před utkáním .....</b>	<b>24</b>
<b>Pravidlo 1</b> Hřiště .....	25
<b>Pravidlo 2</b> Mič.....	31
<b>Pravidlo 3</b> Počet hráčů – družstvo.....	33
<b>Pravidlo 4</b> Výstroj hráčů .....	39
<b>Pravidlo 5</b> Hrací doba.....	42
<b>Pravidlo 6</b> Činovníci utkání.....	45
<b>6.A</b> Rozhodčí .....	45
<b>6.B</b> Pomezní rozhodčí a asistent rozhodčího .....	50
<b>6.C</b> Ostatní činovníci.....	53
<b>Během utkání</b>	
<b>Jak se hraje utkání .....</b>	<b>54</b>
<b>Pravidlo 7</b> Způsob hry .....	55
<b>Pravidlo 8</b> Výhoda .....	56
<b>Pravidlo 9</b> Způsob bodování .....	58
<b>Pravidlo 10</b> Hra proti pravidlům.....	62
<b>Pravidlo 11</b> Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře .....	71
<b>Pravidlo 12</b> Předhoz a přihrávka dopředu.....	77

<b>Ve hřišti</b> .....	<b>80</b>
<b>Pravidlo 13</b> Výkop a zahajovací kopy.....	81
<b>Pravidlo 14</b> Míč na zemi – Žádná skládka.....	88
<b>Pravidlo 15</b> Skládka: Hráč s míčem složen na zem.....	90
<b>Pravidlo 16</b> Ruck.....	98
<b>Pravidlo 17</b> Maul.....	103
<b>Pravidlo 18</b> Lapení.....	109
<b>Znovuzahájení</b> .....	<b>112</b>
<b>Pravidlo 19</b> Aut a autové seřazení.....	113
<b>Pravidlo 20</b> Mlýn.....	134
<b>Pravidlo 21</b> Trestný a volný kop.....	147
<b>Brankoviště</b> .....	<b>154</b>
<b>Pravidlo 22</b> Brankoviště.....	155
<b>Varianta U19</b> .....	<b>164</b>
<b>Sedmičky</b> .....	<b>168</b>
<b>Gestikulace rozhodčích</b> .....	<b>176</b>

## OBRÁZKY

V obrázcích této publikace jsou dodrženy následující zásady:



Hráči

Míč

Dráha kopnutého míče

Dráha hozeného/přihraného míče

Dráha míče po předhozu/přihrávce dopředu

Dráha hráče

Praporek

## TEXT

Trestné kopy jsou uvedeny takto:

**Trest:** Trestný kop

Volné kopy jsou uvedeny takto:

**Trest:** Volný kop



# ÚVODEM

---

## ÚVOD

Cílem Hry je, že dvě družstva o 15 nebo 7 hráčích, která dodržují fair play v souladu s Pravidly a sportovním duchem, musí nesením, přihráváním, kopáním a pokládáním míče získat co nejvíce bodů. Družstvo, které získá větší počet bodů, je vítězem zápasu.

Pravidla Hry včetně základní sady variant pro ragby U19 a ragby 7s jsou kompletní a obsahují vše potřebné k odehrání regulérní a fair Hry.

**Ragby (Rugby Union) je sport, který obsahuje fyzický kontakt. kterýkoliv sport obsahující fyzický kontakt má neodmyslitelná nebezpečí. Je velmi důležité, aby hráči hráli Hru v souladu s Pravidly a dbali na bezpečnost svou i ostatních.**

**Je zodpovědností hráčů, být si jisti, že jsou fyzicky a technicky připraveni takovým způsobem, který jim umožní hrát Hru, vyhovět Pravidlům a zúčastnit se jí v souladu s bezpečnostními pokyny.**

**Je zodpovědností těch, kteří trénují nebo učí Hru, aby se ujistili, že hráči jsou připraveni způsobem, který jim umožní hrát Hru v souladu s Pravidly a s bezpečnostními pokyny.**

Je povinností rozhodčího použít poctivě všechna Pravidla v každém zápase s výjimkou, kdy byly schváleny radou IRB Experimentální variace (ELV).

Je povinností Uníí zajistit, aby utkání na každé úrovni byla řízena v souladu s disciplinovaným a sportovním chováním. Tento princip nemůže být podporován pouze samotným rozhodčím. Dodržování také zůstává na Uních a klubech.



## A

**Aktuální čas:** Uplynulá doba včetně doby z jakéhokoliv důvodu zmeškané.

**Asistent rozhodčího:** Pravidlo 6 – Činovníci utkání

**Aut:** Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

**Autové seřazení:** Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

## B

**Blízko:** Do jednoho metru.

**Bránci družstvo:** Družstvo, na jehož polovině se právě hraje (družstvo soupeře je útočícím družstvem).

**Branka z trestného kopu:** Hráč dosáhne branky kopnutím míče ze hřiště přes soupeřovo břevno a mezi brankové tyče kopem ze země nebo z odrazu. Branky nemůže být dosaženo z výkopu, výkopu z 22 m nebo volného kopu.

**Branková čára:** Pravidlo 1 – Hřiště.

**Brankoviště:** Pravidlo 22 – Brankoviště.

## Č

**Čára autu:** Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

**Čára autu vedle brankoviště:** Pravidlo 1 – Hřiště.

**Čára ofsajdu:** Pomyslná čára od jedné pomezni čáry ke druhé, rovnoběžná s brankovými čárami (umístění této čáry je proměnlivé podle Pravidel).

**Čára procházející značkou nebo místem:** Čára rovnoběžná s pomezni čárou (pokud není uvedeno jinak).

**Červená karta:** Karta červené barvy, ukázaná hráči, který byl vyloučen pro porušení Pravidla 10 – Hra proti pravidlům, odstavec 4.5 (c).

# Definice



## D

**Dlouhé vhazování:** Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

**Dotlačená pětka:** Pravidlo 22 – Brankoviště.

**Drop (kop z odrazu):** Míč je puštěn z ruky nebo rukou na zem a kopnut po prvním odrazu.

**Drop-goal:** Pravidlo 9 – Způsob bodování.

**Držení:** Nastane, když hráč drží míč, nebo ho má družstvo pod kontrolou (např. družstvo, které má míč na své polovině mlýna nebo rucku, má míč v držení).

**Dvaadvacítka (Obranné území 22):** Pravidlo 1 – Hřiště.

## H

**Hra proti pravidlům:** Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

**Hrací čas:** Čas, který byl odehrán mimo ztracený čas, jak je definován v Pravidle 5 – Hrací doba.

**Hrací plocha:** Pravidlo 1 – Hřiště.

**Hřiště:** Pravidlo 1 – Hřiště.

**Hráč nesoucí míč:** Hráč, který nese míč.

**Hráči první řady:** Hráči roje – levý pilíř, mlynář, pravý pilíř.

## CH

**Chytající:** Pravidlo - 19 – Aut a autové seřazení.

## K

**Kapitán:** Kapitánem je hráč určený družstvem. Pouze kapitán je oprávněn dotazovat se rozhodčího v průběhu hry a je samostatně odpovědný za volení možností odpovídajících rozhodnutí rozhodčího.

**Koncová čára:** Pravidlo 1 – Hřiště.

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

**Kop na branku po položení:** Pravidlo 9 – Způsob bodování.

**Kop z ruky:** Míč je puštěn z ruky nebo rukou a kopnut předtím, než se dotkne země.

**Kop ze země:** Míč je kopnut po položení na zem z důvodu kopu.

## L

**Lapení:** Pravidlo 18 – Lapení.

**Letící klín:** Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

**Levý pilíř (Loose-head):** Pravidlo 20 - Mlýn, levý hráč první řady (číslo 1).

**Lifting:** Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

## M

**Maul:** Pravidlo 17 – Maul.

**Mlýn:** Pravidlo 20 – Mlýn.

**Mlýnář:** Prostřední hráč první řady ve mlýně, který obvykle nosí dres č 2.

**Mlýnová spojka:** Hráč určený k vhazování míče do mlýna (číslo 9).

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

## N

**Náhradníci:** Pravidlo 3 – Počet hráčů – Družstvo.

**Napomenutý (dočasně vyloučený):** Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

**Nebezpečná hra:** Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

# Definice



O

**Obstrukce:** Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

**Obvod hřiště:** Pravidlo 1 – Hřiště.

**Ofsajd (Postavení mimo hru) – Pravidlo 10 metrů:** Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.

**Ofsajd v otevřené hře:** Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.

**Opakované přestupky:** Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

**Organizátor utkání:** Organizace odpovědná za utkání, kterou může být Unie, skupina Uníí, nebo organizace sdružená v IRB.

**Otevřené nebo krvácející zranění:** Pravidlo 3 – Počet hráčů – družstvo.

P

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

**Pětka (položeni):** Pravidlo 9 – Způsob bodování.

**Pilíř:** Hráč první řady (číslo 1 nebo 3).

**Přestávka:** Doba mezi dvěma poločasy utkání.

**Pomezí čára:** Pravidlo 1 – Hřiště.

**Pomezí rozhodčí:** Pravidlo 6 – Činovníci utkání.

**Poslední noha:** Noha posledního hráče ve mlýně, rucku nebo maulu, který je nejbližší své brankové čáře.

**Pravý pilíř (Tight-head):** Pravý hráč první řady ve mlýně (číslo 3).

**Prokopnutí:** Kop na branku po položení byl úspěšný.

**Předčasné držení:** Držení spoluhráče v autovém seřazení předtím, než byl míč vhozen.

**Předhoz:** Pravidlo 12 – Předhoz a přihrávka dopředu.

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

**Přidržovač (Placer):** Hráč, který drží míč na zemi pro kop spoluhráče.

**Příhrávka:** Hráč hodí míč jinému hráči; pokud hráč předá míč jinému hráči, aniž by ho hodil, jedná se také o příhrávku.

**Příhrávka dopředu:** Pravidlo 12 – Předhoz nebo příhrávka dopředu.

**Přiklepnutí (dvacetdva):** Pravidlo 22 – Brankoviště.

**Přiklepnutí míče:** Pravidlo 22 – Brankoviště.

## R

**Rozhodčí:** Pravidlo 6 – Činovníci utkání.

**Ruck:** Pravidlo 16 – Ruck.

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

## S

**Sin Bin (trestná lavice):** Určené místo, kde napomenutý hráč musí zůstat 10 minut.

**Skládka (Sevření, tackle):** Pravidlo 15 – Skládka: Hráč s míčem složen na zem.

**Spoluhráč:** Jiný hráč stejného družstva.

**Střídající:** Pravidlo 3 – Počet hráčů – Družstvo.

## T

**Trestná pětko:** Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

**Trestný kop:** Kop přiznaný neprovinivšímu se družstvu za přestupek soupeře; jestliže Pravidla neříkají jinak, je trestný kop nařízen na místě přestupku.

# Definice



## U

**Unie:** Kontrolní orgán, pod jehož správou je utkání hráno; pro mezistátní utkání to je International Rugby Board nebo Committee of the Board.

**Útočící družstvo:** Družstvo, které je na polovině soupeře, kde se zrovna hraje.

**Útok kavalerie:** Pravidlo 10 – Nebezpečná hra.

## V

**Vázání:** Pevné uchopení těla jiného hráče od ramen ke kyčlím pouze rukou od dlaně k rameni.

**Ve hře:** Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.

**Ve hřišti (In-Field):** Od autu ke středu hřiště.

**Venku ze hry:** Toto nastane, když míč nebo hráč nesoucí míč přejde do autu nebo autu vedle brankoviště, nebo se dotkne, nebo přejde koncovou čáru.

**Vhazování:** Úkon hráče, který vhaduje do mlýna nebo z autu.

**Volný kop:** Kop přiznaný neprovinivšímu se družstvu za přestupek soupeře; jestliže Pravidla neříkají jinak, je volný kop nařízený na místě přestupku.

**Výhoda:** Pravidlo 8 – Výhoda.

**Výkop:** Pravidlo 13 – Výkop a zahajovací kopy.

**Výkop z obranného území:** Pravidlo 13 – Výkop a zahajovací kopy.

## Z

**Za nebo Před postavením:** Oběma nohama mimo případů, kde je to z kontextu nevhodné.

**Zahrání:** Míč je zahrán, když se hráč míč dotkne.

## Ž

**Žlutá karta:** Karta žluté barvy, ukázaná hráči, který byl napomenut a dočasně vyloučen na 10 minut hracího času.



# CHARTA RAGBY

Obsahuje základní hodnoty IRB

Edice 2012

# Úvod

Hra, která začala jako jednoduchá zábava, se rozrostla do globálních rozměrů následována velikými stadiony, komplexní administrativní strukturou a pečlivě vypracovanou strategií. Ragby společně s dalšími aktivitami přitahuje zájem masy lidí bez ohledu na hranice a další rozdíly.

Kromě vlastní hry a její přímé podpory, ragby vytváří pozitivní sociální a emoční půdu, čímž kladně rozvíjí vlastnosti jako odvahu, loajalitu, soutěživost, disciplínu a týmovou práci. Rolí této Charty je poskytnout návod, podle kterého je hodnocen styl a způsob hry. Charta má za úkol zajistit zachování jedinečnosti ragby na hřišti i mimo ně.

Charta pojmenovává základní principy ragby pro hru, přípravu na hru a tvorbu a uplatňování Pravidel. Je důležitým doplňkem Pravidel a stanovuje normy pro ty, kteří se do ragby zapojují na jakékoliv úrovni.



**ČESTNOST**

**NADŠENÍ**

**SOUDRŽNOST**

**DISCIPLÍNA**

**RESPEKT**

# Principy Hry

## Chování

Legenda o Williamu Webbu Ellisovi, podle které byl prvním, kdo vzal do ruky fotbalový míč a běžel s ním, od toho dne roku 1823 ve škole v Rugby přežila mnoho revizionistických teorií. Ať to tak skutečně bylo nebo ne, je tato událost nejvýznamnějším momentem v historii ragby.

Na první pohled je velice těžké definovat zásady hry, která se nezasvěcenému pozorovateli jeví jako hra plná rozporů. Příkladem je silný fyzický nátlak na soupeře se snahou o vybojování míče, ovšem bez úmyslu nebo cíle způsobit soupeři zranění.

Tyto tenké hranice musí bezpečně rozlišovat hráči i rozhodčí sebeovládáním, individuální i kolektivní disciplínou.

## Duch

Ragby se hraje přísně podle svých pravidel a v jejich duchu. Odpovědnost za to neleží pouze na jednotlivci, ale zahrnuje trenéry, kapitány, hráče i rozhodčí.



# ČESTNOST

Čestnost je základním prvkem ragby.  
Je vytvářena poctivostí a fér hrou.

# Principy Hry

Disciplína, ovládání a vzájemný respekt v tak fyzické hře, jako je ragby, vytvářejí pevné vztahy a smysl pro fair play, což je nezbytné pro další rozvoj a existenci ragby. Jsou to možná staromódní tradice a hodnoty, nicméně odolaly zkoušce času na všech úrovních Hry a jsou důležité pro budoucnost ragby stejně, jako byly důležité pro jeho dlouhou a slavnou minulost. Principy ragby jsou základy, které umožní zúčastněným poznat charakter hry a vymezují ragby jako sport.

## Smysl

Smyslem hry je souboj dvou družstev, každé o patnácti hráčích, která se ve smyslu fair play, podle Pravidel a sportovního ducha postupují s míčem dopředu, a jeho nesením, přihráváním, kopáním a pokládáním se snaží dosáhnout do nejvíce bodů.

Ragby hrají muži i ženy, chlapi i dívky. Více než tři miliony lidí od 6 do 60 let se pravidelně věnují ragby.

Různorodá škála dovedností a fyzických předpokladů, které jsou ke hře potřeba, umožňují hráčům všech postav, vzrůstu a schopností se ragby aktivně na dané úrovni věnovat.



# NADŠENÍ

Ragbisty a ragbyové příznivce spojuje vášnivé nadšení pro ragby. Ragby přináší vzrušení, emoce a vědomí sounáležitosti s globální ragbyovou rodinou.

# Principy Hry

## Souboj a kontinuita

Souboj o míč je jedním z klíčových okamžiků ragby. Takové souboje mohou v průběhu utkání vzniknout v několika různých formách:

- v kontaktu
- v otevřené hře
- při znovuzahájení hry mlýny, auty nebo výkopy

Souboje jsou nastaveny tak, aby bylo zvýhodňováno družstvo, které v předchozí akci ukázalo větší dovednost. Když je např. družstvo nuceno kopnout míč do autu, protože není jinak schopno udržet hru, nemá právo vhadzovat z autu.

Nebo když družstvo udělá předhoz nebo přihraje dopředu, nemůže vhadzovat míč do následujícího mlýna. Soupeř, který se neprovinil, získává výhodu vhadzování, ale je důležité, aby další pokračování hry bylo spravedlivé se stejnými možnostmi pro obě družstva.

Cílem družstva s míčem je udržet a neztratit míč, dovoleným způsobem postupovat vpřed a dosáhnout bodů. Pokud se to družstvu nepodaří, ztrácí míč – buď akcí soupeře nebo vlastní chybou. Souboj a kontinuita, zisk a ztráta.

Zatímco jedno družstvo se snaží udržet míč, druhé se snaží míč získat. Tak je vytvořena základní rovnováha, umožňující plynulost Hry.



# SOUDRŽNOST

Ragby má sjednocujícího ducha, který vytváří doživotní přátelství, kamarádství, schopnost týmové práce a spolehlivosti bez ohledu na kulturní, zeměpisné, politické nebo náboženské rozdíly.

# Principy Pravidel

Pravidla ragby stojí na následujících principech:

## **Sport pro všechny**

Pravidla umožňují hráčům různých fyzických parametrů, dovedností, pohlaví i věku být na své úrovni součástí řízeného, soutěživého a zábavného prostředí. Všichni, kdo hrají ragby, musí znát Pravidla a rozumět jim.

## **Zachování identity**

Pravidla zajišťují zachování jednotlivých charakteristických rysů ragby od mlýnů, autových seřazení, maulů, rucků a výkopů až k činnostem, které přímo souvisejí se soubojem o míč – přihrávkami dozadu a tvrdými skládkami.





# DISCIPLÍNA

Disciplína je nedílnou součástí ragby na hřišti i mimo ně. Odráží se v ní respekt k Pravidlům, předpisům a základním hodnotám ragby.

# Principy Pravidel

## Radost a zábava

Pravidla vedou Hru tak, aby ji bylo radostí hrát a zábavné ji sledovat. Pokud by tomu tak nebylo, musí se ke zvýšení požitku a radosti ze Hry rozšířit prostor, ve kterém mohou hráči naplno předvést své dovednosti. K dosažení této rovnováhy jsou Pravidla neustále revidována.

## Aplikace

Pro všechny hráče je prvořadé dodržování Pravidel a respektování zásad fair play.

Pravidla musí být uplatňována takovým způsobem, aby nebyly porušovány principy ragby. Rozhodčí s pomezními rozhodčími toho při řízení dosáhnou čestností, důsledností, citem a na vyšších úrovních managementem. Na druhé straně je to pak odpovědnost trenérů, kapitánů i hráčů za respekt k autoritě rozhodčích a dalších činníků.



# RESPEKT

Respekt ke spoluhráčům, soupeřům, rozhodčím a všem zúčastněným ve Hře je prvořadý.

# Závěr

Ragby je hodnotným sportem pro muže i ženy, chlapce i dívky. Ragby rozvíjí schopnosti týmové práce, porozumění, spolupráce a vzájemného respektu mezi sportovci. Základem je a vždy byly sdílená radost zúčastněných, odvaha a schopnosti, které ragby vyžaduje, láska k týmovým sportům obohacující život všem zapojeným lidem a přátelství na celý život posílené společným zájmem o Hru.

Proto, a nikoliv navzdory tomu, že je ragby intenzivním fyzickým sportem, existují velká kamarádství před i po utkáních. Dlouhotrvající tradice vzájemné sounáležitosti hráčů soupeřících týmů, bez ohledu na výsledek utkání a sociální souvislosti, zůstává nejpevnějším základem ragby.

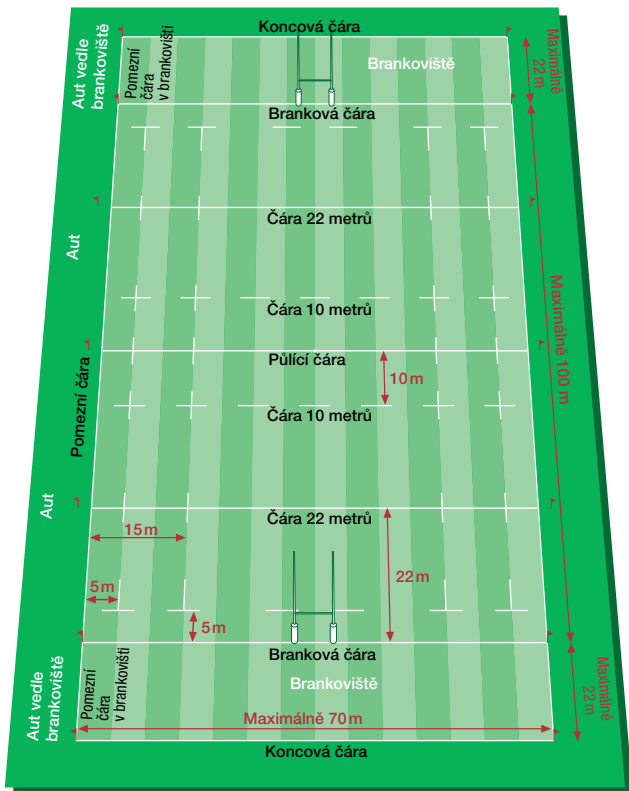
Ragby se stalo plně profesionálním sportem. Udrželo si ale duch a tradice rekreační hry. Zatímco mnoho sportovních tradic je postupem času oslabeno nebo úplně mizí, ragby je hrdé na svou schopnost udržet si vysokou sportovní úroveň, etické chování a fair play. Tato charta má za úkol pomáhat posílit tyto drahocenné hodnoty.



# PŘED UTKÁNÍM

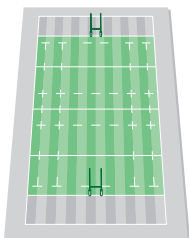
- Pravidlo 1** Hřiště
- Pravidlo 2** Míč
- Pravidlo 3** Počet hráčů – družstvo
- Pravidlo 4** Výstroj hráčů
- Pravidlo 5** Hrací doba
- Pravidlo 6** Činovníci utkání

# Pravidlo 1 Hřiště

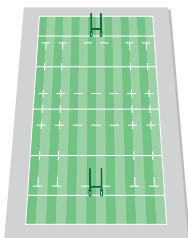


Plánek hřiště

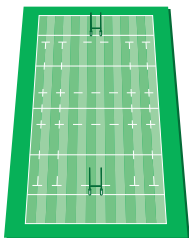
# Pravidlo 1 Hřiště



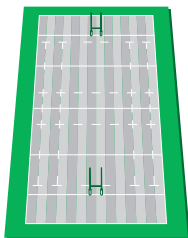
**Hřiště**



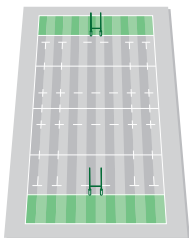
**Hrací plocha**



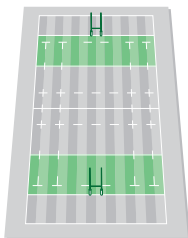
**Obvod hřiště**



**Okolí hřiště**



**Brankoviště**



**Obranné území 22 m**



## DEFINICE

**Hrací pole** je celé území zobrazené na plánu.

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

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

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

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

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

**Plánek** společně se všemi názvy a zobrazeními je součástí Pravidel.

### 1.1 POVRCH HŘIŠTĚ

- Požadavek.** Povrch musí být bezpečný po celou dobu hry.
- Typ povrchu.** Povrch by měl být travnatý, ale může být použitý i písek, hlína, sníh nebo umělá tráva. Hra může být hrána na sněhu za předpokladu, že sníh a podloží je bezpečné pro hru. Neměl by to být trvale tvrdý povrch např. asfalt nebo beton. Případný umělý povrch musí odpovídat Směrnici IRB 22.

