

MAGYAR TOLLASLABDA SZÖVETSÉG

II. RÉSZ

1 A SZAKASZ

TOLLASLABDA SZABÁLYA

Budapest

II. RÉSZ

1 A SZAKASZ

TOLLASLABDA SZABÁLYA

MEGHATÁROZÁSOK

Játékos	Valamely személy, aki tollaslabdát játszik
Mérkőzés	A tollaslabda verseny alapegysége két (négy) játékos között
Egyes	Mérkőzés, melyben mindkét oldalon egy-egy versenyző van
Páros	Mérkőzés, melyben mindkét oldalon két-két versenyző van
Adogató oldal	Az adogatás jogával rendelkező oldal
Fogadó oldal	Az adogató oldal ellenfele
Labdamenet	Egy vagy több ütésből álló folyamat, mely az adogatással kezdődik, és mindaddig tart, míg a labda játékon kívülre nem kerül
Ütőmozdulat	A játékos ütőjének mozgatása a labda megütésének céljából.

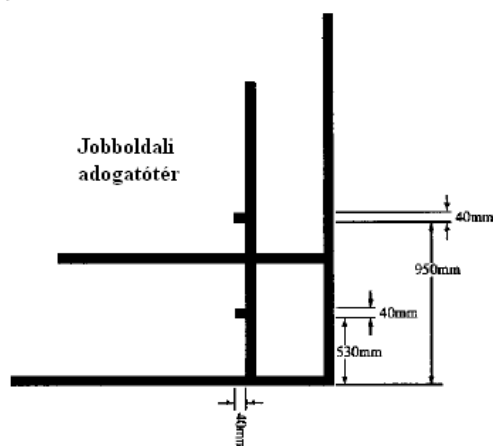
1 A JÁTÉKTÉR ÉS TARTOZÉKAI

- 1.1 A játéktér téglalap alakú 40 mm széles vonalakkal megjelölve, az A. ábra szerint.
- 1.2 A vonalak könnyen megkülönböztethető, eltérő, lehetőleg fehér vagy sárga színűek legyenek.
- 1.3 Valamennyi vonal beleszámít az általa határolt játékterületbe.
- 1.4 A hálótartó oszlopoknak 155 cm magasnak kell lennie, melynek a háló kifeszítését követően is függőlegesnek kell maradnia biztosítva az 1.10-es szabályt.
- 1.5 A hálótartó oszlopokat az A. ábrán jelölt módon a páros játéktér oldalvonalain kell elhelyezni, függetlenül attól, hogy a pályán egyes vagy páros játék folyik. A hálótartó oszlop nem lehet a pályát jelző oldalvonalon belül.
- 1.6 A hálónak sötét színű, vékony szálú fonalból, egyenletes szemsűrűséggel, 15-20 mm szemnagysággal kell készülnie.
- 1.7 A hálónak 760 mm szélességgel, 610 cm hosszúsággal kell készülnie.
- 1.8 A háló felső szélét 75 mm széles fehér, a tartókötel felett áthajtott szalag szegélyezi.
- 1.9 A hálót tartó kötel vagy kábel a hálótartó oszlopok tetejével egy síkban kell kifeszítve rögzíteni.
- 1.10 A háló felső szélének a játéktér felületétől számítva a középvonal fölött 152,4 cm, míg a páros játéktér oldalvonalai fölött 155 cm magasnak kell lennie.
- 1.11 A háló végei és az oszlopok között hézag nem lehet. Ha szükséges, a hálót teljes szélességében az oszlopokhoz kell kötni.

3 A LABDA SEBESSÉGÉNEK TESZTELÉSE

- 3.1 Egy labda teszteléséhez egy teljes alsó ütőmozdulatot kell alkalmazni, ami a labdát az alapvonal fölött üti meg. A labdát felfelé irányuló szögben kell megütni, az oldalvonalakkal párhuzamos irányban.
- 3.2 Egy megfelelő minőségű labda a másik alapvonalától legalább 53, de legfeljebb 99 cm távolságban ér földet. (lásd még B. jelű. ábrát)

