

Gymnázium sv. Cyrila a Metoda v Nitre

Medzitriedna futsalová liga

PRAVIDLÁ – úprava č. 1



Obsah:

1. Hracia plocha
2. Lopta
3. Hráči
4. Výstroj hráčov
5. Brankár
6. Hrací čas, oddychový čas
7. Začiatok hry, zápasu
8. Koniec zápasu
9. Lopta v hre a mimo hru
10. Dosiahnutie gólu
11. Zakázaná hra a nešportové správanie
12. Pokutový kop
13. Kop z autu
14. Kop z rohu
15. Hráčska lavička, striedanie
16. Hra pri mantineloch
17. Sklz - krytie lopty
18. Autorita rozhodcu
19. Kapitán a jeho povinnosti
20. Iné pravidlá - Členovia OV, Bodovanie a umiestnenie v tabuľke

Pravidlo 1

HRACIA PLOCHA

Hrá sa vo veľkej telocvični gymnázia. Hracia plocha je ohraničená stenami, na ktorých je do výšky 2m obklad (ďalej mantinel). Lopty odrazené od mantinelu sú stále v hre.

Striedačky sú kvôli pomerne malému ihrisku a bezpečnosti hráčov umiestnené na lavičke pred vchodom do telocvične. Na ihrisko sa vstupuje cez vchod. Jeden hráč z každého tímu môže byť pripravený vo vchodovom výklenku, ale nesmie prečnievať do ihriska. Bránky sú umiestnené na zadných čiernych čiarach, ktoré zároveň tvoria bránkovú čiaru. Značka pokutového kopu je vyznačená v strede ihriska, 18 m od bránkovej čiary.

Povrch hracej plochy je lakované drevo. Z bezpečnostných dôvodov je **predpísaná sálová obuv** („halovky, botasky – s non marking podrážkou“). Je zakázané používať obuv s kolíkmi alebo obuv, ktorá zanecháva šmuhy.

Okolo hracej plochy sa nemôžu zdržiavať iné osoby, okrem rozhodcov, hráčov, ktorí momentálne hrajú zápas a členov predmetovej komisie TV (ďalej PK TV). Ostatní majú vyhradený priestor pri šatniach na 1. poschodí.

Pokiaľ sa nepovolaná osoba bude zdržiavať v priestoroch okolo ihriska a narúšať priebeh zápasu, rozhodca preruší hru a požiada dotyčnú osobu, osoby, aby opustili tento priestor.

Pravidlo 2

LOPTA

Na zápase budú k dispozícii dve lopty. Obe lopty dodá organizátor. Hrá sa s futsalovou loptou veľkosti 4, ktorá má tlmený odskok. Ak z akéhokoľvek dôvodu lopta opustí hraciu plochu, rozhodca preruší hru až do jej návratu.

Pravidlo 3

HRÁČI

Na majstrovské stretnutie musí nastúpiť **trojica hráčov v poli** v základnej zostave. Pokiaľ nie je družstvo schopné postaviť tento predpísaný počet hráčov, zápas sa neodohrá pre nedostatočný počet hráčov. Stretnutie bude následne skontumované (3:0) v prospech družstva s predpísaným počtom hráčov.

Pokiaľ obe družstvá nie sú schopne postaviť do začiatku stretnutia predpísaný počet hráčov, potrestajú sa obe družstvá odobratím 2 bodov.

Ak družstvo nastúpi s minimálnym počtom hráčov 3 a pre iné dôvody klesne počet (vylúčenie, zranenie) pod dvoch hráčov (1 hráč), rozhodca ukončí stretnutie. Tento zápas sa skontumuje v prospech neprehraného družstva.

Ak pri hre s tromi hráčmi v poli (bez náhradníkov) rozhodca udelí 2 ŽK, družstvo hrá ďalej s dvoma hráčmi s tým, že trest za druhú žltú kartu sa odkladá a začne platiť až skončí predchádzajúci trest. (viď pravidlo II)

Pravidlo 4

VÝSTROJ HRÁČOV

Všetci hráči družstva musia mať jednotné dresy (tričká). V prípade podobnosti dresov zabezpečí organizátor rozlišovacie dresy. Hráči nesmú mať na sebe **predmety, ktoré by ohrozili bezpečnosť ostatných hráčov** (náušnice, retiazky, prstene, piercing, hodinky). Chrániče holení nie sú povinné. Nevhodne ustrojený hráč (roztrhaný dres, rozpadajúca sa obuv,...) nebude rozhodcom pripustený do hry.

