

# **ŠPORTOVO-TECHNICKÉ ZÁSADY**

## **„Turnaja ObFZ Michalovce družstiev mužov FO a FK v halovom futbale“**

### **1. TERMÍNY STRETNUTÍ:**

Každé stretnutie sa musí začať presne v stanovenom čase podľa programu turnaja, aby nedošlo k celkovému narušeniu hracieho programu dňa, začo zodpovedajú rozhodcovia jednotlivých stretnutí. Družstvá musia byť pripravené na každé svoje stretnutie aspoň 5' pred jeho začiatkom!

### **2. ZÁPISY O STRETNUTÍ:**

Z každého stretnutia, aj v prípade nenastúpenia súpera, sa vyhotovuje osobitný zápis o stretnutí na tlačivách, ktoré budú mať ku každému stretnutiu k dispozícii len R príslušného stretnutia. Do zápisu o stretnutí budú R uvádzať len čísla dresov a do príslušných kolónok zvislé čiarky pri tých hráčoch, ktorí v stretnutí dajú góly alebo dostanú ŽK či ČK, pričom to môžu to byť len hráči uvedení v „Zozname hráčov“ príslušného družstva!

### **3. HODNOTENIE STRETNUTÍ:**

Za výhru v stretnutí získava jeho víťaz 3 body, za remízu získavajú obaja súper i po 1 bode, za prehru porazený nedostáva žiadny bod. Za každé kontumačné víťazstvo sa priznáva výsledok 3:0 kont. a 3 body víťazovi. Družstvu, ktoré z turnaja predčasne vystúpi alebo je z neho vylúčené, sa všetky jeho dosiahnuté výsledky anulujú! Za neoprávnený štart hráča pri zistení riadiacou komisiou turnaja, prehráva družstvo stretnutie kontumačne.

O konečnom poradí družstiev v každej tabuľke turnaja sa rozhoduje v zmysle rozpisu tohto turnaja: pri rovnosti bodov rozhoduje najprv väčší počet bodov zo vzájomných stretnutí, potom rozdiel a po ňom podiel zo súčtu strelených a inkasovaných gólov zo vzájomných stretnutí, nakoniec rozdiel a podiel gólov zo všetkých stretnutí.

Za žlté karty sa vyvádzajú aj postihy voči hráčom. Za jednu, ani za dve ŽK udelené v rôznych stretnutiach, nemá hráč žiadny postih. Ak jeden hráč dostane 2 ŽK v jednom stretnutí, musí hneď po 2. ŽK dostať aj ČK. Hráč, ktorý dostane 3 ŽK v 3 rôznych stretnutiach, má zastavenú činnosť nepodmienečne na najbližšie 1 stretnutie. ŽK môže rozhodca udeliť: za vstup náhradníka na ihrisko skôr ako ho striedaný hráč opustí, za vstup náhradníka na ihrisko alebo odchod striedaného hráča z ihriska mimo svojho územia striedania, za sústavné porušovanie pravidiel hry, za slovné prejavy alebo názny nesúhlasu s akýmkoľvek rozhodnutím rozhodcu, za nešportové správanie (napr. pomýlenie súpera pokrikom, nadávanie na seba alebo iné osoby, hranie po využití bez obuvi a pod.).

Za červené karty sa tiež vyvádzajú aj postihy voči hráčom. Za ČK má hráč zastavenú činnosť nepodmienečne na najbližšie 1 stretnutie. ČK môže rozhodca udeliť: za nebezpečný faul, za hrubé a nešportové správanie sa, za použitie urážlivých a hanlivých výrokov, za druhé napomínanie ŽK, za zmarenie výhodnej gólovej príležitosti hráčovi súpera (kopnutie, stiahnutie za dres, zadržanie, strčenie, úmyselné hranie lopty rukou). Po udelení červenej karty nasleduje vylúčenie hráča z hry. Ak bol hráč vylúčený z hry, nesmie sa tento hráč znova vrátiť do hry, ale musí sa okamžite odobrať z lavičky svojho družstva do hľadiska. Jeho družstvo hrá oslabené po dobu 2', ak v tom čase neinkasuje gól. Po uplynutí 2', alebo po inkasovaní gólu, môže oslabené družstvo opäť doplniť stav na 5 hráčov na hracej ploche, ale už len iným svojím hráčom. Iný trest pri vylúčení hráča pre družstvo neexistuje. Družstvo nemôže hrať pre nejakú ČK v oslabení o 1 hráča do konca stretnutia (mimo prípadu udelenia ČK v posledných minútach alebo v prípade udelenia viacerých ČK pre hráčov toho istého družstva v závere stretnutia). Kontrola času trestu 2' je úlohou rozhodcu. Hráč, ktorý sa zapája do hry za vylúčeného hráča, môže tak urobiť len so súhlasom rozhodcu!

