



Pravidla W^{OOD}DBALL



Květen 2009

OBSAH

VZNIK A HISTORIE	3
Definice	3
Kapitola I.	3
HRACÍ POLE	3
1. Obecné principy	3
2. Vzhled hracího pole	4
3. Technické parametry hracího pole	4
4. Dráha	5
Obr. Celkový pohled na dráhu	6
Kapitola II.	6
WOODBALLOVÉ NÁČINÍ	6
1. Obecné principy	6
2. Normy	6
2.1. Koule	6
2.2. Hůl	7
2.3. Brána	8
Kapitola III.	9
WOODBALLOVÉ DRUŽSTVO	9
1. Složení woodballového družstva	9
2. Hráči	9
Kapitola IV.	9
HRA	9
1. Obecné principy	9
2. Systém hry	9
2.1. Typ hry	9
2.2. Způsob hry	9
3. Postup při hře	10
3.1. Zahájení hry	10
3.2. Průběh hry	10
3.3. Střetnutí dvou a více koulí v poli	11
3.4. Výsledek hry	11
3.5. Určení pořadí	12
Kapitola V.	12
PORUŠENÍ PRAVIDEL PŘI PRVNÍM ODPALU	12
A PENALIZACE	12
Kapitola VI.	13
PORUŠENÍ PRAVIDEL	13
PŘI ODPALU A PENALIZACE	13
Kapitola VII.	13
PORUŠENÍ PRAVIDEL	13
PŘI HŘE A PENALIZACE	13
Kapitola VIII.	14
PORUŠENÍ PRAVIDEL V BRANKOVIŠTI	14
PENALIZACE	14
Kapitola IX.	15
ÚLOHA A POVINNOSTI ROZHODČÍCH	15
1. Sbor rozhodčích	15
2. Hlavní rozhodčí	15
3. Rozhodčí na dráze	15
4. Čárový rozhodčí	15
X. Signalizace rozhodčích	16

VZNIK A HISTORIE

Woodball je první sportovní hrou pocházející z Číny, přesněji z hlavního města Taiwanu Taipei s nejvyšším mrakodrapem světa.

V tomto městě roku 1990 bratři pan Ming-Hui Weng a pan Kuang-Chu Young. chtěli na svahu Grand Garden pouze upravit zahradu na procházky pro své rodiče, kde by si užili krás přírody a kochali by se pohledem na malebnou krajinu Nei-Shuang-His. Po tom co odstranili trávu ze svahu, objevili terasovitá políčka, to oběma bratrům - hráčům golfu, bleskl hlavou nápad využít terén jako finančně levné tréninkové plochy pro nové sportovní aktivity.

Na místo golfového míčku vznikla dřevěná koule. Tvar golfové-woodballové hole ovlivnila skleněná láhev taiwanského piva. Nevýhoda golfové jamky – (usazování vody a dalších nečistot) vedlo k vytvoření branky na místo jamky. Tvar branky má rovněž původ ve skleněné pivní lahvi. Pro snadné posouzení při dosažení branky na místo sítě byl použit obrácený dřevěný pohárek. Když koule úspěšně projde bránou, pohárek se otočí kolem osy což symbolizuje přípitek „Na zdraví“, navíc je jednoznačné posouzení dosažení branky – ukončení hry na ferveji.

Po třech letech vývoje náčiní, pravidel a snažení se o vznik nové a první čínské hry byla vytvořena 11. září 1993 Čínská Taipeijská woodballová asociace. Již roce 1995 byla vytvořena mezinárodní woodballová asociace „**International Woodball Federation**“, která šíří woodball po celém světě. Nejvíce je hra rozšířená v Asijských státech. V České republice šíří woodball komise Rekreačních sportů ČASPV, prostřednictvím pana Knuda Bjorna z Dánska. Tento profesor tělesné výchovy a sportu se zúčastnil semináře na Taiwanu a svoje znalosti předal cvičitelům Rekreačních sportů ČASPV v roce 2006 na republikovém srazu v Žinkovech.

Definice

Bezpečná vzdálenost

Odstup ostatních hráčů od odpalujícího hráče, minimálně 3m.

Brána – gate (geit)

Náčiní, kde končí hra na každé dráze. Brána je ve středu brankoviště.

Brankoviště – green (grýn)

Kruh o průměru 5m na konci dráhy.

Dráha – fairway (fervej)

Prostor ohraničený lanem ve kterém se hraje. Dráha začíná pálkovištěm a končí brankovištěm.

Hrací pole – hřiště

Plocha, areál na které jsou rozmístěny dráhy. Do hracího pole nemají vstup diváci.

Pálkoviště

Úvodní část dráhy. Obdélník o rozměrech 2 x 3m.

