

Regulament Concurs tenis de picior „Csíkszereda Kupa”

Art. 1. SCOPUL ACȚIUNII: Popularizarea fotbalului de tenis și cuprinderea unui număr cât mai mare de tineri și sportivi amatori într-o acțiune organizată și asigurarea posibilității de a participa într-o competiție de fotbal tenis pentru amatori.

Art. 2. DATA ȘI LOCUL DESFĂȘURĂRII: Competiția are loc în ziua de 6 august 2016 între orele 8,00-16,00 în terenul de fotbal al Școlii Generale JOZSEF ATTILA din Miercurea Ciuc.

Art. 3. COMISIA DE ORGANIZARE: Acțiunea este organizată de Consiliul Local Miercurea Ciuc,

Art. 4. TELEFOANELE COMISIEI DE ORGANIZARE:

Telefoane mobile:0748-115.112 Ilyés Róbert,

Adresă e-mail: robert_ilyes@yahoo.com

Art. 5. PROGRAMUL ȘI PROBELE CONCURSULUI:

Concursul se va desfășura în ziua de 06 august 2016 în cadrul ”Zilelor Municipiului Miercurea Ciuc”.

Concursul va fi organizat în trei etape (reuniuni):

start la orele 9,30 pentru U18, respectiv la orele 9,30 pentru categoria seniori, care va cuprinde două etape

Se pot face înscrieri între orele 8.30-9.00. După orele 9.00 nu se pot face înscrieri.

Art. 6. CONDIȚII DE PARTICIPARE:

Condiții de participare sunt următoarele: Concursul este destinat sportivilor amatori, iubitori al tenisului de fotbal.

Art.7. CATEGORIILE DE VÂRSTĂ ȘI ECHIPA

7.1. Echipa este compusă din doi jucători.

7.2. Se joacă în două categorii de vârstă: 10 – 18 ani și O19.

Art.8. PREMIERA CÂȘTIGĂTORILOR

Comisia de organizare va premia câștigătorii concursului cu diplome, cupe și tricouri inscripționate (locurile I, II, III la ambele categorii de vârstă).

Art.9. REGULAMENTUL JOCULUI

1. Terenul de joc și aria (suprafața) de joc

1.1. Dimensiunile terenului de joc :

- pentru simplu și dublu: 8.2 (max. 9.0) x 12.8 m

- pentru triplu : 8.2 (max. 9.0) x 18.0 m

1.2. Terenul de joc este împărțit în două jumătăți egale de un fileu.

1.3. Baza și liniile de margine sunt părți ale terenului de joc. Liniile au grosimea de 5+/- cm grosime. Precizia dimensiunii date este de +/- 1 cm.

1.4. Aria de joc, care trebuie să fie disponibilă în timpul jocului, are marginile la cel puțin 3m de liniile de margine și 3.5 m de liniile de bază ale terenului de joc. O deviere permisibilă a ariei de joc de la nivelul orizontal este de 1 :100. Neregularitatea maxima de 2 cm. , fără o trecere abruptă, este permisă. Înălțimea minimă a spațiului liber de deasupra ariei de joc este de 8 m.

2. Plasa (fileul)

2.1. Definiție: doar partea care a fost prinsă deasupra terenului de joc între liniile de margine.

Lungimea plasei poate fi definită prin doi stâlpi rotunzi de metal sau de plastic care susțin plasa între linii. Stâlpii sunt părți ale plasei.

2.2. Stâlpii sunt părți ale plasei și vor fi plasați la liniile de margine, iar pe plan vertical în prelungirea stâlpilor se vor adăuga două antene de 90 - 100 cm, deasupra plasei.

2.3. Plasa este întinsă la amândouă capetele astfel încât partea de sus extinsă la 110 cm. deasupra suprafeței terenului de joc este aceeași pe toată lungimea ei, de-a lungul terenului de joc. Deviația maximă a înălțimii permise pentru plasă este de +/-2cm. Distanța dintre marginea de jos a plasei și suprafața terenului de joc nu trebuie să fie mai mare de 20 cm. Trebuie ca în timpul jocului, plasa să fie „liniștită” (un stâlp de suport care o va opri sau un cablu întins care o va opri sub înălțimea limită permisă) ; arbitrul va hotărâ corectitudinea plasei.

3. Mingea

3.1. Se joacă cu minge de fotbal nr.5.

4. Începutul jocului

4.1. Echipa (Jucătorul) care a câștigat tragerea la sorți (aruncarea cu banul) are opțiunea de a alege ori partea ori serviciul.

4.2. În cazul egalității setului, înainte de al treilea set, este opțiunea echipei (sau jucătorului) care - după adăugarea punctelor obținute - au cel mai mare număr de puncte câștigate, să aleagă locul sau serviciul. Numai în caz de egalitate a punctelor câștigate, se va trage la sorț din nou (cu banul).

