



# XIV. MÉTA FESTIVÁL

2010. május 22-24. Balatonboglár

## SZÁLLÁS ÉS ÉTKEZÉS MEGRENDELŐJE

Csoport neve: .....

Székhelye: .....

Vezető telefonszáma:.....

Csoport rendelkezik-e busszal a fesztivál ideje alatt? igen                      nem

**(Számunkra fontos információ, hogy a legoptimálisabban tudjuk elosztani a szálláshelyeket!)**

### SZÁLLÁS IGÉNY

Szálláshely (Kategoriat kérjük bekeretezni!)	22-én éjszaka	23-án éjszaka		
☺	Összesen: .....		Összesen:.....	
☺☺	Leányok létszáma:	Fiúk létszáma:	Leányok létszáma:	Fiúk létszáma:
☺☺☺	.....	.....	.....	.....

- ☺                      **1800-2200 Ft-os** szálláshelyek (ifjúsági szálló, üdülő,)
- ☺☺                    **2300-2800 Ft-os** szálláshelyek (szuper kollégium, üdülők)
- ☺☺☺                   **2800-3500 Ft-os** szálláshelyek (nagyon fürdőszobás szobák, panziók a parton)

### ÉTKEZÉSI IGÉNY

	22-én (szombaton)	23-án (vasárnap)	24-én (hétfőn)	Összes
<b>Reggeli</b> 500 Ft				
<b>Ebéd</b> 880 Ft				
<b>Vacsora</b> 760 Ft				

*A megrendelőben jelzett költségeket vállaljuk, az ellátásért átutalással fizetünk, melyről a helyszínen számlát kapunk.*

Dátum:.....

ph .....

*együttes vezető aláírása*



FONTOS INFORMÁCIÓK!

# FONTOS INFORMÁCIÓK!



A fesztivál a balatonboglári Teniszcsarnokban kerül megrendezésre, a Balaton partjától 150 méterre.

A színpad mérete: 10m X 6 m. magassága 1 m. *(Nem volt több pénzünk a bővítésre!)*

A fesztiválon **videó felvételt** készítünk, melyet számla ellenében megvásárolhattok.

**A fesztiválunk zenekara a budapesti MÉTA együttes.** (a kíséret díját a szervezők állják!)

- Minden nevezett koreográfia kottáját, hangfelvételét (vagy mindkettőt) 2009. május 30-ig a zenekar prímásának szíveskedjete eljuttatni (Cím: Salamon Beáta, Budapest 1074. Hársfa utca 5-7. fsz. 3. tel.; 06-1-3516649). Akik a Métát kéri, **mindenképpen vegyék fel a Beával a kapcsolatot!!!!**
- A hangzóanyagot nem küldjük vissza.
- Kérjük, ha nem élő zenére dolgoztok, azt **jelezzétek**, hangosítást tudunk biztosítani.
- Aki saját zenekarral érkezik, annak a zenekar költségeit vállalni kell.

## Próba

- Színpad bejárásra lehetőséget biztosítunk: 2009. május 30-án (szombaton) 11<sup>00</sup> órától 18<sup>00</sup> óráig A próbák beosztása miatt hívd a művelődési házat, 06-85-550-063 vagy a Tücsit 20-9680748.
- **31-én nincs próba a fesztivál előtt!!!**
- *Jelmezkészítő vendégeink lesznek, olvassátok a mellékleteket!*
- Lesz sok apró meglepetés!

**Ha tudtok olyan csoportot, akit érdekelhet a meghívásunk, kérünk Benneteket, tudassátok velük, a küldött anyag fénymásolható, tovább küldhető!**

**VÁRUNK BENNETEKET! VÁRUNK BENNETEKET! VÁRUNK  
BENNETEKET! VÁRUNK BENNETEKET!**





# FUTÓ MÉTA

*A játék történetéről:*

*A méta játékok a régi várháborúk emlékét őrzik. A várban harcoló csapat tagjai az ellenfél táborán keresztül segítségért sietnek. A feladattal megbízott futár megsemmisítése (megdobása) a vár feladásával jár (helycsere). Az adogató az ellenfél kéme, aki a várbeliek bukását igyekszik elősegíteni.*

## **Játéktér, eszközök:**

*A pálya 4 sarkát zászlókkal jelöljük, melynek mérete 30 x 50 m. A felső alapvonal az "ütméta vonal", a másik oldalon van a "futóméta vonal". Az "ütméta vonal"-tól 10 méterre egy vonalat húzunk, ez az ún. "ütésvonal". A "ütméta vonal" mögött 3 méterre még egy párhuzamos vonalat húzunk. Ide állnak fel az üőjátékosok. (lásd 1.sz Melléklet).*

