MétaLiga 2022/23 Méta Szabálykönyv

A pályán egyszerre két csapat játszik: egy támadó és egy védekező.
A támadó csapatnak a feladata, hogy minél többször körbeérjenek az „M” alakú pályán, érintve a pontokat (azokat kívülről megkerülve).
A védekező csapat feladata ezt megakadályozni, oly módon, hogy a labdákat minél hamarabb visszajuttatják a Métapontra.
A játékszabályok ismertetése és betartatása a bírók feladata.
A meccseket a Margitszigeten, Nagyréten illetve a Vérmezőn tartjuk, 3-3 fős blokkokban egész évben.

Alkalmak:

- 2022 szeptember 17, 23, 30
- 2022 október 7, 14
- 2022 november 3, 4
- 2023 április 11.
- 2023 május 6, 12, 9, 26

Játékidő

- Mind a két csapatnak 15 perc támadóidő + utolsó 3 ütő

A játék előkészítése:

- A csoport akárhány tagja részt vehet a támadásban, a védekezéshez viszont legfeljebb a támadó csoportlétszámával megegyező játékos mehet fel.
- Csak fából készült ütő használható.
- 5 labda áll rendelkezésére a támadó csapatnak, ha játék közben valamelyik alkalmatlanná válik a játékra, a lehetőségekhez mérten lehetőség van a labda cseréjére. A mérkőzés közben a labdákat a dobónak visszajuttatni a támadó csapat felelőssége (amennyiben pl.: a métapont nem pontosan gurítja vissza a dobónak).
- A játéktér egy előre kijelölt, „pizzaszelet” alakú pálya, ami egyértelművé teszi az adott ütés érvényességét. Egyenes irányban bármilyen messzire el lehet ütni a labdát, a pálya csak a szélre irányított ütéseket korlátozza (csak a vonal fizikai kiterjedéséig, azaz annak képzeletbeli meghosszabbítása NEM érvényteleníti az ütést)

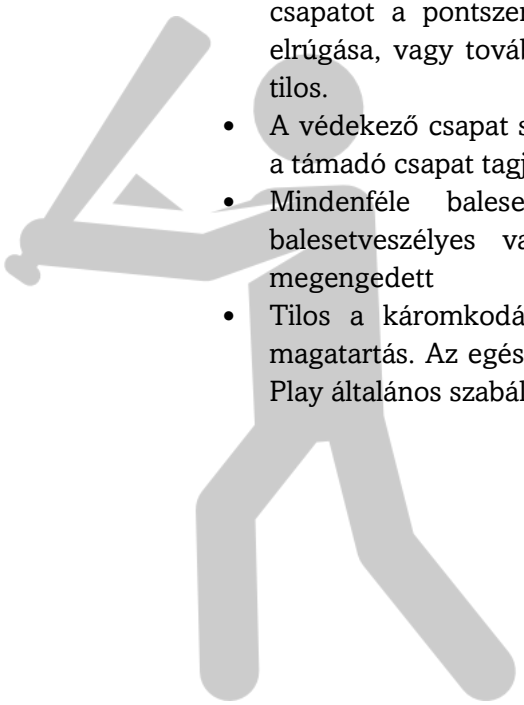
A játék menete:

