

MATElimpia 2025.04.28-29.

Gödöllő

(Szent István Campus, Budai Campus, Károly Róbert Campus)



2025.04.28. hétfő

14:00-tól folyamatosan	Érkezés, szállás átvétel/"B" kollégium
15:00-16:00	Regisztráció/Sportcsarnok (Kötelező a megjelenés minden regisztrátnak!)
15:30-tól	Rektori megnyitó/Sportcsarnok
16:30-tól	Fekvenyomás/ „B” koli konditerem
16:30-20:00	Kispályás Foci/ Nagy és Kis műfüves pálya
16:30-17:30	Jóga/ Sportcsarnok 8-as terem
16:30-20:00	Csocsó/Csocsó klubban („B” kollégium konditerem)
16:30-20:00	Darts/ Crossfit terem
16:30-19:30	Asztalitenisz/Fő épület kis tornaterem
16:30-19:30	Fekvenyomás/ „B” Kollégium Konditerem
19:00-20:00	Aerobik/Sportcsarnok 8-as terem
20:30-21:00	Sörváltó / Atlétika Pálya Lámpafényes

2025.04.29. kedd

10:00-14:00	Strandröplabda/ Tenispályák
-------------	-----------------------------

A regisztráción megjelentek függvényében az időrend módosulhat, de a sportágak kezdési időpontjai nem!

Sportágak

1. Kispályás labdarúgás

Helyszín és időpont:

2100 Gödöllő, Páter Károly utca 1. / 2025.04.28. (hétfő)

16:30–20:00-ig

Játékosok száma a pályán:

A játékban két csapat vesz részt, legfeljebb 6-6 játékosal, ezek közül 1-1 a kapus.

A mérkőzés nem kezdhető el csapatonként 4 játékosnál kevesebbrel.

A játékoscserek száma

A MATElimpián legfeljebb 4 cserejátékos szerepeltethető.

A játékosok minimális száma

Egy mérkőzést nem lehet ELKEZDENI, ha bármelyik csapatban kevesebb, mint 4 játékos van jelen.

Ha egy csapatnak a mérkőzés kezdését követően 4-nél kevesebb játékosa lesz, mert egy vagy több játékos szándékosan elhagyja a játékteret, akkor a játékvezetőnek nem kötelező megállítani a mérkőzést, alkalmazhat előnyszabályt.

Ilyen esetben, a játékvezetőnek nem szabad engedni a játékot folytatódni, miután a labda játékon kívülre került, ha egy csapatnak nincs legalább 4 játékosa.

A mérkőzés időtartama

Féldők

A csoportmérkőzések és a negyeddöntők időtartama 1x 15 perc. Az elődöntők a bronzmérkőzés és a döntő időtartama 2x8 perc féldőben pihenő nélküli térfélcserével.

Játéknap lebonyolítása:

A játéknap lebonyolítása (egyenest kisorsolás, csoportbeosztás) a nevezési időszak után kerül meghatározásra.

Nevezés: Maximum 16 csapat nevezhet!!

Csoportbeosztások:

„A” csoport/ Nagy Műfüves Pálya 1-es

1.
2.
3.
4.

„B” csoport/ Nagy Műfüves Pálya 2-es

1.
2.
3.
4.

„C” csoport/ Nagy Műfüves Pálya 3-as

1.
2.
3.
4.

„A” csoport mérkőzés időpontok/ Nagy műfüves pálya/ 1-es pálya:

1.	16:30	
2.	16:50	
3.	17:10	
4.	17:30	
5.	17:50	
6.	18:10	

„B” csoport mérkőzés időpontok/ Nagy műfüves pálya/ 2-es pálya:

1.	16:30	
2.	16:50	
3.	17:10	
4.	17:30	
5.	17:50	
6.	18:10	

„C” csoport mérkőzés időpontok/ Nagy műfüves pálya/ 3-as pálya:

1.	16:30	
2.	16:50	
3.	17:10	
4.	17:30	
5.	17:50	
6.	18:10	

Negyeddöntő mérkőzések/Nagy műfüves pálya/ 1-es és 3-as pálya

1.	18:30	„A” csoport győztese – „B” csoport második
2.	18:30	„C” csoport győztese – „A” csoport második
3.	18:30	„B” csoport győztese – a második legjobb csoport harmadik
4.	18:30	„A” csoport második – legjobb csoport harmadik

Elődöntő és döntő mérkőzések/ Kis műfüves pálya:

- | | | | |
|----|-------|---------------|-------------------------------------|
| 1. | 19:00 | I. elődöntő | Negyeddöntő után sorsolással dől el |
| 2. | 19:00 | II. elődöntő | Negyeddöntő után sorsolással dől el |
| 3. | 19:20 | Bronzmérkőzés | Elődöntő mérkőzések vesztesei |
| 4. | 20:00 | Döntő | Elődöntő mérkőzések győztesei |

Csoportmeccsek során pontozási rendszert alkalmazunk: győztes 2 pont, döntetlen 1 pont, vesztes 0 pont.

