



Tento dokument není plně ve znění oficiálních pravidel vozíčkářského rugby. Je vytvořený pouze pro popis hlavních částí zápasu v průběhu jednotlivých úseků hry. Pro úplný popis hry včetně pravidel slouží Mezinárodní pravidla vozíčkářského rugby (poslední aktualizace 10/2012).

Před hrou

Úvodní část hry začíná příchodem obou týmů na hřiště. Asistenti jednotlivých týmů zpravidla připravují vybavení v oblasti lavičky, zatímco se hráči zahřívají před zápasem. Týmy se pohybují každý na své polovině hřiště (hrací plochy). Výběr střídačky/herní strany má být určen vzájemnou dohodou trenérů. Nemohou-li se dohodnout, provádí výběr jako první domácí tým (obvykle se zaujmají herní strany právě dle pořadí týmů v herním zápisu, kdy je domácí tým označen za lavičku „A“).

Zatím co se týmy připravují, rozhodčí konzultuje podrobnosti se stolkovými rozhodčími a kontroluje předepsané technické vybavení potřebné k průběhu samotné hry. Nejpozději 10 minut před zahájením hry se musí začít se zápisem hry. Každý z trenérů musí poskytnout následující informace, které budou zaznamenány v zápisu hry:

- Jména, klasifikace a čísla dresů všech hráčů z týmu
- Jméno kapitána týmu
- Jméno trenéra, případně i jeho asistenta



V případě předem připravených seznamů v zápisu hry se provedou eventuální korekce chybných či chybějících údajů. Poté oba trenéři stvrdí správnost jednotlivých informací svým podpisem.

Obdobně, tedy 10 minut před zahájením hry musí každý z trenérů poskytnout jména a klasifikační karty čtyř hráčů, nastupujících jako první ke hře (trenér týmu „A“ musí tyto informace poskytnout jako první).

Přibližně 5 minut před začátkem hry vyzvou rozhodčí kapitány obou týmů ke krátkému meetingu ve středu hřiště. Účelem je předat relevantní informace o pravidlech a hřišti nebo zodpovědět případné otázky kapitánů.

Po meetingu se rozhodčí přesvědčí o připravenosti stolkových rozhodčích a zkontrolují správné umístění kuželů na brankových čárách.

Začátek hry

Před samotným začátkem hry vstoupí začínající hráči na hrací plochu. Jeden hráč z každého týmu má vstoupit do středového kruhu a zaujmout pozici na stejné straně středové čáry jako je jeho branková čára, kterou brání. Rozhodčí 1 signalizuje směr hry (útok) pro každý tým (v první polovině hry brání týmy na stejné polovině hrací plochy, kde je jejich lavička a skórují na brankové čáře hrací plochy, kde mají lavičku jejich protivníci).

Když jsou všichni připraveni ke hře, rozhodčí 1 vstoupí do středového kruhu, zvedne ruku, provede úvodní hvizd a hodí míč svisle vzhůru mezi dva rozehrávající hráče. Poté hráči mohou provést první legální kontakt mezi sebou. Následně se budou tito dva hráči snažit získat odhozem padající míč do držení pro své spoluhráče.

Oba hráči se obvykle snaží zvítězit v rozskoku. Někdy tým záměrně pošle na rozehrávání slabšího hráče, aby získal herní převahu vně středového kruhu.



Jakmile je míč tečován jedním z hráčů ve středovém kruhu, rozhodčí 1 sníží svoji ruku a časoměřič spustí odečet času.

V případě, že jeden z ostatních hráčů získá po rozskoku míč do držení hra plynule pokračuje. V tu chvíli rozhodčí 1 signalizuje stolkovým rozhodčím tým, který bude mít jako první nárok „náhradního postupu“ a zapisovatel otočí šipku pro náhradní postup na směr útoku toho týmu.

Jestliže se míč dostane odhozem od rozehrávajících hráčů do autu, rozhodčí zapíská a signalizuje přestupek. Odečet času se zastaví. Míč získá do držení tým,

Vozíčkářské rugby - popis hry (2014)

který nezavinil pozici míče v autu. Druhý tým bude mít jako první nárok „náhradního postupu“.

