



SPORT TEHETSÉGPROGRAM 2016

BARANYA MEGYEI ZSINÓRLABDA DIÁKOLIMPIA

VERSENYKIÍRÁS



Verseny rendezője	A FODISZ megbízásából a Fogyatékkal Élők Baranya Megyei Sportszövetsége
Szakmai megvalósító	Fogyatékkal Élők Baranya Megyei Sportszövetsége
Helyszín, időpont:	Pécs, Éltes EGYMI 2016. december 08. 9,00 óra
Korosztályok (Fiú – lány)	TANAK: III-IV. kcs. 2001.01.01. – 2014.12.31
Kategóriák	11. Tanulásban akadályozottak
Igazolás, regisztráció	A versenyzők, diák- és szabadidő sportolók regisztrációja a www.fodisz.hu oldalon.
Díjazás	I.- III. helyezettei érem, valamennyi csapat oklevél díjazásban részesül
Nevezési határidő	2016. december 6. 24:00 óráig
Nevezés	A diákolimpia versenyekre nevezni a FODISZ VESPA rendszerben kell! Nevezéssel kapcsolatos információ: Faludi László Baranya megyei versenyigazgató Tel: 20/536-1568, Email: faludi.laszlo.tie@gmail.com
Információ	Lebonyolítással kapcsolatos információ: a nevezések függvényében a helyszínen állítjuk össze a programot.
Költségek	A versennyel kapcsolatos rendezési-díjazási költségeket a rendező biztosítja. Az utazási és egyéb költségek a résztvevőket terhelik.
Egyéb	<ul style="list-style-type: none"> • Kérünk minden csapatot, hogy a versenyzők TAJ kártyáját és diákigazolványát hozzák magukkal! A diákigazolványokat a versenyirodán jelentkezéskor szíveskedjenek bemutatni! • A diákolimpián a versenyzők saját felszerelésüket használhatják, követelmény a sportágnak megfelelő sportruházat. • Minden induló versenyzőnek érvényes orvosi (iskolaorvosi) igazolással kell rendelkeznie.

- A versenybíróssággal kizárólag a csapatvezető tarthat kapcsolatot.
- Az elveszett értéktárgyakért, felszerelésért a rendezőség felelősséget nem vállal.
- A versenykiírásban a változtatás jogát fenntartjuk.
- A kiírásban nem szereplő valamennyi szakmai kérdésben a melléklet versenyszabályai érvényesek.
- Mindenkinek sikeres versenyzést kívánunk

Alapvető szabályok

Pálya: 9x18 méter

Háló: 224 cm(női) magasságú 9 m

Csapat: 6 fő van a pályán

Labda: röplabda

Csapatösszetétel: A játékban levő 6 versenyző közül, kettőnek lány diáksportolónak kell lennie.

Csere: játszmányként korlátlan cserére van lehetőség, de csak az edző előzetes jelzése alapján, a játék menetének zavarása nélkül.

A játékosok állásrendje: nyitáskor a játékosoknak az ábrán látható alakzatot kell felvenniük, nyitás után azonban a saját térfelükön tetszés szerint elmozdulhatnak. Nyitáskor, illetve előtte a nyitó csapat tagjai az óramutató járásának irányába, egy forgást végeznek.

Játék időtartama: maximum 3 játszma 15 pont eléréséig (2:0; 2:1)

A játszmák közötti szünet ideje: 3 perc

A játékmező (térfél): a csapatkapitányok, sorshúzással döntenek el a játékmező vagy a nyitás jogát.

A csapatok játszmák után térfelet cserélnek.

Öltözék: sportcipő, számozott mez.

A pontozás: minden hiba, pontnak számít - ha a csapat hibázik nyitáskor, labdatovábbításakor illetve bármilyen játékhibát követ el, a labdamentet az ellenfél nyeri.

- Ha az ellenfél nyitott, pontot nyer és folytatja a nyitást;

- Ha a nyitást fogadó csapat nyeri a labdamentet, elnyeri a nyitásjogot és pontot is kap. Forgás után nyithat a soron következő játékos.

Tehát, pontot nem csak a nyitó csapat érhet el!

Az a csapat nyeri a játszmát, amely előbb ér el 15 pontot legalább 2 pont előnnyel.

Nyitás: a játékvezető sípjele után a labdát a jobb hátsó játékos (1-es számú helyen álló) hozza játékba (bárhogyan, csak átmenjen) az alapvonal mögül / 9 m /. Nyitási kísérlet nincs, azaz egyből nyitni kell.

Nyitáshiba, ha nem a nyításra jogosult nyit, ha a labda nem megy át a nyitó csapat térfelén, érinti a nyitó csapat valamelyik játékosát, vagy az ellenfél térfelén a határokon kívül érinti a földet.

Ha a labda hálót ért a két antenna között és átment fölötte, akkor az nem hiba - a játék mehet folyamatosan tovább.

A nyitó csapat mindaddig folytatja a nyitást, ameddig csapata hibát nem követ el. Ekkor a nyitásjogot, a másik csapat kapja meg, a nyitást, a nyításra jogosult játékosnak kell végeznie.

A labda játékban: a nyitójátékos az „alapvonal” mögül hozza játékba a labdát – próbálja átdobni a háló felett az ellentérfélre.

A továbbiakban a játékosoknak el kell kapniuk az átérkező labdát- ez lehet a vonalon és azon kívül is - (labdával a kézben nem lehet futni!), majd max. két átadás után (minél rövidebb ideig tartsa

egy játékos a labdát magánál) juttassák át a háló felett, úgy hogy lehetőleg az ellenfél ne tudja azt megfogni és a labda a határvonalakon belül érintse a talajt.

A labda továbbítása történhet kézzel, fejjel ill. lábbal is – mindegyik egy-egy érintésnek számít. De, egy ember csak egyszer érintheti (kivéve sáncolásnál), utána másnak is hozzá kell érni, mielőtt újból hozzá kerül a labda, az érvényes érintési számon belül.

A labda a játékos testének bármely részét érintheti!

A hálózhoz ért labdával is lehet folytatni a játékot, érvényes érintési számon belül! Sáncoláson kívül max. háromszor érinthető a labda. Sáncolás után bárki beleérhet, akár másodszor is!

Labdával („leütés”; „átütés”; „ejtés”) és labda nélkül („sáncolás”) is fel lehet ugrani a hálónál, de csak az elsősor köteles játékosok valamelyikének (2-es,3-as,4-es helyen állóknak).

A hálózhoz érni és átnyúlni felette, semmilyen körülmények között nem szabad,– hibának minősül!

Ha két ellenfél együtt követ el hibát = kettőshiba → újból kell játszani a labdamenetet

A háló alatt (a középvonalon) átlépni teljes talppal tilos, ellenben a vonalra lépni lehet.

A mérkőzést az a csapat nyeri, amely több játszmát nyert.

2016. november 29.

Fogyatékkal Élők Baranya Megyei
Sportszövetsége