

Česká asociace dodgeballu
(ČAD)
Pravidla
Verze
5.0.1

OBSAH

Pravidlo 1 – HRACÍ PLOCHA	4
Článek 1. Rozměry	4
Článek 2. Povrch hřiště	4
Článek 3. Rozložení kurtu	4
Článek 4. Zóny a oblasti kurtu	4
Pravidlo 2 – VYBAVENÍ	5
Článek 1. Oficiální dodgeballový míč	5
Článek 2. Dresy a ochranné vybavení	5
Článek 3. Manuál k úboru	6
Článek 4. Veškeré vybavení	7
Článek 5. Externí látky	7
Pravidlo 3 – HRÁČI, TRENÉŘI, PODAVAČI A NÁHRADNÍCI	7
Článek 1. Disciplína	7
Článek 2. Hráči	8
Článek 3. Trenéři, asistenti trenéra, manažeři a funkcionáři	8
Článek 4. Soupisky	8
Článek 5. Náhradníci a střídání	9
Článek 6. Pravidlo hry v oslabení	9
Článek 7. Nezpůsobilí hráči	9
Článek 8. Vyloučený hráč/Trest pro tým/Osobní trestný set	10
Článek 9. Podavači	10
Článek 10. Zasahování diváků do hry	12
PRAVIDLO 4 – ZÁPAS	12
Článek 1. Schválený styl hry	12
Článek 2. Domácí tým	12
Článek 3. Chování střídačky	12
Článek 4. Způsobilost kurtu	12
Článek 5. Zápas a druh hry dle předpisů	12
Článek 6. Kontumovaný zápas a kontumovaný set	13
PRAVIDLO 5 – ZAČÁTEK ZÁPASU	14
Článek 1. Začátek hry	14
Článek 2. Rush	14
Článek 3. Uvedení míče do hry během rushe	15
Článek 4. Timeouty a přerušení hry	16
Článek 5. Pokračování ve hře	16
PRAVIDLO 6 – HRÁČ OPOUŠTĚJÍCÍ KURT	16
Článek 1 Hráč opouštějící kurt.....	16
Článek 2 Hráč opouštějící kurt a vyřazený hráč zasahující do hry	17
PRAVIDLO 7 – HRÁČ VRACEJÍCÍ SE NA KURT	17
Článek 1. Hráč vracející se na kurt.....	17

PRAVIDLO 8 – ÚTOČNÁ A OBRANNÁ HRA	18
Článek 1. Útok	18
Článek 2. Vyřazení	18
Článek 3. Chycení míče – catch	19
Článek 4. Blokování	19
Článek 5. Pravidlo o zdržování	20
Článek 6. Pinching	21
PRAVIDLO 9 – ZÁMEZÍ	21
Článek 1 Zámezí	21
PRAVIDLO 10 – NEUTRÁLNÍ ZÓNA	22
Článek 1. Neutrální zóna	22
PRAVIDLO 11 – SOUBĚŽNÉ UDÁLOSTI	22
Článek 1. Souběžné události	22
Článek 2. Souběžný zásah a catch	22
PRAVIDLO 12 – OBĚTOVÁNÍ	22
Článek 1. Obětování	22
PRAVIDLO 13 – ZÁSAHY DO HLAVY	23
Článek 1 Zásahy do hlavy	23
PRAVIDLO 14 – ZRANĚNÝ HRÁČ/KRVAVÉ ZRANĚNÍ	23
Článek 1. Zraněný hráč	23
Článek 2. Krvavé zranění	24
PRAVIDLO 15 – PROTESTY	24
Článek 1. Protesty	24
Článek 2. Povolené protesty.....	24
Článek 3. Slovní protesty.....	24
PRAVIDLO 16 – ROZHODČÍ	24
Článek 1. Pravomoci a povinnosti	24
Článek 2. Personál rozhodčích	25
Článek 3. Odpovědnost jediného rozhodčího	25
Článek 4. Pozice rozhodčích na kurtu	26
Článek 5. Výměna rozhodčího	26
Článek 6. Rozhodnutí rozhodčího	26
Článek 7. Zasahování rozhodčího do hry	27
Článek 8. Směrnice pro rozhodčího	27
PRAVIDLO 17 – KODEX CHOVÁNÍ	27
Článek 1. ČAD kodex chování pro hráče	27
Článek 2. Systém poctivosti	27
Článek 3. Kodex chování pro rozhodčího.....	28
PRAVIDLO 18 – PORUŠENÍ PRAVIDEL A TRESTY.....	28
Článek 1. Modrá karta (trestný set).....	28
Článek 2. Žlutá karta.....	28
Článek 3. Červená karta	29
Článek 4. Nesportovní chování.....	30
PRAVIDLO 19 – MÉDIA	30
Článek 1. Média	30

PRAVIDLO 1 – HRACÍ PLOCHA

Pravidlo 1 – Hrací plocha

Hrací plocha je plocha, která zahrnuje kurt, volné místo kolem kurtu, boxy pro vyřazené hráče, trestné boxy a střídačky. Měla by být ohrazena bariérami nebo sítěmi ze všech čtyř stran, aby bránila míčům v jejím opuštění.

Článek 1. Rozměry

1. Kurt je obdélníková plocha, která musí být 16-18 m dlouhá a 8-9 m široká. Je obklopena volnou plochou alespoň 1 m ze všech čtyř stran.

Pro oficiální EDF zápasy kurt musí mít 17 x 8 metrů.

Komentář: Pokud dostupné místo neumožňuje volnou plochu 1 m za základní čárou, kurt bude maximálně 18 m dlouhý a uzavřen pevnou bariérou na obou stranách.

Článek 2. Povrch hřiště

1. Povrch hřiště musí být vodorovný a nesmí představovat žádné riziko pro hráče, funkcionáře ani rozhodčí. Veškeré překážky nad povrchem hřiště by měly být alespoň 4 m vysoko.

Není povoleno hrát na kluzkém nebo drsném povrchu.

Článek 3. Rozložení kurtu

1. Všechny čáry by měly být 5 cm široké. Musejí mít jednotnou barvu, která je odlišná od barvy povrchu a ostatních čar.
2. Hranice kurtu jsou vyznačeny dvěma postranními čárami a dvěma základními čárami. Jsou nalepeny na vnější straně kurtu, protože nejsou jeho součástí.
3. Středová čára musí být vyznačena přesně v půlce kurtu mezi oběma základními čárami a měla by pokračovat 1 metr za postranní čáry kurtu, aby vyznačila prostor pro podavače.
 - 3.1 Na středové čáře by měly být značky, na které se umísťují míče na začátku každého setu. Značek je pět, jedna na středu, a další pak vždy 1,5 m od předchozí.
4. Útočné (nabíjecí) čáry jsou vyznačeny 5,5 m od středové čáry, jsou s ní rovnoběžné a jsou uzavřeny postranními čárami.
5. Čáry vyznačující neutrální zóny jsou vyznačeny 7 m od základní čáry, jsou s ní rovnoběžné a jsou uzavřeny postranními čárami.

Článek 4. Zóny a oblasti kurtu

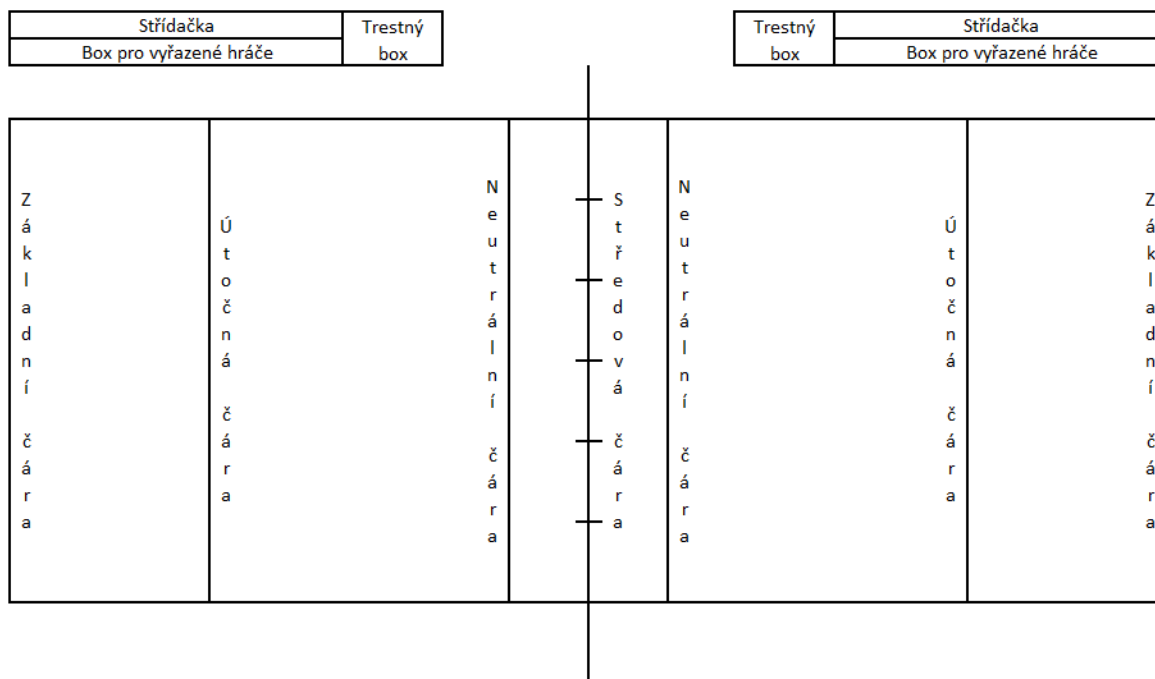
1. Týmová zóna
Týmová zóna je prostor mezi základní čárou, neutrální čárou a postranními čárami. Tyto čáry nejsou součástí týmové zóny.
2. Neutální zóna
Neutální zóna je prostor mezi neutrálními čárami a postranními čárami. Tyto čáry nejsou součástí neutrální zóny.
3. Box pro vyřazené hráče
Box pro vyřazené hráče je plocha, která má alespoň 0,5 m na šířku a 5 m na délku. Box leží 1 metr od postranní čáry, začíná zároveň se základní čárou, a pokud je pro to prostor, měl by být umístěn diagonálně od rozhodčího.
4. Střídačka
Střídačka je široká alespoň 0,5 m a je umístěna za boxem pro vyřazené hráče.

Komentář: Pokud dostupné místo neumožňuje vyznačení střídaček, mohou být vynechány za předpokladu, že existuje místo, ze kterého se na kurt lze jednoduše dostat přes základní čáru obou polovin kurtu. **Oficiální trunaje ČAD musejí mít střídačky.**

5. Trestný box

Trestný box je plocha, která přímo navazuje na box pro vyřazené hráče a střídačku směrem ke středu hřiště. Má 1,5 m na délku a měl by mít stejnou šířku jako střídačka a box pro vyřazené hráče dohromady.

6. Trenéři, asistenti trenérů a manažeři se musejí pohybovat pouze v prostoru boxu pro vyřazené hráče, střídačky a trestného boxu



PRAVIDLO 2– VYBAVENÍ

Článek 1. Oficiální dodgeballový míč

1. Na všech soutěžích schválených ČAD se musí používat míče schválené ČAD.
2. ČAD umožňuje, aby byly dodgeballové míče navrženy jakkoli dle vhodnosti s odpovídajícími návrhy a logy sponzorů, které schválí ČAD a bude je považovat za přijatelné.
3. Míče používané dle předpisů ČAD musí být dle výhradního názoru a pravomoci rozhodčího způsobilé k soutěžnímu zápasu.
4. Schválené dodgeballové míče jsou vyrobené z butylové duše, která bude pokryta bezešvou tkaninou a dekorativně upraveným obalem z hladké látky, který je podložený vrstvou pěny hrubou 2 mm.
5. Schválené dodgeballové míče mají mít v průmětu 7 palců/17,78 cm měřeno na šířku nafouknutého míče.
6. Tlak míče by měl být na úrovni 0,110-0,125 barů.

Článek 2. Dresy a ochranné vybavení

1. Dresy
 - 1.1 Dresy musejí být nošeny každým hráčem a musejí být vyvedeny v podobné barvě a grafickém stylu. Délka rukávů se může lišit. Dresy by měly zobrazovat jméno týmu nebo logo spolu s viditelným číslem jedinečným pro každého hráče.

