

Boleibola

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



INFANTIL-KADETEAK

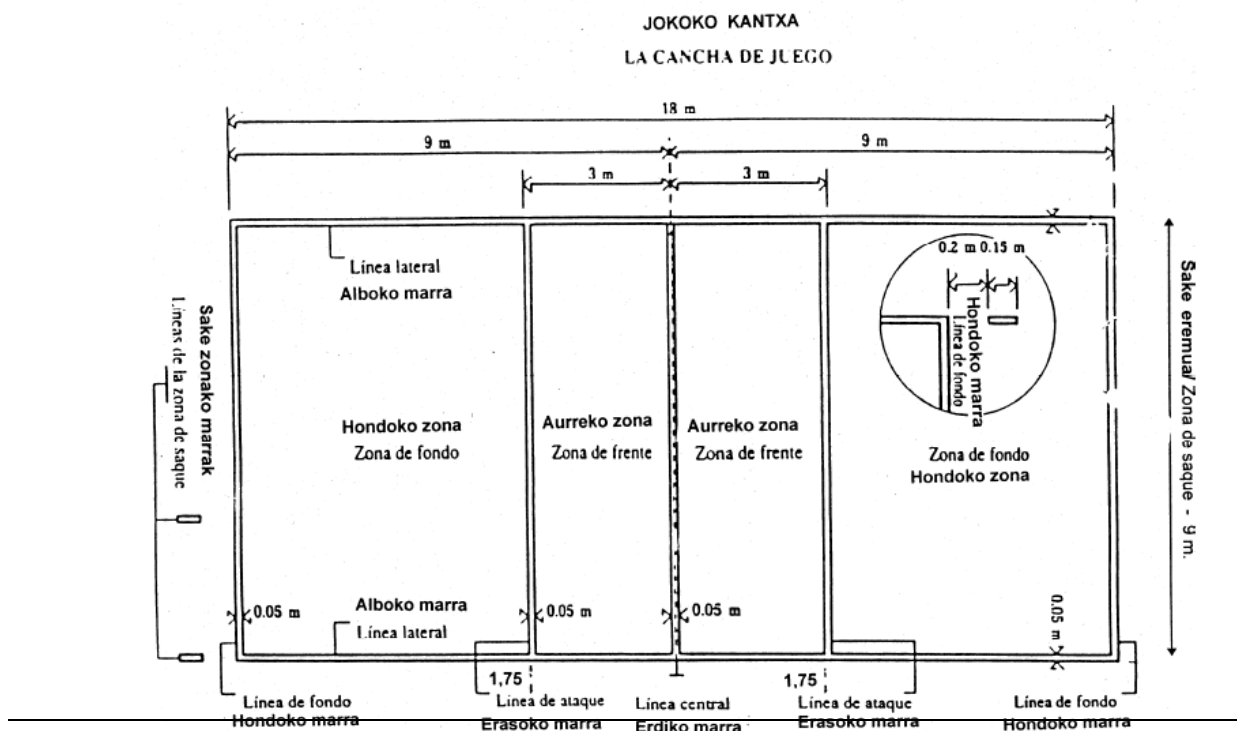
1. JOKALEKUAREN NEURRIAK ETA SAREAK.

1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Joko eremua 9 m zabal eta 18 m luze den laukizuzen bat da, gutxienez 3 metroko zabalera duen gune errektangular batek inguratua alde guztietan.

a) Oinarrizko seinaleak.

- Joko libreko gunea. Joko gunearen goialdeak, gutxienez 7 metroko altuera eduki behar du, lurretik kontatuta, inolako oztoporik gabe.
- Aurrealdea. Jokaleku bakoitzean, aurrealdea erdiko marraren ardatzak eta handik 3 metrora dagoen erasoko marrak mugatzen dute (marra aurrealdearen zatitzat hartzen da). Aurrealdeko gunea alboko marretatik haratago doa, gune librearen amaieraraino.
- Sakeko gunea. Hondoko marraren atzean, 9 metroko zabalera duen gunea da. 15 cm-ko bi marra labur ditu muga, albo banatan, perpendikularki marretuak hondoko marretatik 20cm-ra, albo marren luzapen moduan. Bi lerro horien zabalera sakeko gunetzat hartzen da. Sakonerari dagokionez, sakeko gunea gune librearen amaieraraino iristen da.
- Aldaketen eremua. Erasoko marrak ohar-hartzailearen mahairaino luzatzen dira aldaketen eremua zehazteko.



1.2. Sareen eta zutoinen neurriak.

a) Sarean hagatxoak daude, baloia sarearen gainetik pasatzea alboetan mugatzeko. Jokalekuaren erdialdetik neurtzen da altuera, eta aldatu egiten da kategoria batetik bestera:

- Gizonezkoen kategoria: Infantilak: 2,24 m Kadeteak: 2,37 m
- Emakumezkoen kategoria: Infantilak: 2,10 m Kadeteak: 2,18 m

b) Zutoinek 2,55 m neurtzen dute, hobe da sarearen altuera doitzeko aukera ematen dutenak izatea, lurrean ainguratuak egon behar dute, eta ez dute jokalaria arriskuan jartzen dituen kontrapisurik edo bestelako sistemarik izango.

