



INDOOR TAMBURELLO

Nemzetközi játékszabályzat

Tartalomjegyzék

1. fejezet – Pálya – Vonalak – Biztonsági és neutrális zónák– Játékterület
2. fejezet – Labda
3. fejezet – Ütők
4. fejezet – Játshmák és meccsek – Pontozás a bajnokságban
5. fejezet – Csapatok felépítése – minimális bírósáms
6. fejezet – Szerva- és térfélsorsolás
7. fejezet – Adogatás (szerva) és return
8. fejezet – Megszakítások (Időkérés) – Térfélcseré – Játékos csere
9. fejezet – Hibák: miért jár hibapont és miért nem; labda hiba; ütőtörés; a játék folytonossága
10. fejezet – Személyek a pályán kívül
11. fejezet – A FITB joga a szabályzat módosítására
12. fejezet – Érvényesség

1. Fejezet

Pálya – Vonalak – Biztonsági és neutrális zónák – Játékterület

- 1.1 A játék teréül szolgáló pálya szabályos mérete: 34 méter ×16 méter. A pálya feletti minimális magasság 7 méter, azonban ennél nagyobb magasság ajánlott.
A középvcnal a hátsó vonalakkal párhuzamos, és a pálya felénél helyezkedik el. A középvcnal osztja két egyforma térféllé a pályát. A két egyenlő nagyságú térfél egyenként: 17 méter × 16 méter.
- 1.2 A pálya mindkét végénél elhelyezkedő vonalak a hátsóvonalak, a pálya oldalánál elhelyezkedők az oldalvonalak. A pályát két egyenlő térfélre osztó közepső vonal a középvcnal.
- 1.3 A középvcnal mindkét oldalán vele párhuzamosan, 2 méteres távolságra helyezkednek el a szervavonalak. E két szervavonal és a szervavonalakig tartó oldalvonalak által behatárolt területet hívják neutrális zónának.
- 1.4 A pálya minden vonala 5 centiméter széles kell, hogy legyen.
- 1.5 A pályát határoló vonalak (oldalvonalak és hátsóvonalak) a pálya játékterének a részét képezik, a szervavonalak a neutrális zóna részét képezik.



- 1.6 A pálya mindkét végénél egy három méter széles biztonsági kifutó sávnak kell lennie a hátsóvonalaktól számítva. Az oldalvonalaknál a biztonsági kifutó zóna két méter széles kell, hogy legyen, amit az oldalvonalaktól kell mérni.
- 1.7 A pálya felszíne sima kell, hogy legyen, ami lehet szintetikus anyaggal, parkettával, vagy egyéb FIBT által jóváhagyott anyaggal borított.
- 1.8 A neutrális zóna csak a szerva ideje alatt érvényes/aktív terület, az első return (visszajátszás) után ez a terület a pálya sztenderd játékterületének részévé válik.

2. Fejezet

A labda

- 2.1 A nemzetközi versenyeken csak és kizárólag a Nemzetközi Tamburello Szövetség által elfogadott 65-68 mm átmérőjű és 38-40 gramm súlyú labdák használhatók.
- 2.2 A labdáknak lehetőség szerint olyan színűnek kell lenniük, ami a pályán jól látható, és ami elkülönül a háttértől.
- 2.3 A labda miután 2 m magasságból leesik, 85-100 cm körüli magasságba kell visszapattannia.

3. Fejezet

Ütők

- 3.1 A Tamburello ütő egy 28 cm vagy 26 cm átmérőjű kerek alakú ütő, oldalán egy pánntal. Az ütő ütőfelülete az ezen kereten kifeszített anyag.
- 3.2 Minden versenyen a hangos ütők használata kötelező.
- 3.3 Minden versenyen szinttől függetlenül a FIBT (Nemzetközi Tamburello Szövetség) által elfogadott eszközöket (labda, ütő, stb.) kell használni.

4. Fejezet

Játzmák és meccsek – Pontozás a bajnokságban

- 4.1 Egy meccs 13 játékból áll. Minden játék pontegységekből áll, melyet 15 pontnak neveznek és 1 nyert pontot jelent. (ahogy a teniszben). Sorrendben: 15, 30, 40, game (játzsma). Amelyik csapat eléri a gamet, az nyeri az adott játszmát. Nincs döntetlen 40 – 40-nél, aki a pontot nyeri azé a game.
- 4.2 Az a csapat nyeri a játékot, aki előbb eléri a 13 nyert játszmát. Amikor a csapatok 12 – 12-re állnak, akkor a döntő játszma következik. Aki innentől kezdve megnyeri az első játszmát, az nyeri a mérkőzést.



