



2021–2023
PRAVIDLA FIELDLAKROSU
(MUŽI)

Pravidla fieldlakrosu (muži)

2021–2023



Český svaz mužského lakrosu

Národní fieldlakrosová liga



Autorem následujícího textu je světová lakrosová federace World Lacrosse a tento text je zveřejněn s jejím svolením. Tato pravidla mužského fieldlakrosu byla schválena členy World Lacrosse v roce 2021, jsou vydána jako verze 1.0 a platí pro všechny soutěže World Lacrosse a kvalifikace na ně a pro všechny soutěže ČSML od 1. září 2021.

World Lacrosse

Generální ředitel	Jim Scherr	USA
Prezidentka	Sue Redfern	Anglie
Ředitelka pro soutěže	Fiona Clark	Austrálie
Technický ředitel	Don Blacklock	Anglie
Předseda komise pro pravidla	Brent Nowicki	Švýcarsko
Předseda komise rozhodčích	Tom Sutton	USA
Předseda skupiny pro pravidla mužského lakrosu	Christian Geshke	Německo
Předseda skupiny pro rozhodčí mužského lakrosu	Mark Polden	Austrálie

www.worldlacrosse.sport

© Copyright 2012–2021 World Lacrosse

Mezinárodní lakrosová federace WL publikuje tato pravidla v angličtině. Za případný překlad těchto pravidel do jiného jazyka WL neodpovídá. V případě jakéhokoli rozporu mezi oficiálními pravidly WL v angličtině a jejich překladem je rozhodující anglická verze pravidel.

Poznámka k českému překladu: Jedná se o překlad anglického originálu vydaného WL v roce 2021. V případě jakýchkoli rozporů mezi těmito pravidly a propozicemi, směrnicemi nebo řády ČSML rozhodují propozice, směrnice, respektive řády ČSML v uvedeném pořadí důležitosti.

V případě jakýchkoli dotazů, doporučení či nejasností ohledně těchto pravidel se obraťte na Komisi rozhodčích ČSML na adrese csml.kr@lacrosse.cz v kopii na rules@worldlacrosse.sport.

Přeložil Petr Chmelař

Přehled změn v tomto vydání

Dále uvedené změny byly schváleny korespondenčně řádnými členy World Lacrosse v únoru 2021.

Číslo pravidla	Nadpis
25.1	CBO a vedoucí stolku zapisovatelů
25.2	Časoměřič vstupující na hrací plochu
37.1	Volné rozehrání
65.1	Postavení mimo hru
79.1	Hráč, který se dopustil přestupku
79.3	Hráč, který se dopustil přestupku
79.4	Hráč, který se dopustil přestupku
82.6	Výhoda

Změněná nebo doplněná pravidla jsou zvýrazněna **tučně a podtržením**.

Zrušená pravidla jsou škrtnuta s uvedením měsíce a roku zrušení. Díky tomu je zachováno číslování pravidel.

Schválená řešení praktických příkladů jsou zvýrazněna šedým pozadím.

Dále byly provedeny jazykové úpravy, které nevyžadují schválení:

- všechny zmínky o FIL byly změněny na WL nebo World Lacrosse;
- v některých případech byl doplněn ženský rod, aby byl text genderově nediskriminační;
- byla odstraněna povinnost CBO (asistenta rozhodčích) nosit „pásku CBO“;
- v pravidle 23 byl zaveden výraz „rozhodčí na hrací ploše“, aby se odlišili rozhodčí, kteří řídí hru na hrací ploše, a rozhodčí, který má úkoly mimo hrací plochu. Pro ostatní činovníky utkání, jako jsou zapisovatelé, časoměřiči, se používá výraz činovníci utkání;
- byl zaveden nový výraz pro CBO: asistent rozhodčích;
- ukázky signalizace rozhodčích jsou nově ve formě fotografií;
- znění pravidla 31 – *Nerozhodný výsledek* bylo zjednodušeno (vynechány nadbytečné zmínky o „zlaté brance“) při zachování stejného účinku;
- pravidlo 39 nově rozlišuje hráče s míčem v držení a brankáře s míčem v držení. Pravidlu 39.1 *Hráč s míčem v držení* zůstává stejné označení, vkládá se pravidlo 39.2 *Brankář s míčem v držení*, zatímco pravidlo 39.2 *Družstvo s míčem v držení* je přečíslováno jako 39.3 a pravidlo 39.3 *Volný míč* jako pravidlo 39.4;
- byly doplněny přílohy:
 - o glosář,
 - o náskres branky,
 - o umístění reklam na brankách a
 - o náskres lakrosové hole.

OBSAH

Pravidlo 1 – Rozměry	4
Pravidlo 2 – Branky	4
Pravidlo 3 – Brankoviště	4
Pravidlo 4 – Brankové sítě	5
Pravidlo 5 – Brankové území	5
Pravidlo 6 – Křídelní území	5
Pravidlo 7 – Střed hrací plochy	5
Pravidlo 8 – Střídací území	5
Pravidlo 9 – Stolek časoměřiče a střídačky	5
Pravidlo 10 – Území střídaček	5
Pravidlo 11 – Území trenéra	6
Pravidlo 12 – Čáry	6
Pravidlo 13 – Trestná lavice	6
Pravidlo 14 – Míč	7
Pravidlo 15 - Lakrosová hůl (<i>viz příloha D</i>)	7
Pravidlo 16 – Omezení týkající se lakrosové hole	7
Pravidlo 17 – Výstroj hráčů	8
Pravidlo 18 – Omezení týkající se výstroje hráčů	9
Pravidlo 19 – Počet hráčů	10
Pravidlo 20 – Střídání	10
Pravidlo 21 – Kapitáni	10
Pravidlo 22 – Trenéři	10
Pravidlo 23 – Rozhodčí	12
Pravidlo 24 – Asistent rozhodčích a vedoucí stolku zapisovatelů	12
Pravidlo 25 – Časoměřič	13
Pravidlo 26 – Trestoměřiči	14
Pravidlo 27 – Zapisovatelé	14
Pravidlo 28 – Chyby rozhodčích a činovníků utkání	14
Pravidlo 29 – Hrací doba	15
Pravidlo 30 – Přerušené nebo nedohrané utkání	15
Pravidlo 31 – Nerozhodný výsledek	15
Pravidlo 33 – Úkony před zahájením utkání	16
Pravidlo 34 – Face-off ve středu hrací plochy	16
Pravidlo 35 – Face-off mimo střed hrací plochy	19
Pravidlo 36 – Status míče	19
Pravidlo 37 – Volné rozehrání	20
Pravidlo 38 – Dosažení branky	20
Pravidlo 39 – Držení míče	21

Pravidlo 40 – Míč mimo hrací plochu	21
Pravidlo 41 – Bránění tělem	22
Pravidlo 42 – Bránění holí	22
Pravidlo 43 – Clona	22
Pravidlo 44 – Oddechové časy	22
Pravidlo 45 – Vyžádání kontroly hole nebo přepočítání holí hlavním trenérem	23
Pravidlo 46 – Střídání	25
Pravidlo 47 – Označený brankář	26
Pravidlo 48 – Práva označeného brankáře	26
Pravidlo 49 – Omezení týkající se brankoviště	27
Pravidlo 50 – Tresty za technické chyby	29
Pravidlo 51 – Definice technické chyby	29
Pravidlo 52 – Bránění ve hře	29
Pravidlo 53 – Vražení	29
Pravidlo 54 – Nedovolená clona	29
Pravidlo 55 – Držení	29
Pravidlo 56 – Kopání do protihráčovy hole	30
Pravidlo 57 – Hraní rukou	30
Pravidlo 58 – Zadržení míče ze hry	30
Pravidlo 59 – Nedovolené postupy s holí	31
Pravidlo 60 – Nedovolený postup nehrajících členů družstva	31
Pravidlo 61 – Nedovolený postup	31
Pravidlo 62 – Zdržování	33
Pravidlo 63 – Nedovolená hůl	35
Pravidlo 64 – Nedovolená výstroj	35
Pravidlo 65 – Postavení mimo hru	35
Pravidlo 66 – Pokládání hole před tvář soupeře	36
Pravidlo 67 – Pozdní příchod k utkání	36
Pravidlo 68 – Tresty za osobní chyby	37
Pravidlo 69 – Definice osobní chyby	37
Pravidlo 70 – Nedovolená hra tělem	37
Pravidlo 71 – Sekání	37
Pravidlo 72 – Krosček	37
Pravidlo 73 – Podražení	37
Pravidlo 74 – Hrubost	37
Pravidlo 75 – Nesportovní chování	38
Pravidlo 76 – Hráč s pěti osobními chybami	38
Pravidlo 77 – Trest za závažné přestupky	39
Pravidlo 78 – Definice závažného přestupku	39

Pravidlo 79 – Hráč, který se dopustil přestupku	40
Pravidlo 80 – Zahájení hry po uložení trestu	40
Pravidlo 81 – Současné přestupky	41
Pravidlo 82 – Výhoda	42
Pravidlo 83 – Ponechání míče ve hře (tzv. <i>play-on</i>)	43
Pravidlo 84 – Zvláštní situace	44
 Příloha A – Glosář	 45
Příloha B – Signalizace rozhodčích	46
Příloha C – Rozměry branek a sítí	52
Příloha D – Lakrosová hůl	53
Příloha E – Schéma hrací plochy	56

HRA

Lakros je hra, kterou hrají dvě družstva o deseti hráčích. Cílem každého družstva je dopravit míč do branky soupeře a současně zabránit soupeři, aby získal míč a vstřelil branku.

Míč se může nosit v holi, házet pomocí hole, chytat do hole, kutálet a kopat ve kterémkoli směru v souladu s dále uvedenými pravidly a připojenými praktickými příklady (PP). Praktické příklady mají stejnou váhu jako pravidla.

Hráči, kromě brankáře v brankovišti, se nesmějí dotknout míče rukou.

ODDÍL 1 – HRACÍ PLOCHA**Pravidlo 1 – Rozměry**

- 1.1 Hrací plocha je obdélník dlouhý 110 m a široký 60 m.
- 1.2 Hranice hrací plochy jsou označeny bílými čarami. Zvláště široká čára probíhá středem plochy kolmo na postranní čáry; tato čára se označuje jako středová čára. Pomezí čáry na delších stranách se nazývají postranní čáry, na kratších potom koncové čáry.
- 1.3 V dále uvedených bodech jsou umístěny kužely nebo sloupky z měkkého plastu nebo gumy červené nebo oranžové barvy:
 - ve čtyřech rozích hrací plochy,
 - na obou koncích střídací brány,
 - na koncích obou čar brankového území
 - a na konci středové čáry, protilehlém ke střídacímu území.

Kužely nebo sloupky jsou umístěny na vnějším okraji pomezí čar.

Pravidlo 2 – Branky

- 2.1 Každá branka se skládá ze dvou svislých sloupků pevně spojených břevnem. Vnitřní vzájemná vzdálenost sloupků je 183 cm a vnitřní vzdálenost břevna od země je 183 cm. Sloupky a břevno se společně označují jako tyče.
- 2.2 Branky jsou umístěny na podélné středové ose hrací plochy ve vzdálenosti 12 m od bližší koncové čáry.
- 2.3 Branka je vyrobena z kovových tyčí o vnějším průměru přibližně 5,00 cm, natřených oranžovou barvou a upevněných k zemi. Mezi svislými tyčemi je čára nazývaná branková čára, která uzavírá pomyslnou rovinu branky.
- 2.4 Svislé tyče branky jsou:
 - buď zapuštěné do země, takže nejsou použity žádné zadní tyče položené na zemi, nebo
 - podepřené plochými kovovými tyčemi, položenými na zemi, jejichž tloušťka je maximálně 1,27 cm.

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

Pravidlo 3 – Brankoviště

- 3.1 Kolem každé branky je vyznačen kruh označovaný jako brankoviště. Poloměr brankoviště je 3 m. Střed brankoviště leží ve středu brankové čáry.
- 3.2 Prostor brankoviště je kruhové území kolem branky vymezené brankovištěm včetně čáry brankoviště.

Pravidlo 4 – Brankové sítě

- 4.1 Každá branka je vybavena sítí ve tvaru jehlanu, která je připevněna k tyčím a zemi tak, aby nepropustila míč. Oka sítě nesmí být větší než 3,81 cm. Vrchol jehlanu sítě je připevněn k zemi v bodu za brankovými tyčemi vzdáleném 2,13 m od středu brankové čáry. Tyče a síť se společně označují jako branka.
- 4.2 Síť musí být dostatečně volná, aby umožňovaly míči všude projít za pomyslnou rovinu branky v celém jeho objemu.
- 4.3 Brankové sítě jsou libovolně jednobarevné.

Pravidlo 5 – Brankové území

- 5.1 Na každé polovině hrací plochy je mezi brankovou čarou a středovou čarou vyznačena čára spojující postranní čáry ve vzdálenosti 18 m od brankové čáry. Tyto čáry se nazývají čáry brankového území.
- 5.2 Území mezi čarami brankového území a koncovými čarami (avšak bez čar samotných) na obou stranách hrací plochy se nazývá brankové území.
- 5.3 Čáry brankového území na straně hrací plochy, kde jsou území střídačky a prostor pro stolek časoměřiče, přesahují 9 m vně hrací plochy. Toto prodloužení čáry brankového území ohraničuje území střídačky a území trenéra.

Pravidlo 6 – Křídelní území

- 6.1 Ve vzdálenosti 18 m od osy hrací plochy je na každé straně hrací plochy vyznačena čára rovnoběžná s postranní čarou. Tyto čáry jsou dlouhé 12,5 m na každou polovinu hrací plochy od středové čáry. Tyto čáry se nazývají křídelní čáry.
- 6.2 Území mezi křídelními čarami a postranními čarami (kromě čar samotných) ohraničené délkou křídelních čar se označuje jako křídelní území.

Pravidlo 7 – Střed hrací plochy

- 7.1 Na středové čáře je ve stejné vzdálenosti od obou postranních čar označen křížem nebo čtvercem o straně 10 cm odlišné barvy než středová čára bod, který se nazývá střed hrací plochy.

Pravidlo 8 – Střídací území

- 8.1 Střídací území je prostor vyznačený dvěma čarami na stejné straně hrací plochy, kde je stolek časoměřiče. Tyto čáry jsou 9 m dlouhé a směřují v prvním úhlu od postranní čáry směrem od hrací plochy z bodů na postranní čáře vzdálených 6,5 m od středové čáry. Tyto čáry se nazývají čáry střídacího území.
- 8.2 Část postranní čáry mezi čarami střídacího území je 13 m dlouhá a nazývá se střídací brána.
- 8.3 Druhá strana střídacího území je vyznačená čarou spojující čáry střídacího území a vedoucí rovnoběžně s postranní čarou ve vzdálenosti 4 metry od ní.

Pravidlo 9 – Stolek časoměřiče a střídačky

- 9.1 Stolek časoměřiče je umístěn na pomyslně prodloužené středové čáře vně hrací plochy nejméně 5 m od postranní čáry.
- 9.2 Ve vzdálenosti nejméně 10 m od stolku časoměřiče a nejméně 7 m od postranní čáry jsou na každé straně stolku rovnoběžně s postranní čarou umístěny střídačky jednotlivých družstev.

Pravidlo 10 – Území střídaček

- 10.1 Území střídaček se nachází vně hrací plochy na každé straně od čáry ohraničující střídací území až k prodloužené čáře brankového území.

Druhá strana území střídaček a prostoru pro stolek časoměřiče je vyznačená čarou vedoucí rovnoběžně s postranní čarou ve vzdálenosti 4 metry od ní.
- 10.2 Domácí družstvo (tj. které je v zápisu o utkání uvedeno jako první) má právo si jako první zvolit území střídačky. Na mistrovství světa nebo na podobných turnajích, případně pokud organizátor utkání/turnaje uzná za vhodné, náleží domácímu družstvu území střídačky vlevo od stolku časoměřiče při pohledu na hrací plochu.

Pravidlo 11 – Území trenéra

- 11.1 Území ohraničené postranní čarou, čarou vedoucí rovnoběžně s postranní čarou ve vzdálenosti 4 m od ní, čarou střídacího území a prodlouženou čarou brankového území se nazývá území trenéra.

Pravidlo 12 – Čáry

- 12.1 Všechny čáry uvedené v tomto oddílu (kromě středové čáry a brankových čar) jsou široké 5 cm. Středová čára je široká 10 cm. Brankové čáry jsou stejně široké jako tyče branky.
- 12.2 Pokud jsou na hrací ploše ještě jiné čáry, pak čáry uvedené v tomto oddílu musejí mít jednotnou barvu, která je kontrastní oproti barvě těchto jiných čar.

Pravidlo 13 – Trestná lavice

- 13.1 Trestná lavice sestává ze dvou sedadel pro každé družstvo, umístěných vedle stolku časoměřiče.

ODDÍL 2 – VÝSTROJ A VÝZBROJ**Pravidlo 14 – Míč**

- 14.1 Míč je koule o obvodu od 19,69 do 20,32 cm, vyrobená z bílé nebo oranžové gumy. Jestliže je míč volně puštěn z výše 1,83 m na tvrdou dřevěnou podlahu, odrazí se do výše od 114,30 do 124,46 cm.
- 14.2 Míče k utkání dodává domácí družstvo a míč, se kterým se hraje na konci utkání, připadne vítěznému družstvu.
- 14.3 Domácí družstvo dodá podavače míčků s dalšími míči na každou stranu hrací plochy a do každého rohu hrací plochy. Podavači míčů mají nasazenou helmu, rukavice a je-li to vhodné, suspenzory. Podavači míčů musí být starší 10 let.

