

**TURNIEJ SIATKONOZI dla rocznika 2000/2001 i kategorii OPEN 16+
12-13.12.2015r. sobota i niedziela hala przy szkole podstawowej w Rzekuniu**

Organizator: UKS Future is Now – piłkarski trening indywidualny

ZGŁOSZENIA DO 11.12.2015r.

Rocznik 2000/2001 – WSTĘP WOLNY

Kategoria OPEN 16+ - 40zł drużyna

**Liczba graczy w drużynie - Rocznik 2000/2001 – 3 zawodników + możliwy jeden rezerwowy
Kategoria OPEN 16+ – 3 zawodników + możliwy jeden rezerwowy**

PRZEPISY DO GRY W SIATKONOGE:

1. Boisko do gry

- 1.1 Wymiary połowy boiska 9x9m.
- 1.2 Boisko jest podzielone na dwie części poprzez siatkę.
- 1.3 Linie boczne i końcowe są częścią boiska.

2. Siatka

- 2.1 Definicja: część boiska znajdująca się dokładnie w połowie. Zamocowana na specjalnych słupkach. Słupki są integralną częścią siatki, która dzieli boisko na dwie części.
- 2.2 Słupki są integralną częścią siatki i umieszczone są pionowo na liniach bocznych.
- 2.2 Wysokość siatki – 110cm

3. Piłka

Piłka rozmiar – 5

4. Rozpoczęcie gry

- 4.1 Drużyna (zawodnik), który zwycięży losowanie ma prawo do decyzji o wyborze rozpoczęcia gry lub strony boiska.
 - 4.2 W razie remisu po dwóch pierwszych setach spotkania, o wyborze strony boiska lub rozpoczęcia gry decyduje losowanie
 - 4.3 Czas trwania przerwy technicznej:
 - a) Pomiędzy setami: 1 minuta
 - b) Pomiędzy meczami: 3 minut
- Mecz jest odwołany, jeśli drużyna nie stawia się w terminie planowanego rozpoczęcia meczu przez organizatora.

5. Serwis

- 5.1 Serwis jest egzekwowany poprzez kopnięcie piłki przez jakąkolwiek część ciała (za wyjątkiem dłoni, rąk, ramion) ze strefy serwisowej umieszczonej za linią końcową swojej połowy boiska w strefę serwisową boiska przeciwnika ponad siatkę.
- 5.2 Serwis może być wykonany tylko z danego pola serwisowego przez dowolnego zawodnika serwującej drużyny z przebywających na boisku.
- 5.3 Odbierać serwis może dowolny z zawodników będących na placu gry w drużynie przyjmującej.

5.4 Metody serwisu: kopnięcie piłki nogą z powietrza, po koźle, lub bezpośrednio z ziemi. Żadna część ciała oraz piłka nie ma prawa dotknąć boiska (w tym linii) podczas wykonywania serwisu. Przed wykonaniem serwisu piłka powinna znajdować się w ręku (ach) serwującego, lub leżeć na podłożu.

5.5 Na wykonanie serwisu serwujący ma 5 sekund od momentu gwizdka sędziego.

5.6 Piłka po serwisie powinna przelecieć przez siatkę, oraz wylądować w polu serwisowym przeciwnika lub dotknąć któregoś z graczy przeciwnika uczestniczących w grze.

5.7 Jeśli po wykonaniu serwisu, piłka spadnie na pole serwisowe przeciwnika lub dotknie któregoś z graczy przeciwnika wcześniej dotykając siatki (taśmy) serwis jest prawidłowy.

5.8 Serwującym jest zawsze zawodnik z drużyny, która zdobyła punkt.

5.9 Zawodnik drużyny odbierającej serwis ma prawo do dotknięcia piłki zanim ta nie dotknie podłoża po jego stronie boiska.

6. Piłka w grze

6.1 Zawodnik ma prawo odbijać piłkę każdą częścią ciała (za wyjątkiem rąk).

6.2 Zawodnik nie ma prawa dotykać piłki w jednej akcji więcej niż raz z rzędu

6.3 Maksymalna liczba odbić piłki od podłoża (w polu gry) wynosi: 1 - piłka może dotknąć parkietu tylko przed pierwszym kontaktem z piłką – po pierwszym kontakcie zawodnika przyjmującego piłka nie może już spaść na parkiet.

W czasie gry zawodnik nie ma obowiązku pozwolić piłce spaść na podłoże.

