

ODBOJKA

Je izpeljanka odbojke, ki se igra na igrišču za squash ali racquetball. Je izredno zabavna in zanimiva, saj je neprimerno pestrejša od klasične odbojke. Posebna mreža razdeli igrišče na dve polji, ki ju zasedata ekipi, sestavljeni iz treh do petih igralcev. Pravila so v veliki meri podobna klasični odbojki, seveda pa je nekaj posebnosti, saj veljajo tudi odboji od sten, gumijasta žoga pa omogoča celo rezane udarce.

PRAVILA IGRE

1. Igrišče

Uporablja se standardno igrišče za squash ali racquetball.

2. Točkovanje

Vse tekme se igrajo na dva dobljena niza. Točko lahko osvoji le moštvo, ki servira; moštvo, ki servis sprejema, lahko osvoji le menjavo. Niz dobi moštvo, ki prvo doseže 15 točk ali večje število točk v vnaprej dogovorjenem času (v obeh primerih je potrebna razlika dveh točk).

3. Igra

3.1. Moštvo sestavljata dva, trije ali štirje igralci. Moštvo mora žogo podati prek mreže v nasprotnikovo polje z največ tremi dotiki žoge. Nihče izmed igralcev se žoge ne sme dotakniti dvakrat zapored. Odboj od stene ne šteje kot dotik, prav tako kot dotik ne šteje odboj žoge od bloka. Igralec lahko žogo odbije s katerikoli delom telesa.

3.2. Moštvi zamenjata strani po vsakem nizu, v odločilnem tretjem nizu pa takoj, ko eno moštvo osvoji osem točk.

3.3. Žoga je izven igrišča v naslednjih primerih:

- če se dotakne stropa ali zadnje stene na strani moštva, ki sprejema žogo,

Odboj od stropa in zadnje stene je dovoljen le v polju moštva, ki žogo oddaja preko mreže in še to le v primeru, da odboj povzroči igralec tega moštva.

- če se dotakne dveh stranskih sten ob prehodu mreže.

3.4. Žoga se ne sme dotakniti dveh sten ob prehodu mreže. To je dovoljeno le v primeru podaj med igralci enega moštva.

3.5. Držanje, dvigovanje in nošenje žoge ni dovoljeno. Moštvo, katerega igralec je to storil, izgubi točko oz. menjavo.

3.6. Igralci se ne smejo držati med seboj ali plezati po stenah. Moštvo, katerega igralec je to storil, izgubi točko oz. menjavo.

3.7. Blok je dovoljen ne servis, tretji dotik nasprotnega moštva in na zabijanje pri katerikoli dotiku nasprotnega moštva.

4. Servis

4.1. O začetnem udarcu oz. o strani igrišča odloča žreb (met kovanca). Moštvo, ki v žrebu zmaga, si lahko izbere začetni udarec ali stran, na kateri bo začelo igrati.

4.2. Servisno polje je široko 90 cm in se razteza po celi širini igrišča na obeh straneh ob zadnji steni.

4.3. Server servira iz servisnega polja v nasprotnikov del igrišča tako, da se žoga ne dotakne nobenega izmed igralcev serverjevega moštva. Lahko pa se dotakne mreže ali ene stranske stene na katerikoli strani igrišča.

4.4. Nasprotno moštvo, kot je začelo prvi niz, začne drugega. O servisu v morebitnem tretjem nizu spet odloča žreb.

4.5. Servis je neveljaven:

- če žoga zleti izven igrišča,

- če server ne stoji v servisnem polju,

- če se žoga dotakne kogarkoli iz serverjevega moštva

5. Igra ob mreži

5.1. Če se igralec kakorkoli dotakne mreže, njegovo moštvo izgubi točko oz. menjavo. Če se igralci iz nasprotnih moštev hkrati dotaknejo mreže, se točka ponavlja.

5.2. Žogo je dovoljeno reševati iz mreže

5.3. Igralec ne sme stopiti v polje nasprotnega moštva

6. Nedovoljene situacije

Kot nedovoljene se štejejo naslednje situacije:

- igralci se več kot trikrat dotaknejo žoge,
- žoga se od stropa odbije v nasprotnikovo polje,
- žoga se dotakne dveh ali več sten ob prehodu mreže,
- žoga se dotakne zadnje stene na strani moštva, ki žogo sprejema,
 - žoga se dotakne tal,
- eden izmed igralcev se večkrat zapored dotakne žoge,
 - eden izmed igralcev se dotakne mreže,
- eden izmed igralcev prestopi v nasprotnikovo polje,
 - igralec drži žogo,
 - igralec vrže ali porine žogo,
 - žoga zleti izven igrišča,
 - če pride do neveljavnega bloka,
 - če igralec nedovoljeno pomaga soigralcu.

V vseh teh primerih moštvo, ki je situacijo povzročilo, izgubi točko oz. menjavo.