



PRAVIDLÁ

4-KOVÉHO VOLEJBALU

(MIDICOOL VOLLEY)



Schválené SR SVF

Článok 1

1. Vekové kategórie

- 1.1 4-kový (Midicoolvolley), je hra určená pre chlapcov a dievčatá určenej vekovej kategórie.

Článok 2

2. Družstvo

- 2.1 Družstvo môže byť zložené s najviac 8 hráčov, trénera, asistenta trénera, maséra, lekára.
- 2.2 Všetci hráči družstva sú jednotne oblečení v športovej výstroji, ktorú predstavujú dresy a trenky. Dresy musia byť očíslované číslami od 1 do 18. Úbory musia byť čisté.
- 2.3 Hráči hrajú v jednotnej farebnej výstroji, pozostávajúcej z dresu - trička s číslom a trenírok.
- 2.4 Povinnosťou hráča je mať obuté ponožky a zviazanú športovú obuv. Tieto časti športovej výstroje nemusia byť vzorovo a farebne jednotné.
- 2.5 Družstvo vedie tréner (učiteľ). Tréner a kapitán družstva sú spoločne zodpovední za správanie a disciplínu hráčov svojho družstva.
- 2.6 Jeden z hráčov je kapitánom družstva a musí byť označený v zápise o stretnutí.
- 2.7 Stretnutia sa môžu zúčastniť iba hráči uvedení v zápise o stretnutí.
- 2.8 Len členovia družstva môžu počas stretnutia sedieť na lavičke a zúčastňovať sa rozcvičovania.
- 2.9 Ako náhle tréner a kapitán družstva podpíšu zápis, zoznam hráčov už nemôže byť zmenený.
- 2.10 Ak v jednom družstve počas stretnutia klesne počet hráčov na ihrisku pod štyroch hráčov, družstvo sa stáva neúplným a nemôže pokračovať v stretnutí. Jeho súperovi sa v zápise dopíše body a sety, ktoré mu chýbajú na dosiahnutie víťazstva v danom stretnutí.
- 2.11 Takto neúplnému družstvu sa za prehru započíta 1 bod.

2.2. Kapitán

- 2.2.1 Pred stretnutím kapitán družstva podpíše zápis o stretnutí a zastupuje svoje družstvo pri žrebovaní.
- 2.2.2 Počas stretnutia ak je kapitán družstva na ihrisku, je kapitánom v hre. Ak kapitán družstva nie je na ihrisku, musí tréner alebo kapitán určiť ďalšieho hráča, ktorý preberá funkciu kapitána v hre. Kapitán v hre preberá všetky jeho práva a povinnosti až pokiaľ nie je vystriedaný, pokiaľ sa kapitán družstva nevráti do hry, alebo do konca setu. Ak je lopta mimo hry, iba kapitán v hre je oprávnený hovoriť s rozhodcami
- 2.2.3 Môže žiadať vysvetlenie o použití pravidla alebo jeho výklad, môže tlmočiť rozhodcovi žiadosti a otázky členov svojho družstva. Ak kapitán v hre nesúhlasí s vysvetlením prvého rozhodcu, môže sa rozhodnúť vyjadriť protest proti tomuto rozhodnutiu a okamžite oznámiť prvému rozhodcovi, že si vyhradzuje právo zaznamenať oficiálny protest do zápisu o stretnutí po skončení stretnutia
- 2.2.4 Má právo žiadať:
- zmeniť celý výstroj alebo jeho časť
 - overiť si postavenie družstiev
 - kontrolovať povrch ihriska, sieť, loptu a pod.
 - má právo žiadať oddychové časy a striedania
- 2.2.5 Po stretnutí kapitán družstva poďakuje rozhodcom a podpíše zápis o stretnutí, aby potvrdil výsledok
- 2.2.6 ak to prvému rozhodcovi v určenom čase oznámil, môže potvrdiť a do zápisu zaznamenať oficiálny protest voči použitiu alebo výkladu pravidla rozhodcom

