

A Szlovákiai Magyar Cserkészszövetség

Országos Métabajnokságának szabályzata

1.§ A játék menetéről általában

A játék során két csapat: az ütő („A” csapat) és a fogó („B” csapat) küzd egymással a pontokért. Az ütő csapat játékosai egymást követve elütik a feldobó (a fogó csapat egy játékosa) által feldobott labdát, majd a kijelölt pályán, a „várakon” keresztül igyekeznek visszaérni a határvonalra, ahonnan a labdát elütötték. A fogó csapat eközben megpróbálja minél hamarabb elkapni és visszajuttatni a labdát feldobójának. A feldobó a visszakapott labdát „Állj!” kiáltással kísérve leteszi a földre a feldobó téren belül, így megállítja a futó ütőjátékosokat, akik, ha nincsenek egy várban sem, kiesnek. Ha valaki az összes váron áthaladva visszaér a határvonalon túlra, akkor az egy pontot szerez a csapatának. Ha mindezt saját ütése alatt teszi, akkor ezzel kiváltja már kiesett társát, amennyiben van olyan.

2.§ A métapályáról

- A pálya két játéktérből áll /”A”, „B”/, e kettő között egy kijelölt határvonal húzódik.
- Sem az „A”, sem pedig a „B” játéktér nincs meghatározva hosszúságában, mindkét térfél szélessége viszont 24 m suhanc és kopott csillag, illetve 19 m kölkök kategóriás pálya esetén.
- A „B” játéktér 5 „várat” foglal magába, melyek elhelyezkedését ábra szemlélteti.
- Az 5 „váron” kívül, a „B” játéktéren helyezkedik el az ún. feldobótér is, 2,5 x 2,5 m-es méretekkkel.

3.§ A segédeszközökről

I. A métaütő és métalabda

- A métaütő javasolt anyaga faragott puhafa, melynek javasolt méretei:
 - Nyélhossz: 150 mm
 - Ütőfelület: 550 mm

Az egész métaütő javasolt maximális hossza: 700 mm

maximális szélessége: 110 mm

maximális vastagsága: 20 mm

- A javasolt métalabda megközelítőleg 10 cm átmérőjű gumiból készült kemény labda.

II. A határokról

- A két játékteret elhatároló határvonalat egy jól látható vastag kötél jelölje.
- A „várak” a 2.§ /II/ a) pontban leírt határvonallal párhuzamos – két oldalát világos színű szalag tegye könnyen észrevehetővé. Kivételt képez a 3 sz. vár – itt a határvonal felőli két oldal van kiemelve.

III. A zászlócskákról

- A várjelző zászlócskák teszik láthatóvá mind az 5 „várat”, egy „vár” mind a négy sarkát zászló jelölje.

- b) A zászlócskák méretei és anyaguk: 50 cm-es farúdra erősített 20x20 cm-es világos színű textil.
- c) Két ilyen zászlócska legyen elhelyezve a határvonal két szélső pontján is, és a feldobótér mind a négy sarkában.
- d) Az oldalvonalakat két-két zászlócska jelölje, a 2. § /III/ b. pontban megadott méretekkel, a többi zászlótól elütő, vörös színű textíliával.