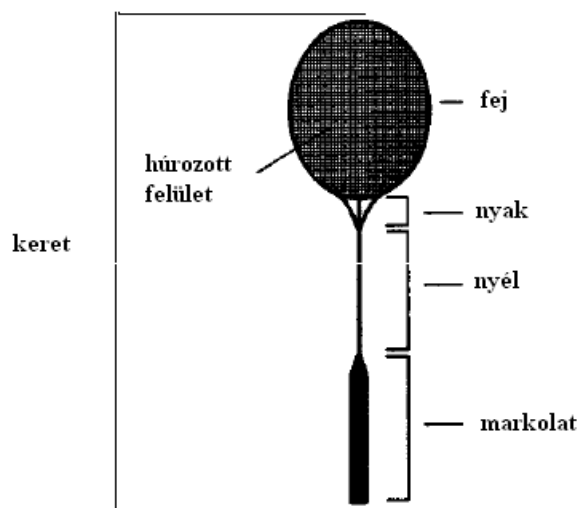
B. ÁBRA



4 AZ ÜTŐ

- 4.1 A tollaslabdaütő teljes hossza nem haladhatja meg a 68 cm-t, teljes szélessége a 23 cm-t. Fő részeit a 4.1.1. – 4.1.5. szabálypontok és a C jelű ábra határozza meg.
- 4.1.1 A markolat az ütő azon része, melyet a játékos megfog.
- 4.1.2 A húrozat az ütőfej azon része, mellyel a játékos megüti a labdát.
- 4.1.3 A fej határolja a húrozatot.
- 4.1.4 A nyél, mely a markolatot köti össze az ütő fejével.
- 4.1.5 A nyak (ha van), mely a nyelet köti össze a fejjel.

C. ÁBRA



4.2 A húrozott felület

- 4.2.1 A húrozat felületének síknak, a húrozásnak a teljes felületen egyenletesnek kell lennie.
- 4.2.2 A húrozott felület hossza nem haladhatja meg a 280 mm, szélessége a 220 mm méretet, mely kiterjedhet a nyakrészre is az alábbiak szerint:
 - 4.2.2.1 húrozás szélessége nem terjedhet túl a 35 mm-en, és
 - 4.2.2.2 teljes húrozás hosszúsága pedig a 330 mm-t.

4.3 Az ütő

- 4.3.1 csak olyan ésszerű méretű és elhelyezkedésű tárgygal egészíthető ki, amely kizárólag arra szolgál, hogy a kopást és elhasználódást vagy a rezgést korlátozza vagy meggátolja, vagy a súlyeloszlást módosítsa, vagy amely az ütő nyelét a játékos kezével köti össze
- 4.3.2 mentesnek kell lennie minden olyan eszköztől, amellyel a játékos lényegesen meg tudja változtatni az ütő alakját.

5 FELSZERELÉS ÉS TELJESÍTÉS

5.1 Teljesítés

A Nemzetközi Tollaslabda Szövetség (BWF) feladata szabályozni minden ütőt, labdát, felszerelést vagy bármilyen, a sportágban használt újítást érintő kérdést, hogy azok az előírásoknak megfelelnek-e, és a játék során engedélyezettek vagy sem. Ilyen szabályozás hozható a Szövetség vagy más kezdeményezésére, aki e vonatkozásban jóhiszeműen érdekelt, beleértve itt bármely játékost, gyártó céget, Nemzeti Szövetséget vagy annak tagját.

6 SORSOLÁS

- 6.1 A játék megkezdése előtt a szembenálló felek sorsolnak és a választás jogát elnyerő oldal a 6.1.1. vagy 6.1.2. Szabálypont lehetőségei között választhat
 - 6.1.1 az első adogatás vagy első fogadás,
 - 6.1.2 kezdő térfél.
- 6.2 A sorsolásban vesztes fél a fennmaradó lehetőségek közül választhat.

7 PONTOK SZÁMOLÁSA

- 7.1 Egy mérkőzés két megnyert játszmaig tart, kivéve ha a szabály másképp rendelkezik (II. rész – 1B szakasz 2 és 3 melléklet).
- 7.2 Egy játszmát az a fél nyer, aki előbb szerez 21 pontot, kivéve a 7.4. és 7.5. pontban leírt eseteket
- 7.3 Ha az egyik fél megnyer egy labdamenetet, pontjainak száma eggyel nő.. Egy fél akkor nyer meg egy labdamenetet, ha a másik fél hibát vét vagy a labda játékon kívülre kerül, mert érinti a talajt az ellenfél térfelén belül.
- 7.4 Ha a pontok állása 20 – mind, az a fél nyeri a játszmát, amelyik előbb ér el kétpontos vezetést.
- 7.5 Ha a pontállás 29 – mind, az oldal nyeri meg a játszmát aki megnyeri a 30-ik pontját.
- 7.6 A játszma nyertese lesz a következő játszma első adogatója.

