



Pravidlová komise Českomoravského fotbalového svazu

Diskařská 100, 160 17 PRAHA 6 - Strahov

Metodický pokyn č. 12/2009 ze dne 01.09.2009

Spolupráce rozhodčích

Záměrem a cílem tohoto metodického pokynu je

- sjednotit postup rozhodčích a jejich asistentů v jednotlivých herních situacích,
- poskytnout delegátům podkladový materiál k hodnocení spolupráce rozhodčích.

Obsah:

1) Poznámky k průběhu utkání	1
2) Rozhodčí	2
3) Asistent rozhodčího	2
4) Výhoda.....	2
5) Všeobecné zásady spolupráce při kopu od branky, kopu z rohu a vhazování.....	3
6) Spolupráce při kopu od branky.....	3
7) Spolupráce při kopu z rohu	4
8) Vhazování.....	5
9) Přímý volný kop	5
10) Nepřímý volný kop.....	7
11) Pokutový kop	7
12) Ofsajd	8
13) Používání elektronických (pípacích) praporků.....	9
14) Dosažení branky.....	9
15) Udělování osobních trestů	10
16) Doba hry	10
17) Oslavy branky	11
18) Simulování	11
19) Střídání.....	12
20) Zranění.....	12
21) Technická zóna	13

1) Poznámky k průběhu utkání

Rozhodčí si o průběhu utkání činí poznámky, poznámky k důležitým událostem jsou však povinni činit si i asistenti rozhodčího. Aby asistenti neztratili přehled o dění na hrací ploše, jako první si činí poznámky asistent vzdálenější od místa události a teprve po něm i asistent, který byl k události blíže. Za koordinace jejich činnosti odpovídá rozhodčí.

Za chybu asistentů se považuje, jestliže rozhodčí udělí kartu nesprávnému hráči nebo jestliže rozhodčí po 2. ŽK neudělí i ČK.

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí se v rámci přípravy na utkání nedohodnou o tom, kdo, kdy a jak bude zaznamenávat poznámky k důležitým událostem.
- Asistent neupozorní rozhodčího na omyl při udělování osobního trestu

2) Rozhodčí

Rozhodčí je povinen používat všechny signály předepsané pravidly FIFA a tyto signály provádět **přesně a důsledně** v souladu s vyobrazeními v Pravidlech fotbalu. Znamení píšťalkou musí rozhodčí dávat **jasně a zřetelně**.

Znamení k přerušení hry nemusí rozhodčí vždy dát písknutím, povinně ale vždy v případě, že se **rozhodne přerušit hru sám**.

Znamení k pokračování hry nemusí dát rozhodčí v každém případě píšťalkou, povinně však **při výkopu** a při **provádění PK**; znamení k pokračování hry rozhodčí zásadně nepoužívá při míči rozhodčího.

Rozhodčí je **povinen reagovat** odpovídajícím způsobem na signalizaci asistenta.

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí nepoužívá signály předepsaným způsobem.
- Rozhodčí nereaguje předepsaným způsobem na signalizaci asistenta.

3) Asistent rozhodčího

Asistent rozhodčího musí být kdykoli připraven pomoci rozhodčímu s řešením vzniklých situací.

Asistent rozhodčího nesmí žádným způsobem **zpochybnit rozhodnutí rozhodčího**.

Asistent rozhodčího je pro dodržení estetického dojmu povinen všechny pravidly FIFA předepsané signály provádět **přesně a důsledně** a v souladu s vyobrazeními.

V základní pozici drží asistent praporek tak, že ruka s praporkem je volně podél těla, žerd' **praporku směřuje dolů** a látka praporku volně splývá k zemi. Za pohybu nebo při běhu nese asistent praporek v té ruce, která je **blíže hrací ploše**; ruka s praporkem přitom stále směřuje dolů směrem k zemi.

Při signalizaci praporkem musí tvořit paže asistenta a žerd' praporku vždy **jednu přímku**.

I když je asistent v pohybu, musí usilovat o to, aby vlastní signál dával pokud možno **z „klidové“ polohy**, tj. až v okamžiku, když už stojí a je čelem obrácen k hrací ploše.

Signalizace asistentů musí být včasná, tzn., že signál asistenta musí přijít právě v tom okamžiku, kdy o něj rozhodčí zrakovým kontaktem asistenta požádá.

Signalizace asistentů musí být jednoznačná, tzn., že nesmí dojít k tomu, aby rozhodčí nepochopil signál asistenta.

V zájmu bezproblémové spolupráce se v soutěžích ČMFS povoluje používání i tzv. **doplňkových signálů**, tj. takových signálů, které sice nejsou předepsány Pravidly fotbalu FIFA, ale které dále rozšiřují možnosti spolupráce. Doplnkové signály a způsob jejich použití dohodne rozhodčí se svými asistenty v rámci dohovoru před utkáním.

Nejčastější chyby:

- Asistent signalizuje v nevhodný okamžik, např. „vstoupí“ rozhodčímu do výhody.
- Asistent signalizuje příliš brzy (např. nepřipravené střídání, nejasný výsledek situace na hrací ploše - ofsajdová pozice).
- Asistent drží praporek za zády nebo s látkou směrem vzhůru.
- Asistent při chůzi nebo v běhu drží praporek tak, že není vidět (drží ho v ruce „od hrací plochy“).
- Asistent při signalizaci drží praporek tak, že žerd' praporku a paže netvoří přímku.
- Asistent při signalizaci přidržuje látku praporku k žerdi praporku.

4) Výhoda

Rozhodčí **nesmí ihned přerušit hru**, jakmile dojde k přestupku hráče, za který by měl nařídit volný nebo pokutový kop. Je-li toho názoru, že by přerušením hry zvýhodnil družstvo, jehož hráč se provinil, hru nepřeruší a **poskytne výhodu**. Při zvažování o poskytnutí výhody musí však rozhodčí postupovat s citem pro herní situaci.

„Výhodu“ rozhodčí naznačí oběma pažemi tak, že obě ruce v předpažení **směřují rovně vpřed nebo mírně nahoru**. Doporučuje se, aby rozhodčí signál pažemi doprovodil **i slovně**, např. slovy „hrajte!“ nebo „výhoda!“, protože ne vždy mají hráči možnost rozhodčího sledovat a je žádoucí, aby hráči věděli, že rozhodčí přestupek viděl.



Nepovažuje se za zásadní chybu, když rozhodčí při běhu s ohledem na vlastní stabilitu naznačí výhodu pouze jednou rukou, nemělo by to však být pravidlem – předepsaný signál se dává oběma rukama.

Pravidla stanovují, že po poskytnutí výhody může rozhodčí hru přerušit a dodatečně nařídit příslušný kop, a to v případě, že rozhodčí do 3 sec po udělení výhody zjistí, že **výhoda neměla předpokládaný účinek**; to však neplatí pro situace, kdy zvýhodněné družstvo ztratí míč vlastní vinou.