6.4 Maksymalna liczba kontaktów drużyny z piłką w jednej akcji w grze wynosi: 3.

Minimalna liczba kontaktu zawodnika z piłką, zanim piłka przejdzie na drugą stronę boiska to 1.

6.5 Prawidłowo zagrana piłka, powinna po przeleceniu nad siatką spaść w pole boiska przeciwnika.

6.6 Serwis jest powtórzony („nowa piłka”) jedynie w momencie gdy obcy obiekt dotknie pole gry, lub piłkę

6.7 Żaden z zawodników nie ma prawa dotknąć siatki, także gdy akcja jest już zakończona.

6.8 Piłka jest zagrana prawidłowo jedynie w momencie gdy przeleci ponad siatką i upadnie w polu gry przeciwnika. (zasada 2.1).

6.9 Jeśli dwóch graczy znajdujących się po przeciwnych stronach siatki dotknie piłkę znajdującą się nad siatką w tym samym momencie ("martwa piłka"), a piłka wyleci poza boisko, serwis jest powtórzony.

6.10 Jeśli dwóch graczy znajdujących się po przeciwnych stronach siatki dotknie piłkę znajdującą się nad siatką w tym samym momencie ("martwa piłka"), a piłka zostanie w polu gry, gra toczy się dalej a zawodnika który brał udział w zgraniu ma prawo zagrać piłkę drugi raz z rzędu (zagranie typu „martwa piłka" nie jest liczone jako kontakt z piłką).

6.11 Zawodnik może zagrać piłkę znajdującą się na polu gry przeciwnika, jeśli stoi, bądź wyskoczy i wylądować na swoim polu gry nie dotykając siatki.

6.12 Zawodnik może zagrać piłkę na pole przeciwnika tylko ze swojej połowy boiska.

6.13 Zawodnik może nieumyślnie dotknąć nogi/ciała przeciwnika tylko po ówczesnym zgraniu zawodnika.

7. Zdobywanie punktów, setów, zwycięstwo w meczu.

7.1 Zespół wygrywa punkt w momencie gdy przeciwnik popełnia błąd.

7.2 Mecze rozgrywane są do dwóch zwycięskich setów. Set zwycięża drużyna, która pierwsza zdobędzie 11 pkt z dwupunktową lub wyższą przewagą, inaczej gra jest kontynuowana do momentu w którym jedna z drużyn osiągnie dwupunktową przewagę

(12:10, 13:11, etc.).

8. Regulacje dotyczące straty punktów

8.1 Drużyna traci punkt jeśli piłka dwukrotnie dotknie podłoża bez ówczesnego dotknięcia jej przez zawodnika.

8.2 Drużyna traci punkt jeśli, piłka odbije się poza boiskiem po stronie przeciwnika, bez dotknięcia jej przez zawodnika drużyny przeciwnej.

8.3 Drużyna traci punkt jeśli zawodnik dotknie którąkolwiek częścią ciała siatki lub antenek. Jeśli zawodnicy po obu stronach siatki uczynią to równocześnie, serwis jest powtórzony.

8.4 Jeżeli piłka po kontakcie zawodnika dotknie antenkę to drużyna zawodnika, który dotknął piłki jako ostatni traci punkt.

8.5 Drużyna traci punkt jeśli zawodnik popełnił którekolwiek z przewinień w trakcie wykonywania serwisu:

a) Zawodnik dotknie którąkolwiek częścią ciała lub piłką linie (boczną lub końcową) w trakcie wykonywania serwisu.

b) Piłka po serwisie dotknie partnera z drużyny.

c) Piłka upadnie na zewnątrz strefy serwisowej przeciwnika.

8.6 Drużyna traci punkt jeśli którykolwiek zawodnik dotknie piłkę ręką (od dłoni do ramienia).

8.7 Piłka zagrana przez zawodnika przeleci na drugą stronę boiska obok siatki (strata punktu).

8.8 Drużyna traci punkt jeśli piłka zagrana przez zawodnika wyląduje poza boiskiem.

8.9 Drużyna traci punkt jeśli piłka zagrana jest nad połową boiska przeciwnika a zawodnik nie stoi na swoje połowie boiska lub po zagranie nie wyląduje na swojej stronie boiska.

8.10 Drużyna traci punkt, jeśli piłka zagrana w hali dotknie elementów wyposażenia hali (sufit, lampy, ściany). W takim przypadku punkt traci drużyna, która jako ostatnia dotknęła piłki.

