

OFICIÁLNE PRAVIDLÁ VYBÍJANEJ

CHARAKTERISTIKA HRY

Vybíjaná je najobľúbenejšia kolektívna športová hra pre mladší školský vek. Hravou formou rozvíja rýchlosť, obratnosť, silu, vytrvalosť, ohybnosť, reakčnú a orientačnú pohybovú schopnosť. Je to ideálna a najľahšia športová hra pre túto vekovú kategóriu. Vďaka možnosti rozdelenia úloh hráčom zohľadňuje ich výkonnostné rozdiely. Je nenáročná na priestor a na materiálne vybavenie.

Pravidlo I - HRA

1. Definícia

Vybíjaná je kolektívna športová hra, ktorú hrajú dve družstvá na ihrisku a voľnej zóne okolo neho. Úlohou každého družstva je vybiť čo najviac súperových hráčov a nenechať sa vybiť. S loptou sa hrá s obmedzeniami uvedenými v nasledujúcich pravidlách.

Pravidlo II - ZARIADENIE

2. Lopta

Hrá sa s **nie veľmi nahustenou** volejbalovou loptou.

3. Ihrisko

Hrá sa na volejbalovom ihrisku 18x9 m s predĺženou stredovou čiarou. Okolo ihriska musí byť voľná zóna min. 3 m (obr. 1A). Pole je vnútorné územie 9x9 m. Zázemie je vonkajšie územie okolo poľa vymedzené predĺžením stredovej čiary (obr. 1B). Ihrisko pre I. kategóriu (žiaci 1. a 2. ročníka ZŠ) tvorí obdĺžnik s rozmermi 14x7 m s voľnou zónou min. 2 m.

Pravidlo III – HRÁČI

4. Družstvá

Každé družstvo tvorí dvanásť hráčov. Každý hráč i kapitán má jeden "život". Hráči majú jednotné dresy s číslami. Striedanie hráčov je dovolené len po skončení polčasu a v prípade zranenia aj počas hry na pokyn rozhodcu. *Rozhodcovský timeout, čas stojí.* (Družstvo I. kategórie tvorí 10 hráčov.)

Pravidlo IV - ROZHODCOVIA

5. Hlavný rozhodca

Hru riadi hlavný rozhodca z vyvýšeného miesta pri stredovej čiare mimo ihriska oproti časomeračovi s ukazovateľom skóre. Určuje vybitých hráčov, sleduje prešľapy na stredovej čiare, povoľuje striedanie, **počíta dotyky hráčov s loptou pri prihrávkach.**

6. Postranní rozhodcovia, časomerač

Hlavnému rozhodcovi pomáhajú dvaja postranní rozhodcovia umiestnení po diagonále v rohoch ihriska a časomerač, ktorý robí aj zápis. Každý z postranných rozhodcov sleduje prešľapy na jednej zadnej a jednej bočnej čiare, **signalizuje vybitie či prešľap pišťalkou.** Časomerač

obsluhuje ukazovateľ skóre tak, že druhý polčas začne za stavu 0:0 a výsledok zápasu udá súčtom dvoch polčasov.

Pravidlo V - STRETNUTIE

7. Hrací čas

Stretnutie pozostáva z dvoch polčasov, z ktorých každý trvá sedem minút. *Pred každým polčasom kapitáni vzpaženou rukou signalizujú hlavnému rozhodcovi pripravenosť ich družstva. Časomerač si zapíše ich čísla a vzpaženou rukou dá hlavnému rozhodcovi znamenie, že časomiera je pripravená.*

Medzi polčasmi je trojminútová prestávka. Druhý polčas sa začína opäť s plným počtom hráčov. Ak je družstvo vybité pred časovým limitom, polčas alebo zápas sa končí vybitím posledného hráča (kapitána). *Časomerač zapíše do zápisu skrátený hrací čas polčasu.*

8. Otvorenie

Družstvá nastúpia na útočné volejbalové čiary a pozdravia sa. Kapitáni s rozhodcom žrebujú o loptu a stranu. Po výmene strán v polčase loptu dostane družstvo, ktoré ju nezískalo žrebom na začiatku hry.

