Pravidla ufobalu/talířové

## 1. Cíl hry, hřiště, hrací doba, brankoviště, hrací náčiní

### 1.1 Cíl hry

Cílem hry je dopravit ufo dovoleným způsobem do branky soupeře.

### 1.2 Herní plocha

#### a) Hřiště

Má obdélníkový tvar v délce 30–34 m a šířce téměř neomezené (šířka je omezena částečně pouze na jedné straně stolkem zapisovatele a střídačkami družstva). Hřiště je rozděleno půlící čarou a odděleno brankovištěm. Dále je **3 metry** od čáry brankoviště na brankové čáře vyznačen bod rohového vhazování (tento bod je zde proto, že boční čáry hřiště se nedělají).

#### b) Brankoviště

Brankoviště tvoří půlkruh o poloměru **7 metrů**, se středem na brankové čáře uprostřed brány. Branka je vysoká 1,7 m a široká 2,5 m. Do brankoviště smí vstoupit pouze brankář (útočník ani obránce do něj nesmí svévolně vstoupit – přesněji upraveno níže v pravidlech).

### 1.3 Hrací náčiní

Hracím náčiním je létající ufo (disk) z měkké umělé hmoty o průměru 215 mm. Bývá nazýváno i *talíř.*

### 1.4 Hrací doba

Hrací doba je obvykle **2×7 minut**. Poločas mezi zápasy je maximálně 1 minuty dlouhý. Tuto dobu upravuje organizátor turnaje podle počtu zúčastněných družstev a před začátkem turnaje ji sdělí družstvům i rozhodčím. Hraje se na hrubý čas s výjimkou poslední minuty zápasu (poslední minuta druhého poločasu), kdy se stopuje čistý čas.

## 2. Družstvo, brankář, hráči, náhradníci, kapitán, čárový a hlavní rozhodčí, útočný prostor, čára rozehrání, prostor rozehrání, střídání

### 2.1 Družstvo

Družstvo tvoří všichni hráči napsaní na soupisce odevzdané před začátkem turnaje. Hráč, který není na soupisce, **nesmí nastoupit k zápasu.**

*Družstvo by mělo mít dvě sady dresů s různými barvami. Pokud obě družstva chtějí hrát ve stejné barvě dresů a nedojde ke shodě, právo na výběr má družstvo uvedené jako první v zápise o zápasu.*

### 2.2 Počet hráčů jednoho družstva na hřišti

Během hrací doby je na hřišti **6 hráčů** z každého družstva a mohou být střídáni, pokud pravidla neurčí jinak. Z šesti hráčů na hřišti musí být minimálně **jedna dívka** a **jeden brankář.**

### 2.3 Brankář

Brankář je hráč označený kapitánem družstva na začátku každého poločasu hry. Brankář má své území uvnitř brankoviště. Z tohoto prostoru nesmí vynášet nebo vnášet ufo (nesmí s ufem v ruce překročit čáru brankoviště). Porušení tohoto pravidla je přestupek. V prostoru brankoviště smí brankář hrát libovolnou částí těla.

### 2.4 Kapitán

Kapitána si určí družstvo samo z hráčů vlastního týmu před každým zápasem. Tento musí být uveden v zápisu o zápasu. **Jako jediný z týmu má právo s hlavním rozhodčím diskutovat jeho rozhodnutích.**

### 2.5 Hlavní rozhodčí

Je zpravidla člen družstva účastnícího se turnaje, ale nikoliv člen jednoho z hrajících družstev. Je určen pořadatelem turnaje (nebo rozpisem). Je dopředu znám a je napsán na rozpisu zápasů. Má píšťalku, stopky a barvu trička odlišnou od barvy hrajících družstev.

### 2.6 Čárový rozhodčí

Čároví rozhodčí jsou dva. Je povinností hlavního rozhodčího zajistit jejich přítomnost u každé branky.