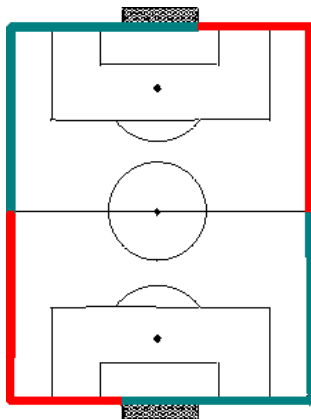
Rozhodčí může výhodu poskytnout i v případě surové hry; v tomto případě udělí osobní trest při nejbližším přerušení hry.

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí „vzývá Alláha“ (paže směřují příliš vzhůru).
- Rozhodčí rozpaží na znamení, že nebyla porušena pravidla (signál z hokeje).

5) Všeobecné zásady spolupráce při kopu od branky, kopu z rohu a vhazování.

Obecně platí, že asistent kontroluje **svou polovinu pomezí a brankové čáry** až k brankové tyči (viz obrázek), **rozhodčí** kontroluje **druhé poloviny** těchto čar a brankovou čáru v prostoru branky. To však asistent nezbavuje povinnosti pomoci rozhodčímu i na vzdálenějších polovinách těchto čar.



Pokud míč opustí hrací plochu v oblasti, jež spadá do kompetence asistenta, musí **asistent signalizovat ihned** a nesmí čekat, až rozhodčí rozhodne sám.

Pokud míč opustí hrací plochu v oblasti, jež spadá do kompetence rozhodčího, nečeká na signalizaci asistenta a **rozhodne sám**. Správnost svého rozhodnutí rozhodčí již dále u asistenta zrakem neověřuje, ale doporučuje se, aby asistent správnost rozhodnutí rozhodčího dodatečnou signalizací potvrdil.

V případě, že se asistent podle názoru rozhodčího dopustil chyby, nebude na jeho signalizaci brát zřetel a **rozhodne sám**; v tom případě je asistent povinen jeho rozhodnutí respektovat.

Sporné případy řeší rozhodčí ve vzájemné spolupráci. V takových případech si rozhodčí obvykle vyžádá pomoc asistenta zrakovým kontaktem; z toho důvodu je asistent povinen bedlivě sledovat hru, aby v případě potřeby mohl **rozhodčímu kdykoli poskytnout pomoc**. Jestliže např. rozhodčí ze svého pozičního postavení není sám schopen přesně zjistit, zda míč již celým objemem opustil hrací plochu, **signalizuje asistent přesto**, že se evidentně jedná o oblast spadající do kompetence rozhodčího.

Nejčastější chyby:

Nejčastější chyby:

- Asistent ve „své“ oblasti čeká, až jak rozhodne rozhodčí, a potom ho mechanicky potvrdí.
- Rozhodčí se alibisticky obává opravit chybný verdikt asistenta.
- Rozhodčí zasahuje do oblasti asistenta, aniž by počkal na jeho rozhodnutí.
- Asistent není připraven pomoci rozhodčímu v „jeho“ oblasti.

6) Spolupráce při kopu od branky

Asistent **signalizuje ihned** v okamžiku, kdy míč přes brankovou čáru opustí hrací plochu.

Signalizaci provádí asistent tak, že nejprve **vzpažením pravé paže** s praporkem naznačí, že míč opustil hrací plochu (fáze 1), následně naváže s rozhodčím zrakový kontakt (fáze 2) a po přerušení hry pravou **paží s praporkem skloní** do vodorovné polohy směrem k místu, kde se na hrací ploše protíná kratší a delší čára brankového území (fáze 3); přitom pravým bokem stojí k hrací ploše.

Rozhodčí poté, co míč opustil hrací plochu, ukáže **mírně skloněnou paží** směrem k zemi k místu, kde se na hrací ploše protíná kratší a delší čára brankového území.

Vzhledem k nutnému rychlému signalizování kopu od branky (herní situace a dění na hrací ploše to vyžadují nebo umožňují) a zejména v těch situacích, kde by signalizace podle výše popsaného postupu byla příliš zdlouhavá, **může AR signalizovat kop od branky ihned signalizací směrem do brankového území**. Vždy ale musí stát pravým bokem do hrací plochy, čímž dává zřetelně najevo, že se jedná o kop do branky.

Jestliže se hráči chystají provést kop od branky, zaujímá rozhodčí výchozí postavení obvykle **poblíž středové čáry mimo středový kruh** a tak, aby nestál zády k tomu asistentovi, z jehož poloviny se kop od branky provádí.

Provedení kopu od branky kontroluje především asistent: kontroluje zejména postavení míče před provedením kopu a v případě, že míč není na správném místě, **provádění kopu od branky ihned zdvihnutím praporku zastaví**. Dále asistent kontroluje, zda před provedením kopu nebyl míč v pohybu, zda hráči útočícího družstva, kteří nestačili opustit pokutové území, neovlivnili hru, a zda míč po provedení kopu úplně opustil pokutové území. Porušení pravidla **signalizuje zdvihnutím praporku**.

Provedení kopu současně ze svého postavení na hrací ploše kontroluje – a případně zasáhne – i rozhodčí.

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí ze svého postavení ukáže směrem ke středu hrací plochy.
- Asistent neprovede signalizaci způsobem podle dění na hrací ploše (3 fáze, popř. zrychlenou)
- Asistent i ve „svě“ oblasti čeká, až jak o navázání hry rozhodne rozhodčí, a potom ho mechanicky potvrdí.
- Asistent sice pravou rukou správně ukáže směrem k místu, kde se na hrací ploše protíná kratší a delší čára brankového území, ale současně upaží levou ruku ve směru ke středovému praporku.
- Asistent sice pravou rukou správně ukáže směrem k místu, kde se na hrací ploše protíná kratší a delší čára brankového území, ale současně stojí čelem k hrací ploše (nestojí pravým bokem do hrací plochy)
- Rozhodčí toleruje zdouhavé „vybírání“ místa pro postavení míče před provedením kopu od branky.
- Asistent nekontroluje provedení kopu od branky. Asistenti nejčastěji tolerují nesprávné postavení míče před provedením kopu, nebo že míč při provádění kopu od branky neopustil úplně pokutové území.

7) Spolupráce při kopu z rohu

Asistent signalizuje **ihned v okamžiku**, kdy míč opustí hrací plochu přes brankovou čáru.

Signalizaci provede asistent tak, že **nejprve vzpažením pravé paže** s praporkem naznačí, že míč opustil hrací plochu (fáze 1), následně naváže s rozhodčím zrakový kontakt (fáze 2) a po přerušení hry **pravou paží s praporkem skloní** směrem k patě rohového praporku (fáze 3); pokud asistent stojí v bezprostřední blízkosti rohového praporku, skloní paži do strany směrem k zemi. Při signalizaci musí asistent dbát na to, aby stál **čelem ke hrací ploše**, a aby paži s praporkem měl od těla „**do strany**“ a nikoli „**před tělem**“.

Vzhledem k nutnému rychlému signalizování kopu z rohu (herní situace a dění na hrací ploše to vyžadují nebo umožňují) a zejména v těch situacích, kde by signalizace podle výše popsaného postupu byla příliš zdouhavá, **může AR signalizovat kop z rohu ihned signalizací směrem k rohovému praporku**. Vždy ale musí stát čelem do hrací plochy, čímž dává zřetelně najevo, že se jedná o kop z rohu.