Kapitola I. HRACÍ POLE

1. Obecné principy

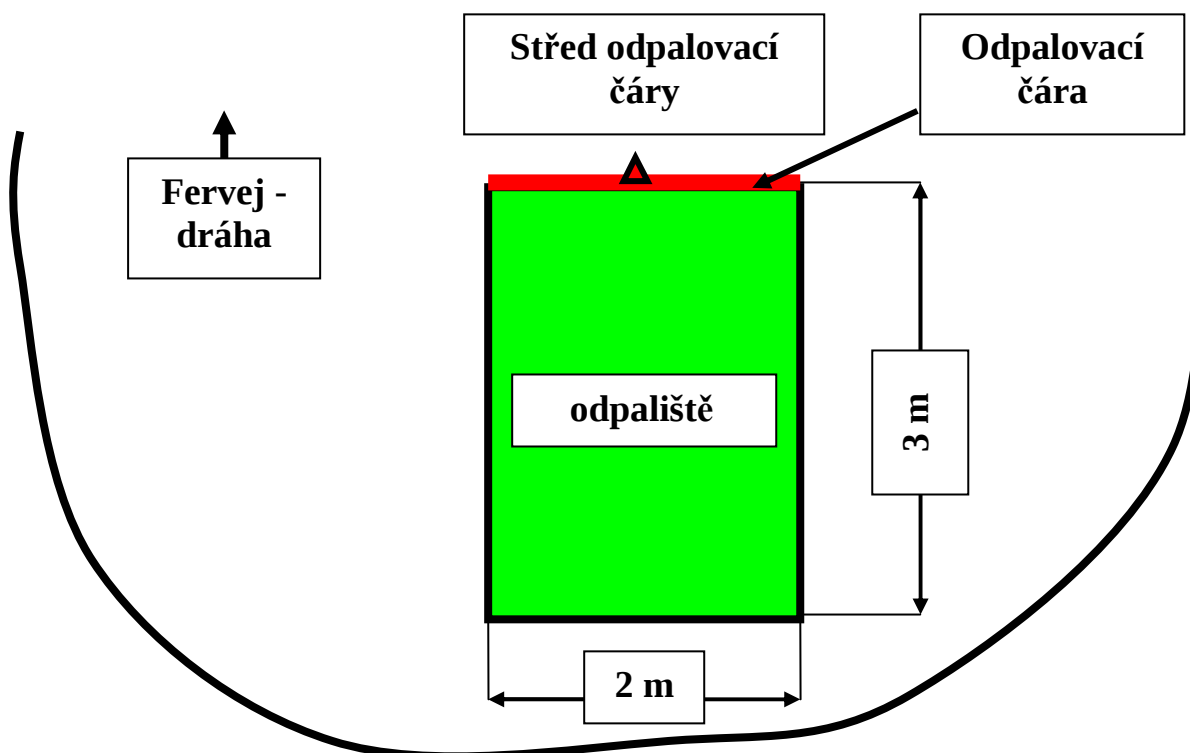
- 1.1. Povrch hřiště – hracího pole je travnatý nebo hliněný. Před utkání by mělo být upraveno pro hru.
- 1.2. Přírodní objekty jako stromy, les, nízká zeď a vyvýšeniny mohou být využity jako překážky nebo hraniční čáry.
- 1.3. Vnější území hracího pole slouží pro diváky s ohledem na ráz krajiny.
- 1.4. Vyznačení hracího pole, drah by mělo být umístěno strategicky v terénu a mělo by být jednoznačné na první pohled.

2. Vzhled hracího pole

- 2.1. Hrací pole má dvanáct drah nebo násobky dvanácti.
- 2.2. Celková *minimální* délka hracího pole o dvanácti drahách by měla měřit více než 700 m.
- 2.3. Povrch drah by měl být v zásadě rovný a hladký.
- 2.4. Tvary drah jsou přímočaré nebo křivočaré v závislosti na přírodním rázu okolní krajiny.
- 2.5. Dráha může být vyznačena jednoduchými přírodními překážkami.
- 2.6. V závislosti na ploše hracího pole jsou délky drah od 30 do 130 m
- 2.7. Vzhledem k případným okolnostem místního klimatu nebo rázu krajiny hracího pole, může organizátor hry přijmout určité výjimky k pravidlům, ale tyto výjimky nesmí zasahovat do základních pravidel hry.
- 2.8. Dráhy jsou vyznačeny lanem – provázkem o průměru 1 cm bílé nebo žluté barvy.

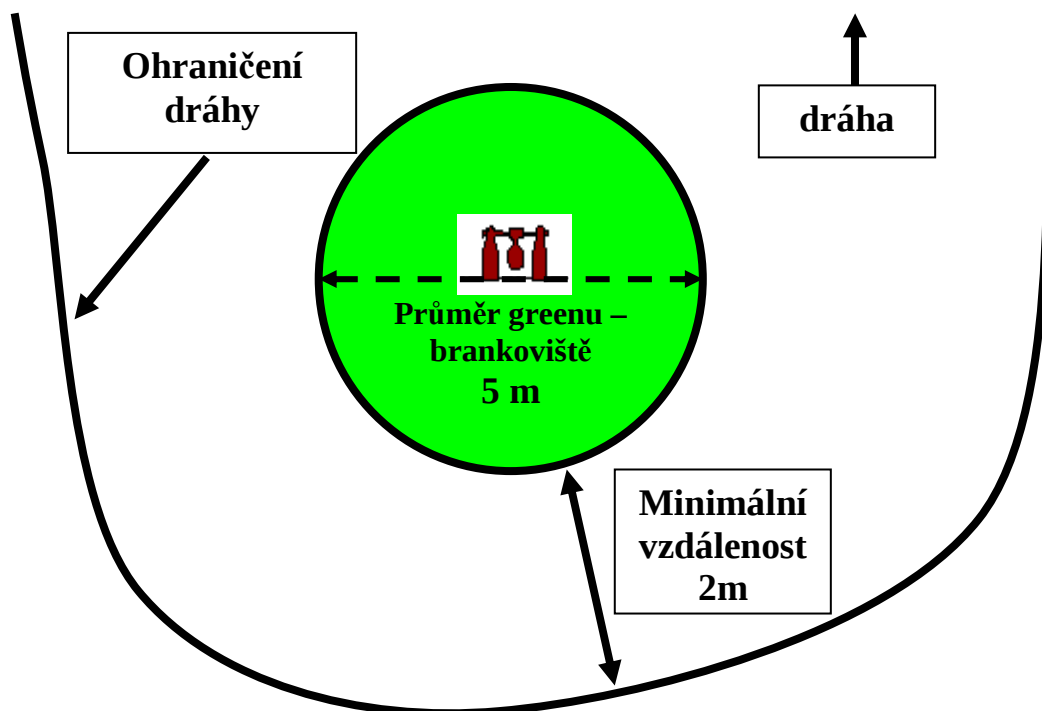
3. Technické parametry hracího pole

- 3.1. Dráhy musí být pravidelně udržovány a tráva by měla být posekána těsně před průběhem samotné hry.
- 3.2. Šířka každé dráhy vychází z rázu krajiny, nesmí být menší než 3 m a větší než 10 m
- 3.3. Délka drah.
50 m a méně – krátká dráha
51 – 80 m střední dráha
81 – 130 m dlouhá dráha
- 3.4. Ze všech 12 drah musí být alespoň 4 křivočaré, a z toho 2 levotočivé a 2 pravotočivé.
- 3.5. Ze všech 12 drah musí být alespoň 2 dlouhé a 2 krátké.
- 3.6. Délka drah se měří v podélné ose dráhy od středu odpalovací čáry do středu brány. Tato vzdálenost je délka dráhy.
- 3.7. Na začátku každé dráhy je vyznačena vodorovná výchozí čára, která se nazývá „odpalovací čára“, je 2 m dlouhá a od jejích konců se naměří 3-metrové čáry dozadu, a jejich spojnice pak uzavírá obdélník o rozměrech 2 x 3 m, který nazýváme „odpaliště“.