2.3 Tréner

- 2.3.1 Počas stretnutia tréner dozerá na hru svojho družstva z priestoru mimo ihriska. Určuje základnú zostavu, strieda a žiada o oddychové časy. Pri tejto funkcii komunikuje s rozhodcom. Pred stretnutím tréner zapíše alebo si overí mená a čísla svojich hráčov v zápise o stretnutí a podpíše ho.
- 2.3.2 Počas stretnutia tréner:
- pred každým setom odovzdá zapisovateľovi alebo druhému rozhodcovi presne vyplnený a podpísaný záznam postavenia
 - sedí na lavičke družstva čo najbližšie k zapisovateľovi, ale môže ju opustiť
 - žiada oddychové časy a striedania
 - tréner ako aj iní členovia družstva môžu počas stretnutia radiť hráčom na ihrisku
- 2.3.3 Tréner môže pri tom stáť alebo chodiť vo voľnej zóne pred lavičkou svojho družstva od predĺženia útočnej čiary až po zadnú čiaru ihriska bez toho, aby prekážal alebo zdržiaval hru.

2.4 Asistent trénera

- 2.4.1 Asistent trénera sedí na lavičke družstva, ale nemá právo zasahovať do hry.
- 2.4.2 V prípade, že tréner musí opustiť svoje družstvo, môže jeho funkciu na základe žiadosti kapitána v hre a so súhlasom prvého rozhodcu prevziať asistent trénera.

Článok 3

3. Ihrisko

- 3.1 Ihrisko je obdĺžnik o rozmeroch 14x7 m, ktoré je rozdelené sieťou na dve rovnaké ihriská.
- 3.2 Stredová čiara musí byť vyznačená aspoň nalepenou lepiacou páskou a pod.
- 3.3 Takto vzniknú dve hracie polovice ihriska o rozmeroch 7x7m.
- 3.4 Na každej strane ihriska je útočná čiara vyznačená tak, že jej zadný okraj je vo vzdialenosti 3 m od osi stredovej čiary, útočná čiara vyznačuje prednú zónu.
- 3.5 Čiary sú svetlej farby, kontrastne voči podkladovej farbe podlahy a ostatných čiar, vyskytujúcich sa na podlahe. Všetky čiary sú široké 5 cm a sú súčasťou ihriska.
- 3.6 Hrací povrch musí byť bezpečný a takého vyhotovenia, aby bolo možno jasne rozoznať čiary ihriska.

Článok 4

4. Sieť

- 4.1 Výška siete pre kategóriu dievčat je 215 cm, pre kategóriu chlapcov 230 cm.
- 4.2 Výška siete sa meria uprostred ihriska pomocou meracej tyčky. Obidva konce siete (nad postrannými čiarami) musia byť v rovnakej výške a nemôžu prevýšiť predpísanú výšku o viac ako 2 cm.
- 4.3 Sieť je 100 cm vysoká, min. 7,50 m dlhá a má štvorcové oká rozmeru 10x10 cm.
- 4.4 Po celej dĺžke horného okraja siete je z obidvoch strán vodorovne našitá biela páska. Šírka tejto pásky je 5 cm. Vo vnútri pásky je natiiahnuté lanko, ktoré upevňuje a udržiava sieť napnutú.
- 4.5 Postranné pásky siete sú bielej farby. Šírka týchto pásek je 5 cm. Na sieti sú pripevnené zvislo, v kolmom smere nad postrannými čiarami ihriska.
- 4.6 Na vonkajšom okraji každej pásky je upevnená anténka, ktorá prevyšuje výšku okraja siete o 80 cm a je označená 10 cm širokými červeno-bielymi pásmi.

Článok 5

5. Lopty

- 5.1 Hracie lopty sú jednotné, značky MIKASA, typ 310 a kvalitnejší

- 5.2 Lopta musí byť guľatá, vyrobená z mäkkej prírodnej alebo syntetickej kože a vo vnútri s dušou z gummy alebo z podobného materiálu.
- 5.3 Jej farba môže byť jednotnej svetlej farby, alebo kombináciou farieb.
- 5.4 Materiál syntetickej kože a farebná kombinácia lôpt používaných pri oficiálnych medzinárodných súťažiach musia zodpovedať štandardom schváleným SVF.
- 5.4 Obvod lopty je 65 – 67 cm a jej hmotnosť 260 – 280 g.
- 5.5 Vnútorný tlak lopty musí byť 0,30 – 0,325 kg/cm² (4,26 – 4,61 psi; 294,3 – 318,82 mbar alebo hPa).

