

POKYNY K POUŽÍVANIU SYSTÉMU VIDEOVERIFIKÁCIE (VCS - VIDEO CHALLENGE SYSTEM) PRE VOLEJBAL 2026

Cieľom SVF je rovnako, ako v prípade FIVB a CEV, využívať nové technológie za účelom pomôcť rozhodcom pri rozhodovaní a zaistiť, aby ich rozhodnutia o herných akciách boli absolútne spravodlivé a férové. VCS sa v slovenských súťažiach používa vo vybraných vrcholných, najmä televíznych stretnutiach, na ktorých bude zabezpečená inštalácia a obsluha systému a veľkoplošná obrazovka, umožňujúca vidieť výsledok video-verifikácie (*challenge*) účastníkmi stretnutia i divákmi v hale, resp. v televíznom prenose.

Rozhodca, ktorý bude posudzovať videozáznam za asistencie technika (operátora VCS), bude spravdila druhým rozhodcom v stretnutí. SVF môže po dohode s AVR delegovať aj špeciálne určeného video-rozhodcu. Všetci zainteresovaní rozhodcovia musia mať k dispozícii komunikačný systém (Vokkero, prípadne iný systém, ktorý zabezpečí SVF) a odporúčané sú aj tablety pre rozhodcov a pre družstvá, prepojené s elektronickým zápisom o stretnutí, prostredníctvom ktorých sa uplatňujú jednotlivé žiadosti družstiev o *challenge*. Usporiadateľ musí zabezpečiť zvukovú signalizáciu (klaksón, bzučiak) pre obe lavičky, ktorá sa bude používať v prípade, že nebudú k dispozícii tablety pre družstvá, resp. dôjde k ich výpadu.

ZÁVÄZNÉ POKYNY

(FIVB – Video Challenge System Regulations – 2026, originálna verzia dostupná [na tomto odkaze](#))

Systém *Video Challenge* (VCS) je proces rozhodovania podporovaný technológiou, ktorý je navrhnutý tak, aby pomáhal rozhodcom a zvyšoval integritu súťaže počas volejbalových zápasov. Umožňuje družstvám a rozhodcom požiadať o preskúmanie špecifických situácií, aby sa zabezpečilo, že rozhodnutia rozhodcov sú správne.

Súčasťou aktuálneho zlepšovania systému *challenge* je niekoľko nových návrhov, ktoré sa budú testovať v sezóne 2026/2027. Tieto návrhy sú označené ako testovanie nových pravidiel (*New Rule Test*). Sú implementované s cieľom ďalej zvýšiť integritu, zlepšiť porozumenie a využiť technológiu ako doplnok prezentácie tohto športu.

1. Výzvy družstiev (*Team Challenges*)

1.1 Družstvá môžu požiadať pomocou tabletu o preskúmanie akýchkoľvek údajných chybných situácií, ktoré rozhodcovia neodpískali alebo nesignalizovali.

1.2 Každé družstvo má k dispozícii **maximálne dve (2) výzvy za set**, a to nasledovne:

- a. **Úspešná výzva** = výzva zostáva zachovaná
- b. **Neúspešná výzva** = dochádza k strate výzvy
- c. **Nejednoznačný dôkaz** = pôvodné rozhodnutie zostáva v platnosti – výzva zostáva zachovaná

1.3 Družstvo, ktoré v sete stratí dve výzvy, už v danom sete nemôže znova požiadať o výzvu. Počet žiadostí o výzvu sa pre každé družstvo obnovuje na začiatku každého setu.

1.4 Ak družstvo požiada o výzvu, ale rozohrávku (*rally*) napriek tomu vyhrá, výzva sa automaticky zamietne a počet výziev zostáva zachovaný.

1.5 Žiadosti o výzvy sa delia do dvoch kategórií:

1.5.1 Výzva na konci rozohrávky (do siedmich (7) sekúnd po skončení rozohrávky). Pre túto kategóriu žiadostí o výzvu sa musí o výzvu požiadať do siedmich (7) sekúnd po skončení rozohrávky, avšak možné je žiadať len o preverenie poslednej vykonanej hernej akcie príslušnej rozohrávky.

