

Tekme na prireditvi ŠKL MDO se igrajo po naslednjih pravilih:



1. Ekipi se postavita vsaka na sredino svoje igralne površine in se pozdravita (trikrat hura za nasprotnika).
2. Potem vsaka ekipa sklene roke v krogu na sredini, določijo odposlanca (konzul).
3. Odposlanec obleče markirno majico (ŠKL Med dvema ognjema) in odide na drugo stran igrišča.
4. Določitev kdo začne igro: po en igralec iz vsake ekipe stopi v nasprotnikovo polje in skače za žogo, ki jo sodnik vrže v zrak, žogo dobi ekipa, v katere polje je bila žoga odbita. Če žoga pade na tla in se ustavi na sredinski mejni črti, jo igralec, ki jo hitreje pobere, lahko poda svoji ekipi in žoga pripade tej ekipi. Če žoga pade zunaj igrišča, se skok ponavlja.
5. Ekipi začneta igro na znak sodnika (pisk piščalke), in sicer s tremi podajami preko polja do odposlanca brez možnosti, da žogo izgubijo pri podajah (nasprotnik žoge ne sme prestreči. Če žoga vseeno pade v igrišče nasprotnika, pripada njemu, če jo le ta pridobi v posest!)če žoga pade v igrišče nasprotnika le-ta lahko takoj začne z igro.

6. Če igralec ene ekipe z žogo zadane nasprotnika druge ekipe, je ta izločen in se mora postaviti ob stranski ali zadnji zunanji črti nasprotne ekipe. Igralec mora igrišče zapustiti tako, da ne prestopi nasprotnikovega polja. (svoje igrišče zapusti pred sredinsko črto in se do zadnje črte nasprotnikovega polja sprehodi ob strani (za avt črto). Tam nadaljuje igro tako da:



- žogo lovi in podaja svojemu moštvu čez nasprotnikovo polje, kar pomeni, da se z žogo mora postaviti na črto ob odposlancu, (zadnja črta)
- poskuša zadeti in s tem izločiti nasprotnikovega igralca (meče izza zadnje črte),
- vsak igralec, ki si pribori žogo, izvede podajo sam, žoge ni dovoljeno podati soigralcu. (če igralec poda žogo soigralcu, mu jo sodnik lahko vzame in dosodi nasprotni ekipi (odposlancu, če je bil met izveden izza zadnje črte oz igralcem v igrišču, če je bil met izveden iz polja))

Stranski igralci lahko podajajo in ciljajo oz. zadevajo le z zadnje črte. Meti s strani niso dovoljeni. Če igralec ulovi žogo pri stranski črti, mora steči do zadnje črte in nadaljevati igro od tam. Žoge ni dovoljeno podati soigralcu na zadnji črti.

7. Hkrati je lahko »zadet« le en igralec. Odbita žoga od drugega igralca se ne šteje za zadetek. Za zadetek igralca se ne štejejo žoge odbite od stene, tal (»talne«) ali drugih površin. Igralci se med seboj lahko tudi rešujejo: če igralec ulovi žogo, ki se je odbila od njegovega soigralca, le ta ni »zadet«. Za zadetek sodniki zapiskajo enkrat. (Če žogo, ki se je odbila od nasprotnika ujame član druge ekipe ne, da bi žoga vmes padla na tla, se to še vedno šteje kot zadetek, nasprotniki se med seboj ne morejo reševati.)

8. Če žoga, ki jo je vrgel nasprotnik, leti zunaj igrišča, sodnik za trenutek ustavi igro (en pisk) in žogo prisodi drugi ekipi, ki takoj nadaljuje igro (odposlanec, oz. igralci v polju, kdor je bližje žogi)).

9. Če žoga uide igralcem nasprotne ekipe (se izmuzne, odbije od koga, jo kdo brčne,...) in pristane za katerokoli avt linijo ali pa pri ekipi v polju. Žoga pripade tistemu, ki jo pridobi na pravilen način v posest. Če se žoga odbije od stene oziroma kateregakoli drugega predmeta v avt liniji ekipe A in nato pade v igrišče ekipe B ima pravico do žoge

ekipa A. Ko je igralec »zadet«, se lahko postavi ob vseh treh linijah polja, v katerem igra nasprotna ekipa.

10. Menjave se lahko izvršijo največ štirikrat, igralec ki je bil zamenjan, se ne sme vrniti v igro. Menjave gredo po sledečem sistemu dekle -dekle, deček- deček.

Prepovedano je menjavanje dekle- deček in obratno. Menjavo ekipa lahko uporabi samo takrat, ko ima v posesti žogo.

11. Odposlanec gre v igralno polje, ko je v tem ostal samo še en igralec.

12. Igralci imajo po eno življenje, odposlanec pa dve.

13. Vsaka ekipa ima na voljo en enominutni odmor

14. Igra se konča po 15 minutah. Na poziv sodnika se morajo vsi otroci, ki so ostali v polju uvesti na tla in počakati, da jih sodnik prešteje! Zmagovalka je ekipa, ki ji je »ostalo« več življenj. V primeru, da imata ekipi po 15. minutah enako število življenj, je igra neodločena. Igra se konča tudi prej, če so vsi igralci ene ekipe »zadeti«.



15. Zmagovalna ekipa prejme 2 točki, poražena ne dobi točk, v primeru neodločenega izida prejme vsaka ekipa po 1 točko.

16. V poročilu o odigrani tekmi sodnik navede število preostalih življenj vsake ekipe+ življenja odposlanca, kolikor jih ima.

17. DO ZMAGOVALCA SE PRIDE PO SLEDEČEM SISTEMU:

- zapisuje se zmage vsake ekipe
- ekipa ki ima največ zmag je zmagovalec
- če ima ekipa enako zmag kot druga ekipa, se računajo točke(življenja), ki sta jih ekipi ohranili na zmagovalnih tekmah+ vsaki se doda dve kreditni točki za vsako zmago. Končni izračun točk potrdi zmagovalca.
- V primeru enakega števila točk na koncu tekmovanja, odloča o uvrstitvi ekipe večje število življenj na medsebojni tekmi.
- Če je bila tudi medsebojna tekma neodločena, se upošteva skupno število ohranjenih življenj na vseh tekmah.
- Če sta tudi v tem primeru ekipi izenačeni, rešitev predlaga tekmovalna komisija.

18. Sodniški ukrepi:

Vsako ekipo se opozori (in če ne upoštevajo opozoril ustrezno ukrepa):

- prestop (medtem, ko se otroci umikajo žogi, ki jo ima v posesti nasprotna ekipa, če se umikajo čez mejne črte, jih sodnik opozori.)
- prehod čez igrišče nasprotnika, ko je bil igralec enkrat že zadet
- če igralec namerno prestopa (neaktivni prestopi)
- sodnik lahko zahteva igro aktivno igro
- kar pomeni, da lahko prekine zavlačevanje ekipe. Če sodnik preceni, da ekipa zanalašč zavlačuje igro s tem, da si podaja žogo in ne igra aktivno. Za neaktivno igro se smatrajo največ trije meti čez igrišče nasprotnika. Četrta mora biti aktiven. Nasprotnika je potrebno ciljati. Preleti polja z žogo se ne smejo prepogosto ponavljati, če sodnik oceni, da ekipa zavlačuje jih opozori, naslednji korak pa je, odvzem žoge.