Jestliže míč získá do držení jeden z rozehrávajících hráčů ještě předtím, než ho tečuje jiný hráč nebo předtím, než se dotkne podlahy, rozhodčí zapíská a signalizuje přestupek. Míč získá do držení tým, jehož rozehrávač se nezmocnil míče. Druhý tým bude mít jako první nárok „náhradního postupu“.

Jestliže se míč dotkne podlahy předtím, než se jej dotkl jeden z rozehrávačů ve středu kruhu, rozhodčí 1 přeruší hru a rozskok se opakuje znovu.

Když se rozskok úspěšně rozehraje, jeden z týmů začne útočit, zatímco se protihráči připravují k obraně. Hra začala.

Hraní zápasu

Je nespočet herních strategií používaných ve vozíčkářském rugby. Zcela obvykle trenéři přidělují jednotlivé herní role hráčům dle jejich klasifikačního ohodnocení. Tým může například hrát na jednoho klíčového hráče 3.5, který vozí míč, na hráče 2.5, který pomáhá klíčovému hráči v přechodu přes hrací plochu a skórování, a hráči 1.5 s hráčem 0.5, kteří blokují protivníky, jenž se snaží bránit.



Dvě hlavní obranné strategie jsou *nátlak* a *udržení pásma*. Při nátlakové obraně se snaží obránci hrát jeden na jednoho neustálým a neodbytným způsobem hry, kdy se zkoušejí zmocnit míče nebo si vynutit u protihráče chybu. V obraně při udržení pásma se obránci snaží systematicky zaujmout pozice v brankovišti či v jeho blízkosti. Obvykle jsou tři obránci připravení v brankovišti, zatímco se čtvrtý snaží vně brankoviště napadat hráče, který veze míč.

Během nátlakové obrany se zkouší útočící tým vymanit z protitlaku silnějším hráčem, který vozí míč, respektive hrou na delší pasy v případě jeho uvolnění. Při podobné herní situaci, kdy se daří útočícím hráčům uvolnit, má tým velmi dobrou šanci skórovat, a to zejména v případě, kdy nejsou obránci schopni zastavit

Vozíčkářské rugby - popis hry (2014)

hráče s míčem. Ať tak či onak, nátlaková obrana může být velmi efektivní v zabránění rozehrání po vhadzování, či v častějším porušení pravidla 12 sekund od útočícího týmu.

Během obrané hry v prostoru brankoviště zkouší útočící tým zaujmout výhodné pozice v brankovišti (šance výhodné přihrávky) nebo vylákává obránce ze své pozice, čímž si vytváří průchodnou cestu pro hráče vozící míč. Skórování během dobré obrané hry v prostoru brankoviště může být velmi obtížné, a to i vzhledem k pravidlu 40 sekund, které snižuje potřebný čas na udělení gólu.

Aktuální možné kombinace klasifikačních hodnot hráčů a různé herní strategie, jež jsou užívány, se liší od každého týmu nebo jednotlivé hry. Vozíčkářské rugby je rychle se měnící hra, během které střídají týmy herní strategie i podle aktuálního vývoje zápasu. Držení míče se během hry rychle střídá mezi oběma týmy a před závěrem padne často mnoho gólů. Některé týmy hrají rychlým agresivním stylem, s vysokým počtem padlých gólů, na úkor své otevřené obrany. Další tým může hrát opatrně, obraným způsobem, kdy šancí skórovat je málo a výsledný počet gólů je poté nízký. Každá hra je jiná.



Skórování

Cílem hry je dát gól. Hráč, který má míč v držení se musí dotknout dvěma koly zámezí tím, že přejede přes brankovou čáru soupeře mezi dvěma kužely, které označují konce brankové čáry.

Míč je nejčastěji v držení na hráčském klínu. Nicméně je gól udělen i když je míč držen rukama, oproti jakékoliv části vozíku nebo dokonce v případě kdy leží pod kontrolou hráče na stupačce vozíku. Po skórování gólu rozhodčí zapíská a signalizuje gól zvednutím celé ruky do vzduchu, následně s ukazovákem přímo nahoru (goal). Odečet času se zastaví a je udělen jeden bod.

