



DWA OGNIĘ USPORTOWIONE

I UCZESTNICTWO

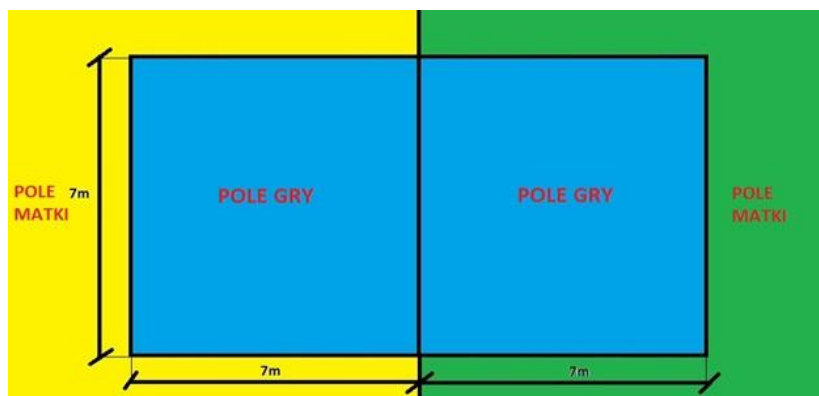
1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roczniku **2015 i młodsi**.
2. Zespół składa się z 10 zawodników - 6 zawodników grających w polu, + „1 Matka” oraz 3-ch rezerwowych.
3. W finale wojewódzkim startują mistrzowie półfinałów wojewódzkich.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.
5. Sędziowie: dwóch sędziów oraz sędzia (uczeń) obsługujący tablicę punktową.

II. PRZEPISY GRY

1. Gra toczy się na boisku o wymiarach 14x7 metrów (boisko do mini piłki siatkowej) podzielonym na dwie połowy. Poza boiskiem wytyczone pole poruszania się „Matek”, (*plan boiska w załączeniu*).
2. Gra odbywa się **piłką do mini siatkówki nr 4**.
3. Czas gry 2 x 6 - 8 minut plus 2 minuty przerwy. Po pierwszej połowie zespoły zmieniają strony boiska.
4. Przed rozpoczęciem gry dokonuje się losowania (zespół który wygrał losowanie ma prawo rozpocząć grę, lub wybrać połowę boiska).
5. Grę rozpoczyna „matka” podaniem piłki do swojego zawodnika.
6. Zmiany zawodników tzw. „lotne”, dopuszczalna jest dowolna ilość zmian.
7. Jednorazowo zespół może wykonać na swojej połowie 2 podania, kolejne musi być wykonane jako podanie do „Matki” lub próba zbitia przeciwnika.
8. Zawodnik z piłką w rękach nie może zrobić więcej niż 3 kroki, (nie dotyczy „Matki” - dowolna ilość kroków).
9. **Podczas rzutu, podania zawodnik i matka nie mogą przekroczyć linii środkowej lub końcowej (przekroczenie oznacza dotknięcie linii stopą), piłka przechodzi na rzecz przeciwnika. Nie dotyczy to przekroczenia linii po oddanym rzucie (jeżeli nie był on wykonany w wyskoku). Grę wznowia się podaniem piłki do własnego zespołu, z tego samego miejsca, gdzie nastąpiło przekroczenie linii).**
1. Jeżeli podczas wykonywania podania lub chwytu piłki we własnym zespole, piłka lub zawodnik z piłką wyjdzie poza linię boczną lub końcową, to zespół traci piłkę (grę wznowia „Matka” zespołu przeciwnego). Jeżeli podczas wykonywania podania we własnym zespole, piłka spadnie na podłogę, następuje strata, grę wznowia drużyna przeciwna.
2. W swoim „polu” gry – zawodnicy mogą podawać sobie piłkę w dowolny sposób.
3. Jeżeli rzucona piłka przekroczy linię boczną (aut), przechodzi ona na rzecz przeciwnika (grę wznowia się podaniem piłki do własnego zespołu z tego miejsca gdzie piłka przekroczyła linię).
4. Jeśli piłka po rzucie uderzy w ścianę za „Matką” i wróci na boisko, piłka oddawana jest „Matce”, niezależnie czy piłka wróci lub nie na boisko przeciwnika.
5. Niedozwolona jest gra na czas, w związku z tym mogą być wykonane tylko trzy przerzuty między zawodnikami a „Matką”. Czwarty rzut musi być próbą zbitia zawodnika drużyny przeciwniej.
6. Podanie piłki z autu przez „Matkę” do swojego zawodnika wlicza się w łączną ilość podań w zespole. Podczas wykonywania podania z autu zawodnik winien dotykać jedną nogą linii pola gry, w innym przypadku następuje błąd techniczny i grę wznowia z autu drużyna przeciwna.
7. „Matka” nie może zbić zawodnika z bocznej strefy.
8. Istnieje możliwość podania piłki przez „Matkę” z bocznej strefy. Natomiast, jeśli piłka po podaniu przez matkę wypadnie na aut to grę rozpoczyna drużyna przeciwna z autu.
9. Sędzia ocenia czy zawodnik będący „Matką” stosuje grę na czas.
10. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zespół gra na czas odgwiszduje stratę piłkę na rzecz przeciwnika (grę wznowia „Matka” przeciwnego zespołu).
20. Punkty zdobywa się poprzez trafienie piłką zawodnika lub kilku zawodników zespołu przeciwnego, przy czym piłka po trafieniu musi upaść na podłoże (w przypadku gdy odbita piłka jest złapana przez zawodnika tego samego lub przeciwnego, **bądź Matkę** zespołu punktu się nie przyznaje).
21. Jeżeli piłka trafi więcej niż jednego zawodnika i następnie upadnie na podłoże to za każdego trafionego zawodnika przyznaje się jeden punkt.
22. Polem trafienia jest całe ciało zawodnika.
23. Gdy piłka trafia zawodnika w głowę, **nawet jeżeli robi on ruch głową w kierunku piłki**, to rzut uznaje się za nieprawidłowy (brak punktu), a piłka wraca do drużyny atakującej, która musi wykonać co najmniej jedno podanie przed kolejnym rzutem.
24. Jeżeli zawodnik uciekając przed zbitiem **nadejście na linię lub** przekroczy pole własnej drużyny, zalicza się to jako zbitie i punkt dla drużyny która wykonała rzut. Jeżeli po rzucie dwóch zawodników stojących przy linii bocznej podczas robienia uniku opuści pole gry, to przyznaje się jeden punkt dla drużyny rzucającej.

25. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki rzuconej przez przeciwnika opuści pole gry lub chwyt nastąpi poza polem gry, to zbita nie ma, jest aut i strata piłki.
26. Nie dopuszcza się rzutów hakiem i oburącz.
27. Nie dopuszcza się zbita siatkarskiego, piłka musi być najpierw złapana a następnie rzucona. **Piłkę można złapać w wysoku i rzucić w wysoku pod warunkiem, że lądowanie zawodnika nastąpi we własnym polu gry.**
28. Jeżeli po rzucie od matki piłka trafi przeciwnika, a następnie swojego i upadnie na ziemię, to przyznajemy zbitę zarówno jednej jak i drugiej drużynie. Grę rozpoczyna drużyna, której zawodnik jako ostatni dotknął piłki zanim ta spadła na podłogę. **Jeżeli po rzucie piłka trafi zawodnika drużyny przeciwnej a następnie matkę własnego zespołu punktu nie przyznaje się a grę wznowia matka, która nie złapała piłkę.(matki nie można zbić).**

Plan boiska – Dwa Ognie



29. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki opuści ją na podłogę (koźluje) następuje strata piłki.
30. Po trafieniu zawodnika grę rozpoczyna zawodnik trafiony ostatnio, wykonując podanie do zawodnika własnego zespołu lub do „Matki”.
- Piłką rzuconą (próba bicia) od matki może nie zostać złapana, można ją ponownie chwycić ale nie można skoźłować i chwycić. Natomiast przy podaniu od Matki piłka nie złapana przechodzi na rzecz przeciwnika.**
31. Sędzia liczący punkty jest zobowiązany podawać wynik na bieżąco (po zdobyciu każdego kolejnego punktu).

III. PUNKTACJA

1. Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
2. O kolejności zespołów decyduje:
 - a) większa liczba zdobytych punktów,
 - b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:
 - wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - różnica małych punktów (zbić zdobytych i utraconych w spotkaniach tych drużyn),
 - większa liczba zbić zdobytych w turnieju.