

Rozpis kvalifikace házenkářského desetiboje 2026/27

Všeobecná část

1) Systém soutěže

Házenkářský desetiboj je jednorázová soutěž všestrannosti družstev mladšího žactva organizovaná Komisí mládeže a rozvoje regionů (KMRR) Českého svazu házené (ČSH) jako souhrn týmových disciplín a disciplín jednotlivců. Tato soutěž se skládá z krajských a regionálních kvalifikací a finálového turnaje. Finálového turnaje se zúčastní družstva, která postoupí z regionálních kvalifikací.

Komentář: Pro jazykové zjednodušení se v tomto dokumentu všeobecně používá mužský rod pro slova označující hráče, funkcionáře, rozhodčí a další osoby. Veškeré předpisy se však používají zcela rovnocenně pro účastníky mužského i ženského pohlaví.

2) Systém regionálních kvalifikací

Na finálový turnaj v Házenkářském desetiboji se kvalifikuje v kategorii mladších žáčků i v kategorii mladších žáků vždy 5 vítězů regionálních kvalifikací a vítězné družstvo z pořadatelského kraje. V případě krajské kvalifikace se tato musí uskutečnit v jednotlivých krajích nejpozději do 31.01.2027. Regionální kvalifikace se musí uskutečnit v jednotlivých regionech nejpozději do 25.04.2027. Termín a místo konání regionální kvalifikace musí být nahlášeno příslušným krajským svazem házené (KSH) nejpozději do 28.02.2027.

Regionální kvalifikace 2026/27 – dívky		
Region	Kraj	Označení
Severovýchod	Moravskoslezský a Olomoucký	SV
Jihovýchod	Jihomoravský a Zlínský	JV
Střed	Pardubický, Vysočina a Jihočeský	S
Severozápad	Ústecký, Liberecký a Praha	SZ
Jihozápad	Plzeňský, Karlovarský a Středočeský	JZ
Pořadatelský kraj finálového turnaje dívek – Královéhradecký kraj		

Regionální kvalifikace 2026/27 – chlapci		
Region	Kraj	Označení
Severovýchod	Moravskoslezský a Olomoucký	SV
Jihovýchod	Jihomoravský a Zlínský	JV
Střed	Pardubický, Vysočina a Praha	S
Severozápad	Ústecký, Liberecký a Královéhradecký	SZ
Jihozápad	Karlovarský, Plzeňský a Jihočeský	JZ
Pořadatelský kraj finálového turnaje chlapců – Středočeský		

KSH, který pořádá finálový turnaj, odehraje svou vlastní krajskou kvalifikaci, na základě které nominuje družstvo na finálový turnaj.

3) Účastníci kvalifikace

Regionálních kvalifikací se zúčastní vždy maximálně 4 družstva.

V kategorii dívek i chlapců v regionech SV a JV soutěží vždy 2 družstva z každého kraje. V regionech S, SZ a JZ soutěží 2 družstva z pořádajícího kraje a 1 družstvo z krajů ostatních.

V mimořádných případech (např. nenaplnění kvóty jedním z krajů apod.) si KMRR vyhrazuje právo změnit nominační klíč.

Každý KSH nominuje do této kvalifikace klubové družstvo (popř. klubová družstva) mladšího žactva na základě vlastních kritérií. Tato kritéria musí být předem zveřejněna v oficiálních dokumentech KSH. KMRR doporučuje jako nejvhodnější kritérium umístění v kvalifikaci pořádané na úrovni KSH.

Za každý klub se smí soutěže zúčastnit maximálně 14 hráčů a 2 vedoucí. Klub se může zúčastnit i s nižším počtem hráčů.

Pořadatel kvalifikace musí určit termín a místo regionální kvalifikace, a to nejpozději do 28.02.2027. O tomto termínu musí informovat všechny KSH sdružené v daném regionu a taktéž Řídícího soutěže na e-mail oskera@handball.cz.

4) Start hráčů

V Házenkářském desetiboji startují mladší žáci, resp. mladší žákyně narození mezi 01.01.2014 a 31.12.2015 a hráči nejbližší nižší věkové kategorie, tj. minižáci, resp. minižačky narození mezi 01.01.2016 a 31.12.2017. Minižáci a minižačky narození v roce 2018 nebo později nemohou v Házenkářském desetiboji v žádném případě nastoupit.

K utkání nastupují hráči, kteří jsou za daný oddíl řádně registrováni a mají řádně uhrazené veškeré členské příspěvky. V kategorii chlapců není povolen start dívek a v kategorii dívek není povolen start chlapců. Za start hráčů je plně zodpovědný klub. Jedno družstvo se skládá nejvýše ze 14 hráčů, kteří jsou stejní pro průběh celého turnaje a nelze je měnit. V případě pozdního příjezdu hráče na turnaj tento hráč může být do družstva doplněn (pokud již v týmu není 14 hráčů), nebude však soutěžit v disciplínách a utkáních, které již proběhly.

5) Pořadatelství kvalifikace

Kvalifikační turnaje budou probíhat střídavě v jednotlivých krajích. Harmonogram turnaje určuje článek 7 tohoto Rozpisu. Jakékoli změny v pořadatelství mezi jednotlivými kraji v regionu musí být schváleny nejen všemi kraji v daném regionu, ale také KMRR.

Na soutěžní ročník 2026/27 je pořadatelství regionálních kvalifikací stanoveno následovně:

Pořadatelé regionálních kvalifikací HD 2026/27		
Region	Dívky	Chlapci
SV	Moravskoslezský	Olomoucký
JV	Jihomoravský	Zlínský
S	Vysočina	Praha
SZ	Liberecký	Ústecký
JZ	Plzeňský	Jihočeský

Rozhodčí obsazuje vždy Komise rozhodčích (KR) pořadajícího krajského svazu.

6) Úhrada nákladů, ostatní příspěvky

KSH organizující regionální kvalifikaci, respektive klub, který byl touto organizací KSH pověřen, obdrží od ČSH příspěvek na pořádání, a to ve výši 2 000 Kč na družstvo. KSH (resp. pořadající klub) není oprávněn ke stanovování dalších licenčních poplatků či startovného pro družstva účastníci se regionální kvalifikace. Náklady na dopravu, stravu, pitný režim apod. jsou plně v režii účastnických družstev.

Úhrada odměn a cestovních náhrad delegovaných rozhodčích se provádí podle platné Ekonomické směrnice ČSH. Na základě tohoto Rozpisu je upravena odměna rozhodčího za jedno utkání. Jedním utkáním je, pro potřeby tohoto Rozpisu, myšlen souhrn disciplín 1, 2 a 3 mezi totožnými soupeři. Odměna pro jednoho rozhodčího za jedno utkání je stanovena ve výši 400 Kč pro rozhodčí s licenci A a B a 350 Kč pro rozhodčí s licenci C. Odměna za účast rozhodčího při posuzování disciplín č. 5, 6, 7, 8 a 9 je stanovena ve výši 200 Kč za disciplínu (u každé disciplíny je postačující účast maximálně dvou rozhodčích).