Hráč musí mít kontrolu nad míčem předtím, než kterýmkoliv kolem přejede brankovou čáru - nemůže skórovat, jestliže se míč dotýká podlahy zatímco

přejíždí brankovou čáru a zkouší ještě míč získat do držení. Nelze také skórovat, když hráč přijímá míč, zatímco již přejíždí brankovou čáru.

V případě, že hráč opustí hřiště na brankové čáře a neskóruje, rozhodčí zapíská a signalizuje přestupek „opuštění hřiště“ (Leaving the court) plus neplatný gól křížujícím máváním rukou nad svoji hlavou (Cancelled goal). Odečet času je zastaven a míč je dán k vhazování protihráčům. Někdy je v gólové příležitosti způsoben přestupek „ven a dovnitř“ (Out and in). Tak, že hráč mající míč v držení opustí hřiště přes brankovou čáru a vrátí se do hřiště, aniž by skóroval. Gól není udělen ani když během skórování hráč před přejetím brankové čáry dvěma koly atakuje brankový kužel.

Vhazování po gólu

K novému zahájení hry po gólu je dán míč druhému týmu k vhazování. Vhazující hráč se postaví do zámezí kdekoliv podél koncové čáry. Rozhodčí umístí míč do jeho klína, zvedne tuku a zapíská. Od této chvíle je míč opět živý a kontakt mezi hráči je legální. Rozehrávající hráč má po hvizdu 10 sekund, aby míč odehrál a ten byl do té doby tečován hráčem na hřišti.



Míč je možno na hrací plochu hodit přímo nebo si ho jednou odrazit od podlahy a následně odbít. Po vhození míče se jej rozehrávač nesmí dotknout, dokud se jej nedotkne jiný hráč na hřišti a nesmí vjet na hřiště před odehráním míče. Oproti tomu má povolení se před odehráním míče pohybovat podél koncové čáry.

Když je míč tečován hráčem na hřišti, rozhodčí sníží svoji ruku a odečet času je opět spuštěn. Vhazující hráč se vrátí zpět do hřiště. Protihráčům není povoleno bránit rozehrávači v úplném návratu na hřiště po vhazování.

Jestli se rozehrávající hráč dopustí porušení pravidel při vhazování (zejména 10 sekund na vhazování), rozhodčí zapíská a signalizuje přestupek. Míč do držení získá druhý tým.

Přestupky

Je určitý počet přestupků, za které se může provinít tým, který má míč pod kontrolou ve svém držení. Jejich detailní popis je uveden v oficiálních pravidlech vozíčkářského rugby (oddíl 9).

Při spáchání přestupku rozhodčí zapíská a signalizuje porušení pravidel zdvihnutím ruky se všemi nataženými prsty (Violation signal). Odečet času je zastaven a rozhodčí ukáže další signál rukou dle druhu přestupku. Poté ukáže následující směr hry (směrem k brankové čáře, kam skóruje tým, který bude mít míč v držení).

Nejběžnějšími přestupky jsou:

- Deset sekund bez driblování (Dribble violation)
- Deset sekund v brankovišti (Ten seconds in the key)
- Přestupek 12 sekund
- Obranná polovina hřiště (Back court)
- Míč v autu



Vhazování po porušení pravidel

Po přestupku je míč daný k vhazování druhému týmu. Vhazující hráč se postaví do zámezí podél postranní čáry, co nejbližší místu, kde se nacházel míč v době, kdy došlo k přestupku.

Pravidla pro vhazování po přestupku jsou stejná jako při vhazování po gólu, kromě toho, že rozehrávač nesmí jezdit do stran podél postranní čáry od místa vhazování (pouze se otáčet na místě).

Kontakt před hvizdem

Hráči není povoleno provádět hrubé nebo výhodné kontakty s protihráčem během zastavené hry, tedy poté co rozhodčí zapíská aby přerušil hru a předtím, než zapíská aby hru opět zahájil vhažováním nebo rozskokem. Porušení tohoto pravidla má za následek udělení prostého faulu (Contact before the whistle).

