

5. A Játékvezető



5. Szabály: A Játékvezető

A játékvezető hatásköre

Minden mérkőzést egy játékvezető vezet, akinek korlátlan joga, hogy azon a mérkőzésen érvényt szerezzen a játékszabályoknak.



5. Szabály: A Játékvezető

- **Jogai és kötelezettségei:**
- érvényt szerez a szabályoknak
- a játékvezető asszisztensekkel (és ahol ilyen van, a negyedik játékvezetővel) együttműködve vezeti a mérkőzést
- biztosítja, hogy a mérkőzésen használt valamennyi labda megfeleljen a 2. szabály követelményeinek
- biztosítja, hogy a játékosok felszerelése megfeleljen a 4. szabály követelményeinek
- méri az időt, és feljegyzéseket készít a mérkőzésről



5. Szabály: A Játékvezető

- megállítja, felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést, belátása szerint, a játékszabályok bármely megsértésekor
- megállítja, felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést bármely külső beavatkozás esetén
- megszakítja a mérkőzést, ha véleménye szerint egy játékos súlyosan megsérült és biztosítja, hogy eltávolítsák a játéktérrel. A sérült játékos csak a játék újraindítása után térhet vissza a játéktérre
- engedi a mérkőzés folytatását, amíg a labda játékon kívülre nem kerül, ha véleménye szerint egy játékosnak csak enyhe sérülése van

5. Szabály: A Játékvezető

- gondoskodik arról, hogy az a játékos, akinek vérző sebe van, elhagyja a játékeret. A játékos csak akkor térhet vissza, ha erre jelzést kapott a játékvezetőtől, akinek meg kell győződnie arról, hogy a vérzés elállt
- továbbengedi a játékot, ha ebből annak a csapatnak származik előnye, amelyik ellen a szabálytalanságot elkövették, és bünteti az eredeti szabálytalanságot, ha a feltételezett előny nem valósul meg

5. Szabály: A Játékvezető

- ha egy játékos azonos időpontban egynél több szabálytalanságot követ el, akkor a súlyosabbat bünteti
- fegyelmező eszközzel él a figyelmeztető és kiállítandó szabálytalanságban vétkes játékosokkal szemben. A játékvezetőnek nem kötelező ezt azonnal megtennie, de akkor már kell, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül



5. Szabály: A Játékvezető

- fellép a nem megfelelő módon viselkedő csapatvezetőkkel szemben, és belátása szerint elküldheti őket a játéktérről és annak közvetlen környezetéből
- a játékvezető asszisztens közlése alapján elbírálja azokat az incidenseket, amelyeket nem látott
- biztosítja, hogy jogosulatlan személy ne léphessen a játéktérre
- jelzi a mérkőzés újraindítását miután az megszakadt
- a mérkőzésről az illetékes szerv számára jelentést készít, amelyben információt ad a játékosok és/vagy csapatvezetők elleni fegyelmzési akcióról és bármely más incidensről, amely a mérkőzés előtt, alatt vagy után történik.

5. Szabály: A Játékvezető

A játékvezető döntései

- A játékvezetőnek a játékkal kapcsolatos tényekre vonatkozó döntései - beleértve, hogy egy gól érvényes vagy nem és a mérkőzés eredményét - véglegesek.
- A játékvezető csak akkor változtathatja meg egy döntését, ha felismeri, hogy tévedett, vagy ha elfogadja asszisztense vagy a negyedik játékvezető ez irányú közlését. Ezt azonban csak addig teheti meg, amíg a játék újra nem indult, vagy be nem szüntette a mérkőzést.

5. Szabály: A Játékvezető

Döntvény:

A játékvezető (értelemszeren ideértve a játékvezető asszisztensét és a negyedik játékvezetőt is) nem vonható felelősségre: játékos, vezető vagy néző semmiféle sérüléséért, tulajdonban esett semmiféle kárért, bármely személy, egyesület, vállalat, szövetség vagy más intézmény semmiféle veszteségéért, amely tényleges vagy feltételezett következménye a játékszabályok értelmében hozott vagy a mérkőzés megtartásával, lejátszásával illetve vezetésével kapcsolatos játékvezetői döntésnek.



5. Szabály: A Játékvezető

- *Ilyen döntés lehet:*
- *annak megítélése, hogy a játéktér vagy környezetének állapota, avagy az időjárási körülmények lehetővé teszik-e a mérkőzés lejátzását*
- *a mérkőzés beszüntetése bármilyen okból*
- *a mérkőzés ideje alatt annak megállapítása, hogy a játéktér felszerelése vagy a labda alkalmas-e*
- *a mérkőzés megállítása vagy továbbengedése nézők beavatkozása, vagy a nézőteren elforduló bármely probléma esetén*
- *a játék megállítása vagy továbbengedése, hogy engedje a sérült játékos eltávolítani a játéktérről ápolás céljából*
- *annak elrendelése, hogy a sérült játékos távolítsák el a játéktérről ápolás céljából*



5. Szabály: A Játékvezető

- *annak megengedése vagy megtiltása, hogy egy játékos viselhet-e valamilyen felszerelést annak megengedése vagy megtiltása, hogy bármely személy (ideértve a csapatvezetőket, a stadionhoz tartozó személyeket, biztonsági erőket, fényképeszket vagy a média más képviselőit) tartózkodhat-e a játéktér közelében (amennyiben ez a játékvezető fennhatósága alá tartozik)*
- *bármely más, a játékszabályokkal vagy a játékvezető azon kötelességeivel összhangban hozott döntés, amely az adott mérkőzésen a FIFA, a kontinentális szövetség, a nemzeti szövetség vagy a liga szabályzataiból ráárul.*

5. Szabály: A Játékvezető

Jogai és kötelezettségei

A játékvezető megállíthatja a játékot, ha véleménye szerint a világitás nem elégséges.

