

MAGYAR TOLLASLABDA SZÖVETSÉG

II. RÉSZ
2 SZAKASZ

AJÁNLÁS TISZTVISELŐK
SZÁMÁRA

Budapest

II. RÉSZ

2 SZAKASZ

AJÁNLÁS TISZTVISELŐK SZÁMÁRA

1 Bevezetés

- 1.1 Jelen szabályozás célja, hogy a Nemzetközi Szövetség (BWF) minden tagországában azonos elvek alapján, a Szabálypontoknak megfelelően működjön a játékvezetés.
- 1.2 A Szabályozás iránymutatást ad a játékvezetőknek, arra, hogyan vezessék a játékot határozottan és igazságosan fontoskodás nélkül, biztosítva a Szabálypontok tiszteletben tartását. Ez a Szabályozás iránymutatást ad továbbá az adogatásbíróknak és a vonalbíróknak is az ő feladataikra vonatkozóan.
- 1.3 Minden hivatalos közreműködőnek szem előtt kell tartania, hogy a játék a játékosoké.

2 Tisztviselők és döntéseik

- 2.1 A játékvezető a Döntnök (17.2. Szabálypont), vagy ennek hiányában a kijelölt felelős személy felé tartozik felelősséggel az általa vezetett mérkőzés eseményeiről és tesz jelentést.
- 2.2 Az adogatásbíró a Döntnök jelöli ki. Adogatásbíró visszahívásáról (lecseréléséről) a Döntnök (esetleg a játékvezetővel való konzultációt követően) dönt. (17.6.4. Szabálypont).
- 2.3 A vonalbírót a Döntnök jelöli ki. Vonalbírók visszahívásáról (lecseréléséről) a Döntnök (esetleg a játékvezetővel való konzultációt követően) dönt. (17.6.4. Szabálypont).
- 2.4 Minden, a mérkőzésre kijelölt hivatalos személy döntése minden ténykérdésben végleges. Amennyiben a vonalbíró döntése minden kétséget kizáróan hibás, a játékvezetőnek jogában áll azt felülbírálni (17.5. Szabálypont). Játékvezető javasolhatja a döntnöknek egy vonalbíró visszahívását vagy cseréjét. (17.6.4. Szabálypont, Játékvezetés Szabályai Ajánlás 2.3. pontja).
- 2.5 Amikor egy tisztviselő takarásban volt és ezért nem tud dönteni, a játékvezető dönt. Amennyiben ő sem tud dönteni, úgy 'Ismétlést' ítél. (17.6.6. Szabálypont).
- 2.6 A játékvezető felelősségi körébe tartozik minden, ami a pályán vagy a pálya körül történik. Játékvezető jogköre a meccs előtti pályára lépés időpontjától a pálya meccs utáni elhagyásáig tart (17.2. Szabálypont).

3 Ajánlások játékvezetők részére

- 3.1 A mérkőzés megkezdése előtt a játékvezető
- 3.1.1 Átvesszi a játékvezetői űrlapot a Döntnöktől;
 - 3.1.2 Meggyőződik az alkalmazott eredmény-jelző berendezés helyes működéséről;
 - 3.1.3 Ellenőrzi, hogy a hálótartó oszlopok a páros pálya oldalvonalain állnak (1. 5. Szabálypont);
 - 3.1.4 Ellenőrzi a háló magasságát, és hogy a háló vége és az oszlopok között nincs hézag;
 - 3.1.5 Megbizonyosodik arról, hogy van-e helyi speciális szabály;
 - 3.1.6 Meggyőződik, hogy az adogatásbíró és a vonalbírók tudják a feladatuk és a megfelelő helyen helyezkednek el;
 - 3.1.7 Meggyőződik arról, hogy elegendő tesztelt labda (3. Szabálypont) áll rendelkezésre elkerülve a játék késleltetését;
(Ha van kijelölt adogatásbíró, akkor játékvezető a 3.1.3., 3.1.4. és 3.1.7. feladatokat az adogatásbíróra bízhatja);
 - 3.1.8 Ellenőrzi, hogy a játékosok ruházata megfelel-e a Szabályzatnak, szín, tervezés, betűméret és reklám tekintetében és gondoskodik szabályok betartásáról. Amennyiben a játékvezető megítélése szerint a ruházat sérti a Szabályzatot (vagy határesetnek minősíti) értesíti a Döntnököt vagy az őt helyettesítő hivatalos személyt még a mérkőzés megkezdése előtt, ha ez nem lehetséges, akkor a mérkőzést követően azonnal.
 - 3.1.9 A sorsolást igazságosan lebonyolítja és gondoskodik arról, hogy a nyertes és vesztes felek szabályosan éljenek a választási lehetőségeikkel (6. Szabálypont). Játékvezető feljegyzi a térfélválasztást.
 - 3.1.10 Páros játék esetén feljegyzi a kezdéskor a jobb oldali adogatóudvarban álló játékosok nevét, ugyanígy a további játszmák kezdetén is. (Ezzel lehetővé teszi, hogy a játékosok elhelyezkedését folyamatosan ellenőrizni tudja.)
- 3.2 **A mérkőzés elkezdéséhez** a játékvezető bejelenti a mérkőzést, melyhez az alábbiak közül kiválasztja a megfelelő szöveget, adott szöveg megfelelő részénél pedig jobbra illetve balra mutat (Ahol W,X,Y,Z a játékosok neveit, míg A,B,C,D a játékos által képviselt országot helyettesíti)