### 2.7 Čára rozehrání

Je pomyslná čára 1,5 metru od čáry brankoviště směrem do hřiště

### 2.8 Útočný prostor

Útočný prostor je území tvořené prostorem mezi brankovou čárou a čárou rozehrání a navíc je do něj započteno i území 0,5 metru za čárou rozehrání.

### 2.9 Prostor rozehrání

*Prostor rozehrání* je pomyslný prostor, který rozehrávající hráč stojící oběma nohama pevně na zemi vytvoří, když napnutou rukou s ufem mává kterýmkoliv směrem okolo sebe.

*Prostor rozehrání* a s ním spojená pravidla platí pouze při rozehrávání po spadnutí ufa na zem, nebo pokud rozhodčí nařídí rozehrání po přerušení hry.

### 2.10 Střídání

####  a) Brankaře

Brankář může být vystřídán pouze při přerušení hry (po gólu, před/po penaltě …) a tato změna **musí být oznámena hlavnímu rozhodčímu.** Pokud tým hlavnímu rozhodčímu střídání brankáře nenahlásí, dostane hráč, který takto vystřídal do brankoviště, **žlutou kartu.** Pokud se na tuto skutečnost přijde během zákroku nového brankáře, bude nařízena penalta.

####  b) Hráče v poli

Hráč může vystřídat kdykoliv v průběhu hry. Střídání musí být provedeno v prostoru lavičky družstva a hráči se musí při střídání **dotknout** (tlesknout). Nedodržení tlesknutí nebo střídání mimo prostor laviček je podle závažnosti a situace na hřišti **ztráta ufa** špatně střídajícího týmu nebo **žlutá karta**. Počet střídání není omezen.

střídání posledního děvčete daného družstva ve hře (na hřišti) musí nastoupit opět děvče. **Nemá-li družstvo děvče, hraje oslabeno o jednoho hráče.**

## 3. Práva a povinnosti: kapitána, brankáře, rozhodčího

### 3.1 Kapitán

– má právo **jako jediný** diskutovat s hlavním rozhodčím zápasu během hry a to pouze slušnou formou. *(v zájmu družstva je, aby kapitánem družstva byl hráč, který nejlépe rozumí pravidlům)*

– losuje na začátku zápasu stranu nebo ufo

– předává soupisku družstva před začátkem turnaje pořadateli na **is.ufobal.cz**

**– je povinen dobře znát pravidla hry a seznámit s nimi celé družstvo**

### 3.2 Brankář

– brankář v brankovišti není omezen počtem kroků, ale na rozehrávku ufa, který drží v ruce **má 6 vteřin**

– brankář smí opustit brankoviště a dokud zůstává mimo něj, platí pro něj pravidla stejná pravidla, jako pro hráče v poli

– jiný hráč družstva nesmí zastoupit brankáře v brankovišti bez vědomí rozhodčího o této změně (viz 2.10 střídání)

### 3.3 Hlavní rozhodčí

– hlavní rozhodčí se pohybuje přímo na hřišti mezi hráči (*snaží se co nejméně překážet hře, ale zároveň se snaží být na takovém místě kde má nejlepší přehled o hře*). Hlavní rozhodčí je součástí hry a pokud dojde k jeho neúmyslnému kontaktu s ufem nebo některým z hráčů, **pro účely hry se tento kontakt zanedbává.**

– rozhodčí nestranně řídí hru a to podle platných pravidel. V případě podezření, že rozhodčí rozhodl v přímém rozporu s pravidly a toto rozhodnutí může významně ovlivnit výsledek hry (prohra/vítězství) může družstvo požádat o zastavení hry a vyžádání si posouzení organizátorem turnaje, jehož slovo bude konečné. V případě neoprávněného přivolání organizátora ztrácí družstvo pro tento zápas využít možnosti dalšího přivolání organizátora.

– odpovídá na slušně položené dotazy kapitána družstva (během přerušení, ale i během hry)

– rozhodčí posuzuje auty, fauly ve hře i mimo ni, nařizuje penalty, uděluje žluté a červené karty, dále posuzuje přešlapy v brankovišti, zdržování, nesportovní chování a jiné sporné události na hřišti a určuje, které družstvo bude rozehrávat.