9. Postavenie hráčov

Na ihrisko nastupuje 10 hráčov, z toho jeden kapitán. Deväť hráčov obsadí podľa vyžrebovania svoje pole. Do zázemia ide kapitán a do hry sa vracia ako posledný po vybití všetkých spoluhráčov. **Do zázemia môže ísť aj jeden z hráčov - pomocník, ktorý sa vráti do poľa hneď po vybití prvého spoluhráča.** (V I. kategórii nastupuje na ihrisko 8 hráčov.)

10. Priebeh stretnutia

Hra sa začína **hvizdom rozhodcu** tak, že **kapitán spoza zadnej čiary** prihrá loptu svojim spoluhráčom v poli. Loptu môžu súper i chytať, lebo táto lopta nevybíja (nenabitá lopta). Takto sa hra začína po *každom vybití*. Po **prvom prehode** už môže hoci kto z poľa či zázemia vybíjať, ak má "nabitú". Po vybití hráča ktokoľvek **bez prešľapu** dopraví loptu jeho kapitánovi a vybitý hráč urýchlene **bez prešľapu** prejde do svojho zázemia. *Po vybití všetkých spoluhráčov rozohráva hráč, ktorý nahradí kapitána, prehodom lopty spoza zadnej čiary do poľa kapitánovi.*

Pri **priestupkoch** sa začína na **hvizd rozhodcu** od hoci ktorého hráča, ktorý je najbližšie k miestu priestupku.

Hráči sa nesmú žiadnou časťou tela dotknúť súperovho poľa či zázemia. Smú však loptu **"lovíť"** zo súperovho ihriska, ak je vo **vzduchu**. Nesmú loptu vziať či vyraziť z rúk súpera. Pri súčasnom úchope lopty súpermi má loptu družstvo, v ktorého území bola pred úchopom. Lopta odrazená od zeme, steny, konštrukcie či rozhodcu patrí tomu, kto sa jej dovoleným spôsobom zmocní.

11. Nabitie, vybitie

Lopta je "nabitá", ak ju hráč získal v hre prihrávkou alebo odrazom od ktoréhokoľvek hráča bez toho, aby sa lopta dotkla zeme, steny, konštrukcie či rozhodcu. Hráč je vybitý, ak ho priamo zasiahne "nabitá" lopta **h o d e n á** súperom (nie lopta odrazená od zeme či spoluhráča) **a potom**

spadne na zem. Hráč je vybitý aj vtedy, **ak sa uhne pred "nabitou" loptou prešľapom mimo vlastného poľa.** Za vybitie rozhodca posúdi priamy zásah tela, pri ktorom **lopta zmení smer letu.** Ak loptu, ktorá zasiahla vybitého hráča chytí on sám alebo ktorýkoľvek iný spoluhráč či súper, zachraňuje ho od vybitia a sám môže hneď hrať. Ak však lopta spoluhráčovi, ktorý zachraňuje, spadne na zem, nezachránil ho, ale sám nie je vybitý. Vždy je vybitý **len prvý hráč.**

12. Mŕtva lopta

Lopta je mŕtva od chvíle, keď zapískal rozhodca pri nejakej **chybe** alebo **priestupku**, až do chvíle, keď zapísknutím dá pokyn na pokračovanie v hre. Pri mŕtvej lopte sa hráči s loptou môžu voľne pohybovať **po svojom území.** Mŕtva lopta je nenabitá.