### 1.2 POŽADOVANÉ ROZMĚRY HŘIŠTĚ

- Rozměry.** Délka hřiště nepřesahuje 100 m a šířka 70 m. Délka každého brankoviště nepřesahuje 22 m a šířka 70 m.





- (b) Délka a šířka hřiště jsou co možná nejlíže k uvedeným rozměrům. Všechna území jsou pravouhlá.
- (c) Vzdálenost od brankové čáry ke koncové by neměla být menší než 10 m, pokud je to možné.

### 1.3 ČÁRY NA HRÍŠTI

#### (a) Plné čáry

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

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

Čáry 22 m, které jsou rovnoběžné s brankovými čarami.

Půlicí čára, která je rovnoběžná s brankovými čarami.

Pomezí čáry, které jsou mimo hřiště.

#### (b) Přerušované čáry

Všechny další čáry mimo plných jsou přerušované. Délka jedné čáry je 5 m.

Dvě přerušované čáry, které jsou rovnoběžné s půlicí čarou a jsou 10 m na každou stranu od ní. Tyto čáry se nazývají „čára 10 m“. Přerušované čáry 10 m protínají přerušované čáry, které jsou 5 m a 15 m rovnoběžně s každou pomezí čarou.

Dvě přerušované čáry, které jsou ve vzdálenosti 5 m od každé pomezí čáry a jsou s ní rovnoběžné. Probíhají od čar 5 m, které jsou rovnoběžné s brankovými čarami a protínají obě čáry 22 m, obě čáry 10 m a půlicí čáru. Jsou nazývány „čáry 5 m“.

# Pravidlo 1 Hřiště

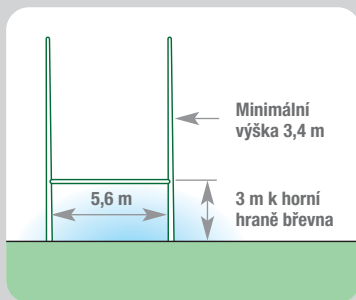


Dvě přerušované čáry, které jsou ve vzdálenosti 15 m od každé pomezí čáry a jsou s ní rovnoběžné. Probíhají od čar 5 m, které jsou rovnoběžné s brankovými čarami a protínají obě čáry 22 m, obě čáry 10 m a půlicí čáru. Jsou nazývány „čáry 15 m“.

Šest čar 5 m od každé brankové čáry, rovnoběžné s nimi. Dvě čáry jsou umístěny 5 m a 15 m od každé pomezí čáry. Další dvě čáry jsou umístěny před každou tyč branky tak, že je mezi těmito čarami vzdálenost 5 m.

## (c) **Střed**

Jedna nepravidelná čára půl metru dlouhá protíná střed půlicí čáry.



*Branka*



### 1.4 ROZMĚRY BRANKOVÝCH TYČÍ A BŘEVNA

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

### 1.5 PRAPORKY

- (a) Kolem hrací plochy je 14 tyček s praporky, každý s minimální výškou 1,2 m nad zemí.
- (b) Praporky musí být umístěny do průsečíků pomezích a brankových čar a do průsečíků čar autu vedle brankoviště a koncových čar. Těchto 8 praporků je mimo brankoviště a netvoří část hrací plochy.
- (c) Praporky musí být umístěny u čáry 22 m a na půlící čáře, 2 metry od pomezí čáry v obvodu hřiště.

### 1.6 NÁMITKY PROTI HŘIŠTI

- (a) Jestliže má družstvo námitky proti hřišti nebo způsobu označení hřiště, musí to oznámit rozhodčímu před začátkem utkání.
- (b) Rozhodčí rozhodne o námitce, ale nesmí zahájit utkání, jestliže některá část hřiště je považována za nebezpečnou.

## Pravidlo 2 Míč

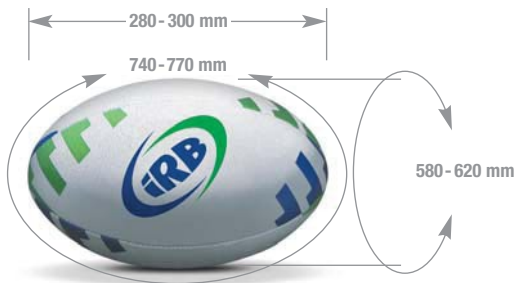


### 2.1 TVAR

Míč musí být oválný a vyrobený ze 4 dílů.

### 2.2 ROZMĚRY

Délka podélné osy	280-300 mm
Obvod (po délce)	740-770 mm
Obvod (po šířce)	580-620 mm



### 2.3 MATERIÁL

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

## Pravidlo 2 Míč



### 2.4 HMOTNOST

410 - 460 g

### 2.5 TLAK VZDUCHU NA ZAČÁTKU HRY

65,71-68,75 kPa, nebo 0,67-0,70 kg/cm<sup>2</sup>, nebo 9,5-10,0 lbs/inch<sup>2</sup>.

### 2.6 NÁHRADNÍ MÍČE

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

### 2.7 MENŠÍ MÍČE

Míče různých velikostí a váhy mohou být použity při zápasech mladých hráčů.



### DEFINICE

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

**Náhradník.** Hráč, který nahrazuje zraněného spoluhráče.

**Střídající.** Hráč, který střídá spoluhráče z taktických důvodů.

#### 3.1 MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA HŘIŠTI

Maximum: Žádné družstvo nesmí mít více než 15 hráčů na hřišti.

#### 3.2 DRUŽSTVO S VÍCE HRÁČI NEŽ JE POVOLENO

**Námítka:** kdykoliv před nebo během utkání může družstvo učinit námítku k rozhodčímu ohledně počtu hráčů soupeře. Jakmile rozhodčí zjistí, že družstvo má více hráčů, musí přikázat kapitánovi tohoto družstva přiměřeně tento počet snížit. Skóre platné v době námítky se nemění.

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

#### 3.3 MENŠÍ POČET HRÁČŮ NEŽ PATNÁCT

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

**Výjimka:** utkání družstev o sedmi hráčích jsou výjimkou. Tato utkání jsou popsána Pravidly hry pro sedmičky.



### 3.4 HRÁČI NOMINOVANÍ JAKO STŘÍDAJÍCÍ

Pro mezistátní utkání může Unie nominovat až sedm náhradníků/střídajících.

V ostatních utkáních rozhodne řídící Unie kolik náhradníků/střídajících může být nominováno do maximálního počtu sedm (v případě Pravidla 3.14, když může být osm).

Družstvo může střídát až dva hráče první řady (v případě Pravidla 3.14, když mohou být tři) a až pět jiných hráčů. Střídání mohou být provedena pouze, když je míč mrtvý a se souhlasem rozhodčího.

### 3.5 VHODNĚ TRÉNOVANÍ A ZKUŠENÍ HRÁČÍ V PRVNÍ ŘADĚ

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

Počet nominovaných hráčů	Počet vhodně trénovaných a zkušených pro první řadu
15 a méně	3 hráči, kteří mohou hrát v první řadě
16, 17 nebo 18	4 hráči, kteří mohou hrát v první řadě
19, 20, 21 nebo 22	5 hráčů, kteří mohou hrát v první řadě
(Pravidlo 3.14) 22 nebo 23	6 hráčů, kteří mohou hrát v první řadě

- (b) Každý hráč v první řadě a jeho potencionální náhradník musí být vhodně trénovaný a zkušený.

## Pravidlo 3 Počet hráčů – družstvo



- (c) Když je nominováno 19, 20, 21 nebo 22 hráčů v družstvu, musí být pět hráčů schopných hrát v první řadě, aby bylo zajištěno, že při prvním případě potřeby náhrady mlynáře a při prvním případě potřeby náhrady pilíře, může hra pokračovat se soutěžními mlýny.
- (d) Vystřídat hráče v první řadě musí vhodně trénovaní a zkušení hráči, kteří začali utkání nebo byli nominováni jako náhradníci.

### 3.6 VYLOUČENÍ ZA HRU PROTI PRAVIDLŮM

Hráč vyloučený za hru proti pravidlům nesmí být nahrazen nebo vystřídán. Pro výjimku z tohoto pravidla viz Pravidlo 3.13.

### 3.7 TRVALÁ NÁHRADA

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

### 3.8 ROZHODNUTÍ O TRVALÉ NÁHRADĚ

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





### 3.9 PRAVOMOC ROZHODČÍHO ZAKÁZAT ZRANĚNÉMU HRÁČI POKRAČOVAT VE HŘE

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

### 3.10 DOČASNÁ NÁHRADA

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

### 3.11 HRÁČ PŘEJÍCÍ SI VRÁTIT SE DO HRY

- (a) Hráč, který má otevřené nebo krvácející zranění, musí opustit hrací plochu. Hráč se nesmí vrátit, dokud krvácení není zastaveno a zranění ošetřeno.
- (b) Hráč, který opustil hrací plochu kvůli zranění nebo z jiného důvodu, se nesmí vrátit do hry, dokud mu to rozhodčí nedovolí. Rozhodčí nesmí pustit hráče zpět, dokud míč není mrtvý.
- (c) Pokud se hráč vrátil nebo se střídající/náhradník zapojil do hry bez svolení rozhodčího a rozhodčí se domnívá, že to udělal, aby pomohl svému týmu nebo zabránil soupeři, trestá rozhodčí tohoto hráče pro nesportovní chování.

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



### 3.12 VYSTRÍDANÍ HRÁČI VRACEJÍCÍ SE DO HRY

- (a) Pokud je hráč vystřídán, nesmí se vrátit do hry ani nahradit zraněného hráče.

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

**Výjimka 2:** vystřídáný hráč může nahradit zraněného hráče první řady pokud je zraněn, dočasně vyloučen nebo vyloučen za předpokladu, že rozhodčí nenařídil nesoutěžní mlýny před událostí, která vedla hráče první řady k opuštění hřiště a družstvo již použilo všechny přípustné náhradníky a střídající.

- (b) Pokud byly nařízeny nesoutěžní mlýny a nastane zranění hráče první řady, které vyžaduje nahrazení tohoto hráče a je k dispozici jiný hráč první řady, aby ho nahradil, potom musí být použit pro nahrazení hráč první řady raději než hráči jiní než první řady.

### 3.13 VYLOUČENÝ NEBO DOČASNĚ VYLOUČENÝ NEBO ZRANĚNÝ HRÁČ PRVNÍ ŘADY

- (a) Pokud je hráč první řady vyloučen nebo během doby je hráč první řady dočasně vyloučen, a nejsou k dispozici další hráči do první řady, potom budou nařízeny nesoutěžní mlýny. Není zodpovědností rozhodčího, posoudit schopnosti náhradníka do první řady ani jeho možnosti. Toto je zodpovědností družstva.
- (b) Poté, co je hráč první řady vyloučen nebo během jeho dočasného vyloučení, se rozhodčí před nařízením dalšího mlýna zeptá kapitána tohoto hráče, zda družstvo má či nemá ve hřišti jiného hráče, který je vhodně trénovaný pro hru v první řadě. Pokud ne, kapitán vybere jednoho hráče družstva, který musí opustit hrací plochu a je nahrazen vhodně trénovaným hráčem první řady z náhradníků družstva. Kapitán toto může udělat buď okamžitě před dalším mlýnem nebo až potom, co jiný hráč zkusil hrát v první řadě.
- (c) Když končí doba dočasného vyloučení a hráč první řady se vrací do hřiště, nahrazující hráč první řady opustí hřiště a určený hráč, který opustil hřiště na dobu dočasného vykázaní, se může znovu zapojit do hry.

## Pravidlo 3 Počet hráčů – družstvo



- (d) Když z důvodu vyloučení nebo zranění nemůže družstvo poskytnout dost vhodně trénovaných hráčů první řady, utkání pokračuje s nesoutěžními mlýny.
- (e) Když rozhodčí během zápasu nařídí nesoutěžní mlýny proto, že družstvo nemá vhodně trénované a zkušené hráče první řady v souladu s Pravidly, bude rozhodčí reportovat tuto skutečnost Organizátorovi zápasu.
- (f) Když družstvo nemá vhodně trénované hráče první řady před zápasem, takže soutěžní mlýny nemohou nastat, rozhodčí nařídí nesoutěžní mlýny. Rozhodčí tuto skutečnost bude reportovat Organizátorovi zápasu.
- (g) Organizátor zápasu může rozhodnout v pravidlech soutěže, že zápas nemůže začít v případě, že vhodně trénovaní a zkušení hráči nejsou k dispozici před zápasem.

### 3.14 SPECIFICKÉ VARIANTY UNIE

- (a) Unie může zavést průběžné střídání v určených úrovních hry v její jurisdikci. Počet střídání nesmí překročit 12. Administrace a pravidla týkající se průběžného střídání jsou odpovědností řídicí Unie.
- (b) Unie nebo více Uní, kde jsou zápas nebo soutěž hrány družstvy ze dvou nebo více Uní, mohou zavést variantu k Pravidlu 3.4 pro nižší než mezistátní zápasy, jak je popsáno v bodech (c) a/nebo (d) níže.
- (c) Když je 22 nebo 23 hráčů nominováno v družstvu, musí být dostatečný počet hráčů první řady na pozici mlynáře, pravého pilíře a levého pilíře, kteří jsou vhodně trénovaní a zkušení, aby při první potřebné náhradě jakékoliv pozice hráče první řady, mohlo družstvo pokračovat bezpečně soutěžními mlýny.
- (d) Může být zavedena podmínka, aby v případě nařízení nesoutěžních mlýnů jako následku nedostatku vhodně trénovaných a zkušených náhradníků nemělo odpovědné družstvo možnost nahradit hráče, jehož odchod způsobil nesoutěžní mlýny.

### DEFINICE

**Výstroj hráče** je to, co si hráč oblékne.

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

Detailní informace ke schváleným specifikacím na oblečení a kolíky jsou k nalezení v IRB Specifikaci (Směrnice 12).

#### 4.1 DALŠÍ SOUČÁSTI OBLEČENÍ

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

## 4.2 SPECIÁLNÍ SOUČÁSTI PRO ŽENY

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

## 4.3 KOLÍKY

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

## 4.4 ZAKÁZANÉ ČÁSTI OBLEČENÍ

- (a) Hráč nesmí nosit žádnou část výstroje ani dalšího vybavení, které jsou potřísněny krví.
- (b) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která je ostrá nebo drsná.
- (c) Hráč nesmí nosit žádné věci obsahující přezky, sponky, kroužky, přívěšky, zipy, šroubky, zástrčky nebo tvrdé materiály nebo výčnělky jinak nepovolené v tomto pravidle.
- (d) Hráč nesmí nosit klenoty jako prstýnky nebo náušnice.
- (e) Hráč nesmí nosit rukavice.
- (f) Hráč nesmí nosit trenýrky s vsíťými vycpávkami.
- (g) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která není v souladu se Směrnicemi IRB pro toto oblečení (Směrnice 12).
- (h) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která je normálně povolena Pravidly, ale podle názoru rozhodčího může způsobit hráči zranění.

## Pravidlo 4 Výstroj hráčů



- (i) Hráč nesmí nosit samostatný kolík na špičce kopačky.
- (j) Hráč nesmí nosit komunikační prostředky ve svém oblečení nebo připevněné na těle.
- (k) Hráč nesmí nosit žádné další dodatečné části oblečení, které nejsou v souladu se Směrnicí 12.

### 4.5 KONTROLA VÝSTROJE HRÁČE

- (a) Rozhodčí nebo pomezní rozhodčí nominovaní nebo schválení organizátorem utkání kontrolují hráčovu výstroj a kolíky ve shodě s tímto Pravidlem.
- (b) Rozhodčí má právo kdykoli rozhodnout, před nebo během utkání, že část hráčovy výstroje je nebezpečná nebo nepovolená. Pokud rozhodčí rozhodne, že výstroj je nebezpečná nebo nepovolená, musí nařídit hráči její výměnu. Hráč se nemůže znovu vrátit do hry, dokud část oblečení není vyměněna.
- (c) Pokud při kontrole před utkáním rozhodčí nebo pomezní rozhodčí oznámí hráči, že věc, kterou má oblečenu, není povolena tímto pravidlem a hráč je následně nalezen s touto částí na hrací ploše, je tento hráč vyloučen za nesportovní chování.  
**Trest: Trestný kop je nařízen na místě, kde by hra znovu začala.**

### 4.6 POUŽITÍ DALŠÍ VÝSTROJE

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

Více informací o výstroji hráčů – Směrnice 12:  
<http://www.irbplayerwelfare.com/reg12>



### 5.1 DOBA HRY

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

### 5.2 PŘESTÁVKA

Po poločase si družstva vymění strany. Přestávka není delší než 15 minut. Délka přestávky je určena organizátorem utkání, Unii nebo odpovědnou osobou, která má pravomoc nad utkáním. Během přestávky mohou družstva, rozhodčí a pomezní rozhodčí opustit obvod hřiště.

### 5.3 MĚŘENÍ ČASU

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

### 5.4 ZTRACENÝ ČAS

Čas může být ztracen z následujících důvodů:

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

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



Pokud je hráč vážně zraněn a potřebuje odnést z hrací plochy, rozhodčí poskytne nezbytný čas k odnesení zraněného hráče mimo hrací plochu.

- (b) **Výměna výstroje hráčů.** Pokud je míč mrtvý, rozhodčí poskytne hráči čas na výměnu nebo opravu roztrženého dresu, trenýrek nebo kopaček. Čas je poskytnut hráči na zavázání tkaniček.
- (c) **Náhrada a střídání hráčů.** Čas je poskytnut, pokud je hráč nahrazován nebo střídán.
- (d) **Oznámení nečisté hry asistentem (asistenty) rozhodčího nebo jiným činovníkem.** Čas je poskytnut ke konzultaci rozhodčího s asistentem rozhodčího nebo s jiným činovníkem.

### 5.5 NASTAVENÍ ZTRACENÉHO ČASU

Ztracený čas musí být nastaven ve stejném poločase utkání.

### 5.6 PRODLOUŽENÍ

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

### 5.7 OSTATNÍ ČASOVÁ OMEZENÍ

- (a) V mezistátních utkáních se hraje vždy 80 minut plus ztracený čas.
- (b) V ostatních utkáních může Unie rozhodnout o délce utkání.
- (c) Pokud Unie nerozhodne, délku utkání odsouhlasí družstva. Pokud se neshodnou, rozhoduje rozhodčí.



## Pravidlo 5 Hrací doba



- (d) Rozhodčí má právo ukončit utkání kdykoliv, pokud se domnívá, že by hra neměla pokračovat, protože by to mohlo být nebezpečné.
- (e) Pokud vyprší čas a míč není mrtvý nebo nařízený mlýn nebo autové vzhazování nebyly dokončeny, nechá rozhodčí pokračovat ve hře, dokud se míč znovu nestane mrtvým. Míč se stane mrtvým, když by rozhodčí nařídil mlýn, autové seřazení, volbu pro neprovinivší se družstvo, výkop z 22 m nebo po kopu na branku nebo úspěšném trestném kopu na branku. Pokud musí být mlýn znovu svázán, tak mlýn nebyl dokončen. Pokud čas vyprší a je potom nařízeno lapení, volný kop nebo trestný kop, nechá rozhodčí pokračovat ve hře.
- (f) Pokud čas vyprší po položení, rozhodčí povolí provedení kopu po položení.
- (g) Když jsou podmínky počasí výjimečně horké a/nebo vlhké, rozhodčí na svou zodpovědnost, může povolit jednu pitnou přestávku v každém poločase. Tato pitná přestávka by neměla být delší než 1 minuta. Ztracený čas by měl být přidán na konci každého poločasu. Pitná přestávka by měla být normálně provedena po bodování, nebo když je míč mimo hru v blízkosti půlící čáry.



### DEFINICE

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

Pomezní rozhodčí může být nominován organizátorem zápasu nebo zúčastněným družstvem a je zodpovědný za signalizaci autu, autu vedle brankoviště a úspěšný nebo neúspěšný kop na branku.

Asistent rozhodčího může být nominován organizátorem zápasu a je zodpovědný za signalizaci autu, autu vedle brankoviště, úspěšný nebo neúspěšný kop na branku a oznamuje nebezpečnou hru. Asistent rozhodčího také poskytuje rozhodčímu pomoc při rozhodování kterékoliv činnosti rozhodčího podle jeho pokynů.

## 6.A ROZHODČÍ *PŘED UTKÁNÍM*

### 6.A.1 URČENÍ ROZHODČÍHO

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

### 6.A.2 NÁHRADA ROZHODČÍHO

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



### 6.A.3 POVINNOSTI ROZHODČÍHO PŘED UTKÁNÍM

- (a) **Losování.** Rozhodčí organizuje losování. Jeden z kapitánů hodí minci a druhý kapitán oznámí výsledek losu. Vítěz losování rozhodne, zda chce výkop nebo volbu strany. Pokud se vítěz rozhodne pro volbu strany, tak soupeř musí vykopávat, a opačně.

### *BĚHEM UTKÁNÍ*

### 6.A.4 POVINNOSTI ROZHODČÍHO NA HŘIŠTI

- (a) Rozhodčí je jediný, kdo rozhoduje skutečnosti a posuzuje pravidla během utkání. Rozhodčí musí správně v každém utkání používat Pravidla hry.
- (b) Rozhodčí měří čas.
- (c) Rozhodčí počítá body.
- (d) Rozhodčí dává svolení hráči k opuštění hrací plochy.
- (e) Rozhodčí dává svolení náhradníkovi nebo střídajícímu vstoupit na hrací plochu.
- (f) Rozhodčí dává svolení týmovým lékařům nebo zdravotně vyškoleným osobám nebo jejich pomocníkům vejít na hrací plochu, když je to povoleno Pravidly.
- (g) Rozhodčí dává svolení každému z trenérů vejít na hrací plochu v poločase, aby se připojili se ke svým družstvům během přestávky.

### 6.A.5 ZMĚNA ROZHODNUTÍ ROZHODČÍHO

Rozhodčí může změnit své rozhodnutí, když pomezí rozhodčí zvedl praporek, aby označil aut.

Rozhodčí může změnit své rozhodnutí, když asistent rozhodčího zvedl praporek, aby označil aut nebo nečistou hru.



### 6.A.6 ROZHODČÍ SE RADÍ S OSTATNÍMI

- (a) Rozhodčí se může radit s asistenty rozhodčího ve věcech týkajících se jejich povinností, nečisté hry a měření času a může požadovat pomoc týkající se ostatních stránek povinností rozhodčího včetně posuzování ofsajdu.
- (b) Organizátor utkání může určit činovníka, který používá technologická zařízení. Pokud si je rozhodčí nejistý při rozhodnutí v brankovišti týkající se položení nebo přiklepnutí, může konzultovat s tímto činovníkem.

Činovník může být konzultován, pokud si je rozhodčí nejistý při rozhodnutí v brankovišti, pokud mohla předcházet položení pětky nebo přiklepnutí nečistá hra v brankovišti.

Činovník může být konzultován v případech úspěšného nebo neúspěšného kopu na branku.

Činovník může být konzultován, pokud si rozhodčí nebo asistenti rozhodčího nejsou jisti, zda hráč byl nebo nebyl v autu, když se pokoušel položit míč na zem při položení pětky.

Činovník může být konzultován, pokud si rozhodčí nebo asistenti rozhodčího nejsou jisti při rozhodnutí o autu vedle brankoviště a umrtvení míče, pokud mohlo být dosaženo pětky.

- (c) Organizátor utkání může určit časoměřiče, který bude označovat konec každého poločasů.
- (d) Rozhodčí se nesmí radit s žádnými dalšími osobami.

### 6.A.7 PÍŠŤALKA ROZHODČÍHO

- (a) Rozhodčí musí nosit píšťalku a píská na ni, aby označil začátek a konec každého poločasu.
- (b) Rozhodčí má pravomoc zastavit písknutím kdykoli hru.
- (c) Rozhodčí musí písknout na píšťalku, aby označil dosažení bodů nebo přiklepnutí.
- (d) Rozhodčí musí písknout, aby zastavil hru z důvodu přestupku nebo nečisté hry. Pokud rozhodčí napomíná nebo vylučuje provinivšího se hráče, musí písknout podruhé, když nařizuje trestný kop nebo trestnou pětku.
- (e) Rozhodčí musí písknout, když míč vyšel ven ze hry, nebo když se stal nehratelným, nebo když nařizuje trestný kop.
- (f) Rozhodčí musí písknout, pokud by další pokračování ve hře mohlo být nebezpečné, nebo když je pravděpodobné, že byl hráč vážně zraněn.