Pokud kop z rohu signalizuje rozhodčí, ukáže **mírně zvednutou volnou paží** směrem k rohovému praporku. Doporučuje se, aby v nejasných situacích rozhodčí použil i signál píšťalkou.

Před provedením kopu z rohu zaujme asistent posíční postavení na pomyslném prodloužení brankové čáry 2 – 3 m od rohového praporku, zatímco rozhodčí se z diagonálního postavení přesune do rohu pokutového území. Nedoporučuje se, aby rozhodčí při kopu z rohu zaujímal poziční postavení na brankové čáře nebo dokonce až za brankovou čárou mimo hrací plochu.

Před provedením kopu z rohu **rozhodčí pohledem na asistenta ověří**, zda míč k provedení kopu z rohu je postaven na správném místě a teprve potom dá znamení k provedení kopu z rohu.

Při provádění kopu z rohu „v oblasti asistenta“ kontroluje **asistent postavení míče** v rohovém čtvrtkruhu, jestli hráči bránící strany jsou v předepsané vzdálenosti a zda míč nebyl před provedením kopu z rohu v pohybu. Dojde-li k porušení pravidla, **provádění kopu z rohu ihned zastaví** zdvihnutím praporku. Nedodržení předepsané vzdálenosti hráči bránící strany po provedení kopu **kontroluje** (a případně řeší) rozhodčí (s ohledem na případnou možnost dosažení branky přímo z kopu z rohu i při nedodržení předepsané vzdálenosti bránícími hráči).

Při provádění **kopu z rohu z diagonály** kontroluje správné provedení kopu z rohu rozhodčí.

Nejčastější chyby:

- Asistent i ve „svě“ oblasti čeká, až jak rozhodne rozhodčí, a potom ho pouze mechanicky potvrdí.
- Asistent neprovede signalizaci způsobem podle dění na hrací ploše (3 fáze, popř. zrychlenou).
- Asistent neskloní praporek stranou od těla, ale směrem před sebe.
- Rozhodčí zaujme poziční postavení na pokutovém oblouku, na brankové čáře nebo za brankovou čárou.
- Rozhodčí váhá s určením strany nebo přenechá hráčům iniciativu při výběru strany pro provedení kopu z rohu.

- Rozhodčí (asistent) toleruje nesprávné postavení míče před provedením kopu z rohu.
- Rozhodčí (asistent) toleruje nedodržení předepsané vzdálenosti zdi bránících hráčů.
- Rozhodčí dá znamení k provedení kopu z rohu dříve, než sám zaujme správné poziční postavení.

8) Vhazování

Asistent signalizuje **ihned v okamžiku**, kdy míč opustí přes pomezí čáru hrací plochy. Signalizaci lze provést dvojím způsobem.



Signalizace „klasická“ se provádí ve třech fázích: nejprve asistent vzpažením příslušné paže s praporkem sdělí rozhodčímu, že míč opustil hrací plochu (fáze 1), následně naváže s rozhodčím zrakový kontakt (fáze 2) a po přerušení hry **upažením paže s praporkem ukáže směr vhazování** (fáze 3). Paže s praporkem je přitom upažena **vodorovně** nebo může směřovat mírně vzhůru (nejvýše 30°), přičemž žerď praporku musí být „prodloužením“ paže. Opět platí, že třetí fázi má asistent signalizovat již **z klidové polohy**.

Doporučuje se, aby **již v první fázi** asistent zvedl praporek tou rukou, kterou bude ve třetí fázi signalizovat směr vhazování. Jestliže asistent v době mezi oběma fázemi signalizace musí přemístit praporek z jedné ruky do druhé, **nesmí tak činit nad hlavou**.

Signalizace „**zrychlená**“: asistent vynechá první a druhou fázi a paží s praporkem **ihned ukáže směr** vhazování. Tohoto způsobu může asistent použít v situacích, kdy je třeba reagovat bez zbytečné časové prodlevy a za předpokladu, že asistent je o správnosti svého rozhodnutí jednoznačně přesvědčen (a je zřejmé, že rozhodčí asistenta vidí a vnímá).

Vlastní signalizaci asistent provádí „**z klidové**“ polohy.



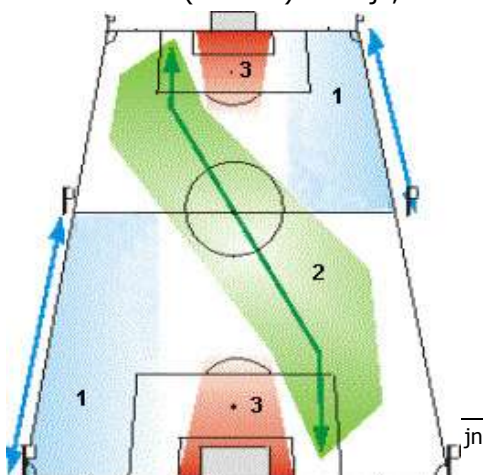
Pokud bude vhazování (na své diagonále) signalizovat rozhodčí, ukáže vodorovně upaženou paží **směr vhazování**.

Kontrola vhazování: dodržení místa vhazování a chyby nohou vhazujícího hráče (přešlapy do hrací plochy, obě nohy na zemi) kontroluje ten z rozhodčích, který je vhazování „blíže“, zatímco vlastní **způsob vhození** (oběma rukama, obě ruce za hlavou) kontroluje vždy rozhodčí.

V některých případech je nutné, aby asistent signalizoval, že míč opustil hrací plochu i „v oblasti rozhodčího“, např. v situaci, kdy míč přejde přes pomezí nebo brankovou čáru a rozhodčí není ze svého postavení schopen přesně určit, zda míč již celým objemem opustil hrací plochu; takový případ může např. nastat po dlouhém odkopu míče ve směru podél pomezí čáry.

Nejčastější chyby:

- Paže asistenta a žerď praporku netvoří přímku.
- Třetí fázi signalizace provede asistent ještě v době, když je v pohybu.
- Asistent při signalizaci stojí bokem k hrací ploše.
- Asistent signalizuje směr vhazování nesprávnou rukou (přes tělo nebo bokem k hřišti).
- Asistent přemísťuje praporek z jedné ruky do druhé nad hlavou.
- Rozhodčí toleruje nesprávný způsob vhození (jednou rukou).
- Rozhodčí (asistent) toleruje nedodržení místa vhazování (a to i směrem ke vlastní brance) nebo chyby nohou.
- Rozhodčí (asistent) toleruje přešlap vhazujícího hráče do hrací plochy.
- Rozhodčí (asistent) toleruje, že hráč nestál při vhazování oběma nohama na zemi.

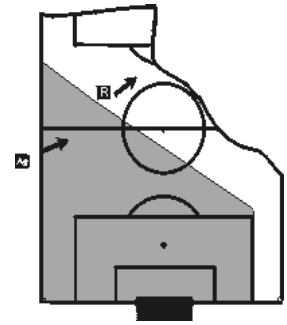


9) Přímý volný kop

Rozdělení prostoru hřiště na zóny kontroly

Rozdělení hřiště na jednotlivé zóny kontroly vyplývá z převažujícího směru pohybu rozhodčího a je znázorněno (orientačně) na obrázku. Zóna kontrovaná asistenty je přibližně znázorněna modrou barvou (**1**); rozhodčí kontroluje zbytek hrací plochy, přičemž se pohybuje zhruba v prostoru znázorněném barvou zelenou (**2**). Prostory, které jsou na obrázku znázorněny červeně (**3**), rozhodčí rovněž kontroluje, snaží se však do nich vbíhat jen výjimečně, nezastavuje se v nich, a zásadně se do nich nestaví ve standardních situacích.

