

Mistrzostwa Czarnej Wody w siatkówce plażowej

REGULAMIN TURNIEJU

1. Organizator turnieju, nagrody

- 🕒 Organizatorem turnieju oraz fundatorem nagród jest **Urząd Miejski w Czarnej Wodzie**
- 🕒 organizator zapewnia nagrody dla pierwszych trzech drużyn w postaci: medali oraz nagród rzeczowych,

2. Boisko

- 🕒 wymiary boiska to 16 x 8m, czyli dwie połowy po 8 x 8m.
- 🕒 nie ma linii środkowej
- 🕒 linie wyznaczające boisko to taśmy o szerokości 5 – 8 cm

3. Udział w turnieju, rozgrywki i drużyna

- 🕒 Udział w turnieju jest bezpłatny
- 🕒 W turnieju może wziąć udział każdy, kto zgłosił chęć wzięcia udziału w zawodach w stosownym terminie
- 🕒 zapisy drużyn chętnych do wzięcia turnieju prowadzone przez ratowników WOPR na stadionie miejskim w Czarnej Wodzie.
- 🕒 System rozgrywek uzależniony będzie od ilości zgłoszonych drużyn.
- 🕒 drużyna składa się z dwóch zawodników
- 🕒 nie wolno wymieniać zawodników w drużynie
- 🕒 nie ma trenera
- 🕒 obaj zawodnicy mogą rozmawiać z sędziami, prosić o czas i przerwę na odpoczynek
- 🕒 obaj zawodnicy po zawodach podchodzą do sędziów i dziękują im za prowadzenie spotkania

4. Ogólne zasady gry

- 🕒 gra się do 2 wygranych setów
- 🕒 piłka odbijana jest rękami, dłońmi lub całym ciałem
- 🕒 celem gry jest przebicie piłki nad siatką na stronę przeciwną i zapobieżenie, aby nie upadła we własnym polu gry
- 🕒 piłka wprowadzana jest do gry przez zawodnika zagrywającego, który zagrywa piłkę dłonią lub ręką posyłając ją na stronę przeciwną
- 🕒 zawodnicy mają 5 sek. na wykonanie zagrywki
- 🕒 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 przebije na stronę przeciwną
- 🕒 wszystkie sety gra się do 15 punktów (każda akcja punkt). We wszystkich setach wygrana drużyna musi posiadać dwa punkty przewagi (w przypadku większej liczby drużyn forma rozegrania turnieju może ulec zmianie)
- 🕒 W trzeci decydującym secie drużyny zmieniają strony boiska po zdobyciu kolejnych 5 punktów
- 🕒 po każdym secie drużyny mają przerwę na odpoczynek, która wynosi 30 sekund
- 🕒 dotknięcie piłki w bloku liczone jest jako pierwsze odbicie
- 🕒 zawodnicy nie mogą kiwać piłki
- 🕒 zawodnicy mogą przebić piłkę na drugą stronę (w przód i tył) siatki oburącz górną jedynie w taki sposób, że kierunek przebicia piłki nad siatką jest prostopadły do linii ramion
- 🕒 w przypadku przetrzymania piłki nad siatką przez dwóch zawodników przeciwnych drużyn – nie jest to błędem
- 🕒 każde dotknięcie siatki jest błędem (z wyjątkiem przypadkowego dotknięcia siatki włosami)
- 🕒 nie ma błędów ustawienia zawodników i błędów rotacji. Obaj zawodnicy mogą zajmować dowolne miejsce na boisku
- 🕒 nie wolno przyjmować zagrywki odbiciem oburącz – „na palce”, można natomiast odbić dłońmi o zamkniętych palcach (pięść, krawędź lub nasada dłoni) lub innymi częściami ciała
- 🕒 nie wolno atakować (przebijać) piłki w stronę przeciwnika w formie kiwnięcia – odbicia piłki palcami jednej ręki lub obu rąk
- 🕒 odbicie atakujące może być wykonane otwartą dłonią, grzbietem dłoni, pięścią oraz każdą inną częścią ciała
- 🕒 jeśli atakujący nie zbija piłki, obrońca nie może odbić piłki palcami. W takiej sytuacji, podobnie jak przy odbiorze zagrywki, obrońca musi odbić piłkę dłońmi o zamkniętych palcach (pięść, krawędź lub nasada dłoni) lub innymi częściami ciała
- 🕒 wystawienie piłki do ataku w formie odbicia górnego („palcami”) może być również wykonane w wyskoku lub w tył – jeśli jest nienaganne („czyste”)
- 🕒 obrona przez odbicie otwartą dłonią (dłońmi) od dołu jest błędem
- 🕒 podczas wystawiania wskazane jest krótkie przetrzymanie piłki (przedłużony kontakt z piłką), które w grze w hali uznane byłoby za błąd „piłki niesionej”.

5. Kary

- 🕒 za opóźnienie (żółta kartka) nie ma kary, oprócz przegrania wymiany (punkt dla zespołu przeciwnego)
 - 🕒 nie ma kumulacji kar dla zawodników w meczu. W każdym secie zawodnik rozpoczyna grę z czystym kontem
- Pozostałe zasady gry w siatkówkę są podobne.