

MESTSKÁ LIGA MALÉHO FUTBALU V MARTINE

PRAVIDLÁ MESTSKEJ LIGY MALÉHO FUTBALU V MARTINE



Platnosť : od 1. 4. 2018

O b s a h :

I.	Základné ustanovenia MLMF v Martine	str. 3
II.	Pravidlá MLMF v Martine	str. 8
	Pravidlo 1 – Areál ihriska	str. 8
	Pravidlo 2 - Hracia plocha	str. 9
	Pravidlo 2 - Lopta	str. 9
	Pravidlo 3 - Počet hráčov	str. 9
	Pravidlo 4 - Výstroj hráčov	str. 10
	Pravidlo 5 - Doba hry	str. 10
	Pravidlo 6 - Rozhodca	str. 11
	Pravidlo 7- Práva a povinnosti kapitána	str. 14
	Pravidlo 8 - Zahájenie hry	str. 15
	Pravidlo 9 - Lopta v hre a mimo hry	str. 15
	Pravidlo 10 - Dosiahnutie gólu	str. 16
	Pravidlo 11 - Voľné kopy	str. 17
	Pravidlo 12 - Zakázaná hra a nešportové chovanie	str. 18
	Pravidlo 13 - Pokutový kop	str. 19
	Pravidlo 14 - Kop zo zámedzia (autu)	str. 20
	Pravidlo 15 - Hod od bránky	str. 20
	Pravidlo 16 - Vyhodenie, výkop od bránky	str. 21
	Pravidlo 17 - Kop z rohu	str. 21
	Pravidlo 18 – Sklz	str. 21
III.	Právomoci výboru MLMF	str. 22
IV.	Disciplinárny poriadok	str. 23

Časť I. Základné ustanovenia MLMF v Martine

1. Mestská liga malého futbalu (ďalej len MLMF) v Martine sa hrá podľa pravidiel spracovaných výborom MLMF platných od 1.4. 2018.
2. Mestskú ligu malého futbalu v Martine riadi výbor MLMF. Výbor MLMF sa schádza pravidelne každý pondelok (mimo dní keď na pondelok pripadne štátny sviatok) v čase od 16:00 do 16:45 hod v sídle budove Sportzar (pri hokejbalovom ihrisku).
3. Každé mužstvo vstupuje do súťaže so svojim charakteristickým názvom. Vzhľadom k požiadavkám sponzorov je možné názov zmeniť po polovici súťaže.
4. Najnižší povolený vek hráča je 16 rokov. Podmienku plní i hráč, ktorý dosiahne žiadaný vek v priebehu daného roku. Horná hranica veku je bez obmedzenia.
5. Každé mužstvo pred vstupom do súťaže musí mať od výboru MLMF riadne potvrdenú súpisku a registračné preukazy. Na súpiske môže byť maximálne 16 hráčov, minimálne 9 hráčov. Hráči napísaní na súpiske musia mať uvedené **celé meno** spolu s **dátumom narodenia**. každý hráč musí mať platný registračný preukaz s menom, dátumom narodenia, fotografiou a potvrdený výborom MLMF. Na zadnej strane súpisky mužstvo uvedie telefonické a e-mailové kontakty na kapitána mužstva a jeho zástupcu a telefonické kontakty na rozhodcov. Súpiske musí mať mužstvo na každom zápase, pri každej zmene na súpiske ako aj pri riešení vzniknutých problémov na schôdzach výboru MLMF
6. Kapitáni sú povinný vymeniť si navzájom pred začiatkom zápasu súpiske a registračné preukazy. Po skontrolovaní ich odovzdajú rozhodcovi, ktorý im ich vráti po skončení zápasu. Kapitáni sú zodpovední aj za riadne a úplné vyplnenie zápisu o stretnutí. Kapitáni musia mať so sebou pravidlá MLMF.
7. Voľné miesta na súpiske sa škrtajú. Doplňiť ich možno len v dohodnutých prestupových termínoch do 3/4 súťaže.
Prestupové termíny sú :
a/ od začiatku súťaže do 1/2 súťaže - manipulácia s 6 hráčmi
b/ od polovice súťaže do 3/4 súťaže - manipulácia s 4 hráčmi
Presné termíny polovice a 3/4 súťaže v jednotlivých ligách určí výbor MLMF pred začiatkom súťažného ročníka. Pod pojmom manipulácia sa rozumie doplnenie súpiske hráčom, výmena hráča na súpiske, vyčiarknutie hráča na súpiske. Zmeny na súpiske je každé mužstvo povinné predložiť výboru MLMF vždy na schôdzach výboru (každý pondelok 16:00 - 16:45 hod). Kapitán mužstva musí predložiť platnú súpiske a registračný preukaz s nalepenou fotkou a dátumom narodenia, bez týchto náležitostí **NIE JE** možné uskutočniť prestup.
8. Každé mužstvo je povinné určiť si svojho kapitána a zástupcu kapitána, ktorí budú na súpiske označení "C" resp. "ZC" a budú poverení zastupovaním mužstva vo všetkých sporných prípadoch na ihrisku i mimo neho. Pri riešení sporných otázok budú jedinými partnermi výboru MLMF. Ak sa na zápas nedostaví kapitán ani zástupca kapitána, ktorí sú označení na súpiske, musí si mužstvo určiť hráča, **ktorý bude kapitána v tomto zápase zastupovať**, pričom na neho prechádzajú všetky práva a povinnosti.
9. Kapitáni (vedúci mužstiev) sú **povinný zoznámiť s pravidlami súťaže každého hráča svojho mužstva** uvedeného na platnej súpiske. Takisto sú povinný poskytnúť svojim rozhodcom zo súpiske platné pravidlá MLMF
10. Štartovné do súťaže je povinné mužstvo uhradiť do uvedeného termínu určeného výborom MLMF, inak mu nebude udelená licencia pre nový súťažný ročník. Mužstvá, ktoré majú nedoplatok z predchádzajúceho ročníka sú povinné tento uhradiť spolu so štartovným pred začiatkom nového ročníka. Za mužstvo aj v tomto prípade zodpovedá kapitán. **V prípade že sa mužstvo rozpadne, nenastúpi do nového ročníka MLMF a neuhradí všetky udelené pokuty kapitánovi mužstva bude udelený dištanc.**

11. Každý hráč hrá na svoje vlastné riziko.
12. Súťaže MLMF sa môžu zúčastniť aj registrovaní hráči, ktorí musia byť na súpiske označení písmenom "R". Na súpiske môžu byť maximálne 5 (piati) registrovaní hráči, z ktorých iba 4 (štyria) môžu byť na zápasovej súpiske mužstva a zasiahnúť do hry v jednom konkrétnom zápase (viz bod pravidiel **Časť I. bod 14; 15**)
13. Za registrovaného hráča sa považuje pre jarnú časť súťaže hráč, ktorý nastúpil čo len na jeden majstrovský zápas jesennej časti majstrovských futbalových súťaží v predchádzajúcom roku. Pre jesennú časť sa za registrovaného považuje hráč, ktorý nastúpil čo len na jeden zápas jarnej časti majstrovských futbalových súťaží. **Za registrovaného sa nepovažuje hráč ktorý dosiahne v danom roku vek 40 rokov.**
14. Na súpiske mužstva môže byť maximálne 5 registrovaných hráčov z ktorých môžu ale iba 4 zasiahnúť (nastúpiť) do konkrétneho zápasu. Registrovaní hráči musia byť napísaní do označených riadkov v zápise o stretnutí (označený písmenkou "R" za menom). **Ak ktorýkoľvek z registrovaných hráčov zasiahne do hry nesmie už byť v zápise o stretnutí nahradený iným registrovaným hráčom.** Ak už do hry zasiahli všetci 4 "R" hráči uvedený v zápise o stretnutí k zmene už nemôže prísť. **A to ani v prípade že sa jeden o označených hráčov zraní alebo ak zápas z akéhokoľvek dôvodu opustí (odíde).** V prípade porušenia pravidla tzn. že do zápasu zasiahnu (nastúpia) za mužstvo 5 "R" hráči bude previnivšiemu mužstvu zápas skontumovaný výsledkom 0 : 5 (bez započítania do počtu kontumovaných zápasov pre vylúčenie zo súťaže) a s pokutou 15 € a odpočítaním 1 bodu po skončení súťaže. Kapitán mužstva ktoré sa previnilo bude potrestaný zastavením činnosti na 5 zápasov.
15. Za správnosť vyplnenia súpiscky je zodpovedný kapitán mužstva. Ak začne neregistrovaný hráč hrať vo futbalových súťažiach počas priebehu MLMF, musí kapitán túto skutočnosť okamžite oznámiť výboru MLMF. Ak má už 5 registrovaných hráčov, musí jedného z "R" hráčov vyškrtnúť a ohlásiť meno vyškrtnutého hráča výboru MLMF, bez nároku na doplnenie voľného miesta na súpiske.
Vysvetlenie: hráč môže napr. hrať v sobotu o 09:30 hod. MLMF a poobede alebo v nedeľu potom majstrovské súťaže, musí to byť však okamžite nahlásené a v najbližšom termíne 1 hráč vyškrtnutý. Naopak, teda že v sobotu bude hrať majstrovský zápas a napr. v nedeľu MLMF už to možné nie je, hráč by už bol považovaný za registrovaného aj tu však treba okamžite nahlásiť zmenu.
16. Počet mužstiev v súťažiach MLMF :
 - 1.liga** štartuje so 14 mužstvami. Z 1.ligy vypadávajú do 2.ligy mužstvá, ktoré obsadia v konečnej tabuľke 13. a 14. miesto. V prípade že v 2. lige bude 9 a menej mužstiev hrá mužstvo z 13. priečky baráž s mužstvom ktoré obsadí 2. miesto v 2. lige
 - 2.liga** štartuje s maximálne 14 mužstvami (môže byť zmenené podľa počtu účastníkov MLMF max. však môže byť 14 mužstiev).
V prípade že v 2. lige bude štartovať 10 a viac mužstiev z 2.ligy postupujú do 1. ligy mužstvá, ktoré obsadia prvé dve miesta v konečnej tabuľke.
V prípade že v 2. lige bude štartovať 9 a menej mužstiev postupuje do 1. ligy priamo mužstvo z prvého miesta v tabuľke a mužstvo ktoré obsadilo 2. miesto v tabuľke hrá baráž z 13. mužstvom 1. ligy o jedno miesto v 1. lige.
Rozhodujúcim pre určenie počtu postupujúcich z 2. ligy bude vždy začiatok nového ročníku najneskôr do 1. kola súťaže.
Z 2.ligy vypadávajú do baráže (3.ligy) mužstvá, ktoré obsadia 13. a 14.miesto v konečnej tabuľke. (Môže byť upravené podľa počtu mužstiev prihlásených do súťaže - pred začiatkom ročníku zmenu ohlási výbor MLMF)
 - 3.liga** (len v prípade dostatočného počtu mužstiev). Ohľadne postupujúcich do 2. ligy bude platiť rovnaký postup ako je to v prípade z 2. ligy do 1. ligy.
V prípade odstúpenia (vylúčenia) 3 a viac mužstiev z ktorejkoľvek súťaže budú tieto doplnené na základný počet z nižšej súťaže prípadne z kvalifikácie podľa umiestnenia

v konečnej tabuľke (kvalifikácie). **Tieto počty môžu byť v mimoriadnych prípadoch upravené podľa počtu účastníkov MLMF, maximálny počet zápasov v ročníku pre mužstvo je však 28.**