- 1.2 Hráč musí mít stejné číslo po dobu celé soutěže v dané kategorii. Pro každou kategorii může mít číslo jiné, v rámci této kategorie se ale změnit nesmí. Hráč **nesmí** být penalizován za odlišné číslo dresu, pokud dojde k zakrvácení dresu nebo k jeho poškození v průběhu hry.
- 1.3 Jména sponzorů a jejich loga musejí být schválena ČAD předtím, než mohou být umístěna na dresy, které jsou používány na ČAD soutěžích.
- 1.4 Nebudou povoleny urážlivé a/nebo jinak nemravné a diskriminační návrhy a texty.
- 1.5 Veškeré ochranné vybavení se musí nosit správně a musí být vhodné k použití.
2. Ochranné pomůcky hlavy
 - 2.1 Čelenky a ochranné přilby jsou jedinými povolenými nepovinnými ochrannými pomůckami hlavy.
 - 2.2 Kšiltovky ani jiné příkrývky hlavy nejsou povoleny. Bandany a jiné šátky nejsou považovány za čelenky a není možno je nosit na hlavě, na krku nebo na zápěstí/ruce.
3. Protézy
 - 3.1 Protézy mohou být používány. Všechny protézy, rovnátka a ortézy s odhalenými tvrdými povrchy musejí být pokryty měkkým polstrováním tak, aby hráč nemohl zranit sebe ani jiné hráče.
 - 3.2 Žádnému hráči nebude umožněno hrát, pokud rozhodčí rozhodne, že jeho vybavení představuje značné riziko pro ostatní hráče, výrazně mění podstatu hry nebo zlepšuje schopnosti hráče, a tím dává jednomu týmu výhodu.
4. Rukavice
 - 4.1 Rukavice nemohou být nošeny, pokud hráč neprokáže, že je musí používat ze zdravotních důvodů. Pokud jsou ze zdravotních důvodů povoleny, nesmějí zvyšovat schopnosti hráče.
5. Šperky
 - 5.1 Odkryté šperky, pokud je rozhodčí posoudí jako nebezpečné, je nutno odstranit a nesmějí být během hry nošeny. Pokud hráč nosí šperky, kterých si rozhodčí nevšimne, a způsobí kvůli nim zranění, bude tento hráč plně odpovědný za nedodržení pravidel. Zdravotní náhrdelníky nebo náramky nejsou považovány za šperky, ale musejí být pevně připoutány k tělu tak, aby údaje na nich zůstaly viditelné.
6. Ochranné brýle
 - 6.1 Je možno nosit ochranné brýle. Ty musejí být uchyceny řemínkem kolem hlavy.
7. Obuv
 - 7.1 Musí být nošena neustále.
 - 7.2 Veškerá obuv musí být vyrobena z plátna, kůže nebo podobného materiálu a musí mít gumovou spodní část, která nezanechává šmouhy.
 - 7.3 Rozhodčí může dle vlastního uvážení považovat jakoukoli obuv za nebezpečnou. Hráči bude povoleno hrát pouze v obuvi, která je považována za bezpečnou.

Článek 3. Manuál k úboru

Úbor je oblečení a další vybavení, které ovlivňuje bezpečnost všech účastníků, rozhodčích a diváků

1. Nebude povolen žádný úbor nebo vybavení, které je shledáno nebezpečným pro hráče samotného nebo pro ostatní.
2. Nebude povolen úbor nebo vybavení, který výrazně zlepšuje hráčův výkon za hranicí normálních limitů hráčových schopností.

3. Čísła

- 3.1 Na zádech všech dresů musejí být arabská, přirozená čísla (0-99) kontrastní barvy, alespoň 15 cm vysoká.
- 3.2 Žádní dva hráči v jednom týmu nesmějí mít identická čísla. 0 a 00 nebo 3 a 03 jsou identická čísla. Hráči bez čísla nebude umožněno hrát.
- 3.3 Hráčům se stejnými čísly nebude umožněno hrát.
- 3.4 Hráčům, kteří nemají číslo, se kterým byli registrováni do soutěže, nebude umožněno hrát. Výjimku tvoří hráči, kterým bylo nařizeno, aby si vyměnili dres kvůli krvavému zranění. Další den již ale musejí nastoupit s původním číslem.

4. Dresy

- 4.1 Každý hráč musí nosit dres s jedinečným číslem, který je vyveden v podobných barvách a grafickém stylu dresů zbytku týmu. Délka rukávů se může lišit.
- 4.2 Viditelná trika nošená pod dresem mohou mít krátký i dlouhý rukáv, jejich barva není nijak omezena. Žádný hráč však nesmí nosit otrhané, roztřepené nebo rozříznuté části vybavení.

5. Kraťasy/legíny

- 5.1 Týmy si mohou zvolit, zda budou nosit sportovní trenýrky nebo kraťasy, pokud jsou barevně a provedením podobné.
- 5.2 Žádný hráč nesmí nosit na odkrytých trenýrkách roztrhané, roztřepené nebo rozříznuté nohavice.
- 5.3 Hráčky v kategorii MIX si mohou vybrat alternativu ke kraťasům jako například sportovní kalhoty, sukně nebo legíny, pokud všechny hráčky týmu mají úbor v podobném stylu. Alternativní barvou pro spodní část dresu je černá.
- 5.4 Hráči mohou nosit viditelné podkladové oblečení pod dresy. Alternativní barvou pro podkladové oblečení je černá.
- 5.5 Žádný hráč nesmí nosit roztrhané, roztřepené nebo rozříznuté části úboru

Článek 4. Veškeré vybavení

1. ČAD si vyhrazuje právo na zadržení nebo stažení jakéhokoli vybavení, které dle vlastního uvážení ČAD výrazně ovlivňuje charakter hry.

Článek 5. Externí látky

1. Látky, které jsou aplikovány na dres nebo kůži hráče a které zlepšují schopnost házet nebo chytat, nejsou povoleny.
 - 1.1 Látky, které jsou aplikovány na kůži hráče ze zdravotních důvodů, jsou povoleny, ale musejí být zakryty oděvem, který není v rozporu s pravidlem 2 článkem 2.3 a 2.4.
 - 1.2 Látky aplikované ze zdravotních důvodů kvůli zranění hráče jako například hřejivý nebo chladící sprej jsou povoleny.

PRAVIDLO 3– Hráči, Trenéři, Podavači a Náhradníci

Článek 1. Disciplína

1. Hráči, náhradníci, podavači, trenéři, manažeři a další asistenti jsou zavázáni k tomu, aby vždy respektovali autoritu rozhodčího. Jakékoli incidenty pět minut před nebo po zápase se posuzují jako součást zápasu a rozhodnutí v souvislosti se všemi událostmi budou přijata stejně, jako by se tyto souvislosti staly během zápasu.

Článek 2. Hráči

Týmy se skládají ze 6 hráčů a až 6 náhradníků. Všichni hráči musejí mít na sobě dres a jejich dres a číslo musí být uvedeno na soupisce hráčů. Hráči nemohou být přidáni do soupisky po začátku zápasu.

1. Tým se skládá z maximálního počtu 12 hráčů. Hráč se může zúčastnit pouze soutěže, na který se zaregistroval.

1.1 Tým, který hraje v kategorii MIX, může mít na hřišti neustále nejvýše tři hráče jednoho genderu.

Článek 3. Trenéři, asistenti trenérů, manažeři, funkcionáři

1. Trenér, asistent trenéra nebo manažer, souhrně funkcionáři, jsou osoby, které jsou odpovědné za jednání týmu na hřišti a budou je reprezentovat při komunikaci s rozhodčími a protivníkem.
2. Hráč může být trenérem ať už záměrně, nebo protože jiný funkcionář chybí. Pokud tým trenéra nemá, jedná s rozhodčími a protivníkem kapitán týmu. Trenéři musejí být formálně oblečeni nebo musejí nosit dres svého týmu.
3. Na šampionátech nesmějí funkcionáři nosit žádná jiná loga nebo nápisy než jejich národní organizace.
4. Funkcionáři nesmějí mluvit tak, aby to mělo negativní dopad hráče, rozhodčí nebo diváky.
5. Když funkcionář vznáší protest proti chybné proceduře, může mluvit pouze na členy svého týmu a na rozhodčí.
6. Funkcionáři se mohou pohybovat pouze v prostoru boxu pro vyřazené hráče, střídačky a trestného boxu. Nesmějí vstoupit na kurt, pokud je k tomu nevyzve rozhodčí.
7. Funkcionáři podléhají všem pravidlům týkajících se chování.

Článek 4. Soupisky

1. Soupiska musí být vyplněna a předložena pořadateli soutěže nebo hlavnímu rozhodčímu před prvním setem zápasu.
2. Po začátku zápasu soupiska nesmí být změněna.
3. Hráči budou považováni za oficiálně nahlášené, jakmile proběhne kontrola soupisky a na předzápasovém setkání ji schválí hlavní rozhodčí a zástupce týmu (funkcionář, kapitán nebo jiný určený hráč).
4. Soupiska musí obsahovat následující sekce:

4.1 Sekce hráčů

Křestní jméno, příjmení a číslo dresu každého hráče včetně náhradníků. Pokud je na soupisce nesprávný počet/nesprávné číslo, rozhodčí by jej měl opravit a povolit týmu pokračovat ve hře bez trestu.

- 4.1.1 Hráči nesmí být umožněno nastoupit do zápasu s jiným číslem, než se kterým byl do soutěže registrován. Výjimku tvoří krvavé zranění.

4.2 Sekce Trenérů

Křestní jméno a příjmení kohokoli, koho tým určil jako osobu, která se smí pohybovat v trenérské oblasti.

- 4.2.1 Jako funkcionář může fungovat pouze osoba uvedená v této sekci nebo hráč uvedený na soupisce.

4.3 Sekce Podavačů

Křestní jméno a příjmení každého podavače, který není uveden mezi hráči.

- 4.3.1 Jako podavač může vystupovat pouze osoba uvedená v této sekci nebo hráč uvedený na soupisce.

Článek 5. Náhradníci a střídání

1. Střídání je nutno provést před zahájením setu. Není možno provést žádné střídání během setu s výjimkou případu úrazu.
2. Když se hráč zraní, je tento nahrazen dalším hráčem, který je v boxu vyřazených hráčů. Náhradník vstoupí do zápasu tím, že zaujme poslední místo v boxu náhradníků; náhradník se zařadí do řady vyřazených přímo ze střídačky.
3. V zápasech MIXU jde do hry první náhradní hráč stejného genderu. Pokud v ní nejsou hráči stejného genderu, bude tento tým hrát oslabený.
4. Pokud se zjistí, že je náhradník nezpůsobilý hráč, tento hráč musí být okamžitě nahrazen způsobilým hráčem.

Článek 6. Pravidlo hry v oslabení

1. Zahájení hry
 - 1.1 Tým smí začít set, pokud má alespoň jednoho hráče.
 - 1.2 Pokud by žádný z hráčů nemohl začít hrát, rozhodčí sníží všechny zápasové i trestné časomíry o čas, který zbývá do konce trestu, kterému zbývá nejkratší doba k jeho uplynutí a zvýší skóre protivníka o dva body za každých započatých dvacet vteřin, které do konce tohoto trestu zbývají. Tedy v případě, že chybí 1 min 29 s do konce nejkratšího trestu, protivník získá 10 bodů (89 s zaokrouhlit na nejbližší násobek 20 nahoru = $100/20=5$ a za každý set dva body, tedy $5*2=10$)
2. V průběhu zápasu
 - 2.1 Náhradník nesmí vstoupit do setu, který probíhá, dokud nezačne nový set s výjimkou případu zranění.
 - 2.2 Kdyby hráč uvedený na soupisce přišel pozdě a byl správného genderu, může být zařazen do sestavy na počátku dalšího setu.
 - 2.3 Kterýkoli hráč vyloučený za přestupek, za který dostal žlutou kartu (viz Pravidlo 3 Článek 8), musí zůstat v trestném boxu do doby, než uplyne 5 minut hry zápasu.
 - 2.4 Hráč, který dostal osobní trest do konce setu (viz Pravidlo 3 Článek 8.6) musí zůstat v trestném boxu až do konce setu, který následuje po setu, ve kterém obdržel trest.
 - 2.4.1 Pokud v důsledku tohoto trestu tým nemůže začít set, bude použito Pravidlo 3 Článek 6.1.1.