Hlavní rozhodčí obdrží za výkon své funkce navíc odměnu 500 Kč/den.

7) Časový harmonogram kvalifikačního turnaje

Časový harmonogram kvalifikačního turnaje – 4 družstva		
Čas	Hala	Tělocvična
8:30	Schůzka ZVD, hlavního rozhodčího a pořadatelů. Každý ZVD označí disciplínu, na kterou sází prémiový násobek – Joker.	
9:00		Rychlý běh – postupně 1, 2, 3, 4
9:30	Utkání 1–2	
10:30	Utkání 3–4	
11:30	Rychlost hodů – 1, 4, 2, 3	Skok daleký z místa – 1, 4, 2, 3 po disciplíně Rychlost hodu
12:30	Utkání 4–1	
13:30	Utkání 2–3	
14:30	Agility T-test – 1, 3, 2, 4	Překážková dráha – 1, 3, 2, 4 po disciplíně Agility T-test
15:30	Utkání 1–3	
16:30	Utkání 2–4	
17:45	Schůzka ZVD, hlavního rozhodčího a pořadatelů, odsouhlasení výsledků. Připomínky a návrhy v písemné formě od ZVD.	
18:00	Vyhlášení výsledků	

Pořadí jednotlivých disciplín lze upravit po dohodě se Zodpovědnými vedoucími (ZVD) všech družstev.

V případě, že by se regionální kvalifikace z důvodu malého počtu týmů v daném regionu zúčastnila pouze 3 družstva, by byl časový harmonogram turnaje příslušně upraven:

Časový harmonogram kvalifikačního turnaje - 3 družstva		
Čas	Hala	Tělocvična
8:30	Schůzka vedoucích, hlavního rozhodčího a pořadatelů. Každý vedoucí označí disciplínu, na kterou sází prémiový násobek – Joker.	
9:00	Rychlý běh – postupně 1, 2, 3	
9:30	Utkání 1–2	
10:30	Rychlost hodů – postupně 3, 2, 1	Skok daleký z místa – 3, 2, 1 po disciplíně Rychlost hodu
11:30	Utkání 2–3	
12:30	Agility T-test – 1, 2, 3	Překážková dráha – 1, 2, 3 po disciplíně Agility T-test
13:30	Utkání 3–1	
14:45	Schůzka ZVD, hlavního rozhodčího a pořadatelů, odsouhlasení výsledků. Připomínky a návrhy v písemné od ZVD.	
15:00	Vyhlášení výsledků	

8) Rozlosování turnaje

Pořadající kraj přiřadí jednotlivým nominovaným družstvům čísla 1, 2, 3, 4 dle dojezdové vzdálenosti v kilometrech do místa kvalifikace. Číslo 1 obdrží družstvo, které má dojezdovou vzdálenost nejkratší. Číslo 2 obdrží družstvo s druhou nejkratší dojezdovou vzdáleností. Číslo 3 družstvo, které má třetí nejkratší dojezdovou vzdálenost do místa kvalifikace a číslo 4 obdrží družstvo, které to má vzdálenostně do místa kvalifikace nejdále.

9) Zákaz používání lepidla

Rozhodčí upozorní na technické poradě, konané před začátkem Házenkářského desetiboje Zodpovědné vedoucí družstev na zákaz používání házenkářského lepidla.

Před utkáním (případně i během něj) rozhodčí zkontrolují, zda družstva nemají lepidlo v prostoru pro střídání. Míče vybrané pro utkání a ostatní disciplíny nesmí být nalepeny. Při zjištění lepidla, resp. lepení během utkání rozhodčí upozorní vedoucího příslušného družstva, který je povinen zajistit nápravu a lepidlo odstranit. Případně rozhodčí také vymění hrací míč. Při opakovaném porušování těchto pravidel rozhodčí utkání ukončí.

Při zjištění lepidla, resp. lepení během disciplín, při kterých se používá míč, nebudou hráčům, kteří s takto upraveným míčem disciplínu absolvovali, započítány výsledky do hodnocení dané disciplíny.

10) Míč

- V kategorii dívek i chlapců se hraje s míčem velikosti 0.

Technická část

11) Předpis

Hraje se podle Pravidel házené IHF a podle všech ustanovení tohoto Rozpisu. Je povolen pouze 1 time-out družstva v průběhu disciplíny č. 3 (Utkání v házené). Trest vyloučení v disciplíně č. 1 (Utkání v házené s nařízenou osobní obranou) je udílen na 1 minutu, trest v disciplíně č. 3 (Utkání v házené) je udílen na 2 minuty.

12) Všeobecné podmínky startu v soutěži

Zdravotnické vybavení

Pořadatel kvalifikace Házenkářského desetiboje je povinen zajistit zdravotní službu s vybavením pro první pomoc dle SŘH.

Dresy

Každé družstvo je povinno mít dvě barevně rozdílné sady dresů. Pokud rozhodčí dojdou k názoru, že pro rozlišení soupeřů je třeba oblečení změnit, potom změni dresy hostující družstvo (družstvo uvedené v rozlosování turnaje na druhém místě).

13) Náležitosti družstev

ZVD je povinen se zúčastnit všech technických schůzek v průběhu turnaje dle pokynů vedoucího turnaje.

Každé družstvo je povinno mít k dispozici 3 míče o stanovených velikostech pro jednotlivé kategorie mladšího žactva (vizte článek 10 tohoto Rozpisu).

14) Náležitosti jednotlivců

Všichni hráči, jakož i ostatní funkcionáři účastníci se turnajů Házenkářského desetiboje musí být členy klubu a mít zaplacený členský příspěvek. Odpovědnost za start sportovců i funkcionářů má ZVD. Hráči startující na kvalifikačním turnaji musí mít v systému H-net 2.0 vloženou fotografii.

Hráči musí mít platnou lékařskou prohlídku ne starší jak 1 rok (SŘH čl. 35). Potvrzení o platných zdravotních prohlídkách hráčů musí být zadána v informačním systému H-net 2.0. Bez platné lékařské prohlídky nesmí nastoupit k utkání. Odpovědnost za předkládání potvrzení o zdravotním stavu sportovců má ZVD.

Případná kontrola dokladu o zdravotní způsobilosti se provádí dle SŘH čl. 35. Řídící orgán soutěže je oprávněn vyžádat doložení potvrzení o zdravotní způsobilosti od ZVD.

Případná kontrola totožnosti se provádí dle SŘH čl. 43. Rozhodčí v takovémto případě pořídí fotodokumentaci hráče a předložených hracích dokladů a zašlou ji Řídícímu soutěže na e-mail oskera@handball.cz.

15) Řízení utkání

Všechna utkání jsou dle Pravidel házené IHF řízena dvojicí rozhodčích. Delegaci rozhodčích provede KR příslušného krajského svazu.

