

## Vollé! – Röpsuli Program

### 2023/2024. tanév –RS10

#### U10, U11 és U13 program- és versenykiírás



A röplabda kiemelt sportági szerepének köszönhetően a Magyar Röplabda Szövetség (MRSZ), kihasználva a Kormány támogatását, 2013 ősze óta kiemelten foglalkozik a sportág népszerűsítésével, a versenyrendszeren kívüli röplabdás kezdeményezésekkel, a szakmai munka segítségével a „Vollé! – Ropsuli” program (Program) keretében. A Program Őryné Merő Nóra és a Budapesti Röplabda Szövetség „Röpsuli” néven futó programjának alapjain szándékozik céljait elérni. Ennek értelmében a kezdő vagy szabadidős jelleggel sportfoglalkozásokat tartó, oktatási intézményekben működő csoportokat röplabdára tanító személyeket kívánja támogatni a sportcsoportjuk versenyeztetése és saját szakmai továbbképzésük érdekében.

- **A Program célja**

A Programmal az MRSZ a röplabda sportág népszerűsítését, a regisztrált röplabdások számának növelését kívánja elérni a gyermekek részére szervezett alternatív versenyzési keretek között, továbbá az iskolai keretek között röplabda foglalkozásokat tartó személyek szakmai munkáját szeretné fejleszteni.

- **A Program szervezője**

Magyar Röplabda Szövetség  
Kormos Mihály, szakmai vezető  
Hiervarter Ákos, Program szakmai vezető  
Kleczli Kitti, Programvezető

#### **Elérhetőségek**

1134 Budapest, Váci út 19. Panoráma Ház  
06-1/300-72-50  
ropsuli@hunvolley.hu

## 1. A Program lebonyolítása

A Program **2023. október 1-től 2024. május 31-ig** tart, mely időszak alatt **1 szakmai előadás** és legalább **15 verseny** kerül megrendezésre.

## 2. A jelentkezők köre

A Programba magánszemélyek jelentkezhetnek. Egy személy csak egyszer nyújthatja be a jelentkezését a kiírt határidőn belül, és vele csak egy keretszerződés köthető. A jelentkezőnek az alábbi kritériumokat kell teljesítenie:

- sportoktatói, sportedzői, testnevelői, a sportot (testnevelést) is magában foglaló tanári, oktatói vagy tanítói végzettséggel kell rendelkeznie, és
- kapcsolatban kell állnia oktatási intézménnyel, az intézményvezető írásos bejegyzéssel igazolja ezt (partneri megállapodás intézmény és testnevelő(edző) között),
- rendelkeznie kell olyan jogviszonnal (munkaviszony, tagi jogviszony, vállalkozói jogviszony), mely keretén belül legalább a minimálbér alapján az általános szabálynak megfelelően fizetnek utána közterheket, vagy számlaképesnek kell lennie.

## 3. A sikeres jelentkezővel szembeni elvárások

- A jelentkező a jelentkezési adatlap határidőn belüli elküldésével, majd sikeres jelentkezése esetén a keretszerződés aláírásával vállalja, hogy a 2023/2024. tanév folyamán az alábbi feladatokat teljesíti:
- A jelentkezési adatlapon feltüntetett csapataival **legalább három** alkalommal, részt vesz az MRSZ által rendezett „Vollé! – Röpsuli” program versenyein.
- **Az adott tanév alatt összesen legalább 10 (tíz) fő, 2011.január 1-én vagy később született játékost kell regisztrálnia, minden regisztrált játékost kötelező szerepeltetni legalább 1 versenyen.**
- Részt vesz az MRSZ által rendezett, a Programhoz kapcsolódó **szakmai előadáson**. A 7.pontban rögzített szakmai beszámoló határidőn belüli megküldése, a jelen pontban rögzítettek maradéktalan teljesítését követően.
- A megrendezett tornán folyamatosan, az eredményhirdetést és a verseny zárását is megvárva személyesen van jelen, a torna megkezdésétől annak lezárásáig.
- Az MRSZ által kért adatok, nyilatkozatok határidőre történő visszaküldése.

