

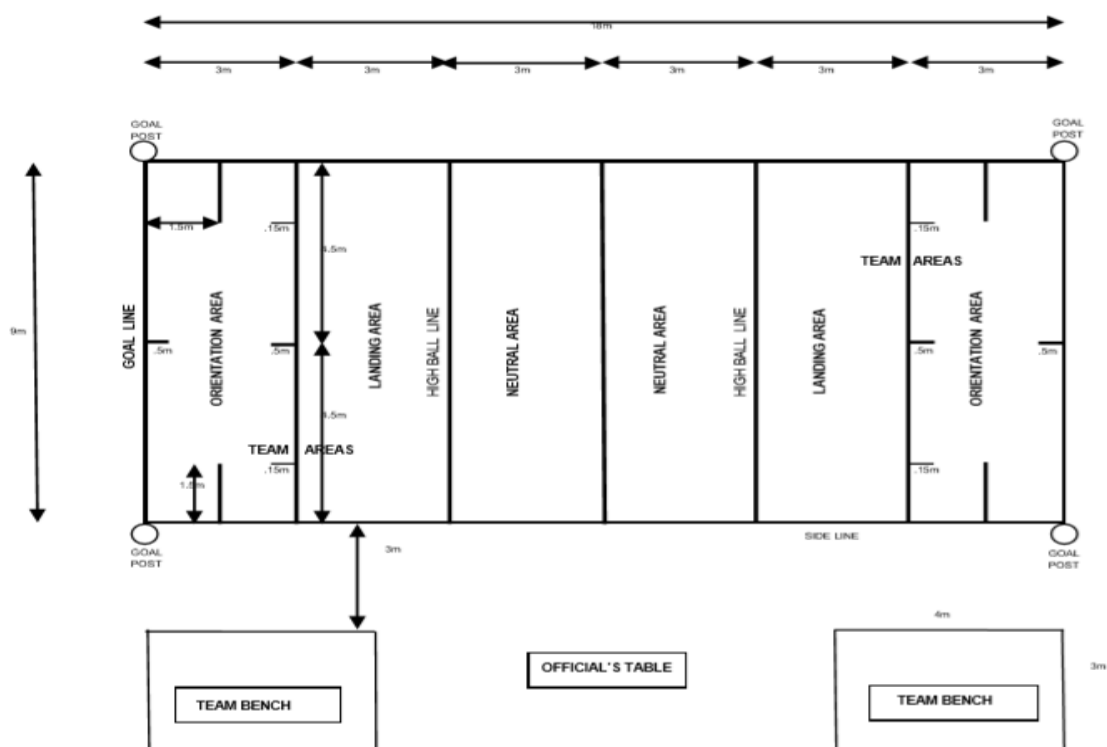
# Csörgőlabda Egyetemi Bajnokság szabálykönyv

*Jelen szabálykönyv, a nemzetközi szövetség, az ISBA által kiadott 2018-2021-ig érvényes hivatalos csörgőlabda szabálykönyv alapján készült, az egyetemi bajnokság kereteire formálva. Azon esetekben, amelyekről jelen szabálykönyv nem rendelkezik, az IBSA Goalball Rules and Regulations 2018-2021 az irányadó.*

## A játékról

A csörgőlabdát két három fős, maximum három fő cserével rendelkező csapat játssza egy 18.0 x 9.0 méteres tornatermi pályán, amelyet a centervonal oszt ketté. A csapatok a játék teljes ideje alatt a saját térfelükön maradnak és kötelező jelleggel szemtakarót viselnek. A játék célja, hogy a csapatok kézzel gurítva gólt érjenek el az ellenfél 9.0 méter széles kapujában, illetve, hogy a saját 9.0 méter széles kapujukat megóvják a góltól. A labda gumiból készült, az oldalán lyukakkal, a belsejében csörgőkkel ellátva, annak érdekében, hogy mozgás közben hallható legyen.

## A pálya méretei és területei



A pálya 18.0 x 9.0 méter nagyságú, két félpályára és három méteres sávokra van felosztva. A pálya vonalazása speciális, érdes felületű, amely a tájékozódást segíti. A pálya területei különböző célt szolgálnak, ezek rövid leírása az alábbiakban olvasható.