## **Játékeszköz:**

*Egy üőfa (lásd 2.sz Melléklet) és egy teniszlabda (vagy kislabda). Csak szabályos méretű üővel lehet játszani!*

## **Résztvevők:**

*Csapatonként 12 fő - 10-14 éves - felső tagozatos tanulók, de minimum 4 leány csapatonként.*

## **A játék menete és szabályai**

### **Támadójáték:**

*A csapatokat sorsolással megválasztjuk. Az üőcsapat tagjai (a támadók) az első üő kivételével számozási sorrendben a 3 méteres vonal mögött helyezkednek el. A külső kapócsapat tagjai (a védők) szétszórta felállnak a játéktéren.*

*Az adogató feláll az üővel szemben 3-4 méterre. Függetlenül és minimum a föld fölé 2,5 méterre az üő és dobó játékos közé. Feldobja a labdát, majd hátralép.*

*Az üő a feladott labdát megkísérli kiütni a bottal. Ha eltalálja a labdát és úgy látja, hogy érdemes kifutni a futóméta vonalra, akkor ledobja az üőfát a földre és elindul. Ha az ütése nem volt kedvező, vagy a labda mellé ütött, akkor feláll az ütméta vonal valamelyik pontjára, és olyan kedvező ütésre vár, melyre elindulhat, vagy a következő üővel együtt futhat, ha annak jó az elütése.*

*A külső csapat a kiütött labda elkapására, vagy gyors összjátékkal a futó megdobására törekszik. Ha a futójátékost megdobják, vagy ha a levegőben szálló labdát lepattanás előtt elkapják, a két csapat helyet cserél.*



### **Az ütés szabályai:**

*A rosszul feladott labdát az üő nem köteles elfogadni, de a harmadik feladás után a labda kiütését meg kell kísérelni. A jó dobások számát, vitás esetben a bíró dönti el.*

*Ha az üő a labda mellé üt, nem futhat ki. Három sikertelen ütés után oldalt felállva megvárja, míg egy társa sikeres ütésére elindulhat.*

*Hátrafelé, az ütésvonal elé vagy az ütőméta vonal és a pálya közepét jelző zászló között oldalra ütött labda szabálytalan, és a futásra nem jogosít (lásd 3.sz Melléklet). Sikertelen ütés esetén, ha az üő a futást megkezdte, vissza kell térnie az ütőméta vonalra.*

Minden játékos egyszer, a kapitány - aki utoljára marad - háromszor üthet.

*Az üők csak számozási sorrendben üthetnek. A sorrendet a helycsere után is be kell tartani.*

*Ha az üőjátékos elérte a futóméta vonalat, ott megpihenhet (le kell guggolnia és a földre ütéssel jelzi, hogy nem kíván visszafutni) vagy alkalom szerint azonnal visszafuthat. Ha a két utat megteszi anélkül, hogy megdobnák - ütésjogát megtartja, és egy pontot szerez csapatának. Befutás után a sor végére áll, és akkor üthet újra, ha ismét rákerül a sor, csak akkor szerez új pontot.*

### **Védőjáték:**

#### **A kidobás szabályai:**

A dobók a futókat mozgásukban nem akadályozhatják. Sorfal, átkarolás, feltartás esetén a futó játékosok a futóméta vonal érintése nélkül visszatérhetnek az üőtérbe. Ilyenkor pontot kapnak és megtartják ütésjogukat.

*A labdával a dobó játékos nem futhat, de egy kilépést tehet. A futásból végrehajtott és a földről felpattant találat érvénytelen.*

Ha a labda elhagyja a játéktérrel pl: egy céltévesztett dobás után, a játék nem áll meg. Az ütőméta vonal mögötti területet kivéve a játéktéren kívül bárholn is érvényes találatot lehet elérni.

