



# PRAVIDLÁ

## **PRAVIDLO I. – Hracia plocha**

Hracia plocha je mini ihrisko s umelým povrchom ohraničená mantinelmi. Bránkové územie je šesť-metrové územie. Značka pokutového kopu je 6 metrov od brány.

## **PRAVIDLO II. – Lopta**

Používa sa **futbalová lopta č.4** pre obidve kategórie.

## **PRAVIDLO III. – Hráči**

Počet hráčov v hre je 5 ( brankár a 4 hráči v poli). Minimálny počet hráčov v poli sú traja (pri vylúčeníach).

Striedanie sa vykonáva hokejovým spôsobom aj v neprerušenej hre, ale iba **v priestore striedačiek na vlastnej polovici HP!** Porušenie sa trestá ŽK (dvojminútovým trestom).

## **PRAVIDLO IV. – Výstroj hráčov**

Družstvá nastupujú v jednotných dresoch, brankár musí byť farebne odlišený od hráčov družstiev a rozhodcov. Všetci hráči sú povinní mať **chrániče holenných kostí**, porušenie sa trestá ŽK (dvojminútovým trestom).

## **PRAVIDLO V. – Rozhodca**

Stretnutia MCHL rozhodujú delegovaní rozhodcovia príslušným Regionálnym FZ, resp. SFZ.

## **PRAVIDLO VI. – Ostatní rozhodcovia**

Asistent rozhodcu nie je delegovaný.

## **PRAVIDLO VII. – Hrací čas**

Vo všetkých kategóriách MCHL je stanovený jednotný hrací čas **1 x 20 minút (hrubého času)** bez polčasovej prestávky a striedania strán. Hrací čas sa môže zastaviť jedine na pokyn rozhodcu.



## PRAVIDLÁ

### **PRAVIDLO VIII. – Začiatok hry a nadväzovanie na hru**

Pred každým stretnutím nastupujú na hraciu plochu s rozhodcom iba základné “päťky“, kde domáce družstvo podľa vyžrebovania nastupuje vždy na ľavej strane HP od stolíka časomier (otočený tvárou smerom do ihriska). Rozhodca za účasti kapitánov vyžrebuje, kto má loptu. Začína sa zo stredu ihriska zo stredovej značky (tiež po obdržaní gólu). Lopta je v hre, keď je do nej kopnuté a nemusí byť zahraná na súperovu polovicu HP. Hráči súpera musia byť od lopty vo vzdialenosti 5 m.

### **PRAVIDLO IX. – Lopta v hre a mimo hry**

Uplatňuje sa v zmysle Pravidiel futbalu.

### **PRAVIDLO X. – Určenie výsledku stretnutia**

Gól je dosiahnutý, ak lopta prejde celým objemom za bránkovú čiaru medzi bránkovými žrdami a pod brvnom brány, a družstvo, ktoré dosiahlo gól, sa v tom čase nedopustilo priestupku. Gól nemožno dosiahnuť priamo z výkopu (zo stredovej značky) a priamo z autového kopu.

### **PRAVIDLO XI. – Hráč mimo hry**

Pravidlo XI. Hráč mimo hry **neplatí**.

### **PRAVIDLO XII. – Zakázaná hra a nešportové správanie**

Ak poruší hráč pravidlá, za ktoré by mal byť napomenutý, alebo sa správa nešportovo, je **napomenutý ŽK** a zároveň je vylúčený z hry **na 2 minúty**. Ak potrestané družstvo dostane gól, hráč sa môže vrátiť do hry. V prípade napomenutia brankára ŽK (2 minúty) tento môže pokračovať v hre a trest vykoná jeden z hráčov, v tom čase hrajúci.

Hráč, ktorý sa dopustí priestupku, za ktorý sa udeľuje ČK alebo sa správa hrubo nešportovo, je **vylúčený (ČK)** z hry a dostáva trest **2 minúty a do konca stretnutia**. Družstvo môže hráča potrestaného ČK nahradiť iným hráčom až po uplynutí 2 minút a to aj v prípade obdržania gólu. V prípade udelenia ČK brankárovi, môže ho nahradiť náhradný brankár a trest vykoná jeden z hráčov v tom čase hrajúci. **Tresty za ŽK a ČK si hráči musia vykonať na určenom mieste** (pri časomeračoch a pod.).