Az online Back Office jelentkezés menetével kapcsolatos információk a mellékletben.

## 4. A teljesítési időszak

A 3. pontban megjelölteket a 2023/2024. tanév alatt, a jelentkezési adatlap határidőn belüli beküldését követően kell teljesítenie a jelentkezőnek.

## 5. A díjazás összege, eszközei

A jelentkezőket megillető anyagi díjazás mértéke a mellékletben olvasható. A jelentkező jelentkezési adatlapján megjelölt oktatási intézményt az MRSZ eszköztámogatásban részesíti, amennyiben teljesíti az alap követelményeket a jelentkező. Az eszközcsomag paraméterei később kerülnek kiírásra. Az oktatási intézmény vezetőjének a keretszerződésen hitelesítenie kell a jelentkező és az oktatási intézmény közötti együttműködést, illetve, hogy a jelentkező képviselheti az oktatási intézményt a Programmal kapcsolatban.

## 6. A jelentkezés benyújtásának módja, helye, ideje

A Programra való jelentkezés folyamatosan történik, de **legkésőbb 2024. január 31-ig** lehetséges. Kérjük, vegye figyelembe a jelentkező, hogy a program keretében történt teljesítéseket visszamenőleg nem tudjuk elfogadni, bármiféle juttatásban csak a jelentkezési adatlapjukat már beküldött magánszemélyek és egyéni vállalkozók részesülhetnek.

## 7. Beszámolási kötelezettség

A jelentkezőt szakmai beszámolási kötelezettség terheli. A beszámolót a Back Office rendszeren keresztül, online formában, a beszámolási adatlapon kell dokumentálnia. Ebben be kell mutatnia a tanév során végzett releváns tevékenységét, a szakmai előadás hasznosulását, a röplabda sportfoglalkozásokon részt vevő gyermekek létszámbeli és gyakorlati fejlődését, a versenyek munkájukhoz hozzáadott értékét.

**A beszámolási kötelezettség végső határideje 2024. június 1.**

A szakmai beszámolót a Program szakmai referense bírálja el 3 (három) munkanapon belül, amiről e határidőt követő második munkanapig értesítést küld.

## 8. Az elutasított szakmai beszámoló következményei

Amennyiben a szerződött fél szakmai beszámolója nem kerül elfogadásra vagy nem kerül beküldésre, a szerződött fél díjazásra nem jogosult és a szerződött félhez kapcsolódó oktatási intézmény nem kaphat semmiféle jogcímen anyagi és eszközbeli juttatást vagy támogatást a Program szervezőjétől a 2023/2024. tanévben.

## 9. Jogorvoslat lehetőségei

Jelentkező jelentkezésének vagy szakmai beszámolójának elutasítása esetén fellebbezésnek, további jogorvoslatnak helye nincs.

## Vollé! – Röpsuli Program

### versenykiírások Általános tájékoztatás

**A programban az alábbi korosztályokban kerülnek megrendezésre a versenyek**

- **U13 -korosztály:** 4-4 elleni játék, **de legalább 5 játékosnak kell alkotnia egy csapatot**; külön kategória leányoknak, és egy másik kategória a fiú és fiú-leány vegyes csapatoknak. **Teljesítés szempontjából** a csapatot legalább 5 játékosal lehet teljesnek nyilvánítani.
- **U11 – korosztály:** 3-3 elleni játék, **de legalább 4 játékosnak kell alkotnia egy csapatot**, ugyanabban a kategóriában játszanak a fiú, a leány és a fiú-leány vegyes csapatok. **Teljesítés szempontjából** a csapatot legalább 5 játékosal kell teljesnek nyilvánítani
- **U10 – korosztály:** 2-2 elleni játék, **de legalább 3 játékosnak kell alkotnia egy csapatot**, ugyanabban a kategóriában játszanak a fiú, a leány és a fiú-leány vegyes csapatok. **Teljesítés szempontjából** a csapatot legalább 4 játékosal lehet teljesnek nyilvánítani.

