



JÁTÉKVEZETÉS A GYAKORLATBAN

MAGYAR NYELVŰ KIADÁS



segédlet rögbi játékvezetőknek

2008. évi kiadás

ELŐSZÓ

Ezt a könyvecskét először az Ausztrál Rögbi Szövetségnek készítették és együttműködésben használható a „Játékvezető Felkészülése a Gyakorlatban” című kézikönyvvel. A kiadvány segítséget nyújt az összes játékvezetőnek, képzettségi szintől függetlenül és egyaránt hasznos a játékvezetők edzői számára is.

Többen segítettek a kiadvány létrejöttét, amely többek közt tartalmazza Paul Akon eredeti „Játssz a Síppal” című könyvét. További közreműködők David Fryer (a füzet szerkesztője), Kim Lee és Bruce Cook. Az IRB köszöni a kiadvány létrejöttét a füzet szerkesztőinek, az Ausztrál Rögbi Szövetségnek és annak a sok embernek, akik támogatásukkal segítettek.

Reméljük hasznos ez a kis könyvecske és segíti a játékvezetést.

Geoff Evans

IRB Rögbi Fejlesztési Igazgató

A magyar változat munkatársai:

Szerkesztette és fordította: Priskin Csaba

Fordította: Szontágh Dániel

A kiadványt az IRB készítette az Ausztrál Rögbi Szövetség engedélyével.

2002. második kiadás

TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ.....	1
TARTALOMJEGYZÉK.....	2
BEVEZETŐ	3
A JÁTÉKVEZETŐI TÁSKA ELLENŐRZŐ LISTÁJA	4
FELSZERELÉS	5
JELMAGYARÁZAT	7
A MÉRKŐZÉS ELŐTT.....	8
RÚGÁSOK	11
Kezdőrúgás	11
Dropp-kirúgás (22m-es rúgás)	13
Büntető rúgás	15
Ívelt rúgás (Up and under).....	15
Gyorsan elvégzett rúgás.....	17
Büntető rúgás kapura	17
RÚGÁSOK EGYÉB FAJTÁI.....	19
Rúgások játékban és a rúgópárbaj.....	19
Kapura rúgás cél után – A jutalomrúgás	19
Szabad- és Mark-rúgás	21
Dropp-gól	21
BEDOBÁSOK	23
MÉLYFOGÁS, NYÍLT TOLONGÁS & CSOMAG	25
Mélyfogás	25
Nyílt tolongás vagy csomag.....	25
ZÁRT TOLONGÁSOK	29
A SÍP	32
Hasznos tanácsok	32
Beszéljen a síp.....	32
Síp jelzések	33
A JÁTÉK KÉZBEN TARTÁSA A JÁTÉKVEZETŐ ÁLTAL.....	34
Jelzések	34
Előnyszabály	35
Célterület	35
Alattomos játék és a 10 Szabály szankciói.....	36
Figyelmeztetés, ideiglenes és végleges kiállítás (sárga és piros lapok).....	36
Írott jelentés	37
Nézők	37
A HÁROM K.....	38
Koncentráció.....	38
Következetesség	38
Kontroll - Ellenőrzés	39
EGYÉB JÓ TANÁCSOK	40
Erőnlét	40
Partjelzés	41
A mérkőzés után.....	42
JÁTÉKVEZETÉS AZ U19 MÉRKŐZÉSEN	43
ÖSSZEFOGLALÓ A JÁTÉKVEZETŐ TEENDŐIRŐL.....	45
JEGYZET	46

BEVEZETŐ

Menedzselés, ez a legfontosabb szó az összes játékvezetőnek minden szinten. Ez a könyvecske új és kevésbé rutinos játékvezetőknek lett írva, de hasznos segítség lehet mindenkinek, főleg a rögbi szezon kezdetén. Semmilyen módon nem tudja helyettesíteni, azonban a szabályok pontos ismeretét és a pályán szerzett gyakorlatot, csak azok helyes alkalmazására világít rá. A szabályok praktikus alkalmazásában nyújt segítséget.

A könyvecske a játék menedzselésének segítésére fókuszál, azáltal, hogy praktikus ötleteket és tanácsokat ad. Például egy lista azon tárgyakról, amelyre a játékvezetőnek mindenképpen szüksége van. Az idő múlásával a játékvezető természetes megtanulja és használja majd ezeket, a tanácsokat. A folyamatos gyakorlás miatt a játékvezető reakciói a játék megállásakor egyre inkább automatikusak és ösztönössé válnak, ezáltal egy nem várt incidensnél jobban fogja tudni kezelni azt.

Lesz egy fejezet a síphasználatáról, mert ez az egyik legfontosabb kellék, ami segít a hatékony vezetésben. Ezt is szükséges gyakorolni, mert fontos része a jó és hatékony vezetésnek. Segítséget nyújt majd továbbá a fiatalok karakterisztikáinak megértésében és kezelésében, hogy hatékonyan tudjuk segíteni őket a pályán.

Reméljük ez a könyvecske hasznos lesz, nemcsak az új játékvezetőknek de mindenkinek, aki érdeklődik a rögbi hatékony és szabványos menedzselése iránt a játék minden szintjén.

A JÁTÉKVEZETŐI TÁSKA ELLENŐRZŐ LISTÁJA

- CIPŐ
- CIPŐFŰZŐ
- SPORTSZÁR
- SPORTSZÁR RÖGZÍTŐ
- RÖVIDNADRÁG
- 2 SÍP
- ÓRA
- ÉRME
- MEZEK
- CERUZÁK ÉS JEGYZETFÜZET
- PIROS ÉS SÁRGA LAP
- PARTJELZŐ ZÁSZLÓK
- SZEMÉLYES TÁRGYAK:
 - VIZES PALACK
 - NAPTEJ
 - SAPKA
 - ZACSKÓ
 - TÖRÖLKÖZŐ ÉS WC PAPÍR
 - SZABÁLYKÖNYV & VERSENYSZABÁLYZATI LEÍRÁSOK

Célszerű ezt a listát lemásolni és benne tartani a játékvezető táskájában.

FELSZERELÉS

Bármit is sportolsz rendkívül fontos a felszerelésed karbantartása, mert nagyon fontos a megjelenés, hogy a játékosok hogyan tekintenek rád. Ha része vagy az egésznek az egyaránt hatással van a játékosokra és a nézőkre is. Gondoskodj arról, hogy a felszerelésed soha nem hagyjon cserben, mert lesz elég feladatod a pályán anélkül is hogy a cipőd talpával, vagy az állandóan lecsúszó sportszáraddal foglalkozz. Néhány jó tanács:

CIPŐ: A cipőd legyen jó minőségű és tiszta. Kétfajta stoplist szoktunk használni: rövid stoplijút a keményebb, és hosszút a lazább, sárosabb pályákra. Használj fém stoplist, hogy hiány esetén pótolni tudd. Időről időre vizsgálj át a stoplikat. Ha meccs után a cipőd sáros, takaríts le azonnal, mielőtt a sár rászáradna. Ha ki kell pucolni, tedd meg minél előbb, mert bármikor jöhet egy hirtelen felkérés a vezetésre.

CIPŐFŰZŐ: Mindig legyen nálad egy pár tiszta cipőfűző, arra az esetre, ha a másik elszakadna. Ezt mindig mérkőzés előtt vizsgálj át.

SPORTSZÁR RÖGZÍTŐ: Egy játékvezetőt sosem láthatnak lelógó sportszárral. Használhatsz gumit vagy szigetelő szalagot.

RÖVIDNADRÁG: Ezek általában fehérek nagy zsebekkel, hogy az összes kelléked megfelelően elférjen benne.

MEZ ÉS SZIMBÓLUM: Több szövetségben meghatározzák a játékvezetők mezét és szimbólumát, melyet viselni kell, és amelyek eltérhetnek a különböző szinten lévő játékvezetőkénél.

Légy felkészülve arra, hogy ha valamelyik csapattal hasonló a mezed, akkor téged kérnek meg annak cseréjére. Ezért mindig legyen a táskádban legalább 2 mez. A mérkőzés előtt tájékozódj a színekről, hogy elkerüld az ütközést. A játékvezetőtől várható el a mez cseréje. Ezért a táskában legyen legalább kettő darab, különböző színű mez.

Több szövetségben meghatározzák a testület jelképét, amelyet a mezre hímeznek. Érdemes ezt a jelképet tépőzárral ellátni, így könnyen eltávolítható a mezről és áthelyezhető egy másik – esetenként – más színű mezre. Ilyenkor a jelvény külön mosandó, ezzel is megóvva azt az elhasználódástól. Becsüld meg a jelvényt, melyet többször használhatsz más mezen.

SÍP: Legyen nálad legalább kettő.

ÉRME: A pénzfeldobásra

ÓRA: Karóra stopperrel

CERUZA ÉS JEGYZETFÜZET A mérkőzés nyilvántartására. Ne használj golyós tollat, mert folyhat.

PIROS ÉS SÁRGA LAPOK a kiállításokra és figyelmeztetésekre.

PARTJELZŐZÁSZLÓK: Legyél felkészülve, hogy a partjelzők tőled fognak kérni. Néhány szövetség biztosít számodra zászlókat.

NAPTEJ ÉS JÁTÉKVEZETŐI SAPKA: Vezetés alatt nem, de partjelzőként szabad használni.

SAJÁT VIZES PALACK: Legyél felkészülve a meleg napokra, nehogy dehidratálódj.

ZACSKÓ: Amibe a sáros cipődet és felszerelésedet beleteheted

ELLENŐRZŐ LISTA: Célszerű ezt a listát lemásolni és benne tartani a játékvezető táskájában a szabálykönyvvel, a szabályvariációkkal, a helyi szabályváltozatokkal és a bajnoki kiírással együtt. Ez a táska vízálló legyen és csak erre a célra tartsd!

JELMAGYARÁZAT



Játékvezető mozgása



Játékvezető közelében



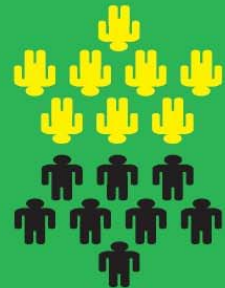
**Milyen irányban áll
a játékvezető**



Játékosok - Csapat 1



Játékosok - Csapat 2



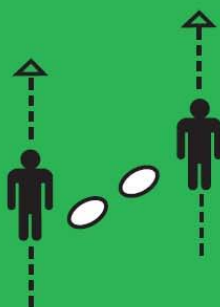
Zárt tolongás



Fogás



Rúgott labda

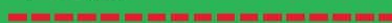


**Játékosok mozognak
és passzolják
a labdát**



Les vonal

T Vonal



Támadó vonal

V Vonal



Védekező vonal



**Nyílt tolongás
&
Csomag**



Bedobás

A MÉRKÖZÉS ELŐTT

LÉGY FELKÉSZÜLT: Mindig készülj fel mentálisan a mérkőzésre, már aznap reggel gondold át és vázold a helyzeteket, amik előfordulhatnak. A mérkőzés napján legyen elég időd végiggondolni a lehetséges eseményeket, amik a következő meccsen előfordulhatnak. Elsődlegesség Felkészülés Megelőzés Teljesítmény.

FELSZERELÉS: Ellenőrizd előző nap vagy este, hogy minden benne van-e a táskában és mielőtt elindulnál, még egyszer tedd meg ezt. Most már gondolj a rögbire.

IDŐBEN ÉRKEZZ: A mérkőzésre legalább 40-60 perccel előbb érkezz. Gondolj a forgalmi dugókra. Mikor megérkezel, sétáld körbe a pályát és vizsgáld meg a pálya minőségét (van-e elég nagy célterület...), figyelj a szokatlan jelenségekre. Ha mód van rá menj rá a pályára és vizsgáld meg annak felületét, hogy nem túl sáros-e vagy nincsenek e rajta mély gödrök. Érezd a pályát és a nézelődőket. Légy láthat, érezzék a jelenléted, hogy mindkét csapat és edző kérdezhesen a szabályok bizonyos pontjairól.

IDŐJÁRÁS: Légy felkészült a különböző időjárásokra és figyeld a nap állását, mert befolyásolhatja a helyezkedésedet a pályán pl. bedobáskor és rúgáskor.

JÁTÉKVEZETŐ EDZŐ: Ha egy Játékvezető edző érkezik a mérkőzésedre, keresd te meg, ne kelljen ezt neki megtennie. Világíts rá azokra a pontokra, amelyekben a segítségére lenne szükséged. Ezek azok a javítandó területek lehetnek például, melyeket már egy játékvezető oktató korábban elmondott neked. Ha egy tapasztaltabb játékvezető nézi végig a mérkőzésed, kérj tőle visszajelzést. Ne felejtse el a mérkőzés után megkeresni őket és megköszönni a segítséget. Alternatív megoldásként fel is hívhatod később.

ÁTÖLTÖZÉS: Legalább 30 perccel a mérkőzés előtt kezdj el átöltözni, hogy maradjon elegendő időd a felszerelésed átvizsgálására, bemelegíteni, fogadni a csapatokat, átvizsgálni a cipőjüket. Ne várokoztasd meg őket, mert alapszabály hogy a játékosok megvárakoztathatják a játékvezetőt, de fordítva nem. Fejezd be a mentális felkészülésedet és koncentrálj a játékra.

PARTJELZŐK: Legyen a pálya mindkét oldalára és legyenek felkészültek. Bármennyire is felkészültek, figyelmeztess őket, hogy a feladatuk az, hogy jelezzék, ha a labda kimegy. Ha képzetebbek, beszélj meg velük, hogyan tudják segíteni a munkádat pl. a célvonal közelében éberebbek legyenek, mutassa a játékosoknak a lesvonalat szabálytalanságoknál, büntető/szabadrúgásnál, bedobásnál. Kérd meg az egyiket, hogy tartsa ő is számon az időt, arra az esetre, ha a te órád elromlana. Alkossatok egy 3 fős csapatot!

IDŐ: Tudd meddig tart egy-egy félidő és engedélyezz extra időt a sérülések miatt. Ha döntetlen a mérkőzés, akkor is vizsgáld meg, hogy van-e lehetőség hosszabbításra és számold át a pontokat. Ha ugyanazon pályán lesz még egy mérkőzésed, de csak késve tudod elkezdni, gondold arra, hogy célszerű lehet rövidíteni a félidőket. Ne felejtsd el újraindítani az órát sérülés után! Ha mégis megtörténne (úgy ahogy ez a legjobbakkal is megesik), ne felejtsd el megkérni minden félidő előtt megkérni legalább az egyik partjelzőt az idő számontartására.

CSAPAT ELIGAZÍTÁS ÉS STOPLI ELLENŐRZÉS: A stopli ellenőrzés megfelelő idővel a mérkőzés előtt kell megtörténnie, hogy ne akadályozzuk a csapatok bemelegítését. Ha ezt korábban még nem tetted meg, mutakozz be az edzőnek és a kapitánynak. A játékosokon ne legyen óra és ékszerek. Ha vannak megfelelően képzett partjelzőid, vidd magaddal őket is, hogy ők és a csapatok is érezzék, hogy ti hárman egy csapatot alkottok. A csapatok felkészültségét és a játék valószínűsített színvonalát szem előtt tartva beszélj a játékosokkal és az edzőkkel, hogy tudják, mire számítsanak veled kapcsolatban. Az eligazítás nem történhet akkor, amikor a csapatok már felsorakozhat a pályán, mert ilyenkor a játékosok már játszani szeretnének. Tájékoztassuk előre a csapatokat, hogy mikor lesznek a stoplik ellenőrizve, ez legyen rövid és egyszerű, mert a játékosok nem tudnak sok információt megjegyezni, amikor a következő játékra koncentrálnak. Az eligazítás pontjai a következők lehetnek:

Ellenőrző lista:

- a. A kommunikáció a kapitányon keresztül történik, mert ő a felelős a csapatért.
- b. A zárt tolongás összehasonlítása. Figyelmeztess őket a tolongás vezényszavairól, menetéről, és hogy addig nem mehet be a labda, amíg nem áll stabilan és egyenesen. Mindez a biztonság érdekében.
- c. Mélyfogás, nyílt tolongás, csomag. Emlékeztess a csapatokat mind a fogó, mind a fogott kötelezettségeiről.
- d. Bedobás. Az első játékos a bedobó vonalban határozza meg a sorok közötti távolságot. A mérkőzés első bedobásakor tájékoztasd a játékosokat a fontosabb szabályokról.
- e. Szabályok. Ismertess az esetleges szabálmódosításokat.
- f. Káromkodás. Junior csapatoknál a káromkodás automatikusan büntetőrúgást von maga után.
- g. Végül kíváncsi nekik élvezetes játékot és mondd meg mennyi idejük van a mérkőzés kezdetéig.

A SORSOLÁS: A sorsolást a játék előtt kell elvégezni (az érme a játékvezetőé) amikor mindkét kapitánynak alkalmas az idő. Általában ez az eligazítás után a legalkalmasabb. Néha azonban akkor végzik el, amikor a csapatok már felsorakoztak a pálya közepén. Alapvetően a hazai csapat dobja fel az érmét és a vendég választ. Emlékezz arra, hogy az érmefeldobásban győztes csapat kapitánya választja a térfelet vagy a kezdés lehetőségét. Tapasztalatlan kapitányok néha tartózkodnak, de ez nem lehetséges. Ez egy remek alkalom arra, hogy tájékoztassuk a csapatokat a pálya problémáival (gödrök, rövid célterület).

A CSAPATOK PÁLYÁRA KÍSÉRÉSE: A játékvezető feladata a játékosokat a pályára kísérni. Egy figyelmeztető sípjelzés alkalmas lehet az összehívásra. NE állj a pálya közepén várakozva! Mindig utolsóként fuss fel, de ne várakoztasd meg a játékosokat. A kezdőrúgást megelőzően:

Ellenőrző lista:

- a. 10 méteres vonal vizsgálata (segítség a les ellenőrzésére)
- b. Ellenőrizd, hogy a partjelzők a helyükön vannak-e.
- c. Jegyezd meg az aktuális időt.
- d. Jegyezd be a füzetedbe, hogy melyik csapat kezd.
- e. Ellenőrizd, hogy a kapitányok készen állnak-e.
- f. Ha van időjelző, emeld fel a kezed a kezdő sípfújás közben.

EZUTÁN ÉLVEZD A JÁTÉKOT

RÚGÁSOK

KEZDŐRÚGÁS

INDÍTSD EL AZ ÓRÁT mielőtt belefűjsz a sípba, amivel a játék kezdetét jelzed!

RÚGÁS-FAJTA: A kezdőrúgás minden esetben dropp-rúgás és a pálya közepéről végezendő el.

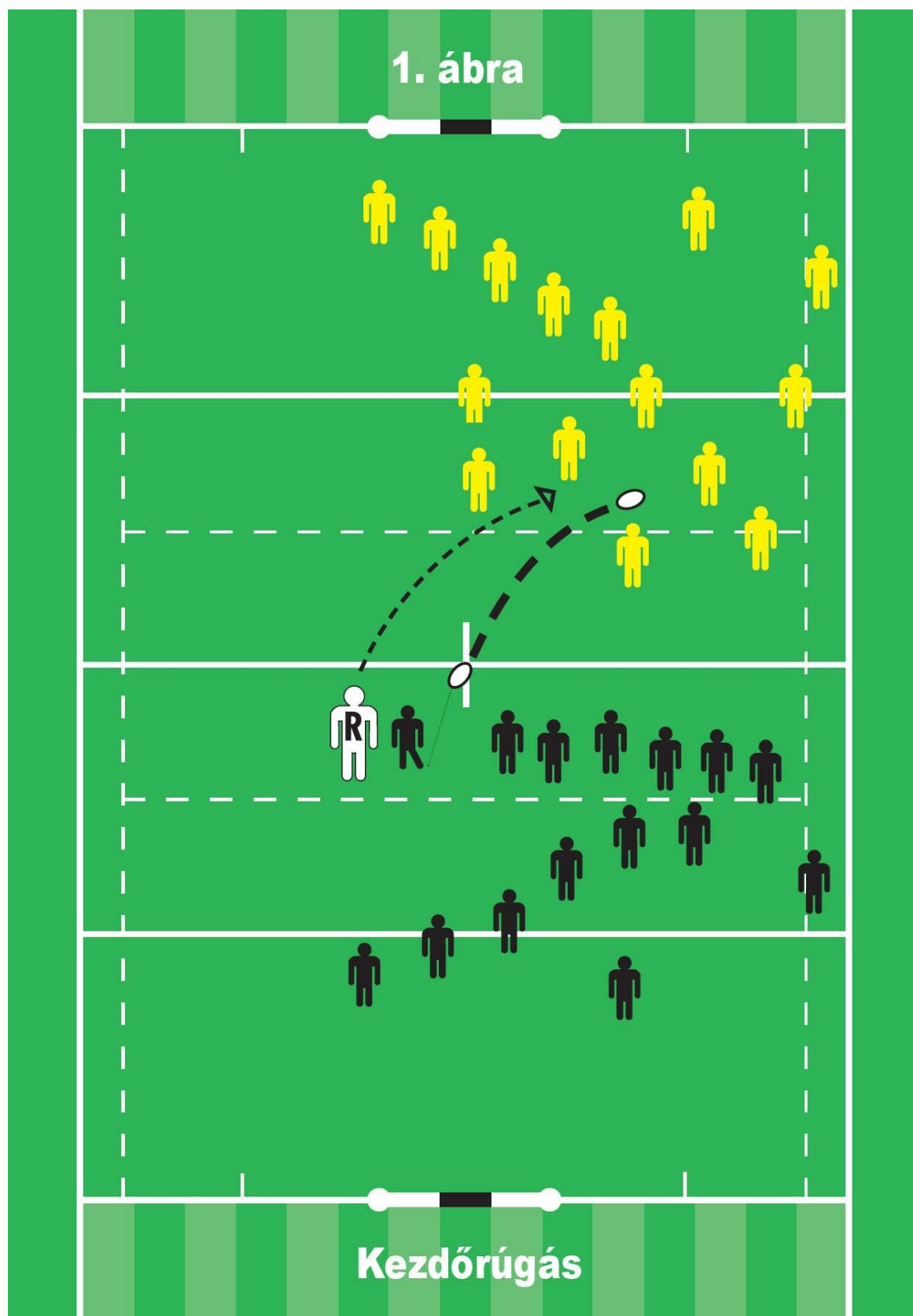
A JÁTÉKVEZETŐ POZÍCIÓJA: Ajánlatos pár méterre a labdától állni, kicsit a félpályát jelző vonal mögött a rúgóval egyvonalban és a labda a rúgó csapat és a játékvezető között helyezkedik el. A játékvezető el kell kezdjen mozogni a rúgóval a labda megrúgásának irányába. Egy vonalba a labda lepattanásával és minél közelebb a következő fázis kialakulásához. (1. diagram)

LÉGY FELKÉSZÜLT: A játékvezetőnek ösztönösen figyelnie kell a következő incidensekre a kezdőrúgásoknál és a középről elvégzett dropp-rúgásoknál:

Ellenőrző lista:

- a. Rossz rúgásfajta.
- b. A rúgó csapat nem a rúgó mögött helyezkedik el, vagy korán lépik át a vonalat. **FONTOS:** Kezdőrúgásnál nem a középvonal, hanem a labda a lesvonal. Ne felejts el magad mögé is pillantani.
- c. Keresztrúgás.
- d. A labda nem halad 10 métert. Ne feledd az előnyszabályt.
- e. A labda egyenesen kimegy a pályáról. Ne feledd, ha a labda 10 métert haladt, akkor ez nem gond.
- f. A fogadó csapat a labda megrúgása előtt lépi át a 10-es vonalat.
- g. A labda érintés nélkül egyenesen kimegy a halott labda vonalon. Figyeld a lepattanáshoz legközelebb álló játékos mozgulatait, mert sokat segíthet a következő döntésedben.
- h. Játékos akadályozása a labda elkapásában.
- i. Labdáért ugró játékosok, levegőben szerelése.

Figyeld a kialakuló nyílt tolongást vagy csomagot nagyon közlőrl, különösen az akadályozás, a les és az elkapó csapat rossz oldalról való csatlakozása a jellemző. Sose jelezd az újakezdést sípszóval cél vagy gól után.



DROPP-KIRÚGÁS (22M-ES RÚGÁS)

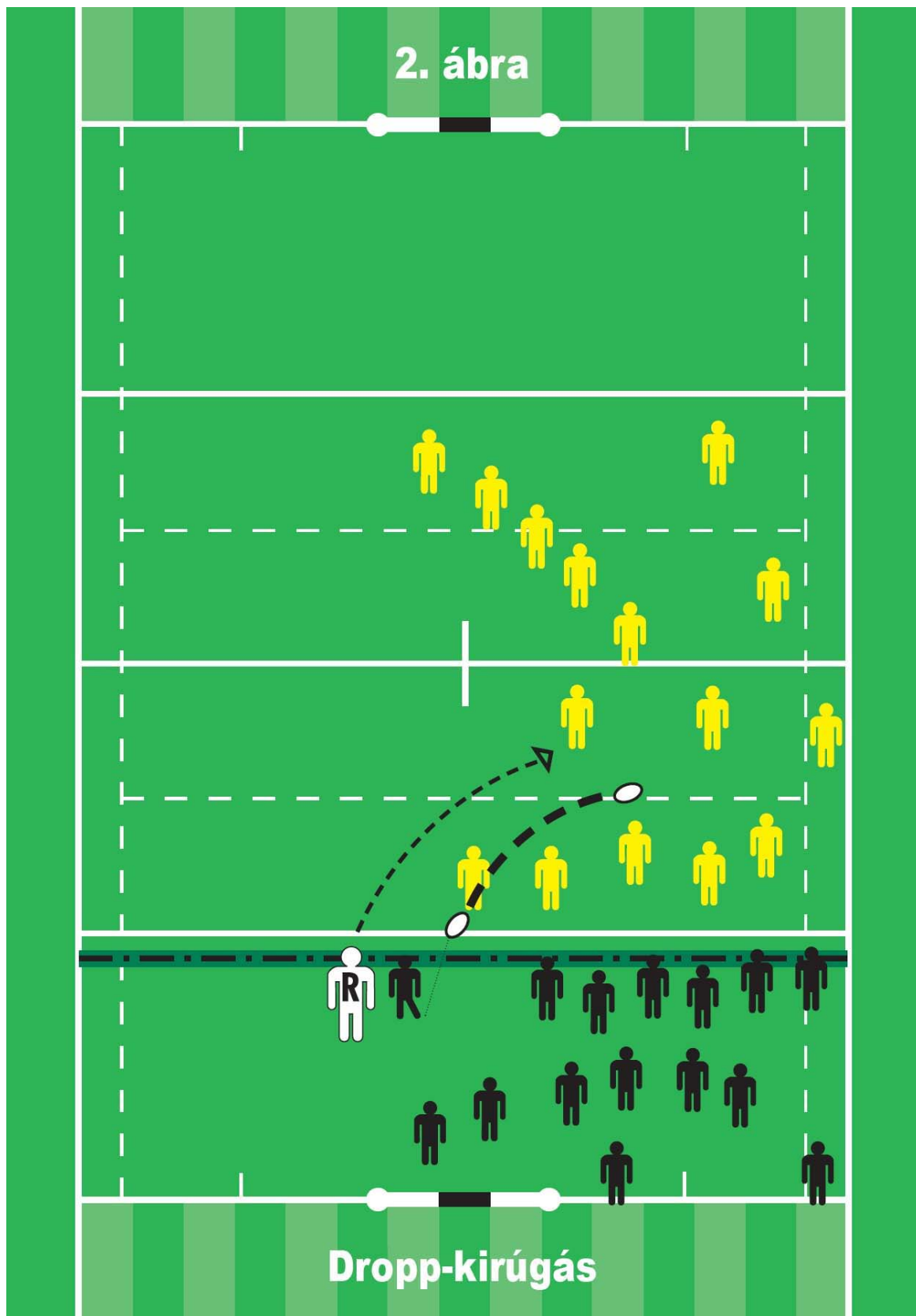
A játékvezető pozíciója: A rúgás megítélése után folyamatosan kövesd a szemmeddel a labdát, mert előfordulhat, hogy gyorsan fordul elő. Siess minél előbb a 22 méteres vonalhoz és emlékezz arra, hogy a vonal mögül bárholnan elvégezhető. Maradj a rúgóval egyvonalban.

A játékvezető el kell kezdjen mozogni a rúgóval, hogy a rúgás pillanatában már tudja, hogy hova kell mennie. Egy vonalba a labda lepattanásával és minél közelebb a következő fázis kialakulásához. **(2. diagram) Légy felkészülve a következő szituációkra:**

Ellenőrző lista:

- a. A játékos akadályozása a labda felhozatalában.
- b. A rúgó csapat nem marad a rúgó mögött. Tekints mindkét irányba.
- c. A labda blokkolása miután átlépte a 22-es vonalat.
- d. Labda nem halad át a 22-es vonalon. Emlékezz, a rúgás a vonal mögül bárholnan elvégezhető.
- e. A labda egyenesen kimegy. Emlékezz, nem gond, ha pattan előtte.
- f. A labdát visszafújja a szél a vonal átlépése után a játék folytatódik.

Emlékezz, nem kötelező megfújni a sípot, ha 22-es rúgással indul újra a játék.



BÜNTETŐ RÚGÁS

A játékvezető pozíciója: Jelöljük meg a rúgás helyét és gyorsan mozduljunk el onnan 5-10 métert pályán belül, úgy hogy a rúgó a közted és a saját csapata között legyen. **(3. diagram). Amire figyelni kell:**

Ellenőrző lista:

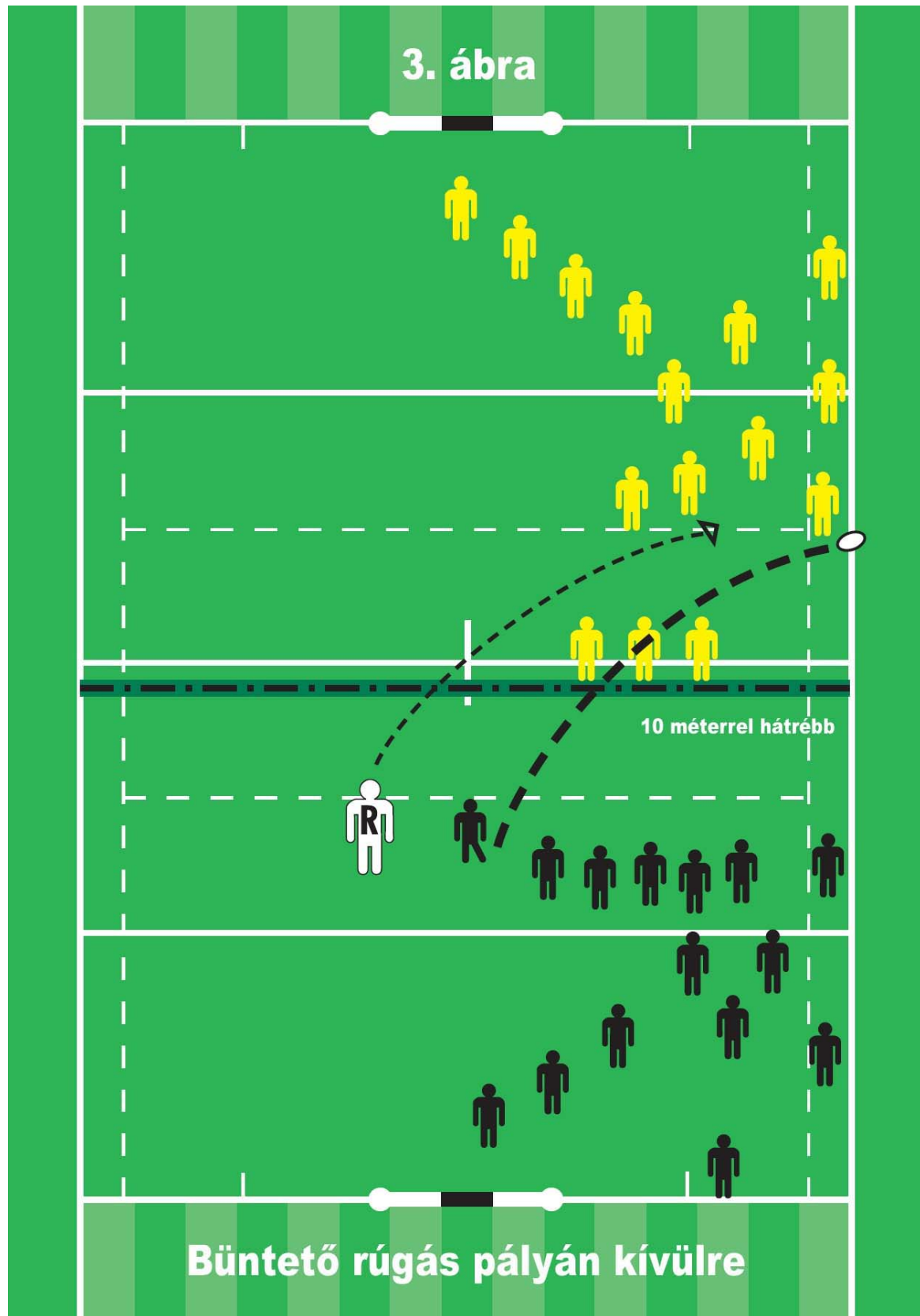
- a. Ugyanaz a labda legyen használva.
- b. Gyors újrakezdés.
- c. A kedvezményezett csapat hátráltatása a rúgás elvégzésében pl. labda elrúgása.
- d. A védekező csapat visszavonul-e 10 métert, vagy megkezdte-e a visszavonulást.
- e. A rúgó a megjelölésről vagy a mögül végzi-e el a rúgást és a labda áthalad-e a megjelölt ponton.
- f. A rúgó csapat ne legyen a rúgó előtt.
- g. A rúgó csapat dobja be a labdát a bedobásnál.

ÍVELT RÚGÁS (UP AND UNDER)

A játékvezető pozíciója: Jelöljük meg a rúgás helyét és gyorsan mozduljunk el onnan 5-10 métert pályán belül, úgy hogy a rúgó a közted és a saját csapata között legyen. A játékosokat figyel, NE a labdát, mert az le fog esni! Mozogj a labda lehetséges lepattanásának helyére **(5. diagram – rúgó párbaj).** Amire figyelni kell:

Ellenőrző lista:

- a. Korai mélyfogás a labdát megfogó játékoson.
- b. A labdáért ugró játékos szerelése levegőben. Ez veszélyes játék.
- c. Játékosok nem kezdenek el 10 métert visszavonulni.
- d. Az elkapó játékos ellökése az ellenfél játékosa által.
- e. Az elkapó kitakarása.
- f. Játékosok, akik a rúgó előtt állnak és lesen maradnak.



GYORSAN ELVÉGZETT RÚGÁS

Amire figyelni kell:

Ellenőrző lista:

- a. A büntető rúgásnál felsorolt pontok itt is érvényesek
- b. Helyesen legyen elvégezve

Légy felkészült, különösen, ha a célvonal közelében lett megítélve a büntető. Légy felkészült arra, hogy gyorsan kell majd mozognod.

BÜNTETŐ RÚGÁS KAPURA

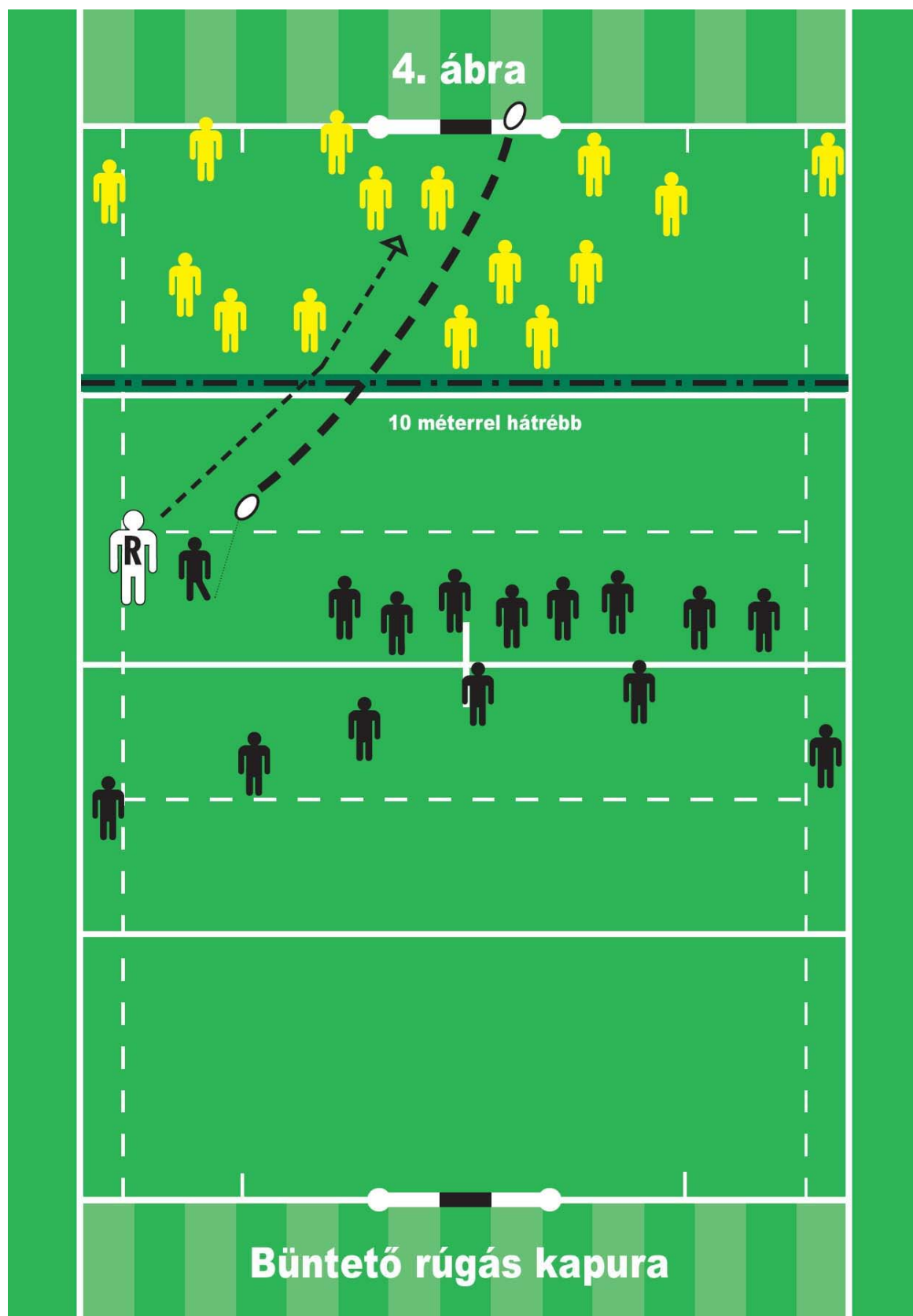
A játékvezető pozíciója: Állj pár méterre a rúgótól, úgy hogy a labda közted, és a rúgó csapat között legyen. Győződj meg, hogy az árnyékod ne legyen a labdán és ne keresztezze a rúgó útvonalát. Ne nézz a napba. Mozogj a rúgóval és próbáld követni a labdát. **(4. diagram)**

Ha a rúgássikertelennek látszik, rohanj egyenesen a célvonal fele, vagy a célterületre amilyen gyorsan csak lehet, hogy kezelni tudd a következő eseményeket. **Amire figyelni kell:**

Ellenőrző lista:

- a. 60 másodperc a megengedett idő miután a rúgócsésze vagy a homok megérkezik a rúgás helyére.
- b. A rúgás sikertelen.
- c. A labda visszapattan a játéktérre a keresztrúdról vagy a kapufákról.
- d. A labda nem éri el a célvonalat és egy védő megfogja azt és áthalad vele a célvonalon.
- e. A labda egy védőről pattan előre.

Emlékezz arra, hogy ha a játék a célvonal közelében folyik, a játékvezetőnek a lehető legközelebb kell ahhoz lennie.



RÚGÁSOK EGYÉB FAJTÁI

RÚGÁSOK JÁTÉKBAN ÉS A RÚGÓPÁRBAJ

A játékvezető pozíciója: Párhuzamosan mozogjunk a rugóval. A rúgás folyamata alatt mozogjunk minél gyorsabban egy olyan pozícióban a pályán, amely a két rugó között van, távol a rúgás irányától. Ez lehetőséget ad arra, hogy lásd az összes játékos. **(5. diagramm)** **A játékosokat nézd NE a labdát.** A labda le fog esni. **A következőkre érdemes odafigyelni:**

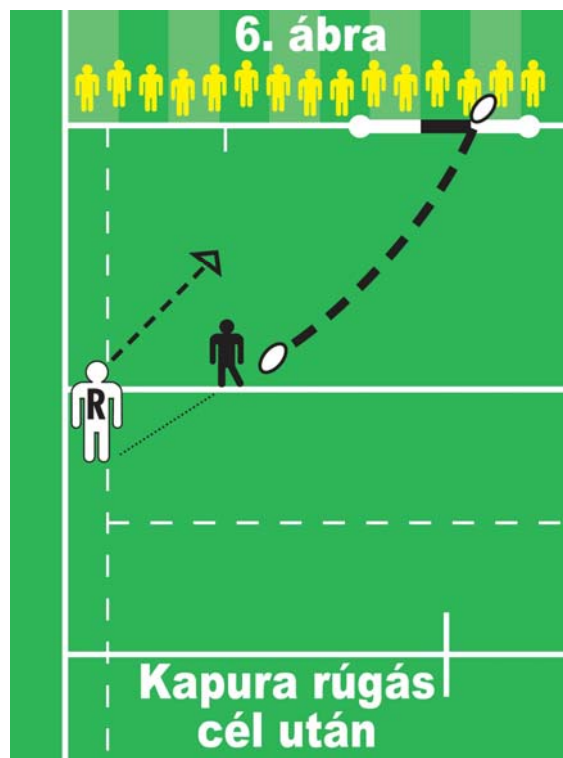
Ellenőrző lista:

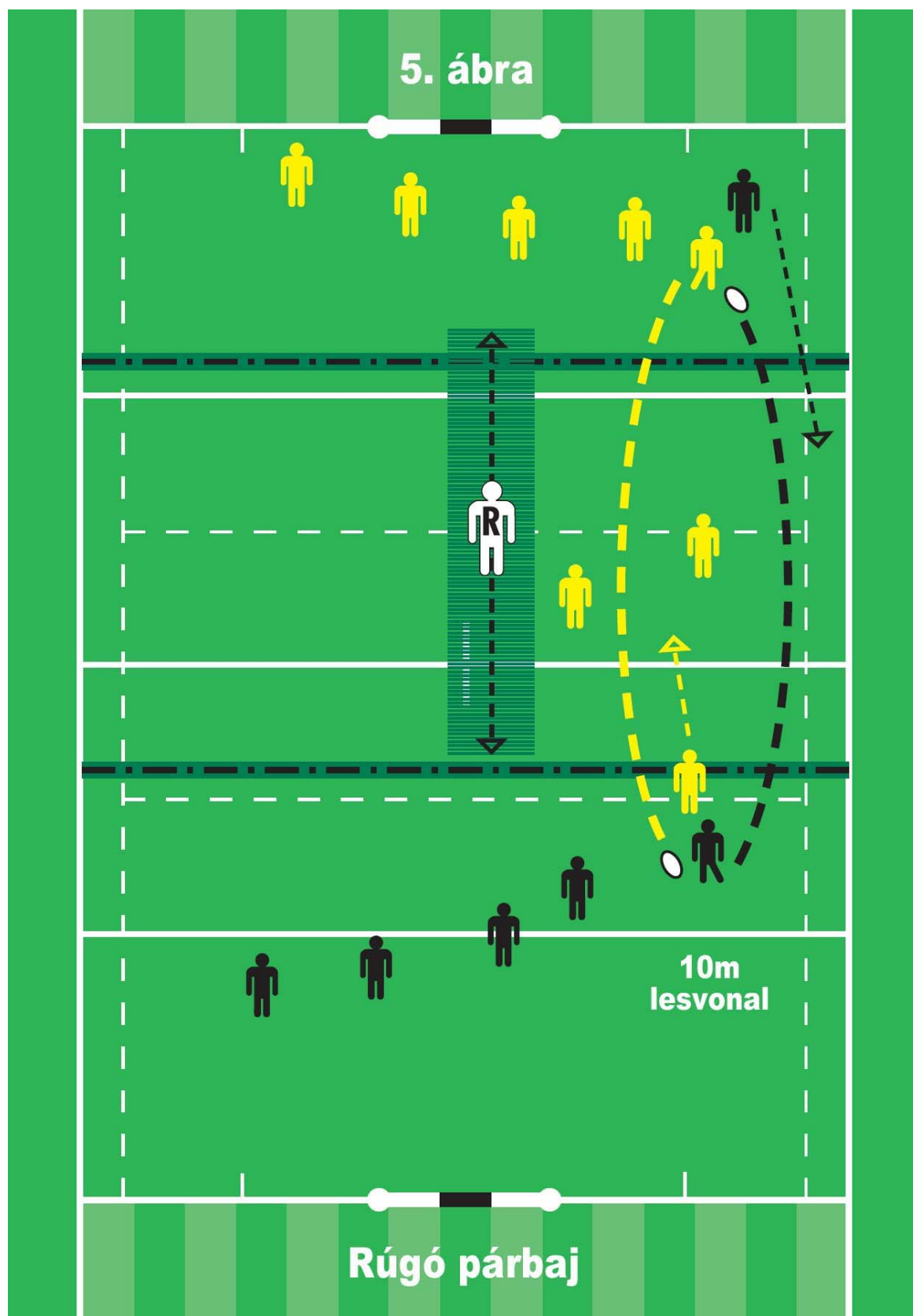
- A rugó ne legyen későn lerohanva vagy akadályozva!
- Amikor egy lesen lévő játékos csapattársa előre rúgta a labdát, és a lesen lévő játékos a pályán áthúzódó képzeletbeli vonalon belül tartózkodik, ami 10 méterre van a labda megjátszására váró ellenféltől
- A rugó előtt álló csapattársnak folyamatosan hátrafele kell haladnia és nem avatkozhat bele a játékba.
- A hely ahonnan a rúgást elvégezték és a labda leérkezési pontja, abban az esetben ha a játékosok lesen vannak
- A rugó csapat játékosainak játékba hozása nem a rugó által. Figyelj a külső oldali $\frac{3}{4}$ játékosokra különösen azokra, akik mögötted vannak és játékba hozhatják a lesen lévő játékosokat.

Ne felejtse el a különböző lehetőségeit annak, hogyan lehet egy lesen játékost újra játékba hozni a csapattársai által.

KAPURA RÚGÁS CÉL UTÁN – A JUTALOMRÚGÁS

A játékvezető pozíciója: A rugó mögé helyezkedjél, hogy lásd a labda ívét. Figyelj, hogy az árnyékod ne zavarja a rúgót. Kövesd a rúgót és a rúgás ívét. **(6. diagramm)** Ne felejtse el megnézni a partjelzőid jelzéseit, de a végső döntést mindig a játékvezetőnek kell meghoznia. Ha a labda a kapufa felett megy át, és úgy ítéled meg, hogy a labda érinti a kapufa képzeletbeli meghosszabbítását, akkor **a rúgás sikertelen.**





SZABAD- ÉS MARK-RÚGÁS

Azonnal sípolni kell, ha MARK-ot mondott egy játékos az ő biztonságának érdekében. A MARK- nál és szabadrúgásnál azonnal jelöljük ki a rúgás helyét gyorsan és egyértelműen. Ha a játékos túl gyorsan akarja elvégezni, ne legyél túl pedáns a kijelöléssel.

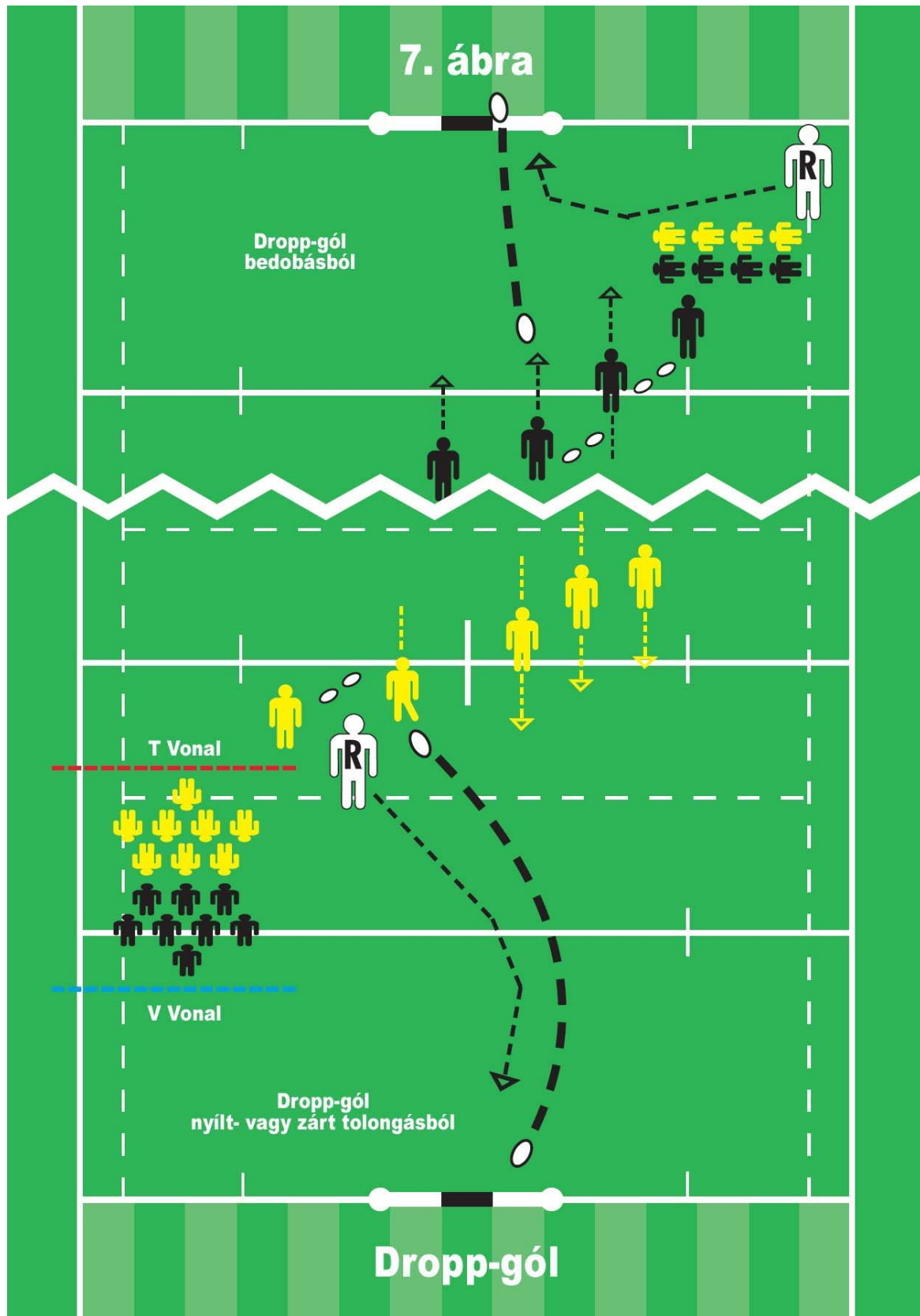
A játékvezető pozíciója: A rúgóval egy vonalba álljunk, 5-10 méterre a kijelölés helyétől, pályán belül. **A következőkre érdemes odafigyelni:**

Ellenőrző lista:

- Ha a rúgást gyorsan végzik el figyeljük annak helyességére.
- A védekező csapat hátravonult-e 10 métert és nem avatkozik játékba, amíg a rúgás nincs elvégezve vagy a rúgó játékos nem mozog a rúgás fele.
- A támadó csapat játékosai rúgás előtt elkezdenek- e lesről visszafele mozogni.
- A labdát átrúgják-e a kijelölt ponton.
- A labda azonnal pályán kívülre megy és a rúgás a 22m-en kívülről lett elvégezve.
- A partjelző a bedobást a nem rúgó csapatnak ítéli. A partjelzők néha összetévesztik a szabadrúgást a büntetőrúgással.

DROPP-GÓL

A játékvezető pozíciója: Gyorsítsunk amilyen gyorsan csak lehet, hogy vonalban legyünk a labda ívével és minél közelebb lehessünk a kapufához. Ahogy a labda közelít a kapufa felé lassítsunk le és koncentráljunk arra, hogy a labda valóban átmegy-e a keresztléc felett és a két kapufa között. **(7. diagram)**



BEDOBÁSOK

Törekedj arra, hogy elsőként érh oda a bedobáshoz. Figyelve a bedobáshoz érkező játékosokat nyomon tudjuk követni annak kialakulását, játékosok számát, esetleges ellenjátékot vagy zavarást.

A játékvezető pozíciója: 4 lehetősége van a játékvezetőnek bedobáskor, ahogy ezt a **8-as diagram**mon láthatjuk. Alapvetően a játékvezetőnek a bedobó csapat felől kell állnia.

Az első pár bedobásnál a játékvezető olyan pozíciót válasszon, ami szembe van a bedobással. Ez elősegíti a játékvezetőnek, hogy lássa az összes játékost, segítsen a bedobás felépítésében és kiküszöbölje a játék korai szakaszán adódó problémákat. Ha a bedobás a 22m-es vonal és a célvonal között van a játékvezetőnek a bedobás előtt kell állnia a célvonalhoz közelebbi oldalon. Ha a játék a célvonalon belülre sodródik, akkor a játékvezető könnyebben tud döntést hozni, mert jobb rálátása van. Ha probléma adódik a bedobáskor, sétáljunk végig a bedobás mellett és így beszéljünk a játékosokkal. Ne menjünk végig a csapatok között.

Ne vegyünk fel fix pozíciót bedobásokkor, mert a játékosok hamar kiszúrják. Úgy válasszuk meg pozíciónkat, hogy minden szögből jól lássuk a bedobást. Ha valamelyik hátsó pozíciót választjuk, testünkkel úgy forduljunk, hogy jól lássuk a védekező csapat $\frac{3}{4}$ játékosait is. Bedobásnál a nap állásához is igazodjon a játékvezető. **Mozogjunk együtt a labdával.** Ez segít majd abban, hogy a következő fázisban jó helyen legyünk vagy gyorsan odaérjünk, ha a labdát kipasszolja a bedobásból. **Első bedobásnál** pozitívan biztosítsuk a bedobás kialakulását.

Ellenőrző lista:

- Győződjünk meg, hogy a bedobás helyesen legyen elvégezve.
- Az elől álló játékosok helyzete segít a bedobó sorok megfelelő távolságának kialakításában.
- A bedobásban nem résztvevő játékosoknak 10 méterrel hátrébb kell állniuk.
- Bedobó játékos az oldalvonalon áll és nem közelebb a csapatához, hogy azt segítse.
- A védekező sarkazó nem akadályozhatja a labdát bedobó játékost.
- A labdát addig nem lehet bedobni, amíg a játékvezető nincs megelégedve a bedobó sor felállásával.

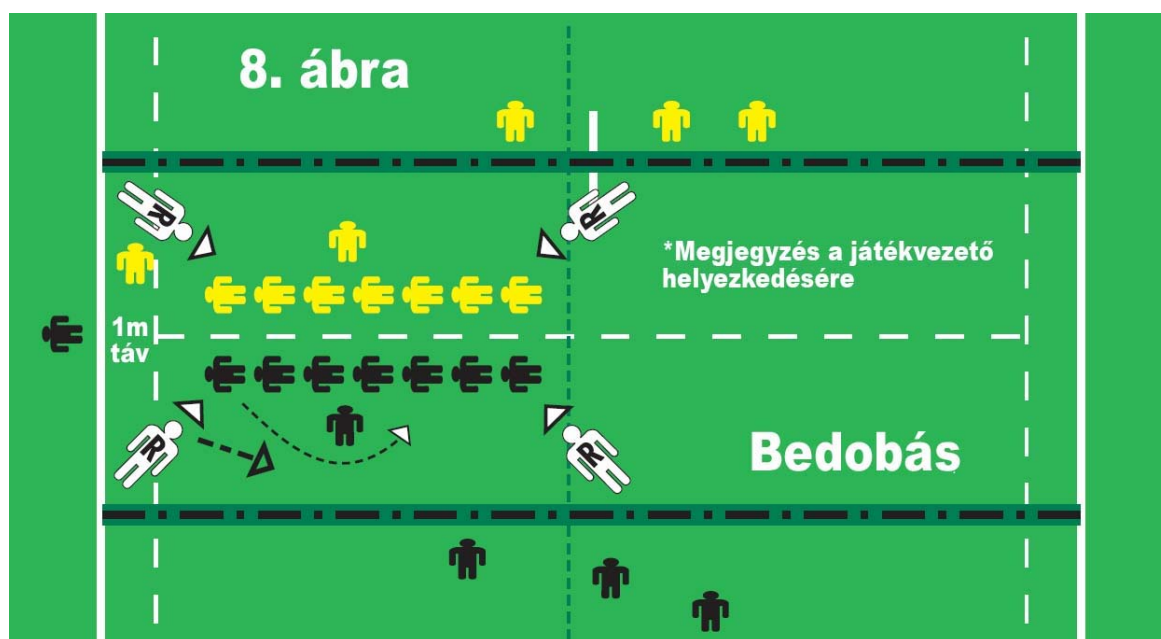
Ellenőrző lista: A következőkre érdemes odafigyelni:

- Megfelelő támogatás a bedobásban, levegőben lévő játékos ne legyen akadályozva
- Ha a játékosok korán lépik át a bedobás vonalát az les
- A labda haladt-e 5 métert
- A kialakult csomag vagy nyílt tolongás utolsó emberének lába áthaladt e a bedobás vonalán, mielőtt a bedobásban nem résztvevők átlépték a 10m-es lesvonalat.
- A bedobásból érkező tolongás játékosok a kialakuló csomagokhoz és nyílt tolongáshoz hátulról csatlakozhatnak.
- Azok a tolongás játékosok, akik nem csatlakoznak a csomaghoz vagy nyílt tolongáshoz nem kerülnek lesre.

Tudd, ha vége a bedobásnak és tudd, hogy amikor a játékosok nincsenek a bedobó vonalon akkor az kedvező lehet. Gyorsbedobás. Légy felkészült a gyorsbedobásra.

Ellenőrző lista: A következőkre érdemes odafigyelni:

- Ugyanazt a labdát használják.
- Az a játékos dobja be a labdát, aki kifogta.
- Egy néző se ért a labdához
- A labda egyenesen legyen bedobva.
- A labda haladjon 5 métert.
- A bedobás ott alakuljon ki ahol a labda kiment – ha mindkét csapatból legalább két játékos odaállt, akkor már nincs lehetőség gyorsan bedobni a labdát.



MÉLYFOGÁS, NYÍLT TOLONGÁS & CSOMAG

A játékvezető pozíciója: Értünk oda amilyen gyorsan csak lehet.

A jól megválasztott útvonal az előző fázistól segíti a játék támogatását. Kukkantsunk néha hátra vagy álljunk oldalasan, hogy jól láthassuk a $\frac{3}{4}$ játékosokat különösen a védekezőket akik ólálkodhatnak.

MÉLYFOGÁS

Fogd fel a szituációt, majd lépj hátra egy pár lépést **a támadó vonal mögé (T vonal)**, hogy ne akadályozd az érkező játékosokat. Ha az esemény közelebb van a célvonalhoz jobb, ha a **védekező vonalra** állunk (**V vonal**). Kukkantsunk néha hátra vagy álljunk oldalasan, hogy jól láthassuk a $\frac{3}{4}$ játékosokat különösen a védekezőket, akik ólálkodhatnak. **(9. diagram)**

NYÍLT TOLONGÁS VAGY CSOMAG

Ezután a legideálisabb pozíció a **támadó vonalon (T vonal)** van szemben a **védekező vonallal (V vonal)** 2 méterre az esemény mellett. Ez lehetővé teszi, hogy a játék folytatódjon a játékvezető és a nyílt tolongás vagy a csomag között. Ahogy a labda megjelenik a játékvezető a **védekező vonal (V vonal)** felé kell mozogjon. **Fordulj úgy, hogy a nyílt tolongás vagy csomag és az azt elhagyó labda is jól látszódjon. Mindig tudd hol a labda.** Néha előnyös lehet gyorsan átmenni a vak oldalra, különösen, ha közel vagyunk az oldal vonalhoz, hogy információt kapjunk a labda hollétéről. Ez lehetővé teszi a játékvezetőnek, hogy lássa a játékosok többségét és látja a háta mögött ólálkodni akarókat is. **(10. diagram)** Egy mélyfogás és nyílt tolongás vagy csomag menedzselésében sokat segíthet, ha szóban jelezzük, hogy mikor ért véget a mélyfogás és mikortól nyílt tolongás vagy csomag. Ez segíti a játékvezetőt az újonnan alakult szituáció felfogásában és az arra vonatkozó szabályok helyes felfogásában.

Ellenőrző lista: Mélyfogás: A következőkre érdemes odafigyelni:

- A labdavivő játékos/labda földet ér.
- A fogott játékos fogva legyen, amikor a földre viszik.
- A fogó azonnal elengedje a fogott játékost.
- A fogott játékos passzoljon, tegye ki a labdát vagy engedje el minél hamarabb.
- Minkét játékos távolodjon el a labdától és álljon újból lábra, ha meg akarja játszani azt.
- Se a fogó de a fogott játékos ne akadályozza a labda megjátszhatóságát.
- A csatlakozó és a megjátszó játékosok is a lábukon álljanak.
- A csatlakozni kívánó játékosok a saját térfelükről, hátulról, a saját célvonala felől csatlakozhatnak csak.

9. ábra

*Megjegyzés a játékvezető
helyezkedésére

V Vonal

T Vonal

Mélyfogás, mielőtt a labda kijön

Nyílt tolongás: A következőkre érdemes odafigyelni:

Ellenőrző lista:

- Labda a földön.
- Játékosok a lábukon.
- A csatlakozó játékosok hátulról az utolsó láb felől csatlakozhatnak.
- Érkező játékosok a nyílt tolongás fölé állhatnak be.
- Megfelelő csatlakozás különösen akkor, ha a labdát a nyílt tolongás végén tartják.
- Kézhasználat a nyílt tolongásban

Csomag: A következőkre érdemes odafigyelni:

Ellenőrző lista:

- A labda egy játékos kezében legyen.
- Megfelelő formáció: a labdavivő és 1-1 játékos mindkét csapatból.
- Melyik játékos vagy csapat vitte be a labdát a csomagba.
- A csomag megakad és nem mozog tovább 5 másodpercig.
- Ha a labda földre kerül és a csomagból nyílt tolongás lesz.
- A játékosok a hátsó láb felől csatlakozzanak.

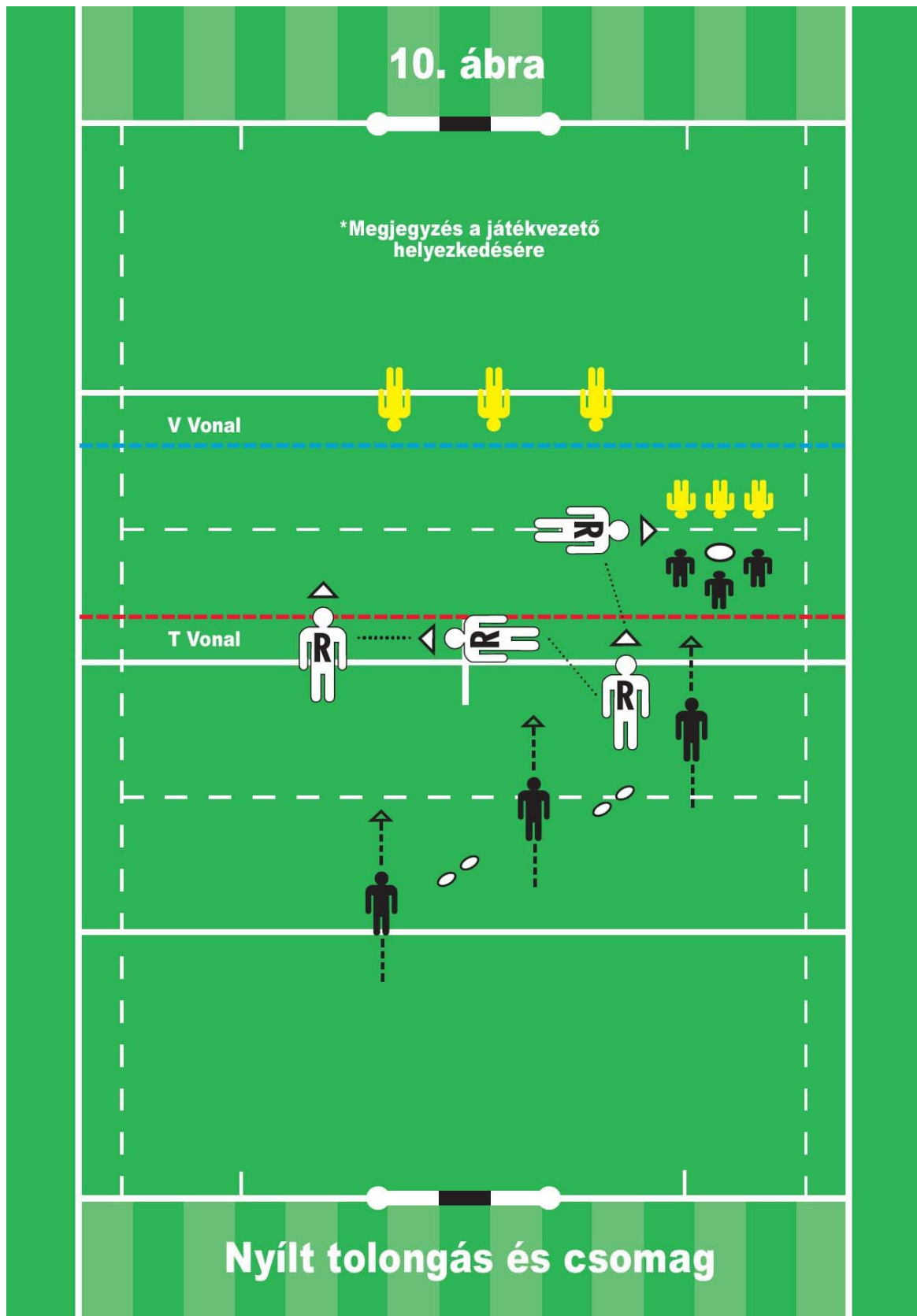
Emlékeztető:

- Mélyfogásból csak nyílt tolongás alakulhat ki.
- A bedobás nem ér véget addig, amíg a nyílt tolongásban vagy csomagban a résztvevők lábainak többsége nem halad át a bedobás vonalán.
- A tolongáshoz hasonlóan a nyílt tolongás és a csomag véget ér, ha a labda átlépte a cél vonalat.

Ne idegessz, ha sípolsz és közben kigurul a labda, mert ez mindenkivel előfordul! Kérj elnézést a játékosoktól, különösen az irányítótól, akinél a labda van, és folytasd a játékot.

Ha a labda nem jön ki elég gyorsan a nyílt tolongásból vagy csomagból, és állójátékká változik és nem mozdul meg 5 másodpercig, ne hagyj, hogy egy birkózássá alacsonyodjon az egész. Szólj a csapatoknak, hogy játsszák meg a labdát. Ha ez nem sikerül sípolj erősen! ELSŐ A BIZTONSÁG.

Emlékezz, ki kapja a tolongást a megjátszhatatlanná vált nyílt tolongás vagy csomag után.



ZÁRT TOLONGÁSOK

A játékvezető pozíciója – összeengedés előtt. Amikor megítélsz egy zárt tolongást állj az oldalvonal és a zárt tolongás felé és a MEGFELELŐ kezet vízszintesen kinyújtva mutassunk afelé a csapat felé, aki a labdát bedobja. Helyezkedjünk a baloldali pillér oldalára ahol az irányító bedobja a zárt tolongásba a labdát.

Ha bármilyen probléma van a zárt tolongásban, helyezkedjünk át a zárt tolongás jobboldalára.

A zárt tolongás összeengedésekor állj a közel az elsősorhoz úgy, hogy az irányító mögötted legyen. Maradj a tolongás mellett mindaddig, amíg az első sorok össze nem mennek.

Ne engedd, hogy az irányító eléd álljon mindaddig amíg nem állsz készen a labda bedobására és a csak akkor engedd oda, amikor a zárt tolongás stabilan áll.

Mikor minden készen áll, akkor lépj hátra körülbelül 2 métert a zárt tolongás középvonalán és figyeld a labda bedobását és fordulj el úgy, hogy lásd a zárt tolongást és a védekező csapat $\frac{3}{4}$ -t.

Mint azt a mérkőzést megelőzően a játékvezető már elmondta, figyeljünk arra, hogy mindkét elsősor játékosai tisztában vannak azon vezényszavakkal, melyeket a játékvezető használ a tolongás összeállításakor. Ez egyaránt fontos a játék valamennyi szintjén.

NE húzd össze az első soros játékosokat “ÖSSZÉNÉL”.

CSAK akkor lehet a labdát bedobni a zárt tolongásban, amikor az fixen áll, és ha a labdát bedobták csak akkor lehet elkezdni a küzdést a labdáért.

Zárt tolongás összeengedés előtt: A következőkre érdemes odafigyelni:

Ellenőrző lista:

- A zárt tolongás helyének pontos megállapítása, pl. 5 méterre a célvonalától.
- Ha 15-en öten vannak a pályán mindkét csapatból, akkor a zárt tolongásban 8-8 fő vesz részt.
- U19-es szabály, hogy mindkét csapatból azonos számú játékosnak kell a zárt tolongásban részt venni.
- Minden játékos legyen teljesen összekapaszkodva.
- Az első sor a sarkazókkal helyesen csatlakozzanak.
- Az első sor távolsága.
- A fej és a vállak magasabban legyen a csípőnél.
- A 19 év alattiaknál nincs erőteljes összemenetel

A játékvezető pozíciója a zárt tolongás összeengedése után. Az esetek többségében amikor az egyik csapat megnyeri a labdát a játékvezetőnek a labdával egyvonalban kell mozogni. Úgy kell állni, hogy a leváló tolongás játékosok vagy az irányítók tisztán tudják folytatni a játékot.

Rögtön, amikor az irányító megjátszotta a labdát, a játékvezetőnek a labdával egy vonalba kell futnia. Aztán „sodródjunk tovább” a labdával egyvonalban az „T vonal mentén” ahogy a támadó csapat halad előre. **(11. diagram)**

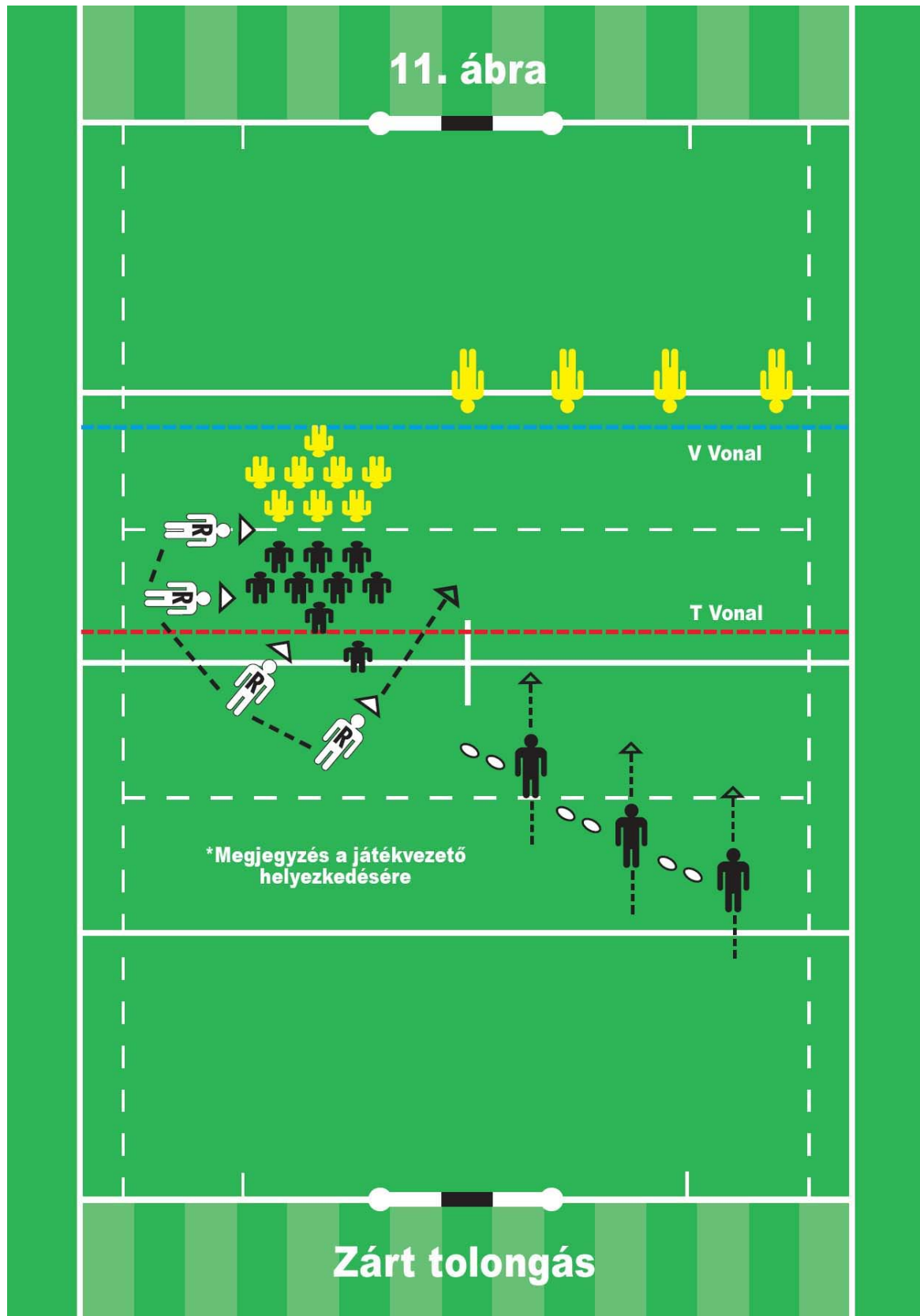
Néha nézz át a zárt tolongás felett, hogy ellenőrizd a megfelelő összecsatlakozást és, hogy a védekező csapat leváló tolongás játékosai nem jutnak jogtalan előnyhöz a korai leválással és nem mennek lesre.

- **Induljunk meg, amikor a labda a tolongáson áthalad.**
- **Figyeljük, hogy a labda a tolongáson belül legyen, és álljunk készen arra, hogy a szükséges irányban elinduljunk, ha kell.**
- **Ne lazítsunk, nehogy váratlanul érjen bennünket a játék valamely fejleménye.**

Zárt tolongás összeengedés után: A következőkre érdemes odafigyelni:

Ellenőrző lista:

- a. A labdát a középvonalon kell bedobni.
- b. A labdát úgy kell bedobni, hogy abból a támadó csapatnak ne származzon előnye.
- c. A labdának legkésőbb a pillérek vállánál kell földet érni.
- d. Az irányítónak a zárt tolongástól 1 m-re kell állni és bedobni a labdát.
- e. A támadó csapat tolongás játékosai nem akadályozhatják az ellenfél irányítóját.
- f. A harmadik soros játékosok leválása előtt a zárt tolongás véget nem ér.
- g. Minden tolongás játékos csatlakozva maradjon, ameddig a zárt tolongás véget nem ér.
- h. A védekező csapat $\frac{3}{4}$ játékosainak ólálkodása.
- i. Túlzott elfordulás (felnőtteknél 90°, U19-esek 45°)
- j. U19-esek nem tolhatnak 1,5 méternél többet.



A SÍP

A **síp** a legfontosabb kommunikációs eszköze a játékvezetőnek.

A különböző esetek megkülönböztetésére a sípnek “beszélnie” kell.

HASZNOS TANÁCSOK

- **Mindig** legyen nálad egy tartalék síp, legfőképpen akkor, amikor esős az időjárás vagy sáros a környezet. Néha miután a síp leesik a használata mindhiábavaló, mert a sár teljesen eltömíti.
- Ajánlott a nagy fém síp, pl. Acme Thunderer
- Erősítsd a csuklódhoz a sípot egy rövid madzaggal, hogyha elesnél vagy összeütköznél valakivel, akkor ne tömődjön el vagy ne veszítsd el.
- Az újra erősíthető síp nem engedélyezett, mert az az ujj sérülését okozhatja.
- Tartsd a sípot tisztán. Néhány játékvezető kifőzi és beteszi a fagyatszóba a sípját. Ne hagyd a golyókat kiszáradni.
- A sípot próbáld ki minden mérkőzés előtt.

BESZÉLJEN A SÍP

A síp különböző szögben tartása a szájban, különböző hangokat produkál:

- Feljebb tartva magasabb, lejjebb tartva alacsonyabb annak hangja.
- Gyors mozgataa rezgő hangzást ad.
- A hüvelykujj mozgataa a felső rész felett is megváltoztatja a hangzást. (Ezeknek a technikáknak a kombinációja ad egy hosszú erős hangzást, amely igen hatásos tud lenni, de ezt mindenféleképpen gyakorolni kell.
- A sípszó lehet hosszabb vagy rövidebb attól, ha bent tartjuk vagy kivesszük a sípot vagy a nyelvünkkel elzárjuk vagy megnyitjuk a síp bevezetőjét.
- Gyakorlatilag, ha tudsz trombitán játszani, használt. Ennek a technikája, hogy nyelvet gyorsan mozgatjuk előre és hátra a síp szájba vehető részénél. Ez az a technika, amikor egy “T”-t akarunk gyorsan egymás után kimondani.

SÍP JELZÉSEK

Hangos hosszú sípszó:

- Büntető.
- A játék kezdése vagy újrakezdése.
- Sikeres MARK fogás esetén.
- Ellenjáték, veszekedés, veszélyes játék, vagy ha a játékos(ok) biztonsága veszélyben van.



Az ábrán mutatott módon ajánlott a sípot fogni

“Boldog” hangos sípszó:

- Cél
- Sikeres kapurarúgás

Rövid sípszó:

- Szabálytalanság, amely után zárt tolongással folytatódik a játék.
- Bedobás

Rövid hangos sípszó ismételtetése:

- Kihangsúlyozni a játék megállítást, amikor a játékosok nem hallották az első sípszót.
- Felhívni a figyelmet, amikor a játékosok nem hallgatnak a kérésre. Pl. zárt tolongás összeengedése vagy a bedobásban résztvevő játékosok helytelen beállása.
- Amikor szükség van orvosi segítségre.

Nagyon fontos, hogy minden játékos hallja, amikor a játékvezető sípol. Mindenképpen figyelni kell a játékosokat, hogy érzékelték-e a játék megállását és elindulnak-e a szabálysértés helye felé.

Emlékeztetőül:

- A játékosok nem szeretik az eltúlzott sípszót.
- Határozott és pontos legyen a sípszó.
- Szabálysértéskor ne sípolj túl hamar, hagyd, hogy a csapatok tudjanak élni az előnyszabállyal.
- Gyakorlati lépések: Sípszó, Karjelzés, Beszéd.

Egy játékvezető síphasználatából a játékosok és a nézők igen könnyen meg tudják állapítani annak ténykedését.

A JÁTÉK KÉZBEN TARTÁSA A JÁTÉKVEZETŐ ÁLTAL

Az utóbbi években nagyobb hangsúly helyeződött a játék közben tartására, mintsem annak felügyeletére. A modern gondolkodásban, a képzett játékosok, edzők körében ez a fajta gondolkodás jutott előnyhöz. Javult a játékvezetők, edzők és játékosok közötti kommunikáció, melynek következtében sokkal élvezetesebb lett a játék mindenki számára. **Néhány megfontolandó pont:**

Ellenőrző lista:

- a. A játékvezetőnek döntőbírónak és nem diktátornak kell lenni. Fontos megvizsgálni, hogyan tudja a játékvezető döntéseivel kézben tartani a játékot.
- b. Egy alkalmi vicc oldhatja a feszültséget, de semmi esetre se legyünk komikusak.
- c. Tanuld megérteni a játékot egy jobb mérkőzés nézésével és vitasd meg a mérkőzést minden szinten.
- d. Figyeld és vitasd meg a munkád a játékvezetők edzőjével, nézd vissza videón a teljesítményedet.
- e. Tanuld meg kézben tartani a kisebb szabálytalanságokat és tájékoztasd erről a vétkeseket, mielőtt megbüntetted érte őket a második alkalommal.
- f. Figyeld a játékosok új taktikai megoldásait.
- g. Legyen a lehető legjobban kézben tartva az első zárt tolongás és bedobás.
- h. Légy határozott és következetes, döntéseid legyenek gyorsak.
- i. Rövid és lényegre törő legyen a magyarázatod. Pl. piros előreejtés, két tolongás; 8-as lesen van, büntető a kéknek.
- j. Kerüld döntéseid megvitatását a csapatkapitánnyal vagy más játékosokkal.
- k. Használd a csapatkapitányokat a játék közben tartásakor.

Előrelátás:

Ha a játékosok nincsenek teljesen tisztában a játékszabályokkal, akkor előzd meg a nehéz helyzetek kialakulását.

Használd a kommunikációs lehetőségeket: **“Sípszó”, “Karjelzés”, “Beszéd”**

JELZÉSEK

Tanuld meg a legfontosabb karjelzéseket (zárt tolongás, előreejtés, szabad-, büntető rúgás, előnyszabály), hogy azok automatikusak legyenek, ha lefűjsz egy szabálytalanságot.

Legyen minden karjelzés egyértelmű és határozott pl. büntetőrúgásnál (kar 45°-ban felfelé nyújtva) ellentétben cél esetén (kar függőlegesen felfelé kinyújtva). Ez különösen fontos a célvonal közelében.

A Szabálykönyv hátulján megtalálod az összes karjelzést képét és rövid magyarázatát.

Ne feledd a jelzések a játékosoknak és a nézőknek is szólnak.

A játékvezető döntéseit mindenki számára könnyebb megérteni, ha jelzései tiszták és egyértelműek.

ELŐNYSZABÁLY

Mindig gondolj arra, hogy az előnyszabály területi vagy taktikai.

Emlékezz arra a három lehetőségre, amikor előnyszabályra nem kerülhet sor. Egy célvonal közelében megítélt előnyszabály eredményezheti a védekező csapat veszekedését az ellenféllel. Ajánlások:

Ellenőrző lista:

- Alattomos vagy veszélyes játék a célvonalhoz közel, akkor nem legez az előnyszabályt alkalmazni, különösképpen az U19-es korosztálynál. Mérlegeld a büntető cél lehetőségét, akkor, ha a szabálytalanság egy célt akadályozott meg.
- Ha a játék során veszélye játék történik, NE ADJ előnyszabályt.
- A játékvezetőnek kell azokat az irányelveket megállapítani, amikor egy csatnak sikerült az előnnyel élni. Vissza kell e vinni a játékot az eredeti szabálytalanság helyére vagy folytatódhat tovább. Pl. Ha egy megítélt előnyszabály során előreejtés történik. Ez a tapasztalat által fog majd jönni automatikusan. Jó gyakorlás, ha azt mondd, hogy "Milyen előnye származik a vétlen csapatnak?"

Előnyszabály esetén a játékvezetőnek mondania kell, hogy "előnyszabály" és "előnyszabály vége".

CÉLTERÜLET

LÉGY OTT. Törekedj arra, hogy légy a célterületen, mielőtt a labda odaér.

Bizonyosodj meg arról, hogy a labdát tisztán látod. Gyorsan és határozottan dönts.

Meg kell akadályozni minden túlbuzgó ténykedést. Ne gondolkozz, kérd ki a partjelzők véleményét. Ha nem látod a labdát, hogy érinti e a földet, akkor gyorsan sípolj és ítéld meg az 5 m-es tolongást a támadó csapat javára.

Helytelen döntés a célterület körül befolyásolja a játékosok bizalmát a játékvezető felé.

ALATTOMOS JÁTÉK ÉS A 10 SZABÁLY SZANKCIÓI

A veszélyes játékot nem lehet tolerálni. A játékvezetőnek el kell tudni dönteni, hogy a szabálytalanság szándékosságból vagy véletlenül és figyelmetlenül követte-e el a játékos. Ez különösen fontos a fiatalabb korosztályoknál. A 10 Szabály szankciói határozzák meg a következményeket a különböző esetekre. Mindezek mellett nagyon fontos, hogy a játékvezető igazságosan közben tartsa a mérkőzést. Nincs bocsánat ismételt szabálytalanságnál.

FIGYELMEZTETÉS, IDEIGLENES ÉS VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS (SÁRGA ÉS PIROS LAPOK)

Soha ne legyen a helyzetekre egy általános figyelmeztetésed. Ez megköti a kezéd a későbbiekben, amikor előfordul újabb alattomos játék a mérkőzés során.

A mérkőzés előtt gondold át az alattomos játék lehetőségeit és hogyan tudod figyelmeztetni vagy kiállítani a játékost – tedd ezt pl. a zuhany alatt reggel. Soha ne mutogass ujjal a játékosra, amikor figyelmezteted őt.

A kiállítással kapcsolatos jegyzőkönyv legyen tömör és velős. A mérkőzés összefoglalója után írd le az eseményeket részletesen. A következő információk szerepeljenek a jelentésben:

Ellenőrző lista:

- a. A vétkes játékos személyazonossága:
 1. A játékos száma
 2. A játékos csapata, ha könnyebb, akkor a csapat színe.
 3. A játékos a játéktéren elfoglalt pozíciója / játékos leírása és egy olyan információ, amely segít beazonosítani, ha nincs a mezén szám vagy nem látható.
- b. A szabálytalanság. Ne felejtsük, a verekedések kialakulásakor a csatlakozó harmadik embert jegyezzük meg.
- c. Hol történt a szabálytalanság.
- d. Ha lehetőség van rá kérj egy jelentést a partjelzőtől.

Ha egy partjelző vett észre valamit és azt jelenti a játékvezetőnek, akkor a játékvezetőnek kell megállapítani a szabálytalanságot és eldönteni, hogy a cselekedet milyen következményekkel jár.

Az írott jelentésnek tartalmaznia kell a mérkőzés stádiumát és a játék iramát, amikor a szabálytalanság történt.

Hogyan figyelmeztetsz vagy állítasz ki egy játékost.

A következő eljárás javasolt:

Ellenőrző lista:

- a. Hangos, hosszú sípszó.
- b. Lépjél jó hátra a szabálytalanság helyétől a játékosok hallótávolságán kívül.
- c. Hallgasd meg a partjelző és küld őt vissza a oldalvonalra.
- d. Hívd oda a vétkes játékost (játékosokat) és a csapatkapitányt (csapatkapitányokat).
- e. A szabálytalanság egyszerű és tiszta közlése, tartózkodjunk a részletezéstől vagy a vitatkozástól.
- f. Következmény, figyelmeztetés, ideiglenes vagy végleges kiállítás.
- g. Mutasd fel a sárga vagy piros lapot, ha szükséges.
- h. Folytatódjon a játék a szabálytalanság helyéről vagy jelöld meg a büntető helyét.

Amikor egy játékost figyelmeztetsz, akkor fel kell mutatni a sárga lapot és a játékosnak ideiglenesen el kell hagynia a pályát. Ha a játékos ugyan azon a meccsen a második sárgalapját kapja meg, akkor ki is kell állítani. Ez azt jelenti, hogy felmutatjuk neki a második sárgalapot és utána a kiállításért járó piros lapot.

Amikor egy játékost végleg kiállítasz, még míg a pályán van kérd el a nevét. Létfontosságú, hogy minél több információt gyűjtsünk be a szabálytalanságról, annak részletei, időpontja, és ide tartozik a játékos neve is. – NEM a mérkőzés után kell a nevet megkérdezni. Az összes játékos "Smith" lesz és lecseréli a mezét! Ne feledd a cseréket az ideiglenes vagy végleges kiállításoknál, különösképpen az U19-es mérkőzéseken és az első sorosoknál minden szinten

ÍROTT JELENTÉS

Ne feledd végleges kiállítás esetén elkészíteni a jelentést. Ha a kiállítás a partjelző által történt jelzés alapján történik, akkor a játékvezetőnek és a partjelzőnek is el kell készíteni az esetről a jelentést. A mérkőzés után rögtön le kell írni az eseményeket, ameddig tisztán élnek az emlékezetben. Csak az esemény körülményeit írd le, nem kell azt szépíteni.

NÉZŐK

Ha probléma van a nézőkkel, akkor a játékvezetőnek meg kell állítania a mérkőzést és beszélnie kell egy rangidős emberrel vagy az edzővel, hogy a renitens nézőket távolítsák el a pálya környékéről, ha szükséges.

A HÁROM K

KONCENTRÁCIÓ

A játékvezető koncentrációja létfontosságú a mérkőzés során.

A mérkőzés során a játékvezetőnek fizikailag pihenni kell de magasabb szintű meccseket a koncentrációnak mindvégig fent kell állnia. Ne legyünk zavartak, amikor egy néző bírálja a döntésünket. Próbáljunk meg nem is reagálni rá.

Ha lankad a figyelem, a koncentrációban segíthetnek az alábbiak:

- Fókuszáljunk a különböző játékhelyzetekben előforduló ellenőrző listákban felsoroltakra, és koncentráljunk annak betartására.
- Koncentráljunk a játék megértésére, próbáljuk meg előre meghatározni a következő mozgásokat.
- Többet koncentráljunk az álló játékokra.
- Használjunk olyan szavakat (koncentrálj), amik emelik a koncentrációs szintet.

KÖVETKEZETESSÉG

Semmi nem bosszantja jobban a játékosokat, edzőket, nézőket, mint a játékvezető következetlensége. Fontos, hogy a játék elejétől tudják a játékosok, hogy mire számíthatnak a játékvezetőtől és ne kószolgassák őt. Ha egyszer a játékvezető kezdeti döntéseivel elindult a játék képének kialakításán, akkor azt a későbbiekben is folytatnia kell.

Következetlenség akkor következik be, amikor ugyan azért a szabálytalanságot az egyik csapatnak megítéli a másiknak nem. Tartózkodjunk a félidei jó tanácsoktól és aztán büntessük azt. Ha ez megtörténik, figyelmeztessük a szabálytalankodót mielőtt megbüntetnénk, mondjuk meg neki, hogy ha még egyszer elköveti ugyan azt a szabálytalanságot meg lesz büntetve. Ha egy játékvezető rosszul értelmezi egy szabályt, a játékosoknak el kell fogadni azt. A játékvezető jobb, ha ezt a pontatlanságot konzekvensen használja. A mérkőzés után a játékvezetőnek ellenőriznie kell a szabályt, hogy a következő mérkőzésen már jól alkalmazza.

KONTROLL - ELLENŐRZÉS

Az ellenőrzés szerves része a játék közben tartásának. A játékvezetőnek tudnia kell, hogyan ellenőrizheti a játékot a különböző szintet képviselő mérkőzéseken, hogy az ne legyen parázs hangulatú.

Az ellenőrzés hogyan lehet eredményes:

Ellenőrző lista:

- a. Állapítsuk meg a játékról, hogy az egy gyors vagy egy kemény küzdelmes játék.
 - b. Fékezzük meg a túlfűtött játékost.
 - c. Létezik erősebb de nem az nem tekintélyelvű.
 - d. Létezik erősebb az első alattomos játéknál, pl. késői mélyfogás. Jobb, ha ilyenkor elővigyázatosabbak vagyunk és büntetjük az ilyen cselekedetet.
 - e. Játsszanak kevesebbet előnyben, ha az problémát jelent.
 - f. Lelassul és leül a játék, ha tovább tart a zárt tolongás vagy a bedobás felállása.
 - g. Ne engedjük a játékosoknak, hogy megpróbáljanak "törleszteni".
 - h. Minél hamarabb sípoljunk csomag és nyílt tolongáskor, hogy a játékosoknak ne legyen esélyük szabálytalanságot elkövetni.
- **Légy biztos abban, hogy a kulcs szavakat helyesen tudod.**
Akárhogy is, ne légy a szabálykönyv ellensége. Nagyon kellemetlen és zavaró, ha a játékvezető nem tudja a kifejezéseket.
 - **Maradj nyugodt és erős a döntéseid meghozatalakor.**
 - **Ha egy feszült helyzetben beszélsz a játékosokhoz használd ki az időt és légy nagyon megfontolt.**
 - **Használd a kapitányokat az egyes játékosok ellenőrzésére.**
 - **GONDOLKOZZ** mielőtt beszélsz

EGYÉB JÓ TANÁCSOK

ERŐNLÉT

A következő bemelegítés és levezetés javasolt mindenki számára:

MÉRKŐZÉS ELŐTT:

1. Laza futás legalább 400m.
2. 2 sorozat magas térd emelés – mindegyik legalább 20 méteren keresztül
2 sorozat laza sprint – Váltakozó sarokemeléssel
3. Kocogás legalább 200m
4. 3 másodpercig tartani (10x megismételve)
 - Törzshajlítás és tartás
 - Váltakozó kéz és lábemelés
 - váltakozó törzs és lábemelés
5. Kocogás legalább 200m
6. Törzs bemelegítése (10x ismételve)
 - - Csípőkörzés
 - - Fejkörzés
 - - Törzsdöntés
7. Kocogás legalább 200m
8. Sebesség növelése (4x ismételve)

20m	50m	100m
Laza	Mérsékelt	Hosszú lépésekkel.

Megjegyzés: Az izmok nyújtását azután kezdjük el, miután végeztünk a teljes bemelegítéssel és olyan intenzitással, ami jól esik. **A bemelegítés közben fogyasszunk minél több folyadékot.**

MÉRKŐZÉS UTÁN

1. Laza kocogás vagy séta.
2. A nagyobb izomcsoportok nyújtása
3. Igyunk meg egy liter folyadékot az első órában.

“A jó ERŐNLÉT biztosítsa a te JÁTÉKVEZETÉSEDET – NE a JÁTÉKVEZÉS által legyen jó EŐNLÉTED”.

PARTJELZÉS

Minden lehetőséget végy számba partjelzésnél. Segít a játékvezetőnek, hogy egy teljesen más szemszögből lássa a játékot és tanuljon belőle. Kommunikálj a játékvezetővel és a másik partjelzővel a játék előtt és közben.

Fontos, hogy a partjelző jól képzett és felkészült legyen arra az esetre, ha JV megsérülne és helyettesítenie kellene.

A játékvezetéshez hasonlóan rengeteg különböző szituációban kell döntést hozni, úgyhogy a koncentráció a játék folyamán elengedhetetlen. Kerüld a kommunikációt a nézőkkel és ne foglalkozz a konfrontációkkal. Ez nem a pihenés ideje.

A partjelzőnek messzemenőig tisztában kell lennie a szabályokkal különösen a bedobás, az alattomos játék és a kapura rúgás esetében. Segítséget kell tudnia nyújtani a döntésekben a játékvezetőnek a célterületen belül.

Ne engedd a nézőknek, hogy az oldalvonalig merészkedjenek idegességükben, ha nincs kötél amivel távol lehetne őket tartani a pályától. Első alkalommal figyelmeztess őket, de ha nem reagálnak a következő alkalommal szólj a játékvezetőnek, hogy állítsa meg a játékot amíg nem mennek le.

Ha labdaszedők is vannak a mérkőzésen, legyenek kellőképpen felkészítve a feladataikról, különösen a labdakezelésekről és hogy gyorsbedobásnál ne érjenek hozzá és cseréljék ki a labdát.

A partjelzőnek kerülni kell a kedvezményezést a bedobásoknál.

A MÉRKŐZÉS UTÁN

A játékvezetőnek az egész napot igazgatnia kell abban az esetben kivéve, ha aznap még van más program is játék után (néha előfordul, hogy egy másik játékon is vezetnie vagy partjeleznie kell).

Ne feledj köszönetet mondani a kapitányoknak és a partjelzőknek.

Ha egy játékvezető edző is jelen volt, úgy gazdálkodj az időddel, hogy neki is jusson a köszönetedből vagy játék után vagy később telefonon. Ne félj tőle. Azért vannak, hogy segítsék a játékvezetőt a fejlődésben. Hallgasd végig őket, még abban az esetben is, ha nem értesz velük egyet. Egy ilyen beszélgetés remek alkalom lehet, hogy egyes döntéseket átbeszéljétek, vagy elmagyarázd miért ezt / ezeket a lehetőségeket választottad.

Ha a játékvezető szabályokban téveszt a játék folyamán, úgy egyből mérkőzés után, ahogy hazaért nézze át azt a részét a szabálykönyvnek, hogy a legközelebbi mérkőzésre már tisztában legyen a problémával. Jó megoldás lehet, ha minden mérkőzés után tartunk egy önbírálatot és átgondoljuk azokat a dolgokat amikben gyengébbek vagyunk vagy hibáztunk.

Próbálj beszélgetni az edzőkkel és a kapitányokkal egy-egy mérkőzés után, lehetőleg egy korsó sör mellett a klubházban. Rengeteget lehet tőlük tanulni. Ennek ellenére ne félj a kritikától. Hallgasd meg és gondold át később. Ha magyarázatot kell adjál azt minél egyszerűbben tedd meg.

NE szökj meg játék után! A játékosok és az edzők realizálják magukban, hogy tulajdonképpen te is ember vagy és megbocsátják hibáidat és így folytatódhat ez az egyedülálló játék, a rögbi.

JÁTÉKVEZETÉS AZ U19 MÉRKŐZÉSEN

Ha egy játékvezető még nem vezetett U19-es mérkőzést, akkor feltétlen nézze át a az erre vonatkozó biztonsági szabályokat a szabálykönyvben, pl. tolongás. Ellenőrizd a cserék számát különösen az első sorosokét.

Szülők és más nézők nagyon kritikusak tudnak lenni, ha a játék nem elég biztonságos. Ha biztonságosan van vezetve, nagyon hálásak tudnak lenni.

Az U19-es játékok nagyon különbözőek tudnak lenni a korosztályok különbsége miatt és a legfontosabb ezen korosztályok között különbséget tenni.

TEDD:

- Nyugodtan viselkedj
- Ügyelj az adott korosztályra jellemző karakterisztikákra
- Légy következetes
- Beszélj nyugodtan
- Mutass önuralmat hangnemben és jellemben is

NE TEDD:

- Ne tűnj zavarodottnak
- Ne légy szarkasztikus
- Ne veszítsd el az önuralmad és ne mutass idegességet
- Ne mutasd, ha a játékvezetői rangod aláássák

Légy barátságos, igazságos, de sose légy túl családias és szarkasztikus.

SEGÍTSÉG A KÜLÖNBÖZŐ KOROSZTÁLYOKHOZ:

7 – 10 évesek:

- „kisfiúk & kislányok”
- Szeretik, ha apáskodnak felettük
- Szeretik, ha felismerik és megdicsérik őket
- rövid ideig tudnak csak odafigyelni
- nyitottak új, egyszerű ötletekre

10 – 13 évesek

- „fiatalurak & kisasszonyok”
- magabiztosak
- megmutatják, hogy tudják a válaszokat
- könnyen lehet velük bírni

13 – 15 évesek:

- ebben a korosztályban vannak a 14 évesek akik mentálisan és fizikálisan is nagyon gyorsan tudnak fejlődni
- nem biztosak a dolgukban
- nem biztosak az énképükben
- jól reagálnak a dicséretre
- nem bírják a kritikát
- agresszívvá válhatnak, ha veszélyeztetettnek érzik magukat egy felnőtt által
- barátok által könnyen befolyásolhatóak
- szeretnek részei lenni egy csapatnak vagy csoportnak és ezért utálják, ha kiközösítik őket

15 évesek és öregebbek:

- pozitívan kell hozzáállni ehhez a csoporthoz
- mentálisan még mindig a csoport befolyásoltsága alá esnek
- szeretik, ha felnőttnek kezelik őket
- utálnak minden szidalmat amitől gyerekek látszanak
- gyorsan kiszúrják a bizonytalan játékvezetőket

ÖSSZEFOGLALÓ A JÁTÉVEZETŐ TEENDŐIRŐL

Ismerd a szabályokat

- légy naprakész a szabályokban
- rendszeresen olvasd a szabálykönyvet
- mindig jelenj meg a játékvezetői gyűléseken

Vizsgáld át a felszerelésed. Légy tiszta játékvezető.

Legyél fitt mentálisan és fizikálisan is.

- Ha áll a játék fuss a másik szituációhoz
- Legyél kész bármelyik irányba mozogni
- Mozogj a labdával
- Legyél mindig ott a következő fázisnál, ahogy a játék fejlődik

Ellenőrizd a listáidat mentálisan játék előtt.

Koncentrálj a játék alatt.

Légy következetes és gyengéd és maradj nyugodt.

Menedzselj, különösen a beállításra szoruló játékrészeknél.

Beszélj a játékosokkal a játék folyamán. Tájékoztasd őket egyes esetekben, hogy döntesz pl. „ez egy nyílt tolongás”, előny a ... csapatnál” és „előny vége”. Megjegyzed a szép játékot és a helyes formációkat pl. „szébb tolongás” „remek cél”.

Sípolás, Karjelzés, Beszéd!

Alattomos játék

- Ne tolerálj semmilyen alattomos játékot.
- Légy elővigyázatos és felkészült arra amire nem számítasz.

Mosolyogj

- Ha hibázol, **ne aggódj!**
- Folytasd a játékot, és tanulj az esetből a következő játékokra.

Köszönd meg a partjelzőknek és az edzőknek a mérkőzést.

ÉLVEZD A JÁTÉKVEZETÉST

JEGYZET

JEGYZET