

Országos Mini Kupa (OMK) Leány és Fiú 2017. évi versenykiírása

1. A verseny célja

- 1.1. A mini röplabdázás szervezett körülmények között történő országos népszerűsítése, sportágfejlesztő céllal.
- 1.2. A legfiatalabb korosztály képzésének elősegítése, bevonása a sportágba, tehetséges játékosok kiválasztása, az utánpótlás-nevelés feltérképezése.
- 1.3. A győztesek és helyezettek megállapítása.

2. A verseny rendezője

- 2.1. Az OMK az MRSZ hivatalos rendezvénye.
- 2.2. Lebonyolítója az MRSZ Elnöksége által megbízott VB.
- 2.3. A helyszíni lebonyolítást a VB által felkért, legalább háromtagú Versenybírószám végzi. A Versenybírószám egy fő vezetőből és két fő tagból áll.

3. Versenyszámok és korosztályok

- 3.0 **MANÓ Kupa a 2007. január 1-jén és később születettek** játékosok (csak fiú, csak lány és vegyes csapatok) részére.
- 3.1. **SZUPERMINI Kupa a 2006. január 1-jén és később született** játékosok (csak fiú, csak lány és vegyes csapatok) részére.
- 3.2. **LEÁNY MINI Kupa 2004. január 1. és 2006. december 31.** között született lányok részére
és FIÚ MINI Kupa 2004. január 1. és 2006. december 31. között született fiúk részére.

4. A verseny ideje és helye

Folyondár Sportközpont, Budapest

MANÓ: 2017. május 1. (hétfő)
Leány MINI: 2017. május 6-7. (szombat-vasárnap)
SZUPERMINI: 2017. május 13-14. (szombat-vasárnap)

Dunabogdány, Leányfalu:

FIÚ MINI: 2017. május 27. (szombat)

5. Nevezés

5.1. Az OMK-n részt vehet minden sportegyesület, diáksport egyesület, iskolai sportkör, minősítési osztályától, székhelyétől és az MRSZ-szel létesített tagsági viszonyától függetlenül, amennyiben ezen versenykiírás feltételeit elfogadja, és benevez a versenyre.

5.2. A résztvevő szervezetek **TÖBB** csapatot is nevezhetnek, de amennyiben több osztályban kerül lebonyolításra egy adott korosztály versenye, úgy a legmagasabb osztályba kizárólag EGY csapat nevezhető. Ugyanakkor, nem kötelező a legmagasabb osztályba nevezni több csapat indítása esetén sem, de az UP Bizottság fenn tartja a csapatok osztályba sorolásának jogát.

- Nevezési feltételek: Nevezni a VB által megküldött nevezési lap hiánytalan kitöltésével, a nevezési díj befizetésével lehet.
- Nevezési határidő MINDEGYIK versenyszámban: **2017.04.05. szerda 24.00 óra.**

5.2.1. A nevezést elektronikus úton a VB-nek és az UP Bizottságnak kell elküldeni a következő email címekre: versenybizottsag@hunvolley.hu **ÉS** valogatott@gmail.com .

5.3. A nevezést követően a csapatok forgatókönyvet kapnak az **ÖSSZESÍTŐ NÉVSOR** nyomtatvánnyal együtt, amelyet kitöltve, aláírva és lepecsételve (sportszervezet vezetője vagy igazgató, és orvos) kell a verseny napján, a helyszínen a versenybírósnak vezetőjének átadni a sportszervezet első mérkőzése előtt 30 perccel. A forgatókönyv tartalmazza a lebonyolítás pontos rendjét, az esetleges csoportbeosztást és a mérkőzések beosztását. A forgatókönyvet a csapatok legkésőbb 8 nappal az esemény előtt megkapják.

5.4. Nevezési díj: **5000,- Forint/csapat** (MINI, SZUPERMINI)
5000,- Forint/sportszervezet (MANÓ)

A nevezési díjat az MRSZ bankszámlájára történő átutalással (MKB Bank 10300002-10564905-49020012) vagy a házipénztárba történő befizetéssel (munkanapokon 9-16 óra között) teheti meg a sportszervezet.

Amennyiben a nevezési díj nem érkezik meg az MRSZ számlájára a nevezési határidőig, úgy hiányosnak tekinthető a nevezés. Hiányos nevezést nem fogad el a VB!

