

## VYBÍJENÁ

Soutěž ve vybíjené pro kluky a děvčata se hraje na základních školách v celé České republice. Pořadatelem je Asociace školních sportovních klubů ČR. Partnerem turnaje je společnost BK Tour Hradec Králové. Oficiální propozice soutěže vydává ředitelství soutěže na příslušný školní rok a rozesílá je prostřednictvím školních sportovních klubů AŠSK ČR.

<b>KATEGORIE</b>	<b>II.</b> – žáci 4. a 5. tříd <b>A.</b> otevřená (hraje libovolný počet chlapců a dívek, nebo pouze chlapci) <b>B.</b> dívky (mohou hrát pouze dívky) Pozn. Start jednotlivce v jednom postupovém kole za obě kategorie současně není možný, se souhlasem ředitele mohou startovat i žáci 3. ročníku ZŠ.
<b>TERMÍNY</b>	Termínový kalendář AŠSK. Tyto termíny jsou průběžně aktualizovány na webových stránkách <a href="http://www.assk.cz">www.assk.cz</a> v sekci „Soutěže“. <b>Pro pořadatele jsou uvedené termíny závazné.</b>
<b>ÚČASTNÍCI</b>	Desetičlenná družstva, + nejvýše dva náhradníci, jeden vedoucí družstva starší 18 let, hráči musí mít jednotný úbor.
<b>PRAVIDLA</b>	Viz níže
<b>PŘIHLÁŠKY</b>	Na vzoru přihlášky ( <b>vzor č. 1</b> ) vyplňte pouze povolený počet soutěžících a v termínu odešlete pořadateli.

# ZÁKLADNÍ PRAVIDLA VYBÍJENÉ

Vybíjená je hra, která se těší velké oblibě především u mladších dětí. Je velice kvalitní průpravou pro sporty jako např. volejbal, basketbal, házená, korfbal, plážový volejbal, nebo nové sporty jako bossaball nebo tchoukball. Vštěpuje dětem zásady správného chování při míčových sportech. Rozvíjí fyzickou i mentální stránku hráče. Do fyzické oblasti bychom zařadili zejména silovou přípravu a kvalitní rozvoj motoriky, jako je hbitost, obratnost, rychlost, pružnost, vytrvalost a přesnost. Do mentálního rozvoje bychom řadili smysl pro fair play, prohlubování taktického uvažování a reagování v rychlosti pod tlakem.

## HŘIŠTĚ

Hřiště má rozměry **9 x 18 m**. Půlící čára dělí hřiště na dva čtverce 9 x 9 m.

Při venkovní variantě je důležité vysvětlení hracího prostoru (kurtu). Na jedné boční straně (vně hřiště) stojí hlavní rozhodčí, naproti němu pomocný rozhodčí a stůlek zapisovatelů. Na stejné straně se zapisovatelé jsou 1 m od postranní čáry dvě pole vzdálená 4 m od středu, kde se může pohybovat buď učitel, nebo trenér (pouze jedna osoba). Zadní zámezi je vymezeno prodlouženou čarou postranního zámezi a jeho šířka je 9 m.

Hraje se speciálním míčem na vybíjenou, případně volejbalovým míčem č. 4 nebo míčem podle rozhodnutí pořadatele. Pořadatel musí druh míče uvést v propozicích soutěže.

## DRUŽSTVA

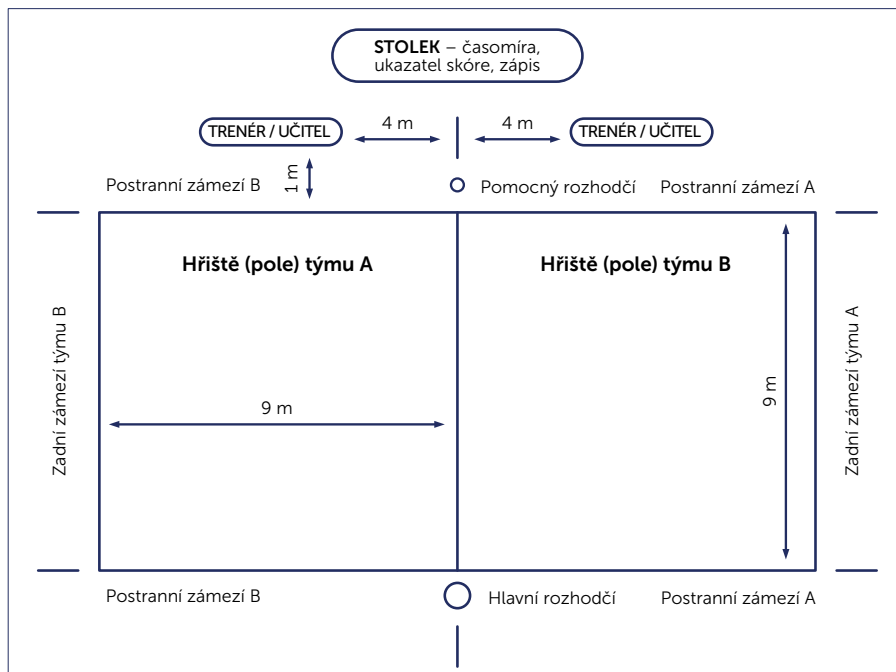
Družstva tvoří deset hráčů a dva náhradníci. Každé družstvo má svého kapitána, který je označen páskou na rukávu alespoň 2 cm širokou. Jedině on má právo hovořit s rozhodčím, nikoli trenér či učitel!

