



UEFA Játékvezető Fejlesztési Program 2012

Gyakorlati Információk
Játékvezetők részére





En a kiadvány az Európai Labdarúgó Szövetség „**UEFA Referee Development Program 2012**” hivatalos fordítása. Minden jog az MLSZ-t illeti meg.

Fordította: Prof. Hegyi Péter

A kiadványt lektorálta: Puhl Sándor és Hanacsek Attila az MLSZ JB alelnöke

Felelős kiadó: Berzi Sándor, az MLSZ JB elnöke

TARTALOMJEGYZÉK

UEFA MÉRKŐZÉSEN	6
A stadion órái	6
Óriás kivetítők	6
Játékra alkalmatlan játéktér	6
A technikai zónában tartózkodó hivatalos személyek és játékosok száma	6
Cserejátékosok	7
A játékosok sportszárának színe UEFA bajnokságokban	7
Hálók ellenőrzése	7
A hivatalos személyek feladatai félidőben és a teljes játékidő végén	8
UEFA bajnokságokban	
A mérkőzés előtti bemelegítésre kijelölt terület	8
 EMLÉKEZTETŐ AZ UEFA MÉRKŐZÉSEKEN ALKALMAZANDÓ KIEGÉSZÍTŐ RENDELKEZÉSEKRŐL	9
Gól ünneplése	9
Félidei és hosszabbítást megelőző szünet	9
Frissítő italok	9
Ékszerek	10
A hosszabbítás jelzése	10
A mérkőzés félbeszakításakor követendő eljárás	11
Teendők játékos sérülése esetén	11
 AZ UEFA JÁTÉKVEZETŐI BIZOTTSÁGÁNAK TECHNIKAI AJÁNLÁSAI	13
A helyes döntéshozatal: szabálytalanságok és következményeik	13
Szabálytalanságok súlyosságának meghatározása	13
Körülmények	14
Egyéb sportszerűtlen cselekedetek (visszatartás, kezezés...)	15
Szabálytalanságok amikor a labda játékon kívül van	15
Veszélyes játék testi kontaktussal	15
Testi kontaktus (kéz és karok használata)	16
Szabálytalan kéz és kar használat	16





Szabálytalan kéz és kar használat szöglet- és szabadrúgásokat megelőzően	17
Szabálytalan testi kontaktus	18
Szimulálás	18
Kezezés megítélése	18
Játékosok reakcióból/konfrontációjából származó incidensek	19
Konfrontáció játékosok között	19
Konfrontáció a játékvezetővel - a játékvezetői tekintély aláásása	20
Tömeges reklamálás (mobbing) kezelése	20
Kommunikáció és irányítás	21
Pozitív testbeszéd	21
A technikai zóna	21
Előny szabály megítélése	22
Szabadrúgások lebonyolítása	23
Gyors szabadrúgás	24
Büntetőrúgások	24
Visszatérés a játéktérre	25
Cserejátékoskal szembeni fegyelmezési szankciók	25
Helyezkedés	25
Szabálytalankodó játékosok azonosítása	25
Együttműködés: A játékvezetői csapat	26
A mérkőzés előtti megbeszélések	26
A les	26
Labda a játéktéren kívül	28
Szabálytalanságok	29
A játékvezető nyilvánvalóan helytelen fegyelmezési szankciója	30
A 9,15 m távolság kijelölése	31
A negyedik játékvezető szerepe	31
Útmutató az alapvonalai játékvezetők (AARs) számára	31
Büntetőrúgás	32
A mérkőzés győztesének megállapítása büntetőpontról végzett rúgásokkal	32
Általánosságok	32
A játékvezető asszisztens helyezkedése	33
Büntetőterülethez közeli szabadrúgások	33
Lest követően	33
Kírúgás és a kapus által megjátszott labda	33
Szöglerúgás	33
Büntetőrúgás	33





A mérkőzés győztesének megállapítása büntetőpontról végzett rúgásokkal	34
Zászlóhasználat	34
Felelősség bedobások esetén	34

Függelék: Játékosok cseréje a Jegyzőkönyvben 35

1. UCL / UEL / UWCL / EURO kvalifikáció / WEURO kvalifikáció	35
2. U-17 / U-18 / WU-17 / WU-19 / Régió Kupa	36
3. WOWC / U-21 kvalifikáció	37





05

05



UEFA MÉRKŐZÉSEN

A stadion órája

Játékidőt mutató órák működhetnek a mérkőzést ideje alatt, feltéve, ha minden félidő, azaz 45. és 90. perc, végén megállítják őket. Ez a rendelkezés a hosszabbításokra, azaz a 15 és 30 percre is vonatkozik.

Óriás kivétitők

Az UEFA mérkőzés helyszínéül szolgáló stadionban engedélyezett az egyidejű közvetítés óriás képernyőkön keresztül. A visszajátzások **megengedettek**, azonban az UEFA felhívta a stadionok vezetőségének figyelmét arra, hogy a potenciálisan félreértelmezhető visszajátzásokat biztonsági megfontolások miatt ne játsszák le. Amennyiben a fenti rendelkezést nem tartják tiszteletben, a játékvezetőknek arról az UEFA Ellenőrrel folytatott megbeszélést követően jelentést kell tenniük.

A játéktér alkalmatlansága

Amennyiben a vendég csapat elindulását követően kétségek merülnek fel a játéktér állapotával kapcsolatban a játékvezető hivatott megvizsgálni a játékteret, és dönteni annak alkalmassága felől. Javasoljuk, hogy a játéktér alkalmasságáról

szóló döntés meghozatala és nyilvánossá tétele előtt konzultáljanak az UEFA Ellenőrrel és/vagy az UEFA Játékvezető Ellenőrével.

A technikai zónában tartózkodó hivatalos személyek és játékosok száma

UEFA versenyeken hét hivatalos személy és hét cserejátékos, azaz összesen tizennégy fő tartózkodhat a kispadon. Ezen személyek nevét és betöltött szerepét fel kell tüntetni a jegyzőkönyvben.

Elegendő hely esetén még **öt kiegészítő technikai ülőhelyet** lehet felállítani a technikai személyzet tagjai (pl.: kit manager, segédgyűró stb.) számára. Ezen ülőhelyek a technikai zónán kívül, a kispadtól öt méterre oldalt vagy háttul helyezkedhetnek el, úgy hogy innen az öltöző megközelíthető legyen.

Az itt helyet foglaló személyek nevét és betöltött szerepét fel kell tüntetni a jegyzőkönyvben. Az itt helyet foglaló személyek semmilyen körülmények között sem vehetnek részt a játékban pl.: nem továbbíthatnak utasításokat a játékosoknak, nem segíthetik a bemelegítő játékosokat, stb.

Cserejátékosok

UEFA versenyeken mindkét csapat **három játékos** cserélhet a mérkőzés során.

A csere jelzésére számozott cseretábla használata kötelező. A hatékonyabb kommunikáció érdekében a tábla mindkét oldalának számozottnak kell lennie.

A játék ideje alatt bemelegítést végző cserejátékosok elhagyhatják a technikai zónát. A bemelegítés alatt más személynek tilos edzeni, vagy segíteni a cserejátékosok bemelegítését. Ez alól kivételt képeznek az UCL vagy UEL mérkőzések ahol a fitness edző felügyelheti a cserejátékosok bemelegítését.

A játékvezető a mérkőzés előtti szervezési eligazításon határozza meg hol (az első játékosvezető asszisztens, a reklámtáblák, a kapu mögött) és hány cserejátékos melegíthet be egyidejűleg. Javasoljuk, hogy egyszerre csapatonként csak három cserejátékos melegítsen be.

Az UEFA mérkőzéseken történő cseréket a játékvezetővel együttműködve a tartalék játékosvezető felügyeli. A játékvezető asszisztensnek nem kell elmennie a felpálya vonalig.

A játékosok sportszárának színe UEFA bajnokságokon

Néhány játékos fehér pántot (ragasztószalagot, kötést), vagy egy második sportszárát visel a felszerelése részét képező sportszáron. E pántok

némelyike nyilvánvalóan megváltoztatja a sportszár színét, összetéveszhetővé téve azt a másik csapat sportszárával pl.: labda irányváltásakor.

Ennek elkerülése végett **a pánt (vagy a második sportszár) kizárólag a sportszár alatt viselhető, vagy annak színével azonosnak kell lennie.**

UEFA mérkőzéseken a játékvezetők kötelesek meggyőződni arról, hogy a sportszár színe tisztán felismerhető legyen. A játékvezetők **minden UEFA versenyen** kötelesek ezt az előírást említeni a szervezési eligazításon, és a mérkőzéseken betartatni azt.

A hálók ellenőrzése

A hálót a csapatok bemelegítése után, még a mérkőzés előtt, illetve a félidő szünetében ellenőrizni kell. (A játékvezető dönti el, hogy ezt a feladatot a játékvezető asszisztens, vagy a negyedik játékosvezető végzi el.)

Amennyiben alapvonalai játékvezetők jelen vannak, az ő felelősségük a hálók ellenőrzése.



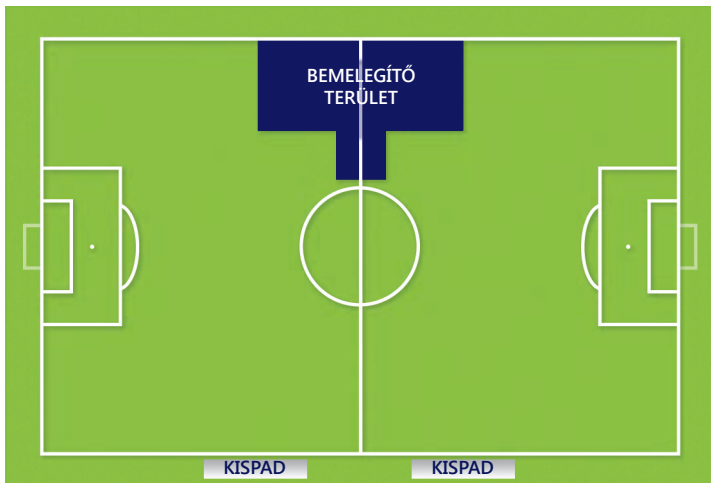
A hivatalos személyek feladatai a félidőben és a játékidő végén UEFA versenyek alkalmával

Az UEFA Játékvezetői Bizottsága a következő eljárást javasolja minden félidő végén:

1. A játékos kijáróhoz legközelebb álló játékvezető asszisztens köteles a folyosóba menni és azt felügyelni a félidő és a mérkőzés végén.
2. A negyedik játékvezető a kijelölt helyén maradva figyeli a technikai zónában tartózkodókat, és felügyeli a játékosok levonulását a játéktérről.
3. A játékvezető, a játékvezető asszisztens, és a alapvonalai játékvezetők (amennyiben ilyen személy van kijelölve) a kezdőkörben maradnak, addig amíg minden játékos elhagyja a játékteret.

A mérkőzés előtti bemelegítés helye

A klubokat megkértük arra, hogy jelöljenek ki helyet (lásd a következő ábrát) a játékvezetők mérkőzés előtti bemelegítéséhez. Ezt a területet nem kell semmilyen módon megjelölni.



