



Pravidla **Rugby**

Charta ragby

2017



**WORLD
RUGBY™**

Česká verze Pravidel ragby 2017
Tomáš Tůma a Milan Haitman, SRR ČSRU
www.rozhodciragby.cz

CZ-2017-01



**WORLD
RUGBY™**

World Rugby
World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland
Tel. +353-1-2409-200
Web. worldrugby.org **Email.** info@worldrugby.org

worldrugby.org/laws

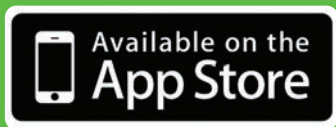
World Rugby's Law Education web site

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
• Română • Nederlands • Afrikaans • Xhosa • Português



- Read the Laws of the Game and the World Rugby Playing Charter
- Watch video clips and digital animations of the Laws in practice
- Take the self-test Law exam and download your awareness certificate
- Download PDF files of the Law Book

Get the free World Rugby Laws iPhone/iPad app
- out now



Vysvětlivky	1
Úvod	3
Definice	4
 Charta ragby	 10

Před utkáním 24

Pravidlo 1 Hřiště	25
Pravidlo 2 Mič	31
Pravidlo 3 Počet hráčů – družstvo	33
Pravidlo 4 Výstroj hráčů	41
Pravidlo 5 Hrací doba	45
Pravidlo 6 Činovníci utkání	48
6.A Rozhodčí	48
6.B Pomezní rozhodčí a asistent rozhodčího	53
6.C Ostatní činovníci	57

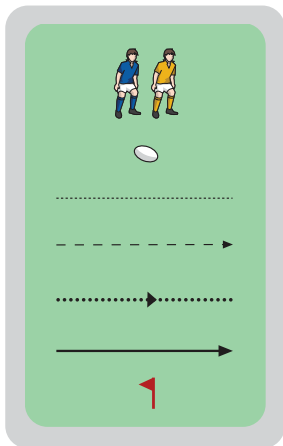
Během utkání

Jak se hraje utkání	58
Pravidlo 7 Způsob hry	59
Pravidlo 8 Výhoda	60
Pravidlo 9 Způsob bodování	62
Pravidlo 10 Hra proti pravidlům	66
Pravidlo 11 Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře	75
Pravidlo 12 Předhoz a přihrávka dopředu	81

Ve hřišti	84
Pravidlo 13 Výkop a zahajovací kopy.....	85
Pravidlo 14 Míč na zemi – Žádná skládka.....	92
Pravidlo 15 Skládka: Hráč s míčem složen na zem.....	94
Pravidlo 16 Ruck.....	102
Pravidlo 17 Maul.....	107
Pravidlo 18 Lapení.....	113
Znovuzahájení	116
Pravidlo 19 Aut a autové seřazení.....	117
Pravidlo 20 Mlýn.....	140
Pravidlo 21 Trestný a volný kop.....	153
Brankoviště	160
Pravidlo 22 Brankoviště.....	161
Varianta U19	170
Sedmičky	174
Desítky	184
Gestikulace rozhodčích	192

OBRÁZKY

V obrázcích této publikace jsou dodržovány následující zásady:



Hráči

Míč

Dráha kopnutého míče

Dráha hozeného/přihraného míče

Dráha míče po předhozu/přihrávce dopředu

Dráha hráče

Praporek

TEXT

Nové zkušební úpravy pravidel (ELV) jsou označeny takto.

Trestné kopy jsou uvedeny takto:

Trest: Trestný kop

Volné kopy jsou uvedeny takto:

Trest: Volný kop



Úvod



ÚVOD

Cílem Hry je, že dvě družstva o 15 nebo 7 hráčích, která dodržují fair play v souladu s Pravidly a sportovním duchem, musí nesením, přihráváním, kopáním a pokládáním míče získat co nejvíce bodů. Družstvo, které získá větší počet bodů, je vítězem zápasu.

Pravidla Hry včetně základní sady variant pro ragby U19 a ragby 7s jsou kompletní a obsahují vše potřebné k odehrání regulérní a férové Hry.

Ragby (Rugby Union) je sport, který obsahuje fyzický kontakt. Kterýkoliv sport obsahující fyzický kontakt má neodmyslitelná nebezpečí. Je velmi důležité, aby hráči hráli Hru v souladu s Pravidly a dbali na bezpečnost svou i ostatních.

Je zodpovědností hráčů, být si jisti, že jsou fyzicky a technicky připraveni takovým způsobem, který jim umožní hrát Hru, vyhovět Pravidlům a zúčastnit se jí v souladu s bezpečnostními pokyny.

Je zodpovědností těch, kteří trénují nebo učí Hru, aby se ujistili, že hráči jsou připraveni způsobem, který jim umožní hrát Hru v souladu s Pravidly a s bezpečnostními pokyny.

Je povinností rozhodčího použít poctivě všechna Pravidla v každém zápase s výjimkou, kdy byly schváleny radou World Rugby zkušební úpravy pravidel (ELV).

Je povinností Unií zajistit, aby utkání na každé úrovni byla řízena v souladu s disciplinovaným a sportovním chováním. Tento princip nemůže být podporován pouze samotným rozhodčím. Dodržování také zůstává na Uniích a klubech.

A

Aktuální čas: Uplynulá doba včetně doby z jakéhokoliv důvodu zmeškané.

Asistent rozhodčího: Pravidlo 6 – Činovníci utkání

Aut: Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

Autové seřazení: Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

B

Blízko: Do jednoho metru.

Bránci družstvo: Družstvo, na jehož polovině se právě hraje (družstvo soupeře je útočícím družstvem).

Branka z trestného kopu: Hráč dosáhne branky kopnutím míče ze hřiště přes soupeřovo břevno a mezi brankové tyče kopem ze země nebo z odrazu. Branky nemůže být dosaženo z výkopu, výkopu z 22 m nebo volného kopu.

Branková čára: Pravidlo 1 – Hřiště.

Brankoviště: Pravidlo 22 – Brankoviště.

Č

Čára autu: Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

Čára autu vedle brankoviště: Pravidlo 1 – Hřiště.

Čára ofsajdu: Pomyslná čára od jedné pomezni čáry ke druhé, rovnoběžná s brankovými čárami (umístění této čáry je proměnlivé podle Pravidel).

Čára procházející značkou nebo místem: Čára rovnoběžná s pomezni čárou (pokud není uvedeno jinak).

Červená karta: Karta červené barvy, ukázaná hráči, který byl vyloučen pro porušení Pravidla 10 – Hra proti pravidlům, odstavec 4.5 (c).

D

Dlouhé vhazování: Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

Dotlačená pětka: Pravidlo 22 – Brankoviště.

Drop (kop z odrazu): Míč je puštěn z ruky nebo rukou na zem a kopnut po prvním odrazu.

Drop-goal: Pravidlo 9 – Způsob bodování.

Držení: Nastane, když hráč drží míč, nebo ho má družstvo pod kontrolou (např. družstvo, které má míč na své polovině mlýnu nebo rucku, má míč v držení).

Dvaadvacítka (Obranné území 22): Pravidlo 1 – Hřiště.

H

Hra proti pravidlům: Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

Hrací čas: Čas, který byl odehrán mimo ztracený čas, jak je definován v Pravidle 5 – Hrací doba.

Hrací plocha: Pravidlo 1 – Hřiště.

Hřiště: Pravidlo 1 – Hřiště.

Hráč nesoucí míč: Hráč, který nese míč.

Hráči první řady: Hráči roje – levý pilíř, mlynář, pravý pilíř.

CH

Chytající: Pravidlo - 19 – Aut a autové seřazení.

K

Kapitán: Kapitánem je hráč určený družstvem. Pouze kapitán je oprávněn dotazovat se rozhodčího v průběhu hry a je samostatně odpovědný za volení možností odpovídajících rozhodnutí rozhodčího.

Koncová čára: Pravidlo 1 – Hřiště.

Kop: Kop je úder do míče kteroukoli částí nohy od prstů ke kolenu, s výjimkou paty a kolena; kop musí míč posunout z rukou nebo na zemi na viditelnou vzdálenost.

Kop na branku po položení (konverze): Pravidlo 9 – Způsob bodování.

Kop z ruky: Míč je puštěn z ruky nebo rukou a kopnut předtím, než se dotkne země.

Kop ze země: Míč je kopnut po položení na zem z důvodu kopu.

L

Lapení: Pravidlo 18 – Lapení.

Letící klín: Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

Levý pilíř (Loose-head): Pravidlo 20 - Mlýn, levý hráč první řady (číslo 1).

Lifting: Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

M

Maul: Pravidlo 17 – Maul.

Mlýn: Pravidlo 20 – Mlýn.

Mlynář: Prostřední hráč první řady ve mlýně, který obvykle nosí dres č 2.

Mlýnová spojka: Hráč určený k vhazování míče do mlýna (číslo 9).

Mrtvý míč: Míč je venku ze hry. Toto nastane, když míč opustil hrací plochu a zůstal mimo ni, nebo když rozhodčí zapískal, aby označil přerušení, nebo když byl proveden kop na branku po položení.

N

Náhradníci: Pravidlo 3 – Počet hráčů – Družstvo.

Napomenutý (dočasně vyloučený): Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

Nebezpečná hra: Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

O

Obstrukce: Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

Obvod hřiště: Pravidlo 1 – Hřiště.

Ofsajd (Postavení mimo hru) – Pravidlo 10 metrů: Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.

Ofsajd v otevřené hře: Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.

Opakované přestupky: Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

Organizátor utkání: Organizace odpovědná za utkání, kterou může být Unie, skupina Uníí, nebo organizace sdružená ve World Rugby.

Otevřené nebo krvácející zranění: Pravidlo 3 – Počet hráčů – družstvo.

P

Peeling-off (loupání banánu): Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení.

Pětka (položení): Pravidlo 9 – Způsob bodování.

Pilíř: Hráč první řady (číslo 1 nebo 3).

Přestávka: Doba mezi dvěma poločasy utkání.

Pomezí čára: Pravidlo 1 – Hřiště.

Pomezí rozhodčí: Pravidlo 6 – Činovníci utkání.

Poslední noha: Noha posledního hráče ve mlýně, rucku nebo maułu, který je nejbližší své brankové čáře.

Pravý pilíř (Tight-head): Pravý hráč první řady ve mlýně (číslo 3).

Prokopnutí: Kop na branku po položení byl úspěšný.

Předčasné držení: Držení spoluhráče v autovém seřazení předtím, než byl míč vhozen.

Předhoz: Pravidlo 12 – Předhoz a přihrávka dopředu.

Překročení (přešlápnutí): Hráč šlápne přes čáru jednou nebo oběma nohama; čára může být skutečná (např. branková čára) nebo pomyslná (např. čára ofsajdu).

Přidržovač (Placer): Hráč, který drží míč na zemi pro kop spoluhráče.

Příhrávka: Hráč hodí míč jinému hráči; pokud hráč předá míč jinému hráči, aniž by ho hodil, jedná se také o příhrávku.

Příhrávka dopředu: Pravidlo 12 – Předhoz nebo příhrávka dopředu.

Přiklepnutí (dvacetdva): Pravidlo 22 – Brankoviště.

Přiklepnutí míče: Pravidlo 22 – Brankoviště.

R

Rozhodčí: Pravidlo 6 – Činovníci utkání.

Ruck: Pravidlo 16 – Ruck.

Rváček: Hráč roje, který obvykle obléká dres č. 6 nebo 7

S

Sin Bin (trestná lavice): Určené místo, kde napomenutý hráč musí zůstat 10 minut.

Skládka (Sevření, tackle): Pravidlo 15 – Skládka: Hráč s míčem složen na zem.

Spoluhráč: Jiný hráč stejného družstva.

Střídající: Pravidlo 3 – Počet hráčů – Družstvo.

T

Trestná pětko: Pravidlo 10 – Hra proti pravidlům.

Trestný kop: Kop přiznaný neprovinivšímu se družstvu za přestupek soupeře; jestliže Pravidla neříkají jinak, je trestný kop nařízen na místě přestupku.

U

Unie: Kontrolní orgán, pod jehož správou je utkání hráno; pro mezistátní utkání to je World Rugby nebo Committee of World Rugby.

Útočící družstvo: Družstvo, které je na polovině soupeře, kde se zrovna hraje.

Útok kavalerie: Pravidlo 10 – Nebezpečná hra.

V

Vázání: Pevné uchopení těla jiného hráče od ramen ke kyčlím pouze rukou od dlaně k rameni.

Ve hře: Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.

Ve hřišti (In-Field): Od autu ke středu hřiště.

Venku ze hry: Toto nastane, když míč nebo hráč nesoucí míč přejde do autu nebo autu vedle brankoviště, nebo se dotkne, nebo přejde koncovou čáru.

Vhazování: Úkon hráče, který vhaduje do mlýna nebo z autu.

Volný kop: Kop přiznaný neprovinivšímu se družstvu za přestupek soupeře; jestliže Pravidla neřekají jinak, je volný kop nařízený na místě přestupku.

Výhoda: Pravidlo 8 – Výhoda.

Výkop: Pravidlo 13 – Výkop a zahajovací kopy.

Výkop z obranného území: Pravidlo 13 – Výkop a zahajovací kopy.

Z

Za nebo Před postavením: Oběma nohama mimo případů, kde je to z kontextu nevhodné.

Zahrání: Míč je zahrán, když se hráč míč dotkne.

Ž

Žlutá karta: Karta žluté barvy, ukázaná hráči, který byl napomenut a dočasně vyloučen na 10 minut hracího času.



Charta ragby

Obsahuje základní hodnoty World Rugby



WORLD
RUGBY™

Úvod

Hra, která začala jako jednoduchá zábava, se rozrostla do globálních rozměrů následována velikými stadiony, komplexní administrativní strukturou a pečlivě vypracovanou strategií. Ragby společně s dalšími aktivitami přitahuje zájem masy lidí bez ohledu na hranice a další rozdíly.

Kromě vlastní hry a její přímé podpory, ragby vytváří pozitivní sociální a emoční půdu, čímž kladně rozvíjí vlastnosti jako odvalu, loajalitu, soutěživost, disciplínu a týmovou práci. Rolí této Charty je poskytnout návod, podle kterého je hodnocen styl a způsob hry. Charta má za úkol zajistit zachování jedinečnosti ragby na hřišti i mimo ně.

Charta pojmenovává základní principy ragby pro hru, přípravu na hru a tvorbu a uplatňování Pravidel. Je důležitým doplňkem Pravidel a stanovuje normy pro ty, kteří se do ragby zapojují na jakékoliv úrovni.

Čestnost

Nadšení

Soudržnost

Disciplína

Respekt

Principy Hry

CHOVÁNÍ

Legenda o Williamu Webbu Ellisovi, podle které byl prvním, kdo vzal do ruky fotbalový míč a běžel s ním, od toho dne roku 1823 ve škole v Rugby přežila mnoho revizionistických teorií. Ať to tak skutečně bylo nebo ne, je tato událost nejvýznamnějším momentem v historii ragby.

Na první pohled je velice těžké definovat zásady hry, která se nezasvěcenému pozorovateli jeví jako hra plná rozporů. Příkladem je silný fyzický nátlak na soupeře se snahou o vybojování míče, ovšem bez úmyslu nebo cíle způsobit soupeři zranění.

Tyto tenké hranice musí bezpečně rozlišovat hráči i rozhodčí sebeovládáním, individuální i kolektivní disciplínou.

DUCH

Ragby se hraje přísně podle svých pravidel a v jejich duchu. Odpovědnost za to neleží pouze na jednotlivci, ale zahrnuje trenéry, kapitány, hráče i rozhodčí.



Čestnost

Čestnost je základním prvkem ragby.
Je vytvářena poctivostí a fér hrou.

Principy Hry

Disciplína, ovládnání a vzájemný respekt v tak fyzické hře, jako je ragby, vytvářejí pevné vztahy a smysl pro fair play, což je nezbytné pro další rozvoj a existenci ragby. Jsou to možná staromódní tradice a hodnoty, nicméně odolaly zkoušce času na všech úrovních Hry a jsou důležité pro budoucnost ragby stejně, jako byly důležité pro jeho dlouhou a slavnou minulost. Principy ragby jsou základy, které umožní zúčastněným poznat charakter hry a vymezují ragby jako sport.

SMYSL

Smyslem hry je souboj dvou družstev, každé o patnácti hráčích, která se ve smyslu fair play, podle Pravidel a sportovního ducha postupují s míčem dopředu, a jeho nesením, přihráváním, kopáním a pokládáním se snaží dosáhnout do nejvíce bodů.

Ragby hrají muži i ženy, chlapci i dívky. Více než tři miliony lidí od 6 do 60 let se pravidelně věnují ragby.

Různorodá škála dovedností a fyzických předpokladů, které jsou ke hře potřeba, umožňují hráčům všech postav, vzrůstu a schopností se ragby aktivně na dané úrovni věnovat.



Nadšení

Ragbisty a ragbyové příznivce spojuje vášnivé nadšení pro ragby. Ragby přináší vzrušení, emoce a vědomí sounáležitosti s globální ragbyovou rodinou.

Principy Hry

SOUBOJ A KONTINUITA

Souboj o míč je jedním z klíčových okamžiků ragby. Takové souboje mohou v průběhu utkání vzniknout v několika různých formách:

- v kontaktu
- v otevřené hře
- při znovuzahájení hry mlýny, auty nebo výkopy

Souboje jsou nastaveny tak, aby bylo zvýhodňováno družstvo, které v předchozí akci ukázalo větší dovednost. Když je např. družstvo nuceno kopnout míč do autu, protože není jinak schopno udržet hru, nemá právo vhazovat z autu. Nebo když družstvo udělá předhoz nebo přihraje dopředu, nemůže vhazovat míč do následujícího mlýna. Soupeř, který se neprovinil, získává výhodu vhazování, ale je důležité, aby další pokračování hry bylo spravedlivé se stejnými možnostmi pro obě družstva.

Cílem družstva s míčem je udržet a neztratit míč, dovoleným způsobem postupovat vpřed a dosáhnout bodů. Pokud se to družstvu nepodaří, ztrácí míč – buď akcí soupeře nebo vlastní chybou. Souboj a kontinuita, zisk a ztráta.

Zatímco jedno družstvo se snaží udržet míč, druhé se snaží míč získat. Tak je vytvořena základní rovnováha, umožňující plynulost Hry.



Soudržnost

Ragby má sjednocujícího ducha, který vytváří doživotní přátelství, kamarádství, schopnost týmové práce a spolehlivosti bez ohledu na kulturní, zeměpisné, politické nebo náboženské rozdíly.

Principy Pravidel

Pravidla ragby stojí na následujících principech:

SPORT PRO VŠECHNY

Pravidla umožňují hráčům různých fyzických parametrů, dovedností, pohlaví i věku být na své úrovni součástí řízeného, soutěživého a zábavného prostředí. Všichni, kdo hrají ragby, musí znát Pravidla a rozumět jim.

ZACHOVÁNÍ IDENTITY

Pravidla zajišťují zachování jednotlivých charakteristických rysů ragby od mlýnů, autových seřazení, maulů, rucků a výkopů až k činnostem, které přímo souvisejí se soubojem o míč – přihrávkami dozadu a tvrdými skládkami.



Disciplína

Disciplína je nedílnou součástí ragby na hřišti i mimo ně. Odráží se v ní respekt k Pravidlům, předpisům a základním hodnotám ragby.

Principy Pravidel

RADOST A ZÁBAVA

Pravidla vedou Hru tak, aby ji bylo radostí hrát a zábavné ji sledovat. Pokud by tomu tak nebylo, musí se ke zvýšení požitku a radosti ze Hry rozšířit prostor, ve kterém mohou hráči naplno předvést své dovednosti. K dosažení této rovnováhy jsou Pravidla neustále revidována.

APLIKACE

Pro všechny hráče je prvořadé dodržování Pravidel a respektování zásad fair play.

Pravidla musí být uplatňována takovým způsobem, aby nebyly porušovány principy ragby. Rozhodčí s pomezními rozhodčími toho při řízení dosáhnou čestností, důsledností, citem a na vyšších úrovních managementem. Na druhé straně je to pak odpovědnost trenérů, kapitánů i hráčů za respekt k autoritě rozhodčích a dalších činovníků.



Respekt

Respekt ke spoluhráčům, soupeřům, rozhodčím a všem zúčastněným ve Hře je prvořadý.

Závěr

Ragby je hodnotným sportem pro muže i ženy, chlapce i dívky. Ragby rozvíjí schopnosti týmové práce, porozumění, spolupráce a vzájemného respektu mezi sportovci. Základem je a vždy byly sdílená radost zúčastněných, odvaha a schopnosti, které ragby vyžaduje, láska k týmovým sportům obohacující život všem zapojeným lidem a přátelství na celý život posílené společným zájmem o Hru.

Proto, a nikoliv navzdory tomu, že je ragby intenzivním fyzickým sportem, existují velká kamarádství před i po utkáních. Dlouhotrvající tradice vzájemné sounáležitosti hráčů soupeřících týmů, bez ohledu na výsledek utkání a sociální souvislosti, zůstává nejpevnějším základem ragby.

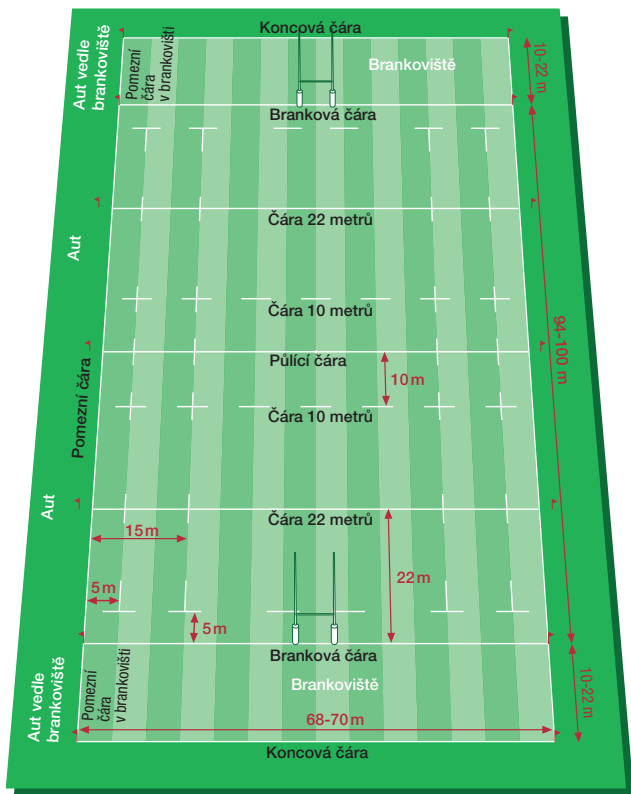
Ragby se stalo plně profesionálním sportem. Udrželo si ale duch a tradice rekreační hry. Zatímco mnoho sportovních tradic je postupem času oslabeno nebo úplně mizí, ragby je hrdé na svou schopnost udržet si vysokou sportovní úroveň, etické chování a fair play. Tato charta má za úkol pomáhat posílit tyto drahocenné hodnoty.



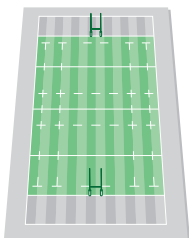
Před utkáním

- Pravidlo 1** Hřiště
- Pravidlo 2** Míč
- Pravidlo 3** Počet hráčů – družstvo
- Pravidlo 4** Výstroj hráčů
- Pravidlo 5** Hrací doba
- Pravidlo 6** Činovníci utkání

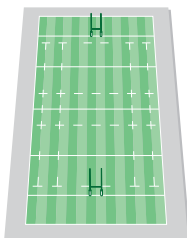




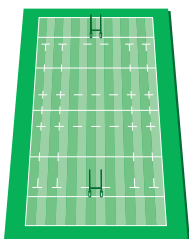
Plánek hřiště



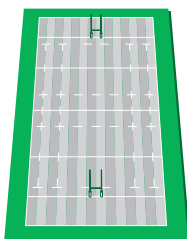
Hřiště



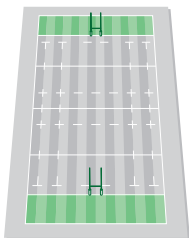
Hrací plocha



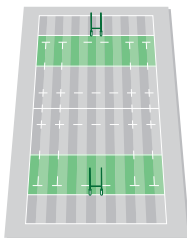
Obvod hřiště



Okolí hřiště



Brankoviště



Obranné území 22 m

DEFINICE

Hrací pole je celé území zobrazené na plánu.

Hřiště je území (zobrazené na plánu) mezi brankovými čarami a pomezními čarami. Tyto čáry nejsou součástí hřiště.

Hrací plocha je hřiště a brankoviště (jak je zobrazeno na plánu). Pomezní čáry, čáry autu vedle brankoviště ani koncové čáry nejsou součástí hrací plochy.

Obvod hřiště (The Playing Enclosure) je hrací plocha a prostor okolo ní ne menší než 5 m, je-li to možné, známý jako „perimetr“ území.

Brankoviště je území mezi brankovou a koncovou čarou a mezi čarami autu vedle brankoviště. Obsahuje brankovou čáru, ale neobsahuje koncovou čáru nebo čáru autu vedle brankoviště.

Obhranné území 22 m (Dvaadvacítka, 22) je území mezi brankovou čarou a čarou 22 m, obsahuje čáru 22 m, ale neobsahuje brankovou čáru.

Plánek společně se všemi názvy a zobrazeními je součástí Pravidel.

1.1 POVRCH HŘIŠTĚ

- (a) **Požadavek.** Povrch musí být bezpečný po celou dobu hry.
- (b) **Typ povrchu.** Povrch by měl být travnatý, ale může být použitý i písek, hlína, sníh nebo umělá tráva. Hra může být hrána na sněhu za předpokladu, že sníh a podloží je bezpečné pro hru. Neměl by to být trvale tvrdý povrch např. asfalt nebo beton. Případný umělý povrch musí odpovídat Směrnici World Rugby 22.

1.2 POŽADOVANÉ ROZMĚRY HŘIŠTĚ

- (a) **Rozměry.** Délka hřiště nepřesahuje 100 m. Každé brankoviště nepřesahuje délku 22 m. Hrací plocha nepřesahuje šířku 70 m.

- (b) Délka a šířka hřiště jsou co možná nejlíže k uvedeným rozměrům. Všechna území jsou pravouhlá.
- (c) Vzdálenost od brankové čáry ke koncové by neměla být menší než 10 m, pokud je to možné.
- (d) V případě:
 - (i) utkání reprezentačního družstva dospělých nebo druhého reprezentačního družstva dospělých Unie proti reprezentačního nebo druhého reprezentačního družstva dospělých jiné Unie; a
 - (ii) mezinárodních zápasů o sedmi hráčích;rozměry by měly být co možná nejlíže k maximálním velikostem, ale ne méně než 94 metrů délky hřiště, 68 metrů šířky a s minimální délkou brankoviště 6 metrů. Unie, které chtějí upravovat minimální nebo maximální rozměry musí požádat o povolení World Rugby.
- (e) Obvod by neměl být menší než 5 metrů, kde je to možné.

1.3 ČÁRY NA HŘIŠTI

(a) **Plné čáry**

Koncové čáry a čáry autu vedle brankoviště, které jsou obě mimo brankoviště.

Brankové čáry, které jsou v brankovišti, ale mimo hřiště.

Čáry 22 m, které jsou rovnoběžné s brankovými čarami.

Půlící čára, která je rovnoběžná s brankovými čarami.

Pomezí čáry, které jsou mimo hřiště.

(b) **Přerušované čáry**

Všechny další čáry mimo plných jsou přerušované. Délka jedné čáry je 5 m.

Dvě přerušované čáry, které jsou rovnoběžné s půlicí čarou a jsou 10 m na každou stranu od ní. Tyto čáry se nazývají „čára 10 m“. Přerušované čáry 10 m protínají přerušované čáry, které jsou 5 m a 15 m rovnoběžně s každou pomezí čarou.

Dvě přerušované čáry, které jsou ve vzdálenosti 5 m od každé pomezí čáry a jsou s ní rovnoběžné. Probíhají od čar 5 m, které jsou rovnoběžné s brankovými čarami a protínají obě čáry 22 m, obě čáry 10 m a půlicí čáru. Jsou nazývány „čáry 5 m“.

Dvě přerušované čáry, které jsou ve vzdálenosti 15 m od každé pomezí čáry a jsou s ní rovnoběžné. Probíhají od čar 5 m, které jsou rovnoběžné s brankovými čarami a protínají obě čáry 22 m, obě čáry 10 m a půlicí čáru. Jsou nazývány „čáry 15 m“.

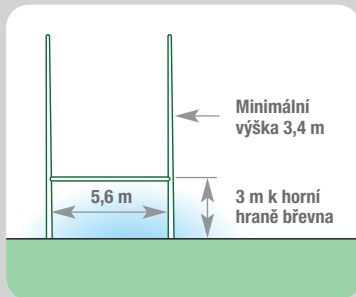
Šest čar 5 m od každé brankové čáry, rovnoběžně s nimi. Dvě čáry jsou umístěny 5 m a 15 m od každé pomezí čáry. Další dvě čáry jsou umístěny před každou tyč branky tak, že je mezi těmito čarami vzdálenost 5 m.

(c) **Střed**

Jedna nepravidelná čára půl metru dlouhá protíná střed půlicí čáry.

1.4 ROZMĚRY BRANKOVÝCH TYČÍ A BŘEVNA

- (a) Vzdálenost mezi dvěma brankovými tyčemi je 5,6 m.
- (b) Břevno je umístěno mezi dvě brankové tyče tak, že jeho horní hrana je 3 m od země.
- (c) Minimální výška brankových tyčí je 3,4 m.
- (d) Když jsou chrániče připevněny k brankovým tyčím, tak vzdálenost od brankové čáry k vnějšímu okraji chrániče nesmí přesahovat 300 mm.



Branka

1.5 PRAPORKY

- Kolem hrací plochy je 14 tyček s praporky, každý s minimální výškou 1,2 m nad zemí.
- Praporky musí být umístěny do průsečíků pomezích a brankových čar a do průsečíků čar autu vedle brankoviště a koncových čar. Těchto 8 praporků je mimo brankoviště a netvoří část hrací plochy.
- Praporky musí být umístěny u čáry 22 m a na půlící čáře, 2 metry od pomezní čáry v obvodu hřiště.

1.6 NÁMITKY PROTI HŘIŠTI

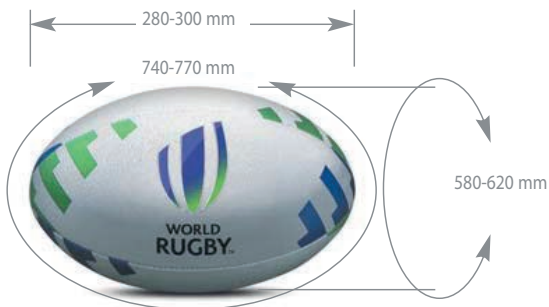
- Jestliže má družstvo námitky proti hřišti nebo způsobu označení hřiště, musí to oznámit rozhodčímu před začátkem utkání.
- Rozhodčí rozhodne o námitce, ale nesmí zahájit utkání, jestliže některá část hřiště je považována za nebezpečnou.

2.1 TVAR

Míč musí být oválný a vyrobený ze 4 dílů.

2.2 ROZMĚRY

Délka podélné osy	280-300 mm
Obvod (po délce)	740-770 mm
Obvod (po šířce)	580-620 mm



2.3 MATERIÁL

Kůže nebo vhodný syntetický materiál. Může být upraven, aby byl odolný vůči blátu a snadno uchopitelný.

2.4 HMOTNOST

410 - 460 g

2.5 TLAK VZDUCHU NA ZAČÁTKU HRY

65,71-68,75 kPa, nebo 0,67-0,70 kg/cm², nebo 9,5-10,0 lbs/inch².

2.6 NÁHRADNÍ MÍČE

Náhradní míče mohou být k dispozici během utkání, ale družstvo nesmí získat nebo se pokusit získat nepřipustnou (nefér) výhodu jejich použitím nebo výměnou.

2.7 MENŠÍ MÍČE

Míče různých velikostí a váhy mohou být použity při zápasech mladých hráčů.

DEFINICE

Družstvo. Družstvo se skládá z patnácti hráčů, kteří začínají utkání a z oprávněných náhradníků a/nebo střídajících.

Náhradník. Hráč, který nahrazuje zraněného spoluhráče.

Střídající. Hráč, který střídá spoluhráče z taktických důvodů.

3.1 MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA HŘIŠTI

Maximum: Žádné družstvo nesmí mít více než 15 hráčů na hřišti.

