

# Pravidla České foosballové organizace

## 1. Definice pojmů

- 1.1. **Míč:** míč je část hry, která začíná podáním a končí brankou ( gól).
- 1.2. **Leg:** leg se skládá z jednotlivých míčů (př. leg na 5 vítězných míčů).
- 1.3. **Zápas:** zápas se skládá z jednotlivých legů (př. zápas na dva vítězné legy).
- 1.4. **Utkání:** utkání se skládá z jednotlivých zápasů. (např. ligové utkání).
- 1.5. **Míč ve hře:** míčem ve hře se rozumí míč, který je na hrací ploše a to v přímočarém nebo rotačním pohybu, nebo je v dosahu kteréhokoliv z hráčů.
- 1.6. **Gól:** gólem se rozumí míč, který skončí celým objemem za brankovou čarou soupeře, a to i v případě, že se po jejím překonání ocitne znovu na hrací ploše.
- 1.7. **Hrací plocha:** hrací plocha se rozlišuje na **a) hrací plochu krytou sklem** nebo **b) hrací plochu bez skla**.
- 1.8. **Ztráta míče:** provinilá strana přichází o míč, poškozená strana získává podání.
- 1.9. **Technická chyba:** hrubé porušení pravidel, které může způsobit vyvedení soupeře z koncentrace, znemožnit soupeři zpracování či odehrání míče anebo je subjektivní příčinou časového prodlení.
- 1.10. **Rozehraní:** úkon, kdy hráč, který má v držení míč, si musí minimálně jednou přihrát mezi panáčky na stejné tyči.
- 1.11. **Mrtvý míč:** míč, který je na hrací ploše, a který není v rotačním ani přímočarém pohybu a není v dosahu žádného z hráčů.
- 1.12. **Míč mimo stůl:** míčem mimo stůl se rozumí míč, který vypadl z hrací plochy.
- 1.13. **Protáčení:** protáčením se rozumí otočení herní konzole o více než 360 stupňů před nebo po odehrání míče (hra z hrany (snake) není protáčením).

## 2. Zahájení zápasu

- 2.1. Před začátkem každého zápasu provedou obě strany los mincí.
- 2.2. Vítěz losu má právo volby prvního podání nebo strany (strany se po každém legu střídají).

## 3. Podání a nahrávky

### 3.1. Podání u hrací plochy bez skla

- 3.1.1. Podávající si pokládá míček na střední řadu mezi prostřední a sousedící figurku.
- 3.1.2. Rozehraní je možné teprve tehdy, je-li míč umístěn mezi prostřední a sousedící figurku střední řady a zároveň není v pohybu.
- 3.1.3. Rozehraní je úkon, kdy hráč, který má v držení míč, si musí minimálně jednou přihrát mezi panáčky na stejné tyči (porušení - ztráta míče).
- 3.1.4. **V případě, kdy vinou špatné rozehrávky získá soupeř výhodu (např. míček na trojce), pokračuje se ve hře.**
- 3.1.5. Míč se při podání vhadzuje vhadzovacím otvorem na středovou řadu týmu, který má rozehrávat (**Podání u hrací plochy se sklem**).
- 3.1.6. Skončí-li míč po vhadzování jinde než na střední řadě týmu, který má rozehrávat, musí být na ni přihrán (**Podání u hrací plochy se sklem**).
- 3.1.7. Před každým rozehráním si podávající musí ověřit připravenost soupeře ke hře. (např. „můžeme“, „ok“, „jo“ apod.).
- 3.1.8. Všichni hráči musí držet hrací tyče.
- 3.1.9. V průběhu jednotlivých legů rozehrává ten, kdo obdržel gól.
- 3.1.10. Při zahájení jednotlivých legů se soupeři v rozehrávce střídají – každý následující leg zahajuje tým, který nezahajoval leg předchozí bez ohledu na to, kdo jako poslední obdržel gól.

