

Česká asociace dodgeballu
(ČAD)
Pravidla
Verze 6

Platná od 4.10.2023

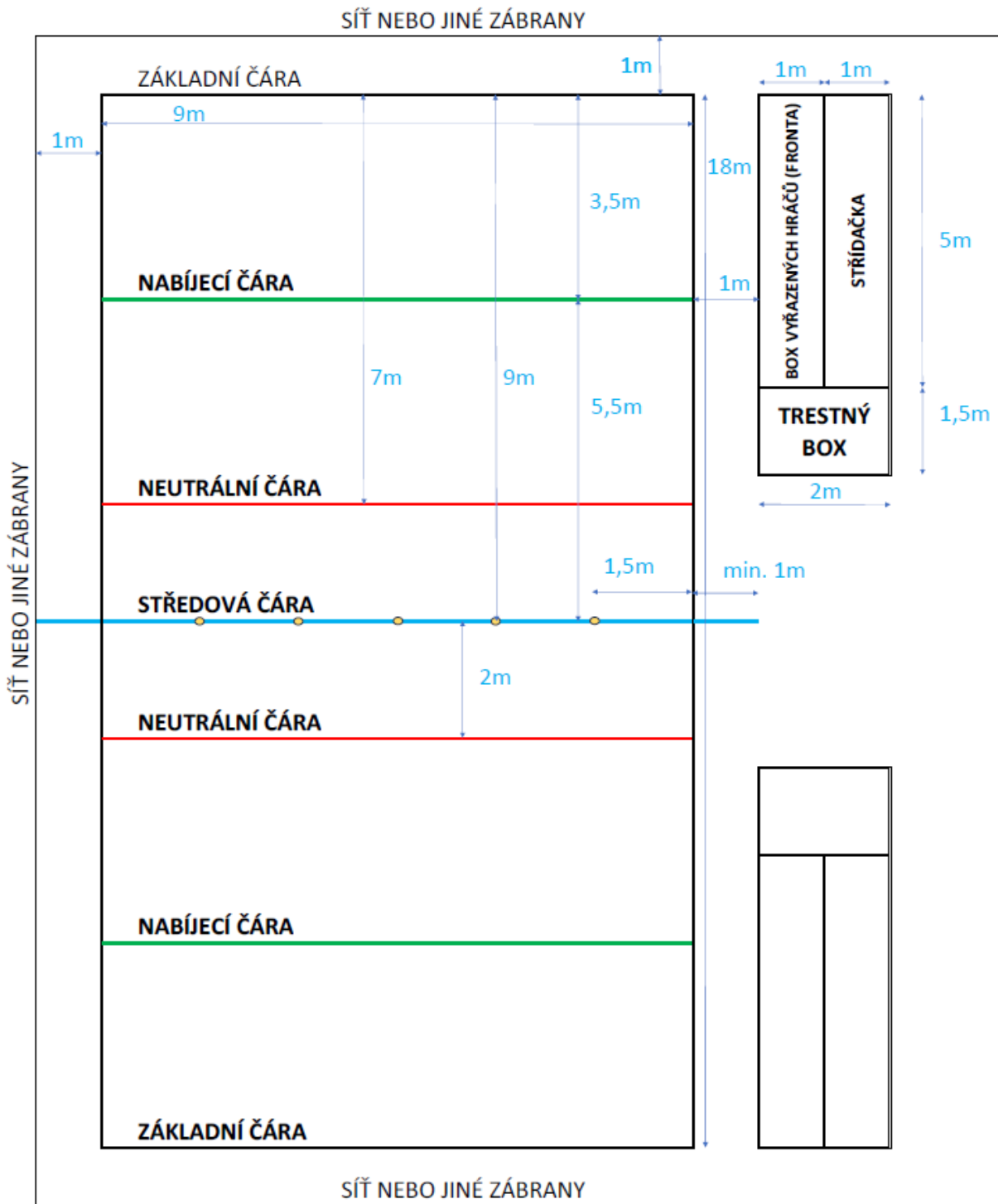


OBSAH

OFICIÁLNÍ DIAGRAM KURTU.....	3
PRAVIDLO 1 – HERNÍ PLOCHA.....	4
Článek 1. Rozměry.....	4
Článek 2. Zóny kurtu.....	4
PRAVIDLO 2– VYBAVENÍ.....	5
Článek 1. Oficiální dodgeballový míč.....	5
Článek 2. Dresy.....	5
Článek 3. Ostatní vybavení.....	6
PRAVIDLO 3 – Účastníci zápasu.....	6
Článek 1. Hráči.....	6
Článek 2. Vedoucí týmu.....	7
Článek 3. Soupisky.....	7
Článek 4. Střídání.....	7
Článek 5. Pravidlo hry v oslabení.....	7
Článek 6. Podavači.....	7
Článek 7. Další způsoby podávání míčů.....	8
Článek 8. Disciplína.....	9
PRAVIDLO 4 – Zápas.....	9
Článek 1. Schválený styl hry.....	9
Článek 2. Výběr kurtu.....	9
Článek 3. Trvání zápasu.....	9
Článek 4. Časomíry.....	9
Článek 5. Poslední set poločasu.....	9
Článek 6. Rozhodující set.....	10
Článek 7. Time-outy a zastavení hry.....	10
Článek 8. Bodování.....	10
Článek 9. Kontumace.....	10
PRAVIDLO 5 – Začátek hry.....	11
Článek 1. Úvodní rush.....	11
Článek 2. Nabití míče během úvodního rushe.....	11
Článek 3. Předčasný start/False start.....	12
PRAVIDLO 6 – ÚTOČNÁ A OBRANNÁ HRA.....	12
Článek 1. Vyřazení ze hry/Out.....	12
Článek 2. Házení míče.....	12
Článek 3. Neplatný hod/Invalid.....	13
Článek 4. Chycení míče/Catch.....	13
Článek 5. Blokování.....	14
Článek 6. Zákaz zdržování.....	14
PRAVIDLO 7 – Neaktivní hráči.....	15

Článek 1. Hráč opouštějící kurt.....	15
Článek 2. Vyřazení hráči.....	15
Článek 3. Hráč vracející se na kurt.....	16
PRAVIDLO 8 – Hranice kurtu a zámezí.....	16
Článek 1. Přešlap.....	16
Článek 2. Neutrální zóna.....	16
Článek 3. Obětování se.....	16
PRAVIDLO 9 – SOUBĚŽNÉ HERNÍ SITUACE.....	17
PRAVIDLO 10 – ZRANĚNÍ.....	17
PRAVIDLO 11 – PROTESTY.....	17
Článek 1. Protesty.....	17
Článek 2. Povolené protesty.....	18
PRAVIDLO 12 – ROZHODČÍ.....	18
Článek 1. Pravomoci a povinnosti.....	18
Článek 2. Personál rozhodčích.....	18
Článek 3. Pokyny pro rozhodčí.....	19
PRAVIDLO 13 – KODEX CHOVÁNÍ.....	19
Článek 1. ČAD kodex chování pro hráče.....	19
Článek 2. Systém poctivosti.....	19
Článek 3. Kodex chování pro rozhodčí.....	20
PRAVIDLO 14 – PORUŠENÍ PRAVIDEL A TRESTY.....	20
Článek 1. Modrá karta/Trestný set.....	20
Článek 2. Žlutá karta.....	20
Článek 3. Červená karta.....	21
Článek 4. Nespportovní chování.....	22