3.2 DRUŽSTVO S VÍCE HRÁČI NEŽ JE POVOLENO

Námítka: kdykoliv před nebo během utkání může družstvo učinit námítku k rozhodčímu ohledně počtu hráčů soupeře. Jakmile rozhodčí zjistí, že družstvo má více hráčů, musí přikázat kapitánovi tohoto družstva přiměřeně tento počet snížit. Skóre platné v době námítky se nemění.

Trest: Trestný kop na místě, kde by hra znovu začínala.

3.3 MENŠÍ POČET HRÁČŮ NEŽ PATNÁCT

Unie může povolit utkání, ve kterých bude hrát méně než patnáct hráčů v každém družstvu. Pokud se tak stane, všechna Pravidla hry jsou platná s výjimkou, že každé družstvo musí mít minimálně pět hráčů ve mlýně po celou dobu konání mlýna.

Výjimka: utkání družstev o sedmi hráčích jsou výjimkou. Tato utkání jsou popsána Pravidly hry pro sedmičky.

3.4 HRÁČI NOMINOVANÍ JAKO STŘÍDAJÍCÍ

- (a) Pro mezistátní utkání může Unie nominovat až osm náhradníků/střídajících.
- (b) V ostatních utkáních rozhodne řídící Unie kolik náhradníků/střídajících může být nominováno do maximálního počtu osm.
- (c) Unie (nebo Unie (mn. č.), kde se hraje zápas nebo soutěž družstev ze dvou nebo více Unii), může rozhodnout, kolik náhradníků/střídajících může být nominováno do maximálního počtu osm.
- (d) Družstvo může střídat až dva hráče první řady (v případě Pravidla 3.5 (f) a (g), kdy mohou být tři) a až pět jiných hráčů.
- (e) Střídání mohou být provedena pouze, když je míč mrtvý a se souhlasem rozhodčího.

3.5 PRVNÍ ŘADA – NÁHRADA A STŘÍDÁNÍ

- (a) Je odpovědností družstva zajistit, že všichni hráči první řady a jejich možní náhradníci jsou vhodně trénováni. Není na rozhodčím určit, zda je hráč vhodně trénovaný pro hru v první řadě.

- (b) Tabulka níže ukazuje minimální počet hráčů první řady podle velikosti družstva a minimální požadavky na střídání.

Počet nominovaných hráčů	Minimální počet hráčů první řady v družstvu	Musí být schopni nahradit v prvním případě dotázání:
15 a méně	3	-
16, 17 nebo 18	4	Buď pilíř nebo mlynář
19, 20, 21 nebo 22	5	Buď pilíř nebo mlynář
23	6	Levý pilíř, pravý pilíř a mlynář

Unie může za předpokladu blaha hráčů upravit minimální počet hráčů první řady v družstvu a minimální požadavky pro střídání na dané úrovni Hry, která je v její pravomoci.

V případě, že Unie/organizátor zápasu umožní 23 hráčů v družstvu a družstvo je schopno nominovat pouze dva náhradníky do první řady, potom toto družstvo může nominovat pouze 22 hráčů.

- (c) Před zápasem musí každé družstvo oznámit rozhodčímu hráče první řady a jejich možné náhradníky. Pouze tito hráči mohou hrát v první řadě při soutěžních mlynech.
- (d) Náhradník hráče první řady může začít zápas na jiné pozici než v první řadě.

3.6 NESOUTĚŽNÍ MLÝNY

- (a) Mlýny se stanou nesoutěžními, pokud jedno družstvo nemůže nasadit vhodně trénovaného hráče do první řady nebo pokud tak určí rozhodčí.
- (b) Unie/organizátor zápasu může určit, zda může nebo nemůže hra začít nebo pokračovat s nesoutěžními mlýny.
- (c) Pokud hráč první řady opouští hřiště, ať už z důvodu zranění nebo dočasného nebo trvalého střídání, bude se rozhodčí v tomto okamžiku dotazovat, zda družstvo může pokračovat v soutěžních mlýnech. Pokud je rozhodčí informován, že družstvo nebude schopné soutěžních mlýnů, nařídí rozhodčí nesoutěžní mlýny. Pokud se hráč vrátí nebo nastoupí jiný hráč první řady, potom soutěžní mlýny mohou pokračovat.
- (d) V družstvu s 23 hráči nebo počtem podle rozhodnutí Unie/Organizátora zápasu, hráč jehož odchod způsobil nařízení nesoutěžních mlýnů, nemůže být nahrazen.
- (e) Pokud jsou k dispozici, musí družstvo mít neustále tři hráče první řady v první řadě. Při nesoutěžních mlýnech pouze, pokud není k dispozici náhradník nebo střídající první řady, může hrát v první řadě jakýkoliv jiný hráč.
- (f) Pokud důsledkem dočasného vyloučení hráče první řady musí jiný nominovaný hráč družstva opustit hřiště, aby umožnil jinému hráči první řady nastoupení do hry, nemůže se tento nominovaný hráč vrátit do hry před uplynutím doby dočasného vyloučení.
- (g) Pokud důsledkem vyloučení hráče první řady musí jiný nominovaný hráč družstva opustit hřiště, aby umožnil jinému hráči první řady nastoupení do hry, může tento nominovaný hráč být použit jako náhradník/střídající.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

- (h) Nesoutěžní mlýny, které jsou důsledkem vyloučení, dočasného vyloučení nebo zranění, musí být hrány s osmi hráči na každé straně.

3.7 VYLOUČENÍ ZA HRU PROTI PRAVIDLŮM

Hráč vyloučený za hru proti pravidlům nesmí být nahrazen nebo vystřídán. Pro výjimku z tohoto pravidla viz Pravidlo 3.5.

3.8 TRVALÁ NÁHRADA

Hráč může být nahrazen, pokud je zraněn. Pokud je hráč trvale nahrazen, nesmí se vrátit a pokračovat v utkání. Náhrada zraněného hráče musí být provedena, pokud je míč mrtvý a se svolením rozhodčího.

3.9 ROZHODNUTÍ O TRVALÉ NÁHRADĚ

- (a) V utkáních národního družstva může být hráč nahrazen pouze, pokud je podle názoru lékaře natolik zraněn, že by mohlo být nerozumné pro tohoto hráče pokračovat v utkání.
- (b) V ostatních utkáních, kde Unie dala výslovné povolení, může být zraněný hráč nahrazen na doporučení zdravotně vyškolené osoby. Pokud není nikdo takový přítomen, může být tento hráč nahrazen, pokud souhlasí rozhodčí.

3.10 PRAVOMOC ROZHODČÍHO ZAKÁZAT ZRANĚNÉMU HRÁČI POKRAČOVAT

Pokud rozhodčí rozhodne s nebo bez doporučení lékaře nebo způsobilé osoby, že hráč je natolik zraněn, že by měl přestat hrát, rozhodčí může nařídit tomuto hráči, aby opustil hřiště. Rozhodčí může také nařídit zraněnému hráči opustit hřiště kvůli ošetření.

3.11 DOČASNÁ NÁHRADA – KRVAVÉ ZRANĚNÍ

- (a) Pokud má hráč krvavé zranění, které nekontrolovaně aktivně krvácí (krvavé zranění), může být tento hráč dočasně nahrazen. Zraněný hráč se musí vrátit do hry, jakmile je krvácení zastaveno a/nebo zakryto. Pokud hráč, který byl dočasně nahrazen není připraven k návratu do hřiště do 15 minut (aktuální čas) od opuštění hřiště, náhrada se stává trvalou a nahrazený hráč se nesmí vrátit do hřiště.
- (b) V mezinárodních zápasech by měl rozhodnout lékař zápasu, zda je zranění krvavým zraněním vyžadujícím dočasnou náhradu.
- (c) Menší řezné rány a oděrky nezpůsobující krvavé zranění by měly být ošetřeny během přerušení hry z jiných důvodů.
- (d) Pokud je dočasný náhradník zraněn, může být také nahrazen.
- (e) Pokud je dočasný náhradník vyloučen za nebezpečnou hru, nemůže se nahrazený hráč vrátit zpět do hry.
- (f) Pokud je dočasný náhradník napomenut a dočasně vyloučen, nemůže se nahrazený hráč vrátit zpět do hry, dokud neskončí doba vyloučení.

3.12 DOČASNÁ NÁHRADA – VYŠETŘENÍ ÚRAZU HLAVY

Pokud v kterémkoliv okamžiku hry je hráč postižen otřesem mozku nebo podezřením na otřes mozku, musí být takový hráč okamžitě a trvale stažen ze hřiště. Pokyny jsou obsaženy v dokumentu World Rugby „Rozpoznejte otřes mozku a zamezte pokračování v aktivitách“ („Recognise and Remove“).

Pouze v elitních zápasech dospělých, které byly předem schváleny World Rugby (na základě Směrnice 10.1.4 a 10.1.5) pro použití Vyšetření zranění hlavy a této procedury dočasného střídání, hráč, který má mít vyšetření zranění hlavy:

- Musí opustit hřiště; a
- Musí být dočasně nahrazen (i když všichni náhradníci/střídající byli již využiti).

Toto umožní vyšetření hráče, kdy není okamžitě zřejmé, zda má hráč otřes mozku nebo podezření na otřes mozku a měl by být trvale stažen ze hřiště.

Pokud byl takový hráč dočasně nahrazen:

- (a) Pokud není takový hráč připraven u číselníka zápasu u pomezí čáry do deseti minut (aktuální čas) od opuštění hřiště k vyšetření zranění hlavy, náhrada se stane automaticky trvalou a nahrazený hráč se nesmí vrátit do hry.
- (b) Pokud dočasná náhrada proběhne během deseti minut před poločasem, náhrada se stane trvalou, ledaže se nahrazený hráč vrátil do hřiště ihned na začátku druhého poločasu.
- (c) Dočasný náhradník může být dočasně nahrazen, pokud hráč potřebuje vyšetření zranění hlavy (i pokud všichni náhradníci již byli vystřídáni).
- (d) Pokud je dočasný náhradník vyloučen ze hry za nebezpečnou hru, nahrazený hráč se již nesmí vrátit do hry s výjimkou Pravidla 3.5 (První řada – Náhrada a střídání) a Pravidla 3.14 (Střídající hráči vracení se do hry) a pouze pokud byl hráč zdravotně uschopněn a je připraven u číselníka utkání na pomezí čáry do deseti minut (aktuální čas) od opuštění hřiště k vyšetření zranění hlavy.
- (e) Pokud je dočasný náhradník napomenut a dočasně vyloučen, nemůže se nahrazený hráč vrátit do hry, dokud neuplyne doba trestu s výjimkou Pravidla 3.5 (První řada – Náhrada a střídání) a Pravidla 3.14 (Střídající hráči vracení se do hry) a pouze pokud byl hráč zdravotně uschopněn a je připraven u číselníka utkání na pomezí čáry do deseti minut (aktuální čas) od opuštění hřiště k vyšetření zranění hlavy.

3.13 HRÁČ PŘEJÍCÍ SI VRÁTIT SE DO HRY

- (a) Hráč, který má otevřené nebo krvácející zranění, musí opustit hrací plochu. Hráč se nesmí vrátit, dokud krvácení není zastaveno a zranění ošetřeno.
- (b) Hráč, který opustil hrací plochu kvůli zranění nebo z jiného důvodu, se nesmí vrátit do hry, dokud mu to rozhodčí nedovolí. Rozhodčí nesmí pustit hráče zpět, dokud míč není mrtvý.
- (c) Pokud se hráč vrátil nebo se střídající/náhradník zapojil do hry bez svolení rozhodčího a rozhodčí se domnívá, že to udělal, aby pomohl svému týmu nebo zabránil soupeři, trestá rozhodčí tohoto hráče pro nesportovní chování.

Trest: Trestný kop je nařízen na místě, kde by hra znovu začala.

3.14 STŘÍDAJÍCÍ HRÁČI VRACEJÍCÍ SE DO HRY

Pokud je hráč vystřídán, může se takový hráč znovu vrátit do hry pouze, když nahrazuje:

- zraněného hráče první řady podle Pravidla 3.5
- hráče s krvavým zraněním podle Pravidla 3.11
- hráče podstupujícího vyšetření zranění hlavy podle Pravidla 3.12
- hráče, který byl zraněn v důsledku nebezpečné hry (jak bylo ověřeno činovníky zápasu).

3.15 PRŮBĚŽNÉ STŘÍDÁNÍ

Unie může zavést průběžné střídání na stanovené úrovni Hry ve své pravomoci. Počet střídání nesmí překročit dvanáct. Správa a pravidla týkající se průběžného střídání jsou odpovědností Unie s pravomocí.

DEFINICE

Výstroj hráče je to, co si hráč oblékne.

Hráč si obléká dres, trenýrky a spodní prádlo, stulpny a boty.

Rukávy dresu musí přesahovat alespoň polovinu vzdálenosti mezi ramenem a loktem.

Detailní informace ke schváleným specifikacím na oblečení a kolíky jsou k nalezení ve Specifikaci World Rugby (Směrnice 12).

4.1 DALŠÍ SOUČÁSTI OBLEČENÍ

- (a) Hráč může nosit chrániče vyrobené z elastických nebo stlačitelných materiálů, které musí být vypratelné.
- (b) Hráč může nosit holenní chrániče, které jsou v souladu se Směrnicemi World Rugby (Směrnice 12).
- (c) Hráč může nosit podpory kotníku pod stulpnami, nejsou-li vyšší než 1/3 délky holeně a pokud jsou tuhé, tak z jiného materiálu než kovu.
- (d) Hráč může nosit rukavice bez prstů, které musí odpovídat Specifikacím World Rugby (Směrnice 12).
- (e) Hráč může nosit chrániče ramen, které mají Schvalovací známku World Rugby (Směrnice 12).
- (f) Hráč může nosit ústní nebo zubní chránič.
- (g) Hráč může nosit helmu, která má Schvalovací známku World Rugby (Směrnice 12).

- (h) Hráč může nosit bandáže a/nebo obvazy kryjící nebo chránící nějaké zranění.
- (i) Hráč může nosit tenkou pásku nebo podobné pomůcky na podporu a/nebo prevenci zranění.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

- (j) Hráč může nosit brýle, které musí mít schvalovací známku World Rugby (World Rugby Approval Mark – Směrnice 12).

4.2 SPECIÁLNÍ SOUČÁSTI PRO ŽENY

Navíc k výše uvedené povolené výstroji ženy mohou nosit:

- (a) Hrudní vycpávky, které musí mít schvalovací známku World Rugby (World Rugby Approval Mark – Směrnice 12).
- (b) Dlouhé punčochové kalhoty ze směsi bavlny s jedním vnitřním švem, které jsou pod trenýrkami a stulpnami.
- (c) Šátky za předpokladu, že nejsou nebezpečné nositelce nebo jiným hráčkám a nejsou v rozporu se Směrnicí 12.

4.3 KOLÍKY

- (a) Kolíky na kopačkách musí být v souladu se požadavky World Rugby (Směrnice 12).
- (b) Tvarované kaučukové vícekolíkové podrážky jsou povoleny, pokud nemají ostré hrany nebo hroty.

4.4 ZAKÁZANÉ ČÁSTI OBLEČENÍ

- (a) Hráč nesmí nosit žádnou část výstroje ani dalšího vybavení, které jsou potřísněny krví.
- (b) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která je ostrá nebo drsná.
- (c) Hráč nesmí nosit žádné věci obsahující přezky, sponky, kroužky, přívěšky, zipy, šroubky, zástrčky nebo tvrdé materiály nebo výčnělky jinak nepovolené v tomto pravidle.
- (d) Hráč nesmí nosit klenoty jako prstýnky nebo náušnice.
- (e) Hráč nesmí nosit rukavice.
- (f) Hráč nesmí nosit trenýrky s všitými vycpávkami.
- (g) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která není v souladu se Směrnicemi World Rugby pro toto oblečení (Směrnice 12).
- (h) Hráč nesmí nosit žádnou věc, která je normálně povolena Pravidly, ale podle názoru rozhodčího může způsobit hráči zranění.
- (i) Hráč nesmí nosit komunikační prostředky ve svém oblečení nebo připevněné na těle.
- (j) Hráč nesmí nosit žádné další dodatečné části oblečení, které nejsou v souladu se Směrnicí 12.

4.5 KONTROLA VÝSTROJE HRÁČE

- (a) Rozhodčí nebo pomezní rozhodčí nominovaní nebo schválení organizátorem utkání kontrolují hráčovu výstroj a kolíky ve shodě s tímto Pravidlem.
- (b) Rozhodčí má právo kdykoli rozhodnout, před nebo během utkání, že část hráčovy výstroje je nebezpečná nebo nepovolená. Pokud rozhodčí rozhodne, že výstroj je nebezpečná nebo nepovolená, musí nařídit hráči její výměnu. Hráč se nemůže znovu vrátit do hry, dokud část oblečení není vyměněna.
- (c) Pokud při kontrole před utkáním rozhodčí nebo pomezní rozhodčí oznámí hráči, že věc, kterou má oblečenu, není povolena tímto pravidlem a hráč je následně nalezen s touto částí na hrací ploše, je tento hráč vyloučen za nespportovní chování.

Trest: Trestný kop je nařízen na místě, kde by hra znovu začala.

4.6 POUŽITÍ DALŠÍ VÝSTROJE

Rozhodčí nesmí dovolit žádnému hráči opustit hrací plochu k výměně části výstroje, pokud není potřísněna krví.

Více informací o výstroji hráčů – Směrnice 12:
<http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

5.1 DOBA HRY

Utkání netrvá déle než 80 minut plus čas ztracený, prodloužení a jakékoli jiné speciální situace. Utkání je rozděleno do dvou poločasů, každý ne více než 40 minut hrací doby.

5.2 PŘESTÁVKA

Po poločase si družstva vymění strany. Přestávka není delší než 15 minut. Délka přestávky je určena organizátorem utkání, Unii nebo odpovědnou osobou, která má pravomoc nad utkáním. Během přestávky mohou družstva, rozhodčí a pomezní rozhodčí opustit obvod hřiště.

5.3 MĚŘENÍ ČASU

Rozhodčí měří čas, ale může přenést tuto povinnost na jednoho nebo oba pomezní rozhodčí a/nebo oficiálního časoměřiče, kterým rozhodčí signalizuje jakékoli přerušení času nebo ztracený čas. Pokud má rozhodčí v utkáních bez oficiálního časoměřiče pochybnosti ohledně správnosti času, konzultuje ho s jedním nebo oběma pomezními rozhodčími a může ho konzultovat i s ostatními, ale pouze pokud pomezní rozhodčí nemohou pomoci.

5.4 ZTRACENÝ ČAS

Čas může být ztracen z následujících důvodů:

- (a) **Zranění.** Rozhodčí může zastavit hru ne déle než na 1 minutu, aby zraněný hráč mohl být ošetřen, nebo kvůli jakémukoli jinému povolenému zdržení.

Rozhodčí může povolit pokračování ve hře, pokud zdravotně vyškolená osoba ošetřuje zraněného hráče nebo hráč může jít k pomezní čáře pro ošetření.

Pokud je hráč vážně zraněn a potřebuje odnést z hrací plochy, rozhodčí poskytne nezbytný čas k odnesení zraněného hráče mimo hrací plochu.

- (b) **Výměna výstroje hráčů.** Pokud je míč mrtvý, rozhodčí poskytne hráči čas na výměnu nebo opravu roztrženého dresu, trenýrek nebo kopaček. Čas je poskytnut hráči na zavázání tkaniček.
- (c) **Náhrada a střídání hráčů.** Čas je poskytnut, pokud je hráč nahrazován nebo střídán.
- (d) **Oznámení nečisté hry asistentem (asistenty) rozhodčího nebo jiným činovníkem.** Čas je poskytnut ke konzultaci rozhodčího s asistentem rozhodčího nebo s jiným činovníkem.

5.5 NASTAVENÍ ZTRACENÉHO ČASU

Ztracený čas musí být nastaven ve stejném poločase utkání.

5.6 PRODLOUŽENÍ

Utkání může trvat déle než 80 minut, pokud Unie povolila hrát prodloužení v nerozhodném utkání ve vyřazovací soutěži.

5.7 OSTATNÍ ČASOVÁ OMEZENÍ

- (a) V mezistátních utkáních se hraje vždy 80 minut plus ztracený čas.
- (b) V ostatních utkáních může Unie rozhodnout o délce utkání.
- (c) Pokud Unie nerozhodne, délku utkání odsouhlasí družstva. Pokud se neshodnou, rozhoduje rozhodčí.

- (d) Rozhodčí má právo ukončit utkání kdykoliv, pokud se domnívá, že by hra neměla pokračovat, protože by to mohlo být nebezpečné.
- (e) Pokud vyprší čas a míč není mrtvý nebo nařízený mlýn nebo autové vzhazování nebyly dokončeny, nechá rozhodčí pokračovat ve hře, dokud se míč znovu nestane mrtvým. Míč se stane mrtvým, když by rozhodčí nařídil mlýn, autové seřazení, volbu pro neprovinivší se družstvo, výkop z 22 m nebo po kopu na branku nebo úspěšném trestném kopu na branku. Pokud musí být mlýn znovu svázán, tak mlýn nebyl dokončen. Pokud čas vyprší a je potom nařízeno lapení, volný kop nebo trestný kop, nechá rozhodčí pokračovat ve hře.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

Pokud je trestný kop kopnut do autu po uplynutí hrací doby, aniž by se ho dotkl jiný hráč, je provedeno autové vzhazování a hra pokračuje, dokud se míč znovu nestane mrtvým.

- (f) Pokud čas vyprší po položení, rozhodčí povolí provedení kopu po položení.
- (g) Družstvo, které položilo pětku blízko konce utkání, může nebo nemusí provést kop po položení. V případě, že odmítne kop nebo provede kop ve zbývajícím čase, bude hra znovu zahájena a zápas skončí při dalším přerušení v souladu s Pravidly. Čas je měřen od zásahu míče.
- (h) Pokud bylo dosaženo bodů před koncem zápasu a je ještě čas pro znovuzahajovací výkop, ale čas uplyne ihned po výkopu a kopáč:

- nekopne míč 10 m,
- kopne míč přímo do autu,
- kopne míč na nebo za soupeřovu čáru autu vedle brankoviště nebo koncovou čáru,

rozhodčí nabídne neprovinivšímu se družstvu volbu podle Pravidla 13.7, 13.8 a 13.9 a zápas pokračuje, dokud míč není znovu mrtvý.

- (i) Když jsou podmínky počasí výjimečně horké a/nebo vlhké, rozhodčí podle svého uvážení, může povolit jednu pitnou přestávku v každém poločase. Tato pitná přestávka by neměla být delší než 1 minuta. Ztracený čas by měl být přidán na konci každého poločasu. Pitná přestávka by měla být normálně provedena po bodování, nebo když je míč mimo hru v blízkosti půlící čáry.

DEFINICE

Každé utkání je pod kontrolou **činovníků utkání**, kteří se skládají z rozhodčího a dvou pomezních rozhodčích nebo asistentů rozhodčího. **Ostatní osoby** pověřené organizátorem utkání mohou být náhradní rozhodčí, pomezní rozhodčí a/nebo asistent rozhodčího, činovník asistující rozhodčímu při rozhodnutích pomocí technologických prostředků, časoměřič, lékař utkání, lékaři družstev, nehrající členové družstev a sběrači míčů.

Pomezní rozhodčí může být nominován organizátorem zápasu nebo zúčastněným družstvem a je zodpovědný za signalizaci autu, autu vedle brankoviště a úspěšný nebo neúspěšný kop na branku.

Asistent rozhodčího může být nominován organizátorem zápasu a je zodpovědný za signalizaci autu, autu vedle brankoviště, úspěšný nebo neúspěšný kop na branku a oznamuje nebezpečnou hru. Asistent rozhodčího také poskytuje rozhodčímu pomoc při rozhodování kterékoliv činnosti rozhodčího podle jeho pokynů.

6.A ROZHODČÍ PŘED UTKÁNÍM

6.A.1 URČENÍ ROZHODČÍHO

Rozhodčí je určen organizátorem utkání. Pokud rozhodčí není určen, obě družstva se na něm mohou dohodnout. Pokud se nemohou sjednotit, rozhodčího určuje domácí družstvo.

6.A.2 NÁHRADA ROZHODČÍHO

Pokud rozhodčí není schopen dokončit utkání, jeho náhradník je určen podle instrukcí organizátora utkání. Pokud organizátor neposkytl instrukce, určuje náhradníka rozhodčí. Pokud tak nemůže učinit rozhodčí, náhradníka určuje domácí družstvo.

6.A.3 POVINNOSTI ROZHODČÍHO PŘED UTKÁNÍM

- (a) **Losování.** Rozhodčí organizuje losování. Jeden z kapitánů hodí minci a druhý kapitán oznámí výsledek losu. Vítěz losování rozhodne, zda chce výkop nebo volbu strany. Pokud se vítěz rozhodne pro volbu strany, tak soupeř musí vykopávat, a opačně.

BĚHEM UTKÁNÍ

6.A.4 POVINNOSTI ROZHODČÍHO NA HŘIŠTI

- (a) Rozhodčí je jediný, kdo rozhoduje skutečnosti a posuzuje pravidla během utkání. Rozhodčí musí správně v každém utkání používat Pravidla hry.
- (b) Rozhodčí měří čas.
- (c) Rozhodčí počítá body.

6.A.5 VSTUP NEBO OPUŠTĚNÍ HRACÍ PLOCHY

- (a) Schválené zdravotnické vyškolené osoby mohou vstupovat na hrací plochu během zápasu ošetřovat zraněné hráče. Musí vstupovat na hrací plochu pouze, pokud je to bezpečné.
- (b) Nosič vody pro hráče může vstoupit na hrací plochu pouze během přerušení z důvodu zranění hráče.
- (c) Nosič kopátka může vstoupit na hrací plochu potom, co družstvo naznačí, že má zájem kopat na branku po nařízeném trestném kopu nebo položení pětky.
- (d) Rozhodčí dává svolení hráči k opuštění hrací plochy.
- (e) Rozhodčí dává svolení náhradníkovi nebo střídajícímu vstoupit na hrací plochu.
- (f) Trenéři mohou vstoupit na hřiště v poločase, aby se připojili ke svým týmům.

6.A.6 ZMĚNA ROZHODNUTÍ ROZHODČÍHO

Rozhodčí může změnit své rozhodnutí, když pomezni rozhodčí zvedl praporek, aby označil aut.

Rozhodčí může změnit své rozhodnutí, když asistent rozhodčího zvedl praporek, aby označil aut nebo nečistou hru.

6.A.7 ROZHODČÍ SE RADÍ S OSTATNÍMI

- (a) Rozhodčí se může radit s asistenty rozhodčího ve věcech týkajících se jejich povinností, nečisté hry a měření času a může požadovat pomoc týkající se ostatních stránek povinností rozhodčího včetně posuzování ofsajdu.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

- (b) Organizátor zápasu může určit činovníka označeného jako Video rozhodčí (Television Match Official /TMO), který používá technologická zařízení k vyjasnění situací týkajících se:
- (i) Pokud je pochybnost, zda byl míč přiklepnut v brankovišti pro položení nebo přiklepnutí.
 - (ii) Pokud je pochybnost, zda kop na branku byl úspěšný.
 - (iii) Pokud je pochybnost, zda hráči byli v autu nebo autu vedle brankoviště před přiklepnutím míče v brankovišti nebo umrtvením míče.
 - (iv) Když se rozhodčí utkání domnívají, že mohlo dojít ve hřišti k přestupku, který vedl k položení nebo zabránění položení pětky.
 - (v) Přezkoumání situace, kde se rozhodčí utkání domnívají, že mohlo dojít k nebezpečné hře.
 - (vi) Upřesnění trestů požadovaných za přestupky nebezpečné hry.
- (c) Kterýkoliv rozhodčí včetně videorozhodčího (TMO) může doporučit přezkoumání videorozhodčím (TMO). Přezkoumání se uskuteční v souladu s protokolem video rozhodčího (TMO), který je platný v okamžiku uveřejnění na laws.worldrugby.com.
- (d) Organizátor zápasu může nominovat časoměřiče, který bude označovat konec každého poločasu.
- (e) Rozhodčí se nesmí radit s žádnými dalšími osobami.

6.A.8 PÍŠTALKA ROZHODČÍHO

- (a) Rozhodčí musí nosit píšťalku a píská na ni, aby označil začátek a konec každého poločasu.
- (b) Rozhodčí má pravomoc zastavit písknutím kdykoli hru.
- (c) Rozhodčí musí písknout na píšťalku, aby označil dosažení bodů nebo přiklepnutí.
- (d) Rozhodčí musí písknout, aby zastavil hru z důvodu přestupku nebo nečisté hry. Pokud rozhodčí napomíná nebo vylučuje provinivšího se hráče, musí písknout podruhé, když nařizuje trestný kop nebo trestnou pětku.
- (e) Rozhodčí musí písknout, když míč vyšel ven ze hry, nebo když se stal nehratelným, nebo když nařizuje trestný kop.
- (f) Rozhodčí musí písknout, pokud by další pokračování ve hře mohlo být nebezpečné, nebo když je pravděpodobné, že byl hráč vážně zraněn.

6.A.9 ROZHODČÍ A ZRANĚNÍ

Pokud rozhodčí zastaví hru z důvodu zranění hráče a nedošlo k žádnému přestupku a míč nebyl mrtvý, hra znovu začne mlýnem. Míč vhazuje do mlýna družstvo, které mělo naposledy míč v držení. Pokud žádné družstvo nemělo míč v držení, vhazuje útočící družstvo.

6.A.10 MÍČ SE DOTKL ROZHODČÍHO

- (a) Pokud se míč nebo hráč nesoucí míč dotknou rozhodčího a žádné družstvo tím nezíská výhodu, hra pokračuje. Pokud jedno družstvo získá výhodu ve hřišti, nařídí rozhodčí mlýn a vhažovat bude družstvo, které naposledy hrálo s míčem.

- (b) Pokud jedno družstvo získá výhodu v brankovišti a pokud je míč v držení útočícího družstva, přizná rozhodčí položení na místě doteku.
- (c) Pokud jedno družstvo získá výhodu v brankovišti a pokud je míč v držení bránícího družstva, přizná rozhodčí přiklepnutí na místě doteku.

6.A.11 MÍČE SE V BRANKOVIŠTI DOTKLA JINÁ OSOBA (NE HRÁČ)

Rozhodčí posoudí, co by se stalo dále, a přizná položení nebo přiklepnutí na místě doteku.

PO UTKÁNÍ

6.A.12 VÝSLEDEK

Rozhodčí oznámí výsledek družstvům a organizátoru utkání.

6.A.13 VYLOUČENÝ HRÁČ

Pokud je hráč vyloučen, předá rozhodčí, jakmile je to možné, organizátorovi utkání vyplněný zápis o přestupku nečisté hry.

6.B POMEZNÍ ROZHODČÍ A ASISTENTI ROZHODČÍHO *PŘED UTKÁNÍM*

6.B.1 URČENÍ POMEZNÍCH ROZHODČÍCH A ASISTENTŮ ROZHODČÍCH

V každém utkání jsou dva pomezni rozhodčí nebo asistenti rozhodčího. Pokud nejsou určení organizátorem utkání, obě družstva poskytnou pomezniho rozhodčího.

6.B.2 VÝMĚNA POMEZNÍHO ROZHODČÍHO NEBO ASISTENTA ROZHODČÍHO

Organizátor utkání může určit náhradníka rozhodčího, pomezních rozhodčích nebo asistentů rozhodčího. Tato osoba je nazývána náhradní pomezní rozhodčí nebo náhradní asistent rozhodčího a nachází se v obvodu hřiště.

6.B.3 KONTROLA POMEZNÍCH ROZHODČÍCH A ASISTENTŮ ROZHODČÍHO

Rozhodčí má kontrolu nad oběma pomezními rozhodčími nebo asistenty rozhodčího. Rozhodčí jim může sdělit jejich povinnosti a může opravit jejich rozhodnutí. Pokud je pomezní rozhodčí neuspokojivý, může rozhodčí požádat o jeho nahrazení. Pokud se rozhodčí domnívá, že se pomezní rozhodčí provinil nesportovním chováním, má možnost vykázat pomezního rozhodčího a napsat zápis organizátorovi utkání.

BĚHEM UTKÁNÍ

6.B.4 KDE BY MĚL BÝT POMEZNÍ ROZHODČÍ NEBO ASISTENT ROZHODČÍHO

- (a) Na každé straně hřiště je jeden pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího. Pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího zůstává v autu vyjma rozhodování o prokopnutí. Pokud rozhoduje o prokopnutí branky, stojí pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího v brankovišti za brankovými tyčemi.
- (b) Asistent rozhodčího může vstoupit do hřiště, když oznamuje rozhodčímu přestupek nebezpečné hry nebo nesportovní chování. Asistent rozhodčího může toto učinit pouze v dalším přerušení hry.

