

**PRAVIDLA PŘEHAZOVANÉ**

**Special Olympics**  
Czech Republic

Žampach 1.10.2001,  
(akt. Presidiem ČHSO dne 22.6.2012)

**ÚVOD**

Dle pravidel SOI článek I (article I), část P/4 (Section P) České hnutí Speciálních olympiád předložilo návrh na uznání přehazované jako modifikace volejbalu v národním programu ČHSO, a to s následujícím zdůvodněním.

Tento sport se od r. 1968 rozvíjí v některých oblastech ČR a při sportovních hrách mentálně postižené mládeže jsou pravidelně zařazovány i turnaje v přehazované.

Přehazovaná vznikla z potřeby vytvořit soutěživou hru s míčem, která by využila základních dovedností v házení, chytání a jejich rozvíjení v různých herních situacích. Je vhodnou přípravou k provozování dalších náročnějších sportů pro mentálně postižené, jako je košíková, odbíjená, házená. Mohou ji provozovat i sportovci s nižší úrovní schopností, neboť zpracování míče na vlastní polovině hřiště dává šanci pohybově pomalejšími i těm, kteří mají zpomalené reakce na podněty a rozhodovací schopnosti.

Procvičuje se i prostorová orientace, pohyblivost, motorika. Rozvíjí se myšlení, učí se používat ve hře taktiky. Je vhodným sjednoceným sportem sportovců a partnerů dle pravidel SOI.

Přehazovaná se stala akreditovaným národním sportem ČHSO v roce 1995. Od tohoto data klub Žampach každoročně pořádá národní turnaje v Dřevěnici.

**PRAVIDLA**

Článek I. :

- a) Přehazovaná je týmový sport síťový o 6 hráčích na hřišti, jehož smyslem je dosáhnout vítězství ziskem 15 bodů dle dále formulovaných pravidel.
- b) Vypisují se **oficiální soutěže v kategoriích:**
  1. Týmová utkání v kategoriích: muži – ženy – smíšené týmy
  2. Sjednocená týmová utkání.
  3. Testy individuálních dovedností.
- c) Smíšený tým se skládá z hráčů obou pohlaví, přičemž musí být minimálně 2 a maximálně 4 hráči stejného pohlaví (výklad: 4M + 2Ž, 3M + 3Ž, 2M + 4Ž).
- d) Tým reprezentuje zpravidla jeden klub SO. Je povoleno i sdružení hráčů z více klubů, soutěžících pod dohodnutým názvem.
- e) Sjednocená týmová utkání jsou popsána v čl. VI.
- f) Testy individuálních dovedností jsou popsána v čl. VII.

Článek II.:

**Hřiště a vybavení****a) Rozměry hřiště**

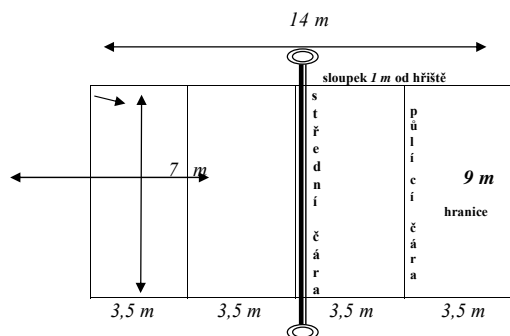
Hřiště má tvar obdélníku o rozměrech 14 m délky a 9 m šířky. V tom jsou započteny i čáry široké 5 cm. Námitky proti rozměrům a vybavení hřiště lze podat ½ hod. před zahájením utkání.