#### **Pri vylúčeníach hráčov v stretnutiach môžu nastať takéto varianty:**

a) ak dôjde k súčasnému vylúčeniu 2 hráčov, hrajú obe družstvá so 4 hráčmi a akonáhle počas ich trestu 2' padne gól, doplnia obe družstvá stav na 5 hráčov inými svojimi hráčmi

b) ak pre vylúčenia hrá 5 hráčov proti 4, alebo 5 proti 3, alebo 4 proti 3, a družstvo s väčším počtom hráčov dá gól, môže družstvo s menším počtom hráčov doplniť stav len o 1 hráča ďalším svojím hráčom

c) ak pre vylúčenia hrajú obe družstvá len s 3 hráčmi a padne gól, môžu obe družstvá doplniť stav o jedného ďalšieho svojho hráča len vtedy, ak aspoň jedno vylúčenie bolo súčasné

d) ak družstvo, ktoré dá gól, je družstvom s menším počtom hráčov, hra pokračuje bez zmeny počtu hráčov.

Ak v stretnutí klesne počet hráčov niektorého družstva pri vylúčeníach alebo zraneniach pod 3 a pritom družstvo nemá k dispozícii ďalších hráčov, R stretnutie predčasne ukončí a o jeho výsledku rozhodne riadiaca komisia turnaja v zmysle platných predpisov.

### **4. PRAVIDLÁ:**

**Hracia plocha:** Jednotlivé stretnutia sa hrajú na riadnom hádzanárskom ihrisku aj s hádzanárskymi brámkami a len po platné čiary. Brankárovo (pokutové) územie je vnútorný polkruh pred bránou (šestka hádzanárskeho ihriska).

**Lopta:** Hrá sa s loptou na futbal, ktorú si je povinné na tento turnaj zabezpečiť každé štartujúce družstvo.

**Počet hráčov:** V každom stretnutí môže za 1 družstvo nastúpiť minimálne 5 a maximálne 15 hráčov. Na ihrisku tvoria jedno družstvo 4 hráči v poli a 1 brankár, pričom ďalších maximálne 10 hráčov môže striedať viackrát ľubovoľne tzv. letným spôsobom, t. j. aj vtedy, keď je lopta v hre a bez upovedomenia rozhodcu. Minimálny počet hráčov 1 družstva na ihrisku je 2+1, mimo začiatku stretnutia, kedy každé družstvo musí mať 4 hráčov a 1 brankára.

**Výstroj hráčov:** Všetci hráči jedného družstva nastupujú na stretnutie v halovej obuvi a v jednotnom úbore (jednotné trenírky, jednotné dresy s číslami). Brankár musí mať farebne odlišné oblečenie od ostatných hráčov. Každý hráč musí v turnaji hrať len s tým istým číslom dresu! Hráč, ktorý nastupuje na stretnutie v okuliarech, hrá v ňom na vlastné nebezpečenstvo, o čom musí byť uvedený jeho súhlas v zápise na jeho zadnej strane. Po každom stretnutí zápis podpisujú kapitáni aj R.

**Hracia doba:** Hrací čas jedného stretnutia stanovuje organizátor podľa systému turnaja a počtu družstiev.

**Začiatok hry:** Nastupujúcich prvých 5 hráčov každého družstva, ktorí začínajú hrať, nastupuje na ihrisko spolu s rozhodcami od postrannej čiary zo strany striedačiek do stredu ihriska a na pokyn rozhodcu pozdravia jednu alebo obe strany. Pred začiatkom stretnutia R žrebuje mincou stranu hracej plochy. Družstvo, ktoré žreb vyhrá, má možnosť voľby strany a vtedy hru zahajuje súper.