Výměna hráčů během hry je povolena jen v případě zranění, jinak je možná jen po skončení 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 píšťalkou a předá míč vylosované straně. Po nabití může hráč (z pole) hned vybit.

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 7 minut s výměnou stran po přestávce, která trvá max. 3 minuty.

Druhý poločas se zahajuje opět s plným počtem hráčů. Je-li některé družstvo vybité před vypršením 7 minut – zapíše se čas vybití posledního hráče.

Utkání pokračuje druhým poločasem nebo 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 vybité větší počet soupeřů nebo všechny soupeře před časovým limitem. Je-li stav nerozhodný, po třiminutové přestávce se prodlužuje o 3 1/2 minuty. O míč a stranu se opět losuje. Je-li výsledek opět nerozhodný, družstva na hrací

ploše zůstávají v počtu, s kterým dohrála prodloužení a znovu losují o míč. V tomto prodloužení vyhrává družstvo, které vybité 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 zámezi za soupeřovým polem (zadní zámezi) 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 zámezi 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 zámezí. Ti, kteří chytí míč přihraný hodem kterýmkoliv spoluhráčem **mimo postranní zámezí** (postavení odhazujícího i chytajícího musí být mimo postranní zámezí a zároveň v kurtu).

Míč hrozený soupeřem odkudkoli je nabitý a hráč může okamžitě vybějet.

Míč se nesmí dotknout země. Ten, kdo míč zvedl nebo chytil míč odražený od země, nemá nabito a musí přihrát dalšímu spoluhráči, aby mohl vybějet. Hráč je vybit, je-li přímo zasažen míčem hrozeným soupeřem.

### Hráč není vybit:

- nabitým míčem odraženým od země
- nabitým míčem odraženým od hráče
- nabitým míčem, který zasáhne současně hráče a zem

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 vybějet (míč je nabitý). V případě, že takto zachrání soupeř hráče, soupeř si situaci uvědomí, míč pustí a je prokazatelné, že už míč držel, vyběžený hráč není vybit (záleží na citlivém posouzení rozhodčího). Chytí-li hráč míč hrozený (netečovaný) soupeřem a pustí jej, je rovněž vybit.

Po vybití hráče rozhodčí písknutím přeruší hru.

**Vybítý hráč může odejít do zadního pole přes soupeřovo postranní zámezí, 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 pole, je družstvu odebrán míč). Míč není nabitý!

**Zahájení hry v přerušené hře** – Zahájí-li družstvo, které je v držení míče, hru bez písknutí rozhodčího, je potrestáno ztrátou míče.

**Zadní a boční zámezí** – V zadním zámezí se smí přihrávat i vybějet. Z postranního zámezí, tj. ze strany, lze pouze přihrávat (do pole i zámezí), ale nelze vybějet. Ze strany lze přihrát míč do pole nebo zadního zámezí, 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 zámezí (většinou kapitán). Tento hráč má pouze jeden život. První ránu nemá nabitou. Po hřišti se může pohybovat s míčem driblováním směrem vpřed k soupeřově poli.

## CHYBY

**Kroky a držení míče** – S míčem je dovoleno v poli i zámezí udělat nejvýše 2 kroky. Jen pokud je v poli či zámezí 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 (směrem k soupeřově poli) jak v poli, tak i v zámezí, nebo když drží míč déle než 3 sekundy.

Při venkovní variantě se doporučuje využít tzv. pomocné míče, které jsou použity do hry v momentě vystřelení původního hracího míče do větší vzdálenosti od hracího prostoru (určuje pořadatel).