Přestupky za zády rozhodčího, pro které je nutno **ihned přerušit hru**, signalizuje asistent zvýrazněnou signalizací. V tomto případě je zóna kontroly asistenta rozšířena až k diagonále, která je základním směrem pohybu rozhodčího (viz obr. vpravo) a signalizaci je povinen převzít i druhý AR. Na zvýrazněnou signalizaci musí rozhodčí ihned reagovat přerušením hry, protože jinak hrozí nebezpečí z prodlení.



Vstup asistenta na hrací plochu

Při provádění volných kopů útočícím družstvem v prostoru asistenta rozhodčího smí asistent rozhodčího vstoupit na hrací plochu „**aby zabezpečil dodržení vzdálenosti 9,15 m**“ bráničemi hráči. Smyslem tohoto opatření je zrychlit navázání hry v situacích, kdy rozhodčí by musel opustit své diagonální postavení jen proto, aby v prostoru poblíž asistenta ukázal, odkud se má volný kop provést, nebo aby zeď bráničích hráčů dostal do předepsané vzdálenosti (asistent se do „svého“ postavení vrátí daleko rychleji). Doporučuje se, aby pro využití této pomoci dal rozhodčí asistentovi ke vstupu na hrací plochu jasný pokyn předem dohodnutým způsobem (např. gestem „asi takovouhle jsem chytil rybu“). Rozhodčí potom celou situaci pouze kontroluje a na místo přestupku jde pouze v případě udělování osobního trestu.

Asistent však smí na hrací plochu vstoupit i z vlastní iniciativy, jestliže okolnosti toho vyžadují. Vstoupí-li asistent na hrací plochu, nesmí rozhodčí navázat hru dříve, dokud mu asistent nedá naznačením směru kopu vodorovně upaženou rukou znamení, že je i on připraven k navázání hry.

Zásady spolupráce při posuzování přestupků

Postup rozhodčího

1. Je-li rozhodčí názoru, že situaci sám viděl dostatečně dobře
 - ⇒ v případě přestupku, který hodlá potrestat, sám bez prodlení ihned přeruší hru,
 - ⇒ v případě přestupku, pro který rozhodčí nehodlá přerušovat hru, může dát najevo, že situaci viděl, ale že ji nebude řešit; tím i asistentovi jednoznačně sdělí, že podle jeho názoru povaha přestupku nevyžadovala potrestání – předejde se tak tomu, aby asistent dále zvažoval, zda situaci má či nemá řešit,
 - ⇒ v případě přestupku, pro který měla být hra přerušena, ale rozhodčí se rozhodne poskytnout výhodu, naznačí rozhodčí předepsaným způsobem poskytnutí výhody ve hře.
2. V případě, že si rozhodčí není jist, zda situaci dobře viděl, požádá asistenta o pomoc. „Žádost o pomoc“ se může týkat nejen povahy a místa přestupku, ale i druhu osobního trestu. „Žádost o pomoc“ vyjádří rozhodčí buď zrakovým kontaktem, předem dohodnutou gestikulací (například založí ruce za zády, položí ruku na náprsní kapsu) nebo (výjimečně) osobním dotazem. Podle situace na hrací ploše může rozhodčí požádat o pomoc i asistenta vzdálenějšího.

Postup asistenta rozhodčího

FIFA ve výkladu k pravidlu VI zdůrazňuje, že asistent signalizuje nejen přestupky hráčů, ke kterým došlo v jím kontrolované zóně, ale že je povinen signalizovat přestupky „ve všech situacích, o kterých má lepší přehled než rozhodčí“, tedy ať k nim došlo na kterémkoli místě hrací plochy, přičemž pro splnění uvedené povinnosti není jediným ani rozhodujícím kritériem vzdálenost asistenta od místa přestupku. Proto asistenti rozhodčího musí být připraveni poskytnout rozhodčímu svůj názor (a pomoc) kdykoli je o to požádá (ať již sám z vlastní iniciativy nebo třeba i po intervencích hráčů), bez ohledu na to, kde k události došlo.

1. Jestliže **rozhodčí se rozhodl situaci řešit sám, asistent nezasahuje** vyjma případů souvisejících s omyly rozhodčího při udělování osobních trestů.
2. **Požádá-li rozhodčí asistenta o pomoc**, potom
 - ⇒ jestliže podle názoru asistenta k přestupku nedošlo, naznačí asistent volnou rukou „hraj dál, nic se nestalo“,
 - ⇒ jestliže podle názoru asistenta k přestupku došlo, asistent krátkým výrazným „zakýváním“ svěšeného praporku před tělem směrem k zemi a současným souhlasným pokýváním hlavou sdělí rozhodčímu na přestupek „svůj“ názor (a po přerušení hry se odebere do předepsaného pozičního postavení).
3. **Dojde-li asistent rozhodčího k závěru, že rozhodčí přestupek nemohl vidět**, např. proto, že k němu došlo mimo jeho zorné pole nebo proto, že rozhodčí neměl o situaci potřebný přehled (dění na hrací ploše měl např. zakryto tělo hráčů) a přitom je přestupek takového charakteru, že potrestán být musí, je povinností asistenta ho neprodleně signalizovat („zvýrazněnou“ signalizací).

Signalizace přímého volného kopu rozhodčím

Určit přesné místo přestupku je nutné zejména při provádění PVK ve prospěch útočícího družstva v blízkosti pokutového území; proto rozhodčí v zóně, kterou kontroluje, po přerušení hry doběhne na místo přestupku a tam vodorovně nataženou paží (viz obrázek dole) naznačí směr kopu; v prostoru, ve kterém se rozhodčí při utkání pohybuje, postupuje při nařizování PVK i na ostatních místech hrací plochy podobně. Na „červené“ části hrací plochy (viz obrázek výše) zabíhá rozhodčí pouze v případě, že situace toho nezbytně vyžaduje. Rozhodčí rovněž nedobíhá na místa přestupků, ke kterým došlo v zóně kontrolované asistentem, protože v těchto případech zjednáva nápravu asistent.

**Signalizace přímého volného kopu asistentem**

Přestupky hráčů signalizuje asistent zvýrazněnou signalizací ve třech fázích

takto: nejprve vzpaží paži s praporkem a intenzivnějším kývavým pohybem praporku naznačí, že došlo k porušení pravidla 12 (fáze 1), následně naváže s rozhodčím zrakový kontakt (fáze 2) a poté, co rozhodčí písknutím přeruší hru, ukáže **souběžně s pomezí čarou** nataženou paží s praporkem směr, kterým se nařizený volný kop provede (fáze 3). Doporučuje se, aby asistent již v první fázi zvedl praporek tou rukou, kterou bude signalizovat směr provedení kopu.

