

STRANDRÖPLABDA TOVÁBBKÉPZÉS 2008



2008. évi versenyek

- 4 Mester torna
- 6 „A” kategóriás verseny



2008. évi versenyek



Mester torna

- Július 4-6 Vonyarcvashegy
- Július 18-20 Agárd
- Augusztus 1-3 Gyenesdiás
- Augusztus 8-9 Balatonboglár Döntő

2008. évi versenyek



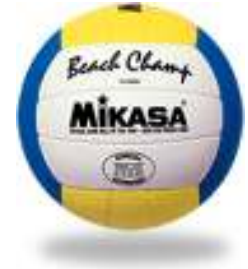
„A” kategóriás versenyek

- Június 14-15 Százhalombatta
- Június 21-22 Cegléd
- Június 28-29 Nyíregyháza
- Július 12-13 Szolnok
- Július 26-27 Dévaványa
- Gyöngyös



Strandröplabda

Strandröplabda



- A játékpálya 16x8 m
- Középvonal nincs
- A vonal 5-8 cm széles
- A háló 8.5 m hosszú
- A hálón felül és alul 7-10 cm széles vízszintes vászoncsík van, azon hirdetés elhelyezése megengedett

Hálómagasság



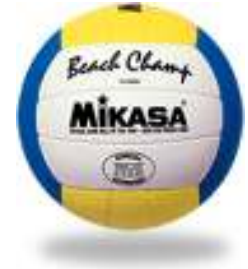
Korcsoport	Nők	Férfiak
Felnőtt	2,24 m	2,43 m
■ 16 éves és fiatalabbak	2,24 m	2,24 m
■ 14 éves és fiatalabbak	2,12 m	2,12 m
■ 12 éves és fiatalabbak	2,00 m	2,00 m

Labda



- Színe: világos szín, mint pl. narancs, rózsaszín, sárga, fehér stb.
- Kerülete: 66 - 68 cm
- Súly: 260 - 280 gr
- Belső nyomása: 171 - 221 mbar
(0.175 - 0.225 kg/cm²)

A csapat összetétele



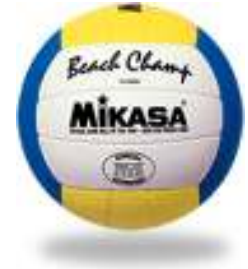
- Egy csapat kizárólag két játékosból áll
- Cserelehetőség nincs
- A mérkőzéseken edző működése nem megengedett
- Mindkét játékos jogosult beszélni a játékvezetőkkel

A játékosok felszerelése



- A játékosok felszerelése rövid nadrágból /sortból/ vagy fürdőruhából és trikóból áll
- A számozás 1-es illetve 2-es
- A játékosok sapkát viselhetnek

A játékosok felszerelése



- Ha mindkét csapat azonos színű trikóban jelenik meg, sorshúzást kell végrehajtani annak eldöntésére, hogy melyik csapatnak kell mezt cserélnie

Sorshúzás



- Az első játszma előtti sorshúzás vesztese a második játszmában választhat
- nyitást vagy fogadást
- térfelet
- A döntő játszma előtt új sorshúzásra kerül sor

A mérkőzés



- A mérkőzés két nyer játszmáig tart
- 21 pontig
- Döntő játszma 15 pontig

A mérkőzés



Nyitásrend

- A csapatkapitány minden játszma előtt meghatározza a nyitásrendet

A mérkőzés



Állásrend

- Állásrendi hiba nincs

A mérkőzés



Takarás

- Az ellenfél kérésére a nyitó csapat játékosának oldalra kell mozdulnia, vagy lehajolnia.