### 3.2. Střílet na branku může podávající pouze:

- 3.2.1. Po přihrání si na útočnou řadu.
- 3.2.2. Po přihrání svému obránci.
- 3.2.3. Po soupeřově kontaktu s míčkem.
- 3.2.4. Střelou na bránu po přihrání si na trojku se rozumí jakákoliv akce následující po zpracování míče útočnou řadou.
- 3.2.5. Teč, byť úmyslná, není považována za střelu.
- 3.2.6. **V případě, že si hráč při rozehrávce nahrává na útočnou řadu nebo střílí na bránu, soupeř míč zpracuje a následně si dá vlastní gól, gól platí.**

### **3.3. Hra na středové řadě při podání a během hry:**

Gól vstřelený středovou řadou platí mimo bodu 3.8.1.

**3.3.1.** Při podání není možné dát gól ze středové řady, pokud jí míček alespoň jednou neopustí.

**3.3.2.** V případě, kdy padne gól přímo z podání. Gól neplatí, proviněná strana ztrácí míč a rozehrává soupeř.

**3.3.3.** V případě, kdy padne gól z podání a míček tečuje některou z figurek, podávající opakuje podání.

**3.3.4.** Vlastní gól platí.

### **3.4. Nahrávky mezi řadami**

**3.4.1.** Nahrávku ze středové řady na útočnou řadu **nebo z obrany na středovou řadu** je možné uskutečnit pouze tehdy, je-li míček v pohybu.

**3.4.2.** V případě, že není míček v pohybu, figurou, která míč do pohybu uvede, si lze přihrát až poté, dotkne-li se míč jiného hráče. (porušení – ztráta míče)

**3.4.3.** Přihrávky, které jsou provedeny z pohybu, ale hrany nebo stahovačkou neplatí. (porušení – ztráta míče).

**3.4.4.** Míč, který je zacvaknutý či stojí, může být vystřelená na bránu. Aby to bylo považované za střelu, míč musí jít buď do brány nebo je zablokována sopeřovým brankářem nebo narazí do zadního mantinelu. Pokud je pokus o střelu zablokovaný soupeřovou pětkou a útočník zpracuje míč na trojce, je to zakázaná přihrávka. (porušení – ztráta míče).

## **4. Mrtvý míč**

### **4.1. Mrtvý míč na hrací ploše bez skla**

**4.1.1.** V případě, že se mrtvý míč ocitne v prostoru mezi obráncem a brankářem jedné ze stran, dá si tato strana míč na dosah některé z figurek v obraně a rozehrává.

**4.1.2. V případě, že se mrtvý míč ocitne v prostoru mezi obránci obou stran, nastává nové podání, které provede strana, která podávala naposled.**

**4.1.3.** Není dovolené ohýbat tyče ani do stolu bouchat za účelem uvedení takového míčku do pohybu (porušení – technická chyba)

### **4.2. Mrtvý míč na ploše kryté sklem**

**4.2.1.** V případě mrtvého míče se provádí zvedání stolu

**4.2.2.** Zvedání stolu je cílené posunutí míče z mrtvého místa do místa dosahu hráčů

**4.2.3.** Zvedání stolu se provádí jen při mrtvém míči

**4.2.4.** Zvedání stolu se provádí po úplném zasunutí tyčí

**4.2.5.** Padne-li gól při zvedání stolu, gól neplatí a hra pokračuje novým podáním. Podává hráč, který podával naposled.

**4.2.6.** První zvedání stolu provádí strana, která naposledy vhadzovala. Strany se ve zvedání střídají.

**4.2.7.** Zvedání stolu trvá maximálně dvě vteřiny a v případě, že se během zvedání zvedající straně nepodaří posunout míč do dosahu hráčů, zvedání ukončí a ve zvedání pokračuje druhá strana.

### **4.3. Rozehrání mrtvého míče**

**4.3.1.** Rozehrání mrtvého míče ze střední řady se řídí stejnými pravidly jako rozehrání po gólu.

**4.3.2.** Rozehrání mrtvého míče z obrany je možné po ověření soupeřovy připravenosti ke hře.

**4.3.3.** Při rozehrávce z obrany se míč musí dotknout minimálně dvou figurek v obraných řadách. (porušení – ztráta míče).

