

Az MTSZ 2023. január 1-től érvényes Play + Stay versenyszabályzata

Hatálya

Jelen szabályzat hatálya a Magyarország területén engedélyezett és megrendezett Play + Stay versenyekre vonatkozik.

A versenybíró feladatai

- A verseny korrekt és szabályszerű lebonyolítása.
- A vonalak, a pályák és a hálók méretének ellenőrzése a verseny kezdete előtt.
- A versenytáblák vezetése, elkészítése.
- A „versenyrendezési értékelő táblázat” kitöltése.
- A verseny végén a versenyjegyzőkönyv elkészítése. A verseny jegyzőkönyvét, és tábláit elektronikus formában elkészítve a versenyt követő héten le kell adnia az MTSZ Irodának és Gyermektenisz Vezetőnek.
-

A játékvezető feladatai

- A play + stay versenyek mérkőzéseit kizárólag játékvezetővel lehet játszani.
- A játékvezetés képesítést nem igényel, de a tenisz és a play + stay szabályok ismerete kötelező.
- Play + Stay mérkőzések játékvezetője kizárólag olyan 16 éven felüli személy lehet, aki nem edzője vagy rokona (testvér, szülő, rokon, stb.) az adott mérkőzés részvevőjének.
- A játékvezetők szervezéséről az adott verseny szervezője gondoskodik.

A versenyigazgató feladatai

- Megszervezi és felelősséget vállal a verseny teljes lebonyolításáért
- Felkéri a személyzetet (az MTSZ által kijelölt versenybírókat, játékvezetőket)
- Felel a járványügyi szabályok betartásáért.
- A versenyigazgató köteles a verseny teljes időtartama alatt a verseny helyszínén tartózkodni.

A pálya

A versenyek rendezésénél a pályákat a nézőktől elkerítve kell elhelyezni.

Méretetek:

- A pályák méretei a Play + Stay versenyeken egységesen az alábbiak:
- A piros pálya mérete: 11 méter x 5 méter,
- A narancs pálya mérete: 18 méter x 8,23 méter,
- A zöld pálya mérete megegyezik a „hagyományos” tenispálya méretével (23,77 x 8,23 méter).

Vonalak:

- A vonal minden pályán 5-7 cm vastag.
- A piros pályán belül egyetlen felező vonal van, amely két oldalra osztja a pályát.
- A narancs pályán belül két adogatóudvar és a T vonal található. A T vonal a normálméretű tenispálya T vonala.
- A zöld pálya vonalai megegyeznek az eredeti tenispálya méretével.

Hálók:

- a piros háló mérete: 6 méter széles és 75-80 cm magas (a Play + Stay mini-háló márkájától függően).
- a narancs háló mérete: hossza az eredeti tenispálya hálójának hossza, a középső, „háló méret szabályozó szíjat” 80 cm magasságra beállítva.
- a zöld háló mérete megegyezik az eredeti egyéni játékhoz használt teniszháló méretével mind magasságban, mind szélességben.

Ajánlott pályaelhelyezés piros pálya esetén:



A pályák keresztben is elhelyezhetők, ez esetben mindkét alapvonal és mindkét oldalvonal mellett 3-3 méter kifutót kell hagyni.

Korcsoportok – Érvényes: 2023. január 1-től

- Piros korcsoport – azok a versenyzők, akik legfeljebb az adott naptári évben töltik be 8. életévüket.
- 7 évnél fiatalabb versenyző indulását az MTSZ Gyermektenisz Bizottsága nem javasolja, de nem korlátozza.
- Narancs korcsoport – azok a versenyzők, akik az adott naptári évben töltik be a 9. életévüket,
- Zöld korcsoport – azok a versenyzők, akik az adott naptári évben töltik be legfeljebb a 11. életévüket. ***Kivételt képeznek azok a játékosok, akik az U12-es és/vagy U14-es ranglista első 20 helyén szerepelnek. Ennek ellenőrzése a mindenkor versenybíró feladata!***

A nevezőknek nem kötelező a saját korosztályukban indulni, de minden versenyző a saját korosztályánál kizárólag csak egy korosztállyal idősebbek között indulhat, azaz a piros korosztályú versenyzők nem indulhatnak zöld korcsoportban!