- 4.3 Döntő játszma esetén a játék megkezdése előtt kisorsolják, hogy ki kezdjen szerválni és azt, hogy kell-e térfelet cserélni. Döntő játszma során megnyert pontegységként (15 pont) kell cserélni a szervákat a csapatok között.
- 4.4 13 -10-re vagy ennél kevesebbre (13-9, 13-8,...) megnyert meccsért a győztes csapat 3 pontot kap a bajnokságban. Amennyiben az eredmény ennél szorosabb 13-11 vagy 13-12 akkor a győztes csapat 2 pontot kap a vesztes pedig 1 pontot.

5. Fejezet

Csapatok felépítése – minimális bírósám

- 5.1 Egy csapat maximális létszáma 5 fő, függetlenül attól, hogy női vagy férfi csapatról van szó. Közülük 3 fő van egyszerre a pályán és 2 fő a cserejátékos.
- 5.2 Sérülés vagy kiállítás esetén 2 emberrel is folytatódhat a mérkőzés, akár az egyik akár mindkét csapat részéről. Amennyiben bármely csapat létszáma 2 fő alá csökken, úgy azt a mérkőzést le kell fújnia a játékvezetőnek.
- 5.3 Egy mérkőzés levezetéséhez minimum 3 fő bírónak kell lennie (egy első bíró (főbíró), és két vonalbíró), maximum 4 fő bíró működése lehetséges (egy első bíró (főbíró), egy másod bíró és két vonalbíró).

6. Fejezet

Szerva- és térfélválasztás

- 6.1 A bírónak elsőként ellenőriznie kell a játékosok személyazonosságát és azt, hogy az adatok megegyeznek-e a Tamburello tagsági kártyán szereplő adatokkal. Majd azt kell ellenőrizni, hogy valóban abban a csapatban játszanak-e, ahol le vannak igazolva.
- 6.2 A mérkőzés megkezdése előtt a bíró magához hívja mindkét csapat csapatkapitányát és az egyik csapatkapitányt megkéri, hogy válasszon fej vagy írás közül. Ezután egy érmét feldob és hagyja, hogy a földre essen vagy elkapja a levegőben. Aki a feldobásban nyer, az dönthet, hogy a csapata kezdjen szerválni vagy az ellenfél, valamint ő választhat térfelet.

7. Fejezet

Adogatás (szerva) és return

- 7.1 Szerválni a hátsóvonal bármely részéről lehet. A hátsó vonalon kívülről, a szerváló játékos lába a hátsó vonalra nem léphet rá mindaddig, míg a labdát el nem ütötte kezéből.
- 7.2 Minden egyes szervánál csak 1 labda használható.
- 7.3 A szervát csak a bírói sípszó elhangzása után lehet megkezdeni.



- 7.4 A bíró akkor fújja meg a sípját, ha mindkét csapat készen áll a játékra.
- 7.5 A játékosnak 10 másodperce van a szerva megkezdésére a sípszó elhangzásától számítva. Ha a játékos nem szervál a megadott határidőn belül, akkor az ellenfél csapata kap 1 pontegységet (azaz 15 pontot).
- 7.6 Egy gamen belül nincs lehetőség, hogy a szervát más és más ember végezze el, kivétel ez alól, ha az adogató játékos sérülés vagy kiállítás miatt nem tudja folytatni a játékot.
- 7.7 A csapatok felváltva szerválnak. Minden egyes lejátszott game után szerva csere van. (a másik csapat adogatása következik) Ettől csak a döntő gamenél van eltérés a korábban leírtaknak megfelelően.
- 7.8 Egyik csapat játékosai sem léphetik át a szervavonalat és nem tartózkodhatnak a pálya középső, azaz természetes zónájában, mindaddig, míg a labda vissza nem jön a szerváló csapat téréfelére.

8. Fejezet

Megszakítások (Időkérés) – Téréfélcsere – Játékos csere

- 8.1 Mindkét csapatnak kétszer van lehetősége időt kérni az egész mérkőzés ideje alatt. Az időkéresek időtartama maximum 1 perc lehet.
- 8.2 Minden lejátszott 3 game után téréfélcsere van.
- 8.3 A mérkőzésen bírói engedéllyel bármikor lehet cserélni, amikor a labda nincs játékban. A szerváló játékos csak a game végén kérhet cserét. (oka: korábbiakban leírtak szerint egy gémen belül ugyanazon játékosnak kell szerválnia)
- 8.4 A csapatoknak 1 perc áll rendelkezésükre, hogy téréfelet cseréljenek.

