

# Szegedi Amatőr Ultimate Bajnokság (SZAUB)

## A bajnokság célja

Játéklehetőség, szabadidő egészséges testmozgással történő eltöltésének és az ultimate iránt érdeklődő emberek rendszeres sportolásának biztosítása, bajnoki cím, helyezések eldöntése.

## A bajnokság rendezője

Szufla Ultimate Team, az Újszegedi Torna Club Frizbi szakosztálya

## A bajnokság résztvevői

A bajnokságban minden olyan csapat vagy személy részt vehet, aki a részvételhez szükséges feltételeket teljesíti:

- elfogadja a bajnokság szabályzatát (1. melléklet),
- aki ellen nincs szankció, melyet a Szufla vagy sportbíróság hozott meg.

Csapat-összeállítás:

Az egyéni jelentkezőkből csapatokat sorsolunk ki, lehetőség szerint egyenlő erősség szerint, majd a Szufla játékosai csatlakoznak a csapatokhoz, minden csapathoz 1-2 fő, szintén figyelembe véve azok erősségeit.

- A bajnokság elején, a csapatok kisorsolásakor figyelembe vehető, ha a jelentkezéssel együtt az adott személy egyéb kéréseket intéz a szervezőkhöz. csapathoz. (Pl.: valakivel együtt szeretne játszani, amennyiben kezdő. Ha esetleg a kezdők részéről igény van rá, akkor kérheti magát valamely Szufla játékos mellé is. Ez azonban nem biztosított, előtte figyelembe kell venni az egyéb kritériumokat. Kérhetik a jelentkezők, hogy együtt indulhassanak egy csapatként, akár Szufla játékos(ok) nélkül, ha szeretnének)

Átigazolási lehetőségek:

- A bajnokság kezdete után, annak befejezéséig átigazolási tilalom van.
- Új játékos igazolható a szezon közben is (aki még nem játszik sehol).

Játékosok száma:

- 3v3 (3 – 3 elleni játék)

4-5 fős csapatok lesznek kialakítva, ahol 3v3 játék az alapértelmezett, de ha a csapatok megegyeznek, akkor az adott meccsen 4v4 vagy 5v5 felállásban is játszhatnak (ilyenkor kevesebb csere játékos marad, vagy nem is lesz).

# Bajnokság részletei

## Helyszín

- UTC pálya (edzésidőben, hétfő és szerda, jelenleg 18:00-20:00 óra között)
- Sportolásra alkalmas füves terület (előre egyeztetés után, edzés időn kívül)

## Időszak

- Május - Június

## Kezdés

- 1. forduló: 2018. május 7. 18:00
- További fordulók a rákövetkező hetekben

## Jelentkezés

- A [www.szaub.oldalunk.hu](http://www.szaub.oldalunk.hu) „Jelentkezés” menüpont alatt, elektronikusan.
- A jelentkezési lapot digitális formátumban a következő email címekre adhatók le: [ultimateszufla@gmail.com](mailto:ultimateszufla@gmail.com); [seaget@gmail.com](mailto:seaget@gmail.com)
- Személyesen is leadhatók papír alapú formátumban a Szufla edzésein: hétfő és szerda 18-20 óra között az UTC sportpályán (Szeged, Kertész utca 3.)
- Egyéb kontakt: Rózsa Tibor, 06-30/425-65-85, [seaget@gmail.com](mailto:seaget@gmail.com)

## Költségek, nevezési díj

- Nincsenek

## Fordulók

- Heti 1-2 meccs a jelentkezők számától függően.

## Meccsek

- Open (a fiúk és lányok száma a pályán nem meghatározott)
- 30 perc, csapatonként 1-1 perces időkérési lehetőséggel.

## Előkészületek

- A bajnokság kezdete előtt a csapatkapitányok egyeztetik a szabályokat a csapat tagjaival
- Játékos lista aláírása, melyet előzetesen a szervezők elkészítenek
- Egyéb kérdéseket tisztázni

## Díjazás

Az első 3 helyezett csapat tagjai érem és oklevél jutalmazásban részesülnek, a többi csapat tagjai oklevelet kapnak.