Ha egy néző megdobja egy tárggyal a játékvezetőt, az egyik játékvezető asszisztenst, egy játékost vagy egy csapatvezetőt, akkor az eset súlyosságától függően a játékvezető folytathatja, félbeszakíthatja, vagy beszüntetheti a mérkőzést. Azonban minden esetben jelentenie kell az esetet az illetékes szövetségnek.

A játékvezető jogosult sárga vagy piros kártya felmutatására a félidei szünetben, a mérkőzés befejezése után, éppen úgy, mint a hosszabbítás alatt és a büntetőpontról végzett rúgások idején, mivel ezekben az időszakokban is a mérkőzés az ő irányítása alatt marad.



5. Szabály: A Játékvezető

Jogai és kötelezettségei

Ha bármely okból a játékvezető ideiglenesen akadályoztatva van, akkor a játék a játékvezető asszisztens felügyelete alatt folytatódhat, amíg a labda játékon kívülre nem kerül.

Ha egy néző belefúj egy sípba, és a játékvezető véleménye szerint ez hatással van a játékra (pl. egy játékos felveszi a kezébe a labdát, feltételezve, hogy a játékot megállították), akkor a játékvezetőnek meg kell szakítania a mérkőzést, és labdajárással újraindítani, arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a kapuelőteren belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a kapuelőteret határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.



5. Szabály: A Játékvezető

Előny szabály

A játékvezető alkalmazhat előny szabályt valahányszor egy szabálysértés vagy szabálytalanság történik.

A játékvezetők a következő körülményeket vegyék figyelembe, amikor eldöntik, hogy előny szabályt alkalmaznak, vagy megállítják a játékot:

- A szabálytalanság súlyosságát. Ha a szabálysértés kiállítás von maga után, akkor a játékvezető állítsa meg a játékot, és állítsa ki a játékost, ha csak nincs közvetlen gólszerzési lehetőség.
- A szabálytalanság helyét: minél közelebb van az ellenfél kapujához, annál eredményesebb lehet.
- A közvetlen és veszélyes támadás esélyét az ellenfél kapujára.
- A mérkőzés légkörét.

Az eredeti szabálytalanság büntetéséről a döntést néhány másodpercen belül kell meghozni.

Ha a szabálytalanság figyelmeztetést von maga után, akkor azt a játék következő megszakításánál kell megtenni. Javasolt, hogy a játékvezető állítsa meg a játékot, és közvetlenül ezután figyelmeztesse a játékost. Ha a következő megszakításnál ELMARAD a figyelmeztetés, akkor ezt már később nem lehet felmutatni.

5. Szabály: A Játékvezető

Sérült játékosok

A játékvezetőnek ragaszkodnia kell a következő eljáráshoz a sérült játékosokkal kapcsolatban:

- ha a játékvezető véleménye szerint egy játékos csak enyhén sérült, akkor engedje a játék folytatását, amíg a labda játékon kívülre kerül
- ha a játékvezető véleménye szerint egy játékos súlyosan sérült, akkor állítsa meg a játékot
- a játékvezető a sérült játékos megkérdése után megengedheti egy vagy legföljebb két orvosnak, hogy a játéktérre lépjen, hogy felbecsülje a sérülést, és intézze a játékos biztonságos és gyors eltávolítását a játéktérről
- a hordágyvivők a hordággal a játékvezető jelzését követően léphetnek a játéktérre
- a játékvezetőnek biztosítania kell a sérült játékos biztonságos eltávolítását a játéktérről
- a játékos nem kezelhető a játéktéren



5. Szabály: A Játékvezető

Sérült játékosok

- annak a játékosnak, akinek vérző sebe van, el kell hagynia a játékteret. Nem térhet vissza, amíg a játékvezető nem győződött meg arról, hogy a vérzés elállt. A játékosoknak nem szabad véres öltözetet viselni
- miután a játékvezető engedélyezte az orvosoknak a játéktérre lépést, a játékosnak el kell hagynia a játékteret, vagy hordágyon, vagy lábon. Ha a játékos nem engedelmeskedik, akkor sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni kell
- a sérült játékos csak a mérkőzés újraindítása után térhet vissza a játéktérre
- a sérült játékos csak az oldalvonalon jöhet vissza a játéktérre, ha a labda játékosban van. Ha a labda játékoson kívül van, akkor a sérült játékos a játéktér bármelyik határvonalán visszatérhet
- függetlenül attól, hogy a labda játékosban vagy játékoson kívül van, csak a játékvezető engedélyezheti egy sérült játékos visszatérését a játéktérre
- a játékvezető akkor is adhat engedélyt a sérült játékosnak, hogy visszatérjen a játéktérre, ha a játékvezető asszisztens vagy a negyedik játékvezető ellenőrzi, hogy a játékos felkészült a visszatérésre

5. Szabály: A Játékvezető

Sérült játékosok

- ha a játék nem más ok miatt állt meg, vagy ha a játékos sérülése nem a játékszabályok megszegésének eredménye, akkor a játékvezetőnek labdaejtéssel kell újraindítania a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a kapuelőtéren belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a kapuelőteret határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt
- a sérülés miatt elvesztegetett teljes idővel az adott félidő végén meg kell növelni a játékidőt.