– rozhodčí určuje způsob, jakým se bude losovat ufo a strana.

– Oznamuje hlasitě obou družstvům čas zbývající do konce utkání minutu, 30 sekund a 15 sekund před koncem hrací doby a poločasu.

– rozhodčí kontroluje čas, zastavuje časomíru v případě zranění, zahození ufa a dalších situací, kdy není možné po delší časový úsek pokračovat ve hře.

– může přerušit hru (a tedy i zastavit čas hry) a jít konzultovat spornou situaci se svým čárovým rozhodčím (například v případě pochyb o platnosti gólu, přešlapech, faulech…)

*hlavní rozhodčí by měl mít domluvený signály pro komunikaci se svými čárovými rozhodčími a zapisovateli/časomírou*

### 3.4 Čárový rozhodčí

– stojí za brankovou čárou (mimo brankoviště i hřiště).

– Pomáhají hlavnímu rozhodčímu odhalovat přestupky, fauly a další situace popsané v pravidlech.

– pokud nejsou v brankách sítě, sleduje, zda ufo proletělo brankou, a tedy padl-li gól.

## 4. Začátek, konec zápasu, stav hry

### 4.1 Začátek zápasu

Na začátku zápasu nastoupí obě družstva se všemi členy a navzájem se pozdraví se soupeřem a kapitáni si podají ruce spolu i s hlavním rozhodčím.

Hlavní rozhodčí určí způsob losování. Tímto losováním se určí, které družstvo bude mít první rozehrávku ufa nebo stranu hřiště. V druhém poločase má první rozehrávku družstvo, které prohrává, nebo v případě nerozhodného stavu družstvo, které nevyhrálo losování na počátku zápasu.

### 4.2 Konec zápasu

Zápas končí písknutím hlavního rozhodčího po uplynutí čisté hrací doby (viz stopování času 4.3c). Hra končí uplynutím časového limitu, **nenastavuje se žádný čas, ani se nedohrává poslední akce s výjimkou nařízené penalty**.

Po odpískání konce zápasu, popřípadě po zahrání penalty po odpískání konce zápasu obě družstva nastoupí proti sobě, jako na začátku zápasu. Pozdraví se, kapitáni podají ruku hlavnímu rozhodčímu a všichni členové jednoho družstva si navzájem podají ruce s členy druhého družstva.

### 4.3 Stav hry

#### a) Začátek hry

Hra začíná poté, co se obě družstva odeberou na svoji půlku hřiště. Družstvo, které si během losu vybralo ufo, jej dostane k dispozici a hlavní rozhodčí zapíská začátek zápasu.

#### b) Přerušení hry

Hra se přerušuje, když hlavní rozhodčí zapíská. V případě písknutí u střely na bránu nebo těšně po ní, bude gól, pokud padne uznán, i přestože bylo pískáno. Rozhodčí sdělí důvod přerušení hry a určí způsob, družstvo, které bude rozehrávat, a místo pokračování hry.

*I přestože rozhodčí zapíská, měl by se brankář pokusit střelu chytit. Pokud se rozhodčí „upískl“ i když chtěl ponechat střílejícímu hráči výhodu, může být případný gól uznán.*

#### c) Stopování času

Rozhodčí zastavuje čas hry, pokud po střele na bránu ufo zaletělo daleko a brankář nemůže zahájit hru rozehráním do tří sekund. Čas se zastavuje i při penaltách. **Po gólu se čas zastavuje pouze v poslední minutě druhého poločasu**. Rozhodčí oznamuje hráčům hlasitě zbývající čas do konce zápasu a to 1 minutu, 30s a 15s před koncem zápasu.

#### c) Konec hry (poločasu)

Konec poločasu nastává po uplynutí řádné hrací doby a poté, co rozhodčí dvakrát zapíská a nahlas oznámí konec poločasu.

