

KVADRATO VARŽYBŲ TAISYKLĖS

1. KVADRATO ŽAIDIMAS

Kvadratas - taisyklėmis apibrėžtas komandinis žaidimas, kurio metu abiejų komandų žaidėjai kamuoliu bando "iškirsti" visus arba per nustatyta laiko tarpą - kelinį kuo daugiau varžovų.

2. ŽAIDIMO AIKŠTELĖ

Kvadratas žaidžiamas lauke ir salėje kvadrato arba tinklinio aikštelėse, kurios matmenys 9 x 18 m. Mokyklos vidaus varžybos gali vykti mažesniu matmenų aikštelėse.

Kiekviena aikštelė turi 2 galines linijas, 2 šonines linijas ir vieną bendrą vidurio liniją. Linijų plotis - 5cm, kurių plotis į žaidimo aikštelės dydį nejedina. 5 cm linijos nei peržengti, nei užminti negalima. Linijos turi būti aiškiai matomos, ryškios. Aikštės kampai ir vidurio linijos pažymėtos vėliavėlėmis. Vėliavėlių stotelė aukštis nuo 40 iki 60 cm, turi atitikti saugos reikalavimus.

3. KAMUOLYS

Žaidžiama tinklinio kamuoliu. Kamuolys žaidimui tinkamas jeigu krisdamas iš 2 m aukščio atšoka nuo grindų 1m. Kamuolį žaidimui parenka ir pakeičia tik varžybų vyriausasis teisėjas. Apie kamuolio būklę žaidimo metu (suplyšo, deformavosi ir t.t.) praneša komandų vadovai arba kapitonai.

4. VARŽYBŲ LAIKAS

Kelinio trukmė - 6 min. Kelinys gali būti baigiamas ir anksčiau, kai vienoje iš komandų "iškertami" visi žaidėjai. Jeigu kelinio laikas baigësi ir abiejose komandose liko "neiškirsty" žaidėjų, laimi ta komanda, kurios žaidėjų liko daugiau. Skiriamas žaidimo pratęsimas, jeigu komandose, pasibaigus laikui, liko po lygiai žaidėjų. Komandų kapitonai traukia burtus dėl kamuolio arba aikštelės pasirinkimo ir žaidžia iki pirmo "iškirstojo".

Po kiekvieno kelinio komandos keičiasi kvadratais ir kamuoliu. Kai rezultatas lygus, lemiamam keliniiui kvadrato aikštelė arba kamuolys nustatomi burtais.

Žaidimo laikas stabdomas:

- keičiant susižeidusius žaidėjus;
- minutinės pertraukėlės metu;
- keičiant tolesniams žaidimui netinkamą kamuoli;
- toli nuriedėjus kamuoliui už kvadrato ribų;
- pasibaigus kelinio laikui;
- keičiant atsarginius žaidėjus;
- darant pastabas ir nuobaudas komandos vadovui;
- iškilus ginčytinam klausimui;
- esant reikalui pasitaisyti aprangą, apavą.

5. MINUTINĖ PERTRAUKĖLĖ

Kelinio metu komandai gali būti skiriama viena minutinė pertraukėlė. Minutinė pertraukėlė skiriama komandos vadovui paprašius, kai komanda turi kamuolį. Jos metu žaidėjai,

esantys kvadrate, negali išeiti iš jo. Komandos vadovas ateina į kvadratą, ar užkvadratį ir aptaria tolimesnį komandos žaidimą. Už kvadrato esantiems žaidėjams įėti į kvadratą draudžiama.

6. KAMUOLIO LAIKYMAS IR PERDAVIMAS

Komanda savo kvadrate ar užkvadratyje negali pasyviai laikyti kamuolį ilgiau kaip 5 sek. Laikant kamuolį ilgiau kaip 5 sek., fiksuojama pražanga ir kamuolys atitenka priešininkui. Jeigu kamuolys nurieda toli už kvadrato ribų, kamuolio laikymo laikas skaičiuojamas, kai jis grąžinamas į kvadratą (kamuolys paliečia žaidėją) arba užkvadratyje, prie galinės linijos, esantiems žaidėjams.