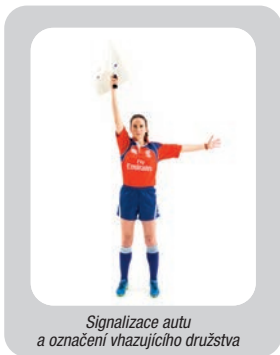
6.B. 5 SIGNÁLY POMEZNÍHO ROZHODČÍHO NEBO ASISTENTA ROZHODČÍHO

- (a) Každý pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího nosí praporek nebo něco podobného, kterým označují svá rozhodnutí.

- (b) **Označení výsledku kopu na branku.** Pokud je prováděn kop po položení nebo trestný kop na branku, pomezní rozhodčí nebo asistenti rozhodčího musí pomocí rozhodčímu signalizováním výsledku kopu. Jeden pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího stojí u nebo za každou brankovou tyčí. Když míč přejde přes břevno a mezi tyčemi, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího zvedne praporek, aby označil prokopnutí.



- (c) **Označení autu.** Když míč nebo hráč nesoucí míč přejdou do autu, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí zvednout praporek. Pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí stát na místě vhažování a označovat družstvo, které je oprávněno vhažovat. Pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí také signalizovat, když míč nebo hráč nesoucí míč přešel do autu vedle brankoviště.



- (d) **Kdy dát praporek dolů.** Když je míč vhozen, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího musí dát praporek dolů s následujícími výjimkami:

Výjimka 1: Když vzhazující hráč položí jakoukoli část nohy do hřiště, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího drží praporek nahoře.

Výjimka 2: Když družstvo, které není oprávněno vhadzovat, tak učiní, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího drží praporek nahoře.

Výjimka 3: Když je při rychlém vhadzování míč, který přešel do autu, vyměněn za jiný, nebo se ho poté, co přešel do autu, dotkl někdo jiný než vhadzující hráč, pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího drží praporek nahoře.

- (e) Je na rozhodčím, ne na pomezním rozhodčím nebo asistentovi rozhodčího, zda byl či nebyl míč vhozen ze správného místa.
- (f) **Signalizace nebezpečné hry.** Asistent rozhodčího signalizuje, že zpozoroval nebezpečnou hru nebo nesportovní chování tak, že drží praporek vodorovně směrem do hřiště v pravém úhlu s pomezní čarou.



6.B.6 PO SIGNALIZACI NEBEZPEČNÉ HRY

Organizátor utkání může dát asistentu rozhodčího oprávnění pro signalizování nebezpečné hry. Pokud asistent rozhodčího signalizuje nebezpečnou hru, musí stát v autu a pokračovat v hlídání všech ostatních povinností až do dalšího přerušení hry. Potom může asistent rozhodčího vstoupit na hrací plochu, aby oznámil přestupek rozhodčímu. Rozhodčí může potom učinit jakékoliv potřebné kroky. Jakýkoliv trest bude v souladu s pravidlem o nebezpečné hře (Pravidlo 10 – Nebezpečná hra).

PO UTKÁNÍ

6.B.7 VYLOUČENÝ HRÁČ

Pokud byl hráč vyloučen po signalizaci asistenta rozhodčího, asistent rozhodčího předloží rozhodčímu napsaný zápis o přestupku, jakmile to bude po utkání možné, a poskytne ho organizátorovi utkání.

6.C DALŠÍ OSOBY

6.C.1 NÁHRADNÍ POMEZNÍ ROZHODČÍ NEBO ASISTENT ROZHODČÍHO

Pokud je určen náhradní pomezní rozhodčí nebo asistent rozhodčího, může na něj být přenesena pravomoc rozhodčího týkající se náhrad a střídání hráčů.

6.C.2 TI, KTERÍ MOHOU VSTOUPIT NA HRACÍ PLOCHU

V případě zranění, mohou vstoupit na hrací plochu, zatímco hra pokračuje, pouze lékař utkání a/nebo nehrající člen družstva, který je zdravotnický vyškolen (pouze kvalifikovaní lékaři a fyzioterapeuti).

Ostatní nehrající členové družstva mohou vstoupit na hrací plochu, zatímco hra pokračuje, za předpokladu, že mají povolení rozhodčího. Jinak mohou vstoupit pouze, pokud je míč mrtvý. Tyto osoby nesmí bránit, plést se nebo se vyjadřovat k rozhodčím.



Během utkání

Jak se hraje

- Pravidlo 7** Způsob hry
- Pravidlo 8** Výhoda
- Pravidlo 9** Způsob bodování
- Pravidlo 10** Hra proti pravidlům
- Pravidlo 11** Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře
- Pravidlo 12** Předhoz a přihrávka dopředu



7.1 HRANÍ UTKÁNÍ

Utkání začíná výkopem ze středu hřiště.

Po výkopu může jakýkoliv hráč, který je ve hře, vzít míč a běžet s ním.

Jakýkoliv hráč může míč přihrát nebo kopnout.

Jakýkoliv hráč může předat míč jinému hráči.

Jakýkoliv hráč může složit, držet nebo strčit soupeře držícího míč.

Jakýkoliv hráč může bojovat o míč.

Jakýkoliv hráč může být částí mlýna, rucku, maulu a autového seřazení.

Jakýkoliv hráč může přiklepnout míč v brankovišti.

Hráč s míčem může rukou odstrčit (odmítnout) soupeře.

Vše, co hráč udělá, musí být v souladu s Pravidly Hry.

DEFINICE

Pravidlo o výhodě má přednost před většinou ostatních pravidel a jeho záměrem je učinit hru plynulejší s méně přerušeními. Hráči jsou vybízeni ke hře do písknutí navzdory přestupkům soupeře. Pokud je výsledkem přestupku družstva možnost získání výhody pro soupeře, rozhodčí nepíská přestupek okamžitě.

8.1 VÝHODA V PRAXI

- (a) Rozhodčí jediný posuzuje, zda družstvo získalo či nezískalo výhodu. Rozhodčí má naprostou volnost v posuzování výhody.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

Pokud je poskytnuta výhoda za několik přestupků stejného družstva na trestný kop, nabídne rozhodčí kapitánovi neprovinivšího se družstva volbu nejvíce výhodné značky kopu.

- (b) Výhoda může být buď územní, nebo taktická.
- (c) Územní výhoda znamená získání území.
- (d) Taktická výhoda znamená volnost pro neprovinivší se družstvo hrát s míčem podle své vůle.

8.2 KDY NEVZNIKÁ VÝHODA

Výhoda musí být jasná a skutečná. Pouhá příležitost k získání výhody není dostatečná. Pokud neprovinivší se družstvo nezíská výhodu, rozhodčí pískne a přeneše hru zpět na místo přestupku.

8.3 KDY NELZE POUŽÍT PRAVIDLO O VÝHODĚ

- (a) **Dotek rozhodčího.** Výhoda nesmí být použita, když se míč nebo hráč nesoucí míč dotkne rozhodčího.

- (b) **Míč venku z chodbičky.** Výhoda nesmí být použita, když míč vyjde ven jakoukoli stranou chodbičky ve mlýně, aniž by byl zahrán.
- (c) **Otočený mlýn.** Výhoda nesmí být použita, když je mlýn otočen o více než 90° (tak, že středová čára mlýna je po otočení rovnoběžná s pomezí čarou).
- (d) **Hráč zvedaný do vzduchu.** Výhoda nesmí být použita, když je hráč ve mlýně zvedán do vzduchu nebo tlačěn vzhůru ven z mlýna. Rozhodčí musí písknout okamžitě.
- (e) **Po umrtvení míče.** Výhoda nemůže být použita, když se míč stal mrtvým.

8.4 POKUD NENÍ VÝHODA, OKAMŽITĚ PÍSKNOUT

Rozhodčí píská okamžitě, jakmile rozhodne, že výhoda nemůže být neprovinivším se družstvem získána.

8.5 VÍCE NEŽ JEDEN PŘESTUPEK

- (a) Když nastane více než jeden přestupek u stejného družstva:
 - Pokud výhoda nemůže být hrána nebo použita za druhý přestupek, použije rozhodčí vhodný trest za přestupek, který je více výhodný pro neprovinivší se družstvo.
 - Pokud je některý trest za nebezpečnou hru, použije rozhodčí vhodný trest za přestupek, který je výhodnější pro neprovinivší se družstvo. Rozhodčí může také napomenout nebo vyloučit provinivšího se hráče.
- (b) Pokud je výhoda zahrávána po přestupku jednoho družstva a druhé družstvo se dopustí přestupku, rozhodčí pískne a použije sankce vztahující se k prvnímu přestupku. Je-li některý přestupek za nebezpečnou hru, použije rozhodčí vhodný trest za toto provinění. Rozhodčí může také napomenout nebo vyloučit provinivšího se hráče.

9.A BODOVÁNÍ

9.A.1 HODNOTA BODŮ

Pětka. Pokud útočící hráč první položí míč do soupeřova brankoviště, je dosaženo pětky.

HODNOTA

5 bodů

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

Trestná pětka. Pokud by hráč pravděpodobně mohl dosáhnout pětky, kdyby se družstvo soupeře nedopustilo hry proti pravidlům, je přiznána trestná pětka. Kop na branku po pětce se neprovádí.

7 bodů

Branka po pětce. Pokud hráč položí pětku, má jeho družstvo právo pokusit se bodovat kopem na branku. To platí také po přiznání trestné pětky. Tento kop je kopem po pětce: může být proveden kopem z místa nebo kopem z odrazu.

2 body

Branka z trestného kopu. Hráč dosáhne branky kopem na branku z trestného kopu.

3 body

Branka kopem z odrazu. Hráč dosáhne branky kopem z odrazu ze hry. Družstvo zahrávající volný kop nemůže bodovat kopem z odrazu, dokud se míč nestane mrtvým, nebo ho nezahraje, nebo se ho nedotkne soupeř, nebo hráč nesoucí míč nebyl složen. Toto omezení platí také pro míln zvolený místo volného kopu.

3 body

9.A.2 KOP NA BRANKU – ZVLÁŠTNÍ OKOLNOSTI

- (a) Když se míč potom, co je kopnut, dotkne země nebo jakéhokoli spoluhráče kopajícího, branky nemůže být dosaženo.
- (b) Pokud míč přešel břevno, je dosaženo branky, i kdyby jej vítr zanesl zpět do hřiště.
- (c) Pokud se soupeř dopustí přestupku, když je prováděn kop na branku, ale přesto je kop úspěšný, výhoda byla zahrána a body zůstávají.
- (d) Kterýkoliv hráč, který se dotkne míče za účelem zabránit úspěšnému prokopnutí z trestného kopu, se neoprávněně dotkl míče.
Trest: Trestný kop

9.B KOP PO PĚTCE

9.B.1 PROVEDENÍ KOPU PO PĚTCE

- (a) Kopáč musí použít míč, se kterým se hrálo, pokud není poškozený.
- (b) Kop je na čáře procházející místem, kde byla položena pětka.
- (c) Přidržovač je spoluhráč, který drží kopáči míč pro kop.
- (d) Kopáč může položit míč přímo na zem nebo na písek, piliny nebo kopátko schválené Unii. Žádné další způsoby pomoci nemohou být použity.

- (e) Kopáč musí provést kop do jedné minuty od doby, kdy naznačil záměr kopat. Záměr kopat je signalizován přinesením kopátka nebo písku, nebo hráč udělá na zemi značku. Hráč musí dokončit kop do jedné minuty, i pokud míč spadne a musí být znovu postaven.
- Trest:** Kop je zamítnut, pokud ho kopáč neprovede do stanoveného času.

9.B.2 ODMÍTNUTÍ KOPU PO POLOŽENÍ

- (a) Rozhodnutí o odmítnutí kopu na branku po položení musí oznámit hráč, který položil pětku, rozhodčímu slovy „Nekopeme“ („No kick“) po uznání položení a před uplynutím času (00:00).
- (b) Jakmile je učiněno rozhodnutí o odmítnutí kopu na branku, nařídí rozhodčí znovuzahajovací kop. Znovuzahajovací kop se uskuteční bez ohledu na to, zda hráči byli připraveni v čase 00:00.

9.B.3 KOPAJÍCÍ DRUŽSTVO

- (a) Všichni hráči kopajícího družstva, vyjma přidržovače, musí být v okamžiku kopu za míčem.
- (b) Kopáč ani přidržovač nesmí udělat nic, co by mohlo soupeře zmást k předčasnému vyběhnutí.
- (c) Pokud míč spadne předtím, než se kopáč začne rozbíhat ke kopu, rozhodčí povolí kopáči úpravu bez zbytečného zdržování. Zatímco je míč znovu postaven, soupeř musí stát za svou brankovou čarou.

Pokud míč spadne potom, co se kopáč začne rozbíhat ke kopu, může kopáč kopnout nebo zkusit kop z odrazu.

Pokud míč spadne a kutálí se mimo čáru procházející místem položení pětky a kopáč jej pak kopne přes břevno, je dosaženo branky.

Pokud míč spadne a kutálí se do autu potom, co se kopáč začne rozbíhat ke kopu, je kop zamítnut.

Trest: (a)–(c) Když se proviní kopající družstvo, kop je zamítnut.

9.B.4 DRUŽSTVO SOUPEŘE

- (a) Všichni hráči soupeře se musí vrátit za svou brankovou čáru a nesmí tuto čáru překročit, dokud se kopáč nezačne rozebíhat nebo nezačne kopat. Pokud tak kopáč učiní, mohou vybíhat nebo skákat, aby se pokusili zabránit prokopnutí, ale nesmí být při této akci fyzicky podporováni jinými hráči.
- (b) Pokud míč spadne a kopáč se již začal rozebíhat, soupeř může pokračovat ve vybíhání.
- (c) Hráči družstva, kterému byla položena pětka, nesmí pokřikovat během kopu na branku.
Trest: (a)–(c) Pokud se proviní soupeř, ale kop je úspěšný, prokopnutí platí.

Pokud je kop neúspěšný, může kopáč opakovat kop a soupeř nemá povoleno vybíhat.

Pokud je povolen další kop, může kopáč opakovat celou přípravu. Kopáč může změnit způsob kopu.

DEFINICE

Hra proti pravidlům je vše, co hráč udělá uvnitř obvodu hřiště a je proti pravidlům a duchu Pravidel. To znamená bránění, nečistá hra, opakované přestupky, nebezpečná hra a nesportovní chování, které poškozují Hru.

10.1 BRÁNĚNÍ VE HŘE

- (a) **Napadání a strkání.** Když hráč a jeho soupeř běží k míči, žádný hráč nesmí napadat nebo strkat druhého s výjimkou rameno na rameno.
Trest: Trestný kop
- (b) **Pohyb před hráčem nesoucím míč.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát před spoluhráčem nesoucím míč, aby zabránil soupeřům ve složení hráče nesoucího míč nebo možnosti složit potencionálního hráče nesoucího míč, když ho získá do držení.
Trest: Trestný kop
- (c) **Bránění skládajícímu.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát v pozici bránící soupeři složit hráče s míčem.
Trest: Trestný kop
- (d) **Bránění míče.** Hráč se nesmí úmyslně pohybovat nebo stát v pozici bránící soupeři hrát s míčem.
Trest: Trestný kop
- (e) **Hráč s míčem běžící do spoluhráče po skrumáži.** Hráč nesoucí míč potom, co opustil mlyn, ruck, maul nebo autové seřazení, nesmí běžet do spoluhráčů před ním.
Trest: Trestný kop

10.2 HRA PROTI PRAVIDLŮM

- (a) **Úmyslný přestupek.** Hráč nesmí úmyslně porušit žádné z Pravidel hry nebo hrát nesportovně. Hráč, který se dopustí úmyslného přestupku, musí být buď varován nebo napomenut s tím, že bude následovat vyloučení, pokud se stejný nebo podobný přestupek bude opakovat, nebo vyloučen.

Trest: Trestný kop

Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabrání položení pětky, které by bylo jinak pravděpodobně dosaženo. Hráč, který zabránil položení pětky hrou proti pravidlům, musí být napomenut a dočasně vyloučen nebo vyloučen.

- (b) **Zdržování.** Hráč nesmí úmyslně zdržovat.

Trest: Volný kop

- (c) **Vhození do autu.** Hráč nesmí úmyslně odrazit, položit, tlačit nebo hodit míč rukou nebo paží do autu, autu vedle brankoviště nebo za koncovou čáru.

Trest: Trestný kop na čáře 15 m, pokud je přestupek mezi 15 m a pomezí čárou, nebo na místě přestupku, pokud přestupek nastal kdekoliv ve hřišti nebo 5 m od brankové čáry a alespoň 15 m od pomezí čáry, pokud se přestupek stal v brankovišti.

Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabránil položení, kterého by bylo jinak pravděpodobně dosaženo.

- (d) Hráč nesmí činit nic, co by mohlo vést rozhodčí utkání k domněnce, že tento hráč byl vystaven nečisté hře nebo jinému typu přestupku způsobeným soupeřem.

Trest: Trestný kop

10.3 OPAKOVANÉ PŘESTUPKY

- (a) **Opakované porušení pravidel.** Hráč nesmí opakovaně porušit žádné Pravidlo. Opakovaný přestupek je skutečnost. Nezáleží na tom, zda hráč porušil Pravidla úmyslně či neúmyslně.

Trest: Trestný kop

Hráč trestaný za opakované porušení Pravidel musí být napomenut a dočasně vyloučen. Pokud se hráč potom dopustí dalšího přestupku nebo stejného přestupku, musí být vyloučen.

- (b) **Opakované přestupky družstva.** Když se různí hráči jednoho družstva opakovaně dopustí stejného přestupku, rozhodčí musí rozhodnout, zda to znamená nebo neznamená opakovaný přestupek. Pokud ano, rozhodčí dá družstvu obecné varování, a když i potom opakují stejný přestupek, rozhodčí napomene a dočasně vyloučí provinivšího se hráče na dobu 10 minut hracího času.

Trest: Trestný kop

Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabránil položení, kterého by bylo jinak pravděpodobně dosaženo.

- (c) **Opakované přestupky: standardní použití rozhodčím.** Když rozhodčí rozhodne, kolik přestupků tvoří opakovaný přestupek, musí rozhodčí vždy použít dané měřítko v reprezentačních a seniorských utkáních. Když se hráč proviní třikrát, musí ho rozhodčí napomenout.

Rozhodčí může uvolnit toto měřítko v mládežnických a menších utkáních, kde přestupky mohou být způsobeny neznalostí pravidel nebo nedostatkem technické dovednosti.

10.4 NEBEZPEČNÁ HRA A NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

- (a) **Rány nebo údery pěstí.** Hráč nesmí udeřit soupeře pěstí nebo rukou, ani loktem, ramenem, hlavou nebo kolennem (koleny).

Trest: Trestný kop

- (b) **Šlapání nebo dupání.** Hráč nesmí šlapat nebo dupat na soupeře.

Trest: Trestný kop

- (c) **Kopání.** Hráč nesmí kopat do soupeře.

Trest: Trestný kop

- (d) **Podražení.** Hráč nesmí podrazit soupeře nohou.

Trest: Trestný kop

- (e) **Nebezpečné skládání.** Hráč nesmí složit soupeře předčasně, pozdě nebo nebezpečně.

Trest: Trestný kop

Hráč nesmí skládat (nebo se pokusit skládat) soupeře nad linií ramen, když skládka začne pod úrovní ramen. Skládka za hlavu nebo krk soupeře je nebezpečná hra.

Trest: Trestný kop

Skládka nataženou rukou je nebezpečná hra. Hráč skládá nataženou rukou, i když použije nataženou ruku ke sražení soupeře.

Trest: Trestný kop

Atakovat hráče bez míče je nebezpečná hra.

Trest: Trestný kop

Hráč nesmí skládat soupeře, jehož nohy jsou ve vzduchu.

Trest: Trestný kop

- (f) **Atakování soupeře bez míče.** S výjimkou mlýna, rucku nebo maulu hráč bez míče nesmí držet, nebo strkat, nebo se vrhat na soupeře, nebo bránit soupeři, který nedrží míč.

Trest: Trestný kop

- (g) **Nebezpečné napadání.** Hráč nesmí napadat nebo srážet soupeře nesoucího míč bez snahy sevřít ho.

Trest: Trestný kop

- (h) Hráč nesmí napadat hráče v rucku nebo maulu. Napadáním je myšlen jakýkoliv kontakt bez použití rukou nebo přivázání se ke hráči.

- (i) **Skládání skokana ve vzduchu.** Hráč nesmí skládat ani klepnout, strkat nebo tahat za nohu nebo nohy soupeře skákajícího pro míč v autovém seřazení nebo v otevřené hře.

Trest: Trestný kop

- (j) Zvednutí soupeře ze země a puštění nebo zaražení tohoto hráče na zem, zatímco jsou nohy tohoto hráče stále ve vzduchu tak, že hlava a/nebo trup se dostanou první do kontaktu se zemí, je nebezpečná hra.

Trest: Trestný kop

- (k) **Nebezpečná hra ve mlýnu, rucku nebo maulu.** První řada mlýna nesmí nabíhat proti soupeřům.

Trest: Trestný kop

Hráči první řady nesmí úmyslně zdvihat soupeře do vzduchu nebo je tlačit nahoru ven z mlýna.

Trest: Trestný kop

Hráči se nesmí zapojit do rucku nebo maulu bez přivázání ke svému spoluhráči v rucku nebo maulu.

Trest: Trestný kop

Hráči nesmí úmyslně bořit mlýn, ruck nebo maul.

Trest: Trestný kop

- (l) **Opláčení.** Hráč nesmí oplácet. Ani když soupeř poruší pravidla, nesmí hráč udělat vůči soupeři cokoli nebezpečného.

Trest: Trestný kop

- (m) **Přestupky proti dobrému sportovnímu chování.** Hráč nesmí v obvodu hřiště udělat cokoli proti duchu dobrého sportovního chování.

Trest: Trestný kop

- (n) **Nesportovní chování, když je míč mimo hru.** Hráč se nesmí, když je míč mimo hru, dopouštět nesportovního chování, bránění nebo jinak překážet soupeři.

Trest: Trestný kop

Trest je stejný jako pro články 10.4 (a)–(m) s výjimkou, že trestný kop je nařizen na místě, kde by hra pokračovala. Pokud je toto místo na pomezí čáře nebo do 15 metrů od ní, značka pro trestný kop je na čáře 15 m a na kolmici k pomezí čáře procházející tímto místem.

Pokud by hra měla pokračovat mlýnem 5 m, značka pro trestný kop je na místě značky mlýna.

Pokud by hra měla pokračovat výkopem z 22 m, může si neprovinivší se družstvo vybrat trestný kop kdekoliv na čáře 22 m.

Pokud je nařízen trestný kop, ale provinivší se družstvo se proviní dalším nesportovním chováním před tím, než je kop proveden, rozhodčí napomene nebo vyloučí provinivšího se hráče a posune značku trestného kopu o 10 m. Toto pokrývá původní přestupek a následně nevhodné chování.

Když je nařízen trestný kop pro družstvo, ale jeho hráč se proviní následným nesportovním chováním před tím, než je kop proveden, rozhodčí napomene nebo vyloučí provinivšího se hráče, oznámí zamítnutí kopu a nařídí trestný kop pro družstvo soupeře.

Pokud se přestupek stane mimo hrací plochu, když je míč stále ve hře a když tento přestupek není pokryt žádnou další částí tohoto pravidla, je trestný kop nařízen na čáře 15 m na kolmici k pomezí čáře procházející místem přestupku.

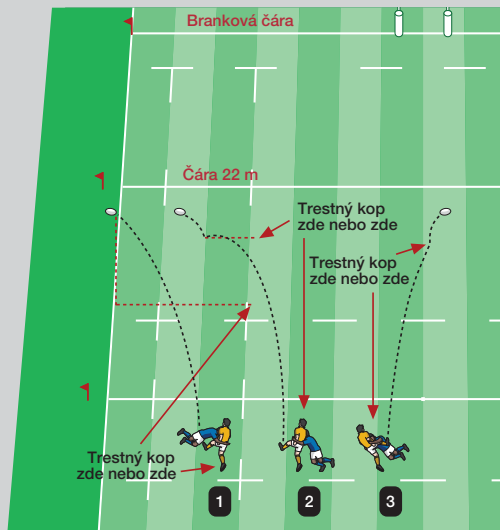
- (o) **Pozdní napadení kopajícího hráče.** Hráč nesmí úmyslně napadat nebo bránit soupeři, který právě kopnul míč.

Trest: Neprovinivší se družstvo si může vybrat místo trestného kopu buď na místě přestupku, nebo na místě dopadu, nebo kde byl míč znovu zahrán.

Místo přestupku. Pokud se přestupek stane v brankovišti kopající hráče, je značka trestného kopu 5 m od brankové čáry na kolmici k brankové čáře procházející původním místem přestupku, ale alespoň 15 m od pomezí čáry.

Neprovinivší se družstvo si může také zvolit provedení trestného kopu na místě dopadu nebo znovu zahrání míče a alespoň 15 m od pomezí čáry.

Místo dopadu míče. Pokud míč dopadne do autu, je značka volitelného trestného kopu na čáře 15 m a kolmici k pomezí čáře procházející místem, kde míč přešel do autu. Pokud míč dopadne do 15 m od pomezí čáry, je značka kopu na čáře 15 m proti místu dopadu.



Pozdní skládka kopajícího hráče

Pokud míč dopadne v brankovišti, v autu vedle brankoviště, nebo na nebo za koncovou čáru, značka volitelného trestného kopu je 5 m od brankové čáry na kolmici k brankové čáře procházející místem, kde míč přešel brankovou čáru, ale alespoň 15 m od pomezí čáry.

Pokud se míč dotkne brankové tyče nebo břevna, je volitelný trestný kop nařízen na místě dopadu.

- (p) **Letící klín a Útok kavalerie (Flying wedger, Cavalry Charge).** Družstvo nesmí používat „Letící klín“ nebo „Útok kavalerie“.
Trest: Trestný kop na místě původního přestupku.

„**Letící klín**“. Způsob útoku známý jako „letící klín“ se obvykle stává v blízkosti brankové čáry, když je útočícímu družstvu přiznán trestný nebo volný kop.

Rozehrávají hráč pokopne míč a zahájí útok, buď „drivingem“ směrem k brankové čáře nebo přihrávkou spoluhráči, který běží dopředu. Spoluhráči se ihned váží z každé strany na hráče s míčem do klínové formace. Často je jeden nebo více těchto spoluhráčů před hráčem s míčem. „Letící klín“ je zakázaný.

Trest: Trestný kop na místě původního přestupku.

„**Útok kavalerie**“. Způsob útoku známý jako „útok kavalerie“ se obvykle stává v blízkosti brankové čáry, když je útočícímu družstvu přiznán trestný nebo volný kop. Útočící hráči utvoří řadu přes hřiště v určité vzdálenosti za rozehrávajícím.

Tito útočící hráči jsou od sebe obvykle jeden až dva metry. Na pokyn rozehrávajícího se pohybují dopředu. Když se přiblíží, rozehrávající hráč pokopne míč a přihraje ho jednomu z nich.

Trest: Trestný kop na místě původního přestupku.

- (q) Za nebezpečnou hru může být poskytnuta výhoda. Pokud mohla být položena pětka a nebezpečná hra tomu zabránila, musí být nařízená trestná pětka.
- (r) Pokud nebezpečnou hru signalizuje asistent rozhodčího, následuje trestný kop na místě přestupku, nebo může být poskytnuta výhoda.
- (s) Všichni hráči musí respektovat autoritu rozhodčího. Nesmí diskutovat o rozhodnutích rozhodčího. Musí přestat okamžitě hrát, pokud rozhodčí zapíská na pišťalku kromě písknutí při výkopu nebo trestném kopu, který následuje po dočasném vyloučení nebo vyloučení.
Trest: Trestný kop

10.5 TRESTY

- (a) Kterýkoliv hráč, který poruší jakoukoliv část Pravidel o nečisté hře, musí být varován, nebo napomenut a dočasně vyloučen nebo vyloučen.
- (b) Hráč, který byl napomenut a dočasně vyloučen a který se potom dopustí druhého přestupku v Pravidlech o nečisté hře, musí být vyloučen.

10.6 ŽLUTÉ A ČERVENÉ KARTY

- (a) Pokud byl hráč napomenut a dočasně vyloučen v mezistátním utkání, rozhodčí ukáže tomuto hráči žlutou kartu.
- (b) Pokud byl hráč vyloučen v mezistátním utkání, ukáže rozhodčí tomuto hráči červenou kartu.
- (c) Pro ostatní utkání může rozhodnout organizátor utkání nebo řídící Unie o použití žluté a červené karty.

10.7 VYLOUČENÝ HRÁČ

Vyloučený hráč se už nemůže dále účastnit utkání.

DEFINICE

Na začátku hry jsou všichni hráči „ve hře“. Jak se utkání vyvíjí, mohou se hráči ocitnout v ofsajdu. Takoví hráči podléhají trestu, dokud se znovu nevrátí do pozice „ve hře“.

V otevřené hře je hráč v ofsajdu, pokud je před spoluhráčem, který nese míč nebo před spoluhráčem, který naposledy zahrál míčem.

Ofsajd (postavení mimo hru) znamená, že hráč je dočasně mimo hru. Takoví hráči podléhají trestu, pokud se zapojí do hry.

V otevřené hře může být hráč uveden do hry buď akcí spoluhráče, nebo akcí soupeře. Nicméně hráč v ofsajdu nemůže být uveden do hry, pokud se do hry zapojí; nebo se pohybuje dopředu k míči, nebo se nestačí vrátit 10 m od místa dopadu míče.

11.1 OFSAJD V OTEVŘENÉ HŘE

- (a) Hráč, který je v ofsajdu, podléhá trestu pouze, pokud tento hráč udělá jednu ze třech věcí:
- Zapojí se do hry, nebo
 - Pohybuje se dopředu k míči, nebo
 - Nestačí vyhovět Pravidlu o 10 m (Pravidlo 11.4)

Hráč, který je v ofsajdu, není automaticky trestán.

Hráč, který chytí neúmyslnou přihrávku dopředu, není v ofsajdu.

Hráč může být v ofsajdu i v brankovišti.

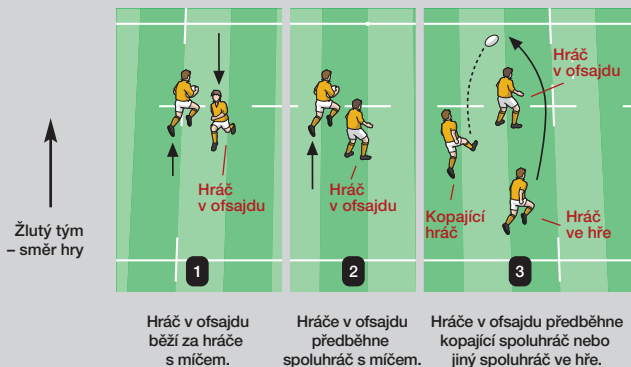
- (b) **Ofsajd a zasahování do hry.** Hráč v ofsajdu se nesmí zapojit do hry. To znamená, že hráč nesmí hrát s míčem nebo bránit soupeři.
- (c) **Ofsajd a pohyb dopředu.** Když spoluhráč hráče v ofsajdu kopne míč dopředu, hráč v ofsajdu se nesmí pohybovat směrem k soupeřům čekajícím na míč, nebo se pohybovat k místu, kde míč dopadne, dokud nebyl uveden do hry.

Trest: Pokud je hráč trestán za ofsajd v otevřené hře, volí družstvo soupeře buď trestný kop na místě přestupku nebo mýln na místě, kde provinivší se družstvo naposledy hrálo s míčem. Pokud bylo naposledy hráno v brankovišti, je mýln vytvořen 5 m od brankové čáry na kolmici k místu, kde se hrálo.

11.2 UVEDENÍ DO HRY AKCÍ VLASTNÍHO DRUŽSTVA

V otevřené hře jsou čtyři způsoby, kterými může být hráč v ofsajdu uveden do hry akcemi tohoto hráče nebo jeho spoluhráčů;

- (a) **Akce hráče.** Když hráč v ofsajdu běží za spoluhráče, který naposledy kopl, dotkl se nebo nesl míč, je uveden do hry.
- (b) **Akcí hráče nesoucího míč.** Pokud spoluhráč nesoucí míč předběhne hráče v ofsajdu, je tento hráč uveden do hry.
- (c) **Akcí kopajícího nebo jiného hráče „ve hře“.** Když kopáč nebo spoluhráč, který byl na stejné úrovni nebo za kopajícím, když (nebo potom) byl míč kopnut, předběhne hráče v ofsajdu, je tento hráč uveden do hry. Když běží dopředu, může být spoluhráč v autu nebo autu vedle brankoviště, ale k uvedení ostatních hráčů do hry se musí vrátit zpět do hřiště.