Rozhodčí

Rozhodčí jsou povinni:

- kontrolovat členství hráčů a funkcionářů včetně hlavního pořadatele, zapisovatele a časoměřiče,
- vždy podrobně popsat důvod udělení červené karty, která byla udělena přímo (nejedná se o udělení červené karty za třetí vyloučení),
- oznámit v případě vážného přestupku tyto skutečnosti telefonicky nejbližší pracovní den Řídícímu soutěže Matěji Oškerovi na tel. 778 882 858,
- nepovolit start hráčům v rozporu s čl. 4 tohoto Rozpisu.

Zápisy o utkání

Na jednotlivé disciplíny HD budou připraveny specifické zápisy určené pouze pro tuto soutěž.

Zapisovatel a časoměřič

Úkoly těchto funkcionářů jsou stanoveny SŘH s následujícími změnami:

- časoměřič spolu se zapisovatelem nekontrolují nástup hráčů doplňujících družstvo (na plný počet 14) – odpovídají rozhodčí,
- časoměřič nekontroluje a nepíská vstup a odchod chybně střídajících hráčů – odpovídají rozhodčí,
- funkce zapisovatele a časoměřiče může být sloučena,
- pořadatel je povinen umožnit funkcionářům družstev (uvedených v zápise o utkání) přítomnost u stolku zapisovatele v průběhu disciplín č. 5–9 za účelem kontroly funkcí zapisovatele a časoměřiče – vždy pouze jeden funkcionář družstva uvedený v zápise o utkání. Nesmí však zasahovat do této disciplíny. Tohoto práva družstva nemusí využít.
- u stolku časoměřičů a na stanovištích jednotlivých disciplín musí být k dispozici Rozpis kvalifikace Házenkářského desetiboje v elektronické podobě v PC,
- u stolku časoměřičů musí být k dispozici zelené karty pro time-out družstva.

Pořadatelská služba

Pořadatelská služba musí být řádně označena. Hlavní pořadatel turnaje je uveden ve všech zápisech o utkání turnaje a v rámci této soutěže to musí být pouze jedna osoba. Před turnajem se představí hlavnímu rozhodčímu turnaje a domluví se s ním na spolupráci, musí být též označen.

16) Disciplína č. 1 – Utkání v házené s nařízenou osobní obranou

Disciplína je organizována jako turnaj všech zúčastněných družstev v házené s nařízenou celoplošnou osobní obranou na celém hřišti. Hráči v držení míče mají při této disciplíně povolen maximálně jedno-úderový driblink.

Jedno-úderový driblink znamená povolení pouze jednoho doteku míče s podlahou po zpracování přihrávky nebo jiném kontaktu míče s hráčem před odehráním míče nebo střelbou.

- Pokud útočícímu hráči vypadne míč z ruky na zem, je to považováno již za jedno-úderový driblink, hráč ho tedy nemůže použít znovu;
- za jeden úder míče o zem se považuje i to, když míč hráči při zpracování (chycení) upadne a dotkne se země a tentýž hráč pak míč chytí nebo se jej míč dotkne.

Omezení o jedno-úderovém driblinku neplatí pro brankáře ve svém brankovišti. Pokud se hráč dopustí více-úderového driblinku, odpískají rozhodčí „nedovolený driblink“ a míč získává soupeř.

Hrací systém turnaje je určen jako každý s každým.

Hrací doba Utkání v házené s osobní obranou je stanovena 1 × 10 minut. V případě, že družstvo nedodrží princip osobní obrany po celém hřišti, rozhodčí nejprve slovně upozorní ZVD. Pokud dojde k opakovanému porušení, rozhodčí udělí trest vyloučení jednoho z hráčů na 1 minutu. Vyloučeného hráče určí ZVD.

Hráč, který je v Utkání s nařízenou osobní obranou vyloučen, musí být povinně vystřídán jiným hráčem a nesmí 1 minutu nastoupit v Utkání s nařízenou osobní obranou – pokračuje se tedy ve hře 6 na 6 s povinnou osobní obranou. Pokud je hráč v Utkání v házené s osobní obranou vyloučen méně jak 1 minutu před uplynutím hrací doby, trest končí s koncem Utkání s nařízenou osobní obranou. Tresty z této disciplíny se nepřenáší do disciplín č. 2 a 3. V případě, že byl hráč během disciplíny č. 1 diskvalifikován, již tento nesmí zasáhnout do konce disciplíny č. 1. V ostatních disciplínách hráč může pokračovat.

V této disciplíně není dovoleno brát si time-out družstva.

V této disciplíně je zakázána výměna brankáře za hráče v poli. V této disciplíně je rovněž zakázán pohyb brankáře na útočné polovině hřiště. V případě, že se brankář pohybuje na útočné polovině hřiště, bude brankáři udělen trest na 1 minutu.

Za vítězství v Utkání s nařízenou osobní obranou získává vítězné družstvo 2 body. V případě nerozhodného výsledku každé z družstev získává 1 bod.

Pro přehlednou evidenci výsledků Řídící orgán doporučuje vést disciplínu č. 1 jako 1. poločas příslušného utkání v Informačním systému H-net 2.0.

17) Disciplína č. 2 – Shot-out

Disciplína je organizována jako turnaj všech zúčastněných družstev v shot-out (v samostatných nájezdech). Systém turnaje je určen jako každý s každým.

Shot-out se provádí takto: Hráč družstva A stojí na vlastní čáře volného hodů. Po hvizdu rozhodčího přihrává míč vlastnímu brankáři, který stojí kdekoli ve svém brankovišti. Hráč vybíhá směrem k soupeřově brance družstva B, ve které je připraven brankář soupeřícího družstva. Ten nesmí opustit svoje brankoviště. Brankář družstva A přihrává běžícímu spoluhráči míč. Brankář družstva A musí svou přihrávku provést (odhodit míč) v době, kdy je jeho spoluhráč stále v pohybu směrem k brance družstva B. Hráč družstva A může po provedení přihrávky (odhození míče brankářem) pro zpracování přihrávky změnit směr svého pohybu libovolným směrem (případně i zastavit) tak, aby bez dopadu míče na zem přihrávku zpracoval a:

- a) bez úderu o zem (jedno-úderového driblinku) při dodržení pravidel o krocích se snaží vstřelit branku družstvu B.
- b) s pomocí jedno-úderového driblinku, při dodržení pravidel o krocích se snaží vstřelit branku družstvu B.

Za branku vstřelenou způsobem a) získává hráč pro své družstvo 2 body.

Za branku vstřelenou způsobem b) získává hráč pro své družstvo 1 bod.

Pokus je neplatný a ukončený, v případě, že:

- míč se dotkne země v době od přihrávky hráče A brankáři družstva A až po okamžik střelby hráče družstva A na branku soupeře (s výjimkou jedno-úderového driblinku útočícího hráče);
- brankář družstva A opustí v průběhu pokusu brankoviště;
- hráč družstva A kdykoliv v průběhu pokusu opustí hřiště;
- hráč družstva A poruší pravidlo o krocích nebo při střelbě vstoupí do brankoviště;

V případě, že brankář družstva B opustí v průběhu pokusu svoje brankoviště, je pokus hráče družstva A automaticky považován za úspěšný bez ohledu na výsledek střeleckého pokusu. Za tento pokus se útočícímu hráči započítají 2 body.