5. Szabály: A Játékvezető

Sérült játékosok

- ha már a játékvezető elhatározta, hogy felmutat egy kártyát egy olyan sérült játékosnak, akinek ápolás miatt el kell hagynia a játékeret, akkor a játékvezetőnek akkor kell felmutatnia a kártyát, mielőtt a játékos elhagyja a játékeret.

Ezen szabály alól csak a következők kivételek:

- a kapus sérülése
- amikor egy kapus és egy mezőnyjátékos ütközött, és azonnali kezelés szükséges
- amikor ugyanannak a csapatnak a játécai ütköztek, és azonnali kezelés szükséges
- amikor súlyos sérülés történt, mint például a játékos lenyelte a nyelvét, agyrázkódást vagy lábtörést szenvedett, stb.



5. Szabály: A Játékvezető

Egynél több szabálytalanság történt azonos időben

- Egy csapat két játékosa követ el szabálytalanságot:
 - a játékvezetőnek a súlyosabb szabálytalanságot kell büntetnie az azonos időben elkövetett szabálytalanságok közül
 - a játékot a súlyosabb szabálytalanságnak megfelelően kell újraindítani
- Ha különböző csapatok játékosai követnek el szabálytalanságot:
 - a játékvezetőnek meg kell állítania a játékot, és labdajárással újraindítani arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a kapuelőtéren belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a kapuelőteret határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.

5. Szabály: A Játékvezető

Helyekedés, amikor a labda játékban van

Ajánlások

- A játék a játékvezető és az akció oldali játékvezető asszisztens között legyen.
- Az akció oldali játékvezető asszisztens legyen játékvezető látómezőjében. A játékvezető alkalmazzon széles átlós rendszert.
- Baloldaltól kerülve a játékot könnyebb a játékot és az akció oldali játékvezető asszisztens a látómezőben tartani.
- A játékvezető legyen elég közel, hogy lássa a játékot, de ne akadályozza azt.
- A fontos események nem feltétlenül mindig a labda környezetében játszódhatnak. A játékvezetőnek ügyelnie kell még:
 - azokra a játékosok közötti agresszív konfliktusokra is, amelyek a labdától távol történnek
 - arra is, hogy szabálytalanságok a játék várható helyszínén is történhetnek
 - szabálytalanságok a labda elrúgása után is történhetnek

