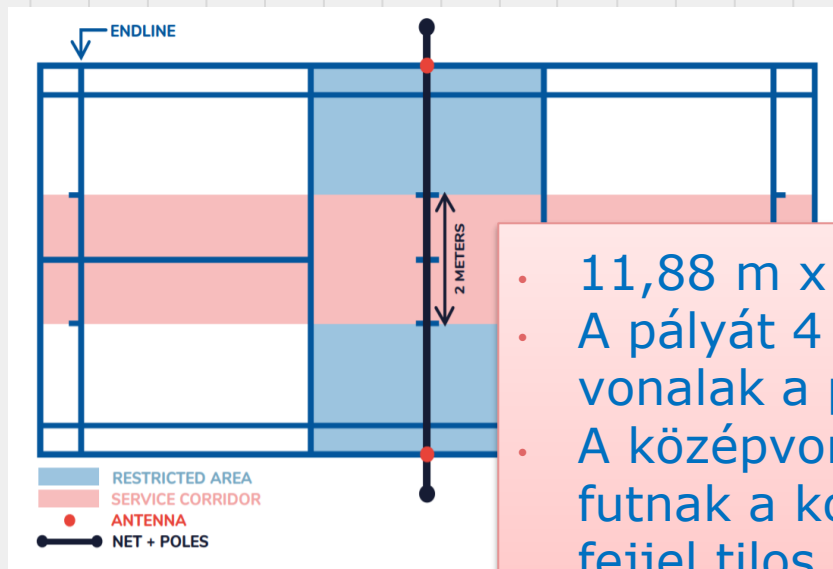


Lábtoll-labda

- 15 gramm súlyú
- 4 db 15 cm-es libatollból és egy 4 cm átmérőjű kerek gumitalpból áll.
- A gumitalp alja és teteje között 5-7 db papírkorong biztosítja a labda rugózását és egyenletes repülését.
- A tollak különböző színekre - piros, sárga, kék, zöld - festhetőek

Játéktér

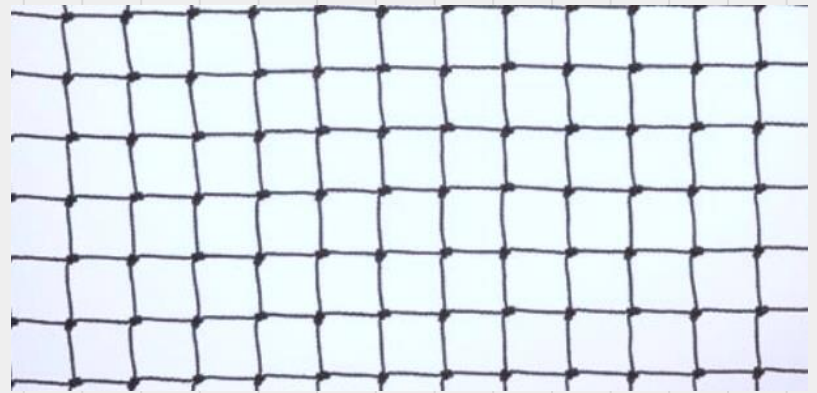


- 11,88 m x 6,10 m
- A pályát 4 cm széles vonalak határolják. A vonalak a pálya részei
- A középvonaltól mindkét irányban 2 méterre futnak a korlátozó vonalak, amelyeken belülről fejfel tilos átjuttatni a labdát a másik térfélre.
- Az alapvonal középpontjától mindkét oldalon 1-1 méterre felrajzolt rövid vonalak jelölik ki az adogató térfelet.

Háló



- 7 méter hosszú és 76 cm széles
- Szemei 2x2 cm méretűek
- Magassága férfiaknál 160 cm, nőknél 150 cm.
- Játék közben tilos megérinteni, alatta ill. felette az ellenfél téré felére bármely testrészsel átnyúlni.



Versenyszámok



Ezekben a versenyszámokban rendeznek országos-, Európa- és világbajnokságokat

Csapat

A világ egyik legkisebb csapatjátéka: egy időben 3 fő játszik egy csapatban, legfeljebb 3 cserejátékos lehet. Külön férfi és női csapat versenyszámokat különítünk el, a nők indulhatnak férfi mezőnyben is, fordítva viszont nem.