V případě, že během této disciplíny dojde k udělení vyloučení, se tento trest začne odpočítávat se zahájením disciplíny č. 3 a bude trvat 2 minuty. Družstvo, jehož hráč byl vyloučen, bude na hrací ploše redukováno po dobu 2 minut.

V případě, že byl hráč během disciplíny č. 2 diskvalifikován, již tento nesmí zasáhnout do konce disciplíny č. 2 proti soupeři, se kterým hraje toto konkrétní utkání. V ostatních disciplínách hráč může pokračovat, nicméně se zahájením disciplíny č. 3 tento hráč nemůže 2 minuty zasáhnout do hry. Družstvo, jehož hráč byl diskvalifikován, bude na hrací ploše redukováno po dobu 2 minut.

Každé družstvo má k dispozici 14 pokusů, které musí provést 14 různých hráčů. Je povoleno střídat hráče v brankovišti, který plní roli přihrávajícího brankáře libovolnými hráči. Pokud z nějakého důvodu družstvo nemá k dispozici 14 hráčů, provedou svoje pokusy nejprve všichni hráči, kteří jsou k dispozici. Zbýlé pokusy mohou provádět stejní hráči, přednostně však provádějí zbýlé pokusy ti hráči, kteří nebyli úspěšní při provádění prvních pokusů. Hráče k provádění pokusů nominuje zodpovědný vedoucí družstva.

Družstva A a B se střídají vždy po jednom pokusu.

Brankář (hráč), který přihrává z brankoviště svému spoluhráči do zakončení, musí chytat následující soupeřův pokus (pokud předchozí soupeřův pokus nebyl poslední).

Za vítězství v jednotlivém „utkání“ shot-out získává vítězné družstvo 2 body. V případě nerozhodného výsledku každé z družstev získává 1 bod.

18) Disciplína č. 3 – Utkání v házené

Disciplína je organizována jako turnaj všech zúčastněných družstev v házené. Systém turnaje je určen jako každý s každým.

Hrací doba Utkání v házené je stanovena 1 × 20 minut.

Obě družstva jsou povinna po celou dobu Utkání v házené hrát obranný systém 3:3:

- nejméně tři hráči bránícího družstva stojí/brání ve výchozím postavení před čarou volného hodů a postavení se snaží udržovat, nejsou-li herní situací nuceni jej změnit;
- v prostoru mezi čarou volného hodů a čarou brankoviště je povoleno volné i těsné obsazení.

Po celou dobu disciplíny č. 3 je zakázána útočícímu družstvu výměna hráče za brankáře (tj. hra bez brankáře na hrací ploše). Toto nařízení platí i pro situaci, kdy je družstvo v početní výhodě či nevýhodě (vyloučení).

V případě, že je bránící družstvo v početní nevýhodě, je povolen obranný systém 0:5.

V případě, že je útočící družstvo v početní nevýhodě, je bránící družstvo stále povinno hrát obranný systém 3:3.

Komentář: V případě, že je hráč kdykoliv během disciplíny č. 3 vyloučen, bude vyloučen na 2 minuty (nikoliv na 1 minutu).

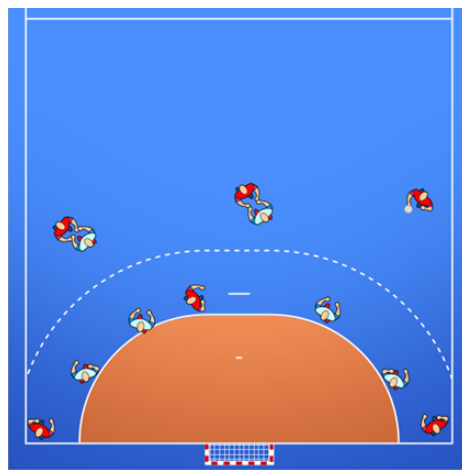
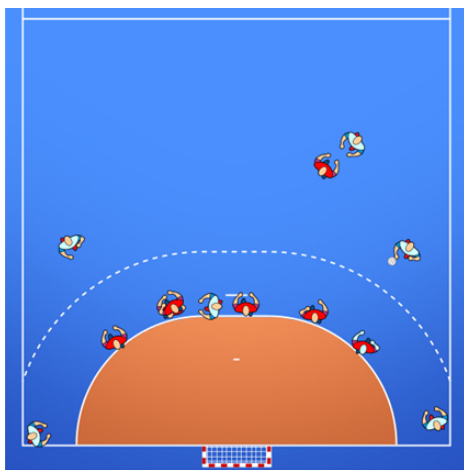
Zákaz kombinované obrany po celou dobu Utkání v házené.

Za kombinovanou obranu se považuje, když jeden nebo více útočníků (ne však všichni) jsou bráněni osobně před čarou volného hodu tak, že jim obránce trvale zamezuje přijímat přihrávky od spoluhráčů.

Povolen je však kombinovaný obranný systém, kde jsou osobně bráněni pouze hráči v prostoru mezi čarou brankoviště a čarou volného hodu.

V případě prvního porušení pravidla o nařízeném obranném systému 3:3 v Utkání v házené rozhodčí přeruší hru a slovně upozorní ZVD. V případě opakovaného porušení tohoto pravidla je osobně bránícímu hráči, který předepsaný obranný systém nedodržuje, udělen dvouminutový trest. V případě, že předepsaný obranný systém nedodržuje více hráčů zároveň, je trest udělen jednomu z těchto hráčů.

Příklady kombinovaného obranného systému 1 + 5 a 2 + 4



Každé družstvo má během této disciplíny nárok na 1 time-out družstva, o který žádá položením zelené karty na stůlek časoměřiče.

Za vítězství v Utkání v házené získává vítězné družstvo 2 body. V případě nerozhodného výsledku každé z družstev získává 1 bod.

Pro přehlednou evidenci výsledků Řídící orgán doporučuje vést disciplínu č. 3 jako 2. poločas příslušného utkání v Informačním systému H-net 2.0.

19) Disciplína č. 4 – Aktivita hráčů

Disciplína není organizována jako samostatná soutěž jednotlivců nebo družstev, ale je statistickým vyhodnocením aktivity jednotlivých hráčů v utkáních (tím se rozumí součet bodů z disciplíny č. 1 a disciplíny č. 3 proti jednomu soupeři). Aktivita je vyjádřena tak, že za každého hráče, který v příslušném utkání (týká se Utkání v házené s nařízenou osobní obranou a Utkání v házené, nikoliv Shot-out) dosáhne alespoň jedné branky, získává družstvo jeden bod. Branky musí být dosaženo v průběhu hry, nikoliv ze 7m hodů.