Pravidlo 15 - Lakrosová hůl (viz příloha D)

- 15.1 Lakrosová hůl může být dlouhá od 101,60 cm do 106,68 cm (tzv. krátká lakrosová hůl), nebo od 132,08 cm do 182,88 cm (tzv. dlouhá lakrosová hůl). Je-li míč ve hře, může mít každé družstvo na hrací ploše maximálně čtyři dlouhé hole (nezapočítávají se hráči na trestné lavici a ve střídacím území a nezapočítá se hůl označeného brankáře).
- 15.2 Ve svém nejširším místě smí mít hlava hole vnitřní rozměr od 15,24 cm do 25,40 cm.
- 15.3 Hůl označeného brankáře nemusí odpovídat pravidlům 15.1 a 15.2. Označený brankář smí používat hůl, jejíž hlava je ve svém nejširším místě široká od 15,24 cm do 38,10 cm (vnitřní rozměr) a jejíž celková délka je od 101,60 cm do 182,88 cm.
- 15.4 Hlava hole musí být vyrobena ze dřeva, laminovaného dřeva, plastu nebo jiného materiálu schváleného FIL. Násada hole může být vyrobena ze dřeva, hliníku nebo jiného materiálu schváleného FIL. Konec násady na druhé straně od hlavy musí být buď uzavřený a bez ostrých okrajů, nebo pokud je násada dutá, musí být její konec vhodně chráněn plastovou nebo pryžovou koncovkou, případně páskou, aby nemohlo dojít k úrazu. Koncovka nesmí být kovová. Hrdlo hlavy musí být vůči násadě přibližně kolmé.
- 15.5 Hlava hole musí být konstruována takto:
- i) buď jsou obě stěny vyrobeny ze dřeva, laminovaného dřeva, plastu nebo jiného materiálu schváleného FIL,
 - ii) nebo je pouze jedna stěna vyrobeny ze dřeva, laminovaného dřeva, plastu nebo jiného materiálu schváleného FIL a druhá je tvořena pevným výpletem střívky apod. napnutým od ohybu hlavy k násadě tak, že nemůže dojít k zachycení soupeřovy lakrosové hole za konec pevné části hole.
- 15.6 Dřevěné nebo plastové stěny hlavy nesmějí být vyšší než 5,08 cm; pokud je stěna ze střívek apod., může být libovolně vysoká.
- 15.7 V hrdle hlavy může být připevněn tlumič. Tlumič musí být kolmo k násadě a musí být tak otevřený, aby na něm mohl volně ležet míč. Tlumič musí být konstruován tak, aby se pod ním nenacházela žádná část míče. Tlumič, respektive hrdlo hlavy, pokud není tlumič použit, musí být vzdálen nejméně 25,4 cm od vnějšího horního okraje hlavy hole.
- 15.8 Hlava hole je opatřena otvory umožňujícími provedení výpletu.
- 15.9 Výplet je vyroben z kůže, střívek, provázku nebo jiného syntetického materiálu a je přibližně trojúhelníkového tvaru.

Pravidlo 16 – Omezení týkající se lakrosové hole

- 16.1 Žádný hráč nesmí používat lakrosovou hůl s výpletem hlubokým tak, že při pohledu z boku na hůl drženou vodorovně s výpletem dole je vrchol míče volně vloženého do výpletu viditelný pod spodním okrajem stěny hlavy. Toto omezení se netýká hole označeného brankáře.
- 16.2 Žádný hráč nesmí používat hůl konstruovanou, vypletenou nebo jinak uzpůsobenou k zadržování míče ze hry.

- 16.3 Žádný hráč nesmí používat hůl, jejíž úprava nebo výplet zabraňuje soupeři ve vyrazení míče běžným způsobem.
- 16.4 Žádná hůl nesmí být upravena tak, aby poskytla hráči výhodu nad soupeřem.
- 16.5 Volné konce provazů výpletu nesmějí být delší 5,08 cm.
- ~~16.6~~ Vypuštěno (červen 2012, VH Amsterdam).
- 16.7 Hole s nastavitelnou délkou násady nejsou povoleny.
- 16.8 Žádný hráč nesmí používat hůl, která je konstruována, upravena nebo vypletena tak, aby u soupeře vyvolala mylný dojem, že míč je v holi, když tam není, anebo naopak, že míč v holi není, když v ní je.

Pravidlo 17 – Výstroj hráčů

- 17.1 Všichni hráči musí být vybaveni ochrannými rukavicemi, vhodnou obuví a helmou s obličejovou mřížkou a upínacím popruhem pod bradu, upevněným po obou stranách. Všichni hráči včetně označeného brankáře musí používat intraorální chránič zubů a úst. Chránič úst je definován jako:

- i) běžně dostupný výrobek, jehož účelem je, aby si jej hráč vytvaroval podle svých čelistí a aby pokrýval všechny zuby horní čelisti, nebo
- ii) na míru vytvarovaný prostředek vyrobený zubním specialistou, který pokrývá všechny zuby horní čelisti, nebo
- iii) na míru vytvarovaný intraorální prostředek vyrobený zubním specialistou, jehož účelem je chránit hráče před zraněním.

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

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

Dlaně rukavic mohou být upraveny vyřezáním.

Označený brankář musí být navíc vybaven povinnou výstrojí brankáře, tj. chráničem krku, chráničem hrudníku a suspenzorem. Musí se jednat o standardní výstroj určenou pro fieldlakros.

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

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

Jestliže hráč v prostoru těžiště hry ztratí nebo nemá některou součást povinné výstroje, včetně správně nasazeného chrániče úst, rozhodčí ihned přeruší hru. Jinak může rozhodčí pozdržet přerušení hry podle pravidla 82 – Výhoda, přičemž ovšem není vyhozen signální praporek.

- 17.2 Každý hráč má oblečen dres s kontrastním číslem umístěným na přední a zadní straně dresu. Číslo vpředu musí být vysoké nejméně 20,32 cm, číslo vzadu nejméně 25,40 cm. Číslo na přední a zadní straně dresu je stejné a žádní dva hráči stejného družstva nesmějí nosit stejné číslo. Číslo na dresu může být jednociferné nebo dvojciferné v rozsahu od 0 do 99.

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

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

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

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

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

Pravidlo 18 – Omezení týkající se výstroje hráčů

- 18.1 Žádný hráč nesmí používat výstroj, která je podle rozhodčích nebezpečná jemu nebo ostatním hráčům a žádný hráč nesmí mít na těle nebo na helmě připevněnou kameru jakéhokoliv typu.
- 18.2 Číslo na dresech hráčů musejí být stále jasné viditelná.
- 18.3 Speciální výstroj označeného brankáře nesmí být větší než standardní výstroj (jedná se o chrániče holení, krku a hrudi).
- 18.4 Žádný hráč nesmí používat hokejové brankářské rukavice.
- 18.5 Hráči mohou mít tepláky nebo legíny jednotné barvy odlišné od barvy používané soupeřem.
- 18.6 Pokud někteří z hráčů používají dlouhé nebo krátké legíny, musí mít všichni hráči stejného družstva legíny stejné barvy.
- 18.7 Hráči nesmějí mít žádné šperky nebo jiné ozdoby včetně piercingu. Tento zákaz se nevztahuje na zdravotnické prostředky nebo náboženské předměty. Ty musejí být bezpečně připevněny páskou k tělu tak, aby nemohlo dojít k jejich zachycení lakrosovou holí nebo výstrojí jakéhokoliv hráče.

ODDÍL 3 – DRUŽSTVA**Pravidlo 19 – Počet hráčů**

- 19.1 Družstvo tvoří 10 hráčů: 1 brankář, 3 obránci, 3 středopolaři a 3 útočníci. Každé družstvo musí mít na hrací ploše neustále jednoho označeného brankáře (viz [pravidla 15.3](#) a [17.1](#)).
- 19.2 Pokud v případě zranění, vyfaulování hráče nebo vyloučení hráče do konce v důsledku závažného přestupku či z jiného důvodu nemůže družstvo obsadit všechny pozice na hrací ploše, může hra pokračovat s nižším počtem hráčů za předpokladu zachování všech pravidel.
- 19.3 V rozpisu utkání je jako první uvedeno domácí družstvo a hostující družstvo jako druhé.

Hostující družstvo oznámí domácímu družstvu barvu svých dresů v utkání a domácí družstvo je povinno nastoupit v dresech odlišné barvy (viz [pravidlo 17.3](#)).

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

V případě sporu vychází ze šaten jako první hostující družstvo (viz [pravidlo 84.7](#)).

Hlavní trenér domácího družstva odpovídá za zajištění, že:

- i) hřiště je ve způsobilém stavu ke hře,
- ii) časoměřiči a zapisovatelé jsou připraveni se vším potřebným vybavením,
- iii) míče a sběrači míčů jsou připraveni (viz [pravidlo 22.3](#));
- iv) na mistrovství světa nebo podobných akcích odpovídá za výše uvedené organizátor (viz [pravidlo 22.3](#)).

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

PP 19.1: Míč je v pohybu ke koncové nebo postranní čáře. Červený brankář ve snaze získat míč přeběhne přes pomezí čáru mimo hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Nejedná se o porušení pravidla 19.1, protože brankář je hráčem ve hře, i když technicky je mimo hrací plochu.

Pravidlo 20 – Střídání

- 20.1 Družstvo může mít 13 střídajících hráčů.
- 20.2 K utkání může nastoupit maximálně 23 hráčů v dresech. Ostatní členové družstva, kteří se pohybují v území střídačky, musejí mít odlišné oblečení.

Pravidlo 21 – Kapitáni

- 21.1 Každé družstvo určí kapitána, nebo maximálně čtyři spolukapitány, kteří jsou zástupci družstva na hrací ploše během hry. Pokud družstvo označí několik spolukapitánů, jednoho z nich označí jako svého oficiálního zástupce na hrací ploše.
- 21.2 Právo kapitána zastupovat družstvo na hřišti jej neopravňuje k diskusím s rozhodčími utkání nebo kritizování jejich rozhodnutí.
- 21.3 Pokud kapitán opustí hrací plochu, buď on, nebo trenér oznámí nejbližšímu rozhodčímu jméno a číslo jeho nahrazujícího kapitána. Pokud kdykoli v průběhu hry hraje družstvo bez kapitána, pak jeden z rozhodčích určí kapitána.

Pravidlo 22 – Trenéři

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

- 22.2 Hlavní trenér je povinen dodržovat po celou dobu hry pravidla slušného chování a vést k tomu i všechny hráče. Stejně tak je odpovědný za chování všech nehrajících členů družstva a všech osob oficiálně spjatých s jeho družstvem. Pomáhá rozhodčím udržet hru po celou dobu pod kontrolou. Jeho povinností je na žádost rozhodčího účinně zasáhnout proti nesportovnímu chování diváků.
- 22.3 Domácí hlavní trenér odpovídá za zajištění, že:
- i) hřiště je ve způsobilém stavu ke hře,
 - ii) časoměřiči a zapisovatelé jsou připraveni se vším potřebným vybavením,
 - iii) míče a sběrači míčů jsou připraveni
- Na mistrovství světa a podobných akcích za výše uvedené odpovídá organizátor.
- 22.4 Hlavní trenér je povinen dohlédnout na to, aby hráči jeho družstva byli řádně vybaveni a vyzbrojeni k utkání.
- 22.5 Trenéři mohou hrát i jako hrající trenéři. Před začátkem utkání musí být rozhodčí a hlavní trenér soupeře informováni o číslech dresů takových hrajících trenérů. Pokud se hrající trenér pohybuje v území trenéra, nesmí mít helmu.
- 22.6 Za nepřítomnosti hlavního trenéra přechází všechny jeho pravomoci a odpovědnosti na asistenta trenéra jmenovaného družstvem. Pokud družstvo nemá žádné trenéry, pravomoci a odpovědnosti hlavního trenéra přecházejí na jednoho kapitána, který je označen jako oficiální zástupce družstva na hrací ploše, jak je uvedeno v [pravidle 21.1](#).

ODDÍL 4 – ŘÍZENÍ UTKÁNÍ**Pravidlo 23 – Rozhodčí**

- 23.1 Hru řídí tři rozhodčí **na hrací ploše**, z nichž jeden je označen jako hlavní, a **jeden asistent rozhodčích** (dále také jako „CBO“ neboli Chief Bench Official, viz [pravidlo 24](#)). Jejich povinnosti jsou stejné, s výjimkou sporných situací, v nichž má rozhodující slovo hlavní rozhodčí. Rozhodčí rozhodují o hře, kontrolují a mají právo rozhodovat o postupu CBO, vedoucího stolku zapisovatelů, časoměřiče, trestoměřičů, zapisovatelů, hráčů, střídajících hráčů, trenérů, oficiálních členů družstev a diváků.
- 23.2 Pravomoc rozhodčích začíná jejich příchodem na hrací plochu a končí ukončením utkání.
- 23.3 Každý rozhodčí na hrací ploše nebo asistent rozhodčích má právo přerušit hru, pokud je to dle jeho či jejího mínění v zájmu bezpečnosti hry a zachování pravidel.
- Každý rozhodčí na hrací ploše nebo asistent rozhodčích má právo přerušit hru a časomíru herního času a trestu či trestů, pokud je to dle jeho či jejího mínění v zájmu bezpečnosti hry a zachování pravidel.
- 23.4 Rozhodčí na hrací ploše si během hry zaznamenávají vstřelené branky a číslo jejich střelce. Na konci každé periody tyto záznamy zkontrolují se zapisovatelem; pro hru je ale závazné skóre zaznamenané rozhodčími.
- 23.5 Rozhodčí na hrací ploše a asistent rozhodčích jsou oblečeni jednotně. Při akcích pořádaných, uznaných či schválených WL, především při mistrovství světa WL, jsou rozhodčí povinni nosit:
- vertikálně černobíle pruhovaný dres,
 - černé **krátké kalhoty** a černé ponožky do poloviny lýtek (při teplém počasí),
 - nebo dlouhé černé kalhoty a černé ponožky (při chladném počasí),
 - černý opasek,
 - černé sportovní boty
 - černou čepici s bílým lemováním.

Další podrobnosti včetně přesné definice délky ponožek naleznete v Příručce rozhodčího.

Při akcích pořádaných, uznaných či schválených WL, především při mistrovství světa WL, může výbor WL schválit odchylky od výše uvedeného.

Pravidlo 24 – Asistent rozhodčích a vedoucí stolku zapisovatelů

- 24.1 K utkání musí být nominován asistent rozhodčích neboli CBO. ~~CBO je vybaven píšťalkou a signálním praporem.~~ Asistent rozhodčích kontroluje vedoucího stolku zapisovatelů, časoměřiče, trestoměřiče, zapisovatele, střídající hráče, trenéry a každého, kdo se nachází v území střídaček, ve střídacím území a na trestné lavici a má právo rozhodovat o jejich postupu.

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

Asistentovi rozhodčích pomáhá vedoucí stolku zapisovatelů, jenž slouží zároveň jako náhradní rozhodčí. Vedoucí stolku zapisovatelů nemá žádnou rozhodovací pravomoc, nemá signální praporek ani píšťalku. Vedoucí stolku zapisovatelů je oblečen stejně jako ostatní rozhodčí s tím rozdílem, že má černé triko nebo bundu.

Vedoucí stolku zapisovatelů nejméně 30 sekund před koncem každé periody převezme od časoměřiče časomíru utkání a zaujme postavení ve střídací bráně, kde nejbližšímu rozhodčímu na hrací ploše odpočítává zbývající čas dle [pravidla 25.2](#). Jakmile herní čas vyprší (0), vedoucí stolku zapisovatelů hvizdem signalizuje konec hrací doby.

Dojde-li k indispozici rozhodčího na hrací ploše, vedoucí stolku zapisovatelů jej nahradí. Je-li tímto indisponovaným rozhodčím hlavní rozhodčí, přechází pravomoc hlavního rozhodčího na toho rozhodčího, který je v oficiální nominaci uveden na druhém místě.

24.2 Asistent rozhodčích kontroluje:

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

24.3 Pokud asistent rozhodčích zaznamená nedovolený postup v některém ze šesti výše uvedených případů, může podle okolností buď vyhodit signální praporek, přerušit hru, nebo signalizovat ponechání míče ve hře (play-on) a následně ve vhodných případech uložit příslušný trest.

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

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

24.5 Asistent rozhodčích, případně vedoucí stolku zapisovatelů na požádání vysvětlí trenérům rozhodnutí rozhodčích.

24.6 Při oddechovém času družstev asistent rozhodčích upozorní 30 sekund před znovuzahájením hry; před začátkem každé periody takto oznamuje 1 minutu do znovuzahájení hry.

24.7 Pokud některý z hráčů obdržel 5 osobních trestů, oznámí to asistent rozhodčích nejbližšímu rozhodčímu na hrací ploše.

24.8 Když družstvo žádá o oddechový čas:

- i) je-li tento požadavek dle pravidel, asistent rozhodčích přeruší hru,
- ii) není-li tento požadavek dle pravidel, asistent rozhodčích uplatní pravidlo [50 – Tresty za technické chyby](#), případně [pravidlo 82 – Výhoda](#).