**4.3.4.** Při rozehrávce z obrany může hráč střílet na soupeřovu branku.

## **5. Míč mimo stůl**

**5.1.** Míč mimo stůl je, i když opustí plochu, dopadne mimo ní a opět se na ní vrátí (vyjma odrazu od bočních mantinelů a vhadzovacího otvoru).

**5.2.** Míč, který se dotkl počítadel, se bere jako míč mimo stůl.

**5.3.** V případě, že míč v důsledku hry opustí hrací plochu, nastává nové podání, které provádí strana, jež rozehrávala naposled.

## **6. Time Out**

**6.1.** Time out na dobu 30 vteřin dvakrát za leg, si může pro sebe vyhlásit kterákoliv ze stran.

**6.2.** Time out slouží pouze k úpravě výstroje, ořčení madel, taktické poradě nebo občerstvení.

**6.3. Time out může vyhlásit jen hráč, který má míč v držení a pouze v případě, že míč není v pohybu. (porušení – technická chyba)**

- 6.4. Během time outu soupeře setrvává druhá strana v hrací pozici. Může pouze provést nutnou údržbu výstroje (otření madel apod.). (porušení - technická chyba).
- 6.5. Pozice míče se během time outu nesmí měnit.
- 6.6. Nucený time out začíná proviněně straně běžet automaticky po uplynutí povoleného prostoje 15-ti vteřin od dosažení poslední branky nebo 90-ti vteřin od ukončení legu, a to v případě, že není včas připravena ke hře. Není-li dvojice připravena ani po prvním nuceném time outu, následuje druhý nucený time out, po jehož uplynutí následuje kontumace zápasu.
- 6.7. Zahájení hry po time outu se provádí rozehráním z místa, kde se před jeho vyhlášením míček nacházel. Rozehrání je možné po ověření soupeřovy připravenosti ke hře.
- 6.8. Časový limit pro odehrání míčku běží po ukončení time outu znovu.
- 6.9. **Během jednoho míče si může strana vzít pouze jeden time out. Tzn. vezme-li si některá ze stran time out, druhý si může vzít až po vstřelení, či obdržení branky.**

## 7. Oficiální Time Out

- 7.1. Oficiální time out může být vyhlášen pouze v mimořádných situacích rozhodčím turnaje, nebo se souhlasem obou stran ( zdravotní problémy apod.).
- 7.2. Oficiální time out lze vyhlásit pouze v případě, že míč není v pohybu.
- 7.3. V případě, že se v době vyhlášení oficiálního time outu míč nachází na útočné trojce některé ze stran, bránící strana musí nechat soupeře dokončit akci.
- 7.4. Maximální délka oficiálního time outu je 15 minut.
- 7.5. Oficiální time out nemá vliv na počet zbývajících time outů.
- 7.6. Zahájení hry po oficiálním time outu se provádí podáním. Podává strana, která obdržela poslední gól. Rozehrání je možné po ověření soupeřovi připravenosti ke hře.

## 8. Protáčení

- 8.1. Jakékoliv protáčení během hry je zakázáno.
- 8.2. Gól, kterého tým dosáhne protáčením, nemůže být uznán.
- 8.3. Vlastní gól z protáčení platí.
- 8.4. V případě, že se některá ze stran dopustí protáčení, a míč skončí na útočné trojce soupeře, pokračuje se ve hře.
- 8.5. Protočení naprázdno, není-li míč v držení může být soupeřem označeno jako rozptylování.

## 9. Časový limit

- 9.1. Časový limit pro odehrání míče z obrany (1.-2.) je patnáct vteřin.
- 9.2. Časový limit pro odehrání míče ze střední řady (5.) je deset vteřin.
- 9.3. Časový limit pro odehrání míče z útočné řady (3.) je patnáct vteřin.
- 9.4. Časový limit pro další podání je patnáct vteřin.
- 9.5. Časový limit pro změnu stran a zahájení nového legu je devadesát vteřin.