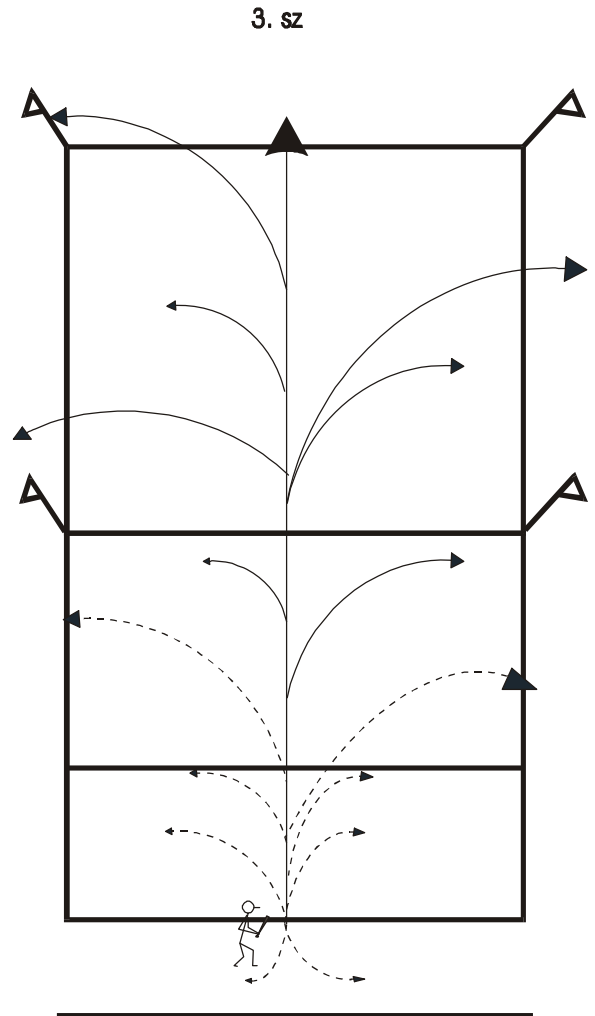
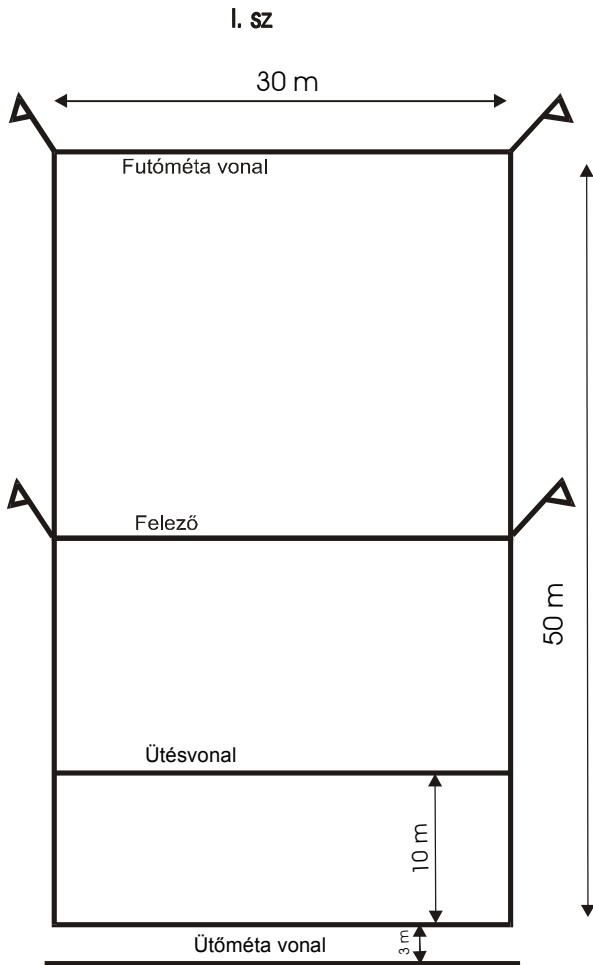
*Ha a futójátékos menekülés közben a játéktérrel elhagyja úgy tekinthető, mintha a labdával megdobták volna.*

#### **Helycsere van a két csapat közt:**

- a futójátékos leütése után
- ha a futójátékos kilép az oldalvonalon
- a labda elkapása után, ha a védőcsapat a kiütött labdát elkapja
- ha az üőcsapat tagjai elfogytak (az üőjátékosok az üő- vagy futóméta vonalon állva maradnak) sikertelen ütések okán.

*Győz a csapat, amelyik a meghatározott játékidő alatt (jelen esetben 30 perc) több pontot gyűjt. Minden érvényes befutás új ütésjogot és egy pontot jelent.*

**Egyéb:** A visszafutáskor bármennyien futnak vissza a futóméta vonalról, csak az üőjátékos tarthatja meg az újabb ütés jogát, de ez is csak 1 pontot ér.



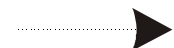
2.sz.

- Az ütő anyaga:fa (lehetőleg fenyő)
- Az ütő mérete: 105 X 6 X 2 cm

Jó ütés:



Rossz ütés:



A játékosok csak a szabályoknak megfelelő ütőt használhatnak!