8.11 Drużyna traci punkt, jeżeli zawodnik trzyma, lub popycha przeciwnika za pomocą rąk.

8.12 Drużyna traci punkt, jeżeli jeden zawodnik zagra piłkę dwa razy z rzędu.

8.13 Zawodnik dotknie przeciwnika (za wyjątkiem punktu 6.11), nogą nad siatką.

9. Przerwa techniczna i zmiana zawodnika

9.1 Każdy zespół ma prawo do wykorzystania jednej przerwy technicznej w secie (30 sek.), tylko po ówczesnym zasygnalizowaniu tego sędziemu każdego seta.

9.3 Zmiana może być przeprowadzona w dowolnym momencie seta w którym piłka nie znajduje się w grze.

9.4 Sędzia jest upoważniony w dowolnie wybranym momencie do wykorzystania "Przerwy sędziowskiej" do usunięcia ewentualnych przeszkód uniemożliwiających kontynuowanie gry. Jeżeli przerwa zostanie ogłoszona w czasie trwania akcji, punkt zostaje powtórzony.

9.5 W czasie przerw technicznych oraz czasów wziętych przez drużynę zawodnicy zobowiązani są do przebywania w specjalnej strefie gdzie znajdują się ławki rezerwowych.

9.6 Po zakończeniu każdego seta drużyny zobowiązane są do zmiany stron boiska

10. Błędy i sankcje

10.1 Jeśli zawodnik popełni przy serwisie błąd 5 sekund;

- pierwszy błąd : ostrzeżenie

- drugi błąd: strata punktu.

10.2 Niesportowe zachowanie rozumiane jako przeklinanie, niecenzuralne odzywki wobec sędziów, kibiców, przeciwników, celowe opóźnianie gry, wykopywanie piłki, ściąganie koszulki, pchanie bądź trzymanie przeciwnika, obraźliwe gesty karane są w sposób

następujący:

- Pierwszy błąd : ostrzeżenie

- Drugi błąd: strata punktu.

10.3 W zależności od sytuacji, w której zawodnik zachował się niesportowo, może on zostać ukarany przez sędziego żółtą, bądź czerwoną kartką. W razie otrzymania czerwonej kartki, zawodnik jest zobowiązany do natychmiastowego opuszczenia terenu boiska. Druga żółta kartka jest równoznaczna z otrzymaniem kartki czerwonej.

10.4 Zawodnik ukarany czerwoną kartką przez sędziego, może być zastąpiony przez innego zawodnika. Jeżeli drużyna nie ma możliwości zmiany zawodnika ukaranego czerwoną kartką lub kontuzjowanego (w przypadku np. wykorzystanego limitu zmian na set lub dwuosobowych zespołów), set zostaje przerwany, a zwycięzcą danego seta zostaje drużyna przeciwna w stosunku 11:0.

10.5 Jeśli sędzia jest obrażany przez jakiegokolwiek zawodnika, lub delegata drużyny uczestniczącej w meczu, mecz jest automatycznie przerwany i uznane jest zwycięstwo drużyny przeciwnej 2:0 (11:0, 11:0).

11. Protesty i wyposażenie zawodników

11.2 W przypadku, gdy mecz zostaje przerwany, trener/kapitan każdej z drużyn ma prawo do podniesienia ręki w celu zapytania o interpretację przepisów dotyczącą danej przerwy (sytuacji boiskowej). Interpretacja sędziego jest ostateczna.

11.3 Wszelkie protesty nie dotyczące bezpośrednio decyzji sędziego, powinny być zgłaszane po meczu, na piśmie do organizatora. Organizator wyda swoją ostateczną decyzję w tej sprawie w ciągu jednego dnia od daty złożenia protestu. Decyzja organizatora jest ostateczna.

12. Postanowienia końcowe

12.1 Zawody rozegrane zostaną na dwóch boiskach.

12.2 Wszyscy uczestnicy biorący udział w zawodach wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych do celów związanych z realizacją zawodów.

12.3 Uczestnicy wyrażają zgodę na publikację ich wizerunku w relacjach z turnieju zamieszczonych na stronie zawodów, mediach i materiałach promocyjnych.

12.4 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki wynikające z winy uczestników.

12.5 W sprawach nieujętych regulaminem rozstrzyga organizator.

12.6 Uczestnicy podpiszą oświadczenie o stanie zdrowia i braku przeciwwskazań.

10.7 Uczestnictwo w turnieju oznacza akceptację regulaminu przez zawodników.