

BILLIARD-HOCKEY ŠPRTEC - SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA

1. HRACÍ PLOCHA A ZÁKLADNÍ VYBAVENÍ

1. Hrací plocha je dřevěná se základním vnitřním rozměrem 1216 x 596 mm s maximální tolerancí +/- 6 mm při zachování délkového podílu stran v rozmezí od 2.07 do 2.01.
2. Hrací plocha je ohraničena dřevěnými mantinely. Výška mantinelů nad hrací plochou se pohybuje v rozmezí 22 - 30 mm. Šířka mantinelu je v rozpětí 18 - 22 mm. Mezi hrací plochou a spodní hranou mantinelu je 1 - 2 mm mezera. Rohy hrazení mají poloměr zaoblení 100 - 110 mm.
3. Na hrací ploše jsou vyznačeny tyto čáry a prostory:
 - a) středová čára červené barvy o síle 10 mm, dělí hrací plochu na poloviny, s vyznačeným bodem, označujícím střed hrací plochy.
 - b) dvě modré čáry o síle 10 mm, vyznačující třetiny hrací plochy.
 - c) dvě základní brankové čáry červené barvy o síle 0.5 - 2 mm ve vzdálenosti 110 mm od zadního mantinelu.
 - d) dvě pomocné brankové čáry červené barvy o síle 0.5 - 2 mm pouze v prostoru uvnitř branek ve vzdálenosti 8 - 9 mm od základních brankových čar směrem k zadnímu mantinelu.
 - e) dvě brankoviště, ohraničená čarou červené barvy o síle 0.5 - 2 mm, o délce 60 mm a šířce 120 mm, umístěná před brankami. (Mohou to být také plně barevné obdélníky stejných rozměrů). Podélná osa brankoviště je totožná s podélnou osou hrací plochy. Jako součásti brankovišť se posuzují i vnitřní prostory branek.
 - f) středový kruh, vyznačený čarou červené barvy o síle 0.5 - 2 mm, o poloměru 100 mm, se 6 vyznačenými body pro základní rozestavení hráčů. Dva prostřední body jsou umístěny na podélné ose hrací plochy a ostatní vždy po dvou na průsečících kružnice středového kruhu a stejných kružnic, opsaných z bodů na podélné ose.
 - g) jeden půloblouk u mantinelu na středové čáře, vyznačený čarou červené barvy o síle 0.5 - 2 mm a poloměru 50 mm.
4. Na obou brankových čarách jsou umístěny branky, jejichž středem prochází podélná osa hrací plochy. Zadní hranice branek je vzdálena minimálně 50 mm od zadního mantinelu. Vnitřní rozměry branky: výška 50 mm, šířka 80 mm, hloubka 45 - 50 mm. Branka má kovový rám. Na pomocné konstrukci, umístěné 2 mm za brankovými tyčemi, je upevněna síťka, která musí volně splývat.
5. Hokejky používané ke hře jsou jednotné. V čelním pohledu se šíře hokejky směrem nahoru k místu držení koučem postupně zvětšuje, v bočním pohledu je vyhnutá čepel, na svém konci zaoblená, která přechází plynule do dřívku - držadla, které se rovněž směrem nahoru i v tomto pohledu rozšiřuje. Vyhnutá čepel svírá s dřívkem úhel v rozmezí od 45 do 55 stupňů. Hrany dřívku jsou zaobleny.

Hokejka má tyto parametry:

 - držadlo (dřívík) má délku (od středu vyhnutí čepele) osy 113 - 117 mm, v nejužším místě šířku 5.5 - 6.5 mm a v místě nejširším 9 - 10 mm a tloušťku 6 - 7 mm.
 - čepel má délku osy (od středu vyhnutí čepele) 30 - 35 mm, výšku 7 - 8 mm a tloušťku 1 - 2 mm.
 - celková váha hokejky se pohybuje v rozmezí 6 - 10 gramů.