Článok 6

6. Postavenie hráčov

- 6.1 Hráči sú rozostavení na svojej polovici ihriska tak, že pri vlastnom podaní stoja traja hráči pri sieti a jeden vzadu pri základnej čiare.
- 6.2 Hráč, ktorý je zadný začína rozohru podaním.
- 6.3 Po podaní hráč vstupuje do ihriska a je zadný.
- 6.4 Ak prijímajúce družstvo získa právo podania, jeho hráči musia postúpiť o jedno postavenie v smere hodinových ručičiek.

Článok 7

7. Podanie

- 7.1 Rozohrávka začína podaním - úderom do lopty po signáli rozhodcu pre zahájenie rozohrávky.
- 7.2 Prvé podanie v prvom, ako aj v prípadnom rozhodujúcom treťom sete uskutočňuje družstvo, ktoré získalo podanie žrebom pred prvým a pred tretím setom.
- 7.3 Hráč musí zahájiť rozohrávku do 8 sekúnd po vydaní signálu rozhodcom (zapískaním) pre uskutočnenie tejto činnosti.
- 7.4 Hráč po zapískaní rozhodcom pred zahájením rozohrávky, môže zmeniť pozíciu v zóne podania. Nesmie však loptu nadhodiť bez toho, aby zahájil rozohrávku.
- 7.5 Podanie musí byť hráčom zrealizované iba jednou rukou.
- 7.6 Pred úderom hráča do lopty, táto musí byť viditeľne nadhodená. (Nesmie podávať z ruky.)
- 7.7 Podávajúci hráč môže vstúpiť do ihriska, alebo byť v kontakte so zadnou čiarou až po odbití lopty podaním.
- 7.8 Jeden hráč/ka môže podať maximálne 3 podania v rade za sebou. V prípade, že jeho družstvo získa tretí bod v rade, podávať bude ďalší hráč toho istého družstva. V tejto situácii sa o jedno postavenie posúva iba družstvo podávajúce.
- 7.9 Pri podaní sa lopta pred preletom na druhú stranu siete nesmie dotknúť žiadnej inej prekážky. Lopta musí preletieť ponad sieť v priestore, ktorý je vymedzený pomyselným predĺžením anténok. Dotyk samotnej siete o pásku (nie o anténku) je povolený.
- 7.10 Za chybné podanie sa považuje aj také, ktoré dopadne mimo ihriska súpera bez jeho dotyku. (aut).

Článok 8

8. Odbíjanie a hra s loptou

- 8.1 Po zahájení rozohrávky podaním zo strany A na stranu B ihriska sa lopta môže vrátiť na stranu A zo strany B najskôr druhým maximálne tretím odbitím. (Nie prvým.)
- 8.2 Hráči môžu loptu odbiť ktoroukoľvek časťou tela okrem nohy, odbitie nohou je chybou družstva, lopta musí byť odbitá, nie hodená, alebo „potiahnutá“.
- 8.3 Odbitie zhora musí byť štandardné a nie ťahané spoza hlavy, strhnuté koncami prstov zápästím, alebo ťahané rukou. Strhnutie môže byť realizované len pred vlastnou hlavou.
- 8.4 Odbitie prstami je platné len vtedy ak je prevedené technicky správne, lopta nesmie byť v rukách podržaná a ťahaná, obe ruky sú minimálne na úrovni čela.

- 8.5 Pri prvom dotyku družstva s loptou, sa môže lopta dotknúť rozličných častí tela hráča s podmienkou, že to bude dotyk súčasný.
- 8.6 S výnimkou blokovania, nesmie jeden hráč zahrať loptu bezprostredne dvakrát po sebe.
- 8.7 Ak sa dvaja, alebo traja, hráči dotknú súčasne lopty, započítajú sa dva, resp. tri údery.
- 8.8 Ak sa dvojica dotkne súčasne lopty pri blokovaní, tak sa to považuje za jeden dotyk.
- 8.9 Družstvo sa dopustí chyby, ak v jeho vlastnom poli padne lopta na podlahu, ak sa lopta, ktorú odohrá, dotkne predmetu nad ihriskom, alebo vedľa ihriska, alebo padne jeho zapríčinením mimo ihriska.
- 8.10 Hráčovi, ktorý by sa mohol dopustiť chyby dotykom siete, prepadnutím do poľa súpera a pod., môže pomôcť spoluhráč – zadržať ho.
- 8.11 Hráč pri odbití lopty v priestore hracej plochy nesmie využiť podporu spoluhráča.