Játékmegszakítások



Pihenőidő

- Játzsmánként egy pihenőidő kérhető
- 30 mp-ig tart /összesen 60 mp/
- Amennyiben egymás után kéri ki a két csapat, akkor 1,5 perc

Játékmegszakítások



Technikai pihenőidő

- Amikor a két csapat összpontszáma eléri a 21 pontot
- A döntő játszmában nincs technikai idő
- 30 mp-ig tart /összesen 60 mp/

Játékmegszakítások



Pályacserék

- az 1. és a 2.játzsmában minden 7. pont után
- a döntő játszmában minden 5. pont után
- a pályacserét azonnal végre kell hajtani
- a játszmák közötti szünet 1 perc

Játékmegszakítások



Kivételes játékmegszakítások

Felépülési idő

- Egy játékosnak mérkőzésenként egyszer
- 5 perc
- A jegyzőkönyvben rögzíteni kell

Sérülési protokoll



Sérülés esetén a II. jv-nek aktívnak kell lennie

A sérült játékostól meg kell kérdeznie

- Tudod folytatni a játékot?
- Szükséged van felépülési időre?
- Szükséged van orvosi segítségre
- (Milyen típusúra: orvos, gyúró...)

Sérülési protokoll



Amennyiben a játékos kérte a felépülési időt:

- I. jv. lejön az emelvényről
- Oda kell hívni az orvost, ha kérte a játékos
- **A FŐBÍRÓT ÉRTESÍTENI!!!**
- Felépülési idő mérése, játékosok tájékoztatása

Sérülési protokoll



Jegyzőkönyvben rögzíteni kell:

- **Óra/perc/mp**; x játszma; eredmény; nyitócsapat; 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

Játékmegszakítások



Kivételes játékmegszakítások

- Külső beavatkozás
- Meghosszabbított megszakítás

Szankciók



- Minden szankció egy játszámára vonatkozik, azon belül progresszíven kell alkalmazni

Szankciók



Figyelmeztetés

- Jegyzőkönyvben rögzíteni kell
- Sárgalap

Szankciók



Büntetés

- Egy játékos azonos játszma során többször is kaphat
- Labdamenet vesztes
- Piros lap

Szankciók



- Kiállítás
- Kizárás

Játékkészletelés



- 12 mp

Szankciók

Egy játszámára vonatkozik

- Figyelmeztetés, sárga lap
- Büntetés, piros lap



Játékhelyzetek

A labda „bent”



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

Ha egy játékos elmozdítja a vonalat mentés stb. alatt és a labda a vonal közelében esik le, akkor a vonalat előbb a helyére kell tenni és utána kell meghozni a döntést.

A labda „bent”



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

Ha egy játékos elmozdítja a vonalat mentés stb. alatt és a labda, a vonal közelében esik le akkor a vonalat előbb a helyére kell tenni és utána kell meghozni a döntést.

Ugyanakkor ez nem vonatkozik a vonal kis mértékű elmozdulására, csak azokra az esetekre, amikor a játékos mozdítja el mielőtt a labda földet érne.

A labda „bent”



Magyarázat:

A pálya nem rögzített, és ez minden alkalommal kisebb eltéréseket jelenthet. Pl. a vonalbírók amikor letisztítják a vonalat elmozdíthatják azt, vagy a szél elmozdítja, illetve egy kis homokbucka megemeli a vonalat...

A labda „bent”



Labdalenyomat vizsgálat

- I. játékvezető végzi, vonalbíróval, ha van
- II. játékvezető a játékosokat felügyeli
- I. játékvezető az emelvény előtt tájékoztatja mindkét kapitányt

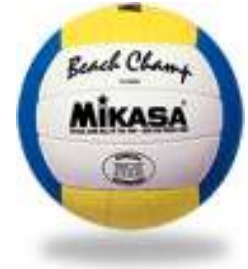
A csapat labdaérintései



Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga, hogy a labdát a háló fölött visszajátssza.

A sánc is a csapat érintések közé számít.

Egyidejű érintések



Ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből „tartott labda” lesz, ezt nem kell hibának tekinteni.

A labdaérintés jellemzői



- A labdát a test bármely részével meg lehet érinteni.
- A labdát elpattanóan kell érinteni, nem szabad megfogni vagy dobni, a labda bármely irányba elpattanhat.

A labdaérintés jellemzői



Kivételek:

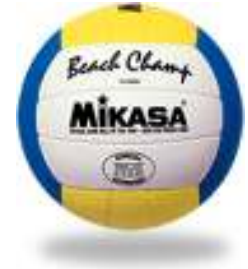
- Erős ütést védő érintésnél. Ez esetben a labdát egy pillanatra **kosárérintéssel** meg lehet tartani, de a kettős érintés nem megengedett!!!
- Ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből „tartott” labda lesz.

