



**SLOVENSKÁ LAKROSOVÁ
FEDERÁCIA**

PRAVIDLA FIELDLAKROSU

Obsah

ODDÍL 1 – HRACÍ PLOCHA	4
PRAVIDLO 1: ROZMĚRY.....	4
PRAVIDLO 2: BRANKY	4
PRAVIDLO 3: BRANKOVIŠTĚ	4
PRAVIDLO 4: BRANKOVÉ SÍTĚ	4
PRAVIDLO 5: BRANKOVÉ ÚZEMÍ.....	4
PRAVIDLO 6: KRÍDELNÍ ÚZEMÍ.....	4
PRAVIDLO 7: STŘED HRACÍ PLOCHY	4
PRAVIDLO 8: STŘÍDACÍ ÚZEMÍ.....	5
PRAVIDLO 9: STOLEK ZAPISOVATELŮ A ÚZEMÍ STŘÍDAČEK	5
PRAVIDLO 10: ÚZEMÍ STŘÍDAČEK	5
PRAVIDLO 11: ÚZEMÍ TRENÉRA.....	5
PRAVIDLO 12: ČÁRY	5
PRAVIDLO 13: TRESTNÁ LAVICE.....	5
ODDÍL 2 – VÝSTROJ A VÝZBROJ	5
PRAVIDLO 14: MÍČ	5
PRAVIDLO 15: LAKROSOVÁ HŮL	5
PRAVIDLO 16: OMEZENÍ TÝKAJÍCÍ SE LAKROSOVÉ HOLE	6
PRAVIDLO 17: VÝSTROJ HRÁČŮ	6
PRAVIDLO 18: OMEZENÍ TÝKAJÍCÍ SE VÝSTROJE HRÁČŮ	7
ODDÍL 3 - DRUŽSTVA.....	7
PRAVIDLO 19: POČET HRÁČŮ.....	7
PRAVIDLO 20: STŘÍDÁNÍ	7
PRAVIDLO 21: KAPITÁNI	8
PRAVIDLO 22: TRENÉŘI	8
ODDÍL 4 – ŘÍZENÍ HRY.....	8
PRAVIDLO 23: ČINOVNÍCI UTKÁNÍ	8
PRAVIDLO 24: ČINOVNÍK NA STŘÍDAČKÁCH A VEDOUCÍ STOLKU ZAPISOVATELŮ.....	8
PRAVIDLO 25: ČASOMĚŘIČ	9
PRAVIDLO 26: TRESTOMĚŘIČI	9
PRAVIDLO 27: ZAPISOVATELÉ	9
PRAVIDLO 28: CHYBY ČINOVNÍKŮ UTKÁNÍ	10
ODDÍL 5 – DÉLKA HRY.....	10
PRAVIDLO 29: HRACÍ DOBA.....	10
PRAVIDLO 30: PŘERUŠENÉ NEBO NEDOHRANÉ UTKÁNÍ	10
PRAVIDLO 31: NEROZHODNÝ VÝSLEDEK	11
PRAVIDLO 32: KONTUMACE UTKÁNÍ	11
ODDÍL 6 – UTKÁNÍ.....	11
PRAVIDLO 33: ÚKONY PŘED ZAHÁJENÍM UTKÁNÍ.....	11
PRAVIDLO 34: FACE-OFF VE STŘEDU HRACÍ PLOCHY.....	11
PRAVIDLO 35: FACE-OFF MIMO STŘED HRACÍ PLOCHY	14
PRAVIDLO 36: STATUS MÍČE.....	14
PRAVIDLO 37: VOLNÉ ROZEHRÁNÍ	14
PRAVIDLO 38: VSTŘELENÍ BRANKY.....	14
PRAVIDLO 39: DRŽENÍ MÍČE	15
PRAVIDLO 40: MÍČ MIMO HRACÍ PLOCHU	15
PRAVIDLO 41: BRÁNĚNÍ TĚLEM.....	16
PRAVIDLO 42: BRÁNĚNÍ HOLÍ	16
PRAVIDLO 43: CLONA.....	16
PRAVIDLO 44: ODDECHOVÉ ČASY.....	16
PRAVIDLO 45: KONTROLA HOLE A POČET HOLÍ.....	17
ODDÍL 7 - STŘÍDÁNÍ	17
PRAVIDLO 46: STŘÍDÁNÍ	17
ODDÍL 8 – BRANKOVIŠTĚ A BRANKÁŘ	18
PRAVIDLO 47: OZNAČENÝ BRANKÁŘ.....	18
PRAVIDLO 48: PRÁVA OZNAČENÉHO BRANKÁŘE	18
PRAVIDLO 49: OMEZENÍ TÝKAJÍCÍ SE BRANKOVIŠTĚ	19
ODDÍL 9 – TECHNICKÉ CHYBY	20
PRAVIDLO 50: TRESTY ZA TECHNICKÉ CHYBY.....	20
PRAVIDLO 51: DEFINICE TECHNICKÉ CHYBY.....	20
PRAVIDLO 52: NEDOVOLENÉ BRÁNĚNÍ	20
PRAVIDLO 53: STRKÁNÍ.....	20
PRAVIDLO 54: NEDOVOLENÁ CLONA.....	20
PRAVIDLO 55: DRŽENÍ	20
PRAVIDLO 56: KOPÁNÍ DO PROTIHRÁČOVY HOLE	21
PRAVIDLO 57: HRANÍ RUKOU.....	21
PRAVIDLO 58: ZADRŽOVÁNÍ MÍČE ZE HRY	21
PRAVIDLO 59: NEDOVOLENÁ HRA HOLÍ.....	21
PRAVIDLO 60: NEDOVOLENÝ POSTUP NEHRAJÍCÍCH ČLENŮ DRUŽSTVA.....	22
PRAVIDLO 61: NEDOVOLENÝ POSTUP	22
PRAVIDLO 62: ZDRŽOVÁNÍ	23
PRAVIDLO 63: NEDOVOLENÁ HŮL	24
PRAVIDLO 64: NEDOVOLENÁ VÝSTROJ	24
PRAVIDLO 65: POSTAVENÍ MIMO HRU.....	24
PRAVIDLO 66: POKLÁDÁNÍ HOLE NA TVÁŘ SOUPEŘE.....	25
PRAVIDLO 67: POZDNÍ PŘÍCHOD K UTKÁNÍ	25
ODDÍL 10 – OSOBNÍ CHYBY.....	25
PRAVIDLO 68: TRESTY ZA OSOBNÍ CHYBY.....	25

PRAVIDLO 69: DEFINICE OSOBNÍ CHYBY	25
PRAVIDLO 70: NEDOVOLENÁ HRA TĚLEM	25
PRAVIDLO 71: SEKÁNÍ	26
PRAVIDLO 72: KROŠEK	26
PRAVIDLO 73: PODRAŽENÍ	26
PRAVIDLO 74: NEPRÍMĚŘENÁ HRUBOST	26
PRAVIDLO 75: NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ	26
PRAVIDLO 76: HRÁČ S PĚTI OSOBNÍMI CHYBAMI.....	26
ODDÍL 11 – ZÁVAŽNÉ PŘESTUPKY	27
PRAVIDLO 77: TREST ZA ZÁVAŽNÉ PŘESTUPKY.....	27
PRAVIDLO 78: DEFINICE ZÁVAŽNÉHO PŘESTUPKU	27
ODDÍL 12 – PROVÁDĚNÍ TRESTŮ.....	27
PRAVIDLO 79: HRÁČ, KTERÝ SE DOPUSTIL PŘESTUPKU	27
PRAVIDLO 80: ZAHÁJENÍ HRY PO UDĚLENÍ TRESTU	28
PRAVIDLO 81: SOUČASNÉ PŘESTUPKY.....	28
PRAVIDLO 82: VÝHODA.....	29
PRAVIDLO 83: PONECHÁNÍ MÍČE VE HŘE	29
ODDÍL 13 - ZVLÁŠTNÍ SITUACE	30
PRAVIDLO 84: ZVLÁŠTNÍ SITUACE	30

Přílohy:

Signály rozhodčích

Hrací plocha

O těchto pravidlech

Nová pravidla a změny pravidel schválené na valné hromadě FIL v roce 2012 v Amsterdamu jsou zde vyznačeny kurzívou a podtržením. Pravidla, která se neuplatní v NFLL (většinou je daná problematika řešena Soutěžním řádem ČSML), jsou v překladu ponechána, avšak označena šedým pozadím. Pravidla doplněná pouze pro NFLL jsou zvýrazněna červeným tučným písmem. Veškeré dotazy, doporučení a žádosti o vysvětlení adresujte Komisi rozhodčích ČSML. Svůj dotaz můžete v kopii zaslat na adresu terry.harding@filacrosse.com.4

HRA

Lakros je hra, kterou hrají dvě družstva o deseti hráčích. Cílem každého družstva je dopravit míč do branky soupeře a současně zabránit soupeři, aby získal míč a vstřelil branku. Míč se může nosit v holi, házet pomocí hole, chytat do hole, kutálet a kopat ve kterémkoli směru v souladu s dále uvedenými pravidly a připojenými praktickými příklady (PP). Praktické příklady mají stejnou váhu jako pravidla. Hráči, kromě brankáře v brankovišti, se nesmějí dotknout míče rukou.

ODDÍL 1 – HRACÍ PLOCHA

PRAVIDLO 1: ROZMĚRY

1.1 Hrací plocha je obdélník dlouhý 100,58 m a široký 54,86 m.

1.2 Hranice hrací plochy jsou označeny bílými čarami. Zvláště široká čára probíhá středem plochy kolmo na postranní čáry; tato čára se označuje jako středová čára. Pomezí čáry na delších stranách se nazývají postranní čáry, na kratších potom koncové čáry.

1.3 Ve čtyřech rozích hrací plochy, na obou koncích střídací brány a na konci středové čáry, protilehlém ke střídacímu území, jsou umístěny kužely nebo sloupky z měkkého plastu nebo gumy červené nebo oranžové barvy. Kužely nebo sloupky jsou umístěny na vnějším okraji pomezí čar.

PRAVIDLO 2: BRANKY

2.1 Každá branka se skládá ze dvou svislých sloupků pevně spojených břevnem. Vnitřní vzájemná vzdálenost sloupků je 183 cm a vnitřní vzdálenost břevna od země je 183 cm. Sloupky a břevno se společně označují jako tyče.

2.2 Branky jsou umístěny na podélné ose hrací plochy ve vzdálenosti 73,15 m od sebe a 13,72 m od bližší koncové čáry.

2.3 Branka je vyrobena z tyčí o průměru 3,81 cm natřených oranžovou barvou a upevněných k zemi. Mezi svislými tyčemi je čára, nazývaná branková čára, která uzavírá pomyslnou rovinu branky.

2.4 Svislé tyče branky jsou:

- buď zapuštěny do země, takže nejsou použity žádné zadní tyče položené na zemi, nebo
- podepřeny plochými kovovými tyčemi, položenými na zemi, jejichž průměr (tloušťka) je maximálně 1,27 cm.

Branky musejí být konstruovány tak, aby se míč, který projde rovinou branky, nemohl odrazit zpět do hřiště.

PRAVIDLO 3: BRANKOVIŠTĚ

3.1 Kolem středu brankové čáry je u každé branky opsán jasně zřetelný kruh o poloměru 2,74 m.

3.2 Prostor uvnitř kruhu včetně čáry se označuje jako brankoviště.

PRAVIDLO 4: BRANKOVÉ SÍŤE

4.1 Každá branka je vybavena sítí ve tvaru jehlanu, která je připevněna k tyčím a zemi tak, aby nepropustila míč. Oka sítě nesmí být větší než 3,81 cm. Vrchol jehlanu sítě je připevněn k zemi v bodě vzdáleném 2,13 m od středu brankové čáry. Tyče a síť se společně označují jako branka.

4.2 Síť musí být dostatečně volná, aby umožňovaly míči všude projít za pomyslnou rovinu branky v celém jeho objemu.

4.3 Brankové sítě jsou libovolně jednobarevné.

PRAVIDLO 5: BRANKOVÉ ÚZEMÍ

5.1 Na každé polovině hrací plochy je vyznačena čára spojující postranní čáry ve vzdálenosti 18,29 m od středové čáry. Tyto čáry se nazývají čáry brankového území.

5.2 Území mezi těmito čarami a koncovými čarami (bez čar samotných) se nazývá brankové území.

PRAVIDLO 6: KŘÍDELNÍ ÚZEMÍ

6.1 Ve vzdálenosti 18,29 m od osy hrací plochy je na každé straně hrací plochy vyznačena čára rovnoběžná s postranní čarou. Tyto čáry jsou dlouhé 9,14 m na každou polovinu hrací plochy od středové čáry (celkem tedy 18,28 m). Tyto čáry se nazývají křídelní čáry.

6.2 Území mezi křídelními čarami a postranními čarami (kromě čar samotných a ohraničené délkou křídelních čar) se označuje jako křídelní území.

PRAVIDLO 7: STŘED HRACÍ PLOCHY

7.1 Na středové čáře je ve stejné vzdálenosti od obou postranních čar označen křížem bod, který se nazývá střed hrací plochy.

PRAVIDLO 8: STRÍDACÍ ÚZEMÍ

8.1 Strídací území je prostor na straně hrací plochy u stolku časomíry vymezený dvěma čarami vyznačenými mimo hrací plochu. Tyto čáry jsou 6,1 m dlouhé a směřují od hrací plochy v pravém úhlu k postranní čáře z bodů na postranní čáře vzdálených 4,57 m od středové čáry.

8.2 Část postranní čáry mezi čarami ohraničujícími strídací území je tedy 9,14 m dlouhá a nazývá se strídací brána.

PRAVIDLO 9: STOLEK ZAPISOVATELŮ A ÚZEMÍ STRÍDAČEK

9.1 Stolek zapisovatelů je umístěn na pomyslně prodloužené středové čáře vně hrací plochy nejméně 4,57 m od postranní čáry.

9.2 Ve vzdálenosti nejméně 9,14 m od stolku časomíry a nejméně 5,47 m od postranní čáry jsou rovnoběžně s postranní čarou umístěny strídací lavice jednotlivých družstev.

PRAVIDLO 10: ÚZEMÍ STRÍDAČEK

10.1 Území strídaček se nachází vně hrací plochy na každé straně od čáry ohraničující strídací území až k imaginárně prodloužené čáře brankového území.

10.2 Domácí družstvo (tj. které je v zápisu o utkání uvedeno jako první) má právo si jako první zvolit území strídačky. Na mistrovství světa nebo na podobných turnajích, případně pokud organizátor utkání/turnaje uzná za vhodné, má domácí družstvo strídačku nalevo od stolku časomíry při pohledu na hrací plochu.

PRAVIDLO 11: ÚZEMÍ TRENÉRA

11.1 Území ohraničené přerušovanou čarou vedoucí vně hrací plochy ve vzdálenosti 2,74 m od postranní čáry rovnoběžně s postranní čarou a dlouhou jako území strídačky, a dále pak postranní čarou, čarou strídacího území a imaginárně prodlouženou čarou brankového území se nazývá území trenéra.

PRAVIDLO 12: ČÁRY

12.1 Všechny čáry uvedené v tomto oddílu (kromě středové čáry a brankových čar) jsou široké 5,08 cm; středová čára je široká 10,16 cm a brankové čáry jsou stejně široké jako tyče branky.

12.2 Pokud jsou na hrací ploše ještě jiné čáry, pak čáry uvedené v tomto oddílu musejí mít jednotnou barvu, která je kontrastní oproti barvě těchto jiných čar.

PRAVIDLO 13: TRESTNÁ LAVICE

13.1 Trestná lavice se skládá ze dvou sedadel pro každé družstvo umístěných vedle stolku časomíry.

ODDÍL 2 – VÝSTROJ A VÝZBROJ

PRAVIDLO 14: MÍČ

14.1 Míč je koule o obvodu od 19,69 do 20,32 cm, vyrobená z bílé nebo oranžové gumy a vážící od 141,8 do 148,8 gramů.

Jestliže je míč volně puštěn z výše 1,83 m na tvrdou dřevěnou podlahu, odrazí se do výše od 114,3 do 124,46 cm.

14.2 Míče k utkání dodává domácí družstvo a míč, se kterým se hraje na konci utkání, případně vítěznému družstvu.

14.3 Domácí družstvo dodá podavače míčků s dalšími míči na každou stranu hrací plochy do každého rohu hrací plochy.

Podavači míčků mají nasazenu helmu, rukavice a je-li to vhodné, suspenzory. Podavači míčků musí být starší 10 let.

PRAVIDLO 15: LAKROSOVÁ HŮL

15.1 Krátká lakrosová hůl může být dlouhá od 101,6 cm do 106,68 cm, dlouhá lakrosová hůl může být dlouhá od 132,8 cm do 182,88 cm. Je-li míč ve hře, může mít každé družstvo kromě brankařské hole označeného brankaře na hrací ploše maximálně čtyři dlouhé hole (nezapočítávají se hráči na trestné lavici a ve strídacím území).

15.2 Ve svém nejširším místě smí mít hlava hole vnitřní rozměr od 15,24 cm do 25,4 cm.

15.3 Hůl označeného brankaře nemusí odpovídat pravidlům 15.1 a 15.2. Označený brankář smí používat hůl, jejíž hlava je ve svém nejširším místě široká od 15,24 cm do 38,1 cm (vnitřní rozměr) a jejíž celková délka je od 101,6 cm do 182,88 cm.

15.4 Hlava hole musí být vyrobena ze dřeva, laminovaného dřeva, plastu nebo jiného materiálu schváleného FIL. Násada hole může být vyrobena ze dřeva, hliníku nebo jiného materiálu schváleného FIL. Konec násady na druhé straně od hlavy musí být buď uzavřený a bez ostrých okrajů, nebo pokud je násada dutá, musí být její konec vhodně chráněn plastovou nebo pryžovou koncovkou, případně páskou, aby nemohlo dojít k úrazu. Koncovka nesmí být kovová. Hrdo hlavy musí být vůči násadě přibližně kolmé.⁶

15.5 Hlava hole musí být konstruována takto:

- i) buď jsou obě stěny vyrobeny ze dřeva, laminovaného dřeva, plastu nebo jiného materiálu schváleného FIL,
- ii) nebo je pouze jedna stěna vyrobeny ze dřeva, laminovaného dřeva, plastu nebo jiného materiálu schváleného FIL a druhá je tvořena pevným výpletem střívky apod. napnutým od ohybu hlavy k násadě tak, že nemůže dojít k zachycení soupeřovy lakrosové hole.

15.6 Dřevěné nebo plastové stěny hlavy nesmějí být vyšší než 5,08 cm; pokud je stěna ze střívek apod., může být i vyšší.

15.7 V hrdle hlavy může být připevněn tlumič. Tlumič musí být kolmo k násadě a musí být tak otevřený, aby na něm mohl volně ležet míč. Tlumič musí být konstruován tak, aby se pod ním nenacházela žádná část míče. Tlumič, respektive hrdlo hlavy, pokud není tlumič použit, musí být vzdálen nejméně 25,4 cm od vnějšího horního okraje hlavy hole.