Páros

2 játékos tartózkodik egyszerre egy térfélen, mint csapatban, itt is elkülönítünk férfi és női párosokat. Cserejátékos a jelenlegi szabályok szerint nem lehet.

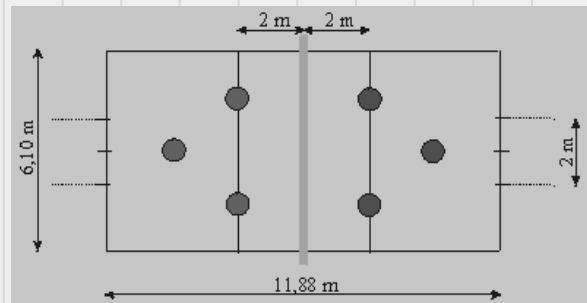
Egyéni

Mindkét térfélen 1-1 játékos játszik. Külön férfi és női egyéni versenyeket rendeznek.

Vegyes páros

A pároshoz hasonlóan 2-2 játékos helyezkedik el a térfeleken, viszont az egynemű párosok helyett itt egy férfi és egy női versenyző alkotja a duót.

Speciális szabályok csapat versenyben



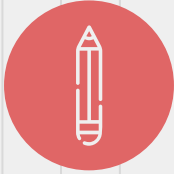
- ❖ A csapatok játékosai háromszög alakban állnak fel.
- ❖ Két játékos a háló közelében egymástól 2 méter távolságra, egy játékos a hátsó térfélen ill. adogatásnál az adogató térfélen áll.
- ❖ A kötött sorrend csak az adogatásnak ill. az adogatás fogadásánál kötelező. A szerva elrúgásának pillanatában minden játékos helyet változtathat.
- ❖ Az adogatás jogának elnyerésekor az adogató csapat játékosai az óramutató járásának megfelelően egy hellyel váltják helyzetüket (forgás).
- ❖ Párosban akkor kell szerváló játékost cserélni, mikor elnyerik a szerválás jogát.

Szerua- a labdamenet kezdete



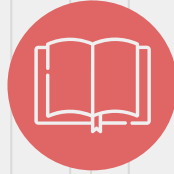
- ❖ A szerváló játékos az adogató területen áll és a labdát lábbal az ellenfél ténfelére rúgja.
- ❖ Rossz az adogatás, ha az adogató játékos a vonalra ill. játéktérre lép, vagy ha a szerua hálót vagy más akadályt érint.
 - ❖ Mindig az az egység szervál, aki az előző labdamenetet nyerte. A mérkőzés első labdamenetének indítóját a játékvezető határozza meg a labda bedobásával (amerre a tolla áll), vagy érme feldobásával.
- ❖ Ha a csapatban vagy párosban nem a soron következő játékos adja a labdát, vagy csapatban rosszul álltak fel (elrontották a forgást), akkor elvesztik a szerválás jogát és az ellenfél kap egy pontot.

Időkérés



A csapatok szettenként
2 időt kérhetnek.

Amennyiben egy csapat
kikéri a 3. időt azonos
játszmán belül, akkor az
ellenfél kap egy pontot és
elnyeri a szerválás jogát.



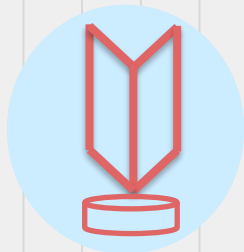
Az időkérés
időtartama 30 mp.

Az időkérés ideje
alatt a csapattagok nem
hagyhatják el a pályát.



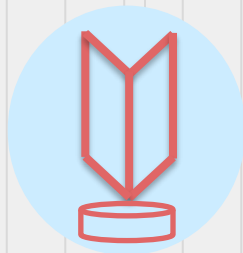
Az ápolási idő sérülés
esetén 5 perc.

Labdaérintés



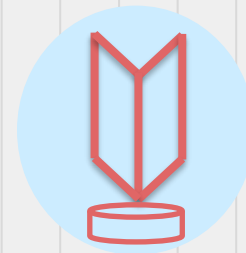
Egy csapat maximum négyszer érintheti a labdát mielőtt az ellenfél térfelére juttatja.