Obr. 1. Odpalovací čára a prostor odpaliště

3. 8. Na konci každé dráhy je vyznačeno kruhové brankoviště o průměru 5 m ve středu brankoviště je branka. Mezi hranicí brankoviště a hraniční čarou dráhy musí být odpalovací prostor o šířce minimálně 2 m a více (obr. 2.)

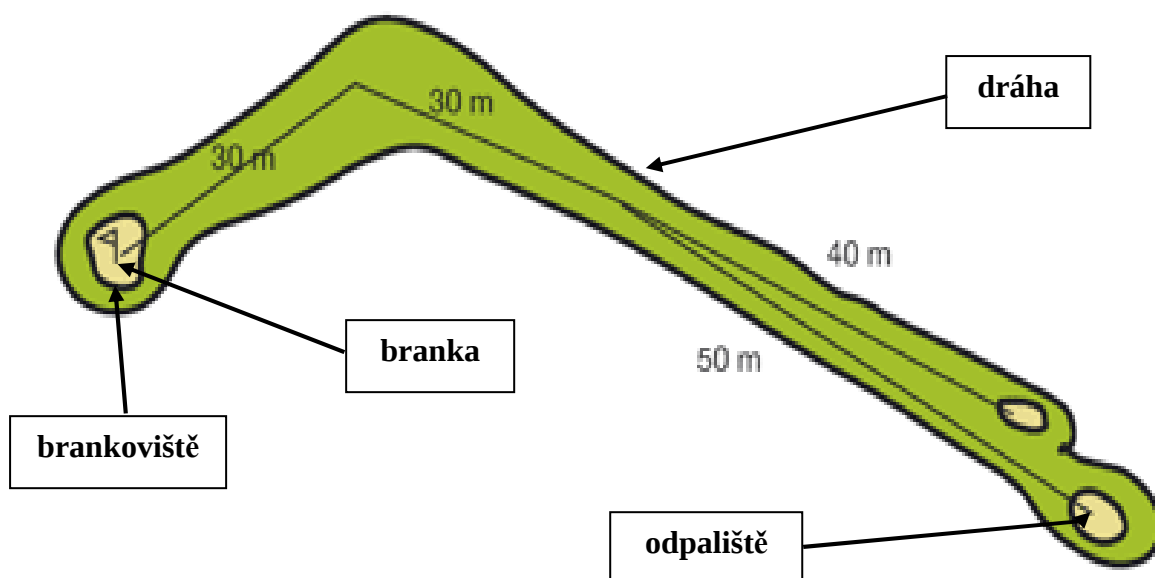


Obr. 2. Brankoviště

- 3.9. Brána je ve středu brankoviště. Brána **nemusí** být natočena kolmo na osu dráhy, může být natočena libovolným směrem.
- 3.10. Odpalovací prostor a brankoviště musí být rovné a hladké, bez jakýchkoliv překážek.

4. Dráha

- 4.1. Na dráze může hrát jen jeden tým – skupina. Není povoleno, aby jeden tým - skupina vstupoval do prostoru dráhy a hrál dokud nedokončí hru hrající tým – skupina.
- 4.2. Na každé dráze může hrát současně maximálně 4 – 5 hráčů.
- 4.3. V průběhu hry nesmí, kromě hráčů v poli a rozhodčích, nikdo jiný do dráhy vstoupit.
- 4.5. Pokud hráč v poli odpaluje, ostatní hráči musí být od odpalujícího hráče vzdáleni nejméně 3m.
- 4.6. Pokud při odpalu dojde k narušení povrchu dráhy (obuví nebo holí), musí být povrch co nejrychleji upraven do původního stavu.
- 4.7. Před odpalem nesmí odpalující hráč upravovat povrch dráhy před koulí.
- 4.8. Původní umělé nebo přírodní překážky na drahách se nesmí úmyslně odstraňovat.
- 4.9. Za zhoršených podmínek počasí (vítr, déšť apod.) může hráč požádat o povolení k odstranění větví, listů a jiných předmětů, které dopadly na dráhu.



Obr. Celkový pohled na dráhu

Kapitola II. WOODBALLOVÉ NÁČINÍ

1. Obecné principy

- 1.1. Woodballové náčiní zahrnuje 3 předměty: koule, hůl, brána.
- 1.2. Náčiní pro hru musí odpovídat stanoveným normám Inspekce Mezinárodní Woodballové Federace.

2. Normy

2.1. Koule

- 2.1.1. Koule je vyrobena z přírodního dřeva o průměru $9,5 \text{ cm} \pm 0,2 \text{ cm}$ a váží $350 \text{ g} \pm 60 \text{ g}$
- 2.1.2. Na povrchu koule může být vyznačeno číslo koule nebo znak mezinárodní woodballové asociace.
- 2.1.3. Tvar, rozměry a hmotnost koule jsou zobrazeny na obr. 3. a 4.