17. Určenie poradia pri rovnosti bodov :

- v priebehu súťaže
 - a/ celkový rozdiel gólov
 - b/ počet strelených gólov
- po skončení ročníka (pri dvoch mužstvách)
 - a/ počet bodov zo vzájomných zápasov
 - b/ skóre zo vzájomných zápasov
 - c/ celkové skóre v celom ročníku (rozdiel)
 - d/ vyšší počet strelených gólov v celom ročníku
 - e/ nový zápas
- po skončení ročníka (pri troch a viac mužstvách)
 - a/ mini tabuľka zainteresovaných mužstiev
 - b/ body zo vzájomných zápasov
 - c/ skóre zo vzájomných zápasov
 - d/ celkové skóre v celom ročníku (rozdiel)
 - e/ vyšší počet strelených gólov v celom ročníku
 - f/ dodatočne určené kritérium vedením súťaže

18. Ak je mužstvo vylúčené zo súťaže (z 1., 2. alebo 3. ligy) alebo odstúpi zo súťaže a chce hrať ďalší ročník MLMF, musí hrať kvalifikáciu **o postup do najnižšej súťaže poriadenej výborom MLMF**. Táto povinnosť sa ruší v prípade nízkeho počtu účastníkov v najnižšej súťaži.

19. Ak mužstvo odstúpi zo súťaže alebo bude vylúčené výborom MLMF do 1/2 súťaže budú všetky jeho výsledky anulované. Ak odstúpi po 1/2 súťaže ostanú jeho výsledky v platnosti a za neodohrané zápasy bude ostatným mužstvám započítaný výsledok 5:0 v ich prospech.

V prípade vylúčenia mužstva pri anulovaní zápasov sa z dovedy odohraných zápasov postupuje nasledovne v tabuľkách a štatistikách a trestoch :

- udelené ŽK ostávajú v platnosti a rátajú sa do limitu 2 žltých karát
- ČK a tresty vyplývajúce z ČK ostávajú v platnosti
- strelci a skóre sa nezarátavajú do tabuliek
- za skrečovaný zápas ostávajú mínusové body udelené výborom
- mínusové body udelené za neúčast' rozhodcu v anulovaných zápasoch zostávajú v platnosti
- udelené pokuty v anulovaných zápasoch ostávajú v platnosti
- odmeny za odpískanie anulovaných zápasov budú vyplatené
- mínusové body za kontumované zápasy ostávajú v platnosti

20. Hracie dni MLMF sú sobota a nedeľa. Hrá sa podľa rozpisu zápasov, ktorí nie je možné v priebehu súťaže meniť. Zápasy je však možné po vzájomnej dohode odohrať aj v týždni, najneskôr ale do termínu určeného pre dané kolo. Zmenu termínu zápasu sú ale mužstvá povinné nahlásiť čo najskôr výboru MLMF, oznámiť zmenu termínu aj rozhodcovi alebo si zabezpečiť náhradného rozhodcu zo zoznamu rozhodcov a mužstvá sú aj zodpovedné za stráženie sieti v pôvodnom termíne zápasu. Zápas sa hrá za každého počasia. Zápas sa nesmie hrať (dohrávať) v tme. V prípade krajne nepriaznivého počasia (prudká búrka s privalovým dažďom, blesky v tesnej blízkosti ihriska, víchrica ...) po dohovore medzi kapitánmi mužstiev a rozhodcom je možné zápas prerušiť na dobu maximálne 20 minút, (konečné rozhodnutie je na rozhodcovi). Zápas je možné prerušiť viackrát ale celková doba

nesmie presiahnuť 20 minút. Ďalšie zápasy v poradí sa hrajú s časovým posunom, ktorý je potom potrebný uviesť aj do zápisu. (tu už neplatí čakacia doba, ak sa zápas začne s oneskorením väčším ako je čakacia doba zápas sa musí začať okamžite po odohraní predchádzajúceho bez akejkolvek čakacej doby)

Vysvetlenie: ak bol časový posun napr. 20 min. čakacia doba zápasu hraného o 14:00 sa neráta od 14:20 ale hrá sa čo najskôr bez ďalších prietahov hneď po skončení zápasu, ak mužstvo nebude pripravené bude riešené podľa disciplinárneho poriadku MLMF.

21. V prípade, že jednému z mužstiev nevyhovuje termín určený rozpisom je možné zápas predohrať. Kapitán mužstva žiadajúceho predohrávku sa musí dostaviť so žiadosťou minimálne jedno kolo pred zmenou termínu zápasu na zápas mužstva, ktoré žiada o preloženie. Predohrávka po vzájomnej dohode kapitánov bude umožnená vždy po oboznámení termínu predohrávaného zápasu výboru MLMF. Kapitán mužstva žiadajúceho predohrávku je povinný upovedomiť rozhodcu, ktorý mal zápas pôvodne odpískať o zmene termínu (**v prípade že rozhodcovi zmenený termín nevyhovuje je povinný si zabezpečiť náhradného rozhodcu zo zoznamu rozhodcov**) a je zodpovedný za sieť v čase v ktorom sa mal zápas pôvodne odhrať (zabezpečiť stráženie sietí, v prípade posledného zápasu zabezpečiť odnesenie sietí mužstvami posledne hraného zápasu). Výbor MLMF povolí odložiť zápas len výnimočne (reprezentácia mesta v malom futbale), najneskôr do 14 dní odo dňa plánovaného v rozpise. Mužstvo ktoré žiada o zmenu termínu si pošle žiadosť o náhradný termín na vedenie ŽS Jahodnícka v ktorej areáli sa zápasy konajú a uhradí si platbu za prenájom termínu.
22. O priebehu stretnutia vyplnia kapitáni za účasti rozhodcu zápis o stretnutí. Za úplné a čitateľné vyplnenie zápisu sú zodpovední obidvaja kapitáni a rozhodca. Zápis neodkladne odovzdá domáci kapitán v areáli reštaurácie "SOKOL" (pri hokejbalovom štadióne) najneskôr v nedeľu do 90 min. od skončenia posledného zápasu. Za neodovzdané zápisy sa udeľuje pokuta 5 € (**v prípade že nebude doručený ani v ďalšom termíne určenom na odovzдание sa pripočíta pokuta 3 €** a za neúplné, nečitateľné a zle vyplnené zápisy sa udeľuje pokuta 3 €.
23. Zápis o stretnutí vyplnia pred zápasom kapitán (zástupca kapitána alebo hráč prítomný na zápase – ktorý potom prevezme práva a povinnosti kapitána) domáceho aj hosťujúceho mužstva. **Kapitán mužstva sa napíše ako prvý do riadku označeného písmenom „C“.** Do zostavy sa môžu napísať iba hráči ktorí sú prítomní a pripravení nastúpiť, túto skutočnosť skontroluje rozhodca a kapitán súpera. Počas 1. polčasu a prestávky je možné do zostavy napísať ďalších hráčov ktorí sa na stretnutie dostavia neskôr (do zápasu už však môžu zasiahnuť). Pred začiatkom 2. polčasu rozhodca kontaktuje obidvoch kapitánov, či majú doplnených všetkých hráčov (za uvedenie všetkých hráčov a dopísanie sú však zodpovední stále kapitáni) a voľné miesta na súpiske v zápise o stretnutí preškrtnú tak aby už nebolo možné dopísať žiadnych ďalších hráčov. **Hráči ktorý v priebehu polčasu odišli a nie sú v momente zahájenia 2. polčasu prítomní sa škrtajú.** Od začiatku 2. polčasu môžu teda hrať iba hráči ktorí sú napísaní na súpiske a sú pripravení zasiahnuť so stretnutia. Do hry môžu zasiahnuť iba hráči uvedený v zostave v zápise o stretnutí a sú uvedení na súpiske mužstva potvrdenej výborom MLMF, majú platné registračné preukazy a nemajú nepodmienečne zastavenú činnosť. Inak bude mužstvo ktoré sa proti tomuto previniť potrestané podľa pravidiel MLMF.
Po skončení stretnutia kapitáni a rozhodca vyplnia ďalšie náležitosti o zápase do zápisu o stretnutí. Zápis musí byť vyplnený čitateľne paličkovým písmom. Každý kapitán je zodpovedný za vyplnenie svojej časti zápisu. **Domáci kapitán** vyplní hlavičku zápisu o stretnutí, výsledok a polčas zápasu, zostavu svojho mužstva, strelcov gólov, označí hráčov s trestami svojho mužstva, hodnotenie rozhodcu a prípadné námietky a zranenia. **Kapitán hostí** vyplní zostavu svojho mužstva, strelcov gólov, označí hráčov s trestami svojho mužstva, hodnotenie rozhodcu a prípadné námietky alebo zranenia. **Rozhodca** vyplní udelenie trestov a dôvod udelenia trestu, v prípade udelenia trestu za urážky doslovne

