

PRIJAVNICA NA TURNIR V ODBOJKI NA MIVKI

ŠENTLAMBERT, 13. 7. 2024

Ime ekipe:

Imena in rojstni podatki članov ekipe (prvi je kapetan ekipe):

Ime in priimek igralca_ke:	Datum rojstva:

Kontaktna številka:

E-naslov kontaktne osebe:

Podpis: _____

Rok prijave je do četrтка, 11. 7. 2024. Žreb skupin bomo opravili v petek, 12. 7. 2024 v MC ZOS predvajan pa bo tudi kot video na Facebook strani MC ZOS. Prijavo posredujete na elektronski naslov: info@mczos.si (scan ali fotografijo prijavnice). Za dodatne informacije, pišite na zgornji e-mail naslov.

V nadaljevanju sledijo pravila po katerih bo potekal turnir.

PRAVILA TURNIRJA V ODBOJKI NA MIVKI

Turnir v odbojki na mivki, Šentlambert, 13. 7. 2024

Začetek turnirja ob 10:00, število ekip je omejeno na 12, starost udeležencev 14+. Udeležba na turnirju je brezplačna. Udeležba na turnirju je na lastno odgovornost! V primeru napovedi daljšega deževja ali neurij, bo turnir prestavljen na drug datum ali pa odpovedan.

EKIPE

Ekipo sestavljajo trije igralci in do maksimalno dve zamenjavi, skupaj torej maksimalno 5 članov. Eden od igralcev je kapetan ekipe. V vsaki ekipi morata biti vsaj en moški igralec in vsaj ena ženska igralka.

SOJENJE

Ekipe si tekme sodijo same z pomočjo občinstva. Igra se po načinu »fair play«. Če pride do nesoglasij se točka ponavlja. Nejasnosti v pravilih razlaga organizator. Organizatorjeva odločitev je dokončna. Rezultat vsake tekme morajo sporočiti ekipe na info točki organizatorju.

SISTEM TEKMOVANJA

Sistem tekmovanja je odvisen od števila prijavljenih ekip. Maksimalno število ekip je omejeno na 12. Minimum za izvedbo turnirja pa je 5 ekip. V primeru, da se prijavi več kot 12 ekip, na turnir sprejmemo ekipe, ki so se prijavile prej oz. damo prednost ekipam, ki vključujejo mlade (med 15 in 30 let). Točen sistem tekmovanja bo znan ko se zaključijo prijave, bo pa sestavljen iz dveh delov (v primeru vsaj šestih prijavljenih ekip). Na skupinski del in na izločilne boje. Ob žrebu ekip bodo znani tudi okvirni začetni časi tekem.

SISTEM TOČKOVANJA

Ob vsaki napaki ekipe se nasprotni ekipi šteje točka. V prvem delu tekmovanja se igrajo nizi do 15 z dvema točkama razlike, v izločilnih bojih pa se igrajo nizi do 21 z dvema točkama razlike ter morebitni tretji niz do 15 z dvema točkama razlike. Če ekipa ni prisotna v času njihove tekme, se smatra, da je ekipa tekmo predala in izgubi 0:2 v nizih (0:21, 0:21). V finalni tekmi in tekmi za tretje mesto se vsi nizi igrajo do 21 na dve točki razlike, na dva dobljena niza.

SPLOŠNA PRAVILA IGRE:

Spodaj so zapisana pravila tekmovanja, ki so bolj ali manj smernice po katerih se ekipi med seboj zmenijo po kakšnih pravilih bodo igrale. Ekipi se za pravila zmenijo pred samim začetkom tekme. S pravili se morajo strinjati obe ekipi soglasno. V primeru, da se ne zmenijo po kakšnih pravilih bodo igrale se upoštevajo spodnja pravila.

STANJA V IGRI

Žoga je v igri od trenutka, ko server izvede servis. Žoga je izven igre v trenutku, ko žoga pade na tla. Žoga je v igrišču, če pade v označeno polje ali če zadane črto (odtis je lahko tudi zunaj). Med samo točko lahko pride do premika črte, kar pa na odločitev ne vpliva. Če igralec prestopi sredinsko črto se ne šteje kot napaka, razen če pri tem ovira igralca nasprotne ekipe (namerno brcanje, spotikanje, ipd.)

IGRANJE Z ŽOGO

Ekipa ima na voljo tri odboje. Blok se šteje kot en odboj. Če se soigralca istočasno dotakneta žoge se štejeta dva dotika (tretji odboj lahko odigra kdorkoli). Žoga mora biti odigrana čisto in ne zadržana ali vržena (nošena). Lahko se odbije v katerokoli smer.

ŽOGA OB MREŽI

Žogo, ki je udarjena v mrežo, se sme odbiti in rešiti v okviru treh dotikov, ki jih ima na voljo ekipa.

IGRALEC PRI MREŽI

Vsaka ekipa mora igrati v svojem igralnem prostoru in prosti coni. Žoga je lahko vrnjena tudi iz 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.

SERVIS

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. Zakrivanje servisa ni dovoljeno. Na to lahko opozorijo igralci nasprotne ekipe. V primeru opozorila nasprotne ekipe se mora igralec umakniti tako, da nasprotniki vidijo žogo in serviserja. Poskusa servisa ni. V primeru, da serviser žogo vrže v zrak in ta potem pade na tla ali jo serviser ulovi (je ne udari), se šteje kot napaka. Tako imenovani NEC ni napaka. Čas za izvedbo servisa je 5 sekund.

NAPADALNI UDAREC

Vse akcije z namenom poslati žogo v nasprotnikov prostor, razen servisa in bloka, veljajo za napadalne udarce. Napadalni udarec z konicami prstov ni dovoljen in se šteje kot napaka. Napadalni udarci z vsemi ostalimi deli telesa so dovoljeni.

BLOK

Blok je akcija igralcev ob mreži, da preprečijo žogo, ki prihaja z nasprotne strani, s seganjem nad višino mreže. Dotik bloka se ne šteje kot odboj ekipe. Katerikoli igralec lahko odigra naslednji odboj, ki se šteje kot prvi odboj ekipe. Blokiranje servisa v skoku ni dovoljeno je pa dovoljeno stoječe blokiranje servisa.

*Organizator si pridržuje pravico do spremembe pravil tekmovanja. O morebitnih spremembah pravil bodo prijavljene ekipe obveščene pravočasno.