4.§ Az ütő csapatról – „A” csapat

I. Magáról az ütésről és a velejáráról

- a) Tagjai sorban állnak a határvonal mentén, 3 m biztonsági távolságot tartva az ütőt birtokló társuktól.
- b) Közülük mindig csak egy játékos üthet a feldobott labdába
- c) Nem kiálthatnak „állj”-t a feldobó játékos helyett és nem hangoskodhatnak a labda közvetlen visszaérkezésekor.
- d) Az ütőjátékosnak három próbálkozása lehet a labda elütését illetően, ha harmadszorra sem sikerül elütnie a labdát, akkor a feldobó játékos háta mögé áll, az alapvonal mögé és a következő ütésnél onnan indulhat.
- e) Ha rosszul dobták fel számára a labdát, nem kell neki beleütnie – meg sem kell neki próbálnia, viszont jelezni köteles a „rossz” felkiáltással. A felkiáltással egyenértékű jelzés az ütő visszatartás, tehát az ütési szándék egyértelmű elmaradása is.
- f) Ha a „rossz” felkiáltással jelzi a labda helytelen feldobását, de az ütéssel megpróbálkozik, érvényes ütésnek számít, kivéve ha a jelen paragrafus i) vagy j) pontja szerint a labda nem a „B” térfélen esik le. Az utóbbi esetben az ütés leszámítódik a saját három ütési lehetőségéből.
- g) Jó ütést követően sem köteles túllépni a határvonalat, ám amennyiben ezt megteszi, (tehát futásnak indul), úgy útját tovább kell folytatnia.
- h) Amennyiben az ütőjátékost a lendület viszi ki és csak az egyik lábával hagyta el az „A” térfelet, nem minősül megindulásnak és nem köteles futni.
- i) Ha az elütött labda valamelyik oldalvonalon túlra esik, abban az esetben (a főbíró ítéletére) az „A” csapat régebbi helyükről kimozdult játékosai visszamennek előbbi helyükre. Ezt teszi az ütőjátékos is, aki újraüthet, de ez az (oldalvonalon túlra „sikeredett”) ütés már leszámítódik a saját három ütési lehetőségéből.
- j) Szintén a i) pontban leírtak szerint járunk el, ha az elütést követően a labda sikertelenül még az „A” játéktérben esik le.
- k) A szabályos és biztonságos ütéshez az is hozzátartozik, hogy az ütőjátékos nem hajítja el a métaütőt, hanem a lehető legbiztonságosabban teszi le a földre – s csak ezután futhat, ha mégis ezt teszi, úgy a főbíró első figyelmeztetése után kiállítandó!

II. Az ütés utáni eseményekről

- a) Az ütőjátékos, ill. a várakban tartózkodó „A” csapathoz tartozó játékosok a „várakban” csak a kijelölt oldalakon futhatnak be, és csak a kijelölt oldalakon hagyhatják el azokat (kijelölt oldalaknak számítanak a 2. § /II/ b. pontban leírt várak határvonalait jelölő szalagok).
- b) Az ütő, ill. a várakban tartózkodó „A” csapathoz tartozó játékosok csak a várak számozása szerint futhatnak.

- c) Egyszerre többen is tartózkodhatnak egy „várbán” és nem kötelező azt elhagyni (pl. egy gyöngébb ütést követően).
- d) Aki már elindult egy „várból”, tehát legalább egy lábával elhagyta azt, annak nem szabad oda visszalépnie – folytatnia kell az útját a következő „várba”.
- e) A feldobó kiáltotta „állj” elhangzása után az „A” csapat minden játékban lévő tagjának meg kell állnia. Ha nem ért be valamelyik „várba” (illetve lásd 4.§ II. f) pontot), akkor a főbíró ítéletére kiesett a játékból, és el kell hagynia a játékteret.
- f) Ha egy játékos önszántán kívül (pl.: csúszós pálya) kicsúszik a várból, azonban még az „állj” elhangzása előtt beért az adott várba, játékban maradhat, viszont kétszeri figyelmeztetés után a főbíró megítélése szerint kiállítandó.
- g) Ha ugrása vagy csúszása közben hangzik el az „állj” kiáltás, abban az esetben a játékos versenyben marad, amennyiben egyik lába a „várbán”, illetve a befutótérben már talajt ért (A levegőben lévő játékos kiesik a játékból).
- h) Az „A” csapat minden egyes befutója 1 pontot jelent.
- i) A játékosok befutási sorrendben ütnek a továbbiakban, befutás utáni sorrendcsere csak a csapatkapitányok külön kérése és indokolt esetben van lehetőség.
- j) Ha az ütőjátékos olyan erős és ügyes, hogy ütése után – minden „várat” érintve – visszatér a kiinduló térfélre, vagyis az „A” csapat játékterébe, úgy kiváltja egyik játékostársát a már kiesettek közül, aki a sorrendbe őt megelőzve áll be. Abban az esetben, ha még nem esett volna ki senki, akkor a szokásos 1 pont helyett 3 pont jár az ütő csapatnak.

