

Magyar Röplabda Szövetség
2018-2019. évi Teremröplabda U13, U11, U10 Országos Mini Kupa (OMK)
Leány és Fiú Versenyszabályzata
Versenykiírás

A Magyar Röplabda Szövetség (továbbiakban MRSZ) Versenyszabályzatát - az alábbiak szerint állapítja meg:

1. A Versenyszabályzat hatálya és az MRSZ által rendezett versenyek

Ezen Versenyszabályzat hatálya kiterjed az MRSZ által rendezett **U13, U11, U10 Országos Mini Kupa** lebonyolításával kapcsolatos szabályok és előírások meghatározására, az MRSZ Nyilvántartási és Átigazolási Bizottságra (a továbbiakban: NYÁB), az MRSZ Versenybizottságra (a továbbiakban: VB), az MRSZ Ifjúsági és Utánpótlás Bizottságra (a továbbiakban: IUB), az MRSZ Szakmai Kollégiumra (a továbbiakban: SZK), az MRSZ Játékvezetői Testületére (a továbbiakban: JT), az MRSZ Etikai és Fegyelmi Bizottságára (a továbbiakban: EFB), a versenyrendező szervekre, a sportolókra, az edzőkre, a gyűrókra, az orvosokra, valamint a jegyzőkönyvvezetőkre és minden egyéb közreműködő sportszakemberre.

- 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. Versenyekre történő nevezés

2.1. A versenykiírás keretében az alábbi versenyszámok kerülnek meghirdetésre:

- **MANÓ Kupa** (fiúk, leányok és vegyes csapatok részére)
- **LEÁNY SZUPERMINI Kupa**
- **FIÚ/VEGYES SZUPERMINI Kupa**
- **LEÁNY MINI Kupa**
- **FIÚ MINI Kupa**

2.2. Az MRSZ versenyrendszerében csak az a tagszervezet vehet részt, amelynek nincs 3 hónapot meghaladó lejárt köztartozása és ha – gazdasági társaság esetén – nem áll felszámolás alatt. Az indulási jogosultságot az érintett sportszervezet kizárólag a 2004. évi I. törvény és annak 2012. évi módosításának (Sporttörvény) rendelkezései szerint ruházhatja át másra.

Az MRSZ által rendezett (2.1 pontban meghatározott) versenyekre nevezhet minden (az előző bekezdésben foglaltaknak megfelelő) Magyarországon működő és hivatalosan bejegyzett, röplabda szakosztállyal rendelkező sportszervezet, amennyiben az MRSZ-szel tagsági viszonyban áll, illetve kezdeményezi tagsági viszony létesítését, valamint magára nézve kötelezőnek fogadja el az MRSZ valamennyi szabályzatát, az Elnökség határozatait és ezen Versenykiírás rendelkezéseit.

Az MRSZ által rendezett versenyekre a Nevezési lapon kell nevezni papír ÉS az MRSZ „Back Office”, háttér ügyviteli rendszerén keresztül, elektronikus úton.

A nevezési határidő: 2019. március 31.

A nevezéssel egyidejűleg csatolni kell:

- a nevezési díj befizetését igazoló bizonylat másolatát,
- a 3 hónapnál nem régebbi köztartozás igazolását (NAV),
- a 30 napnál nem régebbi bírósági kivonatot a sportszervezet nyilvántartási adatairól (gazdasági társaság esetén a cégbírósági kivonatot),
- a kitöltött VB-05 Személyi adatlap nyomtatvány(oka)t a sportszervezet hivatalos képviselőjéről és a sportszervezet MRSZ kapcsolattartójáról.

FIGYELEM!

Azon tagszervezetek, akik már beneveztek a 2018/2019-es szezonban valamely MRSZ által rendezett bajnokságra, nem kell csatolni az itt felsorolt dokumentumokat, elegendő a nevezési lap elküldése és a nevezési díj befizetése, valamint a nevezés Back Office rendszeren való benyújtása.