**b) Označení hřiště**

Hřiště je označeno dobře viditelnými čarami, širokými 5 cm, které mají být vzdáleny od pevných předmětů v tělocvičně 1 m, v přírodě 2 m. K vyznačení hřiště se nesmí používat motouzu, latí a podobně.

c) Sloupky

Sloupky na upevnění sítě jsou vnitřní stranou vzdáleny nejméně 1 m od postranní čáry.

d) Sít'

Sít' je široká 100 cm a nejméně 10 m dlouhá (oka 10x10 cm). Sít' je napjata nad hřištěm přesně nad střední čarou. Horní okraj sítě je lemován po obou stranách bílým okrajem 5 cm širokým.

e) Výška sítě

Horní okraj sítě měřený ve středu sítě je ve výši:

ženy .....	210cm
chlapci do 15 let .....	210 cm
muži.....	241 cm
smíšená družstva.....	241 cm
sjednocené týmy .....	241 cm

f) Míč

Je shodný s míčem volejbalovým, v obvodu nejvíce 71 cm.

## Článek III.

Rozhodčí

Utkání řídí 2 rozhodčí, jejich pomocníkem je zapisovatel.

Povinnosti 1. rozhodčího:

První rozhodčí rozhoduje, kdy je míč ve hře, kdy bylo dosaženo bodu, měří oddechový čas (používá píšťalku). Před utkáním zjistí, zda je v pořádku hřiště, míč, ověří totožnost hráčů dle soupisky.

Rozhodnutí „prvního“ rozhodčího je vždy konečné.

Stanoviště 1. rozhodčího je za upevňovacím sloupkem, mělo by být upraveno tak, aby rovina očí byla nejméně 50 cm nad horním okrajem sítě.

Povinnost „druhého“ rozhodčího:

- sleduje pomezí čáry, střední čáru pod sítí, zda míč nebyl zahrán do autu a střídání po dosažení bodu.

Zapisovatel:

- zaznamenává stav dosažených bodů a oddechové časy. Po každé chybě hlásí stav utkání.

## Článek IV.

Hráči a náhradníci

- Každé družstvo tvoří 6 hráčů a libovolný počet náhradníků, nejvíce však šest. V týmu jsou maximálně 2 trenéři, neurčí-li pořadatel jinak.
- Střídání hráčů provádí trenér, který pouze při „mrtvém“ míči požádá slovně nebo znamením kteréhokoliv rozhodčího o výměnu hráčů.



obr. 2

střídání hráče: dlaní opsat vertikální kroužek kolem druhé ruky

Střídající náhradník se musí hlásit rozhodčímu zvednutím ruky a musí vždy zaujmout místo střídaného hráče. Jakmile zaujme místo, střídáný hráč ihned odchází z hřiště a svůj odchod rovněž ohlásí zvednutím ruky.

V každém setu lze střídat dvakrát a při indispozici některého hráče lze nahlásit výměnu za něj. V dalších setech lze nastoupit v jiné sestavě.

c) Oddechový čas

Každé družstvo si může v zápasu vyžádat 1 oddechový čas (2 minuty), který rozhodčímu ohlásí trenér smluveným znamením nebo slovně.



obr. 3

-skrčit a připažit levou a skrčit předpažmo pravou, ruce tvoří písmeno „T“

d) Úbor hráčů

Družstvo musí mít jednotný úbor, při chladném počasí lze hrát v teplákové soupravě. Každý hráč musí být označen na zádech číslem 15 cm vysokým a na prsou 10 cm vysokým. V týmové sjednocené kategorii je partner označen „rozlišující vestou“.

e) Chování na hřišti

Všichni hráči, náhradníci i trenéři se musí chovat ukázněně a dodržovat pravidla hry.

Neukázněné chování trestá rozhodčí buď napomenutím, či ztrátou bodu nebo vyloučením ze hry.

## Článek V.

**Pravidla hry**a) **Volba stran a podání**

Losování se provádí mincí. Družstvo, které získalo výhodu volby, může zvolit buď podání nebo stranu hřiště.

V případě, že družstvo, které zvítězilo v losování zvolit podání, druhé družstvo volí stranu.