Elődöntő-döntő-bronzmeccs esetén is 1x15 perc utáni döntetlen állás esetén büntetőrúgások következnek.

2. Asztalitenisz

Helyszín és időpont:

2100 Gödöllő, Páter Károly utca 1. / 2025.04.28. (hétfő)/Fő épület Kis Tornaterem

A JÁTÉKREND:

Egyesben az adogató kezdi a játékot adogatással, amelyet a fogadó visszaüt. Ezt követően az adogató és a fogadó felváltva üt.

PONTSZERZÉS

- Amennyiben a labdamenetet nem kell megismételni, a játékos pontot szerez,
- ha az ellenfele elhibázta az adogatást,
- ha az ellenfele elhibázta a fogadást,
- ha a labda a játékos adogatását vagy visszaütését követően bármihez hozzáér – a hálókészlet kivételével – azelőtt, hogy az ellenfél beleütne.
- ha a labda, miután az ellenfél beleütött, elhagyja a játékos térfelét vagy alapvonalát, anélkül, hogy érintette volna az asztalnak a játékos felőli játéktér felületét.
- ha az ellenfél akadályoztatja a labdát.
- ha az ellenfél szándékosan kétszer egymás után beleüt a labdába.
- ha az ellenfél olyan ütőfelülettel üti meg a labdát, amelynek felülete nem felel meg a pontban foglalt követelményeknek.
- ha, az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, vagy magánál tart, elmozdítja az asztalfelületet.

- ha, az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, vagy magánál tart, hozzáér a hálókészlethez.

ha az ellenfél szabad keze hozzáér a játékelülethez.

- ha párosban az ellenfél nem az első adogató és az első fogadó által meghatározott sorrendben üti meg a labdát.

Mérkőzés

A mérkőzések 3 nyert játszmáig tartanak. Egy játszma győzelméhez 11 pontot kell szerezni. A mérkőzést legalább 1 játszma különbséggel kell megnyerni.

Játéknapi lebonyolítása:

A játéknapi lebonyolítása (egyenes kiesés, csoportbeosztás) a nevezési időszak után kerül meghatározásra.

3. Fekvenyomás, felhúzás

2025.04.28. (hétfő), B kollégium konditerem

A szabályzat a nevezési számok függvényében a helyszínen kerül kihirdetésre.

4. Darts

2025.04.28. (hétfő), darts terem

A verseny során a szervező által beállított táblán folyik a játék.

A tábla középpontja 1.73 méter magasan van a dobóhely szintjétől. A dobási távolság 2.37 méter, ez jelölve van. Dobás közben a játékos mindkét lábának a dobóvonal mögött kell lennie. Dobás közben a játékos áthajolhat a dobóvonalon, amíg mindkét lába a vonal mögött van.

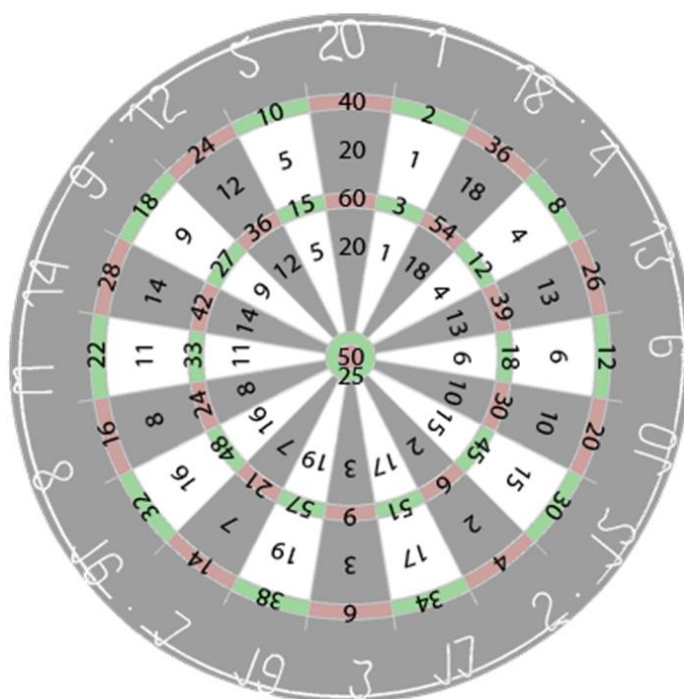
A játék idejére rendelkezésre bocsátott darts-nyilakat mindenki igyekezzon megővni a sérülésektől!