8 TÉRFÉLCSERE

- 8.1 A játékosok térfelet cserélnek:
- 8.1.1 az első játszma végén,
 - 8.1.2 a második játszma végén, ha van harmadik játszma és
 - 8.1.3 a harmadik játszmában, amikor a pontszámban vezető oldal először eléri a 11. pontot
- 8.2 Ha a játékosok a 8.1. Szabálypont szerinti térfélcserét elmulasztják, úgy azonnal végre kell azt hajtani, amint a mulasztás kiderül, és a labda nincs játékban. Az addig elért eredmény érvényben marad.

9 ADOGATÁS

9.1 Szabályos adogatás esetén

- 9.1.1 indokolatlanul egyik oldal sem késleltetheti az adogatás végrehajtását, ha az adogató fél készen áll az adogatásra és a fogadó fél is a fogadásra.
- 9.1.2 Miután befejeződött az adogató ütője fejének hátra irányuló mozgása, az adogatás megkezdésének (9.2. szabály) bármilyen késleltetését indokolatlannak kell tekinteni.
- 9.1.3 az adogató és fogadó játékosnak egymással átlósan szemközti adogatóudvaron belül kell állnia, hogy a határoló vonalak érintése nélkül (A jelű ábra)
- 9.1.4 az adogató és fogadó játékos mindkét lábának valamely részével álló helyzetben érintenie kell a talajt az adogatás megkezdésétől (9.2. szabálypont) az adogatás megtörténteig (9.3. szabálypont);
- 9.1.5 az adogató játékos ütőjének az ütés során először a labda fejét kell érintenie;
- 9.1.6 a megütés pillanatában a labda teljes terjedelmének a pálya felszínétől számított 115 cm-nél alacsonyabban kell lennie.
- 9.1.7 Amennyiben a versenyen nem áll rendelkezésre elegendő számú adogatásbíró vagy adogatás magasság mérő eszköz, akkor az alábbi alternatív szabályokat kell alkalmazni:

9.1.7.1 a megütés pillanatában a labdának teljes terjedelmével az adogató játékos derékmagassága alatt kell lennie. A derék egy olyan képzeletbeli vonal, amely az adogató utolsó bordája legalsó részének magasságában húzódik;

9.1.7.2 az adogató ütőjének feje a labda megütésének pillanatában lefelé kell, hogy mutasson;

9.1.8 az adogató játékos ütőjének az adogatás megkezdésének pillanatától (9.2. szabálypont) folyamatos, előreirányuló mozgást kell végeznie az adogatás megtörténteig (9.3. szabálypont);

9.1.9 a labdának az adogató játékos ütőjéről úgy kell felfelé irányulva átrepülnie a háló fölött, hogy amennyiben nem érintik, az a fogadó játékos adogatóudvarban (azaz a határvonalakon vagy azokon belül) essen a talajra.

9.1.10 adogatás közben az adogató nem vétheti el a labdát.

9.2 Ha a játékosok készen állnak, az adogató játékos ütőfejének első előreirányuló mozgása az adogatás megkezdését jelenti.

9.3 Ha az adogatás megkezdődött (9.2 szabálypont), az adogatást megtörténtnek tekintjük, ha az adogató a labdát megütötte, vagy kísérletet tett az adogatásra, de az adogatást elhibázta.

9.4 Az adogató játékos addig nem kezdheti meg az adogatást, amíg a fogadó játékos a fogadásra nem kész. A fogadó játékos fogadásra késznek kell tekinteni, ha kísérletet tesz az adogatás visszaütésére.

9.5 Páros játékban a játékosársak az adogatás alatt (9.2. és 9.3. szabálypont) bármilyen helyzetet elfoglalhatnak, amellyel a szemben álló adogató vagy fogadó játékos a kilátásban nem akadályozzák.

10 EGYES JÁTÉK

10.1 Adogató és fogadótér

- 10.1.1 A játékosoknak a saját jobboldali adogatóterükből kell adogatniuk és az adogatást ott kell fogadniuk, ha az adogató játékos az adott játszmában nulla vagy páros számú pontot ért el.
- 10.1.2 A játékosoknak a saját baloldali adogatóterükből kell adogatniuk és az adogatást ott kell fogadniuk, ha az adogató játékos az adott játszmában páratlan számú pontot ért el.