Komandai, turinčiai kamuoli, perdavimų skaičius iš kvadrato į užkvadratį ir atgal ribojamas. Leidžiami trys perdavimai "nekertant" žaidėjo, o ketvirtuoju būtina "kirsti" priešininko žaidėjus. Galima "kirsti" po vieno, po dviejų perdavimų arba "kirsti" žaidėją iš karto. Kada vyksta perdavimas ar "kirtimas" sprendžia vyriausias aikštės teisėjas ir gestų pagalba rodo kamuolio perdavimų skaičių.

Kamuolį žaidimo metu kvadrate arba užkvadratyje kitam žaidėjui perduoti negalima. Negalima kamuolį paridenti, paspirti koja kitam žaidėjui. Pažeidus šią taisykłę komanda praranda kamuolį. Kamuolys atitenka varžovų komandai. Kamuolys iš užkvadračio metamas neįėjus į kvadrato aikštėlės menamą plotą.

7. ŽAIDĖJAI

Komandos sudėtis - 10 žaidėjų ir 2 atsarginiai. Mišrios komandos sudėtis – 5 mergaitės, 5 berniukai ir 2 atsarginiai žaidėjai – 1 mergaitė, 1 berniukas. Komandų sudėtį (mišri, vien berniukų ar vien mergaičių) nustato varžybų organizatoriai.

Visi "iškirsti" žaidėjai turi stovėti užkvadratyje ir dalyvauti žaidime.

Komandos žaidėjai, vadovai privalo žinoti varžybų taisykles.

Komandos žaidėjai turi turėti vienodą sportinę aprangą.

Žaidimo metu žaidėjas negali peržengti kvadrato linijos ar savavališkai išeiti iš aikštėlės, išskyrus tuos atvejus, kai reikia paimti už aikštėlės ribų išriedėjusį kamuolį, gelbėjant draugą arba susižeidus. Kiekviena komanda varžyboms pateikia paraišką, patvirtintą mokyklos direktoriaus ir medicinos darbuotojo, moksleivio pažymėjimus.

8. ŽAIDIMO EIGA

Apšilimui skiriama 3 min. prieš kiekvieną komandų susitikimą.

Prieš pradedant žaidimą, traukiami burtai dėl kamuolio arba aikštėlės pasirinkimo. Komanda, turinti kamuolį, yra puolančioji, neturinti kamuolio - besiginančioji. Teisėjui davus signalą švilpuku, puolančioji komanda pradeda žaidimą ir paleidžiamas laikas. Puolančioji komanda gali kirsti pirmu metimu arba pasinaudoti trijų perdavimų taisykle.

1. "Iškirtimas".

„Iškirtimas“ būna tada, kai puolančios komandos žaidėjo mestas kamuolys paliečia bet kurią priešininko kūno dalį ir nukrenta ant grindų ar ant žemės.

2. Žaidėjas "iškirstu" laikomas, jeigu:

- mestas kamuolys lietė du ir daugiau varžovų komandos žaidėjų, bet iškrenta paliestas pirmasis žaidėjas;
- nuo besiginančios komandos žaidėjo atšokusį kamuolį pagavo varžovai;
- besiginančios komandos žaidėjas žaidimo metu užmynė ar peržengė savo

kvadrato linijas;

- žaidėjas teisėjo pašalintas iš aikštėlės už nesportišką elgesį.
- gaudydamas nuo komandos draugo atšokusį kamuolį (gelbėja savo komandos draugą) prieš tai užmynė ar peržengė kvadrato galinę ar vidurinę liniją (iškirstu laikomas pirmasis žaidėjas);
- besiginančios komandos žaidėjas prieš sugaudamas kamuolį užmynė, ar peržengė savo kvadrato linijas.