„A röplabdázás hivatalos játékszabályai” mérvadó a jelen versenykiírás által szervezett tornán elvárható ésszerű követelmények mellett.

### Általánosan minden kategóriára érvényes szabályok

- Az egyenruha egyformaságát és számozását nem követeljük meg, de elvárjuk, hogy törekedjenek a csapatok az egységes megjelenésre.
- A megfogott labda és a kettős érintés labdamegjátszási hibák „nagyvonalúan” lesznek elbírálva.
- Játsszámként mindegyik csapat legfeljebb KÉT pihenőidőt kérhet.
- Libero játékos NEM szerepeltethető.
- Egy játékos egy versenyen egy csapatban léphet pályára.
- versenyenként maximum **2 csapat** indítható, akik után pénzbeli díjazás igényelhető, plusz csapat indítható, viszont kísérőt kell biztosítani a csapat mellé, és nem jár kifizetés a csapat után.

#### • Lebonyolítás:

A jelentkezők számának ismeretében kerül eldöntésre a verseny lebonyolításának módja, valamint a mérkőzések játszmainak száma, illetve a játszmákban szerzendő pontok száma és a játszmák időtartama. (Általános elvként elmondható, hogy egy csapat négy darab egy – **25 pontig** vagy 12 percig tartó – játszmas mérkőzést játszik.) Az

U10 és U11 versenyszámokban pontszámítás nincsen, a lebonyolítás szerinti időkorláttal játszóknak a mérkőzéseket a csapatok. Ezekről, valamint a végső sorrend eldöntésének módjáról a jelentkezők e-mailen kapnak tájékoztatást legkésőbb kettő nappal a verseny előtt.

- Díjazás:

Valamennyi csapat és minden játékos díjazásban részesül.

- Egyebek:

- **A mérkőzésekhez a csapatoknak kell labdát biztosítani.**

- A versenyterületre csak világos talpú váltócipőben lehet lépni, mely megkötés nem csak a játékosokra, hanem a tanárookra és a kísérőkre is vonatkozik.
- A mérkőzésekről jegyzőkönyv nem készül.
- A mérkőzésekre játékvezetőt a Rendező biztosít.
- A helyszínen esetlegesen okozott kárt az elkövetőnek meg kell térítenie.
- A versenyen mindenki saját felelősségére vesz részt, az esetlegesen bekövetkezett sérülések és káresemények miatt a Rendező felé kártérítési igényel nem lehet fordulni.
- A rendezvényről hang- és képfelvétel készülhet. A Rendező ezeket a felvételeket a verseny, a „Vollé! – Röpsuli” program, valamint a sportág népszerűsítése végett nyilvánosság elé tárhatja, valamint ezeket a televízióban, rádióban, sajtóban, videofilm, fotón reklám céllal felhasználhatja. Minden résztvevő, aki a felvételeken feltűnik, csak a beleegyezésével nevesíthető, viszont semmilyen követeléssel nem élhet a felvétel készítőjével vagy a Rendezővel szemben.
- Minden vitás kérdésben a helyszíni versenybíró hoz döntést.
- A Rendező fenntartja magának a jogot az esetleges változtatásokra.
- További információkról alábbi elérhetőségeken:  
Telefon: **06-1/300-72-50**; E-mail: [ropsuli@hunvolley.hu](mailto:ropsuli@hunvolley.hu);

## U13 – korosztály kategória

**Korosztály: 2011. január 1-jén vagy később születettek**

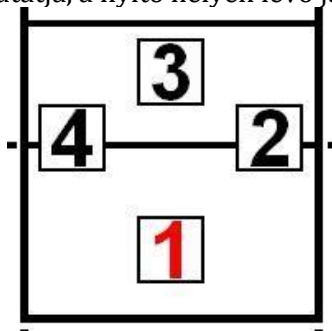
**Versenyszámok: U13 leány kategória**

**U13 fiú/vegyes kategória**

A tornán igazolt versenyzők csak abban esetben SZEREPELHETNEK, ha nincs játékgendélyük.