5.§ A fogócsapatról – „B” csapat

I. A feldobó játékos

- a) A „B” csapat tagja, mozgásteret a feldobó tér, melyből nem léphet ki egyik lábával sem.
- b) Testével kivetődhet a négyzeten kívülre, de mindkét lábának belül kell maradnia.
- c) A labdát biztonságosan, sportszerűen dobja fel az ütőjátékosnak, annak kérésének megfelelően.
- d) Csak akkor hagyhatja el a mozgásterét, ha erre a főbíró engedélyt ad, vagy ha megkéri rá egy balkezes ütőjátékos (aki természetesen jobban el tudja találni az ellenkező oldalról feldobott labdát).
- e) Csak ő kiálthat „állj”-t, miután csapattársaitól visszakapta az elütött labdát, és csakis akkor, miután azt kezében tartva azt a földre helyezte.
- f) Semmilyen körülmények közt nem húzhatja az időt.
- g) A feldobó játékos cseréjét megfelelő indokkal az ütő csapat csapatkapitánya kérvényezheti. Erről részletesebben a 6§ IV. k) rendelkezik.

II. A labdafogók

- a) Mozgásterük a „B” játéktér – a „várak” kivételével.
- b) Nem állhatnak közvetlenül a „várak” illetve az ütő játékos elé sem (lásd. 3. sz. függelék), hogy ne akadályozzák továbbjutásukban az „A” csapat tagjait, kivéve ha az elütött labda oda érkezik, de ebben az esetben is a lehető legóvatosabban kell ezt tennie, ügyelve a személyi sérülések és a feltartás elkerülésére. Más területeken viszont szabadon mozoghatnak.
- c) Csak abban az esetben léphetnek túl a határvonalon, ha a labda oda esett.

- d) Feldobó társuknak adhatják és dobhatják is a labdát (a rúgás, fejelés stb. is megengedett).
- e) A labda elkapása bármilyen módon történhet, de bárminemű segédeszköz használata tilos.

6.§ A bírászkodásról

I. A bíróról általában

- a) a bíró csak 20 éven felüli személy lehet, elfogulatlan, őszinte, igazságos ítélőkészséggel

II. A pontszámoló bíró

- a) Az alapvonal mellett foglal helyet (befutók).
- b) Segédeszközei: írószer, jegyzetfüzet.
- c) Feladata: minden befutót számol. Befutónak számít az „A” csapat minden olyan tagja, akiknek legalább egy lába talajt ért a határvonal mögött az „állj” elhangzása előtt.
- d) A játékidő alatt nem ismerteti az eredményt – ezt csak a főbíró utasítására teheti meg a játék befejezése után.

III. A segédbírók

- a) Ketten vannak, az 1. számú a 2. sz. és 3. sz. „vár” közelében áll vagy mozog, a pálya oldalvonala mentén, a 2. számú a 4. sz. és 5. sz. „vár” közelében, szintén az oldalvonala mentén foglalja el helyét.
- b) A főbíróat segítik döntésében, és mindenben a segítségére vannak.
- c) A futókat nem akadályozhatják sem szóval, sem tettel.
- d) Feladatuk: figyelik, hogy ki volt a „váron” kívül ill. belül az „állj” elhangzásakor.
- e) Ők is kiállíthatnak, de csak abban az esetben, ha valamelyik játékos egyértelműen a „váron” kívül volt az „állj” elhangzásakor – nem egyértelmű (problémás) esetekben a főbíró dönt, esetleg a bírók közösen egyeznek meg.
- f) Vitás esetekben kérvényezhetnek megbeszélést a többi bíró és csapatvezetők részvételével. Eközben a főbíró megállítja az időt.