EMLÉKEZTETŐ AZ UEFA MÉRKŐZÉSEKEN ALKALMAZANDÓ KIEGÉSZÍTŐ RENDELKEZÉSEKRŐL

(Kérjük, olvassa el a játékszabályokat és az UEFA versenyszabályait)

A gól ünneplése

A játékosnak sárga lapot kell felmutatni amennyiben:

- a játékvezető megítélése szerint a játékos provokatív, gúnyos, vagy ingerlő gesztust tesz;
- a játékos felmászik az elválasztó kerítésre a gól ünneplésekor;
- teljes egészében leveszi mezét, vagy azt a fejére húzza
- arcát illetve fejét maszkkal, vagy ahhoz hasonló tárggyal fedi be.

A játéktér elhagyása ünnepléskor nem büntetendő sárga lappal, de fontos, hogy a játékos minél hamarabb visszatérjen a játéktérre.

A játékosok nem mutathatnak meg olyan trikót, amely valamilyen szlogent vagy reklámot tartalmaz. Az előírt alapfelszerelésen nem szerepelhet politikai, vallási, vagy személyes kijelentés. A játékvezetőnek azonban nem szabad elfelejtenie, hogy a póló felhúzása reklám vagy szlogen bemutatása céljából nem vonja maga után sárga lap felmutatását, hanem azt az UEFA felé kell jelenteni, hogy a Fegyelmi Testületek a döntés meghozatalához szükséges minden

információval rendelkezzenek.

A játékvezetőknek preventív szellemben, józan ítélőképességükre hallgatva kell kezelni a gól ünneplését.

Félidei és hosszabbítás előtti szünetek

A félidei szünet 15 percig tart.

Hosszabbítás esetén a rendes játékidő vége, és a hosszabbítás megkezdése között 5 perc szünetet kell biztosítani.

A szabályok értelmében a játékosoknak ezalatt az öt perc alatt valamint a hosszabbítás félidejében a játékvezető felügyelete alatt a játéktéren kell maradniuk.

Frissítő italok

A mérkőzés megállításakor a játékosoknak joga van frissítő italok fogyasztására, de csakis az oldalvonal mentén. A játéktérre tilos műanyag vizespalackokat, vagy bármilyen más folyadék tárolására alkalmas eszközt dobni.

A játékosok azokból a műanyag palackból ihatnak, amelyet a technikai zónából adnak át (és nem dobnak) nekik. Továbbá a játékvezető beleegyezésével vizespalackok helyezhetők el 1,5 méterre



az oldalvonal mögött, hogy a játékosok a mérkőzés megállításkor pl.: szabadrúgás, játékoscsere, ihassanak.

Ilyen esetekben a játékvezetők legyenek elnézőek a palackot a játéktéren kívül kézbe vevő játékosokkal. A dopping ellenes szabályozás miatt minden csapat kizárólag a saját palackjait használhatja.

Ékszer

A 4. szabály értelmében a játékosok semmilyen ékszert sem viselhetnek vagy nem rögzíthetnek a testükre tapasszal, azokat kötelesek levenni.

A hosszabbítás jelzése

Emlékeztetjük a negyedik játékvezetőket, hogy a játékvezető által elrendelt, az egyes félidőkre megállapított **minimális** hosszabbítási időt kizárólag az egyes félidők utolsó percének leteltekor szabad jelezniük.

Az elvesztegetett idő beszámítása a játékvezető döntésére van bízva. A játékvezető nem állíthatja meg a játékot a jelzett hosszabbítás lejártá előtt. Amennyiben a hosszabbítás alatt játékoscsere, sérült játékos ápolása, sérült játékos eltávolítása a játéktérről, időhúzás, vagy bármilyen más idővesztéség előfordul, a játékvezetőnek be kell számítania azt, azonban ezt a negyedik játékvezetőnek külön jeleznie nem kell.

- A hosszabbítás kiszámításakor a

játékvezetők a játékoscserek, sérülések, és egyéb események miatt elvesztegetett időt kell figyelembe venniük.

- (Hozzávetőlegesen 30 másodperc vagy 1 perc javasolt a „normális” helyzetekben, egyébiránt pedig a pontos elvesztegetett időtartamot kell figyelembe venni.)
- A játékvezetők felfelé kerekítsenek a hosszabbítás kiszámolásakor (p.l.: 1 perc 25 másodperc 2 perc legyen).
- A hosszabbítás lejártakor a játékvezetőnek sípolnia kell (3-4 másodperces eltérés megengedhető), amennyiben a hosszabbítás alatt nem volt „elvesztegetett” idő. Amennyiben a hosszabbítás vége előtt szabadrúgást vagy szöglerúgást ítélnék meg (különösen ha sárga vagy piros lap is felmutatásra kerül) azokat el kell végezni, és a mérkőzést ezután kell befejezni (mint a büntetőrúgás esetében a Labdarúgás Játék-szabályai szerint).
- A hosszabbítást a játékvezetőknek minimális játékidőként kell értelmezni, ezért sohasem fújhatnak ennek letelte előtt sípjukba (pl.: 2 perces hosszabbítás esetén 1 perc 55 másodperc után).



A mérkőzés megszakításakor követendő eljárás

- Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy a mérkőzés előreláthatatlan esemény miatti megszakításakor csak abban az esetben kell „megállítani” az órájukat, ha szükségesnek tartják, hogy a játékosok elhagyják a játékeret. A mérkőzés újrakezdése előtt a játékvezető egyeztesse az óráját a Helyszíni Igazgatóval / Mérkőzés Ellenőrével.
- A mérkőzés megállítása és a játékosok játéktérről való távozása között eltelt időt hosszabbításként kell jelezni az elektronikus kijelzőn a félidő és a teljes játékidő végén.

Teendők játékos sérülése esetén

A játékszabály egyértelműen előírja, hogy a játékvezető csak játékos súlyos sérülése esetén állíthatja meg a játékot, továbbá azt is, hogy a játékost a játéktéren nem lehet ápolni. A játék megállításáért a játékvezetőt terheli a felelősség. Ne bátorítsuk a játékosokat a labda játékon kívül helyezésére. Amennyiben ezt egy játékos mégis megteszi, nem várhatja el, hogy a labdát az ellenfél visszaadja a játék újrakezdésekor.

A játékvezetőknak a következő előírásokat kell szem előtt tartani, játékos sérülése esetén:

- ha a játékos, a játékvezető megítélése szerint, nem szenvedett súlyos sérülést, a játék a labda játékon kívül való kerüléséig folytatódik.

- Ha egy játékos, a játékvezető megítélése szerint súlyosan megsérült, a játékot meg kell állítani.
- A **sérült játékos megkérdezése után** a játékvezető engedélyezi egy, de legfeljebb kettő, orvosnak a játékos ellátását, valamint a játéktérről való biztonságos és gyors elszállítását.
- A hordágyvivők csak a játékvezető jelzése után léphetnek a játéktérre a hordággal.
- A játékvezetőnek biztosítania kell a sérült játékos biztonságos elszállítását a játéktérről.
- A sérült játékost nem szabad a játéktéren ápolni, kivéve, ha sérülése annyira súlyos, hogy mozgatással csak rontanánk az állapotán.
- A vérző játékosnak el kell hagynia a játékeret, és csak akkor térhet vissza, ha a játékvezető meggyőződött arról, hogy a vérzést elállították. A játékos nem viselhet véres ruházatot.
- A játékosnak, ha a játékvezető engedélyezi az orvosok pályára lépését, hordágyon vagy saját lábón el kell hagynia a játékeret. Amennyiben a játékos ennek nem tesz eleget, sár-ga lapot kell felmutatni sportszerűtlen viselkedésért.
- A sérült játékos akkor térhet vissza a játéktérre, ha a mérkőzést már újraindították, és a játékvezető erre engedélyt adott.
- Amennyiben a labda játékban van a



játékos csak az oldalvonalon keresztül térhet vissza a játéktérre.

Amennyiben a labda nincs játékban, a játékos bármelyik határoló vonalról visszatérhet.

- Kizárólag a játékvezető engedélyezheti a sérült játékos játéktérre való visszatérését, függetlenül attól, hogy a labda játékban van vagy sem.
- A játékvezető akkor is engedélyezheti a sérült játékos visszatérését, ha a játékvezető asszisztens, vagy a negyedik játékvezető igazolja hogy ő készen áll arra.
- Amennyiben a játékot nem más ok miatt állították meg, illetve a sérülés nem a játékszabályok megszegésének eredménye, a játékvezető a labda leejtésével indítja újra a játékot.
- A játékvezető köteles a sérülés okozta teljes idővesztéséget beszámítani az egyes félidők végén.
- Amennyiben a játékvezetőnek lapot kell adnia a sérült, játéktérrel elhagyó játékosnak, azt még a játékos játéktérről való távozása előtt köteles megtenni.

- Ha súlyos sérülés történik pl.: lenyelt nyelv, agyrázkódás, lábtörés, stb.

Kivételek: a fenti szabályok alól kivételt képez

- Ha valamelyik kapus sérül
- Ha valamelyik kapus és mezőnyjátékos összeütközik, és ez azonnali figyelmet igényel
- Ha azonos csapat játékosai ütköznek, és ez azonnali figyelmet igényel



AZ UEFA JÁTÉKVEZETŐI BIZOTTSÁG

TECHNIKAI AJÁNLÁSAI

Az UEFA Játékvezetői Bizottság valamint az UEFA kurzusokon résztvevő játékvezetők, és játékvezető asszisztensek közötti egyeztetések után érezhetővé vált, hogy a következő javaslatok megfogalmazása megerősítheti a játékszabályok egységes értelmezését és alkalmazását.

Helyes döntéshozatal: szabálytalanságok és következményeik

A következőkben részletezett kritériumok (valamint azok fegyelmi szankciói) állapíthatók meg egy szabálytalanság súlyosságának megítélésére, és arra, hogy mikor irányul a szabálytalanság egy nyilvánvaló gólhelyzet megakadályozására, illetve egy ígéretes támadás megállítására.

Szabálytalanságok súlyosságának megítélése

A szabálytalanság (úgy mint rúgás, gáncsolás, ráugrás, ütés, lökés, ellenfél támadása) súlyosságának megítélésekor a játékvezetőknek a következőket kell mérlegelniük:

- Szándékosság, rosszindulat mértéke
- A játékos cselekvésének gyorsasága (intenzitás)
- A szerelő játékos esélyei a labda megjátszására
- A lábak iránya, és szerelés stoplival/ talppal
- A játékos veszélyeztet-e ellenfele testi épségét?

Különleges hangsúlyt kell helyezni az olyan ellenfél elleni támadások kiküszöbölésére, amikor a játékos

figyelman kívül hagyja ellenfele testi épségét, beleértve azt is, ha a kontaktus nagy sebességgel történik a labdával és/vagy az ellenféllel. A játékvezetőnek határozottan fel kell lépnie amikor észreveszi, hogy az irányítatlan támadás nagy sebességgel, a lehetséges következmények, és az ellenfél testi épségére való tekintet nélkül valósul meg. A szándék vagy rosszindulat megítélésénél a játékvezetőknek különösen figyelniük kell a szerelő játékos lábának irányára és a stoplik használatára.