1. A mini leány kategória mérkőzésein csak leány; a mini fiú/vegyes kategória mérkőzésein csak fiú, vagy vegyesen leány és fiú játékosok alkothatják a csapatot.
2. A játékpálya 14×7 m<sup>2</sup> területű.
3. A háló felső szintjének magassága a minden mini kategóriában 210 cm
4. A labdára a röplabdázás érvényben lévő hivatalos játékszabályai érvényesek.
5. Csapatonként mindig 4 játékosnak kell játékban lennie. Ha a csapat hat, hét vagy nyolc játékosból áll, a játszmákban (a csapat játékosainak számától függően) 2, 3 vagy 4 cserejátékosnak kötelező szerepelni oly módon, hogy a nyitás jogát megszerző csapat nyitásra soron nem következő játékosa lejön a pályáról, és a cserék közül az előre meghatározott sorrend szerint következő játékos áll a helyére (4-es helyre), és a pályán maradók közül az addig 2-es helyen álló, és a forgással 1-es helyre kerülő hajtja végre a nyitást
6. Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játékmezőjében a szabályos állásrendnek megfelelően kell lennie (kivéve a nyitó játékost).
7. A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni: A háló melletti 3 játékos az első sor játékosa. Ők foglalják el a 4-es (bal első), a 3-as (középső első) és a 2-es (jobb első) helyeket. A negyedik játékos a hátsó sorköteles. Ő foglalja el az 1-es (hátsó) helyet. A játékosok egymáshoz viszonyított helyzete: a hátsó sorköteles játékosnak távolabb kell állni a középvonaltól, mint a középső első (3-as helyet elfoglaló) játékosnak; az első sorköteles játékosoknak oldalirányban külön-külön a helytartásuk szerint kell helyet foglalniuk. A játékosok helyzetét a talajjal érintkező lábuk helyzete határozza meg az alábbiak szerint: a középső első játékos lába egy részének közelebb kell lennie a középvonalhoz, mint a hátsó sorköteles játékos lábának; a jobb vagy bal oldali játékos lába egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalvonalhoz, mint a középjátékos lába.

Az állásrendet az alábbi ábra mutatja, a nyitó helyen lévő játékos pirossal lett megjelölve:



8. Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást végeznek úgy, hogy az

óramutató járásával azonos irányban egy állásrendi hellyel előrelépnek. **A mérkőzés során a nyitás jogával rendelkező csapatnak akkor is forgást kell végrehajtani, ha a nyitó játékos egymás után három nyitást végrehajtott, és ezeket követően minden esetben a csapata nyerte a pontot.**

9. A nyitás végrehajtása során a kézből feldobott vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni.
10. A támadóérintésnek a röplabdázás érvényben lévő hivatalos játékszabályaiban jelzett korlátain túl egyéb megkötései nincsenek. ***DE! Amennyiben nem kerül külön megrendezésre mini leány és mini fiú/vegyes kategória, az összevont mini kategóriában a fiú játékosok ütéssel (egy kézzel érintett labda, ami a kéz elhagyása után rögtön a talaj irányába halad) nem, más egykezes érintéssel pedig csak akkor tehetik át a labdát az ellentérfélre, ha legalább az egyik lábuk az érintés pillanatában érinti a talajt.***

Játszmánként a kötelező cserén túl játékoscserét nem lehet kérni. Az edzőnek játszmánként két alkalommal, amikor nyitásfogadáshoz készül a csapata, lehetősége van arra, hogy két labdamenet közt a játékoscsere karjel alkalmazásával egy állásrendi hellyel elforgassa a csapatát a forgásrendet követve akkor is, amikor ez nincs a csapata számára előírva.