## 5. Způsob hry, platné a neplatné situace během hry

### 5.1 Aut

Autem se nazývá situace, kdy ufo spadne na zem ve hřišti. Družstvo, které nemělo poslední dotek, rozehrává z místa dopadu ufa. Aut nastává také, dopadne-li ufo do prostoru časomíry či střídaček družstev nebo přeletí-li brankovou čáru. V tomto případě se rozehrává z čáry omezující prostor střídaček a časomíry.

Dotyk ufa s rozhodčím není autem. Tím je až následný dopad ufa na zem.

### 5.2 Dopad ufa do brankoviště

Dotkne-li se poprvé země až v brankovišti, další situace se bude odvíjet podle místa, kde ufo skončí svoje putování:

– zůstane-li ufo ležet v brankovišti, rozehrává brankář z brankoviště.

– zůstane-li ufo ležet větším objemem v brance nebo bylo-li během letu větším objemem v brance, rozhodčí uzná gól.

– zůstane-li ufo ležet za brankovou čárou mimo branku, je nařízen rohový hod měl-li poslední dotyk ufa obránce, neměl-li poslední dotyk obránce, rozehrává brankář.

– Pokud se ufo vykutálí z brankoviště, rozehrává brankář z brankoviště.

**Pokud brankář vyrazí ufo vzduchem mimo brankoviště do hřiště a ufo spadne na hřišti na zem, jedná se o aut.**

### 5.3 Rozehrání

Po autu, odpískaném faulu, prorážení, případně jiném přerušení hry se rozehrává z místa přestupku. Pouze v blízkosti brankoviště útočící strana provede rozehrávku na čáře rozehrání. Při rozehrávce brankáře z brankoviště je možno rozehrát z kteréhokoliv místa brankoviště.

Během rozehrání nesmí být žádná část těla protihráče v *prostoru rozehrání*. Pokud tam soupeř je, musí jej co nejrychleji opustit (nevztahuje se na rozehrání brankáře z brankoviště). Záměrné narušování *prostoru rozehrání* je přestupkem. Po prvním takovém případě rozhodčí napomene **všechny hráče obou družstev** a za další takový přestupek udělí **žlutou kartu.**

**Během rozehrání musí rozehrávající stát oběma nohama pevně na zemi.**

*V případě kdy je soupeř už se všemi svými hráči na vlastním brankovišti nebo v jeho blízkosti může rozhodčí tolerovat rozehrávajícímu hráči krok v rozehrávce, pokud tím nezískává pro své družstvo žádnou výhodu.*

Při rozehrávce brankářem z brankoviště neplatí výše uvedené pravidlo o odstupu od hráče.

Z rozehrávky je nutno přihrát spoluhráči, nelze vstřelit přímo gól. Ani v případě, že před spadnutím ufa, došlo ke kontaktu ufa s obráncem nebo brankářem, nebude gól platit.

### 5.4 Držení ufa

Dostane-li hráč přihrávku a chytne ji, smí:

* udělat maximálně 3 kroky (jako první krok se počítá první došlápnutí nohy na zem po chycení ufa ze vzduchu za běhu, dopadne-li hráč s ufem oběma nohama současně na zem a neměl předtím kontrolu ufa, počítá se i tento dopad oběma nohama jako jeden krok).

***Možnost porušit pravidla o třech krocích při dobržďování z rychlého běhu je zrušena.***

* Při střele na branku **není** možné střílet takzvaně s dopadem – tedy vystřelit zároveň s došlápnutím na zem.
* držet ufo maximálně 3 vteřiny. Během těchto tří vteřin může s ufem udělat až tři kroky, ale vše musí stihnout do 3 vteřin
* přihrát
* vystřelit

Chytnou-li ufo současně dva hráči z jiných družstev, pak ufo dostane k rozehrání ten z dvojice hráčů, který je obráncem **(je na své vlastní půlce hřiště).
Posuzování tohoto pravidla je plně v kompetenci hlavního rozhodčího.** (Zejména, co se týče tzv. „vyškubávání“ – kdo lépe drží ufo, ten ho získá)

### 5.5 Roh

Roh nastává, tečuje-li bránící hráč (ne brankář) jako poslední ufo, a ufo skončí za brankovou čárou mimo branku (po letu vzduchem i po vykutálení ufa za brankovou čáru) a to i za předpokladu, že ufo dopadne v brankovišti.

