

# KIN-BALL

**REFEREE**

OMNIKIN

**OFICIÁLNÍ PRAVIDLA**

Vydává Český svaz kin-ballu z.s.

# KIN-BALL

## Překlad oficiálních pravidel

Překlad z anglického originálu Adéla Boschat

Všechna práva vyhrazena © International KIN-BALL® Sport Federation



Český svaz Kin-ballu

Vážní 400

Hradec Králové 503 41

# OBSAH

---

<b>1. ZÁKLADNÍ PRŮBĚH HRY</b>	<b>5</b>
<b>2. POMŮCKY A VYBAVENÍ</b>	<b>6</b>
2.1. ROZMĚRY A POPIS HRACÍ PLOCHY (HŘIŠTĚ)	6
2.2. PROSTORY NA ROZCVIČENÍ HRÁČŮ	6
2.3. USPOŘÁDÁNÍ PROSTORU	6
2.4. TECHNICKÉ VYBAVENÍ	7
<b>3. TÝMY</b>	<b>8</b>
3.1. ÚKOLY A POVINNOSTI HLAVNÍCH TRENÉRŮ A ASISTENTŮ TRENÉRŮ	8
3.2. ÚKOLY A POVINNOSTI KAPITÁNA	8
3.3. ÚKOLY A POVINNOSTI HRÁČŮ	9
3.4. ÚKOLY A POVINNOSTI TLUMOČNÍKA	9
3.5. DRESY	10
<b>4. SPORTOVNÍ ČINITELÉ</b>	<b>10</b>
4.1. HLAVNÍ ROZHODČÍ (HR)	10
4.2. ASISTENT ROZHODČÍHO (AR)	11
4.3. VYBAVENÍ ROZHODČÍCH	12
4.4. ZAPISOVATELÉ SKÓRE	12
4.5. ČASOMĚŘIČI	12
4.6. ČÁROVÍ ROZHODČÍ	13
<b>5. PRAVIDLA HRY</b>	<b>14</b>
5.1. CHYBA HLÁŠKY	14
5.2. CHYBĚJÍCÍ KONTAKT	16
5.3. MÍČ NA ZEMI	16
5.4. MÍČ MIMO HŘIŠTĚ (OUT)	16
5.5. DRÁHA MÍČE DOLŮ	17
5.6. KRÁTKÝ ODPAL	19
5.7. OPAKOVÁNÍ	19
5.8. ČASOVÁ CHYBA	20
5.9. NEDOVOLENÉ PŘEMÍSTĚNÍ MÍČE	21
5.10. UCHOPENÍ MÍČE	22
5.11. PŘÍLIŠ MNOHO HRÁČŮ NA HŘIŠTI	22
5.12. NEDOVOLENÝ ÚTOK	22
5.13. NEDOVOLENÁ OBRANA	23

<b>5.14. NAPOMENUTÍ</b>	<b>24</b>
<b><u>6. DEFINICE</u></b>	<b><u>26</u></b>
6.15. HLÁŠKA (URČENÍ)	26
6.16. ODPAL	27
6.17. PŘEMÍSTĚNÍ MÍČE	27
6.18. PŘIHRÁVKA	27
6.19. ÚTOČNÁ ZÓNA	27
6.20. KONTAKT	28
6.21. MÍČ V DRŽENÍ	28
6.22. ČLENOVÉ TÝMU	28
6.23. ODPAL PO PŘERUŠENÍ HRY	28
6.24. MÍSTO ODPALU	29
6.25. MÍČ VE HŘE	29
6.26. KONTROLA (MÍČE)	29
6.27. OSA TĚLA	29
6.28. CÍLOVÉ SKÓRE	29
6.29. KRITICKÉ SKÓRE	30
6.30. HRACÍ PLOCHA (HŘIŠTĚ)	30
6.31. HRACÍ PROSTOR	30
<b><u>7. TRVÁNÍ A PRŮBĚH HRY</u></b>	<b><u>31</u></b>
7.1. TRVÁNÍ HRY	31
7.2. PRŮBĚH HRY	31
7.3. SYSTÉM HODNOCENÍ	32
7.4. ODDECHOVÝ ČAS (TIMEOUT)	32
7.5. STRÍDÁNÍ	33
7.6. ZRANĚNÍ	33
7.7. PROTEST	34
<b><u>8. PŘÍLOHA A PRAVIDLA SPORTOVNÍHO CHOVÁNÍ</u></b>	<b><u>35</u></b>
<b><u>9. PŘÍLOHA B SIGNALIZACE ROZHODČÍHO</u></b>	<b><u>36</u></b>
<b><u>10. PŘÍLOHA C KRITÉRIA PRO VYHODNOCENÍ REMÍZY</u></b>	<b><u>42</u></b>
<b><u>11. PŘÍLOHA D UZNANÉ SYSTÉMY HRY</u></b>	<b><u>43</u></b>
10.1. SYSTÉM HRY VHODNÝ PRO ŠKOLNÍ / DĚTSKÉ TURNAJE:	43
10.2. OBECNÁ PRAVIDLA PRO ŠKOLNÍ/DĚTSKÉ TURNAJE MIXŮ:	44

## 1. ZÁKLADNÍ PRŮBĚH HRY

Kin-ball hrají tři soupeřící týmy po čtyřech hráčích na hrací ploše (hřišti). Cílem tohoto sportu je, aby tým, jehož barva se vyvolá, chytil míč kteroukoliv částí těla předtím, než se míč dotkne země. Tým, který míč chytí, ho odpálí rukama zpět jinému týmu a hra pokračuje, dokud nedojde k chybě. Pokud se tým dopustí chyby, oba zbývající týmy dostanou po jednom bodu.

Tento dokument popisuje systém a pravidla hry, která se používají při zápasech dospělých na mezinárodních zápasech a národních ligových turnajích, mistrovstvích světa a Evropy. Pro více informací o dalších dovolených systémech hry a pravidlech pro školní a dětské turnaje přejděte na [Přílohu D - Uznané systémy hry](#).

## 2. POMŮCKY A VYBAVENÍ

### 2.1. ROZMĚRY A POPIS HRACÍ PLOCHY (HŘIŠTĚ)

Velikost hrací plochy (hřiště) pro oficiální turnaje musí být 20x20m. Čáry vymežující hrací plochu (hřiště) musí být všechny stejné barvy, souvislé a minimálně 5cm široké.

*Poznámka: Velikost hrací plochy může být uzpůsobena aktuálním možnostem. Pro více informací kontaktujte ČSK ([kinballczechia@gmail.com](mailto:kinballczechia@gmail.com), [info@kin-ball.cz](mailto:info@kin-ball.cz)).*

### 2.2. PROSTORY NA ROZCVIČENÍ HRÁČŮ

Pro každý tým by měl být k dispozici prostor na rozcvičení. Je třeba, aby se tato rozcvičovací plocha nacházela za lavičkou týmu, a měla by mít rozměr minimálně 9 m<sup>2</sup>.

*Výjimka: Pokud hřiště, na kterém se zápas hraje, neumožňuje vytvořit rozcvičovací plochu za výše uvedených podmínek, ČSK může schválit menší nebo jinde umístěné prostory.*

### 2.3. USPOŘÁDÁNÍ PROSTORU

Příklad fyzického uspořádání hracího prostoru použitého pro oficiální mezinárodní turnaj v kin-ballu. Mohou se použít i jiná uspořádání, ale organizátor se musí snažit co nejvíce dodržet tyto podmínky:

Lavičky všech týmů musí být umístěny tak, aby z nich bylo vidět na oficiální (hlavní) ukazatel skóre.

Lavičky všech týmů musí být umístěny tak, aby z nich bylo vidět na oficiální (hlavní) časomíru.

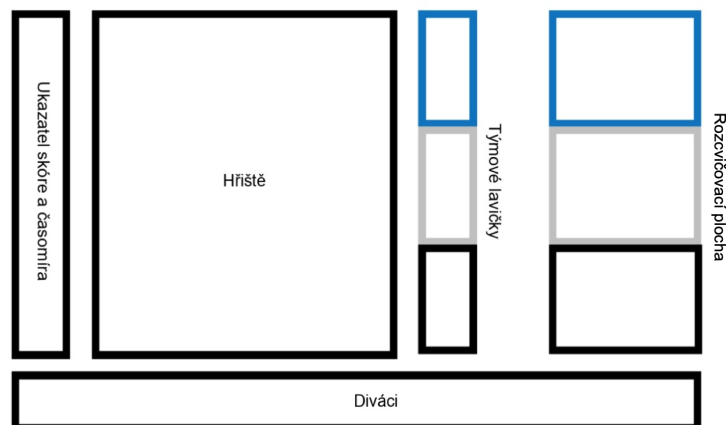


Schéma 1 - Příklad uspořádání prostoru

## **2.4. TECHNICKÉ VYBAVENÍ**

---

2.4.1. Veškeré vybavení použité v oficiálních mezinárodních soutěžích musí být schváleno IKBF.

2.4.2. Každá hrací plocha (hřiště) musí být vybavena nejméně dvěma oficiálními míči o průměru 1,2 m.

2.4.3. Rozlišovací dresy ve třech oficiálních barvách (modrá, šedá/bílá a černá).

2.4.4. Ukazatel skóre, který musí být viditelný pro všechny účastníky a diváky.

2.4.5. Kompresor pro nafukování míče.

2.4.6. Oficiální zápis o utkání IKBF, který musí vyplnit zapisovatel skóre a rozhodčí před, během a po zápase.

2.4.7. V případě potřeby i časomíru, která musí být viditelná pro všechny účastníky a diváky.

2.4.8. Pokud je to nutné, zvukové zařízení, které se používá k označení začátku a konce setů a zápasů. Tento signál může být integrován do časomíry nebo úplně nezávislý (např. siréna, trubka).