- uvedie dôvod udelenia žltej resp. červenej karty, zabezpečenie poriadku na ihrisku, námietky, okolnosti ovplyvňujúce zápas. Po vypísaní zápisu sú povinný zápis podpísať. Za odovzdanie zápisu na dohodnutom mieste a do určeného termínu je zodpovedný domáci kapitán. V prípade že kapitán mužstva odmietne označiť hráčov svojho mužstva s trestami bude disciplinárne potrestaný podľa pravidiel MLMF.
24. Protest je možné podať do skončenia hracieho dňa kola (nedeľa – 17:00 hod) napísaný na zadnej strane zápisu o stretnutí alebo písomne na osobitnom papieri. Protest musí byť podpísaný kapitánom mužstva, ktoré protest podáva a rozhodcom. **Obidve strany ktorých sa protest týka sa dostavia na výbor MLMF podľa pozvania od výboru MLMF. V prípade potreby bude pozvaný aj rozhodca zápasu.** V prípade nerešpektovania pozvania k riešeniu prípadu sa vystavujú následkom disciplinárnych sankcií.
 25. V prípade nastúpenia (zistenia a podania protestu, alebo dodatočného zistenia výborom alebo iným mužstvom) hráča, ktorý nie je uvedený na súpiske mužstva ("hrá na čierne") bude mužstvu zápas kontumovaný (pokuta 7 €), ďalej bude potrestaný samotný hráč ako aj kapitán dotyčného mužstva. Ak do zápasu zasiahne hráč ktorý nie je uvedený v zápise o stretnutí bude zápas takisto kontumovaný (bez peňažnej pokuty)
 26. Za prinesenie sietí zodpovedá :
Na 1.zápas kola v sobotu o 8,00 hod - siete donesie kapitán domáceho mužstva, ktoré zohralo posledný zápas predchádzajúceho kola v nedeľu. Na 1.zápas v nedeľu o 8,00 hod - siete donesie kapitán domáceho mužstva, ktoré hralo posledný sobotný zápas. V nedeľu po skončení kola siete odnáša kapitán domáceho mužstva, ktoré hralo posledný zápas kola a siete donesie na 1.zápas v sobotu (8,00 hod) nasledujúceho kola. Za zavesenie a zvesenie sietí sú zodpovedné obidve mužstvá hrajúce prvý resp. posledný zápas hracieho dňa.
 27. V prípade poškodenia vonkajších zariadení na ihrisku a v okolí ihrísk (okná, lavičky, oplatenie, bránky a pod.) znáša náklady spojené s opravou mužstvo, ktoré poškodenie spôsobilo. Akékoľvek poškodenie je potrebné uviesť do zápisu o stretnutí.
 28. Mužstvo, ktoré odstúpi zo súťaže alebo bude vylúčené stráca nárok na akékoľvek finančné odškodnenie (vrátenie štartovného, vyplatenie odmeny za rozhodovanie a pod.).
 29. Mužstvá sú povinné udržiavať poriadok. Mužstvá ktoré hrajú posledný zápas v každom hracom dni sú povinné po skončení zápasu upratať ihrisko (pozbiarať prázdne fľaše, prázdne krabičky od cigariet, použitú hráčsku výstroj a iné odpadky). Za upratovanie sú zodpovední kapitáni mužstiev. Rozhodca do zápisu uvedie v akom stave zostalo ihrisko a jeho okolie po poslednom zápase (napr.: upratané, domáci alebo hostia odmietli upratať ihrisko atď.). Pokiaľ toto rozhodca do zápisu neuvedie nebude mu vyplatená odmena za rozhodovanie. Poriadok je povinné urobiť aj mužstvo ktoré neodohrá posledný zápas hracieho dňa z dôvodu nenastúpenia súpera, mužstvo ktoré na zápas nenastúpi dostáva pokutu za neupratanie 7€ (nebude udelená v prípade ak časť hráčov v prípade že sa nezídu v dostatočnom počte poriadok vykoná a bude to uvedené v zápise o stretnutí)
 30. Pokuty za neupratanie : 1x – 5 € ; 2x – 10 € ; 3x – 17 €.
 31. Každé mužstvo pred súťažou ohlásí výboru MLMF mená štyroch rozhodcov, ktorý musia byť na súpiske mužstva (v polovici ročníku bude možné vykonať dve zmeny rozhodcov, mimo prípadu ak bude mužstvu rozhodca vylúčený pre zlé hodnotenia rozhodcov) ktorí budú rozhodovať zápasy za toto mužstvo. Nebude možné meniť rozhodcov z iných mužstiev . Výnimočne bude možné požiadať o zmenu alebo nahradenie rozhodcu z iného mužstva ako je v rozpise len so súhlasom výboru MLMF. Kapitán mužstva ktoré nebude môcť rozhodovať v danom kole je povinný si za seba nájsť náhradu zo zoznamu rozhodcov, oznámiť toto obidvom mužstvám ktorých sa týka ako aj výboru MLMF. Zmenu rozhodcu budú povinný potvrdiť obidvaja kapitáni e-mailom p. Štrbákovi na adresu : dušanfinta@pobox.sk do štvrtku do 18:00 hod. Je nutné uviesť mužstvo ktoré bude písať. Zastupujúci rozhodca potom preberá všetky práva a povinnosti rozhodcu vrátane

potrestaním odrátania bodov za neúčast' rozhodcu. Mužstvo môže písať za sezónu maximálne 17 krát (všetci rozhodcovia za mužstvo zo zoznamu, do počtu sa neráta ak je na zápas rozhodca nominovaný výborom alebo rozhoduje na požiadanie a po dohode mužstiev v prípade že sa nedostaví delegovaný rozhodca podľa rozpisu). V prípade ak hráč - rozhodca prestúpi do iného mužstva a to už má 4 rozhodcov kapitán mužstva oznámi rozhodcu ktorý bude vyškrtnutý. Mužstvo z ktorého hráč - rozhodca odišiel si môže doplniť stav rozhodcov na 4 na najbližšom výbore MLMF.

Výbor MLMF spracuje zoznam rozhodcov, ktorí budú môcť rozhodovať zápasy MLMF. Zápasy môžu rozhodovať len rozhodcovia uvedení na tomto zozname, do zoznamu patria aj členovia výboru MLMF, ktorí sa nerátajú do počtu 4 rozhodcov. Výnimky z tohto ustanovenia sú len v právomoci výboru MLMF.

32. Odmena za rozhodovanie v 1. lige je 10€ (5€ každé mužstvo) suma sa vypláca rozhodcovi pred začiatkom zápasu. Aj mužstvo ktoré zápas neodohrá kvôli nedostatočnému počtu hráčov na zápase a prehráva kontumačne je povinné sumu zaplatiť. V prípade že mužstvo rozhodcovi sumu neuhradí alebo to odmietne sa sumu následne zvýši na dvojnásobok (10€). V 2. lige je odmena za rozhodovanie v sume 3 € v prípade že si mužstvá rozhodujú navzájom podľa rozpisu MLMF. Odmeňovanie rozhodcov prebehne po skončení ročníku na výročnej schôdzi.
33. Každý výkon rozhodcu bude po zápase ohodnotený v zápise o stretnutí. Ohodnotenie sú povinný vykonať obidvaja kapitáni mužstiev podľa stupnice uvedenej na zadnej strane zápisu (v prípade nevyhodnotenia sa zápis považuje za neúplný – pokuta 2 €). Hodnotenie rozhodcov spracováva a vyhodnocuje výbor MLMF. Rozhodcovi môže byť v priebehu sezóny zastavená činnosť rozhodcu na základe priebežného vyhodnocovania rozhodovania do konca ročníka bez náhrady doplnenia ďalšieho rozhodcu do zoznamu. Výbor MLMF môže rozhodcovi zastaviť činnosť aj z dôvodu hrubých alebo opakovaných porušení pravidiel a povinností rozhodcu.
34. Rozhodca z vyššej súťaže môže ísť rozhodovať zápasy nižších súťaží. Naopak to nie je možné.
35. Za hráča, ktorý je v nepodmienečnom treste, nie je možné dopísať na súpiske náhradu. (Počas trestu nesmie prestúpiť). V prípade že sa trest presúva aj do nasledujúceho ročníku potrestaný hráči musia byť napísaný na súpiske mužstve v drese ktorého im bol trest udelený.
36. Hráč, rozhodca, vedúci mužstva, sú členmi MLMF a môže im byť udelený trest zastavenia činnosti za priestupky voči pravidlám na ihrisku alebo pri pobyte v areáli ihrísk MLMF.

Časť II. Pravidlá MLMF v Martine

PRAVIDLO 1 – Areál ihriska

1. Za areál ihriska SPŠ Martin je považovaný priestor od krytej plavárne (budovy polície), teda prístupové cesty k ihrisku, ihrisko, miesta kde sa prezliekajú mužstvá, príľahlé plochy slúžiace aj na parkovanie vozidiel účastníkov MLMF.
2. Za areál ihriska na ZŠ Jahodnícka je považovaný oplotený priestor základnej školy ako aj príľahlé parkovisko a zástavka MHD pred vstupom do areálu.
3. Za areál ihriska na SŠ Martin je považovaný oplotený priestor okolo ihriska až po rampu na prístupovej ceste k ihrisku

PRAVIDLO 2 - Hracia plocha

1. Hracia plocha musí mať tvar obdĺžnika, to znamená, že dĺžka musí byť väčšia ako jej šírka. Maximálna dĺžka je 54 m, minimálna 40 m, maximálna šírka 28 m, minimálna 22 m.
2. Značka pokutového kopu musí byť vo vzdialenosti 6 m od brány na pomyslenej kolmici vedenej z jej stredu.
3. Priestor pre striedanie hráčov je vyznačený na jednej pomedznej čiare dvoma čiarami, rovnobežnými so stredovou čiarou, ktoré sú od stredovej čiary vzdialené 3 m na obidve strany.

PRAVIDLO 3 - Lopta

1. Každé mužstvo je povinné priniesť si na zápas svoju loptu spôsobilú pre odohratie zápasu (nafúknutú a bez odstavajúcich častí). Zápas je možné odohrať s dvomi a viacerými loptami zodpovedajúcimi predpisom.
2. Ak mužstvo na zápas nedonesie loptu bude potrestané pokutou 5 €
3. Ak nebude mať loptu ani jedno mužstvo a zápas sa neodohrá mužstvá zaplatia pokutu 5 € a mužstvám sa do tabuľky zaráta výsledok 0 : 0 bez bodu.

PRAVIDLO 4 - Počet hráčov

1. Počet hráčov v stretnutí :
 - základná zostava : 5 + 1 (5 hráčov v poli + 1 brankár)
 - minimálna zostava : 4 + 1 (4 hráči v poli + 1 brankár).Na uvedený minimálny počet hráčov je potrebný súhlas kapitána mužstva, ktoré má hrať s minimálnym počtom hráčov. Ak sa mužstvo nezíde v najmenšom povolenom počte prehrá kontumačne 5 : 0 a dostane pokutu 7 €.
2. Ak sa zápas začne hrať s minimálnym počtom hráčov jedného alebo oboch mužstiev, zápas sa musí dohrať. Ak niektoré mužstvo opustí ihrisko za stavu :
 - a/ vyššieho ako 5 : 0, prehrá výsledkom ktorý bol dosiahnutý na ihrisku a zaplatí pokutu 5 €
 - b/ nižšieho ako 5 : 0, prehrá výsledkom 5 : 0 a zaplatí pokutu 5 €

Skrečovaný zápas musí potvrdiť rozhodca a kapitán súpera do zápisu. Za každý skrečovaný zápas sa mužstvu odráta 1 bod po skončení súťaže.