Každý tým dostane během jednoho poločasu jedno varování. Když se poprvé v každé polovině zápasu dopustí tým kontaktu před hvizdem, rozhodčí zapíská, signalizuje faul a nahlásí časoměřiči trestů tým a hráče, který se kontaktu dopustil. Při dalším incidentu týmu po varování dochází k trestu za prostý faul.

Prosté fauly

Je určitý počet prostých faulů, které mohou spáchat hráči z obou týmů. Jejich detailní popis je uveden v oficiálních pravidlech vozíčkářského rugby (oddíl 11).

Při spáchání prostého faulu rozhodčí zapíská a signalizuje porušení pravidel zdvihnutím ruky s dlaní sevřenou v pěst a druhou rukou ukáže otevřenou dlaní na hráče, který spáchal faul (Foul). Odečet času je zastaven a rozhodčí ukáže další signál rukou dle druhu prostého faulu. Poté oznámí trest za provedený faul.



Nejběžnějšími prostými fauly jsou:

- Kontakt před hvizdem (Contact before the whistle)
- Ven a dovnitř (Out and in)
- Čtyři v brankovišti (Four in the key)
- Držení (Hold)
- Strkání (Push)
- Nedovolené použití rukou (Illegal use of hands)
- Otočení (Spin)

Trestem za útočný faul, spáchaný týmem, který má míč v držení, je ztráta míče. Rozhodčí ukáže nový směr hry a dá míč druhému týmu k vhazování.

Trestem za obranný faul, spáchaný týmem, který nemá míč v držení, je vyloučení na jednu minutu pro hráče, který spáchal faul. Rozhodčí doprovodí hráče k trestnému boxu a nahlásí časoměřiči trestů tým hráče, jeho číslo a druh faulu, kterým se provinil. Poté rozhodčí ukáže nový směr hry a dá míč druhému týmu k vhazování.

Průběh trestu

Hráč, který byl potrestán, se musí okamžitě dostavit na trestnou lavici, která se nachází na protější straně lavičky jeho týmu a zůstat tam do konce trestu. Je uvolněn poté, když vyprší 1 minutový trest podle časomíry nebo v případě, že soupeř skóruje a nejedná se o penalty gól. Hráč opouštějící trestnou lavici je k návratu na hřiště vyzván rozhodčím nebo časoměřičem trestů.

Penalty gól

Jestliže je obranný faul spáchán, když útočník mající míč pod kontrolou je v pozici, kdy může skórovat, může rozhodčí udělit z penalty gól namísto vyloučení hráče. V tomto případě rozhodčí zapíská a signalizuje faul. Odečet času se zastaví a rozhodčí jasně oznámí „z penalty gól“. Útočníkům bude udělen jeden bod a druhý tým bude vhazovat po gólu.



Hráč, který je během této situace vyloučen na jednu minutu, nebude moci opustit trestnou lavici.

Střídání

Každý tým může střídat libovolný počet hráčů po jakémkoliv zastavení hry, s výjimkou situace po gólu a technického oddechového času (v tomto případě je

střídání povoleno pouze když má žádající technický problém, který mu brání pokračovat ve hře). Jestliže následuje další zastavení hry po gólu, může střídání proběhnout (např. oddechový čas).

Střídající hráči se musí dostavit do oblasti pro střídání před zastavením hry, poskytnout své klasifikační karty zapisovateli a označit hráče, které budou střídat. Při dalším zastavení hry signalizuje časoměřič rozhodčím žádost o střídání. Uzná-li rozhodčí, že bude žádost o střídání povolena, signalizuje povolení oběma rukama zkříženými před hrudí (Substitution) a vyzve hráče, aby vstoupili do hřiště. Poté bude hra pokračovat dalším vhazováním.

Hráči opouštějící hřiště při střídání si musí vyzvednou svoji klasifikační kartu od zapisovatele předtím, než se vrátí na lavičku.