A páros játékokban szintén négy érintés engedélyezett



A négy érintésen belül egy játékos egymás után kétszer érintheti, rúghatja a labdát.

Egyéniben csak legfeljebb kétféle érintés engedélyezett.



A labdát játék közben tilos kézzel vagy karral érinteni. Minden más testrész használata megengedett.

Ha két játékos egyszerre ér a labdába, azt két érintésnek kell számolni.

Pontozás



A mérkőzések két
nyert játszmáig
tartanak.



A játszmák 21
pontosak.

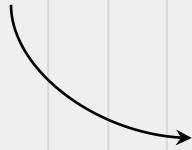
Minden labdamenet
egy pontot ér.

Gyorsított számolás:
Minden labdamenet
ponttal fejeződik be.

A játszmát két pont
különbséggel kell
megnyerni.

Váltott szerva

20-20-tól váltott adogatással kell elérni a két pont különbséget.



Ha 20-20 az állás: az a csapat, aki később érte el a 20 pontot (ez azt jelenti, hogy ő szerezte az utolsó pontot), nyeri meg a szerválás jogát. Onnantól kezdve váltott szerva van, amíg nem dől el, hogy ki lesz a nyertes

Térfélcseré



Ha nem ugyanazok a játékosok nyerték az első két szettet, akkor egy harmadik játszmával döntik el, hogy ki lesz a győztes.

01

A játszmák (szettek) között térfelet cserélnek a játékosok.

02

03

A harmadik szett közepén (11 pontnál) is térfelet cserélnek a játékosok.

Ha a játékvezető és a játékosok elfelejtenek térfelet cserélni, akkor cserélnek, amint lehet



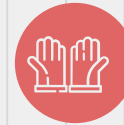
Az ellenfél kapja a pontot, ha:



A labda a pályán kívül esik le



A labda bármilyen pályán kívül eső tárgyhoz hozzáér, mint például a plafonhoz vagy egy olyan személyhez, aki nem játszik



A labda hozzáér a hálótartó oszlopokhoz rögzített antennákhoz, a kötelekhez, a hálótartó oszlopokhoz vagy a háló oldalvonalakon és antennákon túli részéhez



A labda hozzáér a hálóhoz szerváláskor

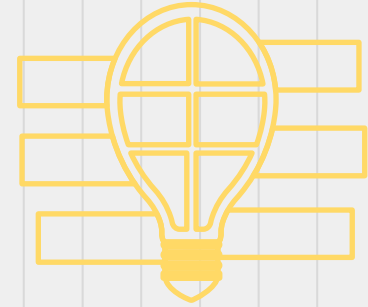


A labdát „megtartja” a játékos, vagy végigcsúszik a játékoson (a labdával való érintkezésnek pillanatszerűnek kell lennie)



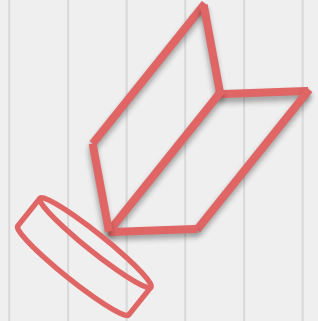
A játékost valamilyen tárgy vagy másik játékos segíti, hogy hozzáérjen a labdához

Tudtad?

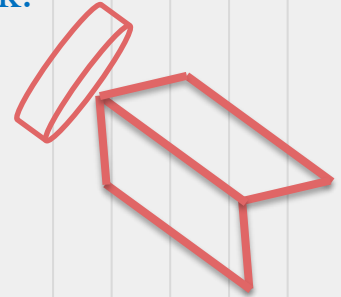
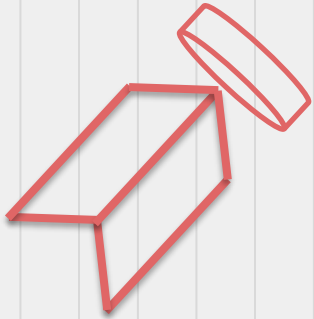