OFICIÁLNÍ DIAGRAM KURTU



PRAVIDLO 1 – HERNÍ PLOCHA

Článek 1. Rozměry

1. Herní prostor je prostor, který obsahuje kurt, volné místo kolem něj, box vyřazených, trestný box a box střídajících. Měl by být ohraničen zábranami nebo sítěmi na všech 4 stranách tak, aby jej neopouštěly míče.
2. Oficiální rozměry kurtu jsou 18 metrů na délku a 9 metrů na šířku.
Pozn. ČAD – odpovídá rozměrům klasického volejbalového hřiště.
3. Pokud není prostor pro 18x9 metrů, lze kurt zmenšit. Nejmenší rozměr je 16x8 metrů.
4. Veškeré čáry by měly být 5 centimetrů široké. Musejí mít všechny stejnou barvu a barvu odlišnou od podlahy a ostatních čar.
5. Kurt je ohraničen dvěma základními čarami a dvěma postranními čarami. Čáry leží mimo prostor kurtu, protože nejsou jeho součástí.
6. Středová čára musí být vyznačena přesně v půlce kurtu mezi oběma základními čarami a měla by pokračovat 1 metr za postranní čáry kurtu, aby vyznačila prostor pro podavače.
7. Na středové čáře by měly být značky, na které se umisťují míče na začátku každého setu. Značek je pět, jedna uprostřed, a další pak vždy 1,5 m od předchozí.
8. Nabíjecí čáry jsou vyznačeny 5,5 m od středové čáry, jsou s ní rovnoběžné a jsou uzavřeny postranními čarami.
9. Čáry vyznačující neutrální zóny jsou vyznačeny 7 m od základní čáry, jsou s ní rovnoběžné a jsou uzavřeny postranními čarami.
10. Kolem kurtu je alespoň 1 metr volného prostoru ze všech stran.
11. Strop a další objekty nad kurtem (např. gymnastické kruhy) by měly být alespoň 4 metry vysoko.
12. Herní plocha musí být vodorovná, plochá, nesmí klouzat a podle úsudku rozhodčích nesmí představovat bezpečnostní riziko. Pokud se později nějaké riziko objeví, rozhodčí zastaví hru za účelem jejího odstranění.

Článek 2. Zóny kurtu

1. Týmová zóna
Týmová zóna je prostor mezi základní čarou, neutrální čarou a postranními čarami. Tyto čáry nejsou součástí týmové zóny.
2. Neutrální zóna
Neutrální zóna je prostor mezi neutrálními čarami a postranními čarami. Tyto čáry nejsou součástí neutrální zóny.
3. Box pro vyřazené hráče neboli Fronta
Box pro vyřazené hráče je plocha, která má alespoň 1 metr na šířku, 5 m na délku a je alespoň 1 metr vzdálená od postranní čáry a začíná zároveň se základní čarou. Pokud je pro to prostor, měl by být umístěn na protější straně kurtu od hlavního rozhodčího.
4. Střídačka
Střídačka je plocha, která má alespoň 1 metr na šířku, 5 m na délku a je umístěna za boxem pro vyřazené hráče. Při neoficiálních turnajích nemusí být vyznačena, pokud je zajištěno, 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.

PRAVIDLO 2– VYBAVENÍ

Článek 1. Oficiální dodgeballový míč

1. Na všech soutěžích schválených ČAD se musí používat míče schválené ČAD. Používají se míče velikosti 3 měřící 7 palců/17.78 centimetrů v průměru.
2. Míče se hustí na tlak 1,6-1,8 psi/110-125 mbarů.
3. Dodgeballové míče musejí mít butylovou duši, kolem které musí být 2-4 mm vrstva pěny. Z vnější strany je dodgeballový míč pokrytý texturovanou neštipající látkou.
4. Míče musejí být kulaté, rovnoměrně těžké a rovnoměrně nahuštěné.
5. Rozhodčí může vyřadit ze hry kterýkoliv míč, který podle něj nesplňuje výše uvedené standardy.
6. Design míčů na ČAD turnajích musí být schválen ČAD před turnajem. Posuzována bude vhodnost sponzorů a log a jejich velikost.

Článek 2. Dresy

1. Dresy musejí být nošeny každým hráčem a musejí být vyvedeny ve stejné barvě a grafickém stylu.
2. Délka rukávů se může u jednotlivých hráčů lišit.
3. Kraťasy, kalhoty, legíny a další druhy oblečení pro spodní část těla může mít každý hráč jiné za předpokladu, že jsou ve stejné barvě jako u zbytku týmu.
4. Pod dresem může hráč mít jakýkoliv druh podkladového oblečení, i když jde vidět.
5. Každý hráč musí být identifikovaný viditelným číslem (0-99) jedinečným pro každého hráče, které je umístěno na zadní straně dresu. Pro každou kategorii může mít číslo jiné, v rámci této kategorie se ale změnit nesmí.
6. Hráč **nebude** penalizován za odlišné číslo nebo jinou podobu dresu, pokud dojde k zakrvácení dresu nebo k jeho poškození v průběhu hry.
7. Podavači nesmějí mít dres podobný hráčům ve hře. Pokud budou podávat hráči, kteří nesmí zasáhnout do zápasu (např. 2 ze 14 hráčů turnajové soupisky), tito hráči na sobě **nesmějí** mít dres svého týmu, a to ani pod "rozlišovákem" nebo obdobným rozlišovacím dresem.
8. Vedoucí týmů (trenéři a manažeři, viz níže Pravidlo 3) a rozhodčí musejí být jednoduše identifikovatelní, aby nedošlo k jejich záměně s hráči. Stejně tak musejí být identifikovatelní kapitáni.
9. Jména sponzorů a jejich loga musejí být schválena ČAD předtím, než mohou být umístěna na dresy, které jsou používány na ČAD soutěžích.

Článek 3. Ostatní vybavení

1. Nebude povoleno vybavení, které bude shledáno nebezpečným pro hráče samotného nebo pro soupeře.
2. Nebude povoleno vybavení, které bude shledáno jako zlepšující herní výkon nad běžné limity.
3. Veškeré ochranné vybavení se musí nosit správně a musí být vhodné k použití.
4. Jakékoliv vybavení, které není přímo zmíněno v těchto pravidlech může být použito jen po schválení rozhodčím.
5. Čelenky a ochranné přilby jsou jedinými povolenými nepovinnými ochrannými pomůckami hlavy.
6. Protézy mohou být používány. Všechny protézy, rovnátka a ortézy s odhalenými tvrdými povrchy musejí být pokryty měkkým polstrováním
7. Rukavice nemohou být nošeny, pokud hráč neprokáže, že je musí používat ze zdravotních důvodů. Pokud jsou ze zdravotních důvodů povoleny, nesmějí zvyšovat schopnosti hráče.

8. Odkryté šperky, pokud je rozhodčí posoudí jako nebezpečné, nesmějí být 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.
9. Je možné nosit ochranné nebo sportovní brýle. Ty musejí být zajištěny řemínkem kolem hlavy.
10. Obuv musí být nošena po dobu celého zápasu a musí být z látky, kůže nebo podobného materiálu s gumovou podrážkou nezanechávající šmouhy. Obuv shledaná rozhodčím jako nebezpečná nesmí být použita během zápasu.
11. Látky aplikované na týmovou uniformu nebo na kůži hráče, které zlepšují schopnost háze nebo chytat, nejsou povoleny.
12. Látky aplikované na kůži hráče ze zdravotních důvodů nebo jako pomoc při zranění, jsou povoleny, ale pokud je to nezbytné, musejí být zakryty oděvem.

PRAVIDLO 3 – Účastníci zápasu

Článek 1. Hráči

1. Týmy se skládají ze 6 hráčů a až 6 náhradníků, pokud nemá neoficiální ČAD soutěž jiná pravidla.
2. Všichni hráči musejí mít na sobě dres a jejich dres a číslo musí být uvedeno na soupisce hráčů. Hráči nemohou být do soupisky přidáni po začátku zápasu.
3. Tým nesmí mít v zápasu více než 12 hráčů. Hráč se může účastnit pouze turnaje, do kterého se registroval.
4. Na ČAD turnaji může tým zaregistrovat maximálně 14 hráčů, ale do zápasu jich může nastoupit jen 12.
5. Mixové týmy musejí nastoupit v týmu sestávajícího se z obou pohlaví, ale na kurtu nesmí být nikdy více než 3 hráči jednoho pohlaví.