**Postavenie mimo hry:** V tomto halovom futbale neplatí!

**Lopta mimo hry:** Je vtedy, ak prejde po zemi alebo vo vzduchu postrannú alebo bránkovú čiaru, alebo ak hru preruší rozhodca. Pri dotknutí sa lopty stropu haly rozhodca hru preruší a nariadi kop z autu z miesta, ktoré je najbližšie k miestu pod bodom stropu, kde sa ho lopta dotkla, a to proti družstvu, od hráča ktorého lopta do stropu smerovala.

**Kop z autu:** Ak lopta opustí hraciu plochu po zemi alebo vo vzduchu postrannú čiaru, zahráva sa kop z autu. Pri jeho zahrávaní musí lopta ležať v kľude na postrannej čiare a zahrávajúci hráč musí mať obe nohy za postrannou čiarou alebo maximálne na nej, no nesmie čiaru pri tomto kope prešliapnúť. Kop z autu sa musí prevádzať z toho miesta na postrannej čiare ihriska, kade lopta hraciu plochu opustila!

**Kop z rohu:** Ak prejde lopta po zemi alebo vo vzduchu úplne bránkovú čiaru mimo bránky a naposledy ňou hral hráč brániaceho družstva, vrátane brankára, zahráva sa kop z rohu, a to z priesečníka bránkovej a postrannej čiary.

**Hod od brány:** Loptu zahránú za bránu súperom vracia naspäť do hry len brankár zo svojho pokutového územia, a to len vyhodením lopty do hry rukami za svoje pokutové územie, pričom túto môže vyhodiť aj cez polovicu ihriska. Musí to však urobiť do 4 s. Lopta je v takomto prípade v hre až vtedy, keď opustí toto územie smerom do hracej plochy. Hod od brány je zahráný správne vtedy, ak sa lopty dotkne alebo zahrá s ňou iný hráč mimo toho pokutového územia, z ktorého sa uvádzala do hry, alebo ak táto skončí za postrannou čiarou. Ak brankár zachytí do rúk loptu z hry, môže ju vyhodiť, z rúk vykopnúť, položiť na zem a potom aj odkopnúť a takto dosiahnuť aj platný gól.

**Hra brankára s loptou:** Brankár nesmie vo svojom pokutovom území ovládať loptu nohami alebo rukami dlhšie ako 4 s. Ak tak urobí, R hru preruší a nariadi NVK proti jeho družstvu z miesta na hranici pokutového územia najbližšieho k priestupku. Brankár nesmie vo svojom pokutovom území hrať rukami po úmyselnej malej domov zahranej od spoluhráča hociktorou časťou tela; vtedy môže hrať všetkým iným. Ak tak urobí, R nariadi NVK proti jeho družstvu z miesta na hranici pokutového územia najbližšieho k priestupku. Kop z autu zahráný vlastnému brankárovi sa považuje za úmyselnú malú domov a preto ju nemôže brankár vo svojom pokutovom území chytať do rúk. Brankár nesmie ovládať loptu nohami ani mimo pokutového územia na svojej polovici HP dlhšie ako 4 s. Ak tak urobí, R hru preruší a nariadi NVK proti jeho družstvu z miesta priestupku.

**Striedanie:** Počet striedaní hráčov v jednom stretnutí sa neobmedzuje. Hráč, ktorý bol striedaný počas hry, sa môže do nej znovu vrátiť a striedať aj iného hráča. Strieda sa len z jednej strany HP od striedačiek, a to tak, že najprv opustí HP v území svojho striedania (je to územie za postrannou čiarou vo vzdialenosti 5 m od stredovej čiary smerom k svojej striedačke) hráč z poľa a až potom v tomto území nastúpi na HP namiesto neho striedajúci hráč! Ak v priebehu letného striedania vstúpi náhradník na HP skôr, ako ju striedaný hráč úplne opustí, R hru preruší, náhradníka napomenie ŽK a hru začne NVK z miesta, kde sa lopta nachádzala v čase prerušenia hry. Ak v priebehu letného striedania vstúpi náhradník na HP mimo svojho striedajúceho územia alebo mimo neho svojvoľne opustí HP striedaný hráč, R nechá pokračovať v hre a pri najbližšom prerušení hry udelí ŽK hráčovi, ktorý sa previnil. Striedanie brankára sa uskutočňuje len v prerušenej hre s vedomím R. Družstvo má mať v stretnutí striedačku na tej strane ihriska mimo HP, na ktorej stretnutie alebo druhý polčas začína.