2. TALDEEN OSAERA. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA.

2.1. Taldeen osaera.

a) Taldea sortu. Talde bakoitzak gehienez 14 jokalaria eta gutxienez 8 izango ditu partidako aktan izena emanda.

b) Joko eremuko jokalaria. Jokalekuan beti 6 jokalaria egongo dira.

c) Kadete kategoriarako soilik: talde batek jokalaria bat aurkezten badu LIBERO postuan, horrela jasoko da aktan.

2.2. Jokalarien posizioa

a) Sakatzaileak baloia jotzeko unean talde bakoitza bere jokalekuan kokatuta egongo da, hiru jokalariko bi lerrotan, sakea egiten duena izan ezik. Behin sakea egindakoa eta baloia jokoan dela, bi lerro horiek hautsi egin daitezke.

b) Aurrelariak. Sarearen aurrean aritzen diren eta posizio hauetan dauden 3 jokalaria dira.

- 4 = ezkerraldekoa
- 3 = erdikoa
- 2 = eskuinaldekoa

c) Atzelariak. Saretik urrun kokatzen diren beste hiru jokalaria dira, bakoitza bere aurrelariaren atzean jartzen da, honela:

- 5 = ezkerraldekoa
- 6 = erdikoa
- 1 = eskuinaldekoa

d) Oinak lurrean non jartzen dituzten erabakigarria da jokalarien posizioak zehazteko eta zaintzeko, ondoren deskribatzen den moduan:

- Aurrelariak gutxienez bere oinetako baten zati bat erdiko marratik hurbilago eduki behar du aurkariaren oinetatik baino.
- Ezkerraldean edo eskuinaldean dagoen aurrelariak bere oinetako baten zati bat alboko marratik hurbilago eduki behar du bere lerroko erdiko jokalariaren oinetatik baino.

e) Behin sakea egin ondoren, jokalaria lekuz aldatu daitezke eta edozein lekutan jar daitezke, betiere beren jokalekuan edo zona librean.

2.3. Jokalarien errotazioa.

Hasierako taldearen arnara egingo dira errotazioak, eta sakearen hurrenkera eta jokoan jokalariek dituzten posizioak hartuko dira aintzat errotazioak zaintzeko.

Talde hartzaileak sarea eskuratzen duenean, taldekideak posizio bat mugituko dira, erlojuaren orratzen norabide berean.

2.4. Jokalariak aldatzea.

Jokalari bat jokoa sartzeko ohar-hartzaileak jaso beharko du haren izena eta epaileek eman beharko dute baimena aldatuta egiteko.

Kadete kategoriarako soilik: LIBEROA, defentsa lanean trebea, beste edozein atzelariren lekuan sar daiteke atzelarien errotazio gunean dagoen bitartean. LIBEROAK ezin du sakerik atera, ezta erasoko gunetik baloi bat hatzekin ukitu eta aurkariaren jokalekura bidali ere.

3. PARTIDEN IRAUPENA.

Bost jokotatik gehien irabazten dituenak irabaziko du partida.

4. MATERIALA.

Baloia esferikoa izango da, larru malgua edo sintetikoa duena, eta kolore berdina, argia edo kolore konbinatuak dituena. Zirkunferentzia: 65 - 67 cm

Pisua: 260/280 gr.

Molten VST 5

5. ARAU TEKNIKOAK.

5.1. Ukitu kopurua taldeko.

Talde bakoitzak gehienez 3 ukitu egin ahal izango ditu (blokeatzeaz gainera) baloia aurkariaren jokalekura itzultzeko.

Jokalari batek ezingo du baloia bi aldiz jarraian jo.

5.2 Sarea zeharkatzen duen baloia.

Sarean planoan zati batean edo osorik zeharkatu duen baloia, sarea ukituta eta aurkariaren gune libreran joaten bada pasatzeko gunetik kanpo, bueltatu egin daiteke, baldin eta:

a) Baloi berreskuratzen duen jokalaria aurkariaren jokalekura ukitzen ez bada.

b) Baloi jokalekuaren alde beretik itzultzen bada.

Talde aurkariak ezin du oztopatu baloia berreskuratzea.

5.3. Sarearen azpitik sartzea.

Aurkariaren jokalekura sartzea:

c) Aurkariaren jokalekura ukitu ahal izango da oin edo esku batekin, betiere eskuaren edo oinaren zati bat erdiko marra ukitzen edo haren gainean badago.

d) Gorputzaren beste edozein atalekin ezingo da aurkariaren jokalekura ukitu.

5.4. Puntu bat irabaztea.

Falta egiten duenak jokaldia galduko du, eta beraz, aurkako taldeak puntu bat irabaziko du. Gainera, puntua irabazi duen taldeak baldin bazuen sarea, hark izango du orain ere, eta bestela, berriz, sarea berreskuratuko du.

5.5. Set bat irabaztea.

25. puntua lehenengo lortzen duen taldeak irabaziko du seta, baina beti 2 punturen aldea lortu beharko da.

24na berdinduz gero, jokoak jarraitu egingo du, harik eta bi taldeetakoren batek 2 puntuko aldea lortu arte.

5.6. Partida irabaztea.

Hiru set lehenbizi egiten dituen taldeak irabaziko du partida.

Setetan bina berdinduz gero, 5. set bat jokatuko da 15 puntura. 14na berdintzen badute, jokatzen segitu behar dute 2 puntuko aldea lortu arte.