Hokejka může být vyrobena z různých materiálů (dřevo, plasty) a může mít různou barvu. Hokejku nelze nijak dodatečně upravovat. Hráč během utkání nesmí měnit hokejku, kterou začal hrát (tj. kterou udělal první tah). Hokejku může vyměnit pouze v případě, že původní zlomí.
6. Kotouč je dřevěné kolečko o průměru 18 mm a výšce 6 mm.
7. Hrací kameny - hráči jsou dřevěná kolečka o průměru 30 mm a výšce 7 mm. Brankář má výšku dvojnásobnou. Hrací kameny nelze nijak upravovat, pouze na jejich horní stranu se nalepí jednotné papírové dresy.
8. Hrací plocha i veškeré ostatní vybavení musí být schváleno příslušnou komisí ČSBH. Protest proti neregulárnímu vybavení některého z koučů podává před utkáním nebo v jeho průběhu soupeř nebo rozhodčí (na protest po utkání nebude brán zřetel). Utkání se řádně odehraje a oprávněnost protestu bude po utkání přezkoumána příslušnou komisí ČSBH. V případě oprávněnosti protestu bude utkání kontumováno v neprospěch toho mužstva, které k utkání nastoupilo s neregulárním vybavením.

2. KOUČ A JEHO TÝM

1. Každý tým (družstvo) se skládá z kouče (tj. živá osoba) a jeho sady minimálně 6 hracích kamenů v jednotných dresech: 1 brankáře a 5 hracích kamenů do pole. Nejsou-li dresy dostatečně jednotné, má soupeř právo

požadovat nápravu. O oprávněnosti tohoto požadavku rozhoduje rozhodčí.

2. Každý kouč je povinen mít pro hru k dispozici hokejku, puk a nejméně 2 sady hracích kamenů s rozdílnou základní barvou dresů. Jednu sadu se základní barvou dresů bílou nebo jinou světlou, druhou sadu se základní barvou dresů jinou, tmavší. Setkají-li se při hře dva kouči s hracími kameny se špatně rozlišitelnými dresy, jeden z nich musí sadu vyměnit. Nedojde-li k dohodě o tom, který z hráčů svoji sadu vymění, rozhodne los. Určený kouč má povinnost nastoupit k utkání s vyměněnou sadou během 2 minut od vyzvání k výměně. Neučiní-li tak, utkání se kontumuje v jeho neprospěch.

3. HRACÍ DOBA

1. Řádná hrací doba je 3 x 6 minut hrubého času, tj. 3 třetiny po šesti minutách.
2. Jednotlivé části hry jsou od sebe odděleny přestávkami v délce 30 sekund, v přestávkách si kouči mění strany hrací plochy a rozmisťují hráče do základního rozestavení.
3. Třetiny a ostatní části hry jsou označeny zvukovým signálem. Konec hracího času a začátek přestávky však nastává až v okamžiku, kdy po závěrečném zvukovém signálu a posledním řádném tahu zůstane na hrací ploše vše (tzn. puk i hráči) v naprostém klidu.

4. ZÁKLADNÍ ROZESTAVENÍ

1. Základní rozestavení hracích kamenů je následující:
 - a) brankář stojí na brankové čáře, přičemž branková čára prochází jeho osou a vzdálenost brankáře od obou tyčí je rovnoměrná (mezi brankáře a tyč se vejde puk)
 - b) hráči - obránci zaujmou libovolnou polohu ve vlastní obranné třetině (ne však v brankovišti, ani se nesmí brankoviště dotýkat).
 - c) hráči - útočníci jsou rozmístěni na vyznačených bodech po obvodu středového kruhu (tyto body musí překrývat alespoň část svého objemu).
 - d) v případě power play se šestý hráč do pole umístí podobně jako obránci
2. Tímto způsobem rozmístí každý kouč své hrací kameny na svojí polovině hrací plochy.
3. Puk je umístěn na bodu, označujícím střed hrací plochy. (tento bod musí překrývat alespoň část svého objemu)
4. Hraje-li kouč z jakéhokoliv důvodu s neúplným počtem kamenů, vynechá při základním rozestavení libovolný post s výjimkou postu středního útočníka.
5. V případě nesprávného základního postavení některého z hracích kamenů má soupeř právo domáhat se u rozhodčího ještě před rozehrávkou nápravy.