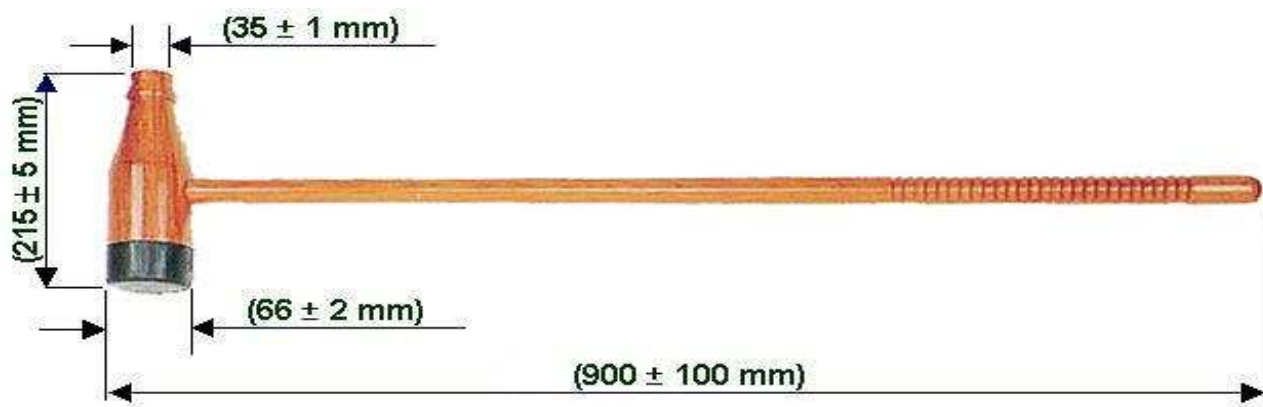
Obr. 3.



Obr. 4.

2.2. Hůl

- 2.2.1. Hůl je vyrobena ze dřeva, má tvar „T“ a váží zhruba 800 g.
- 2.2.2. Délka hole 90 cm $\pm$ 10 cm (skládá se z násady a hlavy ve tvaru lahve).
- 2.2.3. Délka hlavy je 21,5 cm $\pm$ 0,5 cm. „Dno lahve“ je opatřeno gumovým nástavcem. Střed lahve má průměr 6,6 cm $\pm$ 0,2 cm, základna je 1,3 cm $\pm$ 0,1 cm na šířku a 3,8 cm $\pm$ 0,1 cm na výšku a obvodová stěna je široká 0,5 cm.
- 2.2.4. Tvar, jednotlivé díly a míry jsou zobrazeny na obr. 4a, obr. 4b, obr. 4c a obr. 4d.
- 2.2.5. Velikosti hole jsou označeny dle délky : **XL**, **L**, **M**, **S**.



Obr. 4a Hůl (rozměry)



Obr. 4b Hůl (popis)



Obr. 4c držadlo hole



Obr. 4d Hlava hole – gumový nástavec

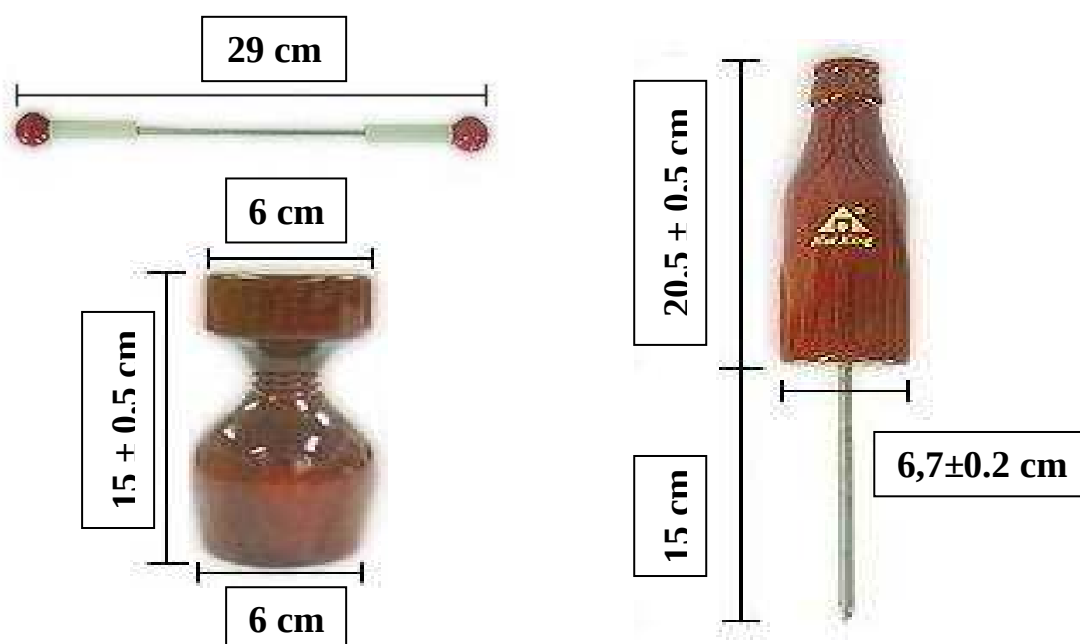
2.3. Brána

- 2.3.1. Brána je ve tvaru **II**, vyrobená ze dřeva doplněná ocelovou tyčkou se dvěma koncovými plastovými maticemi, obr 5b a dvěma gumovými bužírkami axiálně vymezujícími pohyb pohárku.
- 2.3.2. Bránu tvoří dvě dřevěné lahve jako brankové tyče, které jsou upevněny do země ve vzdálenosti $15\text{ cm} \pm 0,5\text{ cm}$ od sebe, vzdálenost se měří od vnitřních stran brankových tyčí.
- 2.3.3. Jeden dřevěný pohárek na obr. 5c o průměru 6 cm a délce $15 \pm 0,2\text{ cm}$, ve dnu pohárku je příčně otvor ve kterém je uložena ocelová tyčka.
- 2.3.4. Jedna ocelová tyčka o průměru 6mm a délce 29 cm, na obou koncích tyčky je závit M6 pro plastové matice ve tvaru koule.
- 2.3.5. Celkový pohled na bránu a popis je na obr. 5a. Rozměry jednotlivých součástí jsou zobrazeny na obr. 5b.

- 01 – postranní sloupek branky ve tvaru lahve
02 – středová část branky ve tvaru pohárku
03 – horní součást branky – kovová tyčka



Obr. 5a Celkový pohled na branku



Obr. 5b Rozměry částí branky

Kapitola III.

WOODBALLOVÉ DRUŽSTVO

1. Složení woodballového družstva

- 1.1. Členové družstva a realizační tým: družstvo se skládá z vedoucího družstva, trenéra, odborníka, kapitána a hráčů družstva.
- 1.2. Každé družstvo může uvést do soupisky pro hru 4 – 8 hráčů (včetně kapitána), ale jen 4 – 6 hráčů se může účastnit hry – utkání.
- 1.3. K utkání na dráhu nastupují 4 hráči.
- 1.4. Střídání hráčů je povoleno po dokončení hry na šesti drahách.