A szerelés még akkor is minősülhet felelőtlennek (vagy akár túlzott mértékű erőbevetésnek is), ha a labdát játszották meg. Amennyiben a kontaktus a labdával és az ellenféllel nagy sebességgel, az ellenfél potenciális veszélyeztetésének figyelmen kívül hagyásával történik, akkor ezt megfelelően kell büntetni, általában sárga lap, súlyos szabálytalanság esetén piros lap felmutatásával.

Minden túlzott mértékű erőbevetéssel történő támadás, amely az ellenfél testi épségének veszélyeztetésével jár súlyos szabálytalanságnak minősül, és kiállítását von maga után. A brutalitás mindig piros lappal büntetendő.

Amennyiben a szerelés túlzott mértékű erőbevetéssel történik, vagy veszélyezteti az ellenfél testi épségét akkor annak iránya – akár hátulról, akár szemből, akár oldalról történik - irreleváns. Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy csak a sportszerűtlen cselekményeket kell büntetniük, a kemény de sportszerű támadást nem.

Körülmények

A szabálytalanságok súlyosságának megítélésakor a játékvezetőknek figyelembe kell venniük annak körülményeit is (beleértve a cselekmény helyét a játéktéren):

- Nyilvánvaló gólhelyzet megakadályozása történt-e (piros lapos

szabálytalanság)?

- Ígéretes támadás megghiúsítása történt-e (sárga lapos szabálytalanság)?

A nyilvánvaló gólhelyzetet megakadályozó szabálytalanság megítélése a következő kritériumok alapján történik:

- A labda irányításának lehetőségére
- A támadó helyzete
- A mozgás iránya
- A kaputól való távolság
- A védőjátékosok/ kapus helyzete
- **Végződhetett volna-e a támadás góllal, ha nem állítja meg szabadrúgást (büntetőrúgást) maga után vonó szabálytalanság?**

Az ígéretes támadást megghiúsító vétség megítélése a következő kritériumok alapján történik:

- A szabálytalanság elkövetésének helye
- A játékos esélyei a labda megjátszására
- Csapattársainak helyzete
- Az ellenfél helyzete
- A kaputól való távolság
- Továbbfejldhetett volna-e a támadás a következő másodpercekben, ha nem akadályozza meg a szabálytalanság?

Nyilvánvaló gólhelyzet megakadályozásánál mindegy hogy kapus vagy mérőnyjátékos követi el a szabálytalanságot. Amennyiben a kapus követ el szabálytalanságot egy támadó játékoskal egy az



eggyel szemben helyzetben, a megfelelő szankció az esetek többségében piros lap (csak kivételes esetekben, amikor a támadó játékos olyan pozíciót vesz fel ahonnan kicsi a valószínűsége a gólszerzésnek tekinthető a sárga lap megfelelő szankciónak).

Egyéb sportszerűtlen cselekmények (visszatartás, labda érintése kézzel...)

Emlékeztetjük a játékvezetőket, az olyan szabálytalanságok, mint visszatartás, vagy a labda szándékosan kézzel történő érintése a játékszabályok szerint csak szabadrúgással büntetendő. Azonban a játékost sárga lappal kell figyelmeztetni sportszerűtlen viselkedésért, ha például a szabálytalanság:

- Akadályozza az ellenfelet a labda megszerzésében, vagy előnyös helyzet elfoglalásában
- Ígéretes támadás továbbfejlődését akadályozza meg

Amennyiben egy játékos akkor kezezik, amikor a kapu felé tart nyílt játékból vagy szabadrúgásból (kapura rúgás), a szabálytalankodó játékost figyelmeztetni kell. Amennyiben játékost kezezés miatt akkor kell büntetni, amikor a labda keresztezi a büntetőterületet, általában nem szükséges fegyelmezési szankciót alkalmazni, kivéve, ha a szabálytalankodó játékos egyértelműen akadályozza ellenfelét a labda megszerzésében, vagy ígéretes támadás továbbfejlődését hiúsítja meg. Amennyiben a szabálytalanság egy

nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg, a vétkes játékost ki kell állítani.

Szabálytalanságok, amikor a labda játékon kívül van

Szabálytalanságok elkövethetőek akkor, amikor a labda játékban van, és akkor is, amikor nincs. Mindkét esetben a vétkest a szabálytalanság természetétől/súlyosságától függően kell megbüntetni. A vétkest akkor is a szabálytalanság súlyosságától függően kell büntetni, ha a szabálytalanság akkor történik, amikor a labda nincs játékban, csak ebben az esetben nem kell figyelembe venni a szabálytalanság körülményeit, mivel sem ígéretes támadás, sem pedig nyilvánvaló gólhelyzet nem fordulhat elő.

Veszélyes játék testi kontaktussal

Ha egy játékos veszélyes módon játszik, és hozzáér ellenfeléhez, a játékvezető köteles a súlyosabb vétséget, azaz a kontaktust, büntetni, és ezért **közvetlen** szabadrúgást ítélni.

Amennyiben szükséges egyéb fegyelmezési szankciót is alkalmazni kell pl.: sárga lap felmutatása, ha a támadás felelőtlen. Azokat az eseteket, amikor nagy erővel történik a kontaktus miközben az ellenfél „ollózást” végez, általában sárga lappal kell szankcionálni (felelőtlen támadás miatt). Amennyiben a játékvezető megítélése szerint az ellenféllel történt nagy erejű sportszerűtlen kontaktus szándékos, a szabálytalankodó játékost ki kell állítani.



Testi kontaktus (kéz és karok használata)

A labdarúgás olyan játék, melynek természetes része a testi kontaktus, ezért ennek csak a szabálytalan formáit kell büntetni.

Nagyobb következetesség érdekében meghatározásra kerültek azok a kritériumok, melyek segítik a játékvezetőt a sportszerű testi kontaktus és a büntetendő szabálytalanságok megkülönböztetésében.

A játékvezetőnek a következőket kell szem előtt tartania ítélethozatalakor:

- A védő szabálytalanul gátolta vagy akadályozta kezével a támadó játékost?
- Ez a kontaktus negatívan befolyásolta-e, a támadó játékos előrehaladását, vagy akadályozta-e a csapat támadásának kifejlődését?
- A kontaktus kifejezetten az akadályozásra irányult-e (vagy véletlen volt)?
- A támadó játékos kezdeményezte-e a szabálytalan kar/kézhasználatot?
- A támadó játékos a játékvezető megfélemlítésére használta-e a testi kontaktust, annak érdekében, hogy szabad-, vagy büntetőrúgást harcoljon ki?

A fenti kritériumok figyelembevételével a játékvezető dönti el:

- hogy szabálytalanul fizikai kontaktus történt-e (visszatartás, lökdösődés...) és ebben az esetben szabadrúgást/büntetőrúgást ítél.

- hogy a támadó játékos megpróbálta-e megfélemlíteni a játékvezetőt, és a szimulálást mint sportszerűtlen viselkedést sárga lap felmutatásával bünteti, az ellenfél javára pedig szabadrúgást ítél.

Felhívjuk a figyelmet arra a tényre, hogy a sportszerűtlen testi kontaktus kezdeményezője lehet támadó, vagy védőjátékos is. Amennyiben mindkét játékos szabálytalanul testi kontaktussal él, akkor a kezdeményező játékos csapata ellen ítélnék szabad/büntetőrúgást. Ezen felül mindkét játékos fegyelmezési szankciókkal sújtható.

Szabálytalan kéz és kar használat

Kiválóra fejlesztett koncentráció, fokozott alaposág, és nagyobb tudatosság révén a játékvezetők, játékvezető asszisztensek és a alapvonalai játékvezetők éberebben tudják felismerni az esetleges szabálytalan kéz- és kar használatot. A játékvezetők képesek lesznek azonosítani a megfelelően és következetesen büntetendő, erős, sportszerűtlen, könyökkel és karral végzett testi kontaktusokat amennyiben támadás során nemcsak a lábakra összpontosítanak. Különösen veszélyes lehet, ha egy játékos az ellenfele közelében ugrik és közben karjait szándékosan nem természetes módon tárja ki. (Pl.: könyökének mozgásával veszélyhelyzetet idézhet elő).





A játékvezetőknek tudatában kell lenniük, hogy az ő felelősségük megvédeni a játékosokat a sportszerűtlen játéktól, azáltal hogy minden túlzott erő alkalmazásával történő támadást (és emiatt veszélyezteti az ellenfél testi épségét) súlyos szabálytalanságnak tekintenek, és piros lappal büntetnek. A könyök/kar szándékos, fegyverként való használata az ellenféllel szemben természetesen ugyanebbe a kategóriába sorolandó. Amennyiben a játékos a könyökét/karját sportszerűtlenül „eszközként” használva kerül erőteljes sportszerűtlen testi kontaktusba az ellenfelével, figyelmeztetni kell sportszerűtlen viselkedéséért (felelőtlen támadás).

Szabálytalan kéz és kar használat a szöglet- és szabadrúgást megelőzően

A szabálytalan kar használat, különösen szöglerúgásokat illetve kapuhoz közeli szabadrúgásokat megelőzően, egyre szembetűnőbb.

A játékvezetőnek előrelátónak kell lennie, és egyértelműen kell mutatnia, hogy hajlandó megelőző intézkedéseket is tenni a szöglet- vagy szabadrúgást megelőzően. Megelőző intézkedésekkel elkerülhetők a konfliktusok pl.: amikor a játékosok a büntetőterületen vagy annak közelében lökdösődnek. A beazonosított játékosokat el kell különíteni és nyilvános

figyelmeztetésben részesíteni.

Ahol lehetséges a játékvezetőknek az asszisztensek révén kell biztosítani, hogy jelzésig a labda nem kerül újra a játéktérre.

Fontos, hogy a játékvezető megelőző intézkedéseit követő bármely, hasonló sportszerűtlen viselkedéssel szemben határozottan fellépjen:

- amennyiben ilyen eset még a labda játékba kerülése előtt történik, a sportszerűtlenség súlyosságától függően sárga vagy piros lapot kell felmutatni
- amennyiben a labda már játékban van, a játékvezetőknek határozottan kell fellépnie a folytatólagos visszatartással, lökdösődéssel stb. szemben, és szabad- vagy büntetőrúgást kell ítélni attól függően, hogy melyik csapat követte el a szabálytalanságot. Adott esetekben további fegyelmező szankciók is alkalmazhatók.

A játékvezető előzetes figyelmeztetés nélkül is határozott lépéseket tehet.

Az utóbbi időben jelentős előrelépést értünk el, és szigorú intézkedéseket tettünk. Felhívjuk a játékvezetők figyelmét, hogy **folytassák a szigorú fellépéseket** a büntető területen belüli visszatartás, huzakodás, lökdösődéssel szemben, és alkalmazzák a javasolt útmutatást.