2.4.9. Kostka se šesti stranami s barvami tří týmů (dvě protilehlé strany pro každou barvu).

2.4.10. Dva praporky pro čárové rozhodčí.

## 3. TÝMY

Každý tým může být složen ze čtyř až dvanácti hráčů, jednoho hlavního trenéra, dvou asistentů trenéra a jednoho tlumočnicka. Na hrací ploše (hřišti) musí být vždy přesně čtyři hráči z každého týmu.

### 3.1. ÚKOLY A POVINNOSTI HLAVNÍCH TRENÉRŮ A ASISTENTŮ TRENÉRŮ

---

3.1.1. Musí spolu se svými týmy dodržovat pravidla hry, jakož i pravidla sportovního chování (viz [příloha A](#)). Jejich chování tedy spadá pod jurisdikci rozhodčích.

3.1.2. Jsou zodpovědní za chování členů svého týmu.

3.1.3. Musí dodržovat filozofii fair-play.

3.1.4. Své chování musí mít vždy pod kontrolou.

3.1.5. Musí zajistit, aby hráči respektovali rozhodnutí rozhodčích.

3.1.6. Hlavní trenéři si mohou vzít oddechový čas (timeout), během kterého mohou žádat rozhodčí o vysvětlení uplatňování pravidel. Toto právo se může využívat pouze v opodstatněných případech a se zdvořilostí.

3.1.7. Pouze hlavní trenéři a asistenti trenérů, kteří jsou zapsáni v zápisech o utkáních, mohou během hry stát před lavičkou týmu.

### 3.2. ÚKOLY A POVINNOSTI KAPITÁNA

---

3.2.1. Reprezentuje svůj tým v zápase. Je jediným členem týmu, který může mluvit s rozhodčími za účelem získání základních informací o uplatňování nebo výkladu pravidel. Kapitáni se vždy musí dotazovat zdvořile, v opodstatněných případech a pouze když míč není ve hře (tedy během přerušení hry).

Poznámka: Pokud je kapitán na lavičce, může, pokud míč není ve hře (tedy během přerušení hry), vstoupit na hrací plochu (hřiště) a vyžádat si informace od rozhodčích.

3.2.2. Pokud během hry musí kapitán přestat hrát (například kvůli zranění) a nemůže se ujmout své úlohy, trenéři určí hlavnímu rozhodčímu jiného hráče, který bude po zbytek hry působit jako kapitán týmu.



3.2.3. Kapitán musí dohlížet na činnost svého týmu.

3.2.4. Musí dodržovat filozofii fair-play.

3.2.5. Musí zajistit, aby hráči respektovali rozhodnutí rozhodčích.

3.2.6. Může požádat o oddechový čas (timeout).

### **3.3. ÚKOLY A POVINNOSTI HRÁČŮ**

---

3.3.1. Musí znát pravidla hry a dodržovat je.

3.3.2. Musí se chovat sportovně a dodržovat následující zásady:

- Být zdvořilí vůči soupeřům a rozhodčím.
- Akceptovat rozhodnutí rozhodčích.
- Vyvarovat se chování a postojů zaměřených na ovlivňování rozhodnutí rozhodčích.
- Vyvarovat se řízení a postojů zaměřených na zdržování hry.

3.3.3. Pokud hráči nejsou na hrací ploše (hřišti), musí sedět na lavičce svého týmu, stát za lavičkou svého týmu nebo jít na rozcvičovací plochu.

3.3.4. Když jsou během hry na hrací ploše (hřišti), musí vždy sledovat hru.

### **3.4. ÚKOLY A POVINNOSTI TLUMOČNÍKA**

---

3.4.1. Musí spolu se svým týmem dodržovat pravidla hry, jakož i pravidla sportovního chování (viz [příloha A](#)). Jeho chování tedy spadá pod jurisdikci rozhodčích.

3.4.2. Tlumočnick se může připojit k hlavnímu trenérovi nebo kapitánovi, pokud je třeba mluvit s rozhodčími.

3.4.3. Tlumočnick musí sedět na lavičce svého týmu, stát za lavičkou svého týmu nebo jít na rozcvičovací plochu. Tlumočnick během poskytování svých služeb nesmí zpomalovat průběh hry. Pokud tlumočnick není schopen splnit své povinnosti včas, může být vydáno malé varování (minor warning).

3.4.4. Využití tlumočnicků musí být motivováno obtížemi hlavního trenéra nebo kapitána týmu komunikovat s rozhodčími z důvodu jazykových bariér. IKBF může odmítnout použití tlumočení, pokud:

- Jazykem, kterým mluví hlavní trenér, rozumí a mluví také hlavní rozhodčí na dostatečné úrovni, která umožňuje srozumitelnou komunikaci mezi nimi.
- Daný tlumočnick neovládá anglický jazyk ani jazyk rozhodčího.

## 3.5. DRESY

---

Hráči nesmí používat vybavení ani nosit nic, co by mohlo být nebezpečné pro ně nebo pro jiného hráče (včetně jakýchkoliv šperků).

Obecné pravidlo: týmy musí mít na sobě základní vybavení, které se, podle možností, co nejvíce shoduje.

Základní povinné vybavení hráče obsahuje tyto samostatné položky:

- dres nebo tričko (košili) s rukávy, nebo bez nich. Hlavní barva nesmí být žlutá (barva dresu rozhodčího),
- šortky,
- štulpny nebo ponožky,
- sportovní boty,
- hráči mohou také nosit chrániče na kolena, případně jiné části těla.

*Poznámka: Základní povinné vybavení a další položky nesmějí obsahovat žádné politické, náboženské nebo osobní slogany, prohlášení nebo obrázky. Tým hráče, jehož základní povinná výbava má politické, náboženské nebo osobní slogany, prohlášení nebo obrázky, může být sankcionován organizátorem soutěže nebo IKBF.*

## 4. SPORTOVNÍ ČINITELÉ

Kin-ballový zápas může řídit jeden rozhodčí (hlavní rozhodčí) nebo dva rozhodčí (hlavní rozhodčí a asistent rozhodčího).

### 4.1. HLAVNÍ ROZHODČÍ (HR)

---

4.1.1. HR musí dodržovat a prosazovat všechna pravidla hry.

4.1.2. HR je odpovědný za ověření všech podrobností týkajících se hracího prostoru a hrací plochy (hřiště) a musí ověřit veškeré vybavení, které se použije během hry (výsledková tabule, časomíra, čáry, míče, rozlišovací dresy atd.).

4.1.3. HR vydá a zaznamenává na zápis o utkání malá a velká varování.

4.1.4. HR je odpovědný za rozhodování ve všech zápasech. Pokud by byly nějaké dotazy od trenérů a/nebo kapitánů, konečné slovo nad rozhodnutím má hlavní rozhodčí.

4.1.5. HR je oprávněn rozhodovat o bodech, které nejsou uvedeny v těchto pravidlech.

*Poznámka:*

*HR musí informovat organizátora soutěže o jakýchkoliv sporných situacích, které se vyskytly během hry a které nejsou uvedeny v těchto pravidlech.*

4.1.6. HR má pravomoc diskvalifikovat tým nebo hráče, pokud po přijetí varování tým nebo jednotlivec odmítne hrát nebo pokud svým jednáním brání ve hře.

4.1.7. HR je oprávněn rozhodovat o jakémkoliv porušení pravidel, ke kterému dojde v hracím prostoru. Jakmile však HR podepíše zápis o utkání, rozhodčí už nebudou mít na výsledek zápasu žádný vliv.

4.1.8. HR musí být vyměněn, pokud je během zápasu zraněn a nemůže pokračovat v plnění svých povinností.

4.1.9. HR musí prozkoumat veškeré vybavení hráčů a vyloučit všechny předměty, které by mohly být pro hráče na hřišti nebezpečné (hodinky, šperky, čepice atd.).

4.1.10. HR má pravomoc diskvalifikovat hráče, pokud jeho fyzický stav například po zranění představuje riziko pro jeho bezpečnost nebo pro bezpečnost dalších hráčů (například: nekontrolované krvácení, zranění bránící hráči v bezpečném pohybu po hrací ploše atd.).

*Poznámka: Hlavní rozhodčí může v případě potřeby požadovat, aby byl hráč vyšetřen nezávislým zdravotním personálem.*

## **4.2. ASISTENT ROZHODČÍHO (AR)**

---

4.2.1. AR pomáhá hlavnímu rozhodčímu při efektivním uplatňování pravidel.

4.2.2. AR musí náhodně zvolit tým (hod kostkou), který začne zápas.

4.2.3. Pokud je AR zraněn během hry a nemůže plnit své povinnosti, musí ho nahradit jiný AR.

### **4.3. VYBAVENÍ ROZHODČÍCH**

---

Vybavení rozhodčích sestává z:

- oficiální dres a šortky,
- píšťalka,
- označení rozhodčího,
- hodinky,
- červená i žlutá karta,
- pásky oficiálních barev (na ruce - potítka).

Oficiální metoda, kterou rozhodčí používají k identifikaci týmu (který způsobil chybu), je použití pásek na ruku. Pásky na ruku se musí nosit následovně:

- Černá páska představuje pravý černý rukáv dresu rozhodčího.
- Šedá/bílá páska se nosí na pravém zápěstí.
- Modrá páska se nosí na levém zápěstí.

### **4.4. ZAPISOVATELÉ SKÓRE**

---

4.4.1. Dohlíží na ukazatel skóre.

4.4.2. Sedí u pultu ukazatele skóre (viz [2.3 Uspořádání prostoru](#)).

4.4.3. Jsou zodpovědní za správné vyplnění výsledkového listu a za jeho předložení hlavnímu rozhodčímu ke schválení.

4.4.4. Pokud je požadovaný timeout a rozhodčí to nevidí, musí se pokusit signalizovat tento požadavek rozhodčím.

### **4.5. ČASOMĚŘIČI**

---

V případě, že se zápas hraje na čas:

4.5.1. Dohlíží na měření času během setů, jakož i na čas mezi sety.

4.5.2. Upozorňují hlavního rozhodčího na jakýkoliv problém související s časem.

4.5.3. Spustí časomíru, když rozhodčí začnou hru.

4.5.4. Hlásí konec hracího času pro každý set a konec zápasu silným zvukovým signálem. Signál od časoměřičů končí set a celý zápas.

