

KVADRATO VARŽYBŲ TAISYKLĖS

Kvadratas, kaip ir kiti judrieji žaidimai su kamuoliu, vaikų ir paauglių yra labai mėgiamas. Žaidimas didina kūno kultūros pratybų (pamokų, sporto būrelių, renginių, švenčių ir kt.) emocionalumą, skatina domėtis fiziniais pratimais, aktyviai ilsėtis. Tai pats masiškiausias žaidimas tarp moksleivių.

1. KVADRATO ŽAIDIMAS

Kvadratas - taisyklėmis apibrėžtas komandinis žaidimas, kurio metu abiejų komandų žaidėjai kamuoliu bando "iškirsti" visus arba per nustatytą laiko tarpą - kėlinį 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 mažesnių 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 neįeina. 5 cm linijos nei peržengti, nei užminti negalima. Linijos turi būti aiškiai matomos, ryškios. Aikštės kampai ir vidurio linijos pažymėtos vėliavėlėmis. Vėliavėlių stovėlių 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 vyriausiasis teisėjas. Apie kamuolio būklę žaidimo metu (suplyšo, deformavosi ir t.t.) praneša komandų vadovai arba kapitonai.

4. VARŽYBŲ LAIKAS

Kėlinio trukmė - 10 min. Kėlinys gali būti baigiamas ir anksčiau, kai vienoje iš komandų "iškertami" visi žaidėjai. Jeigu kėlinio laikas baigėsi ir abiejose komandose liko "neiškirstų" 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 kėlinio komandos keičiasi kvadratais ir kamuoliu. Kai rezultatas lygus, lemiamam kėliniui kvadrato aikštelė arba kamuolys nustatomi burtais.

Žaidimo laikas stabdomas:

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

5. MINUTINĖ PERTRAUKĖLĖ

Kėlinio metu komandai gali būti skiriama viena minutinė pertraukėlė. Minutinė pertraukėlė skiriama komandos vadovui paprašius, kai komanda turi kamuolį. Jos metu žaidėjai, esantys kvadrato, negali išeiti iš jo. Komandos vadovas ateina į kvadratą, ar užkvadratį ir aptaria tolimesnį komandos žaidimą. Už kvadrato esantiems žaidėjams įeiti į kvadratą draudžiama.

6. KAMUOLIO LAIKYMAS IR PERDAVIMAS

Komanda savo kvadratu 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 kamuolį, 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 kvadratu arba užkvadratyje kitam žaidėjui perduoti negalima. Negalima kamuolį paridenti, paspirti koja kitam žaidėjui. Pažeidus šią taisyklę komanda praranda kamuolį. Kamuolys atitenka varžovų komandai. Kamuolys iš užkvadrato metamas neįėjus į kvadrato aikštelės 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 aikštelės, išskyrus tuos atvejus, kai reikia paimti už aikštelės 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 pradėdant žaidimą, traukiami burtai dėl kamuolio arba aikštelės 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 atsokusį kamuolį pagavo varžovai;
- besiginančios komandos žaidėjas žaidimo metu užmynė ar peržengė savo kvadrato linijas;
- žaidėjas teisėjo pašalintas iš aikštelės už nesportišką elgesį.
- gaudydamas nuo komandos draugo atsokusį 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 (nefiksuojamas), jeigu:

- besiginančios komandos žaidėjas pirmiau sugavo savo aikštelėje 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, atšokęs nuo grindų, palietė besiginančios komandos žaidėją;
- puolančios komandos mestas kamuolys palietė žaidėją ir grindis (su žeme);
- besiginančios komandos žaidėją kamuolys palietė atšokęs 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 užkvadrato 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 įžengti į varžovų kvadratą draudžiama.

Komanda turi teisę kiekvieną kėlinį keisti po vieną atsarginį žaidėją, esantį kvadrato. Galima keisti mergaitę mergaite, 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 kvadrato arba užkvadratyje sąmoningai delsdama pasyviai laiko kamuolį ilgiau kaip 5 sek.;
- puolančioji komanda pažeidžia kamuolio perdavimo taisyklę;
- puolančios komandos mestas kamuolys krito 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 įžengia į priešininko kvadratą, eidamas į užkvadratį;
- užkvadratyje esantis žaidėjas eina ar įžengia 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 atliktas iš kvadrato į užkvadratį ir atgal ne nuo kvadrato, o nuo kvadrato menamų linijų;

6. Kamuolys lieka komandoje, jeigu :

- atšokęs 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;
- atšokęs 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 suoloelio. Draudžiama vaikščioti aplink aikštelę, 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 kvadrato 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 tolesniam žaidimui, pablogėjusią aikštės dangą.

10. TEISĖJAVIMAS

Varžyboms vadovauja varžybų vyriausiasis teisėjas, jam padeda vyriausiasis sekretorius. Susitikimui vadovauja vyriausiasis 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 vyriausiasis aikštės teisėjas.

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

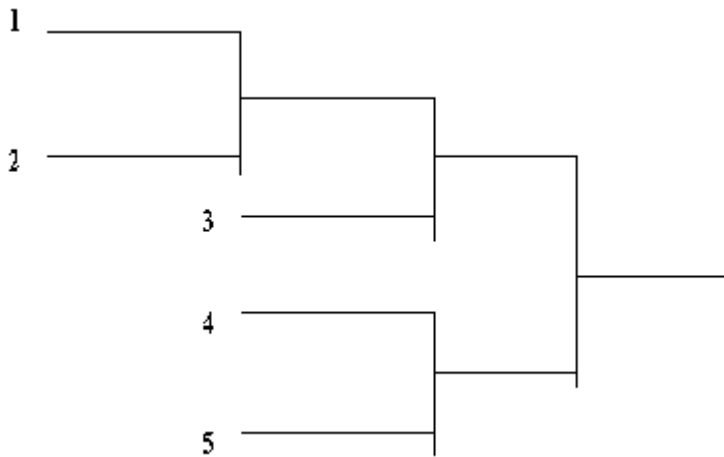
11. PROTESTŲ PADAVIMO TVARKA

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. KVADRATOVARŽYBŲ APSKAITOS DOKUMENTAI

Pagrindinis kvadrato varžybų apskaitos dokumentas yra lentelė. Kiekvienam komandų susitikimui pasibaigus, lentelę ir susitikimo protokolą užpildo varžybų vyriausiasis 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.



