

## Základní pravidla vybíjené

### **Družstva:**

Družstva tvoří deset hráčů a dva náhradníci. Každé družstvo má svého kapitána, který je označen páskou na rukávu alespoň 2cm širokou. Jedině on má právo hovořit s rozhodčím, nikoli trenér či učitel!

Výměna hráčů během hry je povolena jen v případě zranění, jinak je možná jen po skončeném poločase. Pokud družstvo nastoupí do utkání s menším počtem hráčů než deset, chybějící hráči se počítají jako vybití.

### **Zahájení hry:**

Kapitáni losují, kdo vyhraje los, může zvolit buď stranu, nebo míč. Rozhodčí dává pokyn k zahájení hry pískem a předá míč vylosované straně. Po nabití může hráč (z pole) hned vybijet. Ve druhém poločase si družstva vymění strany, míč dostane družstvo, které v prvním poločase začínalo bez míče.

### **Trvání hry a její bodování:**

Hraje se dvakrát 5 minut s výměnou stran po přestávce, která trvá max. 1 minutu. Druhý poločas se zahajuje opět s plným počtem hráčů. Je-li některé družstvo vybité před vypršením 5 minut, je utkání ukončeno. V kompetenci rozhodčího je minimální nastavení hrací doby vlivem zakutálení míče mimo hrací kurt. Čas se zastavuje v případě zranění, úpravy výstroje nebo dodatečného vysvětlení pravidel (okrsková kola). **Výsledek hry udává celkový počet vybitých hráčů z obou poločasů.** Vítězem se stává družstvo, které v hrací době vybijе větší počet soupeřů, nebo všechny soupeře před časovým limitem. Je-li stav nerozhodný, po dvouminutové přestávce se prodlužuje o 3 minuty. O míč a stranu se opět losuje. Je-li výsledek opět nerozhodný, družstva na hrací ploše zůstávají v počtu, s kterým dohráli prodloužení a znovu losují o míč. V tomto prodloužení vyhrává družstvo, které vybijе prvního protihráče („náhlá smrt“). Po skončení prodloužení získá vítězný tým dva body a do skóre pouze 1 vybitého (i kdyby bylo vybitých více hráčů).

### **Postavení hráčů:**

Každé družstvo obsadí své pole a volně se v něm rozestaví. Do zámezí za soupeřovým polem (zadní zázemí) jde kapitán, nebo tam posílá jiného hráče. Tento hráč (většinou kapitán) se vrací do hry jako poslední, až když jsou poslední hráči vybití. Kapitán tedy nastupuje na libovolné aktivní pozici v týmu. V zadním zázemí je možno na počátku hry povolit nahrávače (jeden z hráčů v poli), který na tomto místě hraje tak dlouho, dokud není některý hráč vlastního družstva vybit, pak se vrací do pole.

### **Průběh hry:**

**Vybíjení** - Vybíjet mohou všichni hráči v poli i v zadním zázemí, Ti, kteří chytí míč přihraný (hodem) kterýmkoliv spoluhráčem mimo postranní zázemí (postavení odhazujícího i chytajícího musí být mimo postranní zázemí a zároveň v kurtu).

Míč hozený soupeřem odkudkoli je nabitý a hráč může okamžitě vybíjet. Míč se nesmí dotknout země. Kdo míč zvedl, nebo chytí-li odražený od země, nemá nabito a musí přihrát dalšímu spoluhráči, aby mohl vybíjet. Hráč je vybit, je-li přímo zasažen míčem hozeným soupeřem. Není vybit míčem odraženým od země nebo od hráče. Při zasažení soupeře a následného dalšího hráče je vždy vybit pouze první zasažený hráč. Chytí-li kterýkoliv hráč (spoluhráči i protihráči) míč odražený od hráče, zachrání jej od vybití a může sám ihned vybíjet (míč je nabitý). V případě, že takto zachrání soupeř hráče, soupeř si situaci uvědomí a míč pustí a je prokazatelné, že už míč držel, vybíjený hráč není vybit (záleží na citlivém posouzení rozhodčího). Chytí-li hráč míč hozený (ne tečovaný) soupeřem a pustí jej, je rovněž vybit. Po vybití hráče rozhodčí písknutím přeruší hru. Vybitý hráč může odejít do zadního pole přes soupeřovo postranní zázemí, přičemž nesmí šlápnout do soupeřova pole a zároveň na žádnou čáru.

