



Alapfokú játékvezetői tananyag Játékvezetők mozgása és helyezkedése

Készítette a Nemzetközi Floorball
Szövetség
Játékvezetői Bizottsága



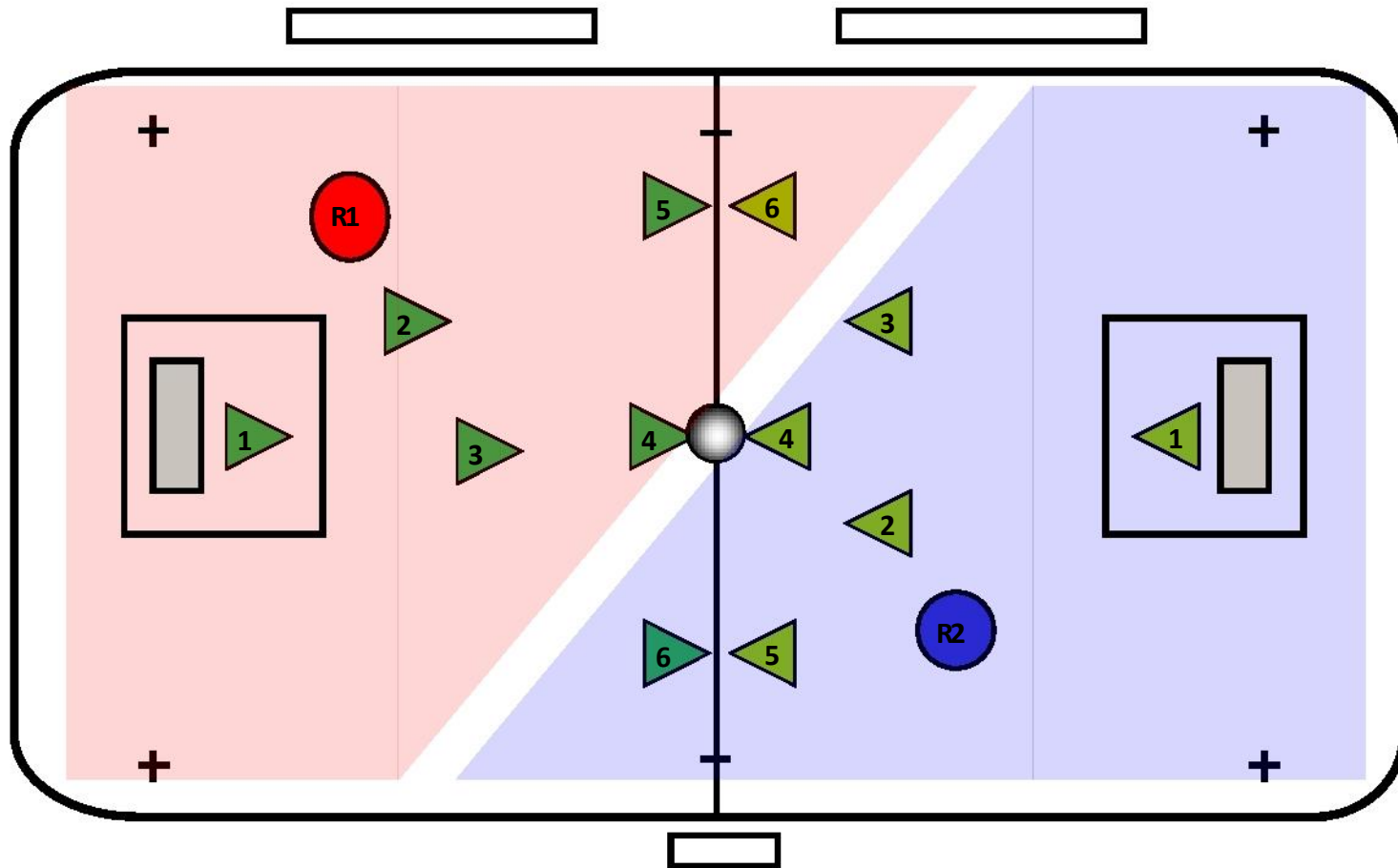
Mozgás

A következő diákon megmutatjuk, hogyan mozog a pályán, hova kell állnod bizonyos szituációkban és milyen együttműködésre van szükség.

Ha lehet mozogj gyorsan és jól a pályán, a játékvezetőknek mindig jó kondícióban kell lenniük.



A pálya alapvető felosztása



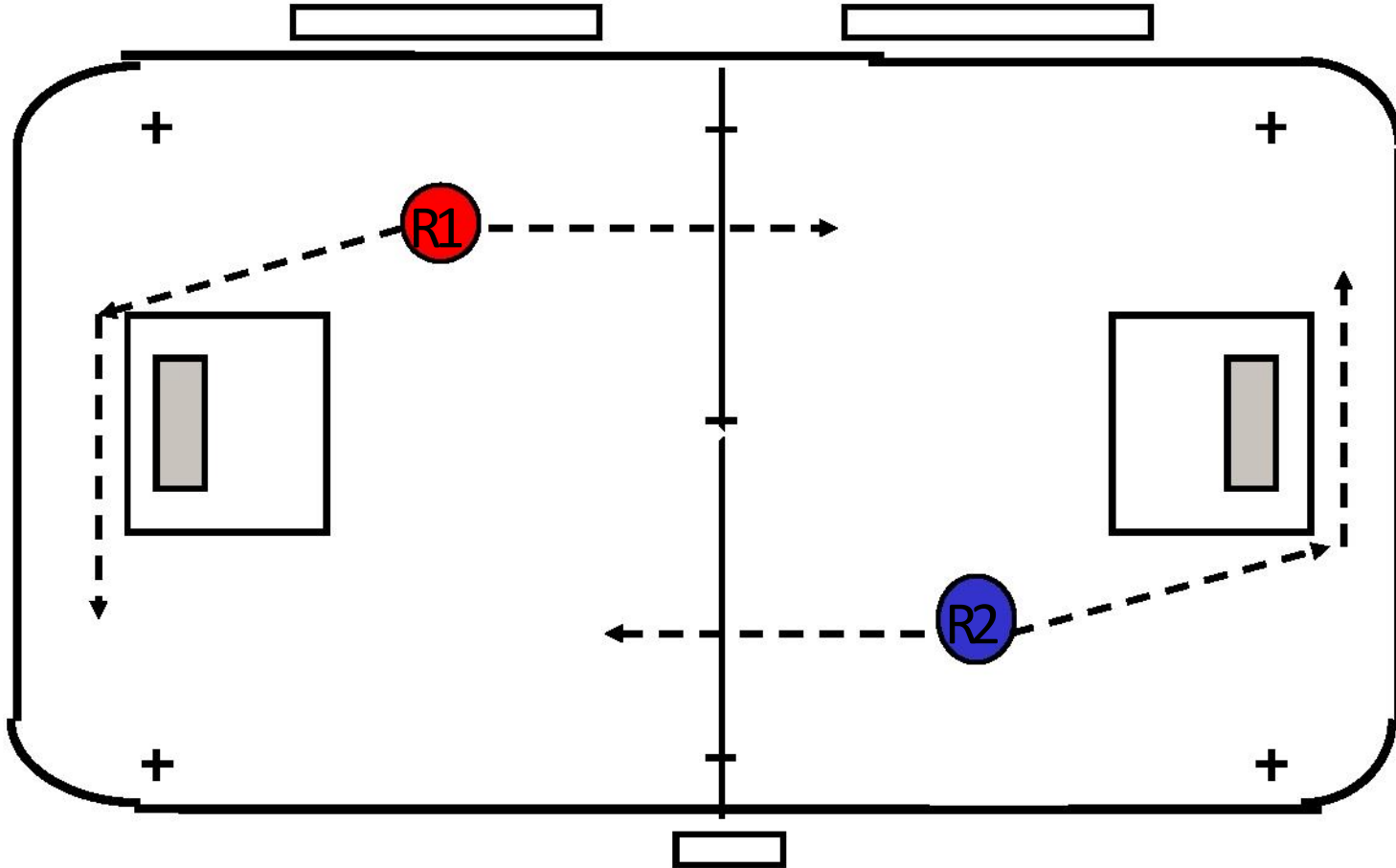


A pálya alapvető felosztása

- A játékvezetőknek az átlós mozgást kell követniük minden esetben és bizonyos szituációkban gyors cseréket kell végrehajtaniuk.
- A kapuhoz közeli szituációkban a játékvezetőknek úgy kell helyezkedniük, hogy mindig lássák a gólvonalat.
- Ne legyél túl közel a játékosokhoz és kerülöd az érintkezést is.

