

# III. KÖBÁNYAI ÖTLABDA-TORNA

## VERSENYKIÍRÁS

**A verseny szervezője:** Kocsis Sándor Sportközpont

**A verseny ideje és helye:** 2025. március 1. (szombat) 09:00-18:00  
Kocsis Sándor Sportközpont (1107 Budapest, Bihari utca 23.)

**A verseny résztvevői:** Minimum 4 fős maximum 8 fős vegyes csapatok, kőbányai családok, munkahelyi kollektívák, baráti társaságok, választási körzetek.

**Nevezés:** Nevezni a kitöltött nevezési lap eljuttatásával lehet elektronikusan a [diaksport@kobanyasport.hu](mailto:diaksport@kobanyasport.hu) e-mail címre vagy személyesen a Kocsis Sándor Sportközpontban (1107 Budapest, Bihari utca 23.) hétköznapokon 8:00 és 16:00 óra között 2025. február 21-éig (péntek).

A tornán való indulás feltétele továbbá, hogy a csapatnak mind az 5 labdajátékban részt kell vennie. Nevezési díj nincs.

**Versenyszámok és a maximálisan megszerezhető pontszámok:**

1. Célba rúgás 3x2 méteres kapura, célkeretre	20 pont
2. Célba dobás pingponglabdával	20 pont
3. Bocsa	15 pont
4. Asztalitenisz	15 pont
5. Partizán kidobós	15 pont
Összesen	<b>85 pont</b>

**A torna díjazása:**

- I. Balatonalmádi 3 nap/2 éjszaka szállás a csapattagoknak maximum 8 fő részére
- II. 50 000 Ft értékű sportszervásárlási utalvány
- III. 30 000 Ft értékű sportszervásárlási utalvány
- IV. 10 000 Ft értékű sportszervásárlási utalvány

A résztvevő csapatok játékosai strandbelépőt kapnak az Újhegyi Uszoda és Strandfürdőbe (1108 Budapest, Újhegyi út 13.).

**1. Célba rúgás 3x2 méteres kapura, célkeretre**

- A csapatból minimum 4 fő részvételével,
- 7 méterről kapura lövés,
- 8 labdából mennyi talál a hálóba a célkereten keresztül,
- Felső sarkok: 2 pont, alsó sarkok: 1 pont.

## 2. Célba dobás pingponglabdával

- A csapatból minimum 4 fő részvételével,
- Egykezes dobás helyből,
- Az asztalon lévő vízzel teli poharak rombusz alakzatban vannak elhelyezve. Ebbe kell a pingponglabdát belecélozni úgy, hogy a labda a pohárban maradjon,
- 16 labdából mennyi kerül a poharakba,
- Minden találat 1 pontot ér, a 8. és az utolsó labda (16.) 3 pontot ér.



## 3. Bocsa

- A csapatból 2 fő vehet részt a játékban, szettenként 1 csere lehetséges,
- 6 pontig tart egy mérkőzés,
- A mérkőzést 6 golyóval játssza a csapat,
- A pálya mérete 4x10 méter, a dobókör 50-60 cm átmérőjű,
- Az „öcsi” golyó eldobását sorsolás után bonyolítjuk le. Az „öcsi” golyót a képzeletbeli félpálya vonalán túlra kell eldobni.

### Szabályok:

- A dobást az „öcsi” golyót eldobó csapat kezdi 1 golyó eldobásával,
- A 2. számú csapat következik, amennyiben a 2. számú csapat golyója közelebb kerül az „öcsi” golyóhoz, akkor az 1. csapat következik újra dobással,
- Amennyiben a 2. csapat nem tud közelebb dobni, addig dob amíg vagy nem kerül egy golyója közelebb, vagy el nem fogyott a golyója,
- Ezután az 1. csapat is eldobja a golyóit,
- A játékvezető méri le, hogy melyik csapat, mennyi golyója van a legközelebb az „öcsi” golyóhoz. 1 golyó 1 pontot ér.

### Pontszámítás:

Helyezés	8 csapat alatt	9-16 csapatig
1.	15	15
2.	10	10
3.	7	7
4.	5	5
5-8.	1	3
9-16.	-	1

## 4. Asztalitenisz (páros)

- Lebonyolítás: 8 csapat alatt csoportmérkőzések, 8 csapatnál egyenes kieséses rendszerben,
- A mérkőzések 2 nyert szettig tartanak,
- Egy szett 11 pontig tart,
- Nyerni 2 pont különbséggel, így 1 szett maximum 15 pontig tart,
- A játékosok 2 pontonként felváltva adogatnak.