3."Iškirtimas" neskaitomas (nefiksujamas), jeigu:

- besiginančios komandos žaidėjas pirmiau sugavo savo aikštėje kamuolį , o tik po to iš inercijos (smūgio jėgos) užmynė ar peržengė bet kurią savo kvadrato liniją;
- bet kuris besiginančios komandos žaidėjas pagavo nuo savo komandos žaidėjo atšokusį, bet nepalietusį grindų kamuolį (išgelbėjo draugą);
- besiginančios komandos žaidėjas gaudydamas nuo komandos draugo atšokusį kamuolį , užmynė, peržengė, ar išbėgo už savo kvadrato šoninių linijų;
- puolančios komandos mestas kamuolys, atšokės nuo grindų, palietė besiginančios komandos žaidėją;
- puolančios komandos mestas kamuolys palietė žaidėją ir grindis (su žeme);
- besiginančios komandos žaidėjų kamuolys palietė atšokės nuo už kvadrato ribų esančių daiktų (sienų, lentų ir pan.);
- besiginančios komandos žaidėjas buvo "iškirstas" teisėjui sustabdžius žaidimo laiką.

4. Žaidėjų pasikeitimas ir keitimas. Kiekvienoje komandoje pirmas "iškirstas" žaidėjas keičiasi su užkvadračio žaidėju. Keičiantis žaidėjams, žaidimo laikas nestabdomas. Negalima pradėti žaidimo tol, kol nepasikeitė pirmi iškirsti žaidėjai. Kiti "iškirsti" žaidėjai toliau žaidžia tik užkvadratyje. Einant į užkvadratį ižengti į varžovų kvadratą draudžiama.

Komanda turi teisę kiekvieną kelinį keisti po vieną atsarginį žaidėją, easantį kvadrate. Galima keisti mergaitę mergaitę, berniuką berniuku. Tai galima daryti leidus teisėjui, kai komanda turi kamuolį. Komandai, išnaudojus visą žaidėjų keitimo limitą, bet kuriuo atveju papildomai keisti žaidėjus neleidžiama.

5. Kamuolys prarandamas, jeigu:

- besiginančios komandos žaidėjas pirmiausiai sugavo savo aikštėje kamuolį, o po to iš inercijos peržengė centrinę arba galinę liniją;
 - puolančios komandos žaidėjas, turintis kamuolį, metimo metu ar po metimo užmynė ar peržengė kvadrato liniją;
-
- puolanti komanda savo kvadrate arba užkvadratyje sąmoningai delsdama pasyviai laiko kamuolį ilgiau kaip 5 sek.;
 - puolančioji komanda pažeidžia kamuolio perdavimo taisykłę;
 - puolančios komandos mestas kamuolys kirto besiginančios komandos kvadrato šoninę liniją;
 - iš užkvadrato mestas kamuolys, palietęs ar nepalietęs savo komandos žaidėją , kerta savo komandos kvadrato galinę, šoninę, menamą galinę linijas ir nurieda į užkvadratį;
 - iškirstas žaidėjas eina ar ižengia į priešininko kvadratą, eidamas į užkvadratį;
 - užkvadratyje esantis žaidėjas eina ar ižengia į priešininko kvadratą, eidamas į

savo kvadratą;

- besiginančios komandos žaidėjas nesugavo mesto kamuolio ir kamuolys nuriedėjo už galinės ar vidurio linijos;
- mestas kamuolys palietė kvadratą ribojančias vėliavėles;
- kai užkvadratyje esantis žaidėjas nepagauna mesto kamuolio, arba kamuolys atšoka nuo jo ir įrieda į priešininko kvadratą;
- perdavimas buvo atlirkas iš kvadrato į užkvadratį ir atgal ne nuo kvadrato, o nuo kvadrato menamų linijų;