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí nezajistí dodržení všech předepsaných podmínek pro provedení kopu (místo přestupku, míč v klidu, vzdálenost zdi bránících hráčů, pokyn k provedení kopu) v případě, že situace toho vyžaduje.
- Rozhodčí se nenamáhá doběhnout na místo přestupku, i když to situace vyžaduje.
- Rozhodčí zůstane ve výchozím postavení, jednou paží ukáže na místo přestupku a druhou paží naznačí směr, kterým se má kop provést.
- Rozhodčí postaví míč na místo přestupku a dodržení předepsané vzdálenosti zajišťuje tak, že přitom nemá pod kontrolou, zda družstvo provádějící VK neposune míč z místa přestupku. Proto se doporučuje se, aby se rozhodčí na předepsanou vzdálenost odebíral chůzí „pozpátku“.
- Rozhodčí dá znamení k provedení PVK dříve, než správné pozíční postavení zaujme sám nebo jeho asistent.
- Asistent nevhodně zasahuje rozhodčímu do hry, protože nepochopil jeho styl řízení.
- Asistent nenaznačí přestupek zvýrazněnou signalizací, nebo nenaznačí směr provedení volného kopu rukou s praporkem.
- Asistent v případě přestupku za zády rozhodčího nepoužije zvýrazněné signalizace.

10) Nepřímý volný kop

Po přerušení hry rozhodčí vzpaží ihned volnou paží nad hlavu, aby naznačil, že se jedná o NVK. I v případě NVK je nutné, aby v blízkosti pokutového území, nebo při NVK nařazeném proti bránícímu družstvu v jeho pokutovém území, rozhodčí vždy doběhl na místo přestupku.

V průběhu přípravy k provedení NVK (postavení míče, rozestavení hráčů) může mít rozhodčí paži dole, ale těsně před znaméním k provedení NVK ji musí opět vzpažit a mít ji vzpaženou až do okamžiku, kdy se míče dotkne další hráč nebo až míč opustí hrací plochu.

Nejčastější chyby:

- Totéž, co je uvedeno u PVK.
- Rozhodčí dá paži dolů dříve, než se míče dotkne další hráč nebo míč opustí hrací plochu.

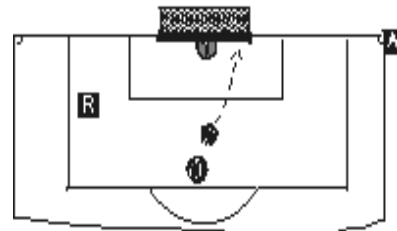
11) Pokutový kop

Asistent je ve smyslu pravidla 6 povinen signalizovat všechny přestupky „v situacích, o kterých má lepší přehled než rozhodčí“, tedy včetně těch, k nimž došlo v pokutovém území. **Činnost asistenta při přestupcích v pokutovém území** je proto nyní zcela stejná jako při přestupcích na jiné části hrací plochy. Pokud asistent vidí, že došlo k přestupku, který rozhodčí nepostřehl a za který musí být nařazen pokutový kop, upozorní ho (signalizací praporkem) na přestupek a po přerušení hry se odebere do předepsaného pozíčního postavení. V případě, že asistent signalizoval přestupek v situaci, která pro rozhodčího nebyla zcela jasná, může po přerušení hry k sobě rozhodčího přivolat a situaci mu stručně popsat. Přitom je nutné, aby asistent v takové situaci prokázal dostatek odvahy a za své rozhodnutí na sebe vzal osobní odpovědnost – je nemorální a nepřijatelné, jestliže se asistent snaží celou odpovědnost za řešení situace přesunout na rozhodčího.

Poziční postavení rozhodčích při provádění PK

Po přerušení hry k nařízení PK ukáže rozhodčí ze svého aktuálního pozičního postavení **nataženou paží na značku pokutového kopu** a poté se ihned přemístí **do předepsaného pozičního postavení**. Zásadně se nedoporučuje, aby rozhodčí běžel na značku PK nebo aby se příliš dlouho u této značky zdržoval, protože jinak vzniká nebezpečí, že tam dojde ke shluku protestujících hráčů.

Poziční postavení při provádění pokutového kopu upraví rozhodčí podle potřeby tak, aby měl **v zorném poli všechny hráče**, kteří by při provádění PK mohli porušit pravidlo. Asistent rozhodčího je v pozičním postavení u svého rohového praporku (viz obr. vpravo).



Rozhodčí vyčká, až bude znát hráče, který provede PK, zkontroluje postavení brankáře, ostatních hráčů a míče, přesvědčí se o připravenosti asistenta a teprve potom dá znamení k provedení PK.

Pozn.: v utkáních FIFA (UEFA) asistenti rozhodčího při provádění PK zaujímají postavení na průsečíku brankové čáry a boční čáry pokutového území.

Nejčastější chyby:

- rozhodčí běží na značku pokutového kopu a tam „naznačuje směr“, kterým se PK provede,
- rozhodčí zaujme poziční postavení, ze kterého nemá přehled o všech hráčích v blízkosti PÚ.

12) Ofsajd

Ofsajd asistent signalizuje **vždy zásadně ve třech fázích**: nejprve **vztyčenou pravou paží s praporkem** signalizuje, že některý z hráčů je podle jeho názoru v ofsajdu (fáze 1), následně naváže s rozhodčím zrakový kontakt (fáze 2) a poté, co rozhodčí písknutím přeruší hru, **skloní pravou paží s praporkem směrem do hrací plochy** tak, aby rozhodčímu bylo zřejmé, kterého z hráčů asistent považuje za hráče v ofsajdu (fáze 3). Byl-li v ofsajdu hráč na vzdálené straně hrací plochy, směruje praporek šikmo vzhůru (nejvýše pod úhlem 45°), při ofsajdu uprostřed hrací plochy je praporek vodorovně a při ofsajdu v blízkosti asistenta směruje šikmo dolů (nejvýše pod úhlem 45°).



První fázi může asistent signalizovat ještě v setrvačném pohybu, poslední fázi by však měl signalizovat již **z klidové polohy**.

V první fázi drží asistent praporek **nad hlavou tak dlouho**, dokud rozhodčí jeho signalizaci nepostřehne. Jestliže rozhodčí signalizaci asistenta nepostřehne, smí dát asistent praporek sám dolů až tehdy, kdy se herní situace zcela **jednoznačně změní** (např. když bránící hráči odkopnou míč daleko od svého PÚ).

Rozhodčí je **povinen na signalizaci asistenta reagovat**. V případě, že podle jeho názoru hráč v ofsajdu nebyl, naznačí pohybem ruky asistentovi, aby dal praporek dolů, a hru nepřerušuje.

Ve složitých situacích, kdy se na pomyslné „ofsajdové čáře“ pohybuje více hráčů, doporučuje se (pro snazší a rychlejší orientaci rozhodčího) použít doplňkový signál **„ofsajd nebyl, hraj dál“**, který spočívá v tom, že asistent upažením volné ruky ve směru předpokládaného pokračování hry naznačí rozhodčímu, že podle jeho názoru se v dané situaci o ofsajd nejedná (a že nebude ofsajd signalizovat).