2. Hráči

- 2.1. Hráč, který není uveden na soupisce se nemůže zúčastnit hry.
- 2.2. Hráči v týmové soutěži musí mít všichni jednotné dresy družstva, zatímco u samostatně hrajících hráčů se očekává pouze běžný sportovní oděv. Hráč v poli nesmí používat boty s podpatkem a oděv, který není vhodný pro sport.
- 2.3. Každý hráč u sebe musí mít registrační průkaz, aby byla snadno identifikovatelná jeho oprávněnost ke hře.

Kapitola IV.

HRA

1. Obecné principy

- 1.1. Hra woodball je řízena podle „Mezinárodních pravidel woodballu“. Mezinárodní pravidla doplňuje „Vyhlášení soutěže“, „Rozpis soutěže“ a další pokyny vydané pořadatelem soutěže.
- 1.2. Hráč úspěšně skončí celou hru po ukončení her na 1. – 12.dráze nebo jejich násobku podle toho, jak je uvedeno v „rozpisu soutěže“.
- 1.3. V případě, že hráč nedokončí hru na kterékoliv dráze nebo hru přeruší, jeho výsledek není započítán. – je anulován

2. Systém hry

2.1. Typ hry

- 2.1.1. Single – Jednotlivci.
- 2.1.2. Double - dvojice (dvojice mohou být i smíšené).
- 2.1.3. Team – družstvo o 4 – 6 hráčích.

2.2. Způsob hry

- 2.2.1. *Na odpaly.* Vítězí hráč – dvojice – družstvo, které dokončí hru na všech dvanácti drahách nebo jejich násobek s nejnižším počtem odpalů.
- 2.2.2. *Na dráhy.* Vítězí hráč – dvojice – družstvo, které dokončí hru na všech dvanácti drahách nebo jejich násobku s nejvyšším počtem vítězství na drahách.
- 2.2.3. Další upřesnění pro určení pořadí uvede pořadatel v „rozpisu soutěže“.

3. Postup při hře

3.1. Zahájení hry

- 3.1.1. Jakmile rozhodčí oznámí zahájení hry, první začne hrát hráč, který byl určen stanovenou dohodou nebo losováním.
- 3.1.2. Pokud se hráč nepřipraví ke hře do pěti minut nebo odmítá hrát po tom, co rozhodčí oznámil zahájení hry, je diskvalifikován.
- 3.1.3. Jakmile odpalující hráč vstoupí do prostoru odpaliště, všichni ostatní hráči musí prostor odpaliště opustit.
- 3.1.4. Na signál rozhodčího k odpalu „Hra“ hráč musí do 10 vteřin odpálit kouli.
- 3.1.5. První odpal se provádí z odpalovací čáry a směrem k bráně.

3.2. Průběh hry

- 3.2.1. Hra na dráze je úspěšně dokončená, když hraná koule projde bránou, je za dřevěným pohárkem, ale dřevěného pohárku se nedotýká.
- 3.2.2. Projde-li koule bránou a následně se vrátí zpět a je v kontaktu s dřevěným pohárkem, považuje se to za úspěšné ukončení hry na dráze. Rozhodnutí o úspěšném ukončení hry na dráze vždy rozhodne rozhodčí na dráze nebo čárový rozhodčí. Pokud oba rozhodčí situaci nerozhodnou, rozhoduje pozice koule po uvedení do klidu.
- 3.2.3. Koule, která během hry přejde ohraničení dráhy je „v autu“.
- 3.2.4. Koule, která během hry přejde ohraničení dráhy a následně se skutálí zpět a dotýká se hraniční čáry, je považována za kouli „v autu“.
- 3.2.5. Posouzení „v autu“ provede rozhodčí na dráze nebo čárový rozhodčí.
- 3.2.6. Rozhodčí posuzuje postavení koule vždy, když je koule v klidu.
- 3.2.7. Je-li koule „v autu“, vrátí se na místo, kde dráhu opustila. Přesné postavení koule je dáno radiusem o poloměru 2 lahví (na holi) jehož střed je v místě na ohraničení dráhy, kde koule dráhu opustila. Rádus je tvořen dovnitř dráhy.
- 3.2.8. Pokud koule spadne nebo se skutálí do nějaké překážky jako díra, strom, les, louže apod. a není možné kouli odpálit. Koule se přemístí na nejbližší vhodné místo pro odpal, na úroveň vzdálenosti původně odpálené koule, případně blíže k pálkovišti. Tato koule je hodnocena jako koule „v autu“.
- 3.2.9. Před náprahem hráče k odpalu, všichni ostatní hráči jsou povinni opustit dráhu nebo odejít do bezpečné vzdálenosti minimálně 3 m
- 3.2.10. Koule může projít bránou z obou stran a může být odpálena z kteréhokoliv místa na dráze před i za branou.
- 3.2.11. Pokud během hry nastane jakákoliv nepředvídatelná přírodní situace, rozhodčí na dráze sdělí situaci hlavnímu rozhodčímu a ten rozhodne o pokračování ve hře případně přerušení hry.
- 3.2.12. Jakmile hráč-dvojice – družstvo ukončí hru na jedné dráze, může přejít na další určenou dráhu. Hry na všech drahách se řídí stejnými pravidly.