Oddechový čas

Každý tým má 6 oddechových časů, které si může vybrat kdykoli během hry. Jsou k dispozici 4 oddechové časy po 30-ti sekundách a 2 po 60-ti sekundách. Žádost o 30-ti sekundový oddechový čas může podat hráč nebo trenér. O 60-ti sekundový oddechový čas může žádat pouze trenér nebo jeho asistent. Žádost o oddechový čas podaná trenérem může být povolena jen když je míč mrtvý. Trenér o něj může kdykoli žádat u stolku zapisovatelů. Žádosti hráče o oddechový čas, když je míč živý bude vyhověno, jestliže hráč podávající žádost nebo jeho spoluhráč mají v držení míč. Žádosti nebude vyhověno, pokud je míč v kontaktu s podlahou nebo s hráčem z řad protihráčů.



Žádost o oddechový čas je často podaná k zabránění přestupku deset sekund na vhazování, 12 sekund, 40 sekund, deset sekund v brankovišti nebo obranná polovina hřiště. Někdy hráč, který má v držení míč, žádá o oddechový čas, aby zamezil svému opuštění hřiště pod nátlakem protihráče. Tým, který je donucen využít všechny oddechové časy ve hře velmi brzy bude následně ve větší nevýhodě.

Když rozhodčí akceptuje žádost o oddechový čas, zahvízdá a signalizuje

oddechový čas (Time out, 1 minute time out). Jeden rozhodčí jde neprodleně nahlásit oddechový čas zapisovateli a druhý se připraví s míčem v místě následného vhazování.

Tým, který požádal o oddechový čas, si může vybrat, zda jej ukončí a vrátí se do hry v kteroukoli dobu. V tom případě poskytne rozhodčí míč k vhazování. Jestliže tým chce využít celý oddechový čas, oba týmy se odeberou ke své lavičce.

Když vyprší 20/50 sekund z oddechového času, bude to časoměřič signalizovat a rozhodčí vyzve týmy k návratu do hřiště a připravení se ke hře.

Oddechový čas rozhodčího

Rozhodčí může kdykoliv přerušit hru, aby mohl vyřešit jakoukoliv situaci. Oddechový čas rozhodčího je obvykle oznámen v případě, kdy hráč spadl či je zraněný nebo nastal problém u stolkových rozhodčích se zařízením ovlivňujícím funkci časoměry apod. Rozhodčí zapíská a signalizuje svůj oddechový čas položením rukou na obě ramena (Referee time out).

Jestliže je přerušeno hru způsobeno následkem aktivity jednoho z týmů, jako například technický problém s vozíkem, je udělena jedna minuta na vyřešení potíží (technický oddechový čas - Equipment time out). V případě, že nelze do té doby problém vyřešit, musí tým požádat o oddechový čas nebo vystřídat hráče tak, aby se mohlo pokračovat ve hře.



Jestliže není přerušeno hru způsobeno následkem aktivity jednoho z týmů, jako například problém u stolkových rozhodčích, bude oddechový čas trvat bez omezení po dobu nezbytně nutnou k vyřešení problému.

Dojde-li k situaci, při níž je jakákoliv osoba v nebezpečí, rozhodčí zastaví hru ihned (často pád hráče, který by překážel ve hře a byl hrou ohrožen). Jestliže nehrozí žádné nebezpečí, rozhodčí přeruší hru dle svého uvážení ve vhodnou dobu. Jestliže je útočící tým v gólové šanci, hráč není v nebezpečí nebo zraněn a

nepřekáží ve hře, hra bude zastavena jakmile skončí současná gólová situace. Například, pokud má bránící hráč defekt na kole a je umístěn mimo centrum hry, rozhodčí zastaví hru až poté co útočící tým skóruje či zastaví posun směrem k brankové čáře soupeře.

Držený míč

Tým má míč pod kontrolou, jestliže jeden z hráčů tohoto týmu jej má pod kontrolou (v držení). Někdy nastane situace, že hráči z obou týmů mají míč pod kontrolou souběžně. Často nastane držený míč v situaci, kdy jeden hráč jede s míčem na klíně, zatímco mu protihráč umístí pevně svou celou ruku na míč a následně s míčem nemůže pohybovat ani jeden z hráčů.