### Pontszámítás:

Helyezés	8 csapat alatt	9-16 csapatig
1.	15	15
2.	10	10
3.	7	7
4.	5	5
5-8.	1	3
9-16.	-	1

## 5. Partizán kidobás

- Mindkét csapatban azonos számú játékos játszik,
- A játékidő 10 percig tart,
- A mérkőzést 1 darab szivacs labdával játsszák a csapatok a padokkal kettéosztott játéktéren,
- A csapatok a játéktér egy-egy térélfelére állnak, mindkét csapat kiválaszt egy partizánt, aki a csapatával szembeni terület játéktéren kívüli részére áll,
- A játék célja - a szabályok betartása mellett - kidobni a másik csapat partizánját.

### • Szabályok:

- Csak a játéktéren tartózkodó játékosokat lehet kidobni,
- A csapattagok egymás közt passzolhatnak a labdát,
- Időt húzni nem lehet, ha a játékvezető úgy látja, hogy az egyik csapat mégis ezt teszi, karját magasba emelve jelzi a csapatnak. Innentől kezdve a csapatnak 3 másodperce van aktívan folytatni a játékot, ellenkező esetben az ellenfél folytathatja a játékot,
- A labdával való lépés megengedett,
- Ha a labda, mielőtt valakit eltalált volna, földhöz vagy valamilyen külső tárgyhoz ért, „halott” labdának számít, így a kidobás érvénytelen,
- Egy dobással csak 1 játékost lehet kidobni, ha mégis sikerülne 1 dobással 2 játékost eltalálni, az első találat az érvényes,
- Amennyiben egy találat után 1 csapattárs játékban tartja a labdát, a kidobás szintén érvénytelen. Ellenfelet nem lehet megmenteni,
- Játékon kívülre akkor kerül a labda, ha földhöz vagy külső tárgyhoz ér,
- A bő ruhaneműk is az emberhez tartoznak,
- Fejre nem lehet célozni, találat esetében a kidobás érvénytelen,
- A játéktérrel a csapattagok a játékidő alatt nem hagyhatják el. Ha valaki labdaszerzés céljából elhagyja a játéktérrel, a labdát köteles a másik csapatnak átadni,
- A pad magasságán felüli labda szabad labda, azt bárki megszerezheti.

### • A játék menete:

- Rajta a csapatok elkezdik kidobni az ellenfél csapatának játékosait,
- A kidobott játékosnak át kell mennie a csapatával szembeni terület játéktéren kívüli részére. Ha egy csapat összes játékosát kidobják, akkor jöhet a játéktérre a partizán,
- ha a játéktérre kerül megkapja a labdát,
- A partizánnak 2 élete van,
- Csak a partizán szabadíthat,
- Érvényes szabadításnak az számít, ha a partizán által dobott labda a kiszabadítandó csapattársához úgy kerül, hogy előtte nem akad meg külső tárgyban vagy védőben, és a kiszabadítandó csapattárs az alapvonal mögötti területen tartózkodik. Az immár kiszabadított csapattárs labdával a kézben vissza kell menjen a saját területére,
- Amennyiben a partizán minden csapattársát kiszabadította, az immár üresen lévő területre az ellenfél bemehet az oda került labdákért,
- A mérkőzésnek akkor van vége, ha kidobták kétszer a partizánt vagy ha a játékidő letelt,
- Egy játékidőn belül több játékmenetet is lehet játszani.



### Játszmák eldöntése:

- 10 perc letelte után befejeződik a játék,
- Egy játék 2 játszmából áll,
- Ha valamelyik csapat játékidőn belül megnyeri mindkét játékot, nyert és 10 pontot kap. Az a csapat nyer meg egy játékmenetet, amelyik többször kidobja a másik csapat partizánját,
- Ha a lefújás pillanatában egyik csapat sem tudta kidobni a partizánt, úgy az a csapat nyer, amelyiknek több játékosa marad a pályán,
- A lefújás pillanatában az egyik csapatnak van partizánja, a másiknak nincs, úgy az a csapat nyer, amelyiknek nincs a térfelén a partizán,
- Amennyiben mindkét partizán pályán van és azonos az életük száma a játék döntetlen, 1-1 pontot kap mindkét csapat,
- Minden elkezdett játék után jár pont.

### Pontszámítás:

Helyezés	8 csapat alatt	9-16 csapatig
1.	15	15
2.	10	10
3.	7	7
4.	5	5
5-8.	1	3
9-16.	-	1

### Általános tudnivalók:

- A versenyszámokhoz a sportfelszerelést a Kocsis Sándor Sportközpont biztosítja,
- Az Ötlabda-tornán mindenki saját felelősségére vesz részt,
- A nevező csapatok létszámától függően a szabályok változhatnak,
- Ez esetben a szabályok változásáról a csapatokat tájékoztatjuk,
- Az Adatvédelmi tájékoztató nyilatkozat aláírása kötelező a játékosoknak.