



## A Szlovákiai Magyar Cserkészszövetség

### Országos Métabajnokságának szabályzata

#### 1.§ A játék menetéről általában

A játék során két csapat: az ütő („A” csapat) és a fogó („B” csapat) küzd egymással a pontokért. Az ütő csapat játékosai egymást követve elütik a feldobó (a fogó csapat egy játékosa) által feldobott labdát, majd a kijelölt pályán, a „váron” keresztül igyekeznek visszaérni a határvonalra, ahonnan a labdát elütötték. **A fogó csapat eközben megpróbálja minél hamarabb elkapni és visszajuttatni a labdát feldobójának. A feldobó a visszakapott labdát előbb a feldobó téren belül a földre rakja le és csak ezután kiáltja az „Állj-t”, így megállítja a futó ütőjátékosokat, akik, ha nincsenek egy várban sem, kiesnek.** Ha valaki az összes váron áthaladva visszaér a határvonalon túlra, akkor az egy pontot szerez a csapatának. Ha mindezt saját ütése alatt teszi, akkor ezzel kiváltja már kiesett társát, amennyiben van olyan.

#### 2.§ A métabányáról

- A pálya két játéktérből áll /”A”, „B”/, e kettő között egy kijelölt határvonal húzódik.
- Sem az „A”, sem pedig a „B” játéktér nincs meghatározva hosszúságában, mindkét térfél szélessége viszont 24 m suhanc és kopott csillag, illetve 19 m kölkök kategóriás pálya esetén.
- A „B” játéktér 5 „várat” foglal magába, melyek elhelyezkedését ábra szemlélteti.
- Az 5 „váron” kívül, a „B” játéktéren helyezkedik el az ún. feldobótér is, 2,5 x 2,5 m-es méretekkel.

#### 3.§ A segédeszközökről

##### I. A métaütő és métalabda

- A métaütő javasolt anyaga faragott puhafa, melynek javasolt méretei:

- Nyélhossz: 150 mm

- Ütőfelület: 550 mm

Az egész métaütő maximális hossza: 700 mm

maximális szélessége: 110 mm

maximális vastagsága: 20 mm

- A javasolt métalabda megközelítőleg 10 cm átmérőjű gumiból készült kemény labda.

##### II. A határokról

- A két játékteret elhatároló határvonalat egy jól látható vastag kötél jelölje.

b) A „várak” a 2.§ /II/ a) pontban leírt határvonallal párhuzamos – két oldalát világos színű szalag tegye könnyen észrevehetővé. Kivételt képez a 3 sz. vár – itt a határvonal felőli két oldal van kiemelve.

### III. A zászlócskákról

- a) A várjelző zászlócskák teszik láthatóvá mind az 5 „várat”, egy „vár” mind a négy sarkát zászló jelölje.
- b) A zászlócskák méretei és anyaguk: 50 cm-es farúdra erősített 20x20 cm-es világos színű textil.
- c) Két ilyen zászlócska legyen elhelyezve a határvonal két szélső pontján is, és a feldobótér mind a négy sarkában.
- d) Az oldalvonalakat két-két zászlócska jelölje, a 2. § /III/ b. pontban megadott méretekkel, a többi zászlótól elütő színű textíliával.