Článek 7. Nezpůsobilí hráči

1. Nezpůsobilý hráč je
 - 1.1 Hráč, který není součástí soupisky týmu.
 - 1.2 Hráč, který není v zápise zápasu.
 - 1.3 Hráč, který nemá oblečený dres se správným číslem.
 - 1.4 Hráč, který v průběhu soutěže obdržel červenou kartu. Červená karta v jedné kategorii neznamena červenou kartu v jiné kategorii.
2. Hráč neporuší pravidlo o nezpůsobilém hráči, dokud nezačne zápas.
3. Pokud je hráč považován za nezpůsobilého, rozhodčí:
 - 3.1 Vyloučí nezpůsobilého hráče z kurtu
 - 3.2 Tým, který nastoupí s nezpůsobilými hráči, tyto hráče po zbytek zápasu nebude moct nahradit, tj. týmu se 2 hráči, kteří jsou nezpůsobilí, bude po zbytek zápasu povoleno pokračovat pouze se 4 hráči.

Článek 8. Vyloučený hráč/ Trest pro tým/ Osobní trestný set

(Přestupek za žlutou kartu)

1. Vyloučený hráč je povinen zůstat v trestném boxu na 5 minut čistého času. Trest může trvat i přes poločasovou přestávku. Čas v trestném boxu bude během poločasové přestávky, timeoutu nebo zranění přerušen. Tým hraje oslaben o tohoto hráče až do uplynutí trestu.
2. Vyloučený funkcionář musí sám odejít z herního území a zůstat za bariérami a/nebo sítěmi, které ohrazují kurt po zbytek daného dne.
3. Kdyby byl čin stanoven jako nemorální, agresivní nebo urážlivý, je možno požadovat, aby hráč nebo funkcionář opustili místo konání či soutěž. Hráč nebo trenér, který se uvedeného jednání dopustil, bude zapsán jako potrestaný červenou kartou ze strany rozhodčího zápasu nebo rozhodčích soutěže.
4. Zápas, při kterém se zjistí, že se jej účastní kterýkoli vyloučený hráč, bude kontumován ve prospěch soupeře.
5. Test pro tým (Přestupek týmu za žlutou kartu)
 - 5.1 Počet hráčů, kteří mohou nastoupit v každém setu během pětiminutového trestu, bude snižen o jednoho hráče. Tím, že nebyl potrestán specifický hráč, žádný z hráčů nemusí být v trestném boxu.
 - 5.1.1 Pětiminutový trest bude měřen rozhodčím a začne s úvodním hvizdem následujícího setu.
 - 5.1.1.1 Pokud se týmový trest objeví v posledním setu poločasu nebo zápasu, trest začne během prvního setu následujícího zápasu nebo poločasu.
 - 5.1.1.2 Týmový trest bude pozastaven během poločasové přestávky nebo mezi zápasy
 - 5.1.2 Jakmile týmový trest uplyne, může tým začít další set v počtu o jednoho hráče vyšším až do počtu šesti hráčů.
 - 5.1.2.1 Aby tým mohl nastoupit v počtu hráčů o jedna vyšším, týmový trest musí ulynout předtím, než zápasová rozhodčí vyzvou k nastoupení k dalšímu setu. Pokud rozhodčí vyzvou k nastoupení k dalšímu setu a trest uplynul, tým nastupuje i k tomuto setu v nižším počtu.
6. Osobní trestný set (modrá karta)
 - 6.1 Rozhodčí se může rozhodnout pro udělení osobního trestného setu, pokud přestupek není natolik závažný, aby hráč dostal žlutou kartu.
 - 6.2 Hráč, který obdrží osobní trestný set, musí zůstat v trestném boxu po zbytek setu a celý set následující.

Článek 9. Podavači

1. Podavač je osoba určená k navrácení míčů, které se dostanou mimo hru, do hry. Týmy jsou zodpovědné za to, aby měly podavače. Tým by měl mít 2 podavače. Pořadatelé soutěže určí, zda jsou nějaké další požadavky.
 - 1.1 Podavač nesmí nikdy vstoupit do kurtu.
 - 1.2 Podavač nesmí nosit dres stejné barvy jako dres jejich týmu.
 - 1.3 Podavači je dovoleno vracet pouze míče, které jsou mimo hranice kurtu a nepřešly půlící čáru kurtu.
 - 1.3.1 Každý tým si stanoví podavače.
 - 1.3.1.1 Podavače je možno měnit mezi sety.
 - 1.3.2 Podavači musejí vložit míče do hry co možná nejdříve.

- 1.3.3 Když vrací míč do hry, smí podavač buď hodit míč kterémukoli aktivnímu hráči za útočnou čárou nebo míč umístit na kurt za útočnou čáru týmu.
- 1.3.4 Míče, které se odstaly mimo hrací plochu, se musejí do hry vrátit tak, že se dostanou na kurt za útočnou čárou jejich týmu.
- 1.4 Pro soutěže nevyžadující podavače platí následující pravidla:
 - 1.4.1 Pokud jsou hráči v boxu vyřazených:
 - 1.4.1.1 Aktivní hráči nemohou navracet míče na kurt
 - 1.4.1.2 Jeden hráč může opustit box vyřazených, aby navrátil míče
 - 1.4.1.3 Hráč opouštějící tuto řadu podléhá pravidlům, která platí pro podavače.
 - 1.4.2 Pokud nejsou hráči v boxu vyřazených
 - 1.4.2.1 Jeden aktivní hráč může vystoupit z kurtu a navrátil míč.
 - 1.4.2.2 Hráč, který opouští kurt se do něj musí vrátit nejkratší možnou cestou a v co nejkratším čase. Záměrné zdržování bude potrestáno.
 - 1.4.2.3 Živý hráč opouštějící kurt jej musí opustit za útočnou čárou.
 - 1.4.2.4 Hráč je považován za živého, dokud se nedotkne plochy mimo kurt.
 - 1.4.2.5 Hráč vracející se na kurt do něj musí vstoupit přes základní čáru.
 - 1.4.2.6 Živý hráč podléhá pravidlům, která platí pro podavače.
- 2. Podavač nesmí
 - 2.1 Pohybovat míčem, dotknout se jej nebo nebo jakkoli zasahovat do jeho pohybu, pokud je tento míč na kurtu. Toho se nesmí dopustit ani přímým kontaktem s ním, ani záměrným použitím míče, který navracejí do hry.
 - 2.2 Zapříčinit jakýmkoliv způsobem to, aby se míč dostal k soupeři.
 - 2.3 Dotknout se soupeřova podavače.
- 3. Pokud se podavač dopustí přestupku, rozhodčí zápasu může použít následující způsoby trestu v závislosti na jejich závažnosti:
 - 3.1 Varovat podavače o tom, že se dopustil například ale nejen následujících přestupků:
 - 3.1.1 Vstupu na kurt
 - 3.1.2 Zdržování hry
 - 3.1.3 Hodu míče hráči, který není za útočnou čárou
 - 3.2 Zeptat se protivníka, jakým způsobem chce distribuovat míče například ale nejen za následující přestupky:
 - 3.2.1 Úmyslné přemístění míče/ů k soupeři podavačem
 - 3.2.2 Vstup na polovinu soupeře
 - 3.3 Udělit žlutou nebo červenou kartu v závislosti například ale nejen za tyto přestupky v závislosti na jejich povaze:
 - 3.3.1 Opakované porušení pravidel
 - 3.3.1.1 Vstup na kurt
 - 3.3.1.2 Zdržování hry
 - 3.3.1.3 Přesun míče/ů k soupeři
 - 3.3.1.4 Hod míče hráči, který není za útočnou čárou
 - 3.3.1.5 Vstup na polovinu soupeře

Článek 10. Zasahování diváků do hry

1. Diváci smí vrátit míč do hry, který se dostal do zámezí, předáním podavači.

PRAVIDLO 4 – ZÁPAS

Článek 1. Schválený styl hry

1. V současnosti existuje jeden schválený styl hry, který je uznáván ČAD (Viz Pravidlo 4 Článek 5)

Článek 2. Domácí tým

1. Domácí tým by měl mít první volbu strany kurtu.
2. V nepřítomnosti domácího týmu se určí volba strany hozením mince.

Článek 3. Chování střídačky

1. Funkcionáři, hráči, podavači a náhradníci musejí pobývat pouze na místech, která jsou jim vyhrazena. Další členové týmu, kteří se neúčastní živé hry, nebudou moci na hrací plochu, kterou vymezují bariéry nebo sítě.
2. Porušení bodu 1 může mít pro tým za následek ztrátu hraného setu.

Článek 4. Způsobilost kurtu

1. Rozhodčí rozhodne o vhodnosti kurtu před zahájením zápasu.
2. Kurt musí vyhovovat normám ČAD a nesmí být riskantní z hlediska nebezpečí uklouznutí nebo zakopnutí.
3. Pokud se kurt stane riskantním v průběhu zápasu, musí rozhodčí vyhlásit přestávku za účelem odstranění rizika. Hra bude pokračovat opakováním hraného setu.

Článek 5. Zápas a druh hry dle předpisů

1. Zápas:
 - 1.1 Zápas dle předpisů se skládá ze dvou patnáctiminutových poločasů s pětiminutovou poločasovou přestávkou.
 - 1.2 15 minut každého poločasu je hrubého času, tj. 15 minut bez přerušení.
 - 1.2.1 Pokud ze zápasu zbývá méně než 90 sekund po skončení setu, rozhodčí zápasu oznámí, že se bude hrát závěrečný set a nastaví se časomíry.
 - 1.2.1.1 Všechny časomíry trestů se zastaví, když rozhodčí zápasu oznámí závěrečný set, budou znovu spuštěny, když závěrečný set začne a zastaveny, když skončí.
 - 1.2.1.2 Závěrečný set trvá nanejvýš 90 sekund.
 - 1.2.1.2.1 Pokud nastane předčasný start, hlavní časomíra měřící 90 s bude resetována. Ostatní časomíry běžící dále.
 - 1.2.1.2.2 Pokud bude poslední set ukončen tím, že budou všichni hráči jednoho týmu vyřazeni, nebudou se hrát další sety. Pokud půjde o vyřazovací část a zápas skončí remízou, nastane prodloužení.
 - 1.2.1.1 Všechny časomíry trestů se zastaví, když rozhodčí zápasu oznámí závěrečný set, budou znovu spuštěny, když závěrečný set začne a zastaveny, když skončí.
 - 1.2.1.2 Závěrečný set trvá nanejvýš 90 sekund.
 - 1.2.1.2.1 Pokud nastane předčasný start, hlavní časomíra měřící 90 s bude resetována. Ostatní časomíry běžící dále.
 - 1.2.1.2.2 Pokud bude poslední set ukončen tím, že budou všichni hráči jednoho týmu vyřazeni, nebudou se hrát další sety. Pokud půjde o vyřazovací část a zápas skončí remízou, nastane prodloužení.
 - 1.3 Hlavní rozhodčí nebo jiný rozhodčí zápasu může hru zastavit a požádat o dočasné přerušení zápasu a zastavení časomíry, pokud to bude považovat za nezbytné.
 - 1.4 O poločase si týmy vymění strany.
2. Sety:
 - 2.1 Zápas se sestává z neurčitého počtu setů.

- 2.2 Set nastává, když se 2 týmy seřadí za základními čarami, aby zahájily hru s 1 až 6 hráči, a hrají tak dlouho, dokud jeden tým není vyřazen nebo dokud neuplyne čas setu.
- 2.3 Set se hraje jako vyřazovací hra, za kterou se udělují body do skóre zápasu za každý vyhraný set.
- 2.4 Maximální čas povolený pro jeden set jsou 3 minuty nepřetržité hry.
- 2.5 Pokud rozhodčí vyhlásí, že set skončil v důsledku 3 minut odehraného času, vítězným týmem tohoto setu bude tým, kterému zbude více hráčů na kurtu v okamžiku, kdy rozhodčí set ukončil. Pokud budou mít týmy na konci setu stejný počet hráčů, nastává remíza a oba týmy obdrží 1 bod do skóre zápasu.
- 2.6 Pokud jsou všichni hráči týmu vyřazeni ze hry nebo když uplyne čas, týmy se nachystají ke hře dalšího setu. Mají na to nanejvýš 20 s.
- 2.7 Po dokončení setu získává vítězný tým 2 do svého skóre zápasu, pokud set skončí remízou, oba týmy získávají 1 bod.
3. Po ukončení zápasu se sečtou body a určí se vítěz. V zápase zvítězí tým s vyšším součtem bodů.
4. Prodloužení
 - 4.1 Pokud ve vyřazovací fázi soutěže dojde po základní hrací době k remíze, dochází k prodloužení. Prodloužení se sestává z jednoho setu trvajících 3 minuty.
 - 4.2 Pokud tyto 3 minuty uběhnou a na obou stranách je stejný počet hráčů, rozhodčí oznámí náhlou smrt, ve které zvítězí tým, který vyřadí soupeřova hráče jako první.
5. Rozhodčí je oprávněn kdykoli přerušit zápas kvůli tmě, dešti, ohni, panice nebo jakémukoli jinému důvodu, který by mohl ohrožovat hráče.
 - 5.1 Zápas je považován za platný a ukončený, pokud byly odehrány 3 a více setů.
 - 5.2 Pokud je zápas považován za platný, tým, který vyhrál více setů, se stává vítězem.
 - 5.3 zápasy, které nebudou považovány za platné, budou pokračovat přesně tam, kde skončily.
 - 5.4 Zastavené zápasy, které vyústily v remízu, mohou být dohrány tak, že se resetuje celý zápas s tím, že první set se začne hrát v počtu hráčů, které týmy měly v hřišti, když došlo k přerušování zápasu.

