

World Pickleball Magazin

2025. július

Fordítás (Soós Sándor - Google Gemini)

Eredeti cikk: The Referee's Room: Let's hit the rule book (95. oldal)

A JÁTÉKVEZETŐI SZOBA: ÜSSÜK FEL A SZABÁLYKÖNYVET!

Írta: TARA CREASEY, KÉPESÍTETT JÁTÉKVEZETŐ

Hú, ez egy mozgalmas időszak volt, és ebben a hónapban volt az első tapasztalatszerzésem a spanyolországi Rota városában megrendezett Reballution Kupán. Micsoda elképesztő esemény volt, és milyen briliáns játékot láthattunk Európa és az Egyesült Államok legjobb játékosaitól! Hihetetlen megtiszteltetés volt a pályán állni és bíraskodni nekik. Játékvezetőként egy ilyen tornán nagy volt rajtam a nyomás. Amikor felkértek, hogy vezessem az aranyérmes mérkőzéseket, azonnal igent mondtam. A játék hihetetlenül tiszta volt, és a szint őrületes! A játék sebessége igazán fejlesztette a koncentrációm, ráadásul perzselő hőségben.

De elég ebből, ebben a kiadásban egy kis minőségi időt fogunk tölteni a szeretett szabálykönyvünkkel. Hallom innen is az örömtöket, de komolyan, ismerjétek a szabálykönyveteket! Sok bosszúságtól kímélhetitek meg magatokat, különösen a nem hivatalos játékokban, amelyekről később még lesz szó.

Melyek a legkevésbé kedvelt szabályaitok? Ebben a kiadásban egy kicsit mélyebbre ásunk a szabályokban, és olyan szabályokra és etiketre fókuszálunk, amelyek talán nem annyira egyértelműek, mint amilyenek elsőre tűnnek. Gyertek velem a mélyére...

Mi, játékvezetők, szeretünk megvitatni témákat. Három területet fogok érinteni, kezdve egy meglehetősen egyszerűvel.

ZAVARÁSNAK MINŐSÜL?

Zavarás (distraction) kontra akadályozás (hinder). Eddigi tapasztalataim szerint sok játékos kiált zavarást, amikor valójában akadályozásról van szó, és fordítva. Tehát itt a lényeg,

egyenesen a szabálykönyvből:

- **3.A.7. Zavarás (Distraction):** egy játékos olyan fizikai cselekedetei, amelyek „nem szokványosak a játékban”, és amelyek a játékvezető megítélése szerint zavarják az ellenfél képességét vagy koncentrációját a labda megütésében. Példák többek között: hangos zajok keltése; lábbal dobogás és a lapát zavaró módon való lengetése.

Láttam már olyat, hogy a fogadó játékos partnere felemelt és széttárt karokkal állt a nem-röpte zónánál (NVZ). Ez a szabály szerint zavarás, mert nem szokványos a játékban. Néhány játékos zavarást kiált, amikor az ellenfél a partneréhez beszél, de ez nem zavarás, mert ez játékos kommunikáció, és szokásos a játékban. Bizonyos körülmények között játékvezetői megítélés szükséges.

- **3.A.16. Akadályozás (Hinder):** Bármilyen átmeneti elem vagy esemény, amelyet nem egy játékos okozott, és amely hátrányosan befolyásolja a játékot, a tartós tárgyakat kivéve. Példák többek között: labdák, repülő rovarok, idegen anyagok, más pályán lévő játékosok vagy tisztviselők, amelyek a játékvezető véleménye szerint befolyásolták a játékos képességét a labda megjátszására.

Itt egyértelműen láthatjuk, hogy külső hatások játszanak szerepet, amelyeket nem a játékosok okoztak. A zajos helyszínek azonban nem minősülnek akadályozásnak, még ha egyes játékosok ezt gondolják is. Ez minden játékos számára ugyanaz. DE, ha van egy különösen zavaró néző, ezt a játékvezető kezelheti, aki esetleg beszélni kíván az összes nézővel arról, hogy tartsák tiszteletben az előttük zajló játékot.

HÉ, JÁTÉKVEZETŐ, LÁTTAD?

Most pedig nézzük a játék talán legfrusztrálóbb elemét, a vonalbírói döntéseket!

Amikor egy „kint” hívást látok vagy hallok, néha azt követi, hogy egy játékos ellenőrzi a partnerével és vállat von. Ez a testbeszéd azt jelezheti, hogy nem biztosak benne, de a tiszta hívás minden, amit én, mint játékvezető, akarok. Ha nem vagy biztos benne, akkor vissza kell vonnod a hívásodat. Ez a játék szellemének fenntartása érdekében van, amikor nincsenek hivatalos személyek.

Forduljunk ismét a szabálykönyvhöz, ahogy kell. 6.B. szabály: „A pálya vonalain teljesen kívül landoló labda kint van.”

A 6.C. szabálynál látjuk, hogy van egy Etikai Kódex a vonalbírói tevékenységre, és a könyv kimondja, hogy a játékosok és a játékvezetők vonalbírói felelőssége eltérő. A tisztviselők pártatlan ítéleteket hoznak, minden játékos érdekét szem előtt tartva. A játékosnak, amikor vonalbírói feladatokat lát el, törekednie kell a pontosságra, és azon az elven kell működnie,

hogy minden vitatható hívást az ellenfél javára kell eldönteni.

6.C.6. szabály: „A játékosok nem hívhatnak egy labdát kintnek, hacsak nem látnak tisztán helyet a vonal és a labda között, amint az a földet éri.”

Ne feledjétek, ha nem lehet egyértelmű hívást tenni, az eredeti hívás érvényes. Ha nem volt hívás, és senki sem látta a labda földet érését, a labdát bentnek kell tekinteni. De nem hivatalos játékban, ha megkéred az ellenfeledet, hogy hozzon döntést, az a döntés érvényes lesz. Hasonlóképpen, ha a játékvezetőhöz fordulsz, az ő döntése végleges.

A játékvezető rémálma: Soha ne kérdezzétek a nézőket, hogy a labda kint volt-e, ők teljesen más szögéből látják a labdát, és egy kinti labda valószínűleg bentnek fog tűnni az ő szemszögükből.

Kérlek, értsétek meg, a mi dolgunk az, hogy a lábatokra koncentráljunk a nem-röpte zónánál (NVZ), így ha az ellenfeletek egy „Erne”-t hajt végre, amit egy fonák ostorcsapás-röpte követ a vonal mentén, és ránk néztek egy vonalbírói döntésért, valószínűleg nem fogjuk azt látni, mert a figyelmünk máshol van, az „Erne”-t végrehajtó barátunkat nézzük, ahogy ugrál az NVZ körül. Továbbá, néha a kilátásunkat a játékosok takarják. És nem fogunk döntést hozni a fellebbezésekre, hacsak nem vagyunk 100%-ig biztosak. Láttam már rengeteg kinti labdát, amit profi játékosok nem hívtak ki, mert egyszerűen túl gyors vagy túl közeli volt a döntéshez, ez a sportszerűség. Arra törekszünk, hogy kövessük a labdát, amikor a játék lehetővé teszi, de nem mindig tudjuk megtenni.

Nézzétek meg a képeket, és próbáljátok meg eldönteni, mi van bent vagy kint, majd adjátok hozzá a labda sebességét, és gondoljátok át, hogyan hozzátok meg a döntéseiteket. Bármilyen bizonytalanság esetén a labda bent van „az ellenfél javára”.

MI VAN, NINCS JÁTÉKVEZETŐ?

Nem hivatalos játék. Minden játékost arra kérek, hogy kezdje el olvasni a szabálykönyvet. Kezdő játékosként jól szórakoztam, de aztán elkezdtem tornákon játszani, és rájöttem, hogy néhány ember úgy hoz döntéseket, hogy nem ismeri a szabályokat. Mivel egy kicsit szabály-nerd vagyok, úgy döntöttem, beleásom magam a szabályokba, és hát, most már elég komolyan csinálom.

Ahogy korábban utaltam rá, a 13. szabályt ismerni kell. Amikor nincs játékvezető és vita van, idézhetitek a szabályokat, hogy mindenki számára világos legyen, hogyan kell megoldani a dolgokat. Egyébként, hívhatjátok a Főjátékvezetőt vagy a Tornaigazgatót megoldásért, ha a dolgok nem oldódnak meg a játékosok között, igen, emberek, ez előfordul.

Itt van: 13.D.1.b. (nem hivatalos játék) és 13.D.2. (hivatalos játék). A játékosok azonnal hívhatnak lábhibát is, és bármilyen nézeteltérés visszajátszást eredményez. Ismétlem, amikor nincs játékvezető, bármilyen más hibát is hívhattok a labdament után, de az állítólagosan hibázó játékosnak kell egyetértenie, és mellesleg, övé a végső szó! A hibát hívó játékosnak nincs hatásköre azt érvényesíteni.

Azonban soha ne felejtjük el a szabálykönyv 1. oldalát: „A pickleball egy olyan játék, amely együttműködést és udvariasságot igényel. A fair play szelleme, azaz az ellenfélnek való kedvezés bármilyen kétség esetén, elengedhetetlen a játék alapvető elveinek, a szórakozásnak és a versenynek a fenntartásához.”

És egy része ennek a szabálynak, amit a játékosok talán nem ismernek: „13.D.1.a. A jó sportszerűség szellemében a játékosoktól elvárható, hogy bármilyen típusú hibát bemondjanak magukra vagy partnerükre, amint a hiba megtörtént vagy észlelték.” Ezt még nem láttam, de előfordul. Kérdezd meg magadtól, hogy megtennéd-e, meg tudnád-e tenni, vagy megtetted-e már; ha igen, akkor valóban úgy játszol, ahogyan a játékot eredetileg kitalálták, szóval gratulálok.

Remélem, szereztetek némi új tudást ennek elolvasásával, és legközelebb visszatérek még több mindennel, beleértve néhány szórakoztató forgatókönyvet is. Addig is, pickleball univerzum, szórakozzatok jól!