IV. A főbíró

- a) Az 1. sz. és a 2. sz. vár közelében foglalja el a helyét a játék oldalvonala mentén.
- b) Segédeszközei: stopperóra, síp, esetlegesen jegyzetfüzet.
- c) Csak ő indíthatja, s kizárólag ő fújhatja le a játékot.
- d) Joga van a rendes játékidőn kívül max. 2 perces hosszabbításra, ha az indokolt (pl. időhúzás). Ebben az esetben konzultálnia kell a többi bíróval és csapatvezetőkkel.
- e) Joga van megállítani a játékot, ha:
 - a labda túlrepül valamelyik oldalon
 - szabálytalanságot észlel
- f) Joga van megállítani a játékot és egyben az időmérőjét is, ha:
 - valamelyik segédbíró későn jelez neki valamilyen szabálytalanságot
 - a játékosok között vita támad
 - baleset történt a pályán
 - a bíróknak fontos, halasztást nem tűrő megbeszéltnivalójuk akad
 - valaki – vagy valami – a játéktérre kerül (pl. idegen személy, állat vagy veszélyes tárgy)
 - szabályok tisztázására van szükség
- g) Minden döntés előtt a sípba fúj.

- h) A veszekedőket, csúnyabeszédűeket (az indulatszavak gyakori használata figyelmeztetést von maga után) menten kiállítja.
- i) Ő sorsolja ki a kezdés és választás jogát az „A” és a „B” csapatok kapitányai között.
- j) Megegyezik a segédbírókkal, hogy milyen jelekkel fognak a játék alatt egymásnak jelezni.
- k) Jogában áll (egyedül neki) kicserélnie a feldobó játékost, a megfelelő játékos kiválasztását a „B” csapat tagjaira kell bízni. A feldobó cseréje az első figyelmeztetés után történhet, a segédbírókkal és csapatkapitányokkal való egyeztetés után.
- l) Baleset esetén menten intézkednie kell, elsősorban a sérült ellátásáról, másodsorban pedig a játék megállításával.
- m) Ha már lejárt a kiszabott játékidő, de az elütött labda még nem került vissza a feldobóhoz, nem szabad lefújnia a játékot, hanem meg kell várnia az „állj” elhangzását.
- n) Jelzi a két játékidő utolsó percének kezdetét és az utolsó ütést még az ütés előtt.

6.§ Egyéb rendelkezések

I. A kategóriákról

1) Kölök kategória

- a) 10 – 14 éves játékosok (akik a verseny napjáig (a verseny napját is beleértve) már elmúltak 10 évesek, de még nem töltötték be a 15. életévüket).
- b) A pályára álló versenycsapat tagjai közt minimum két lánynak kell lennie (alapjátékosként, nem csereként).

2) Suhanc kategória

- a) 15 – 19 éves játékosok (akik a verseny napjáig (a verseny napját is beleértve) már elmúltak 15 évesek, de még nem töltötték be a 20. életévüket)
- b) A pályára álló versenycsapat tagjai közt minimum két lánynak kell lennie (alapjátékosként, nem csereként)
- c) Amennyiben a csapat nem rendelkezik elég II. kategóriába tartozó játékosal, akkor a hiányzó helyeket 10 – 14 éves versenyzőkkel is betölthetik. Ebben az esetben a métacsapat a II. kategóriában fog versenyezni.

3) Kopott csillag kategória (gála meccs)

- a) 20+ éves játékosok (akik a verseny napjáig (a verseny napját is beleértve) már elmúltak 20 évesek)
- b) A pályára álló versenycsapat tagjai közt minimum két lánynak kell lennie (alapjátékosként, nem csereként)

III. A játékidőről

- a) Jelentősebb versenyeken (pl. országos métabajnokság) a játékidő: 2x15 perc (ha 15 perc után az „A” és „B” csapat minden ütőjátékosa „elfogyott” (ha minden ütőjátékos a „B” játéktéren tartózkodik vagy kiesett) a csere a kiszabott 15 perc előtt megtörténik).
- b) Egyszerű – tehát nem versenyszerű – játék alkalmával a küzdő felek tetszőleges hosszúságú játékidőben egyeznek meg egymás között.

IV. A csapat létszámról

- a) A jelentősebb versenyeken (mint pl. az országos métabajnokság) a csapatlétszám 12 fő + 2 tartalék elfogadott.
- b) Ha valaki a játékosok közül megsérül, és nem képes a játékot folytatni, abban az esetben egy pótljátékos állhat a helyére (jelentősebb versenyeken ezért a játékos keret 2 pótljátékosal rendelkezzen). Egy teljes játékot ugyanaz a csapatösszeállítás játsza végig. Játék közben – kivéve a már említett esetleges balesetet – cserére nincs lehetőség.

