

# Pravidla Socca Czech

verze 2/2026 · Czech Socca Association s.r.o. · aktualizováno 12. 6. 2026

---

Pravidla Socca Czech - 2/2026

## 1. Členství v Socca Czech

1. Družstvo, tým, organizace, asociace se stává členem SC, po úhradě registračního poplatku. SC si vyhrazuje právo umožnit jakékoli organizaci z kterékoliv země uhradit registrační poplatek za svůj tým, a stát se tak členem SC. Členství je poskytováno pro nadcházející herní sezonu.

## 2. Účast v soutěžích Socca Czech

1. Účast v soutěžích týmů SC se určuje podle:
  1. data uhrazení Registračního poplatku /Startovné/ SC
  2. rozhodnutí VVSC (diskreční pravomoci)
  3. pořadí v žebříčku

## 3. Soupiska

1. Každý tým se skládá z minimálně 6 hráčů. Všichni účastníci soutěží musí být starší 15 let.
2. Každý hráč musí být zaregistrován v databázi /registrační systém/ Socca Czech. Registrační průkaz, případně doklad totožnosti musí předložit R, VVSC, na vyžádání, Pokud se zjistí, že hráč reprezentoval tým, bez náležitých dokladů, uvalí SC sankce dle příslušných ustanovení, viz SŘ. VVSC má v této záležitosti celkovou pravomoc.
3. Pokud by chování konkrétního hráče či hráčů ve hře Socca (ať už z důvodu finančního zisku, nepravdivosti či jiných) způsobilo nebo by podle názoru VVSC mohlo způsobit, že určitý zápas či zápasy v turnaji nebo soutěži by:
  1. byly v rozporu s duchem soutěže; a/nebo
  2. mohly způsobit újmu soutěžím Socca; a/nebo
  3. mohly způsobit újmu SC, její pověsti, jejím cílům nebo záměrům,

má VVSC právo a pravomoc uvalit na příslušného hráče, tým, družstvo, organizaci, či asociaci sankce.

4. VVSC má pravomoc kdykoliv vyloučit jakéhokoliv hráče, pokud se dle jeho názoru domnívá, že nesplňuje jakákoliv kritéria uvedena v bodě 3.
5. Družstvo, tým, organizace musí před každým soutěžním ročníkem zaregistrovat u SC minimálně 10 hráčů plus trenéra, vedoucího družstva, případně manažery a týmové funkcionáře.
6. Po registraci obdrží družstvo, tým, organizace termín a místo předsoutěžní schůzky. Na schůzce budou probírána pravidla soutěže a zodpovězeny případné dotazy a upřesnění.

#### 4. Týmové oblečení a vybavení

1. Každý tým musí mít minimálně **2 sady dresů odlišné barvy** (domácí a venkovní), které **sestavují z trička, trenýrek a štulpen**. Barvy dresů musí tým před zahájením soutěže nahlásit řídicímu orgánu soutěže VVSC.
2. Oblečení brankáře (dres) musí mít jinou barvu než dresy hráčů v poli obou týmů.
1. Řídící orgán SC oznámí před každým utkáním, v jakých barvách dresů musí jednotlivé týmy nastoupit. **V případě shodné barvy dresů. Přizpůsobí barevné odlišení** od domácího týmu v termínové listině zapsaný **tým hostů**.
2. Z bezpečnostních důvodů se doporučuje, aby hráči nosili kopačky s gumovými špunty (turfy). **Kopačky s kovovými špunty jsou zakázány.**
3. Všichni členové realizačního týmu, kteří se během zápasu nacházejí v technické zóně, musí mít oblečení odpovídající celkovému designu týmu a musí mít soutěžní registraci; náhradníci musí mít oblečené rozlišovaky Socca.
4. Všechny dresy musí mít na zádech jasné **viditelné číslo** vysoké nejméně 170 mm.
5. **Číslo na dresu, které hráč nosí, musí být shodné s číslem uvedeným na soupisce týmu. Respektive v ZU.**

6. Pokud si hráč svlékne svůj dres a odhalí nápisy či symboly urážlivého, politického nebo náboženského charakteru, může být potrestán buď během zápasu nebo po něm. Trestem může být žlutá či červená karta a zákaz startu v následujícím utkání.

## 5. Hrací plocha

1. Hrací povrch je umělá tráva a může na něm být dle uvážení SC zobrazeno logo sponzora.
2. Maximální rozměry hřiště jsou 60 m × 35 m (**hřiště však může být i menší, v závislosti na místě konání Socca soutěží**). Pokutové území by mělo mít šířku 6 m, hloubku 7m a délku 12 m.
3. Značení hřiště:
  1. Postranní a brankové čáry jsou vyznačeny čarou..
  2. Hřiště je rozděleno na dvě poloviny středovou čarou.
  3. Kolem každé branky je obdélník ohraničený čarami, označující brankoviště (pokutové území).
4. Branky mají rozměry 4 m × 2 m a jsou umístěny uprostřed každé kratší strany hřiště. Brankové tyče jsou ukotveny na úrovni postranní čáry.
5. Bod pro zahájení hry a penaltu Socca je umístěn ve středu hřiště na půlící čáře.
6. Pokud jsou zhoršené podmínky viditelnosti (např. po západu slunce), bude použito osvětlení hřiště.