## Mérkőzések pontozása

- Győztes mérkőzés: 3 pont
- Döntetlen mérkőzés: 1 pont
- Vesztes mérkőzés: 0 pont

## Az adott mérkőzés időpontjának meghatározása

A bajnokság teljes időtartamára a szervezők kiadják az összes mérkőzés párosítását, azonban időpontokat nem határoznak meg. Az adott fordulóhoz az adott meccsek csapatkapitányai előzetesen egyeztetnek időpontot, melyet közölnek a csapat tagjaival.

Törekedni kell arra, hogy lehetőség szerint a hétfői edzésnapon, az edzés elején kezdődjenek a mérkőzések annak érdekében, hogy ne legyen széttagolt az azt követő edzés.

Ha ez nem lehetséges, akkor szerdán vagy más időpontban is megtartható a mérkőzés, melyről tájékoztatni kell a szervezőket.

## Ha nem tud kiállni az ellenfél

Várakozási idő az ellenfélre: 5 perc.

Többszöri megismétlődés esetén szankciók: pontlevonás, hátrасorolás.

Ha valamilyen okból a csapat tagjai nem tudnak megjelenni és ezt előre jelzik, akkor az ellenfél beleegyezésével lehetőség van áthelyezni a mérkőzést más időpontba az adott héten, vagy legkésőbb a következő hétre és pótolni azt.

Ha egy csapat nem tud kiállni (nem jelentek meg, kevesen vannak, stb) és ezt előre nem közlik, nem kérnek halasztást, akkor a megjelent csapat tekintendő győztesnek, a mérkőzést nem pótolják. Ekkor a megjelenő csapat 3 pontot és 10-0 eredményt kap.

## Segítség kérése más csapatoktól

Előfordulhat, hogy valamelyik csapatból kiesik 1-1 ember (sérülés, egyéb elfoglaltság miatt). Azért, hogy emiatt az adott csapatnak ne kelljen a mérkőzést lemondania a csapat behívhat más játékost egy másik csapatból 1-1 alkalommal (kivétel ez alól az aktuális ellenfél csapata). Rendszeresen nem lehet ugyanazt a játékost behívni, hacsak nincs más lehetőség. A csapatot ez által sem lehet erősebbé tenni, ami azt jelenti, hogy azonos erősségű játékosal kell pótolni a kiesett játékost.

Nem lehet kezdő játékos helyett tapasztalt Szufla játékost hívni, mert túl erős lenne a csapat.

Szufla játékos helyett érdemes másik Szuflást hívni, aki át tudja adni a tapasztalatokat, és ki tudja segíteni a csapatot kritikusabb helyzetben, mert átlátja a játékot.

## A játékosokat a következőképp soroljuk erősségük szerint

- Tapasztalt Szufla játékosok (dobások, taktikák, csapatirányítás)
- Kevesebb tapasztalattal rendelkező Szufla játékosok (minden Szufla tag, aki nem az előző)

- Kezdő játékosok / Nem Szufla tagok (új, még tapasztalatlan vagy/és kezdő játékos)

## Eredmények leadása

Az eredményeket el kell juttatni a bajnokság szervezőinek a mérkőzés hetében.

# SZAUB Szabályok

- A mérkőzések 3 a 3 ellen zajlanak, de ettől a csapatok közös megegyezéssel eltérhetnek;
- A pálya mérete 20 x 40 m, a zóna 5 m hosszú;
- Játékidő 30 perc futóórával, félidő nincs;
- A fizikai érintkezés a játékosok között nem megengedett;
- Nincs futás a koronggal;
- A korongot nem lehet a kézből kivenni vagy kiütni;
- Pull dobás a korong játékba hozásához;
- Térfélcseré a pontok megszerzését követően;
- A „korongos” ember 3 méteres körzetében csak egy védő játékos tartózkodhat, kivéve, ha egy másik támadó 3 méteren belül áll;
- Fault hívás van;
- Számolás 10-ig megy;
- Habár az ultimate frizbi sportágban nem bíró vezeti a mérkőzéseket, hanem a játékosok saját maguk felelősek a játékszabályok betartásáért a sportszerűség szellemében, a bajnokságban a mérkőzések zavartalan menetét a Szufla játékosok segítik;