Határidőn túli nevezéseket az alábbi feltételekkel fogad el a Versenybizottság:
április 6. – 2000 Ft.- késedelmi díj/csapat v. sportszervezet (kateóriától függően)
április 7. – 3000 Ft.- késedelmi díj/csapat v. sportszervezet (kateóriától függően)
április 8. – 5000 Ft.- késedelmi díj/csapat v. sportszervezet (kateóriától függően)

ÁPRILIS 9-én és utána NEM áll módunkban nevezést elfogadni!

6. Részvételi feltételek

6.1. A csapatok létszáma

LEÁNY MINI versenyszámban egy csapat legkevesebb 8, legtöbb 12 játékosból állhat.

FIÚ MINI versenyszámban egy csapat legkevesebb 6, legtöbb 12 játékosból állhat.

SZUPERMINI versenyszámban egy csapat mérkőzésenként legkevesebb 5 játékosból állhat.

MANÓ versenyszámban egy csapat mérkőzésenként legkevesebb 4 játékosból állhat.

6.1.1. Egy játékos egy adott korosztályban CSAK egy csapatban szerepelhet!

6.2. A MINI, SZUPERMINI és MANÓ csapatokban csak azok a játékosok szerepelhetnek, akiket a szervezet vezetése által (SE elnöke, iskola igazgatója stb.) hitelesített ÖSSZESÍTŐ NÉVSORON feltüntettek, és akiknek azonosítása és születési időpontjának megállapítása sportolói igazolvánnyal, vagy fényképes igazolvánnyal lehetséges, és megfelelnek az adott versenyszám korosztályának.

6.3. FIGYELEM!! A LEÁNY OMK MINI kategóriájában NEM VEHET(NEK) RÉSZT az(ok) a játékos(ok), aki(k) az Országos Mini Bajnokság DÖNTŐJÉNEK (április 29-30) mérkőzésein bármelyik jegyzőkönyvben szerepel(nek)!!

6.4. A játékjogosultság ellenőrzése a Versenybíróóság feladata, amit a verseny előtt végez el.

6.5. A versenyen résztvevő játékosoknak sport-, vagy házi-, vagy iskolaorvosi engedéllyel kell rendelkezni, amely 6 hónapnál régebbi nem lehet.

6.6. A mérkőzéseken a játékosok saját felelősségükre vesznek részt. Sérülésből fakadóan kártérítési igény sem az MRSZ-szel, sem a torna helyszínével szemben nem érvényesíthető.

7. Lebonyolítási rend

7.1. Ha egy versenyszámban hét, vagy kevesebb csapat indul el, úgy a versenyt egyfordulós, körmérkőzéses rendszerben rendezik. Ha egy versenyszámban nyolc, vagy több csapat indul, akkor 3-4 résztvevős csoportokat alakítanak ki, ahol egyfordulós körmérkőzést játszanak a csapatok, majd rájátszásra kerül sor vagy csoportokra bontva, vagy kieséses rendszerben. Ha egy versenyszámban 16 csapatnál több indul el, a lebonyolító I. és II. osztályú csoportba sorolhatja a csapatokat, az IUB-nek iránymutatása alapján. A két osztály külön versenyszámnak minősül. A csoportba sorolásról a csapatok a lebonyolítási rendben kapnak tájékoztatást.

8. Eredményszámítás rendje

8.1. Játszmaarány, pontszámítás

8.1.1. A mérkőzések MINI korosztályban 3 játszmából állnak a **csoporthmérkőzések** folyamán. Tehát az eredmény 2:1, vagy 3:0 lehet. **Azokon a mérkőzéseken, ahol csupán a győztes kiléte a fontos, és nem számít a játszma arány a mérkőzések KÉT NYERT játszmáig tartanak.** A mérkőzések SZUPERMINI korosztályban KÉT NYERT játszmából állnak. Az eredmény tehát 2:0, vagy 2:1 lehet. Az első két játszma 25 pontig, a döntő játszma 15 pontig tart. Ha két játszma után a mérkőzés 1:1-re áll, a harmadik esetében a döntő játszma szabályait KELL alkalmazni, azaz a játszmát sorsolás előzi meg, illetve ha az egyik csapat eléri a 8. pontot, térfélcserére kerül sor. A MANÓ korosztályban 1 NYERT szett 25 pontig, vagy időre. A játszmák hosszát (időben!- kb. 10-12 perc/játszma) a nevezők számának ismeretében határozzuk meg.

