

Sportnap Szabályok

Tartalom

Sportok.....	2
Sportnapi sportok és felügyelők:	2
Sportok szabályai:.....	3
Labdarúgás:.....	3
Röplabda:.....	3
Streetball.....	4
Floorball	4
Sakk (egyéni és tandem)	4
Asztalitenisz (egyéni):	5
Asztalitenisz (forgó):	5
Tollaslabda:	5
Erőnlét:.....	5
Kötélhúzás:.....	6
K.O.:	6
Szkander:.....	6
Rubik Kocka Kirakás:.....	6
Kategóriák/Díjazás	6
Kategóriák	6
Sportok.....	6
Legsportosabb Osztály	7
Legsportosabb Diákok	7
Legaktívabb Osztály.....	7
Leghangosabb Osztály.....	7
Díjazás	7
Sportok.....	7
Kategóriák.....	7
Pontozás.....	7
A pontozás rendszere	7
A jegyzőkönyv vezetés menete	7

Írásos	7
Digitális	8
A pontozás menete	8
A pontozáshoz felhasznált forrás	8
A pontozás rendszere.....	8
Egyéb	10
A nevezéssel járó kötelezettségek:.....	10

Sportok

Sportnapi sportok és felügyelőik:

- Labdarúgás
 - Béres Tamás
 - Balog Bálint
- Röplabda
 - Szojka Róza
 - Tálas Lídia
- Streetball
 - Gaál Gergely
 - Kolencsik Nándor
- K.O.
 - Hunyák Tamás
 - Borsos Iván
- Floorball
 - Bihi Boglárka
 - Major Csilla
- Sakk (egyéni)
 - Kriston Regő
 - Újvári Vince
- Sakk (tandem)
 - Kriston Regő
 - Újvári Vince
- Asztalitenisz (egyéni)
 - Doszpoly Zsombor
- Asztalitenisz (forgó)
 - Doszpoly Zsombor

- Tollaslabda
 - Módis Marcell
 - Mikesz Lili
- Erőnlét
 - Paksy-Szabó Győző
 - Novák Hunor
 - Novák Zétény
- Rubik Kocka Kirakás
 - Vaszily Zsombor
- Szkander
 - Német István
 - Hencz Áron
- Kötél húzás
 - Csikós Annamária

Sportok szabályai:

A felsoroltokon kívüli szabályokkal kapcsolatban keresd a sportok felelőseit.

Labdarúgás:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum.
- 5 (4+1) fős csapatok nevezését várjuk.
 - (3 vagy kevesebb megjelenő tag esetén a csapat automatikusan veszít)
- A mérkőzések 7 percig tartanak.
- Döntetlen esetén büntető párbaj dönt az eredményről

Egyéb szabályok:

- Olyan sérülés esetén, amely következményében egy játékos nem tudja folytatni a játékot, a rendes játékrész automatikusan döntetlennek minősül és büntetőpárbaj dönt az eredményről.

Röplabda:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum.
- 6 vagy 7 (6 + 1 csere) fős csapatok nevezését várjuk.
- (5 vagy kevesebb megjelenő tag esetén a csapat automatikusan veszít)
- Egy csapatban legalább 3 lánynak kell lennie.
- A mérkőzések 21 pontig, de legfeljebb 15 percig
- 15 percnél döntetlen esetén aranypont dönt.

Egyéb szabályok:

- Olyan sérülés esetén, amelynél egy játékos nem tudja folytatni a mérkőzést és a csapatnak nincs több cseréje a helyszínen (azaz nem érhető el csere 1 percen belül) akkor a csapat automatikusan veszít.

Streetball

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum.
- 3 fős csapatok nevezését várjuk.
- (2 vagy kevesebb megjelenő tag esetén a csapat automatikusan veszít)
- A mérkőzések 5 percig tartanak.
- Döntetlen esetén büntető párbaj dönt az eredményről

Egyéb szabályok:

- Olyan sérülés esetén, amelynél egy játékos nem tudja folytatni a mérkőzést és a csapatnak nincs több cseréje a helyszínen (azaz nem érhető el csere 1 percen belül) akkor a csapat automatikusan veszít.
- A helyszínből adódóan időjárási viszonyoktól függően a helyszín módosulhat vagy akár a sport meg is szűnhet.

Floorball

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Körmérkőzéses formátum.
- 3 fős csapatok nevezését várjuk.
- (2 vagy kevesebb megjelenő tag esetén a csapat automatikusan veszít)
- A mérkőzések 5 percig tartanak.
- Döntetlen esetén büntető párbaj dönt az eredményről

Egyéb szabályok:

- Olyan sérülés esetén, amelynél egy játékos nem tudja folytatni a mérkőzést és a csapatnak nincs több cseréje a helyszínen (azaz nem érhető el csere 1 percen belül) akkor a csapat automatikusan veszít.