Hráč uvedený do hry spoluhráčem

11.3 UVEDENÍ DO HRY SOUPEŘEM

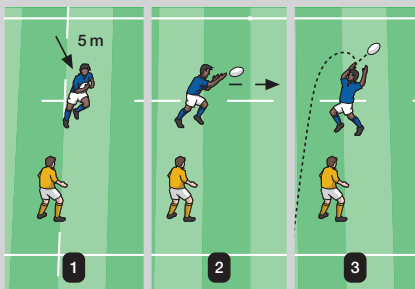
V otevřené hře jsou tři způsoby, kterými může být hráč v ofsajdu uveden do hry akcí soupeře. Tyto tři způsoby nelze použít pro hráče, který je v ofsajdu podle Pravidla 10 metrů.

- Uběhnutí 5 metrů s míčem.** Když soupeř uběhne s míčem 5 metrů, je hráč v ofsajdu uveden do hry.
- Kop nebo přihrávka.** Když soupeř kopne nebo přihraje míč, je hráč v ofsajdu uveden do hry.
- Úmyslný dotek míče.** Když se soupeř úmyslně dotkne míče, ale nechytí ho, je hráč v ofsajdu uveden do hry.

Modrý tým
– směr hry



Žlutý tým
– směr hry



1 Soupeř uběhne
s míčem 5 m.

2 Soupeř kopne
nebo přihraje.

3 Soupeř
se úmyslně
dotkne míče.

Hráč uvedený do hry soupeřem

11.4 OFSAJD PODLE PRAVIDLA 10 METRŮ

- (a) Když spoluhráč hráče v ofsajdu kopne míč dopředu, je hráč v ofsajdu považován za hráče účastnícího se hry, pokud je před pomyslnou čarou přes hřiště, která je 10 metrů od soupeře čekajícího na míč nebo od místa, kde míč dopadl nebo může dopadnout. Hráč v ofsajdu se musí okamžitě vrátit za pomyslnou čáru 10 m. Při vracení hráč nesmí bránit soupeři nebo zasahovat do hry.

Trest: Trestný kop

- (b) Dokud se vrací, nemůže být hráč v ofsajdu uveden do hry žádnou akcí soupeře. Nicméně předtím, než se hráč vrátí celých 10 m, může být uveden do hry kterýmkoliv spoluhráčem „ve hře“, který ho předběhne.

- (c) Pokud hráč, který je v ofsajdu podle Pravidla 10 metrů, napadá soupeře čekajícího na míč, píská rozhodčí ihned a hráč v ofsajdu je potrestán. Zdržení může soupeři způsobit nebezpečí.

Trest: Trestný kop

- (d) Když hráč v ofsajdu podle Pravidla 10 metrů zahraje míčem, nad kterým ztratil soupeř kontrolu, je hráč v ofsajdu trestán.

Trest: Trestný kop

- (e) Pravidlo 10 metrů se nemění v případě, když se míč dotkl brankové tyče nebo břevna. Záleží na tom, kde míč dopadl. Hráč v ofsajdu nesmí být před pomyslnou čarou 10 m vedoucí přes hřiště.

Trest: Trestný kop

- (f) Pravidlo 10 metrů se nepoužije v případě, když hráč kopne míč a soupeř kop srazí a spoluhráč kopajícího, který je před pomyslnou čarou 10 m, pak zahraje míčem. Soupeř nebyl „čekající na hraní s míčem“ a spoluhráč kopajícího je „ve hře“.

Pravidlo 10 metrů se použije, pokud se míč dotkne nebo je zahrán soupeřem, ale není sražen dolů.

Trest: Když je hráč trestán za ofsajd v otevřené hře, má druhé družstvo volbu trestného kopu na místě přestupku nebo míny na místě, kde útočící družstvo naposledy hrálo s míčem. Pokud naposledy hrálo toto družstvo míčem ve svém brankovišti, je míln tvořen na čáře 5 m k místu, kde byl míč hrán.

- (g) Je-li v ofsajdu více hráčů, kteří se pohybují dopředu potom, co jejich spoluhráč kopl míč dopředu, je místem přestupku místo hráče v ofsajdu nejbližšího k soupeři čekajícímu na míč nebo nejbliže k místu dopadu míče.

11.5 UVEDENÍ DO HRY PODLE PRAVIDLA 10 METRŮ

- (a) Hráč v ofsajdu se musí vrátit za pomyslnou čáru 10 m, jinak podléhá trestu.
- (b) Během návratu, může být hráč uveden do hry předtím, než se vrátí za pomyslnou čáru 10 m, jakoukoliv ze tří akcí svého družstva uvedenými výše v odstavci 11.2. Nicméně hráč nemůže být uveden do hry žádnou akcí soupeře.

11.6 NEÚMYSLNÝ OFSAJD

- (a) Když se hráč v ofsajdu nemůže vyhnout doteku míče nebo spoluhráče nesoucího míč, je v neúmyslném ofsajdu. Pokud družstvo tohoto hráče z toho nezíská výhodu, hra pokračuje. Pokud toto družstvo získalo výhodu, je nařízen mlýn a vřazovat bude družstvo soupeře.
- (b) Když hráč předá míč spoluhráči před sebou, je tento přijímající hráč v ofsajdu. Jestliže není přijímající hráč považován za úmyslně postaveného v ofsajdu (v tomto případě je nařízen trestný kop), je v neúmyslném ofsajdu a bude vytvořen mlýn a vřazovat bude družstvo soupeře.

11.7 OFSAJD PO PŘEDHOZU

Když hráč udělá předhoz a spoluhráč v ofsajdu potom hraje s míčem, podléhá tento hráč trestu, pokud hraním míče zabránil soupeři v získání výhody.

Trest: Trestný kop

11.8 UVEDENÍ DO HRY HRÁČE VRACEJÍCÍHO SE BĚHEM RUCKU, MAULU, MLÝNA NEBO AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

Když se vytvoří ruck, maul, mlýn nebo autové seřazení, tak hráč, který je v ofsajdu a vrací se podle Pravidel, zůstává stále v ofsajdu, i když družstvo soupeře získalo držení a ruck, maul, mlýn nebo autové seřazení bylo skončeno. Hráč je uveden do hry vrácením se za použitou čáru ofsajdu. Žádná jiná akce hráče v ofsajdu ani žádná akce jeho spoluhráčů nemohou uvést hráče v ofsajdu do hry.

Pokud hráč zůstane v ofsajdu, může být uveden do hry pouze akcí soupeře. Zde jsou dvě takové akce:

Soupeř uběhne s míčem 5 metrů. Když soupeř držící míč uběhl 5 metrů, je hráč v ofsajdu uveden do hry. Hráč v ofsajdu není uveden do hry, když soupeř míč přihraje. I když soupeř přihraje míč několikrát, neuvádí jeho akce hráče v ofsajdu do hry.

Soupeř kopne. Když soupeř kopne míč, je hráč v ofsajdu uveden do hry.

11.9 VYČKÁVÁNÍ

Hráč, který zůstává v ofsajdovém postavení, vyčkává. Vyčkávač, který brání družstvu soupeře hrát s míčem, tak jak chtějí, je součástí hry a je trestán. Rozhodčí se musí ujistit, že vyčkávač nezískává prospěch uvedením do hry akcí soupeře.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se hráče.

DEFINICE: PŘEDHOZ

Předhoz nastane, když hráč ztratí kontrolu nad míčem a míč padá dopředu, nebo když hráč odrazí míč dopředu rukou nebo paží, nebo když míč zasáhne ruku nebo paži a potom letí dopředu, kde se dotkne země nebo jiného hráče předtím, než ho původní hráč mohl znovu chytit.

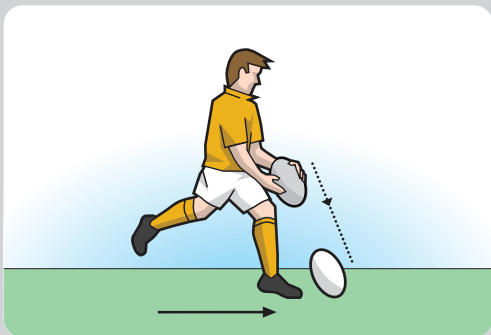
„Dopředu“ znamená k soupeřově koncové čáře.

Pokud se hráč při skládání soupeře dotkne míče a míč letí dopředu z rukou hráče s míčem, tak se jedná o předhoz.

Pokud hráč vytrhne míč nebo záměrně vyrazí míč ze soupeřových rukou a míč letí dopředu z rukou hráče s míčem, tak se nejedná o předhoz.

VÝJIMKA

Sražení. Pokud hráč srazí míč, když ho soupeř odkopává, nebo ihned po kopu, tak to není předhoz, přestože míč může letět dopředu.



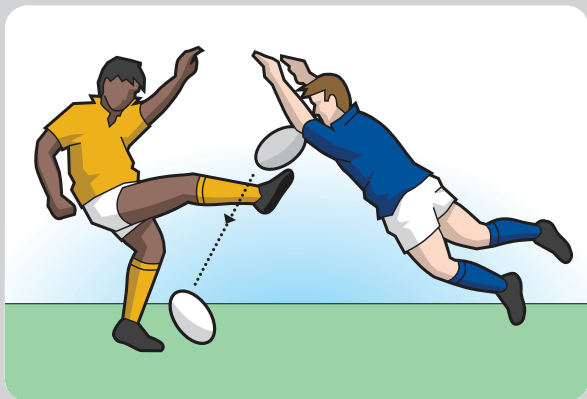
Předhoz

DEFINICE: PŘIHRÁVKA DOPŘEDU

Přihrávka dopředu nastane, když hráč hodí nebo přihraje míč dopředu. např. pokud paže přihrávajícího hráče se pohybují směrem k soupeřově koncové čáře.

VÝJIMKA

Odraz dopředu. Pokud míč není hozen dopředu, ale zasáhne hráče nebo zem a odrazí se dopředu, tak to není přihrávka dopředu.



Sražení

12.1 VÝSLEDEK PŘEDHOZU NEBO PŘIHRÁVKY DOPŘEDU

- (a) **Neúmyslný předhoz nebo přihrávka dopředu.** Je nařízen mlyn na místě přestupku.
- (b) **Neúmyslný předhoz nebo přihrávka dopředu v autovém seřazení.** Je nařízen mlyn na čáře 15 m od pomezni čáry.
- (c) **Předhoz nebo přihrávka dopředu do brankoviště.** Když útočící hráč udělá předhoz nebo přihráje dopředu ve hřišti a míč přejde do soupeřova brankoviště a stane se tam mrtvým, je nařízen mlyn na místě předhozu nebo přihrávky dopředu.
- (d) **Předhoz nebo přihrávka dopředu v brankovišti.** Když hráč jednoho z družstev udělá předhoz nebo přihráje dopředu v brankovišti, je nařízen mlyn 5 m od brankové čáry proti místu přestupku, ale ne blíže než 5 m od pomezni čáry.
- (e) **Předhoz nebo přihrávka dopředu do autu.** Když míč přejde do autu po předhozu nebo přihrávce dopředu, bude mít neprovinivší se družstvo volbu autového seřazení na místě, kde míč přešel pomezni čáru nebo mlynu na místě předhozu nebo přihrávky dopředu, nebo rychlého vhažování.
- (f) **Úmyslný předhoz nebo přihrávka dopředu.** Hráč nesmí úmyslně srazit míč dopředu rukou nebo paží, ani dopředu přihrát.
Trest: Trestný kop. Trestná pětka musí být přiznána, pokud přestupek zabránil položení pětky, které by bylo pravděpodobně dosaženo.



Během utkání

Ve hřišti

- Pravidlo 13** Výkop a zahajovací kopy
- Pravidlo 14** Míč na zemi – Žádná skládka
- Pravidlo 15** Skládka: Hráč s míčem složen na zem
- Pravidlo 16** Ruck
- Pravidlo 17** Maul
- Pravidlo 18** Lapení

DEFINICE

Výkop nastane při začátku utkání nebo při znovuzahájení hry po poločase. Zahajovací kopy nastávají po dosažení bodů nebo po přiklepnutí.

13.1 KDE A JAK SE VYKOPÁVÁ

- Družstvo vykopává kopem z odrazu, který musí být proveden na nebo za středem půlící čáry.
- Pokud je míč vykopnut nesprávným druhem kopu, nebo z nesprávného místa, má družstvo soupeře dvě volby:
 - Vykopává se znovu, nebo
 - Mlýn ve středu půlící čáry a vhadzovat míč.

13.2 KDO VYKOPÁVÁ VÝKOP A ZAHAJOVACÍ KOPY

- Na začátku utkání bude vykopávat družstvo, jehož kapitán zvolil po výhře losu výkop, nebo družstvo soupeře, pokud si vítězný kapitán zvolil stranu.
- Po poločase vykopává soupeř družstva, které vykopávalo na začátku utkání.
- Po dosažení bodů vykopává soupeř družstva, které dosáhlo bodů.

13.3 POSTAVENÍ KOPAJÍCÍHO DRUŽSTVA PŘI VÝKOPU

Všichni hráči vykopávajícího družstva kromě přihrávače musí být za míčem, když je vykopáván. Pokud nejsou, je nařízen mlýn ve středu hřiště. Míč vhadzuje do mlýna soupeř.

13.4 POSTAVENÍ SOUPEŘE

Všichni hráči družstva soupeře musí stát na nebo za čarou 10 m. Pokud jsou před touto čarou nebo pokud vyběhnou předtím, než je míč kopnut, výkop se opakuje.



Výkop

13.5 VÝKOP PŘES 10 METRŮ

Pokud míč dosáhne soupeřovy čáry 10 m nebo dosáhne čáry 10 m a je větrem zavát zpět, hra pokračuje.

13.6 VÝKOP DO 10 METRŮ, ALE ZAHRÁN SOUPEŘEM

Pokud míč nedosáhne soupeřovy čáry 10 m, ale je poprvé zahrán soupeřem, hra pokračuje.

13.7 VÝKOP DO 10 M A NEZAHRÁN SOUPEŘEM

Pokud míč nedosáhne soupeřovy čáry 10 m, má družstvo soupeře dvě volby:

- Opakování výkopu, nebo
- Mlýn ve středu hřiště a vhadzuje míč do mlýna.

13.8 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

Míč musí dopadnout do hřiště. Pokud je kopnut přímo do autu, má družstvo soupeře tři volby:

- Opakování výkopu, nebo
- Mlýn ve středu hřiště a vhadzovat míč, nebo
- Přijmout kop.

Pokud přijme kop, je autové vhadzování na půlící čáře. Pokud je míč zavát zpět za půlící čáru a přejde přímo do autu, je autové vhadzování na místě, kde míč přešel do autu.

13.9 MÍČ LETÍ DO BRANKOVIŠTĚ

- (a) Pokud je míč kopnut do brankoviště bez toho, že by se dotkl nebo byl tečován nějakým hráčem, má družstvo soupeře tři možnosti:

- Přiklepnout míč, nebo
- Umrtvit míč, nebo
- Pokračovat ve hře.

- (b) Pokud družstvo soupeře přiklepne míč, nebo pokud ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru, má dvě volby:
- Mlýn ve středu a vhadzovat míč do mlýna, nebo
 - Opakování výkopu.
- (c) Pokud zvolí přiklepnutí míče nebo jeho umrtvení, musí tak učinit bez zdržení. Jakákoliv další akce bránícího hráče s míčem znamená, že hráč zvolil pokračování ve hře.
- (d) Pokud míč neuletí 10 m a skončí brankovišti kopajícího družstva a:
- je umrtven bránícím hráčem, nebo
 - míč letí do autu vedle brankoviště, nebo
 - dopadne na nebo za koncovou čáru;
- je nařízen mlýn 5 m a vhadzuje útočící družstvo.

13.10 VÝKOP Z 22 METRŮ

DEFINICE

Výkop z 22 m provádí bránící družstvo kopem z odrazu. Výkop z 22 m může být proveden kdekoli na nebo za čárou 22 m.

Výkop z 22 m se používá k znovuzahájení hry potom, co útočící hráč dopravil nebo zanesl míč do brankoviště bez přestupku a bránící hráč tam míč umrtvil, nebo míč přešel do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru.

13.11 ZDRŽOVÁNÍ VÝKOPU Z 22 METRŮ

Výkop musí být proveden bez zdržování.

Trest: Volný kop na čáře 22 m

13.12 NESPRÁVNĚ PROVEDENÝ VÝKOP Z 22 METRŮ

Pokud je míč kopnut nesprávným způsobem nebo ze špatného místa, družstvo soupeře má dvě volby:

- Opakování výkopu, nebo
- Mlýn ve středu čáry 22 m a vhadzovat míč.

13.13 VYKOPNUTÝ MÍČ MUSÍ PŘELETĚT ČÁRU

(a) Pokud míč nepřeletí čáru 22 m, má družstvo soupeře dvě volby:

- Opakovat výkop, nebo
- Mít mlýn ve středu čáry 22 m a vhadzovat míč.

(b) Když míč přeletí čáru 22 m, ale je zavát větrem zpět, hra pokračuje.

(c) Pokud míč nepřeletí čáru 22 m, může být použita výhoda. Soupeř, který hraje s míčem, může položit pětku.

13.14 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

Míč musí dopadnout do hřiště. Pokud je kopnut přímo do autu, má družstvo soupeře tři možnosti:

- Opakování výkopu, nebo
- Mlýn ve středu čáry 22 m a vhadzovat míč do mlýna, nebo
- Přijmout kop. Pokud soupeř přijme kop, je autové vhadzování na čáře 22 m.

13.15 MÍČ LETÍ Z VÝKOPU 22 METRŮ DO BRANKOVIŠTĚ

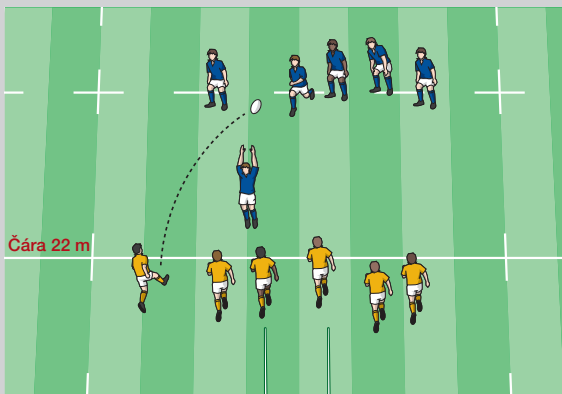
- (a) Pokud je míč kopnut do soupeřova brankoviště bez toho, že by se dotkl nebo byl tečován nějakým hráčem, má družstvo soupeře tři možnosti:
- Přiklepnout míč, nebo
 - Umrtnít míč, nebo
 - Pokračovat ve hře.
- (b) Pokud družstvo soupeře přiklepne míč, nebo pokud ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru, má dvě volby:
- Mlýn ve středu čáry 22 m, ze které byl výkop proveden a vhadzovat míč do mlýna, nebo
 - Opakování výkopu z 22 m.
- (c) Pokud zvolí přiklepnutí míče nebo jeho umrtvení, musí tak učinit bez zdržení. Jakákoliv další akce bránícího hráče s míčem znamená, že hráč zvolil pokračování ve hře.

13.16 VYKOPÁVAJÍCÍ DRUŽSTVO

- (a) Všichni hráči kopajícího družstva musí být za míčem, když je vykopáván. Pokud nejsou, je nařízen mlýn ve středu čáry 22 m. Do mlýna vhadzuje družstvo soupeře.
- (b) Nicméně, pokud je kop proveden tak rychle, že hráči kopajícího družstva, kteří se vrací, jsou ještě před míčem, nebudou trestáni. Nesmí přestat ve vracení se, dokud nebudou uvedeni do hry akcí svého družstva. Nesmí se zapojit do hry, dokud do hry nejsou uvedeni.
- Trest:** Mlýn ve středu čáry 22 m, míč vhadzuje družstvo soupeře.

13.17 DRUŽSTVO SOUPEŘE

- (a) Hráči družstva soupeře nesmí vyběhnout přes čáru 22 m, dokud není míč kopnut.
Trest: Volný kop na místě přestupku.
- (b) Pokud je soupeř na špatné straně čáry 22 m a zdržuje nebo brání výkopu, provinil se tento hráč nevhodným chováním.
Trest: Trestný kop na čáře 22 m.



Výkop z 22 m

DEFINICE

Tato situace nastane, když je míč na zemi k dispozici a hráč padne na zem, aby ho získal, mimo případu okamžitě po mlýnu nebo rucku.

To také nastane, když je hráč s míčem na zemi a nebyl složen.

Utkání hrají hráči, kteří stojí na nohou. Hráč nesmí dělat míč nehratelným padnutím na zem. Nehratelný znamená, že míč není okamžitě k dispozici jednomu z družstev tak, aby hra mohla pokračovat.

Hráč, který dělá míč nehratelným nebo který brání soupeři pádem na zem, popírá účel a duch hry a musí být potrestán.

Hráč, který není složen, ale který jde na zem, zatímco drží míč, nebo hráč, který jde na zem a získá míč, tak musí učinit okamžitě.

14.1 HRÁČI NA ZEMI

(a) Hráč musí okamžitě učinit jednu ze třech věcí:

- Vstát s míčem, nebo
- Přihrát míč, nebo
- Uvolnit míč.

Trest: Trestný kop

(b) Hráč, který přihraje nebo uvolní míč, musí také neprodleně vstát nebo se přesunout jinam.

Trest: Trestný kop

Pravidlo 14 Míč na zemi – žádná skládka

- (c) Hráč bez míče nesmí ležet na, za nebo blízko míče, aby bránil soupeři v získání držení míče.
Trest: Trestný kop
- (d) Hráč na zemi nesmí skládat nebo se pokoušet skládat soupeře.
Trest: Trestný kop

14.2 CO HRÁČI NESMÍ DĚLAT

- (a) **Padnutí přes hráče s míčem na zemi.** Hráč nesmí úmyslně padat na nebo přes hráče s míčem, který leží na zemi.
Trest: Trestný kop
- (b) **Padnutí přes hráče ležící na zemi blízko míče.** Hráč nesmí úmyslně padat na nebo přes hráče ležící na zemi s míčem mezi nimi nebo v jejich blízkosti.
Trest: Trestný kop

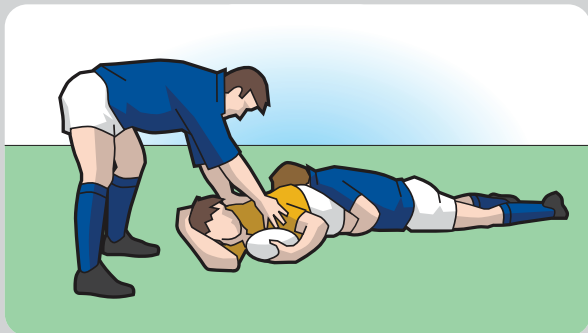
DEFINICE

Skládka nastane, když hráč nesoucí míč je držen jedním nebo více protihráči a je složen na zem.

Hráč s míčem, který není držen, není skládaným hráčem a skládka nenastala.

Hráči soupeře, kteří drží hráče s míčem a složí tohoto hráče na zem, a kteří jdou na zem, jsou nazýváni skládající.

Hráči soupeře, kteří drží hráče s míčem a nejdu na zem, nejsou skládající.



Skládka

15.1 KDE MŮŽE BÝT SKLÁDKA

Skládka může nastat pouze ve hřišti.

15.2 KDY NEMŮŽE NASTAT SKLÁDKA

Když je hráč nesoucí míč držen jedním soupeřem a spoluhráč se přiváže na hráče s míčem, vzniká Maul a skládka nemůže nastat.

15.3 SLOŽENÍ NA ZEM – DEFINOVÁNÍ

- (a) Pokud hráč nesoucí míč má jedno nebo obě kolena na zemi, byl tento hráč „složen na zemi“.
- (b) Pokud hráč nesoucí míč sedí na zemi nebo na jiném hráči na zemi, byl tento hráč „složen na zemi“.

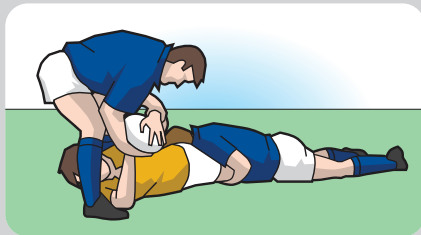
15.4 SKLÁDAJÍCÍ

- (a) Když hráč skládá soupeře a oba spadnou na zem, musí skládající okamžitě uvolnit složeného hráče.
Trest: Trestný kop
- (b) Skládající musí ihned vstát nebo se vzdálit od složeného hráče a od míče.
Trest: Trestný kop
- (c) Skládající musí vstát předtím, než zahraje míčem, a potom může hrát míč z kterékoliv strany.
Trest: Trestný kop

15.5 SKLÁDANÝ HRÁČ

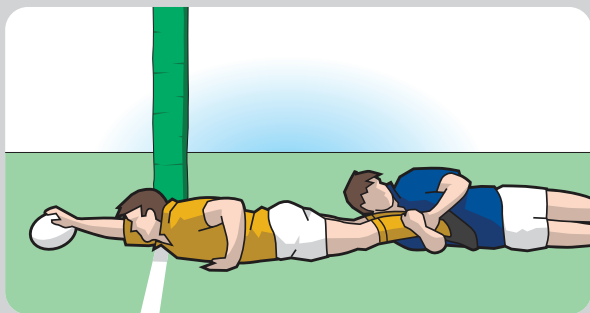
- (a) Skládáný hráč nesmí ležet na, přes nebo u míče, aby zabránil soupeři v získání držení míče. Skládáný hráč se musí pokusit uvolnit míč okamžitě tak, aby hra mohla pokračovat.
Trest: Trestný kop
- (b) Skládáný hráč musí okamžitě míč přihrát nebo ho uvolnit. Takový hráč musí také vstát, nebo se ihned od míče vzdálit.
Trest: Trestný kop

- (c) Skládáný hráč může míč uvolnit tak, že ho položí na zem kterýmkoliv směrem za předpokladu, že tak učiní okamžitě.
Trest: Trestný kop
- (d) Skládáný hráč může uvolnit míč postrčením na zemi kterýmkoliv směrem s výjimkou dopředu za předpokladu, že tak učiní okamžitě.
Trest: Trestný kop
- (e) Pokud se hráči soupeře stojící na nohou pokusí hrát s míčem, skládáný hráč musí uvolnit míč.
Trest: Trestný kop



Skládáný hráč musí okamžitě uvolnit míč.

- (f) Pokud setrvačnost skládaného hráče dostane tohoto hráče do brankoviště, může tento hráč položit pětku nebo přiklepnout.
- (g) Pokud je hráč složen blízko brankové čáry, může tento hráč okamžitě dosáhnout a položit míč na nebo za brankovou čáru, aby položil pětku nebo přiklepl.



Hráč skládaný blízko brankové čáry může okamžitě dosáhnout do brankoviště a položit pětku.

15.6 OSTATNÍ HRÁČI

- (a) Po skládce musí být všichni ostatní hráči na nohou, když hrají míčem. Hráči jsou na nohou, když se žádná jiná (nebo další) část jejich těla neopírá o zem nebo o hráče na zemi.

Trest: Trestný kop

Výjimka: Míč jde do brankoviště. Po skládce v blízkosti brankové čáry, pokud byl míč uvolněn a přešel do brankoviště, může kterýkoliv hráč včetně hráče na zemi míč přiklepnout.

Pravidlo 15

Skládka:
hráč s míčem složen na zem



Po skládce musí být všichni ostatní hráči na nohou, pokud chtějí hrát míčem.



Hráč není na nohou a hraje míčem po skládce.



Hráč není na nohou a hraje míčem po skládce.

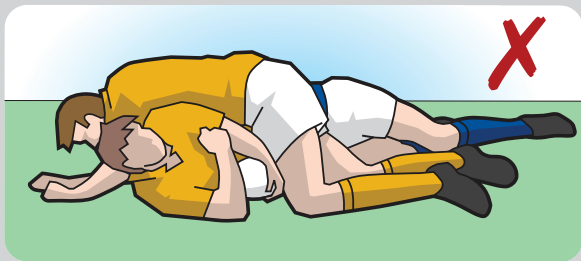
- (b) Po složení se může kterýkoliv hráč na nohou pokusit získat míč do držení odebráním míče z držení soupeře.
- (c) Soupeři hráče s míčem, kteří zůstanou stát na nohou a kteří složí hráče s míčem na zem, takže tento hráč je skládaný, musí uvolnit míč a hráče s míčem. Tito hráči mohou následně hrát s míčem za předpokladu, že jsou na nohou a činí tak zpoza míče a přímo zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře.
Trest: Trestný kop
- (d) Ve skládce nebo blízko skládky mohou ostatní hráči hrát s míčem pouze, pokud tak činí zpoza míče a přímo zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře.
Trest: Trestný kop

- (e) Hráč, který získá míč do svého držení ve skládce, musí s míčem okamžitě hrát tak, že s ním odeběhne nebo ho přihraje nebo kopne.
Trest: Trestný kop
- (f) Hráč, který první získá míč do držení, si nesmí lehat s míčem na zem ve skládce nebo blízko skládky, pokud nebyl složen hráčem soupeře.
Trest: Trestný kop
- (g) Hráč, který první získá míč do držení ve skládce nebo v její blízkosti, může být skládán hráčem soupeře za předpokladu, že ten tak činí zpoza míče a zpoza skládaného nebo skládajícího hráče bližšího ke své brankové čáře.
Trest: Trestný kop
- (h) Po složení hráč ležící na zemi nesmí bránit soupeři v získání držení míče.
Trest: Trestný kop
- (i) Po složení hráč na zemi nesmí skládat nebo se pokoušet skládat soupeře.
Trest: Trestný kop
- (j) Když skládaný hráč se snaží dosáhnout položení míče na nebo za brankovou čáru, aby dosáhl pětky, může soupeř vytrhnout míč z jeho držení, ale nesmí do míče kopnout, nebo se o kopnutí pokusit.
Trest: Trestný kop

15.7 ZAKÁZANÉ PRAKTIKY

- (a) Žádný hráč nesmí bránit složenému hráči přihrát míč.
Trest: Trestný kop
- (b) Žádný hráč nesmí bránit složenému hráči v uvolnění míče a zvednutí se nebo vzdálení se od něj.
Trest: Trestný kop

- (c) Žádný hráč nesmí padat na nebo přes hráče ležící na zemi po skládce s míčem mezi sebou nebo blízko sebe.
Trest: Trestný kop



Žádný hráč nesmí padat na nebo přes skládaného hráče.

- (d) Hráči na nohou nesmí napadat nebo bránit soupeře, který není v blízkosti míče.
Trest: Trestný kop
- (e) Nebezpečí může vzniknout, pokud složený hráč nestačí uvolnit míč nebo se od něj okamžitě vzdálit, nebo pokud tomuto hráči je v tom bráněno. Pokud se něco z toho stane, rozhodčí nařídí okamžitě trestný kop.
Trest: Trestný kop

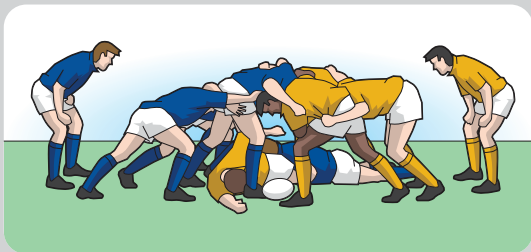
15.8 POCHYBNOST O PORUŠENÍ PRAVIDEL

Pokud se míč stane při skládce nehratelným a je zde pochybnost o tom, který hráč se neřídil Pravidly, rozhodčí nařídí ihned mlýn a vhaduje družstvo, které se pohybovalo před přerušením dopředu, nebo pokud se žádné družstvo nepohybovalo dopředu, tak útočící družstvo.

DEFINICE

Ruck je fáze hry, kdy jeden nebo více hráčů z každého družstva je na nohou a ve fyzickém kontaktu v blízkosti míče na zemi. Otevřená hra skončila.

Hráči provádějí rucking (vymílání míče), když jsou v rucku a používají své nohy k pokusu o vyhrání nebo zmocnění se míče, bez provinění se nečistou hrou.