8.1.2 A győztes csapat 2 bajnoki pontot, a vesztes csapat 1 bajnoki pontot kap. A végső sorrendet a szerzett bajnoki pontok száma alapján kell megállapítani.

8.1.3 A lebonyolítási rend alapján csoportmérkőzések esetén a szerzett bajnoki pontok határozzák meg a csoportban elért helyezést. Pontegyenlőség esetén az összes mérkőzésen nyert és veszített játszmák arányát, újabb egyenlőség esetén a mérkőzéseken nyert és veszített pontok arányát kell figyelembe venni. Amennyiben ez is megegyezik, akkor az egymás elleni eredmény dönt. Ha a lebonyolítási rend rájátszást ír elő, az eredményszámítás rendje a 8.1.2 pontban leírtak szerint történik.

8.2. Ki nem állónak kell tekinteni azt a csapatot, amely a mérkőzés kezdetekor egyáltalán nem, vagy kevesebb, mint **8** (LEÁNY MINI korosztályban), kevesebb mint **6** (FIÚ MINI), illetve **5** (SZUPERMINI korosztályban), illetve **4** (MANÓ korosztályban) játékosra jogosult játékosal jelenik meg. Ha a csapatot valamelyik mérkőzésre vonatkozóan ki nem állónak kell tekinteni, a kiírt mérkőzést a játékvezető nem vezeti le. A ki nem álló csapat nem kap bajnoki pontot és a mérkőzést MINI korosztály esetén 3:0 (75:0), SZUPERMINI korosztály esetén 2:0 (50:0) eredménnyel, MANÓ korosztály esetén 1:0 (25:0) a szabályosan leigazolt csapat javára kell írni. Ismétlődés esetén a vétkes csapatot a Versenybíróság törli, és eredményeit megsemmisíti.

9. Több korosztályra (MINI, SZUPERMINI) vonatkozó speciális szabályok

9.1. Kötelező forgás - szabály

A mérkőzés során a nyitó CSAPATNAK két esetben kötelező forognia:

- normál esetben, tehát a nyitás jogának megszerzésekor,
- A jegyzőkönyvbe leírt állásrend szerint végrehajtott nyitásokon felül, a csapatnak abban az esetben is forgást kell végrehajtani, ha a csapat egymást követően három nyitást végrehajtott, és valamennyi esetben megszerezte a pontot. A kötelező forgás rendjének elvétését labdamenet veszteséssel kell szankcionálni, és vissza kell állítani a helyes állásrendet. Amennyiben MINI kategóriában a nyitó játékost egy, vagy két nyitás után lecserélik, a helyére beálló játékos csak kettőt, vagy egyet nyithat, az egymást követő három nyitásra vonatkozó jelen szabály szerint, és utána forgást kell

végrehajtani. Ha lecserélt játékost egy nyitás után visszacserélik, akkor csak egyet nyithat. Tehát egy adott állásrendben egymás után maximum 3 nyitást hajthat végre a csapat, utána forgásnak kell következnie.

- SZUPERMINI korosztályban a nyitás jogának visszaszerzésénél, valamint a sikeres 3 jó nyitást követően kötelező a beforgás.
- MANÓ korosztályban: Forgást végez a csapat a nyitás visszaszerzésekor és a labdamentet megnyerése esetén is. Azaz minden játékos csak egyet nyithat, ha megszerzi a csapata a pontot. Nem forog a csapat, ha pontot veszít. Ebben az esetben viszont az edzőnek lehetősége van tovább forgatni a csapatot.

9.2. Hálóröntés és átlépés szabálya.

A játékos hibát követ el, ha a hálót teljes terjedelmében vagy az antennát megéri a labda megjátszása közben, vagy a hálóröntéssel befolyásolja a játékot. Ha a háló vagy antenna érintése nem a labda megjátszása közben történik, akkor a játékos nem követ el hibát. A háló alatt át lehet hatolni az ellentérfélbe, feltéve, hogy ezzel a játékos nem akadályozza az ellenfél játékát. A középvonal feletti ellenmezőbe hatoláskor a lábak járófelülete és a kezek érinthetik az ellenmezőt, ha ezek egy kis része még érinti a középvonalat, vagy fölötté vannak, a test bármely más része nem érintheti az ellenmezőt.