**Počty přihrávek** – Ve vlastním poli i v zadním zámezí se smí míč přihrávat nejvýše dvakrát (počítá se i zkažená přihrávka), třetí přihrávka musí jít přes soupeřovo pole nebo musí být vystřeleno na soupeře.

**Přihrávka z postranního zámezí se do počtu přihrávek v zadním zámezí nebo v poli nepočítá.**

Tzn. Hráči si po přihrávce z postranního zámezí mohou v zadním zámezí a v poli ještě dvakrát přihrát! Přihrávky, které nelze chytit (směr zadní zámezí – hřiště či zpět a postranní zámezí – hřiště či zpět), smějí jít

přes hřiště soupeře pouze 5x, 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 pole (i rukou), ztrácí jeho družstvo míč. Také vybírání míče v soupeřově poli nebo vyrazení 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. Za přešlap se nepovažuje šlápnutí na pomocné čáry při hře, či při odchodu hráče v přerušené hře.

**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 nepřešlápne 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 zámezí. To samé platí pro hráče, který se vrací do pole (kapitán, nahrávác nebo střídající hráč – zranění).

**Zdržování hry** – Zdržování hry se trestá ztrátou míče (předchází tomu varování rozhodčího). Jedná se zejména o úmyslné pomalé střídání (nahrať do hřiště, střídání zraněného hráče), odcházení hráčů po vybití a vysoké přihrávky ve hřišti i zadním a boč-ním zámezí s cílem získat čas, úmyslně zdlouhavý driblink.

**Tresty** – Nekázeň hráčů potrestá rozhodčí žlutou kartou. Je-li družstvo potrestáno třemi žlutými kartami (i pro 3 různé hráče), pak 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 vyloučení 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. Nebude-li však trenér či učitel nadále respektovat rozhodnutí rozhodčího, bude družstvo potrestáno ztrátou jednoho hráče v poli.

**Zastavování času** – Při ošetřování zraněného hráče nebo při delší diskuzi 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.

## DOPORUČENÍ:

Z hlediska správného návyku dětí + rozvoji motoriky dítěte a přípravy na budoucí sportování je **třeba vést děti ke správnému házení míčů**. Z metodického hlediska jsou pro děti mezi 3. – 5. třídou nejdůležitější právě tyto roky. Kdy jindy se naučit správně házet než nyní? Správná metodika hodů, odhodů a házení míče je volně k prohlédnutí zde:

*Základním způsobem přihrávání míče je vrchní přihrávka jednoruč s dlouhým náprahem. I u vyspělých družstev je tento způsob používaným nejčastěji (až v 90%).*

*Přihrávka vpřed má dvě fáze – náprah a odhod. Při náprahu hráč vede paži s míčem do vzpažení mírně vzad se současným pootočením ramene dozadu. Natočení souhlasného ramene dozadu a současné předsunutí nesouhlasného ramene směrem vpřed docílíme jednoduchým trikem. Poradíme dětem, aby si nesouhlasnou paži ukázaly, kam chtějí směřovat přihrávku. Po zdokonalení přihrávek a zažití tohoto pohybu nemusí být nesouhlasná paže natažená. Paže souhlasné ruky s míčem je mírně ohnuta v lokti. Loket nesmí klesnout pod úroveň ramene. Lépe je, aby byl v úrovni očí.*

*Odhod začíná vykočením opačné nohy a protlačováním souhlasného boku, pak postupně ramene, lokte a ruky s míčem vpřed a končí vypuštěním míče, kterému ještě přesný směr dodají prsty. Při této činnosti je důležité, aby přihrávku prováděla mírně pokrčená paže, aby při odhodů byl v úrovni hlavy nejdříve loket a aby se na dokončení podílely i prsty. Ruka s míčem musí být téměř ve vertikální ose těla nad hlavou. Nesouhlasná paže a rameno pomáhá švihů souhlasné paže a ruky pohybem vzad. Nezvládnutí této doporučené techniky se netrestá ztrátou míče.*

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 zámezí a má přednost před hráči v tomto zámezí. 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. Diskuze 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
- rozdíl skóre v minitabulce
- počet vybitých z utkání v minitabulce
- počet vybitých ze všech utkání
- rozdíl skóre ze všech utkání
- počet utkání ukončených před časovým limitem
- los

## BODOVÁNÍ

- v základní hrací době získává vítěz 3 body, poražený 0 bodů
- v prodloužení vítězný tým obdrží 2 body, poražený 1 bod

## 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“...)

## Garant vybíjené:

Mgr. Monika Nečasová, pravidla platná od roku 2015