Sakk (egyéni és tandem)

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum
- 10 perces játszmák
- Szín jobb vagy bal kéz szabálya alapján
- Döntetlen esetén a továbbjutót pénzfeldobással döntjük el (ezért pont nem jár)

- Hibás/szabálytalan lépés esetén első esetben + 1 perc jár az ellenfélnek második esetben pedig automatikusan veszít az elkövető. (Ez ellenfelek közti megegyezés esetén elhanyagolható)

Asztalitenisz (egyéni):

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum
- (Saját ütő használata ERŐSEN ajánlott)
- 11 pontos BO3 meccsek
- Döntő formátuma: BO5
- Szabálytalanság esetén első alkalommal az ellenfél 1 pontot kap, második esetre az ellenfél automatikusan megnyeri a set-et, harmadikra pedig a meccset. (Ez ellenfelek közti megegyezés esetén elhanyagolható)

Asztalitenisz (forgó):

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum
- (Saját ütő használata ERŐSEN ajánlott)
- Hagyományos forgó
- A kérdéses eseteket a bíró és a többi játékos közös véleménye állapítja meg
- Döntő formátum: 11 pontig tartó mérkőzés
- Szabálytalanság esetén első alkalommal a játékost figyelmeztetjük, második szabályszegésre automatikusan kiesik. (Ez ellenfelek közti megegyezés esetén elhanyagolható)

Tollaslabda:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum
- (Saját ütő használata ERŐSEN ajánlott)
- 21 pontos meccsek
- Döntő formátuma: BO3
- Szabálytalanság esetén első alkalommal az ellenfél 1 pontot kap, második esetre az ellenfél automatikusan megnyeri a set-et, harmadikra pedig a meccset. (Ez ellenfelek közti megegyezés esetén elhanyagolható)

Erőnlét:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- -Időre menő feladatok (plank) esetén hibás forma esetén első két alkalommal a versenyző figyelmeztetésben, harmadik alkalommal történő szabálysértés viszont az idő leállítását ezzel a verseny végét jelenti.

- Darabszámra menő feladatok esetén hibás formával végzett kísérleteket nem számoljuk.

Kötélhúzás:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Egyenes kieséses formátum.
- 3 fős csapatok nevezését várjuk.
- (2 vagy kevesebb megjelenő tag esetén a csapat automatikusan veszít)
- A csapatban legalább 1 lánynak kell lennie.
- A mérkőzések 2 nyert játszmáig tartanak.
- A kötelet az eredeti helyhez képest 2m-rel kell elmozdítani.

K.O.:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Hagyományos K.O.
- Kérdéses eseteket a bíró és a többi játékos együttesen vitatják meg.

Szkander:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Hagyományos Szkander
- Egyenes kieséses formátum
- Egy mérkőzés 3 nyert játszmáig tart

Rubik Kocka Kirakás:

Mérkőzés lebonyolításának alapelvei:

- Kétfordulós AVG5 Formátumban.
- Átlagszámítás: Az öt kirakásból a legjobbat és a legrosszabbat kivesszük, majd a 3 másik átlagát vesszük.
- Saját kocka használható, de biztosítunk mi is.
- Továbbjutás: 50% de legalább a legjobb 3.

Kategóriák/Díjazás

Kategóriák

Sportok

Például: Labdarúgás, Tollaslabda

A csapat tagjait/játékost Oklevéllel és tiszteletdíjazással jutalmazzuk.

Legsportosabb Osztály

A legtöbb pontot szerző osztály (1.) (pontosításról később)

Legsportosabb Diákok

A legtöbb pontot szerző diákok (1. - 3.)

Legaktívabb Osztály

A legtöbb nevezőt indító osztály (1.)

Leghangosabb Osztály

(Ezen kategória a szervezők által törölhető)

Egy döntőjére legtöbb nézőt szervező osztály (1.) (ez szubjektív értékelésű)

Díjazás

Sportok

A különböző sportok legjobb 3 helyezettjét oklevéllel és tiszteletdíjazással jutalmazzuk.

Egyéni sportnál az egyén kap oklevelet és tiszteletdíjat

Csapat sportok esetén a csapat kap oklevelet és minden tagja kap tiszteletdíjat.

Kategóriák

A különböző kategóriák legjobbjai (esetleg 1.-3. helyezettje) Oklevélben, Dísztrófeában és tisztelet díjazásban részesül.

Emellett a legsportosabb osztály versenyben a legjobb 8.,9., vagy 10. osztály elnyeri a 2025/2026-os Földes Sportnap rendezési Jogát.

Pontozás

A pontozás rendszere

A pontozás egy szervező osztály (10.B) részére elérhető Excel táblában történik emellett minden mérkőzésről készül digitális és papír alapú jegyzőkönyv.

Az Excel táblába a digitális jegyzőkönyv alapján kerülnek be a pontok probléma esetén pedig ez az írásos jegyzőkönyvvel felülvizsgálatra kerülhet.