A csere menete:

- 1) sérülés
- 2) a főbíró megállítja a játékot, gondoskodik a sérült játékosról
- 3) lehetőséget ad a cserére, majd továbbengedi a játékot

7.§ Ideiglenes rendelkezések

I. A bajnokság pontozásáról

- a) Csoport-rendszer alkalmazásakor egy adott játékban több pontot gyűjtő csapat 2 pontot kap, egy adott játékban azonos pontot gyűjtő csapatok 1-1 pontot kapnak. A csoportból az a csapat jut tovább, aki az így kapott pontokból a legtöbbet kapta. A kapott pont azonossága esetén a gyűjtött pontok száma, illetve ha az nem, akkor az egymás ellen játszott játék eredménye dönt.
- b) Egyenes, kieséses rendszer alkalmazása esetén, és ezáltal a döntőben is, az egy adott játékban több pontot gyűjtő csapat jut tovább vagy győz. A gyűjtött pontok azonossága esetén 2x 5 perc hosszabbításnak kell következnie. A hosszabbítást mindkét csapat az eredeti 12 játékosával kezdi, függetlenül attól, hogy az adott csapat a rendes játékidőben végigjátszotta-e a 15 percet vagy sem. Sérülés esetén a hosszabbítás megkezdése előtt mindkét csapat 1-1 játékost cserélhet.

II. Az Országos Métabajnokságra vonatkozó ideiglenes szabályozások

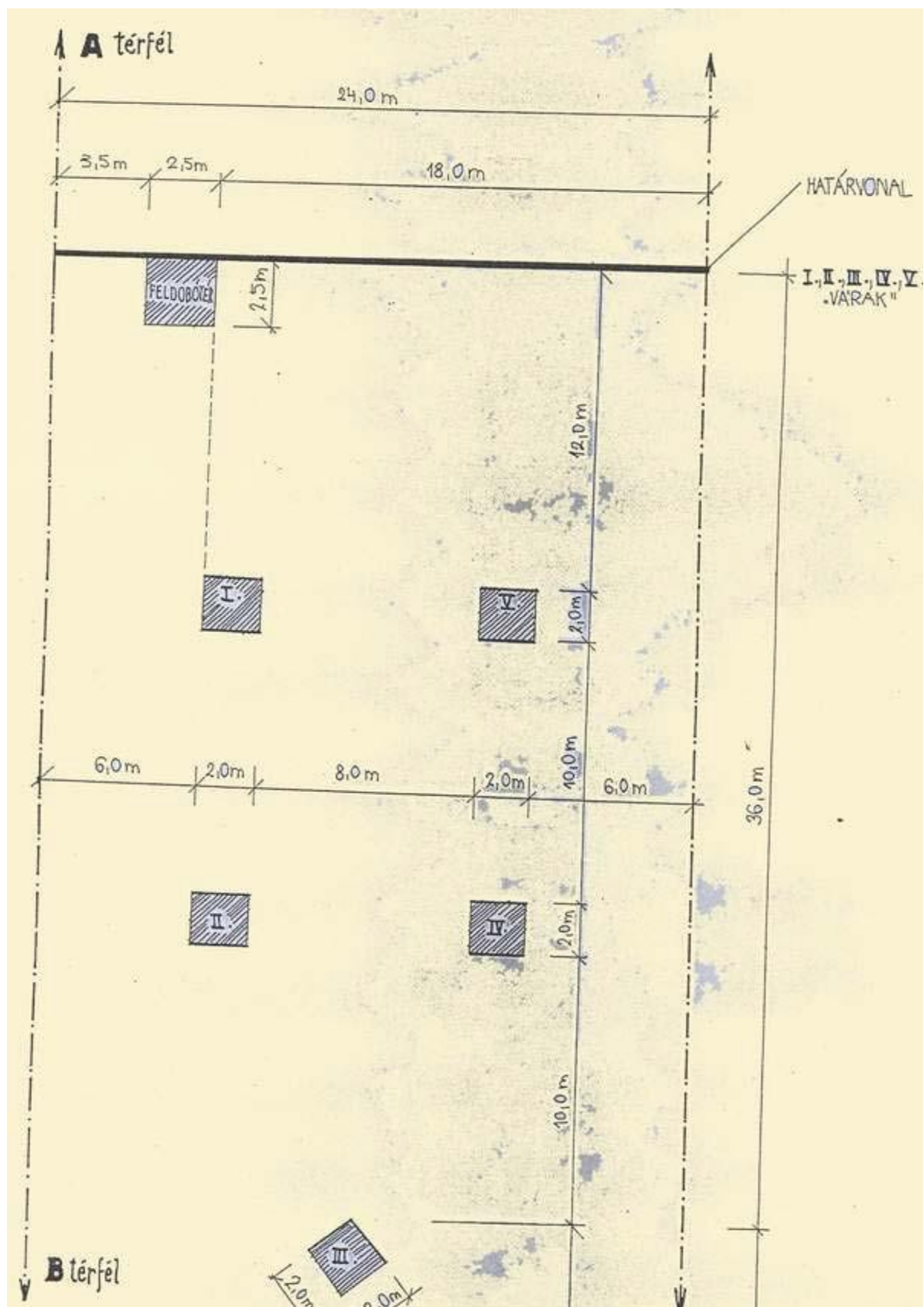
- a) A bajnokság során minden csapat használhatja saját métaütőjét, amennyiben azt a játék előtt a főbírónak és a másik csapat kapitányának bemutatja és megkapja beleegyezésüket.
- b) Amennyiben a játék főbírója vagy az ellenfél csapatkapitánya elutasítja a métaütő használatát, úgy mindkét csapat a bajnokságra készített szabványütővel játssza végig az adott mérkőzést.
- c) A bajnokság során a bírók fokozottan ügyelnek az időhúzásra és a nem sportszerű viselkedésre.
- d) Időhúzás esetén a főbíró a többi bíróval konzultálva a sportszerűtlen viselkedésért legfeljebb két perc hosszabbítást rendelhet el.
- e) Minden vitás kérdésben a főbíró döntése a végleges. A főbíróval csak az egyes csapatok kapitányai folytathatnak beszélgetést, más játékosok nem reklamálhatnak, illetve nem fűzhetnek megjegyzést az ítéletekhez. A főbíró döntéseit ellenkezés nélkül kötelesek a csapattagok végrehajtani, esetleges vitás esetekben a főbíró, a segédbírók és a csapatkapitányok megbeszélése dönt.
- f) Reklamálnia kizárólag a csapatkapitányoknak szabad. A főbírónak joga van többszöri indokolatlan reklamáció után annak elutasítására.