## 4.§ Az ütő csapatról – „A” csapat

### I. Magáról az ütésről és a velejárókról

- a) Tagjai sorban állnak a határvonal mentén, 3 m biztonsági távolságot tartva az ütőt birtokló társuktól.
- b) Közülük mindig csak egy játékos üthet a feldobott labdába.
- c) Nem kiálthatnak „állj”-t a feldobó játékos helyett és nem hangoskodhatnak a labda közvetlen visszaérkezésekor.
- d) Az ütőjátékosnak három próbálkozása lehet a labda elütését illetően, ha harmadszorra sem sikerül elütnie a labdát, akkor a feldobó játékos háta mögé áll, az alapvonal mögé és a következő ütésnél onnan indulhat. Futás közben a feldobótér területét nem érintheti.
- e) Ha rosszul dobták fel számára a labdát, nem kell neki beleütnie – meg sem kell neki próbálnia, viszont jelezni köteles a „rossz” felkiáltással.
- f) Ha a „rossz” felkiáltással jelzi a labda helytelen feldobását, de az ütéssel megpróbálkozik, érvényes ütésnek számít, kivéve, ha a jelen paragrafus i) vagy j) pontja szerint a labda nem a „B” térfélen esik le. Az utóbbi esetben az ütés leszámítódik a saját három ütési lehetőségéből.
- g) Jó ütést követően sem köteles túllépni a határvonalat, ám amennyiben ezt megteszi, (tehát futásnak indul), úgy útját tovább kell folytatnia.
- h) Amennyiben az ütőjátékost a lendület viszi ki és csak az egyik lábával hagyta el az „A” térfélet, nem minősül megindulásnak és nem köteles futni.
- i) Ha az elütött labda valamelyik oldalvonalon túlra esik, abban az esetben (a főbíró ítéletére) az „A” csapat régebbi helyükről kimozdult játékosai visszamennek előbbi helyükre. Ezt teszi az ütőjátékos is, aki újraüthet, de ez az (oldalvonalon túlra ütött) ütés már leszámítódik a saját három ütési lehetőségéből.
- j) Szintén a i) pontban leírtak szerint járunk el, ha az elütést követően a labda sikertelenül még az „A” játéktérben esik le.
- k) Ha a labdát a határvonalakon kívül még a földet érés előtt elkapja valamelyik fogójátékos az ütés érvényesnek számít. Szintén érvényes az ütés, ha a labda a határvonalakon kívül, a fogójátékos érintésével ér földet. Csak rossz ütés vagy helytelen feldobás esetén adhatja vissza a labdát az ütő („A” csapat tagja) játékos.

- l) A szabályos és biztonságos ütéshez az is hozzátartozik, hogy az ütőjátékos nem hajtja el a métaütőt, hanem a lehető legbiztonságosabban teszi le a földre – s csak ezután futhat. Ha mégis ezt teszi, úgy a főbíró első figyelmeztetése után kiállítandó!
- m) **A "pöccintés", vagyis a labda szándékos lepasszolása az épp ütő játékostól a feldobó játékosnak időnyerés céljából, tilos, és az ütő csapatnak figyelmeztetés jár érte. Az aktuális meccs főbírója dönti el, hogy egy adott ütés pöccintésnek minősül-e, vagy csak elrontott ütés.**

## II. Az ütés utáni eseményekről

- a) Az ütőjátékos, ill. a várakban tartózkodó „A” csapathoz tartozó játékosok a „várakban” csak a kijelölt oldalakon futhatnak be, és csak a kijelölt oldalakon hagyhatják el azokat.
- b) Az ütő, ill. a várakban tartózkodó „A” csapathoz tartozó játékosok csak a várak számozása szerint futhatnak. (1. és 2. ábra szerint).
- c) Egyszerre többen is tartózkodhatnak egy „várban” és nem kötelező azt elhagyni (pl. egy gyöngébb ütest követően).
- d) Aki már elindult egy „várból”, tehát legalább egy lábával elhagyta azt, annak nem szabad oda visszalépnie – folytatnia kell az útját a következő „várba”.
- e) A feldobó kiáltotta „állj” elhangzása után az „A” csapat minden játékban lévő tagjának meg kell állnia. Ha nem ért be valamelyik „várba” (illetve lásd 4.§ II. f) pontot), akkor az illetékes bíró ítéletére kiesett a játékból, és el kell hagynia a játékteret.
- f) Ha egy játékos önszántán kívül (pl.: csúszós pálya) kicsúszik a várból, azonban még az „állj” elhangzása előtt beért az adott várba, játékban maradhat, viszont kétszeri figyelmeztetés után a főbíró megítélése szerint kiállítandó. Ugyanez érvényes akkor is, ha a játékos az „állj” elhangzásakor a „vár” területén belül tartózkodik, azonban az „állj“-t követően kicsúszik.
- g) Ha a játékos ugrása vagy csúszása közben hangzik el az „állj” kiáltás, abban az esetben a játékos versenyben marad, amennyiben egyik lába a „várban”, illetve a befutótérben már talajt ért (A levegőben lévő játékos kiesik a játékból).
- h) Az „A” csapat minden egyes befutója 1 pontot jelent.
- h) A játékosok befutási sorrendben ütnék a továbbiakban. Befutás utáni sorrendcserére nincs lehetőség!
- i) Ha az ütőjátékos az ütése után – minden „várat” érintve – visszatér a kiinduló térfélre, vagyis az „A” csapat játékterébe, úgy kötelezően kiváltja a legkorábban kiesett játékost (nem kiállított játékost), aki a sorrendbe őt megelőzve áll be. Abban az esetben, ha még nem esett volna ki senki, akkor a szokásos 1 pont helyett 3 pont jár az ütő csapatnak. Ha van kiesett játékos, akkor az utolsó percben vagy az utolsó ütésnél is 1 pont jár.