15.8 Hlava hole je opatřena otvory umožňujícími provedení výpletu.

15.9 Výplet je vyroben z kůže, střívek, provázku nebo jiného syntetického materiálu a je přibližně trojúhelníkového tvaru.

PRAVIDLO 16: OMEZENÍ TÝKAJÍCÍ SE LAKROSOVÉ HOLE

16.1 Žádný hráč nesmí používat lakrosovou hůl s výpletem hlubokým tak, že při pohledu z boku na hůl drženou vodorovně s výpletem dole je vrchol míče volně vložený do výpletu viditelný pod spodním okrajem stěny hlavy. Toto omezení se netýká hole označeného brankáře.

16.2 Žádný hráč nesmí používat hůl konstruovanou, vypletenou nebo jinak uzpůsobenou k zadržování míče ze hry.

16.3 Žádný hráč nesmí používat hůl, jejíž úprava nebo výplet zabraňuje soupeři ve vyrazení míče normálním způsobem.

16.4 Žádná hůl nesmí být upravena tak, aby poskytla hráči výhodu nad soupeřem.

16.5 Volné konce provazů výpletu nesmějí být delší 5,08 cm.

16.6 Vypuštěno (červen 2012).

16.7 Holey s nastavitelnou délkou nejsou povoleny.

16.8 Žádný hráč nesmí používat hůl, která je konstruována, upravena nebo vypletena tak, aby u soupeře vyvolala mylný dojem, že míč je v holi, když tam není, anebo naopak, že míč v holi není, když v ní je.

PRAVIDLO 17: VÝSTROJ HRÁČŮ

17.1 Všichni hráči musí být vybaveni ochrannými rukavicemi, vhodnou obuví a helmou s maskou a upínacím popruhem pod bradu, upevněným po obou stranách. Všichni hráči včetně označeného brankáře musí nosit intraorální chránič zubů a úst.

Chránič úst je definován jako:

i) běžně dostupný výrobek, jehož účelem je, aby si jej hráč vytvaroval podle svých čelistí a aby pokrýval všechny zuby horní čelisti, nebo

ii) na míru vytvarovaný prostředek vyrobený zubním specialistou, který pokrývá všechny zuby horní čelisti, nebo

iii) na míru vytvarovaný intraorální prostředek vyrobený zubním specialistou, jehož účelem je chránit hráče před zraněním.

Doporučujeme, aby chránič úst byl viditelný a barevný, tedy nikoliv bílý nebo průhledný.

Chránič úst bude povinnou součástí výstroje hráčů na akcích FIL počínaje od MS do 19 let v roce 2016.

Prsty rukavic nesmí být uřezány, musí být připojeny k rukavici a musí zcela obepínat prsty hráče. Žádný hráč nesmí hrát s prsty mimo rukavici. Dlaně rukavic mohou být upraveny vyřezáním.

Označený brankář musí být navíc vybaven povinnou výstrojí brankáře, tj. chráničem krku, chráničem hrudníku a suspenzorem, vhodnými pro fieldlakros.

Označený brankář smí používat chrániče holení (typ používaný na fotbal), strečové krátké kalhoty nebo kalhoty na americký fotbal, které nadměrně nezvětšují objem jeho těla. Strečové krátké kalhoty nebo kalhoty na americký fotbal mohou být použity bez nebo s vycpávkami, které jsou pro ně určeny.

Veškerá výstroj brankáře, kromě jeho hole, musí být zhotovena výhradně za účelem ochrany jeho hlavy a těla a nesmí obsahovat nic, co by brankáři pomáhalo zastavit míč. Dres (včetně trenek) musí být oblečen přes chránič a nesmí zvětšovat objem těla tak, aby brankáři pomáhal zastavit míč.

Pokud hráč v souboji ztratí některou část povinné výstroje v místě hry, musí být hra ihned přerušena. Jinak může rozhodčí pozdržet přerušení hry podle pravidla 82 : Výhoda, přičemž ovšem není vyhozen signální praporek.7

17.2 Každý hráč má oblečen dres s kontrastním číslem umístěným na přední a zadní straně dresu. Číslo vpředu musí být vysoké nejméně 20,32 cm, číslo vzadu nejméně 25,4 cm. Číslo na přední a zadní straně dresu je stejné a žádní dva hráči stejného družstva nesmějí nosit stejné číslo. Číslo na dresu může být jednociferné nebo dvojciferné, ovšem žádné číslo nesmí být vyšší než 99.

Hráči stejného družstva mají oblečené trenky stejné barvy. V případě, že někteří hráči mají dlouhé sportovní legíny, musejí být stejné barvy.

17.3 Hostující družstvo oznámí domácímu družstvu barvu svých dresů a domácí družstvo je povinno nastoupit v dresech odlišné barvy.

PP 17.1: Modrý hráč s míčem v držení běží k brance červeného družstva a žádný z modrých hráčů není v jeho blízkosti. Modrý hráč ztratí část povinné výstroje, vystřelí a vstřelí branku.

ŘEŠENÍ: Branka platí, ale rozhodčí musí zastavit, hru pokud útočícímu hráči hrozí jakékoli nebezpečí úrazu.

ŘEŠENÍ: Stejně řešení platí v případě, že se útočícímu hráči rozepne upínací pásek pod bradou.

PRAVIDLO 18: OMEZENÍ TYKAJÍCÍ SE VÝSTROJE HRÁČŮ

18.1 Žádný hráč nesmí používat výstroj, která je podle rozhodčích nebezpečná jemu nebo ostatním hráčům.

18.2 Číslo na dresech hráčů musejí být stále jasně viditelná.

18.3 Speciální výstroj označeného brankáře nesmí být větší než standardní výstroj (jedná se o chrániče holení, krku a hrudi).

18.4 Žádný hráč nesmí používat hokejové brankářské rukavice.

18.5 Hráči mohou mít tepláky nebo legíny jednotné barvy odlišné od barvy používané soupeřem.

18.6 Pokud někteří z hráčů používají dlouhé nebo krátké legíny, musí mít všichni hráči stejného družstva legíny stejné barvy.

18.7 Hráči nesmějí mít žádné šperky nebo jiné ozdoby včetně piercingu. Tento zákaz se nevztahuje na zdravotnické prostředky nebo náboženské předměty. Ty musejí být bezpečně připevněny páskou k tělu tak, aby nemohlo dojít k jejich zachycení lakrosovou holí nebo výstrojí jakéhokoliv hráče.

ODDÍL 3 - DRUŽSTVA

PRAVIDLO 19: POČET HRÁČŮ

19.1 Družstvo tvoří 10 hráčů: 1 brankář, 3 obránci, 3 středopolaři a 3 útočníci. Každé družstvo musí mít a hřišti neustále označeného brankáře. Viz pravidlo 15.3 a pravidlo 17.1.

19.2 Pokud v případě zranění, vyfaulování hráče nebo vyloučení hráče do konce v důsledku závažného přestupku či z jiného důvodu nemůže družstvo obsadit všechny pozice na hrací ploše, může hra pokračovat s nižším počtem hráčů za předpokladu zachování všech pravidel.

19.3 V rozpisu utkání je jako první uvedeno domácí družstvo a hostující družstvo jako druhé.

Hostující družstvo oznámí domácímu družstvu barvu svých dresů a domácí družstvo je povinno nastoupit v dresech odlišné barvy. (Viz pravidlo 17.3.)

Domácí družstvo (tj. které je v zápisu o utkání uvedeno jako první) má právo si jako první zvolit území střídačky. Na mistrovství světa nebo na podobných turnajích, případně pokud organizátor utkání/turnaje uzná za vhodné, náleží domácímu družstvu území střídačky vlevo od stolku časomíry při pohledu na hrací plochu. (Viz pravidlo 10.2.)

V případě sporu vychází ze šaten jako první hostující družstvo. (Viz pravidlo 84.7.)

Hlavní trenér domácího družstva odpovídá za kontrolu, že:

i) hřiště je ve způsobilém stavu ke hře,

ii) časoměřiči a zapisovatelé jsou připraveni a mají k dispozici veškeré vybavení pro svou činnost.

Na mistrovství světa nebo podobných akcích odpovídá za výše uvedené organizátor (viz pravidlo 22.3).

Kapitán hostujícího družstva vyzve k losování před zahájením hry a před prodloužením (viz pravidlo 31.2 (i) a pravidlo 33.1).

PRAVIDLO 20: STRÍDÁNÍ

20.1 Družstvo může mít 13 střídajících hráčů.

20.2 K utkání může nastoupit maximálně 23 hráčů v dresech. Ostatní členové družstva, kteří se pohybují v území střídačky, musejí mít odlišné oblečení. 8

PRAVIDLO 21: KAPITÁNI

21.1 Každé družstvo určí kapitána, nebo maximálně čtyři spolukapitány, kteří jsou zástupci družstva na hrací ploše během hry. Pokud družstvo označí několik spolukapitánů, jednoho z nich označí jako svého oficiálního zástupce na hrací ploše.

21.2 Právo kapitána zastupovat družstvo na hřišti jej neopravňuje k diskusím s činovníky utkání nebo kritizování jejich rozhodnutí.

21.3 Pokud kapitán opustí hrací plochu, buď on nebo trenér oznámí nejbližšímu rozhodčímu jméno a číslo jeho nahrazujícího kapitána. Pokud kdykoli v průběhu hry hraje družstvo bez kapitána, pak jeden z rozhodčích určí kapitána.

PRAVIDLO 22: TRENÉŘI

22.1 Každé družstvo může mít libovolný počet trenérů, jeden z nich ale musí být označen jako hlavní trenér. Hlavní trenér odpovídá za všechna rozhodnutí ve svém družstvu, která nejsou jmenovitě v kompetenci kapitána družstva. Před zahájením hry hlavní trenér sdělí činovníkům utkání, kdo je kapitánem (kapitáni) a kdo je hráč in-home. Hráč in-home musí být členem družstva.

22.2 Hlavní trenér je povinen dodržovat po celou dobu hry pravidla slušného chování a vést k tomu i všechny hráče. Stejně tak je odpovědný za chování všech nehrajících členů družstva a všech osob oficiálně spjatých s jeho družstvem. Pomáhá činovníkům utkání udržet hru po celou dobu pod kontrolou. Jeho povinností je na žádost činovníka utkání účinně zasáhnout pro nesportovnímu chování diváků.

22.3 Povinností domácího hlavního trenéra je dohlédnout, aby:

- i) hrací plocha byla způsobilá ke hře,
- ii) časoměřiči a zapisovatelé byli připraveni se vším potřebným vybavením,
- iii) míče a sběrači míčů byli připraveni.

Na mistrovství světa a podobných akcích za výše uvedené odpovídá organizátor.

22.4 Hlavní trenér je povinen dohlédnout na to, aby hráči jeho družstva byli řádně vybaveni a vyzbrojeni k utkání.

22.5 Trenéři mohou hrát i jako hrající trenéři. Před začátkem utkání musí být činovníci utkání a hlavní trenér soupeře informováni o číslech dresů takových hrajících trenérů. Pokud se hrající trenér pohybuje v území trenéra, nesmí mít helmu.

22.6 Za nepřítomnosti hlavního trenéra přechází všechny jeho pravomoci a odpovědnosti na asistenta trenéra jmenovaného družstvem. Pokud družstvo nemá žádné trenéry, pravomoci a odpovědnosti hlavního trenéra přecházejí na jednoho kapitána, který je označen jako oficiální zástupce družstva na hrací ploše, jak je uvedeno v pravidle 21.1.

ODDÍL 4 – ŘÍZENÍ HRY

PRAVIDLO 23: ČINOVNÍCI UTKÁNÍ

23.1 Hra je řízena třemi rozhodčími, z nichž jeden je označen jako hlavní. Jejich povinnosti jsou stejné, s výjimkou sporných situací, v nichž má rozhodující slovo hlavní rozhodčí. Rozhodčí rozhodují o hře, kontrolují a mají právo rozhodovat o postupu CBO, vedoucího stolku zapisovatelů, časoměřiče, trestoměřičů, zapisovatelů, hráčů, střídajících hráčů, trenérů, oficiálních členů družstev a diváků.

23.2 Pravomoc rozhodčích začíná jejich příchodem na hrací plochu a končí závěrem hry.

23.3 Každý rozhodčí nebo činovník na střídačkách (dále jako „CBO“, viz níže) má právo přerušit hru, pokud je to dle jeho mínění v zájmu bezpečnosti hry a zachování pravidel.

Každý rozhodčí nebo CBO má právo zastavit hru a časomíru herního času a trestu či trestů, pokud je to dle jeho mínění v zájmu bezpečnosti hry a zachování pravidel.

23.4 Rozhodčí si během hry zaznamenávají vstřelené branky a jejich střelce (číslo dresu). Na konci každé periody tyto záznamy zkontrolují se zapisovatelem; pro hru je ale závazné skóre zaznamenané rozhodčími.

23.5 Rozhodčí a CBO jsou oblečeni jednotně ve vertikálně černobíle pruhovaných dresech, bílých trenkách, černobílých ponožkách a černých čepicích.

PRAVIDLO 24: ČINOVNÍK NA STŘÍDAČKÁCH A VEDOUcí STOLKU ZAPISOVATELŮ

24.1 K utkání musí být nominován činovník na střídačkách („CBO“). CBO je vybaven píšťalkou a signálním praporkem. CBO kontroluje vedoucího stolku zapisovatelů, časoměřiče, trestoměřiče, zapisovatele, střídající hráče, trenéry a každého, kdo se nachází v území střídaček, ve střídacím území a na trestné lavičce a má právo rozhodovat o jejich postupu.

CBO je oblečen stejně jako ostatní rozhodčí a kromě toho má na jedné paži pásku s označením CBO.

Činovníkovi CBO pomáhá vedoucí stolku zapisovatelů, jenž slouží zároveň jako náhradní rozhodčí. Vedoucí stolku zapisovatelů nemá žádnou rozhodovací pravomoc, nemá signální praporek ani píšťalku. Vedoucí stolku zapisovatelů je oblečen stejně jako ostatní rozhodčí s tím rozdílem, že má černé triko nebo bundu. Dojde-li k indispozici rozhodčího na hrací ploše, vedoucí stolku 9

zapisovatelů jej nahradí. Je-li tímto indisponovaným rozhodčím hlavní rozhodčí, přechází pravomoc hlavního rozhodčího na toho rozhodčího, který je v oficiální nominaci uveden na druhém místě.

24.2 CBO kontroluje:

- i) střídání hráčů,
- ii) počty hráčů na hrací ploše a počty dlouhých holí na hrací ploše (maximálně čtyři),
- iii) dodržování pravidla o postavení mimo hru,
- iv) nedovolenou výměnu holí,
- v) nedovolené postupy trenérů a oficiálních členů družstev,
- vi) přestupky hráčů nebo střídajících hráčů při střídání, ve střídacím území, na trestné lavici a v území střídaček.

24.3 Pokud CBO zaznamená nedovolený postup v některém ze šesti výše uvedených případů, může podle okolností buď vyhodit signální praporek, nebo přerušit hru a následně udělit příslušný trest.

Ve výjimečných případech, když CBO zaznamená hrubé porušení pravidel, k němuž došlo mimo prostor, v němž se aktuálně odvíjí hra, a je pravděpodobné, že rozhodčí na hrací ploše tento přestupek nezaznamenali, může podle okolností buď vyhodit signální praporek, nebo přerušit hru, a pokud přerušil hru, musí zastavit veškerou časomíru a informovat hlavního rozhodčího, co se stalo, a následně udělit příslušný trest

24.4 CBO, případně vedoucí stolku zapisovatelů opakovaním signálů potvrzuje rozhodčím, že zachytil a porozuměl jejich signálům o přestupcích a trestech a ostatních záležitostech týkajících se hry. Poté přiměřeně situaci zopakuje rozhodnutí rozhodčích časoměřiči, trestoměřičům a zapisovatelům.

24.5 Na požádání vysvětlí CBO, případně vedoucí stolku zapisovatelů trenérům rozhodnutí rozhodčích.

24.6 Při oddechovém času družstev CBO **případně vedoucí stolku zapisovatelů** upozorní 30 sekund před znovuzahájením hry; před začátkem každé periody takto oznamuje 1 minutu do znovuzahájení hry.

24.7 Pokud některý z hráčů obdržel 5 osobních trestů, oznámí to CBO **případně vedoucí stolku zapisovatelů** nejbližšímu rozhodčímu.

24.8 Když družstvo žádá o oddechový čas:

a) je-li tento požadavek dle pravidel, CBO přeruší hru,

b) není-li tento požadavek dle pravidel, CBO uplatní pravidlo 50: Tresty za technické chyby, případně pravidlo 82: Výhoda.

PP 24.1: Modrý hráč je v postavení mimo hru.

ŘEŠENÍ: Jelikož se jedná o technickou chybu postavení mimo hru, CBO dle situace vyhodí signální praporek, nebo přeruší hru a udělí příslušný trest.

POZNÁMKA: Pokud CBO zaznamená situaci mimo hru, která by mohla ohrozit bezpečnost, a nikdo z rozhodčích na hrací ploše nepodnikne žádné kroky, musí CBO podniknout příslušné kroky. (Viz pravidlo 24.3.)

PRAVIDLO 25: ČASOMĚŘIČ

25.1 K utkání musí být nominován časoměřič. Časoměřič musí být vybaven zařízením schopným měřit čas v sekundách.

25.2 Časoměřič měří přesný čas každé periody. Na posledních 30 sekund každé periody vstoupí do hrací plochy a nejbližšímu rozhodčímu hlásí zbývající čas periody takto: „30 sekund, 25 sekund, 20 sekund, 15 sekund, 14, 13, ..., 2, 1, konec“.

25.3 Časoměřič měří přesný čas každé přestávky a upozorní CBO (**trenéry či kapitány družstev**) 1 minutu před začátkem každé periody.

25.4 Časoměřič měří oddechové časy a upozorní CBO (**trenéry či kapitány družstev**) 30 sekund před započítáním hry.

PRAVIDLO 26: TRESTOMĚŘIČI

26.1 K utkání musí být nominováni dva trestoměřiči pro každé družstvo. Trestoměřiči musí být vybaveni zařízením schopným měřit čas v sekundách. Trestoměřiči sedí vedle stolku časomíry za trestnými lavicemi.

26.2 Trestoměřiči měří čas trestů udělených rozhodčími a před koncem trestu slyšitelně odpočítává trestanému hráči případně hráči, který jej střídá, takto: „30 sekund, 15 sekund, 10 sekund, 9, 8, ..., 2, 1, jdi“.

PRAVIDLO 27: ZAPISOVATELÉ

27.1 Každé družstvo dodává zapisovatele, a pokud neurčí hlavní rozhodčí jinak, zapisovatel zajištěný hostujícím družstvem je oficiálním zapisovatelem.