A tábla

A tábla 20 egyenlő szélességű, számozott szektorra van osztva, ezek a szektorok további 4 részre vannak osztva koncentrikusan.

A külső kör a duplázó szektor, az ebbe a szektorba talált nyilak a szektor számának a kétszeresét érik. Az eggyel belsőbb kör a nagy szektor, a szektor számának megfelelő pontot ér. Kívülről a harmadik kör a triplázó szektor, az ebbe a szektorba talált nyilak a szektor számának a háromszorosát érik. Eggyel beljebb a kis szektor található, ez is a szektor számának megfelelő pontot ér.

A tábla közepén található a Bull. A nagyobb kör a kisbull 25 pontot ér, a kisebb, belső kör a nagy Bull pedig 50 pontot ér és dupla szektornak számít.



A játék célja, lefolyása

A verseny során 501 pontról indul, amelyből folyamatosan levonására kerül az egymás utáni három dobás összesített pontértéke.

A játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos pontosan eléri a nullát.

Ha a játékos többet dob a szükségesnél – például 8 pontja van, de 16-os mezőbe talál, akkor a dobás érvénytelen, a kezdőértéke megmarad és a másik játékos következik. A játék a 0 pont eléréséig folyik úgy, hogy az utolsó dobás dupla legyen. Ha valakinek 1 pontja marad, az szintén többet dobott a szükségesnél, mert nem tud duplával kiszállni ilyen esetben is marad a kezdőérték a következő körre.

A kezdés jogát Bull-rá dobással döntik el (mindkét játékos dob egy nyilat a Bull-ra és aki közelebb dob az kezd).

A játék vége

A játék best-of-5 tematikára épül, vagyis 3 nyert legig tart.

5. Sörváltó

Helyszín és időpont:

2100 Gödöllő, Páter Károly utca 1. / 2025.04.28. (hétfő),

20:30–21:00/atléтика pálya

Játékosok száma:

Minden sörváltó csapatnak 4 tagból kell állnia, csere lehetőség nincs. Csapatok kiállhatnak MIX csapatként is.

Sörváltó lebonyolítása:

- Minden 4 fős csapatnak 400m-ert kell lefutni.
- Minden csapattagnak 100m-ert kell futnia
- Az első embernek rajtjelre meg kell innia egy 0,33-as sört és utána kezdheti el a 100m-es futását.
- Minden váltásnál a váltó embernek (aki a futását kezdi) meg kell innia egy 0,33-as sört és utána kezdheti el a futását.
- Az a csapat nyer amelyik a legrövidebb idő alatt teszi meg az 400m-es távot a szabályok szerint.

Játéknapi lebonyolítása:

A játéknapi lebonyolítása (egyenestől kiesés, csoportbeosztás) a nevezési időszak után kerül meghatározásra.

6. MIX Strandröplabda

Helyszín és időpont:

2100 Gödöllő, Páter Károly utca 1. / 2025.04.29. (kedd),

10:00–14:00

Csapatok:

Egy csapat maximum 8 főből állhat. A 8 főből legalább 3 főnek nőnek kell lennie (mérkőzés közben legalább 2 nőnek a pályán kell tartózkodnia)

A játék jellemzői

A strandröplabdát egy hálóval kettéválasztott pályán két darab, két játékosból álló csapat játssza homokos talajú pályán. A játék célja a labda átjuttatása az ellenfél térfelének talajára, illetve az ellenfél ilyenén céljának megakadályozása.

Egy csapatnak három labdaérintés áll rendelkezésére, hogy a labdát az ellenfél térfelére átjuttassa.

A labda szervával kerül játékba: a szerváló játékos a saját térfele mögül átüti az ellenfél térfelére. A labdamenet addig folytatódik, amíg a labda talajt nem ér, "out"-ra nem megy vagy valamelyik játékos szabálytalanul játssza meg.