## 10. Čekací doba

- 10.1. V případě, že se na turnajích některá ze stran nedostaví včas k utkání, může být celkem vyzvána maximálně třikrát.
- 10.2. První výzva: strana má pět minut na začátek zápasu.
- 10.3. Druhá výzva: strana dostává další tři minuty, ale automaticky ztrácí možnost podání.
- 10.4. Třetí výzva: strana dostává další tři minuty, ale ztrácí první leg. (pokud se hraje pouze na jeden vítězný leg, nastává ztráta zápasu) Pokud se ani po třetí výzvě nedostaví ke stolu, nastává ztráta zápasu.

## 11. Změna pozic

- 11.1. Změnou pozic se rozumí prostřídání hráčů na jednotlivých hracích tyčích (př. z pozice útočníka na obránce a obráceně).
- 11.2. Změnu pozic je možno provést po dosažení gólu jedné ze stran nebo při time outu.
- 11.3. **Změna pozic při time outu: pokud obě strany si budou chtít vyměnit pozice, útočící strana si vymění pozici první, poté se může vyměnit bránící strana**
- 11.4. Změna pozic během oficiálního time outu není povolena.
- 11.5. Změnu pozic lze libovolně měnit po odehrání legu.

## 12. Vyrušování

- 12.1. Vyrušováním se rozumí jakákoliv mechanická manipulace s hracím stolem během míče ve hře, naklánění stolu, způsobování otřesů, které znemožňují soupeři zastavit míč, souvislé protáčení, úder tyčí o mantinel apod.
- 12.2. Způsobí-li úder o mantinel strana, která má míč v držení, je potrestána ztrátou míče - podává soupeř.
- 12.3. Úder tyčí o mantinel hráčem, který nemá míč v držení, je hodnocen jako technická chyba.
- 12.4. Ovlivní-li hráč úderem tyče o mantinel soupeřovu hru při zpracovávání míče, poškozená strana získává míč na tyči, kterou se dotkla míče naposledy.
- 12.5. Způsobí-li úder tyčí o mantinel obě strany současně, pokračuje se ve hře.
- 12.6. Za vyrušování se považuje i úmyslné či neúmyslné uchopení protihráčovy tyče v průběhu hry.
- 12.7. V případě, že má hráč míč na útočné trojce, nesmí soupeř se svou středovou řadou provádět žádný rušivý pohyb.
- 12.8. V případě, že má hráč míč na útočné trojce, soupeř provádí jakýkoliv rušivý pohyb a doposud nemá žádnou technickou chybu, získává první technickou chybu a hráč pokračuje ve hře.
- 12.9. Pakliže soupeř úderem o mantinel způsobí ztrátu míče z dosahu útočné trojky, obdrží technickou chybu a hráč pokračuje ve hře na útočné trojce.

## 13. Rozptylování

- 13.1. Rozptylováním se rozumí mechanický nebo slovní pokus o snížení soupeřovy koncentrace na hru.
- 13.2. Během hry je zakázáno pokřikovat na soupeře, nebo pronášet jakékoliv slovní narážky týkající se soupeřovy osoby nebo hry.
- 13.3. Jakákoliv verbální komunikace je během hry zakázána.

## 14. Technická chyba

- 14.1. Na technickou chybu je nutné protihráče slovně upozornit ihned po provinění a to pouze slovem technická chyba. Je-li u zápasu přítomen rozhodčí, vyhláší technickou chybu on.
- 14.2. Uprášení a doplnění pořadí technické chyby lze učinit po dosažení gólu jedné ze stran.

### 14.3. Technickou chybou je (není-li doslovně stanoveno jinak):

- 14.3.1. Porušení pravidel při time outu nebo oficiálním time outu.
- 14.3.2. Vyrušování.
- 14.3.3. Rozptylování.
- 14.3.4. Porušení pravidel při zahrání mrtvého míče.
- 14.3.5. Jakýkoliv neoprávněný zásah do hrací plochy během hry bez souhlasu soupeře.

### 14.4. Postihy za technickou chybu (TCH)

- 14.4.1. Postihem za první TCH, není-li stanoveno jinak, je ztráta míče, postihem za druhou TCH ztráta míče a bod ve prospěch soupeře, postihem za třetí TCH ztráta legu (pokud se hraje pouze na jeden vítězný leg, nastává ztráta zápasu).