Egyéni mérkőzésen

Egyéni versenyen

„Hölgyeim és Uraim, a jobb oldalamon „X, A”, a bal oldalamon „Y, B”. „X” adogat, nulla – nulla, játék.”

Csapatversenyen

„Hölgyeim és Uraim, a jobb oldalamon „A, képviseli X”, a bal oldalamon „B, képviseli Y”, „A” adogat, nulla – nulla, játék.”

Páros mérkőzésen

Egyéni versenyen

„Hölgyeim és Uraim, a jobb oldalamon „W, A és X, B”, a bal oldalamon „Y, C és Z, D”, „X” adogat „Y”-nak, nulla – nulla, játék.”

Ha a páros partnerek azonos országot képviselnek, az ország megnevezését a játékosok nevének közlése után kell mondani („W és X, A”)

Csapatversenyen

„Hölgyeim és Uraim, a jobb oldalamon „A, képviseli W és X”, a bal oldalamon „B, képviseli Y és Z”, „A” adogat „X” „Y”-nak, nulla – nulla, játék.”

A „Játék” bejelentés a mérkőzés kezdetét jelenti.

3.3 A mérkőzés folyamán

3.3.1 A játékvezető

- 3.3.1.1 használja a jelen Szabályzat 4 számú melléklet kifejezéseit;
- 3.3.1.2 feljegyzi és bejelenti az aktuális eredményt. Mindig az adogató pontszámát mondja előre;
- 3.3.1.3 Adogatás közben, amennyiben adogatásbíró is van, elsősorban a fogadó játékost figyeli. A játékvezető is ítélni adogatás hibát, ha szükséges.
- 3.3.1.4 ha lehetséges, figyelemmel kíséri az eredményjelző berendezés helyes állását; és
- 3.3.1.5 jobb kezét a feje fölé emeli, ha a Döntnök közreműködését igényli vagy bal kezét, ha a Döntnök döntése szükséges egy vonalhívásról a Visszanéző Rendszert segítségével

3.3.2 Amikor az egyik fél elveszíti a labdamenetet és ezzel az adogatás folytatásának jogát (10.3.2., 11.3.2. Szabálypont), bejelenti:

„Adogatás csere”

Ezt követve az eredményt az új adogató pontszámával kezdve; ha szükséges, egyidejűleg a megfelelő kézzel mutat az új adogató játékosra és a helyes adogatóudvarra.

3.3.3 „Játék” bejelentést csak a játékvezető tehet, annak jelzésére, hogy:

- 3.3.3.1 egy mérkőzés vagy játszma kezdődik, illetve hogy egy játszma szünet vagy térfélcseré után folytatódik;
- 3.3.3.2 a játék valamilyen megszakítás után folytatódik, vagy
- 3.3.3.3 utasítja a játékosokat a játék folytatására.

3.3.4 „Hiba” bejelentést tesz a játékvezető, ha az bekövetkezik, a következő eseteket kivéve:

- 3.3.4.1 Amennyiben adogatás hibát (9.1 Szabálypont) ítélni adogatásbíró a 13.1 Szabálypont alapján. „Adogatás hibát jeleztek” bejelentéssel elismeri az adogató hibát. A játékvezető „Hiba” bejelentést tehet a fogadó játékosra, "Fogadóhiba" bejelentéssel.
- 3.3.4.2 Amennyiben a 13.3.1 szabálypontban leírt „Hiba” következik be, melyhez elegendő a vonalbíró bemondása és karjelzése (6.2 Szabálypont)