5. ZAHÁJENÍ HRY - ROZEHRÁVKA

1. Ze základního postavení se rozehrává na začátku každé části hry, po dosažení branky (i neplatné), po trestném střelení, a event. ve zvláštních případech.
2. Kouč, který zahájí hru v 1. třetině, je určen losem, v dalších částech hry se v úvodní rozehrávce pravidelně střídají.
3. Po dosažení regulérní, vlastní i technické branky rozehrává kouč, který branku inkasoval. V případě neplatné (neregulérní) branky kouč, který branku vsítil, jeho soupeři poté náleží výhoda dvou (příp. tří) po sobě následujících tahů.
4. Po trestném střelení rozehrává kouč, proti němuž bylo trestné střelení prováděno.
5. Rozehrává se vždy středním útočníkem, rozehrávka je platná i v tom případě, nedotkne-li se střední útočník puku.
6. Branka, dosažená prvním tahem přímo z rozehrávky neplatí, s výjimkou branky vlastní. Je-li takto neplatné branky dosaženo, rozehrávka se opakuje.

6. SCHÉMA UTKÁNÍ

1. Po zahájení hry má každý kouč střídavě vždy jeden tah (s výjimkou přestupku, faulu a trestného střelení).
2. Za tah je považován úkon, kdy kouč krátkým úderem čepelí hokejky uvede do pohybu jednoho svého hráče a zároveň vše následující, co je tímto prvotním pohybem způsobeno. Tah končí až v okamžiku, kdy na hrací ploše zůstane vše v naprostém klidu - puk i náležitý počet hracích kamenů. Tah je regulérní, jestliže při něm nedojde k porušení žádného z pravidel, jediným tahem hraným rukou je postavení brankáře do základní polohy. Zůstane-li puk nebo kterýkoliv z hracích kamenů stát na hraně (svisle nebo šikmo, opřen o mantinel či jiný

- objekt), pokračuje se ve hře z této polohy. Nalézá-li se puk nebo hrací kámen na brance tak, že se žádnou svojí částí nedotýká hrací plochy - rozhodčí jej položí na hrací plochu (vždy za branku, aby se dotýkal její konstrukce) na kolmici, spuštěnou od zadního mantinelu k jeho původní pozici.
3. Zůstane-li hráč ležet dresem na hrací ploše, otáčí jej rozhodčí (příp. kouč se souhlasem rozhodčího), a to tak, aby tento hráč zůstal v témže místě.
 4. Opustí-li puk nebo kterýkoliv hrací kámen prostor hrací plochy, vrátí se na ni v místě, kde plochu opustil, tak, aby se dotýkal mantinelu. Tento úkon provede rozhodčí buď přímo, nebo přesně určí místo návratu objektu do hry. V zájmu zachování plynulosti hry může mít kouč nachystán vyšší než minimální počet hracích kamenů a puků, pro jeho bezprostřední dodání do hry.