3. Ak sa ani jedno z mužstiev nezíde na zápas v požadovanom minimálnom počte, bude im zarátaný kontumačný výsledok 0 : 5 a zaplatia pokutu 7 €.
4. Ak rozhodca v zápase vylúči 2 hráčov z jedného mužstva, zápas musí ukončiť, nakoľko počet hráčov klesol pod minimálnu zostavu. Bez pokuty.
 - a/ ak bol stav vyšší ako 5 : 0 v prospech mužstva, ktoré sa neprevinilo, zápas vyhráva toto mužstvo výsledkom, ktorý bol dosiahnutý na ihrisku
 - b/ ak bol stav nižší ako 5 : 0 v prospech mužstva, ktoré sa neprevinilo, zápas vyhráva toto mužstvo výsledkom 5 : 0
 - c/ ak bol stav nepriaznivý pre mužstvo, ktoré sa neprevinilo (remíza, prehra), vyhráva toto mužstvo výsledkom 5 : 0
5. Ak rozhodca v zápase vylúči súčasne po 2 hráčoch z obidvoch mužstiev zápas musí ukončiť nakoľko počet hráčov u obidvoch mužstiev klesol pod minimálnu zostavu. V tomto prípade sa obidvom mužstvám zaráta výsledok 0 : 5.
6. Striedanie je možné len pri stredovej čiare vo vymedzenom priestore, keď je lopta mimo hracej plochy alebo je hra prerušená (napr. štandardná situácia) s tým, že striedajúci hráč

odchádzajúci z ihriska musí opustiť hraciu plochu skôr ako hráč na hraciu plochu nastupujúci.

7. Počet striedaní sa neobmedzuje. Hráč, ktorý bol vystriedaný sa môže kedykoľvek vrátiť do hry a striedať iného hráča.
8. Brankár si môže vymeniť miesto s iným brankárom (hráčom) iba so súhlasom rozhodcu pri prerušenej hre alebo keď je lopta mimo hracej plochy.

PRAVIDLO 5 - Výstroj hráčov

1. Mužstvá nastupujú na zápas v jednotnom farebnom oblečení (dres), okrem brankára, ktorý musí byť farebne odlišný. Ak sa na zápas dostavia obidve mužstvá v rovnakom farebnom oblečení hosťujúce mužstvo musí zmeniť farbu svojho oblečenia (nemusí už mať jednotné farebné oblečenie). Hrať s obnaženou vrchnou časťou tela nie je dovolené.
2. Rozhodca nepripustí na zápas hráča, ktorý hrá v inom farebnom oblečení ako ostatní hráči jeho mužstva.
3. Hráči musia hrať v turfoch, v plátenných kopačkách alebo v športovej obuvi s gumenou podrážkou (tzv. „halovkách“). Hráč nesmie nastúpiť v kopačkách so šroubovacími, nastreľovacími štuplami alebo v „lisovkách“. Takisto nesmie nastúpiť v pevnej napr. trekovej alebo pracovnej obuvi s trekovou alebo vibramovou podrážkou. Toto musí byť dôsledne kontrolované rozhodcom alebo kapitánom súpera ktorý na to upozorní rozhodcu a ten hráča s nevyhovujúcou obuvou nepripustí na ihrisko. Hrať bez obuvi je zakázané.
4. Hráč nesmie mať na sebe nič čo by ohrozilo jeho bezpečnosť alebo bezpečnosť iného hráča (pevný sadrový obvaz, prsteň, hodinky, atd.)
5. Hráč s okuliarmi hrá na vlastné nebezpečenstvo.
6. Hráč s krvácajúcim zranením musí opustiť hraciu plochu a môže sa vrátiť až vtedy keď je zranenie riadne ošetrené a krvácanie zastavené.
Pri porušení týchto pravidiel rozhodca vykáže hráča na striedačku k odstráneniu porušenia pravidiel. V prípade neuposlušnosti môže byť hráč napomenutý žltou kartou.

PRAVIDLO 6 - Doba hry

1. Hrací čas je 2 x 35 minút s 5 minútovou prestávkou. Hrací čas sa nenadstavuje. Výnimkou je vážne zranenie hráča vyžadujúce ošetrenie priamo na ihrisku.
2. Čakacia doba na súpera aj rozhodcu je 15 minút. Čakaciu dobu je možné predĺžiť o maximálne 5 minút (dokopy teda 15+5) ale iba so súhlasom obidvoch kapitánov. Čakaciu dobu je potrebné potvrdiť (kontrolovať) aspoň s dvomi zdrojmi (kapitani obidvoch mužstiev, kapitán a rozhodca, kapitán alebo rozhodca a nezávislý prítomný člen MLMF s predchádzajúceho zápasu) a túto skutočnosť uviesť do zápisu.
3. V prípade nepriaznivých poveternostných podmienok ktoré znemožňujú priebeh zápasu môže rozhodca prerušiť zápas až na 20 minút. Okolnosti je treba uviesť do zápisu. Ďalšie zápasy v poradí sa odohrajú s časovým posunom. Ak nebude možné pokračovať v zápase ani počas 20 min. prerušenia bude zápas odohraný v termíne určenom výborom MLMF. Ďalšie zápasy sa potom odohrajú podľa rozpisu.
4. V prípade že zápas nebolo možné dohrať sa bude postupovať nasledovne :
 - ak bol zápas prerušený počas 1. polčasu a cez prestávku do začiatku 2. polčasu zápas sa bude opakovať (odohrá sa nový zápas). Rušia sa karty udelené v zápase a hrať môžu iba hráči ktorý boli v termíne zápasu na súpiske mužstva a neprebíhal im disciplinárny trest udelený výborom MLMF

- ak bol zápas prerušený v 2. polčase zápas sa bude dohrávať a to čas ktorý chýbal do konca zápasu v momente prerušenia. Platí stav ako aj udelené karty pred prerušením zápasu. Nesmie hrať hráč ktorý v pôvodnom termíne zápasu nebol na súpiske mužstva a rovnako nesmie nastúpiť hráč ktorý si v tom termíne odpykával trest udelený výborom MLMF (v takom prípade bude zápas kontumovaný)
- zápas je možné prerušiť len na základe rozhodnutia rozhodcu ktorý je povinný uviesť všetky okolnosti do zápisu ako aj stav zápasu udelenie kariet (trestov) a počet odohraných minút v momente prerušenia.

PRAVIDLO 7 - Rozhodca

1. Každý zápas súťaží MLMF riadi rozhodca, ktorý je delegovaný podľa rozpisu súťaže, prípade určený výborom MLMF. Jeho právomoc daná pravidlami začína od okamžiku, keď vstúpi na hraciu plochu. Jeho právo trestať sa vzťahuje tiež na priestupky, ku ktorým dôjde pri dočasnom prerušení hry, alebo v dobe, keď je lopta mimo hry. Rozhodnutia rozhodcu o skutočnostiach súvisiacich s hrou sú konečné. Zápas sa musí uskutočniť aj vtedy, ak sa rozhodca z rôznych príčin nedostaví. Po dohode kapitánov môže takýto zápas odpísať iná osoba, ktorá týmto potom preberá všetky práva a povinnosti rozhodcu. Zápas musí do rozhodovať ten rozhodca, ktorý s rozhodovaním začne.
2. Rozhodca musí mať na zápas pripravenú píštku, žltú a červenú kartu, časomerací prístroj na určenie dĺžky zápasu a pravidiel MLMF. V prípade, že rozhodca nemá so sebou hore uvedené náležitosti, uvedú túto skutočnosť kapitáni do zápisu o stretnutí. (**rozhodcovi nebude vyplatená odmena za rozhodovanie**)
3. Rozhodca dohliadne na výmenu súpisiek a registračných preukazov medzi kapitánmi pred začiatkom zápasu a ponechá si ich počas zápasu.
4. S rozhodcom môže komunikovať jedine kapitán mužstva alebo jeho zástupca.
5. Rozhodca nepripustí na ihrisko hráča, ktorý je viditeľne pod vplyvom alkoholu (inej návykovej látky) alebo fajčí cigaretu. Rozhodca nedovolí konzumáciu alkoholu na striedačke mužstva, hráč ktorý zákaz poruší bude pri vstupe na ihrisko potrestaný ŽK.
6. Rozhodca nesmie počas rozhodovania piť, jesť, fajčiť, telefonovať, rozprávať sa so spoluhráčmi a pod. Nesmie pri ňom stáť žiadna ďalšia osoba alebo spoluhráč. Porušenie pravidla uvedú kapitáni do zápisu o stretnutí.
7. Rozhodca musí písať z opačnej postrannej čiary ako sú striedajúci hráči oboch mužstiev. To platí aj v prípade nepriaznivého počasia. Rozhodca je povinný sa pohybovať po postrannej čiare tak aby bol čo najbližšie k deju hry.
8. Rozhodca je povinný po skončení zápasu spolu s kapitánmi vyplniť zápis o stretnutí MLMF. Rozhodca pred začiatkom 2. polčasu vyškrtnie za účasti kapitánov mužstiev voľné miesta v zostavách mužstiev v zápise o stretnutí. V prípade že píska posledný zápas hracieho dňa uvedie stav ihriska po uprataní. Skontroluje správnosť výsledku zápasu a polčasu. Zápis podpisuje ako posledný. Je povinný uviesť čitateľne svoje meno a priezvisko, príslušnosť ku klubu (prípadne zastupovanie), zapísať udelenie ŽK a ČK, prípadne uviesť iné okolnosti, ktoré ovplyvňujú priebeh zápasu s presným odôvodnením udelenia trestov, tzn. doslovný dôvod udelenia karty za nadávky prípadne rasovo motivované urážky (ŽK, ČK, inzultácie). Na zadnú stranu sa uvedie aj prípadné zranenie hráča počas zápasu. Za nevyplnené náležitosti alebo zatajovanie priestupkov alebo nepravdivých informácií mu môže byť podľa rozhodnutia výboru MLMF odňatá odmena za odpísané stretnutie (v prípade väčšej závažnosti zastavená činnosť).
9. Rozhodca musí dbať, aby sa dodržovali pravidlá. Pri riadení zápasu uskutočňuje zrozumiteľnú signalizáciu.

10. Rozhodca môže zmeniť svoje rozhodnutie, ak príde k názoru, že je nesprávne, a to na základe vlastného uváženia alebo ak by tím došlo k zvýhodneniu previnivšieho sa mužstva ale iba dovtedy kým hra nebola znovu zahájená. Potom už je rozhodnutie nezmeniteľné.
11. Rozhodca je povinný uplatňovať neobmedzenú právomoc, kedykoľvek prerušiť hru pre porušenie pravidiel.