Szabálytalan testi kontaktus

Sok támadó mozgást megállít a szabálytalan testi kontaktus („bodicsek”). Minden esetben, amikor egy ígéretes támadást ilyen módon állítanak meg, a szabad/büntetőrúgás mellett a játékvezetőnek sárga lapot is fel kell mutatnia sportszerűtlen viselkedés miatt. Amennyiben a szabálytalan testi kontaktus túlzott erővel, erőszakkal vagy brutalitással történik, akkor labdarúgás játékszabályai szerint piros lap felmutatása kötelező.

Szimulálás

Minden, a játékvezető megtévesztésére irányuló, szimulálást a sportszerűtlen viselkedésért járó sárga lappal kell büntetni, függetlenül attól, hogy a játéktér melyik részén történik.

A játékvezető megtévesztésére irányuló szimulálás történhet:

- amikor a játékosok között **nincs fizikai kontaktus**
- amikor a játékos és ellenfele között **nyhe fizikai kontaktust használ fel**
- amikor a játékos egy lehetséges fizikai kontaktust **kezdeményez** az ellenfél irányában
- amikor a játékos a lehetséges fizikai **kontaktust megelőzően** cselekszik
- amikor a játékos **eltúlozza** a fizikai kontaktus hatását

Sajnos egyre gyakrabban fordul elő az ilyen viselkedés, ami megnehezíti a játékvezető feladatát. A játékvezetőknek

éberem kell figyelniük az ilyen sportszerűtlen cselekményekre, és szigorúan büntetni azokat, hogy a szimulálást kiiktassák a játékból. Elfogadhatatlan, ha a szimulálást észreveszik, de büntetésre nem kerül sor. Jegyezzük meg, hogy az a játékos, aki azért túlozza el egy fizikai kontaktus hatását, hogy ellenfele szigorúbb büntetést kapjon, sportszerűtlen magatartásban vétkes.

Amennyiben a játékos cselekedetei nem irányulnak a játékvezető megtévesztésére, akkor nem tekinthetők szimulálásnak, és játékot nem kell megállítani.

Kezezés megítélése

A labdarúgás olyan játék, amely során a játékos természetes mozgásának része a kar és a kéz állandó mozgatása. A **szándékos** kezezés megítéléséhez figyelembe kell venni a következőket:

- Szándékosan érintette-e a játékos a labdát?
- A kéz ért a labdához, vagy a labda a kézhez?
- A játékos kezei „természetes helyzetben” voltak-e?
- Nagyobbnak akarta – e mutatni magát a játékos kezei mozgatásával?
- Mekkora távolságot tett meg a labda mielőtt hozzáért a játékos kezéhez?
- A játékos el akarta-e kerülni, hogy keze a labdához érjen?
- A játékos el tudta-e volna kerülni, hogy keze a labdához érjen?



A játékvezetőknek figyelembe kell venniük az egyéb lehetséges körülményeket és következményeket pl.: hogyan és hol történt a szabálytalanság (ígéretes támadást, vagy egyértelmű gólhelyzetet hiúsított-e meg) és ez után meghatározni a játékszabállyal összhangban lévő büntetést.

A kezezésért járó szankciókat lásd a 25. oldalon. (Egyéb sportszerűtlen cselekmények)

Játékosok reakcióiból / konfrontációjából származó incidensek

Játékosok közötti konfrontáció

A játékvezetőnek egységesen kell a vétkeket büntetni. Kézzel fogható előnyökkel jár, ha a konfliktus helyéhez sietünk, és az esettől függően fegyelmező szankciókat alkalmazunk (sárga, vagy piros lapot adott esetben). Azt tapasztaltuk, amennyiben a játékvezető nem megy gyorsan az incidens helyszínére, a játékosok reagálása és retorziói a probléma kiszélesedéséhez vezethet.

Amennyiben a konfrontáció kiszélesedését lehetetlen megakadályozni, a játékvezetőnek, anélkül hogy fizikálisan beavatkozna a játékosok szétválasztásába, alaposan meg kell figyelnie a történeteket. Közbeavatkozáskor a játékvezető és a játékvezető asszisztens lehetőség szerint kerülje a fizikai kontaktust. Az erőteljes sípolás hasznos lehet, ugyanakkor a játékosokkal való kiabálást kerüljük.

A játékvezetőknek nem csak a kezdeményező felet kell büntetni, amennyiben a szabálytalanság ezt indokolja (felelőtlenség, brutalitás), hanem a további konfrontációban résztvevő játékosokat is. A fő agresszort a megfelelő módon kell büntetni, és javasoljuk, hogy **mindkét csapatból legalább egy-egy játékos kapjon sárga lapot.**

A játékvezetőknek különösen figyelniük kell azon játékosokra, akik távolabbról közelítik meg az incidenst, és onnan csatlakoznak. Őket azonosítani kell, és sárga lapot kell számukra felmutatni. A sárga lap nem elégséges büntetés verekedés (túlzott erejű fizikai kontaktus, stb.) kitörésekor.

Az egyik asszisztensnek figyelnie és rögzítenie kell az eseményeket, a másik asszisztensnek a játékvezetőhöz közel kell maradnia. A negyedik játékvezetőnek a helyén, a technikai zónák között, kell maradnia és onnan figyelnie a történeteket. A játékvezetőnek, a játékvezető asszisztens(ek)nek, a negyedik játékvezetőnek és a .alapvonalai játékvezetőnek a mérkőzés újraindítása előtt kell megbeszélniük, amennyiben szükséges, hogyan szankcionálják a fő vétke(s)ket. A játékvezetőnek nem szabad engednie az időhúzást, ezért a mérkőzést a lehető leggyorsabban folytatni kell.



Konfrontáció a játékvezető és a játékos között- a játékvezetői tekintély aláásása

Az UEFA Elnöke jóváhagyta az UEFA Respect kampányt, amely a játékban résztvevőket bátorítja arra, hogy tiszteletben tartsák egymás szerepét. Ezt szem előtt tartva a játékvezetőnek el kell érnie, hogy tiszteletben tartsák, és büntetnie kell a tekintélyének aláásására irányuló viselkedést.

A játékszabályban foglaltak szerint a játékosoknak, akik a játékvezetővel, játékvezető asszisztenssel, vagy az alapvonali játékvezetőkkel szemben ellenvéleményüket fejezik ki, **sárga lapot kell felmutatni**.

A játékosok sokféleképpen fejezik ki ellenvéleményüket, vagy támadják a játékvezető tekintélyét. Például:

- gesztusokkal, vagy játékvezető, illetve a játékvezető asszisztens felé rohanva
- a játékvezető köré gyűlve (tömeges reklamálás/"mobbing") – ebben az esetben legalább az egyik játékosnak sárga lapot kell felmutatni
- az ellenfél számára felmutatandó sárga lap szóbeli vagy fizikai követelésével

A játékvezetőnek a játék során teljes tiszteletet kell kivívnia és azt meg is kell tartania. Ennek elérése érdekében a játékvezetőnek:

- erőteljes személyiséget kell mutatni az egyet nem értés első jeleire

- sárga lapot kell felmutatni amennyiben a játékos cselekedete ellenvélemény kifejezéséként értelmezhető!
- Sárga lapot kell felmutatni annak a játékosnak, aki az ellenfél számára felmutatott sárga vagy piros lapot követel

A sárga lap gyors és **jól időzített** felmutatása megelőző hatást fejthet ki, és elejét veheti az ellenvélemény kifejezésének.

Az UEFA elvárja a játékvezetőktől az ellenvélemény kifejezésével szembeni határozott fellépést, és a vétkesek számára sárga lap felmutatását.

Az UEFA eltökélt abban, hogy megálljt parancsoljon az ellenvélemények kifejezésének, valamint a játékvezetők zaklatásának mind a játéktéren mind pedig azon kívül.

A tömeges reklamálás („mobbing”) kezelése

A felforrósodott hangulatú situációk (mint például tömeges reklamálások/konfrontációk) kezelésében a játékvezetőnek nyugodtnak és összeszedettnek kell maradnia. A helyzet konszolidálásához gyorsan azonosítania kell a fő reklamálót/ agresszort, semleges területre kell vezetni, izolálni a többi játékostól, és sportszerűtlen viselkedésért sárga lapot kell felmutatni amilyen gyorsan lehetséges. Csak minimális párbeszédre





kell szorítkoznia, a játékvezetőnek nyugodtnak, határozottnak kell maradnia, a játékkal szemkontaktust kell tartania és teljesen uralnia kell a helyzetet. Amennyiben a játékos olyan súlyos vétséget követ el mint a játékvezetővel szembeni sportszerűtlen fizikai kontaktus, nyugodt és méltóságteljes módon, piros lapot kell felmutatni. Ilyen helyzetekben a legközelebbi játékvezető asszisztens segítheti a játékvezetőt.

A másik asszisztens, a negyedik játékvezető, és az alapvonalai játékvezetők figyelemmel kíséri, és rögzíti az incidens részleteit. A negyedik játékvezetőnek a technikai zónák között kell maradnia. Az alapvonalai játékvezetőnek a szokott helyén kell maradnia a játéktéren kívül.

A játékot a lehető leggyorsabban folytatni kell. Az idővesztéséget a megszokott módon kell beszámítani.

Kommunikáció és irányítás

Pozitív testbeszéd

Esetenként hasznos lehet, ha diszkrét magyarázó jelzések megfelelő alkalmazásával tisztázunk egy, néhány résztvevő számára nem teljesen egyértelmű, incidens. Ez a játékosokkal folytatott kommunikáció egy olyan pozitív módja, amely a döntéseket hitelessé és meggyőzővé teszi pl.: annak egyszerű jelzése, hogy a sárga lap vétségek sorozatos elkövetéséért (a játékszabályok folyamatos megsértéséért) járt hasznos lehet abban, hogy a játékosok megértsék,

a sárga lap nem az utoljára elkövetett szabálytalanság szankcionálása. Azonban az ilyen diszkrét kiegészítő jelzéseket (pl.: mez meghúzása, labdakezelés stb.) csak a döntés tisztázására nem pedig annak igazolására szabad alkalmazni.

A technikai zóna

A negyedik játékvezetőnek a játékvezető elvárásaival összhangban (a mérkőzés előtt megbeszéltek szerint) kell ügyelnie feladatai ellátására, de feladatát az edzők zavarása nélkül kell végeznie. Biztosítania kell, hogy az edzők felelősségteljesen végezhesék tevékenységüket.

Általánosságban véve a tartózkodó, nyugodt viselkedés javasolt.

Egy időben egyszerre csak **egyetlen személy** tartózkodhat a technikai zóna szélén, mindaddig, amíg felelősségteljes módon tevékenykedik.

Amennyiben a technikai zónában tartózkodó személy(ek) reakciói nem megfelelőek, a negyedik játékvezetőnek a személyes jelenlétével kell megpróbálni megnyugtatni kérdéses személy(eke)t. Tartózkodnia kell a konfrontációtól, és az ezekkel a személyekkel folytatott hosszú párbeszédétől.

Nem megfelelő viselkedés esetén a negyedik játékvezetőnek a játék megállításakor informálnia kell a játékvezetőt, aki nyilvános figyelmeztetésben részesíti az érintett személy(eke)t (vagy súlyosabb





esetben eltávolíttatja ő(ke)t a technikai zónából). A nem megfelelő viselkedés megismétlődésekor a negyedik játékezetőnek újra tájékoztatnia kell a játékezetőt, aki eltávolíttatja az érintett személy(eke)t a technikai zónából.