A jegyzőkönyv vezetés menete

Írásos

A jegyzőkönyvet a sport felelősök valamelyike a mérkőzés kezdete előtt kitölti a megjelenő sportolók nevével és osztályával, illetve ebben feljegyzni a végeredményt,

amelyet a csapat valamely tagja aláírásával elfogad a mérkőzés lefújás után. Egyéni sport esetén a mérkőzés végeredményét, időeredményt, súlyt vagy darabszámot aláírásával hitelesít.

Digitális

A digitális jegyzőkönyvben a sportfelelősök valamelyike a mérkőzés kezdetén feljegyzi a résztvevő sportolók nevét és osztályát. A mérkőzés lefújása után feljegyzi a mérkőzés eredményét/idejét/súlyeredményét/mennyiségét. A digitális jegyzőkönyv egy a szervező osztály (10.B) diákjainak elérhető Excel táblázat.

A pontozás menete

A pontozáshoz felhasznált forrás

A Digitális jegyzőkönyv (észrevétel/óvás/kérdéssel eset esetén az írásos jegyzőkönyvvel felülvizsgálva)

A pontozás rendszere

(Az egyéni versenybe az egyén által szerzett pontok számítanak az osztályok közötti versenybe pedig az osztály diákjainak összesített pontszámai)

Egyéni egyenes kieséses/körmérkőzéses sportok

például: Asztalitenisz (egyéni), Tollaslabda

- Részvétel: +2 pont
- Győzelem: +3 pont
- Döntetlen: +1 pont
- 1. hely: +7 pont
- 2. hely: +5 pont
- 3. hely: +3 pont
- 4. hely: +2 pont

Példa: Példa Péter 10.P osztályos tanuló Tollaslabdában 1. fordulóban győzött 2. fordulóban veszített és ezzel kiesett így a pontszáma $2+3+2=7$ pont

Egyéni idő/darabszám/egyéb alapú

Például: Erőnléti számok (plank, fekvőtámasz, stb.)

- Részvétel: +2 pont
- 1. hely: +7 pont
- 2. hely: +5 pont
- 3. hely: +3 pont
- 4. hely: +2 pont
- 5. hely: +1 pont

Példa: Példa Petra 10.P osztályos tanuló plank versenyszámban 6.37-es idővel 2. helyet, illetve fekvőtámaszban 42 darabbal 3. helyet szerzett így a pontszáma $2+5+2+3=12$ pont.

Asztali tenisz (forgó)

- Részvétel: +2 pont
- 1. hely: +8 pont
- 2. hely: +6 pont
- 3. hely: +3 pont
- 4. hely: +2 pont
- 5. hely +1 pont

Csapat sportok egyenes kieséssel

Például: Kötélhúzás, Foci, Röplabda

- Részvétel: +1 pont (per fő)
- Nyert mérkőzés: +1 pont (per fő)
- 1. hely: +3 pont (per fő)
- 2. hely: +2 pont (per fő)
- 3. hely: +1 pont (per fő)
- 4. hely: +2 pont (csak az osztálynak)

Példa: A 10.P Röplabda csapata 6 fővel jelent meg a döntőn, ahol nyert. Ezzel az osztály $6 \times 1 + 6 \times 1 + 6 \times 3 = 30$ pontot szerzett míg a csapat egy tagja $1 + 1 + 3 = 5$ pontot.

Csapat sportok körmérkőzésekkel:

Például: Floorball

- Részvétel: +1 pont (per fő)
- Nyert mérkőzés: +1 pont (per fő)
- 1. hely: +3 pont (per fő)
- 2. hely: +2 pont (per fő)
- 3. hely: +1 pont (per fő)
- 4. hely: +2 pont (csak az osztálynak)

Példa: A 10.P Floorball csapata a körmérkőzések során 2 mérkőzést nyert meg a 6-ból és 4. lett. Így az osztály pontszáma: $6 \times 3 \times 1 + 2 \times 3 \times 2 + 2 = 32$ pont, míg a csapattagok pontszáma: $6 \times 1 + 2 \times 1 = 8$ pont.

Egyéb

A nevezéssel járó kötelezettségek:

A nevezéssel a jelentkező elfogadja a Sportnap Adatkezelési tájékoztatóját és Szabályzatát

A sportnapon való részvétel a jelentkező saját felelőssége, a sérülésekért sem a szervezőség, sem az iskola nem vállal felelősséget.

A jelentkezéssel a jelentkező vállalja, hogy róla fényképek külön esetben videók kerüljenek a szervező osztály (10.B) valamint az iskola közösségi média platformjaira.

Közreműködők

- Gaál Gergely – weboldal ötletek és ellenőrzés
- Hunyák Tamás – Logó, Weboldal ellenőrzés
- Szörényi Zalán András – Weboldal elkészítése, Szabályok és egyéb dokumentációk