7. NEREGULÉRNÍ TAH - PŘESTUPEK

1. Přestupek je provinění proti pravidlům po kterém náleží soupeři výhoda zahrávání dvou následujících po sobě jdoucích tahů:
 - a) zasáhne-li kouče odražený puk či některý z hráčů do hokejky či kterékoliv části těla na hrací ploše či ve vzdušném prostoru nad ní v rámci jeho vlastního tahu (neúmyslný dotek)
 - b) za neopuštění hrací plochy ihned po tahu bez současného ovlivnění dráhy puku či některého z hráčů (tzn. např. za různé údery hokejkou do hrací plochy, do konstrukce branky a podobné chování po vlastním tahu)
 - c) za tah do puku: dotkne-li se kouč hokejkou namísto svého hracího kamene puku, nacházejícího se v naprostém klidu
 - d) za dvojtah: dotkne-li se hráč hokejkou během jednoho tahu 2x svého hracího kamene nebo dvou (a více) svých hracích kamenů nebo hracího kamene a puku příp. svého hracího kamene nebo puku čímkoliv jiným než hokejkou
 - e) za předčasný tah: hraje-li kouč dříve, než na hrací ploše zůstane vše v naprostém klidu - puk i náležitý počet hracích kamenů (bez současného zásadního/úmyslného ovlivnění dráhy puku či některého z dalších kamenů)
 - f) za nespportovní chování
2. Za zásadní/úmyslné ovlivnění dráhy puku či některého z hráčů na hrací ploše či ve vzdušném prostoru nad ní v rámci vlastního tahu nebo v při tahu soupeře příp. v rámci předčasného tahu je přiznána technická branka ve prospěch soupeře.
3. Za první tahák bude hráč nejprve napomenut rozhodčím. Při každém dalším taháku náleží soupeři výhoda dvou následujících po sobě jdoucích tahů. Branka dosažená neregulérním tahem neplatí, s výjimkou branky vlastní. Tahák je tah, při kterém hrací kámen uváděný do pohybu hokejkou změni během tohoto kontaktu s hokejkou směr svého pohybu, anebo tah, při kterém je hrací kámen veden hokejkou nepřiměřeně dlouhou dobu či po nepřiměřeně dlouhé dráze.

8. FAUL

1. Faul je provinění proti pravidlům při němž je provinivšímu se kouči vyloučen faulující hráč (s výjimkou brankáře, místo něhož je vyloučen libovolný jiný jeho hráč, kterého on určí) a soupeři náleží výhoda zahrávání dvou následujících po sobě jdoucích tahů:
 - a) přímý faul: jestliže hráč uvedený při tahu do pohybu narazí do soupeřova hráče, aniž by se před tím nebo současně dotkl neutrálního objektu
 - b) faul přes hráče: jestliže hráč uvedený při tahu do pohybu uvede do pohybu dalšího koučova hráče dříve, než se dotkne neutrálního objektu, a tento narazí do hráče soupeřova, aniž by se před tím nebo současně dotkl neutrálního objektu. Totéž platí i pro eventuální ještě delší řetězce hráčů bez mezidotyku s neutrálním objektem. Vyloučen je v tomto případě vždy původce faulu (mimo brankáře), tedy hráč uvedený do pohybu jako první.
 - c) faul hokejkou nebo tělem: jestliže se kouč během svého tahu dotkne soupeřova hracího kamene hokejkou, rukou nebo jinou částí těla, oděvu apod. Vyloučen je v tomto případě hráč, kterým bylo hráno, popř. hráč, nalézající se nejbližší místu přestupku (mimo brankáře).
2. Neutrálním objektem se rozumí: mantinel, puk, konstrukce a síťka branky.
3. Za faul není považován tah do soupeřova hráče, na kterém leží puk (v jakékoliv poloze - vodorovně, šikmo či svisle), nebo který leží na puku (opět v jakékoliv poloze), překrývají-li se vzájemně alespoň částí svého objemu. Toto neplatí pro faul hokejkou a rukou.

4. Za faul rovněž není považován tah vlastním hráčem, na kterém leží hráč soupeřův (v jakékoliv poloze) nebo vlastním hráčem, který (v jakékoliv poloze) leží na hráči soupeřově, byť se přitom soupeřův hráč uvede do pohybu (neplatí pro faul hokejkou a rukou). Není však dovoleno do takto postavených hráčů hrát bez neutrálního objektu jiným svým hráčem - toto je klasifikováno jako faul.
5. Odstavce 3. a 4. neplatí pro případ, že se hráč soupeře v normální pozici puku či protihráče pouze dotýká (tzv. "spí"). Tah do takto ležícího hráče soupeře bez neutrálního objektu je klasifikován jako faul.