## 15. Ztráta míče

- 15.1. Následuje po provinění proti pravidlům, které však nemá negativní dopad na soupeřovu hru.
- 15.2. Ztrátou míče je strana (není-li stanoveno jinak) potrestána za tyto prohřešky:
  - 15.2.1. Špatná rozehrávka (mrtvém míči, míči mimo stůl atd.)
  - 15.2.2. Protáčení
  - 15.2.3. Nedodržení časového limitu pro odehrání míče.

## 16. Ztráta legu / zápasu

- 16.1. Ztrátou legu/zápasu se rozumí kontumace v neprospěch proviněné strany.
- 16.2. Ztráta legu/zápasu nastává v případě, že se jedna ze stran ani po uplynutí čekací doby nedostaví k hracímu stolu.

- 16.3.** Ztráta zápasu nastává ve chvíli, kdy během rozehraného míče jedna ze stran neoprávněně hrubě zasáhne do hrací plochy nebo do ní vhodí cizí předmět případně druhý míč.
- 16.4.** Ztráta legu nastává ve chvíli, kdy se jedna ze stran dopustí v jednom legu tří technických chyb.
- 16.5.** Ztrátu legu nebo zápasu může oznámit dále rozhodčí nebo pořadatel turnaje v případě jiného hrubého porušení pravidel.

## 17. Technický dodatek

- 17.1.** Během hry nesmí být na hrací ploše nic kromě míčku.
- 17.2.** Na hrací ploše může být pouze jeden míč.
- 17.3.** Výměna míče je možná pouze tehdy, není-li míč ve hře.
- 17.4.** Tyčí je dovoleno se dotýkat pouze rukama nebo předloktími (ne nohama, boky apod.).
- 17.5.** Není dovoleno jakýmkoliv způsobem upravovat stůl (měnit výšku apod.), hrací plochu (poprašováním, např. magnéziem apod.) nebo panáčky (obrušováním apod.).
- 17.6.** Na stole nesmí být položeny žádné předměty (nápoje, ručníky apod.).
- 17.7.** Během hry je zakázáno kouřit a telefonovat.
- 17.8.** Hráči se nesmí urážet ani si nadávat.
- 17.9.** Oficiálním míčkem pro sezónu 2006/2007 je žlutý JGC. Cena jednoho kusu je 55,- Kč (pokud ČFO nerozhodne jinak).

## 18. Rozhodčí

- 18.1.** Není-li u hry přítomen žádný rozhodčí a nastane sporná situace, má každý tým právo rozhodčího zavolat, když se míč zastaví.
- 18.2.** Je-li ke sporné situaci přivolán rozhodčí, musí se informovat, co se stalo (zeptat se hráčů a diváků) a potom rozhodnout podle svého svědomí a vědomí.
- 18.3.** Jedná-li se o sporný gól, rozhodnou rozhodčí, které určí vedení turnaje.
- 18.4.** Rozhodnutí těchto zmocněnců jsou konečná.
- 18.5.** Každý z týmů musí zaplatit polovinu nákladů na rozhodčího.
- 18.6.** Jakékoliv stížnosti na hru soupeře je třeba řešit okamžitě po provinění s rozhodčím soutěže.
- 18.7.** Pokud dvojice požaduje rozhodčího k jinému než semifinálovému či finálovému zápasu, bude jí přidělen po zaplacení poplatku stanoveném vedením turnaje. (doporučená cena pro sezónu 2006/2007 je 100,- Kč za zápas).

## 19. Diváci

- 19.1.** Diváci musí od stolu udržovat odstup, aby nerušili žádného z hráčů.
- 19.2.** Je-li třeba, postaví se kolem stolu bariéry.
- 19.3.** Jestliže dojde ke zřejmému a nespornému rušení hráče (bránění mu ve hře), musí se míč opakovat.
- 19.4.** Jestliže v té době dojde ke vstřelení gólu, je tento anulován a míček se vrací na místo, odkud byl vystřelen.
- 19.5.** Divákům je u stolu zakázáno kouřit a telefonovat.
- 19.6.** Diváci mohou fandit pouze po vstřelení gólu, po odehrání legu a po zápase s ohledem na jiné hráče, kteří hrají zápasy na jiných stolech.