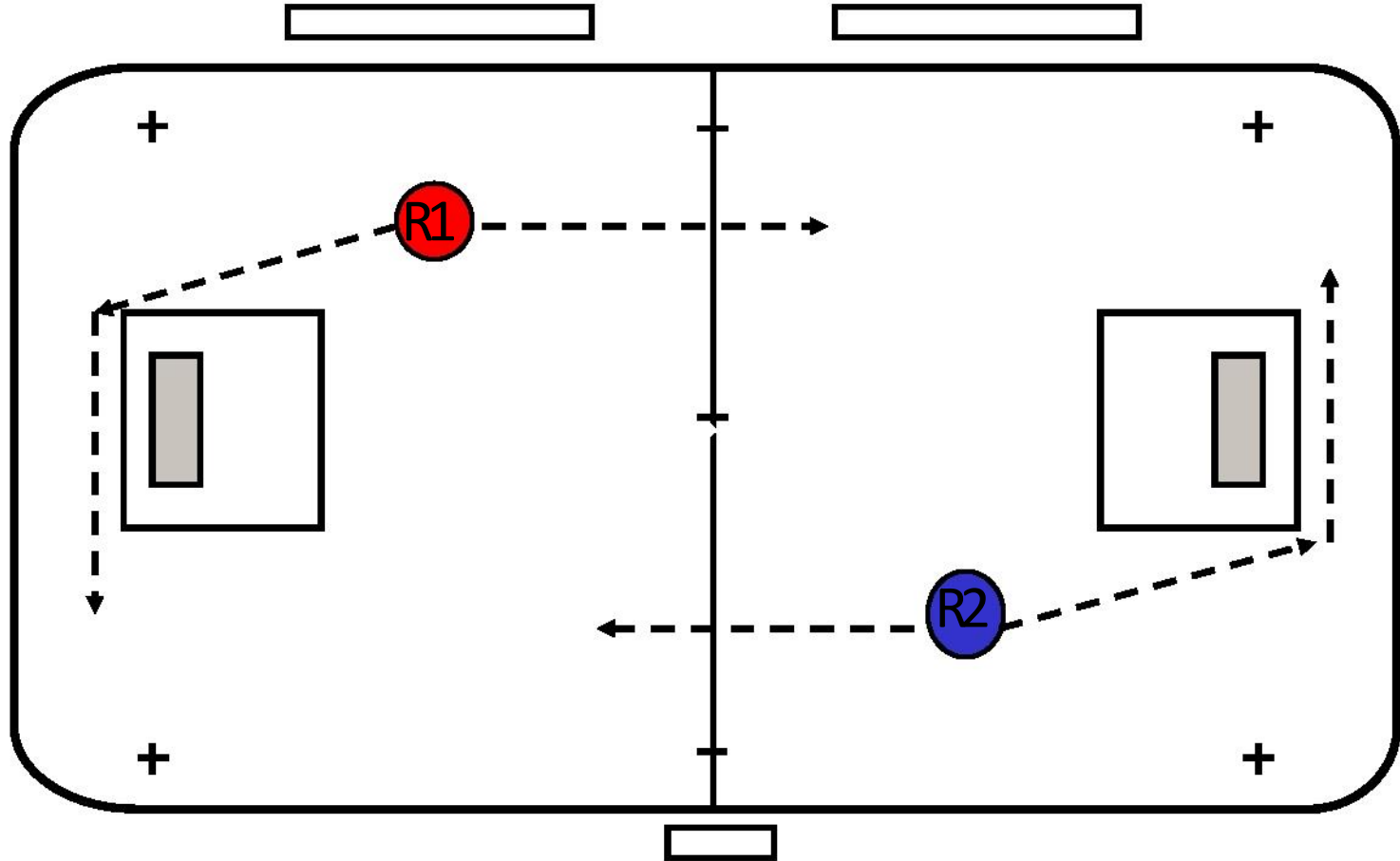


1a



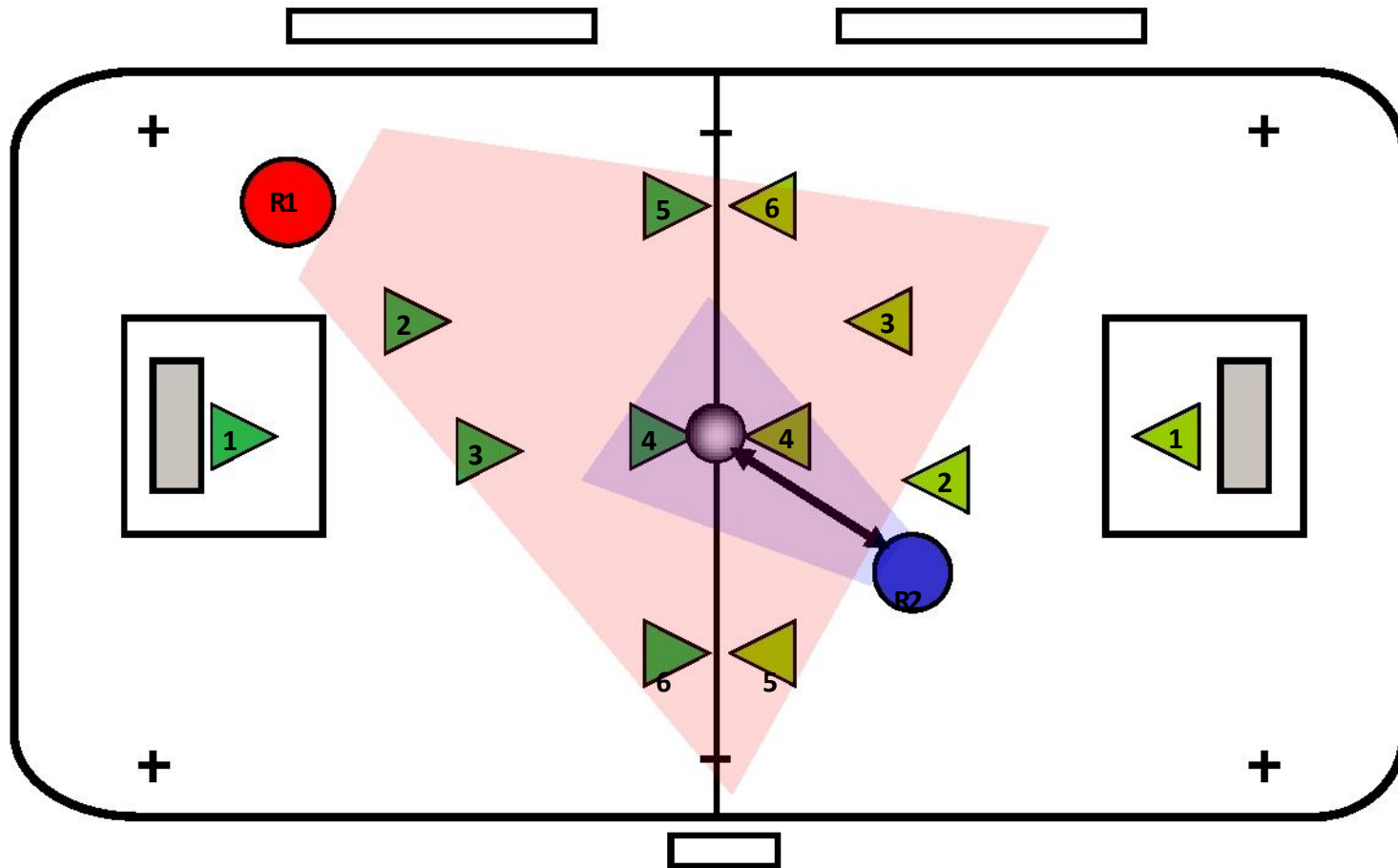


1b





Húzás a középpontról



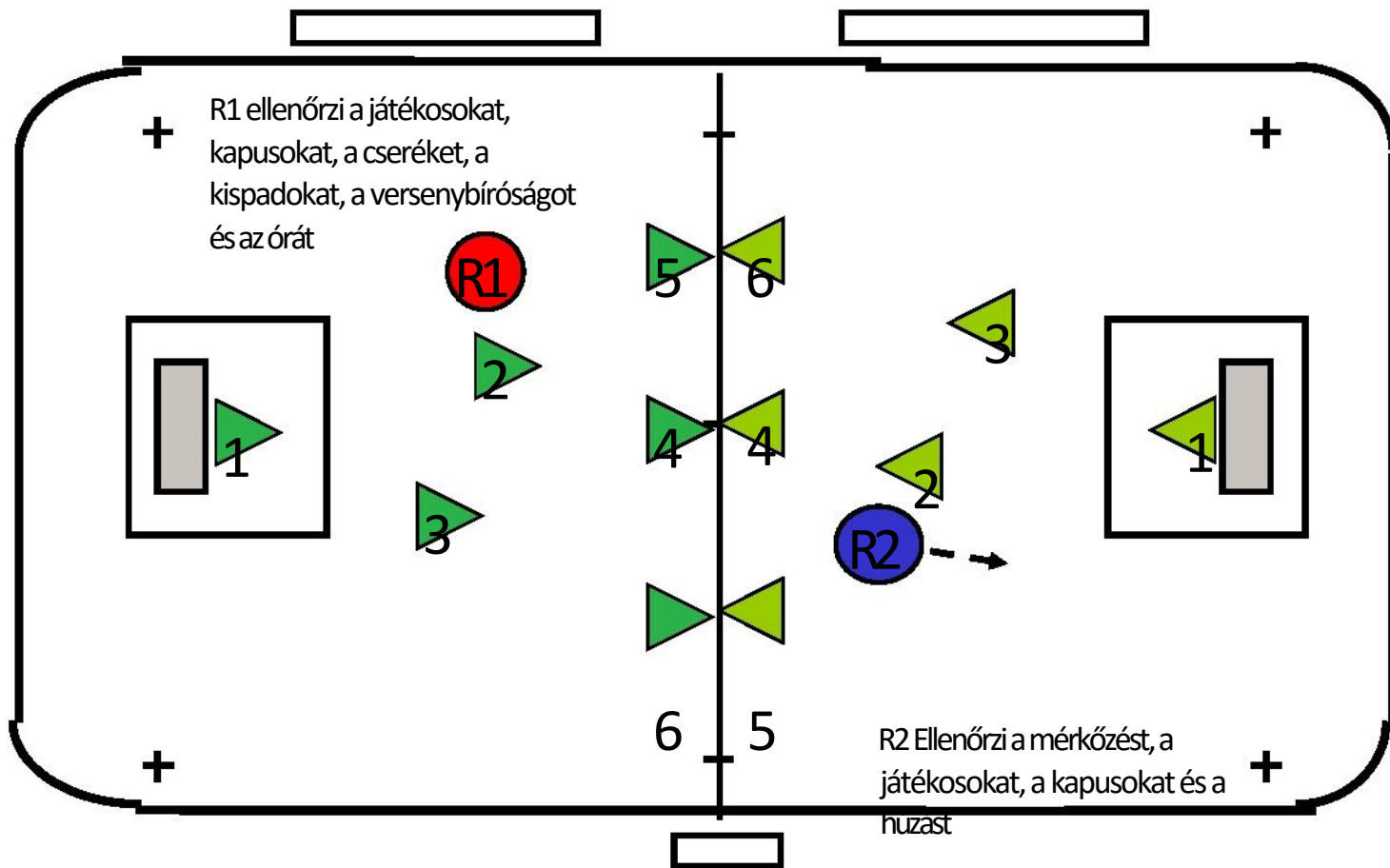


Húzás a középpontról

- Az 1-es játékvezetőnek szemkontaktust kell teremtenie a versenybíróssággal. 1-es játékvezető ellenőrzi a kapusokat, hogy készen állnak-e a játékra és ellenőriznie kell a játékosok számát is.
- A 2-es játékvezető ellenőrzi a húzáshoz felállt játékosokat, hogy készen állnak-e a kezdésre.
- Ha a húzás gól miatt történik, a játékvezetőknek úgy kell helyezkedniük, hogy a 2-es játékvezetőnek a gólt szerző csapat kispadja előtt kell legyen.
- A játékvezetők jeleznek egymásnak, hogy mehet és sípszóval jelzik a csapatoknak ha kezdődhet a mérkőzés.

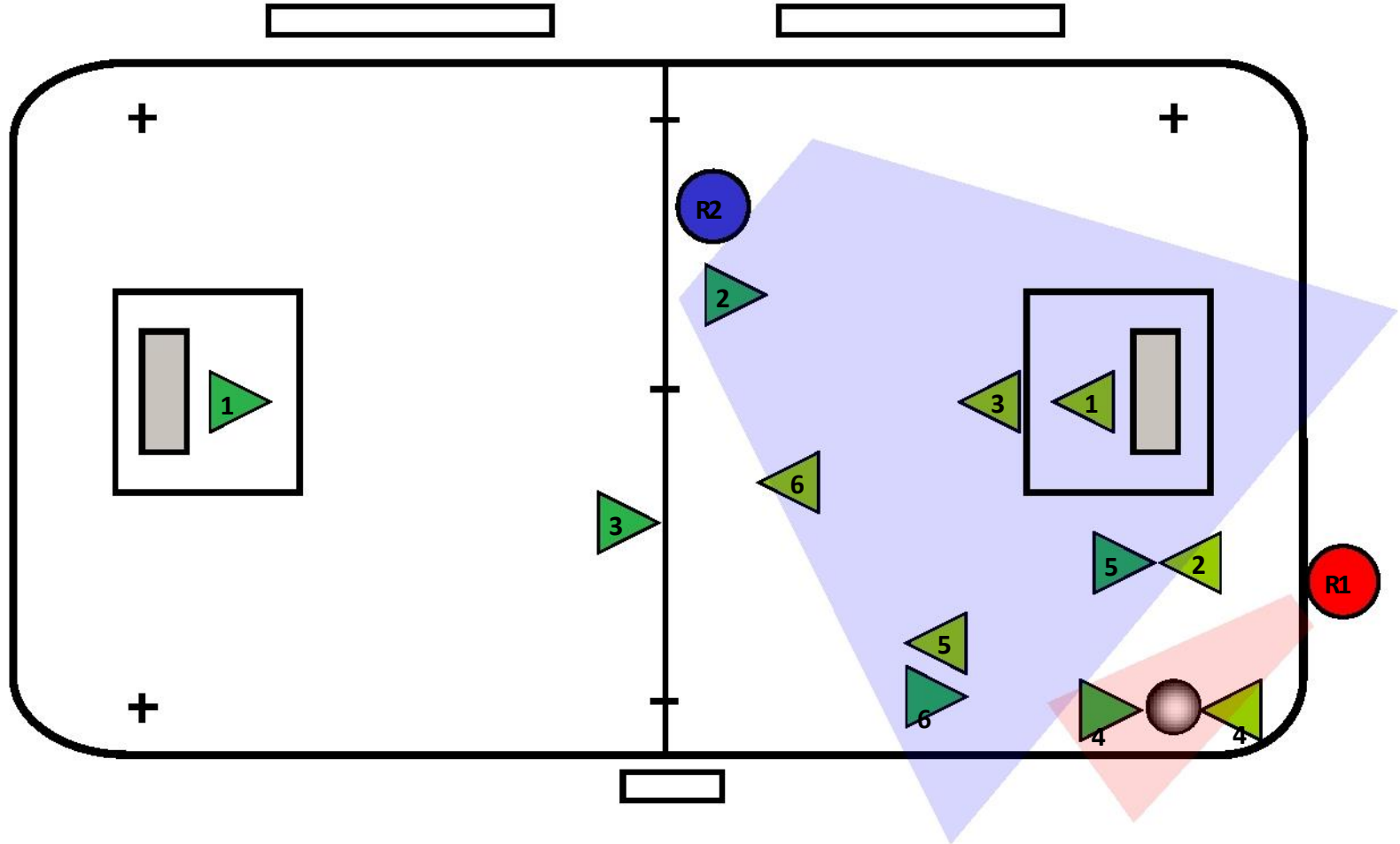


Húzás a középvonalról





Húzás a sarokban



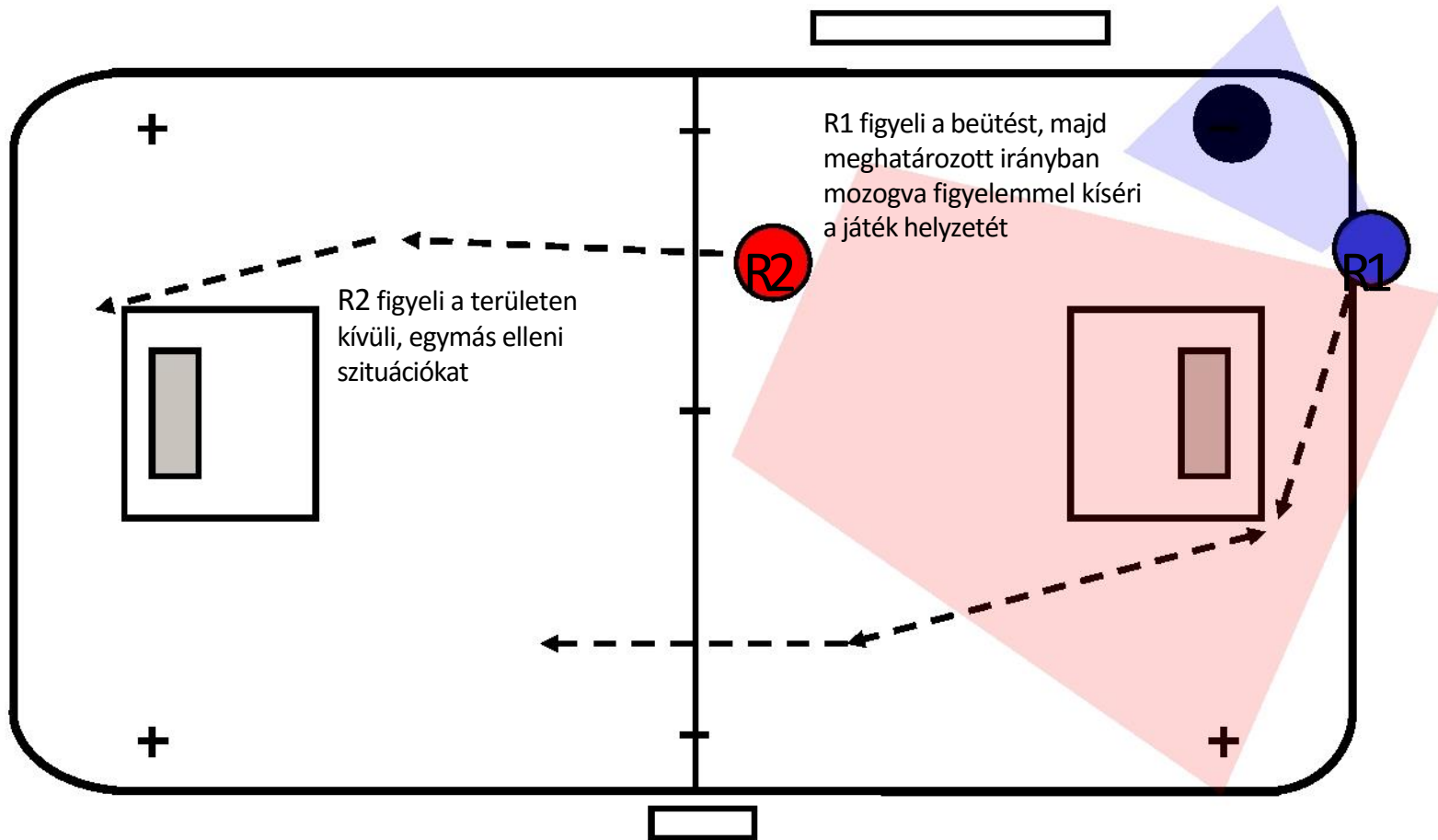


Húzás a sarokban

- 1-es játékvezető úgy helyezkedik, hogy lássa a gólvonalat anélkül, hogy előtte játékosok lennének. A játékvezető, ha szükséges, lépjen ki abból a zónából, ahol a játék folyik.
- 2-es játékvezető az ellentétes oldalon helyezkedik, hogy kontrollálja a szituációt ami a kapu előtt történik és gyorsan tudjon reagálni kontra támadás esetén.
- 1-es játékvezető indítja a játékot.