10. A LEÁNY és FIÚ MINI versenyszámok speciális versenyszabályai

10.1. A játékosok száma, csere szabály

Játékosok száma. Ebben a korosztályban egy csapat tagjaként legfeljebb 12 játékost lehet, illetve **LÁNYOKNÁL** legalább 8 játékos, **FIÚKNÁL legalább 6 játékost** kell beírni a jegyzőkönyvbe, a pályán négy játékosnak kell tartózkodni. A csapatot abban az esetben kell ki nem állónak tekinteni, ha a **lányoknál** kevesebb, mint 8 játékosal, **FIÚKNÁL kevesebb, mint 6 játékosal jelenik meg.**

Kötelező csere. Egy csapat minden játszmában négy cserét hajthat végre, a cserekérés egyéb szabályainak betartásával. **LÁNYOKNÁL** az a játékos, aki az első játszmában pályára lépett akár kezdőként, akár csereként, a második játszmában **NEM** szerepelhet sem kezdőként, sem csereként. **FIÚKNÁL maximum KÉT játékos szerepelhet a második játszmában azok közül, akik az elsőben pályára léptek.** A döntő játszmában nincs korlátozás a pályára lépők személyére vonatkozóan, bármelyik a jegyzőkönyvben szereplő játékos a pályára léphet. Az első játszma végén a jegyzőkönyvben jelölni kell azokat a játékosokat, akik pályára léptek. A szabály megszegése jogosulatlan játékos szerepeltetésének minősül.

10.1. Játékmenet

A négy pályára lépő játékos közül, az 1-es helytartási helyen lévőnek kell hátsó sorkötelesnek tekinteni (a nyitás pillanatában az 1-es helyen lévő játékosnak távolabb kell lennie a hálótól, mint a 3-as helyen lévő játékos), a három első sorköteles a 2-es, a 3-as, a 4-es helytartási helyet foglalja el.

A nyitás pillanatában kell csak a helytartás szabályát betartani. A nyitás elvégzése után szabad játék játszható.

10.2. Hátsó sorköteles játékos támadása

A hátsó középső, helytartásilag 1-es helyen álló nyitó játékos minősül egyedül hátsó sorköteles játékosnak. Hátsó sorköteles játékosként a támadó vonalon belülről nem hajthat végre befejezett támadó érintést, amikor a labda teljes terjedelmével a szintszalag fölött van. A támadóvonal a középvonaltól 2,5 méterre helyezkedik el.

10.3. A háló mérete a FIÚ MINI korosztályban 215 cm, a LEÁNY MINI korosztályban 210 cm.

11. SZUPERMINI versenyszám speciális versenyszabályai.

11.1. A játékosok száma, csere-szabály

Ebben a korosztályban játék közben 3 főnek kell tartózkodnia a pályán, 3:3 elleni játék folyik. A mérkőzés során VÉGIG kötelező cserével kell játszani, oly módon, hogy a nyitás jogát megszerző csapat nyitásra soron következő játékosa hajtja végre a nyitást, míg az előző nyitást végző játékos lemegy a pályáról és helyette beáll a soron következő játékos. A csapatoknak kötelező a mérkőzés kezdetén a jegyzőkönyvben rögzíteni a **játékosok számát** (minimum 5 játékos), akik mindegyike minden játszmában játszik, és a **nyitássorrendet** (az adott szettet az 1-es, 2-es és 3-as helyre beírt játékosok kezdik stb), ettől eltérni a játszmán belül nem lehet. Amennyiben egy csapat 5-nél több játékosal nevez, akkor minden játszmában az összes játékosát kell beforgással szerepeltetnie. A beforgatás elmaradása forgásrendi hibának minősül, s az ellenfél kapja a nyitás jogát, s a vele járó egy pontot. A vétkes csapat elveszti azon pontjait, amelyet a hibás állásrend során szerzett.