Článek 2. Vedoucí týmu

1. Týmy nesmí mít během zápasu více než 2 vedoucí týmu (trenéry, asistenty trenérů nebo manažery) na hrací ploše. Do tohoto limitu se nezapočítávají pracovníci médií, kteří mají svá oddělená pravidla.
2. Hráč může být trenérem.
3. Vedoucí týmu jsou odpovědní za jednání týmu na hřišti a spolu s kapitány jej budou reprezentovat při komunikaci s rozhodčími a protivníkem.
4. Vedoucí týmu mohou mluvit pouze se svým týmem a rozhodčími.
5. Vedoucí týmu se musí vyjadřovat slušně a s respektem.
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 3. Soupisky

1. Pokud k tomu vyzývají pravidla soutěže, soupiska musí být vyplněna a předložena pořadateli soutěže nebo hlavnímu rozhodčímu před prvním setem zápasu.
2. Soupisky musejí obsahovat jména hráčů a čísla dresů k identifikaci všech účastníků: hráčů, týmových vedoucích a podavačů.
3. Jakmile proběhne kontrola a schválení soupisky, stane se oficiální a nesmí být dále měněna. Lidé, kteří na ní nejsou uvedeni, nejsou kvalifikováni k účasti, a tedy nesmí vstoupit do herního

prostoru. Hráči neregistrovaní do turnaje budou vykázáni z herního prostoru bez možnosti jejich nahrazení.

Článek 4. Střídání

1. Střídání je nutné provést před zahájením setu. Není možno provést žádné střídání během setu s výjimkou případu úrazu.
2. V případě zranění hráče, je tento hráč nahrazen hráčem, který v boxu vyřazených hráčů stojí na prvním místě. Náhradník vstoupí do zápasu tím, že vystoupí ze střídačky do boxu vyřazených hráčů a zaujme poslední místo v boxu vyřazených. Pokud tým nemá nikoho vyřazeného, náhradník nastupuje rovnou na kurt.

Článek 5. Pravidlo hry v oslabení

1. Pokud pravidla dané soutěže neříkají něco jiného, tým smí začít set, pokud má alespoň jednoho hráče.
2. Pokud tým během zápasu nemá dostatek hráčů, 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 30sekundový reset, který by se během této doby stal.

Článek 6. Podavači

1. Podavač je jednotlivec určený k podávání míčů, které leží mimo kurt.
2. Každý tým může mít až 3 podavače, ale musí mít alespoň 2. Pořadatelé turnaje případně určí další požadavky.
3. Podavači mohou být mezi sety, pokud jsou na soupisce.
4. Podavač nikdy nesmí vstoupit do kurtu.
5. Podavač smí podávat pouze míče, které jsou mimo kurt a nepřešly středovou čáru na polovinu soupeře.
6. Podavači musejí sbírat míče co nejrychleji, ale nemusí je vracet do hry okamžitě. Pokud je míč držen podavačem záměrně mimo hru, musí jej podavač držet viditelně nad úrovní ramen.
7. Všechny míče v držení podavačů bez ohledu na to, jestli je drží mimo hru nebo se snaží je vrátit do hry, se počítají mezi míče v držení tohoto týmu, a započítávají se tedy do pravidla o zdržování.
8. Když podavač vrací míč do hry, může jej buď hodit kterémukoliv hráči, který stojí za nabíjecí čarou nebo jej položit do kurtu za nabíjecí čáru.
9. Požadavek, aby byl hráč za nabíjecí čarou, se týká pouze hráče ve hřišti. Podavač může míč hodit hráči odkudkoliv ze zázemí ležící na jeho polovině kurtu. Pokud je míč chybně chycen hráčem, který stojí před nabíjecí čarou, musí se vrátit za ni, aby jej hráč nabil, jinak nesmí být použit k obraně nebo k vyřazení protivníka, i když může způsobit negativní efekt pro hráče – například může být chycen a takový catch platí.
10. Podavač se nesmí
 - a. dotknout míče v hřišti, ani s ním hýbat ani nijak ovlivňovat jeho dráhu, a to ani míčem, který má v držení.
 - b. jakkoliv způsobit, aby se míč dostal na polovinu soupeře.
 - c. dostat do fyzického kontaktu se soupeřovým podavačem ani hráčem.
 - d. dotknout se spoluhráče, který tím získá výhodu, která není ospravedlnitelná podáním míče (Například když hráč ztrácí rovnováhu a hrozí jeho vypadnutí z kurtu, podavač se do něj opře a vrátí jej do kurtu. To podavač nesmí udělat, ani když se do hráče opírá skrze míč, který mu tím zároveň podává).

11. Pokud se podavač dopustí porušení pravidel, rozhodčí může využít následující možnosti v závislosti na vážnosti a množství porušení pravidel:
- Varování: pro neúmyslnou chybu, která neovlivní zápas a/nebo chyby, které můžou být jednoduše napraveny. Například, ale nejen dotek Čáry, soupeřovy poloviny, nahrávka před nabíjecí čáru atd.)
 - Turnover: chyby, které způsobí rozložení míčů. Například, ale nejen dotyk míče v hřišti nebo na soupeřově polovině, přesun míče na soupeřovu polovinu atd.) Když rozhodčí zahlásí turnover, což je možné udělat i bez přerušování hry, chybující tým musí okamžitě přesunout všechny míče k soupeři. Pokud si soupeř přeje mít méně než pět míčů, musí okamžitě poslat nazpět po zemi takový počet, který nechtějí, případně okamžitě komunikovat, kolik míčů chtějí, pokud ještě míče nebyly poslané.
 - Žlutá karta pro nesportovní nebo opakované přestupky.
 - Červená karta pro hrubá porušení pravidel.

Článek 7. Další způsoby podávání míčů

- Hráč může vzít kterýkoliv míč, na který dosáhne bez ohledu na to, kde míč leží tedy i mimo kurt a v týmové zóně soupeře.
- Není povoleno vzít míč soupeři, který jej má v držení.
- Lidé v zónách mimo kurt (trenéři, asistenti, manažeři, vyřazení hráči, hráči na střídačce), můžou přihrát míč hráči ve hřišti, pokud neopustí území, na kterém mohou stát. Pokud chtějí míč podat, musejí zajistit, že jej podají hráči stojícímu za nabíjecí čarou stejně jako podavači.
- Pokud se míč dostane ze hry mezi diváky, ti můžou vrátit míč do hry, a to týmu, jemuž patří. Toho můžou dosáhnout tak, že jej podají podavači nebo rozhodčímu.

Článek 8. Disciplína

- Všichni účastníci zápasu neustále podléhají autoritě rozhodčího. Jakákoliv situace, která mezi účastníky nastane pět minut před a po zápase bude považována za součást zápasu a budou z ní vyvozeny důsledky, jako by se stala během zápasu.

PRAVIDLO 4 – Zápas

Článek 1. Schválený styl hry

- Tato pravidla stanovují Českou asociací dodgeballu schválený styl hry pro Cloth formát.

Článek 2. Výběr kurtu

- Pokud se týmy nedohodnou na výběru strany před zápasem, bude o něm rozhodnuto hodem mincí.
- Týmy mezi poločasy mění strany.

Článek 3. Trvání zápasu

- Základní hrací doba se skládá ze dvou 20minutových poločasů s 5minutovou poločasovou přestávkou.
- 20 minut každého poločasu je hrubého času, tj. 20 minut bez přerušování. Výjimky z tohoto pravidla jsou upraveny v dalších částech těchto pravidel.
- Zápas se sestává z neurčitěho počtu setů.
- Set začíná úvodním hvizdem a končí vyřazením jednoho z týmů nebo uplynutím času.

5. Set trvá 3 minuty.
6. Po skončení setu rozhodčí čeká 30 sekund na reset týmů.

Článek 4. Časomíry

1. Zápasová časomíra se spustí spolu se začátkem prvního setu obou poločasů.
2. Zápasová časomíra se zastavuje jen:
 - a. během timeoutu
 - b. když ji zastaví rozhodčí
 - c. před posledním setem poločasu.
3. Časomíra setu se spouští znovu spolu se začátkem každého setu.
4. Časomíra setu se zastavuje, jen když rozhodčí zastaví hru.
5. Časomíra trestu se spustí ve chvíli, kdy hráč dostane žlutou kartu.
6. Časomíra trestu běží bez přestávky a zastavuje se jen ve chvílích, kdy se zastavuje zápasová časomíra.

Článek 5. Poslední set poločasu

1. Pokud ze zápasu chybí méně než 120 sekund po konci setu, musí se hrát poslední set poločasu.
2. Poslední set poločasu trvá 90 sekund, což je maximum, po které tato časomíra běží.
3. Pokud dojde k předčasnému startu, časomíra se resetuje.
4. Pokud poslední set poločasu skončí vybitím jednoho z týmů, poločas končí.