## 5.§ A fogócsapatról – „B” csapat

### I. A feldobó játékos

- a) A „B” csapat tagja. Mozgástere a feldobó tér, melyből nem léphet ki egyik lábával sem.
- b) Testével túlnyúlhat a feldobó váron kívülre, amennyiben mind a 2 lábával a feldobó téren belül marad.
- c) A labdát biztonságosan, sportszerűen dobja fel az ütőjátékosnak, annak kérésének megfelelően.

- d) Csak akkor hagyhatja el a feldobó terét, ha erre a főbíró engedélyt ad, vagy ha megkéri rá egy balkezes ütőjátékos (aki természetesen jobban el tudja találni az ellenkező oldalról feldobott labdát). Ebben az esetben a feldobó játékos ideiglenesen az ütőjátékosoknak kijelölt területen helyezkedik el, a biztonsági zónán belül, az ütőjátékos pedig a feldobótér mellett a határvonal „A” játéktérén. Érvényes ütést követően már a feldobótér területén köteles elkapni, majd a földre helyezni a labdát jól hallható „állj” kiáltással.
- e) Csak ő kiálthat „állj”-t, érthető és mindenki számára jól hallható módon miután, csapattársaitól visszakapta az elütött labdát, és csakis akkor, miután azt a feldobó várban szabályszerűen tartózkodva a földre helyezte.
- f) Semmilyen körülmények közt nem húzhatja az időt.

## II. A labdafogók

- a) Mozgásterük a „B” játéktér – a „várak” kivételével.
- b) Nem állhatnak az ütő játékos elé (lásd. 3. sz. függelék), kivéve, ha az elütött labda oda érkezik, de ebben az esetben sem akadályozhatja a futójátékos tovább haladását és nem kockáztathatja testi épségét sem. Ilyenkor az ütő (futó) játékosnak van előnye! Más területeken viszont szabadon mozoghatnak.
- c) Az ütés pillanatában a „B” térfélen kell tartózkodniuk a fogójátékosoknak.
- d) Feldobó társuknak adhatják és dobhatják is a labdát (a rúgás, fejelés stb. is megengedett), de hátrafelé nem dobhatják a labdát.
- e) A labda elkapása bármilyen módon történhet, de segédeszköz használata tilos.

