

ZASADY MINI SIATKÓWKI PLAŻOWEJ KATEGORIA “POMARAŃCZOWA 12”

Mini siatkówka plażowa kategoria „pomarańczowa 12” - jest grą (zabawą) przeznaczoną dla dziewcząt i chłopców w wieku 12 lat i młodszych (decyduje rok urodzenia) .

1.0. Zespół / Strój zespołu / Wymiary boiska i siatki / Wysokość / Punktacja / Piłka / Sędzia / Coaching

1.1. Zespół

Zespół tworzy 2 zawodników: 2 dziewczynki, 2 chłopców, dziewczynka i chłopiec.

1.2. Wymiary boiska. Siatka.

Boisko do gry jest prostokątem o wymiarach 12x8m (jedna połowa 6 metrów długość / 8 metrów szerokość). Wszystkie linie mają szerokość 5 cm. Linie muszą być koloru zdecydowanie kontrastującego z kolorem piasku. Dwie linie boczne i dwie linie końcowe wyznaczają boisko do gry (dopuszcza się linie końcowe innego koloru niż linie boczne). Nie ma linii środkowej. Wszystkie linie końcowe i boczne wykreślone są wewnątrz boiska do gry.

Siatka zawieszona jest nad osią centralną boiska. **Wysokość siatki: 200 cm.** Dwie kolorowe taśmy o szerokości 5 cm (o takiej samej szerokości, co linie boiska) i długości 1 m przymocowane są pionowo do siatki nad liniami bocznymi boiska. Taśmy boczne są traktowane jako część siatki. Antenką nazywamy elastyczny pręt o długości 1,8 m i średnicy 10 mm. Dwie antenki, po jednej z każdej strony, przymocowane są do zewnętrznych krawędzi taśm bocznych, po przeciwnych stronach siatki. Antenki są traktowane jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia.

1.3. Punktacja

Seta i mecz zarazem wygrywa zespół, który jako pierwszy zdobędzie 21 punktów, uzyskując przynajmniej dwa punkty przewagi. W przypadku remisu 21:21, gra jest kontynuowana do momentu, kiedy jeden z zespołów uzyska 2 punkty przewagi (21:19, 22:20 itd.). Zespoły zmieniają strony boiska po każdym 7 zdobytych punktach.

1.4. Strój zespołu

Strój sportowy składa się ze spodenek i koszulki. Zawodnicy mogą nosić koszulki lub koszulki bez rękawków. Zawodnicy mogą nosić nakrycia głowy. Zawodnicy muszą grać boso chyba, że sędzia wyrazi zgodę na grę w obuwiu. Nie jest wymagany numer zawodnika na koszulce i spodenkach.

1.5. Piłka

Piłka musi mieć kształt kulisty. Powinna być wykonana z materiału elastycznego (skóra syntetyczna, skóra lub podobny materiał), odpornego na wilgoć i niepochłaniającego wody tzn. powinna być przystosowana do gry na świeżym powietrzu podczas deszczu. Zalecana jest gra piłką o obniżonej wadze 200-220g – zalecany model Molten V5M2000-L w rozmiarze 5. Ciśnienie: 0,294 – 0,319 bar (0.299 – 0.325 kg/cm²) lub inna piłką o zbliżonych parametrach.

1.6. Sędzia

Sędzią spotkania może być sędzia siatkówki plażowej lub halowej / rodzic / opiekun / wolontariusz / zawodnik / organizator dysponujący gwizdkiem. Z meczu nie sporządza się protokołu zawodów. Sędzia ma obowiązek przekazać dokładny wynik spotkania do spikera, organizatora, który ma obowiązek zamieścić wynik na diagramie zawodów dostępnym dla wszystkich na obiekcie.

1.7. Coaching

Dozwolony jest coaching przez trenera lub opiekuna. Organizator zawodów (mecz) ma możliwość odsunięcia trenera (opiekuna) od drużyny, jeśli zachowanie trenera (opiekuna) jest niezgodne z powszechnymi zasadami moralnymi, trener podnosi głos na zawodników lub innych uczestników spotkania lub stwarza nieprzyjazną atmosferę na zawodach.

2. Przed spotkaniem:

Losowanie przed meczem odbywa się w obecności wszystkich zawodników, z których wyznaczony jeden z zawodników każdej drużyny bierze udział w losowaniu przez tzw "papier,kamień,nożyce".

Zwycięzca losowania wybiera:

ALBO

Prawo do wykonania lub odbioru zagrywki,

LUB

Stronę boiska.

Przegrywający losowanie wybiera jedną z pozostałych możliwości.

