

Sérülési protokoll 2008

strandröplabda versenyekre

a strandröplabdázás hivatalos szabályai 2007-08.

21.1.pontja alapján

1. Sérülés pillanatában

- Sérülés esetén a II. jv-nek azonnal oda kell mennie a sérült játékoshoz és meg kell állapítania a sérülés természetét és súlyosságát.
- A sérült játékostól meg kell kérdeznie:
 - Tudja-e folytatni a játékot?
 - Szüksége van-e felépülési időre?
 - Szüksége van-e orvosi segítségre
 - (Milyen típusúra: orvos, gyúró...)
- Amennyiben lehetséges, a játékot minden késedelem nélkül folytatni kell. Ezt abban az esetben lehet megvalósítani, ha a játékosnak nagyon rövid idő elég (max. 15mp) arra, hogy folytatni tudja a játékot és nem igényel felépülési időt.

2. Vérzéses sérülés:

- Amennyiben egy játékosnak kis mértékű vérző sérülése van, mint pl. elvágta az ujját, kezét, lábát... azt azonnal el kell látni, úgy, hogy ez a lehető legkevesebb késedelmet okozza a mérkőzésen. Ezt nem kell felépülési időnek tekinteni.
- Ebben az esetben az orvost oda kell hívni a pályához, hogy szükség esetén késedelem nélkül be tudjon avatkozni.
- Súlyos sérülést (akár vérzés, akár más természetű) az orvosnak kell ellátnia. Ezt felépülési időnek kell tekinteni.

3. Amennyiben a játékos kérte a felépülési időt, de nem kért orvosi segítséget

- Ebben az esetben a II. jv-nek meg kell állapítania a pontos időt (perc és mp is) mivel innentől számítjuk az 5 perc felépülési időt. Meg kell győződnie arról, hogy a jegyzőkönyvben ezt az időt rögzítették.
 - A II. jv-nek a pályához kell hívnia az orvost, minden eshetőségre felkészülve.
 - A főbíró és a versenyigazgatót értesíteni kell.
 - A II. jv-nek kell ellenőriznie, hogy a sérült játékos az 5 percen belül visszatérjen a pályára.
 - A játékosok nem hagyhatják el a játékterületet, de ezen belül szabadon mozoghatnak, vagy odamehetnek a székükhöz.
 - A játékosok a felépülési idő alatt labdával melegíthetnek.
 - A II. jv-nek a felépülési idő alatt folyamatosan ellenőriznie kell az eltelt/hátralévő időt, és meg kell győződnie arról, hogy a végét (amikor a sérült játékos képes folytatni a játékot) pontosan rögzítették a jegyzőkönyvben.
 - A játékosokat folyamatosan tájékoztatni kell a hátralévő időről.
 - Nagyon fontos, hogy az alábbi részletek rögzítve legyenek a jegyzőkönyvben:
 - a sérült játékos száma,
 - csapata,
 - játszma, idő, játszma állása.
- Erre azért van szükség, ha további sérülés történne a mérkőzés folyamán. Egy játékosnak egy mérkőzésen csak egyszer adható felépülési idő.
- Az 5 perc letelte után a II. jv. sípol és felszólítja a játékosokat, hogy térjenek vissza a pályára. Ezután a csapatnak ha van még fel nem használt időkérese, akkor joga van azt

kikérni. Amennyiben a játékos nem képes folytatni a mérkőzést a felépülési idő letelte után, akkor hiányosnak kell minősíteni a csapatot a játszmára, vagy a mérkőzésre.

4. Amennyiben a játékos kérte a felépülési időt, és orvosi segítséget

- Ebben az esetben a II. jv-nek meg kell kérdeznie a sérült játékost, hogy hol sérült meg és milyen segítségre van szüksége (orvos, gyúró...). A jegyzőkönyven először rögzíteni kell azt az időt (perc és mp is) amikor a sérült játékos kérte az orvosi segítséget. Az I. jv-nek le kell jönnie az emelvényről és felügyelnie kell a sérülési protokollt. Oda kell hívni a pályához a kért orvosi segítséget, a főbíró és a versenyigazgatót.
 - Az 5 perc felépülési idő ebben az esetben akkor kezdődik, amikor az orvos a pályára lépett. Ez azt jelenti, hogy a jegyzőkönyvben 3 különböző időpontot kell rögzíteni:
 1. Amikor a játékos kérte a felépülési időt
 2. Az orvos megérkezésének időpontja
 3. Amikor a játékos képes folytatni a játékot
 - A II. jv-nek kell ellenőriznie, hogy a sérült játékos az 5 percen belül visszatérjen a pályára.
 - A játékosok nem hagyhatják el a játékterületet, de ezen belül szabadon mozoghatnak, vagy odamehetnek a székükhöz.
 - A sérült játékos játékvezetői engedéllyel elhagyhatja a játékterületet.
 - A játékosok a felépülési idő alatt labdával melegíthetnek.
 - A II. jv-nek a felépülési idő alatt folyamatosan ellenőriznie kell az eltelt/hátralévő időt, és meg kell győződnie arról, hogy a végét (mikor a sérült játékos képes folytatni a játékot) pontosan rögzítették a jegyzőkönyvben.
 - A játékosokat folyamatosan tájékoztatni kell a hátralévő időről.
 - Nagyon fontos, hogy az alábbi részletek rögzítve legyenek a jegyzőkönyvben:
 - a sérült játékos száma,
 - csapata,
 - játszma, idő, játszma állása.
- Erre azért van szükség, ha további sérülés történne a mérkőzés folyamán. Egy játékosnak egy mérkőzésen csak egyszer adható felépülési idő.
- Az 5 perc letelte után a II. jv. sípol és felszólítja a játékosokat, hogy térjenek vissza a pályára. Ezután a csapatnak ha van még fel nem használt időkérsése akkor joga van azt kikérni. Amennyiben a játékos nem képes folytatni a mérkőzést a felépülési idő letelte után, akkor hiányosnak kell minősíteni a csapatot a játszmára, vagy a mérkőzésre.

5. További megjegyzések

- Csak a sérült játékos dönthet arról, akár az orvos véleménye ellenére is, hogy képes-e folytatni a játékot.
- Amennyiben a sérült játékos az orvosi javaslat ellenére is folytatni kívánja a játékot, ezt a tényt a jegyzőkönyv hátoldalán rögzíteni kell.
- Amennyiben a játékos orvosi segítséget kér és van saját orvosa, abban az esetben ezt az orvost a pályára kell engedni. Ha a játékos saját orvosa előbb ellátja a játékost (úgy, hogy képes folytatni a játékot), mielőtt a hivatalos orvos a pályához érkezne, akkor a játékvezetőknek nem kell megvárni a hivatalos orvost.
- Minden időpontot a jegyzőkönyvben óra/perc/mp kell rögzíteni
- A mérkőzés végén az I. jv-nek meg kell győződnie arról, hogy a jegyzőkönyv megjegyzés rovatában minden kért információ rögzítve van.
- Az I. jv-nek a megjegyzés rovatot alá kell írnia.

6. Felépülési idő rögzítése a jegyzőkönyvben

- **Óra/perc/mp**; játszma; eredmény; nyitó csapat; játékos és csapata kérte a felépülési időt
- **Óra/perc/mp** a hivatalos orvos megérkezett a pályára (5 perc felépülési idő megkezdődik)
- **Óra/perc/mp** a mérkőzés folytatódik; időtaram: óra/perc/mp