Hra je pro držený míč zastavena také v případě, kdy míč uvízne mezi dvěma nebo více vozíky či přímo pod vozíkem.

Když rozhodčí určí, že došlo k „drženému míči“, zapíská a signalizuje držený míč rukama zvednutými nad hlavu s nataženými palci směrem vzhůru (Held ball). Odečet času je zastaven. Následující držení míče je určeno podle náhradního postupu, který určuje směr šipky náhradního postupu. Stolkový rozhodčí někdy ukáží směr útoku po drženém míči, popřípadě ho ihned ukáže sám rozhodčí. Po vzhazování, kdy je míč oživen, změní zapisovatel směr šipky náhradního postupu.



Ukončení čtvrtiny

Po uplynutí osmi minut na zařízení časoměřičů se ozve zvukový signál, který ohlásí konec čtvrtiny. Hra je poté ihned zastavena. Oba týmy se přesunou do prostoru své lavičky. Přestávka trvá dvě minuty. Hráč, který je v tu dobu vyloučen, nemůže opustit trestný box (během přestávky po první a třetí čtvrtině). Asistent z jeho týmu může hráči poskytnout pomoc pouze v nutném případě.

Začátek čtvrtiny

Na konci dvouminutové přestávky upozorní zvukový signál (hvizd rozhodčího) na začátek další čtvrtiny. Držení míče na začátku čtvrtiny je určené podle aktuálního směru náhradního postupu. Rozhodčí ukáže směr hry a poskytne míč k vhazení.

Ukončení první poloviny

Na konci druhé čtvrtiny se ozve zvukový signál, který ohlásí konec první poloviny zápasu. Hra je poté ihned zastavena. Oba týmy se přesunou do prostoru své lavičky. Přestávka trvá pět minut.

Hráč, který je v tu dobu vyloučen, může opustit trestný box po celou dobu přestávky.

Začátek druhé poloviny

Na konci pětiminutové přestávky upozorní zvukový signál (hvizd rozhodčího) na začátek další čtvrtiny. Hráč, který je vyloučen, se musí vrátit ke konci přestávky do trestného boxu.



Držení míče na začátku druhé poloviny je určené podle aktuálního směru náhradního postupu. Rozhodčí pak ukáže směr hry a poskytne míč k vhazení.

Na začátku druhé poloviny zápasu si týmy vymění hrací strany (otočí se směr útoku) - nyní týmy brání na opačné polovině hrací plochy, kde je jejich lavička a skórují na brankové čáře hrací plochy, kde mají svoji lavičku.

Každý tým dostane během druhého poločasu opět možnost jednoho varování za „kontakt před hvizdem“.

Ukončení hry

Hra pokračuje třetí čtvrtinou, po které následuje dvouminutová přestávka. Poté je zahájena čtvrtá čtvrtina.

Na konci čtvrté čtvrtiny se ozve zvukový signál, který ohlásí konec zápasu. Jestliže je na konci zápasu jeden z týmů ve vedení, je tým s vyšším počtem gólů prohlášen za vítěze. Pokud hra skončí nerozhodně, musí se hrát prodloužení.

Prodloužení

Když se bude hrát prodloužení, následuje po konci čtvrté čtvrtiny dvouminutová přestávka. Každá část prodloužení trvá tři minuty a musí být zahájena rozskokem ve středovém kruhu. Na začátku prodloužení pokračují týmy ve stejném směru hry, v jakém hráli během druhé poloviny zápasu.



Během každé části prodloužení mají oba týmy nárok na jeden 30-ti sekundový oddechový čas, a to navíc k případným oddechovým časům, které jim zbyli na konci regulérní hrací doby.

Jestliže je na konci prodloužení jeden z týmů ve vedení, je tým s vyšším počtem gólů prohlášen za vítěze. Pokud hra opět skončí nerozhodně, musí se prodloužení opakovat znovu. Hra bude pokračovat tolika částmi prodloužení, dokud jeden z týmu nebude ve vedení na konci poslední části prodloužení.

Tomáš Drábek

Hlavní rozhodčí ČRSV

Více informací viz. www.ref.webnode.cz