A labdamenetet megnyerő csapat pontot szerez. Mindig az a csapat szervál, amelyik az előző pontot szerezte. (Kivéve a játszmák első szervája.)

A pálya mérete

A pálya 16m hosszú és 8m széles, minden irányban 3-3m (akadály nélküli) kifutóval.

A pálya talaja

A pálya talaja egyenletes, legalább 40 cm mély, szennyeződésektől (pl. üvegszilánk, kagyló, stb.) mentes, nem túl apró szemű (amilyen rátapad a bőrre, vagy port képez) homok. A pálya talaja nem jelenthet sérülés-veszélyt a játékosokra.

Vonalak

A pályát 5-8 cm széles vonalak veszik körbe, a térfelek között nincs vonal. (A 16 illetve 8m vonal külső szélénél van.) A vonalak lágy, rugalmas anyagúak, a színüknek élesen el kell ütnie a pálya talajától.

Nyitó zóna

Az alapvonalak mögötti terület. (A két oldalvonal meghosszabbítása között.)

Háló

A háló tetejének talajtól mért magassága 2,43 m a férfiaknál, 2,24 a nőknél. Az oldalvonalak fölött a háló két szélén egy-egy antenna van, 80 cm-rel a háló fölé nyúlnak.

Labda

A labda rugalmas anyagból van (bőr, szintetikus bőr vagy hasonló) és alkalmas játékra eső esetén is. A kerülete 66-68 cm, súlya 260-280g, belső nyomása 0.175-0.225 kg/cm².

Felszerelés

Nem szabad sérülés-veszélyes dolgokat viselni (pl. ékszerek).
Szemüveget saját felelősségre hordhat a játékos.

Játékosok

A játékosoknak ismerniük kell a hivatalos strandröplabda játékszabályokat, és aszerint kell viselkedniük. A játékosoknak el kell fogadniuk a játékvezetők ítéleteit.

Pontozás

A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik két játszmát nyer.

A MATElimpián első két játszma esetében az a csapat nyer, amelyik előbb eléri a 15 pontot (a harmadik játszmában 11 pont kell). Ha nincs meg legalább 2 pont különbség a 15. pontnál, akkor addig kell folytatni a játszmát, amíg kialakul a 2 pont különbség.

Sorsolás

A pénzfeldobást nyerő csapatkapitány választhat térfelet vagy eldöntheti, hogy melyik csapat kezdje a szervát. A vesztesé a megmaradó alternatíva.

A második játszma előtt az választ, aki az első sorsolást elvesztette.

Az esetleges harmadik játszma előtt új sorsolás van.

Állásrend

A játékosok a saját térfelükön belül bárhol elhelyezkedhetnek (a szerváló játékos az alapvonal mögött).

Nyitás sorrend

Egy csapat játékosai felváltva szerválnak, kivéve, ha saját szerva után nyerték meg a labdamenetet. Ilyenkor ugyanaz a játékos szervál, aki az előző labdamenetben.

Labdamenet

A labdamenet a játékvezető sípjával kezdődik és azzal fejeződik be.

A labda "bent" van

Ha a labda a térfelen belül érinti a talajt. Ha hozzáér valamelyik vonalhoz, az is "bent" van.

A labda "kint" ("out") van

Ha a labda a pályán kívül érinti a talajt.

Érinti az antennát vagy a hálót illetve a hálótartó oszlopokat az antennán kívül.

Ha szerva vagy a csapat 3. érintése után a két antenna közötti területen kívül halad át a háló síkján.

Ha külső tárgyat vagy személyt érint.

Labdaérintések

A csapatnak összesen három érintésből (a sánc is beleszámít) kell visszajuttatnia a labdát az ellenfél térfelére.

Nem szándékos labdaérintés is labdaérintésnek számít.

Ugyanaz a játékos nem érhet kétszer egymás után a labdához. (Kivéve sánc után.)

Egyidejű labdaérintés

Ha két csapattárs egyszerre érinti a labdát, az két érintésnek számít, de szabályos.

Ha a háló fölött, két ellenfél között történik egyidejű labdaérintés, akkor annak a csapatnak, amelyiknek a térfelére kerül a labda, még van három érintésre lehetősége.

Segítség igénybevétele

A játékosok fizikailag nem segíthetnek egymásnak (pl. megemeli csapattársát ütés előtt) a labdaérintésben. Illetve tárgyak segítségét sem vehetik igénybe. Ellenben a játékos visszatárhathja csapattársát attól, hogy hibát kövessen el. (pl. hogy megérintse a hálót).

