

Obsah předzápasové dohody rozhodčích JmKFS

0	Obecné pravidlo: Asistent rozhodčího (AR) signalizuje vše podstatné, co se na hrací ploše nebo v její blízkosti v průběhu utkání událo a rozhodčí toto nezaznamenal.
1	Měření času, záznamy o utkání, náhradní tužka a píšťalka: AR1 i AR2 měří čas spolu s HR, AR1 zodpovídá za řádný průběh střídání, oba AR evidují spolu s HR osobní tresty
2	Kontrola výstroje hráčů před zahájením utkání a kontrola osob v technické zóně: Kontrola chráničů, hráči nesmí mít řetízky, náramky, náušnice, korálky, sponky, tvrdé sádrové obvazy, brýle jen v případě podepsaného prohlášení v ZoU. Osoby v TZ před zahájením utkání může HR nebo příslušný AR kontrolovat z pohledu jejich nařízeného označení (nevynucuje však jejich přítomnost v TZ). Pokud HR nebo AR kontrolu osob v TZ provádí, musí tak učinit před vstupem na HP k zahájení utkání.
3	Kontrola branky a brankových sítí po provedení zahajovacího pozdravu a po losování: Provede AR každý na své straně hrací plochy, a to i před zahájením druhého poločasu
4	Posouzení vzhazování a rohového kopu: AR rozhoduje na své straně HP, AR potvrzuje HR po celé délce pomezí čáry, ve sporných situacích HR „připískne“, rohový kop ukáže HR na tu stranu, kde předpokládá jeho rychlejší provedení
5	Zakázanou hru ve své blízkosti posoudí AR sám (při uplatnění výhody ve hře): Do cca 10-ti metrů rozhoduje o přestupku AR a nese také plnou zodpovědnost, HR nezabíhá mimo diagonálu (jen v případě konfliktu nebo nutnosti udělení OT). Při provádění volných kopů (místo přestupku max. 2-3 metry od pomezí čáry) v blízkosti AR tento staví zeď pouze, pokud jej k tomu HR vyzve a dá AR dostatek času k zaujmutí předepsaného postavení před rozehráním VK. Zcela výjimečně v případě nutnosti může AR při stavění zdi vstoupit na hrací plochu
6	Ofsajdy, ofsajdové pozice – plně v kompetenci AR: AR zpravidla vyčkává se signalizací až se hráč zapojí do hry a získá výhodu, raději domávnout než zastavit útočnou akci, uplatňovat „wait and see“, v případě pochybností rozhodnout ve prospěch útočícího družstva, pokud HR nevidí signalizaci – zavolat jménem nebo „ofsajd“
7	Dosažení branky – signalizace AR: AR běží směrem ke středové čáře, praporek v mírně pokrčené ruce na straně k HR, pokud HR nepostřehne dosažení branky a nevidí signalizaci AR následuje zvýrazněná signalizace
8	Brejky – nedovolený zákrok na hranici PÚ: Přestupek uvnitř PÚ = PK → AR běží směrem k rohovému praporku, přestupek mimo PÚ = PVK (NVK) → AR zůstane stát (nebo udělá úkrok doleva) a levou ruku upaží směrem ke středové čáře, neprovádět signalizaci praporkem směrem k zemi mezi nohama !!
9	Pokutový kop (nebo přestupek útočícího hráče před dosažením branky): AR zasahuje signalizačním praporkem pouze pokud si je 100% jist, že šlo o přestupek a HR si nevyžádal pomoc očním kontaktem, který HR neviděl (zejména u hry míčem rukou nebo přestupků rukama), v případě přestupku útočícího hráče použít zvýrazněnou signalizaci praporkem
10	Pozice AR při zahrávání volných kopů v blízkosti PÚ: Doporučuje se, aby AR hlídal ofsajd, HR hlídá přestupky ve zdi a dosažení branky
11	Udělování osobních trestů (ŽK nebo ČK): AR má zejména ve své blízkosti pomoci HR při udělování osobních trestů, ŽK = položit ruku na kapsu u dresu, ČK = poklepání na přední nebo boční stranu stehna
12	Chování na lavičkách a v technické zóně: Plně v kompetenci AR1, HR řeší jen situace, kdy je v momentu problému lavička blíže než AR1, platí zásada: nejdříve domluva, poté vykázaní – vykázaní provádí HR, nikoliv AR
13	Střídání hráčů: Tabulka s čísly musí být k dispozici, obsluhu zajistí pořadatelé. Vlastní střídání řídí AR1, náhradník vstoupí na HP až po kontrole výstroje a poté co ji opustil vystřídáný hráč, vystřídáný hráč může opustit HP kdekoliv, procedura střídání v poločasové přestávce jako u střídání ve hře, ale bez odchodu vystřídáného hráče z HP
14	Signalizace střídání a nastavení doby hry: HR ukáže AR1 dobu nastavení proti tmavému pozadí, nastavení je signalizováno v závěru 45. minuty příslušného poločasu. Pořadatel pomocí tabulky pro střídání zveřejní dobu nastavení hry.

15	Ošetřování hráčů – nosítka: Pokud je AR v blízkosti, umožní vstup max. 2 osobám až na pokyn HR, nosítka také na pokyn HR, umožnění vstupu lékaře (maséra) ke zjištění zdravotního stavu zraněného hráče na HP = následný odchod zraněného hráče z hrací plochy (neplatí ve výjimečných případech – např. brankář)
16	Návrat ošetřovaných hráčů na hrací plochu: Může povolit i AR, ale pouze poté, co byla hra navázána, nepustit hráče do výhody, u krvácejících zranění raději v přerušené hře. V nepřerušené hře návrat hráče možný pouze přes pomezí čáru, v přerušené hře lze i přes brankovou čáru. Při kontrole jde hráč k AR, nikoliv AR k hráči.
17	Odchod z hrací plochy a provedení pozdravu po ukončení utkání: Řádný odchod z hrací plochy v poločase zajišťuje AR, na jehož straně hráči opouští HP, hosté odchází první, po ukončení utkání se HR a oba AR dostaví do středového kruhu k provedení pozdravu, pro AR1 (nebo AR2) neplatí v případě očekávaných problémů u TZ při odchodu z HP
18	Příchod / odchod rozhodčích z hrací plochy: Všichni rozhodčí jdou spolu, aby si v případě mimořádných událostí mohli pomoci a aby zaznamenali případné projevy nesportovního chování, v případě konfliktů po ukončení utkání se HR ani AR nezapojují, pouze sledují události, aby mohli podat zprávu do ZoU, !!! při přestupcích hráčů, náhradníků nebo vystřídaných hráčů, ke kterým dojde po ukončení utkání do odchodu HR z HP, se udělují OT ukázkami příslušné karty.

V Brně dne 23.2.2009
© KRD JmKFS