Článek 6. Kontumovaný zápas a kontumovaný set

1. Kontumovaný zápas rozhodčí vyhlásí ve prospěch týmu, který se neprovinil v níže uvedených případech:
 - 1.1 Pokud je rozhodčí fyzicky napaden kterýmkoli členem týmu a/nebo divákem.
 - 1.2 Pokud se tým nedostaví na kurt nebo je na kurtu, ale odmítne začít zápas v naplánovaný nebo určený čas.
 - 1.3 Pokud tým odmítne pokračovat ve hře poté, co zápas začal, nebyl-li zápas rozhodčím přerušen nebo ukončen.
 - 1.4 Pokud poté, co rozhodčí přerušil hru, jedna strana ve hře nepokračuje během dvou minut poté, co rozhodčí udělí pokyn k pokračování hry.
 - 1.5 Pokud tým používá taktiku očividně určenou ke zdržování hry například ale nejen následujícími způsoby:
 - 1.5.1 Zdržování začátku dalšího setu jakýmkoli nesportovním způsobem
 - 1.5.2 Opakované odstraňování míčů z hrací plochy za účelem zdržování hry
 - 1.6 Pokud je po varování rozhodčím záměrně porušeno kterékoli z pravidel hry.

- 1.7 Pokud není uposlechnut příkaz k vyloučení hráče nebo funkcionáře.
- 1.8 Pokud dojde ke zjištění, že se vyloučený hráč nadále účastní zápasu.
- 1.9 Pokud je hráč zraněný nebo nemocný, a tak týmu zbude méně hráčů, než je požadovaný počet pro plnohodnotný tým.
- 1.10 Kontumace zápasu je nevratná.
2. Pokud tým není na kurtu v době, kdy má začít první set zápasu v určený čas, když jsou rozhodčí a soupeřící tým připraveni, je tento set kontumován.
 - 2.1 Rozhodčí vyhlásí kontumaci tohoto setu a poté umožní nepřítomnému týmu začít další set po dobu nanejvýš tří minut.
 - 2.2 Pokud tým do těchto tří minut není přítomný nebo připravený k tomu začít hrát, bude kontumován zápas.
 - 2.3 Ke kontumaci setu může dojít také tehdy, pokud tým dostane týmovou žlutou kartu.

PRAVIDLO 5 – ZAČÁTEK ZÁPASU

Článek 1. Začátek hry

1. Hra začíná, když všichni hráči stojí na základní čáře nebo za ní.
 - 1.1 Hlavní rozhodčí nebo jiný určený člověk oznámí oběma týmům následující povely:
 - 1.2 „Line up!“, aby se týmy nachystaly na svá místa.
 - 1.3 Poté „Teams ready!“, aby se připravily na úvodní rush.
 - 1.4 Pak je potřeba počkat jednu vteřinu a písknout do píšťalky, což zahájí set.
2. Chybné starty
 - 2.1 Poté, co je vyhlášen povel „Teams ready!“ musejí hráči zůstat v klidu bez toho, aby se pohnuli vpřed, dokud se neozve startovní hvizd. Pokud se hráč pohne dopředu a překročí základní čáru, bude to považováno za chybný start.
 - 2.2 V případě chybného startu tým, který se jej dopustil, přichází o středový míč, který dostane soupeř do začátku daného setu a dochází k opětovnému startu setu a novému úvodnímu rushi.
 - 2.2.1 Takto kontumovaný míč je živý od začátku setu.
 - 2.2.2 Pokud se chybného startu dopustí oba týmy, pak bude označen za viníka tým, který se jej dopustil první.
 - 2.2.2.1 Pokud rozhodčí nedokáže určit, který tým se provinil jako první, dochází k opětovnému startu setu.
 - 2.3 Při opětovném startu setu bude mít tým, který se provinil chybným startem, k dispozici pouze dva hráče, kteří se mohou rozběhnout pro míče, o které neprobíhá boj, pokud je tento tým má k dispozici.
 - 2.4 S každým dalším chybným startem tým, který se nedopustil chybného startu, získává další míč, a to v následujícím pořadí: svůj vnější, svůj vnitřní, soupeřův vnější, a nakonec soupeřův vnitřní.

Článek 2. Rush

1. Rush se koná na začátku každého nového setu nebo opětovného začátku setu.
2. Po signálu k začátku hry se oba týmy rozběhnou směrem ke středu kurtu a pokoušejí se získat dva míče nalevo, které jsou určeny pouze jejich týmu a jeden míč uprostřed, který mohou získat oba týmy.

3. Vyběhnout pro dostupné míče mohou nanejvýš tři hráči, každý další hráč, který při rushi překročí útočnou (nabíjecí) čáru, bude vyloučen.
4. Všichni hráči, kteří neběží pro míče a kteří čekají na jejich oživení, musejí na začátku setu vstoupit do kurtu.
 - 4.1 Hráči, kteří neběží pro míče, mají na vstoupení do kurtu čas, dokud se hráči běžící pro míče nedostanou ke středové čáře.
 - 4.2 Pokud hráč nevstoupí na kurt do chvíle, kdy první hráč kteréhokoli týmu, který běží pro míč, si pro něj doběhl, tento hráč bude vyloučen pro přešlap.
5. Hráči, kteří běží pro dva míče nalevo od středového, mohou přešlápnout středovou čáru pouze jednou nohou.
 - 5.1 Pokud je kterýkoli z míčů nalevo od středového míče sražen ze středové čáry na polovinu soupeře, takto sražený míč je okamžitě považován za živý a soupeř jej může použít, aniž by jej musel první dostat za jeho útočnou čáru.
 - 5.2 Jen hráč se živým míčem může úplně překročit středovou čáru.
 - 5.2.1 Jakmile je živý míč hozen nebo přenesen za středovou čáru, může ji překročit každý hráč.
6. Hráči, kteří běží pro středový míč, se nesmějí jakkoli dotknout středové čáry ani poloviny soupeře, a to ani částí úboru.
7. Není žádný limit k tomu, kolik vlastních míčů smí hráč získat.
8. Hráč se nesmí klouzat nebo vrhat po hlavě směrem ke středové čáře za účelem získání míče ze středové čáry. Hráč, který toto pravidlo poruší, bude vyloučen.
9. Není povolen jakýkoli záměrný kontakt mezi hráči, hráči, kteří toto pravidlo poruší budou vyloučeni. To platí pro strkání, chytání nebo tlačení se na soupeře. Nechtěný kontakt, který může nastat při souboji o středový míč, nebude trestán.
10. Pokud dva soupeřící hráči drží středový míč, mohou jej oba držet a snažit se získat jej pro svůj tým, pokud tím neporuší bod 9 tohoto článku. Pokud je jeden z hráčů zatažen na polovinu soupeře, aniž by byl porušen bod 9 tohoto článku, pak se takto zatažený hráč dopustil přešlapu a bude vyloučen.
11. Celý tým může překročit středovou čáru do neutrální zóny, jakmile dostane dostupné míče, o které nebojuje, za útočnou čáru.
12. Jakmile tým dostane míče, o které nebojuje, za útočnou čáru, může se snažit získat míče, o které nebojuje soupeř.

Článek 3. Uvedení míče do hry během rushe

1. Během rushe se musí každý míč, který může tým získat vlastními silami, dostat za útočnou čáru před tím, než jej lze hodit po soupeři.
2. Existuje několik způsobů, kterými lze uvést míč do hry:
 - 2.1 Hráč jej donese za útočnou čáru.
 - 2.2 Hráč nahraje hráči, který oběma nohama stojí za útočnou čárou nebo který jej za útočnou čáru donese.
 - 2.3 Podavač nahraje míč hráči, který oběma nohama stojí za útočnou čárou.
 - 2.4 Míč je po úvodním rushi živý, pokud jej má pod kontrolou hráč, který má obě nohy pevně na zemi za útočnou čárou. Výjimky z tohoto pravidla jsou popsány v pravidle 5 článek 1 bod 2.2.1 a v pravidle 5 článek 2 bod 5.1
 - 2.5 Jakmile míč překročí útočnou čáru, zůstává živý do konce setu nebo do doby, kdy je set opakován a dochází k dalšímu rushi.
3. Míč, který se po útočném rushi nedostal za útočnou čáru, je považován za mrtvý. Jakékoli zásahy soupeře tímto míčem jsou neplatné, ale všechny případné catche soupeře platí.

4. Pokud je míč, který je nalevo od středového míče, sražen ze startovní pozice na polovinu soupeře, je považován za živý a může být získán soupeřícím týmem bez penalizace.

Článek 4. Timeouty a přerušení hry

1. Každý tým má možnost využít taktický timeout trvajících jednu minutu. O timeoutu musí být informován rozhodčí okamžitě po skončení setu. Pokud tomu tak není, pak timeout nastane po konci následujícího setu.
 - 1.1 Časomíry zápasu i trestů budou během timeoutu zastaveny a budou znovu spuštěny na začátku dalšího setu.
2. Rozhodčí může pozastavit hru, aby rozdál tresty, urovnal slovní protesty nebo došlo k náhradě závadného vybavení.
3. Rozhodčí pozastaví hru, pokud dojde ke zranění hráče a pokud dle jeho úsudku hráč potřebuje okamžitou pozornost. V takovém případě vyhledá zdravotnický personál.
4. Funkcionáři a zdravotník mohou v případě zranění vstoupit na kurt.
5. Během přestávky musejí všichni hráči zůstat na kurtu nebo střídačce, pokud jsou vyřazeni, musejí zůstat na svých pozicích v boxu vyřazených.

Článek 5. Pokračování ve hře

1. Hra bude pokračovat od takového stavu, ve kterém byla přerušena, na pokyn rozhodčího zápasu.

PRAVIDLO 6 – Hráč opouštějící kurt

Článek 1. Hráč opouštějící kurt

1. Hráč opouštějící kurt je hráč, který byl vyřazen a je v procesu opouštění kurtu. Tento hráč musí zvednout ruku, aby všem bylo jasné, že se již neúčastní hry.
2. Hráč opouštějící kurt je ten, který byl zasažen míčem a prokazatelně se nepokouší chytit míč, který ho zasáhl, nebo se mu nepodařilo jej chytit.
 - 2.1 Hráč, který byl zasažen a snaží se tento míč chytit, není považován za hráče opouštějícího kurt. Hry učiněné vůči tomuto hráči jsou řešeny v tomto pořadí:
 - 2.1.1 Hráč může být zasažen a okamžitě vyřazen zásahy jinými míči předtím, než chytí první míč, který jej zasáhl.
 - 2.1.1.1 Hráč není dalšími zásahy vyřazen okamžitě, pokud je v pokračujícím kontaktu se všemi míči do doby, než jsou dokončeny všechny catche. Běžně se tato situace nazývá double catch.
 - 2.1.2 Catche, které hráč vykoná před chycením prvního míče, který jej zasáhl, jsou neplatné.
 - 2.1.3 Hráč nesmí udělat cokoli k tomu, aby vyřadil soupeře, dokud nechytí všechny míče, které jej zasáhly. Žádným hodem, který tento hráč udělá mezi tím, co byl zasažen a tím, co míč chytí, nemůže nikoho vyřadit, ale tyto hody mohou být chyceny, čímž může být navrácen do hry jeden z vyřazených hráčů soupeře.
3. Jakmile je hráč shledán vyřazeným, musí bezodkladně zvednout ruku. To je znamení, že je hráč vyřazen a opouští kurt, také to pomáhá předcházet zásahům z nepozornosti a zvednutá ruka chrání hráčovu hlavu během opouštění kurtu.
4. Hráč opouštějící kurt musí kurt opustit v co nejkratším čase přes nejbližší nebo základní čáru. Pak se musejí dostat do boxu vyřazených hráčů, aniž by jakkoliv zasáhli do hry.