## 6. Hrací míč

1. Hrací míč má **velikost 5**.
2. Na hracím míči může být logo sponzora, pokud to schválí VVSC.
3. Pokud hrací míč nesplňuje výše uvedené požadavky, musí být zápas přerušen a na hrací plochu musí být dodán náhradní míč.
4. VVSC má plnou pravomoc rozhodovat o používání míčů během soutěže.

## 7. Zápas

1. Týmy utkání zahajují v počtu **5+1** hráč. Další hráči jsou (mohou) být připraveni ke hře v technické zóně svého týmu.
2. Standardní hrací doba zápasů v soutěžích Socca je **40 minut** (dvě poloviny po 20 minutách), pokud VVSC pro konkrétní soutěž nestanoví jinak.
3. Mezi oběma poločasy je přestávka 5 minut. ( Může být po souhlasu obou družstev zkrácena)
4. Během poločasu musí hrající týmy opustit hrací plochu a shromáždit se ve své technické zóně.
5. Hlavní rozhodčí /R1/ zápasu je jediným časoměřičem.
6. Rozhodčí určí, který tým bude v daném zápase sedět na které hráčské lavičce.
7. V soutěžích SC není žádnému týmu dovoleno přinést před zápasem na hřiště vlajku své země a umístit ji na hrací plochu ani na svou osobu.. Rozhodčí zápasu je po celou dobu zodpovědný za dodržování tohoto pravidla.
8. V zápasech SC **neexistuje žádné pravidlo ofsajdu.**
9. Během poločasové přestávky nesmí hráči opustit prostor hřiště (např. odejít do šaten). Výjimku tvoří lékařské ošetření.
10. Brankář může být kdykoli během zápasu stažen ze hřiště a nahrazen jiným hráčem z pole (tzv. „pendlujícím brankářem“). Pendlující brankář však musí mít na sobě oficiální rozlišovací dres Socca, kterou mu poskytne rozhodčí, aby byl jako brankář jasně označen. Určený „pendlující brankář“ se musí řídit pravidly pro hru brankáře, tak jak jsou uvedena v pravidle **11.24**.
11. Pokud je zápas (ve vyřazovací fázi) soutěže **po uplynutí řádné hrací doby nerozhodný, proběhne „Socca penaltový rozstřel“** dle následujících pravidel:

1. Každý tým určí **tři hráče**, kteří budou jako první kopat penalty.
2. Pořadí střelců může být libovolné a mezi střelci může být i brankář.
3. Oba týmy se v provádění penalt (Socca penalt) střídají.
4. Na začátku je míč **umístěn na středovém bodě**. Hráč provádějící penaltu musí s míčem postupovat směrem k brance a má **20 sekund na vystřelení**. Hráč může vystřelit z libovolného místa na hřišti. Jeden člen bránícího

týmu, bránící branku, se rovněž může volně pohybovat po hřišti. **Pokud se míč odrazí od tyče, břevna nebo bránícího hráče a zůstane ve hře, pokračuje se ve hře po zbytek (20 sekundového intervalu) 10 sekundového intervalu při utkáních play-off.**

5. Penaltový pokus končí, když nastane některá z následujících situací:

- a. Míč skončil v brance ( = gól).
- b. Brankář fauluje hráče ( = gól).
- c. Míč opustí hrací plochu ( = bez gólu).
- d. Střelec fauluje brankáře ( = bez gólu).
- e. Uplyne 10 sekund a nenastane žádná z výše uvedených situací ( = bez gólu).

6. Během penaltového rozstřelu **může být brankář nahrazen** jakýmkoli hráčem ze soupisky.

7. Pokud je **po třech penaltách každého týmu skóre stále nerozhodné, rozstřel pokračuje systémem náhlé smrti** – oba týmy střídavě zahrávají po jedné penaltě, dokud jeden tým nezíská náskok po stejném počtu pokusů.

8. **Každou penaltu musí zahrávat jiný člen nominované soupisky**, dokud nejsou vyčerpáni všichni hráči na soupisce (s výjimkou vyloučených hráčů).

9. Pokud má hráč před začátkem penaltového rozstřelu Socca neodpykaný dvouminutový trest, nesmí se tohoto penaltového rozstřelu zúčastnit.

## 8. Struktura soutěží Socca Czech

VVSC si vyhrazuje právo na změnu struktury soutěží s ohledem na počet účastníků a jiné aspekty dle vlastního uvážení.

**Ke každé soutěži vydá VVSC propozice soutěže před jejím zahájením.**

Socca liga

Rozpis utkání Socca liga sestavuje STDR, výkonný orgán VVSC. VVSC vydá propozice soutěže. Žádné přátelské zápasy ani jiná utkání se nesmějí odehrát bez vědomí a předchozího souhlasu VVSS.

**V základní fázi budou týmy zařazeny do skupiny kdy spolu odehrají každý s každým dvě soutěžní utkání dle propozic SL.**

**Pořadí týmu po základní části se určuje v následujícím pořadí:**

1. Celkový počet získaných bodů.
2. Gólový rozdíl (celkové skóre) ze všech odehraných utkání.
3. Vyšší počet vstřelených branek .
4. Výsledek vzájemného utkání.
5. Gólový rozdíl ve vzájemném (dvoj) utkání.
6. Větší počet vítězných utkání v základní hrací době.
7. Lepší disciplinární bilance ze všech zápasů.
8. Dodatečné utkání – pouze pokud se rozhoduje o vítězi, postupujícím či sestupujícím týmu (o jeho konání rozhoduje Výkonný výbor SC).
9. Los – tzv. hod mincí, prováděný členem VV SC (pouze pokud není možné bod č. 8 technicky uskutečnit).

