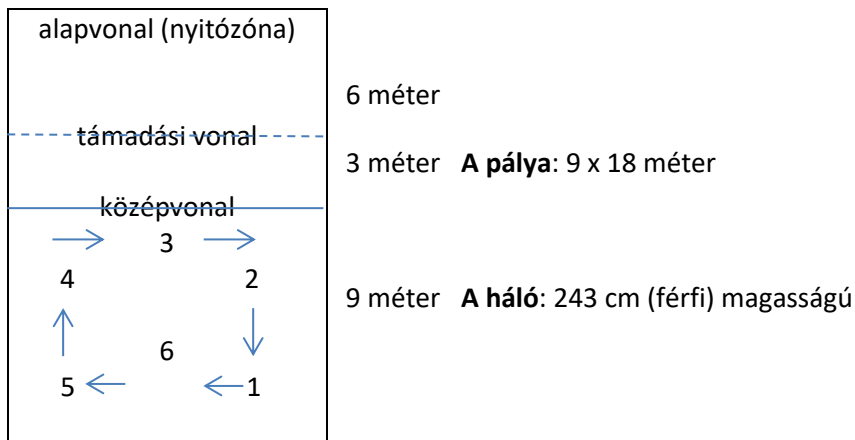




Zsinórlabda legfontosabb szabályok



A labda: A labdának gömb alakúnak kell lennie, hajlékony bőrből, vagy műbőrből készült külsővel, gumiból vagy hasonló anyagból készült belsővel. Színe egyszínű és világos, vagy színek kombinációja legyen.

Játékidő: 3 játszma 15 pont eléréséig

Játszma megnyerése: Az a csapat nyer egy játszmát, amelyik előbb ér el 15 pontot legalább 2 pont előnnyel. 14-14-es egyenlőségesetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek.

Mérkőzés megnyerése: A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik két játszmát nyert.

A játszmák közötti szünet ideje: 3 perc

Pihenő idő: Egy játszma alatt minden csapat által kért pihenőidő 60 másodpercig tart.

A játékmező (térfél): a csapatkapitányok, sorshúzással döntenek el a játékmező vagy a nyitás jogát. A csapatok játszmák után térfelet cserélnek.

Ha a döntő játszmában a vezető csapat eléri a 8. pontot, a csapatok azonnal térfelet cserélnek, a játékosok állásrendje azonos (a 8. pontutáni helyzetnek megfelelő) marad. Ha a térfélcserét nem hajtották végre amikor egy csapat elérte a 8.pontot, akkor kell azt végrehajtani, amikor a tévedést észrevették. A térfélcseré során az eredményt meg kell őrizni.

Hivatalos személyek: játékvezető (1 vagy 2); jegyzőkönyvvezető, vonalbíró

Öltözék: sportcipő, számozott mez

Csapatösszetétel: A csapat legfeljebb 10 játékosból és 2 edzőből/testnevelőből/kísérőből áll.

A csapatok kezdő állásrendje:

Csapatonként mindig 6 játékosnak kell játékban lenni. A játékban levő 6 versenyző közül, kettőnek lány diáksportolónak kell lennie.

A csapat kezdő állásrendje meghatározza a forgásrendjét a pályán. A játszma folyamán ezt a rendet mindvégig meg kell tartani. A játékosok állásrendi hibát követnek el, ha abban a pillanatban, amikor

anyitójátékos végrehajtja a nyitóérintést, nincsenek a szabályos állásrendben. Nyitás után azonban a saját térfelükön tetszés szerint elmozdulhatnak.

Az állásrendi hiba következményei: az ellenfél pontot kap és nyit, a játékosoknak azonnal vissza kell állniuk a szabályos állásrendbe.

Forgásrend:

A forgásrendet a csapatok kezdő állásrendje határozza meg és azt egész játszma alatt a nyitás sorrenddel, valamint a játékosok egymáshoz viszonyított helyzetével követni kell. Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást végeznek úgy, hogy az óramutató járásával azonos irányban egy állásrendi hellyel előrelépnek. A 2-es helyen lévő játékos az 1-es helyre megy nyitni, az 1-es helyen levő a 6-osra forog, stb

Forgásrendi hiba:

Forgásrendi hibát jelent, ha a NYITÁST nem a forgásrendnek megfelelően végezték. A forgásrendi hiba következményei:

- az ellenfél pontot kap és nyit
- a játékosoknak azonnal vissza kell állniuk a szabályos forgásrendbe.

Emellett a jegyzőkönyvvezető határozza meg, hogy pontosan mikorkövezték el a hibát. A hibás csapat minden, a hibás forgásrenddel szerzett pontját törölni kell. Az ellenfél pontjai megmaradnak. Ha nem lehet megállapítani azt, hogy a forgásrendi hibát a csapat mikor követte el, akkor az ellenfél pontot kap és nyit.