**Pokračování hry po vybití** - hra pokračuje na pokyn rozhodčího (opět písknutím) míčem z pole. Míč má družstvo, jehož hráč byl vybit (vstoupí-li při odchodu vybitý do soupeřova území, je družstvu odebrán míč). Míč není nabitý!

**Zadní a boční zázemí** - V zadním zámezí se smí přihrávat i vybíjet, z postranního zázemí, tj. ze strany, lze pouze přihrávat (do pole i zázemí), ale nelze vybíjet. Ze strany lze přihrát míč do pole nebo zadního zázemí, ale míč není nabitý (jedinou výjimkou je, že míč chytí bez dotyku země soupeř, ten pak nabito má).

**Vybití všech v poli** - Když jsou všichni hráči v poli vybiti, nastupuje hráč, který hrál od začátku v zadním zázemí (většinou kapitán). Tento hráč má pouze jeden život, první ránu nemá nabitou. Po hřišti se může pohybovat s míčem driblováním.

### **Chyby:**

**Kroky a držení míče** - s míčem je dovoleno v poli i zázemí udělat nejvýše 2 kroky. Jen pokud je v poli či zázemí jediný hráč, může se pohybovat s míčem, ale pouze driblováním. Mimo hřiště (nikoli kurt – vymezený označený prostor) se lze pohybovat s míčem bez driblinku. Ztráta nastává, když hráč drží míč a udělá více než 2 kroky jak v poli, tak i v zázemí, nebo když drží míč déle než 3 sekundy.

**Počty přihrávek** - ve vlastním poli i v zázemí se smí míč přihrávat nejvýše dvakrát (počítá se i zkažená přihrávka), třetí přihrávka musí jít přes soupeřovo pole, nebo musí být vystřeleno na soupeře (postranní i zadní jsou v tomto případě jeden celek a přihrávka z postranního zázemí se do počtu přihrávek v zadním zázemí počítá, ale přihrávka do pole se nepočítá jako přihrávka v poli a hráči si mohou ještě 2x nahrát). Je-li přihrávek víc, ztrácí družstvo míč.

Tečování míče se nepovažuje za přihrávku. Přihrávky, které nelze chytit (směr zadní zázemí – hřiště či zpět a postranní zázemí – hřiště či zpět), smějí jít přes

hřiště soupeře pouze 5krát, poté je družstvu míč odebrán, kontakt míče se zemí není důvodem k novému počítání (tzv. "bití do prázdna").

Při posuzování „chytatelnosti“ přihrávek záleží na citu rozhodčího.

**Přešlapy** - přešlápne-li hráč bez i s míčem jakoukoliv čáru (počítáme i dotek čáry), nebo dotkne-li se kteroukoliv částí těla soupeřova území (i rukou), ztrácí jeho družstvo míč. Také vybírání míče v soupeřově poli nebo vyražení míče z ruky protihráče se trestá ztrátou míče. Hráč, na kterého bylo vystřeleno a on uhne, ale přitom přešlápne, nebo se dotkne čáry či zázemí (i rukou), se považuje za vybitého. Hráč, který vystřelený míč chytí, ale vypadne, nebo přešlápne pole, je potrestán ztrátou míče. Vykopnutí míče z pole soupeře je považováno za chybu.

**Vlastnictví míče** - míč ve vzduchu je všech hráčů, záleží na tom, který hráč míč získá (tomu družstvu patří). Je-li míč nad územím soupeře, lze jej získat za předpokladu, že se hráč nedotkne čáry nebo ji nepřeslápne a nedojde ke kontaktu s protihráčem, který hraje ve svém poli. Míč na zemi může uchopit jen hráč, kterému patří území, na kterém se míč právě nachází. V případě, že tomu tak není, družstvo ztrácí míč. Míč na čáře spojující dvě různá území mohou sebrat hráči obou těchto území.

**Dribling** - při hře je povolen jednoúderový driblink, a to pro případ zkrocení míče. V soupeřově poli nelze driblovat. Takový přestupek se trestá ztrátou míče. Takovýto driblink ve svém prostoru, který zahrnuje jakoukoli čáru, je povolen.

**Odchod vybitého hráče** - odchází-li vybitý hráč z pole a vstoupí-li do soupeřova pole nebo na jakoukoli čáru, ztrácí jeho družstvo míč. Za chybu se nepočítá, odejde-li přes soupeřovo postranní zázemí. To samé platí pro hráče, který se vrací do pole (kapitán, pomocník nebo střídající hráč - zranění).