Ruck

16.1 TVOŘENÍ RUCKU

- (a) **Kde může být vytvořen ruck.** Ruck může vzniknout pouze ve hřišti.
- (b) **Jak může být vytvořen ruck.** Hráči jsou na nohou. Alespoň jeden hráč musí být ve fyzickém kontaktu se soupeřem. Míč musí být na zemi. Pokud není míč z jakéhokoliv důvodu na zemi, není vytvořen ruck.

16.2 ZAPOJENÍ SE DO RUCKU

- (a) Všichni hráči tvořící, připojující se nebo účastníci se rucku musí mít své hlavy a ramena výše než kyčle.
Trest: Volný kop
- (b) Hráč připojující se k rucku se musí přivázat na spoluhráče nebo soupeře za použití celé paže. Přivázání paží musí předcházet nebo být současně s kontaktem s kteroukoliv další částí těla hráče připojujícího se k rucku.
Trest: Trestný kop
- (c) Položení dlaně na jiného hráče v rucku se nepovažuje za přivázání.
Trest: Trestný kop
- (d) Všichni hráči tvořící, připojující se nebo účastníci se rucku musí být na nohou.
Trest: Trestný kop

16.3 RUCKING

- (a) Hráči v rucku se musí snažit stát na nohou.
Trest: Trestný kop
- (b) Hráč nesmí úmyslně v rucku padat nebo si klekat. To je nebezpečná hra.
Trest: Trestný kop
- (c) Hráč nesmí úmyslně strhávat ruck. To je nebezpečná hra.
Trest: Trestný kop

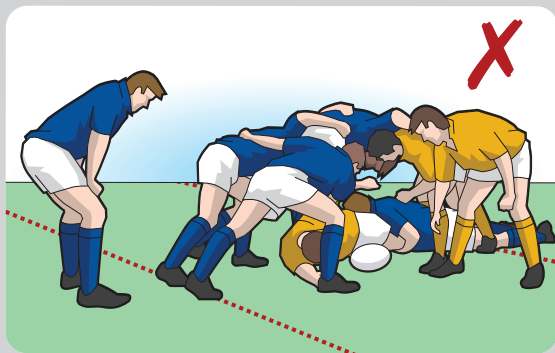
- (d) Hráč nesmí skákat na ruck.
Trest: Trestný kop
- (e) Hráči nesmí mít své hlavy a ramena níže než kyčle.
Trest: Volný kop
- (f) Hráč provádějící rucking nesmí úmyslně vymílat hráče na zemi. Hráč vymílající míč se musí pokoušet překročit hráče na zemi a nesmí na něj úmyslně slápnout. Hráč musí provádět rucking v blízkosti míče.
Trest: Trestný kop

16.4 OSTATNÍ PŘESTUPKY V RUCKU

- (a) Hráči nesmí vracet míč do rucku.
Trest: Volný kop
- (b) Hráči nesmí hrát míčem v rucku rukama. S výjimkou po skládce, pokud jsou na nohou a mají ruce na míči před vytvořením rucku.
Trest: Trestný kop
- (c) Hráči nesmí zvedat míč v rucku nohama.
Trest: Trestný kop
- (d) Hráči na zemi v nebo blízko rucku se musí snažit vzdálit od míče. Tito hráči se nesmí zaobírat míčem v rucku včetně případu, když míč vychází ven z rucku.
Trest: Trestný kop
- (e) Hráč nesmí padat na nebo přes míč, který vychází z rucku.
Trest: Trestný kop
- (f) Hráč nesmí učinit nic, co by v době, kdy je míč v rucku, naznačilo soupeři, že míč ruck již opustil.
Trest: Volný kop

16.5 OFSAJD V RUCKU

- (a) **Čára ofsajdu.** Jsou dvě čáry ofsajdu rovnoběžné s brankovou čárou, jedna pro každé družstvo. Každá čára ofsajdu probíhá přes poslední nohu posledního hráče v rucku. Pokud je poslední noha posledního hráče na nebo za brankovou čárou, tvoří čáru ofsajdu pro bránící družstvo branková čára.
- (b) Hráči se musí buď přivázat k rucku, nebo se ihned vrátit za čáru ofsajdu. Pokud hráč vyčkává po straně rucku je v ofsajdu.
Trest: Trestný kop
- (c) **Hráči připojující se do rucku.** Hráč připojující se do rucku tak musí učinit zpoza nohou posledního spoluhráče v rucku. Hráč se může připojit těsně vedle tohoto posledního hráče. Pokud se hráč připojí do rucku ze soupeřovy strany nebo před posledním spoluhráčem, je v ofsajdu. Hráč se může přivázat na hráče soupeře, pokud není jinak v ofsajdu.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva



V rucku nebo maulu probíhají čáry ofsajdu přes poslední nohu hráče stejného družstva. Hráč ve žlutém dresu v pravo je v ofsajdu.

- (d) **Hráči nepřipojují se k rucku.** Pokud je hráč před čarou ofsajdu a nepřipojuje se do rucku, tak se musí vrátit ihned za čáru ofsajdu. Pokud hráč, který je za čarou ofsajdu, tuto čáru překročí a nepřipojí se do rucku, je v ofsajdu.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

16.6 ÚSPĚŠNÝ KONEC RUCKU

Ruck končí úspěšně, když míč opustí ruck, nebo když je míč na nebo za brankovou čárou.

16.7 NEÚSPĚŠNÝ KONEC RUCKU

- (a) Ruck končí neúspěšně, když se míč stane nehratelným a je nařízen mlýn.

Družstvo, které se pohybovalo dopředu v okamžiku, kdy se míč stal v rucku nehratelným, vhadzuje míč do mlýna.

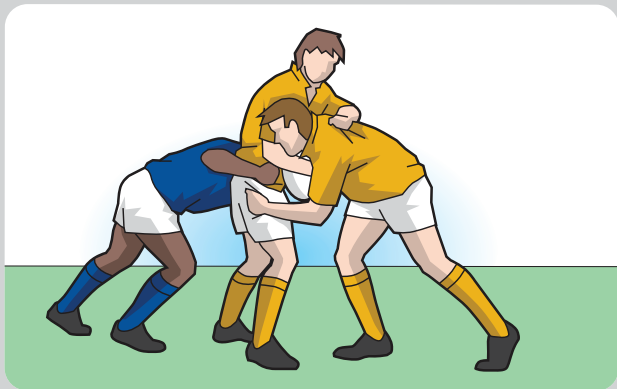
Pokud žádné družstvo nepostupovalo dopředu, nebo pokud rozhodčí nemůže rozhodnout, které družstvo postupovalo dopředu před tím, než se stal míč v rucku nehratelným, družstvo, které postupovalo dopředu předtím než ruck začal, vhadzuje míč do mlýna.

Pokud žádné družstvo nepostupovalo dopředu, tak vhadzuje do mlýna útočící družstvo.

- (b) Předtím než rozhodčí pískne a nařídí mlýn, poskytne přiměřenou dobu na uvolnění míče, zvláště pokud některé družstvo postupuje dopředu. Pokud se ruck přestane pohybovat, nebo pokud rozhodčí rozhodne, že míč pravděpodobně nevyjde v přiměřeném čase, musí rozhodčí nařídit mlýn.
- (c) Pokud byl míč v rucku jasně získán jedním družstvem a je k dispozici k rozehrání, rozhodčí ohlásí „Hraj“ („Use it“), načež musí být míč rozehrán do 5 vteřin. Pokud není míč rozehrán do 5 vteřin, nařídí rozhodčí mlýn a družstvo, které nemělo míč v držení v rucku, bude vhadzovat.

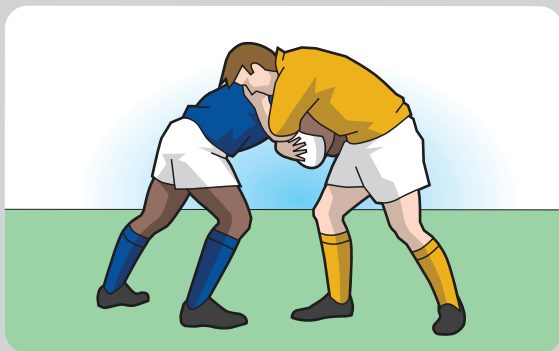
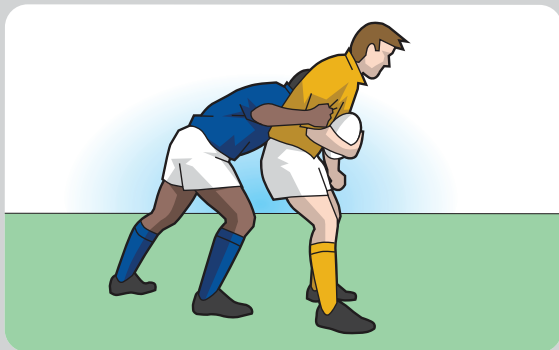
DEFINICE

Maul nastane, když hráč nesoucí míč je držen jedním nebo více soupeři a jeden nebo více spoluhráčů se přivazuje k tomuto hráči. Maul se tak, když začíná, skládá z alespoň tří hráčů, kteří jsou na nohou; hráč s míčem a po jednom hráči z každého družstva. Všichni zúčastnění hráči být drženi nebo přivázáni v maulu a musí být na nohou a pohybovat se dopředu k brankové čáře. Otevřená hra skončila.



Maul

Pravidlo 17 Maul



Maul není vytvořen

17.1 TVOŘENÍ MAULU

- (a) **Kde může být maul.** Maul může vzniknout pouze ve hřišti.

17.2 ZAPOJENÍ SE DO MAULU

- (a) Hráči zapojující se do maulu musí mít své hlavy a ramena výše než kyčle.
Trest: Volný kop
- (b) Hráč musí být zachycen nebo přivázan k maulu a ne být těsně vedle maulu.
Trest: Trestný kop
- (c) Položení ruky na jiného hráče v maulu se nepovažuje za přivázání.
Trest: Trestný kop
- (d) **Hráči stojící na nohou.** Hráči v maulu se musí snažit stát na nohou. Hráč nesoucí míč v maulu může padnout na zem za předpokladu, že míč je ihned volný a hra pokračuje.
Trest: Trestný kop
- (e) Hráč nesmí úmyslně strhávat maul. To je nebezpečná hra.
Trest: Trestný kop
- (f) Hráč nesmí skákat na maul.
Trest: Trestný kop

17.3 OSTATNÍ PŘESTUPKY V MAULU

- (a) Hráč se nesmí pokoušet vytahovat soupeře z maulu.
Trest: Trestný kop
- (b) Hráč nesmí učinit nic, aby si družstvo soupeře myslelo, že je míč venku z maulu, zatímco je stále v maulu.
Trest: Volný kop

17.4 OFSAJD V MAULU

- (a) **Čára ofsajdu.** Jsou dvě čáry ofsajdu rovnoběžné s brankovými čarami, každá pro jedno družstvo. Každá čára ofsajdu probíhá přes poslední nohu posledního hráče v maulu. Pokud je poslední noha posledního hráče na nebo za brankovou čárou, čárou ofsajdu pro bránící družstvo je branková čára.
- (b) Hráč se musí buď přivázat k maulu nebo se okamžitě vrátit za čáru ofsajdu. Pokud hráč vyčkává na straně maulu, je v ofsajdu.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva
- (c) **Hráči připojující se k maulu.** Hráči připojující se k maulu tak musí činit zpoza nohou posledního spoluhráče v maulu. Hráč se může přivázat těsně vedle tohoto hráče. Pokud se hráč přivazuje k maulu ze soupeřovy strany nebo před posledním spoluhráčem, je v ofsajdu.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva
- (d) **Hráči nepřipojující se k maulu.** Všichni hráči, kteří jsou před čárou ofsajdu a kteří se neúčastní maulu, se musí ihned vrátit za čáru ofsajdu. Hráč, který tak neučiní, je v ofsajdu. Pokud některý hráč, který je za čárou ofsajdu, tuto čáru překročí a nepřipojí se k maulu, je v ofsajdu.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva
- (e) **Hráči opouštějící nebo znovu se zapojující do maulu.** Hráči, kteří opouští maul se musí okamžitě vrátit za čáru ofsajdu, jinak jsou v ofsajdu. Pokud se hráč znovu připojí k maulu před posledním spoluhráčem v maulu, je v ofsajdu. Hráč se může znovu zapojit do maulu těsně vedle svého posledního spoluhráče.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

- (f) Když hráči družstva, které nemá míč v maulu v držení, úmyslně opustí maul tak, že v maulu nezbude žádný hráč tohoto družstva, maul může pokračovat a jsou zde dvě čáry ofsajdu. Čára ofsajdu pro družstvo, které má míč v držení, probíhá skrz poslední nohu posledního hráče v maulu a pro družstvo, které nemá míč v držení je to čára, která probíhá skrz nejpřednější nohu nejpřednějšího hráče družstva, které má míč v maulu v držení.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

- (g) Když hráči družstva, které nemá míč v maulu v držení, úmyslně opustí maul tak, že v maulu nezbude žádný hráč tohoto družstva, mohou se hráči tohoto družstva znovu připojit k maulu pod podmínkou, že se první hráč přiváže na nejpřednějšího hráče družstva, které má míč v držení.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva

17.5 ÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU

Maul skončí úspěšně, když:

- míč nebo hráč s míčem opustí maul
- míč je na zemi
- míč je na nebo za brankovou čárou.

17.6 NEÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU

- (a) Maul končí neúspěšně, pokud zůstane statickým nebo se přestane pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin a je nařízen mlyn.
- (b) Maul končí neúspěšně, pokud se míč stane nehratelným nebo se maul zhroutí (ne následkem nebezpečné hry) a je nařízen mlyn.

- (c) **Mlýn následující po maulu.** Míč vhaduje do mlýna družstvo, které nemělo míč v držení, když maul vznikl. Pokud rozhodčí nemůže rozhodnout, které družstvo mělo míč v držení, tak vhaduje do mlýna družstvo pohybující se dopředu předtím, než se maul zastavil. Pokud se žádné družstvo nepohybovalo dopředu, tak vhaduje útočící družstvo.
- (d) Když se maul stane statickým nebo se přestane pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin, ale je pohybováno míčem a rozhodčí ho vidí, je povolena přiměřená doba k uvolnění míče. Pokud míč nevyjde v přiměřené době, je nařízen mlýn.
- (e) Když se maul přestal pohybovat dopředu, může se začít pohybovat dopředu znovu za předpokladu, že se tak stane do 5 vteřin. Pokud se maul přestane pohybovat dopředu podruhé a pokud je pohybováno s míčem a rozhodčí ho vidí, je povolena přiměřená doba k uvolnění míče. Pokud míč nevyjde v přiměřené době, je nařízen mlýn.
- (f) Když se míč v maulu stane nehratelným, rozhodčí nedovolí další boj o míč. Je nařízen mlýn.
- (g) Pokud hráč s míčem v maulu padne na zem, stejně jako dotýká-li se jedním nebo oběma koleny země nebo sedí, nařídí rozhodčí mlýn, pokud není míč okamžitě k dispozici.

Pokud je míč k dispozici k rozehrání, rozhodčí ohlásí „Hraj“ („Use it“), načež musí být míč rozehrán do 5 vteřin. Pokud není míč rozehrán do 5 vteřin, nařídí rozhodčí mlýn a družstvo, které nemělo míč v držení v rucku, bude vhadovat.

- (h) **Mlýn po maulu, kdy je držen chytající.** Pokud hráč chytá míč přímo ze soupeřova kopu, s výjimkou výkopu a výkopu z 22 m, a tento hráč je okamžitě držen soupeřem, může být vytvořen maul. Pokud se potom maul stane statickým, přestane se pohybovat dopředu na dobu delší než 5 vteřin, nebo pokud se míč stal nehratelným, a je nařízen mlýn, vhaduje družstvo chytajícího.

„Přímo ze soupeřova kopu“ znamená, že se míč nedotkl jiného hráče nebo země předtím, než ho hráč chytí.

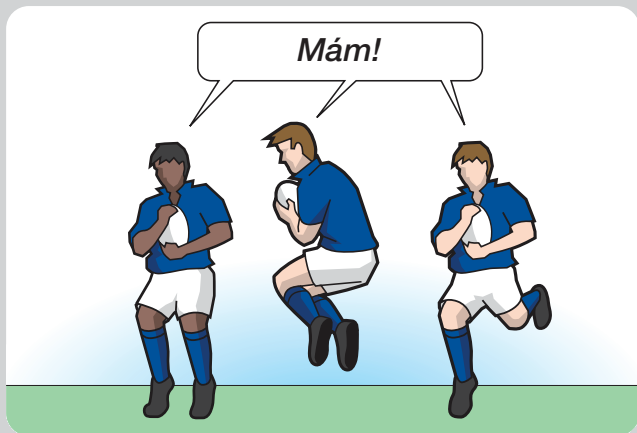
DEFINICE

K dosažení lapení musí být hráč na nebo za svou čárou 22 m. Hráč s jednou nohou na čáře 22 m nebo za ní je považován za hráče ve 22. Hráč musí provést čisté chycení přímo ze soupeřova kopu a současně křiknout „Mám!“ („Mark!“). Lapení nelze dosáhnout z výkopu nebo znovuzahajovacího kopu, s výjimkou výkopu z 22 m.

Za lapení je přiznán kop. Místo kopu je na místě lapení.

Hráč může učinit lapení, i kdyby se míč dotkl brankové tyče nebo břevna předtím, než byl chycen.

Hráč bránícího družstva může učinit lapení v brankovišti.



Lapení

18.1 PO LAPENÍ

Rozhodčí okamžitě píská a přizná kop hráči, který učinil lapení.

18.2 PŘIZNÁNÍ KOPU

Kop je přiznán na místě lapení. Pokud je lapení provedeno v brankovišti, provádí se kop 5 m od brankové čary na rovnoběžce s pomezí čárou procházející místem lapení.

18.3 KOP – KDE

Kop je proveden na nebo za značkou lapení na čáře probíhající značkou.

18.4 KDO KOPE

Kop je proveden hráčem, který dosáhl lapení. Pokud tento hráč nemůže kop provést do 1 minuty, je vytvořen mlýn na místě lapení a míč vhazuje družstvo tohoto hráče. Pokud je značka lapení v brankovišti, mlýn je 5 m od brankové čary na čáře procházející značkou lapení.

18.5 JAK JE KOP PROVEDEN

Pokyny Pravidla 21 (Trestný a volný kop) jsou použita na kop přiznaný po lapení.

18.6 VOLITELNÝ MLÝN

- (a) Družstvo hráče, který učinil lapení, si může zvolit mlýn.
- (b) **Kde je mlýn.** Pokud je značka lapení ve hřišti, je mlýn na místě lapení, ale alespoň 5 m od pomezí čáry. Pokud je značka lapení v brankovišti, je mlýn 5 m od brankové čáry na čáře probíhající značkou lapení a alespoň 5 m od pomezí čáry.
- (c) **Kdo vhadzuje.** Družstvo hráče, který učinil lapení, vhadzuje míč do mlýna.

18.7 PŘÍZNANÝ TRESTNÝ KOP

- (a) Soupeř v postavení ve hře či v ofsajdu nesmí, potom, co rozhodčí pískl, napadat hráče, který učinil lapení.
Trest: Trestný kop
- (b) **Kde je trestný kop proveden.** Pokud je provinivší se hráč v postavení „ve hře“, je trestný kop proveden na místě přestupku. Pokud je provinivší se hráč v ofsajdu, je trestný kop proveden na místě čáry ofsajdu (Pravidlo 11 – Postavení v ofsajdu (mimo hru) a „ve hře“ v otevřené hře.)
- (c) **Trestný kop.** Trestný kop může provést kterýkoli hráč neprovinivšího se družstva.



Během utkání

Znovuzahájení

Pravidlo 19 Aut, autové seřazení

Pravidlo 20 Mlýn

Pravidlo 21 Trestný a volný kop



WORLD
RUGBY™

AUT

DEFINICE

„Kopnut přímo do autu“ znamená, že míč byl kopnut do autu, aniž by dopadl ve hřišti na zem a aniž by se dotkl hráče nebo rozhodčího.

„22“ je území mezi brankovou čarou a čarou 22 m, zahrnující čaru 22 m, ale nezahrnující brankovou čaru.

Čára vhažování z autu je pomyslná čára ve hřišti kolmá na pomezí čaru a procházející místem, kde je míč vhažován.

Míč je v autu, když není nesen hráčem a dotkne se pomezí čary nebo něčeho nebo někoho na nebo za pomezí čarou.

Míč je v autu, když je nesen hráčem a když se hráč s míčem (nebo míč) dotkne pomezí čary nebo země za pomezí čarou. Místo, kde se hráč s míčem (nebo míč) dotkl nebo překročil pomezí čaru, je místo, kde míč přešel do autu.

Míč je v autu, pokud hráč chytá míč a má nohu na pomezí čare nebo na zemi za pomezí čarou. Pokud hráč má jednu nohu ve hřišti a jednu nohu v autu a drží míč, je míč v autu.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

V tomto případě, pokud míč přešel při chycení čaru autu, není chytající považován za hráče, který zanesl míč do autu. Pokud míč nepřešel při chycení nebo zvednutí čaru autu, tak je chytající považován za hráče, který zanesl míč do autu, bez ohledu na to, zda byl míč v pohybu nebo ne.

Pokud míč překročí pomezí čáru nebo čáru autu vedle brankoviště a je chycen hráčem, který má obě nohy na hrací ploše, míč není v autu nebo v autu vedle brankoviště. Takový hráč může odrazit míč do hrací plochy.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

Pokud hráč vyskočí z hrací plochy a odrazí míč zpět na hrací plochu (nebo pokud tento hráč chytí míč a hodí ho zpátky na hrací plochu) před tím, než dopadne do autu nebo autu vedle brankoviště, hra pokračuje bez ohledu na to, zda míč přešel čáru autu.

Hráč v autu může kopnout nebo odrazit míč, ale ne ho držet, za předpokladu, že míč nepřešel svislou rovinu pomezí čáry. Svislá rovina pomezí čáry je svislý prostor rozprostírající se přímo nad pomezí čárou.

ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

Hráč, který se pokouší získat míč pod kontrolu, je považován za hráče držícího míč.

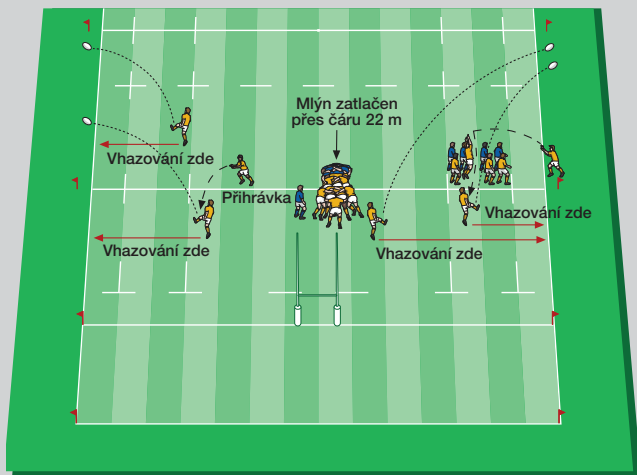
ZKUŠEBNÍ ÚPRAVA PRAVIDEL

Pokud se hráč s míčem dostane nad čáru autu, ale vrátí míč na hrací plochu, aniž by dříve dopadl do autu, hra pokračuje.

19.1 VHAZOVÁNÍ Z AUTU

BEZ ZISKU ÚZEMÍ

- (a) **Mimo vlastní „22“, hráč kope přímo do autu.** Když hráč kdekoliv na hrací ploše mimo vlastní „22“, s výjimkou trestného kopu, kopne míč přímo do autu, tak nemá zisk území. Vhazování je prováděno buď na čáře proti místu, kde hráč kopnul míč, nebo na místě, kde míč přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře kopajícího družstva.
- (b) **Když družstvo způsobí zanesení míče do vlastní „22“.** Když bránící hráč hraje s míčem mimo „22“ a míč pak jde do jeho vlastní „22“ nebo brankoviště, aniž by se ho dotkl soupeř, a následně tento hráč nebo jeho spoluhráč kopne míč přímo do autu předtím, než se ho dotkl soupeř nebo nastala skládka nebo se vytvořil ruck nebo maul, není zisk území. Toto platí také, když se bránící hráč vrátí za čáru 22 metrů, aby provedl rychlé vhazování z autu, a míč je potom kopnut přímo do autu.
- (c) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama ve „22“ zvedne míč, který byl statický mimo „22“ a kopne ho přímo do autu, potom tento hráč dopravil míč zpět do „22“, takže není zisk území.
- (d) **Bránící družstvo zaneslo míč do své „22“ ve mlýně nebo v autovém seřazení.** Pokud bránící družstvo vhazuje míč do mlýna nebo autového seřazení mimo svou „22“ a míč se potom dostane do „22“ tohoto družstva, aniž by se dotkl hráče soupeře, a hráč bránícího družstva kopne míč přímo do autu předtím, než se ho dotkl soupeř nebo nastala skládka nebo se vytvořil ruck nebo maul, tak není zisk území.



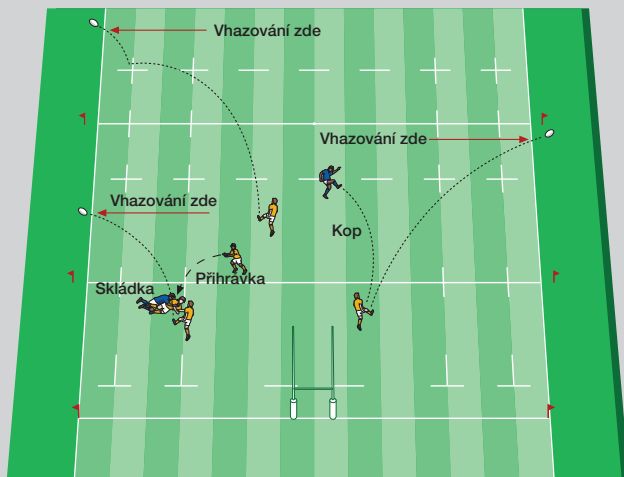
Bez zisku území

ZISK ÚZEMÍ

- (e) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama ve „22“ zvedne míč, který se pohyboval mimo „22“, a kopne ho přímo do autu z území „22“, je vzhazování na místě, kde míč přešel do autu.
- (f) **Hráč zaneše míč do vlastní „22“.** Když bránící hráč hraje s míčem mimo svou „22“ a míč přejde do „22“ nebo do brankoviště tohoto hráče a dotkne se hráče soupeře, nebo nastane skládka, nebo je vytvořen ruck nebo maul, a míč je potom kopnut hráčem tohoto družstva přímo do autu, je vzhazování na místě, kde míč přešel do autu.
- (g) **Míč dopraven do „22“ soupeřem.** Když je míč dopraven do „22“ družstva soupeřem, aniž by se dotkl (nebo byl dotčen) hráčem bránícího družstva před překročením čáry 22 m, a když je pak míč kopnut do autu bránícím družstvem, je vzhazování na místě, kde míč přešel do autu.
- (h) **Kopy nepřímo do autu.** Když hráč kopne kdekoli na hrací ploše míč nepřímo do autu tak, že se míč odrazí ve hřišti, je vzhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

Když hráč kdekoli na hrací ploše kopne míč tak, že se dotkne nebo je tečován soupeřem, a potom letí nepřímo do autu tak, že se míč odrazí ve hřišti, je vzhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

Když hráč kdekoli na hrací ploše kopne míč tak, že se dotkne nebo je tečován soupeřem, a potom letí přímo do autu, je vzhazování provedeno na čáře proti místu, kde se hráč soupeře dotkl míče nebo kde míč přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře soupeře.



Zisk území

TRESTNÝ KOP

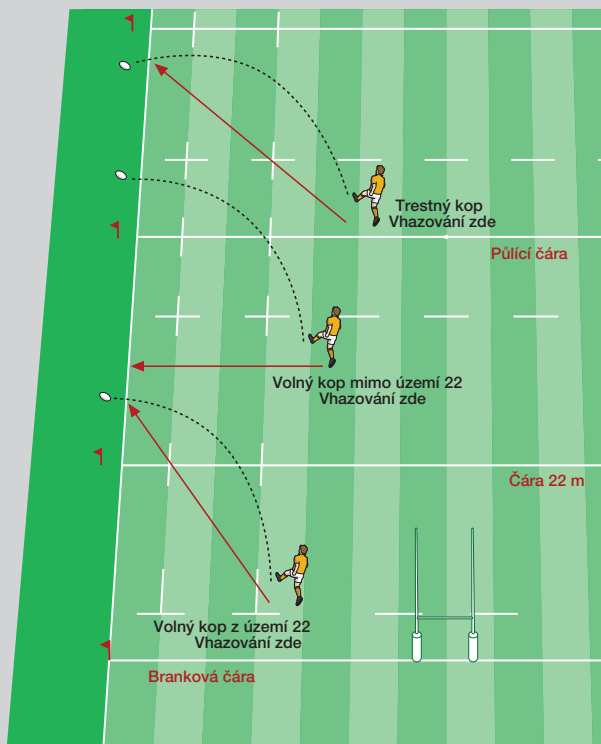
- (i) **Trestný kop.** Když hráč kopne do autu z trestného kopu kdekoliv na hrací ploše, je vzhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

VOLNÝ KOP

- (j) **Mimo „22“ kopajícího, bez zisku území.** Když kop z volného kopu přiznaného mimo „22“ letí přímo do autu, je vzhazování na čáře s místem, kde byl míč kopnut, nebo kde přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře kopajícího družstva.
- (k) **Uvnitř „22“ kopajícího nebo brankoviště, zisk území.** Když je volný kop přiznán ve „22“ nebo v brankovišti a kop letí přímo do autu, je vzhazování na místě, kde míč přešel do autu.

19.2 RYCHLÉ VHAZOVÁNÍ

- (a) Hráč může provést rychlé vzhazování, aniž by čekal na vytvoření autového seřazení.
- (b) Pro rychlé vzhazování může být hráč kdekoliv mimo hřiště mezi místem, kde míč přešel do autu a svou brankovou čárou.
- (c) Hráč nesmí provést rychlé vzhazování potom, co bylo vytvořeno autové seřazení. Pokud tak hráč učiní, rychlé vzhazování je zamítnuto. Stejně družstvo vhaduje z autu.
- (d) Pro rychlé vzhazování musí hráč použít míč, který přešel do autu. Rychlé vzhazování není povoleno, pokud se míče dotkla jiná osoba než vhadující hráč nebo soupeř, který míč vynesl do autu. Stejně družstvo vhaduje z autu.
- (e) Nesprávné vzhazování nastane když:
- míč je vhozen směrem k soupeřově brankové čáře, nebo
 - míč je vhozen před čárou vzhazování z autu, nebo
 - míč je vhozen na nebo za brankovou čárou, nebo
 - míč se dotkne země nebo hráče před dosažením čáry 5 m, nebo
 - vhadující vstoupil do hřiště při vzhazování míče.

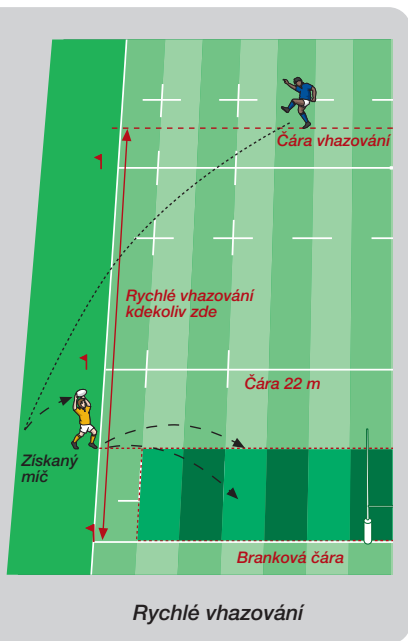


Aut a vhazování

Možnosti družstva soupeře jsou výběr vzhazování buď:

- autové seřazení, kde byl pokus o rychlé vzhazování, nebo
- mlýn na čáře 15 m na tomto místě.

Pokud i oni vhodí míč nesprávně do autového seřazení, je vytvořen mlýn na 15 m. Družstvo, které poprvé míč vzhazovalo, vhadzuje míč do mlýna.



- (f) Při rychlém vzhazování hráč může vhodit míč rovně podle čáry vzhazování nebo směrem ke své brankové čáře.
- (g) Při rychlém vzhazování hráč může přijít na čáru vzhazování z autu a opustit ji, aniž bude trestán.
- (h) Při rychlém vzhazování hráč v 5 m nesmí bránit vhození míče.
Trest: Volný kop na čáře 15 m
- (i) Pokud je hráč nesoucí míč vystrčen do autu, musí uvolnit míč hráči soupeře tak, aby mohlo být provedeno rychlé vzhazování z autu.
Trest: Trestný kop na čáře 15 m

19.3 OSTATNÍ VHAZOVÁNÍ

Ve všech ostatních případech je vhažování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

19.4 KDO VHAZUJE Z AUTU

- (a) Vhažování provádí soupeř hráče, který naposledy držel nebo se dotkl míče předtím, než přešel do autu. Je-li zde pochybnost, vhažuje útočící družstvo.