Pravidlo 5

HRÁČ V BRÁNKOVISKU

Rozmery telocvične a bránok nedovoľujú systém hry s brankárom v poli. Obe družstvá sa teda skladajú iba z hráčov. Lopta odrazená od zadného mantinelu do ihriska je stále v hre. **Hráč v bránkovisku nesmie chytiť loptu do rúk !** Ak zahrá hráč rukou v bránkovisku úmyselne, bude potrestaný ŽK a nariadi sa PK proti jeho družstvu. Obe tresty plynú súčasne

a premenený PK neruší trest ŽK. Za neúmyselné zahratie rukou v bránkovisku (tzv. ruka pri tele resp. chránenie tela) sa proti previnenému družstvu nariadi PK bez ďalšieho trestu pre hráča.

Pravidlo 6

HRACÍ ČAS, ODDYCHOVÝ ČAS

Hra sa 2 x 15 minút hrubého času, polčasová prestávka je 1 minútu. Každé družstvo si môže v zápase zobrať jeden oddychový čas. Dĺžka oddychového času je 30 sekúnd. Kapitán družstva v prerušenej hre oznámi rozhodcovi, že si berie oddychový čas. Rozhodca zastaví čas. Počas oddychového času sú všetci hráči v bránkovisku svojej bránky až do pokynu rozhodcu. Podobne je to i v polčasovej prestávke.

Pravidlo 7

ZAČIATOK HRY, ZAČIATOK ZÁPASU

Družstvá sa pred zápasom musia dostaviť na zápas v takom čase, aby boli schopne nastúpiť v stanovenom začiatku. **Čakacia doba pre nastúpenie družstiev je 2 minúty.**

V prípade čakacej doby rozhodca v čase začiatku zápasu spustí stopky. Ak po uplynutí čakacej doby nie je družstvo schopné nastúpiť, rozhodca zápas ukončí kontumáciou v prospech pripraveného družstva. Ak sa na zápas nedostavia obe družstvá, budú potrestané odobratím 2 bodov. Zápas začína (rozohráva) družstvo, ktoré je v zápise uvedené ako prvé („domáce“).

Pravidlo 8

KONIEC ZÁPASU

Koniec zápasu oznámi rozhodca pomocou píšťalky (hvizdom). Ak padne gól v čase hvizdu, gól rozhodca neuzná. Výnimka je pokutový kop, ktorý sa musí zahrať aj po uplynutí hracieho času, ak bol odpískaný ešte pred ním.

Vyhráva družstvo, ktoré v stretnutí dosiahne viac gólov. Pokiaľ v stretnutí nebolo dosiahnutého gólu alebo ak obidve mužstvá strelia v zápase rovnaký počet gólov, zápas sa skončí remízou. **Všetci hráči oboch družstiev nastúpia na hraciu plochu a až po podaní rúk so súperom sa pre nich zápas končí. Nedodržanie tohto pravidla sa trestá zastavením činnosti na nasledujúci zápas pre hráčov, ktorí odmietli podať ruky súperovi.**

Pred tým, ako všetky družstvá opustia lavičky, odstránia po sebe nečistoty. Lavičky musia byť čisté pre nasledujúce družstvá.

Pravidlo 9

LOPTA V HRE A MIMO HRY

Lopta je v hre, ak sa odrazí od mantinelu späť na hraciu plochu. Lopta je mimo hru, ak opustí hraciu plochu alebo pri dotyku akejkoľvek časti telocvične nad úrovňou mantinelu. Bezodvôdne odkopnutie lopty po góle alebo po prerušení hry sa považuje za nešportové správanie a trestá sa ŽK.