Játékoscsere: A csere során egyjátékos elhagyja a pályát és egy másik foglalja el állásrendi helyét.

- Csapatonként, játszmánként legfeljebb 4 csere engedélyezhető.
- A csapat egy kezdőjátékosa elhagyhatja a pályát és visszatérhet, de csak egyszer játszmánként és csakis az előző állásrendi helyére.
- Egy cserejátékos játszmánként csak egyszer léphet pályára bármelyik kezdőjátékos helyére. Őt csak ugyanazzal a játékosal lehet lecserélni, mint akit ő cserélt le.
- Egy alkalommal egy, vagy több játékost lehet cserélni.
- A játékoscsere a játékvezetőknek engedélyezni kell.
- Egy KIÁLLÍTOTT, vagy KIZÁRT játékost szabályos cserével azonnalle kell cserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatot HIÁNYOS-nak kell nyilvánítani.

Kivételes játékoscsere: bármely, a sérülés pillanatában a pályán nem lévő játékosal lecserélhető a sérült játékos. A kivételes játékoscsere semmiképpen nem számítható a szabályos játékoscsere közé

Szabálytalan csere: Ha egy csapat szabálytalan cserét hajtott végre és a játék folytatódott a következő eljárást kell alkalmazni:

- az ellenfél pontot kap és nyit,
- a cserét helyesbíteni kell.
- azokat a pontokat, melyeket a hibás csapat a szabálytalanul becserélt cserejátékosal szerzett, törölni kell.
- az ellenfél megtartja pontjait.

Pontozás: Minden hiba pontnak számít – ha a csapat hibázik nyitáskor, labdatovábbításakor illetve bármilyen hibát követ el, a labdamenetet az ellenfél nyeri.

Egy csapat pontot szerez,

- ha sikeresen az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát
- az ellenfél hibát követ el

- az ellenfél Büntetésben részesül

Labdamenet és befejezett labdamenet: A labdamenet a nyitóérintés és alabda játékon kívülre kerülése között történt játékaikciók sorozata. A befejezett labdamenet játékaikciók sorozata, amely pontot eredményez.

- ha a nyitó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és folytatja a nyitást,
- ha a nyitást fogadó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és végrehajtja a következő a nyitást

Nyitás: a játékvezető sípjele után a labdát a jobb hátsó játékos (1-es számú helyen álló) hozza játékba (átdobni egy v. két kézzel, átütni egy kézzel) az alapvonal mögül, a nyitózónából ill. az alapvonallal párhuzamosan húzott vonal mögül, ami a hálótól kb. 6 méterre van. Nyitási kísérlet nincs, azaz egyből nyitni kell.

Nyitáshiba:

- ha nem a nyításra jogosult nyit,
- ha a nyitó játékos a rálép a pályavonalra vagy belép a pályára, nem szabályosan hajtja végre a nyitást.
- ha a labda nem megy át a nyitó csapat térfelén,
- érinti a nyitó csapat valamelyik játékosát,
- vagy az ellenfél térfelén a határokon kívül érinti a talajt.

Ha a labda hálót ért és átment fölötte, akkor az nem hiba – a játék mehet folyamatosan tovább.

A nyitó csapat mindaddig folytatja a nyitást, ameddig csapata hibát nem követ el. Ekkor a nyitásjogot a másik csapat kapja meg, a nyitást a nyításra jogosult játékosnak kell végeznie.

A labda játékban:

A nyitójátékos az „alapvonal” mögül hozza játékba a labdát – próbálja átdobni (egy v. két kézzel), átütni (egy kézzel) a háló fölött az ellentérfélre. A továbbiakban a játékosoknak el kell kapniuk az érkező labdát – ez lehet a vonalon és azon kívül is – (labdával a kézben nem lehet futni!), majd legfeljebb 2 átadás után (minél rövidebb ideig tartsa egy játékos a labdát magánál) juttassák a háló fölött úgy, hogy lehetőleg az ellenfél ne tudja azt megfogni és a labda a határvonalakon belül érintse a talajt.

Labdával a kézben megengedett:

Egy lábbal lépés bármely irányba, valamint hálónál labdával „leütés”; „átütés”; „ejtés” játékhelyzetben, felugrás előkészítéséhez.

Hiba:

Labdával a kézben felugrást követően, a labda megjátszása nélkül (labda kézben) visszaérkezni a talajra

A labda továbbítása történhet kézzel, fejjel ill. lábbal is – mindegyik egy-egy érintésnek számít. De, egy ember csak egyszer érintheti (kivéve sáncolásnál), utána másnak is hozzá kell érn, mielőtt újból hozzá kerül a labda, az érvényes érintési számon belül.