**- v případě rovnosti bodů více týmů rozhoduje tzv. minitabulka mezi týmy.**

1. Počet bodů ze vzájemných utkání mezi těmito týmy.
2. Gólový rozdíl ze vzájemných utkání.
3. Vyšší počet vstřelených gólů ve vzájemných zápasech.
4. Větší počet vítězných utkání v základní hrací době ve vzájemných utkáních.
5. Disciplinární bilance ve vzájemných utkáních.
6. Disciplinární bilance ze všech zápasů.
7. Dodatečné utkání – opět pouze v případě rozhodování o postup/sestup/vítězství (rozhoduje řídicí orgán SC).
8. Los – hod mincí provedený členem STDR nebo VV SC (pokud nelze sehrát dodatečný zápas).

Dále pokračuje soutěž systémem play - off. Systém vyřazovací fáze bude všem týmům poskytnut předem, pokud nebude řídicí orgán SC rozhodnuto jinak (např. změny v rozpisech kvůli televiznímu vysílání).

#### Socca - pohár

1. Rozpis utkání Socca pohár sestavuje řídicí orgán SC. Řídicí orgán SC vydá propozice soutěže. Žádné přátelské zápasy ani jiná utkání se nesmějí odehrát bez vědomí a předchozího souhlasu VVSS.
2. V základní fázi budou týmy zařazeny dle propozic dané soutěže.
3. Dále pokračuje soutěž systémem play -off. Systém vyřazovací fáze bude všem týmům poskytnut předem, pokud nebude řídicí orgán SC rozhodnuto jinak (např. změny v rozpisech kvůli televiznímu vysílání).

#### Socca - turnaj

1. Rozpis utkání Socca turnaj sestavuje řídicí orgán SC. Řídicí orgán SC vydá propozice soutěže. Žádné přátelské zápasy ani jiná utkání se nesmějí odehrát bez vědomí a předchozího souhlasu VVSS.
2. V základní fázi budou týmy zařazeny dle propozic dané soutěže.

15. Dále pokračuje soutěž systémem play -off. Systém vyřazovací fáze bude všem týmům poskytnut předem, pokud nebude řídicí orgán SC rozhodnuto jinak (např. změny v rozpisech kvůli televiznímu vysílání).

## 9. Rozhodčí

1. Zápas **řídí 3 rozhodčí**, kteří budou, pokud to situace umožní, vybaveni náhlavní soupravou pro vzájemnou komunikaci během hry. STDR má pravomoc počet rozhodčích delegovaných na zápas zvýšit nebo snížit.
2. První rozhodčí (R1) se pohybuje na hrací ploše a je postaven na opačné straně hřiště než je stůl rozhodčích a technická zóna. Je hlavním rozhodčím zápasu a při rozhodování využívá rady ostatních rozhodčích, avšak může rozhodnutí ostatních rozhodčích dle svého uvážení změnit. R1 je také výhradně

zodpovědný za délku trvání zápasu.

3. Druhý rozhodčí (R2) se rovněž pohybuje na hrací ploše a je postaven na stejné straně hřiště jako stůl rozhodčích a technická zóna.
4. Třetí rozhodčí (R3) je asistentem R1 a R2 a stojí u středové čáry na stejné straně hřiště jako stůl rozhodčích a technická zóna. R3 kontroluje střídání (včetně odpočtu trestů a evidování vyloučení) a monitoruje chování hráčů a členů týmů v technické zóně.
5. R3 pomáhá ostatním rozhodčím zaznamenávat všechny informace o zápase, včetně skóre, počtu udělených červených a žlutých karet a dalších incidentů, a v případě potřeby poskytuje informace hráčům.
6. Hlavní rozhodčí zodpovídá za ostatní rozhodčí a odpovídá na případné dotazy týkající se výkonu rozhodčích. Hlavní rozhodčí nesmí s týmy po zápasech probírat konkrétní incidenty ani videozáznamy.
7. Televizní rozhodčí (TMO) může na základě uvážení VVSC využívat během zápasu videozáznam, který bude výhradně pod kontrolou rozhodčích. Použití tohoto systému je zcela na uvážení rozhodčích. TMO může pomocí videozáznamu předávat informace rozhodčím na hřišti, kteří pak mohou podle svého uvážení změnit během zápasu svá rozhodnutí. Jakýkoli nátlak, zásah či požadavek ze strany hráče, trenéra nebo člena týmu na využití tohoto systému povede k tomu, že rozhodčí buď automaticky odmítnou systém použít, nebo potrestají tým, který tento nátlak vyvíjel.
8. Řídící orgán SC může podle potřeby jmenovat nebo dočasně suspendovat rozhodčí.

## 10. Technická zóna (TZ)

1. Technická zóna **je vyhrazený prostor pro členy týmu přiléhající hřišti na stejné straně jako stůl rozhodčích**. Slouží členům týmu a funkcionářům k pobytu bezprostředně před zápasem, během něj a po něm. Týmy nesmějí vstoupit do technické zóny, dokud neskončí předchozí zápas. Po skončení vlastního zápasu musí tuto zónu neprodleně uvolnit, aby do ní měl přístup další tým.
2. **Přidělení týmové lavičky** / části technické zóny je předem stanoveno VVSC. Týmy zůstávají po celou dobu zápasu na svém přiděleném místě a v polovině utkání si strany nemění.
3. **Do technické zóny smí pouze osoba, která splňuje všechny níže uvedené podmínky:**

1. zastává pozici člena realizačního týmu hrajícího mužstva,
2. je zapsán v ZU daného soutěžního utkání,
3. chová se vhodným způsobem.