Pravidlo 10

DOSIAHNUTIE GÓLU

Gól platí, ak lopta prejde celým objemom bránkovú čiaru. Gól neplatí po kope z autu. **Gól neplatí, ak padne v čase hvizdu oznamujúceho koniec zápasu. (výnimka - pravidlo 8, pravidlo 12)**

Pravidlo 11

ZAKÁZANÁ HRA A NEŠPORTOVÉ SPRÁVANIE

Hráč je napomínaný **žltou kartou (ŽK)** - trest 1 minúta ak:

- sa správa nešportovo,
- slovne alebo náznakom vyjadruje nesúhlas s rozhodnutím rozhodcu,
- sústavne porušuje pravidlá hry,
- otáľa s rozohraním PK, resp. nerešpektuje predpísanú vzdialenosť pri rozohraní,
- vstúpi alebo opätovne vstúpi na hraciu plochu bez súhlasu rozhodcu alebo za porušenie

- pravidiel pri striedaní,
- zmarí súperovi dosiahnutie gólu alebo gólovo sa vyvíjajúcu situáciu úmyselným hraním rukou
 - **za posmešné, urážlivé gestá, provokačné reči, vyhrážanie sa.**
- Každý z uvedených priestupkov je potrestaný nepriamym voľným kopom (ďalej NVK).
Družstvo, ktoré je postihnuté vylúčením na 1 minútu, po inkasovaní gólu môže doplniť hráča na stanovený počet.
Ak je po vylúčení hráča na ihrisku rovnaký počet hráčov a družstvo inkasuje gól, obe družstvá hrajú s nezmeneným počtom hráčov. Hráč po druhej žltej karte dostáva červenú a tým je vylúčený do konca zápasu. Nasledujúci zápas môže nastúpiť.

Minimálny počet hráčov počas vylúčenia sú dvaja hráči. Pri vylúčení dvoch hráčov do konca zápasu sa výsledok kontumuje v prospech nepotrestaného družstva. Pri vylúčení na 1 minútu (ŽK) pokračuje oslabené družstvo v počte hráčov 2. Ak počas tohto stavu dôjde k vylúčeniu ďalšieho hráča, hra pokračuje v nezmenenom počte 2, ale hráč musí byť vymenený za nepotrestaného hráča z lavičky. Po vypršaní predchádzajúceho trestu, hneď nasleduje ďalší (odložený) trest pre druhého hráča a družstvo pokračuje znovu v počte 2.
Ak však oslabené družstvo inkasuje počas oslabenia gól, jeden trest sa ruší a nasleduje hneď ďalší odložený trest.

VELÚČENIE Z HRY červenou kartou (ČK)

Hráč je vylúčený z hry a dostáva červenú kartu a tým je vylúčený **do konca zápasu**, (DKZ) ak:

- dostane druhú žltú kartu v jednom zápase (trest 1 min.),
- hrá mimoriadne nebezpečne,
- správa sa hrubo nešportovo,
- pľuje na súpera alebo inú osobu,
- zabráni súperovi strelit' gól takým spôsobom, že sa dopustí faulu, za ktorý by bol nariadený voľný kop alebo penalta,
- za vulgárne a urážlivé slovné napadnutie hráča, rozhodcu alebo iných zúčastnených osôb.

Vylúčený hráč musí opustiť hraciu plochu i lavičku náhradníkov. Mužstvo je potrestané 3 min. trestom (nie pri druhej ŽK). Oslabené družstvo môže **doplniť** hráča na plný počet až po uplynutí **3 minút** od vylúčenia. V prípade **inkasovania gólu** po vylúčení zostáva počet hráčov oslabeného družstva **nezmenený**.

Pravidlo 12

POKUTOVÝ KOP

Pokutový kop (ďalej PK) je nariadený proti družstvu, ktoré sa previnilo priestupkom, za ktorý sa nariaďuje PVK a tento sa stal vo vlastnom pokutovom území. Ak je PK nariadený na konci polčasu alebo zápasu pred hvizdom, rozhodca musí dovoliť PK vykonať.

Pri PK musí lopta byť **na značke pokutového kopu**.

