

SMOLBALL™

Przepisy gry

SZWAJCARIA

TEL: 0041.44.710 92 83; FAX: 0041.44.710 93 11; KOMORKA: 0041.76. 365 95 95

E-MAIL. janusz@smolball.com

www.smolball.com

**WSZELKIE PRAWA ZASTRZEZONE
COPYRIGHT (C) Janusz Smolinski 2000-2005
ALLE RECHTE VORBEHALTEN**

1. POLE GRY

1.1. HALE SPOPRTOWE

1.1a Każda hala sportowa

1.1b Cała hala stanowi pole gry (bez autu, wyjątek jeżeli piłka dotknie sufitu = rzut wolny)

1.1c Piłka dotknie ściany lub bandy = gra toczy się dalej

1.1d Gra się również za bramką, ale bramkę można strzelić tylko z przodu

1.1e Odległość linii bramkowej od ściany lub bandy wynosi 3,0 m

1.1f Grac można również z linii autowej zarówno w hali jak i na wszystkich boiskach otwartych. W przypadku autu odległość przeciwnika wynosi 4 m.

1.2. HALE TENISOWE

1.2a Każda hala tenisowa wraz z powierzchnią otaczającą (muszą zostać ograniczone przezroczystą bandą o wysokości 2 metrów, szkło lub pleksiglas.

1.3. KORTY TENISOWE ZEWNĘTRZNE

1.3a Wszystkie korty tenisowe wraz z powierzchnią otaczającą po ograniczeniu ich specjalną bandą (j.w.)

1.4. BOISKA DO SIATKOWKI PLAZOWEJ (BEACHSMOLBALL)

1.4a Boisko wraz z powierzchnią otaczającą ograniczone specjalną bandą (j.w.)

1.4b Wymiary boiska 38 x 20 m

2. SPRZET SPORTOWY

2.1. Bramka: długość: 2,00 m, wysokość: 1,25 m (wymiarzy zewnętrzne)

2.2. Specjalne rakiety o wielkości 45-55 cm. (muszą zostać skonstruowane)

2.3. Specjalna piłka z gumki ze specjalną powłoką, o średnicy 9,5-10,5 cm, i wadze 32-36 gramów.

ZE WZLEDU NA BEZPIECZENSTWO NIE WOLNO UZYWAC INNEGO SPRZETU SPORTOWEGO !

3. WYPOSAZENIE OCHRONNE

3.1. Gra sie bez specjalnego wyposazenia ochronnego.

4. ILOSC ZAWODNIKOW

4.1. Ilosc zawodnikow moze byc dopasowana do wielkosc hali, np:

4.1a hala o wielkosc boiska do pilki siatkowej 2 + 1

4.1b hala o wielkosc boiska do koszykowki 4 + 1

4.1c hala o wielkosc boiska do pilki recznej 5 + 1

4.1d boisko do siatkowki plazowej (Beach Volley) 3 + 1 ; 4 + 1

4.1e hale tenisowe 3 + 1

4.1f korty tenisowe zewnetrzne 5 + 1

4.1g boisko do pilki recznej (gra z linnia autowa) 5 + 1

4.1h wszystkie boiska halowe rozumie sie z powierzchnia otaczajaca

5. CZAS GRY

5.1 2 x 40 min ze zmiana stron.

5.2 3 x 15 min ze zmiana stron (Beachsmolball)

6. PRZERWA

6.1 przerwa w grze wynosi 10 min. (aktywnie)

6.2 przerwa w grze plazowej (Beach Volley) wynosi 5 m (aktywnie)

7. POCZATEK GRY

7.1 Gre rozpoczyna sie skokiem dosieznym

7.2 Sedzia ustawia sie w punkcie przeciecia kola z linia srodkowa boiska

7.3 Zawodnicy ustawiaja sie w swoim polkolu, twarza zwroceni do sedziego.

7.4 rakieta musi dotykac podlogi na koncu linni w punkcie srodkowym boiska (odstep rakiet 1m).