4.3. Dacă nu este stabilit altfel pauza este:

-Intre seturi 1 minut

-Intre meciuri 5 minute

Meciul este la linie de pornire dacă echipa sau echipele nu sunt prezente la timp pe terenul de joc.

5. Serviciul

5.1. Serviciul este executat prin lovirea mingii cu orice parte a corpului cu excepția brațului și a mâinilor, din zona din spatele liniei de bază , din afara terenului de joc.

5.2. Modul de servire: lovirea mingii cu orice parte permisă a corpului prin aruncare; după o singură minge ricoșată, prin întreruperea cu piciorul sau direct din pământ. Nici mingea, nici piciorul nu trebuie să atingă terenul de joc (inclusiv liniile) când un serviciu este în curs de execuție. Mingea trebuie să fie eliberată din mâini sau așezată pe pământ pentru a servi.

5.3. Serviciul trebuie să fie realizat într-un interval de 5 secunde din momentul în care arbitrul dă semnalul de începere a jocului.

5.4. Mingea trebuie să traverseze, sau să atingă plasa și să cadă în terenul adversarului.

5.5. Serviciul nu se repetă dacă mingea atinge plasa și cade în terenul adversarului.

5.6. Serviciul este totdeauna realizat de echipa (jucătorul) care marchează un punct.

5.7. Jucătorii echipei adverse nu trebuie să atingă mingea până când nu a fost atinsă propria lor jumătate de teren de joc.

6. Mingea în joc

6.1. Numărul maxim de mingi lăsate să cadă pe pământ:

simplu: 1, dublu: 1, dublu 1, triplu: 1. În timpul jocului jucătorul poate să nu lase mingea să cadă jos la pământ (excepție pentru copii).

6.2. Numărul maxim de mingi atinse de jucător: simplu: 2, dublu: 2, , triplu: 3. Jucătorul poate atinge mingea cu orice parte a corpului cu excepția brațului și mâinii. Cu excepția simplului, jucătorului nu-i este permis să atingă mingea de două ori la rând. Numărul minim de atingeri a mingii de jucător înainte ca mingea să traverseze fileul este unu (1).

6.3. Dacă a fost jucată corect de jucător, mingea trebuie să atingă pământul numai în terenul de joc.

6.4. Serviciul este repetat (minge nouă) dacă un obiect exterior atinge mingea ori terenul de joc.

6.5. Nici unui jucător nu-i este permis să atingă fileul (chiar după ce mingea a fost terminată).

6.6. Mingea este considerată corectă numai dacă traversează fileul și cade în terenul adversarului (vezi regula 2.1)

6.7. Dacă doi jucători adversari ating mingea deasupra fileului în același timp (minge moarta) și balonul iese din terenul de joc, serviciul se repetă.

6.8. Dacă doi jucători ating mingea deasupra fileului în același timp (minge moarta), jocul continuă cu condiția ca mingea să atingă pământul în interiorul terenului de joc. Într-un astfel de caz, oricum, mingea poate fi, de asemenea, jucată de jucătorii care au jucat mingea moarta.

6.9. Jucătorul poate juca mingea deasupra părții adverse din terenul de joc, dacă stă sau o scoate și cade în propriul teren de joc.

6.10. Jucătorul poate juca mingea doar în propria jumătate a terenului de joc.

6.11. Jucătorul poate atinge neintenționat piciorul adversarului (partea de sub genunchi) cu piciorul sau (partea de sub genunchi) după ce a jucat mingea.

7. Marcarea punctului, câștigarea setului și a meciului

7.1. Echipa (jucătorul) câștigă un punct dacă adversarul comite fault; fiecare astfel de fault se consideră un punct.

7.2. Toate disciplinele (simplu, dublu, dublu/cross, triplu) sunt jucate după regula doua (2) seturi câștigate. Un set este câștigat de echipa (jucătorul) care obține primul 11 puncte la o diferență de minimum 2 puncte (ex.11-9). Dacă nu, jocul continuă până când avansul de 2 puncte este realizat (ex.12-10, 13-11 etc.).

8. Faulturile care au drept rezultat pierderea punctelor

8.1. Echipa (jucătorul) pierde un punct dacă mingea atinge terenul lor de doua (2) ori succesiv fără să fie atinsă de jucător.

8.2. Echipa (jucătorul) pierde un punct dacă mingea a sărit din suprafața terenului și a traversat fileul în terenul adversarului, fără să fie atinsă de jucător.

8.3. Echipa (jucătorul) nu pierde punct dacă ei (el) nu au dat voie mingii servite de adversar să cadă în propria zonă de serviciu (dacă joacă mingea din aruncare).