Článek 6. Rozhodující set

1. V turnaji s vyřazovacím systémem, nebo kdykoliv, kdy zápas nesmí skončit remízou, nastává v případě remízy po základní hrací době rozhodující set.
2. Rozhodující set trvá tři minuty.
3. Pokud nelze během rozhodujícího setu nebo na jeho konci určit vítěze, rozhodčí zahlásí "Náhle smrt". Tým, jehož hráč bude po vyhlášení náhle smrti první vyřazený, prohrál.

Článek 7. Time-outy a zastavení hry

1. Každý tým má 1 time-out za poločas. Pokud tým v prvním poločase time-out nevyužije, ve druhém poločase mu zbývá pouze jeden.
2. Time-out trvá 60 sekund.
3. Time-out může být vyhlášen mezi sety před tím, než rozhodčí zahlásí "Line up".
4. Rozhodčí může zastavit hru, kdykoliv to považuje za nezbytné.
5. Během time-outu nebo zastavení hry rozhodčím budou zastaveny všechny časomíry. Spuštěny budou při pokračování hry.
6. Během přerušení hry musejí zůstat všichni hráči v prostoru, který je jim vyhrazený.
7. Pokud rozhodčí zastaví zápas, hráči, kteří zůstávají ve hře, začínají po přerušení s jednou nohou na základní čáře.
8. Týmy si můžou před restartem vzít míče ze své týmové zóny. Míč v neutrální zóně patří vždy tomu, kdo k němu měl ve chvíli přerušení blíže.

Článek 8. Bodování

1. Set vyhrává tým, který před koncem setu vyřadí soupeře.
2. Pokud set skončí před tím, než dojde k vyřazení jednoho z týmů, tým, vítězí tým, který má více hráčů na kurtu. Pokud mají po skončení setu stejné množství hráčů, set končí remízou (pokud nejde o Rozhodující set).

3. V každém setu se rozdělují 2 body. Ty získá buď vítěz setu, nebo se v případě remízy rozdělí mezi oba týmy, kdy každý dostane jeden bod.
4. Zápas vyhrává tým, který má více bodů.
5. Pokud je skóre vyrovnané, nastává remíza. Pokud je nutné určit vítěze, hraje se Rozhodující set.

Článek 9. Kontumace

1. Set je kontumován týmu, který nepřijde na kurt dle rozpisu včas k začátku svého zápasu. Rozhodčí udělí tomuto týmu nanejvýš 3 minuty, aby se připravil ke druhému setu. Pokud zápas ani tak nezačne, dojde k jeho kontumaci.
2. Set je kontumován, pokud kvůli trestům tým nemá dostatek hráčů k jeho začátku. Dojde ke kontumaci za každých započatých 30 sekund, kdy tým nemá k dispozici dostatečný počet hráčů.
3. Ke kontumaci setu dojde v případě týmové žluté karty.
4. Kontumovaný set znamená dva body pro soupeřův tým.
5. Týmu může být kontumován zápas za hrubé porušení pravidel vedoucí k týmové červené kartě, například za extrémně nesportovní chování, agresivitu nebo násilí, odmítání odchodu z kurtu ze strany vyloučeného hráče nebo odmítání k pokračování ve hře.

PRAVIDLO 5 – Začátek hry

Článek 1. Úvodní rush

1. Hra začíná, když všichni hráči stojí na základní čáře nebo za ní.
2. Hlavní rozhodčí nebo jiný určený člověk oznámí oběma týmům následující povely:
 - a. „Line up!“, aby se týmy nachystaly na svá místa.
 - b. Poté „Teams ready!“, aby se připravily na úvodní rush.
 - c. Pak rozhodčí počká zhruba jednu vteřinu a pískne do píšťalky, což zahájí set.
3. Po úvodním hvizdu se oba týmy rozběhnou směrem ke středu kurtu a pokoušejí se získat **“určené míče”** – dva míče nalevo, které jsou určeny pouze jejich týmu a jeden míč uprostřed, který mohou získat oba týmy.
4. Vyběhnout pro dostupné míče mohou nanejvýš tři hráči, každý další hráč, který překročí nabíjecí čáru před nabitím míčů, bude vyloučen.
5. Po hvizdu značícím začátek setu nebo jeho reset se všichni hráči stávají živými hráči.
6. Všichni hráči musejí být plně uvnitř kurtu před tím, než se první hráč dotkne míče na středové čáře. Ti, kteří to neudělají, budou vyřazeni ze hry.
7. Hráči běžící pro své dva míče nalevo od středového, můžou přešlápnout středovou čáru jednou nohou.
8. Hráč běžící pro středový míč se nesmí dotknout středové čáry ani soupeřovy poloviny žádnou částí těla ani úboru.
9. Hráč nesmí pro míč skákat hlavou napřed ani skluzovat.
10. 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. Pokud soupeřící hráči drží středový míč, mohou se jej snažit získat pro svůj tým, pokud nedojde k fyzickému kontaktu.

Článek 2. Nabití míče během úvodního rushe

1. Během rushe musí tým nabít každý míč, který získal, aby se stal živým míčem.
2. Existuje několik způsobů, kterými lze míč nabít:

- a. Míč se celým svým objemem dostane za nabíjecí čáru, ať už tím, že jej za nabíjecí čáru donese hráč, který pro míč běžel, nebo když jej za nabíjecí čáru podá podavač.
 - b. Hráč nahraje hráči, který oběma nohama stojí za útočnou čarou.
3. Po úvodním rushi je míč, který zatím není nabitý, považován za mrtvý míč. Nelze s ním nikoho vyřadit ze hry, ale v případě chycení míče catch platí. Mrtvý míč může být použit k blokování hodů soupeře.
4. Po úvodním rushi hráči mohou překročit středovou čáru jen pokud
 - a. mají v držení živý míč.
 - b. už někdo přenesl nebo hodil živý míč přes středovou čáru.
 - c. byly nabitý všech určených míčů, tedy těch které tým nabít mohl.
5. Protože tým může získat dva míče nalevo od středového míče a středový míč, stačí aktivovat tyto míče. Pokud kterýkoliv z nich skončí na soupeřově straně, jsou pro tým považovány za nabité a není je potřeba dostat za svou nabíjecí čáru.
6. Jakmile dojde k nabití všech určených míčů, může se tým pokusit získat kterýkoliv míč ze středové čáry.

Článek 3. Předčasný start/False start

1. Poté, co rozhodčí zahlásí "Teams ready", hráči musejí zůstat v klidu a nehýbat se směrem vpřed, dokud nedojde k úvodnímu hvizu. Porušení tohoto pravidle je považováno za předčasný start.
2. Předčasný start je zahlášen pouze tehdy, pokud chybující hráč přeběhne nabíjecí čáru. Pokud ji chybující hráč nepřeběhne, nejde o předčasný start.
3. Pokud rozhodčí přeruší hru kvůli chybnému startu, tak tým, který se jej nedopustil, získá všech pět míčů.
4. Všechny míče jsou při resetu nabité.
5. Pokud se předčasného startu dopustí oba týmy, ten který se jej dopustil dříve, bude začínat set v nevýhodě soupeřových 5 míčů. Pokud nelze určit, který tým se ho dopustil dříve, dojde k resetu bez trestu.

PRAVIDLO 6 – ÚTOČNÁ A OBRANNÁ HRA

Článek 1. Vyřazení ze hry/Out

1. Hráč ve hře je vyřazen, když je zasažen živým míčem do kterékoliv části těla (včetně vlasů) nebo úboru.
2. Hráč ve hře je vyřazen, pokud hodil míč, který ze vzduchu chytil soupeř.
3. Živý míč zůstává živým, i když se odrazí od hráče ve hře, hráče opouštějícího kurt nebo jiného míče (ať už jde o letící míč, míč využitý k blokování, míč držený hráčem nebo míč ležící na kurtu). Tento míč tedy může vyřadit více hráčů a může být chycen.
4. Hráč ve hře je vyřazen, když se dotkne některé z hranic kurtu nebo ji překročí.
5. Hráč ve hře je vyřazen, když hodí neúčelný pokus.
6. Hráč ve hře je vyřazen, když jeho tým nehodí dostatečný počet míčů při zahlášení pravidla "Play n balls", viz konkrétní pravidlo.
7. Hráč ve hře je vyřazen, když ztratí vlivem soupeřova hodu kontrolu nad míčem, který má v držení.
8. Hráč ve hře je vyřazen, když rozhodčí sezná, že se hráč dopustil porušení pravidla.

