

I. SZTE Kosárlabda dobóverseny

2020. október 6.

Cél:

A Szegei Tudományegyetem kosárlabdázó hallgatói számára a kosárlabdázás népszerűsítése, a versenyzés biztosítása.

Nevezés:

A Szegei Tudományegyetem karjainak aktív nappali tagozatos hallgatói jelentkezhetnek párokban vagy egyedül. Az alkalomra meghirdetett 5 dobóverseny min. 3 versenyszámában kell aktívan részt venni a nevezőnek.

A nevezés díjtalan, de regisztrációhoz kötött. A résztvevők maximális létszáma **20 fő**, a jelentkezés sorrendjében.

Nevezési határidő: 2020. október. 05. hétfő 19:00

Az előzetes nevezéseket az alábbi címre kérjük leadni e-mailben a *név, kar, Neptun kód, születési dátum* valamint a versenyszám sorszámának megjelölésével.

Ördög Nóra Eszter: noraerobic@gmail.com

Helyszín: Sportközpont, Labdás terem, Hattyas sor 10.

Időpont: 2020. október 06. kedd, 20:00- 21:30.

Gyülekező, bemelegítés: 19:40-20:00

Díjazás: oklevél (a versenyzők létszáma és a lebonyolított versenyszámok függvényében a legeredményesebb 1-3 versenyző/2 fős csapat).

Szabályok, és rövid ismertetés:

1.) Büntető dobó verseny:

A büntető vonalról egymás után 10 dobás. A legtöbb pontot elérő játékosok tovább jutnak. A második körben azt számoljuk, hány próbálkozásból dob be a versenyző 5-öt. A legkevesebb próbálkozással rendelkező résztvevő lesz a nyertes.

2.) 3-pontos dobó verseny:

Időre történő verseny. A játékos kiválaszt egy neki tetsző helyet a 3 pontos vonal mentén. Majd egy percen keresztül folyamatosan dobhat. Minden dobás egy pontot ér. Az nyer, aki 1 percen belül a legtöbb kosarat szerzi.

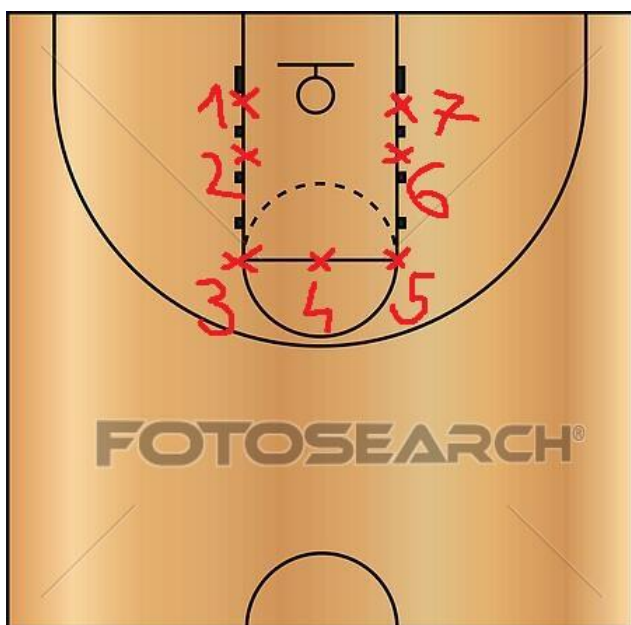
3.) „Ziccer – tempó – büntető” dobó verseny időre:

A versenyző a fenti 3 dobó technikával felváltva, tetszőleges helyszínekről dob egy percen keresztül folyamatosan. A legtöbb kosarat szerzett résztvevő nyer.

4.) 21 (vagy 33, max. 1 lepattanás)

Az első játékos feláll a büntető vonal mögé és dob egyet, ha bedobta, kap 2 pontot. Ezután ha elkapja a labdát, úgy, hogy az maximum 1x pattant le a földre akkor dobhat közletről még egyet, ami 1 pontot ér. Ha nem kapta el, akkor a következő játékos következik. Ha viszont bedobta, akkor újra próbálkozhat egy büntetővel, amiért szintén 2 pontot kaphat (tehát 1 teljes körben maximum 5 pontot szerezhethet egy játékos), viszont ezután már nincs lepattanó „vadászat”. A következő játékos következik. A játéknak akkor van vége, amikor egy játékos elér 21 (vagy 33) pontot.

5.) „Szálka”



A játék úgy kezdődik, hogy az első játékos odaáll az **1**-es pozícióra és dob egyet. Ha bemegy, tovább léphet a **2**-esre. Ha kihagyja, van 1db kockáztatási lehetősége (ilyenkor ki kell jelenteni, hogy kockáztat, hogy mások is hallják). Ilyenkor van még 1 lehetősége dobni, viszont ha kihagyja, visszaesik a kezdőpontra, azaz az **1**-esre. Ezt a kockáztatást minden dobás után 1x el lehet játszani bármelyik helyszínen. Ha bedobta kockáztatás után, akkor tovább mehet a következő helyszínre. Ha nem kockáztat a versenyző, akkor egyszerűen a soron következő fog jönni (azt hogy épp melyik helyszínen vagy, jegyezd meg!). A játékot lehet időre és időmérés nélkül, egyedül és 2 fős csapatban is játszani. Ha

egyedül, az idő akkor áll meg, ha az utolsó, azaz a **7**-es helyszínről is bedobta a labdát. Ha párban vagytok, akkor az idő akkor áll meg, ha a csapat mind a két tagja a végére ért és az utolsó helyszínről is bedobták a labdát. (úgy lehet a játékot „nehézíteni”, hogy oda-vissza kell végig menni a **7** állomáson. Ilyenkor a kockáztatásnak lesz egy „checkpoint”-ja, a **7**-es állomás. Ha már visszafele haladsz és elhibázod a kockáztatást, akkor nem a legeslegelejére esel vissza, hanem csak a **7**-es állomásra).

Jó versenyzést!

Szervezők:

SZTE Sportközpont
SZTE Sportiroda

A COVID-19 tüneteit (láz, hidegrázás, köhögés, torokfájás, légszomj, izomfájdalom, szaglász/íz érzés elvesztése) mutató személy a rendezvényen nem vehet részt.