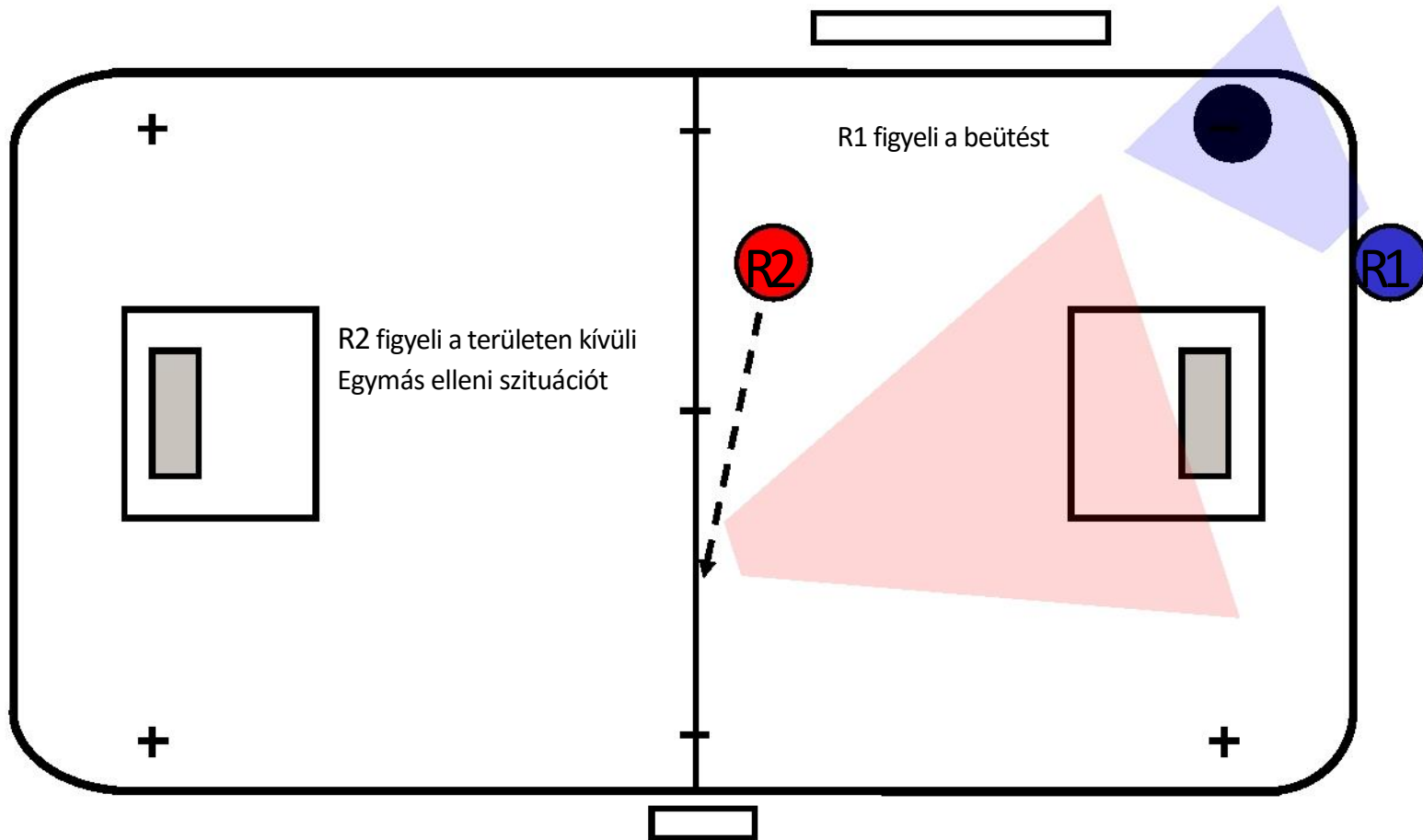


Húzás a sarokból 1/a



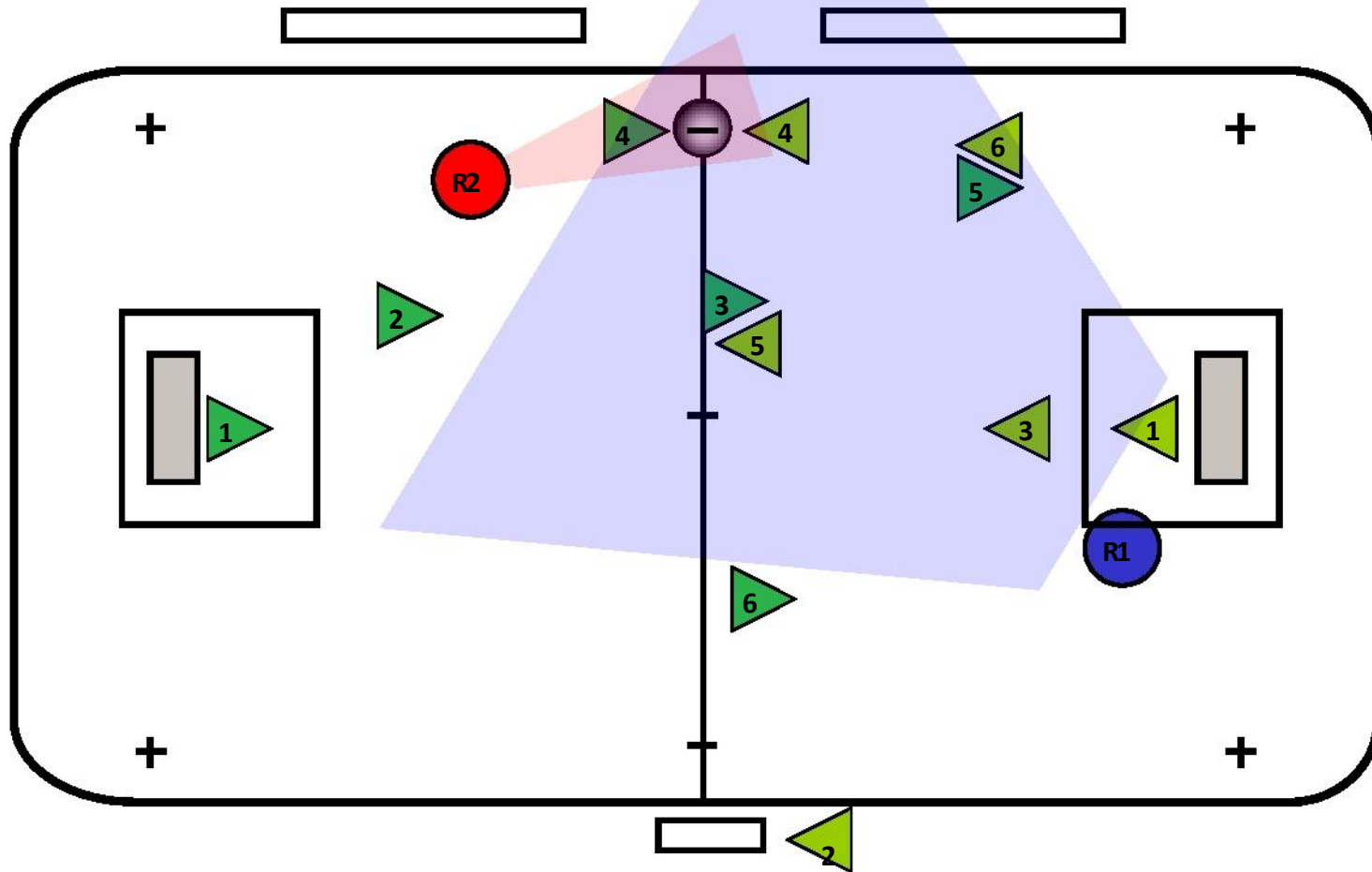


Húzás a sarokból 1/b





Húzás a középvonalról



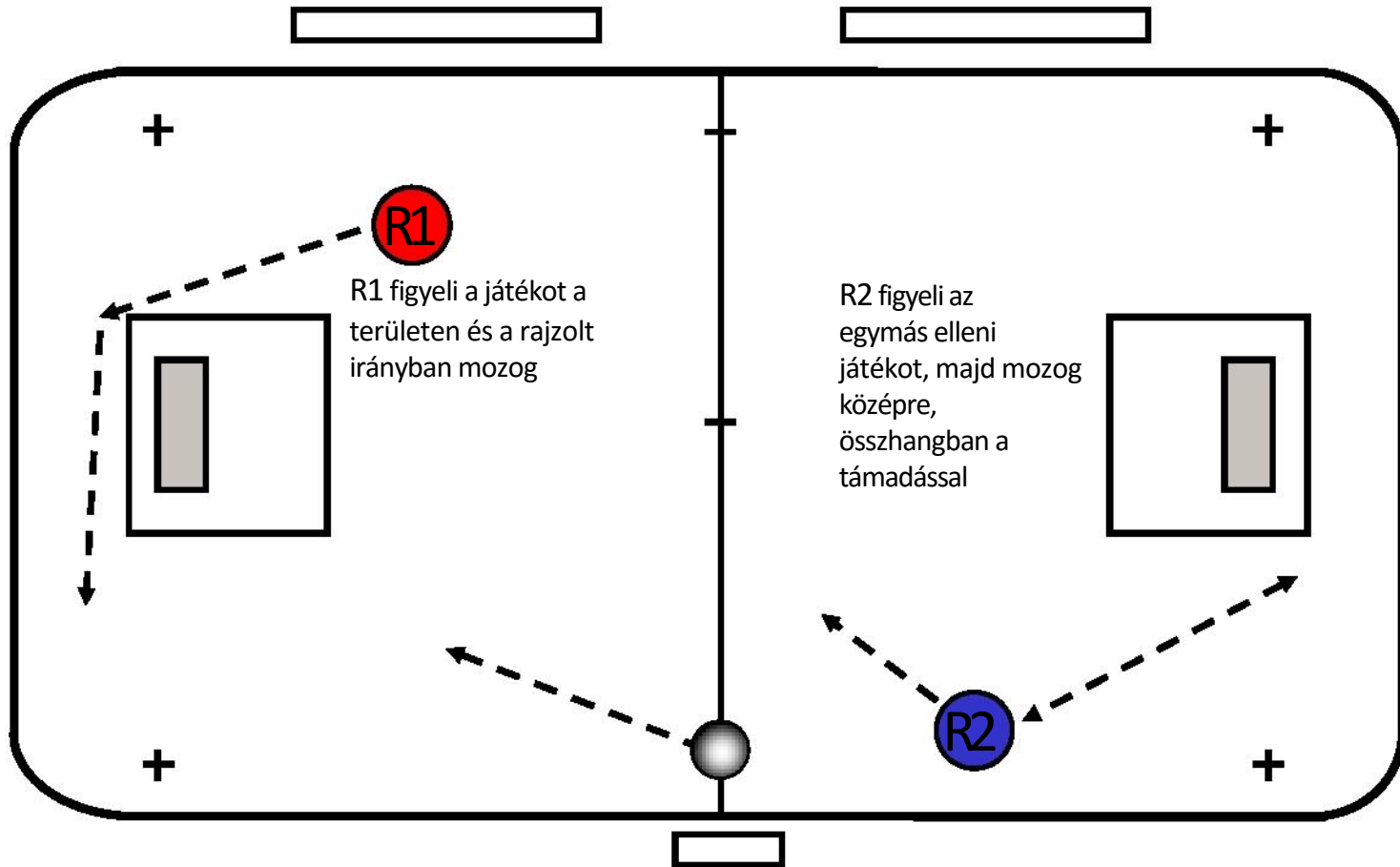


Húzás a középvonalról

- R2 úgy helyezkedik, hogy kontrollálja a húzást anélkül, hogy a játékosok útjába lenne.
- R1 az ellentétes oldalon van, így követni tudja a gyors támadásokat mind a két oldalra megfelelő távolságból.
- Ha a másik csapat nyomást gyakorol (5-4), okos dolog, ha a R1 a védekező csapat térfelén van.
- R2 indítja a játékot.