- 3.2.13. Na následující dráze se pořadí hráčů posouvá vždy o jednoho hráče. Začíná hrát hráč vylosovaný na druhém místě a hráč začínající na první dráze odpaluje na této dráze poslední.
- 3.2.14. V případě, že hráč požádá o výměnu náčiní pro hru, je mu povolena až po dokončení hry na dráze (s výjimkou případu, že náčiní je poškozeno). O poškozeném náčiní rozhoduje rozhodčí na dráze. Před tím, než nové náčiní hráč použije, musí být náčiní zkontrolováno rozhodčím na dráze.
- 3.2.15. Pokud při odpalu dojde k situaci, že hráč odpálí kouli a zároveň se poškodí náčiní pro hru, je mu odpal započítán a hráč **nemůže** nárokovat nový odpal.
- 3.2.16. Za situace, že je koule odražena koulí hranou z jiné dráhy a ocitne se v nové pozici, je tato pozice respektována a s koulí se již nemanipuluje. Pokud je koule odražena do autu, není udělena penalizace přičtením jednoho odpalu. Nové postavení koule se řídí jako za podmíněk „koule v autu“.
- 3.2.17. Při pohybu koule se hráč nesmí koule dotknout žádnou částí těla ani náčiním, bez ohledu, zda je koule jeho nebo jiného hráče.
- 3.2.18. Pokud hráč odpaluje na bránu nebo provádí jiný odpal, musí držet woodballovou hůl za násadu, nesmí ji držet v blízkosti hlavy hole.
- 3.2.19. Při odpalu nesmí pohyb hole vycházet mezi dolními končetinami hráče – kyvadlo.
- 3.2.20. Odpalují-li hráč na bránu z prostoru mimo brankoviště a koule projde bránou, hráči se odečítá 1 odpal z celkového počtu odpalů na hrané dráze.
- 3.2.21. Na střední a dlouhé dráze je vyznačena vzdálenost 30 m. Pokud hráč prvním odpalem neodpálí kouli za 30ti metrovou vzdálenost, připočítává se hráči 1 odpal. Pokud se koule prvním odpalem dostane do autu, hodnotí se tento odpal jako „aut“. Pokud koule překoná 30 m vzdálenost a potom se dostane „do autu“, posuzuje se rovněž jako s koule „v autu“.

3.3. Střetnutí dvou a více koulí v poli

- 3.3.1. Koule, která je odražena odpálenou koulí a neopustí hranice dráhy: respektuje se nová poloha odražené koule. V případě, že odražená koule projde bránou, považuje se tato situace za úspěšné dokončení hry na dráze. Pokud je koule odražena do autu, zachází se s ní jako s koulí „v autu“, penalizace připsáním jednoho odpalu není udělena.
- 3.3.2. Pokud se do autu odrazí koule odpalujícího hráče, je koulí „v autu“. Penalizace: připsáním jednoho odpalu odpalujícímu hráči. Pokud odražená koule odpalujícího hráče zůstane na dráze, respektuje se její nově vzniklá pozice.

3.4. Výsledek hry

- 3.4.1. Každému hráči- dvojici – družstvu je veden protokol o utkání ve kterém jsou záznamy o počtu odpalů, autů a penalizací na jednotlivých drahách. Souhrnný záznam na 12 drahách nebo jejich násobku je zaznamenán z protokolu do výsledkové listiny. Bez těchto záznamů nemůže být hráč – dvojice – družstvo vyhodnoceno.

3.5. Určení pořadí

3.5.1. Hra na odpaly.

Výsledek na všech dvanácti drahách nebo jejich násobku je dán záznamem na výsledkové listině. Vítězem se stává hráč (dvojice, družstvo), které má:

- Nejnižší počet odpalů.
- Nejnižší počet odpalů a nejnižší počet autů.
- Nejnižší počet odpalů na posledních šesti drahách.
- Nejnižší počet odpalů a nejnižší počet autů na posledních šesti drahách.
- Nejnižší počet odpalů nejlepšího hráče.
- Nejnižší počet odpalů a nejnižší počet autů nejlepšího hráče.

Pokud pořadí nelze stanovit i šestým kritériem, vyhlásí hlavní rozhodčí hru na jedné dráze. Hra na jedné dráze se opakuje do rozhodnutí. Hry se zúčastní jeden hráč z družstva. Pořadí hráčů je znovu losováno.

3.5.2 Hra na dráhy.

Výsledek na všech dvanácti drahách nebo jejich násobku je dán záznamem na výsledkové listině. Vítězem se stává hráč – dvojice – družstvo, které má:

- Nejmenší součet umístění na dvanácti drahách nebo jejich násobku.
- Nejvíce vítězství na dvanácti drahách nebo jejich násobku.
- Nejvíce vítězství na posledních šesti drahách.

Pokud pořadí nelze stanovit i třetím kritériem, vyhlásí hlavní rozhodčí hru na jedné dráze. Hry se zúčastní po jednom hráči z družstva. Pořadí hráčů je znovu losováno. Hra na jedné dráze se opakuje do rozhodnutí.

Kapitola V. PORUŠENÍ PRAVIDEL PŘI PRVNÍM ODPALU A PENALIZACE

- Když je hráč připraven ke hře, rozhodčí na dráze dá znamení verbálně a pohybem paže k odpalu. Hráč musí provést odpal do 10 sekund. Při porušení tohoto pravidla je hráč napomenut. Pokud poruší pravidlo ještě jednou je penalizován připsáním jednoho odpalu.
- Při odpalu musí hráč stát oběma nohama na zemi, držet woodballovou hůl oběma rukama a úder holí vychází z prostoru za koulí. Pohyb při odpalu vychází z pevného postavení, nesmí být proveden za chůze apod. Porušení tohoto pravidla je penalizováno připsáním jednoho odpalu a další odpal se hraje z nově vzniklé pozice koule.
- Před prvním odpalem musí hráč položit kouli na odpalovací čáru nebo do prostoru odpaliště. Pokud koule při prvním odpalu neopustí prostor odpaliště, počítá se jako první odpal. Hráč odpaluje znovu, ale nový odpal je počítán již jako druhý.
- Na střední a dlouhé dráze, délka prvního odpalu **musí být** vždy za čáru vyznačující 30m úsek. Pokud hráč kouli neodpálí do této vzdálenosti je hráči připsán jeden odpal navíc. Za každý další odpal, který nepřesáhne 30-ti metrový úsek je hráči připsán jeden odpal navíc

Kapitola VI.