## PRAVIDLÁ

### **PRAVIDLO XIII. – Voľné kopy**

Rozohranie voľného kopu sa musí vykonať **do 5 sekúnd**. Pri porušení časového limitu získava loptu súper a kope nepriamy voľný kop z miesta odkiaľ sa mal vykonať pôvodne nariadený kop. Hráči súperovho družstva musia byť od lopty vzdialení **5 metrov**. Opakované zámerné porušenie vzdialenosti sa trestá dvojminútovým trestom (ŽK).

### **PRAVIDLO XIV. – Pokutový kop**

Za priestupky hráčov brániaceho družstva vo vlastnom pokutovom území, za ktoré rozhodca nariaďuje priamy voľný kop, sa nariaďuje pokutový kop v prospech útočiaceho družstva. Pokutový kop sa kope zo vzdialenosti **6 m od bránky**. Všetci hráči musia byť za úroveň značky pokutového kopu a vzdialení od lopty 5 metrov, okrem hráča, ktorý PK vykonáva.

### **PRAVIDLO XV. – Vhadzovanie lopty**

Vhadzovanie lopty sa vykonáva autovým kopom z miesta, kde lopta opustila hraciu plochu (nad mantinelmi po stranách) a podlieha limitu 5 sekúnd. Hráč súperovho družstva musí byť vzdialený od lopty **3 metre**. Ak lopta prejde priamo po autovom kope celým objemom za bránkovú čiaru medzi bránkovými žrdami a pod brvnom brány, gól neplatí a rozhodca nariadi kop od brány.

### **PRAVIDLO XVI. – Zahájenie hry brankárom**

Vykonáva sa zvnútra bránkoveho územia brankárom LEN rukou. Brankár môže rukou prihrať loptu spoluhráčovi len tak, že lopta sa musí dotknúť ihriska alebo ktoréhokoľvek hráča na vlastnej polovici. Brankár musí zahájiť hru do 5 sekúnd. Pri nedodržaní limitu získa loptu súper, ktorý zahráva kop z rohu (z ktorejkoľvek strany).

### **PRAVIDLO XVII. – Kop z rohu**

Kop z rohu sa vykonáva, keď lopta opustí hraciu plochu nad mantinelmi mimo priestoru brány a naposledy hral s loptou hráč brániaceho družstva (vrátane brankára). Hráči brániaceho družstva musia byť pri zahrávaní rohového kopu vo vzdialenosti **5 metrov** od lopty. Ak nie je rohový kop rozohraný v limite **5 sekúnd** získava loptu súper a nasleduje kop od bránky.



## PRAVIDLÁ

### ***PRAVIDLO XVIII. – Hra brankára***

Brankár môže chytať loptu do ruky iba vo vyznačenom pokutovom území. Brankár môže rukou prihrať loptu spoluhráčovi len tak, že lopta sa musí dotknúť ihriska alebo ktoréhokoľvek hráča na vlastnej polovici. Pri porušení tohto pravidla rozhodca nariadi nepriamy voľný kop z polovice ihriska (zo stredovej značky) pre súperovo družstvo. Brankár nesmie vykopávať na súperovu polovicu ihriska loptu z ruky, ani volejom po odraze od zeme. Brankár môže zahrať loptu na súperovu polovicu ihriska nohou, ak si ju položí na zem, v tom prípade je lopta v hre a môže byť atakovaný aj súperovým hráčom. Ak chytí brankár loptu do ruky v bránkovom území po úmyselnej prihrávke od spoluhráča, rozhodca nariadi nepriamy voľný kop z hranice bránkového územia najbližšie k miestu priestupku. Brankár nesmie opakovane chytiť loptu do rúk pokiaľ loptou nezahrá hráč súpera.

Bratislava 7.8.2018

vypracoval: Technický úsek SFZ