A nevezés elektronikus benyújtása után, a dokumentumokat papír alapon is el kell küldeni a VB-hez (ezek beérkezési határideje a nevezési határidőt követő nyolcadik nap).

Amennyiben a sportszervezetnek rendezetlen tartozása van az MRSZ-szel szemben, vagy a nevezési díjat nem fizette be, vagy a tagdíjat nem fizette be, vagy hibásan töltötte ki a Nevezési lapot, vagy a fenti dokumentumok bármelyike hiányzik, a nevezést a VB nem fogadja el, hanem hiánypótlásra szólítja fel a sportszervezetet, aminek időtartama **nem tolja ki a nevezési határidőt**. A nevezési határidőt követően beérkező hiánypótlást is terheli a "késedelmes nevezés büntetése". Új sportszervezet (nevezési határidő előtt 3 hónapnál nem régebben alakult) nevezése esetén a bírósági bejegyzés internetről kinyomtatott igazolása elegendő.

2.3. Késedelmes nevezésnek tekintendő a sportszervezet nevezése, ha a nevezési határidőig:

- nem érkezik meg a VB-hez a hibátlanul kitöltött Nevezési lap és/vagy
- nem érkezik meg a VB-hez a 3 hónapnál nem régebbi köztartozás igazolás (NAV) és/vagy
- nem érkezik meg a VB-hez a 30 napnál nem régebbi bírósági kivonat a sportszervezet nyilvántartási adatairól és/vagy
- nem fizeti be a nevezési díjat és/vagy
- nem fizeti be a tagdíjat és/vagy
- nem küldi be a kitöltött VB-05 számú Személyi adatlap nyomtatvány(oka)t a sportszervezet hivatalos képviselőjéről és a sportszervezet MRSZ-kapcsolattartójáról és nevezési szándékát továbbra is fenntartja. Késedelmesen nevezni a nevezési határidőt követően legfeljebb **5 naptári napig (2019 április 5. 23:59)** lehet, ez után a végső határidő után a VB hivatalból elutasítja a nevezéseket. Késedelmes nevezés esetén (a nevezési díjon felül) naponta késedelmi díjat kell fizetni.
A késedelmi díj összege: 10.000,- Forint/nap

2.4. A VB kizárólag a Nevezési lapon megadott kapcsolattartó személyekkel (hivatalos képviselő, MRSZ kapcsolattartó) tárgyal, illetve az aláírásukkal és a sportszervezet bélyegzőjével hitelesített bejelentéseket fogadja el (a bejelentés kizárólag a kapcsolattartó személyek adatai között megadott e-mail címről történhet). A Nevezési lapon megadott kapcsolattartó személyek (hivatalos képviselő, MRSZ kapcsolattartó) adatait tartalmazó Személyi adatlap a Nevezési dokumentumokkal együtt nyújtandó be. A VB minden hivatalos közlést első sorban elektronikus formában tesz meg a sportszervezetek felé és kizárólag azok kapcsolattartó személyeinek. Mindenféle értesítés a VB részéről kézbesítettnek tekintendő, ha azokat a VB határidőre elküldte a helyes e-mail címre.

2.5. A Nevezési lapon leadott adatokban történt változást azonnal, írásban közölni kell a VB-vel. Ennek elmulasztásából fakadó következmények a vétkes sportszervezetet terhelik.

2.6. Egy sportszervezet több csapatot is indíthat a különböző versenyszámokban.

2.7. Valamennyi elfogadott, vagy elutasított nevezésről, illetve a hiánypótlásra való felszólításról a VB írásos értesítést küld (elektronikus úton).

