

A 10. Lábtoll-labda Világbajnokság játékvezetői kézikönyve

Fordította: Farkas Lilla

1. A dokumentum célja

Ez a dokumentum összegzi a lábtoll-labda szabályokat, az ISF hivatalos szabályzatát átvéve. Meghatározza, hogyan kell a lábtoll-labda mérkőzést játszani, és útmutatót ajánl a játékvezetőknek, valamint a játékosoknak is. Ez a dokumentum elsődlegesen a 2019-es világbajnokságra vonatkozik, amit Eaubonneban, Franciaországban rendeztek.

Célközönség: Minden játékosnak és játékvezetőnek ajánlott figyelmesen elolvasni a hivatalos ISF szabályokat mielőtt ezt az összefoglalót elolvassa.

Ez azt jelenti, hogy ezt az összefoglalót emlékeztetőnek szántuk a szabályokat illetően, nem helyettesíti a fent említett ISF hivatalos szabályzatát.

2. A sorsolás és pontozási rendszer

- A sorsolás (a szabály, hogy meghatározzuk, ki kezd először vagy a pálya melyik ténfelén lesz): bemelegítés előtt, ha az A csapat nyeri a sorsolást, akkor az A csapat választhat, hogy először szervál, vagy térfelet választ. ha az A csapat azt választja, hogy ő fog először szerválni, akkor a B csapat választja ki, hogy a pálya melyik ténfelén kezd, és ez fordítva is igaz.
- Minden meccset két nyert játszmáig, 21 pontig játszanak.
- Harmadik szett esetén, a csapatoknak térfelet kell cserélni amint az egyik csapat eléri a 11 pontot. Ha a játékvezető és a játékosok elfelejtnek térfelet cserélni, akkor cserélnek térfelet, amint lehet.
- 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 (a nyertesnek két ponttal kell nyerni).

3. A hibák felsorolása

A következő hibák közül mindegyiket egy ponttal büntetik, és az ellenfél elnyeri a szerválás jogát. Ha egy labdameneten belül több hibát is észrevesznek, az elsőt kell számításba venni, és véget ér a pont.

3.1. Általános hibák

- 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 labda átmegy a hálón, de nem az antennák között.
- Egy játékos egymás után több, mint kétszer ér a labdába.
- Egy csapat több, mint négyszer ér a labdába.
- 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.
- Ha két játékos egyszerre ér a labdába, azt két érintésnek kell számolni. Ha két játékos mozdul a labda felé, és még össze is ütköznek, de csak az egyik játékos ér a labdába, akkor azt csak egy érintésnek kell számítani.

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.

3.2. Szerva hibák

- A szervát adó játékos több, mint 5 másodperc múlva rúgja el a labdát, miután a játékvezető sípolt.
- Miután a játékvezető sípolt, a labda leesik a földre (még akkor is, ha a szerváló játékos nem ért a labdába).
- A szerváló játékos rálép a szerva vonalra vagy az alapvonalra.
- A labda nem megy át a hálón (a két antenna között).
- A labda hozzáér a hálóhoz vagy az antennákhoz vagy a szervát adó játékos valamelyik csapattáráshoz mielőtt átmenne a hálón.
- Ha a szervát adó játékos azelőtt elrúgja a labdát, mielőtt a játékvezető sípolna, akkor megismétlik a szervát, nem számít hibának.

3. Tudtad?

2012-ig, ha a játékos hibázott szerválás közben, és nem találta el a labdát, a szervát adó játékos 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.

D

szerva hibák (a játékosok elhelyezkedése)

Csapatban és párosban következményekkel jár, ha a játékosok nem tisztelnek bizonyos szabályokat a szerva közben.

- Az egyes számú játékosnak a kettes (bal oldali) és hármas (jobb oldali) játékos mögött kell állni.
- Ha a csapat elnyeri a szerválási jogot, akkor az óramutató járásával megegyezően kell a játékosoknak forogni.
- Párosban akkor kell szerváló játékost cserélni, mikor elnyerik a szerválás jogát.
- Szerva közben minden játékosnak legalább az egyik lábával a pályán kell lennie (kivéve a szervát adó játékost).