PP 24.1: Asistent rozhodčích zaznamenal vražení zezadu od modrého hráče, v důsledku čehož se červený hráč dostal do postavení mimo hru.

ŘEŠENÍ: Jelikož se jedná o postavení mimo hru, asistent rozhodčích dle situace vyhodí signální praporek, nebo přeruší hru a uloží příslušný trest.

Pozn.: Zaznamená-li asistent rozhodčích na hrací ploše situaci, která by mohla ohrozit bezpečnost včetně nebezpečí dalšího zranění hráče, přičemž nikdo z rozhodčích na hrací ploše nepodnikne žádné kroky, musí zakročit (viz [pravidlo 24.3](#)).

Pravidlo 25 – Časoměřič

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

25.2 Časoměřič měří přesný čas každé periody. ~~Na posledních 30 sekund každé periody vstoupí do hrací plochy a nejbližšímu rozhodčímu~~ **30 sekund před koncem každé periody předá časoměrné zařízení vedoucímu stolku zapisovatelů, který zaujme postavení ve střídací bráně a hlasitě odpočítává zbývající herní čas takto: „30 sekund, 25 sekund, 20 sekund, 15 sekund, 14, 13, ..., 2, 1“, přičemž při uplynutí času (0), hvizdem signalizuje konec hrací doby.**

25.3 Časoměřič měří přesný čas každé přestávky a upozorní asistenta rozhodčích 1 minutu před začátkem každé periody.

25.4 Časoměřič měří oddechové časy a upozorní asistenta rozhodčích 30 sekund před započítáním hry.

Pravidlo 26 – Trestoměřiči

- 26.1 K utkání musí být nominováni dva trestoměřiči pro každé družstvo. Trestoměřiči musí být vybaveni zařízením schopným měřit čas v sekundách. Trestoměřiči sedí po stranách stolku časomíry za trestnými lavicemi.
- 26.2 Trestoměřiči měří čas trestů uložených rozhodčími a před koncem trestu slyšitelně odpočítává potrestanému hráči případně hráči, který jej střídá, takto: „30 sekund, 15 sekund, 10 sekund, 9, 8, ..., 3, 2, 1, jdi (*release*)“.

Pravidlo 27 – Zapisovatelé

- 27.1 Každé družstvo dodává zapisovatele, a pokud neurčí hlavní rozhodčí jinak, zapisovatel zajištěný hostujícím družstvem je oficiálním zapisovatelem.
- Je-li to vhodné, zapisovatele a oficiálního zapisovatele určuje vedení soutěže.
- 27.2 Zapisovatelé zaznamenávají vstřelené branky obou družstev, jména a čísla střelců a hráčů, kteří nahrávali.
- 27.3 Na konci každé periody zapisovatelé ověří s rozhodčími, zda mají zaznamenáno stejné skóre.
- 27.4 Zapisovatelé zaznamenávají oddechové časy družstev a upozorní asistenta rozhodčích, pokud družstvo překročí povolený počet oddechových časů pro danou polovinu utkání nebo periodu prodloužení.
- 27.5 Zapisovatelé zaznamenávají jméno a číslo hráče, jemuž byl uložen trest, přestupek, délku trestu a čas uložení trestu.
- 27.6 Zapisovatelé upozorní asistenta rozhodčích, pokud některý hráč obdrží 5 osobních trestů.

Pravidlo 28 – Chyby rozhodčích a činovníků utkání

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

PP 28.1: Modrému hráči byl uložen trest vyloučení na 1 minutu. Po 30 sekundách je trestoměřičem chybně vpuštěn do hry a modrý hráč vstřelí branku. Před face-off rozhodčí chybu zjistí.

ŘEŠENÍ: Branka neplatí, modrý hráč se vrátí na trestnou lavici na zbývajících 30 sekund, hra je zahájena face-off.

PP 28.2: Modrému hráči byl uložen trest vyloučení na 1 minutu. Po 30 sekundách je trestoměřičem chybně vpuštěn do hry a modrý hráč vstřelí branku. Po face-off vznese červené družstvo protest.

ŘEŠENÍ: Branka platí. Modrý hráč zůstává ve hře.

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

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

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

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

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

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

Oddíl 5 – DÉLKA UTKÁNÍ**Pravidlo 29 – Hrací doba**

- 29.1 Utkání je rozděleno do 4 period po 15 minutách.
- 29.2 Během posledních 30 sekund první, druhé a třetí periody, během posledních 2 minut čtvrté periody a během celého prodloužení časoměřiči, a pokud je některému hráči uložen trest, pak i trestoměřiči, zastaví čas při každém míči mimo hru a při každém znovuzahájení hry jej zase pustí. Toto pravidlo platí pro všechna přerušení, včetně vstřelení branky. Takové zastavení času se nepovažuje za oddechový čas rozhodčího (s důsledky pro střídání, použití střídací brány nebo území trenéra), pokud si jej rozhodčí nebo asistent rozhodčích výslovně nevyžádají.
- 29.3 Na konci každé periody si družstva vymění strany. Přestávka mezi první a druhou periodou a mezi třetí a čtvrtou periodou trvá 2 minuty. Přestávka o poločase trvá 10 minut.
- 29.4 Během první a třetí přestávky se hráči shromáždí v území střídačky a tento prostor mohou opustit jen se souhlasem rozhodčího. Během druhé přestávky mohou hráči opustit hrací plochu.

Pravidlo 30 – Přerušené nebo nedohrané utkání

- 30.1 V případě, že hlavní rozhodčí utkání, případně hlavní rozhodčí turnaje/soutěže usoudí, že kvůli hrozbě blesků není vhodné v utkání pokračovat, utkání se přeruší.
- 30.2 Všichni účastníci včetně hráčů, rozhodčích, asistenta rozhodčích, činovníků utkání, podavačů míčů a dalších se co nejdříve odeberou do chráněných prostor.
- 30.3 Je-li poté možné v utkání pokračovat, družstva se mohou rozcvíčit podle následujících pravidel:
- i) je-li doba mezi opuštěním hrací plochy a návratem na ni kratší než 30 minut, hráči mají 10 minut na rozcvíčení;
 - ii) je-li doba mezi opuštěním hrací plochy a návratem na ni delší než 30 minut, ale kratší než 60 minut, hráči mají 15 minut na rozcvíčení,
 - iii) je-li doba mezi opuštěním hrací plochy a návratem na ni delší než 60 minut, hráči mají 20 minut na rozcvíčení.
- Po dohodě trenérů obou družstev může být čas na rozcvíčení zkrácen.
- 30.4 Pokud se utkání nedohraje kvůli tmě, nepříznivému počasí nebo jiným okolnostem podle rozhodnutí hlavního rozhodčího, řeší danou situaci nadřízený orgán.

Pravidlo 31 – Nerozhodný výsledek

- 31.1 V případě, že utkání na konci řádné hrací doby skončí nerozhodně, následuje po přestávce v délce 2 minut prodloužení. V prodloužení se hrají periody v délce 4 minut až do vstřelení první branky v prodloužení, která rozhodne o vítězi a ukončí utkání. Mezi periodami prodloužení jsou přestávky v délce 2 minut.
- 31.2 Před začátkem prodloužení:
- i) během dvouminutové přestávky po řádné hrací době si rozhodčí k sobě povolají na střed hřiště kapitány obou družstev. Hlavní rozhodčí losuje mincí o to, které družstvo si bude moci vybrat stranu hřiště, kterou bude bránit; hostující kapitán volí stranu mince jako první;
 - ii) všechny periody prodloužení začínají face-off jako na začátku periody podle [pravidla 34.1](#);
 - iii) mezi periodami prodloužení si družstva vymění strany.

Pravidlo 32 – Kontumace utkání

- 32.1 Družstvo je vyhlášeno kontumačním vítězem, pokud soupeř nenastoupí k utkání v určený čas na určeném místě nebo z jiných příčin nedokončí utkání. Kontumační výsledek je 1:0 v neprospěch chybujícího družstva.
- 32.2 Hostující družstvo je vyhlášeno kontumačním vítězem, pokud hrací plocha nesplňuje všechny podmínky určené v těchto pravidlech. Všechny nevyhnutelné místní odlišnosti musí být písemně dojednány nejpozději den před utkáním.

Oddíl 6 – UTKÁNÍ**Pravidlo 33 – Úkony před zahájením utkání**

- 33.1 Rozhodčí utkání se setkají s kapitány obou družstev uprostřed hrací plochy cca 5 minut před zahájením utkání. Hlavní rozhodčí losuje mincí o to, které družstvo si bude moci vybrat stranu hřiště, již bude bránit; hostující kapitán volí stranu mince jako první. Pokud pro utkání platí některá zvláštní pravidla, musí zde být vysvětlena.
- 33.2 Hráči obou družstev pak nastoupí na místě, kde již stojí rozhodčí utkání, do dvou řad proti sobě tak, že hráči mají po své levé ruce branku, kterou budou bránit v první periodě. Před utkáním se neprovádí kontrola holí ani výstroje. Jsou vysvětlena případná zvláštní pravidla.
- 33.3 Pokud se družstva rozsvižují před utkáním na hrací ploše, na které se bude hrát utkání, rozsvižují se na té polovině, která je blíže jejich území střídačky.

Pravidlo 34 – Face-off ve středu hrací plochy

- 34.1 Na začátku každé periody a po vstřelení branky se hra zahajuje face-off ve středu hrací plochy, kromě následujících případů:
- i) v případě přesilové hry jednoho z družstev v okamžiku ukončení jakékoliv periody získává na začátku další periody míč k rozehrání na relativně stejném místě na druhé polovině hrací plochy to družstvo, které jej mělo v držení na konci předcházející periody. Pokud ale perioda skončí v okamžiku, kdy žádné z družstev nemá míč v držení, je následující perioda zahájena face-off ve středu hrací plochy za běžných podmínek;
 - ii) jakmile jsou hráči na face-off připraveni ve svých pozicích pro face-off a rozhodčí vydal pokyn „set“, jakýkoli pohyb jejich holí nebo rukavic před zahájením hry znamená předání míče soupeři. Hráč smí pohnout nohama nebo tělem za předpokladu, že se tento pohyb nepřenesse na rukavice a hůl;
 - iii) pokud se družstvo proviní zdržováním hry v okamžiku, kdy druhé družstvo a rozhodčí jsou připraveni k face-off, je míč udělen soupeři. Pokud se družstvo dopouští tohoto přestupku opakovaně, může to být rozhodčím posouzeno jako nesportovní chování;
 - iv) pokud se hráč, střídající hráč, trenér nebo nehrající člen družstva dopustí přestupku před face-off, je míč udělen soupeři ve středu hrací plochy. Všichni hráči na hrací ploše jsou uvolněni ze svých pozic v brankových a křídelních územích.
- 34.2 Rozhodčí umístí míč na zem na středu hrací plochy. Hráči na face-off jsou každý na té straně středové čáry, kde je branka, kterou brání v dané periodě. Rozhodčí dá hráčům pokyn, aby současně zaujali příslušné postavení pro face-off.
- Míč musí ležet na středu středové čáry široké 10 cm. Hole musí být položeny na zemi na obranné polovině daného hráče podél středové čáry široké 10 cm tak, aby se čáry nedotýkaly nebo neležely na ní. Rukavice hráče na face-off se mohou středové čáry dotýkat.
- Jakmile rozhodčí vyzval k zaujetí pozic pro face-off, hráči nesmějí odstoupit nebo změnit své pozice. Rozhodčí zajistí, aby spodní strany hlav lakrosových holí byly rovnoběžně proti sobě a aby hráči měli obě ruce na násadě své hole s prsty kolem násady, nedotýkali se provázků a výpletu a oběma rukavicemi se dotýkali země. Nohy se nesmějí dotýkat hole. Obě ruce, obě dolní končetiny a hlava hráče musí být nalevo od hlavy jeho hole.
- Žádný z hráčů se nesmí dotýkat protihráčova těla nebo zasahovat do jeho území. Nohy se nesmějí dotýkat středové čáry nebo obranné poloviny soupeře. Obě nohy musejí být na zemi do okamžiku, než rozhodčí zahájí hru. Násada lakrosové hole se nesmí dotýkat obranné poloviny soupeře.
- Lakrosové hole hráčů na face-off se nesmějí žádnou částí dotýkat.
- 34.3 Jakmile hráči na face-off zaujmou svoje pozice, rozhodčí vydá pokyn „Set“. Po tomto pokynu nesmějí hráči pohnout rukama v rukavicích, dokud není zahájena hra.

- 34.4 Jakmile rozhodčí zahájí hru, každý hráč se snaží získat míč libovolným pohybem hole. Kopání nebo šlapání do hole soupeře není dovoleno. Hráč nesmí kopat do své hole za účelem odstrčení hole soupeře.
- Hráč nesmí úmyslně svými rukama nebo prsty posunout míč. Hráč nesmí zachytit soupeřovu hůl rukou nebo prsty.
- 34.5 Dokud jsou oba účastníci face-off skloněni ve své pozici a míč je mezi jejich holemi nebo v kontaktu s nimi, nesmějí se ostatní hráči dotknout jejich holí ani těla. Atakování hole nebo rukavice hráče na face-off je technickou chybou. Atakování tělem hráče na face-off je osobní chybou
- 34.6 Face-off se nesmí zúčastnit hráč, který drží lakrosovou hůl jako levák. Při face-off nesmí být použita hůl s výpletem konstruovaným za účelem vytvoření záhybu nebo háku pro zachycení míče.
- 34.7 V průběhu face-off ve středu hrací plochy musí mít družstvo, které má na hrací ploše 10 hráčů (včetně hráčů na trestné lavici), v obranném brankovém území brankáře a tři další hráče, v útočném brankovém území tři hráče a po jednom hráči v každém křídelním území. Po zahájení hry jsou uvolněni hráči z křídelních území. Ostatní hráči jsou uvolněni až v okamžiku, kdy některý z hráčů získá míč do držení, nebo se míč dotkne nebo přejde čáru brankového území, nebo opustí hrací plochu. V souvislosti s hráči v křídelním nebo brankovém území při face-off ve středu hrací plochy se ruka v rukavici nepovažuje za součást hole, bez ohledu na to, zda je či není na holi.
- 34.8 Když míč získá do držení některý hráč, rozhodčí toto signalizuje krouživým pohybem paže a zvoláním „*Possession*“. Když se míč dotkne nebo přejde přes čáru brankového území dříve, než je zvoláno „*Possession*“, rozhodčí signalizuje stejným způsobem a zvolá „*Free Ball*“.
- 34.9 Pokud má družstvo při face-off ve středu hrací plochy jednoho nebo více hráčů na trestné lavici, musí toto družstvo mít ve svém obranném brankovém území brankáře a 3 hráče a ve svém útočném brankovém území 3 hráče. Výjimka: Má-li družstvo na trestné lavici 3 a více hráčů, může na face-off jít hráč z obranného brankového území, avšak musí dodržet pravidlo o postavení mimo hru.
- 34.10 Pokud během face-off ve středu hrací plochy před zvoláním „*Possession*“ nebo „*Free Ball*“ rozhodčí chybně přeruší hru, face-off se opakuje za stejných podmínek.
- 34.11 Pokud během face-off na středu nebo po něm před zvoláním „*Possession*“ nebo „*Free Ball*“ dojde k přestupku, hráči v brankových územích nejsou uvolněni, dokud rozhodčí nezahájí hru.
- 34.12 Pokud míč opustí hrací plochu přímo z face-off a rozhodčí si není jistý, kdo se míče dotkl jako poslední, opakuje se face-off za stejných podmínek na stejném místě.
- 34.13 Pokud při face-off na středu před zvoláním „*Possession*“ nebo „*Free Ball*“ dojde k současným přestupkům a je nutné provést znovu face-off dle [pravidla 81.2](#), uskuteční se znovu face-off ve středu hrací plochy za stejných podmínek jako původní face-off.

PP 34.1: Modrý hráč je vyloučen, červení mají míč. V okamžiku, kdy míč ještě letí, rozhodčí ukončí periodu.

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

PP 34.2 Modrý hráč je vyloučen. Červený hráč vystřelí (nebo špatně nahraje), a zatímco je míč v pohybu směrem k pomezí čáře, rozhodčí ukončí periodu.

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

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

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

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

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

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

ŘEŠENÍ: Protože by červené družstvo mělo míč v držení, kdyby nebyla perioda ukončena, a protože se hraje s nestejným počtem hráčů, bude následující periodu zahajovat červené družstvo s míčem v držení.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ŘEŠENÍ: Současné osobní chyby se neruší, oba hráči budou vyloučeni. Jelikož nenastane hra s nestejným počtem hráčů, bude následující perioda zahájena face-off ve středu hrací plochy.

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

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

PP 34.13: Perioda byla ukončena, když byl na trestné lavici modrý hráč a červené družstvo mělo míč v držení. Červení by měli tedy míč. V průběhu přestávky se červený hráč dopustí přestupku, v důsledku čehož na začátku další periody nenastane hra s nestejným počtem hráčů.

ŘEŠENÍ: Další periodu zahajuje modré družstvo s míčem v držení. Pokud přestupek o přestávce byl technickou chybou, hráč neslouží žádný trest, pokud byl osobní chybou, hráč trest slouží.