5. Szabály: A Játékvezető

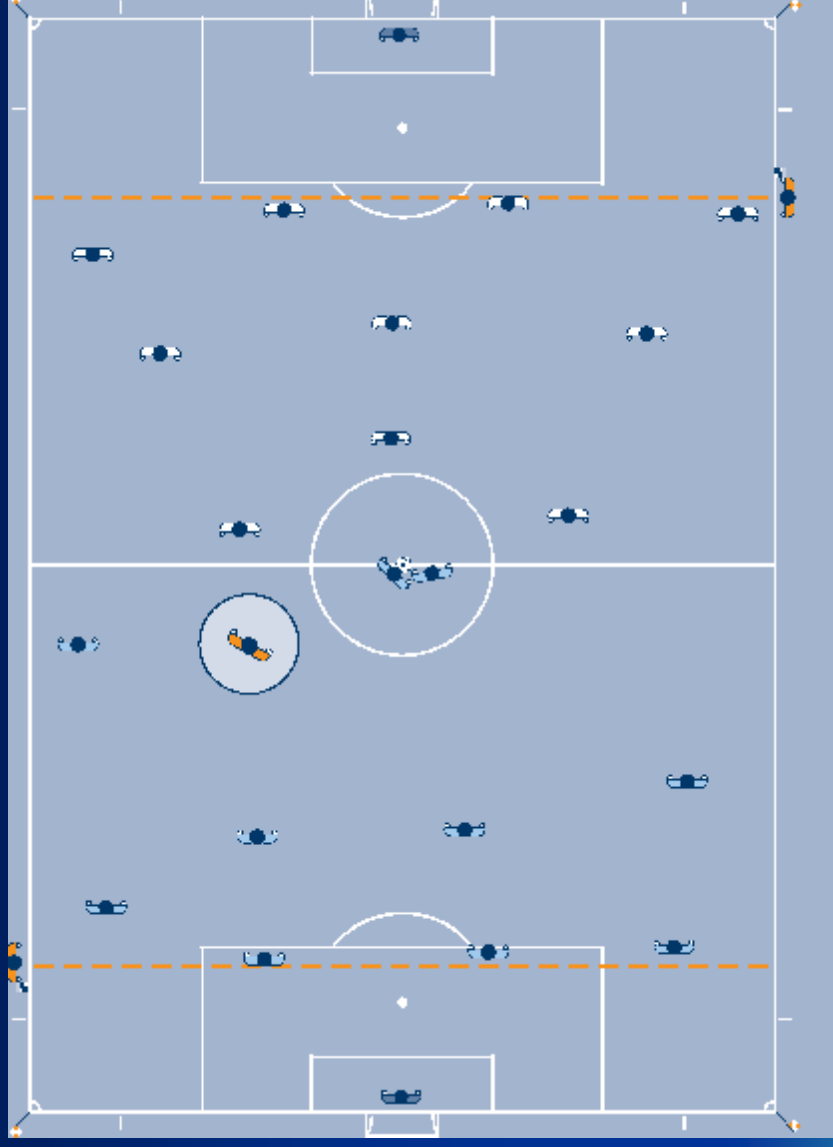
Helyekedés álló labdánál

Az a legjobb helyekedés, ahonnan a játékvezető meg tudja hozni a helyes döntést. A helyekedést segítő ajánlások valószínűségeken alapulnak, és mindig igazítani kell a csapatokról, játékosokról és a mérkőzés eseményeiről meglévő speciális információk felhasználásával.

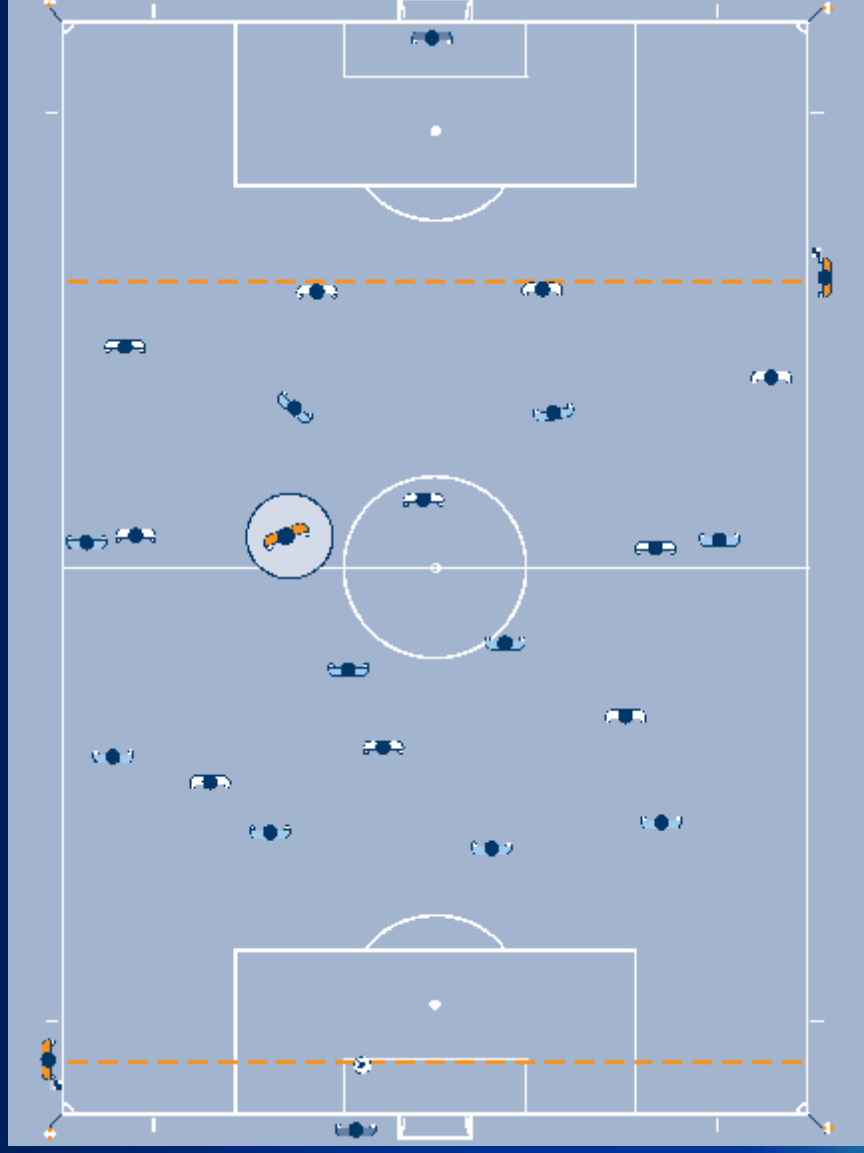
A következő ábrákon ajánlott helyekedések alapvetők és javasoltak a játékvezetőknek. A zónára hivatkozás azt szándékot hangsúlyozza, hogy minden ajánlott helyekedés egy olyan területen belül történjen, ahol a játékvezető a legnagyobb valószínűséggel optimalizálhatja hatékonyságát. A zóna lehet kisebb, nagyobb vagy más formájú, a kérdéses pillanatbeli körülményektől függően.