Elvben a felelősségteljesen tevékenykedő edzőt hagyni kell, hogy munkáját teljesen szabadon végezhesse, ha azonban a játékezetőt vagy más hivatalos személyeket nyíltan kritizálja, akkor intézkedéseket kell tenni viselkedésének féken tartására. Amennyiben a játékezető figyelmét igénylő problémák jelentkeznek a technikai zónában, a két játékezető asszisztensnek a helyén kell maradnia, és figyelemmel kísérnie azt ami a játéktéren történik, majd jelenteni a játékezetőnek.

Előnyszabály megítélése

A játékosok, edzők, nézők azt szeretnék, hogy a játék folyamatos legyen, azonban az előnyszabály alkalmazása veszélyeztetheti a játékezető mérkőzés feletti kontrollját.

Az előnyszabály lehetséges alkalmazásának (vagy a játék megállításának) mérlegelésekor a játékezetőnek alapvetően szükséges megfontolnia, hogy a sértett csapatnak valójában előnye („csapatelőny”) származna-e a játék folyamatosságából, ugyanis a labda birtoklása nem feltétlenül jelent előnyt a csapat számára. Amennyiben megvalósítható, a játékezetőnek „várj és nézz” taktikát kell alkalmaznia a sípszó késleltetésével, annak érdekében, hogy

világossá váljon vajon a vétlen csapatnak tiszta támadási lehetősége van-e.

Sok csapat azonban az ellenfél büntetőterületének közelében elvégzett szabadrúgásokkal szeretne inkább élni, ezért ilyenkor nagyobb előnyt jelent a csapat javára a szabadrúgás megítélése, kiváltképp testi kontaktus vétsége esetén, mint az előnyszabály alkalmazása.

A játékezetőknek nem szabad elfelejteni, hogy az előnyszabály alkalmazását fontos HANGGAL majd az elfogadott KÉZJELZÉSSEL jelezni, hogy a játékosok számára egyértelmű legyen: a szabálytalanságot észrevették, és nem hagyták figyelmen kívül.

Csak nagyon ritkán számít előnynek a labda aktuális pozíciójának megtartása, annak hátraadása, a védőjátékosok általi nyomásgyakorlás alatt, még akkor is, ha a labda a játékos birtokában van. Általánosságban előnyszabályt akkor kell alkalmazni, amikor ígéretes támadás, vagy egyértelmű gólhelyzet alakul ki.

Ezt kiegészítendő, a játékezetőnek meg kell fontolnia, hogy:

- A játéktér melyik részén történt a szabálytalanság
- A szabálytalankodó játékosnak sárga lapot kell-e felmutatni?
- A szabálytalankodó játékosnak második sárga lapot kell-e felmutatni?
- A szabálytalankodó játékosnak közvetlenül piros lapot kell-e felmutatni és leküldeni a játéktérről?





Amennyiben a játékvezető felelőtlennek ítéli az elkövetett szabálytalanságot, meg kell állítania a játékot, hacsak nincs nagyon jelentős támadási lehetőség; azaz a játék kontroll alatt tartása nagyobb súllyal bír, mint a „csapatelőny”.

Olyan körülmények esetén, amikor a játékvezető az eredeti szabálytalanság miatt második sárga lap, vagy közvetlen piros lap felmutatását ítélné a vétkes játékos számára, az előnyszabály **nem** lehet megfontolás tárgya (kivéve a nyilvánvaló gólhelyzeteket) és azonnal szabad- vagy büntetőrúgást kell ítélni. Emlékeztetjük a játékvezetőket, azokban az esetekben, amikor az előnyszabály nem valósul meg, a játékvezetőnek meg kell állítani a játékot, és az eredeti szabálytalanságot kell büntetni. Ezt a döntést néhány másodpercen belül kell meghozni.

A védők által a büntetőterületen belül elkövetett szabálytalanságok esetén a játékvezetőnek tanácsos késleltetni a sípszót és figyelni a játék kimenetelét. Amennyiben az előnyszabály nem valósul meg, a játékvezető köteles az első szabálytalanságot megítélni, azaz büntetőrúgást adni.

Összegzés:

- A játékvezetőknek szélesebb rálátással kell lenniük és nem csak a szabálytalanságra kell koncentrálniuk (annak büntetésére és helyére).
- A megfelelő fegyelmi intézkedéseket

még előnyszabály alkalmazásakor is kötelező a labda játékon kivülre kerülését követően megtenni.

- Az előnyszabály csak nagyon ritkán ítélandó védők számára, vagy saját büntetőterületük közelében (csakis akkor, ha a labdát teljes mértékben ők irányítják, és a védő körzetében nincsenek ellenfél játékosok, stb.).
- Amikor az előnyszabály nem valósul meg, a játékvezetőnek néhány másodpercen belül büntetnie kell az eredeti szabálytalanságot.

Szabadrúgás lebonyolítása

A következő eljárások elősegítik a szabadrúgás irányítását és lebonyolítását:

- miután a játékvezető megtette a fegyelmi intézkedéseket, biztosítsa, hogy a labda **a lehető leggyorsabban** a szabálytalanság helyszínére kerüljön
- amennyiben a gyors szabadrúgás kritériumai nem teljesültek, a játékvezetőnek azonnal át kell venni az irányítást. Sípjá felmutatásával egyértelműen jeleznie kell a támadóknak, hogy várniuk kell a jelzésig. Minden esetben, amikor a szabadrúgást a jelzés előtt végzik el, **azt meg kell ismételni függetlenül annak eredményétől**, és a labdát elrúgó játékosnak sárga lapot kell felmutatni.
- A labda elől el kell távolítani a védőjátékosokat





- A játékvezető a távolság kimérésével irányítsa a „sorfalat”, és ezzel egy időben felügyelje a labda helyzetét is. Annak a játékosnak, aki megtagadja a minimális távolság betartását, sárga lapot kell felmutatni.
- Álljon a megfelelő helyzetbe (hogyan figyelhesse a labdát, a falat, és a játékvezető asszisztent)
- Adja meg a jelet a szabadrúgás elvégzésére. Amennyiben a szabadrúgás elvégzése alatt a védőjátékosok előrelépnek a sorfalból és a rúgásból nem született gól, végeztesse el újra a szabadrúgást, és mutasson fel sárga lapot a vétkes játékos(ok)nak.
- Bizonyosodjon meg róla, hogy az ismétlésnél a labda ugyanarra a helyre kerüljön, és kövesse ugyanazt az eljárást.

A sorfalban álló játékosok fegyelmezetlensége esetén a játékvezetőnek szóbeli intést kell alkalmaznia. Amennyiben bármilyen további fegyelmezetlenség előfordul, azt minden egyéb figyelmeztetés nélkül fegyelmi szankcióval, azaz sárga vagy piros lap felmutatásával kell sújtani. Amennyiben a támadójátékosok a sorfalban vagy annak közelében állnak, a játékvezetőnek a távolságot előrefele kell kimérnie. Ügyeljen azonban arra, hogy a labda a megfelelő helyen maradjon.

Gyors szabadrúgás

A szabadrúgást gyorsan – a játékvezető sípszava nélkül – is el lehet végezni ha:

- fegyelmi intézkedést nem kellett tenni
- a játék megállítása után gyorsan (azaz néhány másodperc után) végzik el a szabadrúgást
- a labda a szabálytalanság helyén álló helyzetben van
- a szabadrúgás elvégzéséhez nincs szükség játékvezetői irányításra
- a játékvezető még nem kezdte el beállítani a sorfalat illetve hátraállítani az ellenfeleket a megfelelő távolságba
- játékos nem sérült meg és nem igényel figyelmet

Amennyiben az ellenfél egy játékos megakadályozza az elvégzendő szabadrúgást, sárga lapot kell neki felmutatni.

Büntetőrúgások

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy az érvényben lévő játékszabály kimondja: „A büntetőrúgásnál a nekifutás alatt az ellenfél megtévesztésére irányuló cselezés a labdarúgás részeként megengedett. Ez a rész a szabálykönyvből van idézve! Azonban a labda elrúgásának színlelése a nekifutás után sportszerűtlen viselkedés, amely a 14. szabály megsértésének tekintendő, és amiért játékost figyelmeztetésben kell részesíteni. Amennyiben a labda a kapuba jut,



a rúgást meg kell ismételni; ha nem jut a kapuba, a játékvezetőnek meg kell állítani a játékot, és a védőcsapatnak ítélt, büntetőpontról elvégzendő közvetett szabadrúgással kell a mérkőzést újraindítania.”

Ez egyaránt vonatkozik a játék közbeni illetve a mérkőzés eredményét eldöntő büntetőpontról végzett rúgásokra.

Visszatérés a játéktérre

Miután a játékvezető jelzést adott a játéktérre való visszatérésre, a játékos azonnal részt vehet a játékban. A játékvezetőknak alaposan figyelembe kell venniük a labda és a többi játékos helyzetét a visszatérés jelzését megelőzően.

Cserejátékkal szembeni fegyelmi intézkedések

Cserejátékkal szembeni fegyelmi intézkedés esetén a játékvezetőnek egyértelmű módon kell a sárga vagy piros lapot felmutatnia.

Helyezkedés

A jó helyezkedés valamint az oldalakra történő rálátás döntően fontos a szabálytalanság módjának (súlyosságának) és körülményeinek optimális megítéléséhez. Az asszisztens is gyakran hasznos információkkal szolgálhat a játékvezetőnek.

Az UEFA TOP játékvezetői felismerték az UEFA Játékvezetői Bizottsága által

javasolt rugalmas és széles, átlós irányú helyezkedés előnyeit. Amikor csak lehetséges, tartsuk be a helyezkedés legfontosabb elvét (azaz tartsuk a játékot a játékvezető és a játékvezető asszisztens között) annak érdekében, hogy növeljük az adott eseményre való rálátás szögét, miközben fenntartjuk a szemkontaktust a játékvezető asszisztenssel.

A büntetőterület közelében elvégzendő szabadrúgásoknál a játékvezetőnek ki kell mérnie a 9,15 méteres távolságot, majd, a bal és **nem pedig a jobb oldalon** kell elhelyezkednie. Kivételt képez ez alól, ha a szabadrúgás helye közel esik a bal oldalhoz (azaz a játékvezető még egyszer átlós irányba mozog, illetve más megfelelő pozíciót vesz fel a büntetőterületen történő események megfigyelésére). Úgy gondoljuk, hogy ebben az esetben kisebb az esély hibás döntés meghozatalára vagy adott esemény elmulasztására.

Szabálytalankodó játékosok azonosítása

A figyelmetlenség vagy az elhamarkodottság hibákhoz vezethet a játékosok azonosítása során. Fegyelmi intézkedések megítételekor hasznos lehet a következő eljárások betartása:

- különítsük el és azonosítsuk a fegyelmezendő játékost
- mind a négy hivatalos személynek rögzítenie kell a játékos személyazonosságát, és ellenőrizni, hogy kapott-e már sárga lapot



A játékot ezen eljárások elvégzése után lehet csak újraindítani.

