



METODICKÝ POKYN KRD 01/2025

Datum: 03.10.2025

1. Účel pokynu

Cílem tohoto metodického pokynu je stanovit jednotný postup rozhodčích a pořadajících klubů v případě výpadku informačního systému FAČR (dále jen „IS FAČR“), aby byla zajištěna řádná evidence utkání a minimalizována rizika chyb či ztrát dat.

2. Hlavní zásady

1. Rozhodčí je vždy garantem originálního zápisu o utkání.
2. V případě výpadků IS FAČR se vždy vyplní tištěný formulář zápisu o utkání ručně a do IS FAČR bude dodatečně převeden:
 - a) v případě obnovení funkčnosti IS FAČR do 12:00 následujícího dne po utkání **ROZHODČÍM**
 - b) v případě obnovení funkčnosti IS FAČR po 12:00 následujícího dne po utkání **SEKRETARIÁTEM KFS**, který zajistí vložení do IS FAČR.

3. **Originál Zápisu o utkání zůstává VŽDY v držení ROZHODČÍHO.**

3. Postup při výpadku IS FAČR

3.1 Před utkáním

Pokud IS FAČR není dostupný, rozhodčí a kluby využijí **papírový formulář zápisu o utkání** (oficiální tiskopis FAČR, který je dostupný také na webových stránkách KFS).

Pořadající klub je povinen zajistit potřebný tiskopis nebo poskytnout papír s předepsanými náležitostmi.

Rozhodčí a DFA jsou povinni mít potřebný tiskopis u sebe – jedná se dle Pravidel fotbalu o povinnou výbavu rozhodčího.

Rozhodčí zajišťuje, aby byl dodržen začátek utkání a utkání bylo odehráno i při nefunkčním IS FAČR.

3.2 Během utkání

Rozhodčí je v průběhu utkání – o poločasové přestávce – povinen zkontrolovat, zda nedošlo v průběhu prvního poločasu k odstranění problémů s IS FAČR.



3.3 Po utkání

Rozhodčí je po konci utkání povinen zkontrolovat, zda nedošlo v průběhu druhého poločasu k odstranění problémů s IS FAČR.

V případě nefunkčního IS FAČR je rozhodčí povinen na papírovém originálu Zápisu o utkání:

vyplnit všechny předepsané kolonky

zajistit veškeré podpisy (rozhodčí, vedoucí družstev, hlavní pořadatel)

Originál Zápisu o utkání zůstává vždy u rozhodčího.

Organizátor utkání si pořídí kopii Zápisu o utkání (např. foto z mobilu, kopírovací papír, případně sken) pro vlastní potřeby (případná kontrola dodatečně vloženého Zápisu).

V případě déletrvajících problémů s IS FAČR je **rozhodčí povinen zaslat na sekretariát KFS sken Zápisu o utkání nejdéle do 24 h po skončení utkání. Originál Zápisu o utkání pak doručit na sekretariát KFS nejdéle do 48 h po skončení utkání**, který zajistí dodatečné vložení do systému.

V případě obnovení funkčnosti IS FAČR vyplní rozhodčí údaje o utkání standardně do systému včetně potvrzení oběma vedoucími družstev. **Vedoucí družstev jsou povinni vyčkat na kompletní vyplnění Zápisu o utkání rozhodčím v místě utkání.**

3.4 Kontrolní mechanismy a odpovědnosti

Rozhodčí je povinen v případě odevzdání originálu Zápisu o utkání na sekretariát KFS uchovat si jeho kopii min. po dobu 30 dní.

Komise rozhodčích, Disciplinární komise KFS a Sportovně technická komise si mohou originál kdykoliv vyžádat ke kontrole.

V případě nesrovnalostí je rozhodující originál, který má u sebe rozhodčí, případně sekretář KFS.

Rozhodčí odpovídá za úplnost a správnost údajů v Zápisu o utkání i v případě vložení jiným subjektem – je povinen dodatečně zkontrolovat pravdivost uvedených údajů v historii svých utkání v IS FAČR do 24 h od přijetí informace o dodatečném vložení Zápisu do IS FAČR.

Obě družstva mají povinnost, v případě vložení Zápisu o utkání do IS FAČR sekretářem KFS, zkontrolovat platnost uvedených údajů do 24 h od přijetí informace o dodatečném vložení Zápisu do IS FAČR.

Sekretář KFS má povinnost informovat kluby a rozhodčí o situaci, že došlo k dodatečnému vložení Zápisu o utkání do IS FAČR bezprostředně po ukončení dodatečné editace.



Fotbalová asociace České republiky
Královéhradecký krajský fotbalový svaz
Habrmánova 192/2
500 02 Hradec Králové
IČO 709 45 420

4. Účinnost

Tento metodický pokyn nabývá účinnost dnem jeho vydání a je závazný pro všechny rozhodčí a delegáty delegované na utkání v rámci soutěží řízených KFS a pro veškerá družstva účastnící se soutěží KFS.

Za VV: Václav Andrejs – předseda VV

Za KRD: Radek Svoboda – předseda KRD

Za STK: Ladislav Brož – předseda STK