Team area: 6x9 m, a csapatok saját térfele, melyet két további részre osztanak – a játékosok a saját térfelükön maradnak végig a játék során

Orientation area: 3x9 m, a team area, kapuhoz közelebbi része, a játékosok ezen belül foglalják el a pozíciójukat

Landing area: 3x9 m, a team area kaputól távolabbi része, ezt a sávot mindenképpen érintenie kell az elgurított labdának támadáskor

Neutral area: 6x9 m, a pálya közepén lévő semleges sáv

## **A játékosok**

Egy csapat 3+3 játékosból állhat. 3 játékos tartózkodik egyszerre a pályán, a cserék maximális száma 3 fő. A játékosok kötelesek egységes mezben pályára lépni, illetve mérkőzés teljes ideje alatt kötelező a szemtakaró viselete, amelyhez tilos kézzel hozzányúlni a játékvezető előzetes engedélye nélkül. A két csapat eltérő színű mezben léphet csak pályára. Minden csapatnak kötelező legalább egy látássérült csapattagot is nevezni, aki a nemzetközi szövetség által elfogadott B1m B2 vagy B3 sérültségi kategóriába tartozik. Ez a csapattag nem lehet a nemzeti bajnokság első osztályában játszó igazolt játékos vagy válogatott kerettag.

## **A mérkőzés**

A mérkőzés játékidéje a csoportmeccsek során 1 x 12 perc, az elődöntőktől kezdve 1 x 15 perc futóórával. A játék az idő leteltekor ér véget, vagy akkor, ha valamelyik csapat 10 góllal vezet. A mérkőzés során 10 másodperce van az adott csapatnak megindítani a támadást. Amennyiben ezen idő letelte előtt a csapat nem indít támadást, a labda az ellenfélé lesz. A mérkőzést pénzfeldobás előzi meg, melynek győztese eldöntheti, hogy védekezni vagy támadni szeretne előbb vagy választhat térfelet. A csoportmeccsek során nincs lehetőség időkérésre, az elődöntőktől kezdve mérkőzésenként egy időkérés áll a csapatok rendelkezésére. A teljes játék ideje alatt 2 alkalommal lehet cserélni, amelyet a játékvezetőnek kell jelezni. A győzelemért 3 pont, a döntetlenért 1 pont, a vereségért 0 pont jár. Azon esetekben, amikor szükséges győztest hirdetni (elődöntők, döntők), a mérkőzés döntetlen kimenetelekor 3 perces hosszabbítás következik, amelyet aranygólíg játszanak. Ez azt jelenti,

hogyan az a csapat győz, amelyik elsőként szerez gólt. Ebben az esetben is pénzfeldobással döntenek el a kezdést. Amennyiben a hosszabbítást követően még mindig döntetlen az állás, úgy szétlövés következik, ahol 3-3 büntetőt gurítanak a csapatok. Amelyik csapat több büntetőt tud érvényesíteni, az lesz a győztes.

A mérkőzéseken a nemzetközi versenyeknek megfelelően angol vezényszavak és bírói utasítások hangzanak el. A támadás megkezdését a játékvezető sípjellel, illetve a „*quiet please, play*” felszólítással jelzi. Amennyiben a labda a védekező térfélen megáll, anélkül, hogy a védekező csapat érintette volna, a játékvezető a „*dead ball*” kifejezést használja és a labda az ellenfélhez kerül. Amennyiben a védést követően a labda pályán kívülre kerül, a játékvezető a „*ball over*” kifejezést használja és labdajáték következik, azaz a játékvezető az adott csapat oldalvonalára ejti a labdát, ahonnan a játékosok már birtokba tudják venni.

## **Személyi büntetők**

Amennyiben valamelyik játékos az alábbi szabálytalanságok valamelyiké elköveti, a játékvezető személyi büntetőt ítél. A személyi büntető esetében a szabálytalanságot elkövető játékos egyedül áll a kapuba és megpróbálja védeni az ellenfél kiválasztott játékosa által gurított lövést.

Személyi büntetőt érő szabálytalanságok:

*short ball*: a védekező terület előtt megáll a gurított labda

*long ball*: a labda a saját térfélen nem érinti a talajt

*high ball*: a labda a neutral area területén nem érinti a talajt

*illegal defence*: védekezéskor nem érinti legalább egy testrész a team area területét

*szemtakaró*: a játékos a játékvezető előzetes engedélye nélkül megérinti kézzel a szemtakaróját, vagy leveszi azt

*hangoskodás*: a játékos indokolatlan hangadással zavarja a játékot