1.5.2 Výzva (preverenie) situácie počas rozohrávky – test nového pravidla

1.5.2.1 Družstvo môže požiadať o preskúmanie akejkoľvek situácie, ktorá sa udiala počas rozohrávky. Družstvo, video-rozhodca alebo operátor *challenge* môže na tablete počas rozohrávky označiť situáciu záložkou (*bookmark*).

1.5.2.2 Ak chce družstvo požiadať o preskúmanie činnosti počas rozohrávky, musí označiť počas rozohrávky aspoň jednu záložku a po skončení rozohrávky potvrdiť typ výzvy. Ak nie je označená žiadna záložka, situácie pred poslednou hernou akciou počas rozohrávky nie je možné podrobiť výzve (verifikovať). Do 7 sekúnd po skončení rozohrávky je možné žiadať o výzvu/preverenie len poslednej hernej akcie rozohrávky.

1.5.2.3 Ak záložku označilo družstvo, ktoré prehralo, môže ju kedykoľvek počas tejto rozohrávky zrušiť. Ak na konci rozohrávky (akonáhle je pridelený bod) nie je záložka zrušená, družstvo musí pokračovať vo výzve a potvrdiť typ výzvy. Neúspešná výzva bude mať za následok stratu jednej výzvy.

1.5.2.4 Ak malo prehrávajúce družstvo úspešnú výzvu, družstvo súpera môže požiadať o výzvu len na skoršiu označenú činnosť (záložkou) v tej istej rozohrávke.

1.5.2.5 Pred začiatkom verifikácie, ak to nebolo potvrdené prostredníctvom tabletu, 2. alebo 3. rozhodca potvrdí typ výzvy u trénera.

2. Typy výziev (závisí od dostupnosti technológie)

2.1 Lopta dnu/von (*In/Out*; iba v prípade nepoužívania automatického systému).

2.2 Dotyk bloku (*Block Touch*):

- a. Keď lopta ide mimo ihriska po akcii/dotyku s blokom;
- b. Keď lopta zostáva v hre – 4 odbitia družstva ktorýmkoľvek hráčom;
- c. Keď lopta zostáva v hre – 2 odbitia toho istého hráča.

2.3 Dotyky v obrane a pri príjme podania (*Defense Touch/Serve Receive* - **nepoužíva sa v súťažiach SVF**) – test nového pravidla (kde je dostupná technológia a kamery):

- a. Keď lopta ide mimo ihriska po obrannej činnosti v poli.
- b. Keď lopta ide mimo ihriska po príjme podania.

2.4 Dotyk siete (*Net Touch*) – kontakt hráča so sieťou medzi anténami.

2.5 Dotyk antény (*Antenna Touch*) – dotyk lopty alebo hráča s anténou.

2.6 Prešlap (*Foot Fault*):

- a. Noha hráča sa dotkne zadnej čiary pri podaní (iba v prípade nepoužívania automatického systému).
- b. Noha hráča sa dotkne útočnej čiary (3-metrovej čiary).
- c. Prešlap na stredovej čiare (noha hráča úplne prenikne cez stredovú čiaru).

2.7 Dotyk lopty s podlahou (Floor Touch) – Lopta sa dotkne podlahy v situácii, kedy sa hráč pokúša položiť ruku pod loptu, vrátane situácií, keď sa lopta dotkne aj ktorejkoľvek inej časti tela (napr. nohy).

2.8 Posledný dotyk (lopta mimo ihriska po súčasnom dotyku/pretláčaní nad sieťou).

2.9 Presah nad sieťou (Reaching Beyond the Net - *nepoužíva sa v súťažiach SVF*) – pre dotyk hráča s loptou v súperovom priestore počas hry (kde je dostupná technológia a kamery), vrátane:

- Dotyk lopty na súperovej strane siete pred nahrávkou,
- Dotyk lopty na súperovej strane siete pred útočným úderom (pravidlo 11.1.1),
- Dotyk lopty na súperovej strane siete pri začatí útočného úderu (pravidlo 11.1.1).

2.10 Výzva/videoverifikácia situácií počas rozohrávky – test nového pravidla: Podrobnosti nájdete v bode 1.5.2.

3. Výzva rozhodcom (Referee's Challenge)

3.1 Prvý rozhodca môže požiadať o videoverifikáciu/výzvu (počet výziev rozhodcu nie je obmedzený).

3.2 Ak družstvo označilo záložkou situáciu pred okamihom výzvy rozhodcu, družstvo, ktoré prehralo rozohrávku, môže túto situáciu stále podrobiť videoverifikácii/výzve.