Főbb szempontok a megfogott labda (feladás) elbírálásánál



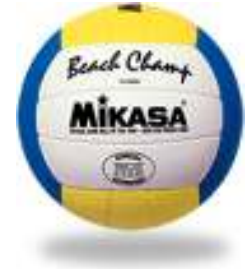
- A legfontosabb szempont az időtartam.
- A kulcs az érintés tisztasága.
- Az érintkezés hosszára kell koncentrálni (a kezdő érintés és az elengedés közti idő különbsége).

Erős ütés, a főbb kritériumok



- labda sebessége
- védekező akcióban fogadták-e a labdát
- van-e ideje a védekező játékosnak technikát cserélni
- visszasáncolt labda
- a nyitás fogadása nem tartozik ide
- Nem tartoznak ide azok a labdák, amik erős ütésnek indultak, de hálót vagy sáncot értek és a sebességük **jelentősen** lecsökkent.
- A labda szándékos visszatámadása

A labdaérintés jellemzői



A labda a test különböző részeit érintheti, feltéve, hogy az érintések egyidejűek.

Kivételek:

- sánc
- csapat első érintése során, kivéve, ha ez ujjakkal történik

Főbb szempontok a kettős érintés (kosárérintés) elbírálásánál



- A legfontosabb szempont az időkülönbség.
- A két kéz érintése között volt-e **időkülönbség**.
- Ez a kettős érintés megítélésének alapja.

Labda a hálónál



A játékos az ellenfél térfelébe hatolhat megjátszani a labdát, mielőtt az a háló alatt, vagy a szabályos áthaladási téren kívül teljes terjedelmével nem keresztezte a háló függőleges síkját.

Háló érintése



A háló vagy az antenna megérintése nem hiba, kivéve, ha a játékos a labda megjátszása közben érinti azokat, vagy ezzel befolyásolja a játékot. A labda megjátszására irányuló akció, ha a játékos **közel van a labdához**, és megpróbálja megjátszani azt.

Példák



- A játékos feladás közben megérinti a hálót. A társa megüti azt messze a feladótól.

HIBA

- A sáncoló játékos vállával megérinti a hálót, miután visszaérkezett a talajra és megfordul, hogy feladja a labdát, amit a védekező játékos a pálya közepére játszott be.

NEM HIBA

Példák



- A sáncoló játékos vállával megérinti a hálót, miután visszaérkezett a talajra és megfordul, hogy visszanyerje a pozícióját.

NEM HIBA

Példák



- A sáncoló játékos felugrás közben a kezével/karjával megérinti a hálót.

Az ellenfél megüti a labdát, de a sánc azt nem éri, tehát sánckísérlet történik.

HIBA

Példák



- Egy cseles feladás közben a játékos szándékosan az ellentérfélbe hatolt (nem szabálytalan). Ugyanakkor a játékos társa ütése kísérlet közben közel a labdához megérinti a hálót.

HIBA

- Egy cseles feladás közben a játékos szándékosan az ellentérfélbe hatolt (nem szabálytalan). Ugyanakkor a játékos társa ütése kísérlet közben elől, de nem közel a labdához, ami az ellentérfélbe került, megérinti a hálót.

NEM HIBA

Példák



- Egy játékos a fejével (vagy vállával) megérinti a hálót, miközben a háló alatt átszalad, hogy az ellenfél kifutójából visszajátssza a labdát.

NEM HIBA

Nyitás



- Nyitás végrehajtása 5 mp-en belül.
- A nyitó játékos lába nem lehet a vonal alatt.
- Nyitás engedélyezése.

Támadóérintés hibái



- Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre "nyitott kezű tippel", a labdát ujjakkal irányítva.
- Ha egy játékos befejezett támadó érintést kosárérintéssel hajt végre és a röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve a feladást (szél).

Sánc



A sáncérintés a csapat érintései közé számít.