*Poznámky: Pokud signál nefunguje, musí časoměřiči použít jakékoliv jiné možné prostředky na okamžité upozornění hlavního rozhodčího. Časomíra se musí spustit, když rozhodčí obnoví hru dvojitým zapískáním.*

4.5.5. Sedí u pultu časomíry (viz [2.3 Uspořádání prostoru](#)).

## **4.6. ČÁROVÍ ROZHODČÍ**

---

4.6.1. Čároví rozhodčí pomáhají hlavnímu rozhodčímu a asistentovi rozhodčího při posuzování následujících chyb:

- míč mimo hřiště,
- míč na zemi.

4.6.2. Čároví rozhodčí odpovídají za posuzování pouze míče, ne hráčů.

## 5. PRAVIDLA HRY

### 5.1. CHYBA HLÁŠKY

---

Aby byl odpal platný, musí mu předcházet hláška (určení týmu).

Hláška musí splňovat tyto podmínky:

5.1.1. Hláška musí být česky na regionálních turnajích, na mezinárodních turnajích musí být hláška francouzsky.

*Poznámka: Oficiální barvy kin-ballu jsou černá, šedá a modrá. Vzhledem ke zvukové podobnosti slov černá a šedá a časté záměně při utkáních, ČSK rozhodl pro soutěže v rámci Česka používat výhradně označení barvy „bílá“ namísto „šedá“. Na mezinárodních turnajích tento problém nevzniká, protože určení se hlásí francouzsky.*

5.1.2. Hláška sestává ze slova "Omnikin", za kterým následuje právě jedna z oficiálních barev. Hláška musí být přesná a krátká, každé slovo musí být zřetelně slyšet.

*Poznámky:*

*Hráči útočícího týmu mohou spolu komunikovat pokud nenarušují hlášku nebo průběh hry. Hlášku může vyslovit jeden hráč nebo více hráčů, v tom případě musí však být řečena synchronně a každé slovo musí být zřetelně slyšet.*

5.1.3. Musí být provedena před odpalem a nejdříve po jednom uskutečněném kontaktu s míčem.

5.1.4. Hláška musí být řečena tak, aby asistent rozhodčího usoudil, že měl dost času na zopakování barvy předtím, než tým provede odpal (i když se může stát, že barvu kvůli neočekávaným okolnostem zopakovat nestihne).

5.1.5. Hláška musí být řečena během toho, co je míč ve hře.

5.1.6. Hláška musí být směřována na tým, který má nejvyšší skóre.

5.1.7. Tým s nejvyšším skóre musí určit tým s druhým nejvyšším skóre.

5.1.8. Dva týmy s nejvyšším skóre musí určovat sebe navzájem.

*Poznámka: Toto pravidlo neplatí od okamžiku, kdy tým dosáhne určitého počtu bodů před kritickým skóre až do dosažení cílového skóre.*

Následující hlášky **jsou akceptovatelné**:

Omnikin-černá-Omnikin-černá (odpal) / Omnikin-noir-Omnikin-noir  
 Bílá-Omnikin-bílá (odpal) / Gris-Omnikin-gris  
 Omnikin černá - "jakékoliv slovo" (odpal) / Omnikin noir- "any word"  
 Modrá-Omnikin-černá (odpal) / Bleu-Omnikin-noir  
 Omnikin-bílá-bílá (odpal) / Omnikin-gris-gris  
 Omni-Omnikin-modrá (odpal) / Omni-Omnikin-bleu  
 Omni-černá-Omnikin-bílá (odpal) / Omni-noir-Omnikin-gris

Následující hlášky **nejsou akceptovatelné**:

Omnikin-modrá-Omnikin-bílá (odpal) / Omnikin-bleu-Omnikin-gris  
 Omnikin-Omnikin-černá (odpal) / Omnikin-Omnikin-noir  
 Omnikin-bílá-modrá (odpal) / Omnikin-gris-bleu  
 Omnikin-"jméno hráče"-modrá (odpal) / Omnikin-"player 's name"-bleu  
 Omnikin-zelená (odpal) / Omnikin-green  
 Omnikin-"ehm..."-modrá (odpal) / Omnikin- "hum ..." -bleu  
 Omnikin-černá-Omnikin (odpal) / Omnikin-noir-Omnikin

Příklady chyb hlášek (určení):

Skóre			Příklady nedovolených útoků
Modrá	Bílá	Černá	
7	5	4	bílá útočí na černou nebo černá útočí na bílou nebo modrá útočí na černou
7	6	5	bílá útočí na černou nebo černá útočí na bílou nebo modrá útočí na černou
7	7	6	modrá útočí na černou nebo bílá útočí na černou
6	5	5	bílá útočí na černou nebo černá útočí na bílou
6	4	4	bílá útočí na černou nebo černá útočí na bílou

## 5.2. CHYBĚJÍCÍ KONTAKT

---

V okamžiku odpalu musí být všichni čtyři hráči útočného týmu v kontaktu s míčem.

Chyba "Chybějící kontakt" nastane, pokud:

5.2.1. V okamžiku odpalu nejsou všichni hráči útočného týmu v kontaktu s míčem.

5.2.2. Po odpalu je dráha míče změněna částí těla hráče útočícího týmu (záda, hlava atd.) do strany nebo dolů.

5.2.3. Míč je během odpalu "tažen" a alespoň jeden hráč během toho již není v kontaktu s míčem.

*Poznámka: "Tažení" míče v tomto případě nastane, když aspoň jeden z hráčů již není v kontaktu s míčem, ale odpalující je stále v kontaktu s míčem.*

## 5.3. MÍČ NA ZEMI

---

Chyba "Míč na zemi" nastane, pokud se míč dotkne země uvnitř hrací plochy (hřiště).

Chyba "Míč na zemi" nastane, pokud:

5.3.1. Míč se dotkne země uvnitř hrací plochy (hřiště) bez ohledu na to, zda byl či nebyl hráč určeného týmu v kontaktu s míčem před jeho dopadem, kromě případů, kdy rozhodčí rozhodnou, že šlo o chybu Dráha míče dolů (článek 6.5) nebo Krátký odpal (článek 6.6).

5.3.2. Tým v držení míče ztratí kontrolu nad míčem a ten se dotkne země uvnitř hrací plochy (hřiště).

## 5.4. MÍČ MIMO HŘIŠTĚ (OUT)

---

Chyba "Míč mimo hřiště" nastane, když míč nebo hráči v kontaktu s míčem opustí hrací plochu (hřiště). Pokud v momentě této chyby není míč nad hrací plochou (hřištěm), místo odpalu bude v nejbližším bodě uvnitř hrací plochy (hřiště).

Chyba "Míč mimo hřiště" nastane, pokud:



5.4.1. Míč se dotkl země mimo hrací plochu, nebo pokud je dráha míče změněna pevnou překážkou umístěnou v hracím prostoru.

*Poznámka: Mezi pevné překážky patří překážky, které jsou součástí vybavení hracího prostoru, jako například předměty, které nelze odstranit ze stěn nebo stropu. Mohou mezi ně patřit i diváci sedící na tribunách nebo hráči a trenéři nacházející se v prostoru vyhrazeném pro týmy.*

5.4.2. Hráč, který se dotýká míče není v kontaktu s hrací plochou (hřištěm) a poslední kontakt tohoto hráče se zemí byl mimo hrací plochu (hřiště).

Ve všech situacích, tým, který se dopustil chyby "Míč mimo hřiště", je ten tým, který měl míč v držení jako poslední.

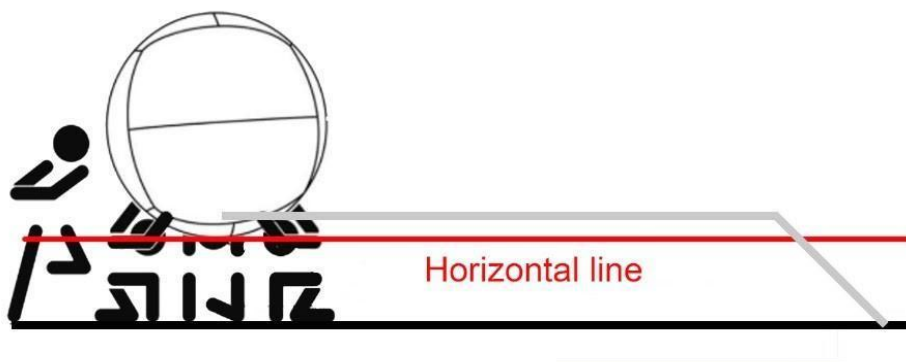
## 5.5. DRÁHA MÍČE DOLŮ

---

Aby byl odpal platný, musí míč po odpalu letět alespoň část své dráhy směrem nahoru.

Chyba "Dráha míče dolů" nastane, pokud jsou splněny všechny následující podmínky:

- Celá dráha míče je horizontální nebo směřuje dolů (viz obr. 2 a obr. 3) až do momentu, kdy se míč dotkne země uvnitř hrací plochy (hřiště).
- Žádný hráč z určeného týmu se nedotkl míče před jeho dopadem na zem uvnitř hrací plochy (hřiště).
- Žádný hráč neurčeného týmu ani rozhodčí nezměnil dráhu míče před jeho dopadem uvnitř hrací plochy (hřiště).



Obr. 2 - Příklad 1 - "Dráha míče dolů"

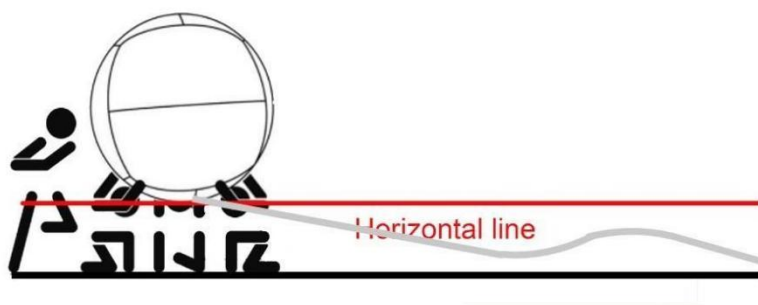


Obr. 3 - Příklad 2 - "Dráha míče dolů"



Obr. 4 - Příklad 1 - Uznaná dráha míče po odpalu

Parabolický odpal bude akceptován pouze pokud část dráhy míče směřuje vzhůru předtím, než se míč dotkne země.