Ha a játékevezető észreveszi, hogy a csapat elrontotta a forgást vagy rosszul álltak fel, vagy az előbb felsorolt hibák valamelyikét elkövették, a játékosoknak vissza kell állniuk a megfelelő helyükre. A hibázó csapat elveszíti a szerválás jogát és az ellenfél kap egy pontot.

3.4. Takarási hibák

A játékos, aki készen áll a szerválásra: Abban a pillanatban, amikor a játékos elrúgja a labdát, a lábfeje nem érintheti az alapvonalat és a szerva területet jelölő vonalakat.

Páros és csapat esetén: A szerváló játékos egyik csapattársa sem lóghat semmilyen testrészével sem a szerva folyosóra (az ábrán rózsaszínnel jelölt terület). A szerva folyosót a két szerva vonal, valamint a háló alatti két szerva folyosót jelölő vonal (a középvonaltól két méter távolságra, lásd az ábrán) határozza meg.

Miközben az egyes számú játékos szervál, vagy készülődik a szervához, a kettes és hármas számú játékosok nem akadályozhatják, hogy az ellenfél lássa a labda útját vagy a szerváló játékost. Ezt takarási hibának kell ítélni.

Éppen ezért a szervát adó játékos csapattársainak tilos:

- Bármilyen testrészüket mozgatni (olyan szándékkal, hogy kitakarják a labda útját).
- Nem szabad hadonászni az ellenfél rúgása előtt (ugyanaz érvényes a sáncnál).
- Hangoskodni vagy arcokat vágni.

3.5. Sáncolási hibák

A sáncoló játékos hibát követ el, ha:

- Visszasáncolja a szervát.
- A játékos tárt karokkal vagy felemelt kezekkel ugrik fel.
- A játékos hozzáér a háléhoz vagy az antennákhoz.

3.6. Időkérési hibák

Egy csapat kétszer kérhet időt (egyenként 30 másodpercesek) minden szettben.

A harmadik időkéres hibának számít, a csapat elveszíti a szerválás jogát és az ellenfél kap egy pontot.

3.7. Játék késleltetési hibák

Néhány játékos vagy csapat tevékenysége akadályozhatja a játék folyamatosságát. Ezeket először figyelmeztetéssel kell büntetni, második alkalommal már hibaként kell értékelni.

- Időkérés esetén tovább húzzák az időt a játékvezető játékra szólítása után (lásd a hatodik pontot, amely az időbeosztás szabályait részletezi).
- Ugyanabban a szettben többször húzzák az időt ok nélkül (például sorozatos cipő kötés).
- Késleltetik a játékot (több, mint 10 másodperc eltelik az előző labdamenet óta). Ha véget ér egy labdamenet a játékosoknak 10 másodpercen belül fel kell készülniük a következő labdamenetre, azért, hogy a játékvezető sípolhasson, engedélyt adva a szerváláshoz.

3.8. Háló és átnyúlási hibák

Hibát követ el a játékos, ha:

- A játékos hozzáér a háléhoz vagy az antennákhoz (lásd a lenti mezőben pirossal a kivételeket).
- 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.

Ha a labda a hálónak az antennák közötti részét érinti: Nem számít hibának, kivéve szervánál. Minden esetben hibának számít, ha a labda a hálónak az antennákon kívül eső részéhez vagy a hálótartó oszlopokhoz ér.

Megjegyzés

A háléhoz történő hozzáérésnél vannak kivételek:

- 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.
- A játékosok nem érhetnek hozzá az antennák közötti tárgyakhoz, de nem számít hibának, ha labdaérintés után a játékos hozzáér egy antennához, a háléhoz vagy bármely más az antennákon kívül eső tárgyhoz, feltéve, ha nem olyan szándékkal teszi ezt, hogy megzavarja a játékot.

Tudtad?

2012-ig a háló alatt történő átnyúlás az ellenfél térfelére, csak akkor számított hibának, ha a játékos lábfeje teljes egészében átnyúlt a háló alatti középvonalon.

Nem minden játékos tud róla, hogy az átnyúlási szabályt megváltoztatták, ha szükséges, akkor ezt el kell magyarázni nekik.