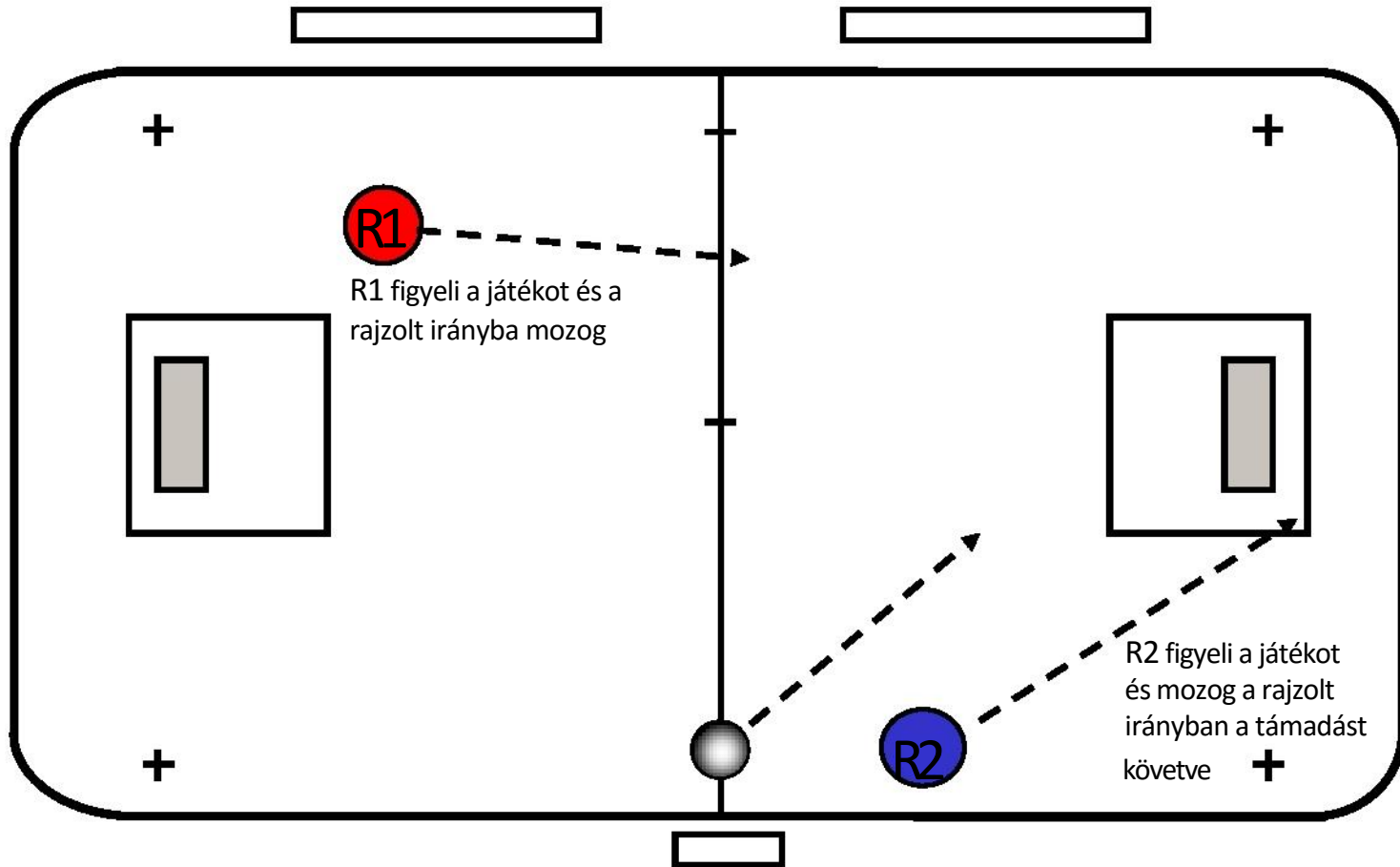


Húzás a félpályánál 1/a



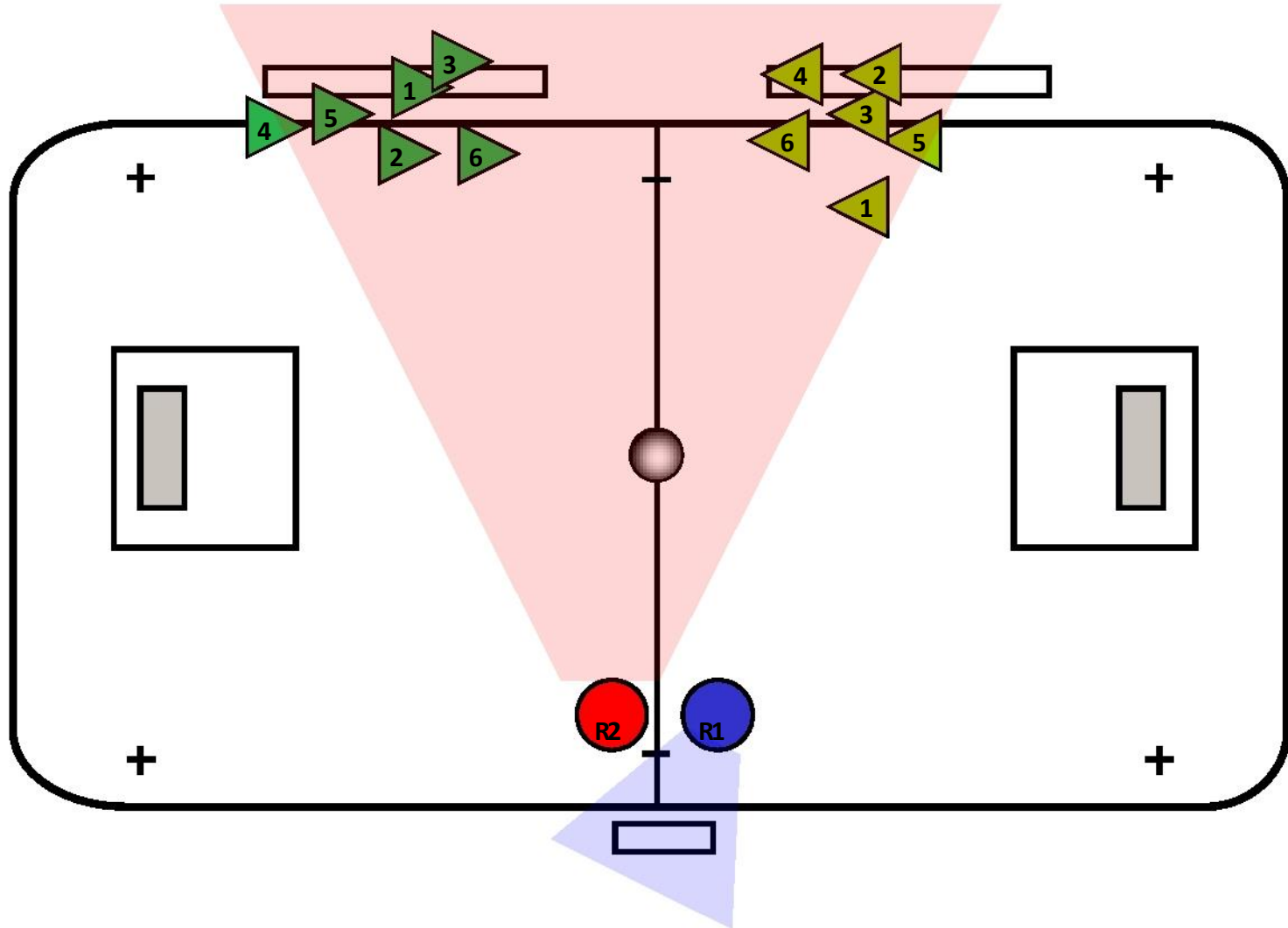


Húzás a félpályánál 1/b





Gól és időkerés





Gól

R1 síppal jelzi a gólt, ezzel egy időben a kapura mutat és ellenőrizni, hogy a másik játékvezetőnek nincs-e más véleménye az esetről.

Ezután a R1 rámutat a középpontra.

Egyik vagy mindkét játékvezető a versenybírószám felé fut egy időben és ezzel egy időben ellenőrzik, hogy a pályán nem történik incidens.

A játékvezetők a versenybírószámmal együtt bejegyzik a gólszerzőt és a gólpasszt adó játékost.

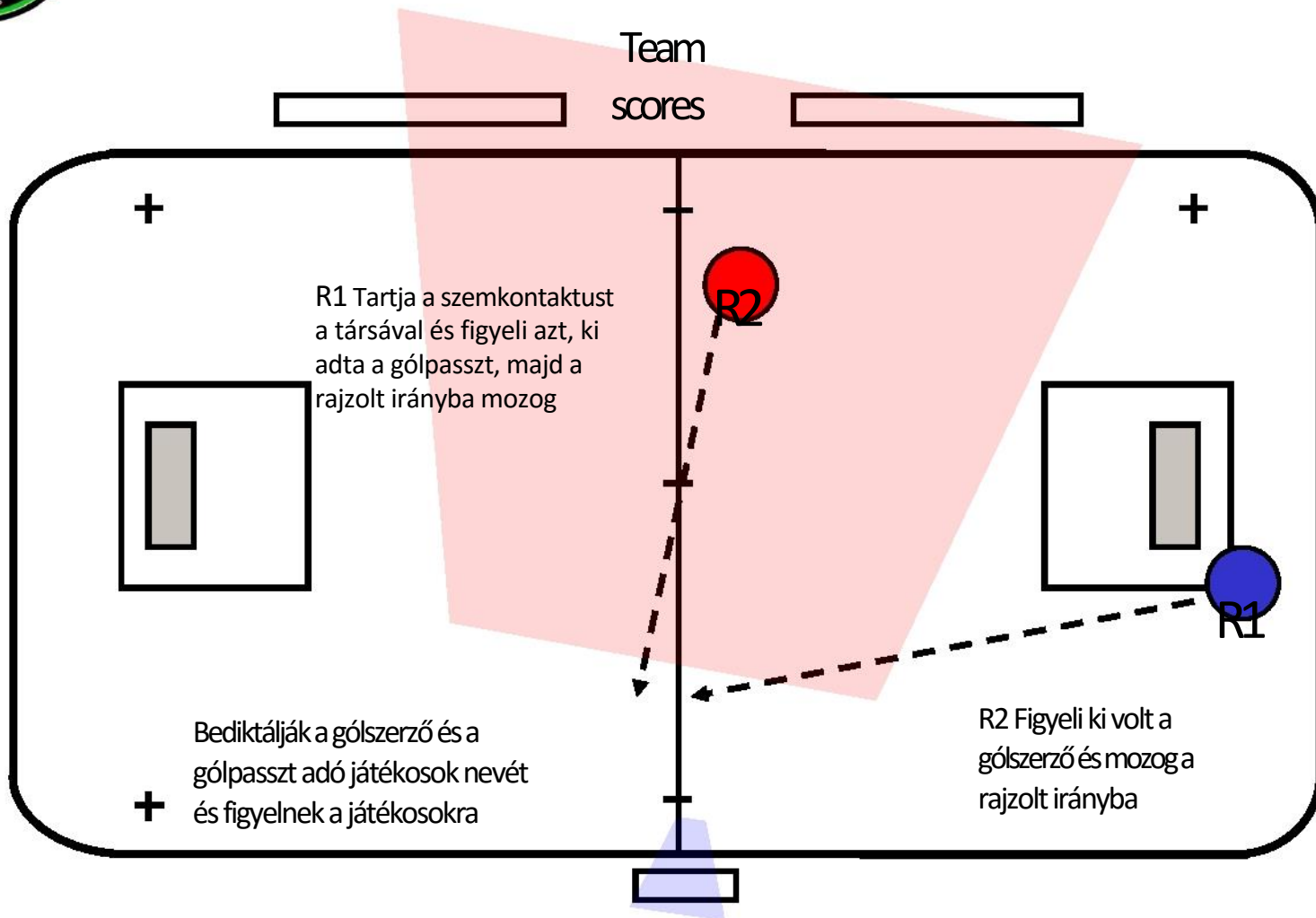
R1 bediktálja a játékosok számát, R2 ellenőrzi a pályát.

R1 megerősítést vár, hogy a játékosok szerepelnek a jegyzőkönyvben.

Ez egy jó lehetőség, hogy a játékvezetők oldalt cseréljenek (átlósan).

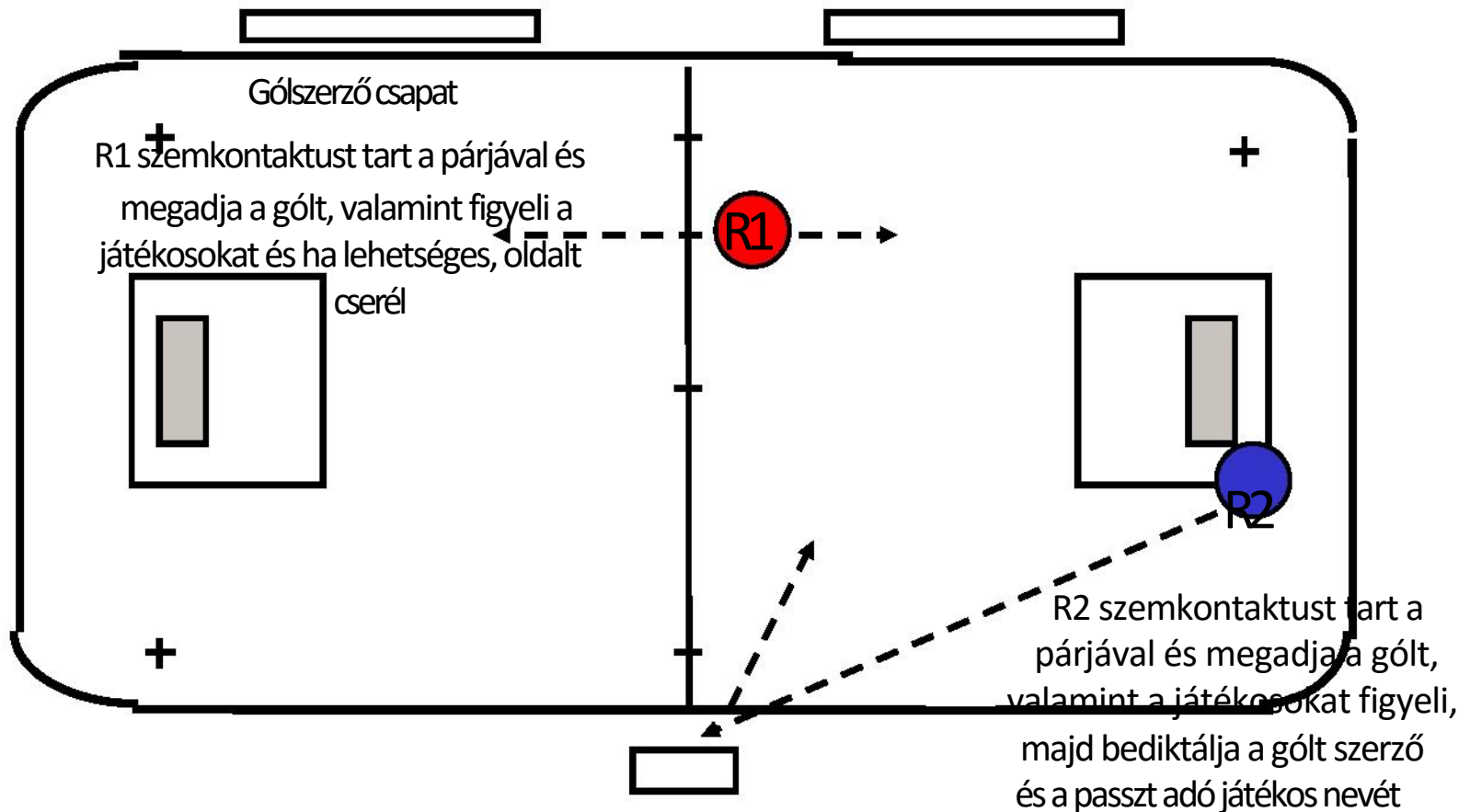


Helyezkedés és mozgás gól esetén 1/a (Néha preferált)





Helyezkedés és mozgás gól esetén 1/b (Preferált)





Időkérés

A játékvezető, akitől kikérték az időt sípol és bemutatja az időkérés jelét. Ezzel tisztán jelzi a játékosoknak, hogy időkérés lesz az egyik oldalon. A másik játékvezető megismétli a jelet, hogy a csarnokban mindenkinek világos legyen mi történik.