Rozhodca má práva prerušiť alebo dokonca predčasne ukončiť zápas z týchto dôvodov:

- a/ pre tmu alebo zlú viditeľnosť
- b/ pre zlé poveternostné podmienky (búrka, sneh, prudký vietor), ktoré by podľa jeho názoru mohli ohroziť zdravie hráčov
- c/ pre nespôsobilosť hracej plochy
- d/ ak hrajú hráči tak, že je ohrozené ich zdravie a ak je napomínanie a vylučovanie neúčinné a nápravu nenastolia na výzvu rozhodcu ani kapitáni družstiev
- e/ pre trvalý nezáujem niektorého z družstiev na regulárnosti zápasu
- f/ ak vylúčený hráč alebo vykázaný účastník zápasu odmieta opustiť hraciu plochu a následne areál, kde sa zápas odohráva i po uplynutí doby stanovenej rozhodcom kapitánovi jeho družstva (rozhodca vždy najskôr stanoví kapitánovi dobu cca. 1 – 2 minúty na nastolenie poriadku)
- g/ pre opakované hrubé nešportové prejavy obecnstva, ktoré by podľa jeho názoru mohli ohroziť bezpečnosť účastníkov zápasu (napr. opakované vniknutie obecnstva na hraciu plochu, hádzanie nebezpečných predmetov, petárd, svetlíc apod. na hraciu plochu)
- h/ na príkaz polície SR
- i/ v prípade úmrtia niektorého z účastníkov zápasu
- j/ z iných dôvodov, keď toto opatrenie pokladá za nutné.
- k/ ak sa cíti ohrozený na zdravý či živote a nevidí žiadnu možnosť (boli vyčerpané všetky možnosti) na zmenu tejto situácie.
- l/ v prípade inzultácie rozhodcu. Inzultáciou sa rozumie najmä : udretie, kopnutie, úmyselné podrazenie, násilné vrazenie, lomcovanie, vyrazenie píšťaľky z úst, úmyselné udretie alebo hodenie loptou alebo iným predmetom.

Za inzultáciu sa nepovažuje pľuvnutie na rozhodcu, obliatie vodou (nápojom), vytrhnutie kariet z ruky. To je kvalifikované ako hrubé nešportové správanie (s udelením ČK)

12. Rozhodca nedovolí, aby na hraciu plochu vstupovali iné osoby, ako hráči.
13. Rozhodca preruší hru, keď je podľa jeho názoru vážne zranený hráč, zaistí jeho ošetrovanie mimo hraciu plochu a ihneď dá pokyn, aby sa pokračovalo v hre. Hráč, ktorý je schopný dôjsť k pomedznej alebo bránkovej čiare, nesmie byť ošetrovaný na ihrisku.
14. Rozhodca dáva znamenie k pokračovaniu v hre po každom jej prerušení, mimo rohových a autových kopov, pričom však musí byť dodržaná minimálna vzdialenosť pri rozohrávaní. Na súperovej polovici ihriska musí byť pokyn udelený píšťaľkou. Na vlastnej polovici

nemusi byť udelený pokyn na rozohratie, rozhodca však musí počas celého zápasu a pre obidve mužstvá postupovať rovnako, teda nemôže jednému mužstvu rozohrávku tolerovať a inému nie.

15. Rozhodca musí rozhodnúť, či lopta určená ku hre zodpovedá požiadavkám. Súčasne rozhodca dbá na to aby hráči na striedanie z mužstva na vlastnej polovici chodili pre loptu ktorá ide mimo ihriska aby bola zaručená maximálna plynulosť hry.
16. Rozhodca nepripustí na zápas hráča, ktorý hrá v inom farebnom oblečení ako ostatní hráči jeho mužstva, ktorý fajčí alebo je viditeľne v podnapitom stave alebo pod vplyvom iných omamných látok.
17. Rozhodca ukáže **ŽLTÚ KARTU** za :
 - a/ úmyselné hranie rukou
 - b/ úmyselné odkopnutie lopty po prerušení hry
 - c/ nedodržanie stanovenej vzdialenosti (5 m) pri zahrávaní štandardnej situácie
 - d/ podľa vlastného posúdenia pri faule
 - e/ za nešportové správanie (neúcta, zosmiešňovanie súpera, nadávky, snaha o zmätenie súpera pokrikom „pusť“ „prihraj“, odmieta si upraviť po upozornení výstroj, po vyzutí pokračuje v hre bez nej)
 - f/ nedodržanie pravidiel pri striedaní hráčov
 - g/ sústavne porušuje pravidlá
 - h/ slovami alebo jednaním prejavuje nesúhlas s rozhodnutím rozhodcu
 - i/ porušenie pravidla o výstroji hráčov
 - j/ hráčovi ktorý na striedačke konzumuje alkohol a následne vstúpi na ihrisko
 - k/ pri predčasnom zahratí štandardnej situácie na súperovej polovici
 - l/ fajčí v areáli ihriska alebo na striedačke konzumuje alkoholické nápoje
18. Rozhodca ukáže **ČERVENÚ KARTU** za :
 - a/ hrubý úmyselný faul alebo faul zozadu
 - b/ urážku, nadávku, oplŕutie rozhodcu alebo inzultáciu rozhodcu (inzultácia - akýkoľvek fyzický kontakt voči rozhodcovi, zahrňujeme sem aj vytrhnutie alebo vyrazenie pomôcok rozhodcu)
 - c/ inzultáciu protihráča (fyzické napadnutie protihráča)
 - d/ hrubé nešportové správanie (oplŕutie, nadávanie súperovi, úmyselné trafenie loptou alebo časťou výstroja, obliatie vodou, nápojom)
 - e/ úmyselné hranie rukou v prípade, že lopta smeruje do bránky alebo vo vyloženej gólovej šanci
 - f/ za akýkoľvek ruku brankára mimo bránkoveho územia na vlastnej polovici
 - g/ chová sa nešportovo, napriek tomu, že už bol napomenutý
 - h/ za útok alebo fyzické napadnutie divákov zápasu (i trafenie loptou alebo časťou výstroja)
 - i/ oplŕutie protihráča
 - j/ fajčí počas zápasu na ihrisku alebo na striedačke (zelená plocha)
19. Ak hráč dostane ČK je vylúčený do konca zápasu. Za vylúčeného hráča

nesmie nastúpiť žiadny hráč, mužstvo dohráva oslabené o vylúčeného hráča.

20. Ak hráč dostane druhú ŽK dostáva automaticky ČK s tým, že prvá ŽK sa mu ráta do limitu dvoch ŽK.
21. ŽK resp. ČK môže byť udelená aj hráčovi, ktorý je práve na striedačke. Hráč bude znášať rovnaký postih ako by bol na ihrisku.
Výnimkou je, že pri udelení ČK nie je mužstvo oslabené o hráča na ihrisku.
22. Ak hráč dostane ČK má automaticky zastavenú činnosť na nasledujúci zápas do rozhodnutia výboru MLMF.
23. Ak sa hráč dopustil priestupku podľa pravidla **12 (Zakázaná hra a nešportové konanie)**, po ktorom by mal nasledovať priamy alebo nepriamy voľný kop, môže rozhodca na základe vlastného posúdenia situácie poskytnúť súperovi tzv. výhodu.

Po skončení akcie, keď sa lopta dostane mimo hru, môže rozhodca potrestať hráča, ktorý sa dopustil priestupku pred výhodou podľa pravidla 6, bodov 17 a 18.

Výhoda sa posudzuje nasledovne : ak hráč vo výhode svoju akciu dokončí (vystrelí na bránku) už nesmie byť mužstvu poskytnutý priamy alebo nepriamy kop.

Ak hráč nezakončí akciu vyplývajúcu z výhody, alebo sa situácia stane nevýhodnou, potom bude nariadený priamy alebo nepriamy kop podľa závažnosti priestupku.

Posúdenie výhody je len v právomoci rozhodcu.

24. Aj rozhodcovi môže byť zastavená súťažná (hráčska) činnosť v prípade telesného napadnutia hráča niektorého mužstva.
25. Rozhodca je povinný udržiavať podmienky stanovené školou v priestoroch ihriska tzn. udeliť žltú resp. červenú kartu za fajčenie a konzumáciu alkoholických nápojov na striedačke a v priestoroch ihriska, za znečisťovanie či poškodzovanie areálu ihriska. Rozhodca o tomto uvedie zápis do zápisu o stretnutí a to aj v prípade že pôjde o účastníkov MLMF ktorí zápas už dohrali resp. budú hrať.

PRAVIDLO 7 – Práva a povinnosti kapitána

Povinnosti kapitána:

Chráni bezpečnosť rozhodcu, je zodpovedný za správne a úplné vyplnenie zápisu o stretnutí, musí podpísať zápis po stretnutí, nápomocný rozhodcovi odohrať zápas v medziach pravidiel (napr. usmerňovať svojich spoluhráčov v priestupkoch), podporovať rozhodcu vo výrokoch (musí poznať pravidla malého futbalu). Kapitán má mať pred i počas zápasu kapitánsku pásku. V prípade vylúčenia, odovzdá kapitánsku pásku inému spoluhráčovi, na ktorého prechádzajú všetky práva a povinnosti kapitána mužstva. Ďalej je povinný na požiadanie, rozhodcu alebo kapitána súpera byť nápomocný pri konfrontácii a identifikácii svojej vlastnej a svojich spoluhráčov.

Práva kapitána:

Kontrola totožnosti družstva súpera, opýtať sa rozhodcu za čo bol, ktorýkoľvek hráč napomenutý alebo vylúčený, nadiktovať rozhodcovi do zápisu o zápase námietku.

Námietky môže uplatniť proti:

- vybaveniu hracej plochy
- štartu niektorého súperovho hráča
- výstroji hráčov súperovho družstva
- výsledku stretnutia
- neregulárnemu priebehu stretnutia
- popisu priestupkov napomínaných alebo vylúčených hráčov

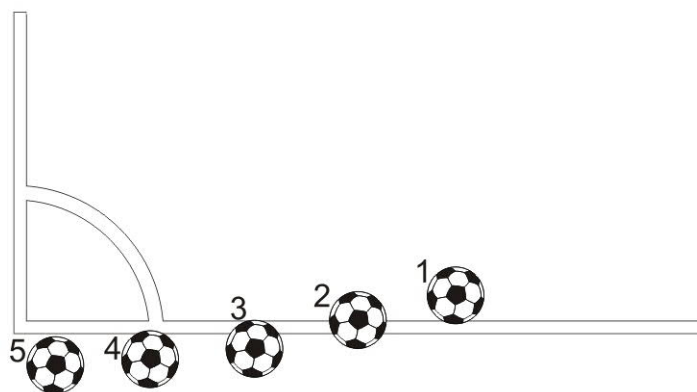
PRAVIDLO 8 - Zahájenie hry

1. Po znamení rozhodcu začína hra výkopom, ktorý robí hráč tým, že zahrá loptu ležiacu v pokoji na stredovej čiare a značke do súperovej polovice ihriska. Než výkop realizuje, musia byť všetci hráči na vlastnej polovici ihriska a hráči mužstva nerealizujúceho výkop musia zostať vo vzdialenosti najmenej 5 m od lopty. Lopta je v hre, až keď opíše dráhu odpovedajúcu dĺžke jeho obvodu. Hráč, ktorý realizoval výkop, nesmie hrať po druhý krát s loptou, pokiaľ loptou nehral alebo sa jej nedotkol druhý hráč.
2. Po dosiahnutí gólu zahajuje hru rovnakým spôsobom hráč mužstva, ktoré gól dostalo.
3. Po polčase si mužstvá vymenia polovice ihriska. Hru zahajuje výkopom hráč mužstva, ktoré nerealizovalo výkop na začiatku stretnutia.
4. Priamo z výkopu nemôže byť dosiahnutý gól.
5. Pri každom porušení pravidla 8.1 sa výkop opakuje, mimo prípadu, keď hráč zahrá loptou po druhý krát, keď už je lopta v hre, skôr než sa jej dotkol alebo ňou zahrál druhý hráč.