Hráč vykonávajúci PK:

- musí byť jasne určený, ostatní hráči stoja pri striedačke mimo bránkoviska a nesmú nijakým spôsobom narušiť priebeh PK,
- nemôže sa opäť dotknúť lopty, pokiaľ ňou nezahrá iný hráč,
- lopta, ktorá neprešla bránkovou čiarou a bola odrazená od konštrukcie bránky ako i odrazená od mantinelu je po PK mimo hry. Do hry ju vráti jeden z hráčov potrestaného družstva, tým že ju rozohrá od vlastnej červenej čiary smerom dopredu.

Pravidlo 13

KOP Z AUTU

Kop z autu je metóda opätovného rozohrania hry. Z tejto rozohrávky od postranného mantinelu (bočná modrá čiara) **nie je možné priamo strelit' gól**.

Kop sa zahráva z miesta, na ktorom sa lopta dotkla časti telocvične nad mantinelom. Hráč si postaví loptu na modrú čiaru pod miestom, kde lopta presiahla mantinel a musí ju rozohrať do 4 sekúnd, inak stráca výhodu zahrávania tohto kopu. Brániaci hráči musia byť vzdialení 4 m od lopty. Pri nedodržaní tejto vzdialenosti rozhodca prvý raz upozorní hráča, hráčov. Pri opakovanom upozornení napomína hráča, hráčov ŽK.

Ak presiahne lopta mantinel za bránou, brániace družstvo ju rozohrá pod miestom presahu z červenej čiary. Ak sa previnilo brániace družstvo a loptu rozohráva útočiacie družstvo, loptu rozohrá z priesečníka zadnej červenej a bočnej modrej čiary.

Pravidlo 14

HRÁČSKA LAVIČKA, STRIEDANIE

Na hráčskej lavičke sa zdržujú výlučne hráči, ktorí sú uvedení na súpiske triedy a sú riadne oblečení v dresoch. **Nie je povolená funkcia trénera ani manažéra.** Ak sa na lavičke objaví nepovolaná osoba, rozhodca stretnutie preruší a upozorní tuto osobu, aby zaujala svoje miesto na „tribúne“.

Striedanie

Ak pri striedaní hráčov dôjde k stretu (kontaktu) striedajúceho hráča s loptou, keď ešte striedaný hráč nie je na striedačke, dostane previnilý hráč trest 1 min. za príliš veľa hráčov na hracej ploche. Ochranná zóna počas striedania v hre je 1,5 m od striedačky. Za touto hranicou sa už počítajú počas hry príliš veľa hráčov na ploche. Strieda sa letným spôsobom, t.j. aj vtedy, keď je lopta stále v hre. Striedanie prebieha výlučne v priestoroch na to určených, čiže vstupom do telocvične.

Pravidlo 15

HRA PRI MANTINELOCH

Pri mantineloch sa hra ohľaduplne, **hráčom ktorí sa ocitnú v súbojoch pri mantineloch nie je dovolené držať sa oboma rukami.**

Hráči v herných súbojoch pri mantineloch sa môžu dotýkať, pridržiavať iba jednou rukou. Dotykom a pridržiavaním sa myslí, keď sa hráč tiesnený súperom chráni dotykom iba jednej ruky o mantinel, alebo sa krátko pridrží. Hráč, ktorý sa bude držať oboma rukami dlhšie ako je potrebné na zamedzenie pádu resp. zranenia, stratí výhodu hrať ďalej. Rozhodca hru preruší a nariadi NVK proti previnenému družstvu.

Rozhodca preruší hru, ak uzná súboj pri mantinely ako nebezpečnú hru, pri ktorej by mohlo prísť k zraneniu hráčov.

Pravidlo 16

SKLZ - KRYTIE LOPTY

Sklzom sa rozumie akékoľvek sklznutie sa hráčom dopredu alebo do strán, využívajúc klzkosť povrchu hracej plochy a za účelom zabrániť alebo obmedziť protihráča v ďalšej hre. **Sklzy sú povolené len mimo oblasti hry za účelom zachytenia lopty !!!** Ak hráč urobí sklz, v blízkosti súpera (cca 5m) ktorý sa snaží pokračovať v hre rozhodca preruší hru a udelí ŽK.

Krytie lopty

Za priestupok sa nepovažuje, keď hráč v snahe udržať si loptu, ju zakryje telom, ak pri tom nerozpaží ruky. Avšak ak hráč chce zastaviť súpera tak, že pri tom nešportovým spôsobom použije ruky, nohy alebo telo, bude to potrestané priamym voľným kopom alebo pokutovým kopom, ak k priestupku došlo v bránkovisku.