3.0. Sposób zdobywania punktu:

- po skutecznym umieszczeniu piłki w boisku po stronie przeciwnika;
- przez błąd opisany w punkcie 3.1 popełniony przez drużynę przeciwną

3.1. Błędy popełniane przez zespół

- dotknięcie siatki przez zawodnika
- dotknięcie antenki przez zawodnika lub piłkę
- przekroczenie linii końcowej podczas zagrywki
- błędem jest skierowanie piłki na stronę przeciwnika w drugim odbiciu po uprzednim złapaniu.

3.2. Piłka w grze

Nie ma błędu podwójnego odbicia sposobem górnym.

Pierwszy kontakt: Piłka może dotykać każdej częścią ciała. Wyjątek - piłka może być uderzona oburącz przed sobą, nad własnym czołem w formie tzw."kaplicy" lub „zakładki”. Piłka nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku. Piłka nie może być odbita sposobem górnym-palcami. Piłka musi być odbita sposobem dolnym oburącz lub jedną ręką „twardo” w akcji obronnej. Piłka

może być przebita w 1 kontakcie bezpośrednio na stronę przeciwnika zarówno po zagrywce lub w trakcie gry.

Drugi kontakt:

Piłka może być:

- chwyтана (złapana). W przypadku złapania piłki zawodnik musi podrzucić piłkę oburącz od dołu nad siebie i odbija ją sposobem górnym (nie ma błędu podwójnego odbicia) lub dolnym do współzawodnika. Błędem jest skierowanie piłki na stronę przeciwnika w drugim odbiciu po uprzednim złapaniu.
- odbita każdą częścią ciała na stronę przeciwnika, za wyjątkiem odbicia sposobem górnym oburącz.

Trzeci kontakt:

Piłka może być odbita każdą częścią ciała na stronę przeciwnika, za wyjątkiem odbicia sposobem górnym oburącz.

3.3. Piłka poza grą

Piłka jest poza grą od momentu popełnienia błędu, który został odgwizdany przez sędziego. W przypadku niewystąpienia błędu, piłka jest poza grą od momentu gwizdka sędziego.

4. Zagrywka:

Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez właściwego zawodnika zagrywającego, znajdującego się w strefie zagrywki (za linią końcową boiska). Zawodnik nie może przekroczyć ani nadepnąć linii końcowej podczas wykonywania zagrywki.

4.1. Kolejność zagrywki

Kolejność zagrywki winna być zachowana od początku do końca seta. W momencie gdy drużyna przyjmująca uzyskuje prawo do zagrywki zawodnicy z tej drużyny rotują o jedną pozycję. Nieumyślne wykonanie zagrywki niezgodne z zachowaniem porządku kolejności zagrywki nie jest błędem, lecz powinno być natychmiastowo skorygowane podczas wykonania kolejnej zagrywki.

4.2 Sposób wykonania zagrywki

Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub upuszczeniu w dół z jednej ręki.

5 Przerwy w grze:

Przerwa w grze jest to czas między wymianą, a gwizdkiem sędziego pierwszego na następną zagrywkę. Każdy zespół ma prawo maksymalnie do jednej przerwy, która trwa 30 sekund. O przerwę w grze zespołu może poprosić każdy z zawodników lub opiekun zespołu.

6. Blok

Blokowanie jest to zagranie (zawodnika/zawodników) znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika – bez względu na

to, na jakiej wysokości następuje kontakt z piłką. W momencie kontaktu z piłką przynajmniej część ciała musi znajdować się powyżej górnej krawędzi siatki.

Możliwe jest wykonanie akcji bloku nie liczone do limitu odbić zespołu (kontaktów). Jeśli po wykonaniu bloku piłka powróci na stronę drużyny wykonującej akcję bloku, zespół ma prawo do trzech kontaktów.

7. Pozostałe

We wszystkich sprawach nie ujętych w powyższych przepisach podczas meczu decyduje organizator zawodów (mecz).

Opracował:

Wydział Siatkówki Plażowej PZPS

Andrzej Melon / Jerzy Tatarek / Sebastian Michalak / Janusz Pełka / Sławomir Robert / Tomasz Janik / Rafał Pośpiech / Mieczysław Pietrocuk / Olga Nowakowska

U12_1:

https://drive.google.com/file/d/1SUkGn4ftI-6z9w6-cpawJZK_mc4woyMA/view?usp=sharing

U12_2:

https://drive.google.com/file/d/1yuF94uDWiuXJ6swEBQHvuUDEML_tIH5V/view?usp=sharing