



A tanulásban akadályozott tanulók nevelését, oktatását ellátó iskolák tanulóinak
Megyei Zsinórlabda Diákolimpiai Bajnoksága

III. - IV. korcsoport

A verseny célja:

- Lehetőséget biztosítani az oktatási intézmények SNI tanulói számára, hogy játékos formában versenyeken is bizonyíthassák felkészültségüket, tehetséggondozás.
- A legjobbak számára regionális bajnokságon való részvétel biztosítása, az utánpótlás nevelés és kiválasztás lehetőségeinek bővítése.
- A zsinórlabda játékon keresztül a röplabda sportág megszerettetése a gyerekek körében.

A verseny időpontja:

Megyei döntő: 2017. november 30-án péntek 10.00-tól Debrecen Bárczi Gusztáv EGYMI

A verseny résztvevői, csapatok összetétele:

- tanulásban akadályozott, az adott korcsoportba tartozó, egyazon intézmény fiú és lány tanulói
- nevezési létszám 10 fő
- a játékban levő 6 versenyző közül kettőnek lány diáksportolónak kell lennie.

A nevezési határidő 2017. november 28-ig.

A Nevezéseket a VESPA rendszeren keresztül tegyék meg, és a másolatokat küldjék el az urgyangyorgy@gmail.com e-mail címre

Költségek: A versenyszervezéssel összefüggő valamennyi költséget a TFKSE vállalja magára

A résztvevő iskolákat az utazási költség terheli. Kérjük az intézményvezetőket, hogy a területileg illetékes tankerületnél időben jelezzék a tanulók utaztatásának költségét.

Díjazás:

- Megyei döntő I.- III. helyezettjei egyéni érem,
- A rendezvény fő támogatói: Fogyatékosok Országos Diák-és Szabadidősport Szövetsége (FODISZ),

TEREMTŐ FÉNY KULTURÁLIS ÉS SPORT EGYESÜLET

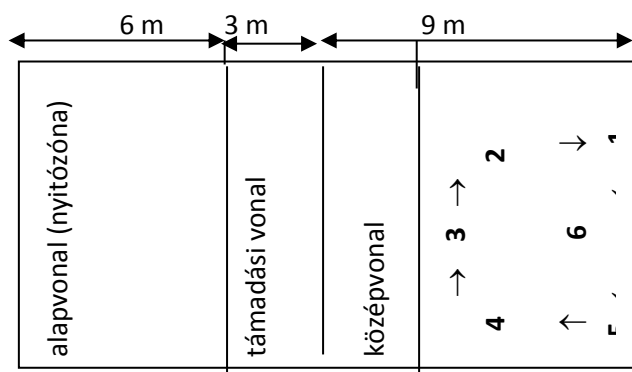
4087 Hajdúdorog, Böszörményi út.7.

Tel.: 06 30 593 4827

E-mail: urgyangyorgy@gmail.com



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: játszámként 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 játémező (térfél): a csapatkapitányok, sorshúzással döntenek el a játémező 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 játékhibát 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.

**TEREMTŐ FÉNY KULTURÁLIS ÉS
SPORT EGYESÜLET**

4087 Hajdúdorog, Böszörményi út.7.

Tel.: 06 30 593 4827

E-mail: urgyangyorgy@gmail.com



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 nyitásra 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! Sáncolásán 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, 2017. november 20.

Urgyán Tibor György