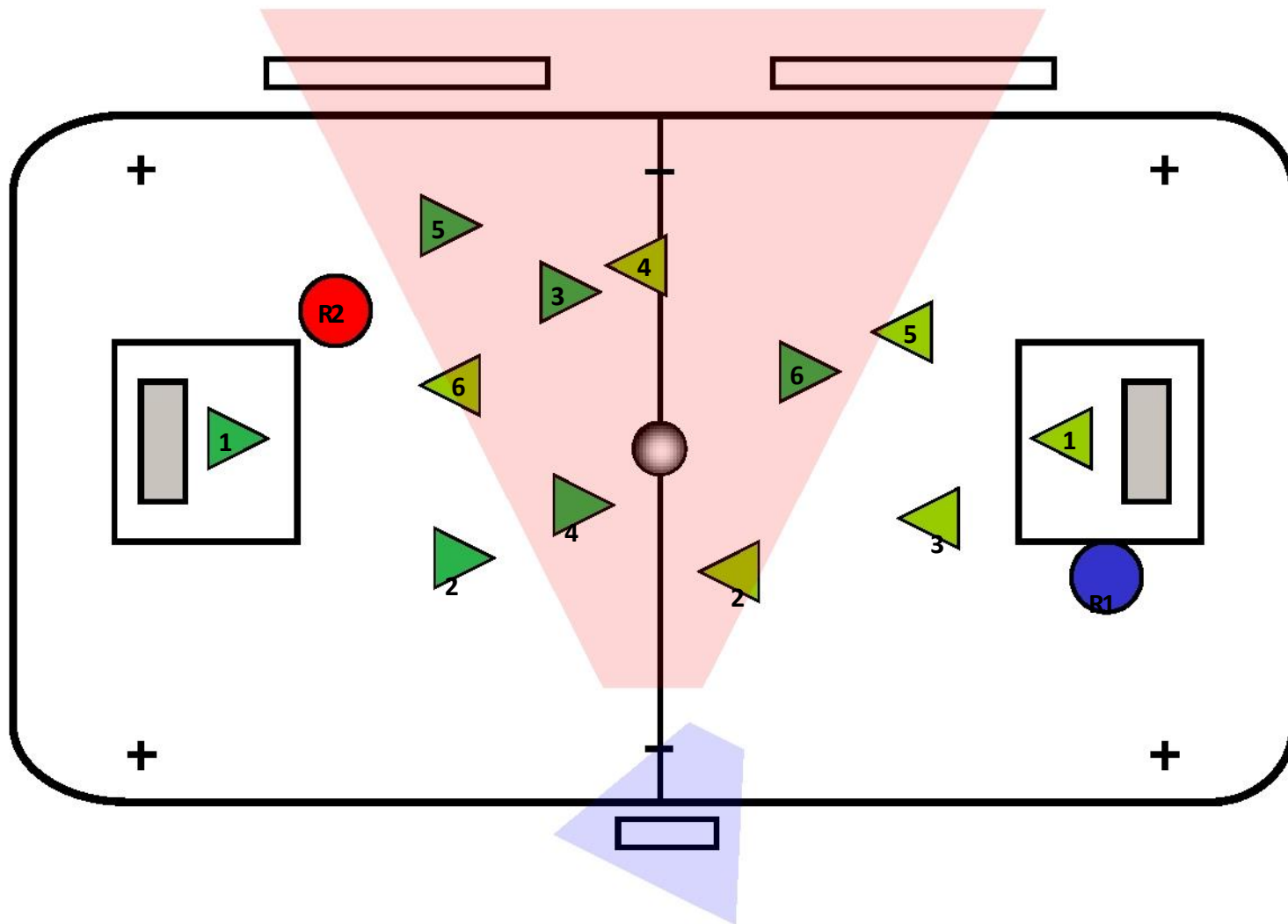
Mindkét játékvezető a versenybírótság elé fut és így ellenőrzik a pályát.

Amikor mindkét csapat a csereterületén tartózkodik, akkor a másik játékvezető sípol és bemutatja az időkérés jelét.

A játékvezetőknek tudniuk kell, honnan folytatódik majd a játék az időkérés után, hogy megfelelően tudják folytatni azt.

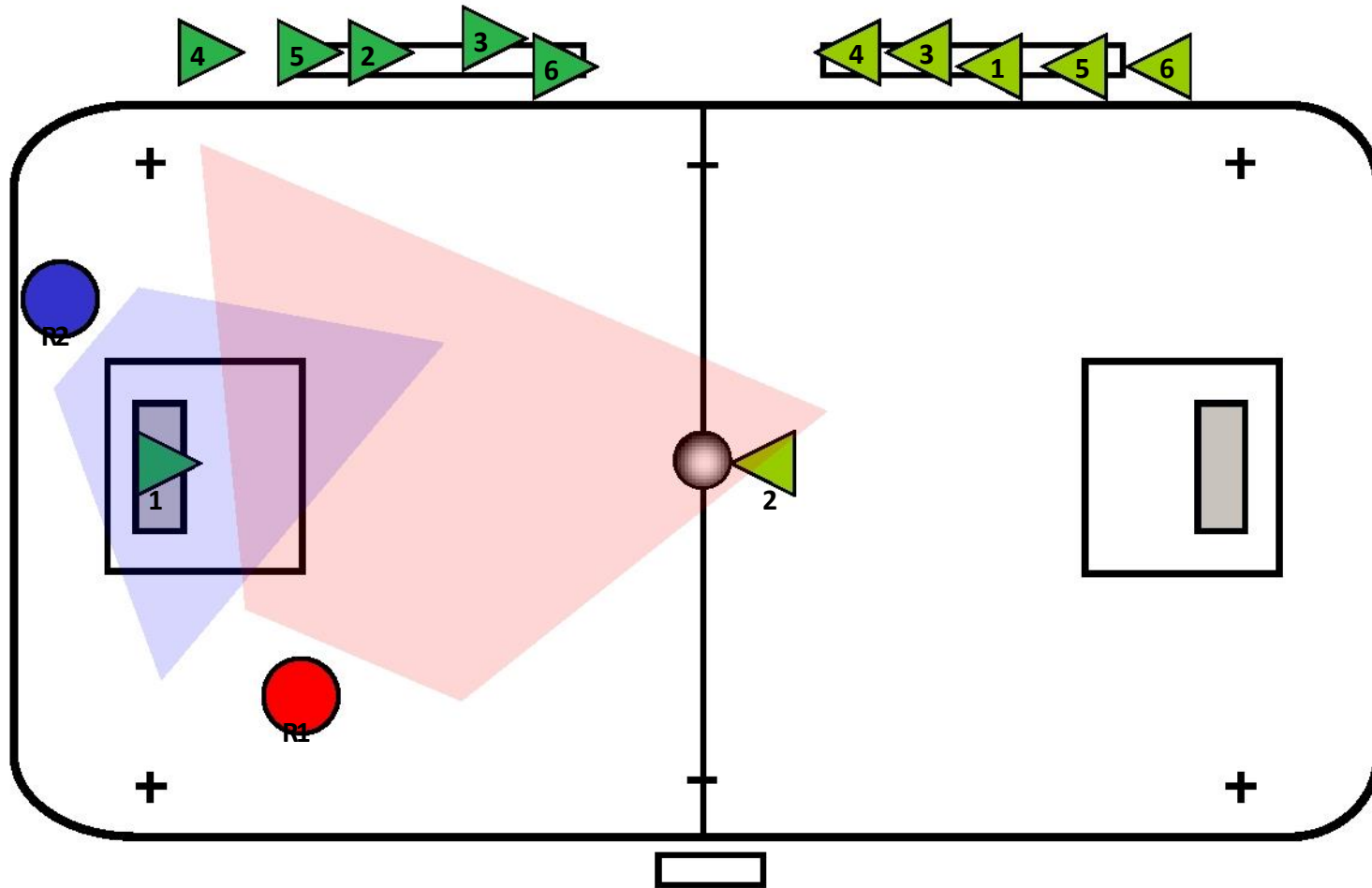


Időkéérés





Büntetőút





Büntetőütés

R2 úgy helyezkedik, hogy tökéletesen lássa a gólvonalat. A játékvezetőnek úgy kell helyezkednie, hogy egyszerre lássa a kapust és a büntetőütést elvégző játékost is.

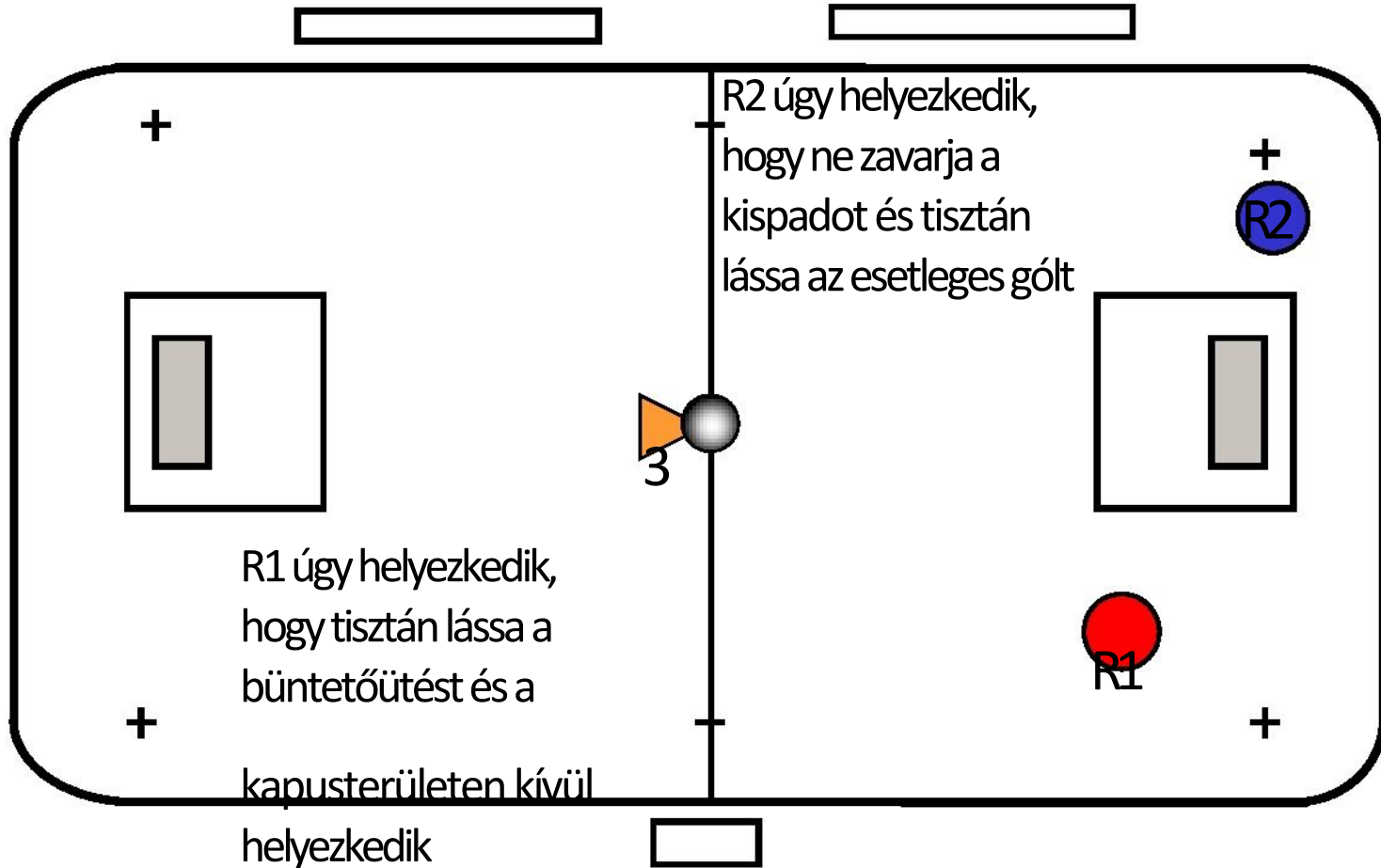
R1 a kapusterületen kívül 1 m-rel helyezkedik, mert ott van a legnagyobb esély arra, hogy a játékos visszahúzza a labdát.

Ez a legjobb helyezkedés a játékvezetők számára, mert a R1 így nem lesz a védekező csapat kispadja előtt.

R1 indítja a büntetőütést sípolással, amikor a kapus és a játékos is készen áll.

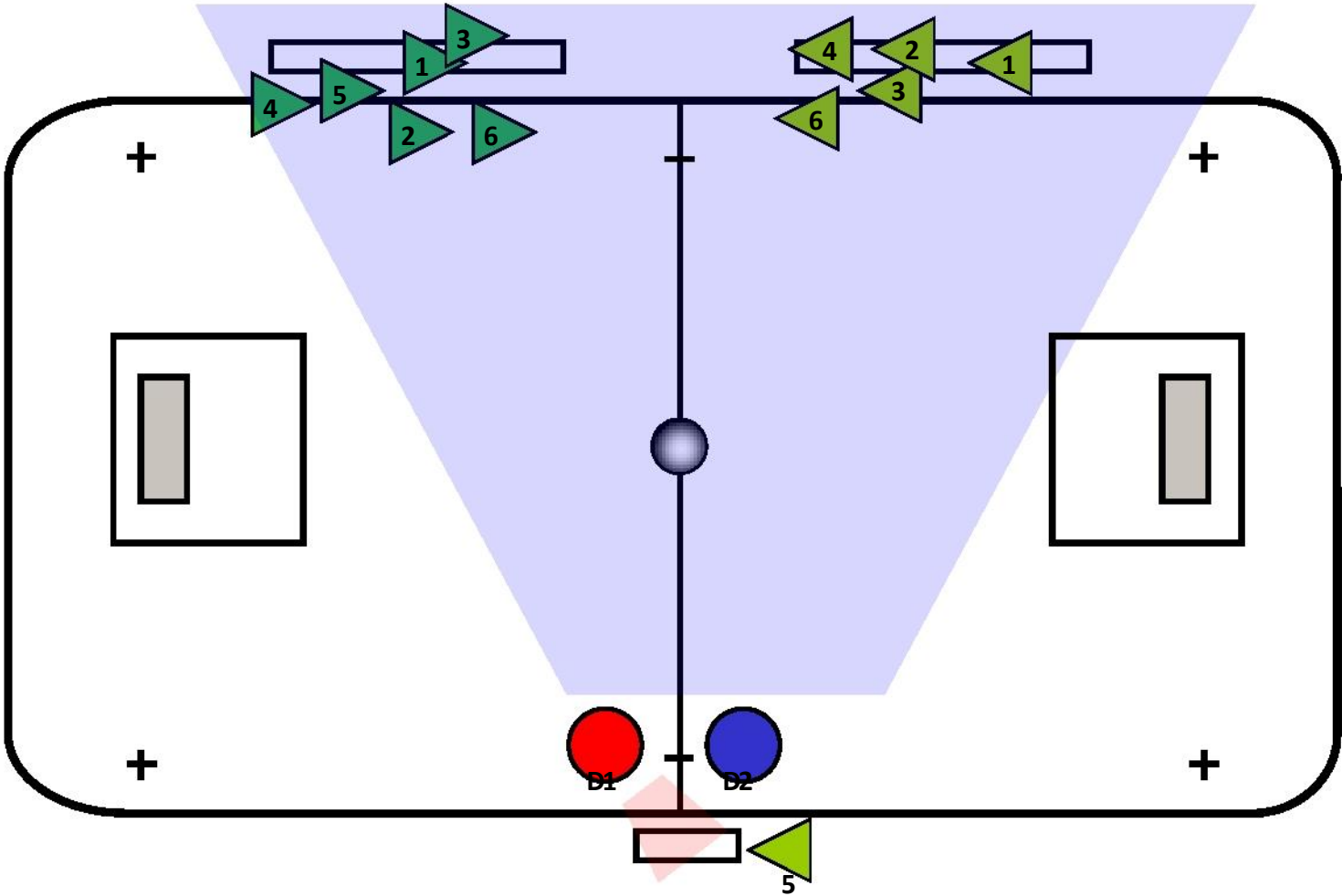


Helyezkedés büntetőütés alatt





Kiállítás





Kiállítás

Az a játékvezetőnek, aki a kiállítást adta meg kell mutatnia azt, hogy miért kapja a játékos. A játékvezető nem futhat el a szituációtól amíg a játékos meg nem értette miért állítják ki. A játékvezető párja megismétli a jelet, hogy támogassa a döntést és azért, hogy a csarnokba mindenki megértse mi történt.