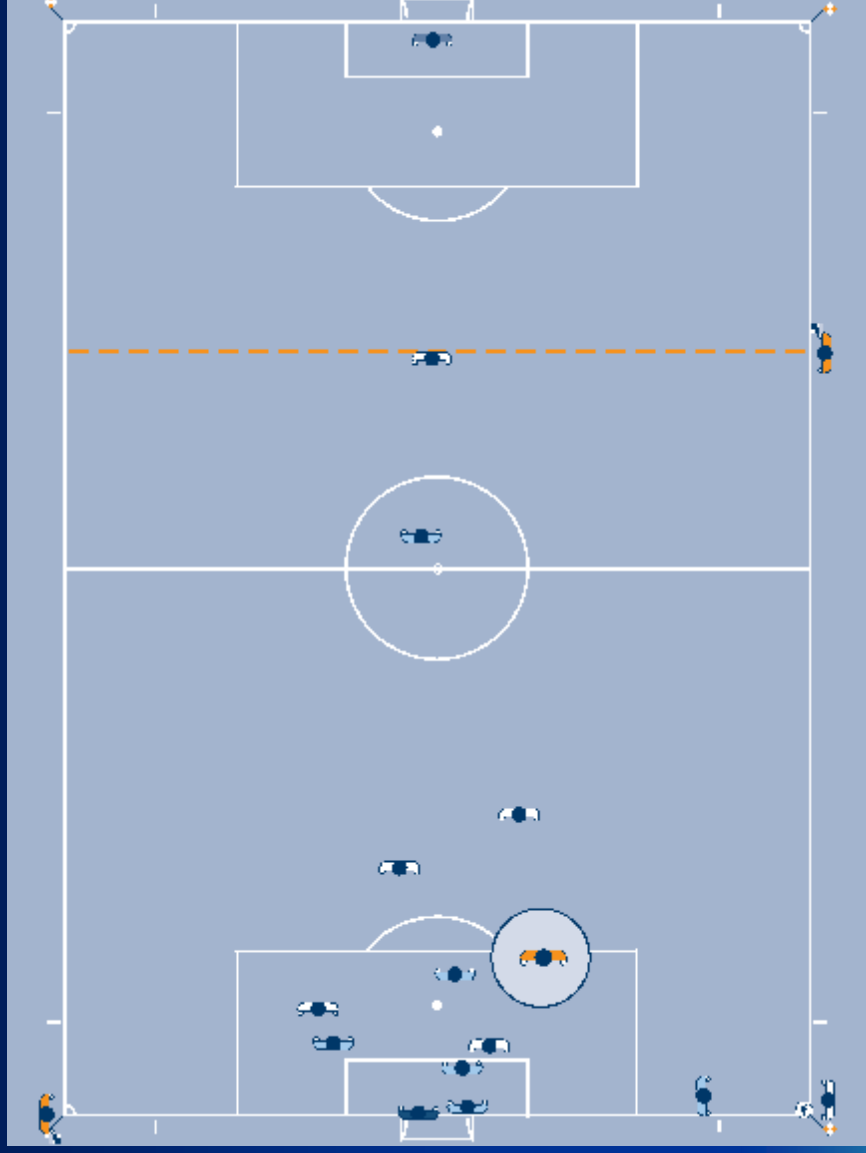
1. Helyezkedés kezdőrúgásnál



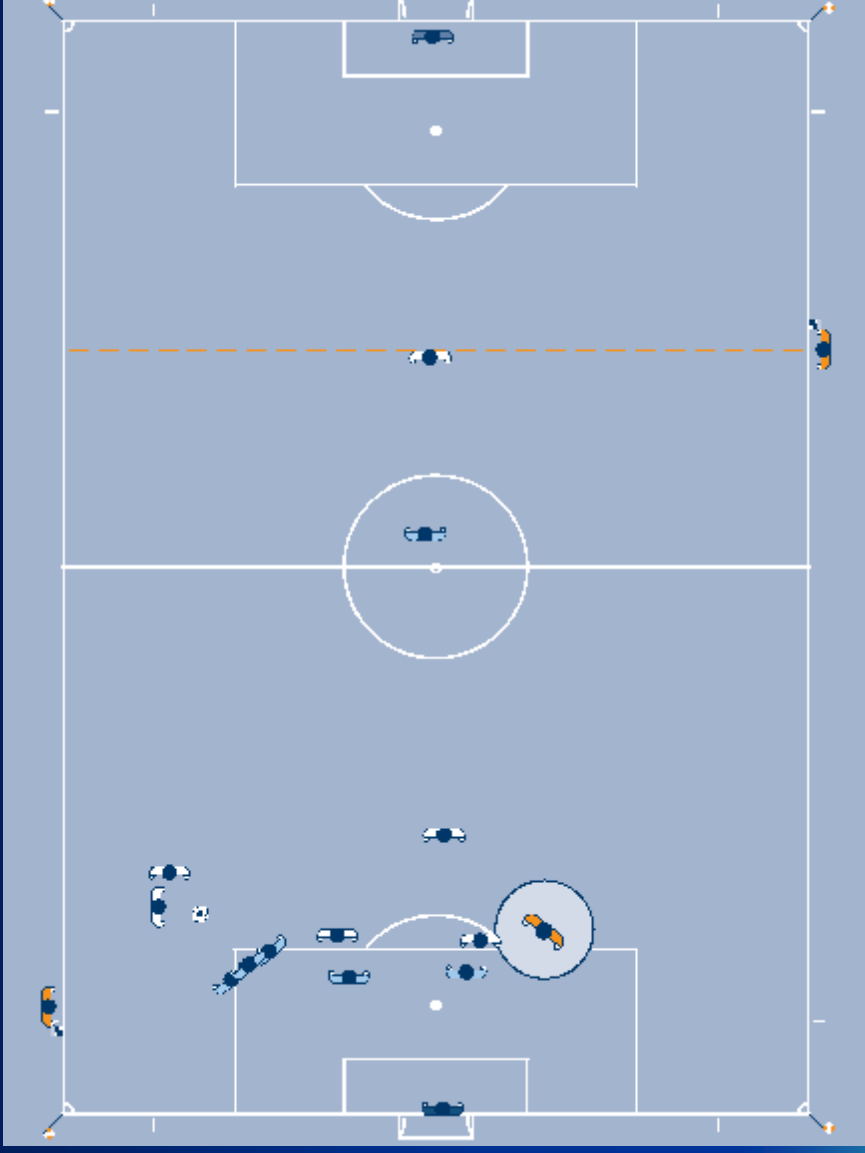