9. Hráč, který byl zasažen míčem, je považován za vyřazeného od chvíle zásahu. I když je míč pořád považován za živý, zasažený hráč už nemůže dělat nic jiného, než se snažit chytit míč, který jej zasáhl.
10. Pravidlo fair play: pokud hráč věří, že byl zasažen a opustí kurt, rozhodčí se může rozhodnout jej vrátit do hry, pokud je přesvědčen, že hráč vyřazen není. Například když si hráč nevšimne, že před zásahem došlo k odrazu míče od země. V takovém případě se hráč musí do kurtu vrátit přes základní čáru.

Článek 2. Házení míče

1. Míče mohou být pouze házeny s výjimkou blokového útoku. Házet je možné jednou nebo oběma rukama, vrchem, spodem, stranou a nebo hodem od hrudi.
2. Při hodů musí míč opustit ruce hráče. Není možné hráče vyřadit tak, že se jej hráč dotkne míčem, který drží v ruce/rukách.
3. Jakmile míč opustí ruku/ruce hráče, stává se živým a zůstává jím, dokud se nedotkne země nebo neživého objektu.
4. K platnému hodů můžou být použity jen nabité míče. Mrtvé míče nemohou nikoho vyřadit, ale mohou být chyceny.
5. Záměrné kopnutí míče nebo jeho jiné odehrání nespportovním způsobem bude znamenat vyloučení hráče, který se jej dopustil.
6. Hráč nesmí hodit míč, jakmile byla zastavená hra nebo poté, co byl rozhodčím vyloučen ze hry. Hráč, který se dopustí činů, které budou považovány za úmyslné nebo zbytečné, dostane žlutou kartu.
7. Pokud je míč hozen do hlavy nebo nad úroveň ramen, jde o hod do hlavy, a ten je platný a není penalizován. Trest lze nicméně udělit za nespportovní, když k němu dojde z malé vzdálenosti nebo přehnané agresivity a v situacích, kdy rozhodčí dojde k závěru, že mohlo dojít k zasažení jiných částí těla.
8. Míč nesmí být hráčem držen tak, aby došlo k jeho poškození a nesmí být držen tak, aby to ovlivnilo jeho běžnou dráhu letu, tzv. pinching, kdy je mezi pěnový obal míče chycen mezi 2/3 prsty. Pinching vede k modré kartě, při opakovaném porušení ke žluté kartě.

Článek 3. Neplatný hod/Invalid

1. Hod musí být rozhodčím považován za účelný, což znamená, že se hráč musí snažit zasáhnout soupeře. Jen hody, které dopadnou nebo proletí 1 metr od místa, kde soupeř je, nebo byl v době hodu, budou považovány za účelné, tedy platné.
2. Pokud se hráč dopustí neúčelného pokusu, bude vyřazen.
3. Přesun míče směrem k soupeři jiným způsobem, ať už úmyslným nebo ne, než účelným hodem nebo blokem, bude považován za neplatný ve chvíli, kdy se dostane do soupeřovy týmové zóny nebo se v zámezí dostane přes polovinu soupeře.
4. Neplatné hody jsou například, ale nejen kutálení míče k soupeři, chybná nahrávka, která splní podmínky neplatného hodu, upuštění míče, který měl hráč pod kontrolou a které následně splní podmínky neplatného hodu.
5. Pokud hráč upustí míč, který má v držení, aby se pokusil o catch a catch je úspěšný, pak nebude vyřazen, i když upuštěný míč splní podmínky neplatného hodu.
6. Přenesení míče do neutrální zóny a jeho zanechání v ní, pokud není neúmyslné, je považováno za neplatný hod.

Článek 4. Chycení míče/Catch

1. Když je živý míč soupeřem chycen za letu, jde o catch. Catch je považován za úspěšný ve chvíli, kdy má hráč míč pod kontrolou. To je na posouzení rozhodčího.
2. Alespoň jedna ruka se musí dotýkat míče, aby platilo, že má hráč míč pod kontrolou.
3. Hráč se nemusí dotýkat kurtu, aby byl catch považován za úspěšný. Stačí, aby měl míč plně pod kontrolou. Jakékoli další události, které nastanou po úspěšném catchi, například to, že je hráč zasažen jiným míčem, nebo že dopadne do zámezí, jsou události oddělené od catche a nijak neovlivňují platnost catche.
4. Po úspěšném catchi je hráč, který míč házel a/nebo hráč, od jehož míče se tento míč odrazil a/nebo hráč, od kterého se tento míč odrazil, vyřazen. První hráč ve frontě týmu hráče, který míč chytil, se vrací zpět do hry.
5. Míče hzené v rozporu s pravidly nemůžou vyřadit hráče, ale můžou být chyceny. Takový catch je považován za úspěšný.
6. Pokud hráč při pokusu o chycení míče dopadne do soupeřovy týmové zóny, budou vyřazeni za přešlap. Pokud měl hráč míč před dopadem pod kontrolou, jde o úspěšný catch. Pokud bude hlavním rozhodčím skok shledán nebezpečným, hráč dostane žlutou kartu.
7. Pokud se míč před úspěšným catchem dotkne jiných hráčů, všichni tito hráči jsou vyřazeni.
8. Pokud se během snahy o catch míč dotkne neživého objektu, který by z něj udělal mrtvý míč, před tím než jej hráč dostane pod kontrolu, jde o trapping, catch není úspěšný a hráč je vyřazen.
9. Pokud se míče najednou dotkne více hráčů, všichni jsou vyřazeni.
10. Hráči nemohou využít žádnou část úboru, např. dres, k tomu, aby chytili míč.

Článek 5. Blokování

1. Hráč může blokováním živých míčů předcházet svému zasažení.
2. Zblokované míče zůstávají živé, a pokud se odrazí do blokujícího hráče nebo kteréhokoli jiného hráče, všichni zasažení hráči budou vyřazeni.
3. Po úvodním rushi, když se hráči snaží dostat míč za nabíjecí čáru, aby jej **poprvé** nabili, míč lze použít k blokování. Poté už nenabitý míč během hry nesmí být použitý k obraně. Pokud k ní využitý bude, hráč, který jej tak použil, bude vyřazen.
4. Když hráč použije míč k blokování, jejich ruce včetně horní části zápěstí, které se dotýkají míče, jsou považovány za součást míče. To znamená, že je zásah do této části ruky dotýkající se míče považován za blok, který nevede k vyřazení hráče.
5. Pokud hráč v důsledku zásahu míčem, který po něm byl hzen, ztratí kontrolu nad míčem, který používá k tomu, aby zblokoval míč, jde o "odzbrojení". Tento míč musí znovu dostat pod kontrolu před tím, než se tento míč dotkne jiného objektu, hráče nebo povrchu. Pokud jej pod kontrolu nedostane, hráč je vyřazen.
6. Odzbrojení je jediným způsobem, kterým může hráč zbavit soupeře míče. Vzít soupeři míč jakýmkoli jiným způsobem znamená pro hráče žlutou kartu.

Článek 6. Zákaz zdržování

1. Jakmile tým má nebo může mít v držení alespoň tři míče, má pět vteřin k tomu, aby se pokusil o útok těmito míči. Pokud je rozhodčí přesvědčen o tom, že tým nemá v úmyslu během těchto pěti vteřin házet, vydá povel: „Play n balls!“
2. Pokud rozhodčí vydá povel "Play n balls", "n", tedy počet míčů, je určen jako počet míčů v držení týmu mínus jedna. Tedy tak, aby týmu zbyl po odhození míčů pouze jeden míč. Tým, proti kterému je vydán povel "Play n balls", musí hodit alespoň rozhodčím zhlášený počet míčů.