Vyr. teisėjas (vardas, pavardė, parašas)

Vyr. sekretorius (vardas, pavardė, parašas)

Žaidžiant „ratų“ sistema visos komandos susitinka tarpusavyje. Burtus traukia komandų vadovai. Komandų pavadinimai įrašomi eilės tvarka į lentelę.

VARŽYBŲ PAVADINIMAS

Varžybų vieta

Varžybų data

VARŽYBŲ LENTELĖ

Eil. Nr.	Komandos pavadinimas	1	2	3	4	5	Taškai	Vieta
1	A	X						
2	B		X					
3	C			X				
4	D				X			
5	E					X		

Vyr. teisėjas (vardas, pavardė, parašas)

Vyr. sekretorius (vardas, pavardė, parašas)

Prie pateiktos "ratų" sistemos lentelės būtina pateikti ratų susitikimus.

Varžybose dalyvauja 3 komandos:

I	II	III
2-3	1-2	1-3
1-0	3-0	2-0

Varžybose dalyvauja 4 komandos:

I	II	III
2-3	1-2	1-3
1-4	3-4	2-4

Varžybose dalyvauja 5 komandos:

I	II	III	IV	V
2-5	1-3	1-2	1-5	1-4
3-4	5-4	5-3	4-2	3-2
1-0	2-0	4-0	3-0	5-0

Kiekvieno susitikimo metu pildomas protokolas. Pvz., kai rezultatas 2:1

SUSITIKIMO PROTOKOLAS

	A komanda		B komanda	
Žaidimą pradėjo	A komanda	Minutės pertraukėlė		Minutės pertraukėlė
I kėlinys	(B komandos 2 išmušti žaidėjai)		7 (A komandos išmušti žaidėjai)	
II kėlinys	7		2	
III kėlinys	4		8	
Galutinis rezultatas	1		2 (laimėjo B komanda)	

Vyr. teisėjas (vardas, pavardė, parašas) Vyr. sekretorius (vardas, pavardė, parašas)

Galutinis rezultatas įrašomas į varžybų lentelę. Pvz., kai rezultatas 2 : 0

	C komanda		D komanda	
Žaidimą pradėjo		Minutės pertraukėlė	D komanda	Minutės pertraukėlė
I kėlinys	10(D komandos išmuštų žaidėjų)		8 (C komandos išmuštų žaidėjų)	
II kėlinys	10		6	
Galutinis rezultatas	2		0	

Vyr. teisėjas (vardas, pavardė, parašas) Vyr. sekretorius (vardas, pavardė, parašas)

Galutinis rezultatas įrašomas į varžybų lentelę

Už laimėjimą skiriami 2 taškai, pralaimėjus - 1 taškas, neatvykus - 0 taškų.

Komandinės vietos nustatomos pagal didžiausią surinktų taškų sumą.

Jeigu vienodai taškų surenka dvi komandos, pirmenybė skiriama komandai, laimėjusiai tarpusavio susitikimą.

Jeigu vienodai taškų surenka 3 ir daugiau komandų, pirmenybė skiriama komandai:

- pirmenybė skiriama komandai, kurios geresni laimėtų ir pralaimėtų kėlinių santykis tarpusavio susitikimuose.

- daugiausia "iškirto" žaidėjų tarpusavio susitikimuose,

- daugiausia "iškirto" žaidėjų visuose susitikimuose.

Jeigu visi rodikliai vienodi - traukiami burtai.

Nustatant komandinę vietą, kai vienodai taškų surenka trys ir daugiau komandų, po kiekvieno rodiklio patikrinimo likus dviem komandoms, kuri tarp šių komandų užims aukštesnę vietą, dėmesys kreipiamas į tarpusavio susitikimo rezultatus.

Teisėjai kvadrato varžyboms teisėjauja ne tik švilpuku, bet ir gestais. Tikslinga taikyti šiuos gestus:

Žaidimo situacija	Gestai
1. „Išskirtimas neįskaitomas“	Ištiestos rankos kryžiuojamos prieš save kelis kartus
2. Pažeista trijų perdavimų taisyklė	Ištiesta ranka į šalį su trimis pirštais
3. Žaidimas sustabdomas	Pakelta ranka aukštyn delnu į priekį
4. Minutinės pertraukėlės	Rankos pakeltos virš galvos ir delnu parodyta T raidė
5. Keičiami žaidėjai	Rankos dilbiai sukryžiuoti ties krūtine
6. Komandos, kontroliuojančios kamuolį, pražanga	Viena ranka su ištiestu delnu rodoma į prasižengusios komandos pusę, kita ranka su ištiestu delnu rodoma, kam perduoti kamuolį.
7. Žaidėjo pražanga	Virš galvos iškeltas kumštis
8. Žaidėjo numeris	Ištiestais pirštais rodomas iškirto, peržengusio linijas, keičiamo žaidėjo numeris
9. Laikas eina	Trumpas judesys ranka arba pirštu žemyn
10. Ginčijamas kamuolys	Virš galvos pakelti kumščiai su ištiestais nykščiais
11. Žaidimo pabaiga	Virš galvos sukryžiuotos rankos