

JÁTEKOSOK FIGYELMÉBE

Mérkőzések játékvezető nélkül

Minden játékosnak tisztában kell lennie az alábbi alapelvekkel:

- a játékos a saját térfeléért felelős
- minden out bemondásnak gyorsnak kell lennie, miután a labda lepattant és elég hangosnak, hogy az ellenfél meghallja
- ha kétség merül fel, meg kell adni a játékosnak a jóhiszeműséget
- ha a játékos tévesen mondja be az outot, de rájön a tévedésére, akkor újra kell játszani a pontot, kivéve ha ez már nem az első eset, mert akkor elveszíti a pontot
- az adogatónak minden első adogatás előtt elég hangosan be kell mondania az eredményt, hogy az ellenfele hallhassa
- ha a játékos nincs megelégedve az ellenfele döntéseivel, hívnia kell a versenybíró

Salakpályás mérkőzésen a következő eljárásokat kell követni:

- labdanyom vizsgálatot pontbefejező ütésnél vagy a játék megállításakor (egy visszaütés megengedett, de a játékosnak rögtön meg kell állnia) lehet végezni
- ha a játékos nem biztos az ellenfele döntésében, megkérheti, hogy mutassa meg a nyomot. Ekkor átmehet a háló túloldalára megnézni a nyomot
- ha a játékos eltörli a nyomot, az ellenfelének ad igazat
- ha nem értenek egyet egy labdanyomon, kihívhatják a versenybíró, aki meghozza a végső döntést
- ha a játékos bemondja az outot – normál körülmények között – meg kell tudnia mutatni a nyomot
- ha a játékos tévesen mondja be az outot, de rájön a tévedésére, elveszíti a pontot

A játékos, aki nem követi ezeket a szabályokat megfelelően, büntethető az akadályozás- és a sportszerűtlen magatartás szabály által.

Bármilyen kérdést ezzel kapcsolatban a versenybírónak kell feltenni.

ELJÁRÁSI MÓDOK VERSENYBÍRÓK/SÉTÁLÓBÍRÓK RÉSZÉRE

A játékosoknak szóló részben megtalálhatóak az alap eljárások. Versenybíróként lehetőleg függeszd ki az információs táblára az eredmények/kiírások mellé. Természetesen számos probléma előfordulhat a meccseken, ezért fontos, hogy a versenybíró vagy a sétálóbíró rendszeresen járjanak körbe a pályák körül. A játékosoknak is könnyebb, ha egyszerűen elérnek egy bírót probléma esetén. Versenybíróknak és sétálóbíróknak a következő eljárásokat ajánljuk különféle problémák esetén.

Out/nem out viták (keménypályán)

Ha a versenybíró/sétálóbírót pályára hívják ilyen vita esetén, és ő nem figyelte a meccset, akkor meg kell kérdeznie az outut a saját térfelén bemondó játékost, hogy biztos-e benne. Ha megerősíti, akkor a bemondás érvényben marad.

Ha úgy tűnik, hogy jobb lenne bírászkodni a meccsen, próbáld találni egy játékvezetőt, aki levezeti a meccset. Ha ez nem kivitelezhető, maradj a pálya mellett, figyeld a meccset és tájékoztasd a játékosokat, hogy ki fogsz javítani minden tisztán téves döntést és a játékos elveszíti a pontot.

Ha a versenybíró/sétálóbíró a pálya mellett áll és éppen nézi a meccset, amikor a játékos égbekiáltóan tévesen mond be egy outot, akkor bemehet a pályára szólítani a játékosnak, hogy ez egy véletlen akadályozás volt az ellenfél felé, ezért újra kell játszani a pontot és minden további esetben szándékos akadályozásnak fog minősülni, aminek következtében elveszíti a pontot. Továbbá sportszerűtlen magatartásért is büntetni lehet a játékost, ha a bírót biztos benne, hogy a játékos szándékosan hoz téves döntést. Mindemellett a bírónak nem szabad túlságosan is belefolynia a meccs menetébe, amikor nem kéri vagy nem szükséges, vagy túl gyakran használja az akadályozás szabályt tévesen bemondott közeli labdákra. A bírónak teljesen biztosnak kell lennie, hogy téves döntés született, mielőtt használja a fenti szabályokat.

Labdanyom viták (csak salakpályán)

Ha a bírót pályára hívják, hogy megoldjon egy vitát, először azt kell kiderítenie, hogy a játékosok egyetértenek-e a nyomban. Ha egyetértenek, de nem tudják eldönteni, hogy kint vagy bent van-e, akkor a bírónak kell eldöntenie. Ha a játékosok nem értenek egyet a nyomban, akkor a bírónak ki kell derítenie a játékosoktól, hogy milyen ütés volt és merről jött a labda. Ez segít eldönteni, hogy melyik nyom a helyes. Ha ez sem segít, akkor annak a játékosnak az eredeti ítélete marad érvényben, akinek a térfelén van a nyom.

Eredmény viták

Ha a bírót pályára hívják, hogy eredménybeli vitákat oldjon meg, akkor a játékosokkal meg kell vitatnia az oda illő pontokat vagy game-eket, hogy kitalálja melyek azok a pontok vagy game-ek, amelyekben a játékosok egyetértenek. Például az egyik játékos állítja, hogy 40/30 van, az ellenfele pedig, hogy 30/40. Megvitatja a pontokat játékosokkal és felfedezi, hogy az első ponton nem értenek egyet. A megfelelő döntés, hogy 30 mindről folytatják a game-et, mivel abban megállapodtak a játékosok, hogy mindketten nyertek 2 pontot. Ha a game-eken vitatkoznak, ugyanezt az eljárást kell követni. 4/3 vagy 3/4. 3/3-ról folytatják és az a játékos fog adogatni, aki utoljára fogadott. Miután a bírót megoldotta a vitát, fontos felhívnia a játékosok figyelmét, hogy számoljanak hangosan.

Egyéb esetek

Amikor „let”-en, kettős pattanáson, érintésen stb. folyik a vita, a bírónak ki kell találnia a játékosoktól, hogy mi történt és vagy helyben hagyja az ítéletet, vagy újra játszatja a pontot. Lábihát csak a pályán tartózkodó bírót mondhat be. Tanácsadás és fegyelmi szabálysértések csak a bírót által büntethetők, ezért is fontos, hogy figyeljék a meccseket. Amikor időhúzásért vagy fegyelmi szabálysértésért büntetni kell, a bírónak minél hamarabb be kell mennie a pályára és röviden informálnia a játékosokat a büntetés kiszabásáról. A bírót döntése végleges. Azok a játékosok, akik nem követik sportszerűen az alábbi eljárásokat, sportszerűtlen magatartásért büntethetők, de ez csak teljesen egyértelmű esetekben használható.