Je-li to vhodné, zapisovatele a oficiálního zapisovatele určuje organizační výbor soutěže.

27.2 Zapisovatelé zaznamenávají vstřelené branky obou družstev, jména a čísla střelců a hráčů, kteří nahrávali, **a další statistické údaje dle zápisu.**

27.3 Na konci každé periody zapisovatelé ověří s rozhodčími, zda mají zaznamenáno stejné skóre. 10

27.4 Zapisovatelé zaznamenávají oddechové časy družstev a upozorní CBO (**nejbližšího rozhodčího**), pokud družstvo překročí povolený počet oddechových časů pro danou polovinu utkání nebo periodu prodloužení.
27.5 Zapisovatelé zaznamenávají číslo a jméno hráče, jemuž byl udělen trest, přestupek, délku trestu a čas udělení trestu.
27.6 Zapisovatelé upozorní CBO (**nejbližšího rozhodčího**), pokud některý hráč obdrží pět osobních trestů.

PRAVIDLO 28: CHYBY ČINOVNÍKŮ UTKÁNÍ

28.1 Pokud rozhodčí, CBO, časoměřič, trestoměřič nebo zapisovatel zjistí, že došlo k chybě, v důsledku níž by byl udělen trest některému hráči nebo družstvu, je povinen tuto chybu neprodleně napravit. Pokud je v okamžiku chyby vstřelena branka a rozhodčí se o této chybě dozví dříve, než je znovu započata hra, a poté, co se hráč, jehož se chyba týkala, znovu zapojí do hry, rozhodčí branku uzná, nebo neuzná v závislosti na okolnostech.

PP 28.1 Modrému hráči byl udělen trest vyloučení na 1 minutu. Po 30 sekundách je trestoměřičem chybně vpuštěn do hry. Modré družstvo poté vstřelí branku. Před rozhozem rozhodčí chybu zjistí.

ŘEŠENÍ: Gól neplatí, modrý hráč se vrátí na trestnou lavici na zbývajících 30 sekund, hra je zahájena rozhozem.

PP 28.2 Modrému hráči byl udělen trest vyloučení na 1 minutu. Po 30 sekundách je trestoměřičem chybně vpuštěn do hry. Modré družstvo poté vstřelí branku. Po face-off vynesl červené družstvo protest.

ŘEŠENÍ: Gól platí, modrý hráč zůstává ve hře.

PP 28.3 Modrý hráč je vyloučen. Po zahájení hry, zatímco je modrý hráč na trestné lavici, hlavní rozhodčí zjistí, že modrý hráč neměl být vyloučen.

ŘEŠENÍ: Hlavní rozhodčí ve vhodný okamžik přerušil hru, jakmile zjistí, že došlo k chybě, v důsledku které bylo penalizováno modré družstvo, a chybu napraví.

PP 28.4 Modrý hráč je vyloučen. Zatímco je modrý hráč na trestné lavici, červené družstvo vstřelí branku. Před zahájením hry po brance hlavní rozhodčí zjistí, že modrý hráč neměl být vyloučen.

ŘEŠENÍ: Jelikož hlavní rozhodčí před dalším uvedením míče do hry zjistil, že branka byla vstřelena během trvání chyby, branku neuzná.

PP 28.5 Modrý hráč je vyloučen. Zatímco je modrý hráč na trestné lavici, červené družstvo vstřelí branku. Trest pro modrého hráče vyprší. Hra je zahájena. Po zahájení hlavní rozhodčí zjistí, že modrý hráč neměl být vyloučen.

ŘEŠENÍ: Jelikož hra byla již zahájena, nelze již chybu napravit.

ODDÍL 5 – DÉLKA HRY

PRAVIDLO 29: HRACÍ DOBA

29.1 Utkání je rozděleno do 4 period po dvaceti minutách.

29.2 Během posledních 3 minut čtvrté periody a během celého prodloužení časoměřiči, a pokud je některému hráči udělen trest, pak i trestoměřiči, zastaví čas při každém míči mimo hru a při každém znovuzahájení hry jej zase pustí. Toto pravidlo platí pro všechna přerušení, včetně vstřelení branky. Takové zastavení času se nepovažuje za oddechový čas činovníka (s důsledky pro střídání, použití střídací brány nebo území trenéra), pokud si jej rozhodčí nebo CBO výslovně nevyžádají.

29.3 Na konci každé periody si družstva vymění strany. Přestávka mezi první a druhou periodou trvá 2 minuty. Přestávka o poločase trvá 10 minut. Přestávka mezi třetí a čtvrtou periodou trvá 3 minuty.

29.4 Během první a třetí přestávky se hráči shromáždí v území střídačky a tento prostor mohou opustit jen se souhlasem rozhodčího. Během druhé přestávky mohou hráči opustit hřiště.

PRAVIDLO 30: PŘERUŠENÉ NEBO NEDOHRANÉ UTKÁNÍ

30.1 V případě, že hlavní rozhodčí utkání nebo hlavní rozhodčí turnaje usoudí, že kvůli hrozbě blesků není vhodné v utkání pokračovat, utkání se přeruší.

30.2 Všichni účastníci včetně hráčů, rozhodčích, činovníků utkání, podavačů míčů a dalších se co nejdříve odeberou do chráněných prostor.

30.3 Až je poté možné v utkání pokračovat, družstva se mohou rozcvičit podle následujících pravidel:

- i) pokud není doba mezi opuštěním hrací plochy a návratem na ní delší než 30 minut, pak mají hráči 10 minut na rozcvičení;
- ii) pokud je doba mezi opuštěním hrací plochy a návratem na ní delší než 30 minut, ale kratší než 60 minut, pak mají hráči 15 minut na rozcvičení,
- iii) pokud je doba mezi opuštěním hrací plochy a návratem na ní delší než 60 minut, pak mají hráči 20 minut na rozcvičení.

Po dohodě trenérů obou družstev může být čas na rozcvičení zkrácen.

30.4 Pokud se utkání nedohraje kvůli tmě, nepříznivému počasí nebo jiným okolnostem podle rozhodnutí hlavního rozhodčího, řeší danou situaci nadřízený orgán. 11

PRAVIDLO 31: NEROZHODNÝ VÝSLEDEK

31.1 V případě, že utkání na konci základní hrací doby skončí nerozhodně, jsou přidány 2 další periody prodloužení podle následujícího postupu:

- i) po základní hrací době následuje pětiminutová přestávka, během níž si družstva vymění strany;
- ii) obě periody prodloužení začínají face-off jako periody podle pravidla 34.1,
- iii) každá z period prodloužení trvá 4 minuty, přestávka mezi nimi je 2 minuty,
- iv) mezi periodami prodloužení si družstva vymění strany.

31.2 Pokud je výsledek po těchto 2 periodách prodloužení stále nerozhodný, následuje „náhlá smrt“ podle tohoto postupu:

- i) během jednéminutové přestávky si rozhodčí k sobě povolají na střed hřiště kapitány obou družstev. Hlavní rozhodčí losuje mincí a vítěz si zvolí stranu hřiště. Právo volby při losování má hostující kapitán;
- ii) hra začíná face-off ve středu hrací plochy podle pravidla 34.1 a pokračuje čtyřminutovými periodami, dokud není vstřelena branka;
- iii) na konci každé čtyřminutové periody si družstva vymění strany, míč ale zůstává v držení toho družstva, které jej mělo při přerušení hry, na relativně stejném místě jako při přerušení hry na druhé polovině hrací plochy, přičemž ovšem míč nesmí být blíže než 18,29 metrů od branky a žádný hráč soupeře nebo spoluhráč nesmí být blíže než 4,57 metrů. Hra je zahájena bez prodloužení. Pokud byl v okamžiku skončení periody míč volný, následující perioda je zahájena face-off na relativně stejném místě;
- iv) takto se pokračuje, dokud není vstřelena branka.

PP 31.1 Perioda náhlé smrti končí, modrý brankář má míč v držení v brankovišti.

ŘEŠENÍ: Na začátku následující periody rozehrává modré družstvo na pomyslně prodloužené brankové čáře 18,29 m od branky.

PRAVIDLO 32: KONTUMACE UTKÁNÍ

32.1 Družstvo je vyhlášeno jako kontumační vítěz, pokud soupeř nenastoupí k utkání v určený čas na určeném místě nebo z jiných příčin družstvo nedokončí utkání. Kontumační výsledek je 1:0 v neprospěch chybujícího družstva.

32.2 Hostující družstvo je vyhlášeno jako kontumační vítěz, pokud hrací plocha nesplňuje všechny podmínky určené v těchto pravidlech. Všechny nevyhnutelné místní odlišnosti musí být písemně dojednány nejpozději den před utkáním.

ODDÍL 6 – UTKÁNÍ

PRAVIDLO 33: ÚKONY PŘED ZAHÁJENÍM UTKÁNÍ

33.1 Rozhodčí, CBO a vedoucí stolku zapisovatelů se setkají s kapitány obou družstev uprostřed hrací plochy cca 5 minut před zahájením utkání. Hlavní rozhodčí losuje mincí, aby byly určeny strany hřiště, hostující kapitán si volí stranu mince. Pokud pro utkání platí některá zvláštní pravidla, musí zde být vysvětlena.

33.2 Hráči obou družstev pak nastoupí na místo, kde již stojí rozhodčí, CBO a vedoucí stolku zapisovatelů, do dvou řad proti sobě tak, že hráči mají po své levé ruce branku, kterou budou bránit v první periodě. Před utkáním se neprovádí kontrola holí ani výstroje. Jsou vysvětlena případná zvláštní pravidla.

33.3 Pokud se družstva rozsvíjejí před utkáním na hrací ploše, na které se bude hrát utkání, rozsvíjejí se na té polovině, která je blíže jejich území střídačky.

PRAVIDLO 34: FACE-OFF VE STŘEDU HRACÍ PLOCHY

34.1 Na začátku každé periody a po vstřelení branky je hra zahájena face-off ve středu hrací plochy, kromě následujících případů:

- i) v případě přesilové hry jednoho z družstev v okamžiku ukončení jakékoliv periody získává na začátku další periody míč k rozehraní na relativně stejném místě na druhé polovině hrací plochy to družstvo, které jej mělo v držení na konci předcházející periody. Pokud ale perioda skončí v okamžiku, kdy žádné z družstev nemá míč v držení, je následující perioda zahájena face-off ve středu hrací plochy za běžných podmínek;
- ii) jakmile jsou hráči na face-off připraveni ve svých pozicích pro face-off, jsou upozorněni pokynem „SET“, že jakýkoli pohyb jejich holí nebo rukavic před zahájením hry bude znamenat předání míče soupeři. Hráč smí pohnout nohama nebo tělem za předpokladu, že se tento pohyb nepřenese na rukavice a hůl;
- iii) pokud se družstvo proviní zdržováním hry v okamžiku, kdy druhé družstvo a rozhodčí jsou připraveni k face-off, je míč udělen soupeři. Pokud se družstvo dopouští tohoto přestupku opakovaně, může to být rozhodčím posouzeno jako nespportovní chování;
- iv) pokud se hráč, střídající hráč, trenér nebo nehrající člen družstva dopustí přestupku před face-off, je míč udělen soupeři ve středu hrací plochy. Všichni hráči na hrací ploše jsou uvolněni ze svých pozic v brankových a křídelních územích.

34.2 Rozhodčí umístí míč na zem na středu hrací plochy. Hráči na face-off jsou každý na té straně středové čáry, kde je branka, kterou brání v dané periodě. Rozhodčí dá hráčům pokyn, aby současně zaujali příslušné postavení pro face-off. 12

Míč musí ležet na středu středové čáry široké 10,16 cm. Hole musí být položeny na zemi na obranné polovině daného hráče podél středové čáry široké 10,16 cm tak, aby se čáry nedotýkaly nebo neležely na ní. Rukavice hráče na face-off se mohou středové čáry dotýkat.

Jakmile rozhodčí vyzval k zaujetí pozic pro face-off, hráči nesmějí odstoupit nebo změnit své pozice. Rozhodčí zajistí, aby spodní strany hlav lakrosových holí byly rovnoběžně proti sobě a aby hráči měli obě ruce na násadě své hole s prsty kolem násady, nedotýkali se provázků a výpletu a oběma rukavicemi se dotýkali země. Nohy se nesmějí dotýkat hole. Obě ruce, obě nohy a hlava hráče musí být nalevo od hlavy jeho hole.

Žádný z hráčů se nesmí dotýkat protihráčova těla nebo zasahovat do jeho území. Nohy se nesmějí dotýkat středové čáry nebo obranné poloviny soupeře. Obě nohy musejí být na zemi do okamžiku, než rozhodčí zahájí hru. Násada lakrosové hole se nesmí dotýkat obranné poloviny soupeře.

Lakrosové hole hráčů na face-off se nesmějí žádnou částí dotýkat.

34.3 Jakmile hráči na face-off zaujmou svoje pozice, rozhodčí vydá pokyn „SET“. Po tomto pokynu nesmějí hráči pohnout rukama v rukavicích, dokud není zahájena hra.

34.4 Jakmile rozhodčí zahájí hru, každý hráč se snaží získat míč libovolným pohybem hole. Kopání nebo šlapání do hole soupeře není dovoleno. Hráč nesmí kopat do své hole za účelem odstranění hole soupeře.

Hráč nesmí úmyslně svými rukama nebo prsty posunout míč. Hráč nesmí zachytit soupeřovu hůl rukou nebo prsty.

34.5 Dokud jsou oba účastníci face-off skloněni ve své pozici a míč je mezi jejich holemi nebo v kontaktu s nimi, nesmějí se ostatní hráči dotknout jejich holí nebo těla. Atakování hole nebo rukavice hráče na face-off je technickou chybou. Atakování tělem hráče na face-off je osobní chybou

34.6 Face-off se nesmí zúčastnit hráč, který drží lakrosovou hůl jako levák. Při face-off nesmí být použita hůl s výpletem konstruovaným za účelem vytvoření záhybu nebo háku pro zachycení míče.

34.7 V průběhu face-off ve středu hrací plochy musí mít družstvo, které má na hrací ploše 10 hráčů (včetně hráčů na trestné lavici), v obranném brankovém území brankáře a tři další hráče, v útočném brankovém území tři hráče a po jednom hráči v každém křídelním území. Po zahájení hry jsou uvolněni hráči z křídelních území. Ostatní hráči jsou uvolněni až v okamžiku, kdy některý z hráčů získá míč do držení, nebo se míč dotkne nebo přejde čáru brankového území, nebo opustí hrací plochu. V souvislosti s hráči v křídelním nebo brankovém územích při face-off ve středu hrací plochy se ruka v rukavici nepovažuje za součást hole, bez ohledu na to, zda je či není na holi.

34.8 Když míč získá do držení některý hráč, rozhodčí toto signalizuje krouživým pohybem paže a zvoláním „POSSESSION“. Když se míč dotkne nebo přejde přes čáru brankového území dříve, než je zvoláno „POSSESSION“, rozhodčí signalizuje stejným způsobem a zvolá „FREE BALL“.

34.9 Pokud má družstvo jednoho nebo více hráčů na trestné lavici, je v odpovídajícím počtu osvobozeno od povinnosti obsadit hráči branková a křídelní území, nesmí ale porušit pravidlo o postavení mimo hru.

34.10 Pokud během face-off ve středu hrací plochy před zvoláním „POSSESSION“ nebo „FREE BALL“ rozhodčí chybně přeruší hru, face-off se opakuje za stejných podmínek.

34.11 Pokud během face-off na středu nebo po něm před zvoláním „POSSESSION“ nebo „FREE BALL“ dojde k přestupku, hráči v brankových územích nejsou uvolněni, dokud rozhodčí nezahájí hru.

34.12 Pokud míč opustí hrací plochu přímo z face-off, opakuje se face-off za stejných podmínek na stejném místě.

34.13 Pokud při face-off na středu před zvoláním „POSSESSION“ nebo „FREE BALL“ dojde k současným přestupkům a je nutné provést znovu face-off dle pravidla 81.2, uskuteční se znovu face-off ve středu hrací plochy za stejných podmínek jako původní face-off.

PP 34.1 Modrý hráč je vyloučen. Červený hráč přihrává spoluhráči. V okamžiku, kdy míč ještě letí, rozhodčí ukončí periodu.

ŘEŠENÍ: Další periodu zahajuje červené družstvo s míčem v držení.

PP 34.2 Modrý hráč je vyloučen. Červený hráč vystřelí (nebo špatně nahráje), a zatímco se míč kutálí k pomezí čáře, rozhodčí ukončí periodu.

ŘEŠENÍ: Protože míč nebyl v držení žádného z družstev, je následující perioda zahájena face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.3 Modrý hráč je vyloučen. Červený hráč vystřelí, a v okamžiku, kdy míč překročil pomezí čáru, je červený hráč nejblíže místu, kde míč opustil hrací plochu. Dříve, než červený hráč sebere míč, aby znovu zahájil hru, ukončí rozhodčí periodu.

ŘEŠENÍ: Protože by červené družstvo mělo míč v držení, kdyby nebyla perioda ukončena, bude následující periodu zahajovat červené družstvo s míčem v držení.

PP 34.4 Modrý hráč je vyloučen. Kvůli špatné přihrávce červeného hráče opustí míč hrací plochu. Dříve, než modrý hráč sebere míč, aby znovu zahájil hru, ukončí rozhodčí periodu.

ŘEŠENÍ: Protože by modré družstvo mělo míč v držení, kdyby nebyla perioda ukončena, bude následující periodu zahajovat modré družstvo s míčem v držení.

PP 34.5 Červený hráč je vyloučen. Modrý útočník s míčem v držení se dopustí nedovoleného odtlačování volnou rukou. V okamžiku, kdy rozhodčí přeruší hru kvůli tomuto přestupku, skončí perioda.13

ŘEŠENÍ: Protože by červené družstvo mělo míč v držení, kdyby nebyla perioda ukončena, bude následující periodu zahajovat červené družstvo s míčem v držení.

PP 34.6 Červený hráč je vyloučen. Modrý hráč vstřelí branku a bezprostředně poté ukončí rozhodčí periodu.

ŘEŠENÍ: Protože žádné z družstev nemělo míč v držení, bude následující perioda zahájena face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.7 Červený hráč je vyloučen. Červené družstvo získá míč do držení. Modrý hráč se dopustí přestupku a je poskytnuta výhoda. Rozhodčí ukončí periodu.

ŘEŠENÍ: Protože červený hráč je již vyloučen a na začátku další periody bude modrý hráč též na trestné lavici, nenastane přesilová hra. Následující perioda bude zahájena face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.8 Modré družstvo je v útoku a je ohlášena výhoda. Rozhodčí ukončí periodu, zatímco modrý hráč má míč stále v držení.

ŘEŠENÍ: Protože od začátku následující periody bude červený hráč vyloučen a nastane tedy přesilová hra, bude následující periodu zahajovat modré družstvo s míčem v držení.

PP 34.9 Modré družstvo je v útoku a je ohlášena výhoda. Modrý hráč ztratí míč a v okamžiku, kdy rozhodčí ukončí periodu, je míč volný.