8.§ A hatálybalépésről

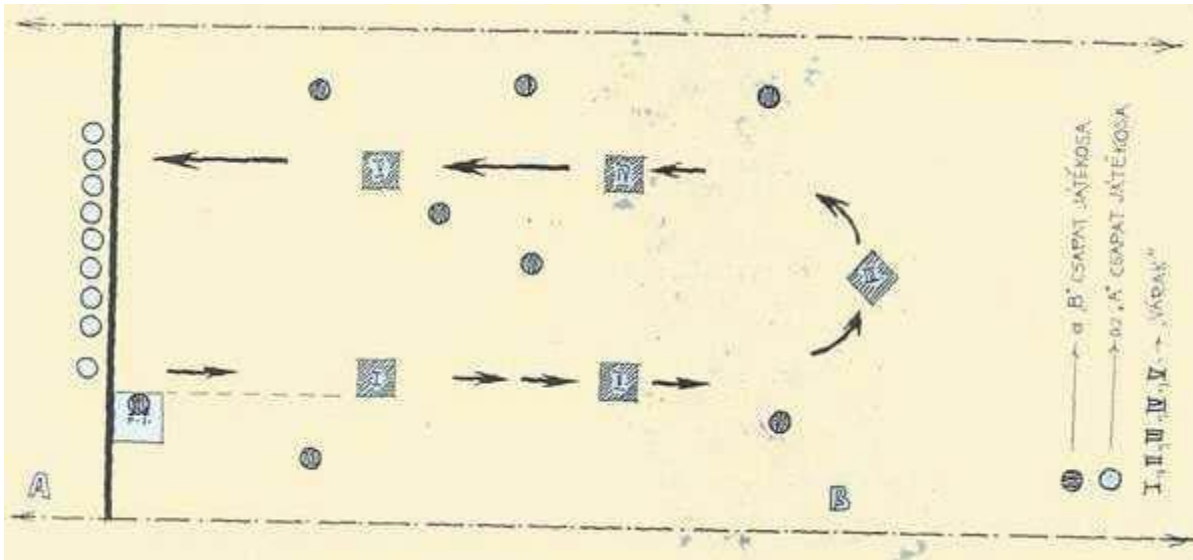
- a) Jelen szabályzatot a Szlovákiai Magyar Cserkészsövetség Országos Métabajnokságán 2019. szeptember 1-től kell alkalmazni.