2.8. Nevezési díj:

Az MRSZ 2018/2019. bajnoki szezonra érvényes Díjfizetési táblázatban meghatározott összeg: bruttó 150.000.- Ft/csapat – 90% díjcsökkentés/csapat, azaz **15.000.-Ft/csapat fizetendő.**

A nevezési díjat **számla ellenében** az MRSZ bankszámlájára történő átutalással (MKB Bank 10300002-10564905-49020012) vagy a házipénztárba történő készpénzes, illetve bankkártyás befizetéssel (munkanapokon 9-16 óra között) teheti meg a sportszervezet. **A számlaigénylő lap a versenykiírás mellékleteként is megtalálható, valamint letölthető a www.hunvolley.hu oldalról.**

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

3. Játéknapok

- 2019.05.01. 4MANÓ (U10)- Budapest
- 2019.05.11-12. LEÁNY és FIÚ MINI (U13)- Budapest
- 2019.05.25-26. LEÁNY, FIÚ/VEGYES SZUPERMINI (U11)- Szeged

4. Lebonyolítás

- 4.1. Az OMK különböző versenyszámainak lebonyolítása a nevezések függvényében kerül kialakításra. Nagy számú jelentkezés esetén több osztályban bonyolítjuk le a kupát minden versenyszámban.
- 4.2. **A torna teljes adminisztrációja a Back Office rendszeren keresztül történik, azaz a csapatoknak a mérkőzések előtt fel kell tölteniük az összeállításokat a rendszerbe, ahol csak az érvényes Játékengedéllyel (lásd:) rendelkező játékosok lesznek.**

5. Játékosok szerepeltetése

- 5.1 MANÓ versenyszámban **2009. január 1-jén** és később születettek játékosok szerepeltethetők. Egy csapat mérkőzésenként **legkevesebb 5, legtöbb 8 játékosból** kell, hogy álljon.
- 5.2 LEÁNY, FIÚ/VEGYES SZUPERMINI versenyszámban **2008. január 1-jén** és később született játékosok szerepeltethetők. Egy csapat mérkőzésenként **legkevesebb 6 játékosból, legtöbb 10 játékosból** kell, hogy álljon. **FIGYELEM! A vegyes szupermini csapatok a FIÚ csapatokkal együtt versenyeznek kis létszámú nevezés esetén!**
- 5.3 FIÚ ÉS LEÁNY MINI versenyszámban **2006. január 1. és 2008. december 31.** között született játékosok szerepeltethetők. Egy mérkőzésen további **KÉT fiatalabb** játékos szerepeltethető. Egy csapat **legkevesebb 8, legtöbb 12 játékosból** állhat.
- 5.4 Egy játékos egy adott korosztályban **CSAK egy csapatban** szerepelhet!
- 5.5 **Az MRSZ által rendezett teremröplabda versenyeken csak az MRSZ által kiállított Teremröplabda Sportolói Igazolvánnyal, érvényes orvosi (házi- vagy iskola- vagy sportorvosi engedéllyel) és érvényes Versenyzési Engedéllyel és Játékengedéllyel rendelkező sportoló szerepeltethető. Nevezett igazolványokkal és engedélyekkel kapcsolatban az MRSZ Nyilvántartási és Átigazolási Szabályzata tartalmaz fontos részleteket.**

FIGYELEM! Az OMK versenyein nem érvényes az OMB-re kiadott játékengedély!

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

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

Az OMK fiú és leány versenyszámaiban nem szerepelhetnek olyan játékosok, akik az OMB döntőjén szerepeltek a jegyzőkönyvben.

6. Eredményszámítás rendje

6.1. Játszmaarány, pontszámítás

- 6.1.1. 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.**
- 6.1.2. 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.
- 6.1.3. A MANÓ korosztályban 1 NYERT szett 25 pontig tart, vagy időre játszó. Amennyiben a szettek időre játszó, a játszmák hosszát a helyi versenybírószámának ismeretében határozza meg. Egy játszma ideje hozzávetőleg 10-12 percig tart)

FIGYELEM! Az IUB és a VB fenntartja a jogot, hogy a mérkőzések hosszát megváltoztassa a lebonyolítás érdekében abban az esetben, ha sok, vagy éppen kevés nevezés érkezik.