Az U13 mérkőzéseken eredményszámítás van.

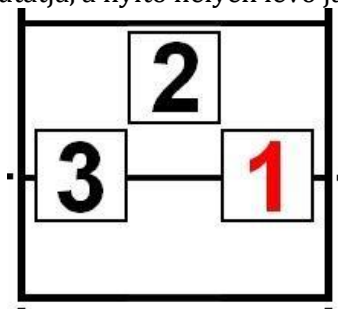
## U11 –korosztály kategória

**Korosztály: 2013. január 1-jén vagy később születettek**

**Versenyszámok:**

1. Csak leány, csak fiú, vagy vegyesen leány és fiú játékosok (tehát bármilyen összetételben) alkothatják a csapatot.
2. A játékpálya  $12 \times 6$  m<sup>2</sup> területű.
3. A háló felső szintjének magassága 230 cm.
4. A játékot könnyített, 210 gramm súlyú röplabdával kell játszani.
5. Csapatonként mindig 3 játékosnak kell játékban lennie. Ha a csapat hat, hét vagy nyolc játékosból áll, a játszmákban (a csapat játékosainak számától függően) 3, 4 vagy 5 cserejátékosnak kötelező szerepelni oly módon, hogy a nyitás jogát megszerző csapat nyitásra soron nem következő játékosa lejön a pályáról, és a cserék közül az előre meghatározott sorrend szerint következő játékos áll a helyére (3-as helyre), és a pályán maradók közül az addig 2-es helyen álló, és a forgással 1-es helyre kerülő hajtja végre a nyitást.
6. Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játéklemezőjében a szabályos állásrendnek megfelelően kell lennie (kivéve a nyitó játékost).
7. A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni: **A 3 játékos egymás mellett helyezkedik el, ők a 3-as (bal), 2-es (középső) és az 1-es (jobb) helyeket foglalják el.** A játékosok egymáshoz viszonyított helyzete: a játékosoknak oldalirányban külön-külön a helytartásuk szerint kell helyet foglalniuk. A játékosok helyzetét a talajjal érintkező lábuk helyzete határozza meg az alábbiak szerint: a jobb vagy bal oldali játékos lába egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalvonalhoz, mint a középsőnek. **Mindhárom játékos első sorkötelesnek számít.**

Az állásrendet az alábbi ábra mutatja, a nyitó helyen lévő játékos pirossal lett megjelölve:



8. Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást végeznek úgy, hogy az óramutató járásával azonos irányban egy állásrendi hellyel előrelépnek. **A mérkőzés során a nyitás jogával rendelkező csapatnak akkor is forgást kell végrehajtani, ha a nyitó játékos egymás után három nyitást végrehajtott, és**



**ezeket követően minden esetben a csapata nyerte a pontot.**

9. A nyitás végrehajtása során a kézből feldobott vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni. **Csak alsó nyitást szabad végrehajtani, amikor a játékos alulról felfelé mozgatja a karját a labda megütése közben.**
10. **Az ütőmozdulattal történő támadás befejezés ENGEDÉLYEZETT.**
11. **FIGYELEM! A nyitásfogadásnál TILOS a labdát egy érintésből az ellentérféltre juttatni.**

Játszmánként a kötelező cserén túl játékoscserét nem lehet kérni. Az edzőnek játszmánként két alkalommal, amikor nyitásfogadáshoz készül a csapata, lehetősége van arra, hogy két labdamenet közt a játékoscsere karjel alkalmazásával egy állásrendi hellyel elforgassa a csapatát a forgásrendet követve akkor is, amikor ez nincs a csapata számára előírva.