4. Ismétlés

Az alábbi esetekben kell a pontot megismételni:

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

5. A játékosok cseréje, a csapat összeállítása

- Egyéni, páros és vegyes páros versenyszámokban nincs csere.
- Csapatban legfeljebb három csere lehet, és szettenként maximum háromszor lehet cserélni.
- Csapatban az egyik játékost ki kell nevezni csapatkapitánynak, és a bal karján kell viselnie a karszalagot.
- Minden csapatnak joga van egy edzőt bejegyeztetni.

6. Az idő beosztása

Az alábbiakban egy lábtoll labda mérkőzés időbeosztását részletezzük:

- Bemelegítés: 3 perc
- 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.
- Időkérés: az idő 30 másodpercig tart.
- Ápolási idő sérülés esetén: 5 perc
- Csere: 15 másodperc
- Két szett között 1 perc telhet el játék nélkül.
- A harmadik szett közepén térfélcserénél nincs idő.

7. Kommunikáció, sárga, illetve piros lapok

A játékosok közötti kommunikáció a pályán:

A csapaton belül a játékosok korlátozás nélkül kommunikálhatnak egymással, amíg ez nem zavarja a játék alapelveit (a játékvezetők, ellenfél és csapattársak iránt tisztelettel kell lenni).

Kommunikáció a pályán kívüli személyekkel:

Senki sem beszélhet a pályán levő játékosokhoz, kivéve a bejegyzett edzőt, beleértve az időkéresek is. Az edző csak az alábbi esetekben beszélhet a játékosokkal:

- Időkérések
- Cserék
- Két szett között
- Amikor a csapatok térfelet cserélnek harmadik szett közepén, feltéve, ha ez nem lassítja a térfélcseré folyamatát.

Az edzőnek nincs joga bármilyen utasítást adni a játékosoknak az alábbi helyzeteken kívül. Ha az edző ezt nem tartja be, akkor a játékvezető figyelmezteti, ha ezután is folytatja a kommunikációt, akkor a játékvezető arra kötelezi, hogy hagyja el a pályát.

Kommunikáció a játékvezetőkkel:

Csak az edző, valamint a csapatkapitány beszélhet a játékvezetővel. Ők is csak az alábbi esetekben:

- Megkérlik, hogy magyarázza el, hogy miért kell megismételni a legutóbbi pontot.
- Engedélyt kérnek, hogy lecseréljenek valamilyen felszerelést, leellenőrizzék a hálót, labdát vagy magát a pályát.
- Időt kérnek.
- Engedélyt kérnek cserére.

Sárga lapok

- Helytelen viselkedés a játékvezető, csapattársak vagy az ellenfél felé.
- A labdát a háló alatt dobja vagy rúgja át ahelyett, hogy odaadná az ellenfélnek miután elvesztett egy pontot, vagy megtagadja a labda átadását az ellenfélnek, miután elvesztette a pontot, vagy dühösen adja át az ellenfélnek a labdát.
- Megüti vagy megrúgja az ellenfelet, vagy erre utaló szándékot mutat.
- Elhagyja a pályát a játék megszakítása közben a játékvezető engedélye nélkül.

Piros lapok

- Azok a játékosok kapnak piros lapot, akik már kaptak egy sárga lapot, de továbbra is folytatják a helytelen viselkedést.

- Figyelmeztetés nélkül akkor kaphat egy játékos piros lapot, ha egy eléggé súlyos szabálytalanságot követ el.

8. A játékvezetők elhelyezkedése és felelőségei

Mindenkinek, akit játékvezetőként regisztráltak, annak megfelelően kell viselkednie, hogy a „játékvezetők csapatába” tartozik. A legfőbb feladatuk, hogy segítsenek, hogy minél gördülékenyebben folyjanak a mérkőzések. Természetesen hiteles döntések fogják őket ebben segíteni.

Hogy elérjük ezt a célt, minden egyes játékvezetőnek a saját feladatára kell koncentrálnia. Minél több szemkontaktust kell váltaniuk az egyes számú játékvezetővel. Néhány esetben megszakíthatják a játékot is, hogy az egyes számú játékvezetővel eszmét cseréljenek, ha ez a játék menetét segíti. Legalább 5 játékvezetőnek kell egy mérkőzést vezetni: egyes számú játékvezető, kettes számú játékvezető, pontozó játékvezető, két vonalbíró. Ha a pontozó játékvezetőnek sok feladata van, akkor ajánlott egy segítőt biztosítani a számára.