V setech se ve výhodě prvního podání družstva střídají. Před rozhodující sadou (třetí) se losuje znovu.

b) **Počet a postavení hráčů**

Družstvo tvoří šest hráčů, kteří jsou rozestaveni na své polovině následovně:

3 u sítě (v útočné polovině)

3 ve druhé řadě (v obranné polovině)

O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O

V průběhu hry se mohou hráči po hřišti pohybovat bez omezení, ale při podání musí vždy zaujmout svou pozici.

c) **Podání**

Podání provádí pravý zadní hráč.

Musí být provedeno ihned po zapísknutí rozhodčího z kteréhokoliv místa za hranicí hřiště hozením míče jakýmkoliv způsobem kamkoliv do soupeřova pole (nikoliv odbitím). Podání musí být provedeno za hranicí hřiště. Dotek míče o síť není chybou. Nepřehozený míč, míč hozený mimo hřiště znamená bod pro soupeře. Příjem podání od soupeře je tolerován s více doteky.

d) **Způsob hry**

Míč může být zahrán kteroukoliv částí těla nad pasem (např. hlavou). K zahrání míče do soupeřova pole má družstvo možnost tří úderů (t. j. dvakrát přihrát ve vlastním poli, třetí míč musí být hozen do soupeřova pole). Ve vlastním poli mohou hráči chytit a hodit, nebo odbít.

Do soupeřova pole musí být míč hozen. Mezi jednotlivými údery se nesmí míč dotknout země nebo jakéhokoliv předmětu. Jestliže hráč stojí při zpracování míče mimo hřiště, zůstává míč ve hře.

Dotknou-li se dva hráči současně míče, pak další míč musí jít přes síť, jinak je hodnoceno jako chyba a bod pro soupeře.

S míčem není dovoleno udělat více jak tři kroky. Více kroků je hodnoceno jako chyba a bod pro soupeře.

Míč se nesmí držet déle než 3 vteřiny, delší držení míče je hodnoceno jako chyba a bod pro soupeře

Hráč se nesmí dotknout sítě ani při přehazování. Každý dotek sítě je hodnocen jako chyba a znamená bod pro soupeře. Hráči nesmí překročit střední čáru, ani manipulovat pod sítí v poli soupeře. Pokud dojde k tomuto přestupku, je hodnocen jako chyba a znamená bod pro soupeře.

Dotek sítě míčem při přehazování není na závadu, pokud míč přeletí do soupeřova pole.

**Smeč**

- je útočný úder, který může být zahrán jednou nebo oběma rukama. Po úderu může hráč rukama přesáhnout přes síť, ale nesmí se jí dotknout. Dotek sítě rukou je chyba a bod pro soupeře.

Smečovat mohou všichni hráči, - hráči ze zadní poloviny mohou smečovat jen ze zadní poloviny.

**Blok**

je ochrana proti soupeřovu útoku, prováděná těsně u sítě pažemi vzpaženými proti míči. Blokovat mohou jen hráči přední řady. Dotknou-li se blokující hráči míče, počítá se blok za jeden dotek. Po nezdařeném bloku tentýž hráč může míč chytit či odrazit. Jestliže se blokující hráč míče nedotkl, může rukama přesáhnout přes síť, ale nesmí se jí dotknout. Totéž platí po provedení bloku.

e) **Bod a ztráta podání**

Jestliže se hráč družstva dopustí chyby (nechytí míč a pod.), získává bod a podání soupeř. Při každém zisku bodu a podání dochází ke střídání hráče na podání. Střídání hráče na podání se děje vždy o jedno místo ve směru hodinových ručiček. Zároveň se o jedno místo posunují všichni hráči.

f) **Set**

Družstvo, které získá 15 bodů – vyhrává „set“.

Nejtěsnější poměr může být 15 : 13. Při rovnosti bodů za stavu 14 : 14 se pokračuje tak dlouho, dokud jedno z družstev nezíská převahu (rozdíl) 2 bodů.

Hraje se na 2 vítězné sety. Do bodového hodnocení při turnajích se za každou vyhranou sadu získává 1 bod.

g) **Změna stran**

Po sehrání každého setu změní družstvo strany.

Před rozhodujícím třetím setem se losuje znovu.

h) **Přestávky**

Mezi jednotlivými sety je povolena 2 minutová přestávka.

**Chyby ve hře**

- Hráč se dotkne sítě.
- Hráč překročí střední čáru, nebo se dotkne soupeřova pole rukama.
- Hráč hraje míč částí těla pod pasem
- Hráč ze zadní řady blokuje.
- Hráč zadní řady hraje v předním poli do soupeřova pole.
- Hráč hraje míč dvakrát za sebou (kromě při bloku).
- Míč se dotkne země nebo nějakého předmětu.

- h) Míč je zahrán do autu.
- i) Družstvo hraje s míčem po čtvrté.
- j) Míč není podán správně (projde pod sítí, je podán do autu).
- k) Chybné postavení družstva.
- l) Ve hře je na hřišti více než 6 hráčů.
- m) Střídání nebo střídající hráč není hlášen rozhodčímu.
- n) Družstvo nepodává podle pořádku.
- o) Kdokoliv z družstva se chová neslušně nebo nesportovně.

### Článek VI SJEDNOCENÁ PŘEHAZOVANÁ

1. V kategorii týmové sjednocené soutěže platí pravidla sjednocených sportů v SOI, tj.: na hřišti jsou čtyři sportovci a 2 partneři.
2. Platí veškerá pravidla pro přehazovanou, s odlišnostmi:
  - a) partneři jsou zvýrazněni odlišným dresem,
  - b) střídání je možné jen sportovec za sportovce, partner za partnera,
  - c) partner může hrát přes síť, nesmí smečovat,
  - d) při každé akci na vlastní polovině se musí sportovec s MP zapojit do akce (přihrávky nebo hod přes síť).

### Článek VII PŘEHAZOVANÁ – TESTY INDIVIDUÁLNÍ CH DOVEDNOSTI

Testy individuálních dovedností (TID) slouží ke sledování stavu a vývoje obecných i speciálních pohybových dovedností a účelnosti tréninků. Testování napomáhá trenérům hodnotit výsledky své práce a sportovce správně motivuje k pravidelnému tréninku a k získávání návyků na soutěžení.

TID slouží jako výchozí platforma pro zařazení do finálových skupin dle souměřitelnou úrovně.

V TID lze vypsát samostatnou soutěž dle principů SOI.

#### **Test 1 ŽONGLOVÁNÍ S MÍČEM**

*vybavení:* míč na odbíjenou, stopky, píšťala, vymezení výšky 2 m (ryska na stěně, sloupku, síť)

*popis:* Hráč po dobu 60-ti sekund vyhazuje míč do výšky 2 m a chytá ho. Pokud mu míč spadne na zem, musí ho co nejrychleji zvednout a pokračovat ve hře.

*hodnocení:* Za každý správně chycený míč – 1 bod

Jestliže míč ani jednou nespadne na zem, připočítává se bonus + 5 bodů.

Hraje se ve dvou 60 sekundových kolech. Lepší výsledek z obou kol se započítává do konečného skóre.

#### **Test 2 PŘIHRÁVKA OD PRSOU DO TERČE**

*vybavení:* míč na odbíjenou, stopky, píšťala, pásmo, páska

*popis:* 2,5 m od zdi vyznačíme odhodovou čáru 2 m dlouhou. Na zdi ve výši 2 m (dolní okraj)

Vyznačíme obdélník 2 x 1 m.

Do tohoto terče po dobu 60-ti sek. hráči hrají přihrávku od prsou, po odrazu od zdi musí

Míč chytit. Jestliže míč spadne, musí ho co nejrychleji sebrat a pokračovat ve hře.

*hodnocení:* Za dobře provedenou, umístěnou a chycenou přihrávku – 1 bod.

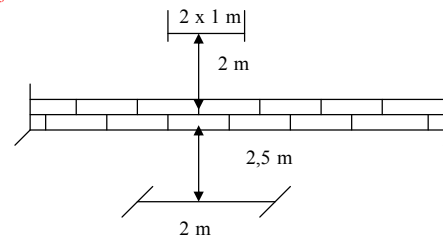
Pokud míč není hosen do terče, bod se nepočítá, ani když byl míč chycen.

Za odhodovou čárou (2,5 m) může hráč hrát – stát kdekoliv, ale nesmí tuto čáru překročit. Překročí-li ji, bod se nepočítá.

Hraje se ve dvou 60 sek. kolech. Pokud míč v časovém limitu nespadne ani jednou na zem, připočítává se bonus 5 bodů.

Lepší bodový výsledek z obou se započítává do konečného skóre.

obr. 5



#### **Test 3 PŘIHRÁVKA S CHYCENÍM PO ODRAZU ZE ZEMĚ**

*vybavení:* míč na odbíjenou, pásmo, páska, píšťala, stopky

*popis:* Ve vzdálenosti 3 m od zdi vyznačíme odhodovou čáru 2 m dlouhou.

Na zdi vyznačíme úsek v délce 2 m a 2m od země (horní hranice není určena).

Hráč nahrává libovolným způsobem míč na zeď, po odrazu od zdi nechává míč dopadnout na zem a chytí ho.

Míč může chytit kdekoliv, ale odhod na zeď musí být proveden za odhodovou čárou.

Hraje se ve dvou 60-ti sek. kolech.

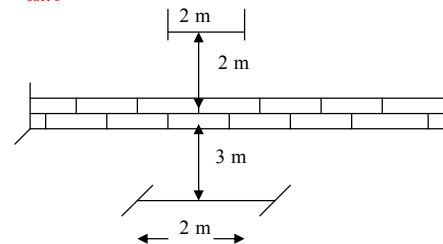
*hodnocení:* Za správně provedený bod a chycení míče = 1 bod.

Při správném provedení všech bodů v časovém limitu se připočítává bonus – 5 bodů.

Bod se nezapočítává:

- a) za hosení míče mimo vymezené území na zdi
- b) při překročení odhodové čáry
- c) za chycení míče v letu

obr. 6



Test 4 **SERVIS**

**vybavení:** 5 míčů na odbíjenou, síť, pásmo, páska, samolepka s bodovou hodnotou

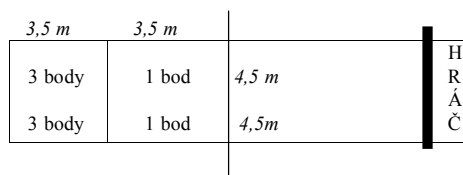
**popis:** Hrací plochu poloviny hřiště (t. j. 7x9 m) rozdělíme na 4 pole s různým bodovým hodnocením.

síť horní okraj: ženy, chlapci = 210 cm  
muži = 241 cm

Hráč servíruje (odhod za zadní čarou) do protilehlého pole celkem 5x.

Hranici nesmí při servírování překročit. Lze použít jakýkoliv způsob servisu (nikoliv odbítí). Servírovat lze z kteréhokoliv místa za zadní čarou (hranicí).

**hodnocení:** Za správné provedení servisu se počítají body dle vyznačené hodnoty. Jestliže jsou všechny servisy správně hozeny, započítává se bonus – 5 bodů. Hraje se ve dvou kolech po 5 hodech. Lepší výsledek se započítává do celkového skóre.

Test 5 **PŘIHRÁVKA DO SOUPEŘOVA POLE**

**pomůcky:** míč na odbíjenou, síť, páska

**popis:** Pole hráčů je rozděleno na útočnou a obrannou polovinu. 4 hody provede hráč z útočné poloviny 4 hody provede hráč z obranné poloviny Soupeřovo pole je rozděleno na 6 území s různou bodovou hodnotou. Horní okraj sítě je: ženy, chlapci = 210 cm muži = 241 cm Hráč se snaží hodit míč vrchní přihrávkou jednoruč nebo obouřuč do soupeřova pole do území s nejvyšší bodovou hodnotou.