9. ZAHRÁVÁNÍ VÝHODY DVOU A TŘÍ TAHŮ

1. Dopustí-li se kouč během jednoho tahu vícenásobného porušení pravidel, tresty za tyto přestupky se sčítají. Vyloučení hráče a výhoda tří tahů soupeře je však maximálním herním postihem pro kouče, a to i v případě, kdy se dopustí dvou a více porušení pravidel (za něž se soupeři přiznává výhoda dvou tahů) současně s faulem.
2. Řešení situací při zahrávání výhody dvou nebo tří tahů po faulu nebo přestupku soupeře (dále jen „výhoda“):
 - a) Zahrává-li kouč výhodu a dopustí se faulu nebo přestupku, výhoda tahů navíc se ruší.
 - b) Zahrává-li kouč výhodu a soupeřův brankář (příp. i jiný hráč) je během ní natlačen za pomocnou brankovou čáru do pozice "nechytačího", považuje se branka za prázdnou. Dotkne-li se puk jedním z následujících tahů takto postaveného brankáře (příp. i jiného hráče), je tím dosaženo platné branky.
 - c) Zahrává-li kouč výhodu soupeř mu jakýmkoliv způsobem neumožní dokončit zahrávání této výhody, příp. jakýmkoliv způsobem zasáhne během výhody do hry, přiznává se technická branka ve prospěch kouče, zahrávajícího výhodu.
 - d) Ukončí-li závěrečný signál třetinu, možnost zahrávání příp. dohrávání výhody se ruší.
3. Zahrává-li mužstvo po faulu či jiném přestupku soupeře dva nebo tři tahy a při prvním z těchto tahů (v případě zahrávání tří tahů rovněž druhým) zasáhne pukem soupeřova hráče, nalézajícího se v jeho brankovišti již před zahráváním výhody (čímž vzniká nárok na penaltu), je poskytnuta výhoda a mužstvo může (ale nemusí) dokončit i druhý, příp. třetí tah. Dosáhne-li během výhody branky, je tato platná (včetně branky vlastní) a trestné střelení se nezahrává. Jestliže mužstvo během výhody fauluje, nebo se dopustí jiného neregulérního tahu, výhoda se ruší, trestné střelení se nezahrává a mužstvo je potrestáno podle způsobu provinění. Jestliže během výhody mužstvo nedosáhne branky, ani neporuší pravidla, zahrává trestné střelení.

10. VYLUČOVÁNÍ A NÁVRAT VYLOUČENÝCH HRÁČŮ DO HRY

1. Vyloučení provede rozhodčí odebráním hráče mimo hrací plochu, ev. přesně určí vylučovaného hráče (s výjimkou situací, kdy vyloučeného určuje kouč) a vyzve jeho kouče k odebrání.
2. V situaci, kdy má kouč na hrací ploše kromě brankáře již jen 3 hráče v poli a dopustí se přestupku trestaného vyloučením, dochází k odloženému trestu. Vyloučeného hráče umístí rozhodčí do půlkruhu vyznačeného na středové čáře. S tímto hráčem je možno v dalším průběhu hry libovolně hrát.
3. Je-li při hře s neúplným počtem hráčů dosaženo na kterékoliv straně platné branky, může se každému kouči vrátit jeden vyloučený hráč. Jestliže však některý kouč byl trestán vyloučením více než dvakrát, hráč se mu po dosažení platné branky nevrací. Návrat hráče do hry je možný až tehdy, kdy počet dosažených platných branek se vyrovná počtu odložených trestů.
4. Konec třetiny či jiné části hry ruší všechna vyloučení i odložené tresty. Každou část hry tedy zahajují oba kouči s kompletním počtem hráčů bez ohledu na to, kolikrát byli v předchozí části hry trestáni vyloučením.