ŘEŠENÍ: Následující periodu zahájí modré družstvo s míčem v držení, červený hráč je na trestné lavici.

PP 34.10 Modré družstvo útočí a po technické chybě červeného hráče je ohlášena výhoda. V okamžiku ukončení periody se modré družstvo dopustí technické chyby.

ŘEŠENÍ: Současné technické chyby se ruší, nikdo není vyloučen. Následující perioda bude zahájena face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.11 Modré družstvo útočí a po osobní chybě červeného hráče je ohlášena výhoda. V okamžiku ukončení periody se modrý hráč dopustí osobní chyby.

ŘEŠENÍ: Současné osobní chyby se neruší, oba hráči budou vyloučeni. Jelikož není přesilová hra, bude následující perioda zahájena face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.12 Modré družstvo útočí a po osobní chybě červeného hráče je ohlášena výhoda. Modrý hráč vstřelí branku, rozhodčí hned poté ukončí periodu.

ŘEŠENÍ: Protože žádné družstvo nemělo míč v držení, bude následující perioda zahájena face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.13 Perioda byla ukončena, když byl vyloučen modrý hráč a červené družstvo mělo míč v držení. Červení by měli tedy míč. V průběhu přestávky se červený hráč dopustí přestupku, v důsledku kterého není na začátku další periody přesilová hra.

ŘEŠENÍ: Následující periodu zahájí modré družstvo s míčem v držení.

PP 34.14 Perioda byla ukončena, když byl vyloučen modrý hráč a červené družstvo mělo míč v držení. Červení by měli tedy míč. V průběhu přestávky se červený i modrý hráč dopustí přestupku.

ŘEŠENÍ: Protože se stále jedná o přesilovou hru, získává míč do držení družstvo s nižším součtem trestů ze současných přestupků. Pokud jsou součty trestů obou družstev shodné, následující periodu zahájí červené družstvo s míčem v držení.

PP 34.15 Konec periody, obě družstva jsou v plném počtu nebo se stejným počtem hráčů na trestné lavici. Měl by tedy být face-off. Hráč červeného družstva se v průběhu přestávky dopustí přestupku.

ŘEŠENÍ: Na začátku následující periody bude modré družstvo rozehrávat míč ze středu hrací plochy.

PP 34.16 Při face-off ve středu hrací plochy při dosud volném míči dojde ke zranění hráče a rozhodčí přeruší hru.

ŘEŠENÍ: Nový face-off za stejných podmínek.

PP 34.17 Při face-off ve středu hrací plochy při dosud volném míči ztratí hráč část výstroje.

ŘEŠENÍ: Nový face-off za stejných podmínek.

PP 34.18 Při face-off ve středu hrací plochy míč opustí hrací plochu tečován některým z hráčů, ale rozhodčí neví, kterým.

ŘEŠENÍ: Nový face-off ve vzdálenosti 6,1 m od místa, kde míč opustil hrací plochu. Protože to není face-off ve středu hrací plochy, jsou hráči uvolněni ze svých pozic pro face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.19 Družstvo, které nemá žádného vyloučeného, má na hrací ploše pouze 9 hráčů při face-off ve středu hrací plochy.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Družstvo může mít v brankových a křídelních územích méně hráčů; může si vybrat, která území obsadí, ale musí zachovat pravidlo o postavení mimo hru.

PP 34.20 Hráč vystřelí na branku soupeře a vstřelí gól. V okamžiku po střele, kdy je míč vzdálen od střelce více než 2,74 m, ale ještě nepřekročil brankovou čáru, jej obránce atakuje.

ŘEŠENÍ: Nedovolená hra tělem. Obránci je udělen osobní trest. Jelikož v okamžiku přestupku obránce byl míč stále ve hře, je branka uznána a hra je zahájena face-off ve středu hrací plochy.

PP 34.21 Modrý hráč vystřelí na branku červeného družstva a vstřelí gól. V okamžiku, kdy míč už překročil brankovou čáru, jej červený obránce atakuje.

ŘEŠENÍ: Nedovolená hra tělem. Červenému obránci je udělen osobní trest. Jelikož v okamžiku přestupku červeného obránce již míč nebyl ve hře (protože překročil brankovou čáru), je tento přestupek považován za přestupek před následným zahájením hry a míč získává k rozehraní ze středu hrací plochy modré družstvo.

PP 34.22 Při face-off červený hráč na face-off rukou nebo prsty zachytí hůl modrého hráče.

ŘEŠENÍ: Přestupek červeného hráče (nesportovní chování).

PP 34.23 Při face-off červený hráč na face-off postrčí nebo sebere míč volnou rukou.

ŘEŠENÍ: Přestupek červeného hráče (nesportovní chování).

PP 34.24 Při face-off červený hráč na face-off prsty sebere míč, přičemž stále drží hůl.

ŘEŠENÍ: Přestupek červeného hráče (nesportovní chování).14

PRAVIDLO 35: FACE-OFF MIMO STŘED HRACÍ PLOCHY

35.1 Pro face-off mimo střed hrací plochy platí tato pravidla:

- i) hole obou hráčů jsou umístěny kolmo k pomyslné čáře směřující od míče ke středu nejbližší brankové čáře;
- ii) bránící hráč stojí mezi svou holí a vlastní brankou, tj. zády ke své brance;
- iii) útočící hráč stojí čelem k brance, na kterou útočí;
- iv) ohledně způsobu face-off platí stejné podmínky jako v pravidle 34;
- v) face-off se nesmí konat blíže než 18,29 m od branky, v případě nutnosti se místo konání posune v kolmém směru na osu hřiště do vzdálenosti 18,29 m od branky;
- vi) face-off se nesmí konat blíže než 6,1 m od okraje hrací plochy;
- vii) v okamžiku, kdy rozhodčí zahájí face-off, nesmí být žádný hráč blíže než 9,14 m od hráčů na face-off;

PRAVIDLO 36: STATUS MÍČE

36.1 Míč je buď „ve hře“, nebo „mimo hru“.

36.2 Jakmile rozhodčí zahájí hru, například při face-off, při rozehrání poté, co se míč dostal mimo hrací plochu nebo po přestupku, je míč ve hře.

36.3 Jakmile rozhodčí přeruší hru, například protože byla vstřelena branka, míč opustil hrací plochu nebo došlo k přestupku, je míč mimo hru.

36.4 Pokud je ponechána výhoda vyhozením signálního praporku a hra pokračuje, pak je míč stále ve hře.

PP 36.1 Modré družstvo útočí a je mu poskytnuta výhoda. Poté ztratí kontrolu nad míčem a rozhodčí přeruší hru. Červené družstvo, kterému ještě zbývá oddechový čas, o něj požádá.

ŘEŠENÍ: Oddechový čas je vyhlášen, protože míč je mimo hru, bez ohledu na jeho pozici na hrací ploše.

PRAVIDLO 37: VOLNÉ ROZEHRÁNÍ

37.1 Pokud byl hráči z jakéhokoli důvodu udělen míč k volnému rozehrání, žádný spoluhráč ani soupeř mu v okamžiku zahájení hry nesmí být blíže než 4,57 m. Rozhodčí jasným gestem naznačí soupeřovu brankáři, který hráč rozehrává.

37.2 Volné rozehrání nesmí probíhat blíže než 18,29 m od branky v jakémkoliv směru; v případě nutnosti se míč posune kolmým směrem k ose hřiště do vzdálenosti 18,29 m od branky.

37.3 Volné rozehrání nesmí probíhat blíže než 4,57 m od střídací brány.

PRAVIDLO 38: VSTŘELENI BRANKY

38.1 Branka znamená jeden bod a je uznána, pokud míč, ať už volný či nikoliv, projde zepředu celým svým objemem pomyslnou rovinou tvořenou zadními okraji tyčí branky a brankové čáry (rovina branky). Pokud je branka vstřelena některým bránícím hráčem, je uznána a bod je započítán útočícímu družstvu. Družstvo, které vstřelí více branek, je vítězem utkání. Branka je připsána poslednímu útočícímu hráči, který dodal míči dostatečnou energii nebo impuls, aby prošel celým svým objemem rovinou branky.

Pokud hráč bránícího se družstva dodá míči dostatečnou energii nebo impuls, aby prošel celým svým objemem rovinou branky, vstřelil vlastní branku a tato branka je připsána hráči útočícího družstva označenému jako in-home. Pokud v případě, kdy je vlastní branka připsána hráči útočícího družstva označenému jako in-home, je lakrosová hůl tohoto hráče z jakéhokoli důvodu prohlášena za odporující pravidlům, branka se počítá a tomuto hráči označenému jako in-home je udělen příslušný trest (viz pravidlo 45.5).

PP 38.1 Modrý hráč č. 2 brání, dodá míči impuls a vstřelí tak vlastní branku. Nejbližším hráčem červených je hráč č. 5; jako in-home červeného družstva je označen hráč č. 7.

ŘEŠENÍ: Branka je připsána červenému hráči č. 7, tj. hráči označenému jako in-home.

PP 38.2 Červený hráč č. 3 vystřelí míč, míč se odrazí od ramene červeného hráče č. 6 do branky modrého družstva. Červený hráč č. 6 nedodal míči žádný impuls.

ŘEŠENÍ: Branka je připsána střelci, tj. červenému hráči č. 3.

PP 38.3 Červený hráč č. 3 vystřelí míč, červený hráč č. 6 stojící před brankou modrého družstva pohne paží a udeří do míče loktem, takže změní směr a padne branka.

ŘEŠENÍ: Červený hráč č. 6 dodal míči impuls a branka je připsána jemu. 15

38.2 Pokud míč projde rovinou branky za následujících podmínek, nemůže být branka uznána:

- i) po skončení periody bez ohledu na to, zda rozhodčí signalizoval její konec zapískáním nebo ne;
- ii) po přerušení hry rozhodčím, včetně chybného přerušení;
- iii) jestliže jakákoliv část těla útočícího hráče byla v kontaktu s brankovištěm;
- iv) má-li útočící družstvo na hrací ploše současně více hráčů, než mu dovolují pravidla (mimo trestné lavice);
- v) pokud útočící nebo obě družstva jsou v postavení mimo hru;
- vi) pokud při střele nebo dotahu po střele dojde k oddělení hlavy lakrosové hole od násady střelce;
- vii) je-li branka vstřelena útočícím hráčem a před dalším zahájením hry je lakrosová hůl tohoto hráče z jakéhokoliv důvodu prohlášena za odporující pravidlům. Viz také pravidlo 45.5 o holi neodpovídající pravidlům.

PRAVIDLO 39: DRŽENÍ MÍČE

39.1 Hráč má míč v držení, pokud jej má pod kontrolou a může provádět normální herní činnosti, jako je nesení míče, kolébání holí, nahrávání nebo střelba. Označený brankář je považován za hráče s míčem v držení, pokud stojí jednou nebo oběma nohama v brankovišti a holí sbírá míč, který je uvnitř brankoviště.

39.2 Družstvo má míč v držení, pokud jej má jeden z jeho hráčů v držení nebo pokud je míč nahráván hráčem spoluhráči. (Definice nahrávky viz pravidlo 82.4.)

39.3 Míč, který nemá ani jedno družstvo v držení, se nazývá volný míč.

PRAVIDLO 40: MÍČ MIMO HRACÍ PLOCHU

40.1 Kdykoliv se míč ocitne mimo hrací plochu, je hra přerušena.

40.2 Pokud hráč s míčem v držení šlápne na nebo za pomezí čáru nebo se této čáry nebo plochy za ní dotkne holí nebo částí těla, je míč mimo hrací plochu a hráč ztrácí držení míče. Míč je předán jakémukoli protihráči, který je schopen okamžitě zahájit hru volným rozehráním z místa, kde míč opustil hrací plochu.

40.3 Pokud se volný míč dotkne pomezí čáry nebo plochy za těmito čarami nebo se dotkne čehokoli na nebo za pomezí čarou nebo pokud opustí hrací plochu, pak je mimo hrací plochu a platí následující pravidla:

- i) pokud se nejedná o střelu nebo tečovanou střelu, je míč předán v místě, kde opustil hrací plochu, do držení hráči družstva, jehož hráč se míče nedotkl jako poslední, k okamžitému zahájení hry volným rozehráním;
- ii) pokud míč opustil plochu v důsledku střely nebo tečované střely, je předán do držení hráči družstva, jehož hráč na hrací ploše byl v okamžiku, kdy míč opouštěl hrací plochu, nejbližší místu, kde míč hrací plochu opustil. Při rozhodování se nebere v potaz hráčova hůl. Pokud jsou dva soupeři na hrací ploše ve stejné vzdálenosti od míče, který opouští plochu, potom následuje face-off;
- iii) střela nebo tečovaná střela zůstává střelou:

- dokud se míč nezastaví na hrací ploše,
- dokud míč nezíská některý hráč do svého držení,
- dokud míč neopustí hrací plochu,
- i když hráč úmyslně nechá míč opustit hrací plochu.

40.4 Pokud míč opustí hrací plochu přímo z face-off a rozhodčí neví, kdo se jej dotkl jako poslední, face-off se opakuje na stejném místě za stejných podmínek.

40.5 Pokud míč opustí hrací plochu střídací bránou nebo blíže než 4,57 m od nejbližší hranice střídací brány, je volné rozehrání posunuto směrem do hrací plochy do vzdálenosti nejméně 4,57 m od nejbližší hranice střídací brány.

40.6 Pokud míč opustí hrací plochu na koncové čáře, je dán k volnému rozehrání na místě, kde opustil hrací plochu, bez ohledu na to, zda je toto místo vzdáleno od branky 18,29 m nebo ne.

PP 40.1 Modrý hráč vystřelil na branku a míč poté, co se odrazil od tyčky, opustil hrací plochu v blízkosti středové čáry na útočné polovině modrého družstva. Nejbližším hráčem byl modrý obránce na své obranné polovině.

ŘEŠENÍ: Modré družstvo rozehrává míč.

PP 40.2 Střela jde mimo branku a míč se zastaví na hrací ploše. Modrý hráč se jej snaží zvednout, ale míč opustí hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Míč rozehrává červené družstvo.

PP 40.3 Střela jde mimo branku a míč je v pohybu směrem ke koncové nebo postranní čáře. Modrý hráč se jej snaží zvednout, ale míč opustí hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Míč rozehrává družstvo, jehož hráč byl nejbližší místu, kde míč opustil hrací plochu, v okamžiku, kdy k tomu došlo.

PP 40.4 Střela jde mimo branku a hráč se jí snaží chytit v letu. Míč se od jeho hole nebo těla odrazí mimo hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Míč rozehrává družstvo, jehož hráč byl nejbližší místu, kde míč opustil hrací plochu, v okamžiku, kdy k tomu došlo.

PP 40.5 Modrý hráč s míčem v držení je nedovoleným způsobem vytlačen ven z hrací plochy.

ŘEŠENÍ: Míč zůstává v držení modrého družstva a červený hráč je vyloučen.16

PRAVIDLO 41: BRÁNĚNÍ TĚLEM

41.1 Atakování protihráče tělem je dovoleno, pokud:

- i) protihráč má míč v držení nebo je ve vzdálenosti do 2,74 m od volného či letícího míče; a
- ii) kontakt je veden zepředu nebo ze strany do oblasti mezi kyčlemi a krkem.

Viz také pravidlo 70: Nedovolená hra tělem.

PRAVIDLO 42: BRÁNĚNÍ HOLÍ

42.1 Hráč může udeřit vlastní holí do soupeřovy hole, pokud má protihráč míč v držení nebo je méně než 2,74 m od volného nebo letícího míče. Pro účely tohoto pravidla se ruka v rukavici držící hůl považuje za součást hole.

Viz také pravidlo 71: Sekání a pravidlo 72: Krosček.

PRAVIDLO 43: CLONA

43.1 Použití clony útočником je povolené, pokud je útočící hráč v okamžiku střetu v klidu, bez pohybu.

Viz také pravidlo 54: Nedovolená clona.

PRAVIDLO 44: ODDECHOVÉ ČASY

44.1 Jsou dva druhy oddechových časů – oddechové časy činovníků a oddechové časy družstev.

44.2 Rozhodčí nebo CBO si může vyžádat oddechový čas, jestliže je to podle jeho názoru v zájmu zachování pravidel a bezpečnosti hry.

44.3 Dojde-li ke zranění hráče, které je podle názoru činovníka vážné, nebo pokud hráč krvácí nebo je vidět krev, musí být hra neprodleně přerušena. Jinak může rozhodčí odložit přerušování hry takto:

i) pokud má útočící družstvo míč v držení a rozhodčí usoudí, že má příležitost vstřelit branku, může pozdržet přerušování hry stejným způsobem, jak je uvedeno v pravidle 82: Výhoda, ovšem s tou výjimkou, že za těchto okolností nesignalizuje výhodu praporkem;

ii) pokud je míč volný, může rozhodčí počkat, dokud jej některý z hráčů nezíská do svého držení, a pokud má hráč příležitost vstřelit branku, může rozhodčí pozdržet přerušování hry stejným způsobem, jak je uvedeno v pravidle 82: Výhoda, ovšem s tou výjimkou, že za těchto okolností nesignalizuje výhodu praporkem.

44.4 Je-li zastaven herní čas kvůli zranění hráče, musí zraněný hráč před znovuzahájením hry opustit hrací plochu a do hry se může vrátit až po následujícím míči mimo hru, ledaže si jeho družstvo vyžádá oddechový čas.

Pokud je zastaven herní čas kvůli krvácejícímu hráči nebo přítomnosti krve na jeho těle nebo výstroji, musí hráč před znovuzahájením hry opustit hrací plochu, ledaže si jeho družstvo vyžádá svůj oddechový čas. Tento hráč se nesmí zapojit zpět do hry, dokud není řádně zakryto jeho zranění nebo nejsou dezinfikovány všechny viditelné stopy krve na jeho těle, výstroji či výstroji. Hráč nemusí před návratem do hry čekat na následující míč mimo hru.

44.5 Družstvo si může vyžádat oddechový čas, pokud:

- je míč mimo hru; nebo

- družstvo, které žádá o oddechový čas, má míč v držení na své útočné polovině hrací plochy.

44.6 Oddechový čas může vyžádat trenér, kapitán nebo hráč, který má míč v držení. Požadavek musí být adresován rozhodčímu nebo CBO.

44.7 Oddechový čas družstva je 90 sekund. Oddechový čas může být zkrácen, pokud jsou obě družstva připravena k zahájení hry před jeho vypršením.

44.8 Družstvo si může vyžádat 2 oddechové časy v každé polovině utkání a 1 oddechový čas v každé čtyřminutové periodě prodloužení. Družstvo nemá nárok na žádný oddechový čas v průběhu prodloužení s „náhlou smrtí“.

44.9 Oddechový čas vyžádaný mezi periodami se započítává do předcházející periody.

44.10 Družstvo si nemůže vyžádat dva oddechové časy za sebou, aniž by mezi nimi nebyla zahájena hra.

PP 44.1: Červený hráč, který má míč v držení na své obranné polovině hřiště, nahraje míč spoluhráči, který je na své útočné polovině hřiště.