Vítězem této disciplíny se stává družstvo, které získalo ze všech utkání nejvyšší počet bodů proti všem soupeřům dohromady (nikoliv vzájemně proti jednotlivým soupeřům). V případě, že dvě nebo více družstev získá stejný počet bodů, rozhoduje o pořadí tzv. redukovaný počet bodů. Redukovaný počet bodů se zjistí tak, že se od celkového počtu bodů odečtou body získané v utkání (Utkání s nařízenou osobní obranou a Utkání v házené s jedním soupeřem), ve kterém družstvo získalo nejvíce bodů. Pokud ani po této úpravě není možno zjistit pořadí, postupuje se obdobným způsobem („další redukcí“). Pokud nelze zjistit pořadí redukcí bodů, rozhodne o pořadí los.

Příklad počítání bodů za aktivitu:

- 1) za družstvo A v disciplíně č. 1 dosáhne branky 6 hráčů;
- 2) za družstvo A v disciplíně č. 3 dosáhne branky 8 hráčů;
- 3) družstvo A tedy za aktivitu proti družstvu B získalo celkem 14 bodů
- 4) za družstvo B v disciplíně č. 1 dosáhne branky 6 hráčů;
- 5) za družstvo B v disciplíně č. 3 dosáhne branky 6 stejných hráčů jako v disciplíně č. 1;
- 6) celkem tedy družstvo B získá za aktivitu 12 bodů;
- 7) družstvo A se tedy vůči družstvu B stalo vítězem aktivity.

20) Organizace utkání

Disciplíny č. 1–3 jsou organizovány v bezprostřední časové návaznosti a jsou pro potřeby tohoto Rozpisu označovány jako „utkání“. Nejprve se uskuteční Utkání v házené s nařízenou osobní obranou (disciplína č. 1), následuje shot-out (disciplína č. 2), „utkání“ je zakončeno Utkáním v házené (disciplína č. 3).

Před zahájením „utkání“ provede rozhodčí losování. Výhoda míče a strany se mění z jednoho družstva na druhé pro disciplínu č. 1 a pro disciplínu č. 3. Pro disciplínu Shot-out bude

provedeno další losování, vítěz si vybere, zda bude provádět shot-outy jako první či druhý, nebo na kterou branku bude střílet. Soupeř má u této disciplíny nárok na výběr druhé možnosti (pořadí shot-outů či branku).

Výsledky jednotlivých disciplín se započítávají do samostatných tabulek.

Pro přehlednou evidenci výsledků Řídící orgán doporučuje vést jednotlivá utkání v Informačním systému H-net 2.0. V rámci utkání Řídící orgán dále doporučuje vést disciplínu č. 1 (Utkání v házené s nařízenou osobní obranou) jako 1. poločas příslušného utkání a disciplínu č. 3 (Utkání v házené) jako 2. poločas příslušného utkání. Disciplínu č. 2 (Shot-out) Řídící orgán doporučuje vést samostatně mimo Informační systém H-net 2.0.

21) Hodnocení výsledků utkání

Stanovení pořadí družstev v turnajích (platí pro disciplínu č. 1–3) se provádí podle následujícího klíče. Pořadí jednotlivých družstev je určeno počtem dosažených bodů.

V případě rovnosti bodů dvou nebo více družstev rozhoduje o umístění v každém jednotlivém turnaji:

- 1) větší počet bodů ze vzájemných utkání;
- 2) větší rozdíl branek ze vzájemných utkání;
- 3) větší počet vstřelených branek ze vzájemných utkání;
- 4) větší rozdíl branek ze všech utkání;
- 5) větší počet vstřelených branek ze všech utkání;
- 6) los.

22) Disciplína č. 5 – Rychlý běh

Disciplína je organizována jako soutěž jednotlivců a družstev v běhu na 2 × 15 m. Disciplíny se účastní za každé družstvo 14 hráčů a každý hráč má 2 pokusy.

Dvěma rovnoběžnými čarami se vyznačí úsek 15 m. Před startovní čarou je ve vzdálenosti 0,5 m rovnoběžně s ní vyznačena pomocná čára pro výchozí postavení hráče. Elektrická časomíra je v úrovni startovní čáry.

Hráč běží souvisle dva patnáctimetrové úseky ve sportovní obuvi z polovysokého startu. Měření se provádí elektrickou časomírou, kdy hráč zaujímá postavení těsně za pomocnou čarou a startuje sám po předběžném souhlasu osoby u elektrické časomíry. Hráč smí vyrazit opačným směrem až po dotyku nebo překročení vyznačené čáry jednou nohou. Disciplínu tvoří dvojí proběhnutí úseku předepsaným způsobem. Každý hráč má dva pokusy.

Čas se měří od proběhnutí roviny nad startovní čarou do proběhnutí druhého úseku s přesností na setiny sekundy. Zapisují se výsledky obou pokusů.

Do soutěže jednotlivců se každému hráči započítává pouze jeho nejlepší dosažený čas. V případě, že dva nebo více hráčů dosáhnou stejného výkonu, rozhoduje o jejich pořadí druhý nejlepší výkon. V případě, že i ten je stejný, rozhoduje o pořadí los.

Do soutěže družstev se družstvu započítává součet 10 nejlepších výkonů jednotlivých hráčů. Každému hráči však lze započíst pouze jeden (nejlepší) výkon. V případě, že hodnocení dvou nebo více družstev je stejné, rozhoduje o pořadí družstev 11. nejlepší výkon dosažený 11. nejúspěšnějším hráčem družstva (popř. 12. a další).

Disciplína se uskuteční od 9:00 jako první testovací disciplína. Postupně ji absolvují družstva v pořadí 1, 2, 3, 4.

23) Disciplína č. 6 – Rychlost hodu

Disciplína je organizována jako soutěž jednotlivců a družstev v razanci (rychlosti) hodu. Disciplíny se účastní za každé družstvo všech 14 hráčů a každý hráč má 3 pokusy.

Za házenkářskou branku se umístí radar na měření rychlosti (razance) hodu. Umístí se do výše geometrického středu házenkářské branky o velikosti 2 m x 3 m na podložku (například švédská bedna).

Hráč střílí z prostoru sedmimetrového hodu vrchní střelbou jednoruč z místa směrem na branku. Hod musí být proveden tak, aby radar mohl zaznamenat jeho rychlost. Každý hráč má k dispozici 3 pokusy. U platných pokusů není povolen žádný dopad míče na zem před tím, než míč přejde přes brankovou čáru. Při provádění hodu musí mít střílející hráč alespoň část jedné nohy trvale v dotyku s hrací plochou, dokud neodhodí míč. Překročení čáry je možné až po odhodu. Každý hráč odhází všechny 3 pokusy v řadě za sebou. Pokus se považuje za platný, pokud překročil brankovou čáru bez předchozího dotyku s brankovou konstrukcí (tyčka či břevno). Ve všech ostatních případech je pokus neplatný. Za neplatný pokus bude zaznamenán výkon "0".