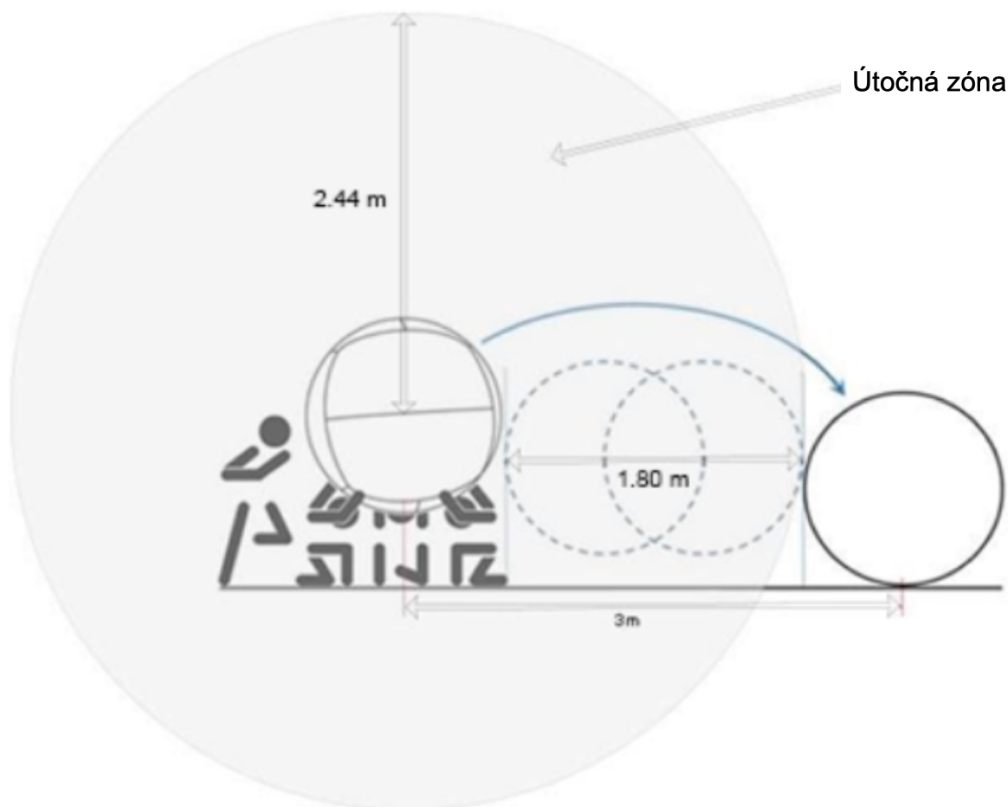


Obr. 5 - Příklad 2 - Uznaná (parabolická) dráha míče po odpalu

## 5.6. KRÁTKÝ ODPAL

---

Odpal bude považován za krátký, pokud míč neopustí útočnou zónu a pokud se žádný hráč nedotkne míče dříve, než se míč dotkne země uvnitř hrací plochy (hřiště). (viz obr. 6 - Minimální vzdálenost)



Obr. 6 - Minimální vzdálenost

## 5.7. OPAKOVÁNÍ

---

Opakovaný odpal je opakování hry od posledního odpalu bez změny skóre.

Existují 2 způsoby určení týmu, který bude mít míč v držení, a určení místa, odkud se opakování bude provádět:

5.7.1. Pokud se incident, který způsobil, že se odpal bude opakovat, stal dříve, než byl určený tým schopen převzít kontrolu nad míčem, útočící tým zůstává v držení míče a opakuje odpal. Místo odpalu zůstává tam, odkud byl proveden předchozí odpal.

5.7.2. Pokud se incident, který způsobil, že se odpal bude opakovat, stal poté, co určený tým získal kontrolu nad míčem, tento tým se stane útočící a bude pokračovat odpalem. Místem odpalu bude místo, kde byl míč v momentě, kdy nastal daný incident.

## Opakování kvůli neúmyslnému bránění

5.7.3. Opakování kvůli neúmyslnému bránění nastane, jestliže:

5.7.4. Nastane neúmyslný kontakt mezi hráči z různých týmů, který ovlivní výsledek hry.

5.7.5. Nastane neúmyslný kontakt mezi rozhodčím a hráčem, který ovlivní výsledek hry.

5.7.6. Nastane neúmyslný kontakt mezi míčem a hráčem neurčeného týmu mimo útočnou zónu, který změní trajektorii míče.

5.7.7. Nastane neúmyslný kontakt mezi míčem a rozhodčím, který změní trajektorii míče.

5.7.8. Během přihrávky se hráč týmu v obraně, který se nachází mimo útočnou zónu, snaží podle úsudku rozhodčích vyhnout kontaktu s míčem, ale i tak nastane kontakt s míčem, který změní trajektorii přihrávky.

5.7.9. Během přihrávky se míč dotkne rozhodčího tak, že je změněna trajektorie přihrávky.

*Poznámky: Opakování může být nařízeno i v případě, že nastane neúmyslné bránění mimo hracího prostoru.  
Pokud se míč dotkne hráče jiného týmu nebo rozhodčího, aniž se změnila dráha míče, hra se nepřerušuje.*

## 5.8. ČASOVÁ CHYBA

---

Časová chyba nastane, pokud provedení odpalu trvá týmu příliš dlouho.

Existují dva různé typy časové chyby, 5sekundová a 10sekundová časová chyba.

5.8.1. Pravidlo 5 sekund platí:

5.8.1.1. Na začátku setu nebo po přerušení hry má odpalující tým 5 sekund na to, aby provedl odpal, jakmile asistent rozhodčího dvakrát zapíská.

5.8.2. Pravidlo 10 sekund platí:

5.8.2.1. Po provedení odpalu – jakmile se první hráč bránícího týmu dostane do kontaktu s míčem, má tento tým 10 sekund na to, aby provedl odpal.

5.8.2.2. Jakmile asistent rozhodčího položí míč na místo odpalu, tým, který má míč v držení, má 10 sekund na to, aby míč zvedl ze země.

*Poznámka: Poprvé, když tým nezvedne míč ze země do 10 sekund, rozhodčí vydá slovní varování. Jestliže tým tento limit opět překročí, rozhodčí odpíská časovou chybu.*

5.8.2.3. Po dosažení kritického skóre asistent rozhodčího přemístí míč do středu hrací plochy (hřiště). Tým, který má míč v držení, má 10 sekund na to, aby ho zvedl ze země.

*Poznámka: Pokud je třeba hodit kostkou, odpočítávání 10 sekund se spustí od okamžiku, kdy je výběr týmu dokončen a hlavní rozhodčí sdělí výsledek.*

## **5.9. NEDOVOLENÉ PŘEMÍSTĚNÍ MÍČE**

---

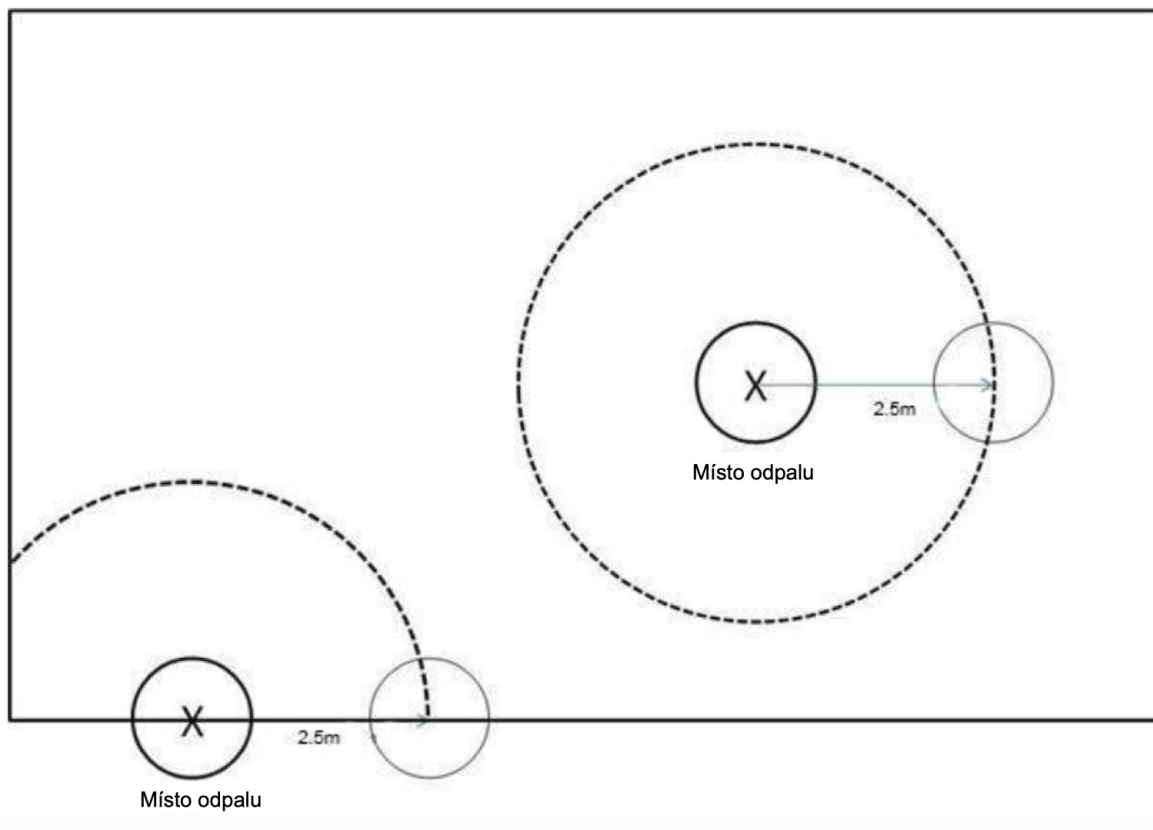
Chyba "Nedovolené přemístění míče" nastane, pokud:

5.9.1. Při prvním odpalu nebo odpalu po přerušení hry, útočící tým přesune míč z místa odpalu (určeného rozhodčím) mimo útočnou zónu.