13. Tri sekundy, tri kroky, tri dotyky

Hráč môže loptu držať najviac **tri sekundy.** S loptou môže urobiť v poli či v zázemí najviac **tri kroky** alebo sa pohybovať **driblingom.** **Len v poli alebo len v zázemí sa lopty môžu dotknúť najviac traja hráči (dve prihrávky), potom musí letieť lopta z poľa do zázemia alebo opačne.**

14. Koniec stretnutia

Stretnutie sa končí hvizdom časomerača. Výsledok stretnutia sa udáva pomerom celkového počtu vybitých hráčov z oboch polčasov. Víťazí družstvo, ktoré vybilo viac hráčov súpera. V prípade rovnakého počtu vybitých hráčov na oboch stranách sa stretnutie končí **remízou.** Ak niektoré družstvo nenastúpi so všetkými hráčmi, **chýbajúci sa počítajú za vybitých,** a to v každom polčase. Po ukončení stretnutia družstvá nastúpia na **útočné volejbalové čiary,** rozhodca oznámi výsledok a súper si **podajú ruky.**

Pravidlo VI - PORUŠENIE PRAVIDIEL, TRESTY

15. Priestupky

Rozhodca **raz zapíska** a stratou lopty potrestá priestupky:

- **nedovolené striedanie,**
- **prešľap** čiary,
- **dotyk súpera, súperovho ihriska a lopty ležiacej v súperovom ihrisku** ktoroukoľvek časťou tela,
- **vytrhnutie, vyrazenie** lopty súperovi z rúk,
- **súčasný úchop lopty v súperovom ihrisku,**
- držanie lopty **štyri** sekundy,
- **štyri** kroky s loptou,
- **dotyk lopty štyrmi hráčmi v poli alebo zázemí (tri prihrávky),**
- **nesprávne** zahratie kapitánom po vybití jeho spoluhráča,
- **pasívna hra** bez snahy vybiť (snaha o udržanie výsledku).

16. Chyby

Rozhodca **dvakrát zapíska** a za vybitého označí hráča, ktorý:

- bol **priamo** zasiahnutý "nabitou" loptou,

- sa **uhol** "nabitej" lopte **prešľapom** mimo pole,
- chyba do počtu hráčov pri **začiatku** stretnutia alebo druhého polčasu.

SÚŤAŽNÝ PORIADOK

Vekové kategórie

- I. kategória:** koedukované družstvo po 2. ročník ZŠ narodení po 1. 9. **a mladší,**
II. kategória: koedukované družstvo po 4. ročník ZŠ narodení po 1. 9. **a mladší,**
III. kategória: dievčatá po 7. ročník ZŠ narodené po 1.1. **a mladšie.**

Na zväzovej úrovni www.vybijana.sk sa súťaže zatiaľ nerozbehli ani v jednej vekovej kategórii. Školské súťaže sa organizujú len pre II. a III. kategóriu. Výnimkou je školský rok 2021/2022, kedy pre II. kategóriu celoštátna školská súťaž nebude. V III. kategórii celoštátno kolo zabezpečuje Národné športové centrum (ďalej len „NŠC“). Krajské, regionálne a okresné kolá (prípadne predkolá) zabezpečujú príslušné Regionálne úrady školskej správy v sídle kraja, v spolupráci s NŠC.

Náležitou súčasťou družstva pri súťaži je súpiska družstva s názvom školy, priezviskami a menami žiakov, dátumami narodenia, priezviskom a menom pedagogického doprovodu. Súpiska musí byť verejne dostupná na www.skolskysport.sk.

Rozhodcov na stretnutia deleguje organizátor príslušného kola z radov skúsených a kvalifikovaných učiteľov telesnej a športovej výchovy.

Školenia rozhodcov zabezpečí NŠC.