Do soutěže jednotlivců se každému hráči započítává nejvyšší dosažená rychlost hodu. V případě, že dva nebo více hráčů dosáhnou stejného výkonu, rozhoduje o jejich pořadí jejich druhý nejvyšší výkon. V případě, že i ten je stejný rozhoduje o pořadí jejich další výkon, v případě že jsou všechny 3 výkony na stejných hodnotách, rozhoduje los.

Do soutěže družstev se družstvu započítává součet 10 nejlepších výkonů jednotlivých hráčů. V případě, že hodnocení dvou nebo více družstev je stejné, rozhoduje o pořadí družstev 11. nejlepší výkon dosažený 11. nejúspěšnějším hráčem družstva (popř. 12. a další).

Disciplína se uskuteční v 11:30. Postupně ji absolvují družstva v pořadí 1, 4, 2, 3.

24) Disciplína č. 7 - Skok daleký z místa

Disciplína je organizována jako soutěž jednotlivců a družstev ve skoku do dálky. Disciplíny se účastní za každé družstvo všech 14 hráčů a každý hráč má 3 pokusy. Nejprve všichni hráči družstva absolvují 1. pokus, potom postupně 2. pokus a nakonec 3. pokus.

Pásmo se položí na zem číselnými údaji vzhůru. Nulová hodnota je na vnější straně čáry, která určuje místo odrazu. Hráč stojí za čarou, která určuje místo odrazu s chodidly v šíři ramen. V blízkosti pásma a bez nakročení překonává co největší vzdálenost skokem dalekým z místa. Dopad musí být proveden na obě nohy tak, aby po dopadu zůstal hráč stát pevně oběma nohama na místě. Hráč se v průběhu pokusu musí dotýkat země chodidly. V případě, že se hráč při dopadu na chodidla dotkne rukou (rukama) země, avšak chodidla zůstanou v plném rozsahu po dopadu v kontaktu se zemí, pak se pokus počítá jako platný. Pokud se hráč v průběhu pokusu dotkne země jinou částí těla než chodidly a dlaní (dlaněmi), hodnotí se pokus jako neplatný.

Zapisuje se délka všech tří pokusů přesně. K posouzení výkonu se používá tyč, kterou se označí místo dopadu. Místem dopadu je nejbližší část chodidla směrem k místu startu. V případě, že se hráč dotkne země dlaněmi za tělem (přepadne dozadu) a chodidla zůstanou pevně na zemi, tak se jako nejbližší místo dopadu počítá místo dotyku dlaně, která je neblíže k místu startu. Výkon se nezaokrouhuje a měří se s přesností na centimetry. (Například 172 cm se zapíše jako 172 cm). Při porušení některého pravidla disciplíny se pokus započítává, ale neměří se.

Do soutěže jednotlivců se každému hráči započítává pouze jeho nejlepší dosažený výkon. V případě, že dva nebo více hráčů dosáhnou stejného výkonu, rozhoduje o jejich pořadí druhý nejlepší výkon. V případě, že i ten je stejný, rozhoduje o jejich pořadí třetí výkon. V případě, že i ten je stejný, rozhoduje o pořadí los.

Do soutěže družstev se družstvu započítává součet 10 nejlepších výkonů jednotlivých hráčů. Každému hráči však lze započíst pouze jeden (nejlepší) výkon. V případě, že hodnocení dvou nebo více družstev je stejné, rozhoduje o pořadí družstev 11. nejlepší výkon dosažený 11. nejúspěšnějším hráčem družstva (popř. 12. a další).

Disciplína se uskuteční v 11:30, vždy po absolvování disciplíny č. 6 přejde družstvo na disciplínu Agility T-test. Postupně ji absolvují družstva v pořadí 1, 4, 2, 3.

25) Disciplína č. 8 – Agility T-test

Disciplína je organizována jako soutěž jednotlivců v disciplíně Agility T-test (parametry této disciplíny byly upraveny pro potřeby mladšího žactva). Disciplíny se účastní za každé družstvo všech 14 hráčů a každý hráč má 2 pokusy.

Dvěma rovnoběžnými čarami se vyznačí úsek 5 m. Před startovní čarou je ve vzdálenosti 0,5 m rovnoběžně s ní vyznačena pomocná čára pro výchozí postavení hráče. Elektronická

časomíra je v úrovni startovní čáry. Kužele jsou umístěny na čáře 5 m vzdálené od startovní čáry v rozestupech 2,5 m, kdy střed kuželu je vyznačen křížkem, nebo vyznačen obvod kuželu, aby při posunutí mohl být vrácen na místo.

Hráč zaujímá postavení těsně za pomocnou čarou, startuje sám po pokynu osoby u elektronické časomíry. Běží se souvisle 5 úseků z polovysokého startu:

- První úsek (5 m) běh vpřed, dotýká se kuželu A levou rukou.
- Druhý úsek (2,5 m) pohyb stranou, dotýká se kužele B pravou rukou.
- Třetí úsek (5 m) pohyb stranou, dotkne se kužele C levou rukou.
- Čtvrtý úsek (2,5 m) pohyb stranou, dotkne se kužele A pravou rukou.
- Pátý úsek (5 m) běh vzad.