3.3 Rozhodcovia by mali byť dostatočne prezieraví na to, aby v prípade potreby iniciovali vlastnú výzvu rozhodcu a využili ju ako mechanizmus na zmiernenie akéhokoľvek napätia na hracej ploche a zabezpečili správne konečné rozhodnutie.

4. Čas na zadanie výzvy a postup pri výzve

4.1 V prípade výziev na poslednú hernú akciu počas rozohrávky musí družstvo požiadať o výzvu **do siedmich (7) sekúnd** po skončení tejto rozohrávky.

4.2 Výzvy na poslednú hernú akciu rozohrávky je možné žiadať výlučne prostredníctvom tabletu družstiev (**ak sa používajú**) v súlade s nasledujúcim postupom:

- Stlačiť tlačidlo "CHALLENGE" (zaznie zvukové znamenie).
- Zvoliť typ výzvy do 7 sekúnd.
- Nevybratie typu výzvy do 7 sekúnd má za následok stratu výzvy.

4.3 V prípade výziev na situácie počas rozohrávky sa musí typ výzvy potvrdiť do 7 sekúnd po skončení rozohrávky.

4.4 Výzvy na situácie počas rozohrávky je možné žiadať výlučne prostredníctvom tabletu družstiev (**ak sa používajú**) v súlade s nasledujúcim postupom:

- Stlačiť tlačidlo "CHALLENGE" v čase, keď dôjde k údajnej chybe (chybám), aby sa vložila záložka danej situácie.
- Zvoliť príslušnú záložku a vybrať typ výzvy do 7 sekúnd po skončení rozohrávky.
- Nevybratie typu výzvy do 7 sekúnd má za následok stratu výzvy.

4.5 Herné situácie, ktoré nie sú definované vo vyššie uvedených typoch výziev, nemožno podrobiť výzve a budú zamietnuté.

4.6 Opakované nesprávne žiadosti môžu byť potrestané za zdržiavanie hry.

5. Poradie výziev a prerušenia hry

5.1 Každé družstvo môže požiadať iba o jednu výzvu na jednu rozohrávku.

5.2 Obe družstvá môžu žiadať o výzvu počas alebo po skončení tej istej rozohrávky.

5.3 Výzvy majú prioritu pred:

- a. Oddychovými časmi
- b. Striedaniami
- c. Výmenami libera

5.4 Po oznámení výsledku výzvy pokračuje stretnutie s upraveným skóre podľa potreby. Družstvo, ktoré o výzvu požiadalo, **NESMIE požiadať o oddychový čas** pred prebehnutím aspoň jednej dokončenej rozohrávky.

6. Postup preskúmania/videoverifikácie

6.1 Tréner musí potvrdiť, či sa výzva týka poslednej hernej akcie rozohrávky alebo záložkou označenej akcie počas rozohrávky.

6.2 Prvý rozhodca akceptuje výzvu zapísknutím a použitím príslušného znamenia rukami, ktorým sa oficiálne začne proces výzvy/videoverifikácie.

6.3 Video-rozhodca (rozhodca *challenge*) preskúma všetky relevantné zábery (v prípade potreby a dostupnosti vrátane televíznych prenosových záberov). Presnosť má prednosť pred rýchlosťou.

6.4 Prvá spozorovaná chyba v poradí má prednosť, a to aj v prípade, že sa líši od požadovanej situácie alebo takáto chyba nie je uvedená v ponuke typov výziev (bod 2).

6.5 Prvý rozhodca následne:

- a. Oznámi svoje konečné rozhodnutie po zobrazení videa na veľkoplošnej obrazovke v hale.
- b. Označí družstvo, ktoré bude podávať.
- c. Skontroluje a upraví skóre, ak je to potrebné.

7. Počas procesu preskúmania

7.1 Všetci hráči musia zostať na ihrisku.

7.2 Až do momentu, kým nie je oznámené konečné rozhodnutie, nie sú povolené žiadne striedania, oddychové časy ani výmeny libera.

8. Rozhodnutia

8.1 Rozhodnutie je konečné a nie je možné sa voči nemu odvolať.

8.2 Ak sú obrazové dôkazy nejednoznačné, pôvodné rozhodnutie rozhodcu zostáva v platnosti a výzva zostáva zachovaná.

8.3 Ak obidve družstvá požiadajú o výzvu, pričom sa zistí, že k nimi uvádzanej chybe došlo, ale nebola prvou chybou v poradí, družstvo prehráva rozohrávku, ale výzva mu zostáva zachovaná.