## 6. § A csapatokról általában

### I. Az induló csapatok száma

a) **Egy cserkészcsapat egy adott kategórián belül több versenycsapatot is szervezhet. Amennyiben a cserkészcsapat által delegált versenycsapat létszáma egy korosztályon belül elegendő cserkészt tartalmaz ahhoz, hogy kettő vagy több versenycsapatot hozzon létre, erre lehetősége nyílik. Lényeges kikötés, hogy minden versenycsapatnak meg kell felelnie a kötelező minimum létszám követelményének (lásd 8. § IV. a) pont).**

### II. Alakuló cserkészcsapatok

a) **Alakuló cserkészcsapatok és cserkészrajok is indíthatnak saját, önálló versenycsapatot, amennyiben létszámaik megfelelnek a 8.§ IV. a) pontban foglaltaknak.**

## 7.§ A bíraskodásról

### I. A bíróról általában

a) A bíró csak 20 éven felüli személy lehet, elfogulatlan, őszinte, igazságos ítélőképességgel, aki a 10 cserkésztörvény szellemében bíraskodik. Indokolt esetben a segédbíró lehet 20 éven aluli, de 18. életévét betöltött személy.

### II. A pontszámoló bíró

- a) Az alapvonal mellett foglal helyet (befutó felöli oldalon).
- b) Segédeszközei: írószer, jegyzetfüzet.
- c) Feladata: minden befutót számol. Befutónak számít az „A” csapat minden olyan tagja, akiknek legalább egy lába talajt ért a határvonal mögött az „állj” elhangzása előtt.

- d) A játékidő alatt senkivel nem ismerteti az eredményt – ezt csak a főbíró utasítására teheti meg a játék befejezése után.
- e) Nem tartózkodhat senki sem a közvetlen közelében, és nem zavarhatják őt a pontszámlálásban.

### III. A segédbírók

- a) Minimum ketten vannak. Az 1. számú segédbíró a 2. sz. és 3. sz. „vár” közelében áll vagy mozog, a pálya oldalvonala mentén, a 2. számú segédbíró a 4. sz. és 5. sz. „vár” közelében, szintén az oldalvonal mentén foglalja el a helyét.
- b) A főbíróat segítik döntésében, és mindenben a segítségére vannak.
- c) A futókat nem akadályozhatják sem szóval, sem tettel.
- d) Feladatuk: figyelik, hogy ki volt a „váron” kívül ill. belül az „állj” elhangzásakor.
- e) Ők is kiállíthatnak, de csak abban az esetben, ha valamelyik játékos egyértelműen a „váron” kívül volt az „állj” elhangzásakor – nem egyértelmű (problémás) esetekben a főbíró dönt, esetleg a bírók közösen egyeznek meg.
- f) Nem tartózkodhat senki sem a közvetlen közelében és nem zavarhatják őt a mérkőzés alatt.
- g) Vitás esetekben kérvényezhetnek megbeszélést a többi bíró és csapatkapitányok részvételével. Eközben a főbíró megállítja az időt.

### IV. A főbíró

- a) Az 1. sz. és a 2. sz. vár közelében foglalja el a helyét a játéktér oldalvonala mentén.
- b) Segédeszközei: stopperóra, síp, esetlegesen jegyzetfüzet és toll.
- c) Csak ő indíthatja, s kizárólag ő fújhatja le a játékot.
- d) Joga van a rendes játékidőn kívül 2 perces hosszabbításra, ha az indokolt (pl. időhúzás). Ha hosszabbításra kerül sor, akkor az utolsó perc előtt megállítja az időt és konzultál a többi bíróval illetve csapatkapitányokkal. Ha hosszabbításra kerül sor, akkor hozzáadódik a 2 perc a rendes játékidő 15 percéhez.
- e) Joga van megállítani a játékot és egyben az időmérőjét is, ha:
- a labda túlrepül valamelyik oldalon és nem közvetlenül elérhető,
  - szabálytalanságot észlel,
  - valamelyik segédbíró későn jelez neki valamilyen szabálytalanságot,
  - a játékosok között vita támad,
  - baleset történt a pályán,
  - a bírónak fontos, halasztást nem tűrő megbeszélésük akad,
  - valaki – vagy valami – a játéktérre kerül (pl. idegen személy, állat vagy veszélyes tárgy),
  - szabályok tisztázására van szükség,
  - vitatható eset áll fenn,
  - nézői rendbontás esetén (például hangoskodás az „állj” elhangzásakor).
- f) Minden döntés előtt a sípba fúj.