- 3.3.4.3 A Szabálypont 13.2.1, 13.2.2 vagy 13.3.3 pontjaiban leírt hiba esetén külön bemondást csak akkor kell alkalmazni, ha az eset tisztázása a játékosok vagy a nézők számára szükséges.
- 3.3.5 Minden játszmában, ahol a vezető fél pontszáma eléri a 11 pontot (vagy annak megfelelően, ahogy a mérkőzést a II. Rész 1B Szakasz 3 Melléklete – Egyéb pontozási rendszer – szerinti más pontozási rendszer szerint játsszák) a tapsra való tekintet nélkül, közvetlenül a 11. pontot érő labdamenet befejeződésekor a bejelentés: "Adogatáscsere" (amikor szükséges), az eredmény, aztán "Szünet" (16.2.1. szabálypont).
- 3.3.6 A játszmán belüli szünetben, amikor a vezető fél eléri a 11 pontot (16.2.1 szabálypont vagy annak megfelelően, ahogy a mérkőzést a II. Rész 1B Szakasz 3 Melléklete – Egyéb pontozási rendszer – szerinti más pontozási rendszer szerint játsszák), 40 másodperc után be kell jelenteni:
 „... pálya, 20 másodperc!” – Megismételve.
 A játszmán belüli szünetekben (16.2.1 Szabálypont) az első és második játszmában, valamint a harmadik játszmában a térfélcserét követően mindkét félhez csatlakozhat legfeljebb két fő. Ezeknek a személyeknek el kell hagyniuk a pályát, amikor a játékvezető bejelenti: "... 20 másodperc"
 A szünet után a játszma újraindítására a játékvezető bemondja az aktuális eredményt, majd ezt követően: „Játék”
 Amennyiben a játékosok nem igénylik a 16.2.1. Szabálypont szerinti szünetet, a játék azonnal folytatódik.
- 3.3.7 Játzsmahosszabbítás
- 3.3.7.1 Ha a vezető fél eléri a 20. pontot bármely játszmában, be kell jelenteni, hogy „Játzsmalabda” vagy „Mérkőzéslabda”, szükség szerint.
- 3.3.7.2 Ha egy fél eléri a 29 pontot, bármelyik játszmában bármelyik fél, a játékvezető bejelenti: "Játzsmalabda" vagy "Mérkőzéslabda", a helyzetnek megfelelően.
- 3.3.7.3 Az Ajánlás 3.3.7.1 és 3.3.7.2 pontjaiban leírt bejelentéseknek azonnal követniük kell az adogató fél pontjainak bejelentését, megelőzve a fogadó fél pontjaiét.
- 3.3.8 **Minden játszma végén** a játékvezető bejelenti, hogy: „Játzsma” az utolsó labdamenet végekor azonnal, figyelmen kívül hagyva a tapsot. Amennyiben a 16.2.2 Szabálypontban leírt szünetnek van helye, úgy a bemondás annak kezdetét is jelzi.

Az első játszma vége utáni bejelentés:

„Az első játszmát... (csapatverseny esetén ország / csapat neve) nyerte... (eredmény) arányban” *(példát lásd a Szószedet-ben)*

A második játszma vége utáni bejelentés:

„A második játszmát ... (csapatverseny esetén ország / csapat neve) nyerte ... (eredmény) arányban; A játszmák állása egy – mind” *(példát lásd a Szószedet-ben)*

Minden játszma végén, amennyiben adogatásbíró is közreműködik, az ő feladata gondoskodni arról, hogy feltöröljék a pályát a szünet ideje alatt, illetve a pálya közepén a háló alá elhelyezni a szünetet jelző táblát, amennyiben ilyen rendszeresítettek.

Ha a játszma vége egyben a mérkőzés vége is, a bejelentés:
„Mérkőzést nyerte... (játékos / csapat neve)... (eredmény).”

3.3.9 Az első és második, valamint a második és harmadik játszma közti szünetben (16.2.2. Szabálypont) 100 másodperc eltelte után a bejelentés:

„... pálya, 20 másodperc!” – Megismételve.

A 16.2.2. Szabálypont szerinti játszmák közötti szünetek alatt a térfélcserét követően mindkét félhez csatlakozhat legfeljebb két fő. Ezeknek a személyeknek el kell hagyniuk a pályát, amikor a játékvezető bejelenti: "... 20 másodperc".

3.3.10 A második játszma kezdetekor a bejelentés:

„Második játszma; nulla – nulla; játék!”

Amennyiben sor kerül rá, a harmadik játszma kezdetekor a bejelentés:

„Döntő játszma, nulla – nulla, játék!”