Nejčastější chyby:

- Asistent nevyhodnocuje ofsajdovou situaci ze správného pozičního postavení.
- Asistent se při signalizaci ukvapí a signalizuje, přestože mu situace nebyla zcela jasná (nejprve např. praporek zvedne a vzápětí ho okamžitě spustí).
- Asistent signalizuje ofsajdovou pozici hráče.
- Asistent zvednutím praporku signalizuje ofsajd a na hráče, který podle jeho názoru byl v ofsajdu, ukazuje volnou paží.
- Asistent provede poslední fázi signalizace v pohybu nebo ji neprovede vůbec.
- Rozhodčí nereaguje na signalizaci asistenta pohledem.
- Rozhodčí asistenta evidentně přehlédne nebo z jeho počínání není asistentovi jasné, zda rozhodčí jeho signalizaci viděl.

- V případě, kdy rozhodčí asistenta přehlédl, se asistent nedokáže rozhodnout, kdy může dát praporek dolů.
- Asistent přehlédne znamení rozhodčího, že rozhodčí ho viděl, ale že nehodlá přerušit hru.

13) Používání elektronických (Signal Beep) praporků

Použití akustického signálu je třeba chápat pouze jako efektivní **nástroj asistenta, jak na sebe upozornit rozhodčího** v případech, kdy mu potřebuje neprodleně něco sdělit. Pravidly předepsanou signalizací praporkem však musí asistent v každém případě provést a není přípustné, aby při použití akustického signálu asistent tuto signalizaci neprovedl.

Výhody používání „pípacích“ praporků jsou zjevné:

- asistent daleko rychleji na sebe upoutá pozornost rozhodčího,
- asistent může rozhodčího rychle upozornit na situace, které se odehrávají daleko od něj nebo za jeho zády
- asistent může rozhodčího upozornit i na události, při nichž by signál zdvižením praporku nebyl nejvhodnější (používat vyjímečně!).

Používání „pípacích“ praporků však nesmí být samoúčelné, asistent může „pípnutí“ použít jen v uvedených situacích. Rozhodně je nežádoucí, aby každý signál praporkem asistent ještě zvýrazňoval pípnutím, protože jinak hrozí nebezpečí „devalvace“ tohoto komunikačního prostředku.

A to nejdůležitější: akustický signál nesmí asistent použít jako náhrady za pravidly předepsaný signál signalizačním praporkem!!!

Zásady používání „pípacích“ praporků:

V době, kdy je míč ve hře znamená akustický signál, že „podle názoru asistenta“ je nutno neprodleně přerušit hru. Příklady použití:

- aktivní ofsajd,
- situace „míč ze hry“, kterou rozhodčí nepostřehl,
- dosažení branky, kterou rozhodčí nepostřehl,
- přestupek při vhažování, který rozhodčí nepostřehl,
- situace „míč se nedostal do hry“, kterou rozhodčí nepostřehl,
- přestupek za zády rozhodčího,
- zranění hráče.

V době, kdy je míč ze hry znamená akustický signál „zastav navázání hry a podívej se na mě!“. Příklady použití:

- nepřípustné kontakty hráčů před provedením volného kopu, kopu z rohu, pokutového kopu apod., které rozhodčí nemohl vidět,
- přestupky v přerušené hře,
- připravené střídání,
- provinění osob na lavičkách pro příslušníky družstev.

14) Dosažení branky

Dosažení branky musí rozhodčí píšťalkou dát pouze ve sporných případech; přitom se na hrací ploše zastaví, pohledem zkontroluje signalizaci asistentů a následně vodorovně nataženou paží ukáže směrem ke středové značce. Teprve potom si zaznamená čas dosažení branky a střelce a odebere se ke středovému kruhu, aby znovu zahájil hru; **přitom neustále kontroluje dění na hrací ploše.**

Asistent, na jehož polovině bylo dosaženo branky, se po dosažení branky rozběhne směrem od branky po pomezí čáře směrem ke středu hrací plochy, přičemž praporek drží v mírně pokrčené ruce, a sice v té, která je blíže hrací plochy; přitom neustále sleduje dění na hrací ploše.

Jestliže asistent po dosažení branky doběhne po pomezí čáře až ke středu hrací plochy a rozhodčí jeho signalizaci nepostřehne a nechává pokračovat ve hře, zůstane asistent stát na pomezí čáře u středu hrací plochy a odtamtud rozhodčího zvýrazněnou signalizací upozorní na skutečnost, že bylo dosaženo branky.

Jestliže podle názoru asistenta došlo před nebo při dosažení branky k porušení pravidel, které rozhodčí nepostřehl, zůstane asistent stát v aktuálním pozicním postavení, případně na porušení pravidla (ofsajd, přestupek útočícího hráče) upozorní rozhodčího adekvátní signalizací praporkem.

Protože asistent signalizuje buď dosažení branky, nebo porušení pravidel před dosažením branky, musí rozhodčí na počínání asistenta vždy reagovat: buď uzná branku, nebo přijme rozhodnutí odpovídající předchozímu porušení pravidel. Jestliže mu z průběhu herní situace ani ze signalizace asistenta není jasné, jak byla porušena pravidla, může se asistenta dotázat osobně.

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí ihned ukáže rukou směrem ke středové značce a teprve dodatečně zjistí, že asistent signalizuje“ porušení pravidel.
- Rozhodčí nedá při dosažení branky znamení píšťalkou.
- Rozhodčí zapíská a ihned si zapisuje čas dosažení branky a střelce.
- Rozhodčí po znamení píšťalkou běží ke středu a nekontroluje dění na hrací ploše.
- Asistent zůstane stát a praporkem nebo volnou rukou pouze ukáže směrem po pomezí čáře ke středu hrací plochy.
- Asistent se nerozběhne, nebo dříve, než se na něj rozhodčí podívá, přejde do volné chůze nebo se zastaví.
- Asistent nezdvihne praporek, aby rozhodčímu sdělil, že před nebo při dosažení branky došlo k porušení pravidla.

15) Udělování osobních trestů

Rozhodčí je oprávněn udělit osobní trest hráči, náhradníkovi, hráči vystřídanému nebo odvolanému. Hodlá-li rozhodčí udělit osobní trest, musí si počínat tak, aby **všem, ale zejména asistentům, bylo zřejmé, kterému hráči OT uděluje**. Udělení OT provede rozhodčí tak, že kartu příslušné barvy ukáže kolmo vztyčenou a nataženou paží provinivšímu se hráči; ten má přitom stát 2 – 3 m před rozhodčím. Hráč, kterému rozhodčí OT uděluje, **musí o trestu vědět**.

V konfliktních situacích, jakými bezpochyby je i udělování OT, je důležitá rychlost reakce rozhodčího. Čím rychleji rozhodčí reaguje, tím spíše předejde dalším nežádoucím jevům, jako je protestování hráčů proti jeho verdiktu, vymáhání udělení osobního trestu hráči soupeřova družstva apod. Proto se doporučuje, aby rozhodčí udělil OT co nejrychleji. V případě, že rozhodčí hodlá udělit osobní trest hráči, který je od něho vzdálen, se doporučuje kartičku příslušné barvy ihned vytáhnout z kapsy a teprve potom – s kartou v ruce – k provinivšímu se hráči doběhnout a OT mu udělit.