- 6.1.4. A győztes csapat 2 bajnoki pontot, a vesztes csapat 1 bajnoki pontot kap. A végső sorrendet a szerzett bajnoki pontok száma alapján kell megállapítani.
- 6.1.5. 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.
- 6.1.6. Ki nem állónak kell tekinteni azt a csapatot, amely a mérkőzés kezdetekor egyáltalán nem, vagy kevesebb, mint 8 (LEÁNY és FIÚ MINI korosztályban), illetve 6 (SZUPERMINI korosztályban), illetve 5 (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 Versenybírószám törli, és eredményeit megsemmisíti.

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

7.1. Kötelező forgás - szabály

A mérkőzés során a **nyitó CSAPATNAK** két esetben kötelező forgania:

- 7.1.1. normál esetben, tehát a nyitás jogának megszerzésekor,
- 7.1.2. 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 veszítéssel kell szankcionálni, és vissza kell állítani a helyes állásrendet. Amennyiben MINI kategóriában a **nyitó játékos** 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 játékos 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.
- 7.1.3. SZUPERMINI korosztályban a nyitás jogának visszaszerzésénél, valamint a sikeres 3 jó nyitást követően kötelező a beforgás.
- 7.1.4. MANÓ korosztályban: Forgást végez a csapat a nyitás visszaszerzésekor és a labdamenet 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 korlátlan számban.

7.2. Hálóérintés és átlépés szabálya.

- 7.2.1. A játékos hibát követ el, ha a hálót teljes terjedelmében vagy az antennát megérinti a labda megjátszása közben, vagy a hálóérintéssel befolyásolja a játékot. Ha a háló vagy antenna érintése nem a labda megjátszása közben történik, akkor a játékos nem követ el hibát.
- 7.2.2. 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 fölötte vannak, a test bármely más része nem érintheti az ellenmezőt.

8. A LEÁNY és FIÚ MINI versenyszámok speciális versenyszabályai

8.1. A játékosok száma, csere szabály

Játékosok száma. A csapatot abban az esetben kell ki nem állónak tekinteni, ha kevesebb, mint 8 játékosal jelenik meg.

Kötelező csere. Egy csapat minden játszmában négy cserét hajthat végre, a cserekérés egyéb szabályainak betartásával. Az a játékos, aki az első játszmában pályára lépett akár kezdőként, akár csereként, a második játszmában **NEM** szerepelhet sem kezdőként, sem csereként. 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.

8.2. 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.

8.3. 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 **3 méterre** helyezkedik el.

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

9. SZUPERMINI versenyszám speciális versenyszabályai

9.1. 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 6 játékos), akik mindegyike minden játszmában játszik, és a **nyitásrendet** (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 6-nál 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.

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 esetleg kedvezőbb eredményt érjen el a csapat. Az a játékos, aki indokolatlanul nem vesz részt egy mérkőzésen utána már nem szerepelhet aznap a tornán. Az eseteket a helyszínen a Versenybíróóság ítéli meg.

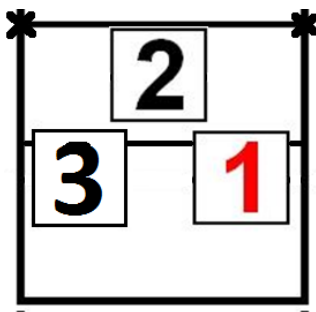
9.2. Forgatás – szabály

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

- csak a nyitásra nem következő (fogadó) csapat számára lehetséges játszmánként legfeljebb **NÉGY** 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.