Za tento priestupok sa nariaďuje nepriamy voľný kop, ktorý realizuje hráč súperovho mužstva z miesta priestupku.

PRAVIDLO 9 - Lopta v hre a mimo hry

1. Lopta je mimo hry :
 - a/ keď prejde po zemi alebo vo vzduchu úplne bránkovou alebo pomedznou čiarou
 - b/ v prípade, keď rozhodca preruší hru
 - c/ keď sa dotkne predmetu ktorý nie je súčasťou hry (Príklad: lopta sa dotkne konára nad ihriskom, rozhodca nariaďí autový kop proti mužstvu ktorého hráč sa naposledy dotkol lopty a to v najbližšom mieste kde sa lopta dotkla daného predmetu.
2. Lopta je v hre počas každej inej doby, od začiatku hry až do jej ukončenia je a to i v prípade:
 - a/ keď sa odrazí od bránkovej tyče alebo brvna späť do hracej plochy
 - b/ keď sa odrazí do hracej plochy od rozhodcu, ktorý je na hracej ploche
 - c/ vznikne domnienka, že pravidlo bolo porušené, ale rozhodca hru neprerušil
3. Hrá sa bez postavenia mimo hru.
4. V malom futbale existuje výhoda. Posúdenie je plne v kompetencii rozhodcu.



Lopta je stále v hre (poz. 1,2,3,a 4) a lopta mimo hry (poz. 5)

PRAVIDLO 10 - Dosiahnutie gólu

1. Gólu je dosiahnuté, keď prejde lopta celým objemom cez bránkovú čiaru medzi bránkovými tyčami a pod brvnom za predpokladu že nedošlo k žiadnemu porušeniu pravidiel zo strany útočiaceho mužstva

Rozhodca gól uzná :

- z priameho kopu na bránku súpera
- z nepriameho kopu s dotykom (tečom) ktoréhokoľvek hráča na ploche
- z autu s dotykom ktoréhokoľvek hráča na ploche
- z rohu
- z hry
- po vyhodení brankárom za predpokladu že môže loptu hodiť rukou cez celé ihrisko

gól je možné dosiahnuť ktoroukoľvek časťou tela mimo ruky (od ramena po končeky prstov)

Rozhodca gól neuzná ak sa lopta dostane do bránky bez dotyku ktoréhokoľvek hráča na ploche (teče) :

a/ do súperovej bránky

- z nepriameho voľného kopu
- z autového kopu

V týchto prípadoch nasleduje kop od bránky.

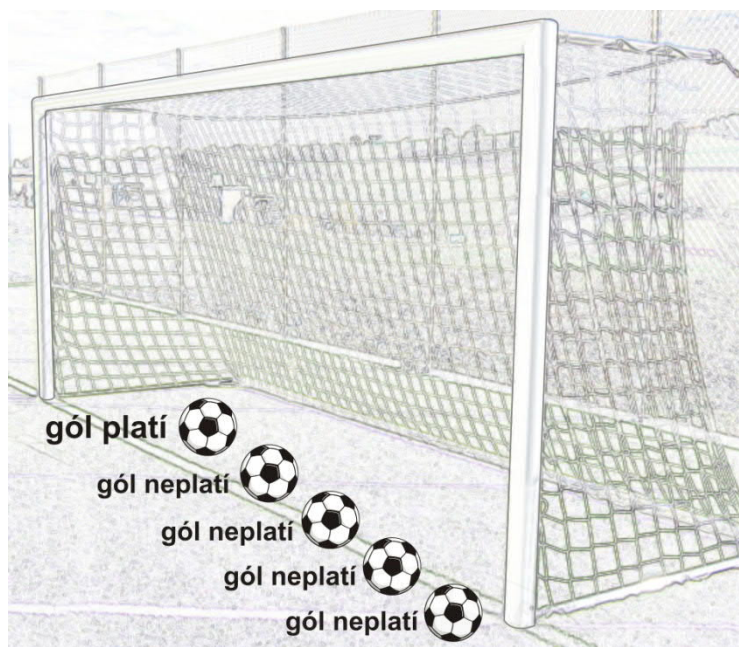
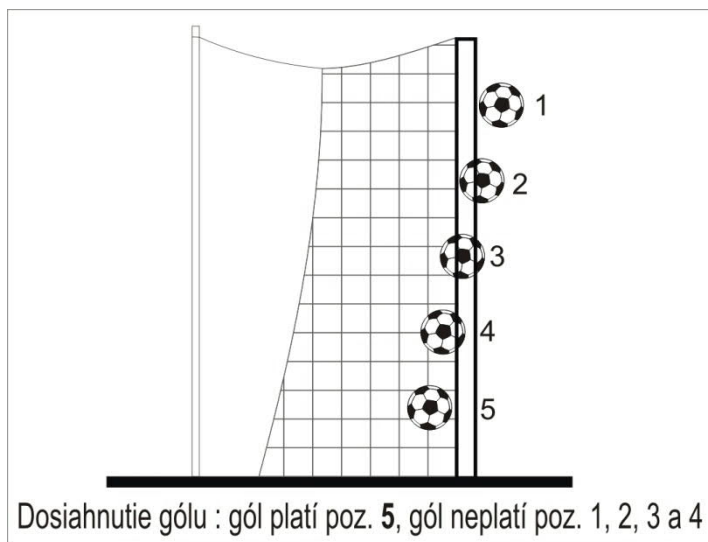
b/ do vlastnej bránky

- z autového alebo rohového kopu
- zo všetkých priamych voľných kopov
- zo všetkých nepriamych kopov

V týchto prípadoch rozhodca nariadi rohový kop v prospech súpera. Ak bol kop prevádzaný z vlastného pokutového územia tak sa nariadi opakovanie priameho kopu, v prípade že by sa toto porušenie zámerne opakovalo rozhodca udelí žltú kartu za zdržiavanie hry

V prípade rozohrávky brankára rukou platí nasledovné : brankár si vhodí loptu do brány pri rozohrávke keď lopta opustila ihrisko cez bránkovú čiaru mimo samotnej bránky – GÓL NEPLATÍ – pretože lopta neopustila bránkové územie a nebola teda v hre.

Brankár chytí loptu v hre od spoluhráča v prípadoch keď to môže urobiť alebo po strele či tečí protihráča a pri vyhadzovaní si vhodí loptu do vlastnej bránky – GÓL PLATÍ – pretože lopta bola „v hre“.



PRAVIDLO 11 - Voľné kopy

1. Voľné kopy sa delia na 2 skupiny :
 - a/ priame voľné kopy, z ktorých môže byť proti mužstvu, ktoré sa previnilo priamo dosiahnutie gólu
 - b/ nepriame voľné kopy, z ktorých sa môže dosiahnuť gól iba vtedy, keď sa lopty dotkne alebo ňou zahrá skôr než prejde do bránky iný hráč, než ten, ktorý nepriamy voľný kop realizoval
2. V prípade, keď hráč, ktorý zahrá voľný kop (priamy alebo nepriamy), zahrá loptou po druhý krát, keď už je lopta v hre, ale skôr než sa jej dotkne alebo loptou zahrá iný hráč, kope hráč súperovho mužstva nepriamy voľný kop z miesta, kde sa priestupok stal.
3. Pri nepriamom kope nariadenom v prospech útočiaceho mužstva v súperovom bránkoviisku sa zahranie tohto nepriameho voľného kopu vyťahuje na čiaru bránkoviiska rovnobežne s bránkovou čiarou smerom k bližšiemu autu. Neexistuje žiadne pravidlo tzv. „malého rohu“.

4. Pri zahrávaní voľných kopov musí dať rozhodca pískalkou alebo slovným pokynom "hraj!" pokyn ku hre s výnimkou zahrávania kopu z rohu alebo z autu. Pri zahrávaní voľného kopu v útočnej polovici len pokyn pískalkou. V obrannej polovici tak nemusí aby sa zvýšila plynulosť hry musí však postupovať rovnako po celý zápas a na obidve strany.
5. časový limit pre zahratie voľného kopu je po odpískaní rozhodcu 4 sekundy, pri porušení tohto pravidla zahrávajúcim mužstvom je nariadený nepriamy voľný kop v prospech súpera.

PRAVIDLO 12 - Zakázaná hra a nešportové chovanie

• PRIAMY VOĽNÝ KOP

Priamy voľný kop nariadi rozhodca proti mužstvu, ktorého hráč sa úmyselne dopustil jedného z týchto priestupkov :

1. Kopne alebo sa pokúsi kopnúť súpera.
2. Nastaví súperovi nohu alebo pomocou nohy spôsobí alebo sa pokúsi spôsobiť pád súpera alebo sa skrčí pred súperom prípadne za ním.
3. Skočí na súpera.
4. Prudko alebo nebezpečne do súpera vráža.
5. Vráža do súpera zozadu, keď mu ten nebráni v hre.
6. Strčí do súpera.
7. Udrie súpera alebo sa pokúsi ho udrieť alebo na súpera pľuvne.
8. Drží súpera.
9. Vráža do súpera ramenom.
10. Klže sa v snahe zmocniť sa, alebo tečovať loptu bez ohľadu na to, či sa dotkne alebo nedotkne súpera ("šmýkačka" alebo „sklz“).
11. oplúje protihráča oplúje protihráča
12. Hodí do protihráča loptu alebo časť výstroje
13. Hrá loptu rukou, to je loptu rukou alebo pažou zadrží, hodí, nesie alebo do lopty strčí (to sa samozrejme netýka brankára v jeho vlastnom bránkovom území). Pri zasiahnutí lopty rukou je dôležité, či ide o úmyselný pohyb proti lopte. Ak lopta zasiahne ruku, ktorá sa prirodzene pohybuje (v behu, pri výskoku) a teč lopty je zjavne neúmyselný, ak má hráč ruku pred alebo tesne pri tele pričom nezväčšuje svoj prirodzený prierez (rozmer) tela nejedná sa o naplnenie pravidla o hraní rukou nechá rozhodca pokračovať v hre. *Vysvetlenie* : *Neplatí teda žiadne pravidlo že "každá ruka je ruka" a to sa týka aj pokutového územia. Rozhodnutie situácie je však na posúdení rozhodcu.*

Priamy voľný kop realizuje hráč súperovho mužstva z miesta, kde sa priestupok stal.

Ak dopustí sa hráč priestupku v súperovom bránkovisku, potom sa môže voľný priamy kop realizovať z ktoréhokolvek miesta vo vnútri polovice bránkového územia, v ktorej sa priestupok stal.