5. Hráč opouštějící kurt se zařadí na konec řady v boxu vyřazených hráčů za všechny před ním vyřazené hráče.
6. Míč, který zasáhl hráče opouštějícího kurt a který úmyslně nezměnil jeho dráhu, je považován za živý a může být chycen nebo může vyřadit ostatní hráče.
7. Hráč opouštějící kurt nesmí úmyslně ovlivnit hru. Pokud rozhodčí určí, že tomu tak bylo, zastaví hru, vyloučený hráč, který ovlivnil hru, dostane žlutou kartu a soupeřící tým dostane možnost vybrat si rozdělení míčů.
 - 7.1 Vyřazený hráč, který se dopustil ovlivnění hry, dostane žlutou kartu.
 - 7.2 Míče budou rozděleny dle přání soupeřícího týmu.
 - 7.3 Hra bude pokračovat.
 - 7.4 Příklady ovlivnění hry jsou například ale nejen:
 - 7.4.1 Hod poté, co byl hráč vyřazen. Vztahuje se pouze na hody, u kterých je rozhodčí přesvědčen, že mohly být zastaveny.
 - 7.4.2 Bránění míči v pohybu během opouštění kurtu.
 - 7.4.3 Chránění ostatních spoluhráčů
 - 7.4.4 Chytání nebo ovlivňování trasy živých míčů.

Článek 2. Hráč opouštějící kurt a vyřazení hráči zasahující do hry

1. Hráč opouštějící kurt nebo v řadě vyřazených hráčů nesmí hodit míč soupeři, chytit nebo jinak ovlivňovat trasu živého míče. Jakýkoli zásah do hry, který bude posouzen jako nepovolený, bude mít za následek udělení žluté karty hráči, který se jej dopustil.

PRAVIDLO 7 – HRÁČI VRACEJÍCÍ SE NA KURT

Článek 1. Hráči vracející se na kurt

1. Hráč vracející se na kurt je hráč, který byl vyřazen a čeká v řadě vyřazených hráčů na návrat do hry.
2. Hráč se na kurt vrací ve chvíli, kdy jeho živý spoluhráč provedl na kurtu úspěšný catch.
3. Hráči se z řady vyřazených hráčů vracejí na kurt v pořadí, ve kterém byli vyřazeni.
 - 3.1 Hráč, který se vrátí v nesprávném pořadí dostane trest v podobě trestného setu, musí okamžitě odejít do trestného boxu a tým ztrácí možnost získat dalšího hráče do hry. Hráč, který se měl do hry vrátit za předpokladu, že by bylo dodrženo pořadí, zůstává na začátku řady vyřazených hráčů, ale vrátit se může až při další příležitosti.
4. Vracející se hráč musí mít obě nohy na kurtu, aby byl považován za hrajícího.
 - 4.1 Hráč se musí vrátit na kurt přes základní čáru.
 - 4.2 Hráč může být znovu vyřazen až poté, co se obě jeho nohy dotknou kurtu.
 - 4.3 Hráč může udělat catch až poté, co se obě jeho nohy dotknou kurtu.
 - 4.4 Pokud hráč chytí míč předtím, než se obě nohy dotknou kurtu, catch neplatí. Například hráč skočí ze zámezí směrem do kurtu a chytí míč před tím, než se obě jeho nohy dotknou kurtu. To nebude považováno za catch a výsledkem nebude žádný trest ani vyřazení žádného hráče ze hry.
5. Pokud hráč vracející se do hřiště z jakéhokoli důvodu opustí řadu, musí se vrátit na svou původní pozici v ní. Tým ztratí možnost vrátit jakéhokoli hráče do hry, dokud se tento hráč do řady nevrátí.

PRAVIDLO 8 – ÚTOČNÁ A OBRANNÁ HRA

Článek 1. Útok

1. Míče smějí být pouze házeny s výjimkou blokového útoku. Hod je možno provést jednou nebo oběma rukama a může se jednat o hod svrchu, zespoda, ze strany anebo úder/hod od hrudi.
 - 1.1 Záměrné kopnutí míče nebo jeho jiné odehrání nesportovním způsobem bude znamenat vyloučení hráče, který se jej dopustil.
2. Hráč nesmí hodit míč, jakmile byla hra zastavena nebo byl vyřazen. Chování, které bude shledáno provokativním nebo zbytečným, bude mít za následek udělení žluté karty.
3. Hráč musí zanechat míč na kurtu v místě, na kterém byl zasažen nebo jinak vyřazen.
4. Při hodů musí míč opustit ruce hráče. Není možné hráče vyřadit tak, že se jej hráč dotkne míčem, který drží v ruce/rukách.
5. Hráč nesmí soupeře obrát o živý míč, vyrazit mu jej z ruky nebo z rukou, nebo jej o něj jinak připravit. Pokud se tak stane, bude to mít za následek udělení žluté karty.
6. Hráč nesmí míč kutálet míč k soupeři, pokud mu to nenařídí rozhodčí.
7. Útoky musejí být shledány jako účelné. Pokud pokus není účelný, hráč bude vyřazen rozhodčím. Účelný pokus znamená hodit míč, který dopadne nebo proletí nanejvýš 1 m od hráče nebo jeho pozice, na které se nacházel těsně předtím, než byl míč hozen.
 - 7.1 Přesun míčů na soupeřovu polovinu jakýmkoli způsobem kromě účelného hodu nebo bloku bude považován za neúčelný a hráč bude vyřazen. Příklady tohoto jednání jsou například ale nejen:
 - 7.1.1 Puštění míče způsobem, který způsobí jeho zakutálení se do soupeřovy týmové zóny nebo za vnější část středové čáry. Pokud hráč pustí míč za účelem catche, catch úspěšně provede a není přitom v jeho možnostech zabránit míči v tom, aby přešel na území, které by způsobilo jeho vyřazení, nebude tento hráč vyřazen.
 - 7.1.2 Pokud hráč donese míč do neutrální zóny a zanechá jej tam. Pokud dojde k neúmyslnému zanechání míče, hráč vyloučen nebude.

Článek 2: Vyřazení

1. Hráč, který je považován za vyřazeného se stane hráčem opouštějícím kurt. Kurt musí opustit co nejrychleji a zařadí se do řady vyřazených hráčů jeho týmu.
2. Hráč je vyřazen ve chvíli, kdy se jej dotkne míč. I když míč zůstává živým, hráč nesmí vykonat žádné činnosti kromě snahy chytit míč, který jej vyřadil. Během náhlé smrti prohrává tým, jehož hráč, kterému se nepovedlo chytit míč, byl zasažen jako první.

Příklad: Hráč týmu A je zasažen, míč se odrazí vysoko ke stropu a letí daleko na polovinu týmu B. Hráč týmu B je chvíli poté zasažen a míč okamžitě spadne na kurt. Hráč A nezvládne chytit míč, který odrazil, takže vyhrává tým B, protože byl tento hráč zasažen dříve. Přestože se hráč týmu B stal dříve hráčem opouštějícím kurt, hráč týmu A se stal dříve vyřazeným hráčem.
3. Hráč bude považován za vyřazeného, když:
 - 3.1 Je zasažen živým míčem do kterékoliv části těla včetně vlasů.
 - 3.2 Je zasažen živým míčem do kterékoliv části úboru
 - 3.3 Je zasažen živým míčem,
 - 3.3.1 Který se odráží od jiného hráče v kurtu.
 - 3.3.2 Který se odráží od jiných míčů včetně těch, které jsou použity k bloku soupeřem a/nebo spoluhráčem.
 - 3.3.3 Který se odráží od jiného míče, který leží na kurtu

- 3.4 Živý míč, který hodili je
 - 3.4.1 Chycen soupeřem během jeho letu.
 - 3.4.2 Chycen soupeřem po odrazu od jiného hráče.
 - 3.4.3 Chycen soupeřem po odrazu od míče, který leží na kurtu.
- 3.5 Hráč vstoupí do neutrální zóny v rozporu z Pravidlem 10
- 3.6 Rozhodčí usoudí, že se hráč dopustil přestupku proti pravidlům.
- 3.7 Hráč nebo tým byli potestáni a jeden hráč musí být vyřazen a opustit živou hru.

Článek 3. Chycení míče – catch

1. Catch je považován za platný, pokud jsou splněny následující podmínky:
 - 1.1 Míč je živý a je chycen živým hráčem
 - 1.1.1 Catch také nastává, když je chycen jakýkoli míč hozený v rozporu s pravidly, aniž by hráči, který míč chytá, hrozilo vyřazení tímto míčem.
 - 1.2 Když hráč skočí, aby chytil míč, catch nastává, jakmile má hráč míč plně pod kontrolou. Jakékoli další události, například to, že je hráč zasažen jiným míčem, nebo to, že dopadne do zámezí, jsou události oddělené od catche, které nastanou až po něm a hráč bude vyřazen.
 - 1.3 Míč bude považován za plně kontrolovaný, když je v držení hráče, který jej má pod kontrolou alespoň jednou rukou.
 - 1.4 O tom, jestli je míč pod kontrolou, rozhoduje rozhodčí
 - 1.4.1 Aby byl catch považován za platný, hráč musí mít míč plně pod kontrolou.
 - 1.4.2 Úplná kontrola míče nastává v momentě, kdy se alespoň jedna ruka dotýká míče. Například pokud hráč chytí míč mezi kolena, catch nastává ve chvíli, kdy hráč položí ruku na míč a zároveň má míč plně pod kontrolou. Pokud hráč chytá více míčů, hráč musí udržovat nepřetržitý kontakt s prvním míčem, který jej zasáhl, aby byly catche považovány za úspěšné.
2. Uvěznění míče nastává, když je míč chycen za letu mezi hráče a zeď, podlahu nebo jiný objekt, který by z něj udělal mrtvý míč. Uvěznění není považováno za platný catch a hráč, který takto míč uvěznil, je vyřazen.
3. Pokud se míč dotkne více než jednoho hráče najednou, vyřazení jsou všichni.
4. Hráči nemohou využít žádnou část úboru, např. dres, k tomu, aby chytili míč.
5. Skok do soupeřovy týmové zóny za účelem chycení míče je povolen, pokud nebude hlavním rozhodčím shledán jako nebezpečný. Hráč bude vyřazen, jakmile se dotkne soupeřovy týmové zóny.
 - 5.1 Pokud bude tento skok shledán nebezpečným, skákající hráč dostane žlutou kartu.

Článek 4. Blokování

1. Hráč může použít jakýkoliv živý nebo mrtvý míč k tomu, aby zblokoval míč, který po něm byl hozen.
2. Zblokovaný míč zůstává živý, a pokud se od míče, který jej zblokoval, odrazí do hráče, který blokoval (např. hráč, který míč zblokoval, si jej odrazil do své vlastní nohy) nebo do kteréhokoli jiného hráče (i soupeřova), jsou takto zasažení hráči vyřazení.
3. Pokud hráč ztratí kontrolu nad míčem, který používá k tomu, aby zblokoval míč, který po něm byl hozen, musí jej znovu dostat pod kontrolu předtím, než se tento míč dotkne čehokoli jiného než jiného míče, který mají pod kontrolou nebo živého míče, který nemají pod kontrolou. Pokud jej pod kontrolu nedostane a míč mu spadne na zem, hráč je vyřazen.