Ez alól kivételt képeznek azok a piros korcsoportba tartozó versenyzők, aki számára edzőjük kérelemmel fordul az *MTSZ Gyermektenisz vezetőjéhez* azzal, hogy „játékosa tudásszintje megfelelő és elegendő ahhoz, hogy a zöld korcsoportban induljon”.

A kérelmet egy rövid, maximum fél oldalas szakmai indoklással együtt el kell küldeni a playandstay@huntennis.hu e-mail címre, az alábbi adatokkal: gyermek neve, születési dátuma, klubja, edzőjének neve és az indoklás.

A kérvényt az MTSZ Szakmai igazgatója és Gyermektenisz vezetője legkésőbb 15 napon belül köteles elbírálni.

- A versenyek alkalmával a korosztályok kis létszámú (maximum 3 fő) nevezés esetén az érintett játékosokkal való egyeztetést követően összevonhatók.
- A versenyek alkalmával a különböző nemű játékosok korosztály azonosság esetén az érintett játékosokkal való egyeztetést követően összevonhatók (min. létszám 3 fő).

A labda

- A Play + Stay versenyeken kizárólag az ITF által elfogadott labdákkal lehet játszani.
- A piros pályás mérkőzések 1 db labdával, míg a narancs, illetve zöld pályás mérkőzések 2-2 db labdával játszhatók. A mérkőzések alatt nincs labdacsere.

A nevezési díj

- A versenyek alkalmával a versenyzőktől nevezési díj NEM szedhető.
- **2023. január 1-től a 68/2022-es elnökségi határozat szerint a szakmai igazgató előterjesztésével egyetértve az elnökség akként határozott, hogy 2023. január 1. napjától eltörli a 12 év alatti versenyzők által fizetendő nevezési díjakat a Szövetség versenynaptárában szereplő magyar versenyek esetében.**

Nevezés

- A versenyeken kizárólag érvényes éves MTSZ Play + Stay vagy magasabb korosztályú versenyengedéllyel és érvényes sportorvosi engedéllyel lehet indulni.
- Az MTSZ Play + Stay játékgengedély kiváltható az MTSZ irodában.
- A versenyekre nevezni minden esetben a VERSENYZÓNÁN keresztül kell. Csak a Versenyzónán keresztül leadott nevezés fogadható el.
- A versenyeken egy versenyző egy napon csak egy versenyszámban indulhat.
- Narancs és zöld egy ugyanazon napon nem rendezhető. *(részletek a Play + Stay versenyek szervezésére és lebonyolítására vonatkozó szabályok alpontban).*
- A versenyre nevezés: kezdete: a verseny első napja előtt 10 (tíz) nappal.
- A verseny lemondásának határideje: a nevezett versenyszám kezdete előtt 2 nappal lévő nap 12:00 óra.
- A nevezés és a lemondás határidejét a versenykiírás rögzíti, melyről a VERSENYZÓNA visszaigazolást küld.
- Késői lemondásokat a sorsolásig írásban kell elküldeni a kiírásban megjelölt MTSZ hivatalos versenybíró részére. Egy versenyző egy naptári évben maximum két alkalommal léphet vissza időn túl az indulástól, kivéve, ha a lemondás indoklására orvosi igazolást küld.

Sorsolás

- A sorsolásra a versenyt megelőző csütörtökön kerül sor.
- A játékrendet a versenybíró küldi el az MTSZ irodának a sorsolást követően, mely a részletes versenynaptárban az adott hónap versenyénél található meg.

Play + Stay versenyek szervezésére és lebonyolítására vonatkozó szabályok

Play + Stay versenyek szervezése

(részletek az aktuális versenyrendezési feltételekben)

- A versenyek szervezésére kizárólag MTSZ tagszervezet nevezhet.
- A Play + Stay versenyek megszervezéséhez a jelentkezőnek a szabadtéri időszakban legalább 3, a fedett időszakban legalább 2 tenispályát biztosítania kell a verseny teljes időtartamára,
- Amennyiben a versenyszervező tagszervezet mindhárom versenyszámban (piros, narancs, zöld) kíván, versenyt rendezni, úgy abban az esetben a versenynek 2 naposnak kell lennie.
- A versenyszámok megrendezési sorrendje a következő lehet:
Első nap piros pályás és zöld pályás verseny, Második nap narancs pályás verseny.
- Amennyiben a versenyszervező csak két versenyszám megrendezésére jelentkezik, abban az esetben a következőképpen szervezhető a verseny:
Piros és zöld pályás versenyek - egy naptári napon
Piros és narancs pályás versenyek - egy naptári napon
Narancs és zöld pályás versenyek - két napon