Rozhodčí si vyhrazují právo vykázat z technické zóny jakoukoli osobu, která nesplňuje uvedená kritéria.

4. **30 minut před začátkem zápasu musí každý tým předložit R seznam všech členů (20 maximálně, 15 hráčů +5 členů realizačního týmu v jednom soutěžním utkání), kteří se budou pohybovat během zápasu v technické zóně.** Tento seznam může zahrnovat:
  1. až devět náhradních hráčů,
  2. až pět členů realizačního týmu (včetně trenéra, vedoucího týmu, asistenta trenéra, fyzioterapeuta).
5. Kromě hlavního trenéra (a případného asistenta trenéra) musí všichni členové týmu v technické zóně během zápasu sedět, pokud zrovna nevykonávají úkol, který vyžaduje, aby vstali (například fyzioterapeut ošetřující hráče).
6. Během zápasu musí členové týmu zůstat ve vymezené technické zóně.
7. Třetí rozhodčí (R3) monitoruje dění v technické zóně a může týmy či jednotlivé hráče sankcionizovat za nevhodné chování – včetně vykázaní hráčů z hrací plochy a technické zóny.
8. **Pouze jeden určený zástupce každého týmu smí komunikovat s rozhodčím R3 /R2/, a to z prostoru technické zóny. Jméno této osoby musí být před každým zápasem nahlášeno R soutěžního utkání.**
9. Pokud se zástupce týmu v technické zóně, ať už oprávněný či neoprávněný, hrubě vyjadřuje k rozhodčímu, obtěžuje ho, nebo ho jakýmkoli způsobem rozptyluje, obdrží tento jedinec automaticky červenou kartu a musí opustit technickou zónu; do konce zápasu se do ní nesmí vrátit. Pokud dotyčný neodejde ihned, mají rozhodčí pokyn přerušit hru, případně ukončit zápas a připsat vítězství soupeři.
10. Rozhodčí mají pravomoc, pokud to uznají za vhodné, nařídit jakémukoli hráči či členovi týmu, který obdržel červenou kartu, aby okamžitě opustil stadion. Pokud se taková osoba pokusí vrátit před koncem zápasu, bude tým potrestán Disciplinárně.
11. Členové týmu, jako jsou například fotografové, mediální pracovníci nebo představitelé SC, mají povolen vstup do technické zóny pouze během zápasů svého týmu. Organizátor soutěže a rozhodčí mají pokyn vykázat z technické zóny všechny osoby, které nejsou zaměstnanci SC a nemají přímou souvislost s hrajícími týmy. Stejně tak během ceremoniálů smějí být v technické zóně pouze pracovníci SC. Členové

týmů, kteří se pokusí během ceremoniálu vstoupit do technické zóny, budou vyzváni k odchodu.

## 11. Pravidla hry Socca

Utkání hrají **dva týmy v počtu 5+1 hráč**. Vítězí tým, který dosáhne většího počtu branek

### Zahájení, přerušení a navázání hry

1. K zahájení utkání nastupuje 5+1 (minimálně 4+1) hráč z každého týmu.
2. Losování před zahájením utkání provádí kapitáni tak, že vítěz losu volí buď polovinu hrací plochy nebo míč. Na začátku utkání (po brance, po poločase) se hra zahajuje výkopem ze středu hřiště.
3. Při každém dalším přerušení je hra navázána dle důvodu přerušení.
4. Minimální vzdálenost hráčů družstva, jež kop neprovádí, je **5 metrů od míče**. Naopak hráči soupeře musí být vzdáleni minimálně jeden metr od hráče-ů (1-5) kteří staví zeď. Minimální vzdálenost soupeře od brankáře je 0.5 metru.
5. Míč je ve hře tehdy, když se po provedení kopu pohne. Hráč provádějící rozehráni nesmí hrát míčem znovu dříve, než se jej dotkne jiný hráč.
6. Míč není ve hře, když přejde celým objemem brankovou nebo postranní čáru mimo hřiště nebo když rozhodčí přeruší hru.
7. Rozhodčí přeruší hru i v případě, že se v době, kdy je míč ve hře, ocitne na hrací ploše cizí předmět a hra je tím ovlivněna.

### Dosažení branky, gólu:

1. Branka (gól) je dosažena, přejde-li míč celým svým objemem brankovou čáru mezi brankovými tyčemi a

pod brankovým břevnem a útočící družstvo předtím neporušilo žádné pravidlo. Branky (gólu) nelze dosáhnout rukou.