10.2 Játék sorrend és a pályán elfoglalt pozíció

Egy labdamenetben a labdát az adogató és a fogadó játékos felváltva üti a háló felé eső oldalán bárhonnan, amíg a labda játékon kívül nem kerül. (15. szabálypont).

10.3 Pontszerzés és adogatás

- 10.3.1 Ha az adogató játékos nyeri a labdamenetet (7.3. szabálypont), az adogató játékos pontot szerez. Az adogató ezután újra adogat a másik adogatóudvarból.
- 10.3.2 Ha a fogadó játékos nyeri a labdamenetet (7.3. szabálypont) a fogadó játékos pontot nyer. A fogadó játékos válik az új adogatóvá.

11 PÁROS JÁTÉK

11.1 Adogató és fogadótér

- 11.1.1 Az adogató fél egy játékos a jobboldali adogatóudvarból adogat, ha az adogató félnek nulla, vagy páros számú pontja van az adott játszmában.
- 11.1.2 Az adogató fél játékos a bal adogató udvarból adogat, ha az adogató félnek páratlan számú pontja van az adott játszmában.
- 11.1.3 A fogadó oldal azon játékos, aki utoljára adogatott, ugyanabban az adogató udvarban áll, ahonnan utoljára adogatott, játékosárs pedig a másik adogató udvarban. A játékosársakra a fordított séma vonatkozik.
- 11.1.4 A fogadó oldalnak az a játékos lesz a fogadó, aki az adogatóval átlósan szemben lévő adogatóudvarban áll.
- 11.1.5 A játékosok addig nem cserélnek adogatóteret, amíg adogatóként nem nyernek pontot.
- 11.1.6 Az adogatást az adogató oldal pontszámának megfelelő adogatóudvarból kell elvégezni, kivéve a 12. szabálypont esetét.

11.2 Játék sorrend és a pályán elfoglalt pozíció

Az adogatás fogadása után az adogató fél bármely játékos és a fogadó fél bármely játékos felváltva ütheti meg a labdát a saját térfeléről, amíg a labda játékon kívül nem kerül. (15. szabálypont).

11.3 Pontszerzés és adogatás

- 11.3.1 Ha az adogató fél nyeri a labdamenetet (7.3. szabálypont), pontot szerez, és ismét adogat a másik adogatóudvarból.
- 11.3.2 Ha a fogadó fél nyeri a labdamenetet (7.3. szabálypont), pontot szerez, és a következő adogatást ő végzi el. A fogadó fél válik az új adogatóvá.

11.4 Adogatás folyamata

Egy játszmában az adogatás joga folyamatosan az alábbiak szerint száll át:

- 11.4.1 az eredeti adogatóról, aki a játszmát a jobb oldali adogatóudvarban kezdte.
 - 11.4.2 az eredeti fogadó partnerére.
 - 11.4.3 az eredeti adogató partnerére
 - 11.4.4 az eredeti fogadóra
 - 11.4.5 az eredeti adogatóra és így tovább.
- 11.5 Egyik játékos sem adogathat soron kívül, fogadhat soron kívül, vagy fogadhat két egymás utáni adogatást ugyanabban a játszmában, kivéve a 12. szabálypontban leírtakat.
- 11.6 A következő játszmában a nyertes oldal bármelyik játékosa adogathat, és a vesztes oldal bármelyik játékosa fogadhat.

12 ADOGATÓ TÉRFÉL TÉVESZTÉS

- 12.1 Adogató térfél tévesztés történt, ha egy játékos
- 12.1.1 soron kívül adogatott vagy fogadott;
 - 12.1.2 rossz adogatóudvarból adogatott vagy rossz adogatóudvarban fogadott;
- 12.2 Ha az adogató térfél tévesztés kiderült azt helyesbíteni kell, az eredmény érvényben marad.

13 HIBÁK

"Hibának" számít :

