

REGULAMIN

Turniej piłki siatkowej plażowej szkół ponadgimnazjalnych - dziewcząt i chłopców

Organizatorzy:

- Międzyszkolny Ośrodek Sportowy Limanowa
- Powiatowy SZS Limanowa
- ZS Laskowa

Cel imprezy:

- popularyzacja piłki siatkowej plażowej wśród młodzieży szkolnej.

Miejsce:

- boiska do piłki plażowej przy ZS w Laskowej

W przypadku braku pogody turniej zostanie odwołany – w dniu zawodów na podany numer kontaktowy opiekuna grupy

TERMIN: 24.05.2018r. godz. 9.00 chłopcy , dziewczęta rocznik 1998 -2001

Zgłoszenia należy przesyłać do 22 maja 2018 r. poprzez system rejestracji szkół .

Losowanie rozstawienia poszczególnych drużyn w dniu turnieju o godz. 8:45.

Ogólne zasady gry

Skład zespołu:

Zespół składa się z 2 osób w każdej z kategorii. Szkoła może zgłosić jedną drużynę –dziewcząt i chłopców

Przepisy gry:

1. Boisko

- o wymiary boiska to 16 X 8 m, czyli dwie połowy po 8 X 8 m.
- o nie ma linii środkowej.
- o linie wyznaczające boisko, to taśmy o szerokości 5 - 8 cm
- o Wysokość siatki mierzona od środka pola gry (wysokość siatki na liniach nie może przekraczać oficjalnej wysokości o więcej niż 2cm):
 - 2,43m - mężczyźni
 - 2,24m - kobiety
- o teren do gry musi być przygotowany na zniwelowanym piasku, o możliwie płaskiej i jednorodnej powierzchni, wolnej od kamieni, muszelek i innych przedmiotów mogących spowodować kontuzje zawodników
- o piasek musi być drobnoziarnisty
- o boisko nie może stwarzać dla zawodników niebezpieczeństwa kontuzji
- o linie muszą być koloru kontrastującego z piaskiem (zalecany ciemnoniebieski)
- o linie powinny być wykonane ze sznurków lub taśm o dużej trwałości
- o siatka posiada długość 8,5 m, a umieszczone na niej taśmy po 5 - 8 cm. Na taśmach dolnej i górnej mogą być reklamy sponsorów.

2. Piłka do siatkówki plażowej

Piłka jest z innego materiału niż piłka do gry w hali. Ma mniejsze ciśnienie wewnątrz piłki, które wynosi 0,175 - 0,225 kg/cm². Pozostałe parametry piłki są podobne. Zalecany jest kolor żółty lub inny jasny. Piłka do oficjalnych rozgrywek siatkówki plażowej: Mikasa VLS300.

3. Drużyna:



© Can Stock Photo - csp0298403



- składa się z dwóch zawodników.
 - nie ma trenera.
 - przed rozpoczęciem spotkania zawodnicy z linii końcowej boiska muszą podbiec do siatki i przywitać się z przeciwnikami.
 - tylko kapitan może rozmawiać z sędziami, prosić o czas i przerwę na odpoczynek.
 - obaj zawodnicy po zawodach podchodzą do sędziów i dziękują im za prowadzenie spotkania.
4. Zasady gry
- gra się: do dwóch wygranych setów do 15 pkt. wygrana drużyna musi posiadać dwa punkty przewagi. Nie ma punktu końcowego. W razie stanu po 1 w setach, rozgrywana jest trzecia partia, którą toczy się na takich samych zasadach, tyle że do 11 pkt.
 - piłka może być odbita każdą częścią ciała.
 - celem gry jest przebicie piłki nad siatką na stronę przeciwną i zapobieżenie, aby nie upadła we własnym polu gry
 - piłka jest wprowadzana do gry przez zawodnika zagrywającego, który zagrywa piłkę dłonią lub ręką posyłając ją na stronę przeciwną
 - zawodnicy mają 5 sek. na wykonanie zagrywki.
 - zespół ma prawo do trzech odbić, aby przebić piłkę na stronę przeciwną
 - zawodnik nie ma prawa do dwóch odbić następujących bezpośrednio po sobie (z wyjątkiem bloku)
 - wymiana toczy się do momentu upadku piłki na boisko, poza boiskiem lub gdy zespół nie przebijie piłki na stronę przeciwną
 - W secie po zdobyciu siedmiu kolejnych punktów następuje zmiana stron boiska. Drużyny zmieniają strony i bez przerwy przystępują do dalszej gry.
 - zespoły mają po jednej przerwie na odpoczynek w secie.
 - przerwa między setami trwa 60 sek., przerwa na odpoczynek 30 sek. (zawodnicy mają po 15 sekund na wejście i zejście z boiska - całkowity czas przerwy nie może przekroczyć 60 sekund).
 - dotknięcie piłki w bloku liczone jest jako pierwsze odbicie.
 - zawodnicy nie mogą kiwać piłki palcami.
 - w przypadku przetrzymania piłki nad siatką przez dwóch zawodników przeciwnych drużyn - nie jest to błędem.
 - dotknięcie siatki jest błędem.
 - nie ma błędu ustawienia zawodników i błędu rotacji. Obaj zawodnicy mogą zajmować dowolne miejsce na boisku.
5. Kary
- żółta kartka jest ostrzeżeniem (zespół nie traci punktu), natomiast czerwona kartka powoduje utratę punktu (bez wykluczenia zawodnika z gry).
 - nie ma kumulacji kar dla zawodników w meczu. W każdym secie zawodnik rozpoczyna grę z czystym kontem. Pozostałe zasady gry w siatkówkę są podobne.

Technika odbić

1. Nie wolno atakować (przebijać piłki na stronę przeciwnika) w formie kiwnięcia - odbicia piłki "palcami" jednej ręki.
2. Odbicie atakujące może być wykonane otwartą dłonią, grzbietem dłoni, pięścią oraz każdą inną częścią ciała.
3. Każde odbicie oburącz palcami jest zaliczane jako błąd!!!!!!!
4. Obrona poprzez odbicie otwartą dłonią (dłońmi) od dołu jest błędem.
5. Wystawianie tylko sposobem dolnym.