2. O dosažení branky (gólu), rozhoduje výhradně rozhodčí a jeho rozhodnutí je konečné.

**Nedovolená hra je, pokud hráč:**

1. kopne nebo se pokusí kopnout soupeře
  2. podrazí nebo se pokusí podrazit soupeře
  3. skočí na soupeře
  4. vrazí do soupeře
  5. udeří nebo se pokusí udeřit soupeře
  6. strčí do soupeře
  7. drží soupeře
  8. cloní (screening) snaží se zadržet hráče soupeře nebo zabránit soupeři, který není v držení míče, v zaujmutí zamýšlené pozice na hřišti.
  9. provede skluz proti soupeři nebo v těsné blízkosti soupeře. Skluz je vždy považován za faul. Hráč nesmí skluzem atakovat soupeře, který má míč pod kontrolou, pokud je od něj vzdálen méně než 1 metr.
- 
1. plivne na soupeře
  2. hraje míč rukou (vyjma brankáře ve vlastním brankovém území)
  3. brání ve hře
  4. hraje nebezpečně vůči soupeři nebo vlastní osobě
  5. chová se nesportovně
  6. brankář při zákroku v PU zahraje proti hráči soupeře skluz

7. brankář se dotkne míče rukou po úmyslné malé domů, jako první se dotkne míče rukou po rozehrání z autu spoluhráče, rukama se míče dotkne poté, co se jej zbavil a míče se mezitím nedotkl jiný hráč, promarnuje čas, atd.

8. **brankář** (ať už kmenový nebo „pendlující“) **se smí dotýkat míče nohama v „zelených“ zónách** (znázorněných na diagramu níže) za jakékoliv situace (například při zákroku, při bránění akce soupeře skluzem /nikoli proti hráči soupeře/, odkopu, vyvedení míče, převzetí přihrávky od spoluhráče či střelbě), a to libovolně často a bez omezení. Toto pravidlo umožňuje brankáři opustit své území s míčem a učinit hru atraktivnější.

**V „červené“ zóně se brankář** (kmenový či „pendlující“) **smí také nohama dotýkat míče za jakékoliv situace** (například při skluzu, odkopu, vyvedení míče, střele) libovolně často, avšak **NESMÍ přijmout přihrávku od spoluhráče**. Porušení tohoto pravidla bude potrestáno volným kopem pro soupeře.

## Osobní tresty ve hře

Žlutá karta - ŽK

Červená karta - ČK

jsou aplikovány **na hráče i členy týmu** (na všechny osoby uvedené v ZU ).

**ŽK - vyloučení na 2 minuty.**

Tým pokračuje **oslaben o jednoho hráče v poli**. Hráč se vrací do hry výhradně na pokyn R. Po uplynutí dvou minut hry, nebo po obdržené brance. ŽK nemá vliv na minimální počet hráčů.

Počet udělených ŽK jednomu hráči, v jednom utkání není omezen.

Při udělení **ŽK členovi týmu, odpykává trest hráč**. (Tým hraje oslaben o jednoho hráče v poli.)

Osobní trest **ŽK nemá vliv na případný nízký počet hráčů ohledně pravidla o nedostatečném počtu hráčů, ve hře. (může hrát i pouze jeden hráč.)**

**ČK - vyloučení do konce utkání.**

Tým pokračuje oslaben o jednoho hráče v poli. 3X ČK v utkání u jednoho z týmů - konec utkání.

Při udělení ČK členovi týmu. **odpykává trest hráč.** (Tým hraje oslaben o jednoho hráče v poli.)

## **Volné kopy**

Všechny **volné kopy jsou přímé**. Gól může být dosažen **přímo ze všech volných kopů**, z odkopu od branky, kopu z autu, rohového kopu nebo výkopu ze středového kruhu.

### **Postavení hráčů při rozehrání volných kopů -**

1. **Hráči soupeře**, musí neprodleně opustit prostor **5 metrů od místa rozehrání**. Pokud bránící tým "staví" **zeď** (1-5 hráčů), soupeř musí být **vzdálen 1 metr od zdi**.
2. **Brankář zaujme své postavení**, **hráč soupeře** musí být vzdálen minimálně **0,5 metru od brankáře**.
1. V zápasech **Socca neexistují nepřímé volné kopy**, a to ani za přestupky spáchané v pokutovém území. Jakýkoli přestupek bránícího týmu spáchaný v pokutovém území bude potrestán pokutovým kopem.
2. **Rohový kop** je přiznán útočícímu týmu, pokud se jako poslední dotkl míče bránící tým předtím, než míč opustil hrací plochu přes brankovou čáru, mimo prostor branky. Míč musí být před provedením kopu umístěn nehybně na zem na spojnici brankové a postranní čáry.
3. **Autový kop** je přiznán týmu, který se jako poslední nedotkl míče předtím, než míč opustil hrací plochu přes postranní čáru. Míč musí být před provedením kopu umístěn nehybně na zem na postranní čáře v místě, kde opustil hřiště. Autové kopy je dovoleno zahrávat i nad úroveň hlavy.
4. **Odkop od branky** je přiznán bránícímu týmu, pokud se jako poslední dotkl míče útočící tým předtím, než míč opustil hrací plochu přes brankovou čáru, mimo prostor branky. Míč může být umístěn kdekoliv v brankovišti.
5. Po dočasném přerušení hry (například kvůli vážnému zranění, splasknutí či poškození míče, nebo pokud míč zasáhne předmět, který není součástí hřiště) se hra naváže míčem rozhodčího.
6. Dojde-li k incidentu v pokutovém území, míč se rozehraje na okraji pokutového území co nejbližší místu, kde k incidentu došlo.

7. **Skluz s cílem zabránit míči** opustit hrací plochu nebo zabránit gólu je povolen, **pokud se v blízkosti (1 M ) nenachází žádný protihráč.**

8. Clonění je považováno za dovolené, pokud hráč, který clonění provádí:

1. stojí zcela nehnutě **(v rámci svého objemu těla, s rukama u těla)** ve chvíli, kdy dojde ke kontaktu;
2. má obě chodidla na zemi a v momentě kontaktu se nepohybuje.