PORUŠENÍ PRAVIDEL PŘI ODPALU A PENALIZACE

1. Při odpalu musí hráč stát oběma nohama na zemi, držet woodballovou hůl oběma rukama a úder holí vychází z prostoru za koulí. Pohyb při odpalu vychází z pevného postavení, nesmí být proveden za chůze apod. Porušení tohoto pravidla je penalizováno připsáním jednoho odpalu a další odpal se hraje z nově vzniklé pozice koule.
2. Při odpalu hráč může minout kouli, vyzkoušet si odpal na prázdko a provádět podobné aktivity jako přípravu na odpal (bez dotyku hole s koulí). Žádný z těchto náznaků odpalu není počítán jako odpal. Hráč nesmí ovšem tuto činnost provádět opakovaně za účelem zdržování hry. Při zdržování hry je hráč napomenut, při opakovaném zdržování hry je hráč penalizován připsáním jednoho odpalu.
3. Pokud je hráč v pořadí pro odpal, musí odpal provést do 10 sekund. Při porušení je napomenut a při opakovaném porušení je penalizován připsáním jednoho odpalu.
4. Při odpalu se nesmí nikdo pohybovat na dráze v prostoru mezi odpalovanou koulí a brankou. Pokud pravidlo poruší kterýkoliv hráč, tento hráč je penalizován připsáním jednoho odpalu.
5. Pokud hráč odpaluje, všichni ostatní hráči se nesmí verbálně hlasitě projevovat a používat vulgarismy, které by narušily hráčův odpal. Porušení je penalizováno připsáním jednoho odpalu.
6. Jako odpal je počítán jakýkoliv pohyb hole s dotykem koule s uvedením koule do pohybu.
7. Při odpalu musí být koule odpálena hlavou hole, buď hrdlem dřevěné lahve nebo jejím dnem. Není povolen odpal stranou lahve nebo rukojetí hole. Penalizace - připsání jednoho odpalu a další odpal se hraje z nově vzniklé pozice koule.
8. Není dovoleno postrčit kouli holí. Porušení tohoto pravidla znamená penalizaci - připsání jednoho odpalu a další odpal se hraje z nově vzniklé pozice koule.
9. Není dovoleno hrát opakovaně koulí, která je stále v pohybu. Porušení tohoto pravidla znamená penalizaci - připsání jednoho odpalu a další odpal se hraje z nově vzniklé pozice koule.

Kapitola VII.

PORUŠENÍ PRAVIDEL PŘI HŘE A PENALIZACE

- 1.1. Pokud hráč zahraje kouli a ta opustí dráhu za hraniční čáru. Je s ní zacházeno jako s koulí „v autu“. Penalizace: připsání jednoho odpalu.
- 1.2. Jestliže brání koule jednoho hráče ve hře hráči, který je v pořadí na odpal může hráč v pořadí na odpal se svolením rozhodčího bránící kouli zvednout a původní pozici koule označit. Kouli dočasně odložit a po odpálení vrátit kouli zpět na původní místo. Penalizace odpalujícího hráče: připsání jednoho odpalu.

- 1.3. Jestliže brání koule jednoho hráče ve hře hráči, který je v pořadí na odpal, může odpalující hráč dát přednost ve hře hráči s bránící koulí. Hráč dávající přednost za nedodržení pořadí hráčů je penalizován připsáním jednoho odpalu. *Toto pravidlo neplatí při hře v brankovišti.*
- 1.4. Koule, která narazí do překážky tvořící hraniční čaru dráhy a odrazí se zpět na dráhu, se nepovažuje za kouli „v autu“. Koule, která narazí do překážky vně dráhy za hraniční čarou, je považována za kouli „v autu“. Penalizace: připsání jednoho odpalu.
- 1.5. Pokud se hraje na pravotočivých a levotočivých drahách, musí se koule pohybovat uvnitř vyznačené dráhy. Letová fáze odpálené koule nesmí opustit dráhu tak, aby si zkrátila cestu přes roh zatáčky. Je to porušení pravidla a s koulí se zachází jako s koulí „v autu“. Penalizace: připsání jednoho odpalu. Koule se staví do místa prvního „opuštění“ dráhy.
- 1.6. Pokud se hráč v poli dotkne jakoukoliv částí těla své koule nebo koule jiného hráče, je penalizován připsáním jednoho odpalu a respektuje se nově vzniklá pozice koule.
- 1.7. Pokud se hráč v poli dotkne náčiním koule jiného hráče, je penalizován připsáním jednoho odpalu a respektuje se nově vzniklá pozice koule.
- 1.8. Hráč odpálí kouli s porušením pravidel nebo odpal vychází z pohybu hole mezi dolními končetinami, hráč je penalizován připsáním jednoho odpalu a následující odpal provede z nově vzniklé pozice koule.
- 1.9. Hráč odpálí kouli s porušením pravidel nebo odpal vychází z pohybu hole mezi dolními končetinami, koule při takovém odpalu projde bránou, odpal není uznán a hráč je penalizován připsáním jednoho odpalu a následující odpal se provede z nově vzniklé pozice koule.
- 1.10. Pokud se hráč během hry proviní proti pravidlům fair play, je napomenut a požádán aby změnil své jednání. Hráč je penalizován připsáním jednoho odpalu. Opakované porušení pravidel fair play má za následek diskvalifikaci hráče.

Kapitola VIII.

PORUŠENÍ PRAVIDEL V BRANKOVIŠTI

PENALIZACE

1. Rozhodčí může, **jen v brankovišti** upravit pořadí hráčů pro odpal na základě postavení koulí,. Zásadně rozhodčí dává přednost pro odpal hráči s koulí blíže bráně. Mimo hru v brankovišti nemůže rozhodčí upravovat pořadí hráčů.
2. Hráč, který poruší pravidlo 1. je penalizován připsáním jednoho odpalu a pokračuje ve hře po odpalu z nově vzniklé pozice jeho koule. Pokud jeho koule při tomto nepovoleném odpalu projde bránou, hra pro odpalujícího hráče **není ukončena** a hráč pokračuje dále ve hře.
3. Hráč nesmí úmyslně poškodit bránu . Viník je napomenut a penalizován připsáním jednoho odpalu. Při opakovaném provinění je diskvalifikován.

Kapitola IX.

ÚLOHA A POVINNOSTI ROZHODČÍCH

1. Sbor rozhodčích

- 1.1. Utkání řídí nestranně sbor rozhodčích podle pravidel woodballu a rozpisu příslušné soutěže – turnaje.
- 1.2. Sbor rozhodčích tvoří: Hlavní rozhodčí, rozhodčí na dráze, čárový rozhodčí.