- 13.1 ha egy adogatás nem szabályos (9.1. szabálypont);
- 13.2 ha adogatás közben a labda
- 13.2.1 a háló tetején fennakad, vagy
 - 13.2.2 átjutva a hálón beleakad a hálóba
 - 13.2.3 a fogadó játékos társa üti vissza
- 13.3 ha játék közben a labda;
- 13.3.1 a játéktér határvonalain kívül ér talajt (azaz nem a határoló vonalon vagy azon belül);
 - 13.3.2 nem halad át a háló felett;
 - 13.3.3 érinti a mennyezetet, vagy az oldalfalakat;
 - 13.3.4 érinti egy játékos testét vagy ruházatát, vagy;
 - 13.3.5 érint bármely tárgyat vagy személyt a játéktéren kívül;
(Ahol a csarnok felépítése szempontjából szükséges, a létesítmény üzemeltetője, a helyi szövetség egyetértésével szabálymódosításokat eszközölhet, melyek az olyan esetekre vonatkoznak, amikor a labda egy akadályt érint).
 - 13.3.6 ütés során az ütőn marad, és hajítással kerül tovább;
 - 13.3.7 ugyanaz a játékos kétszer egymás után üti meg. Azonban, ha a labda a keretet és a húrozott részt érinti, egy ütésnek számít, ez nem hiba;
 - 13.3.8 a játékos és társa egymás után üti meg;
 - 13.3.9 érinti a játékos ütőjét, és utána nem az ellenfél térfele felé repül;

- 13.4 ha a labda játékban van és a játékos
- 13.4.1 ütőjével, testével vagy ruházatával érinti a hálót vagy annak tartozékait;
 - 13.4.2 ütőjével vagy testével áthatol a háló fölött az ellenfél térfelére, kivéve azt az esetet, amikor az ütő játékos ütőjével követheti a labdát a háló felett, amennyiben a labda és az ütő kezdeti érintkezési pontja az ütő játékos térfelén volt
 - 13.4.3 ütőjével vagy testrészével a háló alatt áthatol az ellenfél térfelére, és ezzel az ellenfelet akadályozza vagy zavarja; vagy
 - 13.4.4 ellenfelét akadályozza, azaz ellenfelét egy szabályos ütés kivitelezése közben gátolja, miközben ellenfele az ütőjével a háló fölött követi a labdát;
 - 13.4.5 ha játék közben ellenfelét bármilyen cselekedettel szándékosan megzavarja, mint pl. kiabálással vagy kézmozdulatokkal
- 13.5 ha egy játékos kirívóan, ismételten vagy sorozatosan megsérti a 16. szabálypont előírásait

14 ISMÉTLÉS

- 14.1 A játékvezető vagy egy játékos (ha nincs játékvezető) ismétlést rendel el, hogy megállítsa a játékot
- 14.2 „Ismétlés”, ha:
- 14.2.1 ha az adogató játékos elvégezte az adogatást még mielőtt a fogadó játékos erre készen állt volna (9. 5. szabálypont);
 - 14.2.2 ha az adogatás közben mind az adogató, mind a fogadó játékos hibát követ el;
 - 14.2.3 miután az adogatást visszaütötték, a labda:
 - 14.2.3.1 a háló tetején fennakad, vagy
 - 14.2.3.2 átjutva a hálón beleakad a hálóba;
 - 14.2.4 ha a játék során a labda feje teljesen elválik a labda többi részétől;
 - 14.2.5 a játékvezető véleménye szerint a játékot megszakították, vagy az edző zavarta az ellenfél játékosát;
 - 14.2.6 ha a vonalbíró nem látta a labda földre érkezését, nem tud jelezni és a játékvezető nem tud dönteni;
 - 14.2.7 minden váratlan vagy véletlen esemény esetén.
- 14.3 Ha ismétlés történt, az utolsó adogatás utáni labdamenet nem számít, és az adogató játékos megismételi az adogatást.

15 A LABDA NINCS JÁTÉKBAN

A labda nincs játékban, ha:

- 15.1 nekiütközik a hálónak vagy a hálótartó oszlopnak és az ütő játékos térfele irányában kezd leesni;
- 15.2 érinti a játéktér felületét; vagy
- 15.3 hiba vagy ismétlés fordul elő.

16 FOLYAMATOS JÁTÉK, SPORTSZERŰTLENSÉG & BÜNTETÉSEK

- 16.1 A játéknak az első adogatástól a mérkőzés végéig folyamatosnak kell lennie, kivéve a 16.2. és 16.3. szabálypontokban megengedett eseteket.

16.2 Szünetek

- 16.2.1 nem több, mint 60 másodperc szünet tartható minden játszmában, ha a vezető oldal elérte a 11 pontot; és
- 16.2.2 nem több, mint 120 másodperc szünet tartható az első és második játszma között, valamint a második és a harmadik játszma között.
(Televíziós közvetítés esetén a Döntnök dönthet úgy a mérkőzés előtt, hogy a 16.2. Szabálypont szerinti szünetek kötelezőek és rögzített időtartamúak.)