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

ŘEŠENÍ: Míč do držení získá družstvo s nižším součtem trestů ze současných přestupků, k nimž došlo během přestávky. Pokud jsou součty trestů obou družstev shodné, následující periodu zahájí červené družstvo s míčem v držení.

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

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

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

ŘEŠENÍ: Nový face-off ve středu hrací plochy za stejných podmínek.

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

ŘEŠENÍ: Nový face-off ve středu hrací plochy za stejných podmínek.

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

ŘEŠENÍ: Nový face-off ve vzdálenosti 6 m od místa, kde míč opustil hrací plochu; všichni hráči jsou ihned uvolněni ze svých pozic.

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

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Družstvo nemusí obsazovat branková a křídelní území podle toho, o kolik hráčů má na ploše méně. Družstvo má právo si vybrat, ve kterých územích tuto výjimku uplatní, avšak nesmí porušit pravidlo o postavení mimo hru.

PP 34.20: Hráč vystřelí na branku soupeře a vstřelí branku. V okamžiku po střele, kdy je míč vzdálen od střelce více než 2,7 m, ale ještě nepřekročil brankovou čáru, obránce střelce atakuje.

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

PP 34.21: Modrý hráč vystřelí na branku červeného družstva a vstřelí branku. Poté, co míč překročil brankovou čáru, červený obránce atakuje střelce.

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

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

ŘEŠENÍ: Přestupek červeného hráče (nesportovní chování).

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

ŘEŠENÍ: Přestupek červeného hráče (nesportovní chování).

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

ŘEŠENÍ: Přestupek červeného hráče (nesportovní chování).

Pravidlo 35 – Face-off mimo střed hrací plochy

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

- i) hole obou hráčů jsou umístěny kolmo k pomyslné čáře směřující od míče ke středu nejbližší brankové čáry;
- ii) bránící hráč stojí mezi svou holí a vlastní brankou, tj. zády ke své brance;
- iii) útočící hráč stojí čelem k brance, na kterou útočí;
- iv) ohledně způsobu face-off platí stejné podmínky jako v [pravidle 34](#);
- v) face-off se nesmí konat blíže než 18 m od branky, v případě nutnosti se místo konání posune v kolmém směru na osu hřiště do vzdálenosti 18 m od branky;
- vi) face-off se nesmí konat blíže než 6 m od pomezní čáry;
- vii) v okamžiku, kdy rozhodčí zahájí face-off, nesmí být žádný hráč blíže než 9 m od hráčů na face-off;
- viii) před jeho provedením se zastavuje herní čas a případné časy trestů.

Pravidlo 36 – Status míče

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

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

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

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

PP 36.1: Modré družstvo útočí a je mu poskytnuta výhoda. Modrý hráč ztratí míč. Rozhodčí přeruší hru. Červené družstvo, kterému ještě zbývá oddechový čas, o něj požádá.

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

Pravidlo 37 – Volné rozehrání

37.1 Jakmile rozhodčí signalizuje, že je vše připraveno ke znovuzahájení hry, bude hra zahájena na přibližně stejném místě, v němž se míč nacházel při přerušení hry. Rozhodčí zahájí hru, co nejrychleji je to možné. Je-li při zahájení hry některý protihráč vzdálen méně než 4,5 m od rozehrávajícího hráče, nesmí tento protihráč bránit rozehrávajícího hráče a míč, dokud se nevzdálí do vzdálenosti větší než 4,5 m. Porušení tohoto pravidla je **nedovoleným postupem**. Při znovuzahájení hry musejí být všichni spoluhráči od rozehrávajícího hráče vzdáleni více než 4,5 m. Při znovuzahájení hry (v situacích, kdy se neuplatní rychlé rozehrání) v útočném brankovém území rozehrávajícího družstva rozhodčí jasným gestem naznačí soupeřovu brankáři, který hráč rozehrává míč.

37.2 K volnému rozehrání nesmí dojít blíže než 18 m od branky v jakémkoliv směru; v případě nutnosti se míč posune kolmým směrem k ose hřiště do vzdálenosti 18 m od branky.

37.3 Volné rozehrání nesmí probíhat blíže než 4,5 m od střídací brány; v případě nutnosti se míč posune kolmým směrem k ose hřiště do vzdálenosti 4,5 m od střídací brány.

Pravidlo 38 – Dosažení branky

38.1 Branky je dosaženo, když míč, ať už volný či nikoliv, projde zepředu celým svým objemem pomyslnou rovinou tvořenou zadními okraji tyčí branky a brankové čáry (rovina branky). Je-li branky dosaženo některým bránícím hráčem, je uznána jako branka útočícího družstva. Družstvo, které vstřelí více branek, je vítězem utkání.

Branka je připsána poslednímu útočícímu hráči, který dodal míči dostatečnou energii nebo impuls, aby prošel celým svým objemem rovinou branky (tento hráč je označen za střelce branky). Pokud hráč bránícího se družstva dodá míči dostatečnou energii nebo impuls, aby prošel celým svým objemem rovinou branky, vstřelil vlastní branku a tato branka je připsána hráči útočícího družstva označenému jako *in-home*.

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

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

Viz také [pravidlo 45.5](#) o holi neodpovídající pravidlům.

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

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

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

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

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

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

Pravidlo 39 – Držení míče

- 39.1 Hráč s míčem v držení: hráč má míč v držení, pokud jej má pod kontrolou a může s ním provádět normální herní činnosti, jako je nesení míče, kolébání holí, nahrávání nebo střelba.
- 39.2 Označený brankář se považuje za hráče s míčem v držení, pokud stojí jednou nebo oběma nohama v brankovišti a
- míč má pod svou kontrolou a může s ním provádět normální herní činnosti, jako je nesení míče, kolébání holí, nahrávání nebo střelba, nebo
 - míč je na zemi pod jeho holí.
- 39.3 Družstvo s míčem v držení: družstvo má míč v držení, pokud jej má v držení jeden z jeho hráčů (hráč s míčem v držení) nebo pokud hráč míč nahrává svému spoluhráči. (Definice nahrávky viz [pravidlo 82.4](#)).
- 39.3 Volný míč: míč, který nemá v držení žádný hráč ani družstvo, se nazývá volný míč.

Pravidlo 40 – Míč mimo hrací plochu

- 40.1 Kdykoliv se míč ocitne mimo hrací plochu, je hra přerušena.
- 40.2 Pokud hráč s míčem v držení šlápne na nebo za pomezí čáru nebo se této čáry nebo plochy za ní dotkne holí nebo částí těla, je míč mimo hrací plochu a hráč ztrácí držení míče. Míč se předá jakémukoli protihráči, který je schopen okamžitě zahájit hru volným rozehráním z místa, kde míč opustil hrací plochu.
- 40.3 Pokud se volný míč dotkne pomezí čáry nebo plochy za ní nebo se dotkne čehokoli na nebo za pomezí čarou nebo pokud opustí hrací plochu, pak je mimo hrací plochu a platí následující pravidla:
- pokud se nejedná o střelu nebo tečovanou střelu, je míč předán v místě, kde opustil hrací plochu, do držení hráči družstva, jehož hráč se míče nedotkl jako poslední, k okamžitému zahájení hry volným rozehráním;
 - pokud míč opustil plochu v důsledku střely nebo tečované střely, je předán do držení hráči družstva, jehož hráč na hrací ploše byl v okamžiku, kdy míč opouštěl hrací plochu, nejbližší místu, kde míč hrací plochu opustil.
 - Při rozhodování se nebere v potaz hráčova hůl.
 - Jsou-li dva soupeři na hrací ploše ve stejné vzdálenosti od míče, který opouští plochu, potom následuje face-off;
 - střela nebo tečovaná střela zůstává střelou,
 - dokud se míč nezastaví na hrací ploše,
 - dokud míč nezíská některý hráč do svého držení,
 - dokud míč neopustí hrací plochu,
 - dokud hráč úmyslně nezpůsobí, že míč opustí hrací plochu.
- 40.4 Pokud míč opustí hrací plochu přímo z face-off a rozhodčí neví, kdo se jej dotkl jako poslední, face-off se opakuje na stejném místě za stejných podmínek.
- 40.5 Pokud míč opustí hrací plochu střídací bránou nebo blíže než 4,5 m od nejbližší hranice střídací brány, je volné rozehrání posunuto směrem do hrací plochy kolmo k ose hřiště do vzdálenosti nejméně 4,5 m od nejbližší hranice střídací brány.
- 40.6 Pokud míč opustí hrací plochu na koncové čáře, je dán k volnému rozehrání na místě, kde opustil hrací plochu, bez ohledu na to, zda je či není toto místo vzdáleno od branky 18 m.

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

ŘEŠENÍ: Míč získává do držení modré družstvo.

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

ŘEŠENÍ: Míč rozehrává červené družstvo.

PP 40.3: Střela jde mimo branku a míč je v pohybu směrem k pomezí čáře. Modrý hráč se jej snaží zvednout, ale míč opustí hrací plochu.

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

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

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

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

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

Pravidlo 41 – Bránění tělem

41.1 Atakování protihráče tělem je dovolené, pokud:

- i) protihráč má míč v držení nebo je ve vzdálenosti do 2,7 m od volného či letícího míče
- ii) a kontakt je veden zepředu nebo ze strany do oblasti mezi kyčlemi a krkem.

Viz také [pravidlo 70 – Nedovolená hra tělem](#).

Pravidlo 42 – Bránění holí

42.1 Hráč může udeřit vlastní holí do soupeřovy hole, pokud má protihráč míč v držení nebo je méně než 2,7 m od volného nebo letícího míče. Pro účely tohoto pravidla se ruka v rukavici držící hůl považuje za součást hole.

Viz také [pravidlo 71 – Sekání](#) a [pravidlo 72 – Krosček](#).

Pravidlo 43 – Clona

43.1 Použití clony útočníkem je povoleno, pokud je útočící hráč v okamžiku střetu v klidu, bez pohybu.

Viz také [pravidlo 54 – Nedovolená clona](#).

Pravidlo 44 – Oddechové časy

44.1 Jsou dva druhy oddechových časů: oddechový čas rozhodčího a oddechový čas družstva.

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

44.3 Dojde-li ke zranění hráče a podle názoru rozhodčího

- se jedná o vážné zranění,
- hráč krvácí nebo je vidět krev
- nebo hrozí další zranění hráče,

musí být hra okamžitě přerušena. Jinak může rozhodčí odložit přerušování hry takto:

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

- ii) je-li míč volný, může rozhodčí počkat, dokud jej některý z hráčů nezíská do svého držení, nebo pokud má hráč příležitost vstřelit branku, může rozhodčí pozdržet přerušení hry stejným způsobem, jak je uvedeno v [pravidle 82 – Výhoda](#), ovšem s tou výjimkou, že za těchto okolností nesignalizuje výhodu praporkem.
- 44.4 Je-li zastaven herní čas kvůli zranění hráče, musí zraněný hráč před znovuzahájením hry opustit hrací plochu a do hry se může vrátit až po následujícím míči mimo hru, ledaže si jeho družstvo vyžádá oddechový čas.
- Pokud je zastaven herní čas kvůli krvácejícímu hráči nebo přítomnosti krve na jeho těle nebo výstroji, musí hráč před znovuzahájením hry opustit hrací plochu, ledaže si jeho družstvo vyžádá svůj oddechový čas. Tento hráč se nesmí zapojit zpět do hry, dokud není řádně zakryto jeho zranění nebo nejsou dezinfikovány všechny viditelné stopy krve na jeho těle, výstroji či výstroji. Hráč nemusí před návratem do hry čekat na následující míč mimo hru.
- 44.5 Družstvo si může vyžádat oddechový čas, když:
- i) je míč mimo hru, nebo
 - ii) družstvo, které žádá o oddechový čas, má míč v držení na své útočné polovině hrací plochy.
- 44.6 Oddechový čas může vyžádat trenér, kapitán nebo hráč, který má míč v držení. Požadavek musí být adresován rozhodčímu nebo CBO.
- 44.7 Oddechový čas družstva trvá 90 sekund. Oddechový čas může být zkrácen, pokud jsou obě družstva připravena k zahájení hry před jeho uplynutím.
- 44.8 Družstvo si může vyžádat 2 oddechové časy v každé polovině utkání. Družstvo nemá žádný oddechový čas v průběhu prodloužení na „zlatou branku“.
- 44.9 Oddechový čas vyžádaný mezi periodami se započítává do předcházející periody.
- 44.10 Družstvo si nemůže vyžádat dva oddechové časy za sebou, aniž by mezi nimi nebyla zahájena hra.
- 44.11 Družstvo si může vyžádat oddechový čas před zahájením utkání.

Pravidlo 45 – Vyžádání kontroly hole nebo přepočítání holí hlavním trenérem

Kontrola hole

- 45.1 Hlavní trenér si smí vyžádat kontrolu jakékoli hole soupeře, která se nachází na hrací ploše. Kontrola se týká konstrukce a rozměrů hole. Kontrola hole smí být vyžádána, pouze je-li míč mimo hru.
- 45.2 Při kontrole hole se zastavuje herní čas a znovu se spouští po skončení kontroly hole.
- 45.3 Při kontrole hole se zastavuje čas trestu vyloučeného hráče a znovu se spouští po skončení kontroly hole.
- 45.4 Pokud je po žádosti hlavního trenéra o kontrolu hůl uznána jako vyhovující pravidlům:
- i) pak při první žádosti není trenérovi, který požádal o kontrolu, uložen trest;
 - ii) při všech dalších žádostech, kdy je hůl shledána v souladu s pravidly, je trenérovi uložen trest za technickou chybu.
- 45.5 Pokud je po vstřelení branky a před následujícím uvedením míče do hry hůl, kterou byla branka docílena, z jakéhokoli důvodu prohlášena za nepovolenou, branka není uznána. (Definice střelce branky viz [pravidlo 38.1](#)).
- Pokud v případě, kdy je vlastní branka připsána hráči útočícího družstva označenému jako in-home, je lakrosová hůl tohoto hráče před uvedením míče do hry z jakéhokoli důvodu prohlášena za odporující pravidlům, branka se počítá a tomuto hráči je uložen příslušný trest.
- Je-li po brance řádně vyžádána kontrola hole, kterou byla tato branka vstřelena, a hráč, spoluhráč, trenér nebo kdokoli oficiálně spojený s družstvem se před předložením hole ke kontrole dotkne její hlavy nebo výpletu nebo provede jakýkoliv úkon, který lze považovat za pokus obejít kontrolu hole nebo změnit její výsledek, nebude vstřelená branka uznána. (Viz také [pravidlo 75.3 odst. 4.](#))

Počet holí

- 45.6 Hlavní trenér může požádat asistenta rozhodčích o kontrolu počtu dlouhých holí, které má soupeř v daném okamžiku na hrací ploše. Asistent rozhodčích neprodleně spočítá dlouhé hole.
- 45.7 Je-li po žádosti hlavního trenéra o kontrolu počet dlouhých holí v pořádku, pak:
- i) při první žádosti není hlavnímu trenérovi, který požádal o kontrolu, uložen trest;
 - ii) při každé další žádosti, kdy je zjištěný počet v pořádku, je hlavnímu trenérovi uložen technický trest.
- 45.8 Pokud byla vstřelena branka a před následujícím uvedením míče do hry se zjistí, že skórující družstvo mělo v okamžiku vstřelení branky na hrací ploše více než čtyři dlouhé hole, branka není uznána.

PP 45.1: Červené družstvo vstřelilo vítěznou branku v prodloužení. Trenér modrého družstva žádá kontrolu hole.

ŘEŠENÍ: Utkání skončilo. Kontrola hole není povolena.

PP 45.2: Červené družstvo vstřelilo vítěznou branku v prodloužení. Trenér modrého družstva žádá spočítání dlouhých holí.

ŘEŠENÍ: Utkání skončilo. Kontrola počtu holí není povolena.

ODDÍL 7 – STŘÍDÁNÍ**Pravidlo 46 – Střídání**

- 46.1 Během utkání lze střídat libovolný počet hráčů při zachování dále uvedených pravidel.
- 46.2 Střídající hráč může vstoupit do střídacího území pouze v případě, že se chystá skutečně střídat a blíží se okamžik vlastního střídání. Střídající hráč musí vyčkat ve střídacím území, dokud střídaný hráč neopustí hrací plochu, a teprve potom může sám do hrací plochy vstoupit. Oba hráči musejí projít střídací bránou. Hráči mohou střídat za hry a mohou tak činit na libovolné straně středové čáry při dodržení pravidla o postavení mimo hru. Střídající hráč musí ve střídacím území dát přednost hráči, který opouští hrací plochu.
- 46.3 Pokud je hráč opouštějící hrací plochu vázán pravidlem o postavení mimo hru na jedné polovině hrací plochy, pak je pravidlo o postavení mimo hru dodrženo, pokud střídající hráč opustí střídací území na hrací plochu ve stejném okamžiku, v kterém střídaný hráč vstoupí do střídacího území.
- 46.4 Platí následující výjimky:
- po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času mohou hráči střídat v kterémkoli místě postranní čáry bez povinnosti střídat ve střídací bráně. Střídající hráč nemusí vyčkat, až střídaný hráč opustí hrací plochu, ale jeho družstvo musí mít při znovuzahájení hry správný počet hráčů na hrací ploše;
 - je-li rozhodčím vyžádán oddechový čas kvůli zranění hráče, musí být zraněný hráč co nejdříve přemístěn mimo hrací plochu za nejbližší pomezí čáry a jeho náhradník musí bez prodlení nastoupit do hry.