*Poznámka: Tým může přemísťovat míč z místa odpalu (určeného rozhodčím) uvnitř útočného pásma před nebo i po dvojím zapískáním.*

5.9.2. Hráč z bránícího týmu, který je na začátku útočného přemístění míče mimo útočnou zónu, se podle úsudku rozhodčích snaží vyhnout kontaktu, ale i tak dojde ke kontaktu s míčem nebo útočícím hráčem.

5.9.3. Tým provede úmyslné přemístění míče nebo přihrávku poté, co se míče dotkli tři různí hráči a získali nad míčem kontrolu.



Obr. 7 - oblast dovoleného přemístění míče

## 5.10. UCHOPENÍ MÍČE

---

Chyba "Uchopení míče" nastane, pokud:

- 5.10.1. Hráč zcela imobilizuje míč tak, že ho sevře ve svých pažích.
- 5.10.2. Míč je chycen nebo držen za látku nebo otvor v míči.

## 5.11. PŘÍLIŠ MNOHO HRÁČŮ NA HŘIŠTI

---

Chyba "Příliš mnoho hráčů na hřišti" nastane, jakmile se na hrací ploše (hřišti) nachází více než 4 hráči jednoho týmu a nebo jiný člen týmu, když je míč ve hře.

## 5.12. NEDOVOLENÝ ÚTOK

---

Nedovolený útok je akce útočného týmu, který brání průběhu hry.

Chyba "Nedovolený útok" nastane, pokud:

5.12.1. Odpal je proveden spodní částí těla (pod boky).

5.12.2. Hráč v útoku, který se nachází v útočné zóně, se pohybuje mimo osu svého těla za účelem zpomalení, blokování nebo kontaktu s hráčem v obraně. Neplatí pro odpalujícího hráče.

5.12.3. Hráč útočného týmu změní svou původní trajektorii běhu k míči v útočné zóně a přijde do kontaktu s hráčem v obraně.

5.12.4. Odpalující hráč přijde do kontaktu jednou rukou s hráčem v obraně a míč odpálí druhou rukou.

5.12.5. Odpalující hráč nedobrovolně udeří do míče dvakrát během odpalu.

*Příklad: Po odpalu a po dotyku míče blokařem (blokujícím hráčem v obraně), odpalující hráč nedobrovolně udeří do míče podruhé.*

Odpalující hráč odpaluje tak, že tlačí míč směrem dolů.

*Poznámka: Tlačení míče je činnost, kdy jednou nebo dvěma rukama (v neustálém kontaktu s míčem) je míč tlačěn dolů.*

## **5.13. NEDOVOLENÁ OBRANA**

---

Nedovolená obrana je akce týmu v obraně, která brání průběhu hry.

Kontakt mezi hráči nebo mezi hráčem a míčem může, ale nemusí vést k blokování, změně nebo zpomalení akce.

Chyba "Nedovolená obrana" nastane, pokud:

5.13.1. Tým v obraně má v době odpalu více než jednoho hráče v útočné zóně.

5.13.2. Hráč v obraně, který je v útočné zóně, blokuje, mění nebo zpomaluje provedení odpalu odpalujícího hráče.

5.13.3. První kontakt po odpalu je proveden hráčem neurčeného týmu uvnitř útočné zóny a tento kontakt změní trajektorii míče.

5.13.4. Během přihrávky hráč v obraně umístěný v útočné zóně blokuje, změní nebo zpomalí provádění přihrávky.

5.13.5. Během přemístění míče hráč v obraně nacházející se v útočné zóně a na začátku provedení přemístování míče, blokuje, změní nebo zpomalí provedení přemístění míče.

5.13.6. Hráč v obraně nacházející se v útočné zóně blokuje, zpomaluje nebo mění trajektorii hráče v útoku, který se snaží dostat k míči.

5.13.7. Před provedením odpalu a po získání kontroly nad míčem útočného týmu se hráč v obraně dotkne míče a pohne s ním.

5.13.8. V okamžiku odpalu se hráč v obraně dotkne míče.

5.13.9. Hráč v obraně nerespektuje osu těla útočícího hráče a dojde ke kontaktu, který zablokuje, změní nebo zpomalí akci daného hráče.

5.13.10. Hráč z neurčeného týmu v obraně, který se nachází v útočném pásmu v okamžiku odpalu, blokuje nebo zpomaluje hráče z určeného týmu v obraně.

*Poznámka: Pokud dojde ke dvěma chybám nedovolené obrany dvěma týmy v obraně současně, chyba bude připsána týmu, který byl určen.*

## 5.14. NAPOMENUTÍ

---

Jakékoliv chování v rozporu s Pravidly sportovního chování (viz [příloha A](#)) způsobí, že týmu bude vydáno slovní, malé nebo velké napomenutí.

Kontakt mezi hráči nebo mezi hráčem a míčem může, ale nemusí vést k blokování, změně nebo zpomalení akce.

Všechna malá nebo velká napomenutí směřované týmu, hráči nebo členovi týmu vedou k získání jednoho bodu pro další dva týmy. Hráč, kterého se napomenutí týká, může navíc dostat osobní sankci.

*Poznámka: Pravidlo získání jednoho bodu neplatí pokud:*

- *Napomenutí bylo uděleno před začátkem hry.*
- *Napomenutí bylo uděleno po dosažení cílového skóre a před signalizací rozhodčího začátku setu.*
- *Napomenutí bylo uděleno po dosažení kritického skóre a napomenutý tým již není ve hře.*
- *Napomenutí bylo uděleno po skončení hry (viz. [Velké napomenutí](#)).*

Pokud je vydáno napomenutí, když je míč ve hře, poslední tým, který měl míč pod kontrolou, zůstane v držení míče pro další odpal.



Pokud je vydáno napomenutí, když míč není ve hře, poslední tým, který měl míč v držení, si ho ponechá pro další odpal.

#### 5.14.1. Slovní napomenutí

Jestliže rozhodčí vydá slovní napomenutí, žádná karta se neudělí.

Rozhodčí mohou vydat slovní napomenutí, aby udrželi tempo hry a zajistili vhodné chování jednotlivců. Slovní napomenutí rozhodčího nebude mít vliv na skóre, body za sportovní chování ani na osobní sankce.

#### 5.14.2. Malé napomenutí

Malé napomenutí je symbolizováno udělením žluté karty.

##### 5.14.2.1. Nesportovní chování

Následující chování je nesportovní chování:

- Nerespektování nebo pokus o ovlivňování rozhodnutí rozhodčích.
- Neúcta ke spoluhráčům, ostatním týmům, trenérovi, divákům atd.
- Používání nevhodného slovníku.
- Pokus o úmyslné spáchání chyby.
- Pokus o úmyslné poškození místa hry.
- Záměrně držení, tlačení nebo kolize s jiným hráčem.
- Nedostatečná snaha, podle posouzení rozhodčích, vyhnout se dotyku s míčem, a tedy dobrovolné bránění hladkému průběhu hry.

#### 5.14.3. Velké napomenutí

Velké napomenutí je symbolizováno udělením červené karty.

Existují tři různé typy velkých napomenutí:

##### 5.14.3.1. Vulgárnost

Jakákoliv vulgárnost nebo komentář hráče, trenéra nebo asistenta, který je namířen proti členovi týmu nebo rozhodčímu.

##### 5.14.3.2. Záměr ublížit

Činy nebo slova použité s úmyslem někomu ublížit.

##### 5.14.3.3. Napomenutí po skončení hry

Jakékoliv napomenutí vydané po skončení hry, ale předtím, než hlavní rozhodčí podepíše oficiální zápis o utkání.

*Poznámka: To znamená, že hlavní rozhodčí zaznamená do výsledkového listu jakýkoliv incident týkající se hráčů nebo členy týmu, kteří se po skončení hry chovali nesportovně. Odečteny budou pouze bonusové body.*

#### 5.14.4. Vyloučení hráče

Hráč nebo člen týmu bude vyloučen ze hry, pokud:

V téže hře dostane druhé malé napomenutí.

Dostane velké napomenutí.

*Poznámka: Hráči nebude dovoleno zůstat v hracím prostoru.*

#### 5.14.5. Diskvalifikace týmu

Tým bude diskvalifikován pokud hráči, členové týmu nebo tým dostanou alespoň:

- čtyři malá napomenutí,
- dvě malá napomenutí a jedno velké napomenutí,
- dvě velká napomenutí.

Tým musí opustit hrací prostor.

Pokud tým skončí s méně než čtyřmi hráči, je automaticky diskvalifikován pro aktuální hru a nesmí zůstat v hracím prostoru.

Pokud je diskvalifikován tým, který má v okamžiku diskvalifikace v držení míč, míč získá tým s nejnižším skóre. Pokud je skóre vyrovnané, držení míče rozhodne hod kostkou.

## 6. DEFINICE

### 6.15. HLÁŠKA (URČENÍ)

---

Označení týmu, který bude muset po odpalu chytit míč. Hláška (určení) musí být provedena tak, že se vysloví slovo "Omnikin" a za ním barva týmu, který má chytat míč po odpalu (např. "Omnikin černá").

## 6.16. ODPAL

---

Odpal nastane, pokud jsou splněny tyto 2 podmínky:

- Tým v útoku demonstruje úmysl poslat míč soupeřícímu týmu.
- Odpalující hráč je v kontaktu s míčem.