Clonění je posuzováno jako nedovolené bránění (blokování) – a bude nařízen volný kop ve prospěch bránícího týmu – pokud hráč, který clonu provádí:

1. se pohne ve chvíli kontaktu;
2. používá při kontaktu ruce (např. **chytne protihráče nebo rozšíří objem svého těla**);
3. strčí do protihráče rukama či tělem a vychýlí ho z jeho obvyklé dráhy běhu.

9. Rozhodčí má právo potrestat jakýkoliv tým za „**pasivní hru**“ během zápasu, pokud podle jeho názoru **tým držící míč a jasně neusiluje o zahájení útoku** (např. neposouvá míč směrem k brance soupeře).

Pasivní hra zahrnuje mimo jiné pomalou hru, zdržování nebo snižování soutěživosti utkání. **Rozhodčí signalizuje varování před pasivní hrou zdviženou paží a zvoláním „5 sekund“.** Od tohoto okamžiku má tým v držení míče 5 sekund na zahájení útoku. Pokud po uplynutí této doby rozhodčí usoudí, že se tým stále nepokusil zahájit útok, nařídí volný kop pro soupeře. **Pokud k situaci dojde uvnitř brankoviště, bude volný kop proveden z okraje pokutového území.**

### **Pokutové Kopy - Socca penalty**

jsou nařizovány za přestupky bránícího týmu ve vlastním PU.

1. Všechny pokutové kopy jsou prováděny formou „Socca penalty“.

Na začátku je **míč umístěn na středový bod** a hráč zodpovědný za provádění penalty se musí přihlásit rozhodčímu. **Všichni ostatní hráči obou týmů musí být na opačné polovině hřiště, než na které se penalta provádí, a po celých 10 sekund trvání pokutového kopu nesmějí vstoupit na druhou polovinu hřiště.** Brankář musí začínat postojem na své brankové čáře. Exekutor penalty má 10 sekund na zakončení. Hráč může vystřelit z libovolného místa na hřišti. Brankář bránícího týmu se po dobu trvání Socca penalty rovněž smí pohybovat libovolně po hřišti a smí se dotýkat míče nohama i mimo pokutové území, pokud se nachází na své polovině. (V základní části soutěže pro druhý ročník je limit 20 sekund.)

Penalta končí, když nastane některá z následujících situací:

1. míč skončí v brance (výsledek = gól; hra poté pokračuje obvyklým způsobem),
2. brankář fauluje hráče (výsledek = gól; hra poté pokračuje obvyklým způsobem),
3. míč opustí hrací plochu (výsledek = bez gólu; následuje odkop od branky),
4. hráč provádějící penaltu fauluje brankáře (výsledek = bez gólu; následuje odkop od branky),
5. uplyne 20 sekund a nenastane žádná z výše uvedených situací (výsledek = bez gólu; následuje odkop od branky).

2. Ukázka Sooca penalty: [www.instagram.com/reel/DKE3NxWNEoA/?](https://www.instagram.com/reel/DKE3NxWNEoA/?)

## Střídání

1. **Střídání je neomezené a může probíhat kdykoli během hry za dohledu rozhodčího u středové čáry.**  
Střídající hráč musí opustit hrací plochu předtím, než náhradník vstoupí na hřiště. Je-li hráč zraněn, smí opustit hřiště i v jiném místě /R musí udělit souhlas/, avšak jeho náhradník smí vstoupit na hřiště pouze u středové čáry (ve vymezeném prostoru) a až po udělení souhlasu rozhodčím.
2. Střídáný hráč si musí okamžitě obléci rozlišovací dres náhradníka a vrátit se do technické zóny.

**Pokud není výslovně uvedeno jinak, použijí se přiměřeně pravidla malého fotbalu 5+1 a pravidla fotbalu.**

## 12. Disciplína

1. **SC věří v absolutní autoritu rozhodčích.** V konečném důsledku může kterýkoliv rozhodčí na hřišti podniknout jakékoliv nutné kroky, které zajistí aby se hráči na hřišti i všichni přítomní v technické zóně chovali řádně. Níže uvedená pravidla budou vymáhána.
2. **Žlutá karta znamená automatické vyloučení hráče ze hry na 2 minuty** (tzv. „trestná lavice“) a může být udělena hráči, trenérovi, manažerovi nebo funkcionáři týmu. Po dobu tohoto trestu NESMÍ být potrestaný hráč nahrazen jiným hráčem. (ŽK nemá vliv na minimální počet hráčů)
3. Pokud hráč, trenér, manažer nebo funkcionář obdrží přímo červenou kartu, tým hraje do konce utkání oslaben. NESMÍ k následujícímu utkání. Tento zákaz platí pro všechny fáze soutěže (např. vyloučení ve skupině platí i pro vyřazovací část).