### 6.A.8 ROZHODČÍ A ZRANĚNÍ

Pokud rozhodčí zastaví hru z důvodu zranění hráče a nedošlo k žádnému přestupku a míč nebyl mrtvý, hra znovu začne mlynem. Míč vkládá družstvo, které mělo naposledy míč v držení. Pokud žádné družstvo nemělo míč v držení, vhadzuje útočící družstvo.



### 6.A.9 MÍČ SE DOTKL ROZHODČÍHO

- (a) Pokud se míč nebo hráč nesoucí míč dotknou rozhodčího a žádné družstvo tím nezíská výhodu, hra pokračuje. Pokud jedno družstvo získá výhodu ve hřišti, nařídí rozhodčí mlýn a vřazovat bude družstvo, které naposledy hrálo s míčem.
- (b) Pokud jedno družstvo získá výhodu v brankovišti a pokud je míč v držení útočícího družstva, přizná rozhodčí položení na místě doteku.
- (c) Pokud jedno družstvo získá výhodu v brankovišti a pokud je míč v držení bránícího družstva, přizná rozhodčí přiklepení na místě doteku.

### 6.A.10 MÍČE SE V BRANKOVIŠTI DOTKLA JINÁ OSOBA (NE HRÁČ)

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

## *PO UTKÁNÍ*

### 6.A.11 VÝSLEDEK

Rozhodčí oznámí výsledek družstvům a organizátoru utkání.

### 6.A.12 VYLOUČENÝ HRÁČ

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

## 6.B POMEZNÍ ROZHODČÍ A ASISTENTI ROZHODČÍHO PŘED UTKÁNÍM

### 6.B.1 URČENÍ POMEZNÍCH ROZHODČÍCH A ASISTENTŮ ROZHODČÍCH

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

### 6.B.2 VÝMĚNA POMEZNÍHO ROZHODČÍHO NEBO ASISTENTA ROZHODČÍHO

Organizátor utkání může určit náhradníka rozhodčího, pomezních rozhodčích nebo asistentů rozhodčího. Tato osoba je nazývána náhradní pomezní rozhodčí nebo náhradní asistent rozhodčího a nachází se v obvodu hřiště.

### 6.B.3 KONTROLA POMEZNÍCH ROZHODČÍCH A ASISTENTŮ ROZHODČÍHO

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

## BĚHEM UTKÁNÍ

### 6.B.4 KDE BY MĚL BÝT POMEZNÍ ROZHODČÍ NEBO ASISTENT ROZHODČÍHO

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

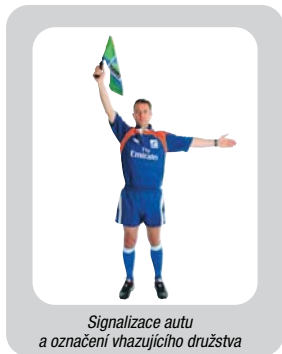
## 6.B. 5 SIGNÁLY POMEZNÍHO ROZHODČÍHO NEBO ASISTENTA ROZHODČÍHO

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

- (b) **Označení výsledku kopu na branku.** Pokud je prováděn kop po položení nebo trestný kop na branku, pomezni rozhodčí nebo asistenti rozhodčího musí pomoci rozhodčímu signalizováním výsledku kopu. Jeden pomezni rozhodčí nebo asistent rozhodčího stojí u nebo za každou brankovou tyčí. Když míč přejde přes břevno a mezi tyčemi, pomezni rozhodčí nebo asistent rozhodčího zvedne praporek, aby označil prokopnutí.



- (c) **Označení autu.** Když míč nebo hráč nesoucí míč přejdou do autu, pomezni rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí zvednout praporek. Pomezni rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí stát na místě vhazování a označovat družstvo, které je oprávněno vhazovat. Pomezni rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí také signalizovat, když míč nebo hráč nesoucí míč přešel do autu vedle brankoviště.





## Pravidlo 6 Činovníci utkání



- (d) **Kdy dát praporek dolů.** Když je míč vhozen, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí dát praporek dolů s následujícími výjimkami:

**Výjimka 1:** Když vzhazující hráč položí jakoukoli část nohy do hřiště, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího drží praporek nahoře.

**Výjimka 2:** Když družstvo, které není oprávněno vhadzovat, tak učiní, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího drží praporek nahoře.

**Výjimka 3:** Když je při rychlém vhadzování míč, který přešel do autu, vyměněn za jiný, nebo se ho poté, co přešel do autu, dotkl někdo jiný než vzhazující hráč, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího drží praporek nahoře.

- (e) Je na rozhodčím, ne na pomezním rozhodčím nebo asistentovi rozhodčího, zda byl či nebyl míč vhozen ze správného místa.

- (f) **Signalizace nebezpečné hry.** Asistent rozhodčího signalizuje, že zpozoroval nebezpečnou hru nebo nesportovní chování tak, že drží praporek vodorovně směrem do hřiště v pravém úhlu s pomezní čárou.





### 6.B.6 PO SIGNALIZACI NEBEZPEČNÉ HRY

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

### PO UTKÁNÍ

### 6.B.7 VYLOUČENÝ HRÁČ

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

## 6.C DALŠÍ OSOBY

### 6.C.1 NÁHRADNÍ POMEZNÍ ROZHODČÍ NEBO ASISTENT ROZHODČÍHO

Pokud je určen náhradní pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího, může na něj být přenesena pravomoc rozhodčího týkající se náhrad a střídání hráčů.

### 6.C.2 TI, KTEŘÍ MOHOU VSTOUPIT NA HRACÍ PLOCHU

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

### 6.C.3 OMEZENÍ PRO VSTUP NA HRACÍ PLOCHU

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



# BĚHEM ÚTKÁNÍ

## Jak se hraje

---

- Pravidlo 7** Způsob hry
- Pravidlo 8** Výhoda
- Pravidlo 9** Způsob bodování
- Pravidlo 10** Hra proti pravidlům
- Pravidlo 11** Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře
- Pravidlo 12** Předhoz a přihrávka dopředu



#### HRANÍ UTKÁNÍ

Utkání začíná výkopem ze středu hřiště.

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

Jakýkoliv hráč může míč přihrát nebo kopnout.

Jakýkoliv hráč může předat míč jinému hráči.

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

Jakýkoliv hráč může bojovat o míč.

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

Jakýkoliv hráč může přiklepnout míč v brankovišti.

Hráč s míčem může rukou odstrčit (odmítnout) soupeře.

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



### DEFINICE

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

#### 8.1 VÝHODA V PRAXI

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

#### 8.2 KDY NEVZNIKÁ VÝHODA

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

#### 8.3 KDY NELZE POUŽÍT PRAVIDLO O VÝHODĚ

- (a) **Dotek rozhodčího.** Výhoda nesmí být použita, když se míč nebo hráč nesoucí míč dotkne rozhodčího.
- (b) **Míč venku z chodbičky.** Výhoda nesmí být použita, když míč vyjde ven jakoukoli stranou chodbičky ve mlýně, aniž by byl zahrán.

## Pravidlo 8 Výhoda



- (c) **Otočený mlýn.** Výhoda nesmí být použita, když je mlýn otočen o více než 90° (tak, že středová čára mlýna je po otočení rovnoběžná s pomezí čárou).
- (d) **Zborcený mlýn.** Výhoda nesmí být použita, když se bortí mlýn. Rozhodčí musí písknout okamžitě.
- (e) **Hráč zvedaný do vzduchu.** Výhoda nesmí být použita, když je hráč ve mlýně zvedán do vzduchu nebo tlačěn vzhůru ven z mlýna. Rozhodčí musí písknout okamžitě.
- (f) **Po umrtvení míče.** Výhoda nemůže být použita, když se míč stal mrtvým.

### 8.4 POKUD NENÍ VÝHODA, OKAMŽITĚ PÍSKNOUT

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

### 8.5 VÍCE NEŽ JEDEŇ PŘESTUPEK

- (a) Když nastane více než jeden přestupek u stejného družstva:
  - Pokud výhoda nemůže být použita na druhý přestupek, použije rozhodčí vhodný trest za první přestupek.
  - Pokud je výhoda hrána za druhý přestupek, ale není využita, rozhodčí použije vhodný trest za druhý přestupek.
  - Pokud je výhoda za nebezpečnou hru, rozhodčí použije vhodný trest za tento přestupek.
- (b) Pokud je výhoda zahrávána po přestupku jednoho družstva a druhé družstvo se dopustí přestupku, rozhodčí pískne a použije sankce vztahující se k prvnímu přestupku.



### 9.A BODOVÁNÍ

#### 9.A.1 HODNOTA BODŮ

**Pětka.** Pokud útočící hráč první položí míč do soupeřova brankoviště, je dosaženo pětky.

**Trestná pětka.** Pokud by hráč pravděpodobně mohl dosáhnout pětky, kdyby se družstvo soupeře nedopustilo hry proti pravidlům, je přiznáno trestná pětka.

**Branka po pětce.** Pokud hráč položí pětku, má jeho družstvo právo pokusit se bodovat kopem na branku. To platí také po přiznání trestné pětky. Tento kop je kopem po pětce: může být proveden kopem z místa nebo kopem z odrazu.

**Branka z trestného kopu.** Hráč dosáhne branky kopem na branku z trestného kopu.

**Branka kopem z odrazu.** Hráč dosáhne branky kopem z odrazu ze hry. Družstvo zahrávající volný kop nemůže bodovat kopem z odrazu, dokud se míč nestane mrtvým, nebo ho nezahraje, nebo se ho nedotkne soupeř, nebo hráč nesoucí míč nebyl složen. Toto omezení platí také pro mlýn zvolený místo volného kopu.

#### HODNOTA

5 bodů

5 bodů

2 body

3 body

3 body



### 9.A.2 KOP NA BRANKU – ZVLÁŠTNÍ OKOLNOSTI

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

## 9.B KOP PO PĚTCE

### 9.B.1 PROVEDENÍ KOPU PO PĚTCE

- (a) Kopáč musí použít míč, se kterým se hrálo, pokud není poškozený.
- (b) Kop je na čáře procházející místem, kde byla položena pětka.
- (c) Přidržovač je spoluhráč, který drží kopáči míč pro kop.
- (d) Kopáč může položit míč přímo na zem nebo na písek, piliny nebo kopátko schválené Unii.





- (e) Kopáč musí provést kop do jedné minuty od doby, kdy naznačil záměr kopat. Záměr kopat je signalizován přinesením kopátka nebo písku, nebo hráč udělá na zemi značku. Hráč musí dokončit kop do jedné minuty, i pokud míč spadne a musí být znovu postaven.  
**Trest:** Kop je zamítnut, pokud ho kopáč neprovede do stanoveného času.

### 9.B.2 KOPAJÍCÍ DRUŽSTVO

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

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

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

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

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



### 9.B.3 DRUŽSTVO SOUPEŘE

- (a) Všichni hráči soupeře se musí vrátit za svou brankovou čáru a nesmí tuto čáru překročit, dokud se kopáč nezačne rozebíhat nebo nezačne kopat. Pokud tak kopáč učiní, mohou vybíhat nebo skákat, aby se pokusili zabránit prokopnutí, ale nesmí být při této akci fyzicky podporováni jinými hráči.
- (b) Pokud míč spadne a kopáč se již začal rozebíhat, soupeř může pokračovat ve vybíhání.
- (c) Hráči družstva, kterému byla položena pětka nesmí pokřikovat během kopu na branku.  
**Trest:** (a)–(c) Pokud se proviní soupeř, ale kop je úspěšný, prokopnutí platí.

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

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



### DEFINICE

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

#### 10.1 BRÁNĚNÍ VE HŘE

- (a) **Napadání a strkání.** Když hráč a jeho soupeř běží k míči, žádný hráč nesmí napadat nebo strkat druhého s výjimkou rameno na rameno.  
**Trest:** Trestný kop
- (b) **Pohyb před hráčem nesoucím míč.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát před spoluhráčem nesoucím míč, aby zabránil soupeřům ve složení hráče nesoucího míč nebo možnosti složit potencionálního hráče nesoucího míč, když ho získá do držení.  
**Trest:** Trestný kop
- (c) **Bránění skládajícímu.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát v pozici bránící soupeři složit hráče s míčem.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) **Bránění míče.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát v pozici bránící soupeři hrát s míčem.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) **Hráč s míčem běžící do spoluhráče po skrumáži.** Hráč nesoucí míč potom, co opustil mlýn, ruck, maul nebo autové seřazení, nesmí běžet do spoluhráčů před ním.  
**Trest:** Trestný kop



### 10.2 HRA PROTI PRAVIDLŮM

- (a) **Úmyslný přestupek.** Hráč nesmí úmyslně porušit žádné z Pravidel hry nebo hrát nesportovně. Hráč, který se dopustí úmyslného přestupku, musí být buď varován nebo napomenut s tím, že bude následovat vyloučení, pokud se stejný nebo podobný přestupek bude opakovat, nebo vyloučen.

**Trest:** Trestný kop

Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabrání položení pětky, které by bylo jinak pravděpodobně dosaženo. Hráč, který zabránil položení pětky hrou proti pravidlům, musí být napomenut a dočasně vyloučen nebo vyloučen.

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

**Trest:** Volný kop

- (c) **Vhození do autu.** Hráč nesmí úmyslně odrazit, položit, tlačit nebo hodit míč rukou nebo paží do autu, autu vedle brankoviště nebo za koncovou čáru.

**Trest:** Trestný kop na čáře 15 m, pokud je přestupek mezi 15 m a pomezí čárou, nebo na místě přestupku, pokud přestupek nastal kdekoliv ve hřišti nebo 5 m od brankové čáry a alespoň 15 m od pomezí čáry, pokud se přestupek stal v brankovišti.

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

### 10.3 OPAKOVANÉ PŘESTUPKY

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

**Trest:** Trestný kop

Hráč trestaný za opakované porušení Pravidel musí být napomenut a dočasně vyloučen. Pokud se hráč potom dopustí dalšího přestupku nebo stejného přestupku, musí být vyloučen.



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

**Trest:** Trestný kop

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

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

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

## 10.4 NEBEZPEČNÁ HRA A NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

## Pravidlo 10 Hra proti pravidlům



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

**Trest:** Trestný kop

Hráč nesmí skládat (nebo se pokusit skládat) soupeře nad linií ramen, když skládka začne pod úrovní ramen. Skládka za hlavu nebo krk soupeře je nebezpečná hra.

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

Atakovat hráče bez míče je nebezpečná hra.

**Trest:** Trestný kop

Hráč nesmí skládat soupeře, jehož nohy jsou ve vzduchu.

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

- (h) Hráč nesmí napadat hráče v rucku nebo maulu. Napadáním je myšlen jakýkoliv kontakt bez použití rukou nebo přivázání se ke hráči.

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

**Trest:** Trestný kop

- (j) Zvednutí soupeře ze země a puštění nebo zaražení tohoto hráče na zem, zatímco jsou nohy tohoto hráče stále ve vzduchu tak, že hlava a/nebo trup se dostanou první do kontaktu se zemí, je nebezpečná hra.

**Trest:** Trestný kop



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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

Hráči nesmí úmyslně bořit mlýn, ruck nebo maul.

**Trest:** Trestný kop

- (l) **Opláčení.** Hráč nesmí oplácet. Ani když soupeř poruší pravidla, nesmí hráč udělat vůči soupeři cokoliv nebezpečného.

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

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

## Pravidlo 10 Hra proti pravidlům



Pokud by hra měla pokračovat mlýnem 5 m, značka pro trestný kop je na místě značky mlýna.

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

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

Když je nařízen trestný kop pro družstvo, ale jeho hráč se proviní následným nesportovním chováním před tím, než je kop proveden, rozhodčí napomene nebo vyloučí provinivšího se hráče, oznámí zamítnutí kopu a nařídí trestný kop pro družstvo soupeře.

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

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

**Trest:** Neprovinivší se družstvo si může vybrat místo trestného kopu buď na místě přestupku, nebo na místě dopadu, nebo kde byl míč znovu zahrán.

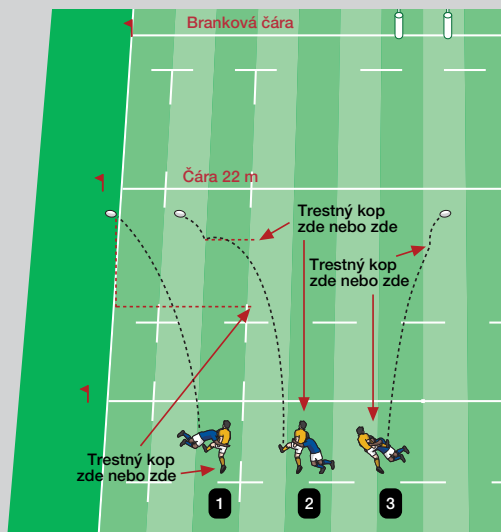
**Místo přestupku.** Pokud se přestupek stane v brankovišti kopající hráče, je značka trestného kopu 5 m od brankové čáry na kolmici k brankové čáře procházející původním místem přestupku, ale alespoň 15 m od pomezí čáry.

Neprovinivší se družstvo si může také zvolit provedení trestného kopu na místě dopadu nebo znovu zahrání míče a alespoň 15 m od pomezí čáry.

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



# Pravidlo 10 Hra proti pravidlům



## *Pozdní skládka kopajícího hráče*

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

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

## Pravidlo 10 Hra proti pravidlům



- (p) **Letící klín a Útok kavalerie (Flying wedger, Cavalry Charge).** Družstvo nesmí používat „Letící klín“ nebo „Útok kavalerie“.  
**Trest:** Trestný kop na místě původního přestupku.

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

Rozehrávají hráč pokopne míč a zahájí útok, buď „drivingem“ směrem k brankové čáře nebo přihrávkou spoluhráči, který běží dopředu. Spoluhráči se ihned váží z každé strany na hráče s míčem do klínové formace. Často je jeden nebo více těchto spoluhráčů před hráčem s míčem. „Letící klín“ je zakázaný.

**Trest:** Trestný kop na místě původního přestupku.

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

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

**Trest:** Trestný kop na místě původního přestupku.

- (q) Za nebezpečnou hru může být poskytnuta výhoda. Pokud mohla být položena pětka a nebezpečná hra tomu zabránila, musí být nařízená trestná pětka.
- (r) Pokud nebezpečnou hru signalizuje asistent rozhodčího, následuje trestný kop na místě přestupku, nebo může být poskytnuta výhoda.
- (s) Všichni hráči musí respektovat autoritu rozhodčího. Nesmí diskutovat o rozhodnutích rozhodčího. Musí přestat okamžitě hrát, pokud rozhodčí zapíská na píšťalku kromě písknutí při výkopu nebo trestném kopu, který následuje po dočasném vyloučení nebo vyloučení.  
**Trest:** Trestný kop



## 10.5 TRESTY

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

## 10.6 ŽLUTÉ A ČERVENÉ KARTY

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

## 10.7 VYLOUČENÝ HRÁČ

Vyloučený hráč se už nemůže dále účastnit utkání.

## Pravidlo 11

Postavení v ofsajdu (mimo hru)  
a „ve hře“ v otevřené hře



### DEFINICE

Na začátku hry jsou všichni hráči „ve hře“. Jak se utkání vyvíjí, mohou se hráči ocitnout v ofsajdu. Takoví hráči podléhají trestu, dokud se znovu nevrátí do pozice „ve hře“.

V otevřené hře je hráč v ofsajdu, pokud je před spoluhráčem, který nese míč nebo před spoluhráčem, který naposledy zahrál míčem.

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

V otevřené hře může být hráč uveden do hry buď akcí spoluhráče, nebo akcí soupeře. Nicméně hráč v ofsajdu nemůže být uveden do hry, pokud se do hry zapojí; nebo se pohybuje dopředu k míči, nebo se nestačí vrátit 10 m od místa dopadu míče.

### 11.1 OFSAJD V OTEVŘENÉ HŘE

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

- Zapojí se do hry, nebo
- Pohybuje se dopředu k míči, nebo
- Nestačí vyhovět Pravidlu o 10 m (Pravidlo 11.4)

Hráč, který je v ofsajdu není automaticky trestán.

Hráč, který chytí neúmyslnou přihrávku dopředu, není v ofsajdu.

Hráč může být v ofsajdu i v brankovišti.

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

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

# Pravidlo 11

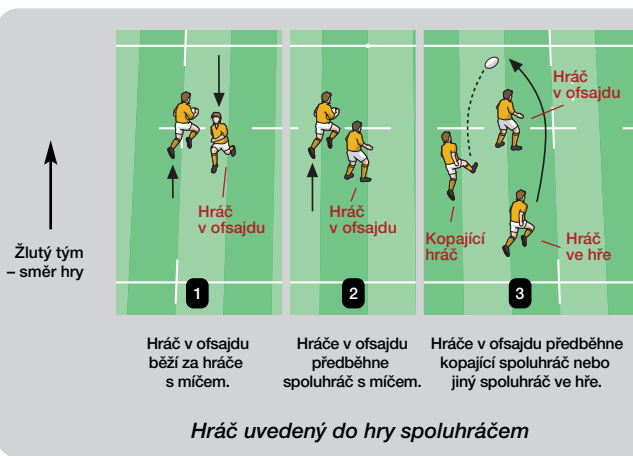
Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře



## 11.2 UVEDENÍ DO HRY AKCÍ VLASTNÍHO DRUŽSTVA

V otevřené hře jsou čtyři způsoby, kterými může být hráč v ofsajdu uveden do hry akcemi tohoto hráče nebo jeho spoluhráčů;

- Akce hráče.** Když hráč v ofsajdu běží za spoluhráče, který naposledy kopl, dotkl se nebo nesl míč, je uveden do hry.
- Akcí hráče nesoucího míč.** Pokud spoluhráč nesoucí míč předběhne hráče v ofsajdu, je tento hráč uveden do hry.
- Akcí kopajícího nebo jiného hráče „ve hře“.** Když kopáč nebo spoluhráč, který byl na stejné úrovni nebo za kopajícím, když (nebo potom) byl míč kopnut, předběhne hráče v ofsajdu, je tento hráč uveden do hry.



# Pravidlo 11

Postavení v ofsajdu (mimo hru)  
a „ve hře“ v otevřené hře



## 11.3 UVEDENÍ DO HRY SOUPEŘEM

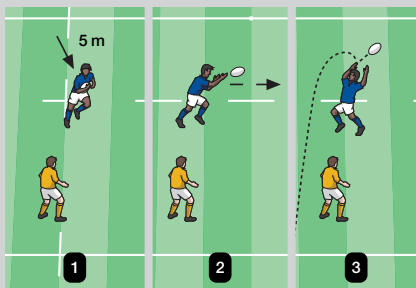
V otevřené hře jsou tři způsoby, kterými může být hráč v ofsajdu uveden do hry akcí soupeře. Tyto tři způsoby nelze použít pro hráče, který je v ofsajdu podle Pravidla 10 metrů.