Roh se může rozehrát až po **písknutí rozhodčího.**

Roh se rozehrává ze značky pro roh. Gól vstřelený přímo z rohového hodu je **platný**!

### 5.6 Gól

Je uznán, dostal-li se ufo větším částí objemu za brankovou čáru a střela byla v souladu s pravidly.

Po gólu rozehrává družstvo, které inkasovalo gól, z poloviny hřiště. Rozehrávka se provede na písknutí rozhodčího. Před rozehrávkou musí být obě družstva na svých polovinách hřiště.

### 5.7 Přihrávka

Přihrávka probíhá mezi hráči navzájem. Způsob nahrávání není omezen – pouze se nesmí předávat ufo z ruky do ruky. Během přihrávky může letět ufo pod libovolným úhlem a může se libovolně přetáčet a rotovat okolo vlastních os.

### 5.8 Hod na branku

#### a) Střelba

Aby hod na branku byl považován za střelbu, musí hráč, který takto hází na branku mít před hodem ufo pod kontrolou (mít ho v držení).

#### b) Dorážka

Aby hod na branku byl považován za dorážku, nesměl mít takto „házející“ hráč ufo před hodem pod kontrolou (v držení). Dorážka je udeření ufa jakoukoliv částí těla za účelem dát gól. Pokud hráč doráží ufo do branky, může ufo po dorážce útočícího hráče letět libovolným způsobem (ufo se může přetáčet okolo všech os, letět pod úhlem…)

#### c) Střela

Over – hod ufem přes hlavu, tedy hod kde ufo začíná nad hlavou házejícího, je zakázaný.

**Pokud ufo po střele (pokud se zřetelně jedná o nahrávku, toto pravidlo neplatí) trefí hlavu nebo krk obránce (nikoliv brankáře), pak tým automaticky ztrácí ufo a střílející hráč obdrží žlutou kartu.
(pokud dojde k nastřelení hlavy obránce poté, co ji tam sám nastavil, pravidlo také platí)**

Žádná další omezení pro střelbu nejsou.

### 5.9 Výhoda

Výhodu dostane útočník od rozhodčího tehdy, je-li faulován obráncem, ale má možnost přihrát ufo, či vstřelit gól. Posouzení výhody je plně v kompetenci rozhodčího.

*(nařízení následného rozehrání je důležité, neboť faul na střílejícího hráče je častokrát takového rozsahu, že mu znemožňuje zamířit, mnohdy i pořádně vystřelit)*

### 5.10 Přešlap v brankovišti

Přešlap je situace, kdy se jakákoliv část těla hráče držícího ufo, dostane za čáru brankoviště. Výjimkou je případ, kdy se jedná o chodidlo, kdy se jako přešlap počítá až výskyt celého chodidla za čárou brankoviště.

Přešlap je přestupek.

Za přešlap se nepovažuje naskočení (nebo dopad) hráče do brankoviště na jedné straně hřiště pokud před dopadem přihrál ufo na opačnou stranu brankoviště a zároveň pokud se přešlapující hráč snaží okamžitě opustit území brankoviště.

Úmyslné zkracování si cesty brankovištěm je přestupek. V případě opakování tohoto přestupku může rozhodčí udělit **žlutou kartu.**

### 5.11 Prorážení útočníkem

Narazí-li útočník do pevně stojícího obránce či obránců (kteří ve chvíli střetu stojí oběma nohama pevně na zemi) nebo brankáře, jedná se o průraz. Prorážení je klasifikováno jako faul. Po odpískaném prorážení rozehrává postižená strana.