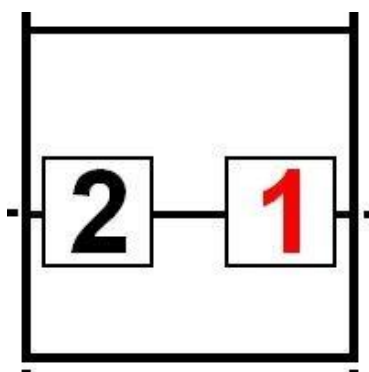
## U10 – korosztály kategória

**Korosztály: 2014. január 1-jén vagy később születettek**

**Versenyszámok: U10**

1. Csak leány, csak fiú, vagy vegyesen leány és fiú játékosok (tehát bármilyen összetételben) alkothatják a csapatot.
2. A játékpálya legalább 8x4 m<sup>2</sup>, legfeljebb 10x5 m<sup>2</sup> területű, lehetőleg négyzet alakú térfelekből álljon.
3. A háló felső szintjének magassága 230 cm.
4. A játékot könnyített, 210 gramm súlyú röplabdával kell játszani.
5. Csapatonként mindig 2 játékosnak kell játékban lennie. A játszmákban (a csapat játékosainak számától függően) 3, 4 vagy 5 cserejátékosnak kötelező szerepelni oly módon, hogy a nyitás jogát megszerző csapat nyitásra soron nem következő játékosa lejön a pályáról, és a cserék közül az előre meghatározott sorrend szerint következő játékos áll a helyére, és a pályán maradó hajtja végre a nyitást.
6. Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játéktérjében a szabályos állásrendnek megfelelően kell lennie (kivéve a nyitó játékost), a későbbi helyezkedésüket a Manók kategória játékmenete részben leírtak határozzák meg.
7. A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni: **A 2 játékos egymás mellett helyezkedik el, ők a 2-es (bal) és az 1-es (jobb) helyeket foglalják el.** A játékosok egymáshoz viszonyított helyzete: a játékosoknak oldalirányban külön-külön a helytartásuk szerint kell helyet foglalniuk. A játékosok helyzetét a talajjal érintkező lábuk helyzete határozza meg az alábbiak szerint: a jobb vagy bal oldali játékos lába egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalvonalhoz, mint másinak. **Mindkét játékos első sorkötelesnek számít**

Az állásrendet az alábbi ábra mutatja, a nyitó helyen lévő játékos pirossal lett megjelölve:



8. Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást végeznek úgy, hogy az óramutató járásával azonos irányban egy állásrendi hellyel előrelépnek. **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.**

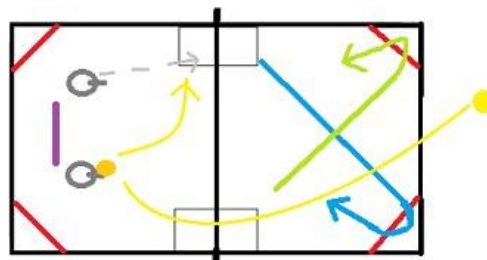
9. A nyitás végrehajtása során a kézből feldobott vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni, **illetve KOSÁRÉRINTÉSSSEL játszható meg. Csak alsó nyitást szabad végrehajtani, amikor a játékos alulról fölfelé mozgatja a karját a labda megütése közben, illetve kosárérintés alkalmazható, amikor a játékos az önmagának földobott labdát kosárérintéssel hozza játékba.** Amennyiben egy játékos kosárérintéssel szeretné végrehajtani a nyitást, előre jeleznie kell a játékvezetőnél, és ekkor lehetősége van a alapvonallal párhuzamosan, attól a pálya közepe felé 1 méterre a térfele közepén egy méter szélességben kijelölt nyitóvonal mögül végrehajtania a nyitást.
10. Játszmánként a kötelező cserén túl játékoscserét nem lehet kérni. Az edzőnek játszmánként korlátlan számban, amikor nyitásfogadáshoz készül a csapata, lehetősége van arra, hogy két labdamenet közt a játékoscsere karjel alkalmazásával egy állásrendi hellyel elforgassa a csapatát a forgásrendet követve akkor is, amikor ez nincs a csapata számára előírva.