4. Rozhodčí se doporučuje udělit okamžitou červenou kartu, pokud je jakkoliv zpochybněna jejich autorita nebo pokud mají pocit, že tým nehraje v patřičném sportovním duchu.
5. Pokud hráč, trenér, manažer nebo funkcionář obdrží červenou kartu, má zákaz účasti v následujícím utkání a STDR může dobu trvání tohoto zákazu prodloužit dle soutěžního řádu.
6. Osoba, která obdrží červenou kartu, musí opustit technickou zónu (a případně i stadion, pokud to rozhodčí nařídí) a nesmí se do něj vrátit během zápasu ani bezprostředně po něm.
7. Rozhodčí může kdykoliv během zápasu udělit hráči **2minutový trest („trestnou lavici“)**. Příklady situací, kdy může být tento trest udělen, zahrnují (mimo jiné) urážlivé chování nebo nadávky vůči rozhodčímu či jinému funkcionáři, jednorázový hrubý faul nebo soustavné drobné fauly.
8. **Rozhodčí v zápase jsou jedinými časoměři dvouminutových trestů a mají pravomoc prodloužit dobu trvání trestu, pokud jsou prodlevy ve hře, nebo pokud na ně hráč, tým nebo členové technické zóny vyvíjejí nepřiměřený tlak ohledně odpočítávání času tohoto trestu.**
9. Pokud hráč v jednom zápase obdrží 3 nebo více žlutých karet, obdrží zákaz startu v jednom následujícím utkání.
10. Pokud hráč uráží rozhodčího nebo mu nadává, nebo pokud se rozhodčí cítí jakýmkoliv způsobem zastrašován, měl by udělit danému hráči okamžitě červenou kartu.
11. **Rozhodčí posune místo pro rozehrání volného kopu o 5 metrů dopředu směrem ke středu branky, pokud dojde k projevům nesouhlasu s jeho rozhodnutím, a může tak učinit opakovaně a posouvat míč po 5 metrových úsecích, jak uzná za vhodné.** Pokud by takovým posunutím volného kopu došlo k tomu, že by přestupek měl být rozehrán z pokutového území, nařídí rozhodčí pokutový kop. **Cílem tohoto pravidla je zcela eliminovat projevy nesouhlasu vůči rozhodčím.**
12. Pokud trenér, manažer, střídající hráč nebo člen realizačního týmu obdrží přímou červenou kartu, tým dohrává zápas o jednoho hráče méně.
13. Pokud trenér, manažer, střídající hráč nebo člen realizačního týmu obdrží žlutou kartu, bude tým po dobu 2 minutového trestu oslaben o jednoho hráče.
14. Během zápasu může jeden hráč obdržet více žlutých karet (tzn. více dvouminutových trestů).
15. STDR má pravomoc během soutěže zvýšit délku jakéhokoliv trestu pro jakéhokoliv hráče, trenéra,

manažera nebo funkcionáře z jakéhokoli důvodu. Dle propozic a SŘ Socca Czech.

### 13. Přerušené nebo zrušené zápasy

1. Pokud je **zápas** v jakémkoliv bodě **předčasně ukončen nebo zrušen, bude po obnovení pokračovat od stavu a času, ve kterých byl přerušen.** Dle zápisu o utkání.
2. V případě výpadku osvětlení bude zápas pozastaven a poté obnoven s tímž časem a skóre, jaké byly v okamžiku přerušení. Pokud byl míč v okamžiku přerušení ve hře, naváže se rozehráním na středovém bodě.
3. Pokud je zápas v jakémkoliv bodě předčasně ukončen nebo zrušen kvůli chování konkrétního hráče nebo týmu, může řídící orgán SC (STDR) jednostranně rozhodnout o výsledku – zápas kontumovat a přiřknout jej týmu, který podle uvážení STDR vyhraje odpovídajícím skóre **/7:0/**.
4. STDR má pravomoc vyloučit z účasti jakéhokoliv hráče, trenéra, manažera nebo člena týmu, a to na libovolně dlouhou dobu (dle disciplinárního řádu).
5. Ve všech takových situacích je rozhodnutí STDR závazné. Proti rozhodnutí je možno podat odvolání k AK k dalšímu případnému šetření. Rozhodnutí AK je konečné.

### Sankce

Následující sankce mohou být uloženy členům, družstvům, týmům (asociacím) nebo jednotlivcům dle soutěžního a disciplinárního řádu:–

1. Pokuta; nebo
2. Suspendace na stanovený počet zápasů, v určitých soutěžích Socca nebo na určité úrovni, či na stanovené období; nebo
3. Suspendace z vykonávání určité funkce na stanovený počet zápasů nebo na stanovené období; nebo

4. Odečet bodů dosažených v soutěži nebo přeřazení z jedné divize do nižší; nebo
5. Povinnost nahradit škodu jakékoliv straně; nebo
6. Vyloučení ze soutěže a/nebo zákaz účasti v budoucích turnajích/soutěžích; nebo
7. Zákaz vykonávání jakékoliv činnosti související se Socca; nebo
8. Odebrání titulu nebo ocenění; nebo
9. V případě členů doporučení Výkonnému výboru SC k pozastavení členství daného člena v SC.

Jakákoli disciplinární sankce může být uložena s podmíněným odkladem, s výjimkou sankcí 1), 2) a 6) výše.  
Uvedený seznam není seřazen podle závažnosti.

Řídící orgán SC (STDR) může kdykoliv použít kteroukoliv z výše uvedených sankcí.

Jakákoliv pokuta za nepřiměřené chování hráče, trenéra, manažera nebo člena realizačního týmu udělená poté, co daný tým soutěž ukončil, bude tomuto týmu účtována a musí být zaplacená do 14 dnů od ukončení disciplinárního řízení. Jakýkoliv zákaz činnosti či startu nabude platnosti ihned po zveřejnění rozhodnutí STDR.