- 3.1 Chycení blokujícího míče, nad nímž hráč ztratil kontrolu, není považováno za catch.
- 3.2 Když hráč používá míč k blokování, jejich ruce od prstů k zápěstí jsou považovány za součást míče a jakýkoli zásah do této části těla hráče nemůže vyřadit.
4. Pokud jsou jakékoli další míče pod kontrolou hráče a hráč nad kterýmkoliv z nich ztratí kontrolu kvůli přímému kontaktu s hozeným míčem, přistupuje se k těmto míčům tak, jako by byly použity k blokování hozeného míče.
 - 4.1 Pokud se míčů, nad kterými hráč ztratil kontrolu, hozený míč nijak nedotknul, bude k nim přistupováno jako k upuštěným míčům a hráč nebude vyřazen.
5. Zblokovaný míč může být chycen.
 - 5.1 Pokud je zblokovaný míč chycen soupeřem, hráč, který blokoval, je vyřazen.
 - 5.2 Blokovaný útok je považován za hod a k jakýmkoli událostem z něj plynoucích, bude přistupováno stejně
 - 5.2.1 Pokud je spoluhráč zasažen zblokovaným míčem, je vyřazen.

Článek 5. Zákaz zdržování

1. Úmyslné zdržování je zakázáno.
 - 1.1 Jakmile tým má nebo může mít v držení většinu míčů ve hře, má pět vteřin k tomu, aby se pokusil o útok. Pokud je rozhodčí přesvědčen o tom, že tým úmyslně zdržuje hru, rozhodčí vydá povel: „Play n balls!“ Strategické využití jednoho míče nesmí být považováno za zdržování.
 - 1.1.1 Míč je považován v držení týmu, pokud jej má hráč nebo podavač v dosažitelné vzdálenosti.
 - 1.2 Na kurtu musejí být minimálně 3 míče k tomu, aby rozhodčí vydal povel: „Play n balls!“
2. Počet míčů, který je určen tímto povel, je zvolen tak, aby týmu zbyl pouze jeden míč.
3. Pokud má tým v držení většinu míčů, bude považován za tým, který má být aktivní a musí se snažit o útok.
4. Pokud tým během pěti vteřin nevykoná účelný pokus s počtem míčů, který byl určen rozhodčím, pak všichni hráči, kteří mají v držení míč, nebo by jej držet mohli, ale odmítli jej zvednout ze země, budou vyřazeni ze hry.
5. Když je oznámen povel: „Play n balls!“, tým s většinou míčů musí provést s počtem míčů, který rozhodčí oznámí, účelné pokusy. Pokud bude kterýkoli pokus shledán jako neúčelný, hráč, který se jej dopustil, bude vyřazen.
6. V situaci, kdy je na straně týmu, který má většinu míčů, více míčů než hráčů, musejí během 5 vteřin provést účelný pokus všichni hráči tohoto týmu. Pokud má tým například dva hráče a všech 5 míčů, je vydán povel „Play 2 balls!“. Jakmile je hodí, bude na jejich straně stále většina míčů, a tak bude opět vydán povel „Play 2 balls!“, protože pravidlo říká, že tým, který zdržuje hru, si může ponechat pouze jeden míč. Povel „Play n balls!“ je nicméně založen na zdržování. Pokud by tedy tento tým, který má 2 hráče a 5 míčů, po hození prvních dvou míčů hodil ještě třetí před druhým vyhlášením „Play 2 balls!“, zbyly by mu pouze dva míče a tento povel by tak podruhé vyhlášen nebyl.
7. V situaci, kdy mají oba týmy shodný počet míčů, rozhodčí určí, který tým by mohl být pravděpodobněji v držení většiny dosažitelných míčů v závislosti na tom, kdo je nejbližší hráč k jakémukoli mrtvému míči v dosažitelné vzdálenosti z kurtu
 - 7.1 Pokud mají oba týmy dva míče a míč leží v klidu v neutrální zóně, tým, který to k němu má blíže bude shledán týmem, který má většinu míčů.
 - 7.2 Míč v týmové zóně je v držení tohoto týmu.

8. Kterýkoli míč v držení hráče, který je vyřazen, nebude počítán mezi míče, které musejí být hozeny. Pokud tedy rozhodčí vydá povel: „Play 3 balls!“ a jeden z hráčů, který měl v držení míč, je vyřazen, tým již musí hodit pouze dva míče.

Článek 6. Pinching

1. Pinching je držení míče způsobem, který ovlivní normální dráhu letu míče.
 - 1.1 Pinching nastává, když hráč drží míč pouze za vnější vrstvu mezi palcem a prsty.
 - 1.2 Držet míč tímto způsobem a hodit ho je zakázáno.
 - 1.3 Vkládat prsty do děr a prasklých švů vnější vrstvy je také zakázáno a bude považováno za pinching.
2. Jakýkoli hráč, který se dopustí pinchingu, bude vyřazen.
 - 2.1 Opakované porušení tohoto pravidla bude mít za následek udělení žluté karty.

PRAVIDLO 9 – ZÁMEZÍ

Článek 1. Zámezí

1. Pokud se kterákoli část hráčova těla nebo míč v jeho držení dotkne zadní čáry, postranní čáry, neutrální čáry na straně soupeře nebo soupeřovy týmové zóny, hráč bude vyřazen.
2. Noha nebo nohy se musejí dotýkat země v týmové zóně nebo neutrální zóně, pokud neporušuje jiná pravidla např. pravidlo 5 Článek 2.11. Žádná část hráčova těla se nesmí dotýkat čar vymezujících toto území, tj. postranních čar, základní čáry nebo neutrální čáry na soupeřově straně hřiště, nebo hrací plochy mimo kurt.
3. Následující události budou mít za následek vyřazení hráče:
 - 3.1 Hráč stoupne do zámezí nebo na zadní čáru, postranní čáru, soupeřovu neutrální čáru nebo do soupeřovy týmové zóny. To se nazývá přešlap.
 - 3.2 Pokud hráč záměrně hodí míč po hráči, který je mimo kurt. Záměrně nesportovní nebo opakované porušení tohoto pravidla bude mít za následek udělení žluté karty.
 - 3.2.1 Tento hod nemůže skončit platnou tefou a vyřazením soupeře.
 - 3.2.2 Pokud však soupeř mimo kurt míč chytí, hráč, který míč hodil, je vyřazen.
 - 3.3 Hráč vystoupí z kurtu, aby se vyhnul míči.
 - 3.4 Hráč vystoupí z kurtu, aby chytil míč.
4. Snaha o chycení míče může hráče vynést mimo kurt. Catch bude platný, pokud je úplné kontroly nad míčem dosaženo předtím, než se hráč dotkne čáry nebo zámezí. V tomto případě je catch uznán, nicméně je tento hráč ihned poté vyřazen.

PRAVIDLO 10 – NEUTRÁLNÍ ZÓNA

Článek 1. Neutrální zóna

1. Neutrální zóna je prostor mezi oběma neutrálními čarami.
2. Hráč může bezpečně vstoupit do neutrální zóny, ale nikoli do soupeřovy týmové zóny. Pokud k tomu dojde, tento hráč je vyřazen.
3. Hráč přešlápne v neutrální zóně, pokud se kterákoli část hráčova těla dotkne neutrální čáry na soupeřově straně hřiště nebo soupeřovy týmové zóny.
4. Pokud je hráč v neutrální zóně, může zvednout míč ze soupeřovy týmové zóny.
5. Hráč, který je zasažen míčem v neutrální zóně, je vyřazen.
6. Pravidlo 12 týkající se hráče, který se obětuje, je nadřazeno jakémukoli pravidlu o neutrální zóně.
7. Mezi hráči nesmí nastat jakýkoli fyzický kontakt. Hráč, který tento kontakt vyvolá, bude vyřazen.

PRAVIDLO 11 – SOUBĚŽNÉ UDÁLOSTI

Článek 1. Souběžné události

Souběžné události nastávají, když dojde k zasažení dvou nebo více hráčů, k chycení dvou nebo více míčů nebo ke kombinaci těchto událostí a rozhodčí nedokáže určit, která z těchto událostí proběhla dříve nebo nejdříve.

1. V takovém případě jsou všechny výsledky řešeny, jako by nastaly v jednu chvíli.
 - 1.1 Každý zasažený hráč je vyřazen.
 - 1.2 Za každý úspěšný catch se vrátí jeden hráč do hry.
2. Souběžné události nastanou, pokud rozhodčí nedokážou určit, jak šly jednotlivé události přesně za sebou.
3. Pokud souběžné události způsobí vyřazení všech zbývajících hráčů na obou stranách
 - 3.1 Set je ukončen a končí remízou
 - 3.2 Oba týmy se připraví k začátku dalšího setu.

Článek 2. Souběžný zásah a catch

1. Souběžný zásah a catch nastává, když se hráč snaží chytit míč, je souběžně zasažen jiným míčem a rozhodčí nedokáže určit, která událost nastala jako první.
 - 1.1 Hráč, který míč hodil, je vyřazen
 - 1.2 Hráč, který byl zasažen, ale zároveň chytil jiný míč, je vyřazen.
2. Jeden hráč týmu, na jehož straně došlo k chycení míče, se může vrátit do hry.

PRAVIDLO 12 – OBĚTOVÁNÍ

Článek 1. Obětování

1. Vzdušný útok, při kterém může útočící hráč legálně překročit soupeřovu neutrální čáru, aby se pokusil míčem zasáhnout soupeře.
 - 1.1 Míč musí být hozen předtím, než se kterákoli část hráče dotkne soupeřovy týmové zóny.
 - 1.2 Nesmí dojít k žádnému kontaktu mezi hráčem, který se obětuje a kterýmkoli hráčem soupeře.
 - 1.3 Pokud je hod úspěšný a soupeř je zasažen, hráč, který se obětoval, zůstává ve hře a musí se okamžitě vrátit na svou stranu kurtu. Záměrné zdržování návratu bude mít za následek udělení žluté karty.

- 1.4 Pokud je hráč, který se obětuje, zasažen ve vzduchu, avšak poté, co hodil míč, jím hozený míč zůstává živý.
2. Hráč, který se obětoval, je úspěšný, pokud hod, který provedl, způsobí vyřazení hráče.
 - 2.1 Jakmile se hráč, který se obětoval, dotkne země a nachází se v soupeřově týmové zóně, nemůže útočit, dokud se zcela nevrátí do neutrální zóny. Může být nicméně vyřazen. To znamená, že hráč, který se obětoval a byl úspěšný, může být stále zasažen a vyřazen, ale sám nemůže vyřadit žádného soupeřova hráče útokem, dokud se zcela nevrátí do neutrální zóny.
 - 2.2 Jakýkoli míč, který je hozen hráčem, který se obětoval poté, co dopadl do soupeřovy týmové zóny, není považován za živý nemůže vyřadit soupeře, ale může být chycen.
 - 2.3 Hráč, který se obětuje, může chytit živý míč, který po něm byl hozen, byl k němu odblokován, nebo se k němu odrazil od soupeře. V tomto případě jde o platný catch. Pokud hráč, který se obětoval, úspěšně chytí míč v letu, catch platí, ale hráč je vyřazen, pokud jeho útok při obětování nebyl úspěšný.
 - 2.4 Hráč, který se obětoval nesmí opustit kurt a musí se bezodkladně vrátit na svou stranu kurtu, a to ať už s chyceným míčem nebo bez něj.
 - 2.5 Hráč, který se obětoval, nesmí získat žádný míč ze soupeřovy týmové zóny, dokud se zcela nevrátí do neutrální zóny.
 - 2.6 Pokud se míč, který hodil obětující se hráč, odrazí od soupeře zpět do něj a tento hráč jej nechytí, vyřazení jsou oba hráči.
3. Pokud hráč, který se obětoval, nezasáhne soupeře, je vyřazen a musí bezodkladně opustit kurt.

PRAVIDLO 13 – ZÁSAHY DO HLAVY

Článek 1. Zásahy do hlavy

1. Zásahem do hlavy je míněna situace, ve které míč zasáhne hráče nad úrovní ramen včetně krku.
2. Při běžné hře není zásah do hlavy nijak penalizován.
3. Zásah do hlavy je platný pokus a hráč, který byl takto zasažen, je vyřazen. Výjimku tvoří agresivní zásahy do hlavy z malé vzdálenosti, které budou považovány za nespportovní chování, když je rozhodčí přesvědčen o tom, že šlo zasáhnout jinou část těla.