*Poznámka: Celé gesto, které způsobí kontakt s míčem, se považuje za gesto odpalu. Odpal se považuje za ukončený, když je gesto odpalu dokončeno nebo zastaveno. Pokud však hráč v obraně přijde do kontaktu s míčem po dotyku odpalujícího hráče, avšak ještě před skončením gesta odpalu, může odpalující hráč dokončit své gesto odpalu. Míč se ale již považuje za míč v držení týmu obrany.*

## 6.17. PŘEMÍSTĚNÍ MÍČE

---

Přemístění míče je činnost, kdy je míč přemístěn z jednoho místa na druhé. Aspoň jeden hráč musí být v kontaktu s míčem.

Aby se pohyb míče mohl považovat za "Přemístění míče", musí být splněny následující kritéria:

- Pohyb míče musí být úmyslný.
- Tým musí mít míč pod kontrolou.

## 6.18. PŘIHRÁVKA

---

Akce přihrání míče minimálně od jednoho hráče na dalšího/další hráče.

Aby byla akce považována za přihrávku, musí být splněna následující kritéria:

- Hráč, který vykonává danou akci, musí mít míč pod kontrolou.
- Přihrávka míče musí být úmyslná.
- Fyzický kontakt mezi míčem a hráčem musí být přerušen.
- Musí existovat jeden nebo více cílových hráčů (tedy hráčů, kterým je přihrávka určena).

Rozhodčí je oprávněn rozhodnout, zda je hráč cílovým hráčem, nebo ne.

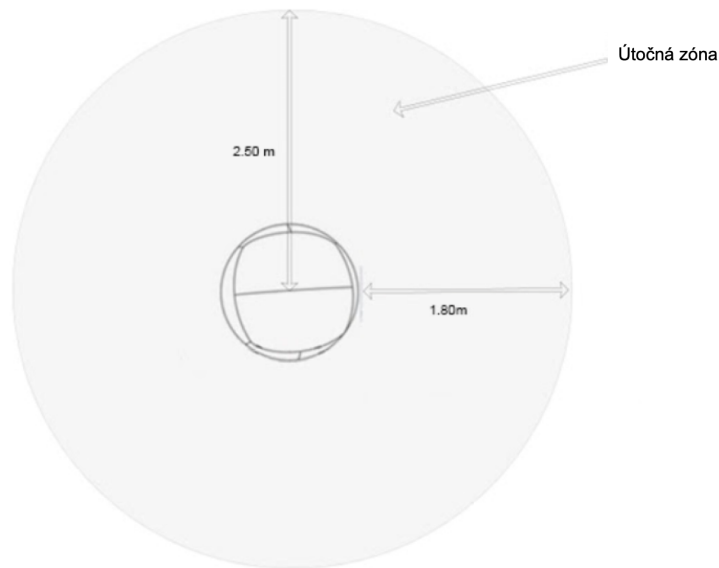
## 6.19. ÚTOČNÁ ZÓNA

---

Útočné zóna je zóna kolem míče útočícího týmu, který musí mít míč pod kontrolou. Hráč se považuje za hráče v útočné zóně, když má alespoň jednu nohu uvnitř nebo na hranici útočné zóny.

Existují dva různé způsoby výpočtu velikosti útočné zóny:

- 1,8 metru od vnějšího okraje míče. (viz obr. 8 - Útočná zóna)
- 2,5 metru od středu míče. (viz obr. 8 - Útočná zóna)



Obr 8 - Útočná zóna

## 6.20. KONTAKT

---

Když se hráč určeného týmu dotkne míče kteroukoliv částí těla, bez ohledu na to, zda má jejich tým míč pod kontrolou nebo ne.

## 6.21. MÍČ V DRŽENÍ

---

Tým má míč v držení, jestliže po provedení odpalu měl alespoň jeden hráč s míčem kontakt.

## 6.22. ČLENOVÉ TÝMU

---

Členové týmu, kteří nejsou hráči. Jsou to hlavní trenér, dva asistenti trenéra a tlumočnick.

## 6.23. ODPAL PO PŘERUŠENÍ HRY

---

Uvedení míče zpět do hry po chybě, oddechovém čase nebo na začátku setu.

## 6.24. MÍSTO ODPALU

---

Místo, kde je míč umístěn asistentem rozhodčího pro odpal po přerušení hry (např. odpal po chybě). Je to buďto místo, kde nastala chyba, nebo střed hřiště (na začátku setu a při kritickém skóre). Pokud míč není uvnitř hřiště, jakmile je hra přerušena, místo odpalu bude v nejbližším bodu hřiště.

## 6.25. MÍČ VE HŘE

---

Čas mezi dvěma písknutími, která signalizují odpal, a písknutím, které signalizuje chybu.

## 6.26. KONTROLA (MÍČE)

---

Tým má kontrolu nad míčem, když rozhodčí usoudí, že může tento tým míč znehybnit.

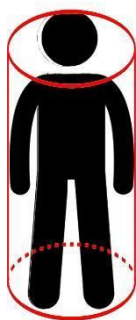
## 6.27. OSA TĚLA

---

Osa těla je svislý válec, jehož rozměry jsou rovné šířce ramen a výšce útočícího hráče uvnitř útočné zóny.

Hráč nesmí již vyjít ze své osy těla, pokud jsou splněny tyto dvě podmínky:

- Je v kontaktu s míčem.
- Tým má kontrolu nad míčem a míče se již dotkli alespoň tři hráči týmu.



Obr. 9 - Osa těla

## 6.28. CÍLOVÉ SKÓRE

---

Body potřebné k získání setu.

## **6.29. KRITICKÉ SKÓRE**

---

Kritické skóre je cílové skóre mínus dva body.

## **6.30. HRACÍ PLOCHA (HŘIŠTĚ)**

---

Hřiště se skládá z čar a prostoru uvnitř těchto čar.

## **6.31. HRACÍ PROSTOR**

---

Hrací prostor se skládá ze hřiště, prostoru s lavičkami týmů, rozvířovací plochy pro hráče a celého prostoru kolem těchto oblastí až po tribuny.

## 7. TRVÁNÍ A PRŮBĚH HRY

### 7.1. TRVÁNÍ HRY

---

#### 7.1.1. Jak získat bod

Po provedení prvního odpalu se hra zastaví, jakmile se některý ze zúčastněných týmů dopustí chyby. Pokud dojde k chybě, dva další týmy získají každý po jednom bodu.

#### 7.1.2. Jak vyhrát set

Tým vyhraje set dosažením cílového skóre: 11.

#### 7.1.3. Jak vyhrát zápas

Tým vyhraje zápas tím, že vyhraje 4 sety.

### 7.2. PRŮBĚH HRY

---

7.2.1. Kapitáni a rozhodčí se setkají ve středu hrací plochy (hřiště), aby určili, který tým odstartuje hru. Ostatní členové týmu musí zůstat na svých lavičkách. Asistent rozhodčího hodí kostkou a barva, která je na vrchní straně kostky, určuje, který tým začíná. Po hodu se kapitáni vrátí zpět ke svému týmu a hlavní rozhodčí dlouhým písknutím zavolá hráče na hrací plochu (hřiště).

7.2.2. První odpal signalizuje začátek setu. První odpal je proveden ze středu hrací plochy (hřiště).

7.2.3. Po provedení prvního odpalu se hra zastaví ve chvíli, kdy se některý ze zúčastněných týmů dopustí chyby. Pokud dojde k chybě, dva další týmy získají každý po jednom bodu.

7.2.4. Tým, který se dopustil chyby, má míč v držení a bude pokračovat dalším odpalem z místa, kde nastala chyba. K odpalu dojde, jakmile asistent rozhodčího obnoví hru tím, že dvakrát zapíská.

7.2.5. Jakmile tým dosáhne kritického skóre, hlavní rozhodčí třikrát zapíská, aby signalizoval, že tým s nejnižším skóre musí opustit hrací plochu (hřiště). Set pokračuje pro dva zbývající týmy.

7.2.6. Ze dvou zbývajících týmů pro další odpal bude mít míč v držení ten tým s menším počtem bodů. Pokud mají oba týmy stejný počet bodů, rozhodčí hodí kostkou, aby se rozhodlo, který tým bude mít míč v držení. Odpal se koná ze středu hrací plochy (hřiště).

7.2.7. První ze dvou zbývajících týmů, který dosáhne cílového skóre, vyhrává set.

7.2.8. Mezi sety je 2 minutová přestávka.

7.2.9. První tým, který vyhrál čtyři sety, vyhrává zápas.

*Poznámka: V závislosti na turnaji mohou být příslušné autority vyzvány ke změně oficiálního formátu hry nebo trvání hry. Další možné uznávané systémy hry najdete v [Příloze D](#).*

### **7.3. SYSTÉM HODNOCENÍ**

---

Každý tým získá 1 bod za každý vyhraný set. Tým, který skončí jako první, získá navíc 2 bonusové body.

V duchu filozofie sportovního chování, napomenutí hráče nebo týmu vede k odebrání bodů:

- Malé napomenutí: odebrání 1 bodu.
- Velké napomenutí: odebrání 2 bodů.

*Poznámka: Tým může ukončit hru se záporným počtem bodů.*

### **7.4. ODDECHOVÝ ČAS (TIMEOUT)**

---

Existují tři různé typy oddechových časů:

#### 7.4.1. Oddechový čas týmu

7.4.1.1. Každý tým má povolené tři 40 sekundové (30 + 10) oddechové časy za zápas (30 sekund oddechový čas, 10 sekund na zvednutí míče a odpal).

7.4.1.2. O oddechový čas může žádat pouze hlavní trenér nebo kapitán.

7.4.1.3. Žádost o oddechový čas může být předložena rozhodčímu pouze pokud míč není ve hře. Jakýkoliv tým na hrací ploše (hřišti) může v této chvíli požádat o timeout.