- g) A veszekedőket, csúnyabeszédűeket (az indulatszavak használata figyelmeztetést von maga után) menten kiállítja.
- h) Ő sorsolja ki a kezdés és választás jogát az „A” és a „B” csapatok kapitányai között.
- i) Megegyezik a segédbírókkal, hogy milyen jelekkel fognak a játék alatt egymásnak jelezni.
- j) Jogában áll indokolt esetben a feldobó játékosot kicserélnie (pl. sérülés esetén), a megfelelő játékos kiválasztását a „B” csapat tagjaira kell bízni. A feldobó cseréje az első figyelmeztetés után történhet, a segédbírókkal és csapatkapitányokkal való egyeztetés után.
- k) Baleset esetén menten intézkednie kell a játék megállításáról és a sérült ellátásáról.
- l) Ha már lejárt a kiszabott játékidő, de az elütött labda még nem került vissza a feldobóhoz, nem szabad lefújnia a játékot, hanem meg kell várnia az „állj” elhangzását.
- m) Jelzi a két játékidő utolsó percének kezdetét és az utolsó ütést még az ütés előtt.
- n) Az utolsó ütő, a játékidő letelte utáni „állj” után ütő játékos (az utolsó ütőnek szintén 3 próbálkozása van).

## 8.§ Egyéb rendelkezések

### I. A kategóriákról

#### 1) Kölök kategória

- a) 10 – 14 éves játékosok (akik a verseny napjáig (a verseny napját is beleértve) már elmúltak 10 évesek, de még nem töltötték be a 15. életévüket).
- b) A pályára álló versenycsapat tagjai közt minimum két lánynak kell lennie (alapjátékosként, nem csereként).

#### 2) Suhanc kategória

- a) 15 – 19 éves játékosok (akik a verseny napjáig (a verseny napját is beleértve) már elmúltak 15 évesek, de még nem töltötték be a 20. életévüket)
- b) A pályára álló versenycsapat tagjai közt minimum két lánynak kell lennie (alapjátékosként, nem csereként)
- c) Amennyiben a csapat nem rendelkezik elég suhanc kategóriába tartozó játékosal, akkor a hiányzó helyeket 10 – 14 éves versenyzőkkel is betölthetik. Ebben az esetben a métacsapat a II. kategóriában fog versenyezni.

#### 3) Kopott csillag kategória

- a) 20+ éves játékosok (akik a verseny napjáig (a verseny napját is beleértve) már elmúltak 20 évesek)
- b) A pályára álló versenycsapat tagjai közt minimum két lánynak kell lennie (alapjátékosként, nem csereként)

### III. A játékidőről

- a) Jelentősebb versenyeken (pl. országos métabajnokság) a játékidő Kölök ill. Suhanc kategória esetében 2x15 perc, Kopott csillag kategória esetében pedig 2x12 perc. Ha a 15 ill. 12 perc letelte előtt az „A” csapat minden ütőjátékosa „elfogyott” (ha minden ütőjátékos a „B” játéktéren tartózkodik vagy kiesett) a csere a kiszabott 15 ill. 12 perc előtt megtörténik.
- b) Egyszerű – tehát nem versenyszerű – játék alkalmával a küzdő felek tetszőleges hosszúságú játékidőben egyeznek meg egymás között.

- c) Ha nincs elegendő mennyiségű bíró, akkor a mérkőzések hosszát le lehet csökkenteni 12 percre.

#### IV. A csapatlétszámról

- a) A jelentősebb versenyeken (mint pl. az országos métabajnokság) a csapatlétszám minimum 13 fő maximum 15. A pályára álló métagyűjtő kezdőlétszáma 12 játékos.
- b) Ha valaki a játékosok közül megsérül, és nem képes a játékot folytatni, abban az esetben egy pótló játékos állhat a helyére (jelentősebb versenyeken ezért a játékos keret 1-3 pótló játékosal rendelkezzen). Egy teljes játékot ugyanaz a csapatlétszám végigjátssza végig. Játék közben – kivéve a már említett esetleges balesetet – cserére nincs lehetőség.