Výjimka: Když družstvo provádí trestný kop a míč je kopnut do autu, vhažování provádí hráč družstva provádějícího trestný kop. Toto platí, ať byl míč kopnut do autu přímo i nepřímo.

- (b) Když míč letí do autu po předhozu nebo přihrávce dopředu, bude mít neprovinivší se družstvo volbu autového seřazení na místě, kde míč přešel do autu, nebo mlyn na místě předhozu nebo přihrávky dopředu, nebo rychlého vhažování.

19.5 HRÁČ S NOHOU V AUTU

- (a) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za pomezí čárou (nebo čárou autu vedle brankoviště) zvedne míč, který byl ve hřišti a statický, tento hráč zvedl míč ve hřišti a proto tento hráč zanesl míč do autu (nebo autu vedle brankoviště).
- (b) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za pomezí čárou (nebo čárou autu vedle brankoviště) zvedne míč, který byl ve hřišti v pohybu, je považováno, že tento hráč zvedl míč v autu (nebo autu vedle brankoviště).

19.6 JAK SE VHAZUJE

Vhažující hráč musí stát na správném místě. Hráč nesmí vkročit do hřiště, když je míč vhažován. Míč musí být vhozen rovně tak, že letí alespoň 5 m podle čáry vhažování předtím, než se poprvé dotkne země, nebo se dotkne, nebo je tečován hráčem.



Jak se vhazuje

19.7 NESPRÁVNÉ VHAZOVÁNÍ

- Pokud je vhazování z autu nesprávné, má družstvo soupeře volbu vhazování z autu nebo mlýna na 15 m. Pokud si zvolí vhazování z autu a je znovu nesprávné, je nařízen mlýn. Družstvo, které poprvé vhazovalo míč z autu, vhazuje do mlýna.
- Vhazování z autu musí být provedeno bez zdržování a bez předstírání vhození.
Trest: Volný kop na 15 m
- Hráč nesmí úmyslně nebo opakovaně vhazovat míč křivě.
Trest: Trestný kop na 15 m

AUTOVÉ SEŘAZENÍ

DEFINICE

Účelem autového seřazení je znovu zahájit hru, rychle, bezpečně a čistě, potom, co míč přešel do autu, vhozením míče mezi dvě řady hráčů.

Hráči v autovém seřazení. Hráči v autovém seřazení jsou hráči, kteří tvoří dvě řady, které vytváří autové seřazení.

Přijímající (mlýnová spojka). Přijímající je hráč připravený v pozici zachytit míč, když ho hráči v autovém seřazení přihrají nebo odrazí zpět z autového seřazení. Kterýkoliv hráč může být přijímající, ale každé družstvo může mít pouze jednoho přijímajícího v autovém seřazení.

Hráči účastníci se autového seřazení nazývání zkráceně účastníci se hráči. Hráčem účastnícím se autového seřazení je hráč, který vhadzuje a jeho přímý soupeř, dva hráči čekající na příjem míče z autového seřazení a hráči v autovém seřazení.

Všichni ostatní hráči. Všichni ostatní hráči, kteří se neúčastní autového seřazení, musí být alespoň 10 metrů od čáry vhadzování, na nebo za svou brankovou čárou, pokud je blíž, dokud autové seřazení neskončí.

Čára 15 m. Čára 15 m je 15 m ve hřišti a je rovnoběžná s pomezní čárou.

Mlýn po autovém seřazení. Jakýkoliv mlýn nařízený z důvodu přestupku nebo přerušení v autovém seřazení je na čáře 15 m na čáře vhadzování.

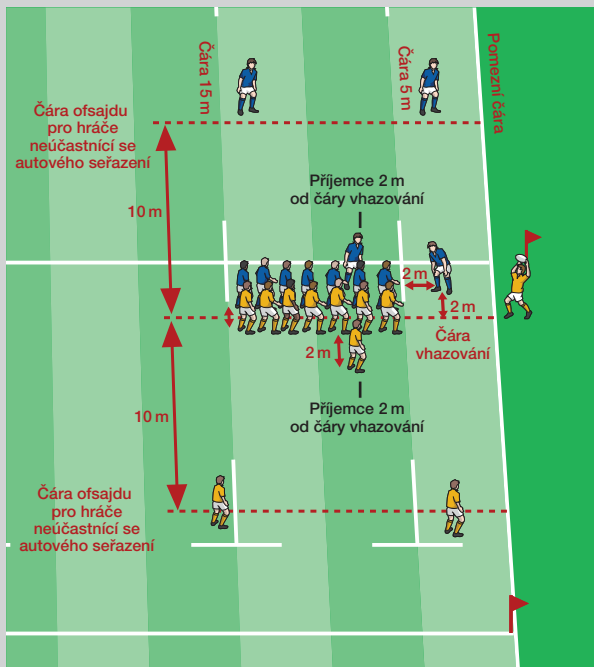
19.8 TVOŘENÍ AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

- (a) **Minimum.** Alespoň 2 hráči z každého družstva musí tvořit autové seřazení.
Trest: Volný kop na 15 m
- (b) **Maximum.** Družstvo vhadzující míč určuje maximální počet hráčů v autovém seřazení.

- (c) Družstvo soupeře může mít méně hráčů v autovém seřazení, ale nesmí mít více.
Trest: Volný kop na 15 m
- (d) Když je míč v autu, každý hráč, který přichází k čáře vzhazování, je brán, že tak činí, aby tvořil autové seřazení. Hráči přicházející k čáře vzhazování tak musí činit bez zdržování. Hráči žádného družstva nesmí opustit autové seřazení, jakmile v něm zaujali postavení, dokud autové seřazení neskončilo.
Trest: Volný kop na 15 m
- (e) Pokud vzhazující družstvo postaví menší než obvyklý počet hráčů v autovém seřazení, musí být soupeři poskytnuta přiměřená doba k odběhnutí dostatečného počtu hráčů z autového seřazení, aby bylo vyhověno tomuto Pravidlu.
Trest: Volný kop na 15 m
- (f) Tito hráči musí opustit autové seřazení bez zdržení. Musí odběhnout na čáru ofsajdu, 10 m od čáry vzhazování z autu. Pokud autové seřazení skončí předtím, než dosáhnou této čáry, mohou se znovu zapojit do hry.
Trest: Volný kop na 15 m
- (g) **Chyby při tvoření autového seřazení.** Družstvo nesmí úmyslně chybovat při tvoření autového seřazení.
Trest: Volný kop na 15 m
- (h) **Kde musí stát hráči autového seřazení.** Začátek autového seřazení není blíže než 5 m od pomezí čáry. Konec autového seřazení není dále než 15 m od pomezí čáry. Všichni hráči autového seřazení musí stát mezi těmito dvěma body.
Trest: Volný kop na 15 m
- (i) **Kde musí stát přijímající.** Pokud družstvo používá přijímajícího, tak tento hráč musí stát alespoň 2 m od svých spoluhráčů v autovém seřazení a mezi čarou 5 m a 15 m, dokud autové seřazení nezačne.

Jakmile autové seřazení začne, může se přijímající pohybovat do autového seřazení a může činit všechny akce, které mohou činit hráči v autovém seřazení a vztahují se na něj i odpovídající tresty.

Trest: Volný kop na 15 m podél čáry autu



Autové seřazení

- (j) **Hráč mezi autem a 5 m.** Když je autové seřazení tvořeno, nevhazující družstvo musí mít hráče stojícího mezi pomezni čarou a čarou 5 m na své straně od čáry vzhazování. Tento hráč musí stát **2 metry od čáry vzhazování** a 2 metry od čáry 5 m.
Trest: Volný kop na 15 m
- (k) Hráči účastníci se autového seřazení mohou měnit místa před vhozením míče.
- (l) **Dvě samostatné rovné řady.** Hráči z obou družstev v autovém seřazení tvoří dvě samostatné rovnoběžné řady kolmé na pomezni čáru.
Trest: Volný kop na 15 m
- (m) Protihráči tvořící autové seřazení musí udržovat volný prostor mezi jejich vnitřními rameny. Tento prostor je určen, když jsou hráči ve vzpřímené pozici.
Trest: Volný kop na 15 m
- (n) **Metrová mezera.** Každá řada hráčů musí být půl metru na své straně od čáry vzhazování.
Trest: Volný kop na 15 m
- (o) Čára vzhazování nesmí být do 5 m od brankové čáry.
- (p) Potom, co bylo vytvořeno autové seřazení, ale předtím než byl míč vhozen, nesmí hráč držet, tlačit, strkat nebo bránit soupeři.
Trest: Trestný kop na 15 m

19.9 ZAČÁTEK A KONEC AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

- (a) **Začátek autového seřazení.** Autové seřazení začíná, když míč opustí ruce vzhazujícího hráče.
- (b) **Konec autového seřazení.** Autové seřazení končí, když míč nebo hráč nesoucí míč opustí autové seřazení.

To znamená:

- Když je míč hosen, odražen nebo kopnut mimo autové seřazení, autové seřazení končí.
- Když se míč nebo hráč nesoucí míč přesunou to prostoru mezi 5 m a pomezní čáru, autové seřazení končí.
- Když hráč v autovém seřazení podá míč hráči, který provádí peel-off, autové seřazení končí.
- Když je míč hosen přes čáru 15 m, nebo když hráč nese nebo položí míč za tuto čáru, autové seřazení končí.
- Když vznikne v autovém seřazení ruck nebo maul a nohy všech hráčů v rucku nebo maulu se dostanou přes čáru vzhazování z autu, autové seřazení končí.
- Když se míč stane nehratelným v autovém seřazení, autové seřazení končí. Hra znovu začne mlýnem.

19.10 MOŽNOSTI PLATNÉ V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

- (a) **Opírání se o soupeře.** Hráč v autovém seřazení nesmí použít soupeře jako podporu při výskoku.
Trest: Trestný kop na 15 m
- (b) **Držení nebo strkání.** Hráč v autovém seřazení nesmí držet, strkat, napadat, bránit nebo sevřít soupeře nedržícího míč s výjimkou, byl-li vytvořen ruck nebo maul.
Trest: Trestný kop na 15 m
- (c) **Zakázané napadání.** Hráč v autovém seřazení nesmí napadat soupeře s výjimkou pokusu o složení soupeře nebo hraní míče.
Trest: Trestný kop na 15 m
- (d) **Zvedání a podpora.** Hráči mohou pomoci spoluhráči při výskoku pro míč zvednutím a podporou tohoto hráče za předpokladu, že zvedající a/nebo podporující hráči nepodporují skákajícího spoluhráče pod úrovní šortek ze zadu nebo pod stehny zepředu.
Trest: Volný kop na 15 m
- (e) **Držení je povoleno.** Hráči, kteří budou zvedat nebo podporovat spoluhráče skákajícího pro míč, mohou držet tohoto spoluhráče za předpokladu, že ho nedrží pod úrovní šortek ze zadu nebo pod stehny zepředu.
Trest: Volný kop na 15 m
- (f) **Výskok, zvedání nebo podpora před vhozením míče.** Hráč nesmí skákat pro míč nebo být zvedán nebo podporován, dokud míč neopustil ruce vzhazujícího hráče.
Trest: Volný kop na 15 m
- (g) **Snesení spoluhráče.** Hráči, kteří podporují skákajícího spoluhráče, musí tohoto hráče snést na zem, jakmile míč získal hráč kteréhokoliv družstva.
Trest: Volný kop na 15 m
- (h) **Bránění vzhazování.** Hráč v autovém seřazení nesmí stát méně než 5 m od pomezí čáry. Žádný hráč nesmí bránit vzhazování, nebo aby míč uletěl 5 m.
Trest: Volný kop na 15 m

X



Neopírat se
o soupeře.



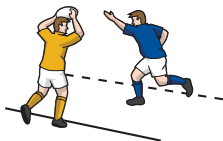
Zákaz držet
nebo strkat.

X

X



Žádné zakázané
napadání.



Neblokovat
vhozování.

X

✓



Držení je povoleno.



Zvedání hráčů v autovém
seřazení je dovoleno.

✓

- (i) Když míč přeletí hráče v autovém seřazení, může tento hráč vběhnout do prostoru mezi pomezni čarou a značkou 5 m. Pokud hráč vběhne do tohoto prostoru, nesmí se pohybovat ke své brankové čáře předtím, než autové seřazení skončí, s výjimkou pohybu peeling-off.

Trest: Volný kop na 15 m

- (j) **Chycení nebo odražení.** Když skáče pro míč, musí hráč k pokusu o jeho chycení nebo odražení použít buď obě ruce, nebo vnitřní paži. Skokan nesmí použít samostatnou vnější paži, aby se pokusil chytit nebo odrazit míč. Pokud má skokan obě ruce nad hlavou, může k hraní s míčem použít kteroukoli ruku.

Trest: Volný kop na 15 m

- (k) **Bránění v autovém seřazení.** Hráč, který vyskočil a získal míč v autovém seřazení do držení, může být skládán ihned po dopadnutí zpět na zem.

Hráč, který získal míč v autovém seřazení bez výskoku, může být skládán ihned.

V obou případech tyto akce musí nastat před vytvořením maulu.

Trest: Trestný kop na 15 m

19.11 VHAZUJÍCÍ HRÁČ

Existují čtyři možnosti pro vzhazujícího hráče:

- (a) Vhazující může stát v 5 m od pomezni čáry.
- (b) Vhazující se může vrátit na čáru ofsajdu 10 m od čáry vzhazování.
- (c) Vhazující se může zapojit do autového seřazení, jakmile byl míč vhozen.
- (d) Vhazující se může přesunout do pozice přijímajícího, pokud je tato pozice volná. Pokud se vzhazující pohybuje kamkoliv jinam, pak je v ofsajdu.

Trest: Trestný kop na 15 m

19.12 PEELING-OFF (LOUPÁNÍ BANÁNU)

DEFINICE

Hráč v autovém seřazení provádí „peeling off“ tak, že opustí autové seřazení, aby chytil míč odražený nebo přihraný dozadu spoluhráčem.

- (a) **Kdy:** Hráč nesmí provádět peel-off, dokud míč neopustil ruce vzhazujícího hráče.
Trest: Volný kop na 15 m na čáře vzhazování z autu
- (b) Hráč, který provádí peel-off, musí zůstat v prostoru od své čáry vzhazování z autu do 10 metrů od čáry vzhazování z autu, dokud autové seřazení neskončí.
Trest: Volný kop na 15 m na čáře vzhazování z autu
- (c) Hráči mohou měnit své pozice v autovém seřazení, dokud není míč vhozen.

19.13 OFSAJD V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

- (a) Když se vytvoří autové seřazení, jsou pro družstva dvě samostatné čáry ofsajdu, rovnoběžné s brankovými čárami.
- (b) **Účastníci se hráči.** Jedna čára ofsajdu je určena hráčům účastnícím se autového seřazení (obvykle někteří nebo všichni rojnící, mlýnové spojky a vzhazující hráč). Než je míč vhozen a než se dotkne hráče nebo země, je touto čárou ofsajdu čára vzhazování. Potom je čárou ofsajdu čára procházející míčem.
- (c) **Neúčastníci se hráči.** Druhá čára ofsajdu je určena hráčům neúčastnícím se autového seřazení (obvykle útočníci). Pro ně je čára ofsajdu 10 metrů od čáry vzhazování nebo jejich branková čára, pokud je blíže.

19.14 OFSAJD ÚČASTNÍKŮ AUTOVÉHO SEŘAZENÍ

- (a) **Než se míč dotkne hráče nebo země.** Hráč nesmí překročit čáru vzhazování. Hráč je v ofsajdu, pokud překročil čáru vzhazování předtím, než se míč dotkl hráče nebo země a pokud tak neučinil při výskoku pro míč. Hráč musí skákat ze své strany čáry vzhazování.
Trest: Trestný kop na 15 m
- (b) Pokud některý hráč vyskočí a přeletí čáru vzhazování z autu, ale nepodaří se mu chytit míč, není tento hráč trestán za předpokladu, že se vrátí bez prodlení na svou stranu.
- Hráči skákající pro míč mohou udělat krok na kteroukoliv stranu za předpokladu, že nepřekročí čáru vzhazování.
Trest: Trestný kop na 15 m
- (c) **Míč se dotkl hráče nebo země.** Hráč nadržící míč je v ofsajdu, pokud potom, co se míč dotkl hráče nebo země, tento hráč vkročí před míč, vyjma složení (nebo pokusu o složení) soupeře. Jakýkoliv pokus o složení musí začít ze strany tohoto hráče.
Trest: Trestný kop na 15 m
- (d) Rozhodčí musí trestat každého hráče, který se úmyslně nebo neúmyslně pohybuje do postavení v ofsajdu bez snahy získat území nebo složit soupeře.
Trest: Trestný kop na 15 m
- (e) Žádný hráč kteréhokoliv družstva účastníci se autového seřazení nesmí opustit autové seřazení, dokud neskončilo.
Trest: Trestný kop na 15 m

- (f) **Dlouhé vřazování.** Pokud vřazující hráč vřazuje míč za čáru 15 m, může hráč účastníci se autového seřazení běžet do hřiště za čáru 15 m, jakmile míč opustí ruce vřazujícího.

Pokud toto nastane, může do hřiště vběhnout také soupeř. Pokud hráč vběhne do hřiště k zachycení dlouhého vřazování a míč není vřazen za čáru 15 m, je hráč v ofsajdu a musí být trestán.

Trest: Trestný kop na 15 m

- (g) **Ruck a maul z autového seřazení.** Když se v autovém seřazení vytvoří ruck nebo maul, neprobíhá dále čára ofsajdu pro hráče účastníci se autového seřazení míčem. Ofsajdovou čárou je nyní poslední noha tohoto družstva v rucku nebo maulu.

Trest: Trestný kop na 15 m

- (h) Autové seřazení končí, když ruck nebo maul opustí čáru vřazování. Aby toto nastalo, musí všechny nohy hráčů v rucku nebo maulu opustit čáru vřazování.

- (i) Hráč účastníci se autového seřazení se musí buď přivázat k rucku nebo maulu, nebo vrátit na čáru ofsajdu a zůstat na ní, jinak je tento hráč v ofsajdu.

Trest: Trestný kop na 15 m

- (j) Zbytek Pravidel o rucku a maulu platí. Hráč se nesmí zapojit do rucku nebo maulu ze strany soupeře.

Trest: Trestný kop

- (k) Hráči se nesmí připojovat před čárou ofsajdu. Pokud tak učiní, jsou v ofsajdu.

Trest: Trestný kop na 15 m

19.15 OFSAJD HRÁČŮ NEÚČASTNÍCÍCH SE AUTOVÉHO VHAZOVÁNÍ

- (a) Hráč neúčastní se autového seřazení, je v ofsajdu, pokud překročí čáru ofsajdu předtím, než autové seřazení skončilo.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího družstva proti místu přestupku, minimálně 15 m od pomezí čáry
- (b) **Hráči, kteří ještě nejsou v postavení „ve hře“, když je míč vhozen.** Hráč může vhodit míč, i když jeho spoluhráč ještě nedosáhl čáry ofsajdu. Nicméně pokud se tento hráč nepokouší dosáhnout postavení „ve hře“ bez zdržení, je tento hráč v ofsajdu.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího družstva proti místu přestupku, minimálně 15 m od pomezí čáry
- (c) **Dlouhé vhažování.** Pokud vhažující hráč vhažuje míč za čáru 15 m, může hráč tohoto družstva běžet dopředu k získání míče, jakmile míč opustí ruce vhažujícího hráče. Pokud tak hráč učiní, mohou běžet dopředu i soupeři. Pokud hráč běží dopředu, aby zachytil dlouhé vhažování, a míč nepřeletí čáru 15 m, je tento hráč v ofsajdu a musí být trestán
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu provinivšího se družstva, na místě přestupku, alespoň 15 m od pomezí čáry.
- (d) **Ruck a maul z autového seřazení.** Když se v autovém seřazení vytvoří ruck nebo maul, autové seřazení není skončeno, dokud se nohy všech hráčů v rucku nebo maulu nepřesunou za čáru vhažování.

Do té doby je čára ofsajdu pro hráče neúčastníce se autového seřazení stále 10 metrů od čáry vhažování nebo na brankové čáře, pokud je blíže. Hráč, který překročí tuto čáru ofsajdu, je v ofsajdu.

Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu, alespoň 15 m od pomezí čáry.

DEFINICE

Účelem mlýna je znovu zahájit hru rychle, bezpečně a fair po menším přestupku nebo zastavení.

Mlým je tvořen ve hřišti, když se osm hráčů z každého družstva sváže dohromady do třech řad v každém družstvu a zaváže se svými soupeři tak, že hlavy prvních řad jsou zaklesnuty. Toto vytvoří chodbičku, do které mlýnová spojka vhadzuje míč tak, aby hráči první řady mohli bojovat o míč zamletím míče kteroukoliv nohou.

Střední čára mlýna nesmí být do 5 metrů od brankové čáry. Mlým nemůže být utvořen do 5 metrů od pomezí čáry.

Chodbička je prostor mezi dvěma prvními řadami.

Hráč z každého družstva, který vhadzuje míč do mlýna, se nazývá mlýnová spojka.

Střední čára je pomyslná čára na zemi v chodbičce pod čarou, kde se dotýkají ramena dvou prvních řad.

Prostřední hráč v každé první řadě je mlynář.

Hráči na každé straně mlynáře jsou pilíři. Leví pilíři jsou „loose-head“. Práví pilíři jsou „tight-head“.

Dva hráči ve druhé řadě, kteří se přivazují na pilíře a mlynáře jsou druhá řada (locks – zámky).

Vnější hráči, kteří se váží na druhou nebo třetí řadu, jsou rváčci.

Hráč ve třetí řadě, který obvykle tlačí do obou hráčů druhé řady je vazač (No. 8). Alternativně se vazač může vázat na jednoho hráče druhé řady a rváčka.

20.1 TVOŘENÍ MLÝNA

- (a) **Kde je tvořen mlýn.** Místo pro mlýn je tam, kde k přestupku nebo přerušení došlo, nebo co nejbliže k tomuto místu jak je to ve hřišti možné, kromě jinak uvedeného v Pravidlech.
- (b) Pokud je to méně než 5 metrů od pomezí čáry, je místo pro mlýn 5 metrů od této pomezí čáry. Mlýn může být utvořen pouze ve hřišti. Střední čára mlýna nesmí být do 5 metrů od brankové čáry, když je mlýn tvořen.
- (c) Pokud je přestupek nebo přerušení v brankovišti, je místo pro mlýn 5 metrů od brankové čáry. Mlýn je tvořen na čáře proti místu přestupku nebo přerušení.
- (d) **Žádné zdržování.** Družstvo nesmí úmyslně zdržovat tvoření mlýna. Družstvo musí být připraveno na pokyn rozhodčího „Sehnout“ („crouch“) během 30 vteřin od doby, kdy rozhodčí udělá značku mlýna.

Trest: Volný kop

- (e) **Počet hráčů: osm.** Mlýn musí tvořit osm hráčů z každého družstva. Všechna osm hráčů musí zůstat přivázaná ve mlýně, dokud mlýn neskončí. Obě první řady musí mít tři hráče, ne více ne méně. Dva hráči druhé řady musí tvořit druhou řadu.

Trest: Trestný kop

Výjimka: Když má družstvo z jakéhokoliv důvodu méně než patnáct hráčů, pak počet hráčů každého družstva ve mlýně může být stejně snížen. I když je povoleno snížení u jednoho družstva, není povinností druhého družstva, učinit stejné snížení. Nicméně družstvo nesmí mít méně než pět hráčů ve mlýně.

Trest: Trestný kop

- (f) **Vázání prvních řad.** Nejprve rozhodčí označí nohou místo, kde bude utvořen mlýn. Předtím, než se dvě první řady sváží dohromady, musí stát od sebe ne dále než na délku paže. Míč je v rukou mlýnové spojky, připraven k vhození. První řady se musí ohnout tak, aby, když se setkají, hlava a ramena každého hráče nebyly níže než kyčle. První řady se musí svázat tak, aby žádná hlava nebyla vedle hlavy svého spoluhráče.

Trest: Volný kop

- (g) Rozhodčí ohlásí „sehnout“ („crouch“) a potom „chytit“ („bind“). První řady se sehnou a všichni pilíři se svou vnější rukou musí přivázat. Levý pilíř se musí vázat na protějšího pravého pilíře tak, že položí levou paži zevnitř pod pravou paži pravého pilíře a zachytí dres pravého pilíře na zádech nebo po straně. Pravý pilíř se musí vázat na protějšího levého pilíře tak, že položí svou pravou paži zvenku nad levou paži protějšího levého pilíře a musí chytit dres levého pilíře pravou rukou pouze na zádech nebo po straně. Pilíři nesmí držet soupeře za prsa, paži, rukáv nebo límec. Následně po pauze rozhodčí oznámí pokyn „vázat“ („set“), když jsou první řady připravené. První řady se pak mohou svázat. Výzva „vázat“ („set“) není příkaz, ale oznámení, že se první řady mohou svázat, pokud jsou připraveny. Trest pro jakýkoliv přestupek bude volný kop.

Trest: Volný kop

- (h) Sehnutá pozice je prodloužení normálního postoje dostatečným pokrčením kolen k pohybu do svázání bez nabíhání.
- (i) **Nabíhání.** První řada nesmí tvořit rozestup od soupeře a nabíhat proti němu. Toto je nebezpečná hra. **Trest:** Trestný kop
- (j) **Nehybný a rovný.** Dokud míč neopustí ruce mlýnové spojky, musí být mlým nehybný a středová čára mlýna musí být rovnoběžná s brankovou čarou. Družstvo nesmí tlačit mlým ze značky před vhozením míče.

Trest: Volný kop

20.2 POSTAVENÍ HRÁČŮ PRVNÍ ŘADY

- (a) **Všichni hráči v postavení k tlačení.** Když je mlým vytvářen, tělo a nohy každého hráče první řady musí být v normálním postavení k tlačení dopředu.

Trest: Volný kop

- (b) To znamená, že hráči první řady musí mít obě nohy na zemi, s vahou pevně alespoň na jedné noze. Hráči nesmí křížit své nohy, i když noha jednoho hráče může křížit nohu jiného spoluhráče. Ramena žádného hráče nesmí být níže než kyčle.

Trest: Volný kop

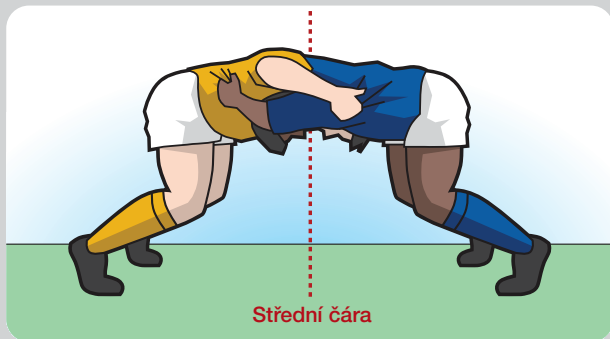
- (c) **Mlynář v pozici k mletí.** Dokud není míč vhozen, musí být mlynář v postavení k vymletí míče. Mlynáři musí mít obě nohy na zemi, s jejich vahou pevně na alespoň jedné noze. Mlynářova přední noha nesmí být před předními nohama jeho pilířů.
Trest: Volný kop

20.3 VÁZÁNÍ VE MLÝNĚ

DEFINICE

Když se hráč váže na svého spoluhráče, musí použít celou paži od dlaně po rameno k uchopení spoluhráčova těla na nebo pod úroveň ramene. Pouze položení ruky na jiného hráče není uspokojivé vázání.

- (a) **Vázání všech hráčů první řady.** Všichni hráči první řady se musí vázat pevně a nepřetržitě od začátku do skončení mlýna.
Trest: Trestný kop
- (b) **Vázání mlynářů.** Mlynáři se mohou vázat buď nad, nebo pod pažemi pilířů. Pilíři nesmí podporovat mlynáře tak, že mlynář nemá váhu na žádné noze.
Trest: Trestný kop
- (c) **Vázání levého pilíře.** Levý pilíř se musí vázat na protějšího pravého pilíře tak, že položí levou paži zevnitř pod pravou paži pravého pilíře a zachytí dres pravého pilíře na zádech nebo po straně. Levý pilíř nesmí držet protějšího pravého pilíře za prsa, paži, rukáv nebo límec. Levý pilíř nesmí vyvíjet žádný tlak směrem dolů.
Trest: Trestný kop
- (d) **Vázání pravého pilíře.** Pravý pilíř se musí vázat na protějšího levého pilíře tak, že položí svou pravou paži zvenku nad levou paži protějšího levého pilíře. Pravý pilíř musí chytit dres levého pilíře pravou rukou pouze na zádech nebo po straně. Pravý pilíř nesmí držet protějšího levého pilíře za prsa, paži, rukáv nebo límec. Pravý pilíř nesmí vyvíjet žádný tlak směrem dolů.
Trest: Trestný kop



Střední čára

Vázání pilířů

- (e) Oba leví a praví pilíři mohou měnit své vázání za předpokladu, že tak činí v souladu s tímto Pravidlem.
- (f) **Vázání ostatních hráčů.** Všichni hráči ve mlýně kromě hráčů první řady se musí přivázat na tělo hráče druhé řady alespoň jednou rukou. Hráči druhé řady se musí vázat na pilíře před nimi. Žádný jiný hráč kromě pilíře nemůže držet soupeře.
Trest: Trestný kop
- (g) **Rváček bránící soupeřově mlýnové spojce.** Rváček se může vázat k mlýnu pod jakýmkoli úhlem pod podmínkou, že je náležitě přivázan. Rváček nesmí rozšířit tento úhel a bránit tak soupeřově mlýnové spojce v pohybu dopředu.
Trest: Trestný kop
- (h) **Hráč zvedaný vzhůru.** Pokud je hráč ve mlýně zvedán do vzduchu nebo tlačěn vzhůru ven z mlýna, musí rozhodčí okamžitě zapískat, aby hráči přestali tlačít.

20.4 DRUŽSTVO VHAZUJÍCÍ MÍČ DO MLÝNA

- (a) Po přestupku vhaduje míč do mlýna družstvo, které se neprovinilo.
- (b) Mlýn po rucku. Viz Pravidlo 16.7
- (c) Mlýn po maulu. Viz Pravidlo 17.6
- (d) **Mlýn po některých jiných přerušeních.** Po některých jiných přerušeních nebo nepravidelnostech neošetřených v Pravidlech, vhaduje míč do mlýna družstvo, které se pohybovalo dopředu před přerušením. Pokud se žádné družstvo nepohybovalo dopředu, vhaduje míč družstvo útočící.
- (e) Když mlýn zůstane statický a s míčem nelze okamžitě hrát, je nařízen nový mlýn na místě přerušení. Míč do mlýna vhaduje družstvo, které nemělo míč v držení v době přerušení.
- (f) Když se mlýn stane statickým a nezačne se okamžitě pohybovat, musí být míč okamžitě zahrán. Pokud se tak nestane, je nařízen nový mlýn. Míč do mlýna vhaduje družstvo, které nemělo míč v držení v době přerušení.
- (g) Pokud mlýn spadne nebo je vytlačen vzhůru do vzduchu bez potrestání, bude nařízen nový mlýn a družstvo, které původně vhadovalo míč do mlýna, bude vhadovat míč znovu.

Pokud musí být mlýn znovu vytvořen z jakéhokoliv jiného důvodu, který není uveden v tomto Pravidle, družstvo, které původně vhadovalo míč do mlýna, bude vhadovat znovu.

20.5 VHAZOVÁNÍ MÍČE DO MLÝNA

Žádné zdržování. Jakmile se první řady zaváží, mlýnová spojka musí vhodit míč do mlýna bez zdržování. Mlýnová spojka musí míč vhodit do mlýna, pokud jí tak řekne rozhodčí. Mlýnová spojka musí vhodit míč do mlýna ze strany, kterou si vybrala poprvé.

Trest: Volný kop

20.6 JAK MLÝNOVÁ SPOJKA VHAZUJE MÍČ DO MLÝNA

- (a) Mlýnová spojka musí stát jeden metr od značky na středové čáře tak, že se hlava tohoto hráče nedotýká mlýna nebo nepřesahuje přes nejbližšího hráče první řady.

Trest: Volný kop

- (b) Mlýnová spojka musí držet míč oběma rukama podélně se zemí a pomezí čarou, nad středovou čarou mezi prvními řadami, ve střední vzdálenosti mezi koleny a kotníky.