6. Kamuolys lieka komandoje, jeigu :

- atšokės nuo besiginančio žaidėjo neišriedėjo už vidurio linijos ar galinės linijos;
- jeigu besiginančios komandos žaidėjas, pirmiau sugavo kamuolį ir tik po to iš inercijos (smūgio jėgos) užmynė ar peržengė savo kvadrato šonines linijas;
- jeigu mestas kamuolys užkvadratyje, palietęs ar nepalietęs žaidėjo atšoko nuo sienos, krepšinio lentos, kitų daiktų ir įriedėjo į priešininko kvadratą ar kirto menamą galinę liniją;
- atšokės nuo sienos kamuolys paliečia užkvadratyje esantį žaidėją ir įrieda į priešininko kvadratą.

7. Metimas kartojamas, jeigu:

- kamuolys mestas į varžovą anksčiau, nei teisėjas leido pradėti žaidimą.

9. VADOVAVIMAS KOMANDAI

Žaidimui vadovauja komandos vadovas. Žaidėjai ir vadovas turi gerai žinoti kvadrato taisykles. Komandos vadovas žaidimo metu turi būti su atsarginiais žaidėjais ant suolelio. Draudžiama vaikščioti aplink aikštę, įžengti į kvadratą, trukdyti teisėjams, replikuoti. Nesilaikant šių taisyklių vadovui daroma pastaba.. Dar kartą pasikartojus pažeidimui vadovą galima šalinti nuo vadovavimo komandai. Tada komandos žaidimui vadovauja komandos kapitonas.

Komandos vadovas turi teisę:

- keisti kvadrate esančius žaidėjus atsarginiais žaidėjais;
- prašyti minutinės pertraukėlės;
- prašyti sustabdyti žaidimą, jeigu kuris nors žaidėjas susižeidė arba reikia žaidėjui pasitaisyti aprangą, apavą;
- informuoti teisėją apie kamuolio netinkamumą tolesniams žaidimui, pablogėjusią aikštęs dangą.

10. TEISĖJAVIMAS

Varžyboms vadovauja varžybų vyriausiasis teisėjas, jam padeda vyriausiasis sekretorius. Susitikimui vadovauja vyriausias aikštės teisėjas, kuris stovi prie vidurio linijos. Jam padeda du – trys linijų teisėjai. Teisėjai gestų ir švilpuko pagalba fiksuoja linijų peržengimus, minutines pertraukėles, žaidėjų keitimus ir kitus taisyklių pažeidimus.

Esant ginčytinai situacijai galutinį sprendimą priima vyriausiasis teisėjas. Prieš priimdamas sprendimą vyriausiasis varžybų teisėjas gali pasitarti su aikštės vyriausiu teisėju ir linijų teisėjais.

Varžybų laiką fiksuoja vyriausias aikštės teisėjas.

Visi teisėjai dėvi vienodą aprangą - baltus marškinius, tamsias kelnes.

11. PROTESTŲ PADAVIMO TVARKA

Komandos vadovas gali paduoti protestą varžybų vyriausiajam teisėjui per 15 min. nuo susitikimo pabaigos. Protestą nagrinėja varžybų teisėjų kolegija ir vyriausiasis varžybų teisėjas duoda atsakymą.

12. KVADRATO VARŽYBŲ APSKAITOS DOKUMENTAI

Pagrindinis kvadrato varžybų apskaitos dokumentas yra lentelė. Kiekvienam komandų susitikimui pasibaigus, lentelę ir susitikimo protokolą užpildo varžybų vyriausias sekretorius. Vyriausiasis varžybų teisėjas pasibaigus susitikimui tvirtina parašu susitikimo protokolą, o pasibaigus varžyboms tvirtina varžybų lentelę.

Žaidžiant "olimpine vieno minuso" sistema, komandų vadovai traukia burtus. Komandų pavadinimai įrašomi šalia skaičių.