11. HERNÍ AKTIVITA

1. Opustí-li všichni hráči jednoho kouče soupeřovu polovinu hrací plochy (t.j. nachází-li se na vlastní polovině nebo se dotýkají půlící červené čáry nebo plochy či obvodu středového kruhu na polovině soupeře), je tento povinen během svých čtyř tahů vyvézt puk ze své poloviny.
2. Nevyveze-li kouč puk stanoveným počtem tahů, je potrestán jako by se dopustil faulu.
3. Kouč, které hodlá použít pravidla o herní aktivitě, je povinen počítat soupeřovy tahy nahlas a zřetelně, bezprostředně po jejich odehrání. Přerušil-li kouč počítání, přestává soupeři platit povinnost puk vyvézt.
4. Za vyvezený je považován kotouč, který se zastaví na polovině soupeře, dotýká se půlící čáry nebo plochy či obvodu středového kruhu i na vlastní polovině, nebo se odrazí zpět od zadního mantinelu za soupeřovou brankou, od konstrukce soupeřovy branky nebo od soupeřova brankáře. Puk, odražený ze soupeřovy poloviny od hracích kamenů v poli, vyvezen není, s výjimkou hráče splňujícího všechny podmínky pro nařízení trest. střelení).

5. Před posledním počítaným tahem může hráč počítajícího kouče vjet na soupeřovu polovinu blokovat puk, aby ztížil jeho vyvezení. Dojde-li při tomto tahu k pohybu puku, přestává soupeři platit povinnost puk vyvézt.
6. Vjede-li kterýkoliv hráč při tahu počítajícího kouče na polovinu počítaného soupeře dříve než před posledním počítaným tahem, přestává soupeři platit povinnost puk vyvézt.
7. Proviní-li se během počítání proti pravidlům (přestupkem či faulem) počítající kouč, přestává soupeři platit povinnost puk vyvézt a kouč je potrestán podle výše svého provinění.

12. HRA BRANKÁŘE

1. Nalézá-li se brankář v jiné než základní poloze v brankovišti (viz ustanovení 3.1.a) nebo se alespoň dotýká obvodu brankoviště, může jej kouč postavit do základní polohy rukou a tento úkon se považuje za tah. Mimo brankoviště lze brankářem hrát pouze hokejkou.
2. Do základního postavení může brankáře umístit také kouč, pohne-li se brankář nacházející se ve vlastním brankovišti po soupeřově tahu bez toho, že by byl uveden po pohybu puku. V tomto případě se nejedná o tah.
3. V případě nesprávného základního postavení brankáře má soupeř právo domáhat se u rozhodčího ještě před svým tahem nápravy.
4. Brankáře splňujícího podmínky odst. 1. tohoto ustanovení nelze však postavit do základní polohy rukou v situaci, kdy se před tímto tahem nalézá puk (alespoň částí svého objemu) v jeho brankovišti nebo se alespoň dotýká tohoto brankoviště. Za této situace lze brankářem hrát pouze hokejkou. Porušení tohoto pravidla se trestá nařízením trestného střelení proti provinivší se straně, nebo - v případě, že toto porušení pravidla zamezí evidentnímu gólu - je přiznána technická branka ve prospěch soupeře.
5. Brankář může beztrestně faulovat (přímo i zprostředkovaně, tzn. uvedením spoluhráče do pohybu) všechny hráče soupeře, kteří se nalézají (alespoň částí svého objemu) v jeho brankovišti nebo se alespoň dotýkají obvodu tohoto brankoviště. Toto platí i v případě, že se brankář před tahem nalézá mimo vlastní brankoviště (netýká se však faulu hokejkou a rukou).
6. Hráče soupeře, nalézající se před tahem brankáře mimo jeho brankoviště, brankář faulovat (přímo ani zprostředkovaně, tzn. uvedením spoluhráče do pohybu) nesmí, bez ohledu na to, zda stál před tahem ve vlastním brankovišti či mimo toto brankoviště. Uvede-li však brankář do pohybu ve vlastním brankovišti se nalézajícího soupeřova hráče a tento pak bez mezidoteku s neutrálním objektem kontaktuje svého spoluhráče, není to považováno za faul.
7. Brankář smí (přímo i zprostředkovaně - tzn. uvedením kteréhokoliv hráče obou týmů do pohybu) hrát pouze do puku, nalézajícího se alespoň částí svého objemu v jeho obranné třetině (nebo který se alespoň dotýká čáry, označující tuto třetinu). Za porušení tohoto pravidla je potrestán, jako by se dopustil přestupku.
8. Brankář (kterým je taženo) nesmí (přímo ani zprostředkovaně - tzn. uvedením kteréhokoliv hráče obou týmů do pohybu) vstřelit branku. Takto vstřelená branka je neregulérní.
9. Nalézá-li se brankář (příp. jiný hráč) za pomocnou brankovou čárou (nepřekrývá pomocnou brankovou čáru tak aby byla přerušena), nechytá, a branka je považována za prázdnou. Dotkne-li se takto postaveného brankáře (hráče) puk, je to gól. V případě, že dojde k zatlačení brankáře (hráče) za pomocnou brankovou čáru během tahu a v tomtéž tahu jej trefí puk, který se odrazí ven z branky, pokračuje se dále ve hře (není dosaženo gólu).