Play + Stay versenyek lebonyolítása

- A versenyeket lehetőleg 9:00 és 20:00 óra között le kell bonyolítani.
- Az utolsó pályára küldési időpont: 19:30.
- Amennyiben az adott időpontig a „pályára küldés” nem tud megvalósulni, abban az esetben az érintett játékosok beleegyezésével küldhetők csak pályára, ellenkező esetben másnap kell lejátszani a mérkőzést egy az MTSZ hivatalos versenybíró által kijelölt időpontban.
- Play + Stay versenyek versenyszámainak lebonyolítását kizárólag körmérkőzéses formában lehet kezdeni. A versenybírók lehetőleg törekedjenek arra, hogy a gyerekek minél több mérkőzést játszhassanak, hiszen kizárólag egy versenyszámban indulhatnak.
- Minimális induló létszám: 3 fő – körmérkőzés
- Eredményhirdetés, díjazás:
A versenyrendező köteles a helyezettek számára érmet, minden induló számára oklevelet/emléklapot, valamint ajándékot biztosítani.

Play + Stay játékszabályok

A Play + Stay versenyrendszerben minden pályán érvényes a “no-let” szabály vagyis, hogy ha a szerva hálót érint, a szervát nem kell megismételni.

Szabályok a piros pályán való játékhoz

- A mérkőzések csakis játékvezető irányításával játszhatók.
- A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést és melyik térfélen.
- A mérkőzések 15 nyert pontig tartanak.
- Mérkőzést két pont különbséggel lehet nyerni.
- A gyerekek, az első pont kivételével, két pontonként cserélnek szervát.
- A szervát az alapvonal mögött lepattintott labdával lehet kezdeni. Felülről és kézből szerválni tilos!
- A szervát keresztbe kell ütni, az ellenfél térfelére, a kétfelé osztott pályán keresztbe.

- A gyerekek, az első pont kivételével 2 pontonként váltva egymást, szerválnak, az alapvonal mögötti területről. Páratlan számú pontnál balról kezdve, míg páros számú pontnál jobbról kezdve a szervát.
- A piros pályás mérkőzéseken egyetlen szerva lehetőség van.
- Tértfélcsere az eredeti tie-break szabályai szerint zajlik.
- Amennyiben a pályára idegen labda gurul, a labdamenetet a játékvezetőnek meg kell állítania és a pontot újrajátszatnia.

Szabályok a narancs pályán való játékhoz

- A mérkőzések csakis játékvezető irányításával játszhatók.
- A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést és melyik térfélen.
- Mérkőzést 2 megnyert 7 pontos tie-break lejátszásával lehet nyerni, a tie-break játszmák hivatalos szabályai szerint.
- Az első tie-break után a játékosoknak 2 perc pihenő áll rendelkezésükre.
- Tértfélcsere a tie-break szabályok szerint, illetve minden befejezett tie-break után.
- A második tie-break-et az a játékos kezdi, aki az első tie-break-et fogadóként kezdte.
- Abban az esetben, ha mindkét játékos nyert 1-1 tie-break-et „döntő tie-break-et” kell játszani.
- A döntő tie-break 5 nyert pontig tart.
- 4:4 állásnál döntő pontot kell játszani (meccslabda).
- A döntő tie-break előtt 2 perc pihenő áll a játékosok rendelkezésére.
- A pihenő után térfelet cserélnek a játékosok.
- A döntő tie-break-et az a játékos kezdi, aki a mérkőzést kezdte.
- Amennyiben a pályára idegen labda gurul, a labdamenetet a játékvezetőnek meg kell állítani és újra játszani.

Szabályok a zöld pályán való játékhoz

- A mérkőzések csakis játékvezető irányításával játszhatók.
- A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést és melyik térfélen.
- A meccsek 1 db 4-es szettig tartanak. 4:4 állás esetén, normál tie-break dönt.
- A mérkőzést a rendes tenismérkőzések szabályai szerint kell játszani.