- 9.3 **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). 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 helycserenél (befutó feladó) labdamenet veszteséssel büntethető a vétkes csapat.
- 9.4 **Érintés - szabályok:**
• Az egyes labdameneteket kizárólag alsó egyenes nyitással lehet megkezdeni.
- 9.5 A SZUPERMINI korosztályban a játékpálya téglalap alakú 12x6 méteres terület, amelyet a középvonal tengelye két egyenlő 6x6 méteres térfélre oszt.
- 9.6 A háló magassága 224-230 cm.

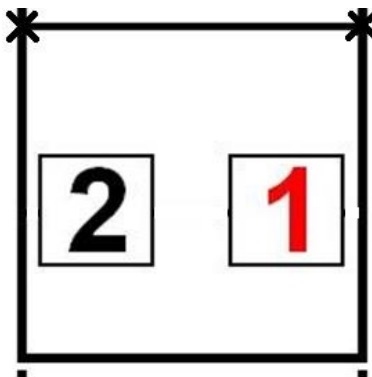


- 9.7 Labda: könnyített Gala röplabda (BV-5551S- 210g)
- 9.8 **A csapatokat két, esetleg 3 osztályba/ligába sorolja a nevezések alapján az IUB és a VB**
- 9.8.1 **A legfelső „kiemelt csoportban” a KÖTELEZŐ MINIMUM KÉT ÉRINTÉS kijátszása kerül alkalmazásra a nyitást fogadó csapat részére!**

10. MANÓ korosztály

- 10.1. A csapatokat leány, fiú, vagy vegyesen leány és fiú játékosok alkothatják.
- 10.2. A játékpálya 10×5 m területű.
- 10.3. A háló felső szintjének magassága 224-230 cm.
- 10.4. A mérkőzés 25 pontos játszmából áll, vagy maximum 10-12 percig tart, amit a Versenybírószak 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.
- 10.5. A játékot könnyített, 210 gramm súlyú röplabdával kell játszani.
- 10.6. Csapatonként 2 játékosnak kell játékban lennie. A csapatot minimum 5 játékosal kell teljesnek nyilvánítani. Minden játszmában a csapat minden játékosának kötelező szerepelni. A nyitás jogát megszerző csapat előző állásban nyitó játékosa lejön a pályáról, és a cserék közül az előre meghatározott sorrend szerint következő játékos megy be. A pályán maradó gyermek hajtja végre a nyitást.
- 10.7. Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játémezőjében kell elhelyezkednie (kivéve a nyitó játékost).
- 10.8. 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.

- 10.9. Az ajánlott állásrendet az alábbi ábra mutatja, a nyitó helyen lévő játékos pirossal jelölve:



- 10.10. 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.
- 10.11. 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 középvonallal párhuzamosan, attól a saját alapvonala felé 4 méterre a térfele közepén egy méter szélességben kijelölt nyítóvonal mögül hajthatja végre.
- 10.12. Támadó érintés nincs, azaz a kosár- és alkar érintésen kívül más érintés (pl. egykezes kosár, ütés) nem alkalmazható.
- 10.13. 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 forgások száma nincs korlátozva.**