11.2. Forgatás – szabály

A csapatoknak a játszma előtt rögzíteni kell a jegyzőkönyvben a nyitást elvégző játékosok sorrendjét, amelyen változtatni egy játszmában legfeljebb **kétszer** lehet, az alábbiak szerint:

- csak a nyitásra nem következő (fogadó) csapat számára lehetséges játszmánként legfeljebb KÉT forgatás;
 - ekkor a csapat EGYET tovább forog az előre meghatározott sorrend szerint. (Így egy játékos kimarad a nyitásból, amit a jegyzőkönyvben jelölni kell.)
 - két forgatás között kell, hogy legyen egy befejezett labdamenet (nem lehet egymás után kérni);
 - az edzőnek kell kérnie, a pont elvesztése után a lehető leghamarabb, a "csere" karjellel;
- A kötelező cseréken kívül, további cserelehetőség NINCS a játszmában.

11.3. Kötelező helytartás – szabály

Egy adott csapat a nyitás jogának megszerzését követően következő állásrendbe forog, majd a nyitóérintés végrehajtását követően kötelezően tartja a kialakult állásrendet (helytartást). A középső, helytartásilag KETTES helyre forgó játékos minősül feladónak. Ütő mozdulattal CSAK a 2-es helyen lévő játékos által feladott labdát szabad megütni, ha labda teljes terjedelmével a szintszalag felett van. Tilos a szándékos helycsere, a helytartás szándékos megváltoztatása, megszegése! Abban az esetben, amikor az adott labdamenet alatt, a mezőnyvédekezés (ütések, ejtések védekező) közben a játékosok a labda szabályos megjátszására tett kísérletének

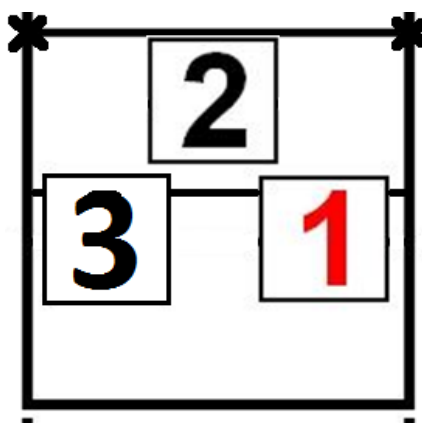
végrehajtásakor sértik meg a helytartás e szabályát, szankció nem róható ki. Ismétlődő szándékos helycserénél (befutó feladó) labdamenet vesztéssel büntethető a vétkes csapat.

11.4. Érintés - szabályok:

- Az egyes labdameneteket kizárólag alsó egyenes nyitással lehet megkezdeni.
- Az ütőmozdulattal történő támadás befejezés ENGEDÉLYEZETT.

11.5. A SZUPERMINI korosztályban a játékpálya négyszög alakú 12x6 méteres terület, amelyet a középvonal tengelye két egyenlő 6x6 méteres térfélre oszt. Támadó vonal nincs.

11.6. A háló magassága 224-230 cm.



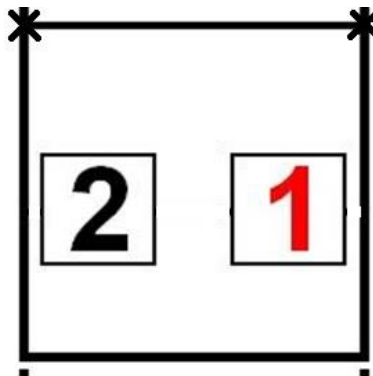
Szupermini állásrend

11.7. Labda: könnyített Gala röplabda (BV-5551S)

A SZUPERMINI korosztályban a mérkőzéseken MINDEN játékosnak szerepelnie kell minden szettben, akiket az első mérkőzés előtt a Versenybizottság leigazolt az összesítő névsor alapján. NEM lehet egy-egy mérkőzésre kevesebb játékost nevezni megfelelő indok nélkül (sérülés, rosszullet, stb.) annak érdekében, hogy kedvezőbb eredményt érjen el a csapat. Az a játékos, aki nem vesz részt egy mérkőzésen utána már nem szerepelhet aznap a tornán. Az eseteket a helyszínen a Versenybíróóság ítéli meg.