Mindkét játékvezetőnek úgy kell a versenybizottság elé futni, hogy közben ne veszítsék el a kontrollt a játéktér felett.

Az egyik játékvezető a versenybírósnak elmondja ki kapja a kiállítást, a kiállítás hosszát valamint azt, hogy miért kapja a kiállítást. Eközben a másik játékvezető kontrollálja a játékteret.

A játékvezetők megvárják, amíg beírják a jegyzőkönyvbe a kiállítást. Jó lehetőség átlós cserére.

Kerüld a játékosok között való átfutást, vagy a kiállítást kapott csapat kispadja előtt való mozgást.

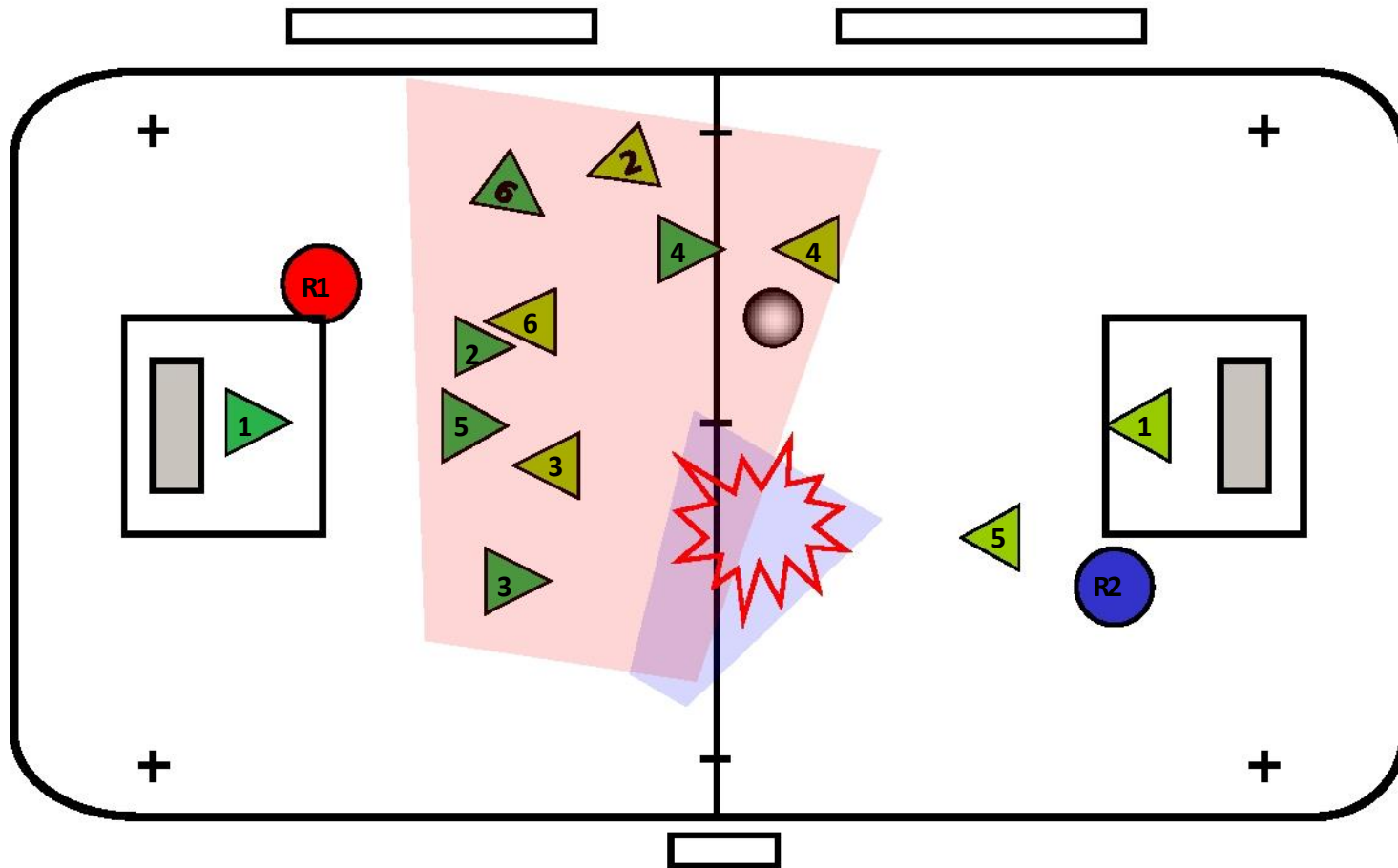


Sérülés

- A játékvezetőnek meg kell néznie, és gondoskodnia kell a sérült játékosról. Ha szükséges, segítséget kell hívni a játékoshoz.
- Mindkét játékvezetőnek semleges zónában kell tartózkodnia, úgy hogy a kontrollt ne veszítsék el a pálya fölött.
- A versenybírótság előtti terület tekinthető semleges területnek, ha a sérülés nem ott történt.
- Ne felejtsetek el megbeszélni, mi történt.
- Jó lehetőség az oldalcserére.



Sérülés



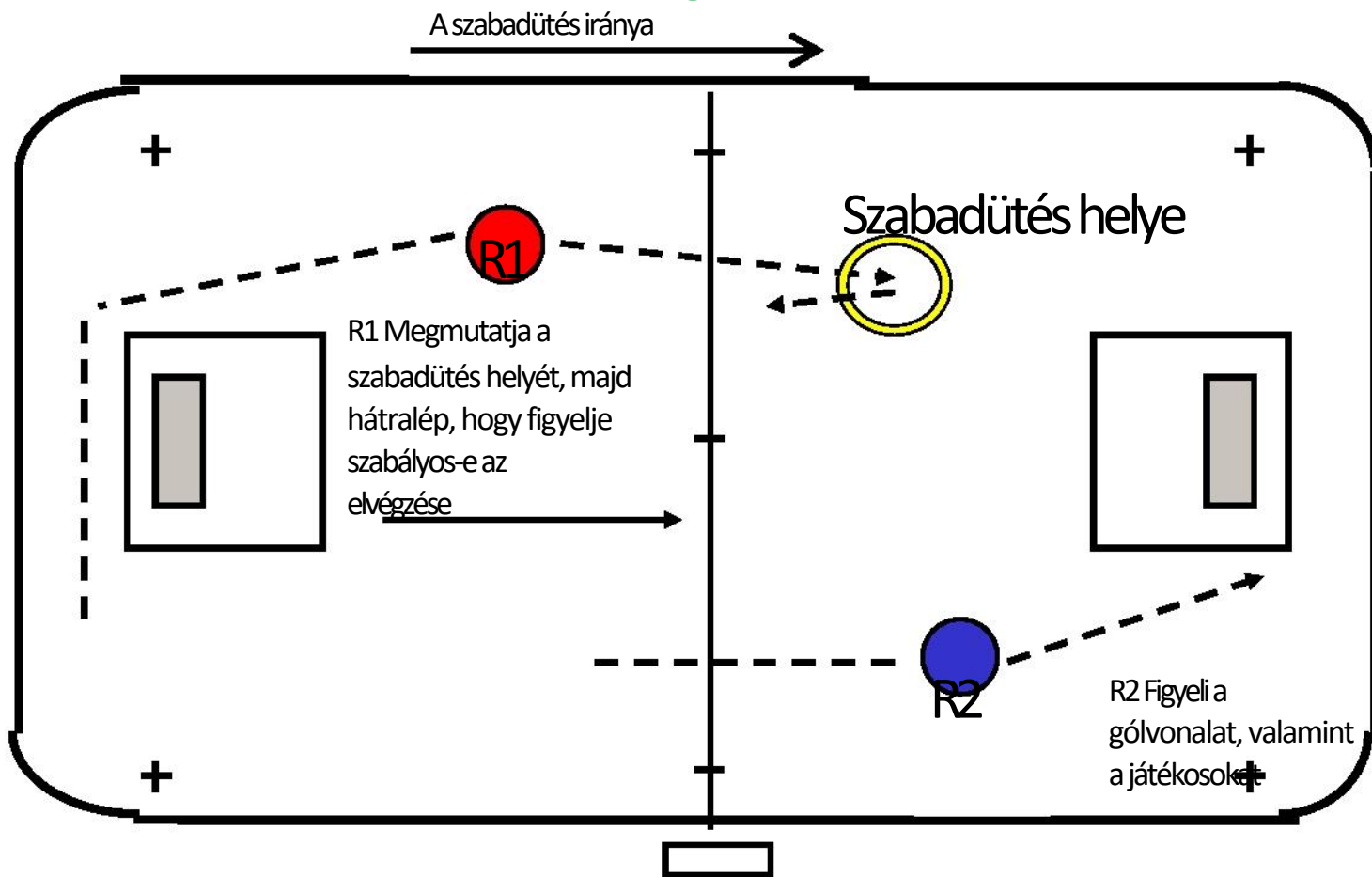


Szabadütés a támadó csapatnak

- R1 megmutatja a szabadütés pontos helyét.
- R2 a gólvonal vonalában helyezkedik. Fontos, hogy a játékvezetők között meglegyen a szemkontaktus, tehát a R2 egyenesen a gólvonal vonalához futhat.
- R1 indítja a játékot.
- Ha ez a védekező csapat számára ítélt szabadütés, akkor elég ha a R1 megmutatja a szabadütés helyét, majd ezután visszamegy az eredeti helyére.

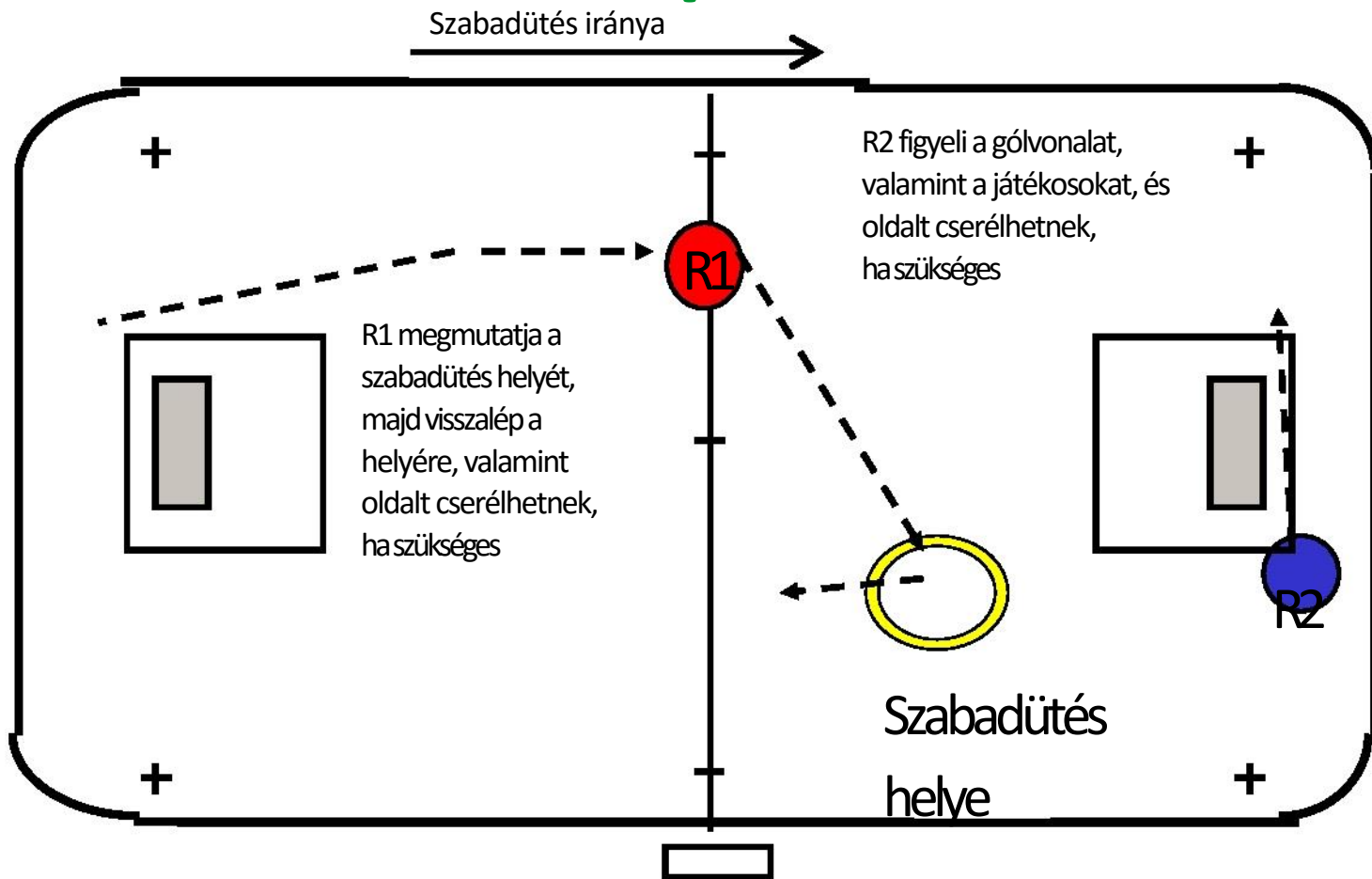


Szabadütés a támadó csapatnak 1 a



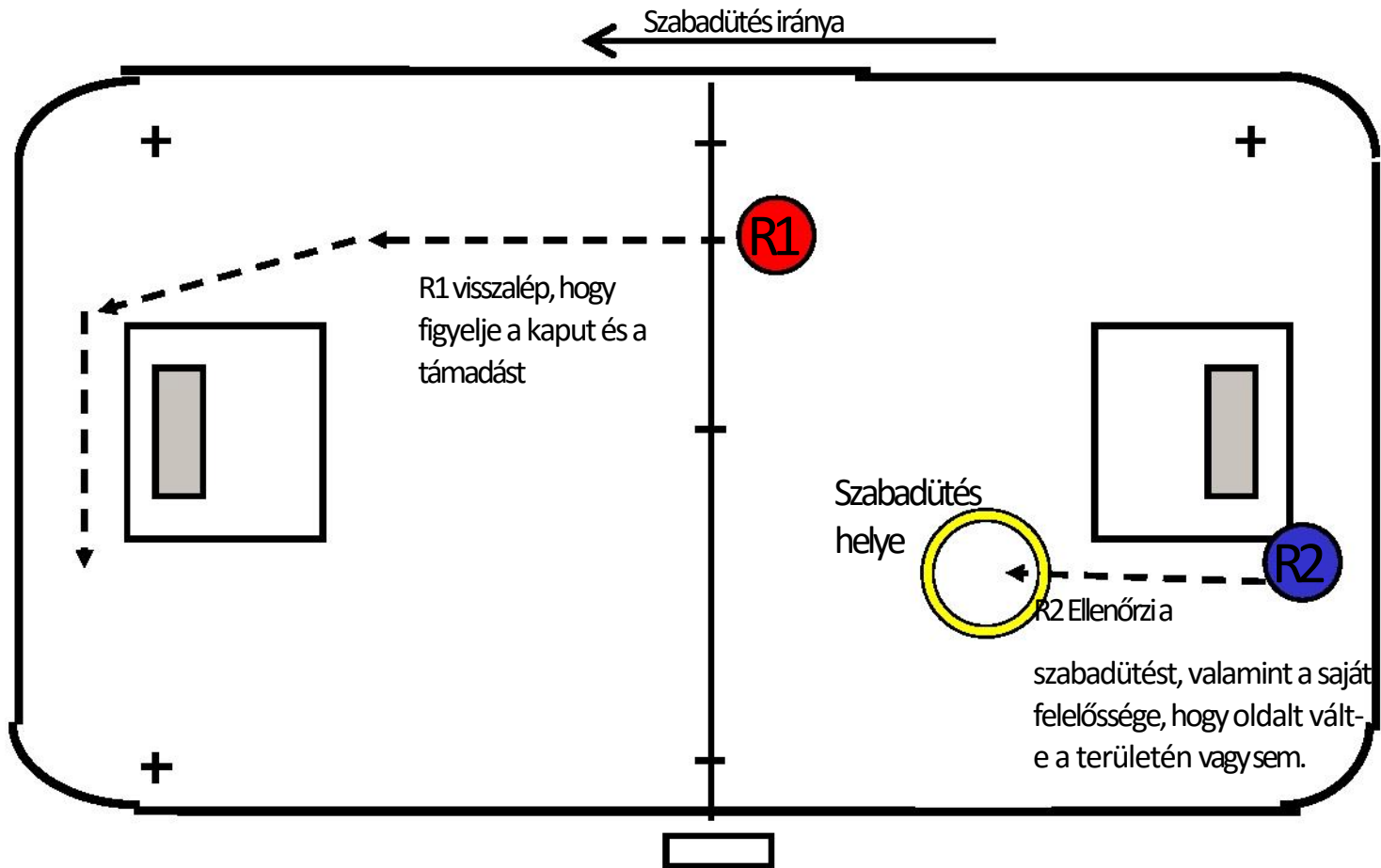


Szabadütés a támadó csapatnak 1 b



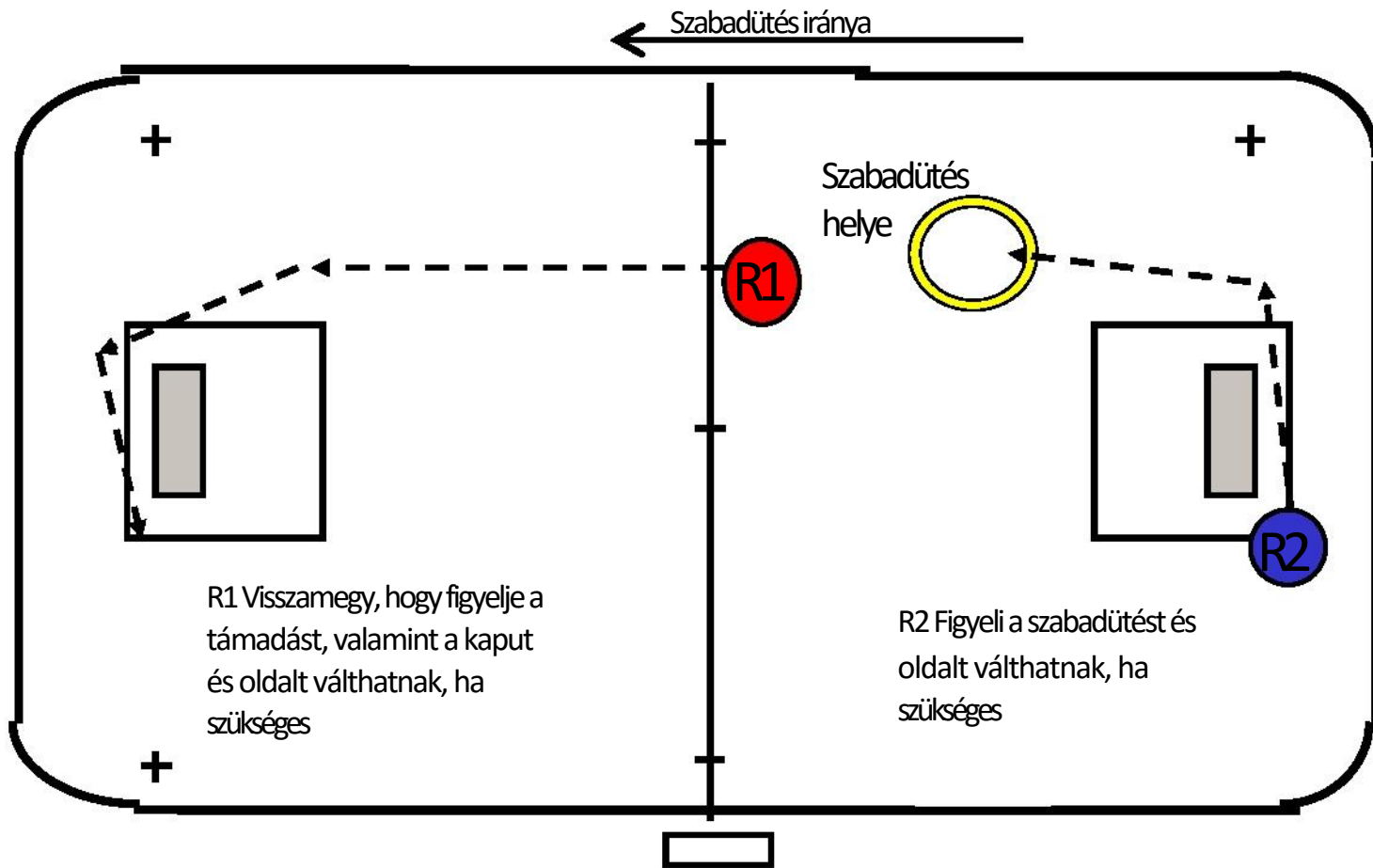


Szabadütés a védekező csapatnak 1a



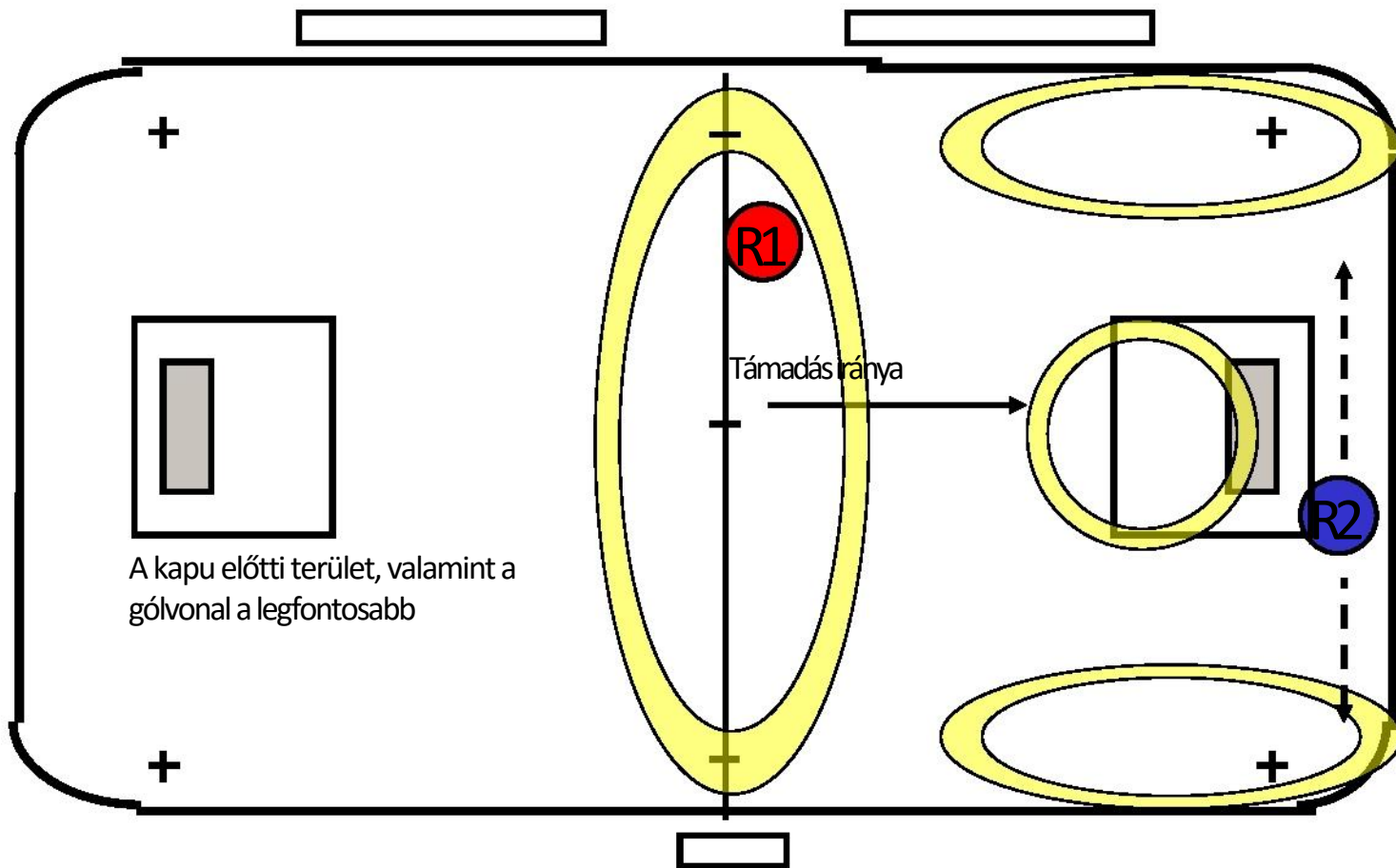


Szabadütés a védekező csapatnak 1/b



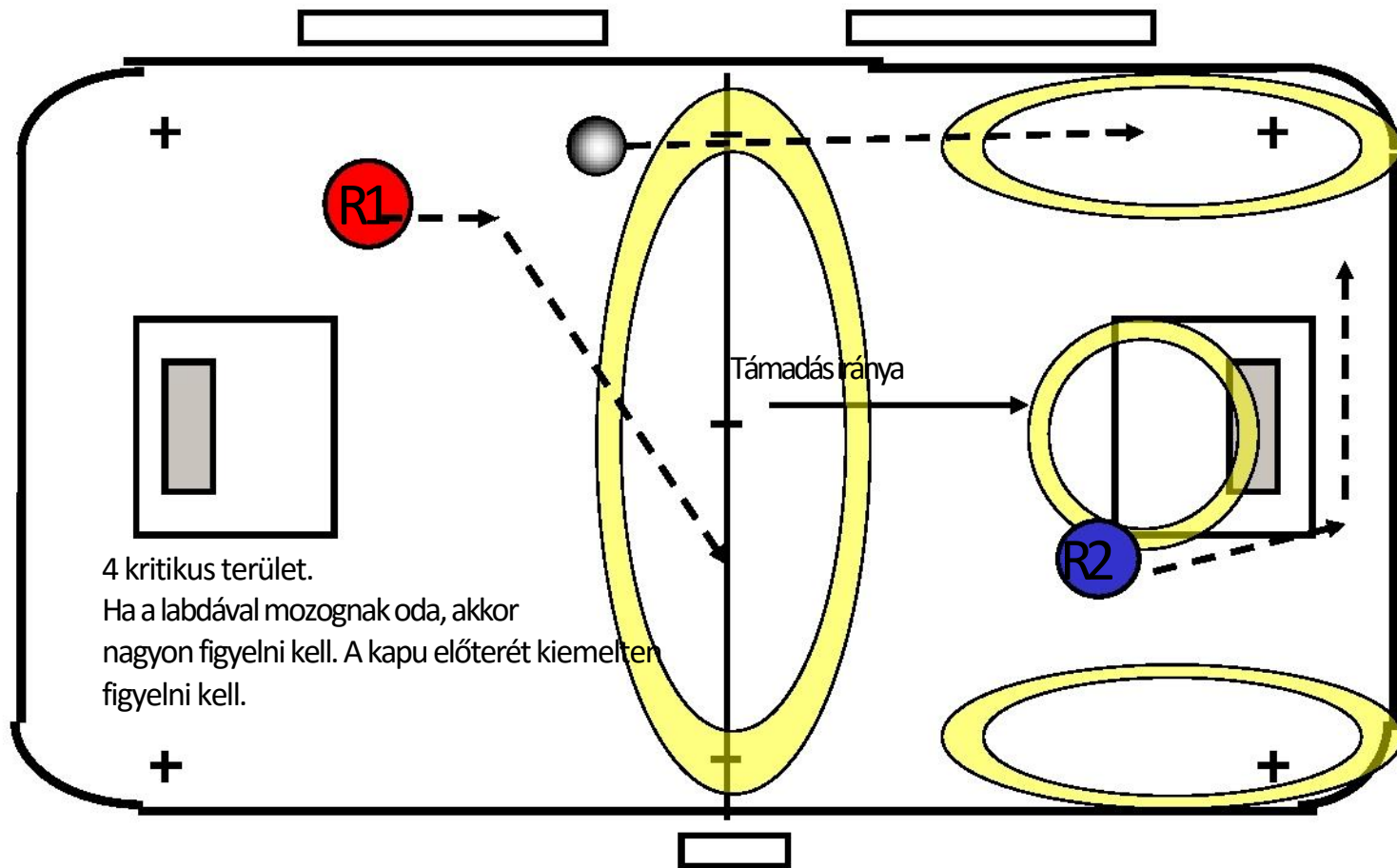


Kritikus zónák a pályán 1/a





Kritikus zónák a pályán 1/b (Áthaladás rajtuk)