Nahrávka je taková, že podle rozhodčích je míč v držení červeného družstva. Během letu míče si trenér červeného družstva vyžádá oddechový čas.

ŘEŠENÍ: Pokud v okamžiku, kdy trenér zažádá o oddechový čas, míč nepřelétl přes středovou čáru a nachází se tedy nad obrannou polovinou červeného družstva, je žádost o oddechový čas přestupkem.

ŘEŠENÍ: Pokud v okamžiku, kdy trenér zažádá o oddechový čas, míč přelétl přes středovou čáru a nachází se tedy nad útočnou polovinou červeného družstva, je žádost o oddechový čas dle pravidel.

ŘEŠENÍ: Situace, kdy červený hráč nahrává zpátky na svou obrannou polovinu, se řeší obdobně. 17

PRAVIDLO 45: KONTROLA HOLE A POČET HOLÍ

Kontrola hole

45.1 Hlavní trenér si smí vyžádat kontrolu jakékoli hole soupeře, která se nachází na hrací ploše. Kontrola se týká konstrukce a rozměrů hole. Kontrola hole smí být vyžádána, pouze je-li míč mimo hru.

45.2 Při kontrole hole se zastavuje herní čas a znovu se spouští po skončení kontroly hole.

45.3 Při kontrole hole se zastavuje čas trestu vyloučeného hráče a znovu se spouští po skončení kontroly hole.

45.4 Pokud je po žádosti hlavního trenéra o kontrolu hůl uznána za povolenou:

- i) pak při první žádosti není trenérovi, který požádal o kontrolu, udělen trest;
- ii) při všech dalších žádostech, kdy je hůl shledána v pořádku, je tomuto trenérovi udělen trest za technickou chybu.

45.5 Pokud je po vstřelení branky a před následujícím uvedením míče do hry hůl, kterou byla branka docílena, z jakéhokoli důvodu prohlášena za nepovolenou, branka není uznána.

Pokud útočící hráč dosáhne branky kopnutím do míče a jeho hůl je před následujícím uvedením míče do hry hůl z jakéhokoli důvodu prohlášena za nepovolenou, branka není uznána.

Podobně pokud útočící hráč dosáhne branky odrazem míče od svého těla a jeho hůl je před následujícím uvedením míče do hry hůl z jakéhokoli důvodu prohlášena za nepovolenou, branka není uznána.

Je-li po brance řádně vyžádána kontrola hole, kterou byla tato branka vstřelena, a hráč, spoluhráč, trenér nebo kdokoliv oficiálně spojený s družstvem se před předložením hole ke kontrole dotkne její hlavy nebo výpletu nebo provede jakýkoliv úkon, který lze považovat za pokus obejít kontrolu hole nebo změnit její výsledek, nebude vstřelená branka uznána.

Počet holí

45.6 Hlavní trenér může požádat CBO (**nejbližšího rozhodčího**) o kontrolu počtu dlouhých holí, které má soupeř v daném okamžiku na hrací ploše. CBO (**nejbližší rozhodčí**) neprodleně spočítá dlouhé hole.

45.7 Pokud je po žádosti hlavního trenéra o kontrolu počet dlouhých holí v pořádku, potom:

- i) při první žádosti není trenérovi, který požádal o kontrolu, udělen trest;
- ii) při každé další žádosti, kdy je zjištěný počet v pořádku, je tomuto trenérovi udělen technický trest.

45.8 Pokud byla vstřelena branka a před následujícím uvedením míče do hry se zjistí, že skórující družstvo mělo v tom okamžiku na hrací ploše více než čtyři dlouhé hole, branka není uznána.

PP 45.1 Červené družstvo vstřelilo vítěznou branku v prodloužení hraném na „náhlou smrt“. Trenér modrého družstva žádá kontrolu hole.

ŘEŠENÍ: Utkání skončilo. Kontrola hole není povolena.

PP 45.2 Červené družstvo vstřelilo vítěznou branku v prodloužení hraném na „náhlou smrt“. Trenér modrého družstva žádá spočítání dlouhých holí.

ŘEŠENÍ: Utkání skončilo. Kontrola počtu holí není povolena.

ODDÍL 7 - STŘÍDÁNÍ

PRAVIDLO 46: STŘÍDÁNÍ

46.1 Během utkání lze střídat libovolný počet hráčů při zachování dále uvedených pravidel.

46.2 Střídající hráč může vstoupit do střídacího území pouze v případě, že se chystá skutečně střídat a blíží se okamžik vlastního střídání. Střídající hráč musí vyčkat ve střídacím území, dokud střídaný hráč neopustí hrací plochu, a teprve potom může sám do hrací plochy vstoupit. Oba hráči musejí projít střídací bránou. Hráči mohou střídat za hry a mohou tak činit na libovolné straně středové čáry při dodržení pravidla o postavení mimo hru. Střídající hráč musí ve střídacím území dát přednost hráči, který opouští hrací plochu.

46.3 Pokud je hráč opouštějící hrací plochu vázán pravidlem o postavení mimo hru na jedné polovině hrací plochy, pak je pravidlo o postavení mimo hru dodrženo, pokud střídající hráč opustí střídací území na hrací plochu ve stejném okamžiku, v kterém střídaný hráč vstoupí do střídacího území.

46.4 Platí následující výjimky:

- i) po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času mohou hráči střídat v kterémkoli místě postranní čáry bez povinnosti střídat ve střídací bráně. Střídající hráč nemusí vyčkat, až střídaný hráč opustí hrací plochu, ale jeho družstvo musí mít při znovuzahájení hry správný počet hráčů na hrací ploše;
- ii) je-li činovníky vyžádán oddechový čas kvůli zranění hráče, musí být zraněný hráč co nejdříve přemístěn mimo hrací plochu za nejbližší pomezí čáry a jeho náhradník musí bez prodlení nastoupit do hry.

PP 46.1 Rozhodčí přerušil hru, protože míč je mimo hrací plochu. Rozhodčí si nevyžádali oddechový čas. Střídající hráč buď vstoupil na hrací plochu dříve, než ji střídající hráč opustil, nebo tak učinil mimo bránu.

ŘEŠENÍ: Technická chyba. Pravidla pro střídání platí i v případě míče mimo hru.

PP 46.2 Rozhodčí přerušil hru, protože míč je mimo hrací plochu, a rozhodčí si vyžádali oddechový čas. Střídající hráč buď vstoupil na hrací plochu dříve, než ji střídající hráč opustil, nebo tak učinil mimo bránu.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Pravidla pro střídání neplatí v případě jakéhokoli oddechového času.

PP 46.3 Hráč opustil hrací plochu, aby mohl být vystřídán. Střídající hráč se snaží získat taktickou výhodu pozdějším vstupem na hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Pravidla nevyžadují, aby družstvo mělo po celou dobu utkání na hrací ploše deset hráčů.

ŘEŠENÍ: Je to dovolený postup také v případě hráče, jehož trest vypršel.

PP 46.4 Míč přešel do zámezí a rozhodčí přerušil hru. Jelikož do konce utkání zbývá méně než tři minuty, čas se zastavuje. Rozhodčí si nevyžádali oddechový čas. Střídající hráč vstoupí na hrací plochu před tím, než jeho spoluhráč hrací plochu opustí.

ŘEŠENÍ: Technická chyba, protože automatické zastavení času v posledních třech minutách utkání není oddechovým časem činovníků.

PR 46.5 Hráč opouští hrací plochu, aby mohl být vystřídán. Pata jeho zadní nohy se dotýká postranní čáry. Žádná část hráče se nedotýká hrací plochy za postranní čárou.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Postranní čára není součástí hrací plochy.

PR 46.6 Hráč opouští hrací plochu, aby mohl být vystřídán, ovšem stále je ještě na hrací ploše. Přední noha hráče, který za něj střídá, se dotkne postranní čáry, avšak žádná část jeho těla se nedotýká hrací plochy za postranní čárou.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Postranní čára není součástí hrací plochy.

ODDÍL 8 – BRANKOVIŠTĚ A BRANKÁŘ

PRAVIDLO 47: OZNAČENÝ BRANKÁŘ

47.1 Označeným brankářem je hráč, který má povinnou výstroj a výzbroj brankáře.

47.2 Pokud je označený brankář vystřídán jiným hráčem, tento hráč musí mít povinnou výstroj a výzbroj brankáře. Takový střídající hráč se pak považuje za označeného brankáře.

47.3 Podle pravidla 17.1 a 19.1 musí mít každé družstvo neustále označeného brankáře a tento označený brankář musí mít povinnou výstroj a výzbroj brankáře.

Pravidlo o určeném obránci

47.4 Pokud to organizátoři turnaje nebo soutěže považují za vhodné, mohou v některých nebo všech utkáních uplatňovat pravidlo o určeném obránci (platí pro NFLL):

i) před zahájením utkání hlavní trenér označí hráče svého družstva, který nastoupí na zahajovací face-off s dlouhou holí, jako tzv. určeného obránce;

ii) pokud se brankář dopustí přestupku a má být vyloučen, určený obránce za něj slouží trest. Trest je ovšem do zápisu zapsán brankáři;

iii) pravidlo 47.4 (ii) neplatí, je-li brankář vyloučen do konce utkání v důsledku závažného přestupku nebo se daným trestem tzv. vyfauluje;

iv) pokud není určený obránce na hrací ploše, aby mohl sloužit trest, trest slouží jiný obránce s dlouhou holí, který byl na hrací ploše v okamžiku, kdy se brankář dopustil přestupku (přestupků);

v) pokud mají obě družstva oblečené dva brankáře, pravidlo určeného obránce se neuplatní. Pokud má dva oblečené brankáře pouze jedno družstvo, mají obě družstva možnost uplatnit pravidlo určeného obránce.

PRAVIDLO 48: PRÁVA OZNAČENÉHO BRANKÁŘE

48.1 Pokud je označený brankář ve svém brankovišti, má tato práva:

i) může zastavit nebo vyrazit míč jakýmkoli způsobem holí, tělem nebo rukou. Je-li míč na zemi v brankovišti, ať už se pohybuje nebo ne, může jej odrazit rukou, ale nesmí jej sevřít v ruce, tzn. že nesmí míč do ruky chytit, ani jej nesmí sebrat rukou ze země. Označený brankář nebo kterýkoli hráč jeho družstva může přijmout přihrávku ve svém brankovišti;

ii) žádný protihráč nesmí způsobit kontakt s brankářem nebo jeho holí, když je brankář v brankovišti, bez ohledu na to, zda brankář má či nemá míč v držení. Útočící hráč smí sáhnout holí po volném míči v brankovišti, pokud při tom nezpůsobí kontakt s brankářem;

iii) výjimkou z pravidla 48.1 ii) je situace, kdy je brankářova hůl nebo její část mimo pomyslný válec brankoviště a není v ní míč. Potom může být atakována za stejných podmínek, jako hole ostatních hráčů.

PP 48.1 Míč je volný mimo brankoviště modrého družstva. Modrý brankář s nohama v brankovišti začne stahovat míč do brankoviště. Než se míč dotkne brankoviště, červený hráč sekne do brankářovy hole.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Brankářova hůl mimo pomyslný válec brankoviště může být atakována, pokud v ní není míč. 19

PP 48.2 Míč je volný mimo brankoviště modrého družstva. Modrý brankář s nohama v brankovišti začne stahovat míč do brankoviště. Když se míč dotkne brankoviště, červený hráč sekne do brankářovy hole.

ŘEŠENÍ: Technická chyba. Jakmile má brankář míč přiklopený svou holí uvnitř brankoviště, považuje se za hráče s míčem v držení. Červenému hráči je udělen trest 30 sekund.

PP 48.3 Modrý brankář s nohama v brankovišti rozehrává míč. Červený hráč drží svoji hůl nehybně mimo pomyslný válec nad brankovištěm ve snaze pokrýt rozehrávku. Před tím, než míč opustí brankářovu hůl, se hole střetnou.

ŘEŠENÍ: Technická chyba. Brankáři v brankovišti nesmí být bráněno v rozehrání, ať už byla hůl červeného hráče v pohybu nebo ne.

PP 48.4 Stejná situace jako v předešlém případě, ale hole se střetly až poté, co míč opustil hůl brankáře.

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup. Protože míč není v brankářově holi a hůl je mimo pomyslný válec nad brankovištěm, může být atakována jako hole ostatních hráčů.

PP 48.5 Brankář modrého družstva vyrazí střelu do vzduchu před brankoviště. Červený hráč udeří do míče a jeho hůl se střetne s holí brankáře uvnitř pomyslného válce brankoviště.

ŘEŠENÍ: Technická chyba červeného hráče, míč získává k volnému rozehrání modré družstvo.

PP 48.6 Stejná situace jako v předešlém případě, ale hole se střetly mimo pomyslný válec brankoviště.

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup.

PRAVIDLO 49: OMEZENÍ TÝKAJÍCÍ SE BRANKOVIŠTĚ

49.1 Útočící hráč nesmí vstoupit do soupeřova brankoviště ani se nesmí dotknout branky žádnou částí těla, pokud je míč ve hře na jeho útočné polovině hrací plochy.

49.2 Brankář ani jiný hráč bránícího družstva nesmí vstoupit do brankoviště s míčem v držení.

49.3 Hráč, který má míč v držení v brankovišti, se zde nesmí zdržet déle než 4 sekundy. Tento limit je slyšitelně a pomocí viditelné gestikulace odpočítáván nejbližším rozhodčím takto: tisíc a jedna, tisíc a dva, tisíc a tři, tisíc a čtyři. Pokud se hráč snaží obejít tento limit záměrným upuštěním a novým sebráním míče, považuje se to za technickou chybu.

49.4 Pro účely tohoto pravidla se hráč považuje za hráče v brankovišti, pokud se jakoukoli částí svého těla dotýká brankoviště.

Hráč se považuje za hráče mimo brankoviště, pokud se žádnou částí těla nedotýká brankoviště a jakákoliv část jeho těla se dotýká země mimo brankoviště. Ruka v rukavici se zde nepovažuje za součást hole, bez ohledu na to, zda drží či nedrží hůl.

49.5 Pokud brankář, který je s míčem v držení mimo své brankoviště, hodí nebo jinak nasměruje míč do svého brankoviště, vstoupí do brankoviště a zde míč sebere, jedná se o povolený postup a rozhodčí začnou odpočítávat limit pro držení míče v brankovišti. Pokud brankář tento postup zopakuje, aniž by mezi tím získal míč do držení soupeř, jedná se o technickou chybu brankáře.

PP 49.1 Brankář modrého družstva má míč v držení, jednou nohou stojí mimo brankoviště a jeho druhá noha se dotýká brankoviště. Na okamžik zvedne tuto nohu a poté opět došlápne do brankoviště.

ŘEŠENÍ: Technická chyba. Brankář zdvihnutím nohy již opustil brankoviště a poté se do něj vrátil s míčem v držení.

PP 49.2 Brankář modrého družstva vyskočí, aby zachytil přihrávku. Chytí míč a dopadne zpátky do brankoviště.

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup. Brankář se nedotkl země mimo brankoviště, čili brankoviště neopustil.

PP 49.3 Brankář modrého družstva chytí střelu a vyběhl z brankoviště. Poté je červeným hráčem dovoleným způsobem vtlačen zpět do brankoviště.

ŘEŠENÍ: Technická chyba brankáře.

PP 49.4 Hráč modrého družstva, pokoušející se nabrat volný míč v brankovišti červeného družstva, se dotkl svojí holí brankoviště, branky nebo sítě.

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup.

PP 49.5 Hráč modrého družstva běží zpoza branky červeného družstva. Když se přiblíží k brankovišti, skočí horizontálně okolo branky. Jeho hůl se dostane před branku a udeří o tyčku branky, aby tak hráč dopravil míč do branky. Dokud míč neprošel rovinou branky, hráč ani jeho hůl se nedotkli brankáře ani brankoviště.

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup. Branka je uznána.

PP 49.6 Hráč modrého družstva s míčem v držení je červeným obráncem nedovoleným způsobem vtlačen do brankoviště červeného družstva.

ŘEŠENÍ: Okamžité přerušení hry, červený obráncem je vyloučen, modré družstvo rozehrává míč.

PP 49.7 Modré družstvo útočí. Modrý útočník bez míče je červeným obráncem nedovoleným způsobem vtlačen do brankoviště červeného družstva tak, že brání červenému brankáři ve hře.

ŘEŠENÍ: Okamžité přerušení hry, červený obráncem je vyloučen, modré družstvo rozehrává míč.

PP 49.8 Modré družstvo útočí. Modrý útočník bez míče je červeným obráncem nedovoleným způsobem vtlačen do brankoviště červeného družstva tak, že brankáři nebrání ve hře.

ŘEŠENÍ: Rozhodčí vyhodí signální praporek a upozorní modrého útočníka, aby opustil brankoviště. Pokud modrý hráč okamžitě opustí brankoviště, hra může pokračovat. V opačném případě rozhodčí hru přeruší, červený obráncem je vyloučen a modré družstvo rozehrává míč.

PP 49.9 Modré družstvo útočí. Modrý útočník bez míče je červeným obráncem nedovoleným způsobem vtlačen do brankoviště červeného družstva tak, že brankáři nebrání ve hře. Rozhodčí vyhodí signální praporek a varuje modrého, aby opustil brankoviště. Než modrý útočník stačí opustit brankoviště, jiný útočník modrého družstva vstřelí branku.

ŘEŠENÍ: Branka není uznána kvůli postavení hráče modrého družstva je v brankovišti. Červený obráncem je vyloučen a modré družstvo rozehrává míč.20

ODDÍL 9 – TECHNICKÉ CHYBY

PRAVIDLO 50: TRESTY ZA TECHNICKÉ CHYBY

50.1 Za technické chyby se udělují tyto tresty:

- i) pokud mělo chybující družstvo míč v držení nebo pokud byl v okamžiku přestupku míč volný, je míč udělen družstvu, které se neprovinilo, na místě, kde byl míč v okamžiku přestupku;
- ii) pokud se technické chyby dopustí hráč družstva, které nemá míč v držení, je chybující hráč potrestán vyloučením ze hry na 30 sekund.

50.2 Pokud se hráč dopustí technické chyby před začátkem utkání, po vstřelení branky nebo po ukončení periody, je míč udělen k volnému rozehrání družstvu, které se neprovinilo, podle pravidla 34.1 iv). Pokud k technické chybě dojde jindy během utkání při zastavení hry, uplatní se obecné pravidlo 50.1.

PRAVIDLO 51: DEFINICE TECHNICKÉ CHYBY

51.1 Technické chyby jsou méně závažné přestupky. Všechna porušení pravidel hry se považují za technické chyby, pokud se nejedná o osobní chybu nebo závažný přestupek uvedený v oddílu 10 respektive 11. Dále jsou uvedeny některé technické chyby, které vyžadují definici. Tento výčet ale nelze považovat za úplný.