Labdaérintés

A labdát bármely testrészszel meg lehet játszani.

A labdaérintésnek elpattanónak kell lennie, nem szabad dobni vagy megfogni.

Kivétel erős támadás kivédésénél (ilyenkor egy pillantra meg lehet tartani a labdát kosárérintéssel), illetve háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből fakadó "tartott labda" esetén.

A labdát egyidejűleg több testrészszel is lehet érinteni, ha az érintések egyidejűek.

Kivéve sánc esetén, ilyenkor több érintés is megengedett, ha egy akció alatt történik. Illetve kivéve a csapat első érintése esetén (itt is egy akció esetén).

A labda az antennán kívül keresztezi a háló síkját

Ha a labda részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapatérintésen belül, ha a visszajátszott labda a játéktér ugyanazon oldalán, ismét a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját. Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.

Labda a háló alatt

Ha a labda teljes terjedelmével áthalad a háló alatt, akkor "kint" van.

Hálót érintő labda

A labda érintheti a hálót.

Labda a hálóban

A hálóba került labda megjátszható a három érintésen belül.

Ha a labda elszakítja a hálót vagy áthalad azon, a labdamenetet újra kell játszani.

Átnyúlás a háló fölött

A blokkoló játékos átnyúlhat a háló fölött, ha nem avatkozik játékba a támadó érintés előtt.

A támadó játékos átnyúlhat a háló fölött, ha a támadó mozdulatot még saját térfelén kezdte meg.

Behatolás az ellenfél térfelébe

A játékos behatolhat az ellenfél térfelébe, ha nem akadályozza az ellenfelet.

Háló érintése

Tilos a hálót vagy antennát megérinteni.

A hálót tartó kötelek vagy oszlop érintése megengedett, ha ezzel a játékos nem befolyásolja a labdamenetet.

Ha a háló érintése egy hálóba ütött labda következményeként történik.

A játékos haja beleérhet a hálóba.

Nyitás

A labdát a soron következő játékosnak egy kézzel vagy karral kell játékba hoznia a nyitó zónából.

Nyitás sorrend

Az első nyitás a sorsolás alapján eldöntött csapaté.

Ha a nyitó csapat nyeri a labdamenetet, akkor ugyanaz a játékos szervál, aki az előző labdamenetben is szervált.

Ha a fogadó csapat nyeri a labdamenetet, akkor a csapatnak az a játékosa szervál, aki legutóbb nem szervált.

Nyitás végrehajtása

Szervánál a játékos szabadon mozoghat a nyitó zónában. A nyitó érintés pillanatában, vagy a

felugorva végrehajtott nyitásnál az elugráskor a szerváló játékos nem érintheti sem a pályát

(beleértve az alapvonalat is), sem a nyitó zónán kívüli területet. Nyitást követően beléphet vagy talajra érkezhetsz a pályán vagy a nyitó zónán kívül. A nyitás pillanatában a lába nem lehet a vonal alatt.

A játékvezető sípjele után 5 másodpercen belül kell végrehajtani a nyitást.

Ha a játékos feldobja vagy elengedi a labdát, akkor a nyitást megkezdettnek kell tekinteni.

Takarás

A nyitó játékos csapattársa nem takarhatja el a rálátást az ellenfél elől a nyitó játékosra vagy a labda

röppályájára. Ilyenkor az ellenfél kérésére szabaddá kell tenni a rálátást.

A támadóérintés hibái

A játékos az ellenfél térfelében érinti meg a labdát

A játékos "out"-ra üti a labdát

A játékos ujjheggyel érinti a labdát, kivéve kifeszített ujjak esetén.

A játékos támadó érintést hajt végre az ellenfél nyitásán, úgy, hogy a labda teljes terjedelmével a háló szintje fölött van.

A játékos a támadó érintést kosárérintéssel hajtja végre és a labda röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve feladás esetén.

Sánc (blokk)

Sánc után bármelyik játékos hozzáérhet a labdához, beleértve azt is, aki sáncolt.

Sánc az ellenfél térfelén

A sáncoló játékos átnyúlhat a háló fölött, ha nem avatkozik játékba a támadó érintés előtt.

Sánc hibák

Nyitást nem szabad sáncolni

A labda a sánról "out"-ra megy.

Időkérés

Minden csapatnak játszmányként (kivéve a 3. játszmányt) egy-egy 30 másodperces időkérése van.