Az egyes számú játékvezető irányítja a játékot az elejétől a végéig, és az ő döntései a meghatározók. Ő az egyetlen, akinek joga van, hogy megbüntesse a helytelenül viselkedő személyeket és az időhúzásokat. Elháríthatja a játékvezetői gárda egyéb tagjainak (másodszámú játékvezető és vonalbírók) az észrevételeit, ha úgy gondolja, hogy helytelenek. Az egyes számú játékvezetőnek joga van, hogy lefújja a mérkőzést vagy újrakezdjék az elejétől. Minden érvényes pontnál, erőszakos viselkedésnél, hibánál, időkérésnél sípolnia kell elég hangosan ahhoz, hogy mindkét csapat, valamint a pontozó játékvezető meghallják. Egyértelműen kell jeleznie a kézjelekkel, hogy miért sípolt, és jeleznie a csapatot, amelyik a szervát adja.

Abban az esetben, ha az egyes számú játékvezető nem tudja folytatni a feladatát, a második játékvezető fogja őt leváltani.

A második játékvezető sípszó nélküli kézmozdulatokkal jelezheti azokat hibákat is, amelyek nem az ő hatáskörébe tartoznak, de nem ért egyet az egyes számú játékvezetővel.

Az alábbiakban részletezzük az egyes játékvezetők pozícióit és feladatait.

8.1. A vonalbírók (a pálya mindkét oldalán egy-egy)

Az alapvonaltól egy vagy két méterre kell állniuk és az alapvonalat, valamint az egyik oldalvonalat kell nézniük, és az ő oldalukon levő szerva területet.

Az alábbi hibákra figyelnek: a labda a pályán kívül esik le, a szerváló játékos hibát vét (mint például belép a pályára a labda elrúgása előtt, a lábfeje a szerva vonalon van).

8.2. A pontozó játékvezető

Az egyes számú játékvezetővel ellentétes oldalon a pontozó táblánál ül, a feladatai:

- Kitölti a mérkőzés űrlapját, eközben rögzíti a játékosok mezszámait is, a csapatkapitányt, edzőt és a játékosok pozícióját minden szettben az első szerva előtt.
- Felírja az eredményeket, az időkéresek számát és azt a csapatot, amelyik az első szettben kezdett.
- Ellenőrzi, hogy a megfelelő ember szerváljon, és helyesen forogtak-e.
- Figyelmezteti a másodlagos játékvezetőt, ha hibát vesz észre a forgásban vagy rossz ember adta a szervát.
- Harmadik szett esetén figyelmeztet, ha valamelyik csapat eléri a 11 pontot, hogy cseréljenek térfelet.
- A játék végén megkéri az egyes és kettes számú játékvezetőket, valamint mindkét csapat csapatkapitányát, hogy írják alá a játék űrlapját.
- Megjeleníti az eredményeket az eredményjelző segítségével.

8.3. A második számú játékvezető

- Nézi a háló alatti középvonalat az átnyúlási hibák miatt.
- Nézi a hálót (a saját oldalán), és jelez, ha a labda szerva közben a hálóhoz ér, vagy labdamenet közben az antennáknál vagy azokon kívül ér a hálóhoz, vagy a labda az antennák által kijelölt területen kívül jut az ellenfél térfelére.
- Nézi a hálót (a saját oldalán), és jelez, ha valamelyik játékos hozzáér a hálóhoz vagy az antennákhoz.
- Nézi az oldalvonalat a saját oldalán.

8.4. Az első számú játékvezető

- Elvégzi a sorsolást (melyik csapat kezd és melyik oldalon) a bemelegítést előtt
- Ellenőrzi, hogy megfelelően zajlik-e a bemelegítés, és három percnél ne tartson hosszabb ideig.
- Nézi a hálót (a saját oldalán), és jelez, ha a labda hozzáér a hálóhoz szerva közben, vagy a labdamenet közben a háló antennáknál vagy azokon kívül eső részéhez ér hozzá vagy a labda az antennák által kijelölt területen kívül jut az ellenfél térfelére.
- Nézi a hálót (a saját oldalán), és jelez, ha valamelyik játékos hozzáér a hálóhoz vagy az antennákhoz (belső oldalak).
- Nézi az oldalvonalat a saját oldalán.