2. Hlavní rozhodčí

- 2.1. Ovládá bezpečně pravidla hry, vedení hry, zápis do protokolu a výsledkové listiny, organizaci a řízení utkání – turnajů.
- 2.2. Provádí výběr rozhodčích na dráhu a čárových rozhodčích.
- 2.3. Dohlíží při řízení hry nad činností čárových rozhodčích a rozhodčích na drahách.
- 2.4. Pomáhá ostatním rozhodčím při řešení situací, který vznikly při řízení hry.
- 2.5. Provádí kontrolu konečných výsledků.
- 2.6. Rozhoduje s vedením turnaje o vzneseného protestu, seznamuje hráče – družstvo o výsledku rozhodnutí protestu.
- 2.7. Je-li to nutné seznámí hráče s pravidly hry a signály rozhodčích v dostatečném časovém předstihu před zahájením hry.

3. Rozhodčí na dráze

- 3.1. „Rozhodčí na dráze“ řídí hru na určené dráze po celou dobu utkání turnaje.
- 3.2. Kontroluje soupisky družstev a náčiní družstev pro hru.
- 3.3. Losuje pořadí hráčů – družstev pro hru. Dává pokyn pro zahájení hry na dráze.
- 3.4. Vyhláší ukončení hry na dráze a seznámí každého hráče s dosaženým počtem odpalů, autů, přestupků družstva případně hráče.
- 3.4. Dohlíží na sled pořadí hráčů při hře. V brankovišti rozhoduje při dokončení hry o pořadí odpalu, bez ohledu na vylosované pořadí hráčů před zahájením hry na dráze.
- 3.5. Vyhodnocuje v jednotlivých případech porušení pravidel, oznamuje přerušení a nové zahájení hry.
- 3.6. Provádí záznam do protokolu počtu odpalů, autů a přestupků proti pravidlům u jednotlivých hráčů.
- 3.7. Kontroluje výsledky ukončené hry na každé dráze, a zajišťuje potvrzení výsledků podpisem hráče – kapitána družstva.

4. Čárový rozhodčí

- 4.1. Čárový rozhodčí rozhoduje na určené dráze po celou dobu utkání – turnaje
- 4.2. Čárový rozhodčí rozhoduje zda koule opustila dráhu, a pokud ano, určuje místo kde koule dráhu opustila.
- 4.3. Čárový rozhodčí na střední a dlouhé dráze, rozhoduje, zda první odpal hráče dosáhl hranice 30m
- 4.4. Pohyb čárového rozhodčího na dráze nesmí narušovat-omezovat hráče při hře.
- 4.5. Čárový rozhodčí při hře musí stát na takovém místě, ze kterého mu nebrání překážky či samotní hráči pro přehledné sledování dráhy letu koule.

X. Signalizace rozhodčích

1. Začátek hry



Předpažit pravou dolů, dlaň vzhůru s nataženými prsty těsně u sebe. Paže směřuje k odpalovací čáře.

Povel: „Začátek hry!“

2. Signál k odpalu



Předpažit pravou, ruka v pěst se vztyčeným ukazovákem, opakovaně upažit ve směru od odpalujícího hráče směrem k bráně (gatu).

Povel: **Hra !!!**

3. Signál: „Koule v autu“



Pokrčit předpažmo pravou, předloktí vzhůru ruka v pěst palec vzhůru, opakovaně skrčit předpažmo pravou.

Povel: **Aut !!!**

4. Porušení pravidel



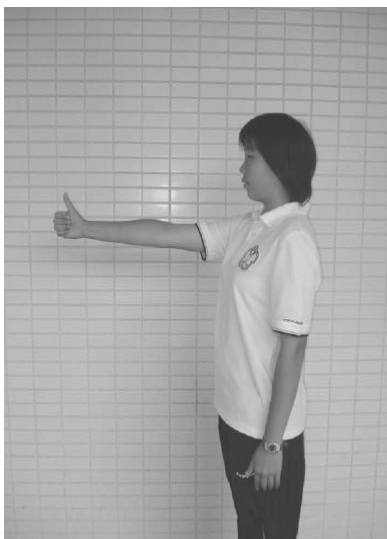
Rozhodčí stojí čelem k provinivšímu se hráči:
Vzpažit pravou, dlaň vpřed.
Povel: **Faul !**

5. Přerušování hry – time out



Dlaně tvoří písmeno „T“ před hrudníkem.
Povel: **Time out !**

6. Dokončení hry na dráze – umístění koule do brány.



Rozhodčí stojí čelem k hráči.
Předpažit pravou, ruka v pěst, palec vzhůru,
Signál rozhodčího by měl vyjadřovat gratulaci a obdiv.
Povel: **Konec hry!**

Protokol hry ve WOODBALU „NA ODPALY“

Místo:

Datum:

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Dráha - č. „1,,											Počet úderů	Počet autů
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Draha - č. „2,,											Počet úderů	Počet autů
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Dráha - č. „3,,											Počet úderů	Počet autů
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Dráha - č. „4,,											Počet úderů	Počet autů
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Protokol hry ve WOODBALU - „NA DRÁHY“

Místo:

Datum:

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Dráha - č. „1,,										Počet úderů	Počet autů	Pořadí
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Dráha - č. „2,,										Počet úderů	Počet autů	Pořadí
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Dráha - č. „3,,										Počet úderů	Počet autů	Pořadí
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			

Pořadí Číslo	Jméno oddíl	Dráha - č. „4,,										Počet úderů	Počet autů	Pořadí
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
3		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
4		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			

VÝSLEDKOVÁ LISTINA

	Jméno	dráha 1			dráha 2			dráha 3			dráha 4			dráha 5			dráha 6			Celkový počet			Celkové pořadí
	Oddíl	O	A	P	O	A	P	O	A	P	O	A	P	O	A	P	O	A	P	O	A	SPF	
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							

LEGENDA:

A = počet autů, **O** = počet odpalů, **P** = pořadí, **SPF** = součet pořadí na dráze