7.5 Sedzia rzuca pilke do gory, a zawodnicy skaczac do gory probuja zdobyc pilke.

8. PILKA SEDZIOWSKA

8.1 Rozgrywana jest zawsze w ostatnim punkcie gry skokiem dosieznym

8.2 Zawodnicy ustawiaja sie rownolegle do lini srodkowej twarza zwruceni w kierunku sedziego

8.3 Rakieta musi dotykac podlogi (odstep rakiet 1 m)

8.4 Sedzia rzuca pilke do gory, a zawodnicy skaczac do gory probuja zdobyc pilke.

9. WYMIANA ZAWODNIKOW

9.1 Zawodnik moze zostac w kazdej chwili wymieniony. Wchodzacy zawodnik do gry moze przekroczyc pole gry dopiero jezeli wymieniany zawodnik to pole opuscil.

9.2 Znajduje sie za duzo zawodnikow na polu gry, zawodnik ktory wchodzi do gry zostaje ukarany 4 min.

10. PILKA W GRZE

10.1 Pilka moze byc max. 4 razy dotknietą (bez ograniczenia ilosci krokow)
WYJATEK: Podejmowanie pilki rakieta z podlogi nie zalicza sie do dotkniec.

10.2 Pilka lezaca na rakiecie moze byc niesiona 4 kroki i nastepnie natychmiast oddana (rzucona).

10.3 Prowadzenie pilki po podlodze rowniez max 4 razy.

10.4 Zawodnik stojacy w miejscu i trzymajacy pilke na rakiecie moze ja trzymac max. 4 sek.

11. GRA PODUDZIEM I STOPA

11.1 Aktywna gra podudziem lub stopa jest niedozwolona (rzut wolny).

11.2 Odbije sie pilka od podudzia lub stopy (gra pasywna), mozna gre prowadzic dalej.

11.3 Zagranie pilki udem lub piersia jest dozwolone (liczy sie jednak jako dotkniecie pilki np: jedno dotkniecie pilki piersia + max. 3 razy rakieta).

12. GRA RAMIENIEM, REKA ORAZ GLOWA

12.1 Aktywne zagranie pilki ramieniem, reka lub glowa jest niedozwolone, rzut wolny dla przeciwnika.

12.2 Pasywne zagranie ramieniem lub glowa, gra toczy sie dalej.

13. ATAKOWANIE OD TYLU

13.1 Zawodnik znajdujacy sie w posiadaniu pilki nie moze byc atakowany od tyłu.

14. BRAMKARZ

14.1 Bramkarz musi sie znacznie odrozniac od swoich zawodnikow.
(koszulka w kratke o wielkosci 4 X 4 cm, z czego jedna kratka stanowi farbe druzyny a druga kratka jest farba neutralna).

14.2 Bramkarz trzymajac pilke w reku nie moze bezposrednio zdobyc bramki (zagrywke posiada bramkarz druzyny przeciwnej).

14.3 W polu bramkowym bramkarz broni bramki calym cialem, w reku moze pilke trzymac max. 4 sek., pilke do gry moze wprowadzic przez wrzut reka, uderzenie rakieta lub wybicie noga.

14.4 Bramkarz w momencie zagrywki nie moze byc blokowany przez przeciwnika (odstep min. 4 m.).

14.5 Poza polem bramkowym bramkarz staje sie normalnym graczem.

15. POLE BRAMKOWE

15.1 Długość: 3 m. dłuższe jak bramka (po stronie prawej i lewej 1,5 m. od słupka – powierzchni zewnętrznej).

15.2 Szerokość 2 m. (Od powierzchni zewnętrznej)

15.3 Wykroczenie przeciwko przepisom gry przez drużyny broniąca bramki w polu bramkowym (np: specjalne zagranie piłki nogą, poudziem, głową, ramieniem, ręką lub obrona bramki przez rzucenie się na podłogę), musi zostać ukarane rzutem karnym.