Keď sa dopustí hráč brániaceho mužstva úmyselne jedného z vyššie uvedených priestupkov vo vlastnom pokutovom území, musí byť jeho družstvo potrestané pokutovým kopom. Pokutový kop musí rozhodca nariadiť bez ohľadu na to, kde je práve lopta, pokiaľ v okamžiku priestupku bola lopta v hre a priestupok sa stal v bránkovom území.

Pri nešportovom zákroku počas ktorého nedochádza k priamemu kontaktu súperov napr. opľutie súpera hodenie lopty alebo časti výstroje do súpera sa miestom priestupku považuje miesto odkiaľ sa hráč previnil (tzn. tam kde stál keď sa dopustil priestupku, miesto s ktorého opľul súpera alebo odkiaľ hodil loptu či časť výstroje a nie miesto kam smerovalo nešportové správanie)

- **NEPRIAMY VOLNÝ KOP**

Nepriamy voľný kop nariadi rozhodca proti mužstvu, ktorého hráč sa úmyselne dopustil jedného z týchto priestupkov :

1. Hrá spôsobom, ktorý je podľa rozhodcu nebezpečný, napríklad sa pokúša kopnúť do lopty, keď túto drží brankár.
2. Úmyselne bráni súperovi v hre, to je pobieha medzi súperom a loptou alebo nastavením tela prekáža súperovi, pričom sám hrať s loptou nechce.
3. Vráža do brankára, s výnimkou, keď brankár opustí vlastné bránkové územie.
4. Podľa názoru rozhodcu taktizuje spôsobom smerujúcim výhradne k zdržovaniu hry a tak ťahá čas, aby jeho mužstvo získalo nešportovú výhodu.
5. Hráč nesmie hrať s loptou, keď sa dotýka zeme zadnou časťou tela alebo rukou poprípade rukami.
6. Brankár vo vlastnom bránkovom území od okamžiku, keď má loptu pod kontrolou a nerozohrá ju do 4 sekúnd.
7. Brankár vo vlastnom bránkovom území pri zahrávaní hodu od bránky loptu vyhodí cez stredovú čiaru, keď sa jej nedotkol na brankárovej polovici hracej plochy žiadny hráč alebo sa lopta nedotkla povrchu hracej plochy na brankárovej polovici.
8. Brankár vo vlastnom bránkovom území pri zahrávaní hodu od bránky loptu vyhodí a spoluhráč mu ju vráti tak, že brankár loptu chytí pevne do rúk skôr, než lopta prekončí stredovú čiaru alebo sa jej dotkol či hral s ňou súper.
9. Hráč zahrávajúcí priamy alebo nepriamy kop poruší pravidlo 4 sekúnd na rozohrávku od udelenia pokynu k hre.

Nepriamy voľný kop realizuje hráč súperovho mužstva z miesta, kde sa priestupok stal s výnimkou :

a/ bodu 7 tohto pravidla - nepriamy voľný kop realizuje hráč súpera z miesta, kde lopta prešla stredovú čiaru

b/ bodu 6 a 8 tohto pravidla - nepriamy voľný kop realizuje hráč súpera z miesta popísaného v pravidle 11, bod 3.

PRAVIDLO 13 - Pokutový kop

1. Pokutový kop sa zahráva zo značky pokutového kopu.
2. Pri pokutovom kope musia byť všetci hráči na hracej ploche (s výnimkou hráča, ktorý jednoznačne pokutový kop zrealizuje a brankára súperovho mužstva) a musia byť mimo bránkového územia vo vzdialenosti najmenej 3 m od značky pokutového kopu.
3. Brankár súperovho mužstva musí stáť (nesmie pohybovať nohami) na vlastnej bránkovej čiare pokiaľ nie je pokutový kop zahráný.
4. Hráč realizujúci pokutový kop musí kopnúť loptu dopredu a nesmie ňou hrať druhý krát pokiaľ sa lopty nedotkne alebo ňou nezahrá iný hráč. Pohyb hráča musí byť plynulý a nesmie sa v priebehu realizácie pokutového kopu zastaviť aby tým hráč získal výhodu (pri porušení sa pokutový kop opakuje)

5. Lopta je v hre, ako náhle je kop realizovaný, to znamená ako náhle lopta opíše dráhu zodpovedajúcu dĺžke jej obvodu.
6. Priamo z pokutového kopu možno dosiahnuť gól.

Pri každom porušení tohto pravidla :

- a/ hráčom brániaceho mužstva, sa musí pokutový kop opakovať, pokiaľ nebolo dosiahnutie gólu
- b/ hráčom útočiaceho mužstva, mimo hráča zahrávajúceho pokutový kop, keď bolo dosiahnuté gólu, nesmie byť gól uznaný a pokutový kop sa musí opakovať

PRAVIDLO 14 - Kop zo zámedzia (autu)

1. Priamo z kopu zo zámedzia (autu) sa nemôže dosiahnuť gól. A to ani do vlastnej siete.
2. Hráči brániaceho mužstva sa nesmú priblížiť k lopte na vzdialenosť menšiu ako 5 m, pokiaľ lopta nie je v hre, to je pokiaľ neopíše dráhu rovnajúcu sa dĺžke jej obvodu.
3. Lopta pri zahrávaní kopu z autu musí byť v klúde na mieste kde lopta predtým opustila hraciu plochu
4. Loptu priamo z autu môže brankár chytiť do rúk.
5. Pokiaľ nebola lopta správne z autu kopnutá, kop z autu má súperove mužstvo.
6. Keď nezahrá hráč kop z autu do 4 sekúnd od chvíle, keď je na kop pripravený, nariadi rozhodca kop z autu v prospech súpera.

PRAVIDLO 15 - Hod od bránky

1. Keď prejde lopta po zemi alebo vo vzduchu úplne bránkovou čiarou mimo jej časti medzi bránkovými tyčami a keď pritom hral loptou naposledy hráč útočiaceho mužstva, zahrá brankár brániaceho sa mužstva hod od bránky.
2. Brankár musí hodiť loptu rukou z bránkového územia priamo do hracej plochy a to do 4 sekúnd od okamžiku, keď má loptu pod kontrolou.
3. Brankár, ktorý uskutočnil hod od bránky, nesmie hrať loptou po druhý krát nohou, pokiaľ sa lopty nedotkne alebo ňou nezahrá iný hráč.
4. Brankár, ktorý uskutočnil hod od bránky a lopta opustila bránkové územie, nesmie opäť chytiť loptu do rúk skôr, než lopta prekročí stredovú čiaru alebo skôr než sa lopty dotkne alebo ňou zahrá hráč súpera.
5. Brankár nesmie pri zahrávaní hodu od bránky vyhodiť loptu cez stredovú čiaru, pokiaľ sa lopty nedotkne alebo ňou nezahrá na brankárovej polovici hracej plochy niektorý z hráčov alebo pokiaľ sa lopta nedotkne zeme na brankárovej polovici ihriska.
6. Pri hode od bránky nesmie brankár kopnúť loptu do hry zo zeme alebo si loptu nadhodiť a kopnúť do hry.
7. Pokiaľ neopustí lopta bránkové územie, t.j. nedostane sa ihneď do hry, musí sa hod od bránky opakovať.
8. Hráči súperovho mužstva musia zostať mimo bránkového územia, pokiaľ nie je uskutočnený hod od bránky a lopta neopustí bránkové územie.

Pri porušení :

- a/ bodu 2, 3 a 4 tohto pravidla - rozhodca hru preruší a nariadi nepriamy voľný kop v prospech súperovho mužstva z miesta popísaného v pravidle 11, bod 3.

b/ bodu 5 tohto pravidla rozhodca hru preruší a nariadi nepriamy voľný kop v prospech súperovho mužstva z miesta, kde lopta prešla stredovou čiarou.

c/ bodu 6, 7 a 8 tohto pravidla - rozhodca hru preruší a nariadi opakovanie hodu od bránky.

Vysvetlenie: pri vhadení brankárom lopty do vlastnej bránky (podľa pravidla 15.1) neplatí gól! Lopta ešte nebola v hre – vyhodenie sa opakuje. Pozor na situáciu, keď je lopta v hre a brankár loptu rukou rozohráva z bránkoviska – lopta vtedy nemusí opustiť pokutové územie! A takto rozohraná lopta, ktorá skončí rovno z brankárovej ruky v bránke, je uznaná ako regulárny (vlastný) gól!

PRAVIDLO 16 - Vyhodenie, výkop od bránky

1. Keď skončí lopta z hry v rukách brankára :
 - a/ chytí strelu súpera,
 - b/ chytí strelu súpera tečovanú ktorýmkoľvek hráčom
 - c/ chytí loptu zahranú priamo z autu
 - d/ chytí loptu zahranú z autu, ktorá je tečovaná alebo prihraná ktorýmkoľvek hráčom,
 - e/ chytí prihrávku spoluhráča, ak lopta predtým bola za stredovou čiarou alebo ňou hral hráč súpera, je stále v hre a brankár ju môže rozohrať vyhodnením alebo výkopom smerom do hracej plochy bez obmedzenia.
2. Vyhodenie alebo výkop musí brankár zrealizovať do 4 sekúnd od chvíle, keď má loptu v rukách pod kontrolou a stojí pevne na nohách.

Pri porušení :

a/ bodu 2 tohto pravidla - rozhodca hru preruší a nariadi nepriamy voľný kop v prospech súperovho mužstva z miesta popísaného v pravidle 11, bod 3.

PRAVIDLO 17 - Kop z rohu

1. Hráč realizujúci kop z rohu musí zahráť loptu do hry do 4 sekúnd od okamžiku, keď má loptu ku kopu z rohu pripravenú.
2. Priamo z kopu z rohu môže byť dosiahnutý gól. (mimo gólu do vlastnej bránky - viz Časť II. pravidlo 10)
3. Hráči brániaceho mužstva sa nesmú priblížiť k lopte na vzdialenosť menšiu ako 5 m, pokiaľ lopta nie je v hre, to je pokiaľ neopíše dráhu zodpovedajúcu dĺžke jej obvodu.
4. Hráč realizujúci kop z rohu nesmie hrať loptou po druhý krát, pokiaľ sa lopty nedotkne alebo ňou nezahrá iný hráč.
5. Pokiaľ zahrá hráč, ktorý realizuje kop z rohu s loptou po druhý krát, skôr než sa lopty dotkne alebo loptou zahrá iný hráč, nariadi rozhodca v prospech súperovho mužstva nepriamy voľný kop z miesta, kde bolo pravidlo porušené.
6. Keď hráč nezahrá kop z rohu do 4 sekúnd od momentu, keď má loptu ku kopu pripravenú, nariadi rozhodca hod od bránky v prospech súperovho mužstva.
7. Pri každom inom porušení tohto pravidla sa kop z rohu opakuje.