Článok 9

9. Hra na sieti

- 9.1 Lopta odbitá do súperovho poľa musí preletieť zvislú rovinu nad sieťou priestorom preletu k tomu určenému.
- 9.2 Priestor preletu lopty je časť zvislej roviny nad sieťou ohraničenej horným okrajom siete, po stranách anténkami a ich pomysleným predĺžením smerom nahor.
- 9.3 Lopta zahraná do siete po prvom, resp. druhom odbití družstva na jednej strane, zostáva v hre v rámci troch odbití družstva.
- 9.4 Hráč sa nesmie dotknúť siete.
- 9.6 Chybou je, ak sa hráč dotkne siete alebo anténky počas akcie, pri ktorej zahráva loptu, alebo sa pokúša zasiahnuť do hry.
- 9.7 Dotknúť sa súperovho poľa za stredovou čiarou chodidlom (chodidlami) je dovolené s podmienkou, že časť prenikajúceho chodidla (chodidiel) zostáva v kontakte alebo je nad stredovou čiarou.
- 9.8 Dotknúť sa súperovho poľa ktoroukoľvek inou časťou tela nad chodidlom je povolené s podmienkou, že to neprekáža súperovi v hre.
- 9.9 Blokovanie súperovho podania je zakázané.
- 9.10 Chybou je ak sa blokujúci hráč dotkne lopty v súperovom priestore pred útočným úderom, počas nahrávky na útok
- 9.11 Hráči môžu presahovať cez sieť na stranu súpera len vtedy, keď chcú blokovať loptu hranú súperom cez sieť.
- 9.12 Dotyk pri bloku sa nezapočítava ako odbitie družstva. Po bloku je družstvo oprávnené odbiť loptu ešte trikrát.
- 9.13 Prvé odbitie lopty po bloku môže vykonať ktorýkoľvek hráč, teda i hráč, ktorý sa dotkol lopty pri bloku.
- 9.14 Chybou je ak hráč zadnej zóny uskutoční blok, alebo sa zúčastňuje uskutočneného bloku.

Článok 10

10. Priebeh a výsledok stretnutia

- 10.1 Pred začiatkom stretnutia sa celé družstvo postaví na základnú čiaru ihriska a pozdraví súpera.
- 10.2 Pokyn na pozdrav dáva kapitán družstva, ktorý po pozdrave podíde k rozhodcovi, kde spolu s kapitánom súpera vykonajú žrebovanie o podanie, prihrávku, resp. výber strany ihriska.
- 10.3 Samotná hra sa začína podaním lopty do hry družstvom, ktoré si toto právo vyžrebovalo.
- 10.4 Po podaní zostáva lopta v hre, pokiaľ rozhodca hvizdom píšťalky hru nepreruší kvôli porušeniu pravidiel.
- 10.5 Každé družstvo má právo na dva oddychové časy počas jedného setu.
- 10.6 Oddychový čas je v trvaní 30 sekúnd.

