

## Regulamin TURNIEJU FIRE BALL CAMP' 2018

### ORGANIZATOR:

- Centrum Kultury Książ Wlkp.

### TERMIN:

- 7.07.2018 r.
- Godzina: 18.00

### MIEJSCE:

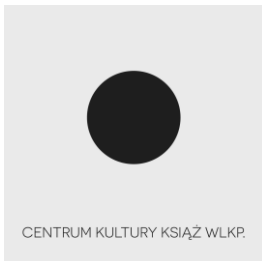
- Plaża na Terenach Rekreacyjnych w Jarosławkach

### CEL IMPREZY:

- popularyzacja gry w „4 ognie”,
- aktywna forma wypoczynku,
- integracja uczestników.

### UCZESTNICY:

- Centrum Kultury Książ Wlkp.
- Urząd Miejski Książ Wlkp. i Rada Miejska w Książu Wlkp.
- OSP Książ Wlkp.
- OSP Chwałkowo Kościelne
- OSP Mchy
- OSP Kołacin
- OSP Włóściejewice – Ługi
- OSP Chrzastowo
- Kurkowe Bractwo Strzeleckie im. Bohaterów Wiosny Ludów
- Koło Wędkarskie PZW nr 18
- .....



#### **PRZEPISY GRY:**

- liczba graczy – drużyna składa się z 10 zawodników (w tym min. 2 kobiet);
- system rozgrywek – „każdy z każdym”, dwa sety do 10 pkt, set kończy się przewagą dwóch punktów, w przypadku remisu rozgrywany jest jeden set do 5 pkt.;
- punktacja – za każdy wygrany set drużyna otrzymuje 2 pkt.

#### **ZASADY GRY:**

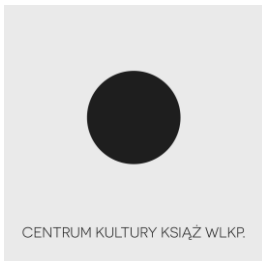
- uczestnicy ustawiają się w 2 zespołach;
- na każdym polu ustawia się w luźnej gromadce jedna drużyna mająca poza swoimi liniami końcowymi i bocznymi swych trzech zagrywających (matki);
- w przypadku dużej ilości zgłoszonych drużyn, rozgrywki będą prowadzone jednocześnie na dwóch boiskach.

#### **PRZEBIEG GRY:**

Po rozlosowaniu prawa do rozpoczęcia gry, zagrywający, stojący poza linią końcową, podaje piłkę do swoich graczy będących w polu. Ci zaczynają kuć (zbijać) swoich przeciwników, którzy unikają trafień, stosując uniki, podskoki, ucieczkę od piłki, lub starają się przejąć piłkę – chwycić ją oburącz. Jeżeli im się to uda, wówczas zaczynają kuć przeciwników. Każde skucie liczy się jako punkt. W ten sposób piłka wędruje między graczami znajdującymi się na boisku, a zagrywającymi (matkami).

#### **W CZASIE GRY OBOWIĄZUJĄ NASTĘPUJĄCE ZASADY:**

- kuć wolno tylko z powietrza;
- skutą jest gracz uderzony piłką z powietrza;
- piłka odbita przy kuciu jednego gracza nie kuje drugiego, lecz tylko pierwszego;



- piłka schwycona przez drugiego gracza (swojej drużyny) uwalnia od skucia gracza pierwszego, od którego się odbiła;
- gracz, który schwycił oburącz piłkę z powietrza, nie jest uważany za skutego;
- z piłką można wykonać 3 kroki;
- skuty gracz idzie na miejsce zagrywającego, pierwszy na miejsce drugiego, drugi na miejsce trzeciego, trzeci zaś zagrywający wchodzi na boisko, gdzie włącza się do gry własnego zespołu;
- nie przetrzymujemy piłki dłużej niż 3 sekundy;
- gracz, który przekroczy jedną z linii, mając w ręku piłkę, nie jest skuty, lecz oddaje piłkę przeciwnikowi

#### **DRUŻYNA TRACI PIŁKĘ JEŻELI:**

- piłka upadnie na boisko przeciwnika, który zdążył ją schwycić;
- piłka znajdzie się w strefie działania zagrywających;
- przeciwnik złapie piłkę z powietrza lub z ziemi;
- gracz przetrzyma piłkę dłużej niż 3 sekundy lub przebiegnie z nią więcej niż 3 kroki;
- gracz skuje przeciwnika w głowę, przy czym nie ma straty zawodnika

Należy dodać, że każdy gracz kuje bez ograniczeń i w każdym kierunku.

#### **INFORMACJE DODATKOWE:**

- turniej jest formą zabawy; wszystkich zawodników obowiązuje strój i obuwie sportowe (odpowiednie do gry na boisku plażowym);
- dla każdego uczestnika turnieju przewidziano poczęstunek,
- dla drużyny zwycięskiej przewidziano puchar i dyplom.