PRAVIDLO 52: NEDOVOLENÉ BRÁNĚNÍ

52.1 Hráč nesmí žádným způsobem bránit protihráči v získání volného míče, pokud nejsou oba vzdáleni méně než 2,74 m od volného míče.

52.2 Hráč nesmí bránit tělem ani holí protihráči, který se snaží vzít míč svému protihráči s míčem v držení.

52.3 Hráč nesmí bránit protihráče bez míče tak těsně, aby mu bránil ve volném pohybu.

52.4 Žádné z těchto pravidel nezakazuje dovolenou clonu.

PRAVIDLO 53: STRKÁNÍ

53.1 Hráč nesmí strkat do protihráče svou holí. Pro účely tohoto pravidla se ruka v rukavici držící hůl nepovažuje za součást hole.

53.2 Hráč smí strkat do protihráče zavřenou rukou v rukavici držící násadu hole nebo předloktím, má-li tento protihráč míč v držení nebo je-li vzdálen méně než 2,74 m od volného či letícího míče. Obě ruce atakujícího hráče musejí být na jeho holi. Hráč nesmí takto strkat do protihráče zezadu, pod úroveň pasu a směrem na krk nebo nad úroveň krku, ledaže se atakovaný protihráč obrátí, vyskočí nebo se pohne tak, aby zákrok, který byl zpočátku veden dle pravidel, byl nedovolený. Strkání do hráče, který leží nebo klečí na jednom či obou kolenech, je nedovolené. Při strkání nesmí být použita nepřiměřená hrubost.

53.3 Strkání zezadu je definováno jako tlak tak silný, že změnil směr pohybu protihráče oproti jeho původnímu směru nebo mu v původním směru udělí vyšší rychlost.

PRAVIDLO 54: NEDOVOLENÁ CLONA

54.1 Útočící hráč nesmí v pohybu bránit protihráči s cílem zamezit mu v bránění hráče, kterého sleduje. Před kontaktem, který je iniciován obráncem, musí být clonící útočník zcela bez pohybu na místě v normálním postoji.

54.2 Clonící útočící hráč nesmí držet svoji hůl pevně před sebou nebo tak, aby bránila odstavovanému obránci v normálním pohybu.

PRAVIDLO 55: DRŽENÍ

55.1 Hráč nesmí držet protihráče ani jeho hůl kromě dále uvedených situací:

- i) hráč může blokovat protihráče, který má míč v držení nebo který je vzdálen od volného nebo letícího míče méně než 2,74 m, sevřenými rukama svírajícími násadu hole nebo předloktím. Obě ruce takto blokujícího hráče musejí svírat jeho hůl;
- ii) hráč s míčem v držení může bránit svou hůl svojí rukou, paží nebo jinou částí těla proti snaze soupeře zasáhnout ji holí. Ruka, paže nebo jiná část těla může být použita pouze k zastavení úderu soupeřovy hole a nikoliv k držení, odtlačení nebo ovlivnění směru pohybu soupeřovy hole nebo těla.

55.2 Hráč nesmí svou holí držet protihráče, kromě jeho ruky v rukavici držící hůl. Pokud hráč blokuje soupeře částí své hole, která se nachází mezi jeho rukavicemi, potom se jedná o krosček.

55.3 Hráč smí svou vlastní holí nebo rukou v rukavici držící hůl blokovat soupeřovu hůl nebo soupeřovu ruku v rukavici držící hůl, má-li tento protihráč míč v držení nebo je-li vzdálen méně než 2,74 m od volného nebo letícího míče.

PP 55.1 Červený hráč atakuje hůl nebo ruku v rukavici držící hůl modrého hráče, který má míč v držení. Červený hráč neuvolní svůj blok a tlačí silou na hůl modrého. Ten v důsledku toho ztratí míč.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup.21

PP 55.2 Červený se chystá sebrat míč. Modrý mu svou holí nebo rukou v rukavici držící hůl zablokuje hůl nebo ruku v rukavici držící hůl. Míč je méně než 2,74 metrů od hole červeného.

ŘEŠENÍ: Dovoleno postup.

PP 55.3 Červený se chystá sebrat míč. Modrý mu svou holí nebo rukou v rukavici držící hůl zdvihne hůl nebo ruku v rukavici držící hůl. Míč je méně než 2,74 metrů od hole červeného.

ŘEŠENÍ: Dovoleno postup.

PP 55.4 Hráč červeného družstva na face-off nebo při volném míči přikryje svou holí míč, aby jej odtáhl. Modrý přikryje svou holí hůl červeného hráče a tím i míč prostřednictvím hole modrého hráče.

ŘEŠENÍ Zadržování míče modrým hráčem. Míč je předán červenému družstvu k volnému rozehrání. Nikdo není vyloučen.

PP 55.5 Hráč červeného družstva na face-off nebo při volném míči dostane svou hůl pod míč – míč je tedy v holi červeného hráče a tato hůl se stále dotýká země nebo je těsně nad zemí. Než červený stačí cokoliv udělat, modrý mu svou holí přikryje hůl a tím mu zabrání v pohybu.

ŘEŠENÍ Zadržování míče modrým hráčem, ať už je míč přikrytý či nikoliv. Míč je předán červenému družstvu k volnému rozehrání. Modrý hráč je vyloučen na 30 sekund.

PRAVIDLO 56: KOPÁNÍ DO PROTIHRÁČOVY HOLE

56.1 Hráč nesmí úmyslně šlapat nebo kopat do protihráčovy hole.

PRAVIDLO 57: HRANÍ RUKOU

57.1 Hráč se nesmí dotknout míče ve hře svou volnou rukou kromě brankáře ve svém brankovišti podle pravidla 48.1 i).

PP 57.1 Hráč červeného družstva vystřelil na branku. Jiný červený hráč odrazil míč svou volnou rukou a docílil tak branky.

ŘEŠENÍ Technická chyba hraní rukou. Branka není uznána.

PP 57.2 Hráč červeného družstva vystřelil na branku. Jiný červený hráč odrazil míč svou rukou, která drží hůl, a vstřelil tak branku.

ŘEŠENÍ Dovoleno postup, branka je uznána.

PP 57.3 Míč je v letu nebo je na zemi a červený hráč se jej dotkne svou rukou, která drží hůl.

ŘEŠENÍ Dovoleno postup.

PRAVIDLO 58: ZADRŽOVÁNÍ MÍČE ZE HRY

58.1 Hráč nesmí žádným způsobem zadržovat míč ze hry. Hráč nesmí zalehnout volný míč na zemi. Hráč nesmí přiklopit míč svou holí k zemi na dobu delší, než je nezbytně nutná pro kontrolu míče a jeho sebrání holí v jednom plynulém pohybu.

58.2 Hráč s míčem v držení nesmí držet svoji hůl velmi těsně u těla se záměrem zabránit soupeři ve vyrazení míče z hole.

58.3 Hráč s míčem v držení nesmí rukou sevřít žádnou část hlavy hole tak, aby ztížil soupeři vyrazení míče z hole.

58.4 Pokud se míč zachytí v jakékoli části hráčovy hole, hráč se provinil zadržováním míče ze hry. V takovém případě rozhodčí okamžitě přeruší hru a míč je udělen k volnému rozehrání soupeři.

Toto pravidlo se rovněž vztahuje na případy, kdy hráči s míčem v držení vypadne jeho hůl na zem a míč zůstane zachycen v hlavě hole nebo pod ní.

Toto pravidlo se neuplatní v případě označeného brankáře, který se nachází ve svém brankovišti. Pokud se míč zachytí v holi označeného brankáře, který je ve svém brankovišti, je míč předán do držení jeho družstvu ve vzdálenosti 18,29 m stranou od branky.

PRAVIDLO 59: NEDOVOLENÁ HRA HOLÍ

59.1 Hráč nesmí v házet svou holí.

59.2 Žádný hráč, kromě označeného brankáře ve svém brankovišti, se nesmí žádným způsobem zúčastnit hry, pokud nedrží svoji hůl alespoň jednou rukou. Brankář, který ztratí svou hůl, když je mimo své brankoviště, ji musí nejdříve sebrat a až poté může jakkoliv zasahovat do hry. Žádný hráč nesmí hrát se zlomenou holí.

59.3 Dva hráči, kteří jsou dle pravidel na hrací ploše, si mohou vzájemně vyměnit hole. Pokud si chce hráč na hrací ploše vyměnit svou hůl za jinou hůl, která není na hrací ploše, musí před tím opustit hrací plochu. Výměna hole je tedy v pořádku, pokud k ní dojde ve chvíli, kdy je hráč ve svém území střídačky nebo ve střídacím území.

59.4 Pokud hráč ztratí svoji hůl po dovoleném zákroku a snaha o její opětovné získání by způsobila porušení pravidel z jeho strany, rozhodčí ponechají výhodu podle pravidla 82 s tou výjimkou, že nevyhodí signální praporek. Pokud hráč ztratí hůl a ta se dostane do soupeřova brankoviště, kde by mohla bránit brankáři ve hře, je hra ihned přerušena.

PP 59.1 Červený hráč vystřelil, střela jde mimo a do zámezí. Modrý brankář, který je ve svém brankovišti bez své hole, je nejbližším hráčem k míči ve chvíli, kdy opouští hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Míč je udělen modrému družstvu, protože brankář ve svém brankovišti může hrát bez své hole.22

PP 59.2 Červený hráč vystřelil, střela jde mimo a do zámezí. Modrý brankář, který je mimo své brankoviště bez své hole, je nejbližším hráčem k míči ve chvíli, kdy opouští hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Míč je udělen družstvu, jehož hráč je po brankáři druhý nejbliže k míči, protože brankář, který je bez své hole mimo brankoviště, se pro účely míče v zámezí po střele nepočítá za hráče.

PRAVIDLO 60: NEDOVOLENÝ POSTUP NEHRAJÍCÍCH ČLENŮ DRUŽSTVA

60.1 Trenér nebo jiná osoba oficiálně spjatá s družstvem nesmí:

- i) vstupovat na hrací plochu bez povolení činovníků utkání, vyjma oddechového času nebo mezi periodami;
- ii) používat jakékoli technické prostředky pro komunikaci s hráči na ploše;
- iii) opouštět během hry území své střídačky mezi čarou střídačích území a pomyslně prodlouženou čarou brankového území.

60.2 Tato pravidla nezakazují trenérovi komunikovat z území trenéra s hráči na hrací ploše nebo trestné lavici.

PRAVIDLO 61: NEDOVOLENÝ POSTUP

61.1 Jakýkoli postup hráče nebo střídajícího hráče technického charakteru, který je v rozporu s pravidly hry, se označuje jako nedovolený postup. Dále jsou uvedeny příklady nedovoleného postupu:

61.2 Opuštění trestné lavice před pokynem trestoměřiče je nedovolený postup. Chybující hráč se vrátí na trestnou lavici, aby dosloužil zbývající část trestu a případně další trest podle pravidla 50: Tresty za technické chyby. Během vyhlášeného oddechového času nebo mezi periodami může hráč opustit trestnou lavici, ale musí se vrátit před dalším započítáním hry, aby dokončil svůj trest.

61.3 Zdržování hry je nedovolený postup. Hráč se proviní zdržováním hry, pokud během přerušení hry odhodí, odpálí nebo odkopne míč z dosahu. Pokud je v tomto případě udělen trest, pak jej musí sloužit chybující hráč osobně. Podle okolností mohou rozhodčí posoudit tento přestupek jako nesportovní chování. Družstvo se proviní zdržováním hry, pokud:

- i) není připraveno zahájit hru na začátku periody nebo po oddechovém čase;
- ii) není připraveno zahájit hru do 30 sekund po vstřelení branky;
- iii) není připraveno zahájit hru, když dá rozhodčí pokyn k jejímu znovuzahájení po přerušení hry z důvodu udělení trestu nebo míče mimo hrací plochu;
- iv) není připraveno zahájit hru, když dá rozhodčí pokyn k jejímu znovuzahájení po přerušení hry z důvodu úpravy výstroje hráče;
- v) není připraveno zahájit hru po ošetření zraněného hráče.

Pokud se družstvo proviní zdržováním hry a je udělen trest, trest slouží hráč označený jako in-home.

61.4 Zapojení jakéhokoli hráče, který je mimo hrací plochu, do hry je technická chyba.

61.5 Družstvo, které nemá předepsaný počet hráčů na určených částech hrací plochy v okamžiku, kdy rozhodčí zahájí face-off ve středu hrací plochy, se provinilo technickou chybou podle pravidla 34.7 a 34.9.

61.6 Pokud je některý hráč v okamžiku zahájení hry méně než 9,14 m od hráčů provádějících rozhoz, je to považováno za technickou chybu.

61.7 Pokud je některý hráč v okamžiku zahájení hry méně než 4,57 m od protihráče nebo spoluhráče zahajujícího hru volným rozehráním, je to považováno za technickou chybu.

61.8 Jakékoli porušení pravidel o střídání (pravidlo 46) je technickou chybou.

61.9 Jakékoli porušení pravidel o brankovišti (pravidlo 49) je technickou chybou.

61.10 Jakékoli porušení pravidel o oddechovém čase (pravidlo 44) je technickou chybou.

61.11 Družstvo se dopustilo technické chyby, pokud má v jednom okamžiku na hrací ploše více než 10 hráčů (včetně započtení hráčů na trestné lavici), vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času.

61.12 Družstvo se dopustilo technické chyby, pokud má v jednom okamžiku na hrací ploše více hráčů, než by mělo mít (kromě hráčů na trestné lavici), vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času.

61.13 V území trenéra se mohou pohybovat maximálně čtyři trenéři. Jakmile je tam více osob, považuje se to za technickou chybu, vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času. Pokud jakýkoliv hráč (vyjma hrajícího trenéra podle pravidla 22.4) vstoupí do území trenéra, dopustil se technické chyby, vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času.

61.14 Družstvo se dopustilo technické chyby, pokud má v jakémkoliv okamžiku, kdy je míč ve hře, na hrací ploše více než čtyři dlouhé hole (nezapočítává se hůl označeného brankáře ani hráčů na trestné lavici a v území střídačky).

61.15 Hráč vstupující nebo opouštějící hrací plochu musí projít přes střídačí bránu, kromě situace po vstřelení branky, na začátku a na konci periody a během jakéhokoliv oddechového času. Výjimku z tohoto pravidla tvoří zraněný hráč, jak je uvedeno v pravidle 46.4 ii).23

61.16 Všichni hráči, střídající hráči, nehrající členové družstva, trenéři a další osoby oficiálně spjaté s hrajícími družstvy se musejí zdržovat na střídačce svého družstva, pokud se nejedná o hráče dle pravidel na hrací ploše, ve střídacím území nebo na trestné lavičce, případně pokud takové osobě rozhodčí nebo CBO nepovolil, aby se pohybovala jinde. Toto pravidlo platí po celou dobu utkání kromě přestávky o poločasu.

61.17 Žádný hráč nesmí nikdy záměrně vstoupit na střídačku soupeře. Pokud v rámci hry hráč neúmyslně vstoupí na střídačku soupeře ze hřiště, nejedná se o přestupek, pokud hráč střídačku soupeře ihned opustí.

PP 61.1 Červené družstvo má míč v držení a modří mají deset hráčů na hřišti. Modrý hráč vstoupí nedovoleně na hrací plochu. Poté, co zjistí svou chybu, hrací plochu opustí. Rozhodčí si však jeho přestupku všiml a vyhodil signální praporek. Protože je jasné, že bude potrestán, vrátí se znovu na hrací plochu, čímž poruší pravidla podruhé. Červení nevstřelí branku.

ŘEŠENÍ: Modrému hráči je udělen 30sekundový trest, protože stejný hráč nemůže přestupek přilíh hráčů na hřišti způsobit během jednoho úseku hry mezi přerušeními dvakrát.

ŘEŠENÍ: Pokud by ovšem na hrací plochu podruhé vstoupil jiný modrý hráč, rozhodčí by vyhodil druhý signální praporek.

PRAVIDLO 62: ZDRŽOVÁNÍ

62.1 Hra družstva, které má míč v držení mimo své útočné brankové území a nejeví snahu ohrozit soupeřovu branku, je technickou chybou nazvanou zdržování.

62.2 Pokud družstvo hraje s nižším počtem hráčů než soupeř, nemůže se provinít zdržováním.

62.3 Družstvo s míčem v držení ve svém útočném brankovém území se nemůže provinít zdržováním.

62.4 Pokud rozhodčí nabude přesvědčení, že družstvo s míčem v držení mimo své útočné brankové území nemá snahu ohrozit soupeřovu branku, vyzve útočící družstvo, aby dopravilo míč do tohoto území slovy „Get it in!“ (Míč do území). Družstvo tak musí učinit v co nejkratším čase. Jakmile je míč v útočném brankovém území, musí jej tam útočící družstvo udržet. Pokud míč následně opustí toto území, aniž jej mělo v držení bránící družstvo, ztrácí útočící družstvo míč ve prospěch soupeře, vyjma případů, kdy se tak stane v důsledku tečování míče hráčem bránícího družstva, přestupku bránícího družstva nebo střely.

62.5 Pokud rozhodčí nabude přesvědčení, že družstvo s míčem v držení ve svém útočném brankovém území nemá snahu ohrozit soupeřovu branku, vyzve útočící družstvo, aby podrželo míč v tomto území slovy „Keep it in!“ (Držte míč v území). Útočící družstvo pak musí držet míč ve svém útočném brankovém území. Pokud míč toto území opustí, aniž jej mělo v držení bránící družstvo, ztrácí útočící družstvo míč ve prospěch soupeře, vyjma případů, kdy se tak stane v důsledku tečování míče hráčem bránícího družstva, přestupku bránícího družstva nebo střely.

62.6 Tato pravidla nebrání družstvu, aby pomalou rozehrávkou vylákalo soupeře z jeho pozic.

62.7 Varování před zdržováním přestává platit v okamžiku, kdy:

i) bránící družstvo získá míč do držení,

ii) je vstřelena branka,

iii) skončí perioda tak, že další bude zahájena face-off.

PP 62.1 Červené družstvo bylo varováno „Get it in!“, ale ještě se mu nepodařilo dopravit míč do útočného brankového území. Červený hráč nechytí přihrávku, ale červené družstvo znovu získá míč, aniž jej mezitím mělo v držení modré družstvo.

ŘEŠENÍ: Varování stále platí a červené družstvo je znovu varováno „Míč do území!“.

PP 62.2 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč nechytí přihrávku, ale červené družstvo znovu získá míč dřív než opustí útočné brankové území, aniž jej mezitím mělo v držení modré družstvo.

ŘEŠENÍ: Varování stále platí.

PP 62.3 Červené družstvo bylo varováno „Get it in!“, ale ještě se mu nepodařilo dopravit míč do útočného brankového území. Červený hráč ztratil míč, ale hned poté, co modrý hráč získal míč do držení, jej znovu vybojuje červené družstvo.

ŘEŠENÍ: Varování přestalo platit, protože modré družstvo mělo míč v držení.