- 10.7 Každé družstvo má možnosť využiť 4 striedania v jednom sete, pričom jeden hráč môže byť striedaný späť iba tým istým hráčom, ktorého vystriedal. V jednom sete môže hráč základnej zostavy vystriedať a vrátiť sa do hry najviac jeden raz.
- 10.8 Medzi dvomi rozohrávkami môže vystriedať jeden alebo aj traja hráči súčasne.
- 10.9 Zranený hráč, ktorý nemôže pokračovať v hre, musí byť riadne vystriedaný. Ak to nie je možné, družstvo má právo využiť mimoriadne striedanie a to tak, že ktorýkoľvek hráč, ktorý v momente zranenia nie je na ihrisku, môže vystriedať zraneného hráča. Takto vystriedaný zranený hráč potom už nemôže v stretnutí nastúpiť.
- 10.10 Mimoriadne striedanie sa nezapočíta do počtu riadnych striedaní.
- 10.11 Striedanie musí byť vykonané bez zdržiavania hry. Striedajúci hráč musí byť pripravený na striedanie.
- 10.12 Ohlásenie striedania, alebo oddychového času, vykonáva tréner družstva.
- 10.13 Hráči môžu hrať s dioptrickými okuliarmi, resp. šošovkami na základe písomného prehlásenia rodičov o tom, že takýto hráč nastupuje na vlastnú zodpovednosť.
- 10.14 Je zakázané nosiť v hre predmety, ktoré môžu spôsobiť zranenie hráčovi a ostatným účastníkom hry. To znamená : veľké náušnice, prstene, retiazky na rukách a krku, hodinky a pod.
- 10.15 Zápas sa hrá na dva vyhraté sety.
- 10.16 Družstvo začína na strane, ktorú si vyžrebuje. Druhé družstvo na opačnej strane. Družstvá si po každom sete strany vymenia na pokyn rozhodcu.
- 10.17 Prvý a druhý set sa hrá do 25 bodov. Víťazstvo v sete získava družstvo, ktoré získa ako prvé 25. bod, avšak za podmienky rozdielu dvoch bodov (25:23). Ak táto podmienka nie je splnená, pokračuje sa ďalej v hre až do stavu 29. bodu. Pri prvom a druhom sete za stavu 29:29 rozhoduje o víťazovi setu zisk 30. bodu. Set je teda ukončený za stavu 30:29.
- 10.18 V prípade stavu 1:1 na sety, sa hrá tretí rozhodujúci set do 15.
- 10.19 Víťazstvo v treťom sete a v zápase získava družstvo, ktoré získa ako prvé 15. bod pri dodržaní podmienky rozdielu dvoch bodov (15:13). V treťom sete za stavu 17:17 rozhoduje o víťazovi setu a zápasu zisk 18. bodu.
- 10.20 V treťom sete si družstvá menia strany, akonáhle jedno z družstiev získa ako prvé 8 bodov, družstvá si bez zdržiavania a bez zmeny postavenia hráčov vymenia polia, ak sa výmena neuskutoční v čase, keď vedúce družstvo dosiahne 8 bodov, musí sa uskutočniť ihneď, ako sa chyba zistí. Body získané do doby výmeny zostávajú v platnosti.
- 10.21 Po ukončení stretnutia nastúpi celé družstvo na základnú čiaru ihriska, pozdraví súpera.
- 10.22 Celé družstvo sa po pozdravení presunie ku sieti, kde kapitáni podajú ruku rozhodcovi stretnutia. Po tomto akte si hráči obidvoch družstiev podajú ruky.
- 10.23 Kapitáni na znak súhlasu s výsledkom stretnutia podpíšu zápis o stretnutí.
- 10.24 Ak po výzve rozhodcom družstvo odmietne nastúpiť do stretnutia, považuje sa za neprítomné. Stretnutie prehráva 0:2, so skóre 0:50. Víťazstvo je v takomto pomere priznané súperovi. Neprítomné družstvo nezískava žiaden bod.
- 10.25 Na zápise zo stretnutia musí byť zaznamenané aj miesto stretnutia, čas, dátum a kolo stretnutia.
- 10.26 Výsledok stretnutia je povinný usporiadateľ e-mailom zaslať ihneď po ukončení príslušného turnaja oblastnému koordinátorovi.
- 10.27 Originál zápis stretnutia zašle usporiadateľ poštou oblastnému koordinátorovi v prvý pracovný deň po skončení zápasu (turnaja) pokiaľ to nebolo stanovené oblastným koordinátorom inak.
- 10.28 V prípade riešenia podanej námietky voči priebehu alebo výsledku stretnutia je potrebné k protestu doložiť originál zápisu.

Článok 11

11. Riadenie stretnutia

- 11.1 Stretnutie riadi jeden rozhodca.
- 11.2 Rozhodca zabezpečuje dodržiavanie pravidiel, je zodpovedný za riadny a v športovom duchu vedený priebeh stretnutia.
- 11.3 Rozhodnutia rozhodcu sú konečné. Má právomoc rozhodovať o všetkých otázkach a nejasnostiach v súlade s pravidlami súťaže.
- 11.4 Rozhodca spolu s kapitánmi družstiev uskutočňuje žrebovanie o práve podania, resp. výberu strany ihriska pred stretnutím resp. pred tretím setom.
- 11.5 Rozhodca dáva pokyn pre zahájenie hry a prerušuje hru hvizdom píšťalky pri porušení pravidiel. Kontroluje zapisovateľa a ukazovateľ stavu stretnutia.