3.3.11 A harmadik játszmában, vagy ha a mérkőzés egy játszmából áll, amikor a vezető fél eléri a 11. pontot (8.1.3. Szabálypont), be kell jelenteni: „Adogatás csere, szünet, térfélcseré”. A játék újrakezdésekor a bejelentés: (Eredmény), játék!”

3.3.12 A mérkőzés befejezése után a teljesen kitöltött mérkőzéslapot át kell adni a Döntnököknek.

3.4 Vonalbírók ítéletei

3.4.1 A játékvezető a vonalbíró(k)ra tekint minden esetben, amikor a labda vonal közelében ér földet és akkor is minden esetben, ha a pályán kívül esik a labda attól bármilyen távolra is. A döntés a vonalbíró egyszemélyi felelőssége az Ajánlás 3.4.2 vagy 3.4.4 pontban leírt esetet kivéve.

3.4.2 Ha a játékvezető megítélése szerint a vonalbíró minden kétséget kizáróan rossz döntést hozott, a következő bejelentést teszi:

3.4.2.1 „Helyesbíték: BENN”, amennyiben a labda bent volt, vagy

3.4.2.2 „Helyesbíték: KINN”, amennyiben a labda kint volt.

3.4.3 Vonalbíró hiányában, vagy ha a vonalbíró az jelezte, hogy nem látta az esetet, a játékvezető bejelentése a következő:

3.4.3.1 „KINT”, mielőtt az aktuális állást bemondja, amennyiben a labda a vonalakon kívül ért talajt; vagy

3.4.3.2 az aktuális állást, amennyiben a labda a vonalakon belül ért talajt; vagy

3.4.3.3 „Ismétlés”-t rendel el, amikor a játékvezető maga sem látta az esetet.

3.4.4 Ha a vonalbíró (Ajánlás 6.2, 6.3) vagy játékvezető (Ajánlás 3.4.2 és 3.4.3) döntését egy játékos/páros vissza akarja nézetni ott, ahol Azonnali Visszanéző

Rendszer üzemel (17.5.2 szabálypont, III. rész 1B Szakasz, 7 Melléklet), a játékvezetőnek meg kell bizonyosodnia arról, hogy a játékosnak/párosnak joga van visszanevezni.

3.4.4.1 Ha a visszanevezésre van még lehetőség, a bejelentés:

„... (játékos / csapat neve) visszanevezet. „Benn” (vagy Kinn vagy Ismétlés) Ezzel egy időben a játékvezető a bal kezét a feje fölé emeli, miközben jelzi, melyik vonalnál történt döntést kell visszanevezni.



3.4.4.2 Az arra illetékes személy az Azonnali Visszanevező Rendszert használatával visszanevezi a döntést és jelzi a játékvezetőnek a visszanevezés eredményeként a végső döntést: benn, kinn vagy ismétlés.

3.4.4.3 „... (játékos / csapat neve) változtatás. „Bent” (vagy Kint vagy Ismétlés) közben felemeli a bal kezét feje fölé és jelzi az irányt, hogy melyik vonalon történt a változtatás

3.4.4.4 A visszajátszás eredményének bejelentése:

- ha a visszajátszás sikeres volt: „Helyesbíték: Bent” vagy „Helyesbíték: Kint” (megfelelőt). Ezt követően „Adogatás csere” , kell bemondani, majd „Játék”
- ha a visszajátszás sikertelen volt: „Visszajátszás sikertelen”, „Adogatás csere” ha szükséges, majd ezt követi az eredmény. Ezt követően ... (játékos(ok) / ország neve) ... „Egy” vagy „Nincs több” visszajátszásra lehetőség”, majd „Játék”
- „Ismétlés” mikor nincs döntés.

3.5 **Mérkőzés közben** külön figyelmet fordít a játékvezető az alábbi esetekre és azokat a leírt módon kezeli.

3.5.1 Hibát ítél a 13.4.2 vagy 13.4.3 Szabálypontnak megfelelően, ha a játékos az ellenfele térfelére dobja, vagy csúsztatja az ütőjét a háló alatt (zavarva az ellenfelet).