PP 62.5 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč vystřelil na branku.

ŘEŠENÍ: Pokud střela opustí hrací plochu přes koncovou nebo postranní čáru v útočném brankovém území a červené družstvo jej má rozehrávat, pak varování stále platí.

ŘEŠENÍ: Pokud se střela odrazí od tyče branky a opustí hrací plochu přes koncovou nebo postranní čáru v útočném brankovém území a červené družstvo jej má rozehrávat, pak varování stále platí.

ŘEŠENÍ: Pokud se míč při střele odrazí od tyče branky, zůstane volný v útočném brankovém území a červené družstvo jej znovu získá do držení, varování stále platí.

ŘEŠENÍ: Pokud se míč při střele odrazí od tyče branky z brankového území, ale stále zůstane na hrací ploše, pak nedošlo k žádné chybě, a pokud červené družstvo získá tento volný míč opět do držení, varování stále platí.

PP 62.6 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč s míčem v držení vstoupí na nebo za čáru ohraničující útočné brankové území, je dovozeným způsobem vytlačen mimo toto území nebo hodí míč mimo hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Míč získává do držení modré družstvo.24

PP 62.7 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč přihraje mimo brankové území.

ŘEŠENÍ: Pokud přihrávku chytí modrý hráč, hra pokračuje bez přerušení. V opačném případě je přerušena hra míč je udělen modrému družstvu v místě, kde opustil útočné brankové území.

PP 62.8 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč s míčem je nedovoleným způsobem vytlačen mimo hrací plochu přes koncovou nebo postranní čáru.

ŘEŠENÍ: Modrému hráči je udělen trest, červené družstvo rozehrává míč a varování stále platí.

PP 62.9 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč s míčem je nedovoleným způsobem vytlačen mimo brankové území.

ŘEŠENÍ: Rozhodčí vyhodí signální praporek a zopakuje varování.

PP 62.10 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Přihrávka červeného hráče je tečována modrým hráčem a opustí hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Červené družstvo rozehrává míč a varování stále platí.

PP 62.11 Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Přihrávka červeného hráče je tečována modrým hráčem a opustí brankové území, ovšem zůstane na hrací ploše.

ŘEŠENÍ: Volný míč. Pokud míč získá do držení červený hráč, je varování zopakováno a hra pokračuje.

PRAVIDLO 63: NEDOVOLENÁ HŮL

63.1 Pokud rozhodčí zjistí, že hráč používá hůl, která nevyhovuje pravidlům 15 nebo 16 (jinak než nedovolenou konstrukcí nebo výpletem), udělí tomuto hráči trest za technickou chybu a vyzve hráče, aby nedostatky odstranil nebo hůl vyměnil.

63.2 Za druhý takový přestupek stejného hráče udělí rozhodčí trest za technickou chybu, nevyhovující hůl je hráči odebrána a svěřena na celou zbývající dobu utkání hlavnímu zapisovateli.

63.3 Pokud se při střele, nahrávce, atakování soupeře nebo hraní či sbírání volného míče oddělí hlava lakrosové hole od násady, je příslušnému hráči udělen trest za technickou chybu používání nedovolené hole.

PRAVIDLO 64: NEDOVOLENÁ VÝSTROJ

64.1 Jestliže rozhodčí zjistí, že hráč používá výstroj nebo má šperky v rozporu s pravidly 17 nebo 18, vyzve hráče, aby nedostatky odstranil. První případ takového porušení pravidel není technickou chybou. Pokud hráč po první výzvě nedostatky neodstraní, rozhodčí jej odvolá z hrací plochy, přičemž za něj může okamžitě nastoupit střídající hráč. Odvolaný hráč se smí do hry zapojit až po odstranění nedostatků.

64.2 Za druhý takový přestupek stejného hráče rozhodčí udělí trest za technickou chybu. Hráč se smí zapojit do hry až po odstranění nedostatků výstroje.

PRAVIDLO 65: POSTAVENÍ MIMO HRU

65.1 Když je míč ve hře, pak vyjma pravidla 65.4 je družstvo v postavení mimo hru, pokud:

- i) má méně než 3 hráče na své útočné polovině hrací plochy nebo
- ii) má méně než 4 hráče na své obranné polovině hrací plochy.

65.2 Je-li jedno nebo obě družstva v postavení mimo hru, pak vyjma případu, kdy je vstřelena branka, platí toto:

- i) pokud je jen jedno družstvo v postavení mimo hru, je udělen trest za technickou chybu podle pravidla 50;

- ii) pokud jsou obě družstva v postavení mimo hru a jedno z nich má míč v držení, jsou hráči vráceni do správného postavení, držení míče se nemění a hra pokračuje;

iii) pokud jsou obě družstva v postavení mimo hru a žádné družstvo nemá míč v držení, jsou hráči vráceni do správného postavení a hra pokračuje face-off na místě, kde byl míč v okamžiku přerušení hry.

65.3 Když je vstřelena branka a jedno nebo obě družstva jsou v postavení mimo hru, platí toto:

- i) pokud je jen bránící družstvo v postavení mimo hru, branka platí a není udělen trest;
- ii) pokud je jen útočící družstvo v postavení mimo hru, branka neplatí a míč rozehrává kterýkoli bránící hráč na pomyslně prodloužené brankové čáře 18,29 m od branky;
- iii) pokud jsou obě družstva v postavení mimo hru, branka neplatí a hra je zahájena face-off na pomyslně prodloužené brankové čáře 18,29 m od branky.

65.4 Pro předcházející pravidla o postavení mimo hru platí tyto výjimky:

- i) pokud má družstvo na trestné lavici současně 4 a více hráčů, je povinno mít stále 3 hráče na své útočné polovině hrací plochy a zbytek hráčů na své obranné polovině hrací plochy. Za těchto podmínek nemůže být udělen trest za nedodržení pravidla o povinnosti mít 4 hráče na obranné polovině hrací plochy;
- ii) pokud si hráč uvědomí, že by vběhl do postavení mimo hru dříve, než by se zastavil, a místo toho vyběhne mimo hrací plochu, není udělen trest za nedodržení pravidla o povinnosti mít požadovaný počet hráčů na této polovině hrací plochy, pokud se tento hráč bez prodlení vrátí na hrací plochu.

25

65.5 Pro účely pravidel o postavení mimo hru se ruka v rukavici nepovažuje za součást hole, bez ohledu na to, zda drží či nedrží hůl.

PP 65.1 Modrý hráč přeběhne středovou čáru a dva červení hráči, kteří jej stíhají, vběhnou do postavení mimo hru.

ŘEŠENÍ: Je ponechána výhoda. Pokud modré družstvo vstřelí branku, neslouží se žádný trest, protože vstřelení branky ruší tresty za technické chyby. Pokud není vstřelena branka, je oběma červeným hráčům udělen trest vyloučení na 30 sekund.

PP 65.2 Míč je volný poblíž středové čáry a modrý hráč dovoleným způsobem vytlačí červeného hráče do postavení mimo hru.

ŘEŠENÍ: Pokud nejsou splněny podmínky pro ponechání míče ve hře podle pravidla 83, hra je přerušena a míč rozehrává modré družstvo.

PP 65.3 Míč je volný poblíž středové čáry a modrý hráč nedovoleným způsobem vytlačí červeného hráče do postavení mimo hru.

ŘEŠENÍ: Pokud nejsou splněny podmínky pro ponechání míče ve hře podle pravidla 83, hra je přerušena a míč rozehrává červené družstvo.

Modrému hráči není udělen žádný trest, pokud se nejedná o hrubší přestupek, který je osobní chybou.

PP 65.4 Modrý hráč se snaží, aby se nedostal do postavení mimo hru. Má obě nohy na správné polovině hrací plochy, ale přepadne přes středovou čáru a rukavici na holi se dotkne hrací plochy na druhé straně středové čáry.

ŘEŠENÍ: Protože ruka v rukavici držící hůl není pro případ postavení mimo hru považována za součást hole, je hráč v postavení mimo hru.

ŘEŠENÍ: Toto platí i pro situace v brankovišti a při face-off ve středu hrací plochy.

PP 65.5 Červené družstvo má míč v držení. Modrý útočník způsobí postavení mimo hru. Když to zjistí, vrátí se na správnou polovinu hrací plochy, ale rozhodčí jeho chybu zaznamenali a vyhodili signální praporek. Protože hráč ví, že mu bude stejně udělen trest, přeběhne znovu do postavení mimo hru na svoji obrannou polovinu hrací plochy. Červené družstvo nevstřelí branku.

ŘEŠENÍ: Modrému hráči je udělen jen jeden trest vyloučení na 30 sekund, protože jeden hráč nemůže být v postavení mimo hru dvakrát mezi zahájením a následným přerušením hry.

ŘEŠENÍ: Pokud by se do druhého postavení mimo hru dostal jiný modrý hráč, rozhodčí by vyhodili druhý signální praporek.

PP 65.5 Červené družstvo má 3 hráče na trestné lavici a musí dodržet pravidlo o postavení 3 hráčů na své útočné a 4 hráčů na své obranné polovině hrací plochy. Při face-off ve středu hrací plochy se rukavice červeného hráče na face-off dotknou středové čáry.

ŘEŠENÍ: Dokud je červený hráč stále v pozici na face-off, nelze to považovat za postavení mimo hru, přestože se jeho rukavice dotýkají středové čáry. Pokud by se středové čáry dotkla jakákoli jiná část jeho těla, potom je v postavení mimo hru. Pokud se jeho rukavice dotkne středové čáry poté, co hráč opustí pozici pro face-off, pak je v postavení mimo hru.

PRAVIDLO 66: POKLÁDÁNÍ HOLE NA TVÁŘ SOUPEŘE

66.1 Hráč nesmí pokládat ani tlačit svou hůl na obličej protihráče.

PRAVIDLO 67: POZDNÍ PŘÍCHOD K UTKÁNÍ

67.1 Pokud se družstvo nedostaví v určený čas k utkání, je to považováno za technickou chybu.

ODDÍL 10 – OSOBNÍ CHYBY

PRAVIDLO 68: TRESTY ZA OSOBNÍ CHYBY

68.1 Trestem za osobní chybu je vyloučení hráče ze hry na 1, 2, nebo 3 minuty podle posouzení závažnosti přestupku a úmyslu hráče rozhodčím. Míč je za normálních okolností udělen k volnému rozehrávání družstvu, které se neprovinilo. Pokud k přestupku dojde před utkáním, po vstřelení branky nebo po skončení periody, je míč udělen k volnému rozehrávání ze středu hrací plochy družstvu, které se neprovinilo.

PRAVIDLO 69: DEFINICE OSOBNÍ CHYBY

69.1 Osobní chyby jsou přestupky závažnější povahy. Všechna porušení pravidel popsána v tomto oddíle se považují za osobní chybu.

PRAVIDLO 70: NEDOVOLENÁ HRA TĚLEM

70.1 Hráč nesmí atakovat protihráče, který nemá míč v držení ani není vzdálen od volného nebo letícího míče méně než 2,74 m.

70.2 Hráč nesmí atakovat protihráče, který odehrál míč, pokud tomu lze zabránit.

70.3 Hráč nesmí atakovat protihráče zezadu, pod kyčlemi a směrem na krk nebo nad krkem, vyjma případů, kdy se bráněný hráč otočí, vyskočí nebo provede jiný pohyb se záměrem, aby se původně dovoleným způsobem vedený zákrok jevil jako nedovolený.

70.4 Pokud hráč používá k atakování své paže, musí mít po celou dobu kontaktu obě ruce na své holi a ke kontaktu s protihráčem musí dojít pod rameny protihráče.

70.5 Hráč nesmí blokovat protihráče hlavou hole (tzv. hákování)

70.6 Hráč nesmí atakovat protihráče, který leží na zemi nebo klečí na jednom nebo obou kolenou.26

PRAVIDLO 71: SEKÁNÍ

71.1 Hráč nesmí sekat holí do hole protihráče nepřiměřenou silou nebo nekontrolovaným způsobem. Jedná se o osobní chybu bez ohledu na to, zda byla či nebyla zasazena hůl nebo tělo protihráče.

71.2 Úder do helmy nebo krku protihráče není dovolený, vyjma případu, kdy tento kontakt způsobí hráč při přihrávání nebo při střele.

71.3 Hráč, který se snaží vyrazit míč ze soupeřovy hole, nesmí svojí holí zasáhnout žádnou část těla soupeře, kromě ruky v rukavici, kterou protihráč drží hůl. Úder však není posouzen jako nedovolený, pokud hráč s míčem v držení ve snaze ochránit svou hůl před úderem hole bránícího hráče použije část svého těla, kromě hlavy a krku, k ochraně své hole a z toho důvodu dojde ke kontaktu hole bránícího hráče s částí těla hráče s míčem, kromě hlavy a krku.

71.4 Pro účely tohoto pravidla se zanedbatelný náhodný kontakt nepovažuje za sekání. Za sekání se považuje úder silou, nikoli drobný náhodný kontakt.

PP 71.1 Hráč přihrává nebo střílí a při dokončování plynulého pohybu zasáhne hlavu protihráče.

ŘEŠENÍ: Nejedná se o osobní chybu.

PRAVIDLO 72: KROSČEK

72.1 Hráč nesmí atakovat protihráče částí své hole, která se nachází mezi jeho rukama, ať už se jedná o pohyb hole od vlastního těla proti tělu protihráče nebo o vrážení nataženými pažemi.

PRAVIDLO 73: PODRAŽENÍ

73.1 Hráč nesmí úmyslně podrazit protihráče žádnou částí své hole nebo těla.

PRAVIDLO 74: NEPŘIMĚŘENÁ HRUBOST

74.1 Nepřiměřené a nebezpečné porušení pravidel o sekání nebo strkání je osobní chyba označovaná jako nepřiměřená hrubost.

74.2 Úmyslný nepřiměřený kontakt způsobený obráncem proti útočníkovi, který postavil dovolenou nebo nedovolenou clonu, je nepřiměřená hrubost.

74.3 Jakýkoliv úmyslný nepřiměřený a nebezpečný kontakt, kterému lze zabránit, je nedovolená hrubost bez ohledu na to, zda se jedná o kontakt s holí nebo tělem protihráče.

PRAVIDLO 75: NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

75.1 Žádný hráč, střídající hráč, nehrající člen družstva, trenér ani kdokoli oficiálně spjatý s družstvem nesmí:

- i) diskutovat s činovníky utkání o jejich rozhodnutí;
- ii) znevažovat rozhodnutí činovníků utkání;
- iii) používat výhrušná, obscénní nebo neuctivá gesta nebo slovní výrazy proti činovníkům utkání nebo kterémukoli členovi družstva soupeře;
- iv) jakkoli se nesportovně chovat;
- v) opakovaně se dopouštět stejné technické chyby.

75.2 Pokud je udělen trest za nesportovní chování a potrestaná osoba pokračuje ve svém nevhodném chování, má rozhodčí právo vykázat ji z území střídačky.

75.3 Žádný hráč ani střídající hráč nesmí používat hůl, jejíž konstrukce nebo výplet je uzpůsoben tak, aby držel míč a bránil protihráči v jeho normálním volném vyražení. Toto se týká i rozměrů hole uvedených v pravidle 15. Žádný hráč nesmí používat hůl, jejíž konstrukce nebo výplet je uzpůsoben tak, aby u soupeře vyvolala mylný dojem, že míč je v holi, když tam není, anebo naopak, že míč v holi není, když v ní je. Hráči používajícímu takovou hůl bude udělen trest vyloučení na 3 minuty a jeho hůl bude uložena u hlavního zapisovatele a vrácena po skončení utkání. Pokud se hráč, jehož hůl má být zkontrolována dle řádného požadavku soupeře, nebo jeho spoluhráč, jakýkoliv člen jeho družstva, trenér nebo kdokoli oficiálně spojený s jeho družstvem před předložením hole ke kontrole dotkne její hlavy nebo výpletu nebo provede jakýkoliv úkon, který lze považovat za pokus obejít kontrolu hole nebo změnit její výsledek, bude potrestán vyloučením na 3 minuty.

75.4 Družstvo, které opakovaně porušuje pravidlo 34 nedodržením předepsaného postavení při face-off ve středu hrací plochy, se dopouští nesportovního chování.

75.5 Družstvo, které opakovaně porušuje pravidlo 34.1 iii) zdržováním hry při face-off, se dopouští nesportovního chování.

PRAVIDLO 76: HRÁČ S PĚTI OSOBNÍMI CHYBAMI

76.1 Hráč, který se dopustil pěti osobních chyb, se tzv. vyfauloval a nesmí zúčastnit další hry.

76.2 Náhradník za takového hráče může nastoupit do hry v okamžiku, kdy by mohl nastoupit do hry vyfaulovaný hráč, pokud by se nedopustil pěti osobních chyb.²⁷

ODDÍL 11 – ZÁVAŽNÉ PŘESTUPKY

PRAVIDLO 77: TREST ZA ZÁVAŽNÉ PŘESTUPKY

77.1 Trestem za závažný přestupek je vyloučení hráče do konce utkání.

77.2 V případě vyloučení hráče do konce utkání za závažný přestupek je vyloučen na 3 minuty plus dobu případných dalších trestů, které byly uděleny hráči vyloučenému do konce utkání, hráč příslušného družstva označený jako in-home. Hráč in-home musí na trestné lavičce zůstat až do uplynutí celé doby trestu či trestů.

Po uplynutí 3 minut a případně dalších trestů udělených hráči vyloučenému do konce utkání smí za něj nastoupit do hry náhradník.

Je vhodné, aby se hráč vyloučený do konce utkání zdržoval v území střídačky svého družstva. Ovšem bez ohledu na to, kde se bude zdržovat, je až do ukončení utkání stále považován za osobu, za kterou odpovídá trenér příslušného družstva.

77.3 Pokud je do konce utkání vyloučen trenér, nehrající člen družstva nebo kdokoli oficiálně spojený s družstvem, je vyloučen na 3 minuty plus dobu případných dalších trestů, které byly uděleny této osobě, hráč příslušného družstva označený jako in-home. Hráč in-home musí na trestné lavičce zůstat až do uplynutí celé doby trestu či trestů, které byly uděleny této osobě.

Po uplynutí 3 minut a případně dalších trestů udělených osobě vyloučené do konce utkání smí hráč nastoupit do hry.

Je vhodné, aby se osoba vyloučená do konce utkání zdržovala v území střídačky svého družstva. Ovšem bez ohledu na to, kde se bude zdržovat, je až do ukončení utkání stále považován za osobu, za kterou odpovídá trenér příslušného družstva.

77.4 Pokud je do konce utkání vyloučen hráč, náhradník, trenér, nehrající člen družstva nebo kdokoli oficiálně spojený s družstvem, pak hlavní rozhodčí turnaje ihned po utkání písemně ohlásí přestupek řídicímu orgánu soutěže nebo turnaje. Pokud není jmenován hlavní rozhodčí, oznámení o přestupku podá hlavní rozhodčí utkání. V oznámení přestupku musí být uvedeno, zda rozhodčí považují vyloučení do konce utkání za dostatečný trest pro příslušnou osobu či zda je podle jejich názoru nutné podniknout další kroky vůči této osobě. Přestupek se pak řeší podle příslušných řádů daného zemského svazu nebo asociace.