#### A manó kategória játékmenete

1. A védekező csapat játékosa két kézzel **bármilyen módon elkaphatja** a labdát.
2. A labda nélküli játékos be kell fusson a háló két végén, a közép- és oldalvonalak találkozásánál felrajzolt területek egyikéhez (a közelebbihez érdemes, de nem hiba, ha másikhoz megy), és legalább egy lábbal meg kell érintenie a területet (lásd az ábrán: szürke szaggatott nyíl).
3. A labdás játékos **két kézzel dobja** a labdát (tetszőlegesen alulról vagy felülről) a társának.
4. A **második érintést** végző játékosnak fej fölül **kosárérintéssel KELL** visszajátszania a labdát társának (az érintés pillanatában már nem kötelező a felrajzolt területen belül tartózkodnia a második érintést végrehajtó játékosnak).
5. A **harmadik érintést** végrehajtó játékosnak fej fölül **kosárérintéssel KELL** átjátszani a labdát a másik térfele.
6. **A három csapatérintés kijátszása kötelező.**
7. **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 játékos a labda megjátszása közben felugorhat.
9. A labda elkapása és eldobása között legfeljebb **2 másodperc** telhet el. Labdával a kézben nem lehet lépni.

Manó röplabdázás oktatása

<https://www.youtube.com/watch?v=7T01k84I9A&t=42s>



## A Magyar Röplabda Szövetség 2023/2024. tanév Vollé! – Röpsuli programjában keret- megbízási szerződéssel rendelkező megbízottak eseti javaldalmazási szempontrendszerre és feltételei

A Magyar Röplabda Szövetség Vollé! – Röpsuli programjának (a továbbiakban: Program) 2023/2024. tanév (a továbbiakban: idén) sikeresen jelentkezőkkel (a továbbiakban: Megbízott) a Magyar Röplabda Szövetség keret-megbízási szerződést köt „sportcsoport versenyre kísérése, csapatvezetői feladatok ellátása” tevékenység végzésére a Magyar Röplabda Szövetség Vollé! – Röpsuli program versenyein (a továbbiakban: Versenyek) történő eseti teljesítés alapján.

A Program kiírásának 3. pontjában meghatározott időtartamra vonatkozó teljesítések összesítése a program referense által kiállított teljesítés igazolás alapján kerül elszámolásra.

### Az elszámolások az alábbi módon kerülhetnek kifizetésre

- amennyiben Megbízott magánszemélyként köti meg az idej Programban a keret-megbízási szerződést, a megbízási díj után a közteherviselési kötelezettségek „az egyszerűsített közteherviselési hozzájárulásról” szóló 2006. évi CXX. törvény (ismertebb nevén: Ekho tv.) szerint egyszerűsített közteherviselési hozzájárulás (a továbbiakban: ekho) által teljesülnek;
- amennyiben Megbízott egyéni vállalkozóként köti meg az idej Programban a keret-megbízási szerződést, a megbízási díj Megbízott számlája alapján teljesül.