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

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

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

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

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

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

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

PP 46.4: Míč přešel do zámezí, rozhodčí přerušil hru a v důsledku uplatnění příslušného pravidla je zastaven čas. Rozhodčí si nevyžádali oddechový čas. Střídající hráč vstoupí na hrací plochu před tím, než jeho spoluhráč hrací plochu opustil.

ŘEŠENÍ: Technická chyba, protože automatické zastavení času v příslušné fázi utkání není oddechovým časem rozhodčích utkání.

PR 46.5 Hráč opouští hrací plochu, aby mohl být vystřídán. Pata jeho nohy se sice dotýká postranní čáry, ale žádnou částí svého těla se nedotýká hrací plochy. Střídající hráč vstoupí na hrací plochu.

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

PR 46.6 Hráč opouští hrací plochu, aby mohl být vystřídán, ovšem stále je ještě na hrací ploše. Střídající hráč se nohou dotkne postranní čáry, přičemž se ale žádnou částí svého těla nedotýká hrací plochy.

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

ODDÍL 8 – BRANKOVIŠTĚ A BRANKÁŘ**Pravidlo 47 – Označený brankář**

- 47.1 Označeným brankářem je hráč, který má povinnou výstroj a výzbroj brankáře.
- 47.2 Je-li označený brankář vystřídán jiným hráčem, musí mít tento hráč povinnou výstroj a výzbroj brankáře. Tento střídající hráč se pak považuje za označeného brankáře.
- 47.3 Podle [pravidla 17.1](#) a [19.1](#) musí mít každé družstvo na hrací ploše neustále označeného brankáře a tento označený brankář musí mít povinnou výstroj a výzbroj brankáře.

Pravidlo o určeném obránci

- 47.4 Pokud to organizátoři turnaje nebo soutěže považují za vhodné, mohou v některých nebo všech utkáních uplatňovat pravidlo o určeném obránci:
- i) před zahájením utkání hlavní trenér označí hráče svého družstva, který nastoupí na zahajovací face-off s dlouhou holí, jako tzv. určeného obránce;
 - ii) pokud se brankář dopustí přestupku a má být vyloučen, určený obránce za něj slouží trest. Trest je ovšem do zápisu zapsán brankáři;
 - iii) pravidlo 47.4 (ii) neplatí, je-li brankář vyloučen do konce utkání v důsledku závažného přestupku nebo se daným trestem tzv. vyfauluje;
 - iv) pokud není určený obránce na hrací ploše, aby mohl sloužit trest, trest slouží jiný obránce s dlouhou holí, který byl na hrací ploše v okamžiku, kdy se brankář dopustil přestupku (přestupků);
 - v) mají-li obě družstva oblečené dva brankáře, pravidlo určeného obránce se neuplatní. Pokud má dva oblečené brankáře pouze jedno družstvo, mají obě družstva možnost uplatnit pravidlo určeného obránce.

PP 47.1: Modrý brankář byl vyloučen a předal svou brankářskou hůl spoluhráči. Po ukončení trestu se vrátí na hrací plochu a před tím, než si vezme zpět svou brankářskou hůl, zabrání rukou vstřelení branky.

ŘEŠENÍ: Technická chyba, protože původní brankář není označeným brankářem, dokud nemá zpět svou brankářskou hůl.

PP 47.2: Vyloučený brankář opustil hrací plochu se svou brankářskou holí. Kapitán určil jiného označeného brankáře. Po vypršení trestu původní brankář vstoupí se svou brankářskou holí na hrací plochu. V tuto chvíli „náhradní“ brankář zabrání rukou vstřelení branky.

ŘEŠENÍ: Technická chyba, protože brankářská hůl je zpět na hrací ploše a hráč, který ji drží, je tím pádem označeným brankářem, jakmile vstoupí na hrací plochu.

Pravidlo 48 – Práva označeného brankáře

- 48.1 Ve svém brankovišti má označený brankář tato práva:
- i) může zastavit nebo vyrazit míč jakýmkoli způsobem holí, tělem nebo rukou. Je-li míč na zemi v brankovišti, ať už se pohybuje nebo ne, může jej odrazit rukou, ale nesmí jej sevřít v dlaní, tzn. že nesmí míč do dlaně chytit, ani jej nesmí sebrat rukou ze země. Označený brankář nebo kterýkoli hráč jeho družstva může přijmout přihrávku ve svém brankovišti;
 - ii) žádný protihráč nesmí způsobit kontakt s brankářem nebo jeho holí, když je brankář v brankovišti, bez ohledu na to, zda brankář má či nemá míč v držení. Útočící hráč smí sáhnout holí po volném míči v brankovišti, pokud při tom nezpůsobí kontakt s brankářem;
 - iii) výjimkou z pravidla 48.1 ii) je situace, kdy je brankářova hůl nebo její část mimo pomyslný válec brankoviště a není v ní míč. Potom může být atakována za stejných podmínek, jako hole ostatních hráčů.

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

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

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

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

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

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

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

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

PP 48.5: Po zásahu modrého brankáře se míč od něj odrazí do vzduchu před branku. Červený útočník odpálí holí míč a jeho hůl se uvnitř válce brankoviště střetne s holí brankáře.

ŘEŠENÍ: Nedovolený postup červeného hráče bez vyloučení.

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

ŘEŠENÍ: Nejedná se o přestupek.

Pravidlo 49 – Omezení týkající se brankoviště

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

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

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

49.4 Pro účely tohoto oddílu se hráč považuje za hráče v brankovišti, pokud se jakoukoli částí svého těla dotýká brankoviště. Hráč se považuje za hráče mimo brankoviště, pokud se žádnou částí svého těla nedotýká brankoviště a jakákoliv částí těla se dotýká země mimo brankoviště. Ruka v rukavici se zde nepovažuje za součást hole, bez ohledu na to, zda drží či nedrží hůl.

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

PP 49.1: Brankář modrého družstva má míč v držení a jednou nohou stojí v brankovišti. Na okamžik tuto nohu zvedne a poté opět došlápne do brankoviště.

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

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

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

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

ŘEŠENÍ: Technická chyba brankáře.

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

ŘEŠENÍ: Dovolený postup.

PP 49.5: Hráč modrého družstva běží zpoza branky červeného družstva. Když se přiblíží k brankovišti, skočí horizontálně okolo branky. Jeho hůl se dostane před branku a udeří o tyčku branky, aby tak dopravil míč do branky. Nedotkne se brankáře. Před tím, než míč projde rovinou branky, se nedotkl ani brankoviště.

ŘEŠENÍ: Dovolený postup. Branka je uznána.

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

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

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

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

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

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

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

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

ODDÍL 9 – TECHNICKÉ CHYBY**Pravidlo 50 – Tresty za technické chyby**

50.1 Za technickou chybu se uloží tento trest:

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

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

Pravidlo 51 – Definice technické chyby

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

Pravidlo 52 – Bránění ve hře

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

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

52.3 Hráč nesmí bránit protihráče, který nemá míč v držení, tak těsně, aby mu bránil ve volném pohybu.

52.4 Žádné z těchto pravidel nezakazuje dovolenou clonu.

Pravidlo 53 – Vrazení

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

53.2 Hráč smí vrážet do protihráče zavřenou rukou v rukavici držící násadu hole nebo předloktím, má-li protihráč míč v držení nebo je-li vzdálen méně než 2,74 m od volného či letícího míče. Atakující hráč musí mít obě ruce na své holi. Hráč nesmí takto vrážet do protihráče zezadu, pod úroveň pasu a směrem na krk nebo nad úroveň krku, ledaže se atakovaný protihráč obrátí, vyskočí nebo se pohne tak, aby zákrok, který byl zpočátku veden dle pravidel, byl nedovolený. Vrazení do hráče, který leží nebo klečí na jednom či obou kolenech, je nedovolené. Při vrazení nesmí být uplatněna nadměrná hrubost.

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

Pravidlo 54 – Nedovolená clona

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

54.2 Útočící hráč nesmí držet svoji hůl pevně nehybně před sebou nebo tak, aby bránila obránci v normálním pohybu.

Pravidlo 55 – Držení

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

- i) hráč může blokovat protihráče, který má míč v držení nebo který je vzdálen od volného nebo letícího míče méně než 2,74 m, rukama, v nichž drží násadu své hole, nebo předloktím. Blokující hráč musí držet svou hůl oběma rukama;
- ii) hráč s míčem v držení může bránit svou hůl svojí rukou, paží nebo jinou částí těla proti snaze soupeře zasáhnout ji holí. Ruka, paže nebo jiná část těla může být použita pouze k zastavení úderu soupeřovy hole a nikoliv k držení, odtlačení nebo ovlivnění směru pohybu soupeřovy hole nebo těla.

- 55.2 Hráč nesmí svou holí, včetně části hole mezi rukama, držet protihráče, kromě jeho ruky v rukavici držící hůl.
- 55.3 Hráč smí svou vlastní holí nebo rukou v rukavici držící hůl blokovat soupeřovu hůl nebo soupeřovu ruku v rukavici držící hůl, má-li tento protihráč míč v držení nebo je-li vzdálen méně než 2,74 m od volného nebo letícího míče.

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

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup.

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

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup.

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

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup.

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

ŘEŠENÍ: Zadržení míče ze hry modrým hráčem. Míč je předán červenému družstvu k volnému rozehrání. Není uložen žádný trest.

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

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

Pravidlo 56 – Kopání do protihráčovy hole

- 56.1 Hráč nesmí úmyslně šlapat nebo kopat do soupeřovy hole.

Pravidlo 57 – Hraní rukou

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

PP 57.1: Červený hráč vystřelil na branku. Jiný červený hráč odrazí míč svou volnou rukou a docílí tak branky.

ŘEŠENÍ: Technická chyba hraní rukou. Branka není uznána.

PP 57.2: Červený hráč vystřelil na branku. Jiný červený hráč odrazí míč svou rukou, která drží hůl, a vstřelí tak branku.

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup, branka je uznána.

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

ŘEŠENÍ: Dovolенý postup.

Pravidlo 58 – Zadržení míče ze hry

- 58.1 Hráč nesmí žádným způsobem zadržovat míč ze hry. Hráč nesmí zalehnout volný míč na zemi. Hráč nesmí přiklopit míč svou holí k zemi na dobu delší, než je nezbytně nutná pro kontrolu míče a jeho zvednutí v jednom plynulém pohybu.
- 58.2 Hráč s míčem v držení nesmí držet svoji hůl velmi těsně u těla se záměrem zabránit soupeři ve vyrazení míče z hole.
- 58.3 Hráč s míčem v držení nesmí rukou sevřít žádnou část hlavy hole tak, aby ztížil soupeři vyrazení míče z hole.

- 58.4 Pokud se míč zachytí v jakékoliv části hráčovy hole, hráč se provinil zadržením míče ze hry. V takovém případě rozhodčí okamžitě přeruší hru a míč je udělen k volnému rozehrání soupeři. Toto pravidlo se rovněž vztahuje na případy, kdy hráči s míčem v držení vypadne jeho hůl na zem a míč zůstane zachycen v hlavě hole nebo pod ní. Toto pravidlo se neuplatní v případě označeného brankáře, který se nachází ve svém brankovišti. Pokud se míč zachytí v holi označeného brankáře, který je ve svém brankovišti, je míč předán do držení jeho družstvu ve vzdálenosti 18 m stranou od branky.

Pravidlo 59 – Nedovolené postupy s holí

- 59.1 Hráč nesmí házet svou holí.
- 59.2 Žádný hráč, kromě označeného brankáře ve svém brankovišti, se nesmí žádným způsobem zúčastnit hry, pokud nedrží svoji hůl alespoň jednou rukou. Brankář, který ztratí svou hůl, když je mimo své brankoviště, ji musí nejdříve sebrat a až poté může jakkoliv zasahovat do hry. Hráč nesmí hrát se zlomenou holí.
- 59.3 Hráči, kteří jsou na hrací ploše v souladu s pravidly, si mohou mezi sebou vyměnit své hole. Pokud si chce hráč na hrací ploše vyměnit hůl za jinou hůl, která není na hrací ploše, musí před tím opustit hrací plochu. Výměna hole je tedy v pořádku, pokud k ní dojde ve chvíli, kdy je hráč v území své střídačky nebo ve střídacím území.
- 59.4 Pokud hráč ztratí hůl po dovoleném zákroku, přičemž snaha o její opětovné získání by způsobila porušení pravidel z jeho strany, rozhodčí ponechají výhodu podle [pravidla 82 – Výhoda](#) s tou výjimkou, že nevyhodí signální praporek. Pokud hráč ztratí hůl a ta se dostane do soupeřova brankoviště, kde by mohla bránit brankáři ve hře, rozhodčí ihned přeruší hru.

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

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

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

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

Pravidlo 60 – Nedovolený postup nehrajících členů družstva

- 60.1 Trenér nebo jiná osoba oficiálně spjatá s družstvem nesmí:
- i) vstupovat na hrací plochu bez povolení rozhodčího, vyjma oddechového času nebo mezi periodami;
 - ii) používat jakékoli technické prostředky pro komunikaci s hráči na hrací ploše;
 - iii) opouštět během hry území své střídačky mezi čarou střídacího území a pomyslně prodlouženou čarou brankového území.
- 60.2 Toto pravidlo nezakazuje trenérovi komunikovat z území střídačky s hráči na hrací ploše nebo trestné lavici.

Pravidlo 61 – Nedovolený postup

- 61.1 Jakýkoli postup hráče nebo střídajícího hráče technického charakteru, který je v rozporu s pravidly hry, se označuje jako nedovolený postup. Dále jsou uvedeny příklady nedovoleného postupu.
- 61.2 Opuštění trestné lavice před pokynem trestoměřiče je nedovolený postup. Chybující hráč se vrátí na trestnou lavici, aby dosloužil zbývající část trestu a případně další trest podle [pravidla 50 – Tresty za technické chyby](#). Během vyhlášeného oddechového času nebo mezi periodami může hráč opustit trestnou lavici, ale musí se vrátit před dalším započítáním hry, aby dokončil svůj trest.
- 61.3 Zdržování hry je nedovolený postup. Hráč se proviní zdržováním hry, pokud během přerušení hry odhodí, odpálí nebo odkopne míč z dosahu. Je-li v tomto případě uložen trest vyloučení, musí jej sloužit chybující hráč osobně. Podle okolností mohou rozhodčí posoudit tento přestupek jako nesportovní chování.

Družstvo se proviní zdržováním hry, když:

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

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

- 61.4 Zapojení jakéhokoli hráče, který je mimo hrací plochu, do hry je technickou chybou.
- 61.5 Družstvo, které nemá předepsaný počet hráčů na určených částech hrací plochy v okamžiku, kdy rozhodčí zahájí face-off ve středu hrací plochy, se provinilo technickou chybou (viz [pravidla 34.7 a 34.9](#)).
- 61.6 Je-li některý hráč v okamžiku zahájení hry méně než 9 m od hráčů provádějících face-off, jedná se o technickou chybu.
- 61.7 Je-li některý hráč v okamžiku zahájení hry méně než 4,5 m od protihráče nebo spoluhráče zahajujícího hru volným rozehráním, jedná se o technickou chybu.
- 61.8 Jakékoli porušení pravidel o střídání ([pravidlo 46](#)) je technickou chybou.
- 61.9 Jakékoli porušení pravidel o brankovišti ([pravidlo 49](#)) je technickou chybou.
- 61.10 Jakékoli porušení pravidel o oddechovém čase ([pravidlo 44](#)) je technickou chybou.
- 61.11 Družstvo, které má v jednom okamžiku na hrací ploše více než 10 hráčů (včetně započtení hráčů na trestné lavici), vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času, se dopustilo technické chyby.
- 61.12 Družstvo, které má v jednom okamžiku na hrací ploše více hráčů, než by mělo mít (kromě hráčů na trestné lavici), vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času, se dopustilo technické chyby.
- 61.13 V území trenéra se mohou pohybovat maximálně čtyři trenéři. Je-li tam více osob, jedná se o technickou chybu, vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času. Pokud jakýkoliv hráč (vyjma hrajícího trenéra podle [pravidla 22.4](#)) vstoupí do území trenéra, dopustil se technické chyby, vyjma situace po vstřelení branky, na konci periody a v průběhu jakéhokoli oddechového času.
- 61.14 Družstvo, které má v jakémkoliv okamžiku, kdy je míč ve hře, na hrací ploše více než čtyři dlouhé hole (nezapočítává se hůl označeného brankáře ani hráčů na trestné lavici a v území střídačky), se dopustilo technické chyby.
- 61.15 Hráč vstupující na hrací plochu nebo opouštějící hrací plochu musí projít přes střídací bránu, kromě situace po vstřelení branky, na začátku a na konci periody a během jakéhokoli oddechového času. Výjimku z tohoto pravidla tvoří zraněný hráč, jak je uvedeno v [pravidle 46.4 ii](#)).
- 61.16 Všichni hráči, střídající hráči, nehrající členové družstva, trenéři a další osoby oficiálně spjaté s hrajícími družstvy se musejí zdržovat na střídačce svého družstva, pokud se nejedná o hráče dle pravidel na hrací ploše, ve střídacím území nebo na trestné lavici, případně pokud takové osobě rozhodčí nebo CBO nepovolil, aby se pohybovala jinde. Toto pravidlo platí po celou dobu utkání kromě poločasové přestávky.
- 61.17 Hráč nesmí nikdy záměrně vstoupit na území střídačky soupeře. Pokud v rámci hry hráč neúmyslně vstoupí na území střídačky soupeře z hrací plochy, nejedná se o přestupek, pokud hráč území střídačky ihned opustí.