Mérkőzés protokoll

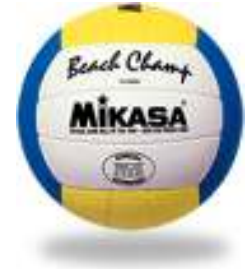


- 7 perc: sorsolás
- 6 perc: hivatalos bemelegítés kezdete
- 1 perc: hivatalos bemelegítés vége,
játékvezetők elfoglalják a helyüket,
játékosok bemutatása, üdvözlés
- 0 perc: mérkőzés kezdete



4 - 4 ELLENI JÁTÉK

4-4 elleni játék



Egy csapat 4+1 játékosból és edzőből áll.
Játszmánként EGY cserére van lehetőség.
Sérülés esetén kivételes csere.
Játszmánként két pihenő idő, 60 mp.

4-4 elleni játék



Egy játékos kosárérintéssel végrehajthat befejezett támadóérintést akkor is, ha a labda röppályája nem merőleges a váll vonalára.



ESETEK

Esetek



Spanyol-brazil férfi mérkőzésen a spanyol játékos vonalra ütötte a labdát. Amíg a vonalbíró bent labdát ítélt a brazil csapat tiltakozott, mondván, hogy mielőtt a spanyolok térfelére került volna a labda ők úgy mentették, hogy a vonalat elmozdították. Az I. játékvezető visszatevette a vonalat az eredeti helyére és utána „kint” labdát ítélt a labdalenyomat szerint. A vonal kb. 10 cm-rel mozdult el.

Esetek



Ahhoz, hogy a játékvezető a szabályok szellemében járjon el a következőket kell tennie:

- Ha a labdamenet alatt a vonal lényegesen elmozdult a helyére kell tenni és utána kell meghozni a döntést.
- Amennyiben a vonal csak kis mértékben mozdult el akkor nem kell a helyére tenni, hanem dönteni kell.
- Amennyiben a vonal maradandóan elmozdult (elszakadt vagy a sarokpontnál meglazult) azonnal meg kell állítani a labdamenetet és újra kell játszani.

Esetek



Hivatalos bemelegítés alatt a játékvezetők észreveszik, hogy mindkét csapat azonos színű mezben jelent meg. Mi a teendő?

Esetek



A játékvezetőknek gyorsan kell reagálniuk, hogy minden késlekedést elkerüljenek.

- Ha a csapatok meg tudnak egyezni abban, hogy ki cserél mezt, az a legjobb megoldás.
- Sorshúzással kell eldönteni az 5.2.1. szabály szerint.
- Ha nem tudják megoldani a problémát, szólni kell a versenyigazgatónak.
- Ha semmilyen megoldást nem találnak, a tényt rögzíteni kell a jegyzőkönyvben és a versenyigazgató engedélyével elkezdhetik a mérkőzést.

Esetek



Az argentin játékos megüti a labdát óriási sebességgel. Egy picit érinti a kubai sáncot, de nem veszít a sebességéből, és nem változtat irányt. A védekező játékos kosárérintéssel picit megtartja a labdát.

Engedélyezhető ez az akció?

Esetek



Igen, függetlenül attól, hogy ez második érintés volt. A játékvezetőnek arról kell meggyőződnie, hogy a labda megfelelt-e még az erős ütés feltételeinek. Volt-e ideje a védekező játékosnak technikát váltani? Amennyiben az ilyen a labda a sánc után erősen veszít a sebességéből (nem minősíthető erős ütésnek) akkor tartott labdát kell ítélni.

Esetek



Egy gyenge nyitás fogadás után a labda a hálóba megy, amit a másik játékos megment és az ellentérfélbe juttatja. A mentés után a játékos átesik az ellenmezőbe. A szemben lévő csapat játékosa sáncolni szeretné a labdát, de az átesett játékos miatt megáll. A II. játékvezető beavatkozást fúj, habár nem történt fizikai érintés. Helyes volt az ítélet?

Esetek



Igen. Ha egy játékos akadályozza az ellenfelet a labdamegjátszásában függetlenül attól, hogy volt-e fizikai érintkezés vagy nem, ez hiba.