2. Helyezkedés kirúgásnál



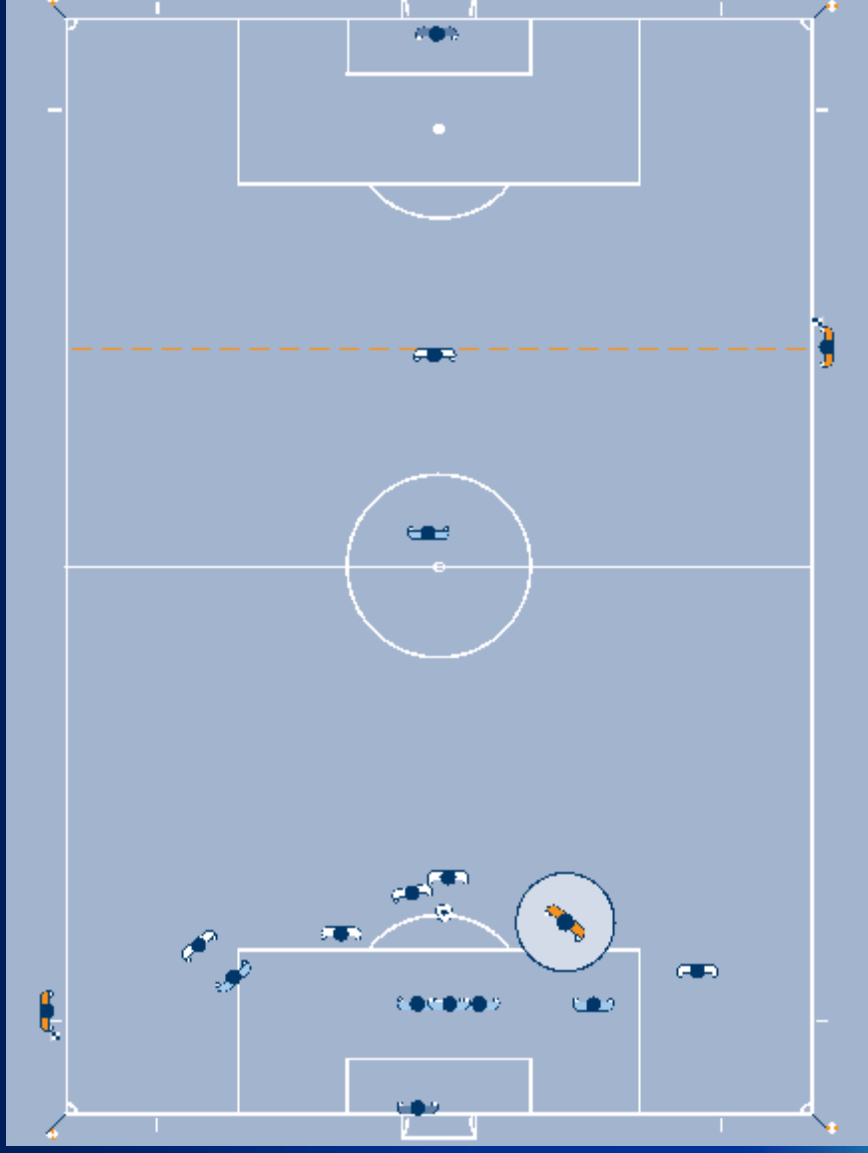
4. Helyezkedés szögletűgásnál (2)