Výklad pravidiel podáva úsek mládeže SVF prostredníctvom hlavného koordinátora súťaže.

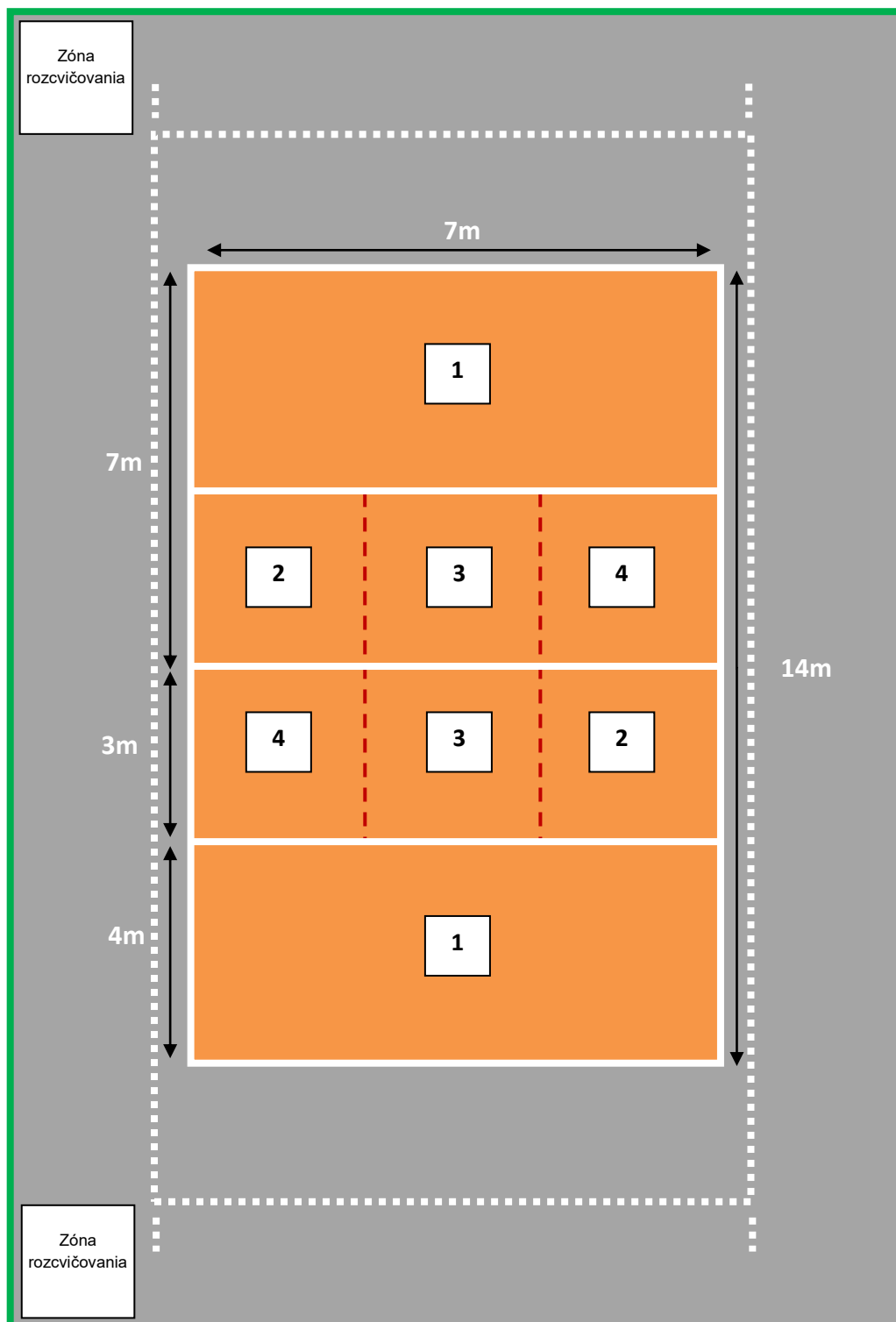
Článok 5

OBRÁZKY

Obrázok 1a: Označenie zón, rozmery ihriska

Predné zóny: 2,3,4

Zadná zóna: 1



Obrázok 1b: Zóna podania