13. POWER PLAY - HRA BEZ BRANKÁŘE

1. Kouč může nasadit do hry místo brankáře běžný hrací kámen. Takto nasazený hráč má po celou dobu trvání power play vlastnosti běžného hráče v poli, nikoliv brankáře. Výměnu i zpětnou výměnu v průběhu hry kouč zřetelně ohlásí soupeři ještě před jejím provedením a tato není považována za tah.
2. Výměna proběhne tak, že brankáře nalézajícího se celým svým objemem mimo vlastní brankoviště, kouč (rozhodčí) jej vyjme z hrací plochy a přesně na jeho místo dosadí jiného (běžného) hráče téhož týmu. Výměna musí proběhnout ještě před tahem soupeře.
3. Zpětná výměna proběhne tak, že hráče nalézajícího se alespoň jeden tah (v případě výhody soupeře během celé této výhody) v brankovišti, kouč (rozhodčí) před svým následujícím tahem vyjme z hrací plochy a přesně na jeho místo dosadí brankáře.
4. Výměna i zpětná výměna může být provedena i před jakoukoliv rozehrávkou ze základního postavení. Hráč, nasazený místo brankáře, se při této rozehrávce umístí stejně jako obránci (viz ustanovení 3.1.b).

14. GÓLY

1. Každý puk, který po regulérním tahu alespoň na přechodnou dobu přejde nadpoloviční většinou svého objemu brankovou čáru, se počítá jako gól. Nadpoloviční většinou svého objemu přechází puk brankovou čáru tehdy, jestliže se alespoň dotýká pomocné brankové čáry. Vlastní gól platí i po faulu, přestupku, přímo z rozehrávky.
2. V případě puku ve svislé či šikmé poloze nemusí být pomocné brankové čáry dosaženo. Rozhodující je poloha puku vůči základní brankové čáře.
3. Gól, dosažený na konci třetiny nebo jiné části hry, platí v případě, že bylo taženo ještě před signálem, končícím příslušnou část hry. Doba, kterou potom puk spotřebuje k dosažení branky, není rozhodující.
4. Dostane-li se v rámci jednoho tahu puk do obou branek, platí je ta, do níž se dostal dříve.