Amikor a játszmány belüli összpontszám 21, akkor automatikus, "technikai" időkérés következik. (Kivéve a 3. játszmányt.)

Sérülés

Körmély sérülés esetén a sérült játékosnak 5 perc felépülési ideje van. Egy játékos egyszer élhet ezzel a lehetőséggel a meccs során.

Külső beavatkozás

Külső beavatkozás esetén a játékot meg kell állítani, és a labdamentet újra kell játszani.

Játéknap lebonyolítása:

A játéknap lebonyolítása (egyenes kiesés, csoportbeosztás) a nevezési időszak utána kerül meghatározásra.

A játékrend a megjelenő csapatok számának függvényében a helyszínen történik.

7. Csocsó, 2025.04.28. (hétfő),

A versenyen 3 db csocsó asztalt fogunk használni, ahol maximum 32 csapat versenyezhet, egy csapat két főből áll. A lebonyolítás Kvalifikációval kezdődik, majd DKO rendszerben vagyis fő- és vigaszágon folytatódik az alábbi táblázat szerint:

Csapatszám	Kvalifikáció lebonyolítás	Min. kvalifikációs körök	Hány fő kvalifikál?	DKO rendszer lebonyolítás
1-10	2 nyert szett, 5 lött góligl	6 db	80%	2 nyert szett, 5 lött góligl
11-20	2 nyert szett, 5 lött góligl	5 db	60%	2 nyert szett, 5 lött góligl
21-32	2 nyert szett, 5 lött góligl	4 db	50%	2 nyert szett, 5 lött góligl

1 Döntő szettben csak 2 gólós különbséggel lehet nyerni, max 8 pontig.

Szabályok:



1. Pénzfeldobás
A pénzfeldobás (fej vagy írás) győztese választhatja a KEZDÉST vagy az OLDALT.



7. Pörgetés
NEM engedélyezett.
Bármely passznál vagy lövésnél, ha a bábu egy teljes fordulatnál (360°) többet pörög, az ellenfél kezd a középpályás sorról.



2. Kezdés
Tedd a középpályás sorod középső játékosához a labdát. Kérdezd meg az ellenfeledet, hogy kész van-e, egy "MEHET?" kérdéssel. Az ellenfél "Mehet." válasza után passzold a labdát egy másik bábudnak.



8. Góóól
Bármelyik sorról löhetsz gólt. Minden gól után középpályáról folytatódik a meccs.



3. Pályát elhagyó labda
Ha egy játékos túl nagy erővel lövi a labdát, és az elhagyja a játéktérrel, az ellenfél kapja meg a labdát a háttérbenél.



9. FAIR PLAY - SPORTSZERŰSÉG
NE üsd a falhoz a játékosoraidat.
NE tedd a kezéd a játéktérbe, ha a labda játékban van.
NE emelgesd az asztalt.



4. Időkérdés
Minden szettben két 30 másodpercig tartó IDŐKÉRÉS lehetséges. Ha a labda játékban van, csak az a játékos kérhet időt, akinél a labda van. Ha nincs játékban a labda, bármelyik játékos kérhet időt.



10. Időlimit
Minden sornál csak bizonyos ideig tarthatod a labdát. A középpályánál (5-ös sor) 10 másodpercig, a többi sornál, csatársor (3-as sor), háttérdek – háttvéd (2-es sor) és kapus együtt számít – 15 másodpercig. Az ellenfél középpályájától folytatódik a játék időtűllépés esetén.



5. Passz
Minden újakezdésnél a labdát két bábu között le kell passzolni, mielőtt tovább passzolnánk egy másik sornak, vagy rálőnénk az ellenfél kapujára.



6. Oldalcseré
Minden szett után lehetséges az oldalcseré.



BECSÜLETKÓDEX
A csocsó SZÓRAKOZÁS!
Tiszteld az ellenfeled!
Fogjatos kezét meccs előtt és után!
MINDIG bizonyosodj meg róla, hogy az ellenfeled készen van kezdésnél és újakezdésnél egyaránt.
<<Mehet?>>

Aerobik, jóga: 2025.04.28. (hétfő),

Helyszín: Sportcsarnok 8-as terem.

A foglalkozások szakember (edző, testnevelő) által vezényelt csoportos foglalkozások. Kérjük, az időrendnek megfelelően kezdés előtt 15 perccel jelenjenek meg a foglalkozáson.