PRAVIDLO 14 – ZRANĚNÝ HRÁČ/ KRVAVÉ ZRANĚNÍ

Článek 1. Zraněný hráč

1. Pokud je hráč zraněn a vyžaduje okamžitou pozornost, rozhodčí zapíská, zastaví hru i časomíru, poskytne první pomoc nebo vyhledá zdravotníka.
2. Pokud zraněný hráč nemůže pokračovat ve hře:
 - 2.1 Je nahrazen hráčem, který je prvním v řadě vyřazených hráčů.
 - 2.2 Náhradník může přijít ze střídačky a nahradit zraněného hráče v tomto setu.
 - 2.2.1 Náhradník se postaví na konec fronty vyřazených hráčů a musí v ní čekat, dokud se nedostane na řadu.
3. Kdokoli opouští hřiště kvůli zranění, se může vrátit až na začátku následujícího setu a musí o tom dát vědět hlavnímu rozhodčímu nebo jinému odpovědnému pořadateli.
4. Rozhodčí může zraněného hráče vyřadit a trvat na jeho nahrazení hráčem z boxu vyřazených hráčů, pokud představuje riziko pro sebe nebo ostatní.

Článek 2. Krvavé zranění

1. Pokud hráč, funkcionář nebo rozhodčí krvácí nebo zaznamená krev na svém úboru, rozhodčí:
 - 1.1 Okamžitě zastaví hru a povolí ošetření
 - 1.2 Přivolá osobu, která poskytne první pomoc případně přivolá zdravotnický personál.
 - 1.3 Zraněnému hráči bude zakázáno pokračovat v dohrání setu. Může se vrátit do zápasu na začátku dalšího setu, pokud byl řádně ošetřen a není na něm nebo na jeho úboru viditelná žádná krev.
2. Budou dodržena všechna pravidla o střídání a oslabení. Pokud bude potřeba, dojde k resetu setu.
3. Pokud je ošetření vykonáno v dostatečně krátkém čase a hráč dle uvážení rozhodčího není ohrožením pro sebe ani ostatní, může pokračovat v setu.
4. Porušení pravidel týkajících se úboru nebude trestáno, pokud v souvislosti s krvavým zraněním bude potřeba vyměnit část úboru.

PRAVIDLO 15 – PROTESTY

Článek 1. Protesty

1. Všechny protesty musejí být podány po skončení setu a před začátkem dalšího.
2. Protesty musejí být podány určeným kapitánem nebo funkcionářem na hrací ploše.
3. Hlavní rozhodčí kurtu následně uvědomí ostatní rozhočí, stejně jako zástupce soupeře.
4. Poté se hlavní rozhodčí s pořadateli soutěže pokusí vyřešit předtím, než bude hra dále pokračovat.

Článek 2. Povolené protesty

1. Nezpůsobilí hráči (Pravidlo 3 Článek 7)
2. Vyloučení hráči (Pravidlo 3 Článek 8)

PRAVIDLO 16 – ROZHODČÍ

Článek 1. Pravomoci a povinnosti

1. Rozhodčí reprezentují ligu nebo organizaci, která je na zápas delegovala, a tak jsou oprávněni a povinni vyžadovat dodržování každého článku těchto pravidel.
2. Rozhodčí mohou nařídít hráči, kapitánovi nebo funkcionáři vykonání nebo zdržení se jakéhokoli jednání v takovém rozsahu, který je nezbytný k tomu, aby byla pravidla funkční a účelná.
3. Rozhodčí uděluje tresty, diskvalifikuje nebo vylučuje hráče, kapitány nebo funkcionáře kdykoli uzná za vhodné.
4. Rozhodčí má pravomoc rozhodnout podle svého nejlepšího svědomí i o situaci, která není výslovně uvedena v pravidlech.
5. Žádný rozhodčí nemá pravomoc bránit ve vykonání rozhodnutí jiného rozhodčího nebo jej jakkoli zpochybňovat, pokud je toto rozhodnutí v kompetenci a rozsahu tohoto rozhodčího.
6. Rozhodčí může kdykoli zkontrolovat herní situaci s jinými rozhodčími, avšak odpovědnost za konečné rozhodnutí leží na hlavním rozhodčím zápasu.
7. Mezi hlavní povinnosti hlavního rozhodčího patří:
 - 7.1 Vymáhání sportovního chování všech účastníků zápasu.
 - 7.2 Kontrolování kurtu, míčů a dalšího vybavení zasahujícího do zápasu

- 7.3 Kontrolování a ověřování týmové soupisky, střídání a hráčů, kteří nastupují k zápasu.
- 7.4 Přichystání míčů na středovou čáru a iniciování rushe.
- 7.5 Vymáhání pravidla o neutrální zóně.
- 7.6 Přebírání odpovědnosti za rozhodnutí čárových rozhodčích.
- 8. Mezi hlavní povinnosti asistenta rozhodčího patří:
 - 8.1 Kontrolování toho, že jsou všechny míče po rushi uvedeny do hry.
 - 8.2 Hlášení a ověřování catchů, které jsou vykonány na území, které mají na starosti.
 - 8.3 Hlášení a ověřování vyřazení, které jsou vykonány na území, které mají na starosti.
 - 8.4 Kontrolování hráčů, kteří opouštějí nebo vstupují do boxu pro vyřazené hráče.
 - 8.5 Asistování hlavnímu rozhodčímu při vymáhání pravidel.
- 9. Hlavní rozhodčí a asistent mají stejnou pravomoc k tomu
 - 9.1 Určit, jestli míč trefil hráče nebo část jeho úboru v části kurtu, kterou mají na starosti.
 - 9.2 Určit, jestli byl míč hozen legálně
 - 9.3 Vyřadit hráče
 - 9.4 Ohlásit catch
 - 9.5 Ohlásit přešlap
 - 9.6 Pozastavit hru nebo vyhlásit time out, pokud se objeví zranění nebo je podán protest.
 - 9.7 Vyloučit nebo diskvalifikovat hráče, funkcionáře nebo jiného člena týmu pro porušení pravidel nebo nesportovní chování.
 - 9.8 Vyhlásit kontumaci zápasu.
- 10. Rozhodčí prohlásí hráče za vyřazeného bezodkladně a bez toho, aby jej kdokoli musel pobízet. Vyřazený hráč se odebere do boxu pro vyřazené hráče.
- 11. Rozhodčí neudělí trest za jakýkoliv přestupek, pokud by tento trest měl znamenat výhodu pro tým, který se jej dopustil.

Článek 2. Personál rozhodčích

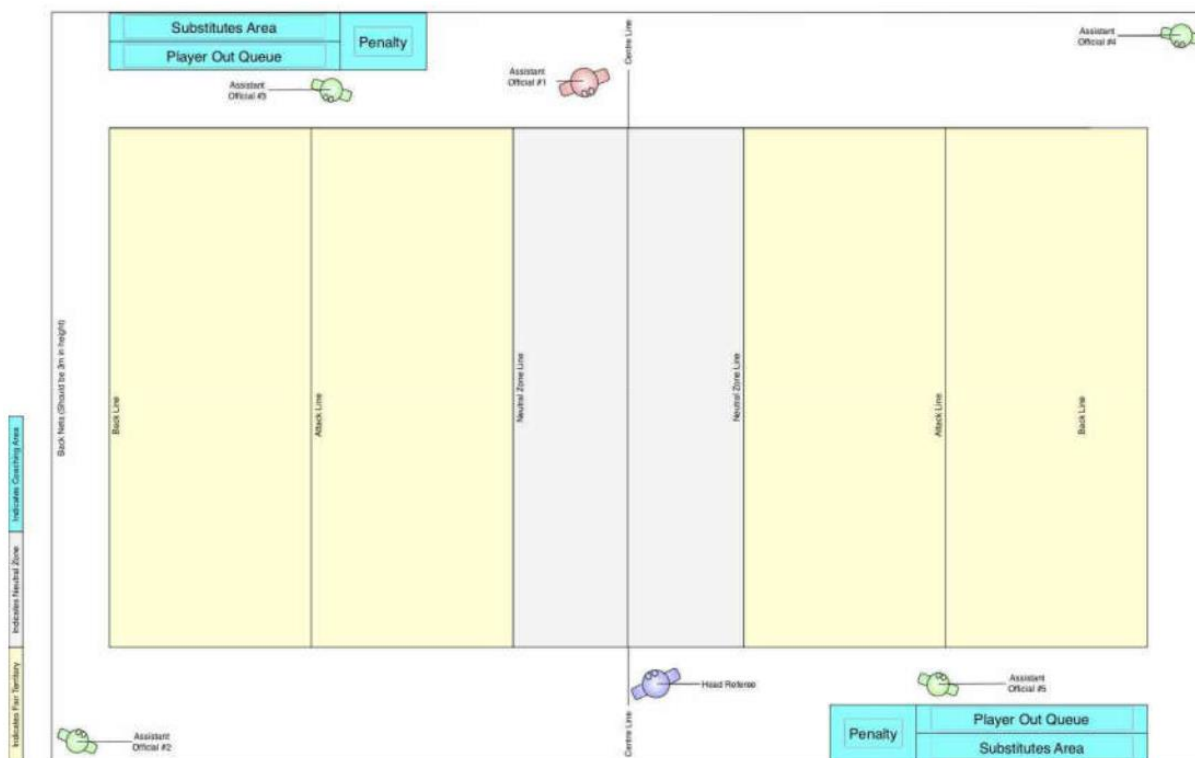
- 1. Personál rozhodčích se může sestávat z následujících členů
 - 1.1 Hlavní rozhodčí je odpovědný za veškerý personál rozhodčích a je odpovědný za konečné rozhodnutí ve všech záležitostech, kterých se tato pravidla týkají.
 - 1.2 Asistenti rozhodčího pomáhají hlavnímu rozhodčímu s rozhodnutími a v každém zápase jich může být 1-5.
 - 1.3 Asistent 1 je hlavním asistentem hlavního rozhodčího a obvykle bude kvalifikovaným rozhodčím.
 - 1.4 Asistenti 2-5 budou poskytnuti týmy, které nehrají tento zápas, pokud je neposkytne pořadatel soutěže. Týmy musejí poskytnout asistenty, pokud je o to požádají pořadatelé soutěže, jinak budou čelit pokutám a trestům, které budou určeny pořadateli soutěže.
 - 1.5 Může být také určen asistent starající se o zápis skóre.
 - 1.5.1 Tento asistent se stará o počítadlo skóre.
 - 1.5.2 Tento asistent také může být odpovědný za obsluhu všech časomír, které nemají organizátorem soutěže určeného časoměřiče.

Článek 3. Odpovědnost jediného rozhodčího

- 1. Pokud je k zápasu delegován pouze jediný rozhodčí, tento rozhodčí vykonává veškeré povinnosti hlavního rozhodčího i jeho asistentů.
- 2. Tento rozhodčí zaujme pozici hlavního rozhodčího na středové čáře.

Článek 4. Pozice rozhodčích na kurtu

1. Hlavní rozhodčí:
 - 1.1 Zaujme pozici mimo kurt na úrovni středové čáry.
 - 1.2 Hlavní rozhodčí může mezi sety střídat strany kurtu.
2. Asistent rozhodčího 1:
 - 2.1 Zaujme pozici mimo kurt na úrovni středové čáry na opačné straně od hlavního rozhodčího.
 - 2.2 Asistent rozhodčího 1 střídá strany v koordinaci s hlavním rozhodčím.
 - 2.3 Diagram níže ukazuje správné postavení všech rozhodčích.



Článek 5. Výměna rozhodčího

1. Tým nemá během zápasu právo žádat výměnu rozhodčího, pokud se tento rozhodčí nestal neschopným výkonu vlivem zranění nebo nemoci.
2. Zástupce organizátora soutěže může vyměnit rozhodčího dle svého uvážení.

Článek 6. Rozhodnutí rozhodčího

1. Tým nemá právo jakkoli protestovat proti nebo napadat jakékoli rozhodnutí učiněné rozhodčím, pokud tým zpochybňuje správnost jeho rozhodnutí.
2. Tým nemá právo jakkoli vyjadřovat svůj názor na to, jestli byl zasažen hráč, proběhl catch nebo se soupeřův hráč dopustil přešlapu.
3. Žádné rozhodnutí vykonané rozhodčím nemůže být změněno s výjimkou následujících pravidel.
4. Pokud funkcionář nebo kapitán kteréhokoli z týmů chce změnu rozhodnutí, protože učiněné rozhodnutí není v souladu s pravidly. Pokud si rozhodčí není jistý, poradí se před svým rozhodnutím s ostatními rozhodčími. Každý rozhodčí je výhradně odpovědný za své rozhodnutí.

5. Za žádných okolností nesmí proti rozhodnutí jakkoli protestovat nikdo jiný než kapitán nebo funkcionář týmu nebo jejich zástupci.
6. Za žádných okolností nemůže rozhodčí zrušit rozhodnutí jiného rozhodčího, pokud jej o to tento rozhodčí nepožádal.