Príklad: Počas výmeny si Družstvo A označí záložkou moment, kedy si myslí, že došlo k chybe. Družstvo A vyhrá rozohrávku. Následne Družstvo B požiadá o výzvu, má pravdu a preto rozhodca zmení rozhodnutie a Družstvo B vyhrá bod. Družstvo A požiadá rozhodcov o preverenie ich predtým označenej

výzvy, ktorá je taktiež správna. Aj keď malo Družstvo B pravdu, jeho výzva sa týkala niečoho, čo sa stalo neskôr počas rozohrávky, t. j. nebola to prvá chyba. Preto si svoju výzvu ponechávajú.

8.4 Ak súper prizná chybu po tom, čo bola vyžiadaná výzva súperom, výzva sa zruší, družstvu, ktoré žiadalo o výzvu, sa prideli bod a výzva zostáva zachovaná.

9. Fair Play a uplatňovanie zdravého rozumu

9.1 Ak rozhodca predčasne odpíska pred skutočným koncom rozohrávky (vrátane prípadov, kedy musí byť výmena prerušená):

- a. O výzvu možno požiadať iba vtedy, ak dôjde k prerušeniu a lopta je ešte stále hrateľná.
- b. O výzvu nemožno požiadať (s výnimkou činností predtým označených záložkou na tímovom tablete), ak k došlo k prerušeniu, avšak lopta už evidentne nebola hrateľná a neovplyvnilo to prirodzený výsledok rozohrávky.

10. Porucha systému

10.1 Ak zlyhá tablet družstva, hlavný tréner alebo asistent trénera môže požiadať o výzvu slovne za predpokladu, že žiadosť je podaná v rámci sedemsekundového (7) limitu.

10.2 V situácii, keď zlyhá celý systém videoverifikácie (VCS), druhý alebo tretí rozhodca informuje obe družstvá o poruche systému a v zápase sa pokračuje v súlade s Oficiálnymi pravidlami volejbalu. Družstvá budú opäť informované, keď bude fungovanie systému videoverifikácie obnovené. V čase, kedy je systém VCS nedostupný, nemožno žiadať o žiadne výzvy.

11. Zodpovednosti

Video-rozhodca (rozhodca *challenge*) zodpovedá za poskytnutie najlepších dostupných uhlov a jasného obrazu preskúmaných situácií prvému rozhodcovi. Prvý rozhodca dohliada na celý proces výzvy a nesie zodpovednosť za konečné rozhodnutie.

Podrobnejší výklad pre rozhodcov k používaniu systému *challenge*, elektronického zápisu a komunikačného systému

1. Všetci rozhodcovia, ktorí sú delegovaní na stretnutia s používaním systému *challenge*, si musia starostlivo prečítať pokyny k jeho používaniu a riadiť sa nimi.

2. Video-rozhodca, pokiaľ bol delegovaný samostatne, musí mať počas výkonu svojej funkcie oblečenú rovnakú uniformu ako prvý a druhý rozhodca.

3. Počas komunikácie použitím komunikačného systému medzi rozhodcami je potrebné používať stručnú a jednoznačnú volejbalovú terminológiu, ktorej cieľom je jasne zadefinovať typ výzvy/žiadosti *challenge* (čo sa ide preverovať, napr. lopta v ihrisku / mimo ihriska, dotyk siete, dotyk s anténkou, teč na bloku, prešlap pri podaní, prešlap na stredovej čiare, prešlap na útočnej čiare, dotyk s hracou plochou). Po akceptovaní žiadosti o výzvu/*challenge* musí prvý rozhodca zapísať a použiť dohovorené znamenie pre výzvu/*challenge* – ukazovákmi oboch rúk „obkreslí“ pred sebou obdĺžnik („virtuálnu obrazovku“, cca 40 x 40 cm) a následne ukáže na družstvo, ktoré požiadalo o výzvu/*challenge*. Bezprostredne potom informuje video-rozhodcu o type preverovanej situácie. Odporúčané poradie informácie, ktorá smeruje k video-rozhodcovi od prvého rozhodcu, a ktorá spúšťa proces video-verifikácie, by mal byť: kto-čo (napr. *challenge*/výzva družstva Slovensko – dotyk so sieťou).