## 20. Druhy her:

- 20.1. Čtyřhra** - klasické obsazení na každé straně dvěma hráči, kdy každý ovládá dvě tyče.
- 20.2. Dvouhra** - na každé straně stolu hraje pouze jeden hráč a sám ovládá všechny čtyři tyče.
- 20.3. Čtyři na čtyři** - na každé straně stolu jsou čtyři hráči a každý z nich ovládá pouze jednu tyč. Při hře čtyři na čtyři se žádný z hráčů nesmí dotýkat druhou rukou stolu ani jiného hráče (porušení - ztráta míče).
- 20.4. Penalty** – dva hráči proti sobě střídavě útočí nebo brání. Podání při penaltě se uskutečňuje tak, že si podávající strana položí míček na dosah střední útočné figurky. Po ověření připravenosti druhé strany se míček před stělou musí dotknout nejméně dvou figurek. Časový limit pro odehrání míčku je patnáct sekund. Pokud se míček ocitne mimo dosah útočné řady, je tato situace považována jako střela. Střela se počítá jako ubráněná, pokud se míček zastaví v obranných řadách nebo v případě, že tyto řady po střele opustí. Právo podání a střely se mění po každé střele. Strana, která naposledy bránila, podává z útočné řady. Každá strana má maximálně dva time outy za leg.

**20.5. Válka brankářů** – dva hráči proti sobě střílí z dvojky. Pětky a trojky musí být zdvihnuté a upevněné. Po ověření připravenosti druhé strany se míč před střelou musí dotknout nejméně dvou figurek. Časový limit pro odehrání míčku je patnáct sekund v celé obranné zóně. Míč nesmí být zastaven déle než 3 sekundy nebo zacvaknutý před střelbou. Jakmile míč stojí příliš dlouho, musí se před střelou dotknout jiné figurky. Míč, který se odrazí od zdvihnutých tyčí nebo od stěny zpět střílejícímu hráči, rozehrává hráč, který tuto střelu střílel. Jakmile se míč úplně zastaví na středu stolu, hráč, který měl míč jako poslední v obranné zóně, ztrácí míč. Znamená to, že střílející hráč ztratí míč a rozehrává bránící hráč. Jakmile byla střela zablokována, ale bránící hráč nebyl schopný ji udržet, míč patří hráči, který střílel. Střela, která se odrazí z pětky nebo z trojky a padne gól střílejícího hráče, se počítá jako vlastní gól. Jakmile se míč odrazí mimo hrací plochy, rozehrává hráč, který má právo rozehrát. Povolené jsou dva time outy za leg.

**20.6. 2-ball rollerball** - je soutěž, ve které se hraje dvěma míčky zároveň. Míček se v průběhu hry nemůže zastavit na hrací ploše déle než jednu sekundu. Časový limit pro odehrání míčku na každé řadě je deset sekund. Podání provádí obránci. Jeden odpočítává od jedné do tří a při čísle tři pouští oba současně míčky na hrací plochu z pravého rohu z pohledu zpoza branky. Pokud jeden z míčků opustí hrací plochu, hra se přerušuje a stejným způsobem se provádí nové podání. Jestliže je ve hře jeden míček, který opustí hrací plochu či je považován za mrtvý, rozehrává strana, která dostala gól. V případě že jsou ve hře dva míčky a jeden z nich je považován za mrtvý, hra se nepřerušuje.

Skórování:

pokud dají gól obě strany, ani jedna nemá bod. V případě, že dá jedna strana gól a má v držení druhý míček, může si připsat bod a podává se znovu. Pokud dá jedna strana dva góly, připisuje si dva body. V situaci, kdy byl míček v bráně, ale vletěl opět na hrací plochu, gól neplatí a pokračuje se ve hře. Pokud má jedna strana v držení oba míčky, druhý míček může být zastavený, ale počítá se časový limit pro odehrání míčku. Každá strana má povolené dva time outy za leg. Time out si nemůže vzít žádná strana v případě, že je míč ve hře.

Tato pravidla platí od 1.9. 2006