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

Modrý tým  
– směr hry



Žlutý tým  
– směr hry



1 Soupeř uběhne s míčem 5 m.

2 Soupeř kopne nebo přihraje.

3 Soupeř se úmyslně dotkne míče.

*Hráč uvedený do hry soupeřem*



### 11.4 OFSAJD PODLE PRAVIDLA 10 METRŮ

- (a) Když spoluhráč hráče v ofsajdu kopne míč dopředu, je hráč v ofsajdu považován za hráče účastnícího se hry, pokud je před pomyslnou čarou přes hřiště, která je 10 metrů od soupeře čekajícího na míč nebo od místa, kde míč dopadl nebo může dopadnout. Hráč v ofsajdu se musí okamžitě vrátit za pomyslnou čáru 10 m. Při vracení hráč nesmí bránit soupeři.  
**Trest:** Trestný kop
- (b) Dokud se vrací, nemůže být hráč v ofsajdu uveden do hry žádnou akcí soupeře. Nicméně předtím, než se hráč vrátí celých 10 m, může být uveden do hry kterýmkoliv spoluhráčem „ve hře“, který ho předběhne.
- (c) Pokud hráč, který je v ofsajdu podle Pravidla 10 metrů, napadá soupeře čekajícího na míč, píská rozhodčí ihned a hráč v ofsajdu je potrestán. Zdržení může soupeři způsobit nebezpečí.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) Když hráč v ofsajdu podle Pravidla 10 metrů zahraje míčem, nad kterým ztratil soupeř kontrolu, je hráč v ofsajdu trestán.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) Pravidlo 10 metrů se nemění v případě, když se míč dotkl brankové tyče nebo břevna. Záleží na tom, kde míč dopadl. Hráč v ofsajdu nesmí být před pomyslnou čarou 10 m vedoucí přes hřiště.  
**Trest:** Trestný kop
- (f) Pravidlo 10 metrů se nepoužije v případě, když hráč kopne míč a soupeř kop srazí a spoluhráč kopajícího, který je před pomyslnou čarou 10 m, pak zahraje míčem. Soupeř nebyl „čekající na hraní s míčem“ a spoluhráč kopajícího je „ve hře“.  
Pravidlo 10 metrů se použije, pokud se míč dotkne nebo je zahrán soupeřem, ale není sražen dolů.  
**Trest:** Když je hráč trestán za ofsajd v otevřené hře, má druhé družstvo volbu trestného kopu na místě přestupku nebo mlýnu na místě, kde útočící družstvo naposledy hrálo s míčem. Pokud naposledy hrálo toto družstvo míčem ve svém brankovišti, je mlýn tvořen na čáře 5 m k místu, kde byl míč hrán.

## Pravidlo 11

### Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře



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

#### 11.5 UVEDENÍ DO HRY PODLE PRAVIDLA 10 METRŮ

- (a) Hráč v ofsajdu se musí vrátit za pomyslnou čáru 10 m, jinak podléhá trestu.
- (b) Během návratu, může být hráč uveden do hry předtím, než se vrátí za pomyslnou čáru 10 m, jakoukoliv ze tří akcí svého družstva uvedenými výše v odstavci 11.2. Nicméně hráč nemůže být uveden do hry žádnou akcí soupeře.

#### 11.6 NEÚMYSLNÝ OFSAJD

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

#### 11.7 OFSAJD PO PŘEDHOZU

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

**Trest:** Trestný kop



## Pravidlo 11

Postavení v ofsajdu (mimo hru)  
a „ve hře“ v otevřené hře



### 11.8 UVEDENÍ DO HRY HRÁČE VRACEJÍCÍHO SE BĚHEM RUCKU, MAULU, MLÝNA NEBO AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

Když se vytvoří ruck, maul, mlýn nebo autové seřazení, tak hráč, který je v ofsajdu a vrací se podle Pravidel, zůstává stále v ofsajdu, i když družstvo soupeře získalo držení a ruck, maul, mlýn nebo autové seřazení bylo skončeno. Hráč je uveden do hry vrácením se za použitou čáru ofsajdu. Žádná jiná akce hráče v ofsajdu ani žádná akce jeho spoluhráčů nemohou uvést hráče v ofsajdu do hry.

Pokud hráč zůstane v ofsajdu, může být uveden do hry pouze akcí soupeře. Zde jsou dvě takové akce:

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

**Soupeř kopne.** Když soupeř kopne míč, je hráč v ofsajdu uveden do hry.

### 11.9 VYČKÁVÁNÍ

Hráč, který zůstává v ofsajdovém postavení vyčkává. Vyčkávač, který brání družstvu soupeře hrát s míčem, tak jak chtějí, je součástí hry a je trestán. Rozhodčí se musí ujistit, že vyčkávač nezískává prospěch uvedením do hry akcí soupeře.

**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se hráče.

## Pravidlo 12 Předhoz nebo přihrávka dopředu



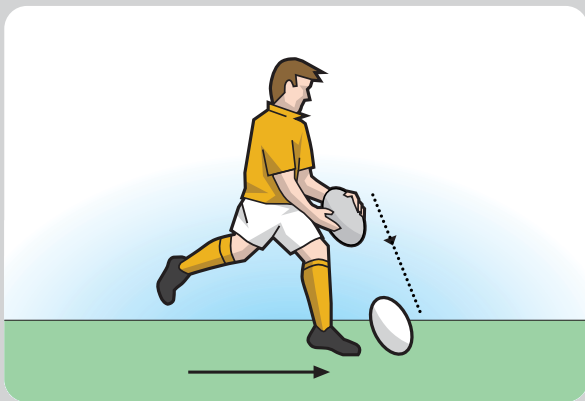
### DEFINICE: PŘEDHOZ

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

„Dopředu“ znamená k soupeřově koncové čáře.

### VÝJIMKA

**Sražení.** Pokud hráč srazí míč, když ho soupeř odkopává, nebo ihned po kopu, tak to není předhoz, přestože míč může letět dopředu.



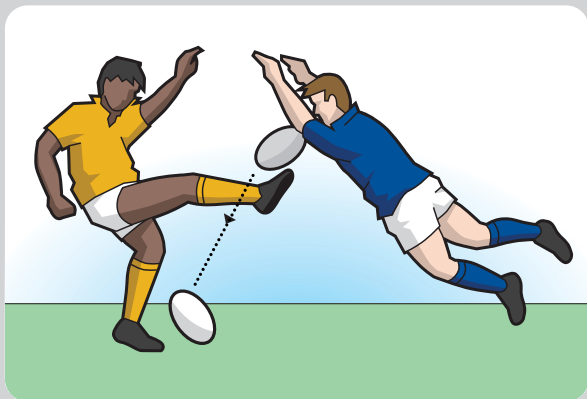
*Předhoz*

### DEFINICE: PŘIHRÁVKA DOPŘEDU

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

### VÝJIMKA

**Odraz dopředu.** Pokud míč není hozen dopředu, ale zasáhne hráče nebo zem a odrazí se dopředu, tak to není přihrávka dopředu.



*Sražení*



### 12.1 VÝSLEDEK PŘEDHOZU NEBO PŘIHRÁVKY DOPŘEDU

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

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



# BĚHEM UTKÁNÍ

## Ve hřišti

---

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



### DEFINICE

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

#### 13.1 KDE A JAK SE VYKOPÁVÁ

- (a) Družstvo vykopává kopem z odrazu, který musí být proveden na nebo za středem půlící čáry.
- (b) Pokud je míč vykopnut nesprávným druhem kopu, nebo z nesprávného místa, má družstvo soupeře dvě volby:

Vykopává se znovu, nebo  
Mlýn ve středu půlící čáry a vhažovat míč.

#### 13.2 KDO VYKOPÁVÁ VÝKOP A ZAHAJOVACÍ KOPY

- (a) Na začátku utkání bude vykopávat družstvo, jehož kapitán zvolil po výhře losu výkop, nebo družstvo soupeře, pokud si vítězný kapitán zvolil stranu.
- (b) Po poločase vykopává soupeř družstva, které vykopávalo na začátku utkání.
- (c) Po dosažení bodů vykopává soupeř družstva, které dosáhlo bodů.

#### 13.3 POSTAVENÍ KOPAJÍCÍHO DRUŽSTVA PŘI VÝKOPU

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

## Pravidlo 13 Výkop a zahajovací kopy



### 13.4 POSTAVENÍ SOUPEŘE

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



Výkop

### 13.5 VÝKOP PŘES 10 METRŮ

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

## Pravidlo 13 Výkop a zahajovací kopy



### 13.6 VÝKOP DO 10 METRŮ, ALE ZAHRÁN SOUPEŘEM

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

### 13.7 VÝKOP DO 10 M A NEZAHRÁN SOUPEŘEM

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

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

### 13.8 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

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

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

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





### 13.9 MÍČ LETÍ DO BRANKOVIŠTĚ

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

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

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

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

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

### 13.10 VÝKOP Z 22 METRŮ

#### DEFINICE

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

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

### 13.11 ZDRŽOVÁNÍ VÝKOPU Z 22 METRŮ

Výkop musí být proveden bez zdržení.

**Trest:** Volný kop na čáře 22 m



### 13.12 NESPRÁVNĚ PROVEDENÝ VÝKOP Z 22 METRŮ

Pokud je míč kopnut nesprávným způsobem nebo ze špatného místa, družstvo soupeře má dvě volby:

Opakování výkopu, nebo  
Mlýn ve středu čáry 22 m a vhadzovat míč.

### 13.13 VYKOPNUTÝ MÍČ MUSÍ PŘELETĚT ČÁRU

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

Opakovat výkop, nebo  
Mít mlýn ve středu čáry 22 m a vhadzovat míč.

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

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

### 13.14 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

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

Opakování výkopu, nebo  
Mlýn ve středu čáry 22 m a vhadzovat míč do mlýna, nebo  
Přijmout kop. Pokud soupeř přijme kop, je autové vhadzování na čáře 22 m.

### 13.15 MÍČ LETÍ Z VÝKOPU 22 METRŮ DO BRANKOVIŠTĚ

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

Přilepnout míč, nebo  
Umrtnít míč, nebo  
Pokračovat ve hře.

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

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

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

### 13.16 VYKOPÁVAJÍCÍ DRUŽSTVO

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

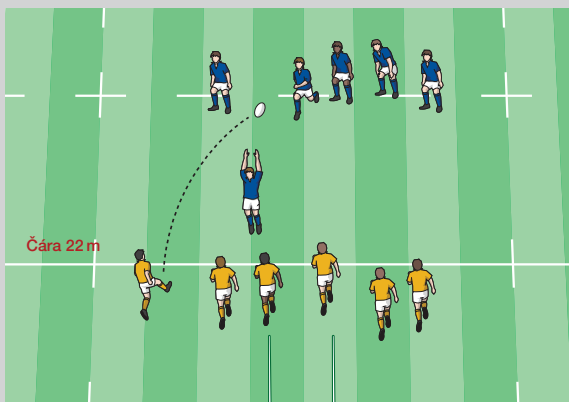
**Trest:** Mlýn ve středu čáry 22 m, míč vhadzuje družstvo soupeře.

## Pravidlo 13 Výkop a zahajovací kopy



### 13.17 DRUŽSTVO SOUPEŘE

- (a) Hráči družstva soupeře nesmí vyběhnout přes čáru 22 m dokud není míč kopnut.  
**Trest:** Volný kop na místě přestupku.
- (b) Pokud je soupeř na špatné straně čáry 22 m a zdržuje nebo brání výkopu, provinil se tento hráč nevhodným chováním.  
**Trest:** Trestný kop na čáře 22 m.



Výkop 22 m



### DEFINICE

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

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

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

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

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

### 14.1 HRÁČ NA ZEMI

- (a) Hráč musí okamžitě učinit jednu ze třech věcí:
- Vstát s míčem, nebo
  - Přihrát míč, nebo
  - Uvolnit míč.
- (b) Hráč, který přihraje nebo uvolní míč, musí také vstát nebo se přesunout jinam neprodleně.
- Trest:** Trestný kop

## Pravidlo 14 Míč na zemi – žádná skládka



- (c) Hráč bez míče nesmí ležet na, za nebo blízko míče, aby bránil soupeři v získání držení míče.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) Hráč na zemi nesmí skládat nebo se pokoušet skládat soupeře.  
**Trest:** Trestný kop

### 14.2 CO HRÁČ NESMÍ DĚLAT

- (a) **Padnutí přes hráče s míčem na zemi.** Hráč nesmí úmyslně padat na nebo přes hráče s míčem, který leží na zemi.  
**Trest:** Trestný kop
- (b) **Padnutí přes hráče ležící na zemi blízko míče.** Hráč nesmí úmyslně padat na nebo přes hráče ležící na zemi s míčem mezi nimi nebo v jejich blízkosti.  
**Trest:** Trestný kop

## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



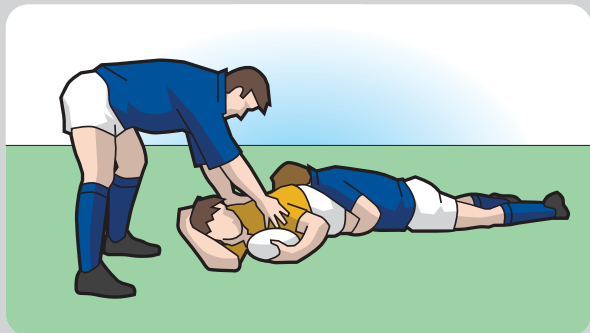
### DEFINICE

Skládka nastane, když hráč nesoucí míč je držen jedním nebo více protihráči a je složen na zem.

Hráč s míčem, který není držen, není skládaným hráčem a skládka nenastala.

Hráči soupeře, kteří drží hráče s míčem a složí tohoto hráče na zem, a kteří jdou na zem, jsou nazýváni skládající.

Hráči soupeře, kteří drží hráče s míčem a nejdu na zem, nejsou skládající.



*Skládka*

### 15.1 KDE MŮŽE BÝT SKLÁDKA

Skládka může nastat pouze ve hřišti.

## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



### 15.2 KDY NEMŮŽE NASTAT SKLÁDKA

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

### 15.3 SLOŽENÍ NA ZEM – DEFINOVÁNÍ

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

### 15.4 SKLÁDAJÍCÍ

- (a) Když hráč skládá soupeře a oba spadnou na zem, musí skládající okamžitě uvolnit složeného hráče.  
**Trest: Trestný kop**
- (b) Skládající musí ihned vstát nebo se vzdálit od složeného hráče a od míče.  
**Trest: Trestný kop**
- (c) Skládající musí vstát předtím, než zahraje míčem, a potom může hrát míč z kterékoliv strany.  
**Trest: Trestný kop**

### 15.5 SKLÁDANÝ HRÁČ

- (a) Skládáný hráč nesmí ležet na, přes nebo u míče, aby zabránil soupeři v získání držení míče. Skládáný hráč se musí pokusit uvolnit míč okamžitě tak, aby hra mohla pokračovat.  
**Trest: Trestný kop**
- (b) Skládáný hráč musí okamžitě míč přihrát nebo ho uvolnit. Takový hráč musí také vstát, nebo se ihned od míče vzdálit.  
**Trest: Trestný kop**



## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



- (c) Skládáný hráč může míč uvolnit tak, že ho položí na zem kterýmkoliv směrem za předpokladu, že tak učiní okamžitě.  
**Trest: Trestný kop**
- (d) Skládáný hráč může uvolnit míč postrčením na zemi kterýmkoliv směrem s výjimkou dopředu za předpokladu, že tak učiní okamžitě.  
**Trest: Trestný kop**
- (e) Pokud se hráči soupeře stojící na nohou pokusí hrát s míčem, skládáný hráč musí uvolnit míč.  
**Trest: Trestný kop**



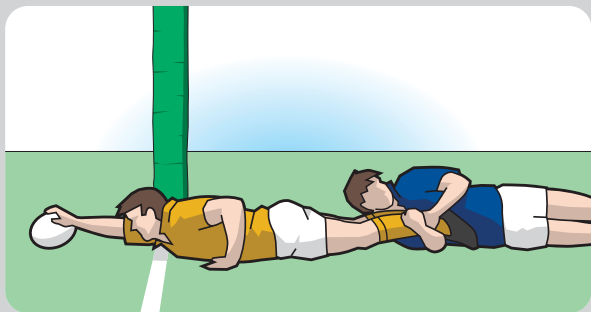
*Skládáný hráč musí okamžitě uvolnit míč.*

## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



- (f) Pokud setrvačnost skládaného hráče dostane tohoto hráče do brankoviště, může tento hráč položit pětku nebo přiklepnout.
- (g) Pokud je hráč složen blízko brankové čáry, může tento hráč okamžitě dosáhnout a položit míč na nebo za brankovou čáru, aby položil pětku nebo přiklepl.



*Hráč skládaný blízko brankové čáry může okamžitě dosáhnout do brankoviště a položit pětku.*

### 15.6 OSTATNÍ HRÁČI

- (a) Po skládce musí být všichni ostatní hráči na nohou, když hrají míčem. Hráči jsou na nohou, když žádná část jejich těla se neopírá o zem nebo o hráče na zemi.

**Trest:** Trestný kop

**Výjimka:** Míč jde do brankoviště. Po skládce v blízkosti brankové čáry, pokud byl míč uvolněn a přešel do brankoviště, může kterýkoliv hráč včetně hráče na zemi míč přiklepnout.

## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



*Po skládce musí být všichni ostatní hráči na nohou, pokud chtějí hrát míčem.*



*Hráč není na nohou a hraje míčem po skládce.*

## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



*Hráč není na nohou a hraje míčem po skládce.*

- (b) Po složení se může kterýkoliv hráč na nohou pokusit získat míč do držení odebráním míče z držení soupeře.
- (c) Soupeři hráče s míčem, kteří zůstanou stát na nohou a kteří složí hráče s míčem na zem, takže tento hráč je skládaný, musí uvolnit míč a hráče s míčem. Tito hráči mohou následně hrát s míčem za předpokladu, že jsou na nohou a činí tak zpoza míče a přímo zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) Ve skládce nebo blízko skládky mohou ostatní hráči hrát s míčem pouze, pokud tak činí zpoza míče a přímo zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře.  
**Trest:** Trestný kop

## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



- (e) Hráč, který získá míč do svého držení ve skládce, musí s míčem okamžitě hrát tak, že s ním odeběhne nebo ho přihraje nebo kopne.  
**Trest: Trestný kop**
- (f) Hráč, který první získá míč do držení, si nesmí lehat s míčem na zem ve skládce nebo blízko skládky, pokud nebyl složen hráčem soupeře.  
**Trest: Trestný kop**
- (g) Hráč, který první získá míč do držení ve skládce nebo v její blízkosti, může být skládán hráčem soupeře za předpokladu, že ten tak činí zpoza míče a zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře.  
**Trest: Trestný kop**
- (h) Po složení hráč ležící na zemi nesmí bránit soupeři v získání držení míče.  
**Trest: Trestný kop**
- (i) Po složení hráč na zemi nesmí skládat nebo se pokoušet skládat soupeře.  
**Trest: Trestný kop**
- (j) Když skládaný hráč se snaží dosáhnout položení míče na nebo za brankovou čáru, aby dosáhl pětky, může soupeř vytrhnout míč z jeho držení, ale nesmí do míče kopnout, nebo se o kopnutí pokusit.  
**Trest: Trestný kop**

### 15.7 ZAKÁZANÉ PRAKTIKY

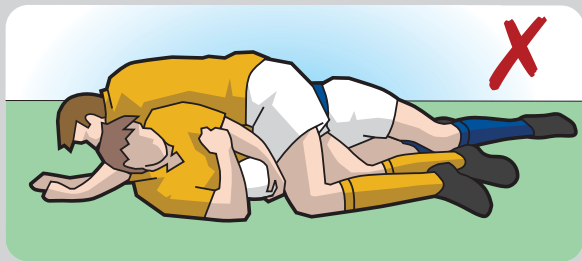
- (a) Žádný hráč nesmí bránit složenému hráči přihrát míč.  
**Trest: Trestný kop**
- (b) Žádný hráč nesmí bránit složenému hráči v uvolnění míče a zvednutí se nebo vzdálení se od něj.  
**Trest: Trestný kop**

## Pravidlo 15

Skládka:  
hráč s míčem složen na zem



- (c) Žádný hráč nesmí padat na nebo přes hráče ležící na zemi po skládce s míčem mezi sebou nebo blízko sebe.  
**Trest:** Trestný kop



**Žádný hráč nesmí padat na nebo přes skládaného hráče.**

- (d) Hráči na nohou nesmí napadat nebo bránit soupeře, který není v blízkosti míče.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) Nebezpečí může vzniknout, pokud složený hráč nestačí uvolnit míč nebo se od něj okamžitě vzdálit, nebo pokud tomuto hráči je v tom bráněno. Pokud se něco z toho stane, rozhodčí nařídí okamžitě trestný kop.  
**Trest:** Trestný kop

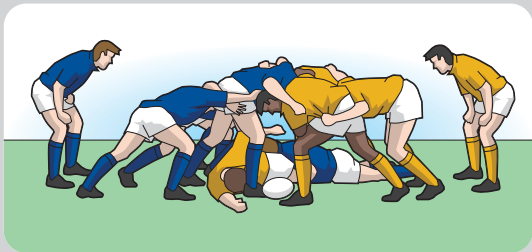
### 15.8 POCHYBNOST O PORUŠENÍ PRAVIDEL

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

### DEFINICE

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

Hráči provádějí rucking (vymílání míče), když jsou v rucku a používají své nohy k pokusu o vyhrání nebo zmocnění se míče, bez provinění se nečistou hrou.



*Ruck*

# Pravidlo 16 Ruck



## 16.1 TVOŘENÍ RUCKU

- (a) **Kde může být vytvořen ruck.** Ruck může vzniknout pouze ve hřišti.
- (b) **Jak může být vytvořen ruck.** Hráči jsou na nohou. Alespoň jeden hráč musí být ve fyzickém kontaktu se soupeřem. Míč musí být na zemi. Pokud není míč z jakéhokoliv důvodu na zemi, není vytvořen ruck.

## 16.2 ZAPOJENÍ SE DO RUCKU

- (a) Všichni hráči tvořící, připojující se nebo účastníci se rucku musí mít své hlavy a ramena výše než kyčle.  
**Trest: Volný kop**
- (b) Hráč připojující se k rucku se musí přivázat na spoluhráče nebo soupeře za použití celé paže. Přivázání paží musí předcházet nebo být současně s kontaktem s kteroukoliv další částí těla hráče připojujícího se k rucku.  
**Trest: Trestný kop**
- (c) Položení dlaně na jiného hráče v rucku se nepovažuje za přivázání.  
**Trest: Trestný kop**
- (d) Všichni hráči tvořící, připojující se nebo účastníci se rucku musí být na nohou.  
**Trest: Trestný kop**

## 16.3 RUCKING

- (a) Hráči v rucku se musí snažit stát na nohou.  
**Trest: Trestný kop**
- (b) Hráč nesmí úmyslně v rucku padat nebo si klekat. To je nebezpečná hra.  
**Trest: Trestný kop**
- (c) Hráč nesmí úmyslně strhávat ruck. To je nebezpečná hra.  
**Trest: Trestný kop**



- (d) Hráč nesmí skákat na ruck.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) Hráči nesmí mít své hlavy a ramena níže než kyčle.  
**Trest:** Volný kop
- (f) Hráč provádějící rucking nesmí úmyslně vymílat hráče na zemi. Hráč vymílající míč se musí pokoušet překročit hráče na zemi a nesmí na něj úmyslně slápnout. Hráč musí provádět rucking v blízkosti míče.  
**Trest:** Trestný kop

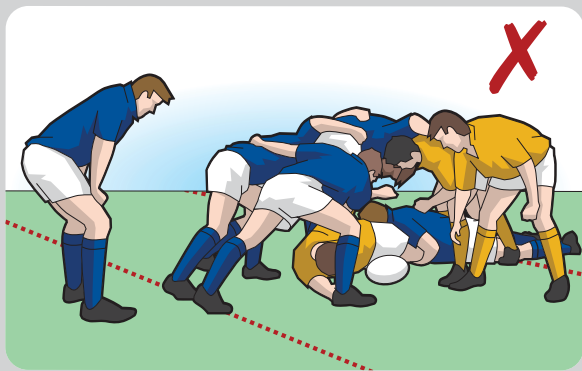
## 16.4 OSTATNÍ PŘESTUPKY V RUCKU

- (a) Hráči nesmí vracet míč do rucku.  
**Trest:** Volný kop
- (b) Hráči nesmí hrát míčem v rucku rukama. S výjimkou po skládce, pokud jsou na nohou a mají ruce na míči před vytvořením rucku.  
**Trest:** Trestný kop
- (c) Hráči nesmí zvedat míč v rucku nohama.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) Hráči na zemi v nebo blízko rucku se musí snažit vzdálit od míče. Tito hráči se nesmí zaobírat míčem v rucku včetně případu, když míč vychází ven z rucku.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) Hráč nesmí padat na nebo přes míč, který vychází z rucku.  
**Trest:** Trestný kop
- (f) Hráč nesmí učinit nic, co by v době, kdy je míč v rucku, naznačilo soupeři, že míč ruck již opustil.  
**Trest:** Volný kop

## 16.5 OFSAJD V RUCKU

- (a) **Čára ofsajdu.** Jsou dvě čáry ofsajdu rovnoběžné s brankovou čarou, jedna pro každé družstvo. Každá čára ofsajdu probíhá přes poslední nohu posledního hráče v rucku. Pokud je poslední noha posledního hráče na nebo za brankovou čarou, tvoří čáru ofsajdu pro bránící družstvo branková čára.
- (b) Hráči se musí buď přivázat k rucku, nebo se ihned vrátit za čáru ofsajdu. Pokud hráč vyčkává po straně rucku je v ofsajdu.