3.5.2 Szomszédos pályáról berepülő labdát nem lehet automatikusan „Ismétlés”-nek tekinteni. Nincs „Ismétlés”, amennyiben a játékvezető meglátása szerint:

- 3.5.2.1 a labdát a játékosok nem észlelték; vagy
 - 3.5.2.2 a labda nem akadályozta vagy nem zavarta a játékosokat.
- 3.5.3 Nem feltétlenül minősül az ellenfél zavarásának, ha egy játékos az éppen ütésre készülő játékosársának felkiált. Zavarásnak (13.4.5 Szabálypont) kell tekinteni a „Hagyd!”, „Hiba” stb. kifejezések kiáltását.
- 3.5.4 A játéktér elhagyása
- 3.5.4.1 Gondoskodik arról, hogy a játékosok ne hagyják el a pályát a játékvezető engedélye nélkül, kivéve a 16.2 Szabálypontban leírt szünetek ideje alatt (16.5.2 Szabálypont)
 - 3.5.4.2 Figyelmeztetni kell a felet, hogy a pálya elhagyására a játékvezető engedélye szükséges (16.5.2 Szabálypont). Szükség esetén alkalmazható a 16.7. szabálypont. Labdamenet közben megengedett viszont a pálya mellett történő ütőcsere.
 - 3.5.4.3 Játszma közben a játékosok gyorsan törölközhetnek és/vagy ihatnak, ha a játékvezető belátása szerint nem tartják fel vele a játékot.
 - 3.5.4.4 Amennyiben szükségessé válik játszma közben a pálya takarítása, a játékosoknak a takarítás befejezése előtt már a pályán kell lenniük.
- 3.5.5 Késedelem és felfüggesztés
- Ügyelni kell arra, hogy a játékosok szándékosan ne késleltessék a játékot vagy ne okozzák annak megszakítását. (16.4. szabálypont). Megelőzi a pályán való szükségtelen körbesétálást, szükség szerint alkalmazza a 16.7 Szabálypontot.
- 3.5.6 Tanácsadás pályán kívülről
- 3.5.6.1 Nem engedélyezett az edzői tanácsadás pályán kívülről (16.5.1 szabálypont) ha a játékosok játékra készen állnak vagy amíg a labda játékban van.
 - 3.5.6.2 Ügyelni kell arra, hogy
 - 3.5.6.2.1 Az edzők a számukra kijelölt helyen foglaljanak helyet és ne a pálya körül álljanak, kivéve a 16.2 Szabálypontban megengedett szünetek alatt;
 - 3.5.6.2.2 egyik edző se vonja el a figyelmet vagy szakítsa meg a játék menetét.
 - 3.5.6.2.3 az edzők ne próbáljanak kommunikálni a meccs folyamán a másik fél játékosaival vagy edzőivel, sem a csapattal, valamint ne használjanak semmilyen elektronikus eszközt semmilyen célból
 - 3.5.6.3 Ha, a játékvezető véleménye szerint a játékot vagy az ellenfél egy játékosát egy edző megzavarja, "Ismétlés"-t ítélt. Ha az eset megismétlődik, azonnal hívja a Döntnököt.
 - 3.5.6.4 A döntnök gondoskodik arról, hogy az edzők és csapattagok a rájuk vonatkozó magatartási kódexet betartsák.

3.5.7 Labdacseré

- 3.5.7.1 A labdát kicserélni csak igazságosan lehet; a játékvezető dönti el, hogy a labdát ki kell-e cserélni.
- 3.5.7.2 Ha a labda sebességét vagy repülési tulajdonságait befolyásolták, le kell azt cserélni és szükség esetén a 16.7. Szabálypontot alkalmazni.
- 3.5.7.3 Egyedül a döntnök dönthet a használandó labdák sebességéről. Ha mindkét fél meg szeretné változtatni a labdák sebességét, azonnal hívni kell a döntnököt, aki szükség esetén kipróbáltathatja a labdákat.

3.5.8 Sérülés vagy rosszullét mérkőzés közben

- 3.5.8.1 Mérkőzés közben előforduló sérülés vagy rosszullét esetén körültekintően és rugalmasan kell eljárni. A játékvezető a lehető leghamarabb megállapítja a probléma súlyosságát. Ha szükséges, a Döntnököt hívja a pályára. A Döntnök határoz arról, hogy egészségügyi személyzet vagy egyéb személy jelenléte szükséges-e a pályán. Az egészségügyi személyzet tagja megvizsgálja, majd tájékoztatja a játékost a sérülés vagy rosszullét súlyosságáról.
- Vérzés esetén a játékot addig nem szabad folytatni, amíg az nem állt el vagy a sebet kellőképpen el nem látták.
- 3.5.8.2 A Döntnök tájékoztatja a játékvezetőt arról, hogy mennyi idő múlva várható el a játékostól, hogy a játékot folytassa. Az így eltelt időt a játékvezető jegyzi.
- 3.5.8.3 A játékvezető biztosítja, hogy a másik fél ne kerüljön hátrányba. A 16.4, 16.5, 16.6.1 és 16.7 szabálypontokat megfelelően alkalmazza.
- 3.5.8.4 A helyzetnek megfelelően, ha sérülés, betegség, vagy egyéb elkerülhetetlen akadály merül fel, a játékostól meg kell kérdezni:
„Visszalép?”
Megerősítő válasz esetén bejelenti:
"... (játékos neve) visszalép, a mérkőzést... (játékos / csapat neve) nyerte... (eredmény) arányban".