V případě, že provinivší se hráč se při přestupku zraní a zůstane ležet, může rozhodčí udělit OT i ležícímu hráči – zranění totiž může být takového charakteru, že hráče bude z hrací plochy odnesen na nosítkách.

Připomíná se, že v případě, kdy hráč bez souhlasu rozhodčího opustí hrací plochu, nebo v případě, kdy na hrací plochu vstoupí bez souhlasu rozhodčího hráč, hráč který doplňuje družstvo, náhradník, nebo hráč vystřídaný či odvolaný, se osobní tresty kumulují.

Někdy se stane, že provinivší se hráč sám a bez vyzvání opouští hrací plochu, protože již ví, že obdrží ČK; v tom případě se připouští, aby rozhodčí ukázal kartu směrem **za odcházejícím hráčem**.



Asistent může rozhodčímu při udělování OT pomoci tak, že v případě, že podle jeho názoru má být udělen osobní trest, ukáže rozhodčímu **dohodnutým doplňkovým signálem**, jaký trest by měl rozhodčí udělit, (v případě ŽK si např. poklepe rukou na kapsu dresu, v případě ČK na kapsu kalhot, přičemž se doporučuje poklepat na kapsu kalhot z boku nebo zepředu, nedoporučuje se klepat na zadní část kalhot především před lavičkou členů družstva nebo před diváky v blízkosti AR).

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí udělí OT do zad hráče a ten o udělení OT neví.
- Rozhodčí udělí OT tak, že asistentům není jasné, který z hráčů je trestán.
- Rozhodčí udělí OT až po urgencích hráčů.
- Rozhodčí udělí OT až podle následků nedovoleného zákroku, nikoli podle jeho povahy.

16) Doba hry

Rozhodčí je povinen nastavit promarněnou dobu hry. Poslední úpravou pravidla bylo rozhodčím uloženo, aby nejen v případě ošetřování zraněných hráčů, ale i v případě střídání nahrazovali **skutečně promarněnou dobu hry**; není však chybou, jestliže – v případě střídání – rozhodčí za každé jednotlivé střídání nahradí (jako dosud) nejméně 30 sekund.

V poslední minutě každého poločasu sdělí tedy rozhodčí AR1 vhodným a předem dohodnutým způsobem o kolik minut nastaví dobu hry. AR1 tuto informaci předá čtvrtému rozhodčímu nebo pořadateli, který informaci odpovídajícím způsobem „zveřejní“.

„Zveřejnění“ údaje o nastavení doby hry se provádí prostřednictvím tabulek s čísly pro střídání popřípadě pomocí elektronického ukazatele nebo elektronické tabule. AR1 zkontroluje, zda údaj, který pořadatel signalizuje, je správný; v případě signalizace nesprávného údaje buď AR1 zakročí sám nebo na chybu upozorní rozhodčího.

Jestliže v nastavené době hry dojde k dalším událostem, pro něž je nutno dobu hry znovu nastavit, informuje rozhodčí AR1, a může informovat i kapitány družstev. Jestliže to situace umožňuje, předá AR1 informaci funkcionářům na lavičkách pro příslušníky družstev.

Jestliže je k utkání delegován čtvrtý rozhodčí, přebírá povinnosti spojené se signalizací nastavení doby hry a informováním funkcionářů na lavičkách pro příslušníky družstev čtvrtý rozhodčí.

Poznámka 1:

Údaje k nastavení doby hry **jednotlivých poločasů** uvede rozhodčí do Zápisu o utkání; v **I.** poločase s časem 45+1, 45+2 atd., ve **II.** poločase s časem 45+1, 45+2 atd.

Poznámka 2:

Za „zveřejnění“ správného údaje o nastavení doby hry odpovídá HP vyjma utkání, kde je přítomen a za tuto činnost odpovídá čtvrtý rozhodčí.

Poznámka 3:

Údaje o čase střídání hráčů, udělení osobních trestů, dosažení branky a další informace se uvádějí v zápise o utkání s takovým označením času, které odpovídá skutečnému času v jednotlivých poločasech jako např. 27', 45', 47'+, 75', 90', 92'+.

Poznámka 4:

Vykazování odehrané doby hry při přerušení utkání

Jestliže rozhodčí z jakéhokoli důvodu přeruší hru a hráči zůstanou na hrací ploše, nastaví rozhodčí dobu hry a skutečně odehranou dobu hry vykáže způsobem uvedeným v Poznámce 1.

Jestliže ale rozhodčí z jakéhokoli důvodu přeruší utkání, vykáže skutečně odehranou dobu hry podle schéma

$$20' + 25' + 3'$$

kde: 20' je doba hry odehraná do přerušení utkání
 25' je doba hry odehraná po přerušení utkání
 3' je nastavení doby hry

V zápise o utkání rozhodčí popíše důvody a dobu přerušení hry.

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí se nedohodnou o způsobu předávání informací (mezi sebou, pořadateli, funkcionářům).
- Asistent sbalí látku praporku k žerdi, aby rozhodčímu naznačil, že vyprší doba hry.

17) Oslavy branky

Nejsou námitky proti tomu, aby hráč, který dosáhne branky, přiměřeným způsobem projevil radost. Ani to, že hráč opustí hrací plochu, aby se o radost podělil s příznivci svého družstva, není ještě důvodem k udělení osobního trestu. Rozhodčí však musí osobním trestem za nesportovní chování potrestat hráče, který si svlékne dres (přičemž za „svléknutí“ dresu se považuje, když si hráč dresem zakryje obličej), nebo hráče, který svými projevy záměrně zesměšňuje nebo provokuje soupeře či provokuje nebo uráží fanoušky soupeřova družstva.

Rozhodčí také osobním trestem potrestá za zdržování navázání hry hráče, který by oslavami po dosažení branky záměrně promarňoval čas.

18) Simulování

Za zjevné simulování musí rozhodčí hráče napomenout. Předpokladem správného postupu ovšem je, že rozhodčí je tak blízko a v takovém pozicním postavení, aby „přestupek“ mohl správně posoudit.

Asistent rozhodčího může rozhodčímu významně pomoci tím, že v situaci, kterou ze svého pohledu vidí jako evidentní simulování hráče, naznačí rozhodčímu, aby udělil osobní trest.

19) Střídání

Doporučuje se, aby družstva pro střídání používala formulář „Lístek pro střídání“ (dále jen „lístek“).

Rozhodčí před utkáním předá vedoucím družstev „lístky“, na nichž družstvo při střídání uvede číslo hráče, který bude vystřídán, a číslo náhradníka. Před střídáním předá družstvo tento „lístek“ asistentovi rozhodčího, který na něm pouze doplní čas střídání. Tímto postupem je zajištěno, že asistent se záměr družstva střídát dozví až v okamžiku, kdy družstvo má střídání skutečně připraveno; doba pro střídání se tak zkrátí a minimalizuje se nebezpečí záměrného zdržování hry.



Po oznámení střídání asistent zajistí, aby náhradník byl připraven u středového praporku a v případě, že to situace dovoluje, provede kontrolu jeho výstroje ještě v době před přerušením hry. Uvedené pokyny platí i pro střídání provedené o poločasové přestávce s tou výjimkou, že u tohoto střídání nemusí být hráč, který byl o poločasové přestávce vystřídán.