11. Játékmenet

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

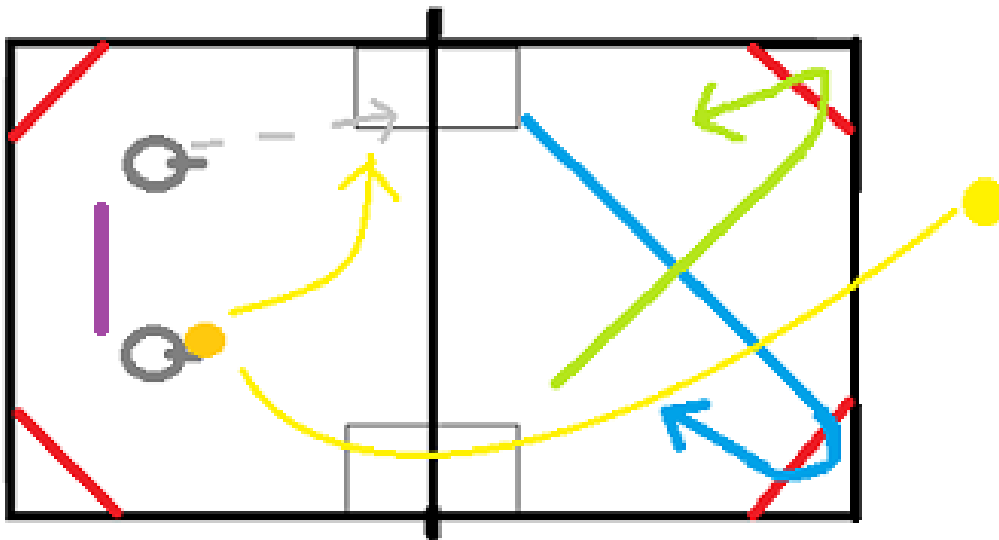
- **“A” típusú** Manó-játék: az első érintést el kell kapni (nem pattanhat el a labda)
- **“B” típusú** Manó-játék: az első érintés előtt az érkező labda lepattanása után a játékosnak fel kell nyúlni (egy kézzel) az érkező labda felé és megfogás nélkül lepattintani saját magának. A felpattanó labdát 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 oldalonvonalak találkozásánál felrajzolt ¹/₃ terület egyikéhez (a közelebbihez érdemes, de nem hiba, ha másikhoz megy), és legalább egy lábbal meg kell érintenie a területet (lásd az ábrán: szürke szagatott 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** visszajátsszania/feladnia a labdát társának (az ^[1][^[2]SEP]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) visszajátsszania/feladnia a labdát társának (az ^[1][^[2]SEP]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** átjatszani 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 játékmene

12. ÓVÁS, fellebbezés

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

A hivatalosan benyújtott óvást a Versenybíróság köteles két órán belül érdemben elbírálni. Az óvás tárgyában hozott határozattal szemben az érintett csapatok fellebbezést nyújthatnak be a VB-nél az óvási szabályok szerint. A fellebbezésnek nincs halasztó hatálya az óvás tárgyában.

13. Díjazás

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

14. Egyéb rendelkezések

- 14.1. A mérkőzéseket ezen versenykiírásban szabályozottak szerint és egyebekben az FIVB játék- és versenyszabályai szerint kell játszani.
- 14.2. A MINI és SZUPERMINI mérkőzésekre vizsgázott játékvezetőket az MRSZ biztosít, egy mérkőzésen 1 játékvezető közreműködik. A jegyzőkönyvvezetőt a Versenybíróság biztosítja.
- 14.3. A mérkőzések jegyzőkönyveit a Versenybíróság biztosítja.
- 14.4. A MINI 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.
- 14.5. A csapatoknak **egységes**, elől-hátul számmal ellátott felszerelésben kell a mérkőzéseken szerepelni.
- 14.6. A mérkőzéseken az edzői jogokat az a személy gyakorolhatja, aki a jegyzőkönyvön a játékosok adatait rögzítő rovatokat, aláírásával hitelesítette.
- 14.7. A kizárt csapattag a szankciót követő mérkőzésen nem szerepelhet, az esetleges további szankcióját a Versenybíróság szabja ki.
- 14.8. A verseny alatt az értékek őrzése a csapatok feladata. Lopásból eredő kárt a rendező nem téríti meg. A verseny ideje alatt a rendeltetésszerűtől eltérő használatból fakadó kárt az okozónak, vagy a szervezetnek meg kell téríteni.
- 14.9. Azon tagszervezeteket, amelyek beneveztek valamely versenyszámba, és legalább 25 naptári nappal a versenyszám előtt jelzik, hogy nem vesznek részt a kupán a VB **30.000.- Ft** megfizetésére kötelezi csapatonként.
- 14.10. Azon tagszervezeteket, amelyek beneveztek valamely versenyszámba, és legalább 10 naptári nappal a versenyszám előtt jelzik, hogy nem vesznek részt a kupán a VB **50.000.- Ft** megfizetésére kötelezi csapatonként.
- 14.11. Azon tagszervezeteket, amelyek beneveztek valamely versenyszámba, és maximum 9 naptári nappal a versenyszám előtt jelzik, hogy nem vesznek részt a kupán vagy félbehagyják tornát a VB **100.000.- Ft** megfizetésére kötelezi csapatonként.
- 14.12. Minden résztvevő csapat köteles a verseny során készíteni egy csapatképet a saját csapatáról, amit emailben el kell küldeni a backoffice@hunvolley.hu email címre. Ennek elmulasztása esetén a VB pénzbüntetést szabhat ki!
- 14.13. A versenykiírásban nem rögzített minden vitás kérdésben a Versenybíróság hoz döntést.

