Sportnap Szabályok

Tartalom

[Sportok 2](#_Toc196251662)

[Sportnapi sportok és felügyelőik: 2](#_Toc196251663)

[Sportok szabályai: 3](#_Toc196251664)

[Labdarúgás: 3](#_Toc196251665)

[Röplabda: 3](#_Toc196251666)

[Streetball 3](#_Toc196251667)

[Floorball 4](#_Toc196251668)

[Sakk (egyéni és tandem) 4](#_Toc196251669)

[Asztalitenisz (egyéni): 4](#_Toc196251670)

[Asztalitenisz (forgó): 5](#_Toc196251671)

[Tollaslabda: 5](#_Toc196251672)

[Erőnlét: 5](#_Toc196251673)

[Kötélhúzás: 5](#_Toc196251674)

[K.O.: 6](#_Toc196251675)

[Szkander: 6](#_Toc196251676)

[Rubik Kocka Kirakás: 6](#_Toc196251677)

[Kategóriák/Díjazás 6](#_Toc196251678)

[Kategóriák 6](#_Toc196251679)

[Sportok 6](#_Toc196251680)

[Legsportosabb Osztály 6](#_Toc196251681)

[Legsportosabb Diákok 6](#_Toc196251682)

[Legaktívabb Osztály 6](#_Toc196251683)

[Leghangosabb Osztály 6](#_Toc196251684)

[Díjazás 7](#_Toc196251685)

[Sportok 7](#_Toc196251686)

[Kategóriák 7](#_Toc196251687)

[Pontozás 7](#_Toc196251688)

[A pontozás rendszere 7](#_Toc196251689)

[A jegyzőkönyv vezetés menete 7](#_Toc196251690)

[Írásos 7](#_Toc196251691)

[Digitális 7](#_Toc196251692)

[A pontozás menete 8](#_Toc196251693)

[A pontozáshoz felhasznált forrás 8](#_Toc196251694)

[A pontozás rendszere 8](#_Toc196251695)

[Egyéb 9](#_Toc196251696)

[A nevezéssel járó kötelezettségek: 9](#_Toc196251697)

# Sportok

## Sportnapi sportok és felügyelőik:

* Labdarúgás
  + Béres Tamás
  + Hunyák Tamás
* Röplabda
* Streetball
  + Gaál Gergely
  + Kriston Regő
* Floorball
  + Bihi Boglárka
  + Major Csilla
* Sakk (egyéni)
  + Kriston Regő
  + Újvári Vince
* Sakk (tandem)
  + Kriston Regő
  + Újvári Vince
* Asztalitenisz (egyéni)
* Asztalitenisz (forgó)
* Tollaslabda
  + Módis Marcell
* Erőnlét
  + Paksy-Szabó Győző
  + Novák Hunor
* Rubik Kocka Kirakás
  + Vaszily Zsombor

## 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 3 lőtt gólig, de legfeljebb 5 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 büntentőpárbaj 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.) (pontozásról 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

Csapatsportok 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 feljegyzi 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/kérdéses 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   
6x1+6x1+6x3=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: 6x3x1+2x3x2+2=32 pont, míg a csapattagok pontszáma: 6x1+2x1=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 felelőséget.

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