Hodnotenie

Za **vítazný** zápas získava družstvo **dva** body, **nerozhodný** výsledok je hodnotený **jedným** bodom pre obe družstvá. Pri vyhlásení kontumačného výsledku získava víťaz **dva** body a aktívne skóre **10:0**. Ak je kontumačný výsledok vyhlásený vinou oboch družstiev, nepriznávajú sa body **nikomu**, oboch družstvám sa započítava pasívne skóre **0:10**. O víťazovi rozhoduje:

- vyšší počet bodov zo všetkých stretnutí,
- vzájomný zápas,
- vyšší rozdiel súperových a vlastných vybitých hráčov,
- vyšší počet vybitých hráčov zo všetkých stretnutí,
- kratší hrací čas zo všetkých stretnutí,
- nový zápas 2 x 3 min. bez prestávky.

Autor: Mgr. Pavel HORŇÁK a kol., Marec 2009

Názov: PRAVIDLÁ VYBÍJANEJ, SÚŤAŽNÝ PORIADOK

Recenzoval: Doc. PhDr. Ladislav ŽIGA, CSc.

Upravil: Národné športové centrum podľa pripomienok učiteľov telesnej a športovej výchovy, marec 2022

Odborný garant NŠC pre vybíjanú: Mgr. Radoslav Urbančok, riaditeľ ZŠ, Slobody 2, Poltár

Oficiálny výklad pravidiel vybíjanej - marec 2022

K bodu 2: LOPTA

- I. kategória: malá dodgebalová lopta (ak máte konkrétnu skúsenosť, poraďte prosím konkrétnu značku, typ, model, veľkosť...).
- II. a III. kategória: volejbalová lopta Mikasa V200W, V300W, MVA200, MVA300; tlak vzduchu 0,150 – 0,200 kg/cm² (2,13 - 2,84 psi; 147 - 196 mbar / hPa)

K bodu 3: IHRISKO

- Hrúbka čiar je 5 cm.
- Bočná a zadná čiara patria vnútornému územia.
- Predĺžená stredová čiara patrí obidvom družstvám.
- Hráči v poli sa môžu dotknúť všetkých štyroch čiar, nie však prešľapiť ich.
- Hráči v zázemí sa môžu dotknúť predĺzenej stredovej čiary, ale nesmú ju prešľapiť. Bočnej a zadnej čiary sa nesmú ani dotknúť žiadnou časťou tela.

K bodu 4: DRUŽSTVÁ

- Hráči nesmú mať na prstoch štepársky vosk a ani žiadnu inú lepiacu hmotu.
- Hlavný rozhodca povoľuje striedanie v priebehu polčasu len v prípade zranenia.
- Striedanie v polčasovej prestávke rozhodca neovplyvňuje, je len na vedúcom družstva, ktorých osem hráčov pošle na druhý polčas do poľa a ktorých dvoch do zázemia. To znamená, že vedúci družstva môže vymeniť kapitána, pomocníka, hráčov v poli.
- Rozhodcovský timeout (čas stojí) môže byť využitý aj pri rozviazanej šnúrke a pri iných dôležitých situáciách.

K bodu 7: HRACÍ ČAS

- Počas celých 7 minút nesmie žiadny hráč urobiť prešľap ani po vybití, to znamená pri žiadnom prerušení hry.
- Počas polčasovej prestávky nesmie byť napr. 10 minútové tanečné vystúpenie a pod.

K bodu 8: OTVORENIE

- Pozdrav družstva – 2 príklady:
 1. Kapitán zakričí „SÚPEROVI NA!“ a jeho spoluhráči zakričia „ZDAR!“
 2. Kapitán „A!“ a spoluhráči „HOJ!“
- Kapitáni s rozhodcom žrebujú o loptu a stranu mincou.

K bodu 9: POSTAVENIE HRÁČOV

- Pomocník a kapitán sa môžu pohybovať po celom vonkajšom území (ZÁZEMIE) a obidvaja môžu vybíjať z hociktorého miesta v zázemí.