A játékevezetői csapat együttműködése

Mérfkzés elötti megbeszélés

Kizárólag a különböző technikák gyakorlásával és a játékevezetők azonos szabályértelmezésével lehet fejleszteni a csapatmunkát. A csapattagoknak tiszteletben kell tartani egymás szerepét. Csakis akkor lehetnek sikeresek, ha játékevezető felvállalja a nyitott és őszinte mérfkzés elötti eligazítás felelősségét, nyitott a felmerülő kérdésekre, és a csapat elfogadja a döntéseket. A játékevezetőknek szem elött kell tartaniuk a részletes mérfkzés elötti megbeszélés hasznosságát és szükségességét az egyes tagok szerepét illetően, azaz mindenki számára egyértelműek legyenek feladatai és kötelességei. A játékevezetőnek a mérfkzés elött, részletes utasítások megadásával kell segítenie a játékevezető asszisztensek, a negyedik játékevezető, és ahol küldve van alapvonali az játékevezetők felkészülését a mérfkzés alatti teljes együttműködésre, még abban az esetben is, ha már korábbi alkalmakkal működtek együtt. Az elöírt módszer követése a játékszabályok következetesebb alkalmazását biztosítja, különösen les megítélése esetén. A csapat vezetőjeként a játékevezető vállal teljes felelősséget a meghozott döntésekért.

Alapvetően fontos a játékevezető és a csapata közötti hatékony kommunikáció a mérfkzés elött és alatt. (folyamatos figyelmet igényel)

A szemkontaktus, a kölcsönös elővigyázatosság, és a kétoldalú kommunikáció szintén lényeges. Javasoljuk, hogy a játékevezetők a mérfkzést követően is találjanak időt a csapatmunka értékelésére.

A les

A játékevezető asszisztensek csak akkor jelezzenek lest, amennyiben teljesen megbizonyosodtak arról, hogy valóban les szabálytalanság történt. Amennyiben ez nem áll fenn, a zászlót **nem szabad** felemelni (azaz a kétségből származó előny a támadó csapatot illeti). Annak eldöntésében, hogy a támadó játékos közelebb van-e az ellenfél kapuvonalához, mint az utolsó elötti védő, mind a támadó, mind pedig a védő **fejének, lábainak, és testének** helyzetét kell figyelembe venni, a támadó karjainak helyzetét viszont nem. A les helyes megítélésének biztosítása miatt a játékevezető asszisztensnek nem szabad felemelnie a zászlót, hanem kivárásos technikát kell alkalmaznia, hogy figyelembe vehesse a következő kritériumokat:

- a labda mozgása (iránya, sebessége, távolsága, bármilyen irányváltása, stb.)
- a játékos aktívan részt vesz a játékban úgy, hogy:





- beavatkozik a játékba, vagy
- zavarja az ellenfelet, vagy
- előnyt szerez leshelyzetéből

Felhívjuk a játékvezetők és a játékvezető asszisztensek figyelmét a Játékszabály kézikönyvének „A játékszabályok értelmezése és útmutatások a játékvezetők” részére című részében található meghatározásokra.

„Az 'aktívan részt vesz a játékban' kifejezés részzeit a következőképpen kell értelmezni:

- a „beavatkozik a játékba azt jelenti, hogy megjátszik, vagy érint egy labdát, amelyet a játékostársa adott le vagy érintett.
- a „zavarja az ellenfelet” kifejezés azt jelenti, hogy egy játékos gátolja ellenfelét a labda megjátszásában vagy abban, hogy képes legyen a labdát megjátszani, úgy hogy egyértelműen akadályozza ellenfelé látását, vagy mozgását, vagy úgy gesztikulál, mozog, hogy a játékvezető véleménye szerint megéveszti, vagy megzavarja ellenfelét.
- az „előnyt szerez helyzetéből” kifejezés azt jelenti, hogy egy játékos leshelyzetben állva megjátssza a kapufáról vagy keresztlécről hozzá lepattanó labdát, vagy leshelyzetben állva megjátssza az ellenfeléről hozzá **lepattanó** labdát.

A játékvezetőknek valamint az asszisz-

tenseknek tisztában kell lenniük következő a szituációkkal, amelyek az „úgy gesztikulál, mozog, hogy a játékvezető véleménye szerint megéveszti, vagy megzavarja ellenfelét” kategóriába tartoznak:

- Amikor leshelyzetben levő játékos viselkedésével vagy mozgásával befolyásolja/zavarja ellenfelét a labda megjátszásában.
- Amikor egy leshelyzetben és tisztán a kapus látómezijében (a kapus és a rúgó játékos közt) lévő játékos zavarja a kapust (elterelés).

A les szabály „előnyt szerez helyzetéből” részének értelmezésével és alkalmazásával kapcsolatban felhívjuk a játékvezető asszisztensek figyelmét, hogy legyenek éberek azokban a szituációkban, amikor a labda olyan játékoshoz pattan a kapufáról illetve a keresztlécről, aki leshelyzetben volt amikor a labdát játékostársa utoljára megjátszotta.

A játékvezető asszisztensek ügyeljenek:

- arra, hogy jobb kicsit késve de helyesen megítélni a lest, mint túl gyorsan, viszont rosszul.
- arra, hogy amennyiben a játékvezető nem látja meg azonnal a lesre vonatkozó zászlójelzést, a játékvezető asszisztensnek mindaddig jeleznie kell, amíg a játékvezető azt észreveszi, vagy a labda tisztán az ellenfél irányítása alá kerül (a játékvezetőt az elektronikus





bip jelzéssel figyelmeztethetjük a zászlójelzésre).

- arra, hogy szoros döntéseknél, amikor a játékvezető asszisztens nem ítél lest, egy **diszkrét** kézzel értékes segítséget nyújthat a játékvezetőnek, ha felvette a szemkontaktust.

Abban a ritka esetben, amikor a játékvezető meg van győződve arról, hogy a játékos leshelyzetben van és aktívan részt vesz a játékban, viszont a játékvezető asszisztens nem emeli fel a zászlót, a játékvezetőnek kell vállalnia a teljes felelősséget, és a lest megítélnie. Ehhez hasonlóan, abban a ritka esetben, amikor az asszisztens felemeli a zászlót, viszont a játékvezető megítélése szerint a játékos nem vesz részt aktívan a játékban, a játékvezetőnek nyugtáznia kell a zászlójelzést, és engedni kell a játék folytatását. Nyilvánvaló hiba esetén a játékvezető legyen határozott, és ne az asszisztens jelzésének megfelelően cselekedjen.

Labda a játéktéren kívül

1. A játékvezető asszisztensek ügyeljenek arra, hogy amikor a labda elhagyja a játékteret, a játékvezető asszisztens zászlójelzése tisztán mutassa az újrakezdést és az irányt. Tiszta bedobási helyzetekben a játékvezető asszisztens közvetlenül mutathatja az irányt (az oldalvonal teljes hosszában). Amennyiben viszont kétségei vannak az irányt

illetően, akkor csak emelje fel a zászlót, vegyen fel szemkontaktust a játékvezetővel, és kövesse a játékvezető jelzését.

Nagyon szoros döntéseknél, amikor a labda játékban marad, egy alig látható kézzel értékes segítséget jelent a játékvezetőnek

2. A játékvezető asszisztensnek egészen addig **kell** jelezni, hogy a labda játéktéren kívül került, amíg a játékvezető azt nyugtázza (még akkor is, ha a játékosok tovább játszzák a labdát)
3. Amikor a labda a kapuba ér: a játékvezető asszisztens az érvényes gólt azzal hagyja jóvá, hogy az oldalvonal mentén a felezővonal felé jól láthatóan mozog. Határesetekben - annak jelzésére, hogy a labda teljes terjedelmében áthaladt a kapuvonalon – a játékvezető asszisztens emelje fel a zászlót (de ne lengesse meg), keressen szemkontaktust a játékvezetővel, és csak ekkor mozogjon a felezővonal felé.

Amennyiben a játékvezető asszisztens megítélése szerint a gól nem érvényes, akkor állva maradjon a már korábban felvett pozíciójában és ha jelzést is adott, azt folyamatosan mutassa továbbra is. Ehhez hasonlóan, ha a játékvezető asszisztensnek kétségei vannak a gól érvényességét illetően, akkor maradjon egyhelyben. A játékvezető ekkor kikérheti



a véleményét, amennyiben további iránymutatásra van szüksége.

Szabálytalanságok

A játékvezető asszisztensnek:

- felemelt zászlóval kell jelezni a játékvezetőnek, ha szabálytalanság (vagy sportszerűtlen viselkedés vagy durva játék) történt a közvetlen környezetében vagy a játékvezető látómezején kívül. A zászlót kibontva kell lengetni/mozgatni, hogy megkülönböztethető legyen a les jelzésétől.
- szemkontaktust kell teremtenie a játékvezetővel, és/vagy a kommunikációs rendszert kell használnia, valamint a zászlót felemelnie, amennyiben a játékvezetőnél előnyösebb pozícióban van, és a játékvezető nem tett semmit, azaz nyilvánvaló, hogy a játékvezető nem tudta azonosítani a szabálytalanságot.

Amennyiben a játékvezető asszisztensnek kiegészítő információi vannak a szabálytalanságot illetően, vagy ha a játékvezető nem látta a zászlójelzést, akkor a kommunikációs rendszert, és/vagy az elektronikus bip jelzést kell használni, **de csakis a már bemutatott zászlójelzés kiegészítéseként.**

Hangsúlyozzuk, hogy a játékvezető asszisztensnek a fentiek szerint kell eljárnia minden szabálytalanság esetén **beleértve a büntetőterületen belül elkövetett egyértelmű szabálytalanságokat is.**

Azonban a büntetőterületen történt incidensek esetében a jelen lévő alapvonalai játékvezetőnek prioritása van, mivel általában közelebb helyezkedik el az incidenshez, mint a játékvezető asszisztens. Az játékvezető asszisztens csak akkor legyen bevonva, ha egyértelműen ő lát a legjobban a történetekre. Egyéb esetekben amennyiben a játékvezető kéri nyújtson diszkrét segítséget.

Fontos, hogy ne felejsük el:

- Mielőtt jelezná a szabálytalanságot, az asszisztensnek mérlegelnie kell, hogy a játékvezető alkalmazna-e előnyszabályt, ha látná a szabálytalanságot. Ilyenkor a kivárásos technikát kell alkalmazni, és szemkontaktust teremteni a játékvezetővel.
- Amennyiben a játékvezető nem látja meg azonnal a szabálytalanságot jelző zászlójelzést, a játékvezető asszisztensnek addig kell jelezni (és a kommunikációs rendszert használni) amíg a játékvezető azt nyugtázza, vagy amikor felismeri, hogy az a csapat, amelynek sérelmére a szabálytalanságot elkövették, tiszta előnybe került.
- A szemkontaktus, a kommunikációs rendszer, és a diszkrét kézjelzések segítik az információ (pl.: a szabálytalanság fajtája, a következő akció, stb) továbbítását a játékvezető felé. Ez csökkenti annak a szükségét, hogy a



játékvezető az asszisztenshez menjen megbeszélésre.