Článek 7. Zasahování rozhodčího do hry

1. Rozhodčí se musí vyhnout zásahu do hry kdykoli je to možné.
2. Rozhodčí může zabránit míči, aby opustil hrací plochu. V takovém případě by se měl míč nadále pohybovat ve směru, ve kterém se odrazil od rozhodčího nebo by měl být navrácen do středu kurtu, pokud není jasné, na kterém místě míč kurt opustil.
3. Míč odražený od rozhodčího je považován za mrtvý, jako by trefil zeď, podlahu nebo strop.

Článek 8. Směrnice pro rozhodčího

1. Rozhodčí by neměl být členem nebo sponzorem ani jednoho z hrajících týmů. Pokud tomu tak není, měl by se počet rozhodčích, kteří jsou členy nebo sponzory obou týmů, rovnat.
2. Rozhodčí by si měl být jistý tím, kde a kdy se hraje a měl by přijít na kurt 15-30 minut před začátkem svého prvního zápasu.
3. Na některých soutěžích jsou rozhodčí odpovědní za přesné vyznačení kurtu a hrací plochy.
4. Pokud je rozhodčí odpovědný za vyznačení kurtu a hrací plochy, jiný rozhodčí nebo pořadatel soutěže musí zkontrolovat, jestli je hrací plocha v pořádku.
5. Měli by začínat zápasy v určený čas a po jejich ukončení opustit kurt.
6. Oficiální mandát rozhodčího pro zápas trvá od chvíle, kdy vstoupí na kurt za účelem jeho zkontrolování a končí, když opouští kurt na konci zápasu nebo soutěže.
7. Rozhodčí by se měl představit kapitánům a funkcionářům.
8. Rozhodčí by měl zkontrolovat kurt, čáry, míče a další vybavení.
9. Rozhodčí by měl vysvětlit pravidla všem zástupcům obou týmů.
10. Rozhodčí by měl zastavit hru, když se jim zdá, že je k tomu důvod.
11. Rozhodčí by měl zastavit hru, když dojde ke zranění hráče a ten potřebuje okamžitou pozornost. Rozhodčí vyhlásí timeout a poskytne první pomoc, případně vyhledá zdravotnický personál.

PRAVIDLO 17 – KODEX CHOVÁNÍ

Článek 1. ČAD kodex chování pro hráče

Hráči dodržují ČAD kodex chování tím, že:

1. Porozumí pravidlům sportu a dodržují je.
2. Respektují integritu a úsudek rozhodčích a ČAD personálu.
3. Respektují soupeře, se kterým si uctivým způsobem podají ruce po skončení každého zápasu, ať už vyhraji nebo prohrají.
4. Přijmou odpovědnost za své činy a ovládají své chování.
5. Se vyhnou posmívání nebo provokování soupeře a vyhnou se vulgárnímu vyjadřování.

Článek 2. Systém poctivosti

Hráči dodržují systém poctivosti tím, že:

1. Se chovají zcela poctivě a sportovně po dobu celé soutěže.
2. Odejdou z kurtu, pokud jsou zasaženi, jejich hod je chycen nebo se dopustí přešlapu. Nečekají na to, až je upozorní rozhodčí.

3. Hráč, který zůstane na kurtu poté, co byl zcela prokazatelně vyřazen a vyčkává na to, jestli jej upozorní rozhodčí, se dopustí porušení systému poctivosti, což bude považováno za nesportovní chování.
4. Hráč, který se takto proviní, bude slovně upozorněn, a pokud se dopustí dalšího přestupku tohoto pravidla během soutěže, bude mu udělena žlutá karta.
5. Poctivost hráče nebude trestána a rozhodčí může hráče, který opustil kurt, vrátit do hry. Například, když si hráč myslí, že byl vyřazen, ale situace byla rozhodčím posouzena jinak. Taková situace je pak zcela na posouzení rozhodčího.
6. Tým nebo hráči, kteří se nechovají v souladu se systémem poctivosti a porušují jej svým nesportovním nebo nepoctivým jednáním, mohou být nahlášeni Radě ČAD, která jejich jednání posoudí a vyvodí z něj důsledky.

Článek 3. Kodex chování pro rozhodčí

1. Rozhodčí se musejí při svém veškerém jednání chovat příkladně.
2. Rozhodčí nikdy nejsou vůči nikomu vulgární.
3. Rozhodčí nikdy nikoho neponižují ani neurážejí.
4. Rozhodčí musejí zůstat klidní, když jednají s agresivními, rozrušenými nebo hrubými lidmi a musejí se k nim chovat s respektem.
5. Protože rozhodčí reprezentují pořadatelskou organizaci a soutěž, musejí se během celého trvání soutěže chovat ke všem příkladným způsobem.

PRAVIDLO 18 – PORUŠENÍ PRAVIDEL A TRESTY

Článek 1. Modrá karta (Trestný set)

1. Trestný set může být nařízen tehdy, když rozhodčí uzná, že je žlutá karta příliš přísným trestem, ale přesto by měl být hráči trest udělen. Tato situace nastává například, ale nejen, když:
 - 1.1 Hráč nezanechá míč na místě, na kterém byl vyřazen.
 - 1.2 Hráč nezvedne ruku při opouštění kurtu.
 - 1.3 Hráč nepovoleným způsobem přesune míče tak, aby zvýhodnil svůj tým nebo znevýhodnil soupeře.
 - 1.4 Hráč záměrně zdržuje hru.
2. Trestný set znamená, že bude hráč vykázan do trestného boxu na zbytek probíhajícího setu a set následující. Pokud tým nebude moct nastoupit k dalšímu setu, pak dojde ke kontumaci tohoto setu ve prospěch soupeře.
3. Hráč může být takto penalizován dvakrát za zápas. Poté budou všechny přestupky penalizovány nejméně žlutou kartou.

Článek 2. Žlutá karta

1. Žlutá karta je týmu nebo hráči udělena jako trest za agresivní, hrubé, nesportovní nebo jiné chování nebo za nepřijatelné vulgární nebo nenávistné vyjadřování.
2. Žlutou kartu může dostat individuální hráč nebo celý tým a během celé soutěže se sčítají.
3. Hráčská žlutá karta:
 - 3.1 První žlutá karta: Hráč bude vyloučen na pět minut do trestného boxu a nesmí se vrátit do hry, dokud neuplyne 5 minut čistého času.
 - 3.1.1 Hráč musí zůstat po celou dobu trestu zůstat v trestném boxu a nesmí během trestu jakkoli diskutovat o tomto rozhodnutí s kterýmkoli rozhodčím.

- 3.1.2 Když hráč dostane žlutou kartu, jeho tým bude hrát v oslabení po celou dobu tohoto trestu.
- 3.1.3 Pokud bude žlutá karta udělena v první polovině zápasu, do jejíž konce zbývá méně než pět minut času, trest bude během poločasové přestávky pozastaven a bude pokračovat spolu se začátkem druhého poločasů. Potrestaný hráč může během poločasové přestávky opustit trestný box.
- 3.1.4 Pokud bude žlutá karta udělena ve druhé polovině zápasu, do jejíž konce zbývá méně než pět minut času, trest bude na konci zápasu pozastaven a bude pokračovat v následujícím zápase soutěže. Tento následující zápas hráč začne na střídačce jako náhradník a jejich tým začíná zápas s plným počtem hráčů.
- 3.1.5 Jakmile trest uplyne, hráč se postaví na poslední místo v řadě vyřazených hráčů.
- 3.2 Druhá žlutá karta: Hráč dostává červenou kartu a je vyloučen z celého zbytku zápasu. Bude rozhodnuto o dalších trestech.
- 4. Žlutá karta pro podavače
 - 4.1 Pokud je podavač hráčem týmu, tento podavač bude vyloučen do trestného boxu na pět minut hry.
 - 4.2 Pokud podavač není hráčem týmu, je vykázán z hrací plochy na pět minut
- 5. Týmová žlutá karta
 - 5.1 První žlutá karta: Bude kontumován set v neprospěch týmu, který dostal týmovou žlutou kartu.
 - 5.1.1 Pokud tým dostane žlutou kartu v přestávce mezi sety nebo po konci zápasu, soupeř dodatečně obdrží dva body.
 - 5.2 Druhá žlutá karta: Tým dostane týmovou červenou kartu. Výsledkem bude kontumace zápasu v neprospěch týmu, který dostal týmovou červenou kartu.
 - 5.2.1 Rozhodčí zápasu, rada ČAD a organizátoři soutěže rozhodnou o tom, jestli budou uděleny další tresty.
 - 5.2.2 O dalších trestech může být rozhodnuto ještě ten den nebo na dodatečném disciplinárním meetingu v jiný den.

Článek 3. Červená karta

- 1. Červenou kartu může dostat individuální hráč nebo celý tým.
- 2. Červená karta je týmu nebo hráči udělena jako trest za agresivní, hrubé, nesportovní nebo jiné chování nebo za nepřijatelné vulgární nebo nenávistné vyjadřování.
- 3. Hráčská červená karta:
 - 3.1 Pokud je hráči udělena červená karta, je vyloučen z celého zbytku zápasu.
 - 3.2 Hráč je také potrestán zákazem hry ve dvou následujících zápasech. Tyto zápasy mohou být hrány na té samé soutěži nebo na následující.
 - 3.2.1 Rozhodčí zápasu, rada ČAD a organizátoři soutěže rozhodnou o tom, jestli budou uděleny další tresty.
 - 3.2.2 O dalších trestech může být rozhodnuto ještě ten den, nebo na dodatečném disciplinárním meetingu v jiný den.
- 4. Během zápasu, ve kterém hráč dostane červenou kartu, bude tým hrát v oslabení po zbytek zápasu. V následujících dvou zápasech, ve kterých potrestaný hráč nebude moct nastoupit, bude moct nastoupit jiný hráč a tým nastoupí v plném počtu.
- 5. Pokud tým obdrží týmovou červenou kartu, bude zápas kontumován ve prospěch soupeře.

Článek 4. Nesportovní chování

1. Dodgeballové soutěže jsou založeny na sportovním chování a fair-play a všichni účastníci soutěže jsou povinni tyto hodnoty dodržovat. Příklady nesportovního chování:
 - 1.1 Taktika, která ohrožuje bezpečí hráčů
 - 1.2 Použití vybavení i přesto, že bylo po dřívější kontrole zakázáno.
 - 1.3 Použití vybavení v rozporu s jeho zamýšleným způsobem používání.
 - 1.4 Napadení a potyčky
 - 1.4.1 Napadení nebo potyčky nebudou tolerovány. Za porušení tohoto pravidla bude udělena červená karta a hráč, který toto chování vyvolal, bude vyveden z místa konání soutěže. Pokud nebude jasné, kdo potyčku vyvolal, bude červená karta udělena všem účastníkům a ti budou vyloučeni ze hry.
 - 1.4.2 Potyčka mezi týmy má za následek okamžité zastavení hry. Jejím výsledkem bude remíza, za kterou ale nebudou připsány žádné body a oba týmy budou dle uvážení rozhodčích vyvedeny z místa konání soutěže.
 - 1.5 Záměrné poškození kurtu a vybavení
 - 1.6 Užívání ponižujícího, hrubého, rasistického nebo jinak urážlivého vyjadřování a gest a toto chování samotné stačí k tomu, aby bylo považováno za nesportovní.
2. Rozhodčí nahlásí veškeré nesportovní chování pořadatelům soutěže nebo Radě ČAD. V závislosti na okolnostech, závažnosti a frekvenci takového chování může být tým nebo hráč potrestán zákazem účasti na dalších soutěžích.
3. Rozhodčí může kdykoli vyloučit kteréhokoli hráče, který se dopustí nesportovního chování.

PRAVIDLO 19 – MÉDIA

Článek 1. Média

1. Veškeré fotografické zařízení musí být pod kontrolou fotografa. Žádné zařízení nesmí být ponecháno bez dozoru ani na zemi, pokud k tomu není přímo určeno.
2. Míč, který se zachytí do vybavení, je považován za mrtvý a bude navrácen rozhodčímu.
3. Personál, kterému pořadatel soutěže výslovně povolí fotit soutěž, má povolen vstup na hrací plochu.
 - 3.1 Veškerý takový personál musí být schopen pohybu a schopen vyhnout se míči.
 - 3.2 Pokud je takový personál zasažen míčem, tento míč je považován za mrtvý.