61.18 Vrácení míče na obrannou polovinu

Jakmile útočící družstvo dostane míč do útočného brankového území, nesmí vlastním přičiněním vrátit míč na svou obrannou polovinu. Porušení tohoto pravidla je technickou chybou vrácení míče na obrannou polovinu. Míč je předán do držení soupeřovu hráči k rychlému rozehrání.

K porušení tohoto pravidla dojde, když míč přejde přes středovou čáru nebo se středové čáry dotkne.

Hráč na obranné polovině může míč při dodržení ostatních pravidel odpálit, aby jej udržel na útočné polovině. Pokud jej ovšem získá do držení ve chvíli, kdy má nohy na obranné polovině, jedná se o porušení tohoto pravidla.

O technickou chybu vrácení míče na obrannou polovinu se nejedná v těchto situacích:

- i) míč opustí útočnou polovinu po střele;
- ii) volný míč opustí útočnou polovinu, přičemž jako poslední se ho dotkl hráč bránícího družstva;
- iii) volný míč opouští útočnou polovinu, přičemž se bránící družstvo dopustí chyby při volném míči (nebo je míč ponechán ve hře), případně bránící družstvo způsobí, že míč opustí hrací plochu na jeho obranné polovině.

Po technické chybě vrácení míče na obrannou polovinu je míč ihned předán do držení soupeřovu hráči k rychlému rozehrání.

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

ŘEŠENÍ: Modrému hráči je uložen 30sekundový trest, protože stejný hráč nemůže přestupek příliš hráčů na hrací ploše způsobit během jednoho úseku hry mezi přerušeními dvakrát.

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

PP 61.2: Hráč červeného družstva s míčem v držení vstoupí do útočného brankového území a nahraje svému spoluhráči. Ten nahrávku nezachytí a míč se kutálí ke středové čáře. Hráč červeného družstva stojící na své obranné polovině odpálí míč před tím, než se míč dotkne středové čáry, aniž by jej získal do držení. Hráč červeného družstva na útočné polovině míč sebere, takže se míč středové čáry nedotkl.

ŘEŠENÍ: Nedošlo k žádnému porušení pravidel, hra pokračuje.

Pravidlo 62 – Zdržování

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

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

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

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

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

62.6 Toto pravidlo nebrání družstvu, aby pomalou rozehrávkou vylákalo soupeře z jeho pozic.

62.7 Varování před zdržováním přestává platit v okamžiku, kdy:

- i) bránící družstvo získá míč do držení,
- ii) je vstřelena branka,
- iii) skončí perioda tak, že další bude zahájena face-off.

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

ŘEŠENÍ: Varování stále platí a červené družstvo je znovu varováno „Get it in!“.

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

ŘEŠENÍ: Varování stále platí.

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

ŘEŠENÍ: Varování přestalo platit, protože se jedná o nové držení míče.

PP 62.4: Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč ztratil míč, ale poté, co modrý hráč získal míč do držení, jej znovu vybojuje červené družstvo.

ŘEŠENÍ: Varování přestalo platit, protože se jedná o nové držení míče.

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

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

ŘEŠENÍ: Pokud míč se odrazí od tyče do zámezí mimo útočné brankové území a červené družstvo jej má rozehrávat, pak varování stále platí.

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

ŘEŠENÍ: Pokud míč se odrazí se od tyče mimo útočné brankové území a červené družstvo jej získá do držení, pak varování stále platí.

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

ŘEŠENÍ: Míč získává do držení modré družstvo.

PP 62.7: Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč přihraje z útočného brankového území do středního území.

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

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

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

PP 62.9: Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Červený hráč s míčem je nedovoleným způsobem vytlačen z útočného brankového území do středního území.

ŘEŠENÍ: Rozhodčí vyhodí signální praporek a zopakuje varování.

PP 62.10: Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Přihrávku červeného hráče tečuje modrý hráč tak, že míč opustí hrací plochu.

ŘEŠENÍ: Červené družstvo rozehrává míč a varování stále platí.

PP 62.11: Červené družstvo má míč v držení v útočném brankovém území a bylo varováno „Get it in!“ nebo „Keep it in!“. Přihrávku červeného hráče tečuje modrý hráč tak, že míč opustí brankové území do středního území.

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

Pravidlo 63 – Nedovolená hůl

- 63.1 Pokud rozhodčí zjistí, že hráč používá hůl, která porušuje [pravidla 15](#) nebo [16](#) (jinak než nedovolenou konstrukcí nebo výpletem), uloží tomuto hráči trest za technickou chybu a vyzve hráče, aby nedostatky odstranil nebo hůl vyměnil.
- 63.2 Za druhý takový přestupek stejného hráče uloží rozhodčí trest za technickou chybu, nevyhovující hůl je hráči odebrána a svěřena na celou zbývající dobu utkání hlavnímu zapisovateli.
- 63.3 Pokud se při střele, nahrávce, atakování soupeře nebo hraní či zdvihání volného míče oddělí hlava lakrosové hole od násady, je příslušnému hráči uložen trest za technickou chybu používání nedovolené hole.

Pravidlo 64 – Nedovolená výstroj

- 64.1 Jestliže rozhodčí zjistí, že hráč používá výstroj nebo má šperky v rozporu s [pravidly 17](#) nebo [18](#), vyzve hráče, aby nedostatky odstranil. První případ takového porušení pravidel není technickou chybou. Pokud hráč po první výzvě nedostatky neodstraní, rozhodčí jej odvolá z hrací plochy, přičemž za něj může okamžitě nastoupit střídající hráč. Odvolaný hráč se smí do hry zapojit až po odstranění nedostatků.
- 64.2 Za druhý takový přestupek stejného hráče rozhodčí uloží trest za technickou chybu. Hráč se smí zapojit do hry až po odstranění nedostatků výstroje.

Pravidlo 65 – Postavení mimo hru

- 65.1 Družstvo je v postavení mimo hru, má-li na hrací ploše nanejvýše 10 hráčů (se započtením hráčů na trestné lavici), přičemž:
- na útočné polovině hrací plochy (mezi středovou a koncovou čarou) má více než 6 hráčů (se započtením hráčů na trestné lavici), nebo
 - na obranné polovině hrací plochy (mezi středovou a koncovou čarou) má více než 7 hráčů (se započtením hráčů na trestné lavici).

Družstvo, které má na trestné lavici současně čtyři nebo více hráčů, musí mít neustále tři hráče na své útočné polovině a zbytek hráčů na své obranné polovině.

- 65.2 Je-li jedno nebo obě družstva v postavení mimo hru, pak vyjma případu, kdy je vstřelena branka, platí toto:
- pokud je jen jedno družstvo v postavení mimo hru, je uložen trest podle [pravidla 50](#);
 - pokud jsou obě družstva v postavení mimo hru a jedno z nich má míč v držení, jsou hráči vráceni do správného postavení, držení míče se nemění a hra pokračuje;
 - pokud jsou obě družstva v postavení mimo hru a žádné družstvo nemá míč v držení, jsou hráči vráceni do správného postavení a hra pokračuje face-off na místě, kde byl míč v okamžiku přerušení hry.
- 65.3 Je-li v okamžiku, kdy je vstřelena branka, jedno nebo obě družstva v postavení mimo hru, platí toto:
- je-li v postavení mimo hru pouze bránící družstvo, branka platí a není uložen trest;
 - je-li v postavení mimo hru pouze útočící družstvo, branka neplatí a míč rozehrává kterýkoli bránící hráč na pomyslně prodloužené brankové čáře 18 m od branky;
 - jsou-li v postavení mimo hru obě družstva, branka neplatí a hra je zahájena face-off na pomyslně prodloužené brankové čáře 18 m od branky.

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

- i) má-li družstvo na trestné lavici najednou 3 a více hráčů, může na face-off jít hráč z obranného brankového území, avšak musí dodržet pravidlo o postavení mimo hru.
- ii) ~~Odstraněno VH 2014, Denver~~

65.5 Při rozhodování o tom, zda je tým v postavení mimo hru, platí, že hráč, který se kteroukoliv částí svého těla (včetně ruky v rukavici držící lakrosovou hůl, avšak kromě vlastní lakrosové hole) dotkne středové čáry či přesáhne středovou čáru, vstoupil na danou polovinu hrací plochy.

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

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

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

ŘEŠENÍ: Nejsou-li splněny podmínky pro ponechání míče ve hře podle [pravidla 83](#), hra je přerušena a míč rozehrává modré družstvo.

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

ŘEŠENÍ: Nejsou-li splněny podmínky pro ponechání míče ve hře podle [pravidla 83](#), hra je přerušena a míč rozehrává červené družstvo. Modrému hráči není uložen žádný trest, pokud se nejedná o hrubší přestupek, který je osobní chybou.

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

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

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

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

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

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

PP 65.6: Červené družstvo má 3 hráče na trestné lavici. Na své útočné polovině musí mít nanejvýše 6 hráčů včetně hráčů na trestné lavici a na své obranné polovině nanejvýše 7 hráčů včetně hráčů na trestné lavici. Musí se konat face-off ve středu hrací plochy, což znamená, že se rukavice červeného hráče na face-off dotknou středové čáry.

ŘEŠENÍ: Na face-off musí jít hráč z obranného brankového území. Dokud je červený hráč stále v pozici na face-off, nepovažuje se to za postavení mimo hru, přestože se jeho rukavice dotýkají středové čáry. Pokud by se středové čáry dotkl jakoukoliv jinou částí těla, dostal by se do postavení mimo hru. Pokud se jeho rukavice dotkne středové čáry poté, co opustí pozici pro face-off, je v postavení mimo hru.

Pravidlo 66 – Pokládání hole před tvář soupeře

66.1 Hráč nesmí pokládat svou hůl na obličej soupeře, tlačit svou hólí do obličeje soupeře nebo klepat svou hólí do obličeje soupeře.

Pravidlo 67 – Pozdní příchod k utkání

67.1 Pokud družstvo není v určený čas zahájení utkání na hrací ploše, jedná se o technickou chybu.

ODDÍL 10 – OSOBNÍ CHYBY**Pravidlo 68 – Tresty za osobní chyby**

- 68.1 Trestem za osobní chybu je vyloučení hráče ze hry na 1, 2, nebo 3 minuty podle posouzení závažnosti přestupku a úmyslu hráče rozhodčím. Míč je za normálních okolností udělen k volnému rozehrání družstvu, které se neprovinilo.

Pokud k přestupku dojde před utkáním, po vstřelení branky nebo po skončení periody, je míč udělen k volnému rozehrání ze středu hrací plochy družstvu, které se neprovinilo.

Pravidlo 69 – Definice osobní chyby

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

Pravidlo 70 – Nedovolená hra tělem

- 70.1 Hráč nesmí tělem atakovat protihráče, který nemá míč v držení nebo není vzdálen od volného nebo letícího míče méně než 2,74 m.
- 70.2 Hráč nesmí tělem atakovat protihráče, který odehrál míč, pokud tomu lze zabránit.
- 70.3 Hráč nesmí atakovat tělem protihráče zezadu, pod kyčlemi a směrem na krk nebo nad krkem, vyjma případů, kdy se atakovaný hráč otočí, vyskočí nebo provede jiný pohyb se záměrem, aby se původně dovoleným způsobem vedený zákrok jevil jako nedovolený.
- 70.4 Pokud hráč používá k atakování své paže, musí mít po celou dobu kontaktu obě ruce na své holi a ke kontaktu s protihráčem musí dojít pod rameny protihráče.
- 70.5 Hráč nesmí blokovat protihráče hlavou hole (tzv. hákování).
- 70.6 Hráč nesmí atakovat tělem protihráče, který leží na zemi nebo klečí na jednom nebo obou kolenou.

Pravidlo 71 – Sekání

- 71.1 Hráč nesmí sekat holi do hole protihráče nepřiměřenou silou nebo nekontrolovaným způsobem. Jedná se o osobní chybu bez ohledu na to, zda byla či nebyla zasažena hůl nebo tělo protihráče.
- 71.2 Úder holi do helmy nebo krku protihráče není dovolený, vyjma případu, kdy tento kontakt způsobí hráč při přihrávání nebo při střele.
- 71.3 Hráč, který se snaží vyrazit míč ze soupeřovy hole, nesmí svojí holí zasáhnout žádnou část těla protihráče, kromě ruky v rukavici, kterou protihráč drží hůl. Úder však není posouzen jako nedovolený, pokud hráč s míčem v držení ve snaze ochránit svou hůl před úderem hole bránícího hráče použije část svého těla, kromě hlavy a krku, k ochraně své hole a z toho důvodu dojde ke kontaktu hole bránícího hráče s částí těla hráče s míčem, kromě hlavy a krku.
- 71.4 Pro účely tohoto pravidla se zanedbatelný nahodilý kontakt nepovažuje za sekání. Za sekání se považuje nesporný úder silou, nikoli zanedbatelný kontakt (tzv. brush).

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

ŘEŠENÍ: Nejedná se o přestupek.

Pravidlo 72 – Krosček

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

Pravidlo 73 – Podražení

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

Pravidlo 74 – Hrubost

- 74.1 Nepřiměřené a nebezpečné porušení pravidel o sekání nebo vražení je osobní chyba označovaná jako hrubost.
- 74.2 Úmyslný nepřiměřený kontakt způsobený obráncem proti útočníkovi, který postavil dovolenou nebo nedovolenou clonu, je hrubost.

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

Pravidlo 75 – Nesportovní chování

- 75.1 Žádný hráč, střídající hráč, nehrající člen družstva, trenér ani kdokoli oficiálně spjatý s družstvem nesmí:
- i) diskutovat s rozhodčími o jejich rozhodnutí;
 - ii) jakkoliv se snažit ovlivnit rozhodnutí rozhodčího;
 - iii) používat výhrušná, vulgární nebo hanlivá gesta nebo slovní výrazy proti rozhodčím nebo kterémukoli členovi družstva soupeře;
 - iv) jakkoli se chovat způsobem, který rozhodčí považují za nesportovní;
 - v) opakovaně se dopouštět stejné technické chyby;
 - vi) rukama nebo prsty úmyslně hrát míč nebo přidržet hůl soupeře na face-off. (Viz [pravidlo 34.4](#) a PP 34.22, 34.23 a 34.24.)
- 75.2 Pokud je uložen trest za nesportovní chování a potrestaná osoba pokračuje ve svém nevhodném chování, má rozhodčí právo vykázat ji z území střídačky.
- 75.3 Žádný hráč ani střídající hráč nesmí používat hůl, jejíž konstrukce nebo výplet je uzpůsoben tak, aby držel míč a bránil protihráči v jeho normálním vyrazení. Toto se týká i rozměrů hole uvedených v [pravidle 15](#).
- Žádný hráč nesmí používat hůl, jejíž konstrukce nebo výplet je uzpůsoben tak, aby u soupeře vyvolala mylný dojem, že míč je v holi, když tam není, anebo naopak, že míč v holi není, když v ní je.
- Hráči používajícímu takovou hůl bude uložen trest vyloučení na 3 minuty a jeho hůl bude uložena u hlavního zapisovatele a vrácena po skončení utkání.
- Pokud se hráč, jehož hůl má být zkontrolována dle řádného požadavku soupeře, nebo jeho spoluhráč, jakýkoliv člen jeho družstva, trenér nebo kdokoli oficiálně spojený s jeho družstvem před předložením hole ke kontrole dotkne její hlavy nebo výpletu nebo provede jakýkoliv úkon, který lze považovat za pokus obejít kontrolu hole nebo změnit její výsledek, bude potrestán vyloučením na 3 minuty.
- 75.4 Družstvo, které opakovaně porušuje [pravidlo 34](#) nedodržáním předepsaného postavení při face-off ve středu hrací plochy, se dopouští nesportovního chování.
- 75.5 Družstvo, které opakovaně porušuje pravidlo [34.1 iii](#)) zdržováním hry při face-off, se dopouští nesportovního chování.

Pravidlo 76 – Hráč s pěti osobními chybami

- 76.1 Hráč, který se dopustil pěti osobních chyb, se tzv. vyfauloval a nesmí zúčastnit další hry.
- 76.2 Náhradník za takového hráče může nastoupit do hry v okamžiku, kdy by mohl nastoupit do hry vyfaulovaný hráč, pokud by se nedopustil pěti osobních chyb.