3. Tým, proti kterému je vydán povel "Play n balls", musí tento počet hodit během pěti vteřin. Tým může hodit i více míčů než bylo zahlášeno.
4. Míč je považován v držení týmu, pokud jej drží hráč nebo podavač nebo pokud je v dosažitelné vzdálenosti od hráče nebo podavače.
5. Pokud hráč nehodí "n" míčů do pěti vteřin, bude vyřazen počet hráčů, který se rovná počtu nehozených míčů. Vyřazení budou hráči držící míč nebo ti, kteří jsou nejbliž živým míčům.
Výjimka: Pokud hráč hodil platný hod, ale drží druhý míč, tento hráč nebude vyřazen. Pokud jsou na hřišti hráči, kteří nedrží míč, bude vyřazen ten, který je nejbliž hráči s míčem.
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, tedy rozhodčí vydá povel tak, že "n" rovná se počtu hráčů.
Příklad: Pokud má tým dva hráče a všech 5 míčů, je vydán povel „Play 2 balls!“. Jakmile je hodí, bude na jejich straně stále většina míčů a oni během následujících 5 vteřin musejí hodit alespoň jeden míč, aby jim zbyly nejvíce dva míče. Pokud nehodí žádný míč, bude opět vydán povel „Play 2 balls!“, a tak jim zbude pouze jeden míč.
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, který je v dosažitelnosti kurtu.
8. Pokud mají oba týmy dva míče a míč leží v klidu v neutrální zóně, tým, který to k němu má blíže bude považován za tým, který má většinu míčů.
9. Míč v týmové zóně je v držení tohoto týmu.
10. Kterýkoli míč v držení hráče, který je vyřazen po zahlášení pravidla "Play n balls", 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.

PRAVIDLO 7 – Neaktivní hráči

Článek 1. Hráč opouštějící kurt

1. Hráč opouštějící kurt je hráč, který byl vyřazen.
2. Hráč opouštějící kurt musí okamžitě pustit všechny míče před tím, než se pohne z místa, na kterém byl prohlášen za vyřazeného. Rozhodčí může udělit modrou kartu, pokud rozhodčí určí, že hráč opouštějící kurt míč přihrál spoluhráči nebo soupeři.
3. Hráči musí mít během opouštění kurtu zvednutou ruku, aby bylo jasné, že se již neúčastní hry.
4. Hráč opouštějící kurt musí kurt jej musí opustit přes nejbližší čáru.
5. Hráč opouštějící kurt se zařadí na konec fronty v boxu vyřazených hráčů za všechny před ním vyřazené hráče.
6. Hráč, který byl zasažen míčem, se může pouze snažit chytit tento míč. Pokud se mu to nepodaří, je vyřazen.
7. Mezi zásahem a chycením míče se hráč může dostat do různých situací.
 - a. Pokud je před chycením míče zasažen dalším míčem, je automaticky vyřazen.
 - b. Pokud nejprve chytí jiný míč než ten, kterým byl zasažen jako první, catch není platný.
 - c. Pokud hodí před chycením prvního míče jiný míč, tento hozený míč nemůže nikoho vyřadit, ale může být chycen. Po takovém hodu navíc následuje trest.
8. Hráč opouštějící kurt nesmí úmyslně ovlivnit hru. Pokud rozhodčí určí, že tomu tak bylo, zastaví hru a vyloučený hráč, který ovlivnil hru, dostane žlutou kartu. Jde například, ale nejen o interakci s míči, bránění živých hráčů nebo házení míčů.

Poznámka: Pokud hráč hodí míč těsně poté, co byl zasažen a nelze očekávat, že by mohl navzdory snaze hodu zabránit, nebude za tento hod potrestán.

9. Míč, který zasáhl hráče opouštějícího kurt a který úmyslně nezměnil dráhu jeho letu, je stále živým míčem, který může být chycen a který může vyřadit hráče.

Článek 2. Vyřazení hráči

1. Vyřazený hráč je ten, který byl vyřazen a čeká ve frontě v boxu vyřazených hráčů na návrat do hry.
2. Vyřazený hráč může podávat míče nacházející se mimo kurt, pokud neopustí box vyřazených hráčů a dodrží pravidla platící pro podavače.
3. Vyřazení hráči nesmějí míčem útočit ani ovlivňovat dráhu živých míčů. Jakékoli porušení tohoto pravidla, které rozhodčí posoudí jako úmyslné, znamená žlutou kartu pro hráče, který se jej dopustil.
4. Pokud proběhne úspěšný catch, hráči se vracejí na kurt v pořadí, ve kterém byli vyřazení. Pokud se hráč vrátí ve špatném pořadí, dostane modrou kartu, musí okamžitě opustit kurt do trestného boxu a jeho tým ztratí možnost vrátit hráče do hry.

Článek 3. Hráč vracející se na kurt

1. Hráč se stává na kurt se vracejícím hráčem, jakmile jeho tým provede úspěšný catch a on stojí první ve frontě vyřazených hráčů.
2. Hráč vracející se na kurt se na něj musí vrátit bezodkladně. Pokud bude hráč svůj návrat záměrně zdržovat, jeho tým přijde o možnost vrátit hráče na kurt.
3. Hráč se na kurt vrací přes základní čáru.
4. Hráč se stává živým ve chvíli, kdy se obě nohy dotknou týmové zóny. Před tím nemůže být vyřazen ani nemůže udělat platný catch a jakákoli herní situace je považována za neplatnou.
5. Hráč vracející se na kurt nesmí vzít do rukou míč.
6. Vyřazený hráč se na kurt musí vracet z boxu vyřazených hráčů. To znamená, že pokud spoluhráč hráče opouštějícího kurt udělá catch před tím, než se hráč opouštějící kurt dostane do boxu vyřazených hráčů, tento hráč do něj stejně musí vstoupit a vrátit se na hřiště z něj.

PRAVIDLO 8 – Hranice kurtu a zámezí

Článek 1. Přešlap

1. Hráč se dopustí přešlapu, pokud se kterákoli část jeho těla, úboru nebo míče, který má v držení, dotkne:
 - a. hraniční čáry, tedy čáry sousedící s územím, do kterého nesmí hráč vstoupit.
 - b. soupeřovy týmové zóny.
 - c. jakékoliv plochy nebo objektu za hraničními čarami s výjimkou živého míče nebo míče, který se snaží získat do svého držení.
 - d. kteréhokoli člověka, pokud mu to dá neférovou výhodu. (například hráč opírající se o podavače, aby nepřešlápl)
2. Pokud se hráč dopustil přešlapu, je vyřazen.
3. Pokud se hráč dopustí přešlapu, nemůže záměrně házet míče po soupeři. Hozený míč nemůže nikoho vyřadit, ale může být chycen. Hrubé nebo opakované porušení tohoto pravidla vede ke žluté kartě.

4. Pokud se hráč dopustí přešlapu během herní situace, je na rozhodnutí rozhodčího, jestli herní situace proběhla před ním, nebo až po něm.

Článek 2. Neutrální zóna

1. V neutrální zóně mohou hrát oba týmy. Hráč může sáhnout pro míč do soupeřovy týmové zóny.
2. Mezi hráči nesmí dojít k jakémukoliv fyzickému kontaktu. Hráč, který se toho dopustí, dostane žlutou kartu.

Článek 3. Obětování se

1. Vzdušný útok, při kterém může útočící hráč legálně překročit soupeřovu neutrální čáru, aby se pokusil míčem zasáhnout soupeře.
2. Míč musí být hozen před tím, než se kterákoli část hráče dotkne soupeřovy týmové zóny.
3. Pokud hráč, který se obětoval, nezasáhne soupeře, je vyřazen a musí bezodkladně opustit kurt.
4. Obětování se je úspěšné, pokud tímto hodem dojde k vyřazení hráče.
5. Pokud je hod úspěšný a soupeř je zasažen, hráč, který se obětoval, zůstává ve hře a musí se okamžitě vrátit na svou stranu kurtu. Za záměrné zdržování návratu následuje udělení žluté karty.
6. Hráč, který se obětoval, nesmí získat žádný míč ze soupeřovy týmové zóny, dokud se zcela nevrátí do neutrální zóny. s výjimkou bodu 10 tohoto pravidla.
7. Jakmile se hráč, který se obětoval, dotkne země a nachází se v soupeřově týmové zóně, nemůže útočit, dokud se zcela nevrátí do neutrální zóny. Jím hozený míč ale může být chycen.
8. Hráč, který provedl úspěšný útok obětováním se, nicméně může být v soupeřově týmové zóně zasažen. To znamená, že hráč, který se obětoval a byl úspěšný, může být stále zasažen a vyřazen, ale sám nemůže vyřadit soupeřova hráče útokem, dokud se zcela nevrátí do neutrální zóny.
9. Hráč, který se obětuje, může ve vzduchu chytit živý míč, který po něm byl hozen, byl k němu odblokován, nebo se k němu odrazil od soupeře. V tomto případě jde o úspěšný catch, a to bez ohledu na to, jestli byl útok obětováním úspěšný.
10. Pokud po úspěšném obětování se hráč dopadne do soupeřovy týmové zóny a před úplným návratem do neutrální zóny chytí míč, který po něm byl hozen, nejedná se ani o hit, ani o catch. Je to safe play. Hráč, který míč chytí může pokračovat v jeho držení a donést si jej do neutrální zóny. Obětující se hráč musí zůstat v hranicích kurtu a vrátit se bezodkladně do neutrální zóny.