*Poznámka: Tým, který odchází z hrací plochy (hřiště) po dosažení kritického skóre, se považuje za tým na hrací ploše (hřišti) až do pokračování hry o další bod.*



7.4.1.4. Během oddechového času mohou hráči opustit hrací plochu (hřiště) a sedět na lavičce týmu, ostatní členové týmu mohou vstoupit na hrací plochu (hřiště).

7.4.1.5. Týmy si mohou vzít oddechový čas po uplynutí oddechového času rozhodčího.

#### 7.4.2. Oddechový čas rozhodčího

7.4.2.1. Rozhodčí si mohou vzít oddechový čas kdykoliv je třeba a tolik kolik je třeba.

7.4.2.2. Oddechové časy mohou trvat tak dlouho, jak je třeba.

7.4.2.3. Rozhodčí bere oddechový čas také v případě zranění hráče.

#### 7.4.3. Oddechový čas při dosažení kritického skóre

7.4.3.1. Když je dosaženo kritického skóre v setu, hlavní rozhodčí automaticky odpíská 40sekundový oddechový čas (30 + 10).

## 7.5. STŘÍDÁNÍ

---

Na hrací ploše (hřišti) musí být vždy čtyři hráči z každého týmu. Každý tým má k dispozici neomezený počet střídání, musí však respektovat následující pravidla:

#### 7.5.1. Dovolené střídání

Střídání je možné, když míč není ve hře (když je hra přerušena). Zatímco míč není ve hře, na hrací plochu (hřiště) může vstoupit libovolný počet náhradníků. Střídání není povoleno v případě, že následuje opakování odpalu.

#### 7.5.2. Nedovolené střídání

Střídání není dovoleno, když je míč ve hře. Jestliže střídající hráč vstoupí na hrací plochu (hřiště), zatímco je míč ve hře, jde o nedovolené střídání a bude vyhlášena chyba (Příliš mnoho hráčů na hřišti).

## 7.6. ZRANĚNÍ

---

V případě zranění bude mít zraněný hráč 10 sekund na to, aby byl připraven hrát bez pomoci, nebo aby byl vystřídán. Po uplynutí 10 sekund nebo v případě, že zraněný hráč potřebuje pomoc, zahlásí rozhodčí oddechový čas rozhodčího. Zraněný hráč bude muset

opustit hrací plochu (hřiště) a nebude mu umožněno zúčastnit se hry až do konce aktuálního setu, bude však oprávněn vrátit se v dalším setu.

Pokud tým bude mít v důsledku zranění k dispozici méně než čtyři hráče, bude mít časový limit 5 minut před tím, než bude v aktuální hře diskvalifikován (viz [5.14.5 Diskvalifikace týmu](#)).

## **7.7. PROTEST**

---

Pokud se členové týmu domnívají, že byli neoprávněně potrestáni pro nesprávný výklad pravidel hry, mohou podniknout následující kroky:

- Hlavní trenéři nebo kapitáni mohou prezentovat svůj pohled hlavnímu rozhodčímu. V případě hlavního trenéra je na to potřeba vyžádat oddechový čas. Vše musí proběhnout klidně a zdvořile.
  - Pokud je to nutné, může si rozhodčí vzít oddechový čas na vysvětlení svého rozhodnutí a/nebo nápravu situace.
-

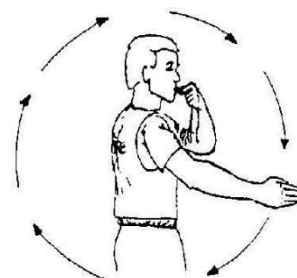
Učitelé, rodiče, trenéři, sportovci a všichni ostatní účastníci jsou vyzváni, aby se chovali sportovně a respektovali tato pravidla sportovního chování. Všechna uvedená pravidla podporují humánnější a férovější sportovní praxi.

- **Projevem sportovního chování** je v první řadě důsledné dodržování a respektování všech pravidel; nepokusit se nikdy úmyslně spáchat chybu.
- **Projevem sportovního chování** je respektování sportovních činitelů. Přítomnost sportovních činitelů nebo rozhodčích je pro uskutečnění soutěže nezbytná. Zaslouží si úctu všech zúčastněných.
- **Projevem sportovního chování** je přijetí všech rozhodnutí rozhodčích, aniž by se zpochybňovala jejich integrita.
- **Projevem sportovního chování** je přijmout porážku důstojně a bez nevraživosti.
- **Projevem sportovního chování** je přijmout vítězství s pokorou a bez povyšování se.
- **Projevem sportovního chování** je pochválit soupeřův výkon a pográtulovat k vítězství.
- **Projevem sportovního chování** je odmítnout podvádění a používání nepovolených prostředků k vítězství.
- **Projevem sportovního chování** je respektování svého soupeře jako rovnocenného partnera a pokusit se zvítězit tím, že předvedete co nejlepší výkon.
- **Projevem sportovního chování** je povzbuzení svých spoluhráčů při špatné hře stejně jako při hře dobré.
- **Projevem sportovního chování** je chovat se důstojně, ovládat se a nesnížit se k fyzickému nebo slovnímu násilí.

*Tato signalizace je jediná uznávaná mezinárodní kin-ballovou federací IKBF.*

**a) Začátek hry nebo setu**

Hlavní rozhodčí provede paží 3 otočení dopředu v úrovni ramen a pak ukáže na lavičku začínajícího týmu; během toho píská na píšťalku.



**b) Konec setu**

Hlavní rozhodčí otočený tváří k pultu časoměřiče zvedne ruce nad hlavu a jednou rukou drží druhé zápěstí; během toho píská na píšťalku.



**c) Konec hry**

Hlavní rozhodčí otočený tváří k pultu časoměřiče zvedne ruce nad hlavu a třikrát tleskne; během toho píská na píšťalku.



**d) Oddechový čas (timeout)**

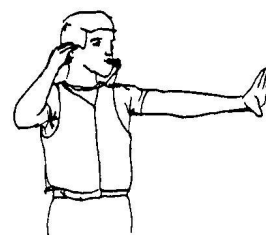
Hlavní rozhodčí otočený tváří k pultu časoměřiče položí prsty jedné ruky do středu své druhé ruky na úrovni hrudníku a ukáže na tým, který žádá o oddechový čas; během toho píská na píšťalku.



**Při prvních čtyřech signálech je pískání nepřetržitě (jedna až tři sekundy).**

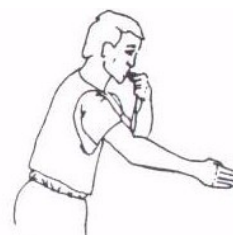
**e) Chyba hlášky**

Rozhodčí jednou zapíská. Jednu ruku natáhne před sebou a rychle otevře a zavře dlaň. Zároveň si druhou dlaň přiloží k uchu. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



**f) Rozehrávka**

Asistent rozhodčího ukazuje rukou na místo, kam míč umístil a dvakrát krátce zapíská.



**g) Opakování**

Rozhodčí jednou zapíská, zkříží ruce na úrovni pasu a pak je dá od sebe pryč. Tento pohyb dělá dvakrát.

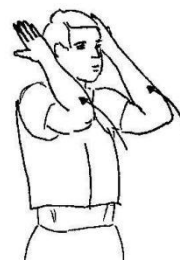
Znak opakování se používá i pro:

- Neúmyslné bránění mezi dvěma hráči.
- Neúmyslné bránění mezi hráčem a míčem.



**h) Míč mimo hřiště**

Rozhodčí jednou zapíská. Pokrčí paže tak, aby dlaně směřovaly dozadu za ramena. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



**i) Příliš mnoho hráčů na hřišti**

Rozhodčí jednou zapíská. Předpaží jednu ruku, otevře dlaň a natáhne prsty. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



### **j) Nedovolená obrana**

Rozhodčí jednou zapíská. Předpaží a ukáže 3 po sobě jdoucí prsty. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



### **k) Chybějící kontakt**

Rozhodčí jednou zapíská. Ukazuje ukazováčkem vzhůru a jedním pohybem předpaží a opět skrčí ruku. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



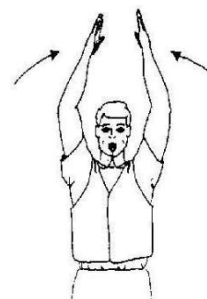
### **l) Dvakrát stejný odpalující**

Rozhodčí jednou zapíská. Dvakrát předpaží a opět skrčí ruce, dlaně jsou stále otevřené a směřují dopředu. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



### **m) Krátký odpal**

Rozhodčí jednou zapíská. Upaží, dlaně směřují k sobě a nedotýkají se. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



### **n) Dráha míče dolů**

Rozhodčí jednou krátce zapíská. Udělá jeden krok vpřed a energicky ukáže oběma rukama směrem k zemi. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



**o) Míč na zemi**

Rozhodčí jednou zapíská a zároveň si tře dlaněmi o sebe (dlaně jsou vodorovně) tak, že spodní ruka se nehýbe a vrchní ruka udělá pohyb dopředu. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



**p) Časová chyba**

Rozhodčí jednou zapíská. Ve výšce ramen jednou rukou ukáže na hodinky na zápěstí. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



**q) Nesportovní chování**

Rozhodčí jednou zapíská. Předpaží a ohne ruku v lokti (předloktí směřuje svisle vzhůru), druhou rukou chytí přední část loktu. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby. Tato chyba zahrnuje malé napomenutí pro hráče, který chybu udělal.



**r) Úmysl ublížit**

Rozhodčí jednou zapíská. Pěstí mírně udeří na přední část ramene. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby. Tato chyba vede k velkému napomenutí pro hráče, který se dopustil chyby.



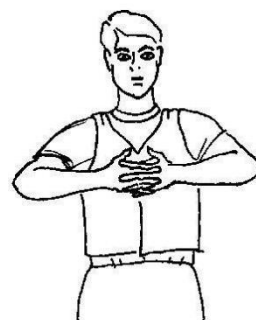
**s) Nedovolený útok**

Rozhodčí jednou zapíská. Se zaťatými pěstmi překříží předloktí na hrudi. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



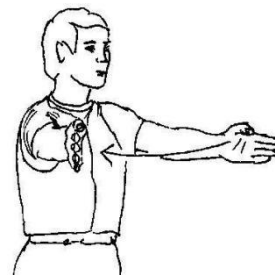
**t) Uchopení míče**

Rozhodčí jednou krátce zapíská. Spojí ruce před tělem do kruhového tvaru s propletenými prsty. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



**u) Nedovolené přemístění míče**

Rozhodčí jednou zapíská. Předpaží ruce dlaněmi k sobě. Jedna ruka zůstává předpažená a druhá jde do upažení. Pak ukáže na pásku týmu, který se dopustil chyby.



**v) Střídání hráčů**

Bez pískání.  
Rukama nad hlavou dlaněmi k sobě pohybuje střídavě vpřed a vzad.



Signalizace pro čárové rozhodčí:



w) **Míč se dotkl předmětu mimo hřiště**

Vlajka by měla být zvednuta, pokud se míč dotkne země mimo hrací plochu nebo jakékoliv pevné překážky.



x) **Míč se dotkl země uvnitř hřiště**

Vlajka by měla směřovat do středu hřiště, pokud se míč dotkne země uvnitř nebo na čáře hrací plochy.



y) **Požadovaný timeout (oddechový čas)**

Jestliže čároví rozhodčí vidí trenéra nebo kapitána některého týmu, jak žádají o oddechový čas, tento požadavek signalizují držetím vlajky nad hlavou.



Pokud mají dva nebo více týmů v žebříčku bodování stejný počet bodů, IKBF doporučuje použití tohoto seznamu kritérií k určení, výsledného pořadí týmů:

1. Menší počet ztracených bodů z důvodu napomenutí.
2. Nejvíce vyhraných zápasů.
3. Nejvíce vyhraných setů.
4. Nejvíce vyhraných zápasů v přímé konfrontaci.
5. Nejvíce vyhraných setů v přímé konfrontaci.
6. Nejvyšší průměr skóre ve všech setech během turnaje.
7. ČSK nebo organizace odpovědná za soutěž určí nejlepší způsob vyřešení nerozhodného výsledku.

V mezinárodních soutěžích, jako jsou mistrovství světa a mistrovství Evropy, je používán systém hry, který je popsán v těchto pravidlech v článku 6. Trvání a průběh hry.

Nicméně, ČSK uznává několik dalších herních systémů, které mohou být použity v oficiálních soutěžích, ať už ligových nebo turnajových. Každý z těchto systémů je popsán níže, záleží tedy na organizátorovi soutěže, jaký systém se mu zdá nejvhodnější pro tu určitou událost.

### 10.1. SYSTÉM HRY VHODNÝ PRO ŠKOLNÍ / DĚTSKÉ TURNAJE:

---

Pro školní a dětské turnaje ČSK doporučuje vybrat tyto systémy:

#### 10.1.1. Systém hry s různým počtem setů

Tento systém se používá při národních turnajích a oficiálních ligových zápasech. Je stanovený určitý počet setů, který tým musí vyhrát, aby vyhrál celý zápas. Hraje se na body do dosažení cílového skóre (body potřebné k získání setu). Hranici můžeme nastavit na 9, 11 nebo 13 bodů. Jakmile jeden tým dosáhne kritického skóre (cílové skóre minus 2 body), tak tým, který má nejméně bodů odchází ze hřiště a hru dohrávají zbylé dva týmy. Vyhraje ten tým, který dosáhne cílového skóre. Výhodou tohoto systému je, že hráči mohou bojovat do poslední chvíle a snažit se uhrát další set.

Každý nový set začíná odpalem tým, který odešel ze hřiště jako první v posledním odehraném setu.

*Poznámka: Tento systém je také možný hrát na čas (každý set na 7 minut).*

##### 10.1.1.1. Navrhované varianty:

První varianta: První tým, který vyhraje dva sety, vyhraje zápas. (systém 2 ze 4)

Druhá varianta: První tým, který vyhraje tři sety, vyhraje zápas. (systém 3 ze 7)

Třetí varianta: První tým, který vyhraje čtyři sety, vyhraje zápas. (systém 4 ze 10)

*Poznámka: např. systém 3 ze 7 znamená, že se mohou hrát v jednom zápase nejméně 3 sety a nejvíce 7 setů.*

##### 10.1.1.2. Systém hodnocení:

Každý tým získá 1 bod za každý vyhraný set. Tým, který vyhraje zápas, získá navíc 2 bonusové body. Pro školní turnaje a pro další turnaje organizované pro děti se doporučuje ponechat 5 bodů fair play, aby hráči nebyli demotivováni prohrou a nulovým výsledkem. ČSK tedy zachoval 5 bodů fair play pro všechny týmy. Tým, který nevyhraje, dostane tedy místo 0 bodů, 5 bodů. Vítězný tým dostane 5 bodů + body za vyhrané sety + 2 body.

### 10.1.2. Pevně stanovený počet setů

Tento systém se hodí pro dobré načasování turnaje, když je málo času nebo když je větší množství účastníků se týmů (více než 15). V tomto herním systému je počet setů předem stanoven organizátorem. Může to být jeden až čtyři sety, které se hrají do dosažení cílového skóre (body potřebné k získání setu). Hranici můžeme nastavit na 9, 11 nebo 13 bodů. Jakmile jeden tým dosáhne kritického skóre (cílové skóre mínus 2 body), tak tým, který má nejméně bodů odchází ze hřiště a hru dohrávají zbylé dva týmy. Set vyhraje ten tým, který dosáhne cílového skóre. Každý nový set začíná odpalem tým, který odešel ze hřiště jako první v posledním odehraném setu. Na začátku zápasu se první podání určí losem.

Každý tým získá 1 bod za každý vyhraný set. Tým, který končí jako první, získá navíc 2 bonusové body. Pro školní turnaje a pro další turnaje organizované pro děti se doporučuje ponechat 5 bodů fair play, aby hráči nebyli demotivováni prohrou a nulovým výsledkem. ČSK tedy zachoval 5 bodů fair play pro všechny týmy. Tým, který nevyhraje dostane tedy místo 0 bodů, 5 bodů. Vítězný tým dostane 5 bodů + body za vyhrané sety + 2 body. Hru vyhraje tým, který má nejvíce vyhraných setů. Pokud nastane remíza, 2 vítězné body se rozdělí mezi dva týmy.

## **10.2. OBECNÁ PRAVIDLA PRO ŠKOLNÍ/DĚTSKÉ TURNAJE MIXŮ:**

---

### 10.2.1. Kategorie A (první stupeň základních škol)

#### 10.2.1.1. Nedovolená obrana:

Pokud tým v obraně bude mít jednoho nebo i více hráčů v prostoru 1.8 m od míče v době odpalu, bude zapískána chyba "Nedovolená obrana". Pokud oba týmy v obraně budou mít hráče v prostoru 1.8 m od míče v době odpalu, chyba bude odpískána týmu, na kterého se bude hrát. Bloky nejsou povolené v této kategorii.

#### 10.2.1.2. Nedovolený útok:

Pokud hráč podá jednou rukou, bude odpískána chyba "Nedovolený útok". Podání jednou rukou není povolené.

## 10.2.2. Kategorie B (druhý stupeň základních škol)

### 10.2.2.1. Nedovolená obrana:

Pokud tým v obraně bude mít jednoho nebo i více hráčů v prostoru 1.8 m od míče v době odpalu, bude zapískána chyba "Nedovolená obrana". Pokud oba týmy v obraně budou mít hráče v prostoru 1.8 m od míče v době odpalu, chyba bude odpískána týmu, na kterého se bude hrát. Bloky nejsou povolené v této kategorii.

## 10.2.3. Kategorie C (střední školy)

Pro kategorii C platí stejná pravidla jako pro dospělé hráče (viz. [5. Pravidla hry](#)).

## 10.2.4. Všechny kategorie:

### 10.2.4.1. Střídání odpalujícího při útoku:

Hráči mužského pohlaví jsou považováni za "stejného odpalujícího". Příklad: Pokud chlapec odpálí míč mimo hřiště, další odpal je na dívky. Dívky mohou pálit libovolně kolikrát chtějí.

### 10.2.4.2. Minimálně 2 dívky a maximálně 2 chlapci na hřišti.

Na hřišti v jednom týmu musí být vždy maximálně 2 chlapci a minimálně 2 dívky. Pokud se během hry někdo zraní, tým bude mít 5 minut na to, aby se zraněný hráč mohl dostat zpět do hry. Pokud zraněný hráč nebude schopen nastoupit do 5 minut a tým nemá nikoho na střídání, celý tým bude diskvalifikován.

### 10.2.4.3. Dvakrát stejný odpalující

Stejný hráč mužského pohlaví daného smíšeného týmu nemůže odpalovat dvakrát po sobě.

Stejný hráč **nemůže** odpálit znovu (v případě, že před odpalem nastaly tyto chyby):

- Chybějící kontakt
- Míč na zemi
- Míč mimo hřiště
- Dráha míče dolů
- Krátký odpal
- Nedovolený útok ([5.12.1.](#), [5.12.6.](#), [5.12.5.](#) & [5.12.4.](#))
- Nedovolená obrana ([5.13.1.](#), [5.13.3.](#) & [5.13.8.](#))
- Dvakrát stejný odpalující

Stejný hráč **může** odpálit znovu (v případě, že před odpalem nastaly tyto chyby):

- Chyba hlášky
- Časová chyba
- Nedovolené přemístění míče
- Uchopení míče
- Příliš mnoho hráčů na hřišti
- Nedovolená obrana ([5.12.2.](#) & [5.12.3.](#))
- Nedovolený útok ([5.13.2.](#), [5.13.4.](#), [5.13.5.](#), [5.13.6.](#), [5.13.7.](#), [5.13.8.](#), [5.13.9.](#) & [5.13.10.](#))
- Malé napomenutí
- Velké napomenutí
- Míč na zemi způsoben útočným týmem