

Komunikat Organizacyjny nr 2
cyklu rozgrywek Kinder Joy of Moving
o Mistrzostwa województwa lubelskiego w minisiatkówce
w sezonie 2023/2024

Lublin, dn. 9 stycznia 2024 r.



PRZEPISY GRY W MINISIATKÓWKĘ

Obowiązującymi przepisami podczas wszystkich zawodów (eliminacyjnych i finałowych) są **Przepisy i zasady gry w mini siatkówce w Polsce opracowane przez PZPS** (Regulamin rozgrywek minisiatkówki) – zawody finałowe odbędą się zgodnie z tymi przepisami (chyba że zmiany wprowadzi PZPS).

1. Boisko do gry (szer. x dł.), wysokość siatki i rodzaje piłek:

<i>Kategoria</i>	<i>Boisko</i>	<i>Wysokość siatki</i>	<i>Piłki</i>
U-10 single	3,0 x 8,0 m	Dz i Ch: 190 cm	piłki do minisiatkówki (rozm. 4)
U-11 dwójki „żuczki”	4,5 x 10,0 m	Dz i Ch: 200 cm	piłki do minisiatkówki (rozm. 4)
U-12 trójki „krasnale”	4,5 x 14,0 m	Dz i Ch: 210 cm	piłki do minisiatkówki (rozm. 4)
U-13 czwórki „skrzaty”	7,0 x 14,0 m	Dz: 215 cm Ch: 224 cm	piłki do siatkówki (rozm. 5)

2. Odbicie piłki:

- a) single: Zawodnik może wykonać co najwyżej dwa odbicia piłki. Nie ma błędu podwójnego odbicia. Można odgwiżdzać błąd piłki rzuconej, przy czym nieznaczne przytrzymanie piłki nie jest błędem;
- b) w pozostałych kategoriach rozgrywek zaleca się rozsądną tolerancję odbicia piłki, adekwatną do poziomu wyszkolenia technicznego zawodników w danej kategorii.

3. Wykonanie zagrywki:

- a) single: zagrywka może być wykonana jednorącz lub odbiciem oburącz sposobem górnym; zagrywka z odległości nie mniejszej niż 3 metry (tj. z boiska);
- b) dwójki (żuczki): zagrywka może być wykonana jednorącz lub odbiciem oburącz sposobem górnym;
- c) trójki (krasnale): zagrywka jednorącz sposobem górnym lub dolnym;
- d) oraz czwórki (skrzaty): zagrywka jednorącz sposobem górnym lub dolnym;
- e) w grze dwójek, trójek i czwórek obowiązuje kolejność rotacji.

4. Ograniczenia dot. ataku i bloku dla zawodnika zagrywającego:

- a) dwójki (żuczki): zawodnik zagrywający może atakować i blokować;
- b) trójki (krasnale): zawodnik zagrywający nie może blokować piłki oraz nie może atakować piłki znajdującej się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.
- c) czwórki (skrzaty): zawodnik zagrywający nie może blokować piłki, ani atakować piłki, która znajduje się całkowicie powyżej górnej taśmy siatki.

5. Ustawienie zawodników na boisku:

- a) W grze dwójek nie występują żadne ograniczenia związane z ustawieniem.
- b) W grze trójek i czwórek: nie ma dowolności pozycji – zawodnik, który jako ostatni wykonywał zagrywkę w ustawieniu do przyjęcia zagrywki **traktowany jest jako zawodnik linii obrony**. Pozostali zawodnicy traktowani są jako zawodnicy linii ataku i powinni zajmować swoje pozycje zgodnie z rotacją.
- c) W grze „trójek” w ustawieniu do przyjęcia zagrywki – ostatni zawodnik zagrywający musi być ustawiony z prawej strony boiska, mając przed sobą pozostałych zawodników swojego zespołu.
- d) W grze „czwórek” w ustawieniu do przyjęcia zagrywki – ostatni zawodnik zagrywający musi być ustawiony najbliżej linii końcowej boiska, mając przed sobą pozostałych zawodników swojego zespołu.
- e) W kontekście oceny ustawienia zespołu – decyduje pozycja stóp danego zawodnika na boisku (przynajmniej jedna stopa musi spełniać określone powyżej warunki w momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego).

6. Gra przy siatce:

- a) Dotknięcie siatki: błędem jest dotknięcie całego obszaru siatki pomiędzy antenkami (w tym górnej taśmy siatki oraz antenek) w czasie gry piłką przez zawodnika lub mające wpływ na grę przeciwnika.
- b) Przekroczenie linii środkowej: błędem jest dotknięcie boiska przeciwnika całą stopą (całymi stopami). Dozwolone jest dotknięcie boiska przeciwnika inną częścią ciała, jeżeli nie przeszkodzi to w grze przeciwnikowi (np. w zagraniu piłki przez przeciwnika).

7. System gry i zasady punktacji:

- a) System gry: mecz wygrywa zespół, który wygra dwa sety; pierwsze dwa sety rozgrywane są do 15 punktów przy zachowaniu różnicy 2 punktów (np. 15:9; 17:15);

w przypadku remisu w setach rozgrywany jest 3 set do 11 przy zachowaniu różnicy 2 punktów (11:9).