**Trest:** Trestný kop



*V rucku nebo maulu probíhají čáry ofsajdu přes poslední nohu hráče stejného družstva. Hráč ve žlutém dresu v pravo je v ofsajdu.*

- (c) **Hráči připojující se do rucku.** Hráč připojující se do rucku tak musí učinit zpoza nohou posledního spoluhráče v rucku. Hráč se může připojit těsně vedle tohoto posledního hráče. Pokud se hráč připojí do rucku ze soupeřovy strany nebo před posledním spoluhráčem, je v ofsajdu. Hráč se může přivázat na hráče soupeře, pokud není jinak v ofsajdu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva
- (d) **Hráči nepřipojující se k rucku.** Pokud je hráč před čárou ofsajdu a nepřipojuje se do rucku, tak se musí vrátit ihned za čáru ofsajdu. Pokud hráč, který je za čárou ofsajdu, tuto čáru překročí a nepřipojí se do rucku, je v ofsajdu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

## 16.6 ÚSPĚŠNÝ KONEC RUCKU

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

## 16.7 NEÚSPĚŠNÝ KONEC RUCKU

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

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

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

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

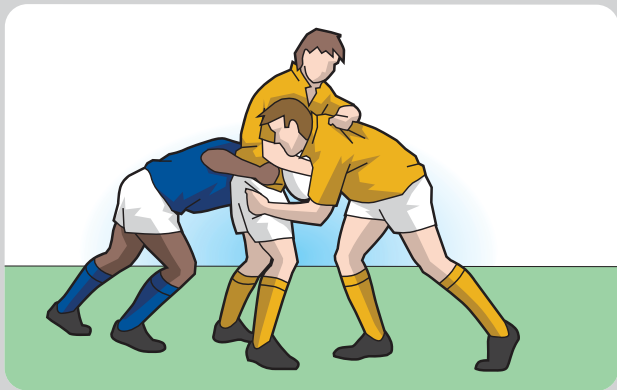
- (b) Předtím než rozhodčí pískne a nařídí mlýn, poskytne přiměřenou dobu na uvolnění míče, zvláště pokud některé družstvo postupuje dopředu. Pokud se ruck přestane pohybovat, nebo pokud rozhodčí rozhodne, že míč pravděpodobně nevyjde v přiměřeném čase, musí rozhodčí nařídit mlýn.

## Pravidlo 17 Maul



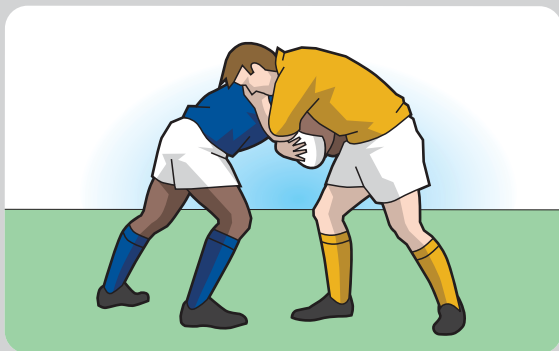
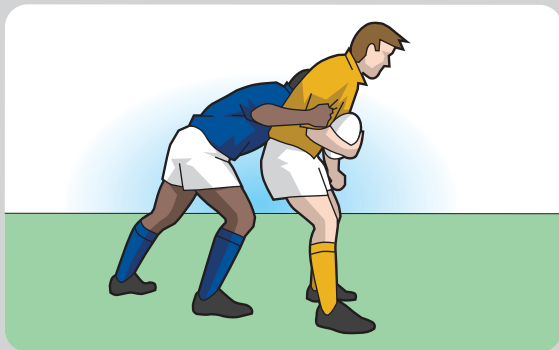
### DEFINICE

**Maul** nastane, když hráč nesoucí míč je držen jedním nebo více soupeři a jeden nebo více spoluhráčů se přivazuje k tomuto hráči. Maul se tak, když začíná, skládá z alespoň tří hráčů, kteří jsou na nohou; hráč s míčem a po jednom hráči z každého družstva. Všichni zúčastnění hráči být drženi nebo přivázáni v maulu a musí být na nohou a pohybovat se dopředu k brankové čáře. Otevřená hra skončila.



*Maul*

## Pravidlo 17 Maul



*Maul není vytvořen*

## 17.1 TVOŘENÍ MAULU

**Kde může být maul.** Maul může vzniknout pouze ve hřišti.

## 17.2 ZAPOJENÍ SE DO MAULU

- (a) Hráči zapojující se do maulu musí mít své hlavy a ramena výše než kyčle.  
**Trest:** Volný kop
- (b) Hráč musí být zachycen nebo přivázán k maulu a ne být těsně vedle maulu.  
**Trest:** Trestný kop
- (c) Položení ruky na jiného hráče v maulu se nepovažuje za přivázání.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) **Hráči stojící na nohou.** Hráči v maulu se musí snažit stát na nohou. Hráč nesoucí míč v maulu může padnout na zem za předpokladu, že míč je ihned volný a hra pokračuje.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) Hráč nesmí úmyslně strhávat maul. To je nebezpečná hra.  
**Trest:** Trestný kop
- (f) Hráč nesmí skákat na maul.  
**Trest:** Trestný kop

## 17.3 OSTATNÍ PŘESTUPKY V MAULU

- (a) Hráč se nesmí vytahovat nebo se pokoušet vytahovat soupeře z maulu.  
**Trest:** Trestný kop
- (b) Hráč nesmí učinit nic, aby si družstvo soupeře myslelo, že je míč venku z maulu, zatímco je stále v maulu.  
**Trest:** Volný kop

## 17.4 OFSAJD V MAULU

- (a) **Čára ofsajdu.** Jsou dvě čáry ofsajdu rovnoběžné s brankovými čarami, každá pro jedno družstvo. Každá čára ofsajdu probíhá přes poslední nohu posledního hráče v maulu. Pokud je poslední noha posledního hráče na nebo za brankovou čárou, čárou ofsajdu pro bránící družstvo je branková čára.
- (b) Hráč se musí buď přivázat k maulu nebo se okamžitě vrátit za čáru ofsajdu. Pokud hráč vyčkává na straně maulu, je v ofsajdu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva
- (c) Hráči připojují se k maulu. Hráči připojující se k maulu tak musí činit zpoza nohou posledního spoluhráče v maulu. Hráč se může přivázat těsně vedle tohoto hráče. Pokud se hráč přivazuje k maulu ze soupeřovy strany nebo před posledním spoluhráčem, je v ofsajdu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva
- (d) **Hráči nepřipojující se k maulu.** Všichni hráči, kteří jsou před čárou ofsajdu a kteří se neúčastní maulu, se musí ihned vrátit za čáru ofsajdu. Hráč, který tak neučiní, je v ofsajdu. Pokud některý hráč, který je za čárou ofsajdu, tuto čáru překročí a nepřipojí se k maulu, je v ofsajdu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva
- (e) **Hráči opouštějící nebo znovu se zapojující do maulu.** Hráči, kteří opouští maul se musí okamžitě vrátit za čáru ofsajdu, jinak jsou v ofsajdu. Pokud se hráč znovu připojí k maulu před posledním spoluhráčem v maulu, je v ofsajdu. Hráč se může znovu zapojit do maulu těsně vedle svého posledního spoluhráče.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

## Pravidlo 17 Maul



- (f) Když hráči družstva, které nemá míč v maulu v držení, úmyslně opustí maul tak, že v maulu nezbude žádný hráč tohoto družstva, maul může pokračovat a jsou zde dvě čáry ofsajdu. Čára ofsajdu pro družstvo, které má míč v držení, probíhá skrz poslední nohu posledního hráče v maulu a pro družstvo, které nemá míč v držení je to čára, která probíhá skrz nejpřednější nohu nejpřednějšího hráče družstva, které má míč v maulu v držení.

**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

- (g) Když hráči družstva, které nemá míč v maulu v držení, úmyslně opustí maul tak, že v maulu nezbude žádný hráč tohoto družstva, mohou se hráči tohoto družstva znovu připojit k maulu pod podmínkou, že se první hráč přiváže na nejpřednějšího hráče družstva, které má míč v držení.

**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

### 17.5 ÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU

Maul skončí úspěšně, když:

- míč nebo hráč s míčem opustí maul
- míč je na zemi
- míč je na nebo za brankovou čárou.

### 17.6 NEÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU

- (a) Maul končí neúspěšně, pokud zůstane statickým nebo se přestane pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin a je nařízen mlyn.
- (b) Maul končí neúspěšně, pokud se míč stane nehratelným nebo se maul zhroutí (ne následkem nebezpečné hry) a je nařízen mlyn.



- (c) **Mlýn následující po maulu.** Míč je vzhazován do mlýna družstvem, které nemělo míč v držení, když maul vznikl. Pokud rozhodčí nemůže rozhodnout, které družstvo mělo míč v držení, tak vzhazuje do mlýna družstvo pohybující se dopředu předtím, než se maul zastavil. Pokud se žádné družstvo nepohybovalo dopředu, tak vzhazuje útočící družstvo.
- (d) Když se maul stane statickým nebo se přestane pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin, ale je pohybováno míčem a rozhodčí ho vidí, je povolena přiměřená doba k uvolnění míče. Pokud míč nevyjde v přiměřené době, je nařízen mlýn.
- (e) Když se maul přestal pohybovat dopředu, může se začít pohybovat dopředu znovu za předpokladu, že se tak stane do 5 vteřin. Pokud se maul přestane pohybovat dopředu podruhé a pokud je pohybováno s míčem a rozhodčí ho vidí, je povolena přiměřená doba k uvolnění míče. Pokud míč nevyjde v přiměřené době, je nařízen mlýn.
- (f) Když se míč v maulu stane nehratelným, rozhodčí nedovolí další boj o míč. Je nařízen mlýn.
- (g) Pokud hráč s míčem v maulu padne na zem, stejně jako dotýká-li se jedním nebo oběma koleny země nebo sedí, nařídí rozhodčí mlýn, pokud není míč okamžitě k dispozici.
- (h) **Mlýn po maulu, kdy je držen chytající.** Pokud hráč chytá míč přímo ze soupeřova kopu, s výjimkou výkopu a výkopu z 22 m, a tento hráč je okamžitě držen soupeřem, může být vytvořen maul. Pokud se potom maul stane statickým, přestane se pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin, nebo pokud se míč stal nehratelným, a je nařízen mlýn, vzhazuje družstvo chytajícího.

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

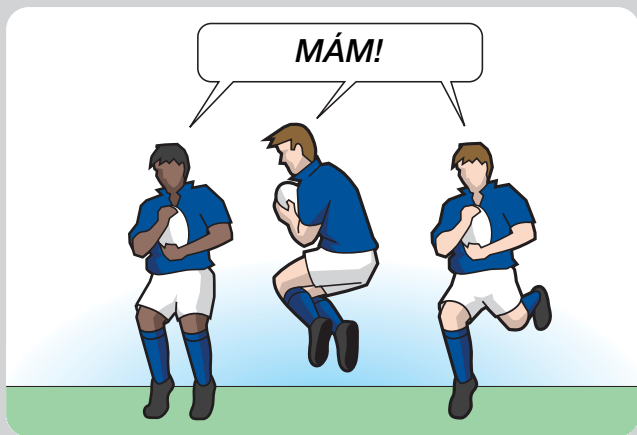
### DEFINICE

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

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

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

Hráč bránícího družstva může učinit lapení v brankovišti.



Lapení



### 18.1 PO LAPENÍ

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

### 18.2 PŘIZNÁNÍ KOPU

Kop je přiznán na místě lapení. Pokud je lapení provedeno v brankovišti, provádí se kop 5 m od brankové čary na rovnoběžce s pomezí čárou procházející místem lapení.

### 18.3 KOP – KDE

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

### 18.4 KDO KOPE

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

### 18.5 JAK JE KOP PROVEDEN

Pokyny Pravidla 21 (Trestný a volný kop) jsou použita na kop přiznaný po lapení.



### 18.6 VOLITELNÝ MLÝN

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

### 18.7 PŘÍZNANÝ TRESTNÝ KOP

- (a) Soupeř v postavení ve hře či v ofsajdu nesmí, potom, co rozhodčí pískl, napadat hráče, který učinil lapení.  
**Trest:** Trestný kop
- (b) **Kde je trestný kop proveden.** Pokud je provinivší se hráč v postavení „ve hře“, je trestný kop proveden na místě přestupku. Pokud je provinivší se hráč v ofsajdu, je trestný kop proveden na místě čáry ofsajdu (Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.)
- (c) **Trestný kop.** Trestný kop může provést kterýkoli hráč neprovinivšího se družstva.



# BĚHEM ÚTKÁNÍ

## Znovuzahájení

---

**Pravidlo 19** Aut, autové seřazení

**Pravidlo 20** Mlýn

**Pravidlo 21** Trestný a volný kop



### AUT

## DEFINICE

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

„22“ je území mezi brankovou čárou a čárou 22 m, zahrnující čáru 22 m, ale nezahrnující brankovou čáru.

Čára vhazování z autu je pomyslná čára ve hřišti kolmá na pomezni čáru a procházející místem, kde je míč vhazován.

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

Míč je v autu, když je nesen hráčem a když se hráč s míčem (nebo míč) dotkne pomezni čáry nebo země za pomezni čárou. Místo, kde se hráč s míčem (nebo míč) dotkl nebo překročil pomezni čáru, je místo, kde míč přešel do autu.

Míč je v autu, pokud hráč chytá míč a má nohu na pomezni čáře nebo na zemi za pomezni čárou. Pokud hráč má jednu nohu ve hřišti a jednu nohu v autu a drží míč, je míč v autu.

Pokud míč překročí pomezni čáru nebo čáru autu vedle brankoviště a je chycen hráčem, který má obě nohy na hrací ploše, míč není v autu nebo v autu vedle brankoviště. Takový hráč může odrazit míč do hrací plochy.

Pokud hráč vyskočí a chytí míč, obě nohy musí dopadnout na hrací plochu, jinak je míč v autu nebo v autu vedle brankoviště.

Hráč v autu může kopnout nebo odrazit míč, ale ne ho držet, za předpokladu, že míč nepřešel svíslou rovinu pomezni čáry. Svíslá rovina pomezni čáry je svíslý prostor rozprostírající se přímo nad pomezni čárou.

## 19.1 VHAZOVÁNÍ Z AUTU

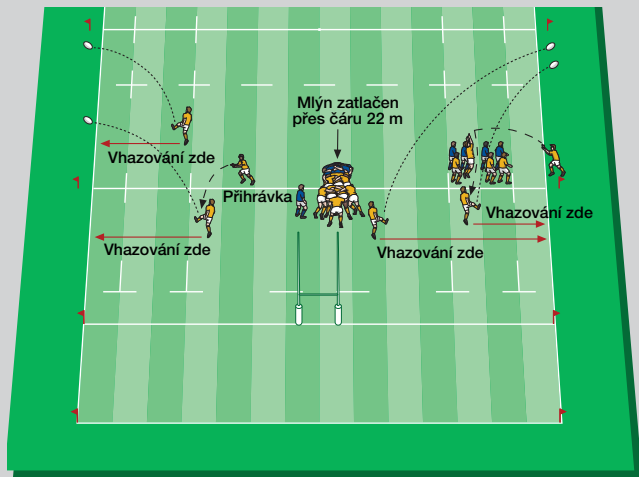
### BEZ ZISKU ÚZEMÍ

- (a) **Mimo vlastní „22“, hráč kope přímo do autu.** Když hráč kdekoliv na hrací ploše mimo vlastní „22“, s výjimkou trestného kopu, kopne míč přímo do autu, tak nemá zisk území. Vhazování je prováděno buď na čáře proti místu, kde hráč kopnul míč, nebo na místě, kde míč přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře kopajícího družstva.
- (b) **Když družstvo způsobí zanesení míče do vlastní „22“.** Když bránící hráč hraje s míčem mimo „22“ a míč pak jde do jeho vlastní „22“ nebo brankoviště, aniž by se ho dotkl soupeř, a následně tento hráč nebo jeho spoluhráč kopne míč přímo do autu předtím, než se ho dotkl soupeř nebo nastala skládka nebo se vytvořil ruck nebo Maul, není zisk území. Toto platí také, když se bránící hráč vrátí za čáru 22 metrů, aby provedl rychlé vhazování z autu a míč je potom kopnut přímo do autu.
- (c) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama ve „22“ zvedne míč, který byl statický mimo „22“ a kopne ho přímo do autu, potom tento hráč dopravil míč zpět do „22“, takže není zisk území.
- (d) **Bránící družstvo zaneslo míč do své „22“ ve mlýně nebo v autovém seřazení.** Pokud bránící družstvo vhadzuje míč do mlýna nebo autového seřazení mimo svou „22“ a míč se potom dostane do „22“ tohoto družstva, aniž by se dotkl hráče soupeře, a hráč bránícího družstva kopne míč přímo do autu předtím, než se ho dotkl soupeř nebo nastala skládka nebo se vytvořil ruck nebo Maul, tak není zisk území.

### ZISK ÚZEMÍ

- (e) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama ve „22“ zvedne míč, který se pohyboval mimo „22“, a kopne ho přímo do autu z území „22“, je vhazování na místě, kde míč přešel do autu.

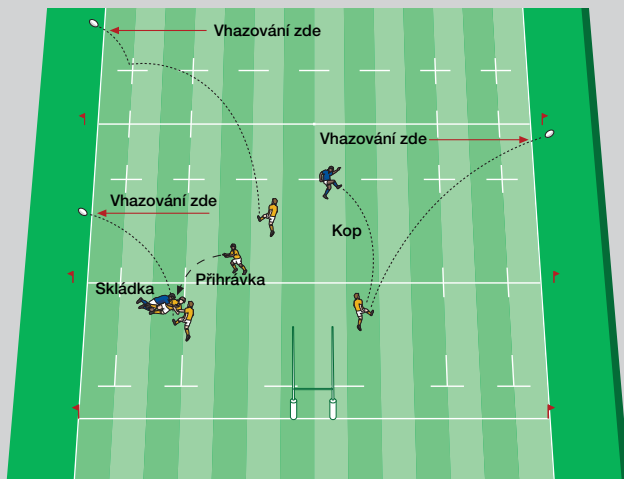
## Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



*Bez zisku území*

- (f) **Hráč zanese míč do vlastní „22“.** Když bránící hráč hraje s míčem mimo svou „22“ a míč přejde do „22“ nebo do brankoviště tohoto hráče a dotkne se hráče soupeře, nebo nastane skládka, nebo je vytvořen ruck nebo maul, a míč je potom kopnut hráčem tohoto družstva přímo do autu, je vhazování na místě, kde míč přešel do autu.
- (g) **Míč dopraven do „22“ soupeřem.** Když je míč dopraven do „22“ družstva soupeřem, aniž by se dotkl (nebo byl dotčen) hráčem bránícího družstva před překročením čáry 22 m, a když je pak míč kopnut do autu bránícím družstvem, je vhazování na místě, kde míč přešel do autu.





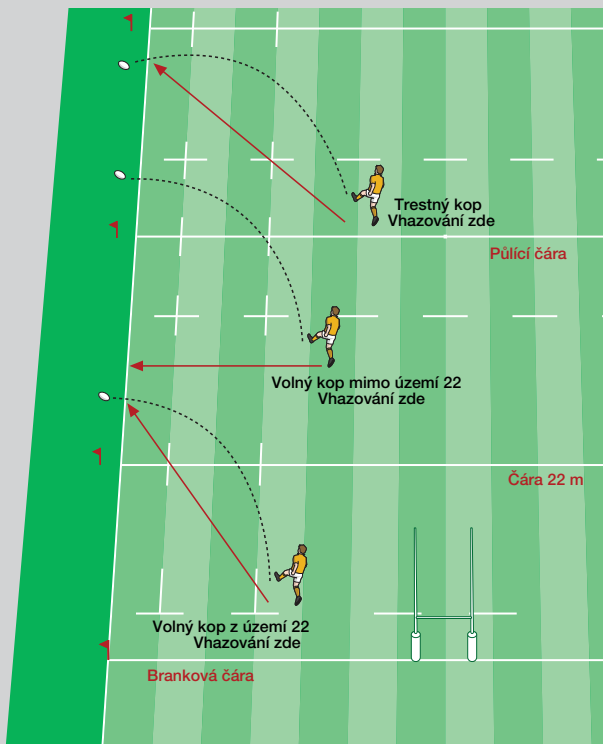
## Zisk území

- (h) **Kopy nepřímě do autu.** Když hráč kopne kdekoliv na hrací ploše míč nepřímě do autu tak, že se míč odrazí ve hřišti, je vhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

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

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

# Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



*Aut a vhažování*



## TRESTNÝ KOP

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

## VOLNÝ KOP

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

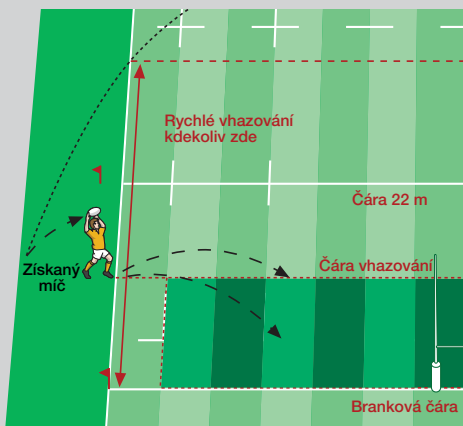
## 19.2 RYCHLÉ VHAŽOVÁNÍ

- (a) Hráč může provést rychlé vhažování, aniž by čekal na vytvoření autového seřazení.
- (b) Pro rychlé vhažování může být hráč kdekoliv mimo hřiště mezi místem, kde míč přešel do autu a svou brankovou čárou.
- (c) Hráč nesmí provést rychlé vhažování potom, co bylo vytvořeno autové seřazení. Pokud tak hráč učiní, rychlé vhažování je zamítnuto. Stejně družstvo vhažuje z autu.
- (d) Pro rychlé vhažování musí hráč použít míč, který přešel do autu. Rychlé vhažování není povoleno, pokud se míče dotkla jiná osoba než vhažující hráč nebo soupeř, který míč vynesl do autu. Stejně družstvo vhažuje z autu.

## Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



- (e) Pokud při rychlém vhažování hráč vhodí míč směrem k brankové čáře soupeře, nebo pokud míč neuletí alespoň 5 metrů na čáru 5 m podle nebo za čáru vhažování předtím, než se dotkne země nebo hráče, nebo pokud hráč vkročí do hřiště, když míč vhažuje, potom je rychlé vhažování zamítnuto. Družstvo soupeře má volbu buď vhažování z autu na místě, kde byl učiněn pokus o rychlé vhažování, nebo mlýn na čáře 15 m proti tomuto místu. Pokud i toto družstvo vhodí míč z autu nesprávně, je nařízen mlýn na čáře 15 m. Družstvo, které vhažovalo míč z autu první, vkládá míč do mlýna.
- (f) Při rychlém vhažování hráč může vhodit míč rovně podle čáry vhažování nebo směrem ke své brankové čáře.
- (g) Při rychlém vhažování hráč může přijít na čáru vhažování z autu a opustit ji, aniž bude trestán.