**Dosiahnutie gólu:** Gól platí vtedy, ak lopta prejde celým svojím objemom bránkovú čiaru v bráne medzi oboma žrdami a brvnom. Gól neplatí priamo z kopu z autu, rukou, priamo z NVK, priamo z PVK i NVK zahráného do vlastnej bránky (kope sa roh), priamo z hodu od brány. Toto ustanovenie platí rovnako aj pre vlastné góly. Z hodu od bránky si brankár nemôže dať vlastný gól, lebo lopta ešte nebola v hre, preto sa hod musí opakovať. Ak počas hry dostane loptu brankár do rúk a rozohráva ju z bránkoveho územia, lopta nemusí opustiť bránkové územie. Ak takto rozohranú loptu hodí brankár do vlastnej bránky, je to regulárny vlastný gól!

**Nepriamy voľný kop:** R ho nariaďuje; za nebezpečnú hru; za bránenie v hre; za bránenie brankárovi v rozohrávke; za ktorýkoľvek iný priestupok, ktorý spôsobil zdržiavanie hry alebo vylúčenie hráča; ak sa po rozohrávke lopty brankárom od vlastnej bránky, ktorý ju mal predtým v rukách, dostane lopta k brankárovi úmyselne od jeho spoluhráča a ten sa jej dotkne rukou; ak sa brankár dotkne lopty vo svojom pokutovom území alebo ju kontroluje rukou po tom, ako mu ju úmyselne zahrál vlastný spoluhráč z hry alebo z kopu z autu; za otáľanie rozohrania ktoréhokoľvek kopu na HP alebo hodu od brány viac ako 4 s; za ovládanie lopty brankárom nohami na vlastnej polovici HP alebo rukami vo vlastnom pokutovom území viac ako 4 s. Pri nepriamom voľnom kope R napne rameno s roztvorenou dlaňou nad hlavu a tak ho drží dovtedy, kým sa lopty rozohranej z tohto kopu nedotkne iný hráč, alebo kým táto neskončí mimo hry.

**Priamy voľný kop:** R ho nariaďuje; za kopnutie; za nastavenie nohy; za skrčenie sa pred súperom alebo za ním; za skočenie na súpera; za vrážanie do súpera nedovoleným spôsobom; za napadnutie súpera zozadu hoci mu ten nebráni v hre; za udretie alebo pokus o udretie súpera; za pľuvnutie na súpera; za strčenie do súpera; za hranie rukou. Ak sa niektorého z uvedených priestupkov dopustí hráč vo vlastnom pokutovom území, nasleduje pokutový kop.

**Hranie sklzom:** Je v tomto turnaji pri kontaktoch hráčov zakázané. Podľa povahy ho R trestajú ŽK alebo ČK.

**Pokutový kop:** Prevádza sa zo vzdialenosti 6 m od brány, teda zo stredu oblúka brankárovho územia. Keď sa vykonáva, musia byť všetci hráči, s výnimkou brankára, proti ktorému sa zahráva (musí stáť v bráne na bránkovej čiare), a hráča, ktorý ho zahráva, mimo „deviatky hádzanárskeho“ ihriska. Dĺžka každého polčasu v prípade zahrávania PK musí byť predĺžená až do jeho vykonania.

**Nariadenia pri kopoch:** Pri voľnom kope i PK, kope z autu i kope z rohu, musí byť vzdialenosť súpera od lopty najmenej 5 m. Všetky tieto kopy sa musia rozohrať do 4 s od polozenia lopty na zem alebo od pokynu rozhodcu daného píšťalkou, ak tento nato vopred upozorní. Ak hráč je na mieste priestupku s loptou v rukách a otáľa s rozohraním kopy, čas 4 s sa mu ráta od momentu, odkedy je s loptou na mieste priestupku.