

PRIJAVNICA NA TURNIR V ODBOJKI NA MIVKI

IZLAKE, 7.7.2017

Ime ekipe:

Imena in rojstni podatki članov ekipe:

Kontaktna številka:

E-naslov kontaktne osebe:

Podpis: -----

Opomba:

Rok prijave je do torika, 4.7.2017. Prijavo posredujete na naš elektronski naslov:
info@mzos.si.

V nadaljevanju sledijo pravila, po katerih bo potekalo sojanje na turnirju.

PRAVILA ZA SOJENJE ODBOJKE NA MIVKI

Turnir v odbojki na mivki, Izlake 7.7.2017

Začetek turnirja ob 17.00, število ekip omejeno na 8, starost udeležencev nad 14 let.

EKIPE

Ekipo sestavljajo trije igralci in do maksimalno dve zamenjavi.

Eden od igralcev je kapetan ekipe.

Ekipe so lahko sestavljenje iz igralcev obeh spolov.

V primeru, da igra ekipa z igralci obeh spolov proti ekipi z igralci samo moškega spola, je mešana ekipa upravičena do 5 točk dodatka za vsak niz, vendar mora vsaj ena igralka ostati na igrišču od začetka do konca dvoboja.

SISTEM TOČKOVANJA

Vsaka napaka je točka, prva dva niza do 15 z dvema točkama razlike brez omejitve. Tretji niz, če je potreben se igra do 11 z dvema točkama razlike brez omejitev.

Ekipa, ki je odsotna izgubi 0:2 v nizih (0:15, 0:15).

STANJA V IGRI

Žoga je v igri od trenutka, ko server izvede servis, po pisku sodnika za izvedbo servisa. Žoga je izven igre v trenutku, ko sodnik zapiska. Sodnik zapiska v trenutku, ko je bila storjena napaka.

Žoga je v igrišču, če zadane črto (odtis je lahko tudi zunaj). Med samo točko lahko pride do premika črte, kar pa na odločitev ne vpliva. Igralec, ki želi reševati tako žogo lahko prečka nasprotnikovo polje (pod mrežo) in pri tem ne sme biti namerno oviran.

IGRANJE Z ŽOGO

Ekipa ima na voljo tri odboje. Blok šteje en odboj.

Če se soigralca istočasno dotakneta žoge se štejeta dva dotika (tretji odboj lahko odigra kdorkoli). Če se nasprotna igralca istočasno dotakneta žoge nad mrežo (porivanje) ima ekipa, ki sprejme tri odboje. Če taka žoga pade v out je out, če pade v polje je in.

Žoga mora biti odigrana čisto in ne zadržana ali vržena. Lahko se odbije v katerokoli smer.

ŽOGA OB MREŽI

Igra se nadaljuje, če žoga prileti v mrežo, v smislu treh odbojev ekipe.

IGRALEC PRI MREŽI

Vsaka ekipa mora igrati v svojem prostoru in prosti coni. Razen v primeru reševanja prve žoge, ki je pravilno vrnjena. Žoga je lahko vrnjena tudi izven proste cone. Igralec lahko stopi v nasprotnikovo polje, če pri tem ne ovira nasprotnikove igre. Kontakti nasprotnih igralcev pod mrežo, ne pomenijo vedno oviranja. Če je kontakt naključen in to ne zmoti njegove zmožnosti odigrati točke, to ni oviranje. Oviranje je tudi, kadar se igralec namerno postavi na pot nasprotnemu igralcu, ki želi rešiti žogo. Igralec, ki namerno nastavi roko ali telo, ko žoga z nasprotne strani prileti v mrežo naredi napako, če se ga žoga dotakne. Znak za tako napako je dotik mreže. Če igralec tega ne stori namerno, to ni napaka.

Server lahko vzame zalet tudi izven prostora za serviranje. Prestop je, kadar stopi na, ali pod zadnjo črto, če se odrine izven namišljenega podaljška stranske črte in če stoji izven prostora za serviranje. Sodnik mora biti pozoren, kadar igralec ne naredi prestopa, pač pa pesek prileti na servisno črto. Igralec, ki sprejema mora ustno ali z dvigom roke, opozoriti nasprotnika pri zakrivanju servisa. Zakrivanje servisa ni dovoljeno, igralec naj se skloni ali premakne z vidnega polja sprejemalca. Sodnik mora pred znakom za izvedbo servisa pozoren na ekipo, ki sprejema, da do zakrivanja nebi prišlo. Poskusa servisa ni. Nekateri igralci pred izvedbo servisa večkrat izpustijo žogo iz rok, sodnik mora jasno razumeti namero igralca, saj do dejanske izvedbe v takih primerih ni moč govoriti. Tako imenovani NEC ni napaka.

Čas za izvedbo servisa je 5 sec.

NAPADALNI UDAREC

Igranje s členki prstov je dovoljeno (igranje s prsti preko mreže NI DOVOLJENO).

Blokiranje servisa ni dovoljeno (v skoku).

BLOK

Blok je akcija igralcev ob mreži, da preprečijo žogo, ki prihaja z nasprotne strani, s seganjem nad višino mreže. Dotik bloka je prvi odboj ekipe. Katerikoli igralec lahko odigra naslednji odboj, ki bo drugi odboj ekipe.