*Rychlé vhažování*

## Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



- (h) Při rychlém vhažování hráč v 5 m nesmí bránit vhození míče.  
**Trest:** Volný kop na čáře 15 m
- (i) Pokud je hráč nesoucí míč vystrčen do autu, musí uvolnit míč hráči soupeře tak, aby mohlo být provedeno rychlé vhažování z autu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře 15 m

### 19.3 OSTATNÍ VHAŽOVÁNÍ

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

### 19.4 KDO VHAŽUJE Z AUTU

Vhažování provádí soupeř hráče, který naposledy držel nebo se dotkl míče předtím, než přešel do autu. Je-li zde pochybnost, vhažuje útočící družstvo.

**Výjimka:** Když družstvo provádí trestný kop a míč je kopnut do autu, vhažování provádí hráč družstva provádějícího trestný kop. Toto platí, ať byl míč kopnut do autu přímo i nepřímo.

### 19.5 HRÁČ S NOHOU V AUTU

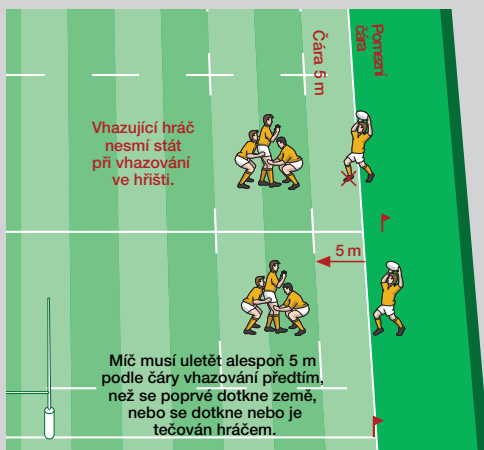
- (a) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za pomezí čárou (nebo čárou autu vedle brankoviště) zvedne míč, který byl ve hřišti a statický, tento hráč zvedl míč ve hřišti a proto tento hráč zanesl míč do autu (nebo autu vedle brankoviště).
- (b) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za pomezí čárou (nebo čárou autu vedle brankoviště) zvedne míč, který byl ve hřišti v pohybu, je považováno, že tento hráč zvedl míč v autu (nebo autu vedle brankoviště).

## Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



### 19.6 JAK SE VHAZUJE

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



*Jak se vhazuje*

### 19.7 NESPRÁVNÉ VHAZOVÁNÍ

- (a) Pokud je vhazování z autu nesprávné, má družstvo soupeře volbu vhazování z autu nebo mlýnu na 15 m. Pokud si zvolí vhazování z autu a je znovu nesprávné, je nařízen mlýn. Družstvo, které poprvé vhazovalo míč z autu, vhazuje do mlýna.

## Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



- (b) Vhazování z autu musí být provedeno bez zdržování a bez předstírání vhození.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (c) Hráč nesmí úmyslně nebo opakovaně vhadzovat míč křivě.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m

### AUTOVÉ SEŘAZENÍ

## DEFINICE

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

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

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

**Hráči účastníci se autového seřazení nazývaní zkráceně účastníci se hráči.** Hráčem účastnícím se autového seřazení je hráč, který vhadzuje a jeho přímý soupeř, dva hráči čekající na příjem míče z autového seřazení a hráči v autovém seřazení.

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

**Čára 15 m.** Čára 15 m je 15 m ve hřišti a je rovnoběžná s pomezní čárou.

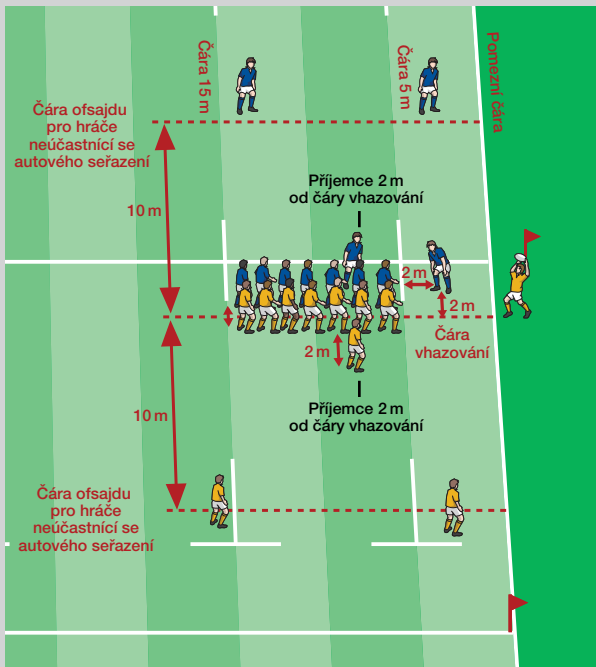
**Mlýn po autovém seřazení.** Jakýkoliv mlýn nařízený z důvodu přestupku nebo přerušení v autovém seřazení je na čáře 15 m na čáře vhadzování.

## 19.8 TVOŘENÍ AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

- (a) **Minimum.** Alespoň 2 hráči z každého družstva musí tvořit autové seřazení.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (b) **Maximum.** Družstvo vhadzující míč určuje maximální počet hráčů v autovém seřazení.
- (c) Družstvo soupeře může mít méně hráčů v autovém seřazení, ale nesmí mít více.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (d) Když je míč v autu, každý hráč, který přichází k čáře vhadzování, je brán, že tak činí, aby tvořil autové seřazení. Hráči přicházející k čáře vhadzování tak musí činit bez zdržování. Hráči žádného družstva nesmí opustit autové seřazení, jakmile v něm zaujali postavení, dokud autové seřazení neskončilo.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (e) Pokud vhadzující družstvo postaví menší než obvyklý počet hráčů v autovém seřazení, musí být soupeři poskytnuta přiměřená doba k odběhnutí dostatečného počtu hráčů z autového seřazení, aby bylo vyhověno tomuto Pravidlu.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (f) Tito hráči musí opustit autové seřazení bez zdržení. Musí odběhnout na čáru ofsajdu, 10 m od čáry vhadzování z autu. Pokud autové seřazení skončí předtím než dosáhnou této čáry, mohou se znovu zapojit do hry.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (g) **Chyby při tvoření autového seřazení.** Družstvo nesmí úmyslně chybovat při tvoření autového seřazení.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (h) **Kde musí stát hráči autového seřazení.** Začátek autového seřazení není blíže než 5 m od pomezí čáry. Konec autového seřazení není dále než 15 m od pomezí čáry. Všichni hráči autového seřazení musí stát mezi těmito dvěma body.  
**Trest:** Volný kop na 15 m



# Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



Autové seřazení

## Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



- (i) **Kde musí stát přijímající.** Přijímající musí stát směrem ke své brankové čáře alespoň 2 metry od svých spoluhráčů, kteří jsou hráči v autovém seřazení, a mezi 5 m a 15 m od pomezí čáry, dokud autové seřazení nezačne.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- Výjimka:** Přijímající může vběhnout do mezery a konat jakoukoliv akci, která je povolena ostatním hráčům v autovém seřazení. Přijímající bude trestán za přestupky v autovém seřazení, jako by byli ostatní hráči v autovém seřazení.
- (j) **Hráč mezi autem a 5 m.** Když je autové seřazení tvořeno, nevzhazující družstvo musí mít hráče stojícího mezi pomezí čarou a čarou 5 m na své straně od čáry vzhazování. Tento hráč musí stát 2 metry od čáry vzhazování a 2 metry od čáry 5 m.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (k) Hráči účastníci se autového seřazení mohou měnit místa před vhozením míče.
- (l) **Dvě samostatné rovné řady.** Hráči z obou družstev v autovém seřazení tvoří dvě samostatné rovnoběžné řady kolmé na pomezí čáry.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (m) Protihráči tvořící autové seřazení musí udržovat čistý prostor mezi jejich vnitřními rameny. Tento prostor je určen, když jsou hráči ve vzpřímené pozici.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (n) **Metrová mezera.** Každá řada hráčů musí být půl metru na své straně od čáry vzhazování.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (o) Čára vzhazování nesmí být do 5 m od brankové čáry.
- (p) Potom, co bylo vytvořeno autové seřazení, ale předtím než byl míč vhozen, nesmí hráč držet, tlačit, strkat nebo bránit soupeři.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m



### 19.9 ZAČÁTEK A KONEC AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

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

To znamená:

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

Když se míč nebo hráč nesoucí míč přesunou to prostoru mezi 5 m a pomezí čáru, autové seřazení končí.

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

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

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

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

## 19.10 MOŽNOSTI PLATNÉ V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

- (a) **Opírání se o soupeře.** Hráč v autovém seřazení nesmí použít soupeře jako podporu při výskoku.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m
- (b) **Držení nebo strkání.** Hráč v autovém seřazení nesmí držet, strkat, napadat, bránit nebo sevřít soupeře nedržícího míč s výjimkou, byl-li vytvořen ruck nebo maul.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m
- (c) **Zakázané napadání.** Hráč v autovém seřazení nesmí napadat soupeře s výjimkou pokusu o složení soupeře nebo hraní míče.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m
- (d) **Zvedání a podpora.** Hráči mohou pomoci spoluhráči při výskoku pro míč zvednutím a podporou tohoto hráče za předpokladu, že zvedající a/nebo podporující hráči nepodporují skákajícího spoluhráče pod úrovní šortek ze zadu nebo pod stehny zepředu.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (e) **Držení je povoleno.** Hráči, kteří budou zvedat nebo podporovat spoluhráče skákajícího pro míč, mohou držet tohoto spoluhráče za předpokladu, že ho nedrží pod úrovní šortek ze zadu nebo pod stehny zepředu.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (f) **Výskok, zvedání nebo podpora před vhozením míče.** Hráč nesmí skákat pro míč nebo být zvedán nebo podporován, dokud míč neopustil ruce vzhazujícího hráče.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (g) **Snesení spoluhráče.** Hráči, kteří podporují skákajícího spoluhráče, musí tohoto hráče snést na zem, jakmile míč získal hráč kteréhokoliv družstva.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (h) **Bránění vzhazování.** Hráč v autovém seřazení nesmí stát méně než 5 m od pomezí čáry. Hráč v autovém seřazení nesmí bránit, aby míč uletěl 5 m.  
**Trest:** Volný kop na 15 m

X



Neopírat se o soupeře.



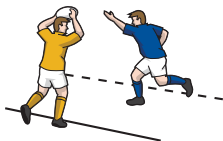
Zákaz držet nebo strkat.

X

X



Žádné zakázané napadání.



Neblokovat vhažování.

X

✓



Držení je povoleno.



Zvedání hráčů v autovém seřazení je dovoleno.

✓

## Pravidlo 19 Aut a autové seřazení



- (i) Když míč přeletí hráče v autovém seřazení, může tento hráč vběhnout do prostoru mezi pomezí čarou a značkou 5 m. Pokud hráč vběhne do tohoto prostoru, nesmí se pohybovat ke své brankové čáře předtím, než autové seřazení skončí, s výjimkou pohybu peel-off.  
**Trest:** Volný kop na 15 m
- (j) **Chycení nebo odražení.** Když skáče pro míč, musí hráč k pokusu o jeho chycení nebo odražení použít buď obě ruce, nebo vnitřní paži. Skokan nesmí použít samostatnou vnější paži, aby se pokusil chytit nebo odrazit míč. Pokud má skokan obě ruce nad hlavou, může k hraní s míčem použít kteroukoli ruku.  
**Trest:** Volný kop na 15 m

### 19.11 VHAZUJÍCÍ HRÁČ

Existují čtyři možnosti pro vzhazujícího hráče:

- (a) Vhazující může stát v 5 m od pomezí čáry.
- (b) Vhazující se může vrátit na čáru ofsajdu 10 m od čáry vzhazování.
- (c) Vhazující se může zapojit do autového seřazení, jakmile byl míč vhozen.
- (d) Vhazující se může přesunout do pozice přijímajícího, pokud je tato pozice volná. Pokud se vzhazující pohybuje kamkoliv jinam, pak je v ofsajdu.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m

### 19.12 PEELING-OFF (LOUPÁNÍ BANÁNU)

#### DEFINICE

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

- (a) **Kdy:** Hráč nesmí provádět peel-off, dokud míč neopustil ruce vhazujícího hráče.  
**Trest:** Volný kop na 15 m na čáře vhazování z autu
- (b) Hráč, který provádí peel-off, musí zůstat v prostoru od své čáry vhazování z autu do 10 metrů od čáry vhazování z autu, dokud autové seřazení neskončí.  
**Trest:** Volný kop na 15 m na čáře vhazování z autu
- (c) Hráči mohou měnit své pozice v autovém seřazení, dokud není míč vhozen.

### 19.13 OFSAJD V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

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



## 19.14 OFSAJD ÚČASTNÍKŮ AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

- (a) **Než se míč dotkne hráče nebo země.** Hráč nesmí překročit čáru vzhazování. Hráč je v ofsajdu, pokud překročil čáru vzhazování předtím, než se míč dotkl hráče nebo země a pokud tak neučinil při výskoku pro míč. Hráč musí skákat ze své strany čáry vzhazování.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m
- (b) Pokud některý hráč vyskočí a přeletí čáru vzhazování z autu, ale nepodaří se mu chytit míč, není tento hráč trestán za předpokladu, že se vrátí bez prodlení na svou stranu.  
  
Hráči skákající pro míč mohou udělat krok na kteroukoliv stranu za předpokladu, že nepřekročí čáru vzhazování.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m
- (c) Míč se dotkl hráče nebo země. Hráč nedržící míč je v ofsajdu, pokud potom, co se míč dotkl hráče nebo země, tento hráč vkročí před míč, vyjma složení (nebo pokusu o složení) soupeře. Jakýkoliv pokus o složení musí začít ze strany tohoto hráče.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m
- (d) Rozhodčí musí trestat každého hráče, který se úmyslně nebo neúmyslně pohybuje do postavení v ofsajdu bez snahy získat území nebo složit soupeře.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m
- (e) Žádný hráč kteréhokoliv družstva účastníci se autového seřazení nesmí opustit autové seřazení, dokud neskončilo.  
**Trest:** Trestný kop na 15 m





- (f) **Dlouhé vhažování.** Pokud vhažující hráč vhažuje míč za čáru 15 m, může hráč účastníci se autového seřazení běžet do hřiště za čáru 15 m, jakmile míč opustí ruce vhažujícího.

Pokud toto nastane, může do hřiště vběhnout také soupeř. Pokud hráč vběhne do hřiště k zachycení dlouhého vhažování a míč není vhozen za čáru 15 m, je hráč v ofsajdu a musí být trestán.

**Trest:** Trestný kop na 15 m

- (g) **Ruck a maul z autového seřazení.** Když se v autovém seřazení vytvoří ruck nebo maul, neprobíhá dále čára ofsajdu pro hráče účastníci se autového seřazení míčem. Ofsajdovou čárou je nyní poslední noha tohoto družstva v rucku nebo maulu.

**Trest:** Trestný kop na 15 m

- (h) Autové seřazení končí, když ruck nebo maul opustí čáru vhažování. Aby toto nastalo, musí všechny nohy hráčů v rucku nebo maulu opustit čáru vhažování.

- (i) Hráč účastníci se autového seřazení se musí buď přivázat k rucku nebo maulu, nebo vrátit na čáru ofsajdu a zůstat na ní, jinak je tento hráč v ofsajdu.

**Trest:** Trestný kop na 15 m

- (j) Zbytek Pravidel o rucku a maulu platí. Hráč se nesmí zapojit do rucku nebo maulu ze strany soupeře.

**Trest:** Trestný kop

- (k) Hráči se nesmí připojovat před čárou ofsajdu. Pokud tak učiní, jsou v ofsajdu.

**Trest:** Trestný kop na 15 m



## 19.15 OFSAJD HRÁČŮ NEÚČASTNÍCÍCH SE AUTOVÉHO VHAZOVÁNÍ

- (a) Hráč neúčastní se autového seřazení, je v ofsajdu, pokud překročí čáru ofsajdu předtím, než autové seřazení skončilo.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího družstva proti místu přestupku, minimálně 15 m od pomezí čáry
- (b) **Hráči, kteří ještě nejsou v postavení „ve hře“, když je míč vhozen.** Hráč může vhodit míč, i když jeho spoluhráč ještě nedosáhl čáry ofsajdu. Nicméně pokud se tento hráč nepokouší dosáhnout postavení „ve hře“ bez zdržení, je tento hráč v ofsajdu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího družstva proti místu přestupku, minimálně 15 m od pomezí čáry
- (c) **Dlouhé vhažování.** Pokud vhažující hráč vhažuje míč za čáru 15 m, může hráč tohoto družstva běžet dopředu k získání míče, jakmile míč opustí ruce vhažujícího hráče. Pokud tak hráč učiní, mohou běžet dopředu i soupeři. Pokud hráč běží dopředu, aby zachytil dlouhé vhažování, a míč nepřeletí čáru 15 m, je tento hráč v ofsajdu a musí být trestán  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva, na místě přestupku, alespoň 15 m od pomezí čáry.
- (d) **Ruck a maul z autového seřazení.** Když se v autovém seřazení vytvoří ruck nebo maul, autové seřazení není skončeno, dokud se nohy všech hráčů v rucku nebo maulu nepřesunou za čáru vhažování.

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

**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu, alespoň 15 m od pomezí čáry.



### DEFINICE

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

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

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

Chodbička je prostor mezi dvěma prvními řadami.

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

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

Prostřední hráč v každé první řadě je mlynář.

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

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

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

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

## 20.1 TVOŘENÍ MLÝNU

- (a) **Kde je tvořen mlýn.** Místo pro mlýn je tam, kde k přestupku nebo přerušení došlo, nebo co nejbližší k tomuto místu jak je to ve hřišti možné, kromě jinak uvedeného v Pravidlech.
- (b) Pokud je to méně než 5 metrů od pomezí čáry, je místo pro mlýn 5 metrů od této pomezí čáry. Mlýn může být utvořen pouze ve hřišti. Střední čára mlýnu nesmí být do 5 metrů od brankové čáry, když je mlýn tvořen.
- (c) Pokud je přestupek nebo přerušení v brankovišti, je místo pro mlýn 5 metrů od brankové čáry. Mlýn je tvořen na čáře proti místu přestupku nebo přerušení.
- (d) **Žádné zdržování.** Družstvo nesmí úmyslně zdržovat tvoření mlýna  
**Trest:** Volný kop
- (e) **Počet hráčů: osm.** Mlýn musí tvořit osm hráčů z každého družstva. Všechny osm hráčů musí zůstat přivázané ve mlýně, dokud mlýn neskončí. Obě první řady musí mít tři hráče, ne více ne méně. Dva hráči druhé řady musí tvořit druhou řadu.  
**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Trestný kop

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

- (g) Rozhodčí ohlásí „sehnout“ („crouch“) a potom „dotek“ („touch“). První řady se sehnou a všichni pilíři se svou vnější rukou dotknou vnějšího ramene protějšího pilíře. Potom pilíři paže zase stáhnou. Rozhodčí potom ohlásí „pauza“ („pause“). Následně po pauze rozhodčí řekne „vázat“ („engage“). První řady se potom mohou svázat. Výzva „vázat“ („engage“) není příkaz, ale oznámení, že se první řady mohou svázat, pokud jsou připraveny.

**Trest:** Volný kop

- (h) Sehnutá pozice je prodloužení normálního postoje dostatečným pokrčením kolen k pohybu do svázání bez nabíhání.

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

**Trest:** Trestný kop

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

**Trest:** Volný kop

## 20.2 POSTAVENÍ HRÁČŮ PRVNÍ ŘADY

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

**Trest:** Volný kop

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

**Trest:** Volný kop

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

**Trest:** Volný kop

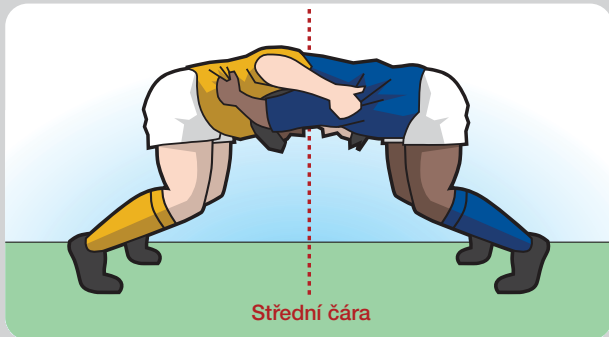


### 20.3 VÁZÁNÍ VE MLÝNĚ

## DEFINICE

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

- (a) **Vázání všech hráčů první řady.** Všichni hráči první řady se musí vázat pevně a nepřetržitě od začátku do skončení mlýna.  
**Trest:** Trestný kop
- (b) **Vázání mlynářů.** Mlynáři se mohou vázat buď nad nebo pod pažemi pilířů. Pilíři nesmí podporovat mlynáře tak, že mlynář nemá váhu na žádné noze.  
**Trest:** Trestný kop
- (c) **Vázání levého pilíře.** Levý pilíř se musí vázat na protějšího pravého pilíře tak, že položí levou paži zevnitř pod pravou paži pravého pilíře a zachytí dres pravého pilíře na zádech nebo po straně. Levý pilíř nesmí držet protějšího pravého pilíře za prsa, paži, rukáv nebo límec. Levý pilíř nesmí vyvíjet žádný tlak směrem dolů.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) **Vázání pravého pilíře.** Pravý pilíř se musí vázat na protějšího levého pilíře tak, že položí svou pravou paži zvenku nad levou paži protějšího levého pilíře. Pravý pilíř musí chytit dres levého pilíře pravou rukou pouze na zádech nebo po straně. Pravý pilíř nesmí držet protějšího levého pilíře za prsa, paži, rukáv nebo límec. Pravý pilíř nesmí vyvíjet žádný tlak směrem dolů.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) Oba leví a praví pilíři mohou měnit své vázání za předpokladu, že tak činí v souladu s tímto Pravidlem.



*Vázání pilířů*

- (f) **Vázání ostatních hráčů.** Všichni hráči ve mlýně kromě hráčů první řady se musí přivázat na tělo hráče druhé řady alespoň jednou rukou. Hráči druhé řady se musí vázat na pilíře před nimi. Žádný jiný hráč kromě pilíře nemůže držet soupeře.  
**Trest:** Trestný kop
- (g) **Rváček brání soupeřově mlýnové spojce.** Rváček se může vázat k mlýnu pod jakýmkoli úhlem pod podmínkou, že je náležitě přivázan. Rváček nesmí rozšířit tento úhel a bránit tak soupeřově mlýnové spojce v pohybu dopředu.  
**Trest:** Trestný kop
- (h) **Zborcení mlýna.** Pokud se mlýn zhroutí, musí rozhodčí okamžitě zapískat tak, aby hráči přestali tlačit.
- (i) **Hráč zvedaný vzhůru.** Pokud je hráč ve mlýně zvedán do vzduchu nebo tlačěn vzhůru ven z mlýna, musí rozhodčí okamžitě zapískat, aby hráči přestali tlačit.

### 20.4 DRUŽSTVO VHAZUJÍCÍ MÍČ DO MLÝNA

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

Pokud musí být mlým znovu vytvořen z jakéhokoliv jiného důvodu, který není uveden v tomto Pravidle, družstvo, které původně vhadzovalo míč do mlýna, bude vhadzovat znovu.

### 20.5 VHAZOVÁNÍ MÍČE DO MLÝNA

**Žádné zdržování.** Jakmile se první řady zaváží, mlýnová spojka musí vhodit míč do mlýna bez zdržování. Mlýnová spojka musí míč vhodit do mlýna, pokud jí tak řekne rozhodčí. Mlýnová spojka musí vhodit míč do mlýna ze strany, kterou si vybrala poprvé.