A versenykiírást a Magyar Röplabda Szövetség Elnöksége **2019.02.10-én** elfogadta.

Áttekintő táblázat

	Mini	Szupermini	MANÓ
háló magasság	Fiú 215cm - Lány 210cm	224-230 cm	224-230 cm
létszám	8-12 fő	6-10 fő	5-8 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	beforgatás, mindenki játszik	beforgatás minden pont után, mindenki játszik
térfél mérete	7x7m	6x6m	5x5m
nyitás megkötése	nincs	alsó	alsó vagy kosárérintés
érintés megkötése	nincs	kiemelt csoportban nem lehet első érintéssel „áttenni” a nyitásfogadást	nincs ütés

Nevezési lap (Teremröplabda) Országos Mini Kupa

VB-01-M

2019.02.01

Kérjük olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel kitölteni!

Szezon /

Sportszervezetre vonatkozó adatok

Bíróság által bejegyzett név

Rövid név

Számlázási név

Nemzetiség Bírósági bejegyzés száma

Bírósági bejegyzés kelte év.hó.nap Jogerőre emelkedés kelte év.hó.nap

Adószám Bankszámlaszám

Hivatalos cím Ir.szám Megye Számlázási cím Ir.szám Megye

Település Település

Közterület Hsz/Em/A Közterület Hsz/Em/A

Honlap cím Hivatalos e-mail cím

Hivatalos képviselő*

MRSZ kapcsolattartó (technikai vezető)*

Név

Név

Nevezni kívánt csapatok

Sz.	U10 A	U10 B	U11 L	U11 F	U11 V	U13 L	U13 F	Csapatnév
1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
9.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
10.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
11.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
12.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
13.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

Megjegyzés

Hitelesítés

Kelt:

P.H.

Hivatalos képviselő aláírása**

MRSZ kapcsolattartó aláírása**

MAGYAR RÖPLABDA SZÖVETSÉG
ORSZÁGOS MINI KUPA – OMK -
SZÁMLAIGÉNYLŐ ADATLAP

SZÁMLAIGÉNYLŐ ADATAI	
Név:	
Székhely:	
Levelezési cím:	
Adószám:	
Kapcsolattartó neve:	
Kapcsolattartó telefonszáma:	
Kapcsolattartó e-mail címe:	
SZÁMLAIGÉNY MEGJELÖLÉSE	
MRSZ 2019. évi tagdíj	tag vagyok / tagfelvételi kérelmet nyújtok be
OMK bajnokság nevezési díja	csapatok száma:
Egyéb igény	
<i>Versenyyengedély és játékgengedély megkérése BackOffice rendszeren keresztül történik! A számlázásra az engedélyek kiadását követően a rendszer adatai alapjánk kerül sor! Erről nem kell számlaigénylőt kitölteni.</i>	

Beküldési cím: penzugy@hunvolley.hu

Az átutalás közleményében kérjük feltétlenül tüntesse fel a kiállított számla számát.

Budapest, 2019.

Aláírás

Nyomtatott betűvel: