

MATAMSZ JÁTÉKVEZETŐI KÉZIKÖNYV

A játékvezetőknek, minden helyen és körülmények között példamutató magatartással kell elől járniuk.

A játékvezetők azokon a mérkőzéseken, melyeken közreműködnek, mindvégig pártatlanok kell, hogy legyenek, vagyis semmilyen módon (szavakkal, vagy kézjelekkel) nem szurkolhatnak, nem buzdíthatják egyik résztvevő csapatot sem.

A játékvezetők a mérkőzések alatt – egyes esetektől eltekintve: laposztás, fegyelmezés, eredmény kiigazítása az eredményjelzőn - csak egymással kommunikálhatnak.

A játékvezetők alkohol, tudatmódosító szerek és erős hatóanyagú gyógyszerek hatása alatt nem léphetnek pályára, nem vezethetnek mérkőzést.

Játékvezetők elnevezése

- főbíró
- másodbíró
- vonalbíró

Játékvezetők besorolása

MATAMSZ játékvezető: a MATAMSZ és MATAMSZ-nál tagként bejegyzett sportszervezetek által Magyarországon rendezett (magyar, vagy nemzetközi) versenyeken bírászkodhat

FIBaT játékvezető: a FIBaT által kijelölt játékvezető, aki a FIBaT által szervezett versenyeken bírászkodhat

Játékvezetői képesítés

A 'MATAMSZ játékvezető' képesítés megszerzésének előfeltétele a MATAMSZ által szervezett – a MATAMSZ Játékvezetői Bizottsága (jelenleg bírói team, továbbiakban Játékvezetői Bizottság) által kidolgozott és felügyelt – elméleti és gyakorlati képzésen való részvétel és a vizsgák sikeres teljesítése ('megfelelt' eredménnyel).

A játékvezetőknek rendelkezniük kell sportorvos által kiállított, 12 hónapnál nem régebbi engedéllyel ('versenyezhet').

Továbbképzések

A Játékvezetői Bizottság évente továbbképzés(eke)t tart, melyeken a játékvezetőknek a megjelenés - leszámítva a vis maior eseteket - kötelező. Aki az adott évben tartott továbbképzések legalább 50%-án nem jelenik meg annak játékvezetői engedélye a következő továbbképzésig felfüggesztésre kerül.

Játékvezetők felszerelése

A játékvezetőknek a játékosokétól eltérő ruházatot kell viselniük. A ruha fehér ingből vagy pólóból, sötét színű (lehetőség szerint fekete), vagy fehér rövid, vagy hosszú nadrágból és a pályának megfelelő sportcipőből áll.

Minden főbíró – egészségügyi okok miatt – saját síppal kell, hogy rendelkezzen, melyről maguk gondoskodnak. A főbírónak karórával is rendelkeznie kell. A főbíró számára a piros- és a sárgalapról, a bírói lapokról, felíró tábláról, továbbá a vonalbírók számára a zászlókról a MATAMSZ gondoskodik. A MATAMSZ biztosítja továbbá a játék típusnak megfelelő és mennyiségű labdát is a mérkőzések lebonyolításához. (Amint a költségvetés lehetővé teszi az eszközök beszerzését, amíg ez nem lehetséges, addig a verseny szervezője köteles a bírói felszerelésről és a labdákról gondoskodni).

A játékvezetőknek jogosultságuk igazolására érvényes, névre szóló, fényképes igazolvánnyal kell rendelkezniük, melyet a MATAMSZ állít ki számukra (ezen bekezdés a bíró képző után lép hatályba).

Játékvezetői küldés

A játékvezetői küldést (a játékvezetőkkel egyeztetve) a Játékvezetői Bizottság elnöke (jelenleg bírói team vezetője, továbbiakban Játékvezetői Bizottság elnöke) készíti el. A játékvezetői küldésben foglaltakat (azaz ki, mikor, melyik mérkőzésre és milyen pozícióba van beosztva) az érintetteknek fegyelmi felelősségük tudatában kötelességük elfogadni és tudomásul venni. Aki háromszor megtagadta a játékvezetői küldésben foglaltakat – leszámítva a vis maior eseteket, melyet a Játékvezetői Bizottság (többségi szavazattal) mérlegel – az ellen a Játékvezetői Bizottságnak kötelessége fegyelmi eljárást kezdeményeznie.

A játékvezetőknek a mérkőzés kezdete előtt 10 perccel már rendelkezésre kell állni a helyszínen.

A játékvezetők munkáját a Játékvezetői Bizottság ellenőrzi.

A Játékvezetői Bizottság folyamatos statisztikát vezet a játékvezetőről (ki, milyen és mennyi mérkőzést vezetett le).

Fegyelmi eljárás

A Játékvezetői Bizottság többségi szavazattal – alapos mérlegelés és vizsgálódás után - fegyelmi eljárást kezdeményezhet a MATAMSZ Fegyelmi Bizottságánál a játékvezetők ellen – a fegyelmi vétség elkövetésétől számított 1 héten belül - ha azok a szabályzatokban és játékvezetői kézikönyvben foglalt előírásokat sértik és a szabályzatszegés ténye meggyőzően és minden kétséget kizáróan bizonyítható!

A fegyelmi eljárás idejére a játékvezető, aki ellen az eljárás folyik, felfüggesztésre kerül, azaz semmilyen játékvezetői pozícióban nem vehet részt MATAMSZ/FIBaT által rendezett vagy jóváhagyott sporteseményeken.

Az elsőfokú fegyelmi határozattal szemben az eljárás alá vont, illetve az, akinek jogát, vagy jogos érdekét a határozat érinti, a kézbesítéstől számított 15 napon belül írásban fellebbezéssel élhet. A fellebbezést a Fegyelmi Bizottság elnökéhez kell benyújtani és a Fellebbezési Fegyelmi Testülethez kell címezni (FSZ. 8.6.). Az eljárás alá vont fellebbezését a határozat kihirdetésekor szóban is bejelentheti, illetőleg ugyanitt és ugyanekkor fellebbezési jogáról lemondhat (FSZ. 8.7.).

Sportszakemberekre (és sportolókra) vonatkozó fegyelmi büntetések (FSZ. 3.1.):

- szóbeli figyelmeztetés
- írásbeli megrovás
- pénzbüntetés

- MATAMSZ által rendezett vagy jóváhagyott sportversenyekről, sporteseményektől való eltiltás

A továbbiakról a MATAMSZ Fegyelmi Szabályzata rendelkezik.

Óvás

A bajnokságban szereplő sportegyesület csapata óvást nyújthat be, ha egy játékvezetői, vonalbírói döntés (vagy bármely más esemény) a mérkőzés folyamán az érdekeit hátrányosan befolyásolta és a döntés hatással volt a mérkőzés végeredményére (VSZ. 12.1.). Az egyesület által bejelentett óvás okát az egyesület edzőjének/vezetőjének a jegyzőkönyv megfelelő rovatába kell felvezetni és azt alá is kell írnia. A játékvezető aláírásával hitelesíti az óvás tényét (VSZ. 12.2.). Az óvásban részletesen elő kell adni az óvás jogcímét, meg kell jelölni a tényállás igazolásához szükséges bizonyítékokat, tanukat és egyéb döntőnek látszó körülményeket (VSZ. 12.3.).

Főbíró teendői a mérkőzés előtt

1. A pálya állapotának felmérése, az adott szabályzat szerint (classic, indoor, tambeach, tamburelli) alkalmas-e a mérkőzés lebonyolítására. Amennyiben alkalmatlan a pálya, a főbíró döntéséről konzultál a verseny főszervezőjével (versenyigazgató) és valamennyi résztvevő csapat edzőjével. Ha 1 órán belül alkalmassá tehető a pálya a mérkőzés lebonyolítására (pl. vizes a pálya, nincs világítás stb.) a főbíró felkéri a főszervezőt (versenyigazgató), hogy mielőbb hárítsák el az akadályokat a mérkőzés kezdéséhez. Ha nem orvosolható 1 órán belül a probléma a főbíró egy másik időpontra halasztatja a mérkőzést.
2. Megvannak-e a mérkőzés elkezdéséhez szükséges eszközök (megfelelő mennyiségű – legalább 12 db: 4-4 db a vonalbíróknál 2 db a másod- és (legalább) 2 db a főbíróknál – és állapotú labda, bírói lap, síp, piros és sárgalap) és személyi feltételek (a főbírókn kívül legalább a két vonalbíró).
3. A pályára lépő játékosok személyazonosságának és jogosultságának ellenőrzése: MOB kártya/regisztrációs lap és játékos engedély/klubtagsági (12 hónapnál nem régebbi sportorvosi engedély).
4. Minden játékos a pályához megfelelő cipőt visel-e (tambeach-nél cipő viselése nem kötelező).
5. Játékosok, edzők alkohol, tudatmódosító szerek és erős hatóanyagú gyógyszerek hatása alatt nem léphetnek pályára.

Főbíró teendői a mérkőzés közben

1. A főbíró vezeti a mérkőzést, a másodbíró és a két vonalbíró az ő munkáját segíti. A pontok és helyzetek megítélése a főbíró feladata és felelőssége. Vitás és minden szükségesnek ítélt esetekben konzultál a mérkőzésen közreműködő bírókkal, de felülbíráhatja azok jelzését, véleményét. A játékvezetők pályán hozott döntéseit a résztvevő csapatoknak, edzőknek és sportszakembereknek kötelességük tudomásul venni, amennyiben ellenvetésük van ezen döntések ellen az óvás lehetősége biztosított a VSZ. 12. pontja alapján.

2. A mérkőzés megkezdése előtt a főbíró magához hívja mindkét csapat csapatkapitányát és az egyik (a kiírás szerinti hazai) 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 – a FIBaT szabályzatától eltérően - az dönthet, hogy szerválni szeretne, vagy átengedi a szervát az ellenfélnek és inkább térfelet választ.
3. Minden szerválás előtt meg kell győződnie arról, hogy semmi nem akadályozza a zavartalan labdamenetet: nincs labda, illetéktelen személy, idegen tárgy a pályán; a közreműködő játékvezetők is elfoglalták a helyüket; a szerváló játékosnál van labda és felkészült a szervára.
4. Szervánál az éppen aktuális szervavonalnál áll, majd, amint a labda meghaladta szervavonalat a középvonalnál foglalja el a pozícióját és onnan követi tovább a játékot.
5. A szerváló játékosnak a főbíró sípja után 10 másodperce van a szerva elvégzésére, amelyet a főbíró, ha szükségesnek lát kézjelekkel leszámolhat. Ha a főbíró úgy ítéli meg, hogy túllépte a megadott időt síp és karjelzéssel jelzi és az ellenfélnek ítéli oda a pontot.
6. Szervánál figyeli a szerváló játékoskal egy vonalban elhelyezkedő vonalbíró, hogy a szerváló játékos szervája érvényes-e, azaz belépett-e vagy sem. Minden szerváló játékost - amennyiben belépett a szervánál - az első alkalommal szóban figyelmezteti a belépés tényére és új szervát rendel el. Ha ugyanazon játékos másodszor is belép a szervánál azonnal az ellenfél számára kell megítélni a pontot.
7. Labdamenet alatt a játékot követi és csak a labdamenet végeztével adminisztrál, de akkor a pontokat és a game-eket is kötelessége felvezetni a bírói lapra (a mérkőzés végén a 3 példányos bírói lap megfelelő oldalait átadja a csapatoknak, az 1. eredeti példányt pedig átadja a rendezvény Főszervezőjének, aki továbbítja azt a MATAMSZ Játékvezetői Bizottságának)!
8. A labdamenet végét (azonnal) sípszóval jelzi és egyértelműen mutatja hol pattant a labda (melyik térfélen, kint, a plafont érte stb.) és kié a pont!
9. Labdamenet közben figyeli a másodbíró és a két vonalbíró jelzéseit, de ha nem ért egyet velük felülbíráhatja őket és akár megszakíthatja a játékot, vagy éppen engedheti tovább.
10. Ha nem biztos az ítéletében konzultáljon a másodbíróval vagy akár a vonalbírókkal, és ha szükséges ítélni új labdát is.
11. Követi folyamatosan, hogy az eredményjelzőn az éppen aktuális állásnak megfelelően vannak-e feltüntetve a pontok és a game-ek, ha kell, korrigáltatja. Továbbá figyeljen, hogy a pontok és a game-ek bemondása is helyes-e.
12. Térfélcserére egy perc áll a csapatok rendelkezésére. Eközben ihatnak és konzultálhatnak az edzővel. A főbíró kötelessége, hogy az 1 perc leteltével, sípszóval és karjelzéssel azonnal a pályára hívja a csapatokat.
13. Mérkőzés közben mindkét csapatnak 2X1 perc időkérés áll rendelkezésére, amelyet bármikor igénybe vehetnek. A bírói lapra az időkérés tényét fel kell vezetni, hogy követhető legyen ki mikor kért időt. A főbíró kötelessége, hogy az 1 perc leteltével, sípszóval azonnal a pályára hívja a csapatokat.
14. A mérkőzésen (fő)bírói engedéllyel bármikor lehet cserélni, amikor a labda nincs játékban. A szerváló játékost csak a game végén lehet lecserélni. A cserét kizárólag a csapat edzője kérheti a főbírótól. A cseré ténylet a főbíró felvezeti a bírói lapra. Amennyiben valamelyik csapatból kiállításra kerül egy játékos, nem lehet a helyére másik játékost becsereélni.
15. A labdamenetet határozott és hangos kettős sípszóval és kézzel azonnal meg kell szakítania, ha labda, illetéktelen személy, idegen tárgy került a pályára. Ha kell, ismételje meg a sípszót!

16. A sportolók, edzők, hivatalos személyek részéről elkövetett fegyelmi vétség esetén sárgalapos figyelmeztetésben részesíti a fegyelmi vétséget elkövetett sportoló(ka)t, edző(ket). Második sárgalapos figyelmeztetést követően vagy kirívó, sportszerűtlen fegyelmi vétség esetén a játékvezető piros lapot mutat fel, melyet követően a játékos(ok)nak vagy edző(k)nek azonnal el kell hagyni(uk) a játékteret és be kell menni(ük)e az öltözőbe, és ott kell maradni(uk)a a mérkőzés befejeződéséig. A sportolók, edzők, hivatalos személyek részéről elkövetett fegyelmi vétségnek minősül minden a Fegyelmi Szabályzat 2.3. pontjában bekövetkezett, felsorolt cselekmény.
17. A cserejátékosoknak a kispadon ülve, esetleg a kispad vonalában állva kell elhelyezkedniük, semmilyen módon (zavaró magatartás, FSZ. 2.) nem zavarhatják a játékosokat és játékvezetőket. Ennek megítélése a főbíró hatáskörébe tartozik.
18. Az edzőknek a saját kispadjuk és az oldalvonal közti részen kell elhelyezkedniük. A game-ek között az oldalvonalhoz közelebb léphetnek és instruálhatják a játékosait, de amint a főbíró engedélyt ad a szervára az edzőnek hátrébb kell lépnie az oldalvonalról annyira, hogy semmilyen módon (zavaró magatartás, FSZ. 2.) ne zavarja a játékosokat és a játékvezetőket. Ennek megítélése a főbíró hatáskörébe tartozik.
19. Vértől a játékos nem tartózkodhat a pályán! Ilyen esetben, a főbíró 10 percre megállíthatja a mérkőzést és ápolási szünetet rendelhet el. Amennyiben a sérült játékos a 10 perc leteltével továbbra sem engedhető pályára – a vértől nem sikerült elállítani - az edző kérheti a játékos cseréjét.

Másodbíró teendői a mérkőzés közben

1. Elsődleges feladata a főbíró munkájának segítése egyértelmű és jól látható kézjelekkel (a főbíró és a másodbíró azonos kézjeleket használ!) és ha szükséges szóbeli kommunikációval (pl. főbíró épp nem arra néz, mert a labda útját követi és a látóteréből kieső helyen történt az eset stb.). A főbíró csak tájékoztatja, soha nem bírálhatja felül.
2. Minden szerválás előtt meg kell győződnie arról, hogy semmi sem akadályozza a zavartalan labdamenetet: nincs labda, illetéktelen személy, idegen tárgy a pályán, amennyiben észlel ilyet, azonnal jeleznie kell a főbíró felé.
3. Szervánál az éppen aktuális szervavonalnál áll, majd, amint a labda meghaladta a szervavonalat a középvonalnál foglalja el a pozícióját és onnan követi tovább a játékot.
4. A labdamenet közben bármit is észlel (pl. kétszer pattant a labda, egy játékos átlépte a felezővonalat stb.) azonnal, egyértelműen és jól látható kézjelekkel jelzi a főbíró felé, ha indokolt szóbeli kommunikációval is (pl. főbíró épp nem arra néz, mert a labda útját követi és a látóteréből kieső helyen történt az eset stb.)!
5. Követi folyamatosan, hogy az eredményjelzőn az éppen aktuális állásnak megfelelően vannak-e feltüntetve a pontok és a game-ek, ha eltérést észlel az éppen aktuális állástól tájékoztatja a főbíró.
6. Ha bármilyen okból kifolyólag a főbíró a mérkőzés közben képtelen tovább ellátni a feladatait (pl. rosszul lett.) ő lép a helyébe. A másodbíró pozíciója üresen marad, kivéve, ha van tartalék játékvezető, aki a helyébe léphet.

Vonalbíró teendői a mérkőzés közben

1. Elsődleges feladata a főbíró munkájának segítése egyértelmű és jól látható zászlójelzésekkel. A vonalbíró a főbíróval átellenes oldalon, a hátsó vonal és az oldalvonal találkozásánál foglal helyet.