A csere menete:

- 1) sérülés,
  - 2) a főbíró megállítja a játékot, gondoskodik a sérült játékosról,
  - 3) lehetőséget ad a cserére, majd tovább engedi a játékot.
- c) A jelentősebb versenyeken a csapat összetétele nem változtatható.

### 9.§ **Ideiglenes rendelkezések**

#### I. A bajnokság pontozásáról

- a) Csoport-rendszer alkalmazásakor egy adott játékban több pontot gyűjtő csapat 2 pontot kap, egy adott játékban azonos pontot gyűjtő csapatok 1-1 pontot kapnak. A csoportból az a csapat jut tovább, aki az így kapott pontokból a legtöbbet kapta. A kapott pont azonossága esetén a gyűjtött pontok száma, illetve ha az nem, akkor az egymás ellen játszott játék eredménye dönt.
- b) Egyenes, kieséses rendszer alkalmazása esetén, és ezáltal a döntőben is, az egy adott játékban több pontot gyűjtő csapat jut tovább vagy győz. A gyűjtött pontok azonossága esetén 2x 5 perc hosszabbításnak kell következnie. A hosszabbítást mindkét csapat az eredeti 12 játékosával kezdi, függetlenül attól, hogy az adott csapat a rendes játékidőben végigjátssza-e a 15 percet vagy sem. Sérülés esetén a hosszabbítás megkezdése előtt mindkét csapat 1-1 játékost cserélhet.

#### II. Az Országos Métabajnokságra vonatkozó ideiglenes szabályozások

- a) A bajnokság során minden csapat használhatja saját métagyűjtőt, amennyiben azt a játék előtt a főbírónak és a másik csapat kapitányának bemutatja és megkapja beleegyezésüket. Versenycsapatonként kizárólag 1 métagyűjtő használata a megengedett a mérkőzések során.
- b) Amennyiben a játék főbírója vagy az ellenfél csapatkapitánya elutasítja a métagyűjtő használatát, úgy mindkét csapat a bajnokságra készített szabványúttal játssza végig az adott mérkőzést.
- c) A bajnokság során a bírók fokozottan ügyelnek az időhúzásra, a csúnya beszédre és a nem sportszerű viselkedésre.
- d) Időhúzás esetén a főbíró a többi bíróval konzultálva a sportszerűtlen viselkedésért legfeljebb 2 perc hosszabbítást rendelhet el.

- e) Minden vitás kérdésben a főbíró döntése a végleges. A főbíróval csak az egyes csapatok kapitányai folytathatnak beszélgetést, más játékosok nem reklamálhatnak, illetve nem fűzhetnek megjegyzést az ítéletekhez. A főbíró döntéseit ellenkezés nélkül kötelesek a csapattagok végrehajtani, esetleges vitás esetekben a főbíró, a segédbírók és a csapatkapitányok megbeszélése dönt.
- f) Reklamálnia kizárólag a csapatkapitányoknak szabad. A főbírónak joga van többszöri indokolatlan reklamáció után annak elutasítására.
- g) Videó bíró használata nem engedélyezett a bajnokságon, a készített videófelvevételek nem használhatók fel az adott mérkőzés végeredményének megváltoztatására.

#### **10.§ A hatálybalépésről**

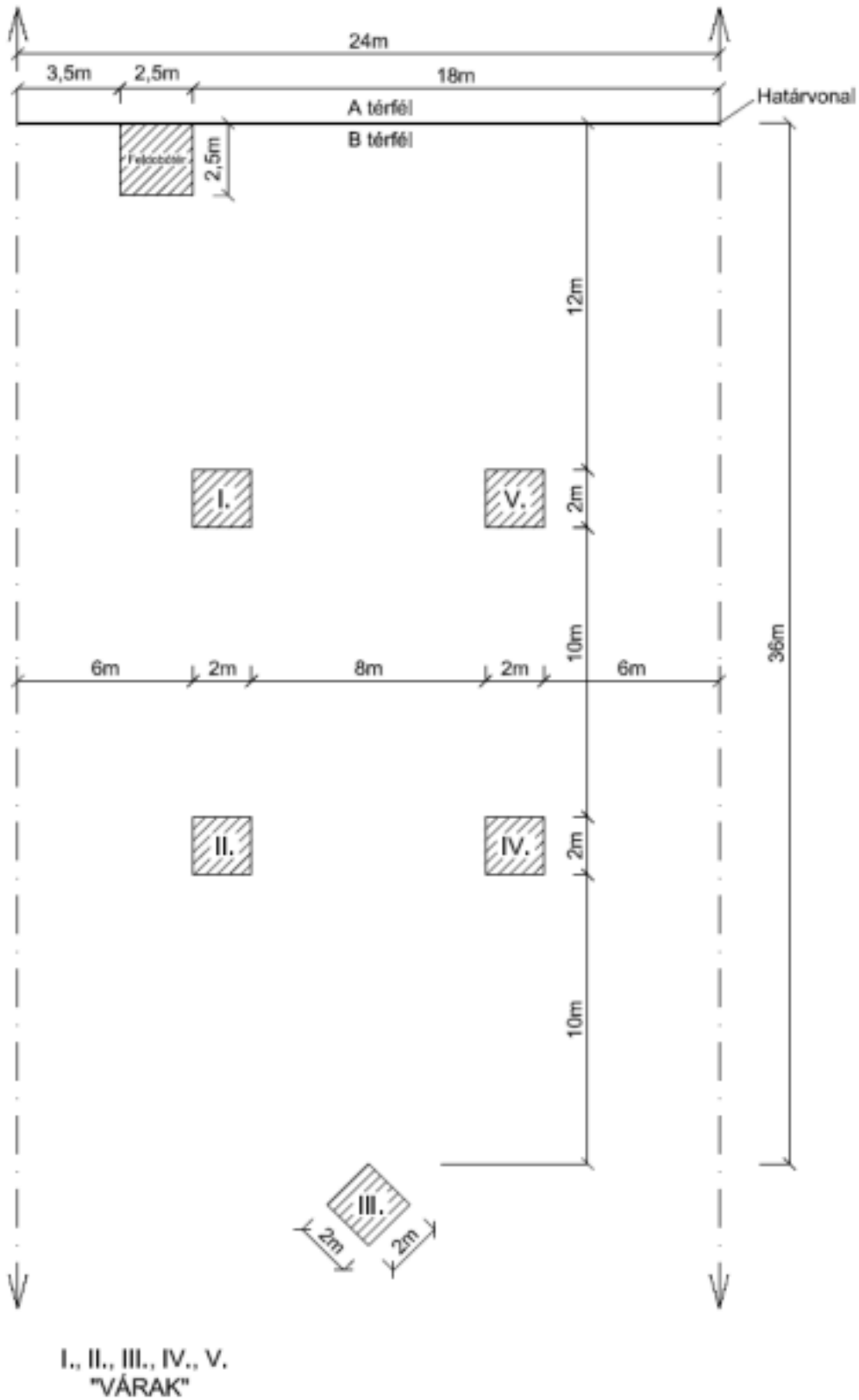
- a) Jelen szabályzatot a Szlovákiai Magyar Cserkészszövetség Országos Métabajnokságán Ipolyságon kell alkalmaznia.

Ipolyság, 2024.07.02.