K bodu 10: PRIEBEH STRETNUTIA

- Ak sa lopta po prvom prehode kapitána od blokujúcich hráčov odrazí naspäť kapitánovi, nasleduje jeho opätovný pokus prehodiť loptu do poľa. Ak sa lopta od blokujúcich hráčov odrazí ku hráčom v zázemí, tak prehod do poľa dokončia oni. Ak sa lopty zmocnia blokujúci hráči, tak prvý prehod kapitána je tým dokončený.
- Keď je hra prerušená, lebo vybitý hráč odchádza do zázemia, tak ani on a ani jeho spoluhráči nesmú urobiť prešľap. Ak sa tak stane, družstvo stráca loptu a súper rozohráva na hvizd rozhodcu z miesta najbližšieho k miestu priestupku.
- „LOVIŤ“ loptu vo vzduchu = kontakt hráča s loptou vo vzduchu ktoroukoľvek časťou tela nad súperovým územím. Napríklad aj s následným driblingom o súperovo územie a pod.

K bodu 11: NABITIE, VYBITIE

- Za vybitie rozhodca neuposúdi zásah, pri ktorom lopta nezmení smer letu = OŠUCH.

K bodu 13: TRI SEKUNDY, TRI KROKY, TRI DOTYKY

- Pri driblingu sa hráčovi štyri údery o zem nepočítajú za štyri dotyky, rovnako ani kroky!
- Pri troch dotykoch sa počíta počet hráčov (max. 2 prihrávky), ktorí sa dotkli lopty v poli alebo zázemí.
 1. príklad: Súčasný úchop dvoch spoluhráčov sú už 2 dotyky, troch spoluhráčov 3 dotyky.
- Neúmyselný dotyk neexistuje.
 2. príklad: Ak sa odrazí lopta od blokujúceho hráča v poli späť hráčovi do zázemia, ktorý už mal pred zblokovanou prihrávkou do poľa tretí dotyk, tak jeho opätovný dotyk nie je priestupok štvrtý dotyk.
- Dotyky nuluje len stredová čiara, teda prihrávka zo zázemia do poľa alebo opačne.
 - Dotyky nenuluje snaha vybíjať „donekonečna“ v zázemí z jednej bočnej čiary na druhú.
 - Dotyky nenuluje ani úder lopty o zem.
 - Dotyky nenuluje ani odrazená lopta od zeme do súpera v poli. Ak ide už o štvrtý dotyk hráča v zázemí, rozhodca raz zapíska, jednou rukou ukáže 4 prsty a druhou rukou nasmeruje ukazovák na miesto priestupku.

K bodu 14: KONIEC STRETNUTIA

- Výsledok polčasu (stretnutia) neudávame počtom hráčov, ktorí ostali v poli, ale počtom vybitých hráčov.