**Trest: Volný kop**



## 20.6 JAK MLÝNOVÁ SPOJKA VHAZUJE MÍČ DO MLÝNA

- (a) Mlýnová spojka musí stát jeden metr od značky na středové čáře tak, že se hlava tohoto hráče nedotýká mlýna nebo nepřesahuje přes nejbližšího hráče první řady.  
**Trest:** Volný kop
- (b) Mlýnová spojka musí držet míč oběma rukama podélně se zemí a pomezí čarou, nad středovou čarou mezi prvními řadami, ve střední vzdálenosti mezi koleny a kotníky.  
**Trest:** Volný kop



*Vhazování do mlýna*

## Pravidlo 20 Mlým



- (c) Mlýnová spojka musí vhodit míč rychlým pohybem. Míč musí být uvolněn z rukou mlýnové spojky vně chodbičky.  
**Trest: Volný kop**
- (d) Mlýnová spojka musí vhodit míč rovně podle středové čáry tak, že se poprvé dotkne země hned za rameny bližších pilířů.  
**Trest: Volný kop**
- (e) Mlýnová spojka musí vhodit míč jedním pohybem dopředu. To znamená, že nesmí být proveden žádný zpětný pohyb s míčem. Mlýnová spojka nesmí předstírat vhození míče.  
**Trest: Volný kop**

### 20.7 KDY ZAČÍNÁ MLÝN

- (a) Hra ve mlýně začíná, když míč opustí ruce mlýnové spojky.
- (b) Pokud mlýnová spojka vhodí míč a ten vyjde ven jedním koncem chodbičky, musí být míč vhozen ještě jednou, pokud nebyl nařízen volný nebo trestný kop.
- (c) Pokud není míč zahrán hráčem první řady a jde přímo skrz chodbičku a vyjde ven za nohou vzdálenějšího pilíře, aniž se ho někdo dotkl, musí mlýnová spojka vhozovat znovu.



### 20.8 HRÁČI PRVNÍ ŘADY

- (a) **Mletí před vhozením (zvednutá noha).** Všichni hráči první řady musí postavit své nohy tak, aby nechali chodbičku průchodnou. Dokud míč neopustil ruce vhažujícího, nesmí zvedat nebo posunovat nohy. Nesmí dělat nic, aby míč nebyl vhozen do mlýna správně, nebo aby se nedotkl země ve správném místě.  
**Trest:** Volný kop
- (b) **Mletí po vhození.** Jakmile se míč dotkne země v chodbičce, kterýkoliv hráč první řady může použít kteroukoliv nohu, aby získal míč.
- (c) **Vykopávání ven.** Hráč první řady nesmí úmyslně vykopávat míč ven z chodbičky ve směru, odkud byl vhozen.  
**Trest:** Volný kop
- (d) Pokud je míč vykopnut ven neúmyslně, stejné družstvo musí vhažovat znovu.
- (e) Pokud je míč opakovaně vykopáván ven, musí to rozhodčí pokládat za úmysl a potrestat viníka.  
**Trest:** Trestný kop
- (f) **Houpání se.** Hráč první řady se nesmí vrhat po míči oběma nohama. Žádný hráč nesmí úmyslně zvedat obě nohy ze země, když je míč vhažován, ani později.  
**Trest:** Trestný kop
- (g) **Kroucení, vnořování nebo zhroucení.** Hráči první řady nesmí kroutit nebo snižovat svá těla, nebo tahat soupeře, nebo dělat cokoliv, co vede ke zhroucení mlýna, když je míč vhažován, ani později.  
**Trest:** Trestný kop
- (h) Rozhodčí musí striktně trestat jakékoliv úmyslné zhroucení mlýna. Je to nebezpečná hra.  
**Trest:** Trestný kop
- (i) **Zvedání nebo tlačení soupeře nahoru.** Hráč první řady nesmí zvedat soupeře do vzduchu, nebo ho tlačit nahoru ven z mlýna, když je míč vhažován, ani později. Je to nebezpečná hra.  
**Trest:** Trestný kop



### 20.9 MLÝN – OBECNÉ ZÁKAZY

- (a) **Všichni hráči: Zhroucení.** Hráč nesmí úmyslně zhroutit mlýn. Hráč nesmí úmyslně ve mlýnu padat nebo si klekat. Je to nebezpečná hra.  
**Trest: Trestný kop**
- (b) **Všichni hráči: Dotýkat se míče ve mlýně.** Hráči se nesmí dotýkat míče rukou nebo míč zvedat nohama.  
**Trest: Trestný kop**
- (c) **Všichni hráči: Další zákazy pro vyhrání míče.** Hráči se nesmí pokoušet vyhrát míč ve mlýně jinou částí těla než chodidlem nebo dolní částí nohy.  
**Trest: Volný kop**
- (d) **Všichni hráči: Když míč vyšel, nechat ho venku.** Když míč opustil mlýn, hráč ho nesmí vrátet zpět do mlýna.  
**Trest: Volný kop**
- (e) **Všichni hráči: Nepadat na míč.** Hráč nesmí padat na nebo přes míč, když vychází z mlýna.  
**Trest: Trestný kop**
- (f) **Druhá řada a rváčci: Zůstat mimo chodbičku.** Hráč, který není hráčem první řady, nesmí hrát míčem v chodbičce.  
**Trest: Volný kop**
- (g) **Mlýnová spojka: Kopání ve mlýně.** Mlýnová spojka nesmí kopat do míče, dokud je ve mlýně.  
**Trest: Trestný kop**
- (h) **Mlýnová spojka: Předstírání.** Mlýnová spojka nesmí činit nic, co by soupeřům naznačilo, že míč je venku ze mlýna, zatímco je stále ve mlýně.  
**Trest: Volný kop**
- (i) **Mlýnová spojka: Držení rváčka soupeře.** Mlýnová spojka nesmí držet rváčka soupeře.  
**Trest: Trestný kop**

## 20.10 UKONČENÍ MLÝNA

- (a) **Míč vyjde ven.** Když míč vyjde ven ze mlýna kterýmkoliv směrem vyjma chodbičkou, mlým končí.
- (b) **Mlým v brankovišti.** Mlým nemůže být vytvořen v brankovišti. Když míč ve mlýně je na nebo za brankovou čárou, mlým končí a útočící nebo bránící hráč může míč přiklepnout, aby dosáhl pětky nebo přiklepnutí.
- (c) **Poslední hráč se odváže.** Posledním hráčem ve mlýně je hráč, jehož nohy jsou nejbliže k brankové čáře tohoto družstva. Pokud se poslední hráč odváže z mlýna s míčem u nohou a zvedne ho, mlým končí.

## 20.11 OTOČENÝ MLÝN

- (a) Pokud je mlým otočen o více než 90° tak, že jeho středová čára se přetočí přes pozici rovnoběžnou s pomezní čárou, rozhodčí musí zastavit hru a nařídit nový mlým.
- (b) Tento nový mlým je vytvořen na místě, kde předchozí mlým skončil. Míč je vhozován družstvem, které nemělo míč ve svém držení v okamžiku přerušení. Pokud žádné družstvo nemělo míč v držení, tak vhozuje družstvo, které vhozovalo předtím.

## 20.12 OFSAJD PŘI MLÝNU

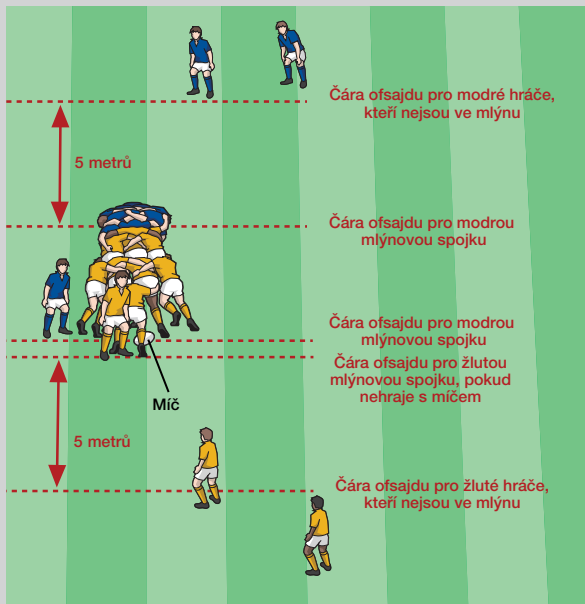
- (a) Když je mlým svázán, mlýnová spojka nevhazující míč do mlýna musí zaujmout pozici buď na stejné straně mlýna jako vhozující mlýnová spojka, nebo za čárou ofsajdu platnou pro ostatní hráče.

## Pravidlo 20 Mlým



- (b) **Ofsajd pro mlýnové spojky.** Když družstvo vyhrálo míč ve mlýně, je mlýnová spojka tohoto družstva v ofsajdu, pokud má obě nohy před míčem, který je stále ve mlýně. Pokud má mlýnová spojka pouze jednu nohu před míčem, tak není v ofsajdu.

**Trest:** Trestný kop



Ofsajd při mlýnu

- (c) Když družstvo vyhrálo míč ve mlýně, tak je mlýnová spojka soupeře v ofsajdu, pokud stojí kteroukoliv nohou před míčem, který je stále ve mlýně.  
**Trest:** Trestný kop
- (d) Mlýnová spojka, jejíž družstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat na opačnou stranu mlýna a překračovat čáru ofsajdu. Pro tuto mlýnovou spojku probíhá čára ofsajdu poslední nohou spoluhráče ve mlýně.  
**Trest:** Trestný kop
- (e) Mlýnová spojka, jejíž družstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat pryč od mlýna a potom zůstat před čarou ofsajdu. Pro tuto mlýnovou spojku probíhá čára ofsajdu poslední nohou spoluhráče ve mlýně.  
**Trest:** Trestný kop
- (f) Kterýkoliv hráč může být mlýnovou spojkou, ale družstvo může mít pouze jednu mlýnovou spojku při každém mlýně.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu
- (g) **Ofsajd hráčů mimo mlýn.** Hráči, kteří jsou mimo mlýn a kteří nejsou mlýnovou spojkou svého družstva, jsou v ofsajdu, když zůstanou před svou čarou ofsajdu nebo překročí čáru ofsajdu, která je rovnoběžná s brankovými čarami a je 5 m za posledním hráčem každého družstva v mlýnu.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu
- (h) Pokud poslední noha družstva je na nebo za brankovou čáru tohoto družstva, čára ofsajdu pro mlýnové spojky a neúčastníků se hráčů je branková čára.
- (i) **Vyčkávání.** Když se vytváří mlýn, tak se hráči neúčastníci se mlýna musí vrátit na svou čáru ofsajdu bez prodlení. Pokud tak neučiní, tak vyčkávají. Vyčkávači musí být trestáni.  
**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu

## 20.13 VARIANTA U19 V UTKÁNÍ DOSPĚLÝCH

Je v pravomoci Unie používat v určitých soutěžích dospělých Pravidlo 20 - Mlým ve variantě pro hráče U19.

## Pravidlo 21 Trestný a volný kop



### DEFINICE

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

#### 21.1 KDE JSOU TRESTNÉ A VOLNÉ KOPY NAŘÍZENY

Pokud Pravidla neřekají jinak, je značka trestného nebo volného kopu na místě přestupku.

#### 21.2 KDE JSOU TRESTNÉ A VOLNÉ KOPY PROVÁDĚNY

- (a) Rozehrávající musí provést trestný nebo volný kop na značce nebo kdekoli za ní na čáře procházející touto značkou. Pokud je místo trestného nebo volného kopu do 5 metrů od brankové čáry soupeře, je značka pro kop 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku.
- (b) Pokud je trestný nebo volný kop přiznán v brankovišti, je značka kopu ve hřišti, 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku.  
**Trest:** Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva je nařízen mlýn 5 m od brankové čáry proti místu přestupku. Míč vhaduje družstvo soupeře.

#### 21.3 JAK JSOU TRESTNÉ A VOLNÉ KOPY PROVÁDĚNY

- (a) Kterýkoliv hráč může provést trestný nebo volný kop nařízený za přestupek jakýmkoliv druhem kopu: pokopnutím, kopem z odrazu nebo kopem z místa. Míč může být kopnut kteroukoliv dolní částí nohy od kolene kromě kolene a paty.



## Pravidlo 21 Trestný a volný kop



- (b) Odražení míče od kolene není provedení kopu.  
**Trest:** Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva je nařízen mlýn na značce kopu. Míč vhaduje družstvo soupeře.
- (c) Rozehrávající musí použít míč, kterým se hrálo, pokud rozhodčí nerozhodne, že je vadný.  
**Trest:** Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva je nařízen mlýn na značce kopu. Míč vhaduje družstvo soupeře.

### 21.4 TRESTNÝ A VOLNÝ KOP – MOŽNOSTI A POŽADAVKY

- (a) **Možnost mlýna.** Družstvo, které získalo trestný nebo volný kop, si místo kopu může zvolit mlýn a vhaduje do něj.
- (b) **Bez zdržování.** Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí být kop proveden do jedné minuty od doby, kdy hráč oznámil úmysl kopat na branku. Úmysl kopat na branku je naznačen přinesením kopátka nebo písku, nebo když hráč udělá na zemi značku. Hráč musí dokončit kop do jedné minuty, i když se míč svalí a musí být znovu postaven. Pokud je jedna minuta překročena, je kop zamítnut a je nařízen mlýn na značce kopu a míč vhaduje družstvo soupeře. Všechny ostatní druhy kopů musí být provedeny bez nepatřičného zdržování.
- (c) **Čisté rozehrání.** Rozehrávající musí kopnout míč na viditelnou vzdálenost. Pokud ho rozehrávající drží, tak musí jasně opustit ruce. Pokud je míč na zemi, tak musí jasně opustit značku.
- (d) **Kop z místa do autu.** Rozehrávající může kopnout míč do autu z ruky nebo z odrazu, ale nesmí kopat do autu z místa.
- (e) **Volnost rozehrávajícího rozehrát.** Rozehrávající může kopnout míč kterýmkoliv směrem a může hrát míčem znovu.
- (f) **Kop prováděný v brankovišti.** Pokud se hráč vrátí do brankoviště k provedení trestného nebo volného kopu nařízeného ve hřišti a bránící hráč nečistou hrou zabrání soupeři položit pětku, je přiznána trestná pětku.

## Pravidlo 21 Trestný a volný kop



- (g) **Mimo hru v brankovišti.** Pokud se hráč vrátí do brankoviště k provedení trestného nebo volného kopu nařízeného ve hřišti a z rozehrání míč letí do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru, nebo bránící hráč míč umrtví předtím, než míč přešel brankovou čáru, je nařízen mlýn 5 m. Míč vhadzuje útočící družstvo.
- (h) **Za míčem.** Všichni hráči družstva rozehrávajícího trestný nebo volný kop musí být za míčem, dokud nebyl kop rozehrán, s výjimkou hráče přidržujícího míč při kopu.
- (i) **Rychlé rozehrání.** Pokud je trestný nebo volný kop rozehrán tak rychle, že hráči rozehrávajícího družstva jsou stále před míčem, nejsou trestáni za ofsajd. Nicméně se musí okamžitě vrátet. Nesmí se při vracení zastavit, dokud nejsou „ve hře“. Nesmí se zapojit do hry, dokud nejsou „ve hře“. Toto se týká všech hráčů tohoto družstva, ať jsou uvnitř či mimo hrací plochu.
- (j) V této situaci se hráči dostanou do postavení „ve hře“, pokud běží za spoluhráčem, který rozehrál trestný nebo volný kop, nebo když je předběhne spoluhráč nesoucí míč, nebo když je předběhne spoluhráč, který byl v době rozehrání za míčem.
- (k) Hráč v ofsajdu nemůže být uveden do hry žádnou akcí soupeře.  
**Trest:** Pokud není jinak uvedeno v Pravidlech, tak za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva následuje mlýn na značce. Do mlýna vhadzuje družstvo soupeře.

### 21.5 BODOVÁNÍ PROKOPNUTÍM PO TRESTNÉM KOPU

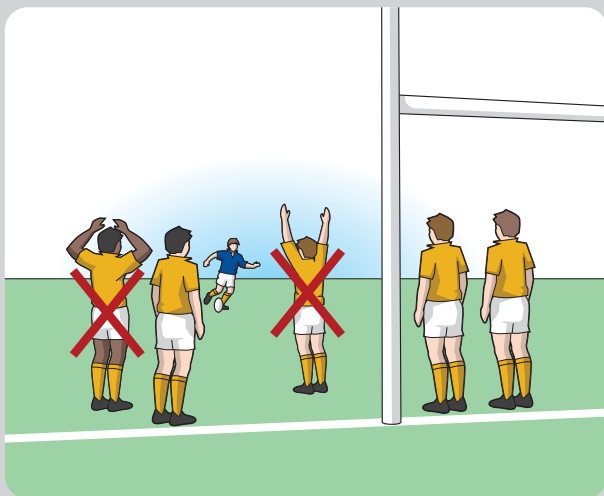
- (a) Prokopnutím z trestného kopu může být dosaženo bodů.
- (b) Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí potom na branku kopat. Jestliže rozehrávající učiní jasně své rozhodnutí, nemůže již svůj úmysl změnit. Rozhodčí se může dotázat rozehrávajícího na jeho úmysl.
- (c) Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí družstvo soupeře zůstat klidně s rukama podél těla od začátku rozběhu až do kopnutí míče.
- (d) Pokud rozehrávající neoznámí úmysl kopat na branku, ale rozehraje kopem z odrazu a dosáhne prokopnutí, body platí.

## Pravidlo 21 Trestný a volný kop



- (e) Pokud se proviní družstvo soupeře v době provádění kopu, ale kop je úspěšný, body zůstávají. Další trestný kop za přestupek není nařízen.
- (f) Rozehrávající může míč položit přímo na zem nebo na písek, piliny nebo kopátko schválené Unii.

**Trest:** Pokud není jinak uvedeno v Pravidlech, tak za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva následuje mlýn na značce. Do mlýna vhadzuje družstvo soupeře.



*Trestný kop na branku*



## 21.6 BODOVÁNÍ Z VOLNÉHO KOPU

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

## 21.7 POVINNOSTI DRUŽSTVA SOUPEŘE PŘI TRESTNÉM KOPU

- (a) **Musí se vzdálit od značky.** Hráči družstva soupeře se musí okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře, dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky trestného kopu, nebo dokud nejsou na své brankové čáře, pokud je tato čára blíže značce.
- (b) **Musí se stále vzdalovat.** I když je trestný kop rozehrán a rozehrávající družstvo hraje s míčem, musí se hráči soupeře stále vzdalovat, dokud nedosáhnou potřebné vzdálenosti.
- (c) **Rychlé rozehrání.** Pokud je trestný kop rozehrán tak rychle, že hráči soupeře neměli příležitost se vrátit, nebudou za to trestáni. Nicméně musí stále pokračovat ve vrácení se, jak je popsáno v odstavci 21.7 (b) výše, nebo dokud je spoluhráč, který byl 10 metrů od značky, nepřeběhne před tím, než se zapojí do hry.

- (d) **Bránění.** Družstvo soupeře nesmí udělat nic ke zdržení trestného kopu nebo bránit rozehrávajícímu. Nesmí úmyslně brát, házet nebo kopat míč z dosahu rozehrávajícího nebo jeho spoluhráčů.

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



### 21.8 POVINNOSTI DRUŽSTVA SOUPEŘE PŘI VOLNÉM KOPU

- (a) **Musí se vzdálit od značky.** Hráči družstva soupeře se musí okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře, dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky volného kopu, nebo dokud nejsou na své brankové čáře, pokud je tato čára blíže značce. Pokud je volný kop v brankovišti bránícího družstva, musí se hráči družstva soupeře okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky kopu a ne blíže než 5 metrů od brankové čáry.
- (b) **Musí se stále vzdalovat.** I když je volný kop rozehrán a rozehrávající družstvo hraje s míčem, musí se hráči soupeře stále vzdalovat, dokud nedosáhnou potřebné vzdálenosti.
- (c) **Rychlé rozehrání.** Pokud je volný kop rozehrán tak rychle, že hráči soupeře neměli příležitost se vrátit, nebudou za to trestáni. Nicméně musí stále pokračovat ve vracení, jak je popsáno v odstavci 21.8 (b) výše, nebo dokud je spoluhráč, který byl 10 metrů od značky, nepřeběhne před tím, než se zapojí do hry.
- (d) **Bránění.** Družstvo soupeře nesmí udělat nic ke zdržení volného kopu nebo bránit rozehrávajícímu. Nesmí úmyslně brát, házet nebo kopat míč z dosahu rozehrávajícího nebo jeho spoluhráčů.
- (e) **Vybíhání proti volnému kopu.** Jestliže se vrátili do potřebné vzdálenosti, mohou hráči družstva soupeře vyběhat a pokusit se zabránit provedení volného kopu. Mohou vyběhat, jakmile se rozehrávající začne přibližovat k rozehrání míče.
- (f) **Bránění volnému kopu.** Pokud družstvo soupeře napadá a brání provedení volného kopu, je kop zamítnut. Hra znovu začíná mýlnem na značce kopu. Míč do mlyna vhadzuje družstvo soupeře.

## Pravidlo 21 Trestný a volný kop



- (g) **Volný kop rozehrávaný v brankovišti.** Pokud byl nařízen volný kop a hráč se vrátil k provedení do brankoviště, a hráči soupeře vybihají a brání provedení kopu, je nařízen mlýn 5 metrů od brankové čáry. Míč do mlýna vhadzuje útočící družstvo. Pokud je volný kop rozehráván v brankovišti, může soupeř, který tam hraje podle pravidel, položit pětku.
- (h) **Sražení.** Pokud soupeř srazí míč na hrací ploše, hra pokračuje.  
**Trest:** Jakýkoliv přestupek družstva soupeře znamená druhý volný kop, nařízený 10 metrů před značkou prvního kopu. Tato značka nesmí být do 5 metrů od brankové čáry. Kterýkoliv hráč může rozehrát. Pokud rozhodčí nařídí druhý volný kop, není tento kop rozehrán, dokud rozhodčí neudělá značku označující místo volného kopu.

### 21.9 VYNUCENÉ PŘESTUPKY PŘI TRESTNÉM KOPU

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

### 21.10 VYNUCENÉ PŘESTUPKY PŘI VOLNÉM KOPU

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



# BĚHEM UTKÁNÍ

**Brankoviště**

---

**Pravidlo 22** Brankoviště

### DEFINICE

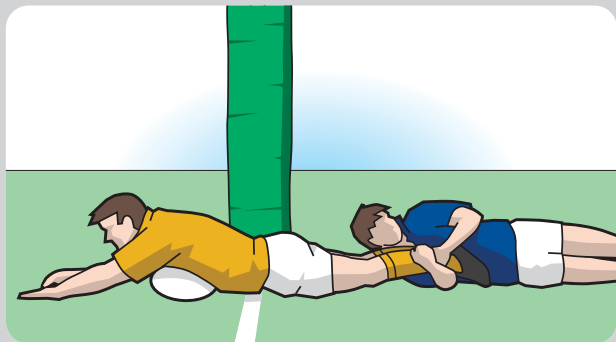
Brankoviště je část hřiště popsaná v Pravidle 1, kde může být míč položen hráči obou družstev.

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

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

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

#### 22.1 POLOŽENÍ MÍČE



*Položení míče*





Jsou dva způsoby, kterými hráč může míč položit:

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

### 22.2 SEBRÁNÍ MÍČE

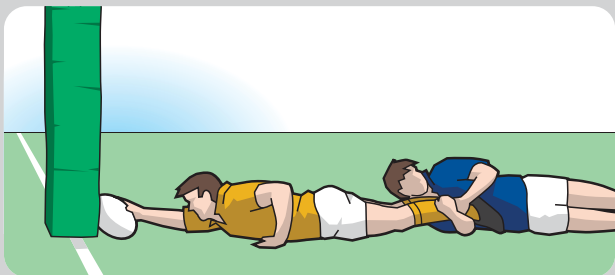
Sebrání míče ze země není přiklepnutí. Hráč může zvednout míč v brankovišti a přiklepnout ho kdekoliv jinde v brankovišti.

### 22.3 MÍČ POLOŽENÝ ÚTOČÍCÍM HRÁČEM

- (a) **Pětka.** Když je útočící hráč v postavení ve hře první, kdo položil míč v soupeřově brankovišti, tak položil pětku. Toto platí, ať je útočící nebo bránící hráč odpovědný za to, že je míč v brankovišti.
- (b) Když útočící hráč, který má míč v držení, položí míč v brankovišti a současně se dotkne čáry autu vedle brankoviště nebo koncové čáry (nebo kdekoliv za), je nařízen výkop z 22 m pro bránící družstvo.