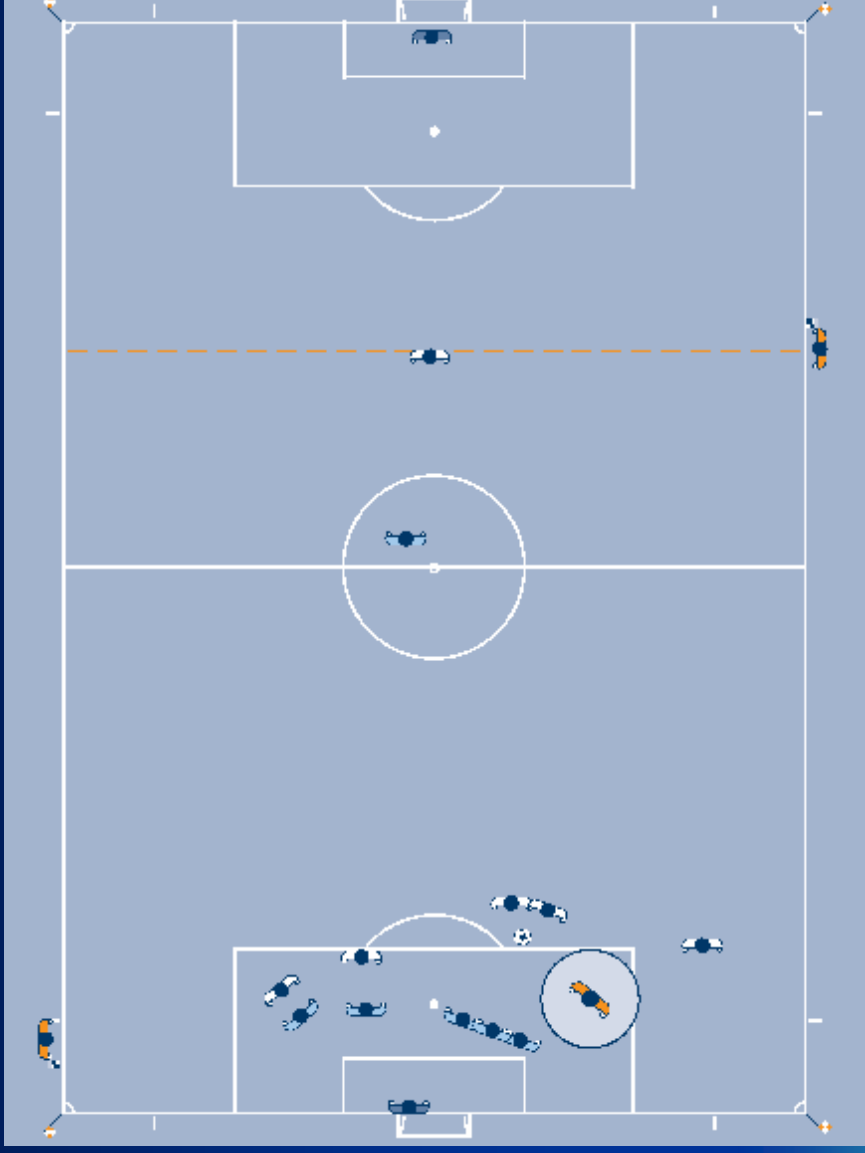
5. Helyezkedés szabadrúgásnál (1)



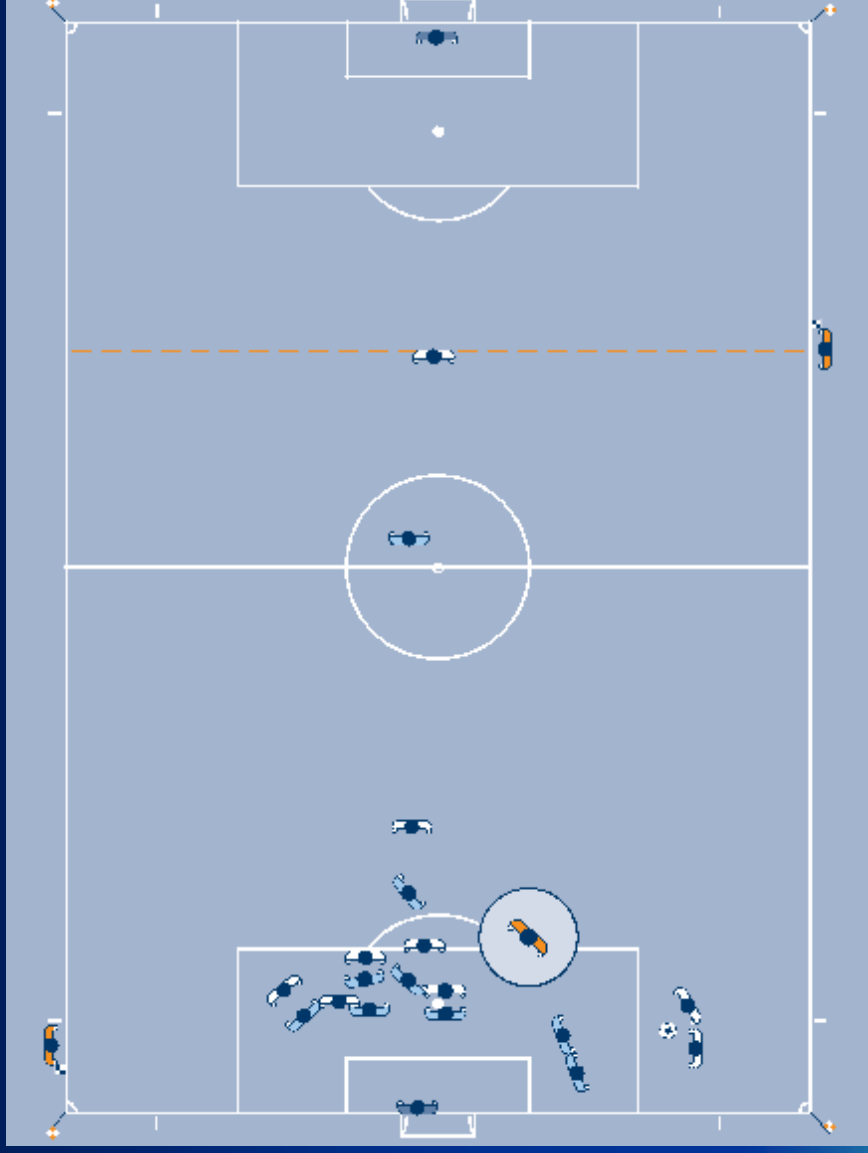
6. Helyezkedés szabadrúgásnál (2)