9. Fejezet

Hibák: miért jár hibapont és miért nem; labda hiba, ütőtörés; a játék folytonossága

9.1 Hibának számít és pontvesztéssel jár, ha:

1. a játékos elüti a labdát és az a pálya területére eső rögzített szerkezetbe ütközik (pl. tetőszerkezet),
2. a szerváló játékos közvetlenül valamelyik testrészével vagy közvetve a lábával vagy az ütővel érinti a hátsó vonalat ahonnan szervál, valamint ha belép a pálya területére,
3. a szervánál labda érinti, de nem halad túl a természetes zónán (ez a zóna csak szervánál érvényes, míg a szerváló téréfelére vissza nem kerül a labda, mert utána az ugyanúgy a pálya részét képezi),
4. a labda érinti, vagy nem haladja át a középvonalat,



5. a labda akár szervánál, akár visszajátszásnál a hátsóvonalakon (alpvonalon) vagy az oldalvonalakon túl megy, azaz a pályát elhagyja a labda,
6. a második lepattanás után ütik vissza a labdát,
7. a labda úgy megy vissza az ellenfél térfelére, hogy a játékos bármely testrészét érinti, kivéve, ha ez az ütőt tartó kéz alkarja,
8. nem játékos által tartott ütővel adják vissza a labdát,
9. a labdát egymást követően kettő vagy annál több játékos érinti, mielőtt visszaütnék a másik térfelére,
10. játékos akár részt vesz az adott akcióban akár nem, akkor, ha érinti bármely testrészével vagy az ütőjével (vagy bármely más eszközével) a pálya középvonalát,
11. ugyanaz a szabály vonatkozik akkor is, ha az ütő kiesik a játékos kezéből, de csak akkor ha az ütő a középvonalat érinti, vagy ha átmegy az ellenfél térfelére,
12. a játékos szándékosan piszkos vagy vizes labdával szervál,
13. a labda a bírót találja el, amikor teljesen az oldalvonalon kívül helyezkedik el.

9.2 Nem számít hibának és ér a pont, ha

1. labda érinti az alap vagy az oldal vonalat
2. Az ütő kiesik a játékos kezéből miután megütötte a labdát, mindaddig, míg az ütő nem esik át a másik csapat térfelére.
3. két játékos érintkezik, míg csak az egyikük üti vissza a labdát.
4. a labdát az ütő szélével vagy hátával üti meg a játékos.
5. labda megperdül az ütő oldalsó vagy hátsó felével való ütés következtében, mielőtt a másik térfelére érkezik, mindaddig, míg a forgatás/ csavarás nem szándékos
6. az ütő szíja elszalad vagy lejön.
7. a labda megsérül, mindaddig, míg nem esik 2 különálló darabra.
8. az ütőt két kézzel fogja a játékos
9. a játékos a labda visszaütése közben kimegy az oldalvonalon kívülre (ezzel elhagyja a játékteret) de a középvonal mögött marad
10. a játékos a labda visszaütése céljából az oldal vagy alpvonal mögé megy.
11. A labda az ütőt tartó kézzel lesz visszaütve.

9.3 A pont érvénytelen és újra kell játszani, ha

1. A labda két különálló részre esik szét, mindaddig, amíg ez a törés nem eredményez ütést/hatást az ütés térfelén, ami esetben a pont elveszett.



9.4 A játék nem áll meg, ha

- A játékos ütője megsérül, eltörik
- Csere ütőket kell tartania minden csapatnak a közeli padokon
- A játékos, akinek megsérült az ütője, azonnal megy és a tartalék játékos adhat neki egy csere ütőt, mindaddig, míg ez nem zavarja a játékot, és nem lép más ember a játéktérbe.
- Az ütőt át kell adni a játékosnak, nem lehet dobni.

9.5 A pontot újra kell játszani, ha

- a labda eltalálja a bírót vagy a vonalbírót, aki a középvonalon áll, annak ellenére is, hogy a cél a másik térfél volt.

Minden esetben megáll a játék, ha a labda eltalálja valamelyik bírót

- a bíró megítélésébe tartozik, minden olyan eset, amikor a játékos cselekedete a pályán kívüli esemény zavarta meg.

10. Fejezet

Személyek a pályán kívül

- 10.1 Senki, aki nem felhatalmazott (beleértve edzők, tartalék játékos... stb.) nem tartózkodhat az alapvonal mögött még akkor sem, ha a biztonsági zónán kívül tartózkodik. Az erre felhatalmazott személyek is csak a biztonsági zónán kívül lehetnek, figyelve hogy ne zavarják se a játékot se a bírók, vonalbírók munkáját.

11. Fejezet

A FIBT (Nemzetközi Tamburello Szövetség) joga a szabályzat módosítására

- 11.1 A Szövetség a váltatások jogát bejelentési kötelezettség nélkül fenntartja, de minden erejével törekszik a változtatások széleskörű kommunikálására az érintett felek részére.

12. Fejezet

Érvényesség

- 12.1 A jelenlegi szabályok a FIBT (Nemzetközi Szövetség) által 2008.11.14-én Gignac la Nerthe-ben tartott gyűlésen kerültek megszavazásra és 2009.01.01-től érvényesek.

Ezen szabályzat kiküldésre került minden regisztrált nemzeti szövetségnek és egyesületnek akiről a FIBT-nek tudomása van és jelentkezett.

*Fordította: Nagy Andrea, Schlägl Ágota
2010. március 4.*