### 22.4 JINÉ ZPŮSOBY POLOŽENÍ PĚTKY

- (a) **Položení na brankové čáře.** Branková čára je součástí brankoviště. Pokud útočící hráč je první, který přiklepne míč na soupeřově brankové čáře, je položena pětku.
- (b) **Položení proti brankové tyči.** Brankové tyče a bandáže okolo nich jsou součástí brankové čáry, která je součástí brankoviště. Pokud útočící hráč je první, který přiklepne míč proti brankové tyči nebo bandáži, je položena pětku.



*Pětka – položení proti brankové tyči*

- (c) **Dotlačená pětka.** Mlýn nebo ruck nemohou být v brankovišti. Pokud je mlýn nebo ruck zatlačen do brankoviště, útočící hráč může přiklepnout míč, jakmile míč dosáhne nebo překročí brankovou čáru, a je položena pětka.



- (d) **Setrvačná (momentová) pětka.** Pokud útočící hráč s míčem je složen blízko brankové čáry, ale tento hráč je svou setrvačnou silou dopraven pokračujícím pohybem po zemi do soupeřova brankoviště, a tento hráč první přiklepe míč, je položena pětka.
- (e) **Složení blízko brankové čáry.** Pokud je hráč složen v blízkosti soupeřovy brankové čáry tak, že tento hráč může okamžitě dosáhnout a přiklepnout míč na nebo za brankovou čáru, je pětka položena.
- (f) V tomto případě bránící hráči, kteří jsou na nohou, mohou oprávněně bránit položení pětky taháním míče z dlaní nebo paží skládaného hráče, ale nesmí kopnout do míče.
- (g) **Hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště.** Pokud je útočící hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště, může položit pětku položením ruky na míč v soupeřově brankovišti za předpokladu, že nedrží míč.
- (h) **Trestná pětka.** Trestná pětka je přiznána, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se bránící družstvo nedopustilo nečisté hry. Trestná pětka je přiznána, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo na výhodnějším místě, kdyby se bránící družstvo nedopustilo nečisté hry.
- (i) Trestná pětka je přiznána mezi brankovými tyčemi. Bránící družstvo může vybíhat při kopu na branku po trestné pětce.



*Hráč v autu vedle brankoviště, který nese míč, položí ruku na míč a dosáhne pětky.*

### 22.5 MÍČ POLOŽENÝ BRÁNÍCÍM HRÁČEM

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

### 22.6 MLÝN, RUCK NEBO MAUL JE ZATLAČEN DO BRANKOVIŠTĚ

Mlýn, ruck nebo maul mohou být pouze ve hřišti. Jestliže je mlýn nebo ruck zatlačen přes brankovou čáru, může každý hráč oprávněně položit míč. Tímto nastane přiklepnutí nebo pětka.

### 22.7 ROZEHRÁNÍ PO PŘIKLEPNUTÍ

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

Mlýn ve středu čáry, ze které byl kop proveden, a vházovat do něj míč; nebo  
Opakování výkopu nebo výkopu 22 m.



- (d) Pokud bránící hráč přihraje nebo zaneše míč do brankoviště a bránící hráč ho přiklepne a nedojde k žádnému přestupku, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m. Značka mlýna je proti místu, kde byl míč přiklepnut. Vhazuje útočící družstvo.
- (e) Pokud bránící hráč přihraje nebo zaneše míč do svého brankoviště a bránící hráč kopne míč tak, že je sražen v brankovišti a následně umrtven, útočící družstvo získá mlýn 5 m proti místu, kde byl míč umrtven a vyhazuje míč.

### 22.8 MÍČ KOPNUTÝ VEN SKRZ BRANKOVIŠTĚ

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

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

### 22.9 BRÁNÍCÍ HRÁČ V BRANKOVIŠTI

- (a) Bránící hráč, který má část jedné nohy v brankovišti, je považován, že má obě nohy v brankovišti.
- (b) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za brankovou čárou zvedne míč, který byl ve hřišti statický, zvedl tento hráč míč ve hřišti, a proto tento hráč zanesl míč do brankoviště.
- (c) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za brankovou čárou zvedne míč, který byl ve hřišti v pohybu, tento hráč zvedl míč v brankovišti.

## Pravidlo 22 Brankoviště



- (d) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za koncovou čárou zvedne míč, který byl v brankovišti statický, zvedl tento hráč míč v brankovišti, a proto tento hráč míč umrtvil.
- (e) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za koncovou čárou zvedne míč, který byl v brankovišti v pohybu, tento hráč zvedl míč mimo hrací plochu.

### 22.10 MÍČ V BRANKOVIŠTI DRŽENÝ NAHOŘE

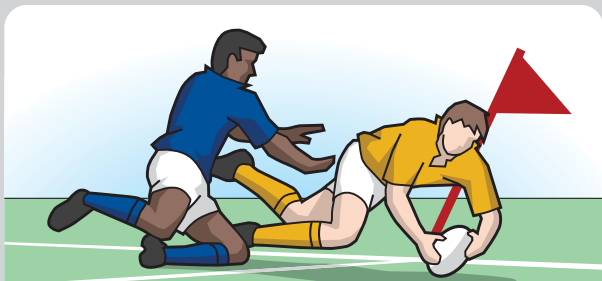
Když je hráč nesoucí míč držen v brankovišti tak, že nemůže míč položit, je míč mrtvý. Je nařízen mlýn 5 m. Toto lze použít, pokud vznikne v brankovišti formace podobná maulu. Do mlýna vhadzuje útočící družstvo.

### 22.11 MÍČ UMRTVENÝ V BRANKOVIŠTI

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

### 22.12 MÍČ NEBO HRÁČ SE DOTKL PRAPORKU NEBO TYČKY PRAPORKU

Pokud se míč nebo hráč s míčem dotkne praporku nebo tyčky praporku na spojení čar autu vedle brankoviště a brankových čar nebo na spojení čar autu vedle brankoviště a koncových čar, aniž by byl jinak v autu nebo v autu vedle brankoviště, není míč mimo hru, dokud není napřed položen proti tyčce praporku.



*Hráč se dotkne praporku před položením míče.*

### 22.13 PŘESTUPKY ÚTOČÍCÍCH TRESTANÉ MLÝNEM

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

### 22.14 PŘESTUPKY BRÁNÍCÍCH TRESTANÉ MLÝNEM

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

### 22.15 NEJISTÉ POLOŽENÍ

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



### 22.16 PŘESTUPKY V BRANKOVIŠTI

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

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

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

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

### 22.17 NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ NEBO NEČISTÁ HRA V BRANKOVIŠTI

- (a) **Nedovolené bránění útočícího družstva.** Když hráč napadá nebo úmyslně brání v brankovišti soupeři, který právě kopl míč, může družstvo soupeře zvolit trestný kop buď ve hřišti, 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku, nebo kde míč dopadl. Pokud zvolí druhou možnost a míč dopadl do nebo blízko autu, je značka trestného kopu 15 metrů od pomezí čáry, proti místu, kde míč přešel do autu nebo dopadl. Pětka není přiznána a je nařízen trestný kop, pokud by pětka nebylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se útočící družstvo nedopustilo hry proti Pravidlům.
- (b) **Nečistá hra bránícího družstva.** Rozhodčí přizná trestnou pětku, pokud by pětka bylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se bránící družstvo nedopustilo hry proti pravidlům. Rozhodčí přizná trestnou pětku, pokud by pětka bylo pravděpodobně dosaženo na lepším místě, kdyby se bránící družstvo nedopustilo hry proti Pravidlům. Trestná pětka je přiznána mezi brankovými tyčemi. Bránící družstvo může vyběhat proti kopu po trestné pětce. Hráč, který zabránil nečistou hrou položení pětky, musí být buď napomenut a dočasně vykázan nebo vyloučen.
- (c) Ostatní hra proti pravidlům. Když se hráč dopustí jakékoliv jiné hry proti pravidlům v brankovišti, zatímco je míč mimo hru, je přiznán trestný kop na místě, kde by hra jinak znovu začínala.  
**Trest:** Trestný kop





# VARIANTY U19

Standardní sada úprav pro hru hráčů do 19 let

*Pro Hru hráčů do 19 let platí následující úpravy Pravidel:*

### **PRAVIDLO 3: POČET HRÁČŮ – DRUŽSTVO**

- 3.5 (c)** Pokud družstvo nominuje 22 hráčů, musí mít alespoň šest hráčů, kteří mohou hrát v první řadě v případě náhrady levého pilíře, mlynáře a pravého pilíře.  
Pokud družstvo nominuje více jak 22 hráčů, musí mít alespoň šest hráčů, kteří mohou hrát v první řadě v případě náhrady levého pilíře, mlynáře a pravého pilíře. Musí zde být také tři hráči, kteří mohou hrát ve druhé řadě.
- 3.12** Hráč, který byl vystřídán, může nahradit zraněného hráče.

### **PRAVIDLO 5: HRACÍ DOBA**

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

**PRAVIDLO 20: MLÝN****20.1 (f)**

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

**Výjimka:** Družstvo musí mít méně než 8 hráčů ve mlýně, když jedno z družstev nemůže dodat osm vhodně trénovaných hráčů do svých mlýnů, z důvodu nekompletního družstva, nebo je hráč roje vyloučen za hru proti pravidlům, nebo hráč roje opustil hřiště kvůli zranění.

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

Pokud je družstvo neúplné a nemůže dodat osm vhodně trénovaných hráčů do svých mlýnů, musí být rozestavení mlýna následovné:

Pokud má družstvo o jednoho hráče roje méně, potom obě družstva musí být v rozestavení 3-4 (tj. bez vazače).

Pokud má družstvo o dva hráče roje méně, potom obě družstva musí být v rozestavení 3-2-1 (tj. bez rváčků).

Pokud má družstvo o tři hráče roje méně, potom obě družstva musí být v rozestavení 3-2 (pouze první a druhá řada).

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

Pokud družstvo nemá vhodně trénované hráče, protože:

buď nejsou k dispozici, **nebo**

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

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

V nesoutěžním mlýnu družstva nebojují o míč. Družstvo vkládající míč ho musí vyhrát.

Žádnému družstvu není dovoleno tlačit druhé družstvo pryč ze značky.

#### 20.9 (j)

**Maximální tlak 1,5 m.** Družstvo ve mlýně nesmí tlačit mlýn více než 1,5 m směrem k soupeřově brankové čáře.

**Trest:** Volný kop

#### 20.9 (k)

**Míč musí být ze mlýna uvolněn.** Hráč nesmí úmyslně držet míč ve mlýně, jakmile jeho družstvo míč zamlelo a kontroluje ho ve mlýně.

**Trest:** Volný kop

#### 20.11 (a)

**Žádné otáčení.** Družstvo nesmí úmyslně otáčet mlýn.

**Trest:** Trestný kop

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



# SEDMIČKY

Standardní sada úprav pro hru o sedmi hráčích

*Pro Hru o sedmi hráčích platí následující úpravy Pravidel:*

## PRAVIDLO 3: POČET HRÁČŮ – DRUŽSTVO

### 3.1 MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA HRACÍ PLOŠE

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

### 3.4 HRÁČI NOMINOVANÍ JAKO STŘÍDAJÍCÍ

Družstvo nemůže nominovat více jak pět náhradníků/střídajících.

Družstvo může vystřídat nebo nahradit až tři hráče.

### 3.12 VYSTŘÍDANÍ HRÁČI ZAPOJUJÍCÍ SE ZNOVU DO HRY

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

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

## PRAVIDLO 5: HRACÍ DOBA

### 5.1 DOBA UTKÁNÍ

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

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

## 5.2 PŘESTÁVKA

Po přestávce si družstva mění strany. Přestávka není delší než 2 minuty.

## 5.6 HRA PRODLOUŽENÍ

Když je utkání nerozhodné a je třeba prodloužení, je prodloužení hráno v částech po 5 minutách. Po každé pětiminutovce si družstva mění strany bez přestávky.

# PRAVIDLO 6: ČINOVNÍCI UTKÁNÍ

## 6.A. ROZHODČÍ

### 6.A.12 POVINNOSTI ROZHODČÍHO PO UTKÁNÍ

*Přidat zvláštní odstavec:*

#### **Prodloužení – Los.**

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

## 6.B. POMEZNÍ ROZHODČÍ

### 6.B.8 BRANKOVÍ ROZHODČÍ

- Pro každé utkání jsou dva brankoví rozhodčí.
- Rozhodčí má stejnou pravomoc na oběma brankovými rozhodčími jako má nad pomezními rozhodčími.
- V každém brankovišti je pouze jeden rozhodčí.

- (d) **Označení výsledku kopu na branku.** Když je prováděn kop na branku nebo trestný kop na branku, musí brankový rozhodčí pomoci rozhodčímu s označením výsledku kopu. Pokud míč proletí přes břevno a mezi brankovými tyčemi, zvedne brankový rozhodčí praporek, aby označil úspěšné prokopnutí.
- (e) **Označení autu.** Když míč nebo hráč nesoucí míč přejdou do autu vedle brankoviště, musí brankový rozhodčí zvednout praporek.
- (f) **Označení pětky.** Brankový rozhodčí pomáhá rozhodčímu v rozhodnutí při přiklepnutí a položení pětky, pokud o tom rozhodčí má pochybnost.
- (g) **Označení hry proti pravidlům.** Organizátor utkání může dát brankovému rozhodčímu pravomoc signalizovat hru proti pravidlům v brankovišti.

## PRAVIDLO 9: ZPŮSOB BODOVÁNÍ

### 9.B. KOP NA BRANKU PO POLOŽENÍ

#### 9.B.1 PROVEDENÍ KOPU NA BRANKU PO POLOŽENÍ

*Opravit*

- (c) Kop musí být proveden kopem z odrazu.

*Vymazat (d)*

*Opravit*

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



### 9.B.3 DRUŽSTVO SOUPEŘE

*Opravit*

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

*Vymazat (b)*

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

### 9.B.4 PRODLOUŽENÍ – VÍTĚZ

Družstvo, které první v prodloužení dosáhne bodů, se stává okamžitým vítězem. Ve hře se dále nepokračuje.

## PRAVIDLO 10: HRA PROTI PRAVIDLŮM

**Poznámka:** Dočasné vyloučení: Když byl hráč dočasně vyloučen, bude doba jeho vyloučení 2 minuty

## PRAVIDLO 13: VÝKOP A ZAHAJOVACÍ KOPY

### 13.2 PROVEDENÍ KOPU

*Opravit*

- (c) Po bodování vykopává družstvo, které dosáhlo bodů, kopem z odrazu, který musí být proveden na nebo za středem půlicí čáry.

**Trest:** Volný kop ve středu středové čáry

*Opravit*

### 13.3 POSTAVENÍ DRUŽSTVA KOPAJÍCÍHO PŘI VÝKOPU

Všichni hráči vykopávajícího družstva musí být v okamžiku kopu za míčem. Pokud nejsou, je přiznán volný kop neprovinivšímu se družstvu ve středu půlicí čáry.

**Trest:** Volný kop ve středu středové čáry

*Opravit*

### 13.7 VÝKOP NEULETĚL 10 METRŮ A NEBYL ZAHRÁN SOUPEŘEM

Pokud míč nedoletí na soupeřovu čáru 10 metrů, je přiznán volný kop neprovinivšímu se družstvu ve středu půlící čáry.

**Trest:** Volný kop ve středu středové čáry

*Opravit*

### 13.8 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

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

**Trest:** Volný kop ve středu středové čáry

### 13.9 MÍČ LETÍ DO BRANKOVIŠTĚ

*Opravit*

- (b) Pokud družstvo soupeře míč přiklepe nebo ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, je přiznán neprovinivšímu se družstvu volný kop ve středu středové čáry.

**Trest:** Volný kop ve středu středové čáry

**PRAVIDLO 20: MLÝN****DEFINICE**

*Opravit druhý odstavec:*

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

*Opravit čtvrtý odstavec:*

Chodbička je prostor mezi dvěma řadami hráčů.

*Opravit šestý odstavec:*

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

*Opravit sedmý odstavec:*

Prostřední hráč je mlynář.

*Smazat: odstavec 9, 10 a 11.*

**20.1 TVOŘENÍ MLÝNU**

*Opravit*

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

**Trest:** Trestný kop

*Smazat*

**Výjimku**

## 20.8 HRÁČI PRVNÍ ŘADY

*Opravit*

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

**Trest:** Trestný kop

## PRAVIDLO 21: TRESTNÝ A VOLNÝ KOP

### 21.3 JAK JE TRESTNÝ A VOLNÝ KOP PROVÁDĚN

*Opravit*

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

### 21.4 TRESTNÝ A VOLNÝ KOP – MOŽNOSTI A POŽADAVKY

*Opravit*

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



# GESTIKULACE ROZHODČÍCH

# Gestikulace rozhodčích



## 1. Trestný kop

Ramena rovnoběžně s pomezní čarou. Paže zvednutá šikmo vzhůru ukazuje na družstvo, které se neprovinilo.



## 2. Volný kop

Ramena rovnoběžně s pomezní čarou. Paže ohnutá do pravého úhlu v lokti, horní část paže ukazuje na družstvo, které se neprovinilo.



## 3. Pětka a trestná pětka

Rozhodčí je zády ke koncové čáře. Paže zdvižená vzhůru.



## 4. Výhoda

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



**5. Nařízení mlýna**

Ramena rovnoběžně s pomezí čarou. Paže vodorovně označuje družstvo, které bude vhažovat míč.



**6. Tvoření mlýna**

Paže ohnuté v loktech, dlaně se nad hlavou dotýkají prsty.



**7. Přihrávka /Hození míče dopředu**

Ruce naznačují, přihrávku dopředu pomyslným míčem.



**8. Předhoz**

Paže vzhůru s otevřenou dlaní nad hlavou se pohybuje dopředu a dozadu.

# Gestikulace rozhodčích



## 9. Okamžité neuvolnění míče ve skládce

Obě ruce blízko u prsou naznačují držení pomyslného míče.



## 10. Skládající neuvolnil skládaného hráče

Ruce před obličejem pohyby k sobě a od sebe naznačují chycení a uvolnění hráče.



## 11. Skládající nebo skládaný se neodvalili od míče

Kruhový pohyb prstem a paží pohybovat směrem od těla.



## 12. Zapojení se do skládky z nesprávné strany

Paže je vodorovně a pohybuje se v půlkruhu.





### 13. Úmyslné padnutí přes/na hráče

Ohnutá paže napodobuje padnutí hráče ve směru jeho pohybu.



### 14. „Diving“ (střemhlavý pád) v blízkosti skládky

Napřímená paže naznačuje pohybem směrem dolů tuto akci.



### 15. Nehratelný míč v ruce nebo skládce

Příznání mlýnu družstvu, pohybujícímu se dopředu v okamžiku přerušení. Ramena rovnoběžně s pomezni čarou, vodorovná paže označuje vzhazující družstvo a potom pohybem sem a tam směrem k brankové čáře naznačuje postupování družstva.



### 16. Nehratelný míč v maulu

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

## Gestikulace rozhodčích



### 17. Připojení se k rucku nebo maulu před zadní nohou a ze strany

Ruka se vodorovně pohybuje dopředu a dozadu v úrovni boků.



### 18. Úmyslné zborcení rucku nebo maulu

Obě paže ve výši ramen naznačují převrácení soupeře, který je nahoře.



### 19. Pilíř stahuje dolů soupeře

Ohnutá paže se zatnutou pěstí napodobuje tahání soupeře dolů.



### 20. Pilíř táhá soupeře

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

# Gestikulace rozhodčích



**21. Otočený mlýn o více než 90°**

Zvednutá paže a otáčení ukazováčkem nad hlavou.



**22. Zvednutá noha hráče první řady**

Zvednutá noha a dotek ruky.



**23. Křivé vhažování do mlýna**

Ruce ve výši kolen napodobují křivé vhažování do mlýna.



**24. Nesprávné (nedokonalé) vázání**

Jedna paže zvednutá jakoby zavázaná. Druhá ruka se pohybuje nahoru dolů.

## Gestikulace rozhodčích



**25. Hraní rukou míčem v rucku nebo mlyně**

Paže naznačuje pohybem hraní rukou.



**26. Křivé autové vzhazování**

Záda rovnoběžně s pomezní čarou, ruka nad hlavou naznačuje nepřímou dráhu míče.



**27. Nedodržení šířky uličky v autu**

Zvednuté ruce s otevřenými dlaněmi před očima se posunují sem a tam a naznačují rozšíření uličky.



**28. Vrážení v autovém seřazení**

Paže vodorovně, loket ukazuje směrem ven. Ruka a rameno se pohybují ve směru vrážení do soupeře.



## 29. Stahování soupeře v autovém seřazení

Ruka vodorovně, ohnutá v lokti, dlaní dolů.  
Pohyb směrem dolů.



## 30. Strkání soupeře v autovém seřazení

Obě ruce v úrovni ramen s dlaněmi ohnutými vzhůru, naznačují strkání.



## 31. Předčasné zvedání a zvedání (lifting) v autu

Obě ruce v pěst v úrovni pasu napodobují pohybem vzhůru zvedání.



## 32. Ofsajd v autovém seřazení

Dlaň a paže se pohybují vodorovně přes prsa ve směru přestupku.

## Gestikulace rozhodčích



**33. Bránění v otevřené hře**

Paže skřížené před hrudníkem navzájem k sobě v pravém úhlu, jako otevřené nůžky.



**34. Ofsajd ve mlýně, rucku a maulu**

Záda rovnoběžná s pomezní čarou. Paže se pohybuje přímo dolů, pohyb v půlkruhu podle čáry ofsajdu.



**35. Volba při ofsajdu: Trestný kop nebo mlýn**

Jedna paže jako při trestném kopu. Druhá ruka ukazuje k místu, kde by mohl být mlýn místo trestného kopu.



**36. Ofsajd podle Pravidla 10 metrů při trestném nebo volném kopu**

Obě dlaně otevřeny nad hlavou naznačují nedodržení vzdálenosti 10 metrů.

## Gestikulace rozhodčích



**37. Skládka za krk (nebezpečná hra)**

Ohnutá ruka se pohybuje vodorovně před krkem.



**38. Šlapání (nebezpečná hra: nepovolené použití boty)**

Napodobení šlapání pohybem nohy.



**39. Rána pěstí (nebezpečná hra)**

Úder zaťatou pěstí do otevřené dlaně.



**40. Oponování rozhodčímu**

Natažená paže, prsty pohybem napodobují mluvení.

## Gestikulace rozhodčích



**41. Nařízení výkopu z 22 m**

Ruka ukazuje do středu čáry 22 m.



**42. Míč držen ve vzduchu v brankovišti**

Prostor mezi rukama naznačuje, že míč nebyl položen.



**43. Přivolání maséra**

Jedna ruka zdvižená vzhůru přivolává maséra pro zraněného hráče.



**44. Přivolání lékaře**

Obě ruce vzhůru nad hlavou přivolávají lékaře pro zraněného hráče.





#### 45. Krvácející zranění

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



#### 46. Zastavení a spuštění času pro časoměřiče

Paže zdvižená vzhůru a písknutí, když má být zastaven nebo spuštěn čas.

# Signalizace pomezních rozhodčích a asistentů rozhodčího



## 1. Kop na branku byl úspěšný

Zvednutí praporku, když míč proletí nad břevnem mezi tyčemi branky.



## 2. Aut a označení vhazujícího družstva

Zvednutý praporek nad hlavou, druhá ruka vodorovně ukazuje na stranu družstva, které bude vhazovat z autu.



## 3. Nebezpečná hra

Vodorovně natažená ruka s praporkem namířeným do hřiště.





## Česká verze Pravidel ragby 2012

Tomáš Tůma a Milan Haitman, SRR ČSRU

CZ-2012-1

INTERNATIONAL RUGBY BOARD

Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200 Fax. +353-1-240-9201

Web. [www.irb.com](http://www.irb.com) Email. [irb@irb.com](mailto:irb@irb.com)