PRAVIDLO 9 – SOUBĚŽNÉ HERNÍ SITUACE

1. Souběžné herní situace nastávají, když dojde k více herním situacím najednou a rozhodčí nejsou schopni určit v jakém pořadí nastaly.
2. Souběžné herní situace jsou řešeny, jako by nastaly v jednu chvíli.
3. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je, když dva nebo více hráčů chytí jeden míč najednou. V takovém případě jsou vyřazeni všichni.
4. Pokud kvůli souběžným herním situacím dojde k vyřazení všech živých hráčů, set končí remízou.

PRAVIDLO 10 – ZRANĚNÍ

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, je nahrazen hráčem, který je první ve frontě vyřazených hráčů.

3. Náhradník se postaví na konec fronty vyřazených hráčů. Pokud tým ve chvíli, kdy dojde ke zranění, nemá žádného vyřazeného hráče, náhradník nastupuje přímo na kurt.
4. V kategorii mix musí nastoupit z boxu vyřazených i ze střídačky hráč stejného pohlaví jako zraněný hráč.
5. Pokud bude na základě úsudku rozhodčího trvat zdravotní péče nebo ošetření přiměřeně krátkou dobu a zraněný hráč nebude ohrožením pro sebe ani ostatní, může zůstat ve hře.
6. Kdokoliv opustí zápas kvůli zranění, se do něj může vrátit až na začátku následujícího setu a musí o tom dát vědět hlavnímu rozhodčímu.
7. Pokud představuje riziko pro sebe nebo ostatní, rozhodčí může trvat na vystřídání zraněného hráče vyřadit a jeho nahrazení hráčem z boxu vyřazených hráčů.
8. Pokud účastník zápasu krvácí nebo zaznamená krev na svém úboru, nesmí pokračovat v zápasu, dokud není ošetřen a na úboru není vidět krev.
9. Pokud kvůli krvavému zranění dojde k nutnosti výměny úboru a kvůli této výměně dojde k porušení pravidel týkajících se úborů, tato porušení nebudou jakkoliv trestána.

PRAVIDLO 11 – PROTESTY

Článek 1. Protesty

1. Všechny protesty musejí být podány během setu nebo nejpozději před začátkem dalšího.
2. Protesty musejí být podány kapitánem nebo funkcionářem, který se účastní zápasu.
3. Hlavní rozhodčí kurtu následně uvědomí ostatní rozhodčí a zástupce soupeře.
4. Hlavní rozhodčí se s pořadatelem soutěže pokusí protest vyřešit před tím, než bude zápas pokračovat.
5. Tým může podat dva protesty za zápas.
6. Jakýkoliv protest z neplatných důvodů (viz Článek 2 tohoto pravidla), budou automaticky považovány za neúspěšné.

Článek 2. Povolené protesty

1. Nezpůsobilí hráči
2. Vyloučení hráči
3. Chybné použití pravidla rozhodčím. Nelze ale protestovat proti samotnému rozhodnutí.
Příklad: Hráč nesporně křičí na rozhodčího a rozhodčí na základě toho zavelí turnover. Protest se NESMÍ týkat rozhodnutí, jestli šlo o nesporné vyjadřování. Protest se nicméně může týkat toho, že v takové situaci nemá následovat turnover, ale modrá nebo žlutá karta dle závažnosti.

PRAVIDLO 12 – 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 nařídit hráči, kapitánovi nebo funkcionáři vykonání nebo zdržení se jakéhokoli jednání v takovém rozsahu, který je nezbytný k dodržení pravidel.
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 zneplatnit nebo zpochybňovat vykonání rozhodnutí jiného rozhodčího, 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.

Článek 2. Personál rozhodčích

1. Personál rozhodčích se zpravidla skládá z hlavního a druhého rozhodčího.
2. Hlavní rozhodčí je odpovědný za veškerý personál rozhodčích a je odpovědný za konečné rozhodnutí ve všech záležitostech, kterých se týkají tato pravidla.
3. Hlavní rozhodčí je obvykle odpovědný za dodržování pravidla "Play n balls". S touto výjimkou mají oba stejné povinnosti a pravomoci.
4. Pokud je na kurtu pouze jeden rozhodčí, má všechny povinnosti a pravomoci on.
5. Asistenti rozhodčího pomáhají hlavnímu rozhodčímu s rozhodnutími a v každém zápase jich může být 1-5.
6. Nehrající týmy mohou mít povinnost poskytnout asistenty, pokud tuto povinnost definují pořadatelé soutěže. Při nesplnění této povinnosti budou čelit pokutám a trestům, které budou určeny pořadatelé soutěže.
7. Pokud je určen pouze jeden rozhodčí, druhým rozhodčím se stane jeden z asistentů.
8. Asistenti rozhodčího pomáhají hlavním rozhodčím, dělají běžná rozhodnutí, ke kterým nepotřebují souhlas hlavního rozhodčího, ale v případě rozporů mají nižší hierarchické postavení než hlavní a druhý rozhodčí zápasu.
9. Někteří asistenti mohou být použiti nejen k soudcování hry, ale taky k vyplňování zápisu, operování s tabulí skóre a časomírou.
10. Hlavní a druhý rozhodčí stojí čelem k sobě na postranní čáře uprostřed kurtu.
11. Pozici asistentů určí hlavní rozhodčí v závislosti na potřebě a na množství asistentů. Můžou stát například na nabíjecí nebo základní čáře na opačných stranách kurtu.
12. Rozhodčí ani asistenti by neměli být členy ani jednoho z týmů. Pokud se tomu nedá předejít, měly by obě strany poskytnout shodný počet rozhodčích a asistentů.
13. Organizátoři turnaje/zápasu můžou rozhodčímu odebrat právo pískat.

Článek 3. Pokyny pro rozhodčí

1. Rozhodčí by měl přijít na kurt 15-30 minut před začátkem svého prvního zápasu.
2. Rozhodčí by měl zkontrolovat kurt, sítě/bariéry mezi kurty, míče i veškeré další vybavení.
3. Oficiální mandát rozhodčího začíná se vstupem na kurt během kontroly a končí na konci turnaje, případně zápasu, pokud se hraje pouze jeden zápas.
4. Rozhodčí by měl začínat zápasy v určený čas a kurt opouštět po konci zápasu poté, co ostatní účastníci opustili kurt.
5. Rozhodčí by se měl vyhnout zásahu do hry a kontaktu s míčem, kdykoliv je to možné.
6. Míč, který se odrazí od rozhodčího, je považován za mrtvý, jako by se odrazil od zdi, stropu nebo podlahy.
7. 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.
8. Rozhodčí by měl zastavit hru, když se muzdá, že je k tomu důvod, ale měl by se snažit minimalizovat jejich počet a délku, aby byla hra rychlá a plynulá.

9. Rozhodčí nebude trestat tým za jakékoliv porušení pravidla, pokud by tento trest znamenal výhodu pro tento tým.

PRAVIDLO 13 – KODEX CHOVÁNÍ

Článek 1. ČAD kodex chování pro hráče

1. Pochopte pravidla, respektujte je a dodržujte je.
2. Respektujte integritu a úsudek rozhodčích a ČAD personálu.
3. Respektujte soupeře a po skončení každého zápasu si s ním podejte sportovně ruce, ať už vyhrajete nebo prohrajete.
4. Přijměte odpovědnost za své činy a ovládejte se.
5. Neposmívejte se soupeři, neprovokujte ho a zdržte se vulgárního nebo zraňujícího vyjadřování.