### Kifizetés megtagadása

Nem illeti meg megbízási díj egy adott Versenyhez kapcsolódóan Megbízottat, ha

- az adott Verseny nevezési határideje után visszavonja legalább egy csapata nevezését; vagy
- az adott Versenyen nem adja le a minden jelenlévő játékosát tartalmazó, teljeskörűen kitöltött és megfelelően hitelesített regisztrációs adatlapot, illetve a játékosai személyazonosságának és iskolalátogatásuk valódiságának ellenőrzését nem teszi lehetővé; vagy
- az adott Verseny őt érintő első mérkőzésének a helyszíni versenybíró által kijelölt mindenkor kezdési időpontjában nincs jelen legalább annyi, az adott versenyszám(ok)ban szerepeltethető játékos, akikkel valamennyi benevezett csapata teljesnek nyilvánítható; vagy
- a Verseny minden őt érintő mérkőzésének a helyszíni versenybíró által kijelölt mindenkor kezdési időpontjában nincs jelen legalább annyi, az adott versenyszámban szerepeltethető játékos, akik teljesnek nyilvánítható csapato(ka)t alkotnak (egy napon egy játékos csak egy csapathoz tartozhat).

Ha Megbízott egy Versenyre nevezett csapatot vagy csapatokat, de azon végül egy teljesnek nyilvánítható csapata sem szerepelt úgy, hogy a nevezési határidőig nem vonta vissza a nevezését, és az adott versenyt megelőzően legalább egy órával semmilyen formában sem jelezte, akkor az ezt követő első Versenyen – amelyen a fenti kritériumok semelyikének nem esik a hatálya alá – sem illeti meg megbízási díj (sem alapidj, sem további kifizetések).

Eszközcsomagra vonatkozó kritériumok a későbbiekben kerülnek kiírásra.

### Díjfizetés

A sikeresen jelentkezők és teljesítők minden versenyen csapatonkénti díjazásban részesülnek, melynek összege összesen bruttó 35.000 Forint/**teljes** csapat (Versenykiírás – Általános tájékoztatás).

A díjfizetési leírásban megjelölt összeg

- a) magánszemély Megbízottak esetén azt az összeget jelentik, amiből még levonásra kerül a magánszemélyt terhelő ekho;
- b) egyéni vállalkozó vagy vállalkozás képviselője Megbízottak esetén az általános forgalmi adó nélküli összeget jelentik.

### Megjegyzések

Amennyiben egy Megbízott csapata(i) részt vesz(nek) egy adott Versenyen, csak azok után a csapat(ok) után jár díjfizetés, amely(ek) hiánytalan létszámmal vesz(nek) részt a versenyen.

Az előző tanév(ek)ben már regisztrált, de az idei felhívásnak és jelen mellékletének megfelelő korú játékosok az első idei Versenyen, amin részt vesznek, újra első alkalommal történt regisztráltaknak számítanak.

### Regisztrált játékos

Jelen dokumentum alapján regisztrálnak az az idei felhívásnak és jelen mellékletének megfelelő korú játékos számít, akit az őt benevező testnevelő/ edző versenyezteti, ezt mind a Versenyeken leadott adatlap, mind a játékos személyazonosságát hitelt érdemlően bizonyítja.

A csapatok között nem cserélhető játékos, ha egy csapathoz hozzárendelik az adott pillanattól fogva csak azzal a csapatban indítható a versenyeken.

A játékosokat adataid regisztrálni kell a Back Office rendszeren keresztül a verseny előtt és csak olyan játékos szerepelhet a tornán, akinek elfogadott regisztrációja van (feltöltött adatkezelési nyilatkozattal rendelkezik).

A tornán a játékosok ellenőrzése Diákigazolványuk alapján történhet, ezért ezt



mindenki hozza magával. Orvosi igazolás kötelező, ami lehet sportorvos, iskolaorvos vagy háziorvos által kiállított.

### **Vollé! – Röpsuli Program Versenyrendezés**

Keressük, azokat az iskolákat, testnevelőket, illetve edzőket, akik szívesen vállalnak versenyrendezést a program keretein belül. A rendezés alapvető feltétele, a minimum 24 méter hosszú és röplabdázásra alkalmas tornaterem vagy csarnok biztosítása pályaállítási lehetőségével. További információk és jelentkezés a [ropsuli@hunvolley.hu](mailto:ropsuli@hunvolley.hu) email címen lehetséges.

Vollé! – Röpsuli program  
Magyar Röplabda Szövetség