**hodnocení:** Skóre je součtem bodového zisku ze všech 8 hodů. Za správné přehození všech míčů se počítá bonus + 5 bodů.



Počty bodů ze všech 5-ti soutěží se sčítají.

**TEST INDIVIDUÁLNÍCH DOVEDNOSTÍ – PŘEHAZOVANÁ**Tabulka výsledků:

jméno:

datum narození:

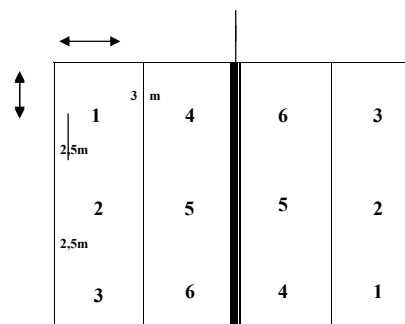
	pokus 1 záznam bodů	pokus 2 záznam bodů	bonus	celkem bodů	datum
TEST 1 žonglování					
TEST 2 přihrávka od prsou					
TEST 3 odraz od země					
TEST 4 servis					
TEST 5 přihrávka přes síť					

**Výpočet skóre týmu:** součet bodů jednotlivců dělený počtem otestovaných. Výsledek tvoří základ pro zařazení týmu do finálové skupiny.

**SOUTĚŽ DRUŽSTEV**

**Vybavení:** 2 míče na odbíjenou  
hřiště 14x9 m

síť horní okraj ve výši: ženy, chlapci = 210 cm  
muži = 241 cm



*Pravidla:* Hraje se hřišti 14x9 m, menší odchyška je možná.

Hrají 2 družstva, každé družstvo rozestaví na své polovině 6 hráčů:

3 do útočné zóny

3 do obranné zóny

Hráči jsou od sebe vzdáleni 2,5 m.

Mezi hráči přední a zadní řady je vzdálenost 3 m.

Aby se vystřídali všichni hráči na všech pozicích, hraje se 6 kol.

*Postup v každém kole:*

- 1) Hráč na pozici 1 přihraje přihrávkou od prsou hráči na pozici 4 a ten přehodí míč vrchní přihrávkou.  
Soupeřovo družstvo se snaží míč chytit a vrátit přes síť. Za chytený a vrácený míč získává 0,5 bodu. Rozehrávající družstvo už míč nevrací.
- 2) Hráč na pozici 2 přihrává hráči na pozici 5, který přehazuje do soupeřova pole.
- 3) Hráč na pozici 3 přihrává hráči na pozici 6, ten přehazuje do soupeřova pole.

Hráčům podává míč rozhodčí.

Dále pokračuje stejným způsobem a odehraje 1. kolo.

V dalších kolech se hráči vždy posunou o jedno místo ve směru hodinových

ručiček, až se všichni hráči na všech 6-ti pozicích vystřídají.

Družstva se po každém kole střídají.

Náhradníci mohou vstoupit do hry po ukončení kola.

Trenéři nesmějí zasahovat do hry, ani dávat instrukce.

*Hodnocení:*

- |   |            |
|---|------------|
| a) Za správnou přihrávkou ze zadní do přední řady               | + 1 bod    |
| b) Za správné zahrání míče hráčem přední řady do soupeřova pole | + 1 bod    |
| c) Za chytený a přehozený míč zpět do pole rozehrávajícího      | + 0,5 bodu |

Maximální počet bodů v 6-ti kolech = 72 bodů.

Vítězí družstvo s vyšším bodovým ziskem.

Dojde-li k plichtě, rozehraje se další kolo stejným postupem, ale družstva se střídají. V tom případě musí být rozdíl 2 bodů.