ODDÍL 11 – ZÁVAŽNÉ PŘESTUPKY**Pravidlo 77 – Trest za závažné přestupky**

- 77.1 Trestem za závažný přestupek je vyloučení hráče do konce utkání.
- 77.2 V případě vyloučení hráče do konce utkání za závažný přestupek je vyloučen na 3 minuty plus dobu případných dalších trestů, které byly uloženy hráči vyloučenému do konce utkání, hráč příslušného družstva označený jako *in-home*. Hráč *in-home* musí na trestné lavici zůstat až do uplynutí celé doby trestu či trestů.
- Po uplynutí 3 minut a případně dalších trestů uložených hráči vyloučenému do konce utkání smí za něj nastoupit do hry náhradník.
- Je vhodné, aby se hráč vyloučený do konce utkání zdržoval v území střídačky svého družstva. Bez ohledu na to, kde se zdržuje, je ovšem až do ukončení utkání stále považován za osobu, za kterou odpovídá trenér příslušného družstva.
- 77.3 Je-li do konce utkání vyloučen trenér, nehrající člen družstva nebo kdokoli oficiálně spojený s družstvem, je vyloučen na 3 minuty plus dobu případných dalších trestů, které byly této osobě uloženy, hráč příslušného družstva označený jako *in-home*. Hráč *in-home* musí na trestné lavici zůstat až do uplynutí celé doby trestu či trestů, které byly uloženy této osobě.
- Po uplynutí 3 minut a případně dalších trestů uložených osobě vyloučené do konce utkání smí hráč nastoupit do hry.
- Je vhodné, aby se osoba vyloučená do konce utkání zdržovala v území střídačky svého družstva. Bez ohledu na to, kde se zdržuje, je ovšem až do ukončení utkání stále považován za osobu, za kterou odpovídá trenér příslušného družstva.
- 77.4 Pokud je do konce utkání vyloučen hráč, náhradník, trenér, nehrající člen družstva nebo kdokoli oficiálně spojený s družstvem, pak hlavní rozhodčí turnaje ihned po utkání písemně ohlásí přestupek řídicímu orgánu soutěže nebo turnaje. Pokud není jmenován hlavní rozhodčí, oznámení o přestupku podá hlavní rozhodčí utkání. V oznámení přestupku musí být uvedeno, zda rozhodčí považují vyloučení do konce utkání za dostatečný trest pro příslušnou osobu či zda je podle jejich názoru nutné podniknout další kroky vůči této osobě. Přestupek se pak řeší podle příslušných řádů daného sportovního orgánu svazu nebo asociace.

Pravidlo 78 – Definice závažného přestupku

- 78.1 Úmyslné napadení nebo pokus o napadení protihráče, trenéra, nehrajícího člena družstva soupeře, diváka, rozhodčího či činovníka utkání rukou, holí, míčem nebo jinak hráčem, náhradníkem, nehrajícím členem družstva, trenérem nebo kýmoli oficiálně spjatým s družstvem může být závažný přestupek.
- 78.2 Jestliže rozhodčí kvůli rvačce na hrací ploše nebo z jiné příčiny „uzavrou“ střídačky upozorněním členů družstev na střídačkách, že střídačky nesmí nikdo opustit, pak každý, kdo přes tento zákaz vstoupí na hrací plochu, aby se zapojil do rvačky, nebo opustí vyhrazené území střídačky, bude vyloučen do konce utkání. Výjimkou je zdravotnický personál družstva, který opustí vyhrazené místo v území střídačky za účelem ošetření zraněného člena vlastního družstva.
- 78.3 Pokud se do rvačky dvou soupeřů zapojí třetí hráč, může být tento třetí hráč vyloučen do konce utkání.
- 78.4 Odmítnutí akceptovat rozhodnutí rozhodčího nebo jiné nebezpečné, výhružné nebo nesportovní chování (např. používání vulgárních výrazů nebo gest) může být závažným přestupkem.

ODDÍL 12 – PROVÁDĚNÍ TRESTŮ**Pravidlo 79 – Hráč, který se dopustil přestupku**

79.1 — (Vypuštěno leden 2021)

- 79.2 Při vyloučení na určitou dobu je vyloučený hráč po tuto dobu mimo hrací plochu a neúčastní se hry. Čas trestu začíná plynout buď v okamžiku, kdy vyloučený hráč usedne na trestnou lavici, nebo jakmile rozhodčí zahájí hru, pokud k tomu dojde později. Pokud na trestné lavici příslušného družstva již nejsou volná místa, potom si vyloučený hráč klekne na jedno koleno vedle trestné lavice.
- 79.3 Jestliže se vyloučený hráč po vypršení trestu vrací na hrací plochu, **vyčká na trestné lavici až do skončení trestu**. Hráč, který se chystá vstoupit na hrací plochu, musí dát ve střídacím území přednost hráčům, kteří hrací plochu opouštějí.
- 79.4 Pokud za vyloučeného hráče po skončení jeho trestu nastupuje na hrací plochu jiný hráč jeho družstva, musí vyloučený hráč zůstat na trestné lavici až do skončení trestu. **Tento střídající hráč nesmí do střídacího území vstoupit před vypršením celého trestu vyloučeného hráče**. Vyloučený hráč se poté vrátí na střídačku svého družstva.
- 79.5 Čas trestu se měří pouze v průběhu herního času. Při zastavení herního času z důvodu oddechových časů je zastaven i čas trestu. Během vyhlášeného oddechového času nebo mezi periodami může vyloučený hráč opustit trestnou lavici, ale musí se vrátit před dalším započítáním hry, aby dokončil svůj trest.
- 79.6 Čas trestu končí uplynutím příslušné doby, ledaže je vstřelena branka do branky družstva, které má vyloučeného jednoho nebo více hráčů za technické chyby. V takovém případě jsou hráči uvolněni z trestné lavice a zbývající čas svých trestů neslouží. To neplatí v případě osobních trestů, které musí být doslouženy, i když je vstřelena branka.
- 79.7 Pokud je vyloučen brankář, rozhodčí si vyžádá oddechový čas 30 sekund na jeho vystřídání.

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

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

PP 79.2: Hráč byl vyloučen na 1 minutu za sekání a současně na 30 sekund za držení, přičemž nejdříve se dopustil sekání a poté držení. Po 15 sekundách vstřelí soupeř branku.

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

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

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

PP 79.4: Střídající hráč je ve střídacím území, aby vystřídal hráče na hrací ploše. Než střídaný hráč opustí hrací plochu přes střídací území, střídající hráč ve chvíli, kdy vyloučenému hráči skončil trest, vstoupí do hrací plochy.

ŘEŠENÍ: Nedovolený postup – technická chyba vstup do střídacího území před skončením trestu.

Pravidlo 80 – Zahájení hry po uložení trestu

- 80.1 Pokud se hráč dopustil přestupku na obranné polovině soupeře a je vyloučen, je míč předán k volnému rozehrání hráči soupeře, který je nejbližší ke středovému bodu na své útočné polovině (tzv. free clear). K rozehrání nesmí dojít blíže než 4,5 m od střídací brány (viz [pravidlo 40.5](#)).

- 80.2 Ve všech ostatních případech je míč předán libovolnému hráči nechybujícího družstva na místě, kde byl v okamžiku přerušení hry, s těmito výjimkami:
- je-li míč méně než 18 m od branky, míč rozehrává hráč nechybujícího družstva v bodě na kolmici vedené od místa přestupku k ose hřiště ve vzdálenosti 18 m od branky;
 - pokud brankář nebo obránce poruší pravidlo o brankovišti, míč rozehrává útočící družstvo na pomyslně prodloužené brankové čáře ve vzdálenosti 18 m od branky;
 - pokud útočící hráč poruší pravidlo o brankovišti a není vyloučen ze hry, míč rozehrává bránící družstvo na pomyslně prodloužené brankové čáře ve vzdálenosti 18 m od branky.
- 80.3 Pokud je během výhody udělené po technické chybě vstřelena branka, není trest za tento přestupek uložen. Pokud během výhody udělené po technické chybě není vstřelena branka, je uložen trest a míč rozehrává útočící družstvo z místa, kde byl míč při přerušení hry při dodržení [pravidla 80.2 i](#)).

Pravidlo 81 – Současné přestupky

- 81.1 Pokud se člen jednoho družstva dopustí přestupku a před znovuzahájením hry, případně před vstřelením branky nebo ukončením periody se dopustí přestupku i člen druhého družstva, považují se oba přestupky za současné.
- 81.2 Při současných přestupcích platí následující:
- jedná-li se o technické chyby, nejsou uloženy tresty a družstvo, které mělo míč v držení v okamžiku prvního přestupku, jej volně rozehrává z místa, kde byl v okamžiku přerušení hry. Pokud nemělo ani jedno družstvo míč v držení, je hra zahájena face-off na místě, kde byl míč v okamžiku přerušení hry, případně pokud k přerušení došlo při face-off ve středu hrací plochy před „Possession“ nebo „Free Ball“, opakuje se face-off ve středu hrací plochy;
 - je-li alespoň jedna chyba osobní, jsou uloženy všechny tresty a platí toto:
 - pokud nejsou součty trestů obou družstev shodné, získává míč k volnému rozehrání družstvo s nižším součtem trestů;
 - pokud jsou součty trestů obou družstev shodné a v okamžiku přerušení hry mělo jedno z družstev míč v držení, míč zůstává míč v držení tohoto družstva;
 - pokud jsou součty trestů obou družstev shodné a žádné z družstev nemělo v okamžiku prvního přestupku míč v držení, je hra zahájena face-off v místě, kde byl míč v okamžiku přerušení hry, případně pokud k přerušení došlo při face-off ve středu hrací plochy před „Possession“ nebo „Free Ball“, opakuje se face-off ve středu hrací plochy;
 - pro účely sčítání trestů se vyloučení do konce utkání započítává jako trest vyloučení na 3 minuty;
 - v případě současných přestupků nelze udělit míč k volnému rozehrání na útočné polovině (tzv. free clear).

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

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

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

ŘEŠENÍ: Hra je přerušena v okamžiku, kdy se modrý hráč dopustil technické chyby. Všechny tři současné technické chyby se ruší a není uložen žádný trest. Míč zůstává v držení modrého mužstva (které jej mělo v držení před přerušením hry).

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

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

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

ŘEŠENÍ: Hra je přerušena v okamžiku, kdy se modrý hráč dopustil osobní chyby. Všichni tři hráči jsou vyloučeni; míč je udělen družstvu s nejnižší celkovou délkou trestu. Je-li součet trestů obou družstev shodný, zůstává míč v držení modrého družstva.

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

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

PP 81.6: Modrý obránce drží červeného útočníka s míčem v držení a rozhodčí vyhodí signální praporek. Červený hráč přesto vstřelí branku a hned na to oplácí modrému obránci, který ho držel.

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

Pravidlo 82 – Výhoda

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

82.2 Akce se považuje za dokončenou, jakmile:

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

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

82.4 Přihrávka je pohyb míče způsobený hráčem, který hodí, odrazí nebo pošle po zemi míč svému spoluhráči.

82.5 Během výhody střela přestává být střelou, jakmile:

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

v takových případech se míč okamžitě považuje za míč mimo hru.

82.6 Pokud rozhodčí omylem hvizdem přeruší hru, **hra se okamžitě přeruší**. Je-li omylem vyhozen signální praporek, **rozhodčí při nejbližší příležitosti přeruší hru tak, aby nenarušil případnou brankovou příležitost. Poté:**

- i) v případě přerušení hry hvizdem míč rozehrává družstvo, které jej mělo v držení při přerušení hry, případně které je oprávněné jej mít v držení při znovuzahájení hry;
- ii) v případě, že při vyhození signálního praporku omylem hra pokračuje a je vstřelena branka, hra pokračuje face-off ve středu hřiště; nebo
- iii) **v případě, že rozhodčí následně ve vhodnou chvíli přeruší hru, míč rozehrává to družstvo, které jej mělo v držení v okamžiku vyhození signálního praporku.**

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

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

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

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

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

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

Pravidlo 83 – Ponechání míče ve hře (tzv. *play-on*)

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

- i) pokud míč do držení získá nechybující družstvo, bylo ponechání míče ve hře využito, rozhodčí přestane signalizovat a hra pokračuje bez přerušení;
- ii) pokud míč získá do držení chybující družstvo, rozhodčí přeruší hru a udělí míč k rozehrání nechybujícímu družstvu;
- iii) pokud se i nechybující družstvo dopustí přestupku, rozhodčí přeruší hru a dále se postupuje podle [pravidla 81 – Současné přestupky](#).

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

- i) Je-li druhým přestupkem technická chyba, může rozhodčí signalizovat další ponechání míče ve hře.
 - Pokud míč do držení získá nechybující družstvo, bylo ponechání míče ve hře využito, rozhodčí přestane signalizovat a hra pokračuje bez přerušení.
 - Pokud míč získá do držení chybující družstvo, rozhodčí přeruší hru a udělí míč k volnému rozehrání nechybujícímu družstvu. Není uložen žádný trest.
- ii) Je-li druhým přestupkem osobní chyba, rozhodčí okamžitě přeruší hru. Trest je uložen pouze za osobní chybu.

ODDÍL 13 – ZVLÁŠTNÍ SITUACE**Pravidlo 84 – Zvláštní situace**

- 84.1 Pokud je rozhodčí nucen uložit trest družstvu, přičemž není zřejmý viník nebo se proviní jiný člen družstva než hráč na hrací ploše, hráč na trestné lavici nebo hráč na střídačce, je trest uložen hráči označenému jako *in-home*. Je-li uloženo více takových trestů, jsou tyto tresty uloženy dalším hráčům chybujícího družstva určeným trenérem.
- 84.2 Pokud se přestupku dopustí hráč na střídačce nebo hráč na trestné lavici, přestupek mu je připsán a tento hráč sám slouží trest.
- 84.3 Pokud se míč zachytí v hráčově dresu nebo výstroji, kromě hole, rozhodčí okamžitě přeruší hru. Hra se poté zahájí face-off v místě, kde k situaci došlo.
- 84.4 Pravidlo 84.3 se nevztahuje na označeného brankáře ve vlastním brankovišti. Pokud se míč zachytí v holi, dresu nebo výstroji označeného brankáře, je hra přerušena a míč předán k rozehrání bránícímu družstvu z pomyslně prodloužené brankové čáry ve vzdálenosti 18 m od branky.
- 84.5 Pokud míč zapadne do bláta v brankovišti, je hra přerušena a míč předán k rozehrání bránícímu družstvu z pomyslně prodloužené brankové čáry ve vzdálenosti 18 m od branky.
- 84.6 Pokud se míč zachytí v síti branky, je zastaven čas a míč předán k rozehrání bránícímu družstvu z pomyslně prodloužené brankové čáry ve vzdálenosti 18 m od branky.
- 84.7 V případě sporu vychází ze šaten jako první hostující družstvo.

PP 84.1: Trenérovi modrého družstva je uložen trest vyloučení na 1 minutu za nesportovní chování. Modrý hráč *in-home* jde sloužit trest a hra je zahájena. V tu chvíli je trenérovi modrého družstva uložen další trest vyloučení na 1 minutu za nesportovní chování.

ŘEŠENÍ: Druhý trest slouží jakýkoliv další hráč modrého družstva.

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

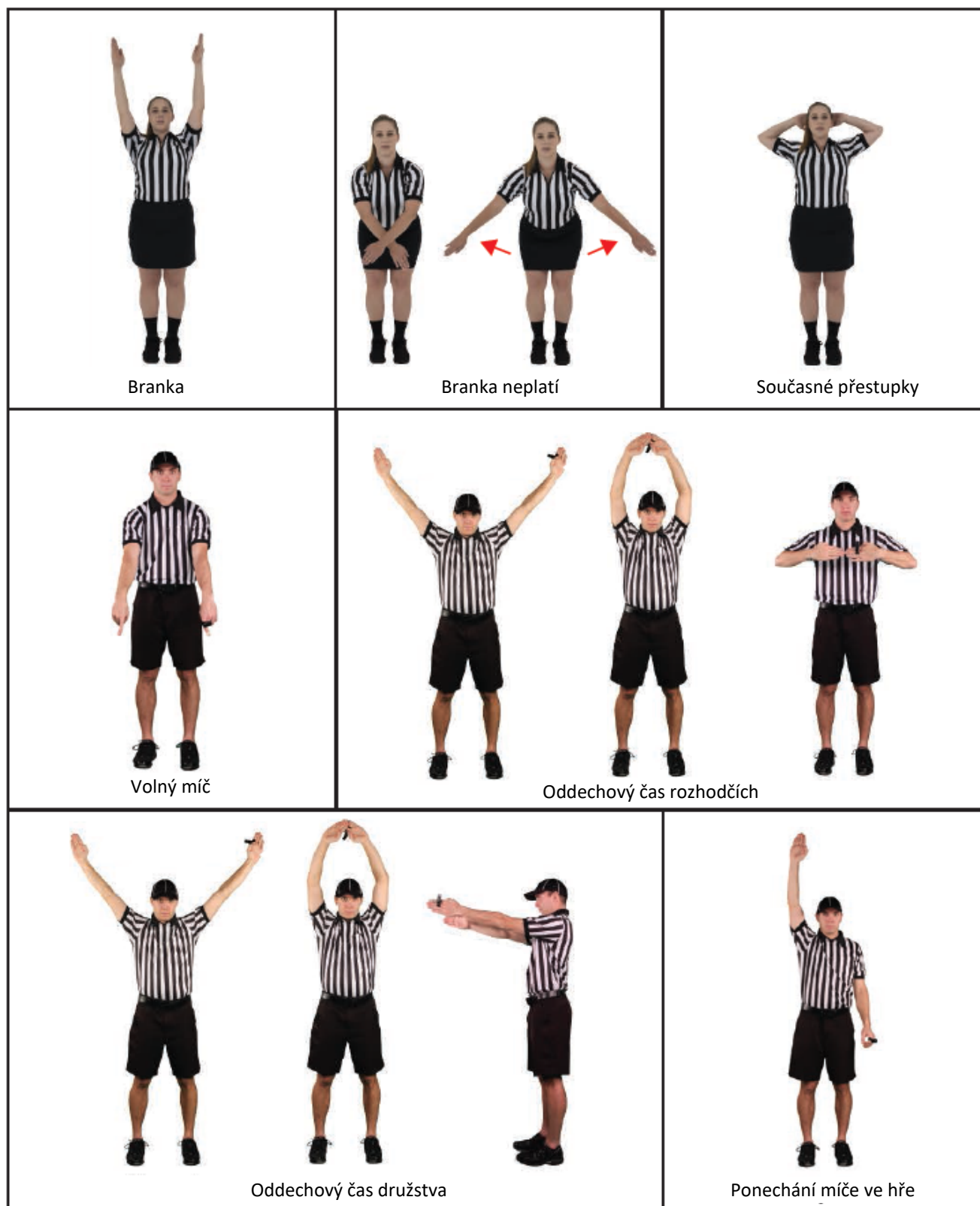
ŘEŠENÍ: Oba tresty za nesportovní chování slouží hráč *in-home* modrého družstva.