Signalizaci připraveného střídání provede asistent až v okamžiku, kdy je náhradník připraven u středového praporku. Asistent signalizuje střídání tak, že v klidu stojí obrácen čelem ke hrací ploše, žerd' praporku drží vodorovně ve vzpažených pažích, přičemž látku praporku nechá volně splývat.

Asistent může v případě potřeby rozhodčího na střídání upozornit kromě praporku i hlasem.

V případě, že k utkání byl delegován i čtvrtý rozhodčí, organizuje průběh střídání on; o připraveném střídání vyrozumí asistenta č. 1 a ten předepsaným způsobem signalizuje připravené střídání rozhodčímu. Při vlastním střídání AR1 pouze asistuje (kontroluje jeho průběh). Po ukončení střídání AR1 zaujme co nejrychleji pozici k navázání hry a následně pokynem ruky vyrozumí rozhodčího, že vše je připraveno ke znovuzahájení hry. Rozhodčí musí na jeho signál počkat a teprve potom smí hru znovu zahájit.

Nejčastější chyby:

- Asistent při signalizaci nestojí čelem ke hrací ploše.
- Asistent signalizuje střídání v době, kdy náhradník ještě není připraven u středového praporku.
- Látku praporku je při signalizaci omotána kolem žerď praporku nebo ji asistent k žerdi přidržuje.
- Asistent jednou rukou drží žerd' praporku a druhou rukou napíná látku praporku.
- Druhý asistent nepřevzme signalizaci střídání.
- Rozhodčí dá pokyn ke střídání nikoli na základě signalizace asistenta, ale na zavolání z lavičky pro příslušníky družstev,
- Rozhodčí dá pokyn ke znovuzahájení hry dříve, než asistent zaujme pozici k navázání hry.
- Rozhodčí nezajistí provedení střídání předepsaným postupem pro střídání provedené o poločasové přestávce.

20) Zranění

Rozhodčí sám hru pro zranění hráče přeruší jen v případě, že je přesvědčen o vážném zranění hráče; v případě lehčího zranění vyčká nejbližšího přerušení hry nebo ukončení akce.

Jde-li podle názoru rozhodčího o zranění, které bude vyžadovat ošetření, zjistí rozhodčí dotazem u zraněného hráče, zda bude vyžadovat ošetření. Jestliže ano, povolí rozhodčí vstup na hrací plochu nejvýše dvěma funkcionáři družstva, kteří podle povahy zranění zajistí hráči buď přímo na místě kvalifikovanou pomoc, nebo požádají o transport hráče mimo hrací plochu.

V případě, že po skončení utkání je oprávněnou osobou nahlášeno rozhodčímu zranění hráče nebo hráčů a rozhodčí je požádán o uvedení této skutečnosti do ZU, je rozhodčí **následně povinen do ZU na zadní straně uvést:**

identifikační údaje o zraněném hráči, popis zranění **vlastními slovy** včetně uvedení místa zranění (pravý kotník, hlava, apod.), **jakým** způsobem došlo ke zranění, **popř. kdo zranění způsobil**, kdo zranění oznámil, informace o střídání popř. odstoupení ze hry nebo dohrání utkání tohoto zraněného hráče (hráčů).

Stejně bude postupovat DS v informaci o této skutečnosti ve své ZDS, je-li na utkání delegován.

Zásady pro postup rozhodčího při zranění hráče (hráčů):

- **Při zranění hlavy** musí rozhodčí okamžitě přerušit hru.
- **Zraněný hráč má být odtransportován z hrací plochy.**
V případě, že zraněný hráč leží v blízkosti čar ohraničujících hrací plochu, zjistí nejprve rozhodčí, zda je hráč schopen hrací plochu opustit sám bez cizí pomoci a teprve potom povolá členy pořadatelské služby s nosítky.
- Ošetřování hráčů přímo na hrací ploše je nutno chápat jako výjimečný postup, který je přípustný pouze v případě, že potřeba zásahu lékaře je akutní nebo v případě, že transportem hráče mimo hrací plochu by se promarnilo více času, než jeho rychlým ošetřením přímo na ploše.
- **Brankáře je povoleno ošetřovat přímo na hrací ploše.**
Zraní-li se současně s brankářem i hráč z „pole“, smí být tento hráč ošetřován (současně s brankářem) přímo na hrací ploše, hráč z „pole“ nemusí (po současném ošetření brankáře) opustit hrací plochu a může se rovnou zúčastnit další hry (tak jako se zúčastňuje automaticky brankář).
- **Hráč s krvácejícím zraněním musí opustit hrací plochu a** smí se vrátit zpět na hrací plochu až poté, co jeho zranění přestane krváčet (ale nemusí bezpodmínečně až v přerušené hře, pokud stav jeho zranění zkontroluje asistent nebo čtvrtý rozhodčí).
- **Čtvrtý rozhodčí** pomáhá při zraněních hráčů rozhodčímu situaci podle možností řešit.
- **Vykázaný hráč mimo hrací plochu k dokončení** (popř. k provedení) ošetření se může po ukončeném ošetření vrátit se souhlasem rozhodčího kdykoliv na hrací plochu, ale až po znovu navázání hry po tom přerušení hry, ve kterém se započalo s ošetřením hráče na hrací ploše, popř. hráč odešel (byl odnesen) k ošetření mimo hrací plochu, nemusí se tedy čekat na další přerušování hry.

Jestliže rozhodčí povolá na hrací plochu zdravotníky s nosítky, musí hráč opustit hrací plochu; v případě, že hrací plochu odmítne opustit nebo, aniž by ji opustil, se ihned znovu zapojí do hry, napomene ho rozhodčí za nespornostní chování, vykáže ho z hrací plochy a jeho návrat povolí až po dalším navázání hry (přitom není nutné, aby hrací plochu opustil přímo na nosítkách).

Nejčastější chyby:

- Rozhodčí se dotýká zraněného hráče.
- Rozhodčí připustí zdlouhavé ošetřování na hrací ploše místo toho, aby okamžitě přivolal nosítka.
- Rozhodčí nezajistí odchod funkcionářů družstva nejkratším směrem z hrací plochy.

21) Technická zóna

Počínání osob v technické zóně je uvedeno v příloze B Technická zóna Pravidel fotbalu. Podle pokynů zde uvedených se všechny osoby v technické zóně mají chovat slušně a korektně s tím, **že vždy pouze jeden z funkcionářů může stát v technické zóně a hráčům dávat pokyny ke hře; pokud se však chovají slušně a korektně i ostatní funkcionáři, není nutno bezpodmínečně trvat na tom, aby všichni seděli na svých místech.** Připomíná se, že v technické zóně je zakázáno kouřit.

Počínání osob v technické zóně usměrňuje asistent č. 1 (popřípadě čtvrtý rozhodčí, je-li k utkání delegován). Pokud jeho opatření nepomohou, zavolá AR1 rozhodčího, který sám zjedná nápravu. S ohledem na požadavek zabránit v další eskalaci konfliktu se doporučuje, aby rozhodčí jednal slušně a věcně a vždy za účasti – nebo prostřednictvím – kapitána příslušného družstva.

01.09.2009

Pravidlová komise ČMFS