3.5.9 Mobiltelefon

Ha egy játékos mobiltelefonja a pályán vagy annak közvetlen környezetében a meccs folyamán csörög, azt a 16.4 szabálypont megszegésének kell tekinteni és a 16.7. szabálypontnak megfelelően szankcionálni.

3.5.10 Játékos magatartása a pályán

- 3.5.10.1 A játékvezető gondoskodik arról, hogy a játékosok a pályán tiszteletre méltóan és sportszerűen viselkedjenek
- 3.5.10.2 Alábbiak pontok megszegése esetén a 16.6.4 Szabálypontot kell alkalmazni.
- nem teljes erőbedobással játszik
 - vonalbíró befolyásolása akár karral, kézzel, az ütő gesztikulációjával vagy szóban;
 - döntő résztvevője nem vesz részt a díjátadó ceremónián közvetlenül a meccsek után vagy nem viseli a rendező által megszabott ruhát (pl.: melegítő ruha);
 - káromkodás, mely elég hangos ahhoz, hogy a játékvezető vagy a nézőközönség hallja;
 - kéz és/vagy ütő mozdulatok melyek egyértelműen trágár vagy támadó jellegűek;

- labda eredeti tulajdonságainak szándékos rongálása;
- ütőben vagy egyéb felszerelésben szándékos károkozás, vagy háló, pálya, játékvezetői szék vagy a mérkőzésen bármilyen egyéb használatos eszközben történő károkozás
- tisztességtelen, egyéb gyalázkodó megjegyzések tétele a verseny hivatalos oldalán bármely nézőre vagy más személyre vonatkozóan;
- testileg bántalmazni hivatalos személy, ellenfelet, nézőt vagy bárki más.

3.6 A játék felfüggesztése

Ha a játék felfüggesztésre kerül, a játékvezető bejelenti:

„Játék felfüggesztve”

Rögzíti az eredményt, az adogatót és fogadót, a helyes oldalt és adogatóudvart. Amikor a játék folytatható, feljegyzi a megszakítás időtartamát, ellenőrzi, hogy a játékosok a megfelelő pozíciót foglalták el és bejelenti:

„Kész?”

Bemondja az eredményt és „Játék”.

3.7 Sportszerűtlenség

3.7.1 Sportszerűtlen viselkedés esetén a játékvezető írásban rögzíti ennek tényét és az eszközölt intézkedést, és jelentést tesz a Döntnöknek.

3.7.2 Amikor a játékvezetőnek a 16.4, 16.5 vagy a 16.6 Szabálypontok megszegése miatt kell intézkednie a vétkes féllel (16.7.1.1 Szabálypont) „Jöjjön ide” kifejezéssel magához hívja és bejelenti:

„.....(játékos neve) figyelmeztetem sportszerűtlen viselkedésért”

miközben a jobb kezében **sárga lapot** tart a feje fölött.

3.7.3 Amikor a játékvezetőnek a 16.4, 16.5 vagy a 16.6 Szabálypont vagy a 16.2 Szabálypont alapján hibát ítél a vétkes oldallal szemben azonnal jelentés tesz a Döntnöknek (16.7.2 Szabálypont) a kizárás lehetőségével élve, „Jöjjön ide” kifejezéssel magához hívja a vétkes játékost és bejelenti:

„.....(játékos neve) hiba sportszerűtlen viselkedésért”

miközben a jobb kezében **piros lapot** tart a feje fölött és hívja a Döntnököt.

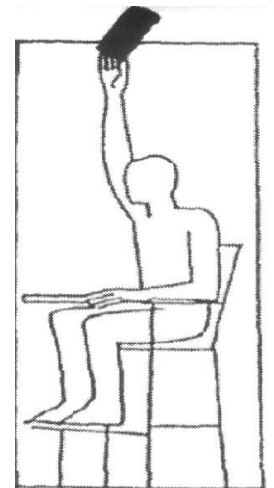
3.7.4 Amennyiben a Döntnök a vétkes játékos vagy játékosok kizárása mellett dönt, a fekete lapot átadja a játékvezetőnek. A játékvezető magához hívja az érintett játékost vagy játékosokat és bejelenti:

„.....(játékos(ok) neve(i)) kizárom sportszerűtlen viselkedésért”

miközben a jobb kezében **fekete lapot** tart a feje fölött.