Dunaszerdahely 2018.09.25

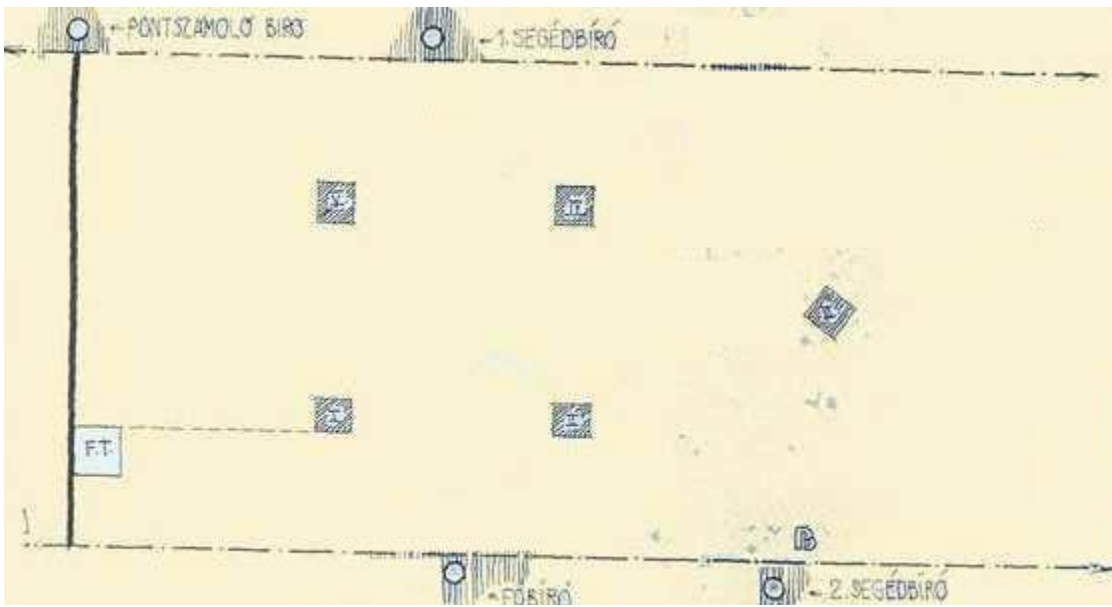
FÜGGELÉK*



1. ábra A métapálya



2. ábra Az „A” csapathoz tartozó játékosok részére kijelölt útírány a futáshoz



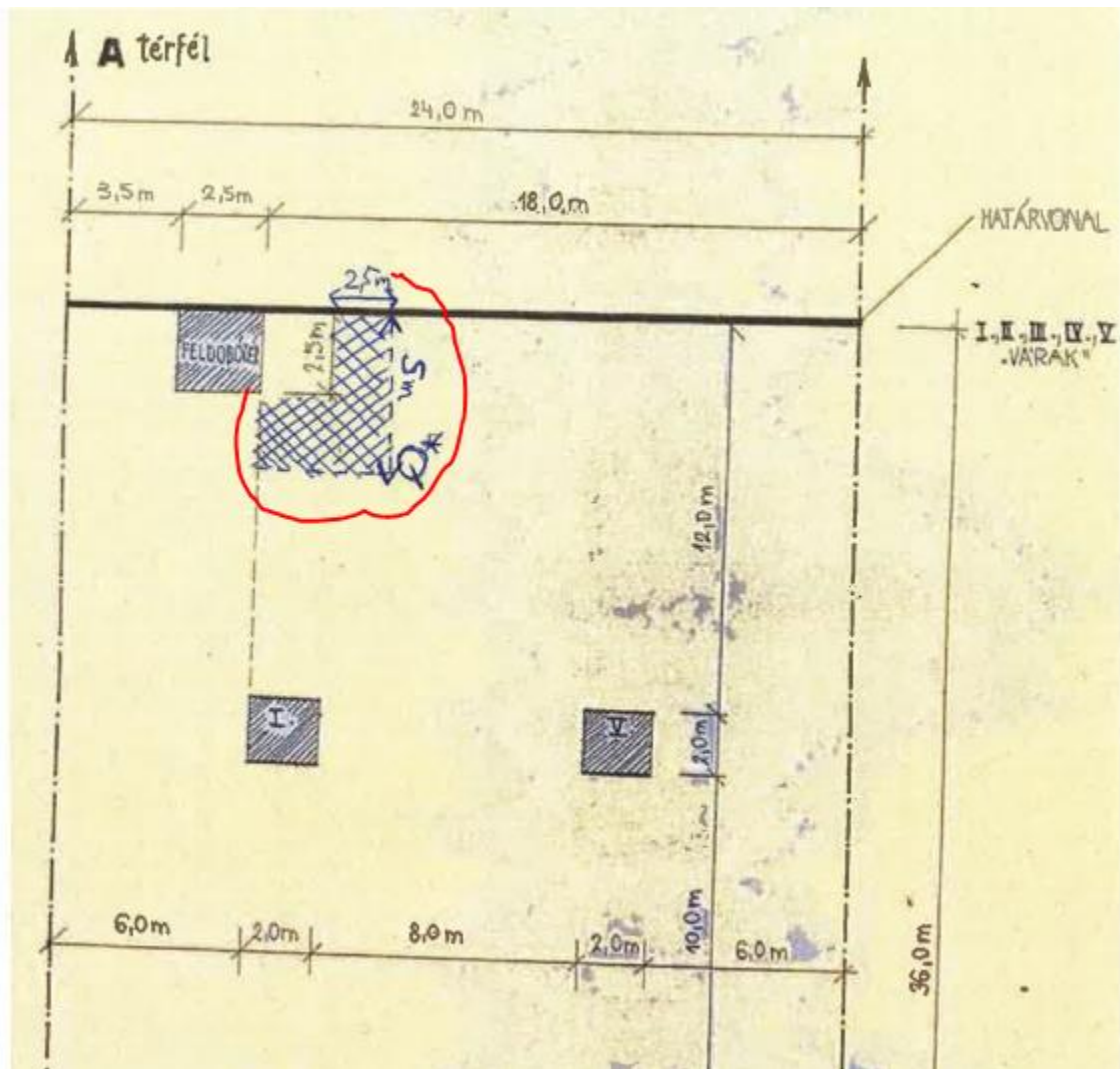
3. ábra A bírók részére kijelölt mozgástér

3. sz. függelék az éppen ütni készülő játékos akadályozásáról, zavarásáról

Az ütő játékos előtt, a képen kijelölt részen, fogó játékos az ütés pillanata előtt nem tartózkodhat, testével nem veheti magát a labda útjába.

Ezt a képzeletbeli teret a mindenkor főtörő figyeli. Szükség esetén figyelmeztetheti a kijelölt területen tartózkodó fogó játékos, illetve többszöri figyelmeztetés után akár ki is zárhatja a játékból.

Az ütés után, egészen az állj elhangzásáig fogó játékos is tartózkodhat a kijelölt területen, itt várhatja a visszaérkező labdát, viszont a következő ütés előtt el kell hagynia a területet.



Az akadályozásról képekben:



*A képek forrása: Magyar Cserkészszövetség. A Kerületi Métabajnokság Szabályzata - X. cserkészkerület. Letöltve: 2012. augusztus 5.
[<http://www.xcserkesz.hu/contents/2004kor04/metaszabalyzat.pdf>]