Hálóhoz ért labdával is lehet folytatnia játékot, érvényes érintési számokon belül! Sáncoláson kívül legfeljebb háromszor érinthető a labda. Sáncolás után bárki beleérhet, másodszor is! **Labdával („leütés”; „átütés”; „ejtés”) és labda nélkül („sáncolás”) is fel lehet ugrani a hálónál, de csak az elsősor köteles játékosok valamelyikének (2-es, 3-as, 4-es helyen állóknak, azaz a hátsó sorban álló játékos csak a 3 m-s vonal mögül dobhat/üthet).**

A háló érintése:

- A háló megérintése nem hiba, kivéve játék közben

Játékoshibák a hálónál

- Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadóérintése előtt, vagy azzal egyidőben.
- Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt.
- Egy játékos lábfejjel (lábfejjel) teljesen áthatol az ellenfél játékmezőjébe.
- A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között):
 - érinti a háló felső színtszalagját vagy az antenna felső 80 cm részét a labda megjátszása közben, vagy
 - a labda megjátszásával egyidőben a háló segítségét igénybe veszi,
 - vagy előnyt szerez az ellenféllel szemben,
 - vagy akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát

A háló alatt átlépni (a középvonalon) teljes talppal tilos, ellenben a vonalra lépni lehet

Áthatolás a háló alatt: A háló alatt át lehet hatolni az ellentérfélbe, feltéve, ha ez nem akadályozza az ellenfél játékát.

Az ellenmezőbe hatolás a középvonal felett:

- a lábfej(ek) érinteti(k) az ellenmezőt, feltéve, ha az áthatoló lábfej(ek) egy kis része még érinti(k) a középvonalat vagy fölötte van(nak).
- Az ellenmező érintése a test bármely, lábfej feletti részével megengedett, feltéve, ha ezzel nem befolyásolja az ellenfél játékát.
- A játékos átléphet az ellenmezőbe, ha a labda "játékon kívül" van.
- A játékosok az ellenfél kifutójába hatolhatnak, feltéve, ha ezzel nem akadályozzák az ellenfelet játékában.

A JÁTÉK (AKCIÓK)

Játékhelyzetek

A labda játékban:

A labda a nyitó érintés pillanatában kerül játékba, amelyet a játékvezető sípjelével engedélyez.

A labda játékon kívül:

A labda vagy akkor kerül játékon kívülre, amikor egy hiba megtörténik és azt a játékvezető lefújja, vagy ha hiba nem történt, akkor a játékvezetői sípszó pillanatában.

A labda "bent":

A labda "bent" van, ha a játékpálya talaját érinti, beleértve a határoló vonalakat is.

A labda "kint":

A labda "kint" van, ha:

- a labdának az a része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a határoló vonalakon,
- a játékpályán kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint
- az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül;
- áthalad a háló függőleges síkján részben vagy egészben a "szabályos áthaladási téren" kívül teljes terjedelmével áthalad a háló alatt

A labda megjátszása: Minden csapatnak saját játékmezejében és légtérben kell játszani. A labda ugyanakkor a kifutón kívülről is visszajátszható.

A csapat labdaérintései: A játék folyamán egy játékos bármilyen érintkezése a labdával labdaérintésnek számít.

Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga, hogy a labdát visszajátssza. Ha ennél többször érintik azt, a csapat "NÉGY ÉRINTÉS" hibát követ el.

Egymás utáni érintések: Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után,

- kivétel, ha labda a test különböző részeit érinti, feltéve, hogy az érintések egyidejűek, (a labda nem dobálható egyik kézből a másikba)
- és sánckísérlet során.

Egyidejű érintések: Két vagy három játékos egyidejűleg megérintheti a labdát.

- Ha két (három) csapattag egyidejűleg érinti a labdát, ez két (három) érintésnek számít (kivételek a sáncolás).
- Ha egyszerre nyúlnak a labdáért, de közülük csak egy érinti azt, csak egy érintésnek számít. Ha a játékosok összeütköznek, az nem minősül hibának.
- Ha két ellenfél hajt végre egyidejű érintést a háló fölött és a labda játékban marad, annak a csapatnak van joga újabb három érintésre, amelyekhez a labda kerül. Ha ilyen labda "out"-ra megy, azt az ellenoldali csapat hibájának kell tekinteni.
- Ha az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése során "megáll" közöttük a labda, a labdamenet folytatódik.

Segített érintés: A játékterületen belül a játékos nem veheti igénybe játékostársa segítségét, vagy bármely tárgyi eszközt ahhoz, hogy megjátssza a labdát. Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatárolhatja játékostársát abban, hogy hibát kövessen el (hálóérintés, ellentérfélbe hatolás, stb.)