Trest: Volný kop



Vhazování do mlýna

- (c) Mlýnová spojka musí vhodit míč rychlým pohybem. Míč musí být uvolněn z rukou mlýnové spojky vně chodbičky.
Trest: Volný kop
- (d) Mlýnová spojka musí vhodit míč rovně podle středové čáry tak, že se poprvé dotkne země hned za rameny bližších pilířů.
Trest: Volný kop
- (e) Mlýnová spojka musí vhodit míč jedním pohybem dopředu. To znamená, že nesmí být proveden žádný zpětný pohyb s míčem. Mlýnová spojka nesmí předstírat vhození míče.
Trest: Volný kop

20.7 KDY ZAČÍNÁ MLÝN

- (a) Hra ve mlýně začíná, když míč opustí ruce mlýnové spojky.
- (b) Pokud mlýnová spojka vhodí míč a ten vyjde ven jedním koncem chodbičky, musí být míč vhozen ještě jednou, pokud nebyl nařízen volný nebo trestný kop.
- (c) Pokud není míč zahrán hráčem první řady a jde přímo skrz chodbičku a vyjde ven za nohou vzdálenějšího pilíře, aniž se ho někdo dotkl, musí mlýnová spojka vházovat znovu.

20.8 HRÁČI PRVNÍ ŘADY

- (a) **Mletí před vhozením (zvednutá noha).** Všichni hráči první řady musí postavit své nohy tak, aby nechali chodbičku průchodnou. Dokud míč neopustil ruce vhažujícího, nesmí zvedat nebo posunovat nohy. Nesmí dělat nic, aby míč nebyl vhozen do mlýna správně, nebo aby se nedotkl země ve správném místě.
Trest: Volný kop
- (b) **Mletí po vhození.** Jakmile se míč dotkne země v chodbičce, kterýkoliv hráč první řady může použít kteroukoliv nohu, aby získal míč.
- (c) **Vykopávání ven.** Hráč první řady nesmí úmyslně vykopávat míč ven z chodbičky ve směru, odkud byl vhozen.
Trest: Volný kop
- (d) Pokud je míč vykopnut ven neúmyslně, stejné družstvo musí vhažovat znovu.
- (e) Pokud je míč opakovaně vykopáván ven, musí to rozhodčí pokládat za úmysl a potrestat viníka.
Trest: Trestný kop
- (f) **Houpání se.** Hráč první řady se nesmí vrhat po míči oběma nohama. Žádný hráč nesmí úmyslně zvedat obě nohy ze země, když je míč vhažován, ani později.
Trest: Trestný kop
- (g) **Kroucení, vnořování nebo zhroucení.** Hráči první řady nesmí kroutit nebo snižovat svá těla, nebo tahat soupeře, nebo dělat cokoliv, co vede ke zhroucení mlýna, když je míč vhažován, ani později.
Trest: Trestný kop
- (h) Rozhodčí musí striktně trestat jakékoliv úmyslné zhroucení mlýna. Je to nebezpečná hra.
Trest: Trestný kop
- (i) **Zvedání nebo tlačení soupeře nahoru.** Hráč první řady nesmí zvedat soupeře do vzduchu, nebo ho tlačit nahoru ven z mlýna, když je míč vhažován, ani později. Je to nebezpečná hra.
Trest: Trestný kop

20.9 MLÝN – OBECNÉ ZÁKAZY

- (a) **Všichni hráči: Zhroucení.** Hráč nesmí úmyslně zhroutit mlýn. Hráč nesmí úmyslně ve mlýnu padat nebo si klekat. Je to nebezpečná hra.
Trest: Trestný kop
- (b) **Všichni hráči: Dotýkat se míče ve mlýně.** Hráči se nesmí dotýkat míče rukou nebo míč zvedat nohama.
Trest: Trestný kop
- (c) **Všichni hráči: Další zákazy pro vyhrání míče.** Hráči se nesmí pokoušet vyhrát míč ve mlýně jinou částí těla než chodidlem nebo dolní částí nohy.
Trest: Volný kop
- (d) **Všichni hráči: Když míč vyšel, nechat ho venku.** Když míč opustil mlýn, hráč ho nesmí vrátet zpět do mlýna.
Trest: Volný kop
- (e) **Všichni hráči: Nepadat na míč.** Hráč nesmí padat na nebo přes míč, když vychází z mlýna.
Trest: Trestný kop
- (f) **Druhá řada a rváčci: Zůstat mimo chodbičku.** Hráč, který není hráčem první řady, nesmí hrát míčem v chodbičce.
Trest: Volný kop
- (g) **Mlýnová spojka: Kopání ve mlýně.** Mlýnová spojka nesmí kopat do míče, dokud je ve mlýně.
Trest: Trestný kop
- (h) **Mlýnová spojka: Předstírání.** Mlýnová spojka nesmí činit nic, co by soupeřům naznačilo, že míč je venku ze mlýna, zatímco je stále ve mlýně.
Trest: Volný kop
- (i) **Mlýnová spojka: Držení rváčka soupeře.** Mlýnová spojka nesmí držet rváčka soupeře.
Trest: Trestný kop

20.10 UKONČENÍ MLÝNA

- (a) **Míč vyjde ven.** Když míč vyjde ven ze mlýna kterýmkoliv směrem vyjma chodbičky, mlýn končí.
- (b) **Mlýn v brankovišti.** Mlýn nemůže být vytvořen v brankovišti. Když je míč ve mlýně na nebo za brankovou čárou, mlýn končí a útočící nebo bránící hráč může míč přiklepnout, aby dosáhl pětky nebo přiklepnutí.
- (c) **Poslední hráč se odváže.** Posledním hráčem ve mlýně je hráč, jehož nohy jsou nejbliže k brankové čáře tohoto družstva. Pokud se poslední hráč odváže z mlýna s míčem u nohou a zvedne ho, mlýn končí.
- (d) Pokud má družstvo míč pod nohama vazače a pokouší se neúspěšně pohybovat dopředu, rozhodčí oznámí „hraj s míčem“ („use it“), jakmile byl míč pod nohama vazače dostatečnou dobu (3-5 vteřin). Družstvo musí potom okamžitě hrát s míčem.

20.11 OTOČENÝ MLÝN

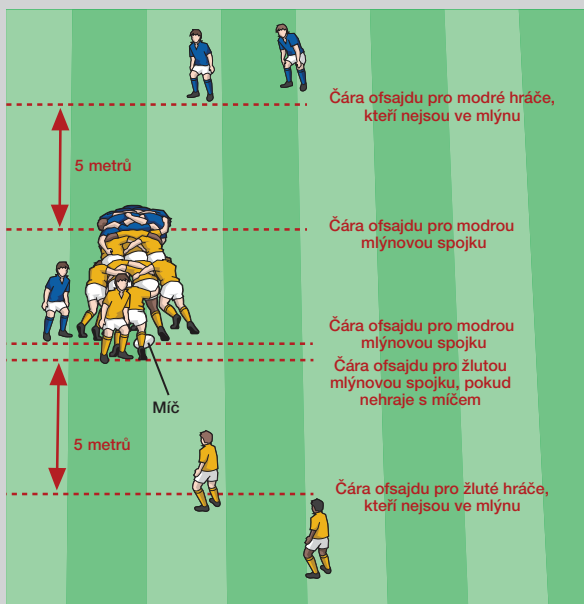
- (a) Pokud je mlýn otočen o více než 90° tak, že jeho středová čára se přetočí přes pozici rovnoběžnou s pomezní čárou, rozhodčí musí zastavit hru a nařídit nový mlýn.
- (b) Tento nový mlýn je vytvořen na místě, kde předchozí mlýn skončil. Míč je vzhazován družstvem, které vzhazovalo předtím.

20.12 OFSAJD PŘI MLÝNU

- (a) Když je mlýn svázán, mlýnová spojka nevhazující míč do mlýna musí zaujmout pozici buď na stejné straně mlýna jako vhadzující mlýnová spojka nebo za čárou ofsajdu platnou pro ostatní hráče.

- (b) **Ofsajd pro mlýnové spojky.** Když družstvo vyhrálo míč ve mlýně, je mlýnová spojka tohoto družstva v ofsajdu, pokud má obě nohy před míčem, který je stále ve mlýně. Pokud má mlýnová spojka pouze jednu nohu před míčem, tak není v ofsajdu.

Trest: Trestný kop



Ofsajd při mlýnu

- (c) Když družstvo vyhrálo míč ve mlýně, tak je mlýnová spojka soupeře v ofsajdu, pokud stojí kteroukoliv nohou před míčem, který je stále ve mlýně. Tato mlýnová spojka se nesmí při následování míče ve mlýně pohybovat do prostoru mezi rváčkem a vazačem.
Trest: Trestný kop
- (d) Mlýnová spojka, jejíž družstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat na opačnou stranu mlýna a překračovat čáru ofsajdu. Pro tuto mlýnovou spojku probíhá čára ofsajdu poslední nohou spoluhráče ve mlýně.
Trest: Trestný kop
- (e) Mlýnová spojka, jejíž družstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat pryč od mlýna a potom zůstat před čarou ofsajdu. Pro tuto mlýnovou spojku probíhá čára ofsajdu poslední nohou spoluhráče ve mlýně.
Trest: Trestný kop
- (f) Kterýkoliv hráč může být mlýnovou spojkou, ale družstvo může mít pouze jednu mlýnovou spojku při každém mlýně.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu
- (g) **Ofsajd hráčů mimo mlýn.** Hráči, kteří jsou mimo mlýn a kteří nejsou mlýnovou spojkou svého družstva, jsou v ofsajdu, když zůstanou před svou čarou ofsajdu nebo překročí čáru ofsajdu, která je rovnoběžná s brankovými čarami a je 5 m za posledním hráčem každého družstva v mlýnu.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu
- (h) Pokud poslední noha družstva je na nebo za brankovou čáru tohoto družstva, čára ofsajdu pro mlýnové spojky a neúčastníků se hráčů je branková čára.
- (i) **Vyčkávání.** Když se vytváří mlýn, tak se hráči neúčastníci se mlýna musí vrátit na svou čáru ofsajdu bez prodlení. Pokud tak neučiní, tak vyčkávají. Vyčkávači musí být trestáni.
Trest: Trestný kop na čáře ofsajdu

20.13 VARIANTA U19 V UTKÁNÍ DOSPĚLÝCH

Je v pravomoci Unie používat v určitých soutěžích dospělých Pravidlo 20 – Mlýn ve variantě pro hráče U19.

DEFINICE

Trestné a volné kopy jsou přiznány neprovinivšímu se družstvu za přestupky jejich soupeřů.

21.1 KDE JSOU TRESTNÉ A VOLNÉ KOPY NAŘÍZENY

Pokud Pravidla neřekají jinak, je značka trestného nebo volného kopu na místě přestupku.

21.2 KDE JSOU TRESTNÉ A VOLNÉ KOPY PROVÁDĚNY

- Rozehrávající musí provést trestný nebo volný kop na značce nebo kdekoliv za ní na čáře procházející touto značkou. Pokud je místo trestného nebo volného kopu do 5 metrů od brankové čáry soupeře, je značka pro kop 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku.
- Pokud je trestný nebo volný kop přiznán v brankovišti, je značka kopu ve hřišti, 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku.
Trest: Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva je nařízen mlýn 5 m od brankové čáry proti místu přestupku. Míč vhaduje družstvo soupeře.
- Pokud je rychlé rozehrání trestného nebo volného kopu provedeno na špatném místě, rozhodčí nařídí kop rozehrát znovu.

21.3 JAK JSOU TRESTNÉ A VOLNÉ KOPY PROVÁDĚNY

- Kterýkoliv hráč může provést trestný nebo volný kop nařízený za přestupek jakýmkoliv druhem kopu: pokopnutím, kopem z odrazu nebo kopem z místa. Míč může být kopnut kteroukoliv dolní částí nohy od kolene kromě kolene a paty.

- (b) Odražení míče od kolene není provedení kopu.
Trest: Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva je nařízen mlýn na značce kopu. Míč vhadzuje družstvo soupeře.
- (c) Rozehrávající musí použít míč, kterým se hrálo, pokud rozhodčí nerozhodne, že je vadný.
Trest: Za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva je nařízen mlýn na značce kopu. Míč vhadzuje družstvo soupeře.

21.4 TRESTNÝ A VOLNÝ KOP – MOŽNOSTI A POŽADAVKY

- (a) **Možnost mlýna.** Družstvo, které získalo trestný nebo volný kop, si místo kopu může zvolit mlýn a vhadzuje do něj.
- (b) **Možnost autového seřazení.** Družstvo, které získalo trestný nebo volný kop z autového seřazení, si může zvolit další autové seřazení, do kterého vhadzuje. Toto je přídatek k volbě mlýna.
- (c) **Bez zdržování.** Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí být kop proveden do jedné minuty od doby, kdy hráč oznámil úmysl kopat na branku. Úmysl kopat na branku je naznačen přinesením kopátka nebo písku, nebo když hráč udělá na zemi značku. Hráč musí dokončit kop do jedné minuty, i když se míč svalí a musí být znovu postaven. Pokud je jedna minuta překročena, je kop zamítnut a je nařízen mlýn na značce kopu a míč vhadzuje družstvo soupeře. Všechny ostatní druhy kopů musí být provedeny bez nepatřičného zdržování.
- (d) **Čisté rozehrání.** Rozehrávající musí kopnout míč na viditelnou vzdálenost. Pokud ho rozehrávající drží, tak musí jasně opustit ruce. Pokud je míč na zemi, tak musí jasně opustit značku.
- (e) **Kop z místa do autu.** Rozehrávající může kopnout míč do autu z ruky nebo z odrazu, ale nesmí kopat do autu z místa.
- (f) **Volnost rozehrávajícího rozehrání.** Rozehrávající může kopnout míč kterýmkoliv směrem a může hrát míčem znovu.
- (g) **Kop prováděný v brankovišti.** Pokud se hráč vrátí do brankoviště k provedení trestného nebo volného kopu nařízeného ve hřišti a bránící hráč nečistou hrou zabrání soupeři položit pětku, je přiznána trestná pětku.

- (h) **Mimo hru v brankovišti.** Pokud se hráč vrátí do brankoviště k provedení trestného nebo volného kopu nařízeného ve hřišti a z rozehrání míč letí do autu vedle brankoviště, nebo na nebo přes koncovou čáru, nebo bránící hráč míč umrtví předtím, než míč přešel brankovou čáru, je nařízen mlýn 5 m. Míč vhaduje útočící družstvo.
- (i) **Za míčem.** Všichni hráči družstva rozehrávajícího trestný nebo volný kop musí být za míčem, dokud nebyl kop rozehrán, s výjimkou hráče přidržujícího míč při kopu.
- (j) **Rychlé rozehrání.** Pokud je trestný nebo volný kop rozehrán tak rychle, že hráči rozehrávajícího družstva jsou stále před míčem, nejsou trestáni za ofsajd. Nicméně se musí okamžitě vrátet. Nesmí se při vrácení zastavit, dokud nejsou „ve hře“. Nesmí se zapojit do hry, dokud nejsou „ve hře“. Toto se týká všech hráčů tohoto družstva, ať jsou uvnitř či mimo hrací plochu.
- (k) V této situaci se hráči dostanou do postavení „ve hře“, pokud běží za spoluhráčem, který rozehrál trestný nebo volný kop, nebo když je předběhne spoluhráč nesoucí míč, nebo když je předběhne spoluhráč, který byl v době rozehrání za míčem.
- (l) Hráč v ofsajdu nemůže být uveden do hry žádnou akcí soupeře.
Trest: Pokud není jinak uvedeno v Pravidlech, tak za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva následuje mlýn na značce. Do mlýna vhaduje družstvo soupeře.

21.5 BODOVÁNÍ PROKOPNUTÍM PO TRESTNÉM KOPU

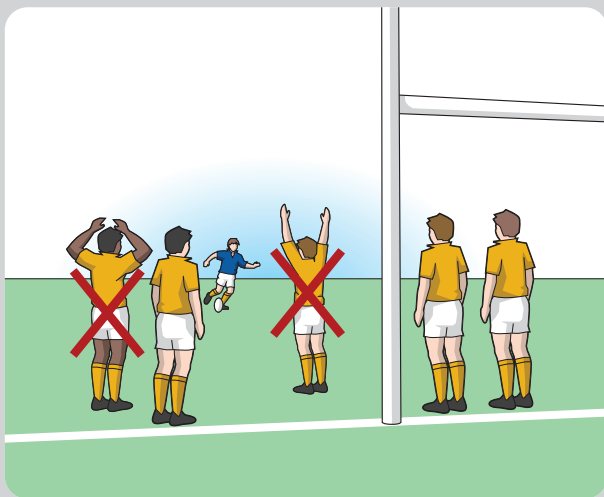
- (a) Prokopnutím z trestného kopu může být dosaženo bodů.
- (b) Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí potom na branku kopat. Jestliže rozehrávající učiní jasně své rozhodnutí, nemůže již svůj úmysl změnit. Rozhodčí se může dotázat rozehrávajícího na jeho úmysl.
- (c) Pokud rozehrávající oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí družstvo soupeře zůstat klidně s rukama podél těla od začátku rozběhu až do kopnutí míče.
- (d) Pokud rozehrávající neoznámí úmysl kopat na branku, ale rozehraje kopem z odrazu a dosáhne prokopnutí, body platí.

Pravidlo 21

Trestný a volný kop

- (e) Pokud se proviní družstvo soupeře v době provádění kopu, ale kop je úspěšný, body zůstávají. Další trestný kop za přestupek není nařízen.
- (f) Rozehrávající může míč položit přímo na zem nebo na písek, piliny nebo kopátko schválené Unii.

Trest: Pokud není jinak uvedeno v Pravidlech, tak za jakýkoliv přestupek rozehrávajícího družstva následuje mlýn na značce. Do mlýna vhadzuje družstvo soupeře.



Trestný kop na branku

21.6 BODOVÁNÍ Z VOLNÉHO KOPU

- (a) Prokopnutím branky z volného kopu nemůže být dosaženo bodů.
- (b) Družstvo, kterému byl přiznán volný kop, nemůže získat body kopem z odrazu, dokud se míč nestane znovu mrtvým, nebo dokud míč nebyl zahrán nebo tečován hráčem soupeře, nebo nebyl složen hráč nesoucí míč. Toto omezení platí také v případě mílna zvoleného namísto volného kopu.

21.7 POVINNOSTI DRUŽSTVA SOUPEŘE PŘI TRESTNÉM KOPU

- (a) **Musí se vzdálit od značky.** Hráči družstva soupeře se musí okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře, dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky trestného kopu, nebo dokud nejsou na své brankové čáře, pokud je tato čára blíže značce.
- (b) **Musí se stále vzdalovat.** I když je trestný kop rozehrán a rozehrávající družstvo hraje s míčem, musí se hráči soupeře stále vzdalovat, dokud nedosáhnou potřebné vzdálenosti.
- (c) **Rychlé rozehrání.** Pokud je trestný kop rozehrán tak rychle, že hráči soupeře neměli příležitost se vrátit, nebudou za to trestáni. Nicméně musí stále pokračovat ve vracení se, jak je popsáno v odstavci 21.7 (b) výše, nebo dokud je spoluhráč, který byl 10 metrů od značky, nepřeběhne před tým, než se zapojí do hry.
- (d) **Bránění.** Družstvo soupeře nesmí udělat nic ke zdržení trestného kopu nebo bránit rozehrávajícímu. Nesmí úmyslně brát, házet nebo kopat míč z dosahu rozehrávajícího nebo jeho spoluhráčů.

Trest: Jakýkoliv přestupek družstva soupeře znamená druhý trestný kop 10 metrů před značkou prvního kopu. Tato značka nesmí být do 5 metrů od brankové čáry. Kterýkoliv hráč může rozehrát. Rozehrávající hráč může změnit způsob kopu a může zvolit kop na branku. Pokud rozhodčí nařídí druhý trestný kop, není tento kop rozehrán, dokud rozhodčí neudělá značku označující místo trestného kopu.

21.8 POVINNOSTI DRUŽSTVA SOUPEŘE PŘI VOLNÉM KOPU

- (a) **Musí se vzdálit od značky.** Hráči družstva soupeře se musí okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře, dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky volného kopu, nebo dokud nejsou na své brankové čáře, pokud je tato čára blíže značce. Pokud je volný kop v brankovišti bránícího družstva, musí se hráči družstva soupeře okamžitě vzdálit směrem ke své brankové čáře, dokud nejsou alespoň 10 metrů od značky kopu a ne blíže než 5 metrů od brankové čáry.
- (b) **Musí se stále vzdalovat.** I když je volný kop rozehrán a rozehrávající družstvo hraje s míčem, musí se hráči soupeře stále vzdalovat, dokud nedosáhnou potřebné vzdálenosti.
- (c) **Rychlé rozehrání.** Pokud je volný kop rozehrán tak rychle, že hráči soupeře neměli příležitost se vrátit, nebudou za to trestáni. Nicméně musí stále pokračovat ve vracení, jak je popsáno v odstavci 21.8 (b) výše, nebo dokud je spoluhráč, který byl 10 metrů od značky, nepřeběhne před tím, než se zapojí do hry.
- (d) **Bránění.** Družstvo soupeře nesmí udělat nic ke zdržení volného kopu nebo bránit rozehrávajícímu. Nesmí úmyslně brát, házet nebo kopat míč z dosahu rozehrávajícího nebo jeho spoluhráčů.
- (e) **Vybíhání proti volnému kopu.** Jestliže se vrátili do potřebné vzdálenosti, mohou hráči družstva soupeře vybíhat a pokusit se zabránit provedení volného kopu. Mohou vybíhat, jakmile se rozehrávající začne přibližovat k rozehrání míče.
- (f) **Bránění volnému kopu.** Pokud družstvo soupeře napadá a brání provedení volného kopu, je kop zamítnut. Hra znovu začíná mýlnem na značce kopu. Míč do mlyna vhadzuje družstvo soupeře.

- (g) **Volný kop rozehrávaný v brankovišti.** Pokud byl nařízen volný kop a hráč se vrátil k provedení do brankoviště, a hráči soupeře vybihají a brání provedení kopu, je nařízen mlýn 5 metrů od brankové čáry. Míč do mlýna vhadzuje útočící družstvo. Pokud je volný kop rozehráván v brankovišti, může soupeř, který tam hraje podle pravidel, položit pětku.
- (h) **Sražení.** Pokud soupeř srazí míč na hrací ploše, hra pokračuje.
Trest: Jakýkoliv přestupek družstva soupeře znamená druhý volný kop, nařízený 10 metrů před značkou prvního kopu. Tato značka nesmí být do 5 metrů od brankové čáry. Kterýkoliv hráč může rozehrát. Pokud rozhodčí nařídí druhý volný kop, není tento kop rozehrán, dokud rozhodčí neudělá značku označující místo volného kopu.

21.9 VYNUCENÉ PŘESTUPKY PŘI TRESTNÉM KOPU

Pokud se rozhodčí domnívá, že rozehrávající družstvo si přestupek na soupeři vynutilo, nenařídí rozhodčí další trestný kop, ale nechá hru pokračovat.

21.10 VYNUCENÉ PŘESTUPKY PŘI VOLNÉM KOPU

- (a) Rozehrávající nesmí naznačovat rozehraní. Jakmile rozehrávající udělá pohyb k rozehraní, mohou soupeři vybíhat.
- (b) Pokud se rozhodčí domnívá, že rozehrávající družstvo si přestupek na soupeři vynutilo, nenařídí rozhodčí další volný kop, ale nechá hru pokračovat.



Během utkání

Brankoviště

Pravidlo 22 Brankoviště



WORLD
RUGBY™

DEFINICE

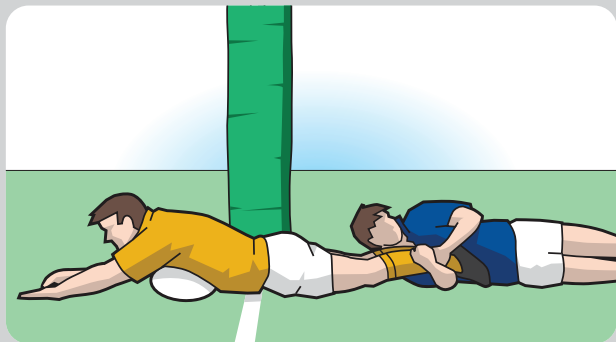
Brankoviště je část hřiště popsaná v Pravidle 1, kde může být míč položen hráči obou družstev.

Když jsou útočníci hráči první, kteří položí míč v soupeřově brankovišti, tak útočníci hráči položí pětku.

Když jsou bránící hráči první, kteří položí míč v brankovišti, tak provedou bránící hráči přiklepnutí.

Bránící hráč, který má jednu nohu na brankové čáře nebo v brankovišti a který chytá míč, je považován, že má obě nohy v brankovišti.

22.1 POLOŽENÍ MÍČE



Položení míče

Jsou dva způsoby, kterými hráč může míč položit:

- (a) **Hráč se dotkne míčem země.** Hráč přiklepne míč tak, že drží míč a dotkne se jím země v brankovišti. „Drží“ znamená držení dlaní nebo dlaněmi, nebo paží nebo pažemi. Není třeba vyvíjet žádný tlak směrem dolů.
- (b) **Hráč zatlačí na míč.** Hráč přiklepne míč, když je míč na zemi v brankovišti a hráč na něj zatlačí dlaní nebo dlaněmi, paží nebo pažemi, nebo přední částí svého těla od pasu po krk včetně.

22.2 SEBRÁNÍ MÍČE

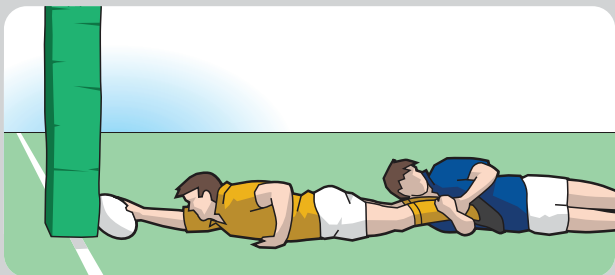
Sebrání míče ze země není přiklepnutí. Hráč může zvednout míč v brankovišti a přiklepnout ho kdekoliv jinde v brankovišti.

22.3 MÍČ POLOŽENÝ ÚTOČÍCÍM HRÁČEM

- (a) **Pětka (Položení).** Když je útočící hráč v postavení ve hře první, kdo položil míč v soupeřově brankovišti, tak položil pětku. Toto platí, ať je útočící nebo bránící hráč odpovědný za to, že je míč v brankovišti.
- (b) Když útočící hráč, který má míč v držení, položí míč v brankovišti a současně se dotkne čáry autu vedle brankoviště nebo koncové čáry (nebo kdekoliv za), je nařízen výkop z 22 m pro bránící družstvo.

22.4 JINÉ ZPŮSOBY POLOŽENÍ PĚTKY

- (a) **Položení na brankové čáře.** Branková čára je součástí brankoviště. Pokud útočící hráč je první, který přiklepne míč na soupeřově brankové čáře, je položena pětka.
- (b) **Položení proti brankové tyči.** Brankové tyče a bandáže okolo nich jsou součástí brankové čáry, která je součástí brankoviště. Pokud útočící hráč je první, který přiklepne míč proti brankové tyči nebo bandáži, je položena pětka.



Pětka – položení proti brankové tyči

- (c) **Dotlačená pětka.** Mlýn nebo ruck nemohou být v brankovišti. Pokud je mlýn nebo ruck zatlačen do brankoviště, útočící hráč může přiklepnout míč, jakmile míč dosáhne nebo překročí brankovou čáru, a je položena pětka.



- (d) **Setrvačná (momentová) pětka.** Pokud útočící hráč s míčem je složen blízko brankové čáry, ale tento hráč je svou setrvačnou silou dopraven pokračujícím pohybem po zemi do soupeřova brankoviště, a tento hráč první přiklepe míč, je položena pětka.
- (e) **Složení blízko brankové čáry.** Pokud je hráč složen v blízkosti soupeřovy brankové čáry tak, že tento hráč může okamžitě dosáhnout a přiklepnout míč na nebo za brankovou čáru, je pětka položena.
- (f) V tomto případě bránící hráči, kteří jsou na nohou, mohou oprávněně bránit položení pětky taháním míče z dlaní nebo paží skládaného hráče, ale nesmí kopnout do míče.
- (g) **Hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště.** Pokud je útočící hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště, může položit pětku položením ruky na míč v soupeřově brankovišti za předpokladu, že nedrží míč.
- (h) **Trestná pětka.** Trestná pětka je přiznána, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se bránící družstvo nedopustilo nečisté hry. Trestná pětka je přiznána, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo na výhodnějším místě, kdyby se bránící družstvo nedopustilo nečisté hry.
- (i) Trestná pětka je přiznána mezi brankovými tyčemi. Bránící družstvo může vybíhat při kopu na branku po trestné pětce.



Hráč v autu vedle brankoviště, který nenese míč, položí ruku na míč a dosáhne pětky.

22.5 MÍČ POLOŽENÝ BRÁNÍCÍM HRÁČEM

- (a) **Přiklepnutí.** Když bránící hráči jsou první, kteří položí míč ve svém brankovišti, je přiznáno přiklepnutí.
- (b) **Hráč v autu nebo v autu vedle brankoviště.** Pokud jsou bránící hráči v autu vedle brankoviště, mohou provést přiklepnutí položením ruky na míč ve svém brankovišti za předpokladu, že nedrží míč.
- (c) **Přiklepnutí proti brankové tyči.** Brankové tyče a bandáže okolo nich jsou součástí brankoviště. Pokud bránící hráč první položí míč proti brankové tyči nebo bandáži, je dosaženo přiklepnutí.

22.6 MLÝN, RUCK NEBO MAUL JE ZATLAČEN DO BRANKOVIŠTĚ

Mlýn, ruck nebo maul mohou být pouze ve hřišti. Jestliže je mlýn nebo ruck zatlačen přes brankovou čáru, může každý hráč oprávněně položit míč. Tímto nastane přiklepnutí nebo pětka.

22.7 ROZEHRÁNÍ PO PŘIKLEPNUTÍ

- (a) Když útočící hráč pošle nebo donese míč do soupeřova brankoviště a ten se tam stane mrtvým, protože ho bránící hráč přiklepl, nebo protože přešel do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, je přiznán výkop z obraného území 22 m.
- (b) Pokud útočící hráč ve hřišti udělá předhoz nebo přihraje dopředu a míč letí do soupeřova brankoviště a tam se stane mrtvým, je nařízen mlýn na místě předhozu nebo přihrávky dopředu.
- (c) Pokud je míč z výkopu ze středu nebo výkopu z 22 m kopnut do soupeřova brankoviště, aniž by se dotkl nebo byl tečován některým hráčem, a bránící hráč ho bez prodlení přiklepne nebo ho učiní mrtvým, má bránící družstvo dvě volby:
 - Mlýn ve středu čáry, ze které byl kop proveden, a vházat do něj míč; nebo
 - Opakování výkopu nebo výkopu 22 m.

- (d) Pokud bránící hráč přihraje nebo zaneše míč do brankoviště a bránící hráč ho přiklepne a nedojde k žádnému přestupku, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m. Značka mlýna je proti místu, kde byl míč přiklepnut. Vhazuje útočící družstvo.
- (e) Pokud bránící hráč přihraje nebo zaneše míč do svého brankoviště a bránící hráč kopne míč tak, že je sražen v brankovišti a následně umrtven, útočící družstvo získá mlýn 5 m proti místu, kde byl míč umrtven, a vhazuje míč.

22.8 MÍČ KOPNUTÝ VEN SKRZ BRANKOVIŠTĚ

Pokud družstvo kopne míč přes soupeřovo brankoviště, do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, s výjimkou neúspěšného kopu na branku nebo pokusu o kop z odrazu, má bránící družstvo dvě volby:

- Výkop z obraného území 22 m, nebo
- Mlýn na místě, odkud byl míč kopnut a vhadzovat do mlýna.

22.9 BRÁNÍCÍ HRÁČ V BRANKOVIŠTI

- (a) Bránící hráč, který má část jedné nohy v brankovišti, je považován, že má obě nohy v brankovišti.
- (b) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za brankovou čárou zvedne míč, který byl ve hřišti statický, zvedl tento hráč míč ve hřišti, a proto tento hráč zanesl míč do brankoviště.
- (c) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za brankovou čárou zvedne míč, který byl ve hřišti v pohybu, tento hráč zvedl míč v brankovišti.