4. Pri posudzovaní dopadu lopty do ihriska / mimo ihriska je potrebné, aby sa video-rozhodca riadil definíciou z pravidiel o posudzovaní lopty v ihrisku. Hoci väčšia časť lopty môže byť mimo ihriska, dopad sa považuje za loptu v ihrisku, ak sa čo i len malá časť stlačenej lopty dotkne čiar vymeďujúcej ihrisko. Ak na záberoch (vhodné použiť priblíženie a spomalenie – pozerať po jednotlivých snímkach kamery) nie je jednoznačne viditeľný kontakt stlačenej lopty s čiarou, takáto lopta sa považuje ako lopta mimo ihriska. Ak sa na základe záberov nedá rozhodnúť, video-rozhodca musí informovať prvého rozhodcu, že to technicky nie je možné a v platnosti zostáva pôvodné rozhodnutie prvého rozhodcu (v prípade, že rozhodca nerozhodol a on požiadal o výzvu/*challenge*, rozohrávka sa bude opakovať).

5. Ak rozhodca prerušil rozohrávku odpískaním chyby (okrem lopty v ihrisku a mimo ihriska), ktorá sa následne ukáže ako nesprávne odpískaná, rozohrávka sa musí opakovať kvôli chybe rozhodcu (okrem prípadov opísaných v bode 9.1b záväzných pokynov). Ak napríklad rozhodca odpíska 4 odbitia alebo 2 odbitia po zasmečovaní lopty do hornej časti siete, ktorá sa následne odrazí a dotkne sa jej hráč rovnakého družstva, pričom si rozhodca nevšimol dotyk s rukami blokára, a neskôr sa v rámci preverovania žiadosti o výzvu/*challenge* dotyku bloku zistí, že blokujúci hráč sa dotkol lopty, prvý rozhodca musí nariadiť opakovanie rozohrávky. Ak však dôjde pri žiadosti o výzvu/*challenge* lopty v ihrisku alebo mimo ihriska k zmene pôvodného rozhodnutia 1. rozhodcu, rozohrávka sa neopakuje.

6. Video-rozhodca nesmie svoje rozhodnutie založiť na odporúčaní/rade operátora VCS a operátor VCS nemá právo riadiť video-rozhodcu (okrem odporúčania použitia kamery s najlepším uhlom pohľadu na preverovanú situáciu). Zároveň rozhodnutie video-rozhodcu nesmie byť ovplyvňované časom na analýzu záberov na obrazovke. Rozhodnutie video-rozhodcu sa nesmie zakladať na odhade, predpovedi alebo očakávaní. Svoje rozhodnutie môže oznámiť len v prípade, že si ním je na základe video-záznamu absolútne istý. Akékoľvek pochybnosti musia byť interpretované v prospech pôvodného rozhodnutia rozhodcov.

7. Video-rozhodca musí operátorovi VCS jasne špecifikovať, ktorá situácia sa ide preverovať. Ak sa počas preverovania žiadosti zistí iná chyba (ktorá sa stala pred domnelou preverovanou chybou), video-rozhodca musí oznámiť túto skoršiu chybu ako rozhodujúcu v danej rozohrávke.

8. Video-rozhodca informuje prvého rozhodcu o type chyby (prostredníctvom komunikačného systému). Konečné rozhodnutie však urobí prvý rozhodca na základe poskytnutého dôkazu (po zobrazení príslušného videa na veľkoplošnej obrazovke, na ktorej je aj uvedené rozhodnutie video-rozhodcu). Neodporúča sa však, aby prvý rozhodca menil rozhodnutie video-rozhodcu pri prešľapoch na zadnej alebo útočnej čiare.

9. Ak k chybe došlo jednoznačne potom, ako sa lopta dostala mimo hry, a napriek tomu bola predmetom žiadosti o výzvu/*challenge*, je potrebné, aby o tom video-rozhodca informoval oboch rozhodcov prostredníctvom komunikačného systému a aby sa zobrazil príslušný záber na obrazovke (napr. dotyk hráča so sieťou až po dopade lopty na ihrisko – zastaviť videozáznam v momente, kedy sa lopta dotkne hracej plochy).