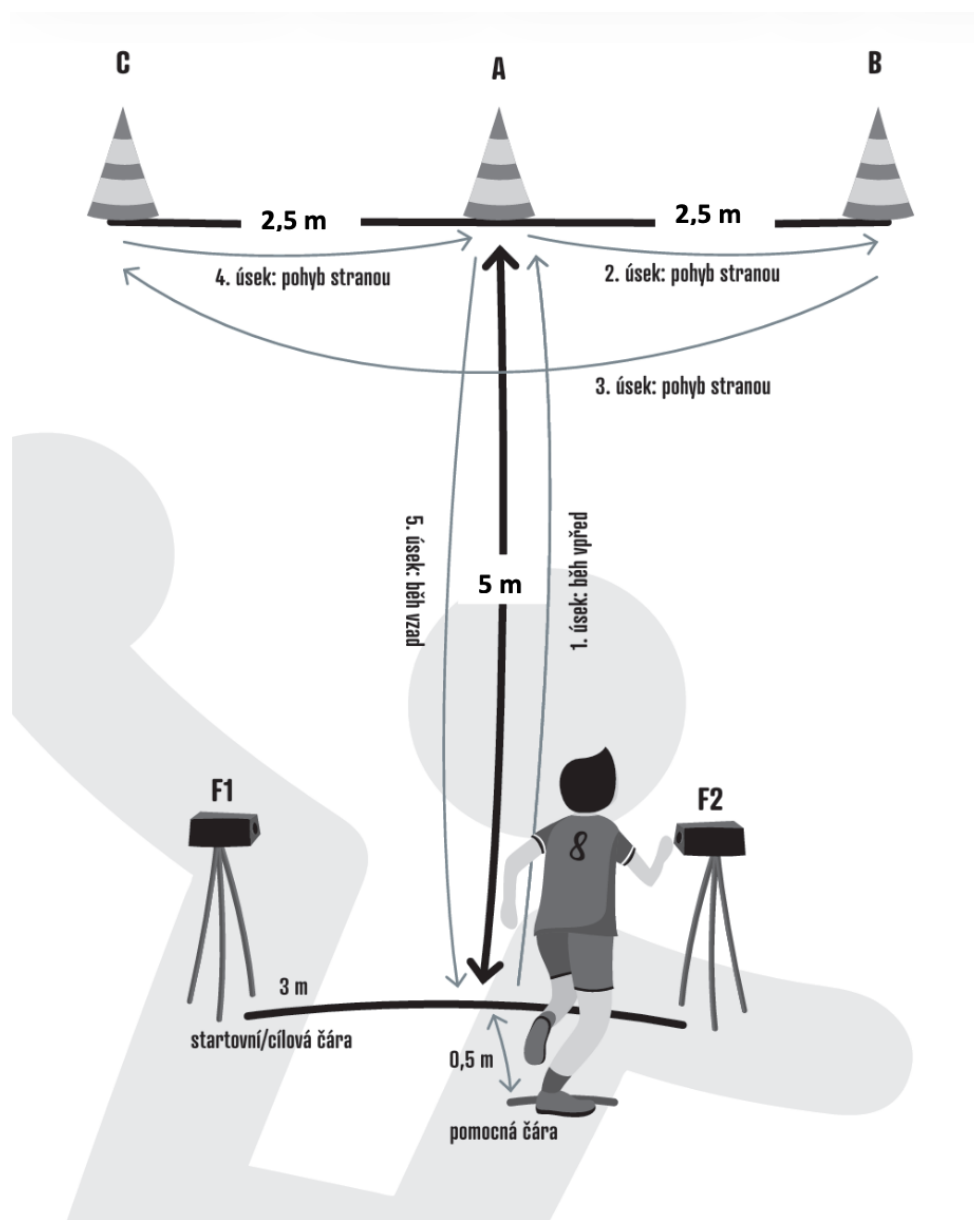
Poznámky:

- Hráč může změnit směr až po doteku kužele.
- Pohyb stranou: cval stranou nebo křížný krok.
- Po celou dobu testu směřují trup a ramena stejným směrem.
- Doporučujeme kužele přilepit.
- V případě, že se hráč nedotkne kužele nebo neběží předepsaným způsobem, je pokus neplatný.

Čas se měří od proběhnutí roviny nad startovní čarou do proběhnutí druhého úseku s přesností na setiny sekundy, Zapisují se výsledky obou pokusů.

Do soutěže družstev se družstvu započítává součet 10 nejlepších výkonů jednotlivých hráčů. Každému hráči však lze započíst pouze jeden (nejlepší) výkon. V případě, že hodnocení dvou nebo více družstev je stejné, rozhoduje o pořadí družstev 11. nejlepší výkon dosažený 11. nejúspěšnějším hráčem družstva (popř. 12. a další).

Disciplína se uskuteční od 14:30 hod. Postupně ji absolvují družstva v pořadí 1, 3, 2, 4.



Obrázek 1: Organizace Agility T-testu

26) Disciplína č. 9 – Překážková dráha

Disciplína je organizována jako soutěž jednotlivců a družstev v rychlém překonávání vytvořené překážkové dráhy. Disciplíny se účastní za každé družstvo všech 14 hráčů a každý hráč má 1 pokus.

Pořadatel spolu s trenéry jednotlivých družstev (např. každý trenér navrhne jednu překážku) a na základě technických možností vytvoří v tělocvičně jednoduchou překážkovou dráhu. Pořadatel ve spolupráci s trenéry stanoví pravidla pro překonání této dráhy (způsoby překonávání překážek, penalizace za chybné překonání překážky apod.). Překážková dráha musí zároveň obsahovat alespoň 3 prvky ze seznamu níže.

Měření se provádí elektronicky s přesností na setiny sekundy.

Každé družstvo má vyhrazený 5minutový limit na vyzkoušení překážkové dráhy a seznámení se s pravidly disciplíny.

Do soutěže jednotlivců se každému hráči započítává jeho dosažený výkon. V případě, že dva nebo více hráčů dosáhnou stejného výkonu, rozhoduje o pořadí los.

Do soutěže družstev se družstvu započítává součet 10 nejlepších výkonů jednotlivých hráčů. V případě, že hodnocení dvou nebo více družstev je stejné, rozhoduje o pořadí družstev 11. nejlepší výkon dosažený 11. nejúspěšnějším hráčem družstva (popř. 12. a další).

Disciplína se uskuteční v 14:30 bezprostředně po absolvování disciplíny Agility T-test. Pořadí je 1, 3, 2, 4.

Povinné prvky – alespoň 3 z následujících prvků musí být zařazeny do disciplíny č. 9:

1) Kotoul vpřed:

- gymnastický prvek, nezbytný pro zvládnutí pádové techniky střelby.

2) Driblink po „8“:

- není zahrnuta samostatná disciplína na techniku driblinku, proto je zde doporučeno zařadit 2 kužele ve vzdálenosti 5 m, kdy před prvním kuželem leží míč v obruči. Průběh tohoto prvku je následující:
 - hráč sbírá ležící míč na zemi, dribluje vzdálenější rukou od kužele (tj. v průběhu běhu po „8“ střídá obě ruce bez přerušení) a pokládá míč zpět do obruče;
 - záleží pouze na hráči, z které strany kužele začne;
 - při přerušení driblinku či porušení pravidla o driblinku hráč opakuje cvik ještě jednou;
 - hráč má maximálně 2 pokusy a pak pokračuje dál.

- 3) Běh s obratem o 180°:
 - změny směru běhu (obraty o 180 °) v 3m úsecích;
 - hráč sprintuje vpřed – otáčí se – běží pozpátku – otáčí se – běží vpřed;
 - není určeno, zda se otáčí vpravo či vlevo.
- 4) Přeskočení překážky, a po dopadu sprint se změnou směru – důležitá průprava pro uvolnění:
 - 3 překážky umístěny zig-zag
 - Hráč přeskočí 1. překážku snožmo a sprintuje k 2. překážce
 - Hráč přeskočí 2. překážku snožmo a sprintuje k 3. překážce
 - Hráč přeskočí 3. překážku snožmo a pokračuje v překážkové dráze
- 5) Koordinace s míčem:
 - důraz na koordinaci a chycení míče:
 - vyhození míče – sed – chycení míče;
 - ⇒ hráč sbírá míč (nachystaný v prostoru v rámci trasy překážkové dráhy);
 - ⇒ na místě míč vyhodí do vzduchu (technika hození míče do vzduchu je libovolná);
 - ⇒ sedá si na zem (hýždě se musí dotknout země);
 - ⇒ vstává;
 - ⇒ vestoje chytá míč;
 - pokud se cvik nezdaří opakuje znovu, ale maximálně 3x.