PRAVIDLO 18 – Sklz alebo šmýkačka

1. Sklzom sa rozumie taký zákrok, pri ktorom hráč kľže po hracej ploche s úmyslom využiť tohto pohybu vo svoj prospech pri získaní lopty alebo v súboji s protihráčom . Pri tomto zákroku sa dotýka zeme ešte aj inou časťou tela ako chodidlami. Dôležité pri tom je kedy k tomu dôjde aby to bolo posúdené ako sklz musí k tomu dôjsť skôr ako v dôsledku súboja spadne.
2. Sklz brankára. brankárovi sa hranie sklzom povoľuje, ale samozrejme platí že pokiaľ dôjde pri tomto zákroku k faulu protihráča (faulu sa dopustí skôr ako sa dotkne lopty) bude nariadený pokutový kop. Na základe rozhodnutia rozhodcu môže byť udelená aj ŽK prípadne ČK. Mimo pokutového územia je brankárova hra týmto spôsobom posudzovaná ako hra normálneho hráča.
3. V prípade že lopta smeruje do bránky a hráč ktorý sklz (šmýkačku) urobí a zasiahne pri tom loptu a je v tej chvíli "posledný" čím zabráni gólu je proti mužstvu ktoré sa previnilo odpískaný pokutový kop a hráč dostane ŽK.

V prípade že takýmto zákrokom zmarí vyloženú šancu (lopta nesmeruje priamo na bránku ale na výhodnejšie postaveného spoluhráča) je nariadený priamy kop pričom sa kop realizuje z čiar bránkoviška rovnobežne s bránkovou čiarou smerom k bližšej autovej čiare.

Časť III. Právomoci výboru MLMF

Pravidlo 1 – pre kontumáciu zápasu :

1. Nepredloženie súpiscky a registračných preukazov na výmenu medzi kapitánmi pred začiatkom zápasu.
2. Mužstvo sa zide na zápas v menšom počte ako je stanovený minimálny počet pre odohranie zápasu.
3. Neoprávnene skrečovaný zápas.
4. Mužstvo nenastúpi na zápas v stanovenom termíne.
5. Pri zistení nastúpenia na zápas hráča, ktorý nie je uvedený na platnej súpiske mužstva.
6. Pri nastúpení hráča ktorý nie je uvedený v zápise o stretnutí
7. Pri prekročení limitu **štyroch** registrovaných hráčov v zápase.
8. Pri inzultácii rozhodcu.
9. Akékoľvek počínanie hráča mužstva, ktorého príčinou je situácia, kedy nemôže zápas začať alebo pokračovať.
10. Kontumuje zápas v prípade ak jedno z mužstiev nastúpi s hráčom ktorý je v treste za ŽK, ČK alebo iný disciplinárny prehršok. Ak táto situácia nastane u oboch mužstiev je obidvom zarátaný výsledok 0:5 bez udelenia mínusových bodov
11. Na základe rozhodnutia výboru MLMF pri riešení mimoriadnych prípadoch a prehrškoch, ktoré nie sú výslovne spomenuté v pravidlách MLMF, ale poškodzujú fair - play zásady športu.
12. V prípade porušenia pravidla o počte registrovaných hráčov keď bude prekročený maximálny limit (5 hráči) pričom nie je rozhodujúce či títo hráči nastúpili v niektorom zápase, stačí ak budú na súpiske v rovnakom termíne. Ak sa toto stane v 1.polovici súťaže všetky zápasy budú kontumované. Ak sa to stane počas 2.polovice súťaže kontumované bude iba zápasy jesennej časti.

Pravidlo 2 – pre vylúčenie mužstva zo súťaže :

1. Mužstvo môže mať v súťažnom ročníku maximálne 3 kontumačné prehry (s nimi môže dohrať súťaž). V prípade štvrtej kontumačnej prehry je mužstvo automaticky vylúčené zo súťaže.
2. Ak sa mužstvo neprispôsobí rozhodnutiu výboru MLMF za predchádzajúce porušenie pravidiel MLMF.
3. Za opakovanú inzultáciu rozhodcu, prípadne iné hrubé porušenie pravidiel (hromadná bitka).
4. Za opakovaný neoprávnený skrečovaný zápas
- 5. ak bude zistený prekročený maximálny počet registrovaných hráčov v mužstve (max. 5), pričom nie je rozhodujúce či títo hráči nastúpili v niektorom zápase, stačí ak budú na súpiske mužstva v rovnakom termíne.**
- 6. Na základe rozhodnutia výboru MLMF pri riešení mimoriadnych prípadoch a prehreškoch, ktoré nie sú výslovne spomenuté v pravidlách MLMF, ale poškodzujú fair - play zásady športu.**
7. Mužstvu môže byť udelené aj podmienené vylúčenie zo súťaže ktoré môže byť pripojené k trestu za porušenie pravidiel MLMF podľa časti IV / pravidla 3 bod 7., 10., 11.-15.
V prípade opakovania priestupku bude mužstvo vylúčené zo súťaže.

Mužstvo, ktoré poruší pravidlá MLMF bude znášať disciplinárny trest.

Rozhodnutie výboru MLMF bude konečné a nezmeniteľné. V prípade, že sa mužstvo neprispôsobí rozhodnutiu výboru MLMF, bude neodkladne vylúčené zo súťaže.

Výbor MLMF si vyhradzuje právo na zmenu delegovaného rozhodcu v tzv. rizikových alebo rozhodujúcich zápasoch, prípade vetovať rozhodcov na ktorých bude opakovane podaná sťažnosť pre neobjektívne rozhodovanie, či priamu zainteresovanosť na výsledku rozhodovaného zápasu.

Výbor MLMF môže zmeniť delegovaného rozhodcu aj na základe písomnej žiadosti kapitánov obidvoch mužstiev.

Žiadosť musí byť odovzdaná na schôdzi výboru MLMF najneskôr v pondelok pred stanoveným zápasom.

Všetky mimoriadne protesty, ktoré nie sú uvedené v pravidlách rieši výbor MLMF.

Časť IV. Disciplinárny poriadok

Pravidlo 1 - Pokuty :

- | | |
|---|------|
| 1. Kontumačná prehra (kontumovaný zápas) | 7 € |
| 2. Skrečovaný zápas | 5 € |
| 3. Za opustenie ihriska (viď. bod II, prav.3,odst.2) | 5 € |
| 4. Nezabezpečenie včasného donesenia sietí na každý zápas | 2 € |
| 5. Neodovzdaný zápis | 5 € |
| 6. Neúplný zápis | 2 € |
| 7. Nedonesenie lopty na zápas | 4 € |
| 8. Neúčast' na schôdzi | 10 € |
| 9. Poriadok : neupratanie ihriska - prvý krát | 5 € |

- druhý krát 10 €
- tretí krát 17 €
- 10. Nepripravenosť rozhodcu na zápas 3 €
- 11. Porušenie povinností rozhodcu (jedenie, fajčenie) 3 €
- 12. Neúčast' rozhodcu na zápase podľa rozpisu 5 €
- 13. Pri kontumácii zápasu v prípade porušenia pravidla 5 "R" 15 €

Pravidlo 2 – odpočítanie bodov po skončení ročníku

1. Akákoľvek manipulácia s výsledkom - 2 body
2. Za neúčast' rozhodcu podľa určeného rozpisu - 2 body
3. Krytie neúčasti rozhodcu kapitánmi mužstiev - 2 body
4. Za kontumačný výsledok
 - prvý zápas - 1 bod
 - druhý zápas - 2 body
 - tretí zápas..... - 3 body
5. Pri zistení nastúpenia hráča, ktorý nie je uvedený na platnej súpiske mužstva - 2 body
6. Neúčast' na organizovanej brigáde (na mužstvo) - 2 body
7. Každý skrečovaný zápas - 1 bod
8. Inzultácia rozhodcu - 2 body
9. Kontumovaný zápas za porušenie pravidla 5 "R" - 1 bod

Pravidlo 3 - Zastavenie činnosti :

1. za prvé 2 žlté karty v sezóne :
 - stop na 1 zápas**
2. po udelení 4., 6., 8., 10., 12. žltej karty :
 - stop na 2 zápasy**
3. pri vylúčení hráča po druhej žltej karte v zápase (prvá sa ráta do počtu ŽK) :
 - stop na 1 – 2 zápasy**
4. ČK za faul v hre :
 - stop na 1 – 5 zápasov**
5. ČK za faul po odpískaní :
 - stop na 3 – 7 zápasov**
6. ČK za urážky, nadávky, zosmiešnenie súpera, rasové urážky :
 - stop na 2 - 8 zápasov**
7. ČK za telesné napadnutie hráča alebo účastníka MLMF (diváka) :
 - v hre
 - stop na 5 – 10 zápasov**

- po prerušení hry
stop na 5 – 10 zápasov
- ak pri tom príde k zraneniu napadnutého (PN, úraz)
stop minimálne na 7 zápasov
- po skončení zápasu v areáli ihriska (v tomto prípade bude hráč potrestaný aj bez udelenia ČK)
stop na 7 – 26 zápasov
- 8. ČK za opl'utie protihráča alebo rozhodcu :
stop na 5 a viac zápasov
- 9. ČK za nadávky, urážku vytrhnutie pomôcok rozhodcu bez fyzického kontaktu :
stop na minimálne 5 zápasov
- 10. ČK za telesné napadnutie (inzultáciu) rozhodcu
stop na 26 - 78 zápasov (1 až 3 roky)
v prípade opakovaného priestupku toho istého hráča doživotný trest
- 11. ČK za vzájomné telesné napadnutie (bitka) hráčov :
stop na minimálne 5 zápasov
- 12. Neoprávnený štart hráča
stop na minimálne 5 zápasy
- 13. Umožnenie neoprávneného štartu (dištanc kapitána)
stop minimálne na 5 zápasov
- 14. Trest pre kapitána za neplnenie si povinností kapitána
stop minimálne na 2 zápasy
- 15. Iné neuvedené priestupky proti pravidlám alebo zásadám športu a Fair Play :
stop podľa rozhodnutia výboru MLMF podľa závažnosti previnenia
- 16. Za prehrešky proti pravidlám pobytu v areáli vydaných školou (pravidlami)
stop minimálne na 1 zápas (v prípade opakovania sa bude trest úmerne zvyšovať)
- 17. Trest kapitána za porušenie pravidla "5 R"
stop minimálne na 5 zápasov

Samotný podmienený trest neexistuje, môže byť pripojený k trestu nepodmienečnému. Ostatné priestupky budú riešené operatívne na výbore MLMF a budú postihované podľa závažnosti priestupku.

Pri udelení nepodmienečného trestu výborom MLMF nie je možné zmiernenie trestu.

Časť IV / pravidlo 1 / bod 3 / odsek c

Platnosť pravidiel od 1.4.2018

Spracoval : Výbor MLMF