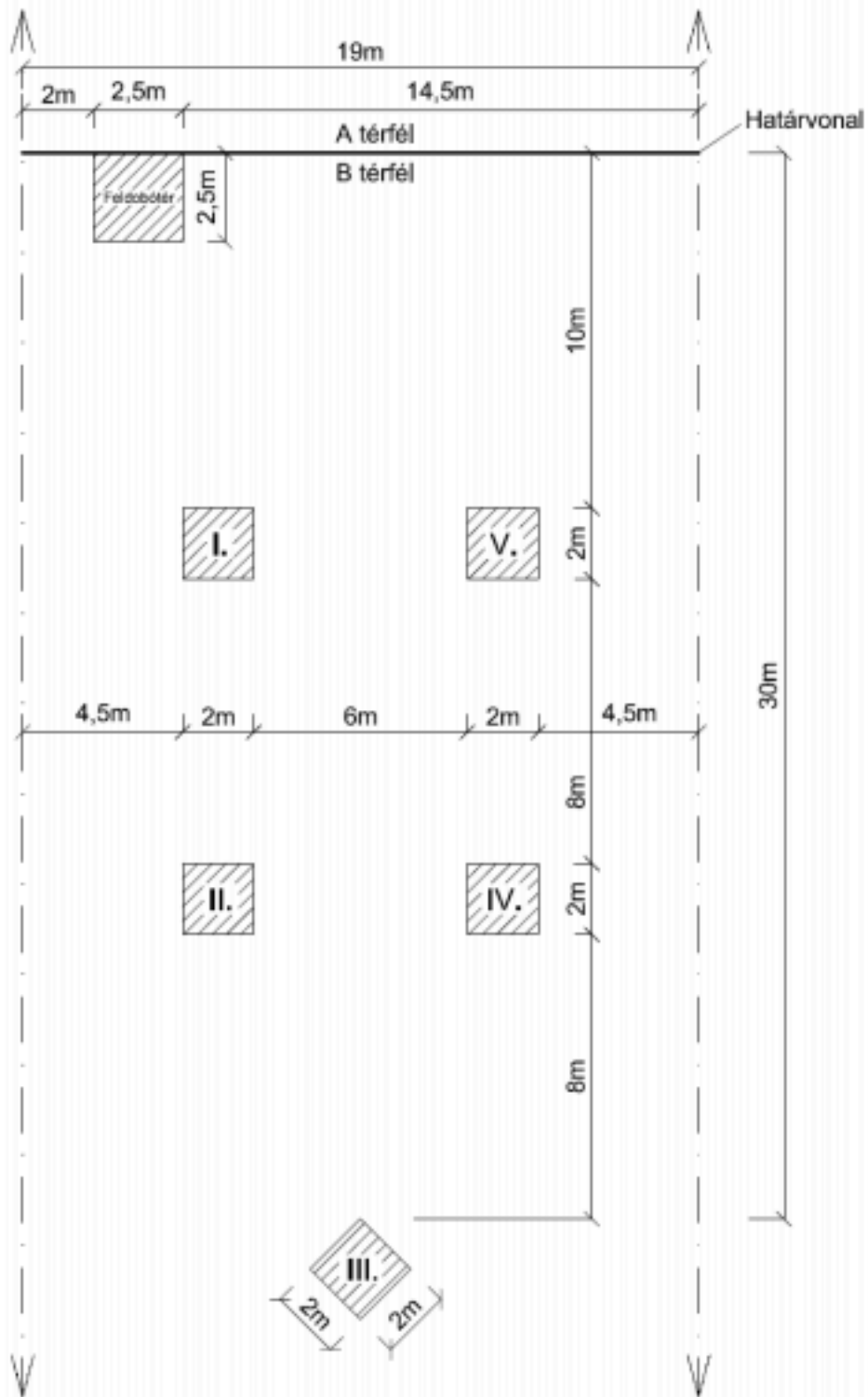


# FÜGGELÉK

1. ábra: Suhanc métapálya



2. ábra: Kőlok méterpályája



I., II., III., IV., V.  
"VÁRAK"

3. ábra: A futójátékosok részére kijelölt útirány és a bírók elhelyezkedése