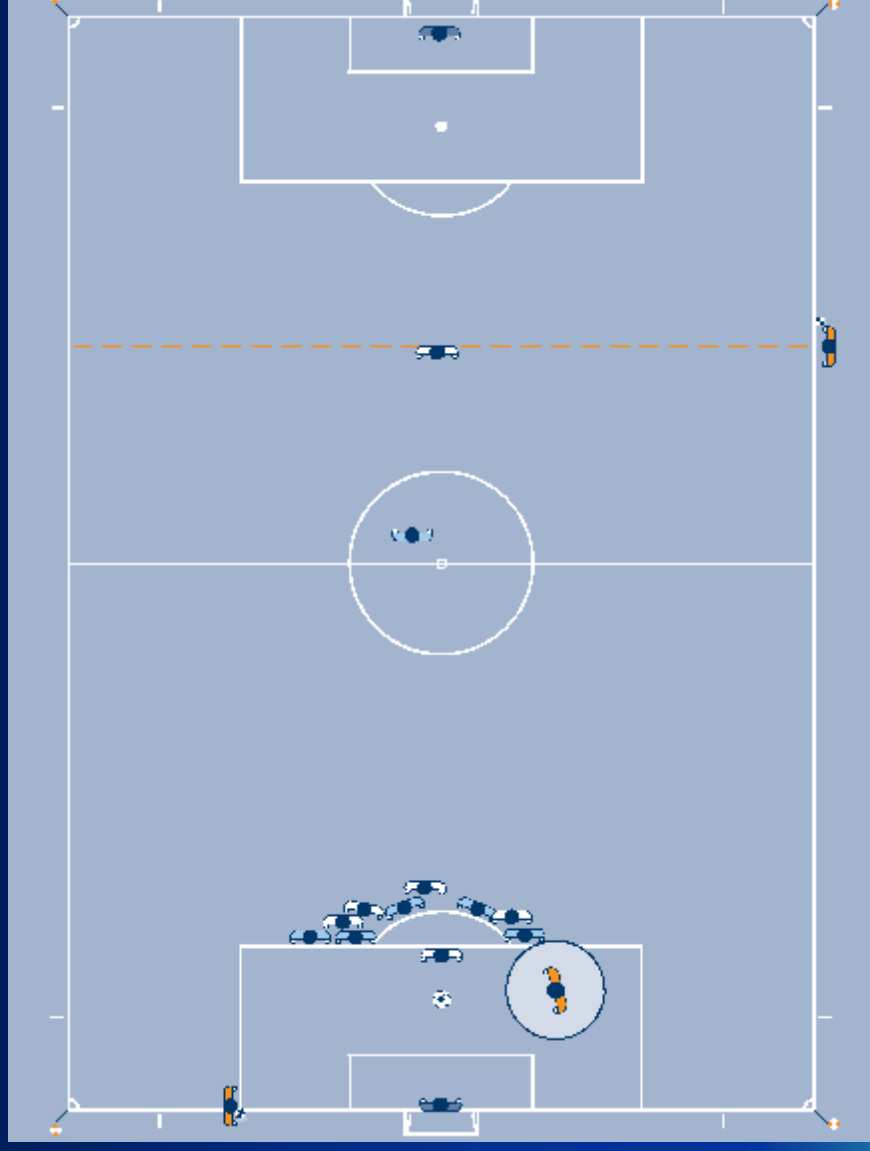
7. Helyezkedés szabadrúgásnál (3)



8. Helyezkedés szabadrúgásnál (4)



9. Helyezkedés büntetőúgásnál



A JÁTÉKVEZETŐ JELZÉSEI

- Közvetlen szabadrúgás
- Előny szabály
- Közvetett szabadrúgás
- Sárga kártya
- Piros kártya



A síp használata

Szükséges a síp használata:

- A játék indításához (első és második félidő), gól után.
- A játék megállításához
 - szabadrúgás vagy büntetőrúgás miatt
 - a mérkőzés felfüggesztésekor vagy beszüntetésekor
 - a félidők végén az időbeszámításnak megfelelően
- a játék újraindításakor
 - szabadrúgásoknál, amikor a megfelelő távolságot megkövetelik
 - büntetőrúgásoknál
- a játék újraindításakor miután megállították
 - hogy helytelen viselkedésért sárga vagy piros kártyát osszanak ki
 - sérülés miatt
 - játékoscsere miatt.



A síp használata

NEM szükséges a síp használata

- A játék megállításhoz
 - kirúgásnál, szögletűgásnál vagy bedobásnál
 - gólnál
- a játék újraindításakor
 - szabadrúgásakor, kirúgásakor, szögletűgásakor, bedobásakor.

A túl gyakran, szükségtelenül alkalmazott sípnek kevesebb hatása lesz, amikor szükséges. Amikor síp szükséges a játék indításához, a játékvezető egyértelműen hirdesse ki a játékosoknak, hogy az újraindítás csak a jelzés után történhet meg.



Testbeszéd

A testbeszéd a játékvezető eszköze, hogy

- segítse őt a mérkőzés irányításában
- mutassa a tekintélyét és az önuralmát

A testbeszéd **nem arra van**, hogy

- a játékvezető elmagyarázza az ítéletét .