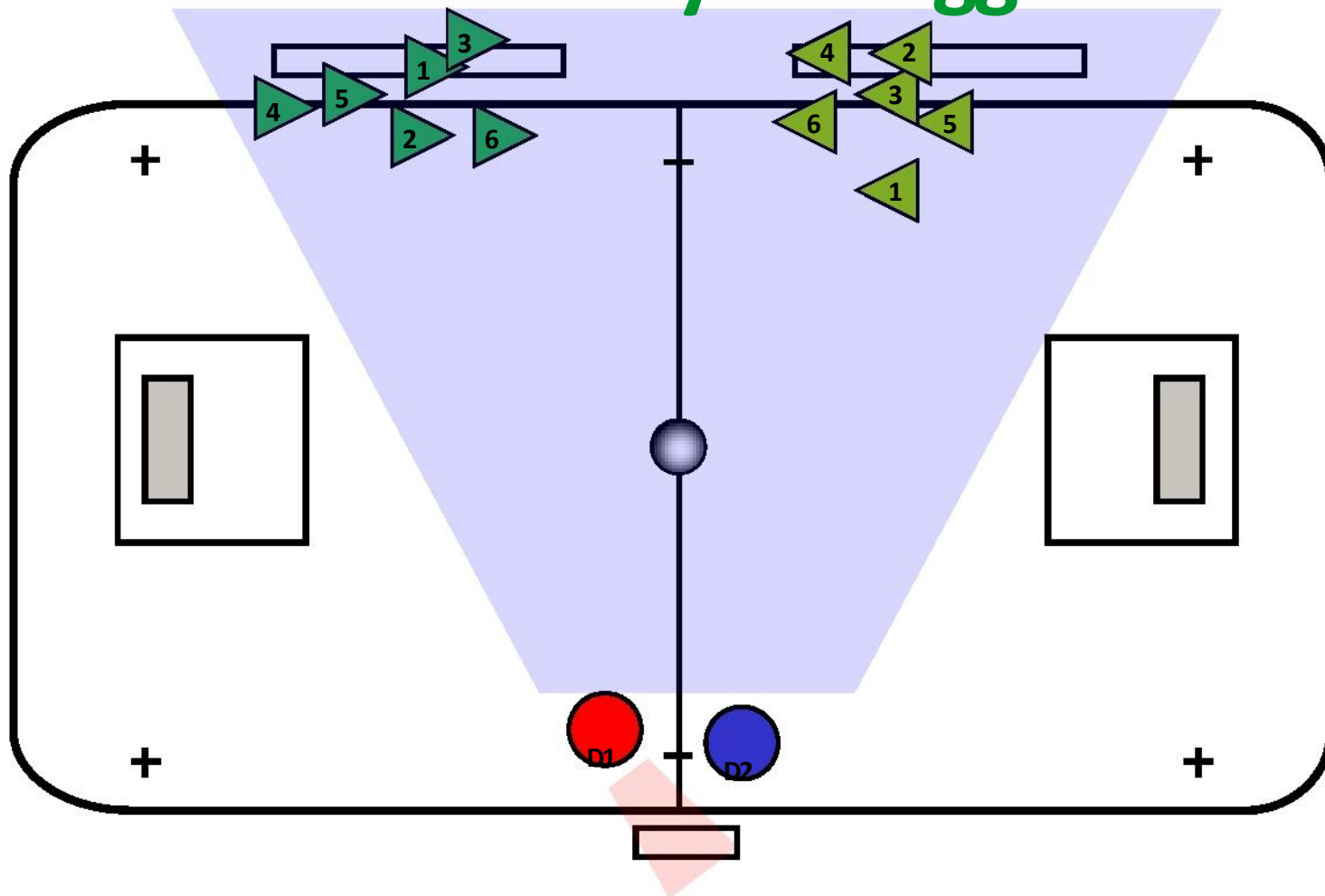


Hogyan kell viselkedni a versenybíróssággal

- Határozzunk meg egy találkozási pontot, ahol az első játékvezető megáll és megvárja a másikat.
- A húzás pont jó távolság a versenybíróstól. A versenybírósnak nem kell tudnia, hogy mit mond az egyik játékvezető a másiknak. A másik játékvezetőnek mindig a pálya felé kell néznie, hogy felügyelni tudja azt.
- A másik játékvezető megfordul és információkat közöl a versenybíróssággal.



Hogyan kell viselkedni a versenybíróssággal



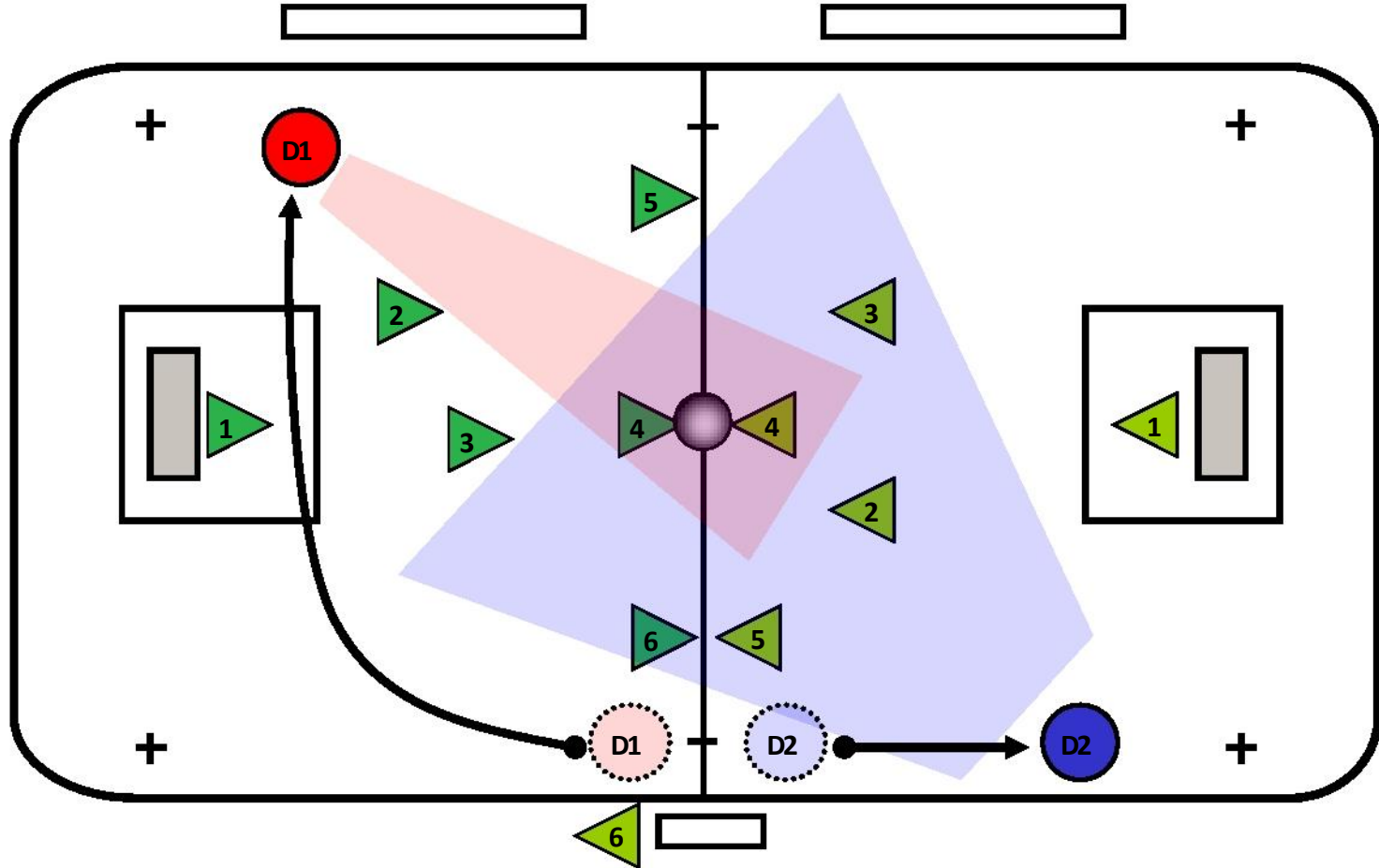


Hogyan kell mozogni miután a versenybírósnál volt a két játékvezető

- A játékvezető, akinek át kell mennie a pálya másik oldalára a versenybíróstól úgy kell megválasztania az útvonalat, hogy lehetőleg ne a játékosok között menjen át.
- Soha ne fuss át két csapat között, akik készen állnak a kezdésre!
- Nem kell megadni a lehetőséget a csapatoknak arra, hogy odaszóljanak a bírónak.
- A gól, vagy a kiállítás után mindig a „pozitív” csapat kispadja elé kell mennie az egyik játékvezetőnek.



Hogyan kell mozogni miután a versenybírósnál volt a két játékvezető



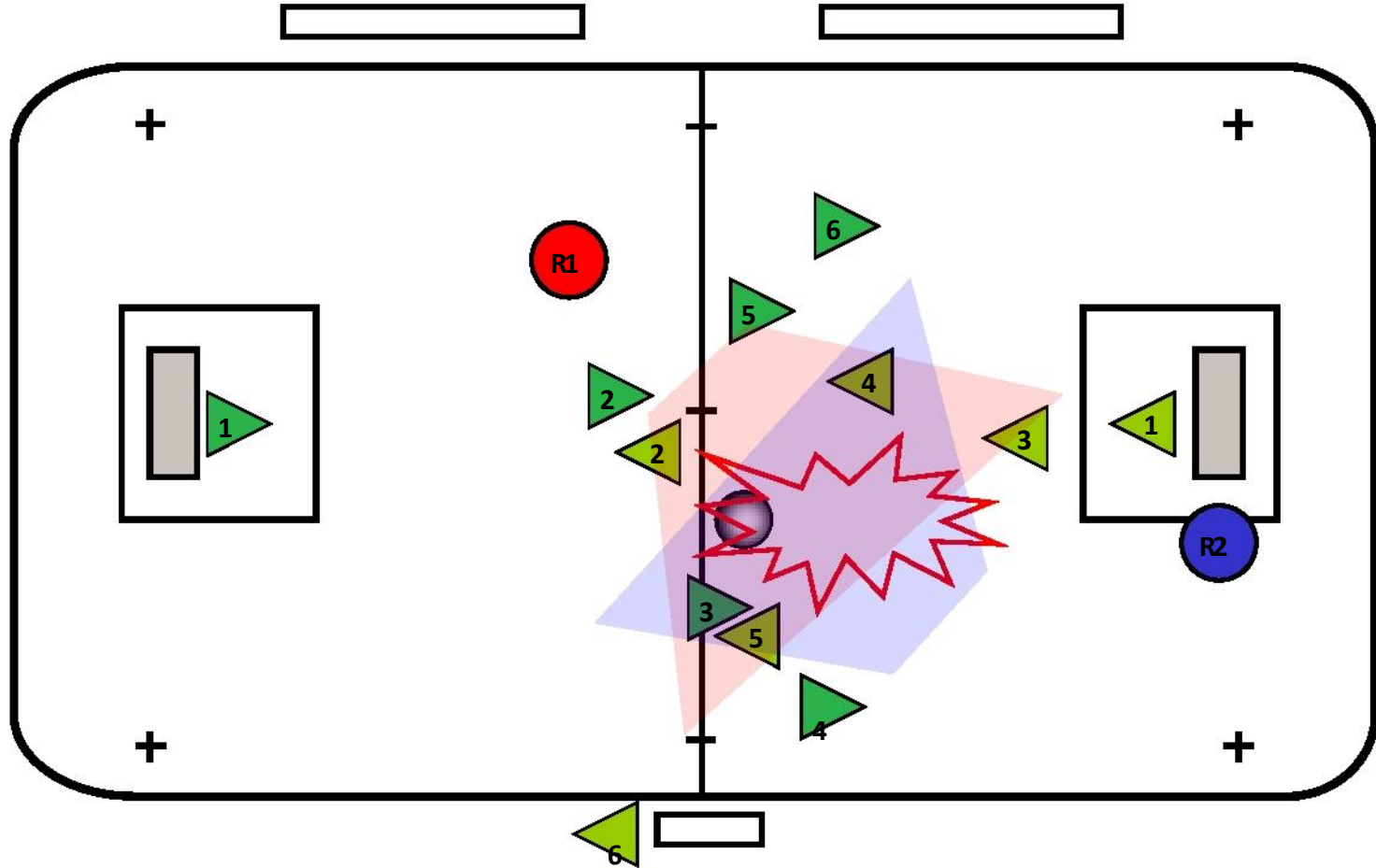


Viselkedés a pályán konfliktus esetén

- Ha lehetőség van közbe lépni, tedd meg! Csak az egyik játékvezető! A másik játékvezető felügyelje, hogy máshol nem történik-e hasonló eset.
- A másik játékvezető ezzel egy időben figyelje a szituációt és ha kell, büntessen.
- Nagyobb konfliktusok esetén a játékvezetők maradjanak ki a szituációból és csak figyeljék meg az esetet és a megfelelő büntetéseket adják a megfelelő játékosoknak.



Viselkedés a pályán konfliktus esetén





Mérkőzés végén

- A kispadoktól mindkét játékvezető fusson az ellenkező irányba.
- A játékvezetőknek a csapatok irányába kell nézniük addig amíg meg nem köszönik egymásnak és el nem hagyják a pályát.
- A játékvezetők, ha lehetőségük van figyeljenek arra, hogy a csapatok ne legyenek hozzájuk túl közel.
- Ha a versenybíróság és a kispadok azonos oldalon vannak, akkor a gólok és kiállítások, valamint a mérkőzés után az ellenkező oldal lesz a semleges zóna. Ebben az esetben a másik játékvezetőnek értesítenie kell a versenybírószágot.



Mérkőzés vége