Pravidlo 18

AUTORITA ROZHODCU

Na každý zápas je delegovaný rozhodca, ktorý hru kontroluje. Má plnú autoritu uplatňovať a presadzovať platné pravidlá a to od chvíle, keď vstúpi na hraciu plochu až do chvíle, keď ju opustí. Rozhodnutia rozhodcu, tykajúce sa skutočností spojených s hrou sú konečné. Rozhodca môže zmeniť rozhodnutie iba v takom prípade, keď sa poradí s pomocným rozhodcom, alebo členom PK.

Časomerač (pomocný rozhodca)

- kontroluje oddychový čas,
- kontroluje trvanie trestného času vylúčeného hráča,
- vedie záznamy o všetkých oddychových časoch vyžiadaných družstvami, informuje o nich rozhodcov a družstvá a signalizuje povolenie oddychového času, ak oň požiada kapitán ktoréhokoľvek družstva, robí si záznamy o číslach hráčov, ktorí dosiahli gól,
- vedie evidenciu o hráčoch, ktorí boli potrestaní žltou alebo červenou kartou v danom zápase,
- sleduje opustenie lôpt mimo hraciu plochu,
- ak je to nevyhnutne, kontroluje výstroj hráčov pred ich vstupom na hraciu plochu,
- signalizuje rozhodcovi akékoľvek nevhodné správanie spáchané mimo jeho dosah.

FUTBAL je súťaživý šport a fyzický kontakt medzi hráčmi je bežnou a prípustnou súčasťou hry. Avšak hráči musia rešpektovať pravidlá hry a hrať v duchu fair play. Hrubé fauly a násilné správanie sú dva priestupky, ktoré predstavujú neprípustnú fyzickú agresivitu a musia byť potrestané okamžitým vylúčením z hracej plochy.

Pravidlo 19

KAPITÁN A JEHO POVINNOSTI

Kapitán je zodpovedný za slušné správanie všetkých registrovaných hráčov na lavičke i mimo nej. Spolupracuje s rozhodcom pri odstraňovaní nedostatkov zistených pred, počas i po zápase. Je nápomocný rozhodcovi pri nešportovom správaní jeho hráčov tým, že ich správanie utlmí. Kapitán slušným spôsobom komunikuje s rozhodcom, nie je však prípustne polemizovať s rozhodcom o jeho verdiktoch. Rozhodnutie rozhodcu je konečné. V prípade porušenia tohto pravidla rozhodca kapitána za tento priestupok potrestá. Družstvá si vyberajú za kapitánov takých hráčov, ktorí sú schopní tieto povinnosti plniť. V prípade nešportového správania kapitána, môže komisia ligy kapitána odvolať a jeho družstvu odrátať 3 body.

Pravidlo 20

INÉ PRAVIDLÁ - Člen predmetovej komisie TV (PK TV)

Člen PK TV zúčastnený na stretnutí má právo riešiť vzniknuté situácie v zápase, pred i po zápasoch, zväčša však mimo hracej plochy a na striedačkách. Pred vstupom na hraciu plochu musí požiadať rozhodcu o prerušenie hry a prostredníctvom kapitánov oboch družstiev vykoná potrebné opatrenie. Člen PK TV môže riešiť i priestupky v iných priestoroch školy (chodby, šatne, sanita) alebo previnilcov predvolá na osobný pohovor. Členovia PK TV môžu počas súťaže doplniť dodatky k pravidlám, ktoré pomôžu bezpečnosti hráčom, plynulosti hry a inému priebehu súťaže.

- Bodovanie a umiestnenie v tabuľke

Za výhru si družstvo pripíše 3 body, za remízu si obe družstvá pripíšu 1 bod a za prehru si družstvo body nepripíše.

Poradia v tabuľke určuje vyšší počet bodov pri rovnosti bodov sa prihliada na pomer skóre (teda počet dostaných gólov odpočítaný od počtu strelených gólov). Ak by bol aj tento ukazovateľ rovnaký rozhodne vyšší počet strelených gólov.