PRAVIDLO 78: DEFINICE ZÁVAŽNÉHO PŘESTUPKU

78.1 Úmyslné napadení nebo pokus o napadení protihráče, trenéra, nehrajícího člena družstva soupeře, diváka nebo kohokoli kontrolujícího hru rukou, holí, míčem nebo jinak hráčem, náhradníkem, nehrajícím členem družstva, trenérem nebo kýmkoli oficiálně spjatým s družstvem může být závažný přestupek.

78.2 Jestliže činovníci utkání kvůli rvačce na hrací ploše nebo z jiné příčiny „zablokují“ střídačky upozorněním členů družstev na střídačkách, že střídačky nesmí nikdo opustit, pak každý, kdo přes tento zákaz vstoupí na hrací plochu, aby se zapojil do rvačky, nebo opustí vyhrazené území střídačky, bude vyloučen do konce utkání. Výjimkou je zdravotnický personál družstva, který opustí vyhrazené místo v území střídačky za účelem ošetření zraněného člena vlastního družstva.

78.3 Pokud se do rvačky dvou soupeřů zapojí třetí hráč, může být tento třetí hráč vyloučen do konce utkání.

78.4 Odmítnutí akceptovat rozhodnutí činovníka utkání nebo jiné nebezpečné, výhružné nebo nesportovní chování (např. používání sprostých výrazů nebo gest) může být závažným přestupkem.

ODDÍL 12 – PROVÁDĚNÍ TRESTŮ

PRAVIDLO 79: HRÁČ, KTERÝ SE DOPUSTIL PŘESTUPKU

79.1 Hráč, kterému rozhodčí udělil trest vyloučení ze hry, v okamžiku udělení trestu zvedne svoji hůl nad hlavu a s takto nataženou paží se bez prodlení odebere na trestnou lavičce; po usednutí ruku spustí. Vyloučený hráč musí zůstat na trestné lavičce, dokud není uvolněn trestoměřčem, v závislosti na dále uvedených pravidlech.

79.2 Při vyloučení na určitou dobu je vyloučený hráč po tuto dobu mimo hrací plochu a neúčastní se hry. Čas trestu začíná plynout buď v okamžiku, kdy vyloučený hráč usedne na trestnou lavičce, nebo jakmile rozhodčí zahájí hru, pokud k tomu dojde později. Pokud již na trestné lavičce příslušného družstva nejsou volná místa, potom si vyloučený hráč klekne na jedno koleno vedle trestné lavičky.

79.3 Jestliže se vyloučený hráč po vypršení trestu vrací na hrací plochu, vyčká posledních 5 sekund času trestu vkleče na jednom kolenu ve střídacím území za střídací bránou na straně svého družstva od pomyslně prodloužené středové čáry. Poté se musí vrátit na hrací plochu skrz střídací bránu. Hráč, který se chystá vstoupit na hrací plochu, musí dát ve střídacím území přednost hráčům, kteří hrací plochu opouštějí.

79.4 Pokud za vyloučeného hráče po skončení jeho trestu nastupuje na hrací plochu jiný hráč jeho družstva, musí vyloučený hráč zůstat na trestné lavičce až do vypršení celého trestu. Střídající hráč vyčká posledních 5 sekund času trestu vkleče na jednom kolenu ve střídacím území za střídací bránou na straně svého družstva od pomyslně prodloužené středové čáry, a po uplynutí času trestu vstoupí střídací bránou na hrací plochu. Vyloučený hráč se poté vrátí na střídačku svého družstva. Hráč, který se chystá vstoupit na hrací plochu, musí dát ve střídacím území přednost hráčům, kteří hrací plochu opouštějí.28

79.5 Čas trestu se měří pouze v průběhu herního času. Při zastavení herního času z důvodu oddechových časů je zastaven i čas trestu. V průběhu řádně vyžádaného oddechového času nebo mezi periodami může vyloučený hráč opustit trestnou lavici, ale musí se na ni vrátit před znovuzahájením hry, aby dosloužil svůj trest.

79.6 Čas trestu končí jeho vypršením, ledaže je vstřelena branka do branky družstva, které má vyloučeného jednoho nebo více hráčů za technické chyby. V takovém případě jsou hráči uvolněni z trestné lavice a zbývající čas svých trestů neslouží. To neplatí v případě osobních trestů, které musí být doslouženy, i když je vstřelena branka.

79.7 Pokud je vyloučen brankář, rozhodčí si vyžádá oddechový čas 30 sekund na jeho vystřídání.

PP 79.1 Hráč byl vyloučen na 30 sekund za držení a současně na 1 minutu za sekání, přičemž přestupků se dopustil v tomto pořadí. Po 15 sekundách vstřelí soupeř branku.

ŘEŠENÍ: Zbytek trestu za technickou chybu je zrušen vstřelením branky a hráč doslouží 1 minutu od okamžiku vstřelení branky.

PP 79.2 Hráč byl vyloučen na 1 minutu za sekání a současně na 30 sekund za držení, přičemž přestupků se dopustil v tomto pořadí. Po 15 sekundách vstřelí soupeř branku.

ŘEŠENÍ: Celý trest za technickou chybu je zrušen a hráč doslouží 45 sekund od okamžiku vstřelení branky.

PP 79.3 Červený hráč slouží trest vyloučení na 30 sekund za technickou chybu. Modré družstvo vstřelí branku. Po brance se zjistí, že červený hráč se před vstřelením branky vrátil do hry vlastní chybou předčasně před vypršením trestu.

ŘEŠENÍ: Zbytek původního trestu za technickou chybu je zrušen brankou a červený hráč neslouží trest za předčasný vstup na hrací plochu, protože k této technické chybě došlo před vstřelením branky soupeřem.

PRAVIDLO 80: ZAHÁJENÍ HRY PO UDĚLENÍ TRESTU

80.1 Pokud se hráč dopustil přestupku na obranné polovině soupeře a je vyloučen, je míč předán k volnému rozehrání hráči soupeře, který je nejbližší ke středovému bodu na své útočné polovině (tzv. free clear).

80.2 Ve všech ostatních případech je míč předán libovolnému hráči nechybujícího družstva na místě, kde byl v okamžiku přerušení hry, s těmito výjimkami:

- i) pokud je míč méně než 18,29 m od branky, míč rozehrává hráč nechybujícího družstva v bodě na kolmici vedené od místa přestupku k ose hřiště ve vzdálenosti 18,29 m od branky;
- ii) pokud brankář nebo obránce poruší pravidlo o brankovišti, míč rozehrává útočící družstvo na pomyslně prodloužené brankové čáře ve vzdálenosti 18,29 m od branky;
- iii) pokud útočící hráč poruší pravidlo o brankovišti a není vyloučen ze hry, míč rozehrává bránící družstvo na pomyslně prodloužené brankové čáře ve vzdálenosti 18,29 m od branky.

80.3 Pokud je během výhody udělené po technické chybě vstřelena branka, není trest za tento přestupek udělen. Pokud během výhody udělené po technické chybě není vstřelena branka, je udělen trest a míč rozehrává útočící družstvo z místa, kde byl míč při přerušení hry při dodržení pravidla 80.2 i).

PRAVIDLO 81: SOUČASNÉ PŘESTUPKY

81.1 Pokud se člen jednoho družstva dopustí přestupku a před znovuzahájením hry, případně před vstřelením branky nebo ukončením periody se dopustí přestupku i člen druhého družstva, považují se oba přestupky za současné.

81.2 Při současných přestupcích platí následující:

- i) pokud se jedná o technické chyby, pak nejsou uděleny tresty a družstvo, které mělo míč v držení v okamžiku prvního přestupku, jej volně rozehrává z místa, kde byl v okamžiku přerušení hry. Pokud nemělo ani jedno družstvo míč v držení, je hra zahájena face-off na místě, kde byl míč v okamžiku přerušení hry, případně pokud k přerušení došlo při face-off ve středu hrací plochy před „Possession“ nebo „Free ball“, opakuje se face-off ve středu hrací plochy;
- ii) je-li alespoň jedna chyba osobní, jsou uděleny všechny tresty a platí následující:

- pokud nejsou součty trestů obou družstev shodné, získává míč k volnému rozehrání družstvo s nižším součtem trestů;
- pokud jsou součty trestů obou družstev shodné a v okamžiku přerušení hry mělo jedno z družstev míč v držení, míč zůstává míč v držení tohoto družstva;
- pokud jsou součty trestů obou družstev shodné a žádné z družstev nemělo v okamžiku prvního přestupku míč v držení, je hra zahájena face-off v místě, kde byl míč v okamžiku přerušení hry, případně pokud k přerušení došlo při face-off ve středu hrací plochy před „Possession“ nebo „Free ball“, opakuje se face-off ve středu hrací plochy;
- iii) pro účely sčítání trestů se vyloučení do konce utkání započítává jako trest vyloučení na 3 minuty;
- iv) v případě současných přestupků nelze udělit míč k volnému rozehrání na útočné polovině (tzv. free clear).

PP 81.1 Modré družstvo útočí a je vyhozen signální praporek kvůli technické chybě červeného družstva. Modrý hráč poté poruší pravidlo o brankovišti.

ŘEŠENÍ: Hra je přerušena v okamžiku, kdy modrý hráč porušil pravidlo o brankovišti. Obě technické chyby se ruší, není udělen trest a modrému družstvu zůstává míč v držení.

PP 81.2 Dva červení hráči se dopustí postavení mimo hru, jsou vyhozeny signální praporky. Modrý hráč s míčem v držení se poté dopustí technické chyby.

ŘEŠENÍ: Hra je přerušena v okamžiku, kdy se modrý hráč dopustil technické chyby. Všechny tři technické chyby se ruší, není udělen trest a modrému družstvu zůstává míč v držení.29

PP 81.3 Modré družstvo útočí a je vyhozen signální praporek kvůli osobní chybě červeného družstva. Modrý hráč poté poruší pravidlo o brankovišti.

ŘEŠENÍ: Hra je přerušena, když modrý hráč poruší pravidlo o brankovišti. Oba hráči jsou vyloučeni a modré družstvo získává míč k volnému rozehrání, protože součet jeho trestů je nižší.

PP 81.4 Dva červení hráči se dopustí postavení mimo hru, jsou vyhozeny signální praporky. Modrý hráč s míčem v držení se poté dopustí osobní chyby.

ŘEŠENÍ: Hra je přerušena v okamžiku, kdy se modrý hráč dopustil osobní chyby. Všichni tři hráči jsou vyloučeni. Protože součet trestů obou družstev je shodný, zůstává míč v držení modrého družstva.

PP 81.5 Hráč červeného družstva, který byl vyloučen na 30 sekund, se právě dostavil na trestnou lavici. Než je znovu zahájena hra, dopustí se hráč modrého družstva (včetně střídajícího hráče nebo trenéra) technické chyby.

ŘEŠENÍ: Jedná se o současné přestupky, a proto se ruší. Červený hráč se ihned vrací do hry.

PP 81.5 Modrý obránce drží červeného útočnicka s míčem v držení a rozhodčí vyhodí signální praporek. Červený hráč přesto vstřelí branku a hned na to oplácí modrému obránci, který ho držel.

ŘEŠENÍ: Nejedná se o současné přestupky, protože mezi nimi byla vstřelena branka. Trest modrého hráče je zrušen vstřelenou brankou a červený hráč je vyloučen za osobní chybu. Míč rozehrává modré družstvo ve středu hrací plochy.

PRAVIDLO 82: VÝHODA

82.1 Pokud se bránící hráč dopustí přestupku, přičemž útočící družstvo má stále míč v držení a podle posouzení rozhodčího má možnost vstřelit branku, vyhodí rozhodčí signální praporek (čímž signalizuje výhodu udělenou útočícímu družstvu) a odloží přerušování hry, dokud útočící družstvo nedokončí akci.

82.2 Akce se považuje za dokončenou, jakmile:

- i) útočící družstvo ztratí míč v držení nebo vystřelí a dojde k naplnění pravidla 82.5,
- ii) útočící družstvo jednoznačně ztratí možnost vstřelit branku během dané akce,
- iii) v okamžiku udělení výhody byl míč před brankou bránícího družstva a během výhody se dostane podruhé za branku,
- iv) v okamžiku udělení výhody byl míč za brankou bránícího družstva a během výhody se dostane opět za branku,
- v) útočící družstvo s míčem v držení ve svém útočném brankovém území vynese míč z tohoto území.

82.3 Výhoda se uděluje bez ohledu na to, zda se jedná nebo nejedná o přestupek vůči hráči, který měl míč v držení.

82.4 Příhrávka je pohyb míče způsobený hráčem, který hází, odráží nebo kutálí míč svému spoluhráči.

82.5 Během výhody střela přestává být střelou, jakmile:

- i) je zjevné, že nebude vstřelena branka,
- ii) jiný hráč útočícího družstva udělí míči další energii,
- iii) míč získá do držení bránící družstvo,
- iv) se míč po odrazu od brankáře nebo tyče dotkne jakéhokoliv hráče útočícího družstva nebo jakéhokoliv hráče bránícího družstva, který je mimo brankoviště;

v takových případech je míč okamžitě považován za míč mimo hru.

82.6 Pokud je signální praporek vyhozen omylem, pak poté, co je hra následně přerušena, míč rozehrává družstvo, které jej měl v držení v okamžiku přerušování hry. Pokud žádné z družstev nemělo míč v držení, je hra zahájena face-off.

PP 82.1 Hráč červeného družstva vystřelil na branku při výhodě. Jiný červený hráč tečoval míč do branky.

ŘEŠENÍ: Branka platí, protože míči nebyla udělena další energie.

PP 82.2 Hráč červeného družstva vystřelil na branku při výhodě a rozhodčí oznámil střelu. Jiný červený hráč, stojící před brankou, chytí v letu míč a vstřelí branku.

ŘEŠENÍ: Branka platí, protože to, co bylo původně považováno za střelu, se změnilo na příhrávku.

PP 82.3 Hráč červeného družstva vystřelí na branku při výhodě. Střela se odrazí od modrého brankáře do modrého obránce, který stojí v brankovišti, a od něj do branky (projde pomyslnou rovinou branky).

ŘEŠENÍ: Branka platí, protože střela zůstává střelou. Míč se po odrazu od brankáře nedotkl ani útočícího hráče ani bránícího hráče MIMO brankoviště, proto střela zůstává střelou a branka platí.

PRAVIDLO 83: PONECHÁNÍ MÍČE VE HŘE

83.1 Pokud se při volném míči dopustí hráč technické chyby, přičemž nechybující družstvo má možnost získat míč do držení a bylo by bezprostředním přerušením hry poškozeno, rozhodčí verbálně („Play on“) a vizuálně signalizuje ponechání míče ve hře a odloží přerušování hry do skončení potenciálně výhodné situace pro nechybující družstvo podle následujících pravidel:

- i) pokud míč do držení získá nechybující družstvo, bylo ponechání míče ve hře využito, rozhodčí přestane signalizovat a hra pokračuje bez přerušování;
- ii) pokud míč získá do držení chybující družstvo, rozhodčí přerušuje hru a míč je udělen nechybujícímu družstvu;
- iii) pokud se i nechybující družstvo dopustí přestupku, rozhodčí přerušuje hru a dále se postupuje podle pravidla 81: Současné přestupky.

83.2 Pokud se během ponechání míče ve hře chybující družstvo dopustí dalšího přestupku, platí toto:

i) Je-li druhým přestupkem technická chyba, může rozhodčí signalizovat další ponechání míče ve hře.

Pokud míč do držení získá nechybující družstvo, bylo ponechání míče ve hře využito, rozhodčí přestane signalizovat a hra pokračuje bez přerušení.

Pokud míč získá do držení chybující družstvo, rozhodčí přeruší hru a míč je udělen nechybujícímu družstvu. Není udělen žádný trest.

ii) Je-li druhým přestupkem osobní chyba, rozhodčí okamžitě přeruší hru. Trest je udělen pouze za osobní chybu.

ODDÍL 13 - ZVLÁŠTNÍ SITUACE

PRAVIDLO 84: ZVLÁŠTNÍ SITUACE

84.1 Pokud je rozhodčí nucen udělit trest družstvu, přičemž není zřejmý viník nebo se proviní jiný člen družstva než hráč na hrací ploše, hráč na trestné lavici nebo hráč na střídačce, je trest udělen hráči označenému jako in-home. Pokud je uděleno více takových trestů, jsou tyto tresty uděleny dalším hráčům chybujícího družstva určeným trenérem.

84.2 Pokud se přestupku dopustí hráč na střídačce nebo hráč na trestné lavici, přestupek mu je připsán a tento hráč sám slouží trest.

84.3 Pokud se míč zachytí v hráčově dresu nebo výstroji, kromě hole, rozhodčí okamžitě přeruší hru. Hra je poté zahájena face-off v místě, kde k situaci došlo.

84.4 Pravidlo 84.3 se nevztahuje na označeného brankáře ve vlastním brankovišti. Pokud se míč zachytí v holi, dresu nebo výstroji označeného brankáře, je hra přerušena a míč předán k rozehrání bránícímu družstvu z pomyslně prodloužené brankové čáry ve vzdálenosti 18,29 m od branky.

84.5 Pokud míč zapadne do bláta v brankovišti, je hra přerušena a míč předán k rozehrání bránícímu družstvu z pomyslně prodloužené brankové čáry ve vzdálenosti 18,29 m od branky.

84.6 Pokud se míč zachytí v síti branky, je zastaven čas a míč předán k rozehrání bránícímu družstvu z pomyslně prodloužené brankové čáry ve vzdálenosti 18,29 m od branky.

84.7 V případě sporu vychází ze šaten jako první hostující družstvo.

PP 84.1 Trenérovi modrého družstva je udělen trest vyloučení na 1 minutu za nesportovní chování. Modrý hráč In-home si sedne na trestnou lavici a hra je zahájena. Následně je trenérovi modrého družstva udělen další trest vyloučení na 1 minutu za nesportovní chování.

ŘEŠENÍ: Druhý trest slouží další hráč modrého družstva.

PP 84.2 Trenérovi modrého družstva je udělen trest vyloučení na 1 minutu za nesportovní chování. Modrý hráč In-home buď odchází na trestnou lavici nebo je již na trestné lavici, avšak hra není ještě zahájena. V tu chvíli je trenérovi modrého družstva udělen další trest vyloučení na 1 minutu za nesportovní chování.

ŘEŠENÍ: Oba tresty slouží hráč In-home modrého družstva.31

face-off

chybné přerušení hry

odvolání sign. praporku

kev na dresu

ponechání míče ve hře 32

zadržování míče ze hry

strkání

nedovolená clona

tech. chyba – vyloučení na 30 sekund 33

nedovolená hra tělem³⁴