16.3 A játék felfüggesztése

- 16.3.1 Ha külső körülmények teszik szükségessé, a játékvezető felfüggesztheti a játékot egy általa indokoltnak tartott időtartamra.
- 16.3.2 Bizonyos esetben a Döntnök utasíthatja a játékvezetőt a játék felfüggesztésére.
- 16.3.3 Felfüggesztés esetén a játék állása érvényben marad, és később onnan folytatódik.

16.4 A játék késleltetése

- 16.4.1 Nem lehet késleltetni a játékot azért, hogy a játékos erőt gyűjtsön vagy tanácsot kapjon.
- 16.4.2 A játékvezető dönthet bármilyen késleltetésről.

16.5 Tanácsadás és a pálya elhagyása

- 16.5.1 A játékos a mérkőzés során kizárólag akkor kaphat tanácsot, ha a labda játékon kívül van (15. szabálypont)
- 16.5.2 A 16.2. szabálypontban rögzített szünetek kivételével a játékos a játékvezető engedélye nélkül nem hagyhatja el a pályát.

16.6 A játékos

- 16.6.1 szándékosan nem okozhatja a játék felfüggesztését vagy késleltetését;
- 16.6.2 szándékosan nem változtathatja vagy károsíthatja meg a labda sebességét vagy repülési tulajdonságát;
- 16.6.3 nem viselkedhet sértő módon vagy
- 16.6.4 viselkedésével nem vétethet azokban az esetekben sem, amelyekről a tollaslabdázás szabályai nem rendelkeznek.

16.7 Megszakításokra vonatkozó intézkedések

- 16.7.1 Játékvezetőnek intézkedni kell minden megszakítás esetében, ami a 16.4.1., 16.5.2 vagy a 16.6. szabálypontokban van megfogalmazva:
- 16.7.1.1 a vétkes oldalt figyelmezteti, vagy
- 16.7.1.2 a vétkes oldal ellen hibát ítél, ha előzőleg már figyelmeztette vagy;
- 16.7.1.3 a vétkes oldal ellen hibát ítél a kirívó szabálysértés esetén, vagy ha megszegi a 16.2 szabálypontot.
- 16.7.2 Ha a vétkes oldal ellen hibát ítél (16.7.1.2 vagy 16.7.1.3 szabálypont), a játékvezető azonnal jelenti a verseny Döntnökének, akinek jogában áll a vétkest a versenyből kizárni.

17 TISZTSÉGVISELŐK ÉS FELLEBEZÉSEK

- 17.1 Annak a versenynek vagy rendezvénynek, amelynek a mérkőzés a részét képezi, a Döntnök a teljes körű felelőse.
- 17.2 Ahova a játékvezetőt kijelölték, ott Ő felelős a mérkőzésért, a játéktérért és annak közvetlen környezetéért. A játékvezető jelentést tesz a döntnöknek.
- 17.3 Az adogató által elkövetett adogatási hibákat az adogatásbíró köteles jelezni, amennyiben ilyenek előfordulnak (9.1.2 és 9.1.8 szabálypont).
- 17.4 a vonalbíró a rábízott vonal vonatkozásában jelzi, hogy bent vagy kint volt a labda.
- 17.5 Minden hivatalos közreműködő döntése végleges a saját felelősségi körébe tartozó esetekben. A vonalbíró nyilvánvalóan hibás ítéletét a játékvezető felülbíráhatja.
- 17.6 A játékvezető
- 17.6.1 felügyeli és érvényre juttatja a tollaslabdázás játékszabályait, hibát vagy ismétlést ítél, amennyiben bármelyik előfordul;
 - 17.6.2 vitás kérdésekben dönt, ha azok a következő adogatás elvégzése előtt merültek fel;
 - 17.6.3 biztosítja a játékosok és a nézők tájékoztatását a mérkőzés alakulásáról;
 - 17.6.4 a döntnökkel való egyeztetés után kijelöli vagy visszahívja a vonalbírókat és az adogatásbírókat;
 - 17.6.5 ahol más pályabíró nincs kijelölve, azok feladatait is ellátja;
 - 17.6.6 ahol egy kijelölt pályabíró nem tud dönteni, dönt helyette vagy ismétlést ítél;
 - 17.6.7 a 16. szabálypontot érintő minden eseményt feljegyez és jelenti a döntnöknek;
 - 17.6.8 a szabályokat érintő minden kielégítetlen panaszt a Döntnök elé tár. (Az ilyen panasszal mindig a következő adogatás megtörténte előtt kell élni, vagy mielőtt a panaszos a mérkőzés végén elhagyná a játékteret).