Pokud se hráč snaží silou dostat přes předem jasně pevně stojící obranu (tzv. **protláčení**) je jeho konání automaticky odměněno **žlutou kartou**

***Jako průraz se hodnotí i případ, kdy vrazí do obrance/ců hráč bez ufa. Jako průraz se hodnotí i případ, kdy stojí obránci těsně u sebe a útočník se mezi ně vklíní a tak je odstrčí.***

### 5.12 Faul

Faulem je vše, co je v pravidlech uvedeno jako faul a navíc ještě:

– držení, či hrubé atakování soupeře a to i bez ufa

– vytrhávání ufa z ruky, plácání po ufu, jež má protihráč plně pod kontrolou.

– bránění útočníkovi ve střelbě nebo přihrávce sekáním po rukách, strkáním rukama, nohou.

**– chycení střílející ruky je automaticky potrestáno žlutou kartou**

*Obránce smí útočníkovi nastavit část těla před opuštěním ufa z ruky (ufo čistě blokovat, tzn.: nesmí zasáhnout ruku útočníka).*

– faul obránce na skákajícího nebo naskakujícího hráče. Obránce nebo brankář musí zaujmout obranné postavení dříve, než se útočník odrazil a vyskočil do vzduchu, pokud obránce nebo brankář zaujal obranné postavení až poté co se útočník odrazil, nejedná se o faul útočníka, ale faul obránce nebo brankáře*. (je nutné si uvědomit, že hráč ve vzduchu už nemá šanci směr svého letu ovlivnit)*

Po odpískání faulu může být nařízena rozehrávka postižené strany z místa přestupku nebo penalta (viz kapitola penalta).

**Po hrubém faulu může následovat žlutá karta – záleží na posouzení hlavního rozhodčího.**

*Faul by neměl být odpískán v případě, kdy útočník prochází přes ruce obránce, které mu ale nekladou žádný odpor. - tzn. Nechá ho volně projít přes ruce dál, pak tuto situaci rozhodčí nemusí posoudit jako přestupek).*

### 5.13 Volný hod

Volný hod je rozehrávka z čáry rozehrání útočící stranou:

(volný hod rozehrávaný z čáry rozehrání je zde pouze proto, aby obrana mohla stát při rozehrávce na svém brankovišti a nevstupovala při tom útočníkovi do prostoru rozehrání).

– za faul před brankovištěm

– aut v okolí brankoviště

– přešlap obrany

– vnesení nebo vynesení ufem brankářem z brankoviště

– nahrávka vlastnímu brankáři do brankoviště

– držení ufa nedovoleně dlouho brankářem v brankovišti

###  5.14 Zdržování

Zdržování je taková hra, která nevede jako cíl ke gólu v soupeřově brance (úmyslná nahrávka do stran do veliké vzdálenosti, úmyslná několikerá nahrávka na vlastní polovině hřiště a pod.). Jako zdržování může být posouzeno také úmyslné nastřelování soupeře a tím získávání autů na úkor soupeře. Posouzení zdržování závisí pouze na hlavním rozhodčím. Zdržování je přestupek.

Po odpískání zdržování získává rozehrávku ufa postižená strana.

### 5.15 Zahazování ufa

**Po autu nebo odpískaném přerušení hry (faul, přešlap…) musí potrestané družstvo položit ufo na zem nebo jej dát soupeři přímo do ruky. Je zakázáno jakékoliv zdržování, zahazování (zakopávání) ufa. Tyto situace jsou považovány za výrazný přestupek, za který se uděluje žlutá karta.**

## 6. Nařízení penalty, udělení karty, vyloučení hráče, přestupek

### 6.1 Přestupek

Při přestupku se nezastavuje hra. Jen v případě, že hlavní rozhodčí určí jinak z důvodu velké nevýhody jednoho z družstev.