Článek 2. Systém poctivosti

Hráči dodržují systém poctivosti tím, že:

1. Systém poctivosti spočívá v očekávání, že všichni hráči dodržují nejvyšší úroveň poctivosti a sportovního chování, a to po celou dobu soutěže.
2. Hráči odcházejí z kurtu, pokud jsou zasaženi míčem, jimi hozený míč byl chycen nebo když přešlápnou. Neměli by čekat na upozornění rozhodčího.
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 nespportovní chování.
4. Poctivost hráče nebude trestána. Pokud hráč odešel z kurtu, protože si myslel, že je vyřazen, rozhodčí jej může vrátit do hry.
5. Tým nebo hráči, kteří se nechovají v souladu se systémem poctivosti a porušují jej svým nespportovním 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 jednání s týmy, hráči, trenéry, manažery, diváky, ostatními rozhodčími, organizátory a zástupci ČAD chovat příkladně.
2. Protože rozhodčí reprezentují pořadatelskou organizaci a soutěž, musejí se chovat příkladným způsobem během celého trvání soutěže, a to i když nesoudí zápas.

PRAVIDLO 14 – PORUŠENÍ PRAVIDEL A TRESTY

Článek 1. Modrá karta/Trestný set

1. Trestný set může být nařízen, 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:
 - a. Hráč nezanechá míč na místě, na kterém byl vyřazen.
 - b. Hráč nezvedne ruku při opouštění kurtu.
 - c. Hráč nepovoleným způsobem přesune míče tak, aby zvýhodnil svůj tým nebo znevýhodnil soupeře.
 - d. Hráč záměrně zdržuje hru.

2. Trestný set znamená, že bude hráč vykázan do trestného boxu na zbytek probíhajícího setu a set následující a tým za něj nemůže postavit náhradu, tedy hraje v počtu o jedna nižším.
3. Pokud tým nebude moct nastoupit na konci 30sekundového resetu k dalšímu setu, pak dojde ke kontumaci setu. Pokud se to stane oběma týmům, započítá se remíza. ke kontumaci tohoto setu ve prospěch soupeře.
4. 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 nepřijatelné chování nebo za vulgární nebo nenávistné vyjadřování.
2. Žlutou kartu může dostat individuální hráč nebo celý tým a během celé soutěže se sčítají.
3. První žlutá karta: Hráč bude vyloučen na pět minut do trestného boxu a nesmí se vrátit do hry, dokud neuplyne 5 minut čistého času.
4. Druhá žlutá karta během toho samého zápasu: Hráč dostává červenou kartu a je vyloučen ze zbytku zápasu. Bude rozhodnuto o dalších trestech.
5. Druhá žlutá karta v rámci jedné soutěže: Pokud hráč během zápasu dostane dvě žluté karty v rámci jedné soutěže, i když ne v rámci jednoho zápasu, nesmí nastoupit do zápasu následujícího po zápase, ve kterém dostal druhou žlutou kartu.
6. Hráč musí zůstat po celou dobu trestu zůstat v trestném boxu a nesmí během trestu jakkoli diskutovat o tomto rozhodnutí s kterýmkoli rozhodčím.
7. Když hráč dostane žlutou kartu, jeho tým bude hrát v oslabení po celou dobu tohoto trestu.
8. 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 poločasu. Potrestaný hráč může během poločasové přestávky opustit trestný box. Jakmile uběhne 5 minut, zařadí se hráč jako poslední do fronty v boxu vyloučených hráčů, kde čeká na návrat do hry.
9. Pokud bude žlutá karta udělena ve druhé polovině zápasu, do jejíhož konce zbývá méně než pět minut času, trest bude na konci zápasu pozastaven a bude pokračovat v následujícím zápasu soutěže. Tento následující zápas hráč začne na střídačce jako náhradník a jejich tým začíná zápas s plným počtem hráčů. Jakmile trest uplyne, hráč může nastoupit do začátku následujícího setu.
10. Žlutá karta pro podavače: Pokud je podavač hráčem týmu, tento podavač bude vyloučen do trestného boxu na pět minut hry. Pokud podavač není hráčem týmu, je vykázan z hrací plochy na pět minut. Tým, jehož podavač dostal žlutou kartu, navíc hraje v počtu hráčů sníženém o jednoho po dobu pěti minut nebo do konce zápasu.
11. První týmová žlutá karta během soutěže: Bude kontumován set v neprospěch týmu, který dostal týmovou žlutou kartu. Pokud tým dostane žlutou kartu v přestávce mezi sety nebo po konci zápasu, soupeř dodatečně obdrží dva body.
12. Druhá týmová žlutá karta během soutěže: Tým dostane týmovou červenou kartu. Detaily viz Pravidlo 14, článek 3, bod 7.

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: Pokud je hráči udělena Červená karta, je vyloučen z celého zbytku zápasu.
4. Hráč je také potrestán zákazem hry ve dvou následujících zápasech, ať už během toho samého turnaje/herního dne nebo na následujícím.
5. Rozhodčí zápasu, rada ČAD a organizátoři soutěže rozhodnou o tom, jestli budou uděleny další tresty. O dalších trestech může být rozhodnuto ještě ten den, nebo na dodatečném disciplinárním meetingu v pozdějším datu.
6. Během zápasu, ve kterém hráč dostane červenou kartu, bude jeho tým hrát v oslabení po celý zbytek zápasu. V následujících dvou zápasech, ve kterých potrestaný hráč nebude moct nastoupit, bude moct nastoupit jiný hráč a tým nastoupí v plném počtu.
7. Pokud tým obdrží týmovou červenou kartu, bude zápas kontumován ve prospěch soupeře.
8. Zápas bude kontumován ve prospěch soupeře v následujících případech:
 - a. Rozhodčí, hráč nebo fanoušek je fyzicky napaden kterýmkoli členem týmu nebo fanouškem.
 - b. Pokud tým odmítne nastoupit na kurt nebo je na kurtu, ale odmítne nastoupit k zápasu v plánovaný nebo určený čas.
 - c. Pokud tým po začátku zápasu odmítne pokračovat ve hře, pokud tým nebyl pozastaven nebo zrušen rozhodčím.
 - d. Pokud rozhodčí pozastaví zápas, vydá oficiální signál, že se v něm bude pokračovat, ale tým během následujících dvou minut nezvládne pokračovat.
 - e. Pokud tým používá taktiku ke zdržování hry, například, ale nejen skrze zdržování začátku setu nespportovním chováním nebo opakovaným odstraňováním míčů z herního prostoru.
 - f. Pokud po varování rozhodčím tým záměrně, svévolně a naschvál opět poruší kterékoli pravidlo.
 - g. Pokud hráč, trenér nebo manažer neuposlechne vyloučení rozhodčího.
 - h. Pokud dojde ke zjištění, že vyloučený hráč pokračuje ve hře.

Článek 4. Nespportovní chování

1. Dodgeballové soutěže jsou založeny na sportovním chování a fair-play a všichni účastníci soutěže jsou povinni tyto hodnoty dodržovat. Následují příklady nespportovního chování:
 - a. Taktika, která ohrožuje bezpečí hráčů.
 - b. Použití vybavení i přesto, že bylo po dřívější kontrole zakázáno.
 - c. Použití vybavení v rozporu s jeho zamýšleným způsobem používání.
 - d. Zasahování do zápasu, když na to zasahující nemá právo (vyloučení hráči, hráči opouštějící kurt)
 - e. Agresivní napadání a 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.
 - f. 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.
 - g. Záměrné poškození kurtu, herního vybavení nebo místa soutěže.
 - h. Užívání ponižujícího, hrubého, rasistického nebo jinak urážlivého vyjadřování a gest a toto chování samotné stačí k tomu, aby bylo považováno za nespportovní.
 - i. Agresivní zásahy do hlavy zblízka by měly být považovány za nespportovní chování, pokud rozhodčí usoudí, že hráč mohl zasáhnout jinou část těla.

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.