12. MANÓ korosztály

- 12.1. A csapatokat leány, fiú, vagy vegyesen leány és fiú játékosok alkothatják.
- 12.2. A játékpálya 10×5 m területű.
- 12.3. A háló felső szintjének magassága 224-230 cm.
- 12.4. A mérkőzések 25 pontos játszmákból állnak, vagy maximum 10-12 percig tart, amit a Versenybíróság határoz meg a torna elején. Az idő korlát lejártával döntetlen állásnál a játszmák végén ARANY PONT dönt a győztes kilétéről. A mérkőzés 1 nyert játszmáig tart.
- 12.5. A játékot könnyített, 210 gramm súlyú röplabdával ajánlott játszani.
- 12.6. Csapatonként 2 játékosnak kell játékban lennie. A csapatot minimum 4 játékosal kell teljesnek nyilvánítani. Minden játszmában a csapat minden játékosának kötelező szerepelni. A nyitás jogát megszerző csapat előző állásban nyitó játékosra lejön a pályáról, és a cserék közül az előre meghatározott sorrend szerint következő játékos megy be. A pályán maradó gyermek hajtja végre a nyitást.
- 12.7. Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játékmezőjében kell elhelyezkednie (kivéve a nyitó játékost).
- 12.8. A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni: A két játékos egymás mellett helyezkedik el, ők a 2-es (bal) és az 1-es (jobb) helyeket foglalják el.
- 12.9. Az ajánlott állásrendet az alábbi ábra mutatja, a nyitó helyen lévő játékos pirossal jelölve:



- 12.10. Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást végeznek az 13.6. pontban leírtak szerint. A mérkőzés során a nyitás jogával rendelkező csapatnak akkor is MINDEN ALKALOMMAL forgást kell végrehajtania, ha a nyitást követően újból a nyitó csapat nyerte a pontot.
- 12.11. A nyitás végrehajtása során a kézből feldobott vagy elengedett labdát egy kézzel (a kar bármelyik részével) alsó nyitással (alulról fölfelé mozgatja a karját) kell megütni vagy KOSÁRÉRINTÉSSEL is indítható a labdamenet. Amennyiben egy játékos kosárérintéssel szeretné végrehajtani a nyitást, előre jeleznie kell a játékvezetőnél. Ezt a közép vonallal párhuzamosan, attól a saját alapvonala felé 4 méterre a térfele közepén egy méter szélességben kijelölt nyítóvonal mögül hajthatja végre.
- 12.12. Támadó érintés nincs, azaz a kosár- és alkar érintésen kívül más érintés (pl.

egykezes kosár, ütés) nem alkalmazható.

12.13. Játszmánként a kötelező cserén túl játékos cserét nem lehet kérni. A nyitásfogadó csapat edzőjének lehetősége van arra (két labdamenet között a játékos csere karjel alkalmazásával), hogy egy állásrendi hellyel elforgassa a csapatát a forgásrendet követve. A forgatások száma nincs korlátozva.

13. Játékmenet

A Manó röplabda játékmenete: két fajta szabály alapján játszunk. A két játék csak az első érintéseiben (nyitásfogadás/védekezés) különbözik egymástól:

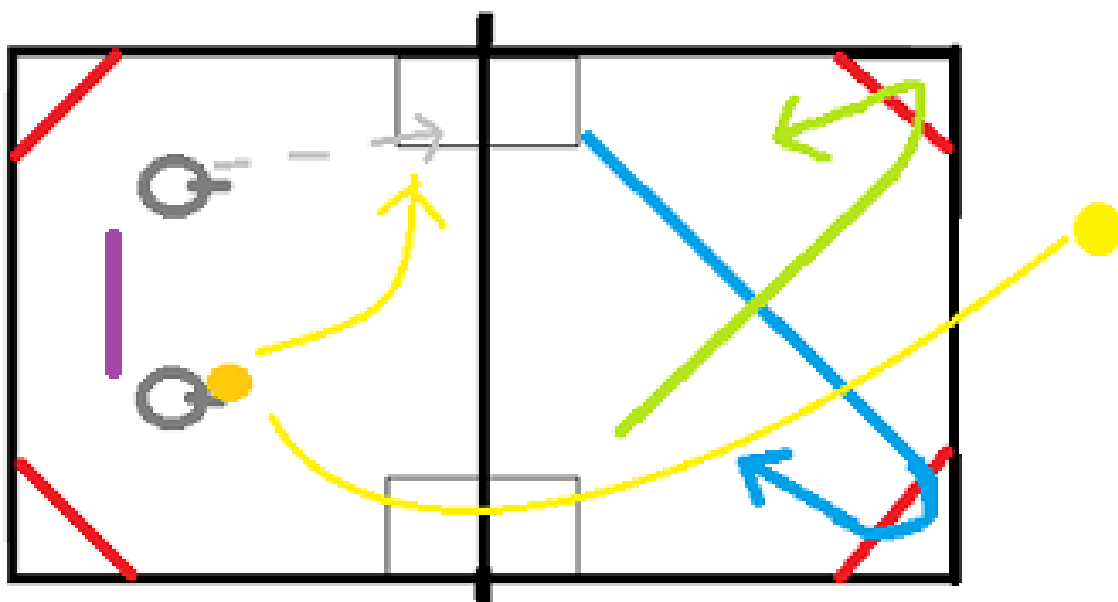
- **“A” típusú** Manó-játék: az első érintést el kell kapni (nem pattanhat el a labda)
- **“B” típusú** Manó-játék: az első érintés előtt az érkező labda lepattanása után a játékosnak fel kell nyúlni (egy kézzel) az érkező labda felé és megfogás nélkül lepattintani saját magának. A felpattanó labdát kosárral kell bejátszani a beszaladó társnak.

FIGYELEM! A MANÓ kategóriába történő nevezéskor jelezni kell, hogy melyik típusú játékra jelentkezik a csapat. Egy csapat csak az egyik típusú versenyen indulhat!

- 1) **“A” típusú MANÓ:** A védekező/nyitásfogadó csapat játékosa két kézzel bármilyen módon elkaphatja a labdát.
“B” típusú Manó: A védekező/nyitásfogadó csapat játékosa a felpattanó labda mögé helyezkedve egy kézzel felnyúl az érkező labda felé és megfogás nélkül lepattintja maga elé a labdát.
- 2) **“A” és “B” típusú MANÓ:** A labda nélküli játékosnak be kell futnia a háló két végén, a közép- és oldalvonalak találkozásánál felrajzolt területek egyikéhez (a közelebbihez érdemes, de nem hiba, ha másikhoz megy), és legalább egy lábbal meg kell érintenie a területet (lásd az ábrán: szürke szaggatott nyíl).
- 3) **“A” típusú MANÓ:** A labdás játékos két kézzel dobja a labdát (tetszőlegesen alulról vagy felülről) a hálózhoz befutott társának.
“B” típusú MANÓ: a felpattanó labdát a játékos kosár érintéssel bejátssza a hálózhoz befutott társának.
- 4) **“A” típusú MANÓ:** A második érintést végző játékosnak fej fölött kosárérintéssel **KELL** visszajátszania/feladnia a labdát társának (az érintés pillanatában már nem kötelező a felrajzolt területen belül tartózkodnia a második érintést végrehajtó játékosnak).
“B” típusú MANÓ: A második érintést végző játékosnak fej fölött kosárérintéssel, **VAGY** alkarérintéssel (ha nem tudja kosárral) visszajátszania/feladnia a labdát társának (az érintés pillanatában már nem kötelező a felrajzolt területen belül tartózkodnia a második érintést végrehajtó játékosnak).
- 5) **“A” típusú MANÓ:** A harmadik érintést végrehajtó játékosnak fej fölött kosárérintéssel **KELL** átjátszani a labdát az ellentérfélre.

„B” típusú MANÓ: A harmadik érintést végrehajtó játékosnak fej fölötti kosárérintésre kell törekednie, de nem hiba, ha alkarral teszi át a labdát.