27) Disciplína č. 10 – Fair play

Disciplína není organizována jako samostatná soutěž jednotlivců nebo družstev, ale je statistickým vyhodnocením „slušnosti“ jednotlivých hráčů v utkáních. Body z této disciplíny se do celkového hodnocení nezapočítávají.

V průběhu utkání (Utkání s nařízenou osobní obranou, Shot-out a Utkání v házené) se zaznamenávají všechny žluté karty, dvouminutové tresty a červené karty. Za každou žlutou kartu získává družstvo 1 trestný bod. Za každý dvouminutový trest 2 trestné body. Za druhý dvouminutový trest pro jednoho hráče je to 5 trestných bodů. Za třetí dvouminutový trest pro jednoho hráče 10 trestných bodů. Za přímou diskvalifikaci 25 trestných bodů. Za diskvalifikaci se zvláštní písemnou zprávou 50 trestných bodů. Za tresty udělené lavičce nebo funkcionářům družstva přítomných na lavičce se udělují trestné body v dvojnásobné hodnotě.

28) Celkové pořadí družstev

V každé disciplíně bude stanoveno podle pravidel jednotlivých disciplín pořadí všech družstev od prvního po čtvrté. Za dosažené pořadí v jednotlivých disciplínách jsou každému družstvu přiděleny „body za pořadí“ podle zvláštního klíče (vyjma disciplíny č. 3 Utkání v házené): za první místo v jednotlivé disciplíně obdrží družstvo 4 body, za druhé 3, za třetí 2 a za čtvrté 1 bod. Součet bodů za pořadí ze všech disciplín pak určuje celkové pořadí družstev.

Disciplína č. 3 Utkání v házené je bonifikováno dvojnásobnou hodnotou. To znamená, že za první místo v této disciplíně obdrží družstvo 8 bodů, za druhé 6, za třetí 4 a za čtvrté 2 body.

Do celkového pořadí družstev se započítávají výsledky disciplín č. 1–9. Disciplína č. 10 je vyhodnocována samostatně a do celkového pořadí družstev se nezapočítává.

V případě, že dvě nebo více družstev dosáhne stejného počtu „bodů za pořadí“, rozhoduje o celkovém pořadí umístění družstev v disciplíně č. 3.

Pokud za některé družstvo nastoupí k „individuálním disciplínám“ méně než 10 hráčů z důvodu zranění či nemoci nebo diskvalifikace hráče při provádění disciplíny, provede se přepočet chybějících výkonů. Chybějící výkony se spočítají tak, že nejhorší desátý výsledek ze všech družstev se násobí 1,1 (disciplína č. 5 a 9) nebo koeficientem 0,9 (disciplína č. 6, 7 a 8).

29) Prémiový násobek – Joker

Každé družstvo má k dispozici kartu Joker. Tuto kartu smí před zahájením soutěže vsadit na libovolnou disciplínu (s výjimkou disciplíny Fair play a disciplíny č. 3 – Utkání v házené), ve které se domnívá, že jako družstvo dosáhne nejlepšího umístění. Dosažené „body za pořadí“ v této Joker-disciplíně se pak násobí dvěma. Na technické poradě v 8:30 nahlásí vedoucí jednotlivých družstev Joker-disciplínu, tedy disciplínu, na kterou chce Jokera vsadit. Toto určení již nelze v průběhu soutěže změnit.

30) Postup do finálového turnaje

Družstvo, které se umístí v celkovém pořadí na 1. místě, má právo účasti na republikovém finále v Házenkářském desetiboji, které se uskuteční 28.–30.05.2027. Družstvo, které se umístí na druhém místě, je náhradníkem. O nasazení náhradníka do finále Házenkářského desetiboje rozhoduje KMRR.

Nominaci klubu a nominaci prvního náhradníka do soutěže doručí krajský svaz házené, který byl pořadatelem příslušné regionální kvalifikace, Řídícímu soutěže emailem na oskera@handball.cz nejpozději do 04.05.2027.

Každý klub nominovaný krajským svazem házené musí doručit závaznou přihlášku Řídícímu soutěže emailem na oskera@handball.cz nejpozději do 11.05.2027.

31) Přehled pojmů a zkratk

- ČSH – Český svaz házené;
- HD – Házenkářský desetiboj;
- KMRR – Komise mládeže a rozvoje regionů;
- SK – Soutěžní komise;
- KRD – Komise rozhodčích a delegátů;
- DK – Disciplinární komise;
- TTO – time-out družstva (team time-out);
- ZVD – zodpovědný vedoucí družstva;
- SŘH – Soutěžní řád házené;
- IHF – Mezinárodní házenkářská federace;
- Řídící orgán – KMRR, rozhoduje o všech důležitých záležitostech v rámci HD;
- Řídící soutěže – osoba pověřena KMRR k operativnímu řízení HD, oprávněna k učinění naléhavých a akutních rozhodnutí v rámci HD;
 - pro soutěžní ročník 2026/27 byl Řídícím soutěže ustanoven Matěj Oškera – tel. 778 882 858, e-mail: oskera@handball.cz.

32) Systém regionálních kvalifikací pro sezonu 2027/2028

Regionální kvalifikace 2027/28 – dívky		
Region	Kraj	Označení
Severovýchod	Moravskoslezský a Olomoucký	SV
Jihovýchod	Jihomoravský a Zlínský	JV
Střed	Pardubický, Královéhradecký a Liberecký	S
Severozápad	Ústecký, Karlovarský a Praha	SZ
Jihozápad	Plzeňský, Jihočeský a Středočeský	JZ
Pořadatelský kraj finálového turnaje dívek – Vysočina		

Regionální kvalifikace 2027/28 – chlapci		
Region	Kraj	Označení
Severovýchod	Moravskoslezský a Olomoucký	SV
Jihovýchod	Jihomoravský a Zlínský	JV
Střed	Pardubický, Vysočina a Praha	S
Severozápad	Ústecký, Liberecký a Královéhradecký	SZ
Jihozápad	Středočeský, Plzeňský a Jihočeský	JZ
Pořadatelský kraj finálového turnaje chlapců – Karlovarský kraj		

33) Pořadatelé regionálních kvalifikací 2027/2028

Pořadatelé regionálních kvalifikací HD 2027/28		
Region	Dívky	Chlapci
SV	Olomoucký	Moravskoslezský
JV	Zlínský	Jihomoravský
S	Královéhradecký	Pardubický
SZ	Praha	Ústecký
JZ	Středočeský	Plzeňský

Tento Rozpis kvalifikace Házenkářského desetiboje byl schválen Komisí mládeže a rozvoje regionů dne 28.07.2026.

Tento Rozpis kvalifikace Házenkářského desetiboje byl schválen Exekutivou ČSH dne 13.08.2026.

Pavel Bochnia
předseda KMRR

Matěj Oškera
manažer mládeže ČSH