- (d) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za koncovou čárou zvedne míč, který byl v brankovišti statický, zvedl tento hráč míč v brankovišti, a proto tento hráč míč umrtvil.
- (e) Pokud hráč s jednou nebo oběma nohama na nebo za koncovou čárou zvedne míč, který byl v brankovišti v pohybu, tento hráč zvedl míč mimo hrací plochu.

22.10 MÍČ V BRANKOVIŠTI DRŽENÝ NAHOŘE

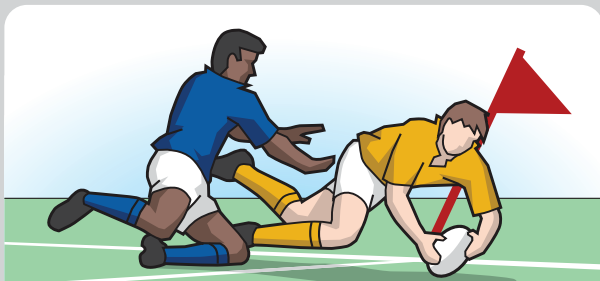
Když je hráč nesoucí míč držen v brankovišti tak, že nemůže míč položit, je míč mrtvý. Je nařízen mlýn 5 m. Toto lze použít, pokud vznikne v brankovišti formace podobná maulu. Do mlýna vhadzuje útočící družstvo.

22.11 MÍČ UMRTVENÝ V BRANKOVIŠTI

- (a) Když se míč dotkne tyčky rohového praporku, čáry autu vedle brankoviště nebo koncové čáry, nebo se dotkne čehokoliv nebo kohokoliv za těmito čarami, stane se mrtvým. Pokud byl míč zahrán do brankoviště útočícím družstvem, je přiznán bránícímu družstvu výkop z obranného území 22 m. Pokud byl míč zahrán do brankoviště bránícím družstvem, je nařízen mlýn 5 m a míč do něj vhadzuje útočící družstvo.
- (b) Když se hráč nesoucí míč dotkne tyčky rohového praporku, čáry autu vedle brankoviště nebo koncové čáry, nebo se dotkne země za těmito čarami, stává se míč mrtvým. Pokud byl míč vnesen do brankoviště útočícím družstvem, je přiznán bránícímu družstvu výkop z obranného území 22 m. Pokud byl míč vnesen do brankoviště bránícím družstvem, je nařízen mlýn 5 m a míč do něj vhadzuje útočící družstvo.
- (c) Když hráč položí pětku nebo provede přiklepnutí, míč se stává mrtvým.

22.12 MÍČ NEBO HRÁČ SE DOTKL PRAPORKU NEBO TYČKY PRAPORKU

Pokud se míč nebo hráč s míčem dotkne praporku nebo tyčky praporku na spojení čar autu vedle brankoviště a brankových čar nebo na spojení čar autu vedle brankoviště a koncových čar, aniž by byl jinak v autu nebo v autu vedle brankoviště, není míč mimo hru, dokud není napřed položen proti tyčce praporku.



Hráč se dotkne praporku před položením míče.

22.13 PŘESTUPKY ÚTOČÍCÍCH TRESTANÉ MLÝNEM

Pokud se útočící hráč dopustí přestupku v brankovišti, který je trestán mlýnem, např. předhoz, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m. Mlýn je vytvořen proti místu přestupku a vhadzuje bránící družstvo.

22.14 PŘESTUPKY BRÁNÍCÍCH TRESTANÉ MLÝNEM

Pokud se bránící hráč dopustí přestupku v brankovišti, za který je trestán mlýnem, např. předhoz, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m. Mlýn je vytvořen proti místu přestupku a vhadzuje útočící družstvo.

22.15 NEJISTÉ POLOŽENÍ

Pokud je pochybnost o tom, které družstvo položilo první míč v brankovišti, je hra znovu zahájena mlýnem 5 m proti místu, kde byl míč položen. Vhadzuje útočící družstvo.

22.16 PŘESTUPKY V BRANKOVIŠTI

Všechny přestupky v brankovišti jsou řešeny, jako by se staly ve hřišti.

Předhoz nebo přihrávka dopředu v brankovišti znamenají mlýn 5 m proti místu přestupku.

Trest: Za přestupek nemůže být značka trestného nebo volného kopu v brankovišti.

Když je přiznán trestný nebo volný kop za přestupek brankovišti, je značka pro kop ve hřišti, 5 m od brankové čáry proti místu přestupku.

22.17 NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ NEBO NEČISTÁ HRA V BRANKOVIŠTI

- (a) **Nedovolené bránění útočícího družstva.** Když hráč napadá nebo úmyslně brání v brankovišti soupeři, který právě kopl míč, může družstvo soupeře zvolit trestný kop buď ve hřišti, 5 metrů od brankové čáry proti místu přestupku, nebo kde míč dopadl. Pokud zvolí druhou možnost a míč dopadl do nebo blízko autu, je značka trestného kopu 15 metrů od pomezí čáry, proti místu, kde míč přešel do autu nebo dopadl. Pětka není přiznána a je nařízen trestný kop, pokud by pětky nebylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se útočící družstvo nedopustilo hry proti Pravidlům.
- (b) **Nečistá hra bránícího družstva.** Rozhodčí přizná trestnou pětku, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo, kdyby se bránící družstvo nedopustilo hry proti pravidlům. Rozhodčí přizná trestnou pětku, pokud by pětky bylo pravděpodobně dosaženo na lepším místě, kdyby se bránící družstvo nedopustilo hry proti Pravidlům. Trestná pětka je přiznána mezi brankovými tyčemi. Bránící družstvo může vybíhat proti kopu po trestné pětce. Hráč, který zabránil nečistou hrou položení pětky, musí být buď napomenut a dočasně vykázan nebo vyloučen.
- (c) **Ostatní hra proti pravidlům.** Když se hráč dopustí jakékoliv jiné hry proti pravidlům v brankovišti, zatímco je míč mimo hru, je přiznán trestný kop na místě, kde by hra jinak znovu začínala.
- Trest:** Trestný kop



Varianta U19

Standardní sada úprav pro hru hráčů do 19 let



WORLD
RUGBY™

Pro Hru hráčů do 19 let platí následující úpravy Pravidel:

PRAVIDLO 3: POČET HRÁČŮ – DRUŽSTVO

3.5 VHDNĚ TRÉNOVANÍ A ZKUŠENÍ HRÁČI V PRVNÍ ŘADĚ

- (c) Pokud družstvo nominuje 22 hráčů, musí mít alespoň šest hráčů, kteří mohou hrát v první řadě v případě náhrady levého pilíře, mlynáře a pravého pilíře.

3.14 VYSTRÍDANÍ HRÁČI VRACEJÍCÍ SE DO HRY

Hráč, který byl vystřídán, může nahradit zraněného hráče.

PRAVIDLO 5: HRACÍ DOBA

5.1 DOBA HRY

Každý poločas utkání do 19 let trvá 35 minut hracího času. Doba hry v utkání netrvá déle než 70 minut. Po celkových 70 minutách hracího času nesmí rozhodčí povolit hrát prodloužení v případě remízy ve vyřazovací soutěži.

PRAVIDLO 20: MLÝN**20.1 TVOŘENÍ MLÝNA**

- (e) Při mlýnu v osmi musí být rozestavení 3-4-1, s jedním hráčem (obvykle vazač) zavázaným do dvou hráčů druhé řady. Hráči druhé řady musí vložit své hlavy po obou stranách mlynáře.

Výjimka: Družstvo musí mít méně než 8 hráčů ve mlýně, když jedno z družstev nemůže dodat osm vhodně trénovaných hráčů do svých mlýnů, z důvodu nekompletního družstva, nebo je hráč roje vyloučen za hru proti pravidlům, nebo hráč roje opustil hřiště kvůli zranění.

I když je povolena tato výjimka, každé družstvo musí mít vždy alespoň pět hráčů ve mlýně.

Pokud je družstvo neúplné a nemůže dodat osm vhodně trénovaných hráčů do svých mlýnů, musí být rozestavení mlýna následovné:

Pokud má družstvo o jednoho hráče roje méně, potom obě družstva musí být v rozestavení 3-4 (tj. bez vazače).

Pokud má družstvo o dva hráče roje méně, potom obě družstva musí být v rozestavení 3-2-1 (tj. bez rváčků).

Pokud má družstvo o tři hráče roje méně, potom obě družstva musí být v rozestavení 3-2 (pouze první a druhá řada).

Když je tvořen normální mlýn, tři hráči v první řadě a dva hráči ve druhé řadě musí být pro tyto posty vhodně trénováni.

Pokud družstvo nemá vhodně trénované hráče, protože:

buď nejsou k dispozici, nebo

hráč na jednom z těchto pěti postů je zraněn, nebo

byl vyloučen za Hru proti pravidlům a není za něj vhodné trénovaný náhradník, potom musí rozhodčí nařídit nesoutěžní mlýny.

V nesoutěžním mlýnu družstva nebojují o míč. Družstvo vkládající míč ho musí vyhrát.

Žádnému družstvu není dovoleno tlačit druhé družstvo pryč ze značky.

20.9 MLÝN – OBECNÉ ZÁKAZY

- (j) **Maximální tlak 1,5 m.** Družstvo ve mlýně nesmí tlačit mlýn více než 1,5 m směrem k soupeřově brankové čáře.
Trest: Volný kop
- (k) **Míč musí být ze mlýna uvolněn.** Hráč nesmí úmyslně držet míč ve mlýně, jakmile jeho družstvo míč zamlelo a kontroluje ho ve mlýně.
Trest: Volný kop

20.11 OTOČENÝ MLÝN

- (a) **Žádné otáčení.** Družstvo nesmí úmyslně otáčet mlýn.
Trest: Trestný kop

Pokud otočení dosáhne 45°, rozhodčí musí přerušit hru. Pokud je otočení neúmyslné, rozhodčí nařídí nový mlýn na místě, kde byl mlýn zastaven. Stejně družstvo vhadzuje míč.



Sedmičky

Standardní sada úprav pro hru o sedmi hráčích



WORLD
RUGBY™

Pro Hru o sedmi hráčích platí následující úpravy Pravidel:

PRAVIDLO 3: POČET HRÁČŮ – DRUŽSTVO

3.1 MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA HRACÍ PLOŠE

Maximum: každé družstvo nesmí mít více než sedm hráčů na hrací ploše.

3.4 HRÁČI NOMINOVANÍ JAKO STŘÍDAJÍCÍ

Družstvo nemůže nominovat více jak pět náhradníků/střídajících.

Družstvo může vystřídat nebo nahradit až pět hráčů.

3.12 DOČASNÁ NÁHRADA – VYŠETŘENÍ ÚRAZU HLAVY

Vymazat (c)

3.14 VYSTRÍDANÍ HRÁČI ZAPOJUJÍCÍ SE ZNOVU DO HRY

Pokud je hráč vystřídán, nesmí se vrátit a hrát ve stejném utkání, ani nahradit zraněného hráče.

Výjimka: vystřídáný hráč může nahradit hráče s krvavým nebo otevřeným zraněním.

PRAVIDLO 5: HRACÍ DOBA

5.1 DOBA UTKÁNÍ

Utkání netrvá déle než 14 minut plus ztracený čas a prodloužení. Utkání je rozděleno do dvou poločasů ne delších než 7 minut hracího času.

Výjimka: Finálové utkání soutěže nemůže trvat více jak 20 minut plus ztracený čas a prodloužení. Utkání je rozděleno do dvou poločasů ne delších než 10 minut hracího času.

5.2 PŘESTÁVKA

Po přestávce si družstva vymění strany. Přestávka není delší než 2 minuty.

5.6 HRA PRODLOUŽENÍ

Když je utkání nerozhodné a je třeba prodloužení, je prodloužení hráno v částech po 5 minutách. Po každé pětiminutovce si družstva mění strany bez přestávky.

PRAVIDLO 6: ČINOVNÍCI UTKÁNÍ

6.A. ROZHODČÍ

6.A.14 PRODLOUŽENÍ – LOS

Před začátkem prodloužení, uspořádá rozhodčí losování. Jeden z kapitánů hodí minci a druhý kapitán oznámí výsledek losu. Vítěz losování rozhodne, zda chce výkop nebo volbu strany. Pokud se vítěz rozhodne pro volbu strany, tak soupeř musí vykopávat, a opačně.

6.B. POMEZNÍ ROZHODČÍ

6.B.8 BRANKOVÍ ROZHODČÍ

- (a) Pro každé utkání jsou dva brankoví rozhodčí.
- (b) Rozhodčí má stejnou pravomoc nad oběma brankovými rozhodčími, jako má nad pomezními rozhodčími.
- (c) V každém brankovišti je pouze jeden rozhodčí.
- (d) **Označení výsledku kopu na branku.** Když je prováděn kop na branku nebo trestný kop na branku, musí brankový rozhodčí pomoci rozhodčímu s označením výsledku kopu. Pokud míč proletí přes břevno a mezi brankovými tyčemi, zvedne brankový rozhodčí praporek, aby označil úspěšné prokopnutí.
- (e) **Označení autu.** Když míč nebo hráč nesoucí míč přejdou do autu vedle brankoviště, musí brankový rozhodčí zvednout praporek.

- (f) **Označení pětky.** Brankový rozhodčí pomáhá rozhodčímu v rozhodnutí při přiklepnutí a položení pětky, pokud o tom rozhodčí má pochybnost.
- (g) **Označení hry proti pravidlům.** Organizátor utkání může dát brankovému rozhodčímu pravomoc signalizovat hru proti pravidlům v brankovišti.

PRAVIDLO 9: ZPŮSOB BODOVÁNÍ

9.B. KOP NA BRANKU PO POLOŽENÍ

9.B.1 PROVEDENÍ KOPU NA BRANKU PO POLOŽENÍ

Opravit

- (c) Kop musí být proveden kopem z odrazu.

Vymazat (d)

Opravit

- (e) Kopáč musí provést kop do 40 vteřin od doby položení pětky. Kop je zamítnut, pokud kopáč kop neprovede v určené době.

9.B.4 DRUŽSTVO SOUPEŘE

Opravit

- (a) Všichni hráči soupeře se musí okamžitě shromáždit blízko své vlastní čáry 10 m.

Vymazat (b)

- (c) Vymazat třetí odstavec „Pokud je povolen další kop...“

9.B.4 PRODLOUŽENÍ – VÍTEŽ

Družstvo, které první v prodloužení dosáhne bodů, se stává okamžitým vítězem. Ve hře se dále nepokračuje.

PRAVIDLO 10: HRA PROTI PRAVIDLŮM

10.5 TRESTY

Poznámka: Dočasné vyloučení: Když byl hráč dočasně vyloučen, bude doba jeho vyloučení 2 minuty

PRAVIDLO 13: VÝKOP A ZAHAJOVACÍ KOPY**13.2 PROVEDENÍ KOPU***Opravit*

- (c) Po bodování vykopává družstvo, které dosáhlo bodů, kopem z odrazu, který musí být proveden na nebo za středem půlicí čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.3 POSTAVENÍ DRUŽSTVA KOPAJÍCÍHO PŘI VÝKOPU*Opravit*

Všichni hráči vykopávajícího družstva musí být v okamžiku kopu za míčem. Pokud nejsou, je přiznán volný kop neprovinivšímu se družstvu ve středu půlicí čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.7 VÝKOP NEDOSÁHL 10 METRŮ A NEBYL ZAHRÁN SOUPEŘEM*Opravit*

Pokud míč nedosáhne soupeřovy čáry 10 metrů, je přiznán volný kop družstvu soupeře ve středu půlicí čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.8 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

Opravit

Míč musí dopadnout do hřiště. Pokud je míč kopnut přímo do autu, je přiznán volný kop neprovinivšímu se družstvu ve středu půlící čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.9 MÍČ LETÍ DO BRANKOVIŠTĚ

Opravit

- (b) Pokud družstvo soupeře míč přiklepe nebo ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, je přiznán neprovinivšímu se družstvu volný kop ve středu středové čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

PRAVIDLO 20: MLÝN

DEFINICE

Opravit druhý odstavec:

Mlýn je tvořen ve hřišti, když se zaváží tři hráči každého družstva do jedné řady a sváží se se svými soupeři tak, že jejich hlavy jsou zaklesnuty. Toto vytvoří chodbičku, do které mlýnová spojka vhadzuje míč tak, že hráči mohou bojovat o získání míče zametím míče kteroukoliv nohou.

Opravit čtvrtý odstavec:

Chodbička je prostor mezi dvěma řadami hráčů.

Opravit šestý odstavec:

Středová čára mlýna je pomyslná čára na zemi v chodbičce pod čárou, kde se setkávají ramena dvou řad hráčů.

Opravit sedmý odstavec:

Prostřední hráč je mlynář.

Smazat: odstavec 9, 10 a 11.

20.1 TVOŘENÍ MLÝNA

Opravit

- (e) **Počet hráčů:** Tři. Mlým musí tvořit tři hráči z každého družstva. Všichni tři hráči musí zůstat svázáni ve mlýně, dokud mlým neskončí.

Trest: Trestný kop

Smazat

Výjimku

20.8 HRÁČI PRVNÍ ŘADY

Opravit

- (c) **Vykopávání míče.** Hráč první řady nesmí úmyslně kopat míč ven z chodbičky nebo ven z mlýna ve směru k soupeřově brankové čáře.

Trest: Trestný kop

PRAVIDLO 21: TRESTNÝ A VOLNÝ KOP

21.3 JAK SE PROVÁDÍ TRESTNÝ A VOLNÝ KOP

Opravit

- (a) Kterýkoliv hráč může rozehrát nařízený trestný nebo volný kop jakýmkoliv typem kopu: pokopnutím, kopem z odrazu, ale ne kopem ze země. Míč může být kopnut kteroukoliv dolní částí nohy od kolene k prstům, ale ne patou.

21.4 TRESTNÝ A VOLNÝ KOP – MOŽNOSTI A POŽADAVKY

Opravit

- (c) **Bez zdržení.** Pokud kopáč oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí být kop proveden do 30 vteřin od nařízení trestného kopu. Pokud uplyne 30 vteřin, je kop zamítnut a je nařízen mlýn na místě značky a míč vhazuje soupeř.



Desítky

Standardní sada úprav pro hru o deseti hráčích



WORLD
RUGBY™

Pro Hru o deseti hráčích platí následující úpravy Pravidel:

PRAVIDLO 3: POČET HRÁČŮ – DRUŽSTVO

3.1 MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA HRACÍ PLOŠE

Maximum: každé družstvo nesmí mít více než deset hráčů na hrací ploše.

3.4 HRÁČI NOMINOVANÍ JAKO STŘÍDAJÍCÍ

Družstvo nemůže nominovat více než pět střídajících/náhradníků. Organizátor zápasu může upravit počet nominovaných střídajících/náhradníků.

Družstvo může kdykoliv během zápasu vystřídat nebo nahradit jakýkoliv počet hráčů.

Hráči vstupující na hřiště tak musí učinit na půlící čáře potom, co vystřídáný nebo nahrazený hráč opustil hřiště.

Trest: Trestný kop na místě, kde by hra byla znovu zahájena.

Organizátor zápasu může rozhodnout o úpravě počtu střídajících nebo náhradníků a omezit počet střídání.

3.14 VYSTŘÍDANÍ HRÁČI ZAPOJUJÍCÍ SE ZNOVU DO HRY

Vymazat: 3.13 Vystřídání hráči zapojující se znovu do hry.

PRAVIDLO 5: HRACÍ DOBA

5.1 DOBA UTKÁNÍ

Utkaní netrvá déle než 20 minut plus ztracený čas a prodloužení. Utkaní je rozděleno do dvou poločasů ne delších než 10 minut hracího času. Organizátor utkání může měnit dobu utkání.

5.2 PŘESTÁVKA

Po přestávce si družstva vymění strany. Přestávka není delší než 2 minuty.

5.6 HRA PRODLOUŽENÍ

Když je utkání nerozhodné a je třeba prodloužení, je po jednodominutové přestávce hráno prodloužení v částech po 5 minutách. Po každé pětiminutovce si družstva mění strany bez přestávky.

PRAVIDLO 6: ČINOVNÍCI UTKÁNÍ

6.A.14 PRODLOUŽENÍ – LOS

Před začátkem prodloužení, uspořádá rozhodčí losování. Jeden z kapitánů hodí minci a druhý kapitán oznámí výsledek losu. Vítěz losování rozhodne, zda chce výkop nebo volbu strany. Pokud se vítěz rozhodne pro volbu strany, tak soupeř musí vykopávat, a opačně.

PRAVIDLO 9: ZPŮSOB BODOVÁNÍ

9.B.1 PROVEDENÍ KOPU NA BRANKU PO POLOŽENÍ

Opravit

- (c) Kop musí být proveden kopem z odrazu.

Vymazat (d)

Opravit

- (e) Kopáč musí provést kop do 30 vteřin od doby položení pětky. Kop je zamítnut, pokud kopáč kop neprovede v určené době.

9.B.4 DRUŽSTVO SOUPEŘE

Opravit

- (a) Všichni hráči soupeře se musí okamžitě shromáždit blízko své vlastní čáry 10 m.

Vymazat (b)

- (c) Vymazat třetí odstavec „Pokud je povolen další kop...“

9.B.5 PRODLOUŽENÍ – VÍTĚZ

Družstvo, které první v prodloužení dosáhne bodů, se stává okamžitým vítězem. Ve hře se dále nepokračuje.

PRAVIDLO 10: HRA PROTI PRAVIDLŮM**10.5 TRESTY**

Poznámka: Dočasné vyloučení: Když byl hráč dočasně vyloučen, bude doba jeho vyloučení 2 minuty

PRAVIDLO 13: VÝKOP A ZAHAJOVACÍ KOPY**13.2 PROVEDENÍ KOPU**

Opravit

- (c) Po bodování vykopává družstvo, které dosáhlo bodů, kopem z odrazu, který musí být proveden na nebo za středem půlící čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.3 POSTAVENÍ DRUŽSTVA KOPAJÍCÍHO PŘI VÝKOPU

Opravit

Všichni hráči vykopávajícího družstva musí být v okamžiku kopu za míčem. Pokud nejsou, je přiznán volný kop neprovinivšímu se družstvu ve středu půlící čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.7 VÝKOP NEDOSÁHL 10 METRŮ A NEBYL ZAHRÁN SOUPEŘEM

Opravit

Pokud míč nedosáhne soupeřovy čáry 10 metrů, je přiznán volný kop neprovinivšímu se družstvu ve středu půlící čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.8 MÍČ LETÍ PŘÍMO DO AUTU

Opravit

Míč musí dopadnout do hřiště. Pokud je míč kopnut přímo do autu, je přiznán volný kop neprovinivšímu se družstvu ve středu půlící čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

13.9 MÍČ LETÍ DO BRANKOVIŠTĚ

Opravit

- (b) Pokud družstvo soupeře míč přiklepne nebo ho umrtví, nebo pokud se míč stane mrtvým tak, že přejde do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, je přiznán neprovinivšímu se družstvu volný kop ve středu středové čáry.

Trest: Volný kop ve středu středové čáry

PRAVIDLO 20: MLÝN

DEFINICE

Opravit druhý odstavec:

Mlýn je tvořen ve hřišti, když se pět hráčů z každého družstva sváže dohromady do dvou řad v každém družstvu a zaváží se se svými soupeři tak, že hlavy prvních řad jsou zaklesnuty. Toto vytvoří chodbičku, do které mlýnová spojka vhadzuje míč tak, že hráči mohou bojovat o získání míče zametím míče kteroukoliv nohou.

Vymazat odstavce 10 a 11.

20.1 TVOŘENÍ MLÝNA

Opravit

(e) **Počet hráčů:** Pět.

Mlýn musí tvořit pět hráčů z každého družstva. Všechny pět hráčů musí zůstat přivázáno ve mlýně, dokud mlýn neskončí. Obě první řady musí mít tři hráče, ne více ne méně. Dva hráči druhé řady musí tvořit druhou řadu a musí být společně zavázáni tak, že jejich hlavy jsou mezi pilířem a mlýnářem.

Trest: Trestný kop

Vymazat

Výjimku

20.10 UKONČENÍ MLÝNA

Opravit

(c) Žádný hráč se nesmí odvázat z mlýna a hrát míčem.

Trest: Trestný kop

PRAVIDLO 21: TRESTNÝ A VOLNÝ KOP

21.3 JAK JE TRESTNÝ A VOLNÝ KOP PROVÁDĚN

Opravit

- (a) Kterýkoliv hráč může rozehrát nařízený trestný nebo volný kop jakýmkoliv typem kopu: pokopnutím, kopem z odrazu, ale ne kopem ze země. Míč může být kopnut kteroukoliv dolní částí nohy od kolene k prstům, ale ne patou.

21.4 TRESTNÝ A VOLNÝ KOP – MOŽNOSTI A POŽADAVKY

Opravit

- (b) **Bez zdržení.** Pokud kopáč oznámí rozhodčímu úmysl kopat na branku, musí být kop proveden do 30 vteřin od nařízení trestného kopu. Pokud uplyne 30 vteřin, je kop zamítnut a je nařízen mlýn na místě značky a míč vhaduje soupeř.



Gestikulace rozhodčích



1. Trestný kop

Ramena rovnoběžně s pomezí čárou.
Paže zvednutá šikmo vzhůru ukazuje
na družstvo, které se neprovinilo.



2. Volný kop

Ramena rovnoběžně s pomezí čárou.
Paže ohnutá do pravého úhlu v lokti,
horní část paže ukazuje na družstvo,
které se neprovinilo.



3. Pětka a trestná pětka

Rozhodčí je zády ke koncové čáře.
Paže zdvižená vzhůru.



4. Výhoda

Paže natažená od těla směrem
k družstvu, které se neprovinilo,
na dobu přibližně 5 vteřin.



5. Nařízení mlýna

Ramena rovnoběžně s pomezí čarou. Paže vodorovně označuje družstvo, které bude vhažovat míč.



6. Tvoření mlýna

Paže ohnuté v loktech, dlaně se nad hlavou dotýkají prsty.



7. Přihrávka /Hození míče dopředu

Ruce naznačují, přihrávku dopředu pomyslným míčem.



8. Předhoz

Paže vzhůru s otevřenou dlaní nad hlavou se pohybuje dopředu a dozadu.



9. Okamžité neuvolnění míče ve skládce

Obě ruce blízko u prsou naznačují držení pomyslného míče.



10. Skládající neuvolnil skládaného hráče

Ruce před obličejem pohyby k sobě a od sebe naznačují chyčení a uvolnění hráče.



11. Skládající nebo skládaný se neodvalili od míče

Kruhový pohyb prstem a paží pohybovat směrem od těla.



12. Zapojení se do skládky z nesprávné strany

Paže je vodorovně a pohybuje se v půlkruhu.



13. Úmyslné padnutí přes/na hráče

Ohnutá paže napodobuje padnutí hráče ve směru jeho pohybu.



14. „Diving“ (střemhlavý pád) v blízkosti skládky

Napřímená paže naznačuje pohybem směrem dolů tuto akci.



15. Nehratelný míč v ruce nebo skládce

Příznání mlýna družstvu, pohybujícímu se dopředu v okamžiku přerušení. Ramena rovnoběžně s pomezí čarou, vodorovná paže označuje vzhazující družstvo a potom pohybem sem a tam směrem k brankové čáře naznačuje postupování družstva.



16. Nehratelný míč v maulu

Paže vodorovně nařizuje mlýn pro družstvo, které nemělo míč v držení v době vzniku maulu. Druhá ruka jakoby označuje výhodu a potom máchne přes tělo a skončí na druhém rameni.



17. Připojení se k rucku nebo maulu před zadní nohou a ze strany

Ruka se vodorovně pohybuje dopředu a dozadu v úrovni boků.



18. Úmyslné zborcení rucku nebo maulu

Obě paže ve výši ramen naznačují převrácení soupeře, který je nahoře.



19. Pilíř stahuje dolů soupeře

Ohnutá paže se zatnutou pěstí napodobuje tahání soupeře dolů.



20. Pilíř táhá soupeře

Zatnutá pěst a ruka natažená ve výši ramen napodobuje tahání soupeře.



21. Otočený mlýn o více než 90°

Zvednutá paže a otáčení ukazováčkem nad hlavou.



22. Zvednutá noha hráče první řady

Zvednutá noha a dotek ruky.



23. Křivé vhadzování do mlýna

Ruce ve výši kolen napodobují křivé vhadzování do mlýna.



24. Nesprávné (nedokonalé) vázání

Jedna paže zvednutá jakoby zavázaná. Druhá ruka se pohybuje nahoru dolů.



25. Hraní rukou míčem v rucku nebo mlýně

Paže naznačuje pohybem hraní rukou.



26. Křivé autové vzhazování

Záda rovnoběžně s pomezí čárou, ruka nad hlavou naznačuje nepřímou dráhu míče.



27. Nedodržení šířky uličky v autu

Zvednuté ruce s otevřenými dlaněmi před očima se posouvají sem a tam a naznačují rozšíření uličky.



28. Vrážení v autovém seřazení

Paže vodorovně, loket ukazuje směrem ven. Ruka a rameno se pohybují ve směru vrážení do soupeře.



29. Stahování soupeře v autovém seřazení

Ruka vodorovně, ohnutá v lokti, dlaní dolů.
Pohyb směrem dolů.



30. Strkání soupeře v autovém seřazení

Obě ruce v úrovni ramen s dlaněmi ohnutými vzhůru, naznačují strkání.



31. Předčasné zvedání a zvedání (lifting) v autu

Obě ruce v pěst v úrovni pasu napodobují pohybem vzhůru zvedání.



32. Ofsajd v autovém seřazení

Dlaň a paže se pohybují vodorovně přes prsa ve směru přestupku.



33. Bránění v otevřené hře

Paže skřížené před hrudníkem navzájem k sobě v pravém úhlu, jako otevřené nůžky.



34. Ofsajd ve mlýně, rucku a maulu

Záda rovnoběžná s pomezní čarou. Paže se pohybuje přímo dolů, pohyb v půlkruhu podle čáry ofsajdu.



35. Volba při ofsajdu: Trestný kop nebo mlýn

Jedna paže jako při trestném kopu. Druhá ruka ukazuje k místu, kde by mohl být mlýn místo trestného kopu.



36. Ofsajd podle Pravidla 10 metrů při trestném nebo volném kopu

Obě dlaně otevřeny nad hlavou naznačují nedodržení vzdálenosti 10 metrů.



37. Skládka za krk (nebezpečná hra)

Ohnutá ruka se pohybuje vodorovně před krkem.



38. Šlapání (nebezpečná hra: nepovolené použití boty)

Napodobení šlapání pohybem nohy.



39. Úder pěstí (nebezpečná hra)

Úder zaťatou pěstí do otevřené dlaně.



40. Oponování rozhodčímu

Natažená paže, prsty pohybem napodobují mluvení.



41. Nařízení výkopu z 22 m

Ruka ukazuje do středu čáry 22 m.



42. Míč držen ve vzduchu v brankovišti

Prostor mezi rukama naznačuje, že míč nebyl položen.



43. Přivolání maséra

Jedna ruka zdvižená vzhůru přivolává maséra pro zraněného hráče.



44. Přivolání lékaře

Obě ruce vzhůru nad hlavou přivolávají lékaře pro zraněného hráče.



45. Krvácející zranění

Ruce zkřížené nad hlavou označují, že hráč má krvavé zranění a může být dočasně nahrazen.



46. Zastavení a spuštění času pro časoměřiče

Paže zdvižená vzhůru a písknutí, když má být zastaven nebo spuštěn čas.



47. Požadavek na posouzení zranění hlavy

Zvednutá paže se ohýbá v lokti a dotýká se hlavy.



48. Přerušování hracího času

Dlaně naznačují písmeno T.



49. Konzultace s videorozhodčím (TMO)

Rozhodčí naznačí oběma rukama obdélník představující televizní obrazovku.



49. Rozhodnutí TMO: pětka není uznána

Zkřížené ruce před tělem a následné rozpažení.

Signalizace pomezních rozhodčích a asistentů rozhodčího



1. Kop na branku byl úspěšný

Zvednutí praporku, když míč proletí nad břevnem mezi tyčemi branky.



2. Aut a označení vzhazujícího družstva

Zvednutý praporek nad hlavou, druhá ruka vodorovně ukazuje na stranu družstva, které bude vhadzovat z autu.



3. Nebezpečná hra

Vodorovně natažená ruka s praporkem namířeným do hřiště.



**WORLD
RUGBY™**

Česká verze Pravidel ragby 2017
Tomáš Tůma a Milan Haitman, SRR ČSRU
www.rozhodciragby.cz

CZ-2017-01



World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-2409-200
Email. info@worldrugby.org

worldrugby.org