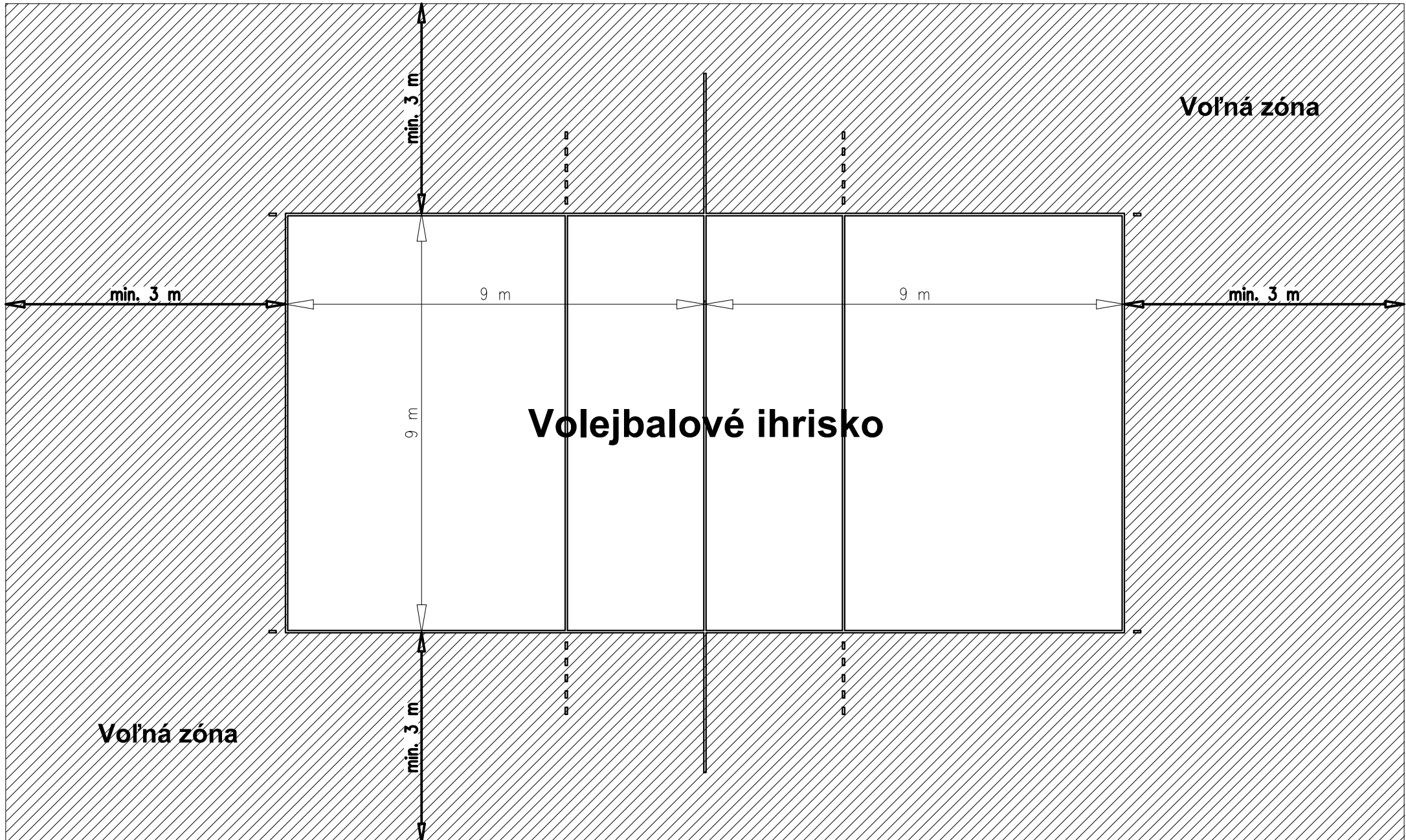
K bodu 15: PRIESTUPKY

- Rozhodca raz zapíska, na jednej ruke ukáže 4 prsty a druhú ruku nasmeruje ukazovák na miesto priestupku odkiaľ súper rozohráva:
 - držanie lopty **štyri** sekundy,
 - **štyri** kroky s loptou,
 - **dotyk lopty štyrmi hráčmi v poli alebo zázemí (tri prihrávky).**
- Pri ostatných priestupkoch rozhodca raz zapíska a nasmeruje ukazovák na miesto priestupku odkiaľ súper rozohráva.

