



# **SPORT TEHETSÉGPROGRAM 2018 - 2019**

**HAJDÚ - BIHAR MEGYEI**



---

**ZSINÓRLABDA  
DIÁKOLIMPIA**

**VERSENYKIÍRÁS**

<b>Verseny rendezője</b>	A Fogyatékosok Országos Diák és Szabadidősport Szövetsége (FODISZ) megbízásából a Teremtő Fény Kulturális és Sport Egyesület
<b>Szakmai megvalósító</b>	Teremtő Fény Kulturális és Sport Egyesület
<b>Helyszín, időpont</b>	<b>Bocskai István Általános Iskola és AMI Hajdúnánás 2019. január 11. ( péntek ) 10.00 óra</b>
<b>Korosztályok (Fiú – lány)</b>	III-IV. korcsoport 2003 - 2006 -ban születtek
<b>Kategóriák</b>	Tanulásban akadályozottak
<b>Versenyszámok</b>	A verseny résztvevői, csapatok összetétele: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tanulásban akadályozott, az adott korcsoportba tartozó, egyazon intézmény fiú és lány tanulói</li> <li>- nevezési létszám 10 fő</li> <li>- a játékban levő 6 versenyző közül kettőnek lány diáksportolónak kell lennie.</li> </ul>
<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>	Az 1-3. helyezettek érem díjazásban részesülnek.
<b>Nevezési határidő</b>	<b>2019 január 10 .(csütörtök) 12.00 óráig</b>
<b>Nevezés</b>	<b>A diákolimpia versenyekre nevezni a FODISZ VESPA rendszerben kell!</b> <b>Nevezéssel kapcsolatos információ:</b> <b>Urgyán Tibor György Tel: 06/30/593-4827</b> <b>E-mail: urgyangyorgy@gmail.com</b>
<b>Információ</b>	<b>Lebonyolítással kapcsolatos információ</b> <b>Urgyán Tibor György Tel: 06/30/593-4827</b> <b>E-mail: urgyangyorgy@gmail.com</b>
<b>Költségek</b>	A versennyel kapcsolatos rendezési-díjazási költségeket a rendező biztosítja. Az utazási, és egyéb költségek a résztvevőket terhelik.

**Egyéb**

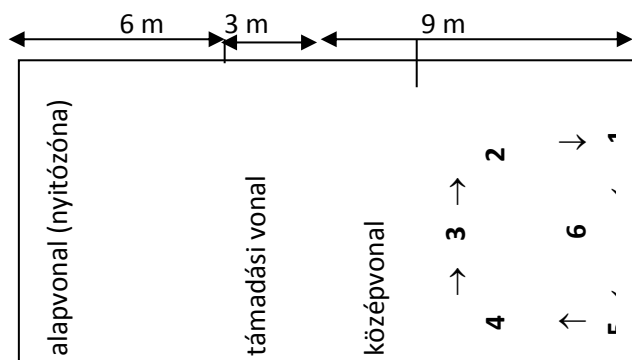
- Kérünk minden csapatot, hogy a versenyzők TAJ kártyáját és diákigazolványát hozzák magukkal! A diákigazolványokat a versenyirodán jelentkezéskor szíveskedjenek bemutatni!
- A diákolimpián a versenyzők saját felszerelésüket használhatják, **követelmény a sportágnak megfelelő sportruházat.**
- **Minden 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.
- Mindenkinek sikeres versenyzést kívánunk.

**A verseny tervezett időbeosztása** A verseny lebonyolítása 10.00 órától 13.00 óráig.

2018. december 29.

Urgyán Tibor György  
TFKSE elnök

## Zsinórlabda legfontosabb 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.

Hivatalos személyek: játékvezető (1 vagy 2); jegyzőkönyvvezető, vonalbíró

Öltözék: sportcipő, számozott mez

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

- Ha az ellenfél nyitott, pontot nyer és folytatja a nyitást;
- Ha a nyitást fogadó csapat nyeri a labdamenetet, 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 nyitásra 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 ellentérféltre.

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, fejvel 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.

Hajdúdorog, 2018. december 29.

Urgyán Tibor György  
TFKSE elnök