- Amennyiben a játékvezető és az asszisztens között közvetlen megbeszélésre van szükség, az információnak a lehető legtömörebben tartalmaznia kell, hogy pontosan mi történt, mely játékosok érintettek, pontosan hol történt, milyen intézkedés javasolt, mikor kezdődjön újra a játék. Javasoljuk, hogy ilyen esetekben az asszisztens 4-5 méterre közelítse meg a játékvezetőt.
- A megbeszélés alatt mind a játékvezető, mind az asszisztens a játéktér felé nézzen. Általában célszerű elkerülni, hogy a megbeszélést mások is hallják, vagy értsék.
- Amennyiben a játékvezető asszisztens / alapvonalí játékvezető/ negyedik játékvezető erőszakos cselekedet lát, és azt jelzi, a játékvezetőnek a játékszabállyal összhangban kell eljárni. Amennyiben a játékot a fegyelmi intézkedések megtételének idejére megszakították (akkor is ha a jelzést nem azonnal vette észre a játékvezető, és a játék folytatódott) az újramezdést a játékszabállyal összhangban kell elvégezni (szabad-/büntetőrúgás). Ha azonban a játékvezető asszisztens jelzését nem vette észre azonnal a játékvezető és a játékot egy **rákövetkező szituáció**

miatt újramezdték, csakis fegyelmi intézkedést lehet alkalmazni a vétkes játékoskal szemben.

- Amikor a játékvezető iránymutatást kér a játékvezető asszisztentől egy a büntetőterület határánál történt szabálytalanság pontos helyét illetően, a játékvezető asszisztensnek a következőt kell tennie:
 - a. Ha a szabálytalanság a büntetőterületen **belül** történt, az asszisztens az oldalvonal mentén mozogjon a sarokzászló felé látható módon.
 - b. Ha szabálytalanság a büntetőterületen **kívül** történt, akkor mozogjon a büntetőterület szélével egy vonalba, és ott álljon meg.

A játékvezető nyilvánvalóan helytelen fegyelmi döntése

Amennyiben a negyedik játékvezető, bármelyik játékvezető asszisztens, vagy az alapvonalí játékvezető számára nyilvánvaló, hogy a játékvezető egyértelmű fegyelmi hibát vétett (pl.: ugyanannak a játékosnak két sárga lapot mutatott fel, de nem állította ki; rossz játékosnak mutatott fel sárga vagy piros lapot; stb.), **azonnal** közbe kell avatkozniuk (zászlóval, bip jelzéssel, esetleg a játéktérre való belépéssel). Alapvetően fontos, hogy ezen feladataikkal kapcsolatban ne kövessenek el hibákat; a játékvezetői csapat egyértelműen azonosítsa a büntetendő vétkeket és ezzel egyidőben írásos feljegyzést készítsen.



9,15 m távolság felügyelete

Amikor a szabadrúgást az oldalvonal közelében, nem messze a játékvezető asszisztentstől, ítélik meg, a játékvezető asszisztens beléphet a pályára, hogy ellenőrizze a 9.15 méteres távolság meglétét a labdától. Javasoljuk, hogy ne kimérje, inkább jelenlétével irányítsa a műveletet a labda helyétől.

A negyedik játékvezető szerepe

2010. június 1.-től kezdődően a negyedik játékvezető szerepe kiterjed az erőszakos cselekedeten, a hibás azonosításon, vagy a kiállítást nem eredményező második sárga lap felmutatásán túlra is. A Labdarúgás Játékszabályai a következőket mondja ki jelenleg: *"Segíti a játékvezetőt, hogy a mérkőzést a szabályok szerinti vezesse. A játékvezető, mindemelett, megtartja a döntés jogát a játékkal kapcsolatos minden kérdésben."*

Fontos, hogy a játékvezető a mérkőzés előtti utasításaiban tisztázza milyen közreműködést vár el a negyedik játékvezetőtől.

Útmutató az alapvonalai játékvezetők számára

A játékvezetőnek kell biztosítania, hogy a teljes, a szerepeket és a feladatokat tisztázó, mérkőzés előtti megbeszélésre még a stadionba érkezés előtt sor kerüljön. A kommunikációs rendszert, stadionba érkezést követően, a játéktér ellenőrzésekor kell kipróbálni.

Az alapvonalai játékvezetők végezzenek könnyű bemelegítést, ne pontosan olyat, mint a játékvezetők, de a pályán, vagy a mérkőzés alatti helyükön. Alapvetően egy csapat benyomását kell kelteniük. Legyenek elővigyázatosak, és ne melegedjenek ki, vagy izzadjanak meg túlzottan, mert hamar le fognak hűlni amint a mérkőzés elkezdődik, és testmelegüket nem lesznek képesek úgy megtartani, mint a játékvezető, vagy a játékvezető asszisztensek.

A két csapattal mind az öt hivatalos személy pályára lép. A negyedik játékvezető a két technikai zóna között foglalja el a helyét.

Zord időjárás esetén az alapvonalai játékvezető egységesen öltözzön fel pl.:

- Mindketten viseljenek, vagy ne viseljenek, sztreccsnadrágot a rövidnadrág alatt, a gyártó logóját elrejtve. Ne viseljenek melegítőnadrágot.
- Mindketten viseljenek, vagy ne viseljenek, hosszú/rövid ujjú pólót.
- A játékvezetői mezre még szélsőségesen hideg vagy esős időben sem vehetnek fel melegítőfelsőt vagy esődzsekit. Viseljenek megfelelő alsóruházatot, hogy a mérkőzés alatt kényelmesen érezzék magukat.
- Szélsőségesen hideg időjárási viszonyok esetén megengedett, hogy az alapvonalai játékvezetők kesztyűt viseljenek, de sapkát nem.



A kapuk hálóinak ellenőrzése, a kezdőrúgás illetve a második féldő kezdete előtt a játékvezető asszisztensek feladata, amennyiben nincsenek az alapvonalai játékvezetők kinevezve. Ezt az eljárást a hosszabbítás esetén is el kell végezni. Ahol nincsenek alapvonalai játékvezetők kinevezve, és **bármelyik** játékvezető megsérül, a negyedik játékvezető veszi át a helyét.

Ahol alapvonalai játékvezetők vannak kinevezve, valamint a negyedik játékvezető asszisztens, és a játékvezető nem tudja folytatni a mérkőzést, a rangidős játékvezető (általában az 5.) veszi át a helyét, a negyedik játékvezető pedig 6. sz. játékvezető lesz.

Az alapvonalai játékvezetők nem léphetnek a játéktérre, amíg a labda játékban van, azonban a játék megszakításakor ezt megtehetik, hogy szükség esetén segítsék a játékvezetőt a játékosok irányításában. Az alapvonalai játékvezetők legyenek aktívak, és úgy mozogjanak a kapuvonal mentén, hogy a legjobb szögéből lássák az esetleges incidenseket, amiről a játékvezetőt tájékoztatnia kell. **Nem szabad** mozdulatlanak maradnia.

Az információ a rádiós kommunikációs rendszeren keresztül jut el a játékvezetőhöz. Amennyiben a rendszer működésképtelenné válik, akkor a (zászló nélküli) elektronikus bip rúdát kell használni a játékvezető figyelmének felkeltésére. Az alapvonalai játékvezető segíti a játékvezetőt a büntetőterületen és

annak környékén történő incidensek ellenőrzésében, különösen a szabad- illetve szögletűrúgások esetén. A mérkőzés előtt a játékvezetőnek és az alapvonalai játékvezetőnek meg kell egyeznie mely felelősségi köröket látják el.

Általános szabály, hogy az alapvonalai játékvezetők tartózkodjanak bármilyen kézjelzés alkalmazásától. Néhány esetben azonban egy visszafogott kézjelzés segítheti a játékvezetőt. A kézjelzésnek egyértelmű jelentéssel kell bírnia.

Büntetőrúgás

A normál játékidő alatta megítélt büntetőrúgáskor az alapvonalai játékvezetőnek a kapuvonal és a kapuelőter találkozásánál kell tartózkodnia.

A mérkőzés győztesének megállapítása a büntetőpontról végzett rúgásokkal

Az alapvonalai játékvezetőnek a kapuvonal és a kapuelőter találkozásánál, a kapu jobb és bal oldalán kell tartózkodnia. Azt kell figyelniük, hogy a labda a teljes terjedelmével haladt-e át a kapuvonalon.

Általános megjegyzések

A büntetőterületen előforduló visszatartás és visszahúzás esetén az alapvonalai játékvezetőnek preventív módon kell cselekednie, és azonnal tájékoztatni a játékvezetőt amennyiben az ilyen viselkedés folytatódik.



Amennyiben az alapvonalai játékvezető fenyegetve érzi magát a nézőktől (pl.: dobálják stb.), azonnal tájékoztassa a játékvezetőt.

Féldőben és a mérkőzés végén az alapvonalai játékvezetők a játéktér közepén csatlakoznak a játékvezetőhöz és kollégáihoz.

A játékvezető asszisztens elhelyezkedése

Szabadrúgás a büntetőterület közelében

A büntetőterület közelében végzett szabadrúgáskor a játékvezető asszisztensnek az utolsó előtti védőjátékoskal kell egyvonalban állnia (a les ellenőrzése céljából), de a kapuvonalra is ügyelnie kell. A játékvezetőnek a labdát és a sorfalat kell ellenőrzése alatt tartani.

A lest követően

Ideális esetben, les miatti szabadrúgás megítélése után, a jelzést adó játékvezető asszisztensnek egyvonalba kell állni a labda helyével, ahonnan a mérkőzést újra indítják. Ezután olyan pozíciót kell felvennie ahonnan, elsődleges feladatának megfelelően, az esetlegesen kialakuló lest észreveszi (egyvonalban az utolsó előtti védőjátékoskal).

Kirúgás és hazaadás

Kirúgásnál, illetve amikor a kapus a saját büntetőterületén belül birtokolja a labdát, az asszisztensnek alkalmanként célszerű

ellenőriznie, hogy a labda megfelelő pozícióban van-e, vagy a kapus nem lépi-e át a 16.5 méteres vonalat labdával a kezében. Ezt a megfelelő helyzetekben kell elvégezni (pl.: az utolsó előtti védőjátékos a büntetőterület közelében van). Az elsődleges feladat azonban továbbra is a játék során előforduló les megítélése. Kirúgásnál, és ahol alapvonalai játékvezetők is ki vannak nevezve, az alapvonalai játékvezetők ellenőrzik, hogy a labda megfelelő pozícióban van-e. Az asszisztensek egyéb feladatai változatlanok maradnak.

Szögletűgás

Szögletűgáskor az érintett asszisztens a sarokzászló mögött, a kapuvonallal egy vonalban helyezkedjen el.

Büntetőrúgás

A normál játékidő alatta megítélt büntetőrúgáskor, ahol nincsenek alapvonalai játékvezetők kinevezve, az asszisztensnek a kapuvonal és a büntetőterület határvonalának találkozásánál kell tartózkodnia.