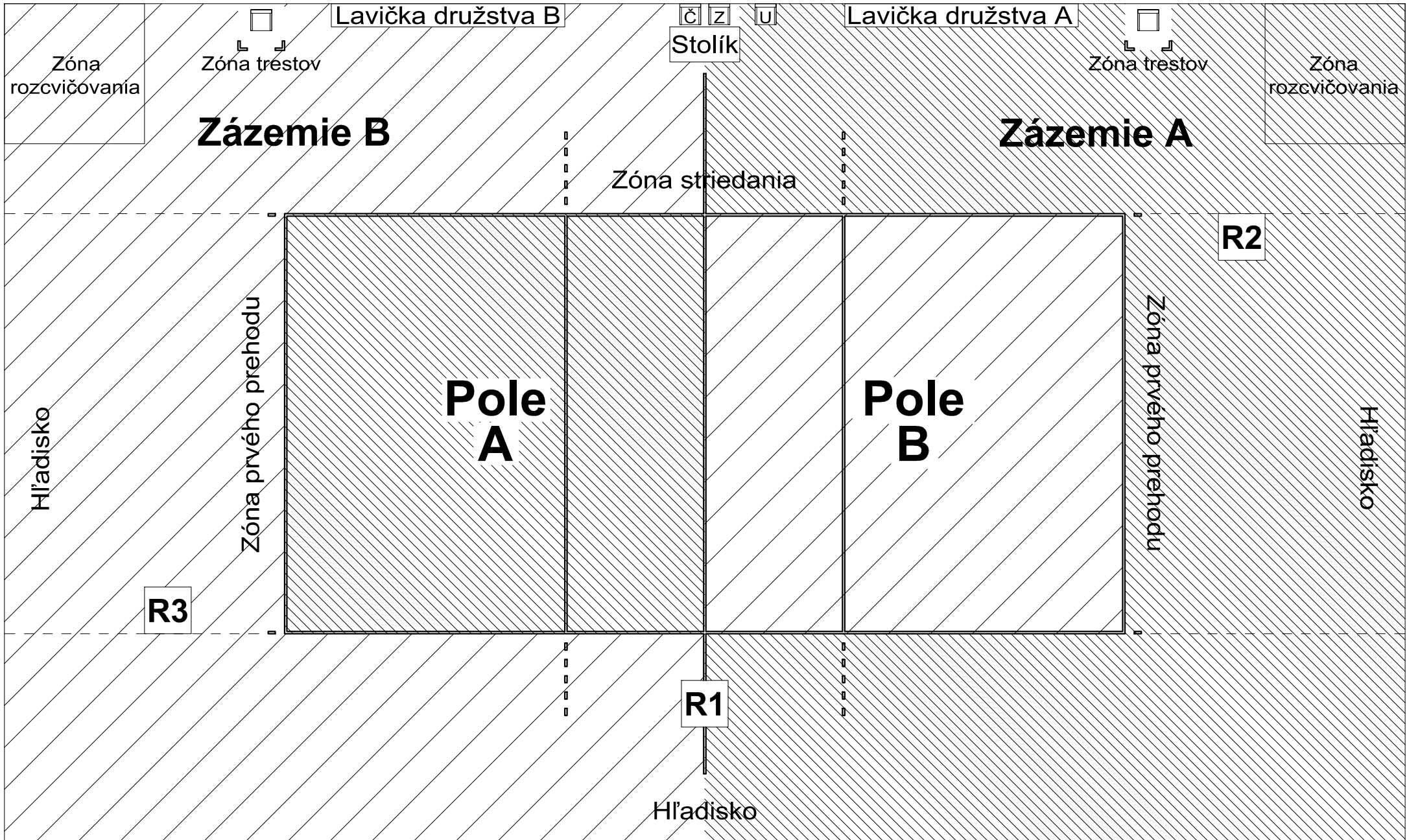
K bodu 16: CHYBY

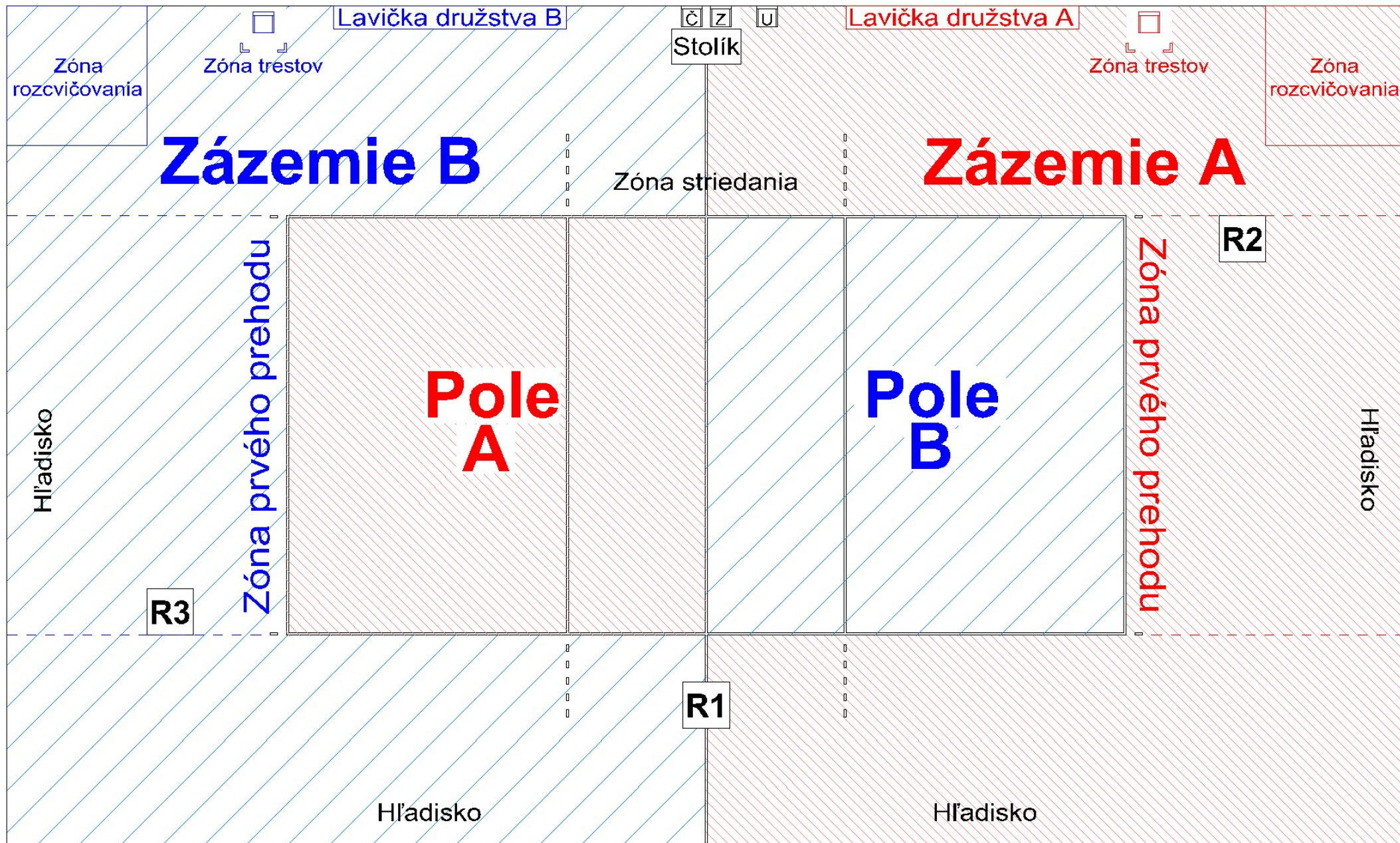
- Rozhodca dvakrát zapíska a ukáže na vybitého hráča otvorenou dlaňou so spojenými prstami a súčasne druhou pažou otvorenou dlaňou so spojenými prstami upaží na jeho zázemie, čo je znamenie pre obsluhu ukazovateľa skóre na pridelenie bodu. Rozhodca prideliť body hráčom v poli a zároveň si kontroluje počet vybitých s ukazovateľom skóre.
- Odporúčaná píšťalka FOX 40 MINI je bez guľičky a dva krátke písknutia rýchle za sebou znejú veľmi jasne a zreteľne.

Obrázok 1A: Hracia plocha (ideálne rozmery 30 x 18 m)



Obrázok 1B: Hrací priestor - podrobné usporiadanie





R = rozhodca, Č = časomerač, Z = zapisovateľ, U = utierač