16. POZYCJA SPALONA (OFFSIDE)

16.1 Zawodnik drużyny przeciwnej nie może się znajdować w polu bramkowym przed piłką (OFFSIDE), rzut wolny z przedniego rogu pola bramkowego.

17. PIŁKA POZA POLEM GRY

17.1 Opuszcza piłka pole gry (jeżeli gra się z bandami) lub dotknie sufitu, otrzymuje drużyna przeciwna rzut wolny, który zostaje wykonany na miejscu przekroczenia przepisów gry. Rzut wolny może być wykonany w odległości max. 1 m. od ściany lub bandy.

18. RZUT WOLNY

18.1 Wszystkie rzuty wolne muszą być wykonane pośrednio, na miejscu przekroczenia przepisów gry max. 1 m. od ściany lub bandy. Wyjątek stanowi przekroczenie przepisów za bramką, poza linią bramkową, oraz w samym polu bramkowym. W tym przypadku rzut wolny zostaje wykonany z przedniego rogu pola bramkowego. Odstęp przeciwnika: 4

18.2 W przypadku rzutu wolnego dla drużyny atakującej, zawodnicy broniący mogą się ustawić w bramce na linii bramkowej.

19. RZUT KARNY (PENALTY)

19.1 Jeżeli zostanie uniemożliwione zdobycie bramki przy pomocy przekroczenia przepisów gry (w polu bramkowym), otrzymuje drużyna atakująca rzut karny.

19.2 Zawodnik strzelający rzut karny zagrywa sobie piłkę ręką i strzela bezpośrednio na bramkę.

19.3 Bramkarz znajduje się na linii bramkowej. Jeżeli w momencie strzału bramkarz opuści linię bramkową, rzut karny zostaje powtórzony.

19.4 W przypadku zdobycia bramki gra rozpoczyna bramkarz na gwizdek sędziego.

19.5 W przypadku jeżeli bramka nie zostanie zdobyta następuje rzut wolny z przedniego rogu pola bramkowego dla drużyny broniącej.

20. PRZEKROCZENIE PRZEPISÓW GRY RAKIETA

20.1 Nie można swoją rakietą uderzyć w rakiety przeciwnika (rzut wolny), lekkie zderzenie raketami jest tolerowane.

20.2 Uderzenie przeciwnika rakieta pociąga za sobą wykluczenie z gry.

20.3 Ukarana drużyna może po 4 min. wprowadzić do gry nowego zawodnika.

21. GRA CIAŁEM

21.1 W czasie gry zabezpieczenie piłki całym ciałem, jak również minimalny kontakt z przeciwnikiem są dozwolone.

21.2 Trzymanie, pchanie rękoma jak również masywna gra ciałem musi być ukarana 4 min.

21.3 Zawodnik leżący na podłodze może piłkę dalej zagrywać, wykluczone jest rzucanie się na podłogę we własnym polu bramkowym (rzut karny).

21.3 Przeciwnik leżący w polu bramkowym nie może dotknąć piłki, powoduje to rzut wolny z przedniego rogu pola bramkowego.

22. PRAWO KORZYSCI

22.1 Jeżeli drużyna poszkodowana utrzyma się przy piłce lub zdobędzie bramkę, zostaje zastosowane prawo korzyści.

23. KARY

23.1 Przekroczenie przepisów gry zostaje zasygnalizowane żółta kartka a zawodnik ukarany opuszcza boisko na 4 min. (nie może zostać zastąpiony).

23.2 Masywne przekroczenie przepisów gry zostaje zasygnalizowane

czerwona kartka oraz wykluczeniem tego zawodnika z dalszej gry (może zostać zastąpiony po upływie 4 min).

23.3 Umyslne przesunięcie bramki przez zawodnika drużyny broniącej powoduje rzut karny i żółta kartka (4'). Przez zawodnika drużyny atakującej powoduje rzut wolny z przedniego rogu pola bramkowego dla drużyny broniącej oraz żółta kartka dla zawodnika drużyny atakującej (4').