**Za opakované přestupky může být udělena žlutá karta.**

###  6.2 Nařízení penalty

Penalta může být nařízena v těchto případech:

– je-li ufo v klidovém stavu (leží a už se nekutálí) na brankové čáře (jakýkoliv dotyk ufa brankové čáry) a brankář jej zvedne ještě předtím než rozhodčí buď uzná gól, nebo nedá pokyn brankaři, aby pokračoval ve hře.

– za faul při střelbě na branku

– pokud obránce úmyslně srazí ufo do brankoviště.

– za bránění obránce v brankovišti (bránění útočníkovi ve střelbě nebo zabraňování ufu v cestě do branky)

***Například nastřelení bránícího hráče, který je v přešlapu***

– za situace kdy jsou porušena pravidla jiným závažným způsobem a hlavní rozhodčí nazná, že ublížené družstvo by mělo střílet penaltu

**– Penalta bude nařízená i za úmyslný faul na hráče s talířem, který by jinak (bez faulu) mohl jít sám na brankáře (i pokud je na své půlce)**

###  6.3 Provedení penalty

Penalta se střílí z pozice těsně před čarou brankoviště, přibližně naproti středu soupeřovy branky. Hráč střílí z klidu, to znamená, že se nesmí rozběhnout či skočit do brankoviště. Hráč se však smí při střele na branku naklonit a házet v pádu. Noha (špička) nesmí pak opustit místo do odhození ufa z ruky. Všichni hráči kromě střelce musí být minimálně 2 metry od brankové čáry směrem do hřiště.

Brankář při písknutí ke střelbě penalty musí stát v brance na brankové čáře nebo maximálně 0,5metru před brankovou čárou.

Penalta se střílí po písknutí hlavního rozhodčího. Pokud došlo při střelbě penalty k porušení pravidel, je penalta opakována (pro střelbu penalty platí pro styl hodu stejná pravidla jako v normální hře).

Penalta je samostatná akce během hry, která končí gólem nebo rozehrávkou brankáře.

*Pokud brankář vyrazí ufo, žádný z hráčů (ani střelec) jej nemůže chytit a dál střílet, nebo dorážet. I pokud ufo dopadne po vyražení brankařem na zem, následuje rozehrávka brankáře z brankoviště.*

### 6.4 Žlutá karta

Žlutá karta se uděluje za mírnější přestupky proti pravidlům:

– za běžné opakované úmyslné fauly i přestupky během hry

– pokud dojde ke střídání brankářů bez vědomí rozhodčího, nebo mimo přerušení hry

– za závažné porušení pravidel o střídání hráčů

– za nastřelení obráncovy hlavy či krku při střele

– za opakované zkracování cesty přes brankoviště

– za opakované narušování prostoru rozehrání

**– za křiknutí na soupeře během střelby (těsně před ní nebo i po ní)**

– za úmyslné opakované zdržování hry

– za opakované bránění v rozehrávce soupeři či nedodržení vzdálenosti při rozehrávce soupeře

– pokud rozhodčí nazná, že je to potřeba a důvod souhlasí s definicí udělování žlutých karet

– zahazování ufa při autech nebo odpískaném přerušení hry

– za nesportovní chování (neslušné mluvení hráčů na rozhodčího, neslušné výrazy na adresu soupeře apod.)

### 6.5 Červená karta

Červená karta se uděluje za vážné přestupky proti pravidlům:

– za hrubý faul (faul zezadu, surové atakování soupeře, …)

– pokud rozhodčí nazná, že je to potřeba a důvod souhlasí s definicí udělování červených karet

Po udělení karet ztrácí potrestané družstvo vždy ufo (kromě situace, kdy rozhodčí ponechal útočící straně výhodu a kartu udělil až po přerušení hry).

### 6.6 Vyloučení hráče

- Na dvě minuty za udělení červené karty nebo druhé žluté karty během jednoho zápasu. Během těchto dvou minut hraje družstvo v oslabení.

- Do konce zápasu za udělení tří karet bez rozdílu barvy nebo červené a žluté karty. V tomto případě hráč nesmí nastoupit do konce zápasu a navíc hraje družstvo dvě minuty v oslabení.