

**MISTRZOSTWA JEDNOSTEK SZKOLENIOWYCH POLICJI
W PIŁCE SIATKOWEJ PLAŻOWEJ
SŁUPSK 2012**

REGULAMIN

I. CEL

1. Podnoszenie sprawności fizycznej policjantów.
2. Popularyzacja piłki siatkowej plażowej wśród policjantów.
3. Integracja środowiska policyjnego, a w szczególności kadry szkół policyjnych.

II. ORGANIZATOR

Szkoła Policji w Słupsku

III. TERMIN I MIEJSCE

1. Termin: 23-24.sierpnia 2012 roku
2. Miejsce: boisko do piłki siatkowej plażowej w Szkole Policji w Słupsku

IV. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć wyłącznie osoby nie posiadające przeciwwskazań do ćwiczeń fizycznych i gry w piłkę siatkową plażową.
2. W rozgrywkach biorą udział maksymalnie dwie drużyny, które mogą składać się zarówno z policjantów jak i pracowników szkół policyjnych.
3. W składach poszczególnych drużyn nie mogą występować słuchacze szkół policyjnych.
4. Podstawową opiekę medyczną zapewnia organizator mistrzostw.
5. Zawodnicy ubezpieczają się indywidualnie. Poświadczenie ubezpieczenia zawodnicy są zobowiązani przedstawić na odprawie technicznej mistrzostw.

V. OPŁATY

Wpisowe za uczestnictwo wynosi 40 złotych za drużynę, płatne na odprawie technicznej mistrzostw.

VI. ZASADY ROZGRYWEK

1. System rozgrywek ustalony będzie w zależności od ilości zgłoszonych zespołów.
2. Boisko
 - wymiary boiska to 16 x 8 m, czyli dwie połowy po 8 x 8 m,
 - nie ma linii środkowej,
 - linie wyznaczające boisko, to taśmy o szerokości 5 - 8 cm,

- wysokość siatki mierzona od środka pola gry (wysokość siatki na liniach nie może przekraczać oficjalnej wysokości o więcej niż 2 cm): 2,43 m – mężczyźni.

3. Drużyna:

- składa się z dwóch zawodników,
- nie ma trenera,
- przed rozpoczęciem spotkania zawodnicy z linii końcowej boiska muszą podbiec do siatki i przywitać się z przeciwnikami,
- obaj zawodnicy mogą rozmawiać z sędziami, prosić o czas i przerwę na odpoczynek,
- obaj zawodnicy po zawodach podchodzą do sędziów i dziękują im za prowadzenie spotkania

4. Zasady gry

- zasadniczo gra się do dwóch wygranych setów do 21 pkt. z tym, że drużyna wygrywająca musi posiadać dwa punkty przewagi. Z tego powodu nie określa się punktu końcowego. W razie stanu remisowego (po 1 punkcie dla każdej drużyny w setach) rozgrywany jest trzeci set, który toczy się na takich samych zasadach, tyle że do 15 pkt.,
- piłka odbijana jest rękami, dłońmi lub całym ciałem,
- nie wolno przyjmować zagrywki odbiciem górnym „na palce”,
- celem gry jest przebicie piłki nad siatką na stronę przeciwną i zapobieżenie, aby nie upadła we własnym polu gry,
- piłka jest wprowadzana do gry przez zawodnika zagrywającego, który zagrywa piłkę dłonią lub ręką posyłając ją na stronę przeciwną,
- zawodnicy mają 5 sek. na wykonanie zagrywki,
- zespół ma prawo do trzech odbić, aby przebić piłkę na stronę przeciwną,
- zawodnik nie ma prawa do dwóch odbić następujących bezpośrednio po sobie (z wyjątkiem bloku),
- wymiana toczy się do momentu upadku piłki na boisko, poza boiskiem lub gdy zespół nie przebije piłki na stronę przeciwną,
- zespoły mają po jednej przerwie na odpoczynek w secie,
- przerwa między setami trwa 60 sek., przerwa na odpoczynek 30 sek. (zawodnicy mają po 15 sekund na wejście i zejście z boiska - całkowity czas przerwy nie może przekroczyć 60 sekund),
- dotknięcie piłki w bloku liczone jest jako pierwsze odbicie,
- zawodnicy nie mogą kiwać piłki,
- dotknięcie siatki jest błędem podczas "akcji z piłką", przypadkowe dotknięcie siatki włosami nawet podczas "akcji z piłką" nie jest błędem
- nie ma błędu ustawienia zawodników i błędu rotacji. Obaj zawodnicy mogą zajmować dowolne miejsce na boisku,
- zawodnicy grają na boisku piaskowym bez obuwia.

5. Kary nakładane są przez sędziego głównego za nieprzestrzeganie zasad gry opisanych w rozdziale VI pkt. 4. Wyróżnia się następujące kary

- żółta kartka jest ostrzeżeniem (zespół nie traci punktu),
- czerwona kartka powoduje utratę punktu (bez wykluczenia zawodnika z gry),
- nie ma kumulacji kar dla zawodników w meczu. W każdym secie zawodnik rozpoczyna grę z czystym kontem.

6. Pozostałe zasady gry w siatkówkę zgodnie z przepisami PZPS.

VII. KOMISJA SĘDZIOWSKA

Komisję sędziowską powołuje organizator w składzie: sędzia główny i 2 sędziów pomocniczych.

VIII. NAGRODY

Organizator przewidział puchary dla najlepszych drużyn oraz dyplomy dla wszystkich uczestników mistrzostw.

IX. SPRAWY ORGANIZACYJNE

1. Zgłoszenia do zawodów na karcie zgłoszeniowej należy przesłać **do dnia 15 czerwca 2012 roku** na adres

SZKOŁA POLICJI
ul. Kilińskiego 42
76 - 200 Słupsk
fax cywilny 598 417 372
fax resortowy 74 37 372

2. Szczegółowych informacji na temat zawodów udzielają:
 - Przewodniczący zespołu organizacyjnego – kom. Arkadiusz Gliszczyński (telefon resortowy MSWiA 74 37 220 lub telefon miejski (59) 841 72 20).
 - Członek zespołu organizacyjnego – nadkom. Przemysław Osadowski (telefon resortowy MSWiA 74 37 230 lub telefon miejski (59) 841 72 30).
3. Szczegółowe zasady organizacyjne, losowanie kolejności startu oraz drużyn przeciwnych odbędzie się podczas odprawy technicznej.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wszyscy zawodnicy biorący udział w mistrzostwach startują na własną odpowiedzialność, a w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych z ich udziałem podczas trwania rozgrywek, nie będą wnosić żadnych roszczeń w stosunku do organizatora
2. Wszyscy zawodnicy przystępujący do mistrzostw, stwierdzają tym samym, że zapoznali się z regulaminem i zobowiązują się do jego przestrzegania.
3. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do interpretacji postanowień lub zmiany regulaminu.
4. Ewentualne protesty mogą być składane do Przewodniczącego zespołu organizacyjnego w terminie do 30 minut od zakończenia meczu rozgrywanego przez drużynę wnoszącą protest.
5. Przewodniczący zespołu organizacyjnego przed rozstrzygnięciem protestu, może zaciągnąć opinii sędziego głównego mistrzostw oraz innych członków zespołu organizacyjnego.
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyduje organizator.
7. Zawody zostaną rozegrane pod warunkiem, że zostanie zgłoszonych minimum sześć drużyn.

Przewodniczący Zespołu Organizacyjnego