****

**PRIJAVNICA NA VAŠKI TURNIR V ODBOJKI NA MIVKI**

**OBČINE DOBJE, 18. 6. 2022 ob 16.30 uri**

**Ime ekipe:**

**S podpisom izjave izjavljamo:**

* **da smo seznanjeni s pravili turnirja in se z njimi strinjamo;**
* **da organizator ne odgovarja za izgubljene ali uničene predmete tekmovalcev in tekmovalk;**
* **da smo seznanjeni, da na turnirju sodelujemo na lastno odgovornost;**
* **da dovoljujemo objavo reportaž, fotografij in doseženih rezultatov;**

**Imena in priimki podatki članov ekipe (prvi je kapetan ekipe):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ime in priimek:** | **Kraj stalnega prebivališča:** | **Podpis:** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Kontaktna številka:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**E-naslov kontaktne osebe:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Podpis: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Rok prijave je do četrtka, 16. 6. 2022. Prijavo posredujete na elektronski naslov:** [**janez.leskovsek@gmail.com**](mailto:janez.leskovsek@gmail.com) **ali** [**matej.pertinac@tajfun.com**](mailto:matej.pertinac@tajfun.com) **(scan ali fotografijo prijavnice). Za dodatne informacije lahko pišete na zgornje e-mail naslove.**

**Pred začetkom turnirja je ob 16. 00 uri slavnostna otvoritev igrišča za odbojko na mivki s prerezom traku.**

**V nadaljevanju sledijo pravila, po katerih bo potekal turnir.**

**PRAVILA TURNIRJA V ODBOJKI NA MIVKI**

**Turnir v odbojki na mivki, DOBJE, 18. 6. 2022, za občane Občine Dobje**

Začetek turnirja je ob 16.30 uri. Udeležba na turnirju je brezplačna. Vsak tekmovalec mora pred tekmovanjem podpisati izjavo o udeležbi na lastno odgovornost (prijavnica).

**EKIPE**

Ekipo sestavljajo trije igralci in do maksimalno dve zamenjavi, skupaj torej maksimalno 5 članov.

Eden od igralcev je kapetan ekipe. Ekipe so lahko mešanih spolov. Eden od članov ekipe ima lahko stalno/začasno prebivališče izven občine Dobje. Ekipe so sestavljane po vaseh. V eni ekipi so lahko člani iz največ dveh vasi. Iz ene vasi je lahko tudi več ekip.

Glavni sponzor turnirja lahko pripelje lastno ekipo. Člani te ekipe morajo biti zaposleni pri glavnem sponzorju.

**SOJENJE**

Ekipe si tekme sodijo same s pomočjo občinstva. Igra se po načinu »fair play«. Če pride do nesoglasij, se točka ponavlja. Nejasnosti v pravilih razlaga organizator. Organizatorjeva odločitev je dokončna. Rezultat vsake tekme morata ekipi sporočiti organizatorju na info točki.

**SISTEM TEKMOVANJA**

Sistem tekmovanja je odvisen od števila prijavljenih ekip. Točen sistem tekmovanja bo znan, ko se zaključijo prijave, bo pa sestavljen iz dveh delov, in sicer na skupinski del in na izločilne boje. Ob žrebu ekip bodo znani tudi okvirni začetni časi tekem.

**SISTEM TOČKOVANJA**

Ob vsaki napaki ekipe se nasprotni ekipi šteje točka. Prva dva niza se igrata do 21 z dvema točkama razlike. Tretji niz, če je potreben se igra do 15 z dvema točkama razlike. Če ekipa ni prisotna v času njihove tekme, se smatra, da je ekipa tekmo predala in izgubi 0:2 v nizih (0:21, 0:21). V finalni tekmi in tekmi za tretje mesto se vsi nizi igrajo do 21 na dve točki razlike, na dva dobljena niza.

**STANJA V IGRI**

Žoga je v igri od trenutka, ko server izvede servis. Žoga je izven igre v trenutku, ko žoga pade na tla. Žoga je v igrišču, če pade v označeno polje ali če zadane črto (odtis je lahko tudi zunaj). Med samo točko lahko pride do premika črte, kar pa na odločitev ne vpliva. Če igralec prestopi sredinsko črto se ne šteje kot napaka, razen če pri tem ovira igralca nasprotne ekipe (namerno brcanje, spotikanje, ipd.)

**IGRANJE Z ŽOGO**

Ekipa ima na voljo tri odboje. Blok se šteje kot en odboj. Če se soigralca istočasno dotakneta žoge, se štejeta dva dotika (tretji odboj lahko odigra kdorkoli). Žoga mora biti odigrana čisto in ne zadržana ali vržena (nošena). Lahko se odbije v katerokoli smer.

**ŽOGA OB MREŽI**

Žogo, ki je udarjena v mrežo, se sme odbiti in rešiti v okviru treh dotikov, ki jih ima na voljo ekipa.

**IGRALEC PRI MREŽI**

Vsaka ekipa mora igrati v svojem igralnem prostoru in prosti coni. Žoga je lahko vrnjena tudi iz proste cone. Igralec lahko stopi v nasprotnikovo polje, če pri tem ne ovira nasprotnikove igre. Kontakti nasprotnih igralcev pod mrežo, ne pomenijo vedno oviranja. Če je kontakt naključen in to ne zmoti njegove zmožnosti odigrati točke, to ni oviranje. Oviranje je tudi, kadar se igralec namerno postavi na pot nasprotnemu igralcu, ki želi rešiti žogo. Igralec, ki namerno nastavi roko ali telo, ko žoga z nasprotne strani prileti v mrežo naredi napako, če se ga žoga dotakne. Znak za tako napako je dotik mreže. Če igralec tega ne stori namerno, to ni napaka.

**SERVIS**

Server lahko vzame zalet tudi izven prostora za serviranje. Prestop je, kadar stopi na, ali pod zadnjo črto, če se odrine izven namišljenega podaljška stranske črte in, če stoji izven prostora za serviranje. Zakrivanje servisa ni dovoljeno. Na to lahko opozorijo igralci nasprotne ekipe. V primeru opozorila nasprotne ekipe se mora igralec umakniti tako, da nasprotniki vidijo žogo in serviserja. Poskusa servisa ni. V primeru, da serviser žogo vrže v zrak in ta potem pade na tla, ali jo serviser ulovi (je ne udari), se šteje kot napaka. Tako imenovani NEC ni napaka. Čas za izvedbo servisa je 5 sekund.

**NAPADALNI UDAREC**

Vse akcije z namenom poslati žogo v nasprotnikov prostor, razen servisa in bloka, veljajo za napadalne udarce. Napadalni udarec z konicami prstov ni dovoljen in se šteje kot napaka. Napadalni udarci z vsemi ostalimi deli telesa so dovoljeni.

**BLOK**

Blok je akcija igralcev ob mreži, da preprečijo žogo, ki prihaja z nasprotne strani, s seganjem nad višino mreže. Dotik bloka se ne šteje kot odboj ekipe. Katerikoli igralec lahko odigra naslednji odboj, ki se šteje kot prvi odboj ekipe. Blokiranje servisa v skoku ni dovoljeno je pa dovoljeno stoječe blokiranje servisa.

\*Organizator si pridržuje pravico do spremembe pravil tekmovanja. O morebitnih spremembah pravil bodo prijavljene ekipe obveščene pravočasno.