Sok játékos úgy gondolja, hogy nem szabad átfejelni a labdát a másik térfélre. A fejjel történő támadó rúgás engedélyezett, ha a játékos a két méteres vonal mögül végzi azt el. A játékos még fel is ugorhat a két méteres vonal mögül, és ugrás közben megfejelheti a labdát, de a labdaérintést véghez kell vinni, mielőtt a játékos leérkezik a földre a két méteres vonalon belül. Sáncolás közben tilos fejelni, ha a fejével aktív támadó érintést hajt végre a játékos. Ha a sánc feje nem mozdul meg, de a labda eltalálja a fejét, az nem számít hibának.

Tudtad?



2012-ig, ha a játékos nem találta el a labdát szerválás közben, felvehette a labdát a földről, és 5 másodpercen belül elrúghatta a szervát. Ma már a játékosoknak tudniuk kell, hogy a játékvezetők egy ilyen mozdulatot is hibának ítélnék.



Takarási hibák



A szerváló játékos páros- vagy csapattársa:

- 01** Nem lóghat semmilyen testrészével sem a két szerva vonal és a háló alatti két vonal (a középvonaltól két méter távolságra) által meghatározott téglalap fölé.
- 02** Nem mozoghat azzal a céllal, hogy kitakarja a labda útját.
- 03** Nem grimaszolhat vagy hangoskodhat.



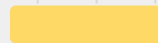
Sáncolási hibák



A sáncoló játékos hibát követ el, ha:

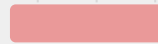
01

Visszasáncolja a szervát.



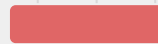
02

Felemelt vagy tárt karokkal ugrik fel.

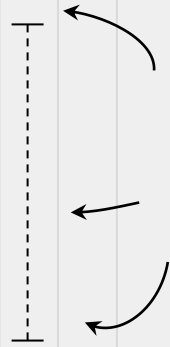


03

Hozzáér a hálózhoz vagy az antennákhoz.



Átnyúlás a háló alatt vagy felett



- ❖ Hibának számít, ha a játékos átnyúl az ellenfél térfelére a háló alatt vagy felett bármely testrészszel.
- ❖ A háló alatti vonalon szabad sétálni feltéve, ha a játékos lábfeje nem ér át az ellenfél térfelére. Bármely más testrész nem érhet hozzá vagy keresztezheti a háló alatti középvonalat.

2012-IG CSAK AKKOR SZÁMÍTOTT HIBÁNAK A HÁLÓ ALATTI ÁTNYÚLÁS, HA A JÁTÉKOS LÁBFEJE TELJES EGÉSZÉBEN AZ ELLENFÉL TÉRFELÉN VOLT.

Háló érintése:

- ⇒ Ha a játékos haja ér a háléhoz, az is hibának számít.
- ⇒ Ha a labda úgy ütközik a hálónak, hogy ez azt eredményezi, hogy az ellenfél emiatt hozzáér a háléhoz, az nem számít hibának.

Meg kell ismételni a pontot, ha



- Ha a játékvezető sípolása előtt elvégzik a szervát, akkor az nem ér pontot, meg kell ismételni.
- A labda beleragad a hálóba.
- Bármilyen tárgy vagy külső személy kerül a pályára a labdamenet közben.
- A labda tollai eltörnek vagy szétesik a labda.
- Ha a játékvezetőknek erős kétségeik vannak a pont megítélése során, akkor az egyes számú játékvezető dönthet úgy, hogy megismétlik a pontot.

Időbeosztás



Bemelegítés

A pályán való bemelegítésre 3 percük van a játékosoknak



Csere

Szettenként legfeljebb 3-szor lehet cserélni (csapatban)
A csere 15 mp-et vehet igénybe



Térfélcseré

A szettek között 1 perc telik el játék nélkül
3. szett térfélcserénél nincs idő



Szerva

Maximum 5 másodperc telhet el a játékvezető sípolása és a szerva elvégzése között.

Legfeljebb 10 másodpercük van a játékosoknak az előző labdamenet után felkészülni a következő pontra.