3.7.5 Szünetekben történő figyelmeztetést (16.2 Szabálypont) ugyanúgy kell kezelni, mint a mérkőzés alatt történő figyelmeztetéseket. Követni kell az ajánlás 3.7.2 és a 3.7.3 pontját. A szünet utáni játék kezdete előtt bejelenti,

„... játszma; nulla – nulla” (két játszma között)



vagy bejelenti
 „11 – (eredmény)” (szünet után 11 pontnál)

Abban az esetben amikor a 16.7.1.2 vagy 16.7.1.3 Szabálypontot kell alkalmazni a játékvezető bejelenti
 „... (játékos neve), hibát ítélek”
 Ezután, bejelenti, „Adogatáscsere” követve az eredménnyel.
 Bejelenti „Játék”.

Ha a játékost a Döntők kizárja, bejelenti
 „... (játékos(ok) neve(i)) kizárom sportszerűtlen viselkedésért”

Aztán megteszi e bejelentést a 3.3.8 Szabálypont alapján.

- 3.7.6 Figyelmeztetés a mérkőzés kezdete előtt vagy után a pályán, követni kell a 3.7.2-től 3.7.4 Szabálypontig történő magatartást. Minden figyelmeztetést ami történt jelenteni kell a Döntőnek. Akkor is ha az mérkőzés eredményén nem változtat.

4 Általános tanácsok játékvezetéshez

A fejezet a játékvezető által követendő általános tanácsokat tartalmaz.

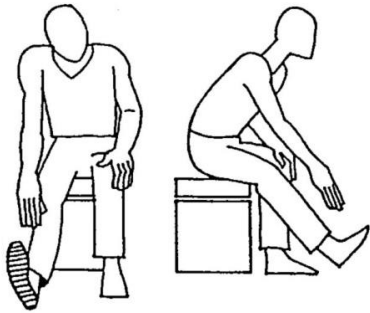
- 4.1 A játékvezető ismerje és értse a Tollaslabda szabályait.
- 4.2 Döntéseit gyorsan és szakszerűen hozza meg, tévedés esetén azt ismerje el, kérjen elnézést és helyesbítsen.
- 4.3 Minden bejelentés és eredményközlés legyen kellően hangos és érthető a játékosok és nézők számára.
- 4.4 Ha bizonytalan abban, hogy szabályszegést észlelt vagy sem, akkor ne ítéljen hibát, engedje a játékot folytatódni.
- 4.5 Sose kérje ki a nézők véleményét vagy engedje, hogy a nézők jelenléte vagy megjegyzései befolyásolják.
- 4.6 A többi közreműködő hivatalos személyt motiválja, pl. a vonalbírók ítéleteinek diszkrét elismerésével és alakítson ki velük jó munkakapcsolatot.

5 Előírások adogatásbíróknak

- 5.1 Az adogatásbíró egy alacsony széken üljön a hálótartó oszlop mellett, lehetőleg a játékvezetővel szemben.
- 5.2 Az adogatásbíró felelőssége megítélni, hogy az adogató játékos adogatása szabályos-e (9.1.2 – 9.1.8 Szabálypont). Ha az szabálytalan, hangosan bemondja: „Hiba”, és a jóváhagyott karjelzéssel jelzi a szabálytalanság típusát.
- 5.3 A jóváhagyott karjelzések a következők:

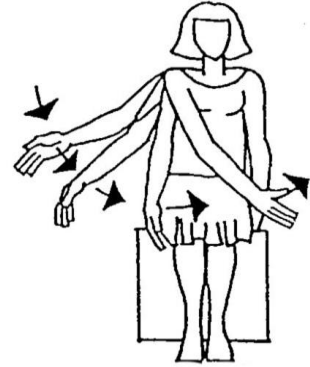
9.1.7 Szabálypont

Az adogatás végrehajtása során (9.2, 9.3) az adogató ütője nem folyamatosan előre mozgott
9.1.2 és 9.1.3.



9.1.2 és 9.1.3 Szabálypont

Az adogatás végrehajtása során (9.2, 9.3) egyik vagy mindkét láb nem érintkezett a talajjal álló helyzetben az adogatás végrehajtásáig.



9.1.4 Szabálypont

Az adogató ütője először nem a labda fejéhez ért hozzá



9.1.5 Szabálypont

A megütés pillanatában nem az egész labda volt az adogató derékvonala alatt
Túl magas kísérlet: a labdának a megütés pillanatában a pálya felszínétől számítva 110 cm-nél alacsonyabban kell lennie.