10. Video-rozhodca pri analýze videa môže použiť záznamy z viacerých kamier a na žiadosť video-rozhodcu musí operátor VCS vybrať na zobrazenie ten, na ktorom je identifikovaná chyba najlepšie viditeľná. Zároveň môže operátor VCS používať funkcie priblíženia, spomalenia, podľa inštrukcií video-rozhodcu. V prípade dotyku lopty s blokom (teč) je vhodné ukázať spomalený záber snímok v čase, kedy lopta letí ponad ruky blokára aj opakovane. V prípade posudzovania dotyku lopty s povrchom ihriska (*floor touch*, „*pancake*“) je vhodné zastaviť záznam na snímke, ktorá ponúka jednoznačný dôkaz o tom, že sa lopta dotkla / nedotkla hracej plochy. V prípade posudzovania dopadu lopty do ihriska / mimo

ihriska (*in/out*) je vhodné zastaviť záznam na snímke, ktorá ponúka jednoznačný dôkaz o tom, že sa lopta dotkla, resp. nedotkla čiar vymedzujúcej ihrisko (nemal by to byť však záber, kedy sa lopta nedotýka hracej plochy).

11. Pri posudzovaní žiadosti o preverenie chybného dotyku hráča so sieťou sa odporúča, aby video-rozhodca preskúmal moment dotyku (či je ešte lopta v hre), ako aj legálnosť / nelegálnosť dotyku (napr. dotyk vlasmi, dotyk siete mimo anténky, dotyk siete mimo akcie hrania s loptou).

12. Pri dotyku s anténkou musí video-rozhodca jasne informovať rozhodcov o tom, ktorý hráč sa ako posledný dotkol lopty pred jej dotykom s anténkou. Prvý rozhodca následne prijme konečné rozhodnutie na základe tejto informácie.

13. Pri posudzovaní tečovanej lopty na bloku pri súčasnom odbití protihráčov (resp. pri „pretláčaní“ nad sieťou) je potrebné, aby video-rozhodca jasne informoval rozhodcov o tom, ktorý hráč sa dotkol lopty ako posledný pred jej dopadom mimo ihriska, a aby použil jednoznačný záznam, ktorý túto skutočnosť dokazuje.

14. V prípade používania tabletov družstvami je potrebné overiť u trénera, či platí typ žiadosti uvedený na tablete. V prípade rozdielu je potrebné upozorniť zapisovateľa, aby opravil typ žiadosti v zápise (za rozhodujúce sa považuje vyjadrenie trénera).

15. Po zobrazení záznamu s výsledkom video-verifikácie na veľkoplošnej obrazovke prvý rozhodca zapíše a oznámi svoje konečné rozhodnutie, t. j. označí družstvo, ktoré bude podávať ako aj typ chyby. V prípade, že sa rozohrávka bude opakovať, použije príslušné dohovorené znamenie.

16. Po konečnom rozhodnutí prvého rozhodcu inštruuje druhý rozhodca zapisovateľa o tom, či malo družstvo pravdu (bolo úspešné, má pravdu) alebo nie (bolo neúspešné, mýli sa). Následne zapisovateľ zaznamená výsledok preverovania žiadosti o výzvu/*challenge* a zvolí príslušný riadok s upraveným / nezmeneným skóre (podľa výsledku).

17. V prípade, že išlo o druhú neúspešnú žiadosť družstva o výzvu/*challenge* v príslušnom sete, informuje o tom zapisovateľ druhého rozhodcu a ten poskytne okamžite túto informáciu trénerovi príslušného družstva a prvému rozhodcovi.

18. Prvý rozhodca môže dovoliť pokračovať v hre, až keď sú ukončené všetky administratívne úkony súvisiace so zaznamenaním žiadosti o výzvu/*challenge* do zápisu o stretnutí, vrátane príslušnej úpravy skóre.

19. Akákoľvek žiadosť o riadne prerušenie hry (oddychový čas, striedanie) alebo výmena strán po poslednej lopte v sete sa povolí až po oznámení konečného výsledku preverovania žiadosti o výzvu/*challenge*. Počas samotného preverovania musia zostať všetci hráči aktuálnej základnej zostavy na ihrisku. Do ihriska nesmú vstupovať ostatní členovia družstva a nesmú sa realizovať ani výmeny líbera.

Spracovali: D. Viktoríni-Lisá, J. Mokrá, október 2026