- 6) „A” és „B” típusú MANÓ: A három csapatérintés kijátszása **kötelező!**
- 7) „A” és „B” típusú MANÓ: A labda átjátszása után a játékosoknak a tőlük távolabbi sarokban (alap- és oldalvonalak találkozásánál) kijelölt területet meg kell érinteniük legalább egy lábbal (lásd az ábrán: kék és zöld nyilak), így helyet cserélnek a következő védekezés előtt.
- 8) „A” és „B” típusú MANÓ: A játékos a labda megjátszása közben felugorhat.
- 9) „A” típusú MANÓ: A labda elkapása és eldobása között legfeljebb 2 másodperc telhet el. Labdával a kézben nem lehet lépni.



A Manó röpi játékmenete

14. ÓVÁS, fellebbezés

Óvni a mérkőzés befejezésétől számított 30 percen belül, írásban lehet, amelyet a Versenybíróshoz kell benyújtani az óvási díj egyidejű befizetésével. Az óvási díj: 5.000.- Ft.

A hivatalosan benyújtott óvást a Versenybíróshoz köteles két órán belül érdemben elbírálni.

Az óvás tárgyában hozott határozattal szemben az érintett csapatok fellebbezést nyújthatnak be a VB-nél az óváshoz vonatkozó szabályok szerint. A fellebbezésnek nincs halasztó hatálya az óvás tárgyában.

15. Díjazás

- 15.1. A versenyszámok I-III. helyezett csapatok arany-, ezüst-, bronzérem díjazásban részesülnek. Ha több osztályban kerül lebonyolításra egy korosztály, akkor az külön versenyszámnak minősül.
- 15.2. Az egyes versenyszámok győztes csapatai kupát nyernek.
- 15.3. Valamennyi résztvevő csapat oklevelet kap emlékül.
- 15.4. Különdíjak adományozására a VB felajánlásokat elfogad.

16. Egyéb rendelkezések

- 16.1. A mérkőzéseket ezen versenykiírásban szabályozottak szerint és egyebekben az FIVB játék- és versenyszabályai szerint kell játszani.
- 16.2. A MINI mérkőzésekre vizsgázott játékvezetőket a Versenybíróság biztosít, egy mérkőzésen 1 játékvezető közreműködik. A jegyzőkönyvvezetőt a Versenybíróság biztosítja.
- 16.3. A mérkőzések jegyzőkönyveit a Versenybíróság biztosítja.
- 16.4. A mérkőzéseket GALA BV5591S típusú labdával kell játszani, amelyet az MRSZ biztosít, amennyiben a csapatok nem rendelkeznek ilyen típusú labdával. A SZUPERMINI és MANÓ kategóriában a mérkőzéseket GALA BV-5551S (210g) típusú, könnyített röplabdával kell játszani, amelyet az MRSZ biztosít, amennyiben a csapatok nem rendelkeznek ilyen típusú labdával.
- 16.5. A csapatoknak **egységes**, számmal ellátott felszerelésben kell a mérkőzéseken szerepelni.
- 16.6. A mérkőzéseken az edzői jogokat az a személy gyakorolhatja, aki a jegyzőkönyvön a játékosok adatait rögzítő rovatokat, aláírásával hitelesítette.
- 16.7. A kizárt csapattag a szankciót követő mérkőzésen nem szerepelhet, az esetleges további szankcióját a Versenybíróság szabja ki.
- 16.8. A verseny alatt az értékek őrzése a csapatok feladata. Lopásból eredő kárt a rendező nem téríti meg. A verseny ideje alatt a rendeltetészerűtől eltérő használatból fakadó kárt az okozónak, vagy a szervezetnek meg kell téríteni.
- 16.9. A versenykiírásban nem rögzített minden vitás kérdésben a Versenybíróság hoz döntést.

Áttekintő táblázat

	Mini	Szupermini	MANÓ
háló magasság	Fiú 215- Lány 210	224-230 cm	224-230 cm
létszám	8-12 -fiú: 6-12	minimum 5 fő	minimum 4 fő
játékrendszer	4:4	3:3	2:2
mérkőzés hossza	3 szett/ 2 nyert szett	2 nyert	1 nyert, vagy idő korlát (10-12 perc)
döntő szett	25	15	
cserék	kötelező 4 fiú: kötelező 2	beforgatás, mindenki játszik	beforgatás minden nyert pont után, mindenki játszik
térfélmérete	7x7	6x6	5x5
nyitás megkötés	nincs	alsó	alsó vagy kosárérintés
érintés megkötés	nincs	nincs	nincs ütés