15. TRESTNÉ STŘÍLENÍ - PENALTA

1. Trestné střílení se nařizuje v případě, že některý z běžných hráčů se před tahem soupeřova týmu (v případě zahrávání dvou nebo tří tahů před započítím této výhody) nachází ve vlastním brankovišti (celý nebo alespoň částí svého objemu) nebo se alespoň dotýká čáry tohoto brankoviště a je při regulérním tahu soupeře (běžným hráčem, nikoliv brankářem) zasažen v prostoru brankoviště pukem. Je-li dosaženo regulérní branky, trestné střílení se nenařizuje a branka platí (s výjimkou branky vlastní).
2. Jestliže výchozím bodem puku při tahu v situaci podle odst. 1. tohoto ustanovení je prostor za brankovou čárou (nebo se puk této čáry alespoň dotýká) nebo prostor brankoviště (nebo se puk alespoň dotýká obvodu brankoviště) na kterékoliv straně hřiště, trestné střílení se nenařizuje a ve hře se pokračuje bez přerušení.
3. Trestné střílení, dosažené na konci třetiny nebo jiné části hry, platí v případě, že bylo taženo ještě před signálem, končícím příslušnou část hry. Doba, kterou potom puk spotřebuje k zasažení hráče, není rozhodující.
4. Nařízené trestné střílení se vždy řádně dohrává (celé zahrává) a to i v okamžiku časového signálu, končícího třetinu (ev. jinou část hry) nebo po něm. Branka dosažená z takto zahráného trestného střílení je platná.
5. Postavení hracích kamenů při penaltě je následující: brankář, hráč i puk jsou rozestaveni dle ustanovení 3. (základní rozestavení), hráč zaujímá v tomto případě post libovolného útočníka (ustanovení 3.1.c). Všechny ostatní hrací kameny jsou umístěny za brankovou čarou tak, aby zahrávajícího kouče nijak neomezovaly.
6. Při zahrávání trestného střílení má zahrávající kouč k dispozici 3 tahy, během zahrávání trestného střílení se puk i zahrávající hráč mohou bez omezení dotýkat konstrukce branky (pokud přitom nepřejdou brankovou čáru) i bočních mantinelů v prostoru mezi brankovými čarami.
7. Trestné střílení končí dosažení platného gólu nebo neúspěšně. Neúspěšně končí v případě, že:
 - a) puk při prvním tahu neopustí úplně středový kruh.
 - b) prvním tahem je dosaženo branky.
 - c) puk se dotkne brankáře a tímtež tahem současně nepadne gól.
 - d) puk přejde na kterékoliv straně brankovou čáru mimo prostor branky nebo se této čáry dotkne.
 - e) zahrávající hráč předjede puk tak, že jeho osa je blíže k brance soupeře než osa puku.
 - f) dopustí-li se kouč přestupku nebo faulu – tento však není nijak dále trestán.
 - g) zahraje-li kouč tah dozadu (šikmo dozadu apod).
 - h) dostane-li se puk do branky kouče, zahrávajícího trestné střílení (vlastní branka je v tomto případě neplatná).

16. OSTATNÍ USTANOVENÍ

1. Na turnajích i v soutěžích družstev, řízených Českým svazem billiard hockey, rozhoduje každé utkání rozhodčí. Ten nesmí být s některým ze soupeřů v příbuzenském poměru, ani nesmí být oba příslušníky stejného klubu.
2. Rozhodčí, který nesplňuje podmínky odstavce 1. tohoto ustanovení, může zápas řídit v případě, že jsou s tímto stavem obě strany obeznámeny a s řízením zápasu tímto rozhodčím souhlasí.
3. Při posuzování sporných situací platí názor většiny. Neshodnou-li se obě strany, platí verdikt rozhodčího. V případě, shodnou-li se oba soupeři na jiném názoru než rozhodčí, je výrok rozhodčího neplatný.
4. Rozhodčí má pravomoc podle vlastního posouzení závažnosti konkrétní situace na hrací ploše rozhodnout o nižším (případně i žádném) postihu provinilé strany, než který uvádějí pravidla. Týká se zejména technických prohřešků trestaných technickým gólem, trestným střílením či dvěma tahy soupeře. Tím není dotčeno platné pravidlo o tom, že shodnou-li se oba hráči na jiném výroku, je výrok rozhodčího neplatný.

Poslední provedená úprava 05.01.2020