2. Másodlagos feladata a szerváló játékos számára a labda biztosítása (mindig legyen nála, vagy a pálya mellett biztonságos helyen legalább 4 db labda). Ezáltal egyben ellenőrzi is a labdákat, és eldönti alkalmas-e arra, hogy tovább is használják a mérkőzésen. Amennyiben nem, félre rakja és az első adandó alkalommal (pl. térfélcserénél) átadja főbírónak és új labdát kér helyette.
3. Minden szerválás előtt meg kell győződnie arról, hogy semmi nem akadályozza a zavartalan labdamenetet: nincs labda, illetéktelen személy, idegen tárgy a pályán, amennyiben észlel ilyet, azonnal jeleznie kell!
4. Szervánál figyeli a hátsó vonalat: a szerváló játékos lába a hátsó vonalra nem léphet rá mindaddig, míg a labdát el nem ütötte a kezéből. Amennyiben a játékos belépett, azonnal jelzi egyértelmű és jól látható zászlójelzéssel.

Játékvezetői kar- zászló- és sípjelzések

Főbíró

- Szervánál egy rövid sípszó és a szerváló játékostól a középvonal felé int a szerváló játékoshoz közelebb eső karjával.
- Ha a szerva nem haladta meg a szervavonalat egy rövid sípszó és egyik kezével a szervavonalat imitálva a másikkal mellé mutatva jelzi.
- Ha a labda elhagyja a pályát egy rövid sípszó és felemelt karral jelez, majd a pontot szerző csapat felé mutat nyújtott karral és mutatóujjal.
- Ha a labda a pályán belül pattan és pont, egy rövid sípszó és a közelebb eső karjával arra térfélre mutat ahol pattant a labda és valamelyik karjával a pontot szerző csapat felé mutat.
- Ha a labda a plafont érte egy rövid sípszó és egyik karjával a plafon felé mutat, majd a pontot szerző csapat felé mutat valamelyik karjával.
- Bármilyen egyéb okból, ha az egyik csapat ront egy rövid sípszó és a közelebb eső karjával arra térfélre mutat ahol a hiba történt, másik karjával pedig a pontot szerző csapat felé mutat.
- Ha szervánál labda, illetéktelen személy vagy idegen tárgy kerül a pályára két rövid sípszóval és felemelt karral a szerválni készülő játékos felé jelzi a szerva megszakítását.
- Ha labdamenet közben bármilyen okból meg kell szakítani a játékot két rövid sípszó és két karjával a csapatok felé mutatva jelzi a labdamenet megszakítását.
- Új labda esetén hangosan szól, hogy 'új labda'.
- Időkérésnél egy hosszú sípszó és két kezével T betűt formálva jelez.
- Időkérésnél és térfélcserénél, ha letelik az 1 perc egy hosszú sípszó és nyújtott karjaival a térfelek közepe felől, a középvonal felé int.
- A mérkőzés végét két rövid és egy hosszú sípszóval jelzi és egyik nyújtott karjával a pálya közepe felé mutat.
- Pályán vagy a cserepadokon észlelt szabálytalanság vagy sportfegyelmi vétség esetén, a játékot egy hosszú sípszóval megszakítva a szabálytalankodót szóban vagy megfelelő színű lapokkal fegyelmezi.

Másodbíró

- Ha a szerva nem haladta meg a szervavonalat egyik kezével a szervavonalat imitálva a másikkal mellé mutatva jelzi.
- Ha a labda elhagyja a pályát felemelt karral jelez.

- Ha a labda a pályán belül pattan és pont, a közelebb eső karjával arra térfélre mutat, ahol pattant a labda.
- Ha a labda a plafont érte egyik karjával a plafon felé mutat.
- Bármilyen egyéb okból, ha az egyik csapat ront a közelebb eső karjával arra térfélre mutat ahol a hiba történt.
- Ha szervánál, vagy labdament közben labda, illetéktelen személy vagy idegen tárgy kerül a pályára felemelt karral jelez.

Vonalbíró

- Szervánál, ha belép a szerváló játékos a zászlót a hátsó vonal felé, kb. 45°-os szögben felemelve jelez.
- Ha a labda elhagyja a vonalbíró ellenőrzése alatt álló terelet oldalt, vagy hátul, azaz out, a zászlót nyújtott karral felemelve jelzi.
- Ha a labda a vonalbíró ellenőrzése alatt álló térfélen pattan és pont, nyújtott karjában levő zászlóval a térfélre mutat.
- Ha labda, illetéktelen személy vagy idegen tárgy kerül a pályára a zászlót két kezében tartva magasra emeli, úgy hogy a zászló szövete lefelé lógjon. Ugyanígy jelez, akkor is, ha labdára van szüksége.