



# SPORT TEHETSÉGPROGRAM 2016

## BARANYA MEGYEI ZSINÓRLABDA VERSENY

### VERSENYKIÍRÁS



<b>Verseny rendezője</b>	A FODISZ megbízásából a Fogyatékkal Élők Baranya Megyei Sportszövetsége
<b>Szakmai megvalósító</b>	Fogyatékkal Élők Baranya Megyei Sportszövetsége
<b>Helyszín, időpont:</b>	<b>Pécs, Éltes EGYMI</b> <b>2016. december 08. 9,00 óra</b>
<b>Korosztályok (Fiú – lány)</b>	TANAK: III-IV. kcs. 2001.01.01 – 2014.12.31 TANAK: V-VI. kcs. 1995.01.01-2000.12.31 ÉRTAK: I-VI. kcs. 1995.01.01-2014.12.31
<b>Kategóriák</b>	11. Tanulásban akadályozottak 12. Értelmileg akadályozottak
<b>Igazolás, regisztráció</b>	A versenyzők, diák- és szabadidő sportolók regisztrációja a <a href="http://www.fodisz.hu">www.fodisz.hu</a> oldalon.
<b>Díjazás</b>	I.- III. helyezettjei érem, valamennyi csapat oklevél díjazásban részesül
<b>Nevezési határidő</b>	<b>2016. december 6. 24:00 óráig</b>
<b>Nevezés</b>	<b>A diákolimpia versenyekre nevezni a FODISZ VESPA rendszerben kell!</b> <b>Nevezéssel kapcsolatos információ:</b> <b>Faludi László Baranya megyei versenyigazgató</b> <b>Tel: 20/536-1568, Email: faludi.laszlo.tie@gmail.com</b>
<b>Információ</b>	<b>Lebonyolítással kapcsolatos információ:</b> <b>a nevezések függvényében a helyszínen állítjuk össze a programot.</b>
<b>Költségek</b>	A versennyel kapcsolatos rendezési-díjazási költségeket a rendező biztosítja. Az utazási és egyéb költségek a résztvevőket terhelik.
<b>Egyéb</b>	

- 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 háléhoz 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).

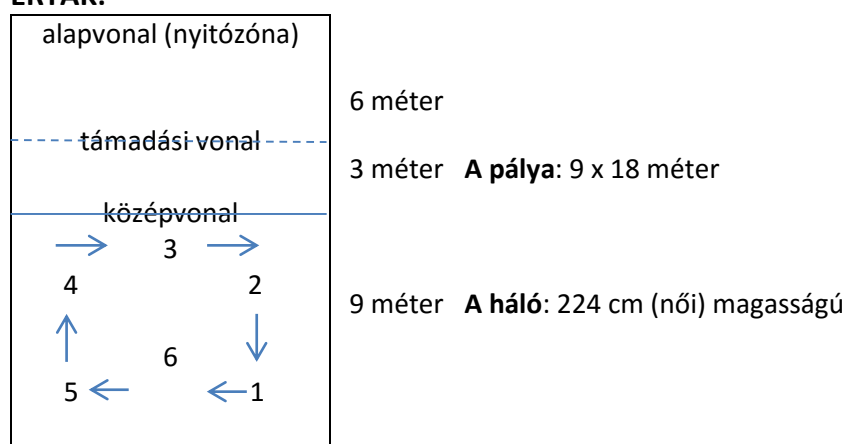
A háléhoz érni és átnyúlni felette, semmilyen körülmények között nem szabad,– hibának minősül!

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.

#### ÉRTAK:



**A csapat:** 6 fő van egyidejűleg a pályán.

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

**Játékidő:** 10 perc

**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.

**Pontozás:** Minden hiba pontnak számít – ha a csapat hibázik nyitáskor, labdatovábbításkor illetve bármilyen hibát 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

**Tehát, pontot nem csak a nyitó érhet el!**

**Nyitás:** a játékvezető sípjele után a labdát a jobb hátsó játékos (*1-es számú helyen álló*) hozza játékba (bárhogyan, csak átmenjen) az alapvonal mögül, a nyitózónából ill. az alapvonallal párhuzamosan húzott vonal mögül, ami a hálótól kb. 6 méterre van (*Vonalra lépni nem szabad!*). 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 talajt.

Ha a labda hálót ért 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 fölött az ellentérfélre. A továbbiakban a játékosoknak el kell kapniuk az érkező labdát – ez lehet a vonalon és azon kívül is – (*labdával a kézben lehet futni!*), majd legfeljebb 2 átadás után (*minél rövidebb ideig tartsa egy játékos a labdát magánál*) juttassák a háló fölött 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 érintésnek számít. A labda a játékos bármely testrészét érintheti! A hálóhoz ért labdával is lehet folytatnia játékot, érvényes érintési számokon belül! Sáncoláson kívül legfeljebb háromszor érinthető a labda. Utána bárki beleérhet, másodszor is! Labdával (*„leütés”; „átütés”; „ejtés”*) és labda nélkül (*„sáncolás”*) is fel lehet ugrani a hálónál, de csak az első sor köteles játékosok valamelyikének (*2-es, 3-as, 4-es helyen állóknak*).

A hálóhoz érni és átnyúlni fölötte semmilyen körülmények között nem szabad – hibának minősül.

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

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

**A bajnokságot az a csapat nyeri, amely több meccset nyert.**

2016. november 29.