A mérkőzés győztesének megállapítása a büntetőpontról végzett rúgásokkal

Ahol nincsenek alapvonalai játékvezetők kinevezve az egyik asszisztensnek az alapvonal és a kaputerületet határoló vonal találkozásánál kell tartózkodnia, amíg a másik asszisztens a kezdőkörben felügyeli a játékosokat. A játékvezető köteles meghatározni, és egyeztetni a játékvezető asszisztens és a saját szerepét annak megítélésére, hogy kapus elmozdul-e a kapuvonáról. A játékvezetők és a játékvezető asszisztensek ne felejtsek el, hogy az „inaktív” kapusnak az alapvonal és a kaputerületet határoló vonal találkozásánál kell tartózkodnia, a játékvezető asszisztens mögött. Ahol alapvonalai játékvezetők vannak kinevezve, mindkét asszisztens a kezdőkörben tartózkodik.

Zászlóhasználat

A játékvezető asszisztensnek játéktérhez közelebb lévő kezében javasolt fogni a zászlót. Amennyiben mozgásiránya megváltozik, akkor vegye a másik kezébe a zászlót, hogy a játékvezető mindig jól láthassa azt.

Amikor a játékvezető asszisztens fel-emeli zászlóját szabálytalanság vagy sportszerűtlen viselkedés jelzésére, mindig azzal a kézzel tegye, amellyel a szabadrúgás irányát is mutatja.

Javasoljuk, hogy az UEFA tagszervezetek ebben a szellemben oktassák az új

játékvezető asszisztenseket.

A játékvezető megfigyelő továbbra is a döntéseinek pontosságára alapján értékeli a játékvezető asszisztens munkáját.

A bedobás felelőssége

A helyesen elvégzett bedobás biztosításának felelőssége megoszlik a játékvezető és a játékvezető asszisztens között. Ez azt jelenti, hogy általában a játékvezető ellenőrzi a kézzel történő bedobás helyes technikáját, a játékvezető asszisztens pedig azt figyeli, hogy a játékos lába a játékszabályban meghatározottak szerinti pozícióban van (a vonalon, vagy az mögött, a talajt érintve). Ha azonban a játékvezető, adott pozíciójából, szabálytalan dobást ítél, az annak megfelelő lépések megtétele teljes mértékben az ő felelőssége.



Játékosok helyettesítése a jegyzőkönyvben

1. UCL / UEL / UWCL / EURO kvalifikáció / WEURO kvalifikáció:

Miután a jegyzőkönyveket kitöltötték, mindkét csapat aláírta, visszaadták a játékvezetőnek és **a kezdőrúgásra még nem került sor:**

A kezdő 11 játékosának, játékosainak helyettesítése

1. ha a jegyzőkönyvben szereplő kezdő 11-ből egy játékos váratlanul előforduló fizikai cselekvőképtelenség miatt nem tudja elkezdeni a mérkőzést: *kérjük, húzza ki ezt a játékost a jegyzőkönyvből*
2. a játékost csakis az elsődleges jegyzőkönyvben feltüntetett 7 cserejátékos egyike helyettesítheti: *kérjük, húzzon egy nyilat a jegyzőkönyvbe a helyettesítő cserejátékoshoz*
3. az érintett cserejátékost így egy, az elsődleges jegyzőkönyvben nem szereplő, játékos helyettesítheti: *kérjük, írja ennek a játékosnak a nevét, születési idejét a jegyzőkönyv „további játékosok” rovatába (vagy kérje meg a felelős csapatot erre)*
4. **a játékos, aki nem tudja a mérkőzést elkezdni, nem ülhet a cserejátékosok padján vagy a kiegészítő technikai ülőhelyeken**
5. a cserejátékosok **száma** (7 játékos) **nem csökken**
6. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
7. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

Cserejátékos(ok) helyettesítése

1. ha a jegyzőkönyvben szereplő 7 cserejátékosból egy játékos váratlanul előforduló fizikai cselekvőképtelenség miatt nem tud pályára lépni: *kérjük, húzza ki ezt a cserejátékost a*

jegyzőkönyvből

2. az érintett cserejátékost így egy az elsődleges jegyzőkönyvben nem szereplő játékos helyettesítheti: *kérjük, írja ennek a játékosnak a nevét, születési idejét a jegyzőkönyv „további játékosok” rovatába (vagy kérje meg a felelős csapatot erre)*
3. **a helyettesített cserejátékos nem ülhet a cserejátékosok padján vagy a kiegészítő technikai ülőhelyeken**
4. a cserejátékosok **száma** (7 játékos) **nem csökken**
5. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
6. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

Kapusok helyettesítése

1. ha a jegyzőkönyvben szereplő kapusok egyike sem tud pályára lépni váratlanul előforduló fizikai cselekvőképtelenség miatt: *kérjük, húzza ki a kapusokat a jegyzőkönyvből*
2. őket az elsődleges jegyzőkönyvben nem szereplő kapusok helyettesíthetik: *kérjük, írja ezen kapusok nevét és születési idejét a jegyzőkönyv „további játékosok” rovatába, és kösse össze nyilakkal melyik játékos melyik kapust helyettesíti*
3. **a kapus, aki nem tudja elkezdni a mérkőzést, illetve a helyettesített cserekapus nem ülhet a cserejátékosok padján vagy a kiegészítő technikai ülőhelyeken**
4. a cserejátékosok **száma** (7 játékos) **nem csökken**
5. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
6. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

2. U-17 / U-18 / WU-17 / WU-19 / Régió Kupa

Miután a jegyzőkönyveket kitöltötték, mindkét csapat aláírta, visszaadták a játékvezetőnek és **a kezdőrúgásra még nem került sor:**

A kezdő 11 játékosának, játékosainak helyettesítése

1. ha a jegyzőkönyvben szereplő kezdő 11-ből egy játékos bármilyen ok miatt nem tudja elkezdni a mérkőzést: *kérjük, húzza ki ezt a játékost a jegyzőkönyvből*
2. a játékost az elsődleges jegyzőkönyvben feltüntetett 7 cserejátékos bármelyike helyettesítheti: *kérjük, húzzon egy nyilat a jegyzőkönyvbe a helyettesítő cserejátékoshoz*
3. az ilyen helyettesítés csökkenti a cserejátékosok számát
4. **a játékos, aki nem tudja a mérkőzést elkezdni, ülhet a cserejátékosok padján, de mérkőzésen már nem vehet részt**
5. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
6. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

Cserejátékos(ok) helyettesítése

1. ha a jegyzőkönyvben szereplő 7 cserejátékosból egy játékos bármilyen ok miatt nem tud pályára lépni: *kérjük, húzza ki ezt a cserejátékost a jegyzőkönyvből*
2. a játékos nem helyettesíthető
3. a cserejátékosok száma ennek megfelelően csökken
4. **a cserejátékos, aki nem vehet részt a játékban, ülhet a cserejátékosok padján, de mérkőzésen már nem vehet részt**
5. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető

6. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

A kapus helyettesítése

A kapus és cserekapus cseréje

amennyiben a jegyzőkönyvben elsőként szereplő kapus **bármilyen ok** miatt nem tudja elkezdni a mérkőzést

1. a kapust a cserejátékosként feltüntetett kapus helyettesítheti az eredetileg kezdő kapus még cserekapusként alkalmazható, következésképp helyet foglalhat a cserejátékosok padján
3. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
4. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

A kezdő 11 kapusának helyettesítése

1. amennyiben a jegyzőkönyvben elsőként szereplő kapu **bármilyen ok** miatt nem tudja elkezdni a mérkőzést: *kérjük, húzza ki ezt a kapust a jegyzőkönyvből*
2. a kapust az elsődleges jegyzőkönyvben feltüntetett cserekapus helyettesítheti
3. az érintett cserekapust ekkor az elsődleges jegyzőkönyvben előzetesen nem feltüntetett kapus helyettesítheti: *kérjük, írja a kapus nevét és születési idejét a jegyzőkönyv „további játékosok” rovatába (vagy kérje meg a felelős csapatot erre)*
4. **a kapus, aki nem tud pályára lépni, nem ülhet a cserejátékosok padján, vagy a kiegészítő technikai ülőhelyeken**
5. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
6. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA

Helyszín Igazgatót a változásról

Cserekapus helyettesítése

1. amennyiben a cserekapus bármilyen ok miatt nem tud pályára lépni: *kérjük, húzza ki ezt a kapust a jegyzőkönyvből.*
2. *A cserekapust a jegyzőkönyvben előzetesen nem feltüntetett kapus helyettesítheti: kérjük, írja a kapus nevét és születési idejét a jegyzőkönyv „további játékosok” rovatába (vagy kérje meg a felelős csapatot erre)*
3. **a helyettesített cserekapus nem ülhet a cserejátékosok padján vagy a kiegészítő technikai ülőhelyeken**
4. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
5. **tájékoztassa** az UEFA Mérkőzés Küldöttjét és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

3. WOWC / U-21 kvalifikáció:

Miután a jegyzőkönyveket kitöltötték, mindkét csapat aláírta, visszaadták a játékvezetőnek és **a kezdőrúgásra még nem került sor:**

A kezdő 11 játékosának, játékosainak helyettesítése

1. ha a jegyzőkönyvben szereplő kezdő 11-ből egy játékos váratlanul előforduló fizikai cselekvőképtelenség miatt nem tudja elkezdni a mérkőzést: *kérjük, húzza ki ezt a játékost a jegyzőkönyvből*
2. a játékost az elsődleges jegyzőkönyvben feltüntetett 7 cserejátékos bármelyike helyettesítheti: *kérjük, húzzon egy nyilat a jegyzőkönyvbe a helyettesítő cserejátékoshoz*
3. az érintett cserejátékost így egy, az elsődleges jegyzőkönyvben nem szereplő, játékos helyettesítheti: *kérjük, írja ennek a játékosnak a nevét,*

születési idejét a jegyzőkönyv „további játékosok” rovatába (vagy kérje meg a felelős csapatot erre)

4. **a játékos, aki nem tudja a mérkőzés elkezdni, nem ülhet a cserejátékosok padján vagy a kiegészítő technikai ülőhelyeken**
5. a cserejátékosok **száma** (7 játékos) **nem csökken**
6. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
7. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról

Cserejátékos(ok) helyettesítése

1. ha a jegyzőkönyvben szereplő 7 cserejátékosból egy játékos váratlanul előforduló fizikai cselekvőképtelenség miatt nem tud pályára lépni: *kérjük, húzza ki ezt a cserejátékost a jegyzőkönyvből*
2. a cserejátékost így egy, az elsődleges jegyzőkönyvben nem szereplő, játékos helyettesítheti: *kérjük, írja ennek a játékosnak a nevét, születési idejét a jegyzőkönyv „további játékosok” rovatába (vagy kérje meg a felelős csapatot erre)*
3. **a helyettesített cserejátékos nem ülhet a cserejátékosok padján vagy a kiegészítő technikai ülőhelyeken**
4. a cserejátékosok **száma** (7 játékos) **nem csökken**
5. a mérkőzés alatt még három játékos cserélhető
6. **tájékoztassa** az UEFA Ellenőrt és, amennyiben elérhető, az UEFA Helyszín Igazgatót a változásról



Jegyzetek

Lined area for notes with 24 horizontal lines.