**Zdržování hry** - zdržování hry se trestá ztrátou míče (předchází tomu varování rozhodčího). Jedná se zejména o úmyslné pomalé střídání (nahrávač do hřiště, střídání zraněného hráče), odcházení hráčů po vybití a vysoké přihrávky ve hřišti i zadním a bočním zázemí s cílem získat čas.

**Tresty** - Nekázeň hráčů potrestá rozhodčí žlutou kartou. Je-li družstvo potrestáno 3 žlutými kartami (i pro 3 různé hráče), znamená, že 4. žlutá karta je automaticky červenou pro napomínaného hráče, tzn. vyloučení do konce zápasu. Hráč se započítá jako vybitý a nesmí se do průběhu utkání zapojit. Při hrubém provinění mohou být hráči vyloučeni ihned a do dalšího utkání nesmí nastoupit.. S rozhodčím smějí hovořit pouze kapitáni. V případě porušení tohoto pravidla je rozhodčí zmocněn udělit žlutou kartu příslušnému hráči a v případě trenéra či učitele kapitánovi týmu.

**Zastavování času** - při ošetřování zraněného hráče nebo při delší diskusi s rozhodčím se zastavuje čas.

### **Ukončení hry:**

Po skončení hry (písknutí rozhodčího) zůstanou obě družstva na svých místech, aby rozhodčí překontrolovali počet hráčů podle zápisu. Potom nastoupí obě družstva do řady proti sobě, rozhodčí oznámí výsledek a vzájemným pozdravem a podáním rukou hra končí.

### **Rozhodčí:**

Rozhodčí stojí na půlící čáře vně hřiště. Provede s kapitány losování. Zahajuje, přerušuje a ukončuje utkání. Pohybuje se po celé délce postranního zázemí a má přednost před hráči v tomto zázemí. Kontroluje vybití hráčů, počet přihrávek, odchod vybitých hráčů, přešlapy a každé další porušení pravidel. Pomocný rozhodčí měří čas, zapisuje průběh hry (počet vybitých hráčů, napomenutí, vyloučení) a pomáhá hlavnímu rozhodčímu dle dohody. Rozhodnutí rozhodčího je definitivní. Diskuse jsou bezpředmětné.

### **Určení pořadí:**

- počet dosažených bodů
- výsledek vzájemného utkání

Při stejném počtu bodů 3 a více družstev se sestaví minitabulka z jejich utkání, která určí pořadí podle těchto kritérií:

- počet dosažených bodů
- výsledek vzájemného utkání
- počet vybitých z utkání v minitabulce
- rozdíl skóre v minitabulce
- počet vybitých ze všech utkání
- rozdíl skóre ze všech utkání
- počet utkání ukončených před časovým limitem
- los

### **Terminologie:**

**Hod, hození** – hod nastává tehdy, když hráč měl míč pod kontrolou, prokazatelně ho držel (v jedné či obou rukou v dlaních) a následně ho hodil dále (ne kopl, odbyl, plácl...)

**„Teč“** – za teč je považováno vše, co tedy není považováno za hod (líznutí hráče míčem, odraz od těla, kop do míče, úder do míče – smeč, „bagr“...)

## **Podrobnější informace k dalšímu ročníku turnaje ve vybíjené pro žáky 1.stupně:**

Termín: **23.2.2018, začátek v 8:15 hodin.**

Místo: tělocvična ZŠ Paskov

- přiložená pravidla jsou stažena z [www.preventancup.cz](http://www.preventancup.cz)
- smíšená družstva 10 hráčů - **alespoň 2 dívky** / žáci 4. a 5., případně 3. roč./ + 2 náhradníci + 1 osoba doprovod
- pokud možno dresy nebo stejná trička, **kapitán označen červenou páskou** na rukávu
- každý žák dostane svačinku a pití
- pro družstva budou připraveny šatny k převlékání
- **systém hry:** škola si vylosuje skupinu A, B nebo C. Ve skupině hraje každý s každým. Dvě družstva ze skupiny postupují do PLAY-OFF. Zde se hraje vyřazovacím způsobem. Vítězové hrají o 1. a 2. místo, poražení o 3. až 6. místo.
- dopravu bude zajišťovat p.Lysek ze Slezské brány, kontakty na přihlášené školy mu předáme.