9.1.6 Szabálypont

A megütés pillanatában az ütő feje nem lefelé



mutatott.

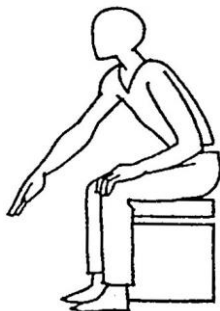
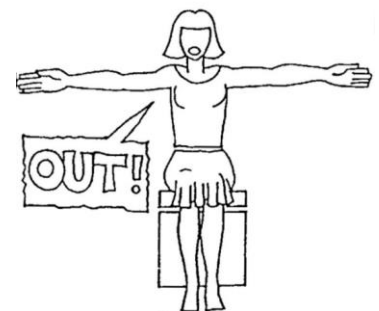
- 5.4 A játékvezető más feladatokkal is megbízhatja az adogatásbírókat feltéve, hogy erről a játékosok is kapnak tájékoztatást.

6 Előírások vonalbíróknak

- 6.1 A vonalbíró egy széken üljön a rábízott vonal meghosszabbításában, lehetőleg a játékvezetővel szemközti oldalon.
- 6.2 A vonalbíró teljes mértékben felelős a rá bízott vonal(ak)ért kivéve olyan esetben, amikor a játékvezető véleménye szerint a vonalbíró kétséget kizáróan és nyilvánvalóan tévedett.
- 6.2.1 Ha a labda a pályán kívül ér földet, függetlenül attól, hogy milyen távol, bejelenti hogy „Kint”, elég hangosan, hogy azt a játékosok és a nézők hallhassák, és ezzel egy időben jelzést ad karjainak vízszintes irányú kinyújtásával úgy, hogy az a játékvezető által tisztán látható legyen.
- 6.2.2 Amennyiben a labda a pályán belül ér földet, a vonalbíró szó nélkül jobb kezével a vonalra mutat.
- 6.3 Ha takarásban volt, azonnal jelzi a játékvezetőnek azzal, hogy mindkét kezével eltakarja a szemét.
- 6.4 A vonalbíró sem hanggal, sem karjelzéssel nem hoz ítéletet mindaddig, amíg a labda nem ér földet.
- 6.5 A vonalbíró mindenképpen jelez, tekintet nélkül a játékvezető döntéseire, mint például hogy a labda érintett egy játékost.
- 6.6 A jóváhagyott jelzések a következők:

Labda kint van:

Ha a labda a pályán kívül ér földet, függetlenül attól, hogy milyen távol, bejelenti, hogy „Kint”, elég hangosan, hogy azt a játékosok és a nézők hallhassák, és ezzel egy időben jelzést ad karjainak vízszintes irányú kinyújtásával úgy, hogy az a játékvezető által tisztán látható legyen.



Labda bent van:

Amennyiben a labda a pályán belül ér földet, a vonalbíró szó nélkül jobb kezével a vonalra mutat.



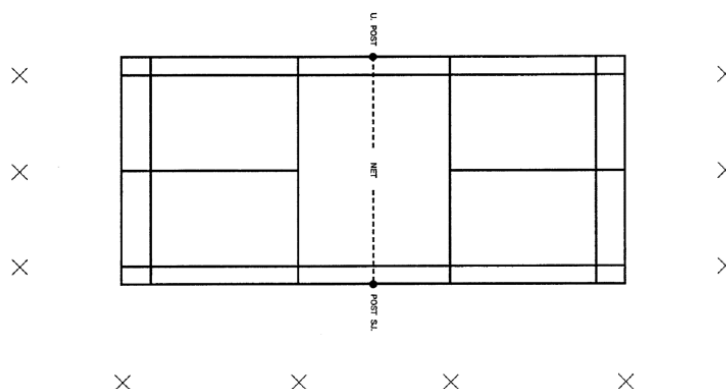
Ha nem látta az esetet

Ha takarásban volt, azonnal jelzi a játékvezetőnek azzal, hogy mindkét kezével eltakarja a szemét

Vonalbírók helyezkedése

Ahol megoldható, ajánlott a vonalbírót 2,5m és 3,5m közötti távolságra helyezni a pálya határvonalaitól és bármilyen helyezkedési megoldás esetén ajánlott továbbá, hogy a vonalbírók közvetlen környezete védett legyen a külső behatásoktól pl. fotóriporterektől. X jelzi a vonalbírók helyét

EGYÉNI JÁTÉK



PÁROS JÁTÉK