- b) Każdy zespół ma prawo do 1 przerwy (30 s.) podczas każdego seta.
- c) Wyłącznie w eliminacjach lokalnych (miejskich) po przekazaniu stosownych informacji przed rozpoczęciem zawodów wszystkim uczestniczącym w nich zespołom – w przypadku znaczącej liczby zgłoszonych zespołów – dopuszczalne jest skrócenie systemu rozgrywania meczu do jednego seta do 21 lub 25 punktów, z zachowaniem zasady 2 pkt przewagi, ale tylko w meczach eliminacyjnych danego Turnieju; wówczas zespołowi przysługuje 1 przerwa (system 21 pkt) lub 2 przerwy (system 25 pkt); mecze półfinałowe i finałowe o miejsca 1-4 w danym turnieju należy rozgrywać zgodnie z zasadami ogólnymi, określonymi w pkt. 7a.
- d) W rozgrywkach grupowych na turnieju obowiązuje system punktacji „2-1-0”, tzn. 2 pkt za wygrany mecz, 1 pkt za przegrany mecz i 0 pkt za walkower.

8. Pozostałe postanowienia

- a) W turniejach eliminacyjnych mecze mogą być sędziowane przez:
 - sędziów z uprawnieniami,
 - instruktorów piłki siatkowej,
 - nauczycieli wychowania fizycznego,
 - zawodników z doświadczeniem gry w siatkówkę i minisiatkówkę.
- b) Organizator zapewnia sędziów w turniejach eliminacyjnych. Organizator może wystąpić do WZPS o wyznaczenie sędziego głównego na zawody.
- c) Obsługę sędziowską w Finale wojewódzkim zapewnia WZPS w Lublinie.
- d) Podczas zawodów pełną odpowiedzialność za zawodników ponosi i opiekę nad nimi sprawuje:
 - trener,
 - nauczyciel
 - lub inna osoba wyznaczona przez klub na zawody.
- e) Wszelkie protesty zaistniałe podczas rozgrywek wojewódzkich rozstrzyga Koordynator Wojewódzki Rozgrywek. Protest zostanie rozpatrzony tylko i wyłącznie pod warunkiem złożenie na piśmie. Koordynator ma prawo do poproszenia o opinię wszystkich stron (przedstawicieli zespołów, organizatora, WZPS i jego organów). Jego decyzja jest ostateczna i nie podlega weryfikacji.

ZASADY GRY W MINISIATKÓWKĘ W OGÓLNOPOLSKICH MISTRZOSTWACH O PUCHAR KINDER JOY OF MOVING

KATEGORIA	SINGLE (U-10)	DWÓJKI (U-11)	TRÓJKI (U-12)	CZWÓRKI (U-13)
BOISKO	3 x 8 m	4,5 x 10 m	4,5 x 14 m	7 x 14 m
WYS. SIATKI	190 cm	200 cm	210 cm	215 cm (DZ) / 224 cm (CH)
PIŁKA	Rozm. 4	Rozm. 4	Rozm. 4	Rozm. 5
ZAWODNICY	1	2	3	4
REZERWOWI	0	2	2	2
SYSTEM GRY	Mecz rozgrywany jest w formie dwóch setów do 15 pkt przy zachowaniu różnicy 2 punktów (np. 15:9; 17:15); w przypadku remisu w setach (1-1) rozgrywany jest 3 set do 11 przy zachowaniu różnicy 2 punktów (11:9). Każdy zespół ma prawo do 1 przerwy (30 s.) podczas każdego seta.			
ODBICIE PIŁKI	Zawodnik może wykonać co najwyżej dwa odbicia piłki. Nie ma błędu podwójnego odbicia. Można odgwiżdzać błąd <i>piłki rzuconej</i> . Nieznaczne przytrzymanie piłki nie jest błędem.	Zespół może wykonać co najwyżej trzy odbicia piłki (nie licząc bloku) w celu przebicia jej na stronę przeciwnika. Ten sam zawodnik nie może dotknąć piłki kolejno dwa razy (za wyjątkiem bloku). Obowiązuje rozsądna tolerancja odbicia piłki w zakresie podwójnego odbicia i piłki rzuconej.		
ZAGRYWKA	Zagrywka może być wykonana jednorącz lub odbiciem oburącz sposobem górnym. Zagrywka z odległości nie mniejszej niż 3 metry (tj. z boiska).	Zagrywka może być wykonana jednorącz lub odbiciem oburącz sposobem górnym.	Zagrywka musi być wykonana jednorącz sposobem górnym lub dolnym.	
USTAWIENIE	n/d	Obowiązuje kolejność rotacji. Nie występują ograniczenia dot. ustawieniem.	Obowiązuje kolejność rotacji i błąd ustawienia. Zawodnik zagrywający jest zawodnikiem linii obrony (znajduje się na pozycji zagrywającego do czasu zmiany rotacji).	
			Ostatni zawodnik zagrywający musi być ustawiony z prawej strony boiska , mając przed sobą pozostałych zawodników swojego zespołu.	Ostatni zawodnik zagrywający musi być ustawiony najbliżej linii końcowej boiska , mając przed sobą pozostałych zawodników swojego zespołu.
ATAK I BLOK – OGRANICZENIA	n/d	Zagrywający może blokować i atakować piłkę, która znajduje się na dowolnej wysokości.	Zawodnik zagrywający nie może blokować piłki, ani atakować piłki, która znajduje się całkowicie powyżej górnej taśmy siatki.	
ZMIANY	n/d	Każdy zawodnik rezerwowy może wejść na boisko dowolną ilość razy w secie, ale może być zmieniony tylko przez tego zawodnika, za którego sam zmienił (wszedł na boisko).		