## **Disciplinární doporučení**

Tyto pokyny poskytují rozhodčím, hráčům, členům týmů vodítko ohledně očekávaných trestů za chování na hřišti i mimo něj. Nejedná se o konečný výčet. Rozhodčí mohou podle svého uvážení uložit i odlišný trest a jejich rozhodnutí bude ve všech ohledech konečné.

**SC si vyhrazuje právo podle svého uvážení zvýšit tresty, zákazy nebo pokuty pro jakéhokoliv hráče nebo tým..**

Karty jsou anulovány poté, co si hráč odpyká uložený trest.

*Poznámka:* Pokud střídající hráč, manažer, trenér nebo člen realizačního týmu obdrží jakoukoliv kartu, uplatní se stejný postih – je určen jeden hrající hráč, který tento postih vykoná (tj. opustí hrací plochu).

## Disciplinární směrnice

| Karta                | Postih                                                                     | Pokuta                                                                                      | Příklady                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Žlutá karta</b>   | Dvouminutové vyloučení hráče ze hřiště (tým hraje po tuto dobu v oslabení) | – 500 Kč po obdržení <b>pěti kartách týmu</b><br>(dle závažnosti prohřešku, rozhoduje STDR) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zjevný nesouhlas s rozhodnutím</li> <li>• Opakované drobné fauly, herní přestupky</li> <li>• Nesportovní chování</li> <li>• Zdržování hry</li> <li>• Faul bez zjevného úmyslu zranit</li> <li>• Nedodržení předepsané vzdálenosti od míče při rozehrání volného kopu</li> </ul> |
| <b>Červená karta</b> | Vyloučení do konce zápasu                                                  | Pokuta ve výši <b>500 Kč</b> (dle závažnosti prohřešku, rozhoduje STDR)                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stejně jako výše, plus:</li> <li>• Faul znemožňující jasnou gólovou příležitost</li> <li>• Násilné nebo zákeřné chování</li> <li>• Urážlivé, hrubé chování vůči rozhodčímu, či soupeři</li> <li>• Nadávání rozhodčímu</li> <li>• Zdržování hry v klíčovém</li> </ul>            |

|  |  |  |                                                                  |
|--|--|--|------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | okamžiku<br><br>• Soustavné zpochybňování<br>autority rozhodčího |
|--|--|--|------------------------------------------------------------------|

**(Hráč může obdržet více žlutých karet v jednom zápase.)**

(Hráč může obdržet červenou kartu kdykoliv, i bez předchozí žluté karty.)

## Praktické rady

VVSC má povinnost zajistit, aby naši členové rozuměli našim pravidlům, a proto přinášíme několik praktických rad a vysvětlení k některým pravidlům.

**11.2. Všechny volné kopy jsou přímé. V zápasech Socca neexistují nepřímé volné kopy**, včetně přestupků spáchaných v pokutovém území. Každý přestupek spáchaný v pokutovém území bránícím týmem bude potrestán pokutovým kopem proti tomuto týmu.

Toto pravidlo zajišťuje, že zápasy Socca jsou přímočařejší a atraktivnější. Hráči si musí uvědomit, že neexistují nepřímé volné kopy a že přestupky bránícího týmu v pokutovém území povedou k pokutovému kopu.

**12.11. Je pravidlo, které umožňuje rozhodčímu posunout míč o 5 metrů dopředu za určité přestupky. Toto pravidlo slouží jako další nástroj pro rozhodčí, doplňující dvouminutový trest, k zamezení protestů a nesportovního chování.**

## Praktická rada: Skluzu

**11.22 a 29.** Hráči nesmějí skluzem atakovat protihráče, který má míč pod kontrolou. Smyslem tohoto pravidla je chránit hráče, zajistit plynulost hry a předcházet zraněním. Hráči však mohou skluzem zabránit tomu, aby míč opustil hřiště, nebo zamezit gólu, pokud se v blízkosti nenachází žádný soupeř. **Brankář smí** ve svém pokutovém území **skluzem nohama zasáhnout proti střele**.

Obecně si hráči mohou představit kolem hráče s míčem pomyslný kruh o poloměru 1 metr. Pokud hráč neprovede skluz do tohoto pomyslného okruhu kolem soupeře, nebude proti němu odpískán faul.

## **Praktická rada: Postavení rozhodčích při penaltě Socca**

Postavení rozhodčích na začátku procedury penalty Socca. Časoměřič stojí zády ke hře a zapíská na píšťalku, aby penaltu Socca zahájil i ukončil. Časoměřič nemá po celou dobu trvání procedury penalty Socca nasazenou komunikační soupravu.

R1 kontroluje proceduru z pozice z hranice PK. R2 kontroluje proceduru z pozice z brankové čáry.

- **Penaltový rozhodčí P1**
- **Rozhodčí na brankové čáře P2**
- **Časoměřič otočený zády ke hře P3**

**Všechny zápasy Socca jsou založeny na principech přátelství, sportovního ducha a fair play. Všechny týmy, které se účastní soutěže pořádané Socca Czech, se zavazují těmito hodnotami řídit.**

**Socca Czech důsledně odmítá diskriminaci založenou na národnosti, rase, náboženství, přesvědčení nebo sexuální orientaci. Soutěže pořádané Socca Czech nesmějí být využity k předávání politických poselství.**

Ředitelem SC je:

**MYKHAYLO PUKHAL**

kontakt: [info@soccaczech.cz](mailto:info@soccaczech.cz)