PŘÍLOHA A – GLOSÁŘ

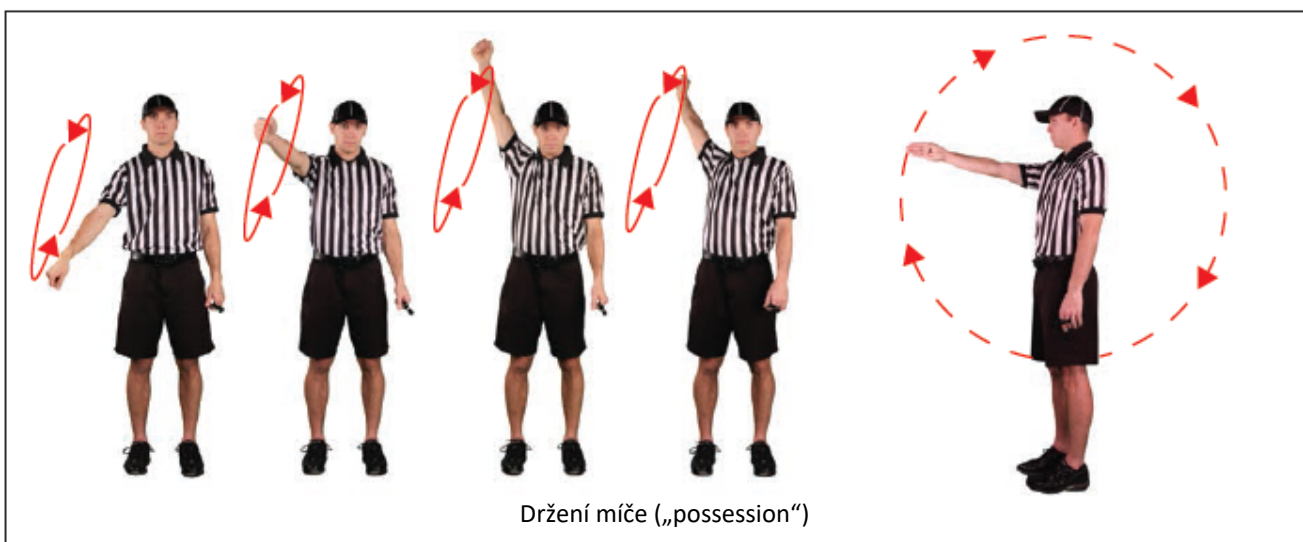
Výraz	Vysvětlení
Útočné brankové území	Území mezi koncovou čarou a čarou území (vzdálenost mezi nimi je 30 m), v němž je branka, na kterou družstvo útočí.
Družstvo vynášející míč	Družstvo, které přenáší míč ze své obranné na útočnou polovinu hrací plochy.
Brankoviště	Kruh kolem branky v útočném brankovém území, v němž má brankář určité výsady.
Míč mimo hru	Stav míče po přerušení a před znovuzahájením hry.
Určený obránce	
	<i>bude doplněno</i>

PŘÍLOHA B – SIGNALIZACE ROZHODČÍCH

Procedurální signalizace



 Počítání sekund v brankovišti	 Směr hry Pozn.: rozhodčí použije signál dle svého postavení	 Technická chyba, vyloučení na 30 sekund
 Vyloučení na 1 minutu	 Vyloučení na 2 minuty	 Vyloučení na 3 minuty
 Přerušení hry chybou rozhodčího	 Odvolání výhody	 Vyloučení do konce utkání

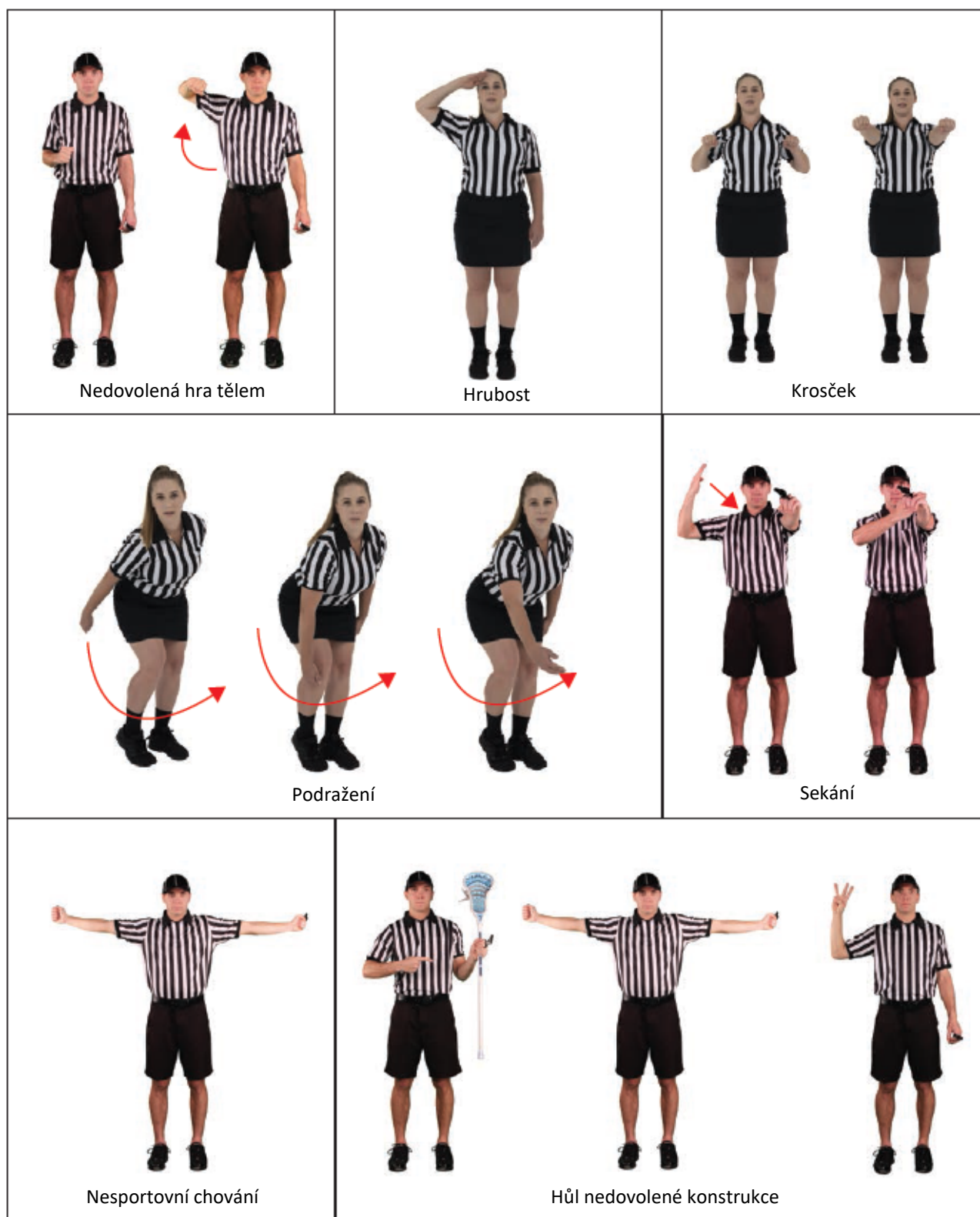


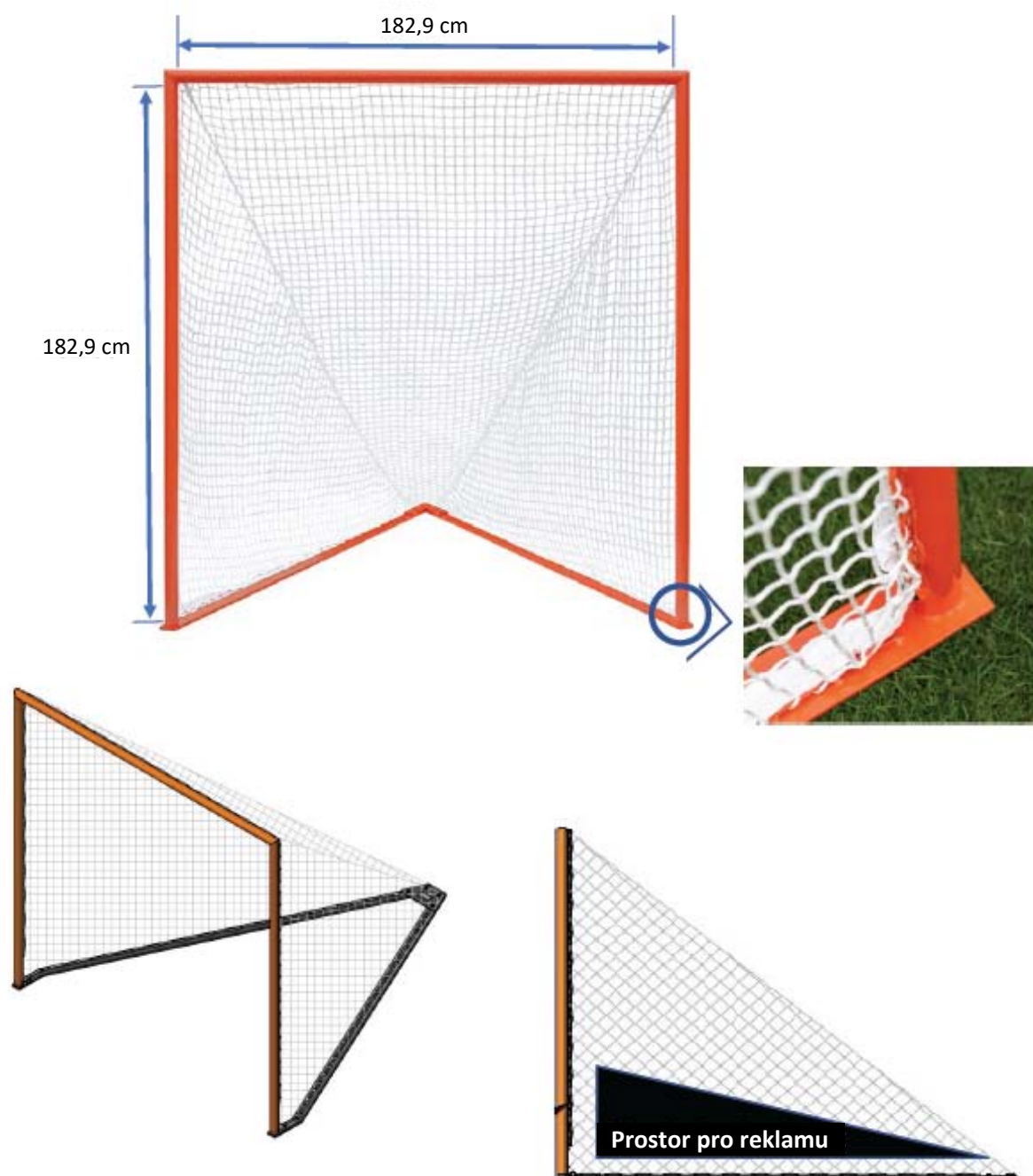
Signalizace technických chyb

 Porušení pravidla o brankovišti	 Bránění ve hře	 Nedovolená clona
 Vrazení	 Držení	 Kopání do protihráčovy hole
 Hraní rukou	 Zadržení míče ze hry	

 Nedovolený postup	 Nedovolená hloubka výpletu
 Odtlačení volnou rukou	 Postavení mimo hru
 Varování při zdržování	 Zdržování

Signalizace osobních chyb

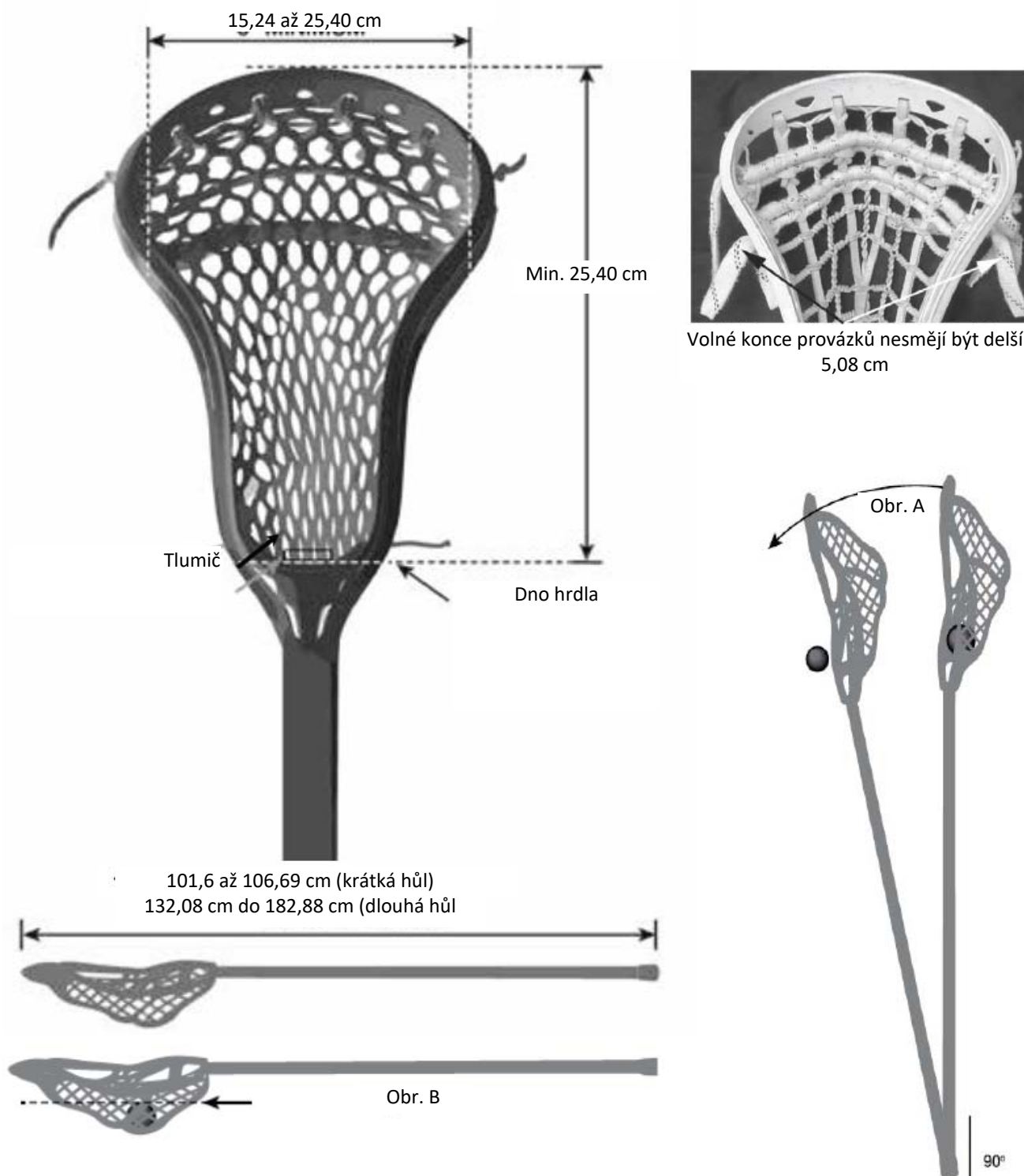


PŘÍLOHA C – ROZMĚRY BRANEK A SÍTÍ

Na síť lze umístit bannery. Bannery musí být připevněny přímo k síti na bocích branky uvnitř, vně nebo na obou stranách sítě. Banner musí mít zhruba trojúhelníkový tvar a ve svém nejvyšším bodě nesmí být výše než 61 cm nad zemí. Banner musí být ve vzdálenosti nejméně 15 cm od brankové tyče a nejméně 10 cm nad částí branky položenou na zemi, aby bylo možné míč v brance vidět.

Banner by měl být jednobarevný s kontrastním nápisem nebo logem (viz ilustrace) a je-li to vhodné, měl by být poloprůhledný, aby umožnil lepší přehled o pozici míče.

PŘÍLOHA D – LAKROSOVÁ HŮL



Obr. A. Při otočení hole z vertikální polohy do horizontální polohy výpletem dolů by měl míč vypadnout z výpletu

Obr. B. Prosvítá-li mezi míčem a spodní hranou hlavy hole světlo, je hloubka výpletu v rozporu s pravidly.

PŘÍLOHA E – SCHÉMA HRACÍ PLOCHY