- Az ütőjátékosnak 3 lehetősége van érvényes ütésre.
- Az ütés érvényesnek számít, ha az ütő játékos vonalához képest
  előre, a pizzaszeleten belül pattan le; erről a bíró dönt.
- Az ütés érvényesnek számít, ha a kijelölt „pizzaszelet” alakú pályán belül pattan le először, ezáltal az is érvényes, ha a labda
  a pályán belül lepattan, és utána kigurul. A vonalon pattanó labda is érvényes ütésnek számít. (A pizzaszelet csak addig értendő, amíg az azt kijelölő vonal ténylegesen tart. Vagyis a vonal végétől távolabb lepattanó labda minden esetben érvényes ütést jelent.)
- Ha a játékos érvényeset ütött, az ütő letevése után elkezdhet futni. Az ütőt eldobni nem szabad!
- Az ütő játékos helyett nem futhat más, csak az ütő játékos (ettől eltérni csak egyéni esetben lehet, megfelelő indokkal, a mérkőzés előtt egyeztetve ezt a bírókkal és szervezőkkel)
- A támadóknak a pontokat, minden esetben kívülről kell kerülniük.
- Nincs dobóhiba, és nincs lehetőség új dobást kérni.
- A dobójátékosnak lehetősége van oldalról dobni, a szemből dobás esetében megszokott távolságból.
- Ha egy játékos felemeli a földön fekvő ütőt, akkor ezt ütésnek kell követnie. Amennyiben a játékos visszahelyezi az ütőt a földre, és mindkét kezével elengedi, akkor ő elvesztette az ütés lehetőségét, új játékosnak kell ütnie.
- Ha egy támadó játékos érvényes ütést követően elindul egy pontról, a „MÉTA” elhangzásakor már egy következő ponton kell tartózkodnia.
- Játék közben, ha bármely védekező játékos elkapja az elütött labdát a levegőben, anélkül, hogy előtte lepattanna a földre, kiejti a támadó csapat pályán lévő játékosait, kivéve azt, aki ütötte a labdát, ő felmehet az első pontra. Ez érvénytelen ütésnek minősül, vagyis az ütés és az elkapás közötti esetleges befutás sem ér pontot.
- Minden ponton maximum 3 fő várakozhat, kivéve az elsőt, ahol 4.
- Ha a „MÉTA” elhangzásakor egy ponton a megengedettnél többen állnak, a pontról az összes játékos kiesik.
- Ha a „MÉTA” elhangzásakor egy pályán lévő támadó játékos kétpont között tartózkodik, kiesik. A játékos akkor is kiesik ha a levegőben van a „MÉTA” elhangzásakor.
- Ha minden támadójátékos befutott, a támadás véget ér és új ütés következik akkor is, ha még nem volt „MÉTA”.
- A bírónak kötelessége a 15 perc letelte után jelezni az utolsó három játékos ütéslehetőségét, majd az utolsó előtti és a utolsó játékost is köteles bejelenteni.
- A hazafutás 2, a pontozott futás 1 pontot ér (Hazafutásnak nevezzük azt a befutást, amikor a támadójátékos a saját ütésére fut be. Az összes többi befutás pontozott futás.)
- A Métapont csak egy lépésnyit mozoghat (az egyik lábának mindig a métaponton kell lennie), valamint köteles a hozzá visszajuttatott labdát a földhöz érinteni, és hangosan kiáltani, hogy „MÉTA” (a földhöz érintésnél hamarabb métát kiáltani tilos)!
- Csak a Métapont mondhatja, hogy „MÉTA”, neki viszont hangosan és jól érthetően kell ezt tennie, úgy, hogy minden támadó hallja, szándékosan halkan mondani szabálytalanságnak minősül

- A védekező csapatnak a dobójátékostól számított 2 m sugarú körön kívül kell állni, és az ütőjátékost sem közelítheti meg
  zavaró mértékben.
- A befutó (utolsó) pont és a Méta pont két külön pont, a befutás csakis ezek között érvényes.

Szabálytalanságok: az összes fenti megszegése, illetve:

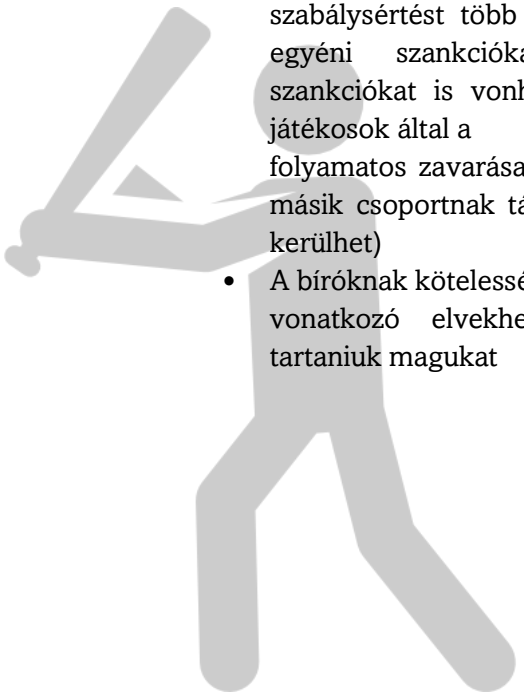
- Időhúzás az, amikor a védekező csapat a labdát (szándékosan)
  nem a lehető leggyorsabban juttatja a Métapontig, illetve, ha a Métapont késleltetve kezeli a labdát, vagy nem mondja, hogy „MÉTA".
- Többszöri szabálytalanság esetén, a bíró levonhat a csapat támadó idejéből (esetleg pontjaiból).
- A védekező csapat játékosai nem akadályozhatják a támadó csapatot a pontszerzésben, vagyis az időhúzás, a labda elrúgása, vagy tovább ütésé, futósávokban való blokkolás tilos.
- A védekező csapat semmilyen módon nem akadályozhatja a támadó csapat tagjait futás közben.
- Mindenféle balesetet és sérülést kerülni kell, a balesetveszélyes vagy szándékosan durva játék nem megengedett
- Tilos a káromkodás, ócsárlás, sportemberhez méltatlan magatartás. Az egész programra és a Métakupára is a Fair Play általános szabályai érvényesek.



- A játékvezető szava szent, őt bírálni csak a megfelelő stílusban szabad.
- Minden mérkőzésen minimum 3 játékvezetőnek kell jelen lennie, egynek a métapontnál (számolja a befutókat, mindenképpen nyomon követhetően és megbízhatóan pl.: vagy megfelelő applikációval, vagy megfelelő eszközzel, de semmiképpen sem fejben), egynek az első pontnál, mindkettőjüknek rá kell látniuk az ütésekre is. Illetve rajtuk kívül van minimum egy főbíró (szervező) is ki, aki ismerteti a szabályokat, felel a mérkőzés szabályos levezetéséért és a játékvezetői csapat döntéseiért. Illetve vitás esetben megvédi vagy szankcionálja a bírókat
- Az ifivezetők is elküldhetők, szankcionálhatók nem megfelelő viselkedés esetén
- A játékvezető többszöri figyelmeztetés (*1 vagy 2, ezekről részletesebben később)* után kiállíthatja a szabálytalan játékost, levonhat időt/pontokat, illetve végső esetben leléptetheti az adott csoportot. Bármilyen említett szankciót csak akkor hajthat végre, de akkor már köteles is végre hajtani, amennyiben adott esetben első vagy második felszólítás és figyelmeztetés után is fennáll az adott szabálytalanság vagy egy adott személynél vagy az adott csoportnál, amennyiben a szabálytalanság súlyossága meghaladja a figyelmeztetés mértékét, akkor azonnal ki lehet állítani az azt elkövető játékost.
- Bírói szabálytalanságnak számít a figyelmetlenség, a szabályok nem pontos ismerete vagy mellőzése, illetve a részrehajlás. Ilyen esetekben a bírót (szervezői utasításra) le lehet cserélni.

Szabálytalanságok szankcionálása, alapelvek:

- Az enyhébb szabálytalanságok (mint pl.: pont belülről kerülése, enyhébb időhúzás, „MÉTA” nem elég hangosan mondása, métapont két lábbal való elmozdulása, dobókörön való belépés) második figyelmeztetés után von maga után egyéni szankciót, vagyis az adott játékost ki kell állítani az adott mérkőzésről.
- A balesetveszélyes, illetve sportemberhez méltatlan viselkedéséből származó szabálysértések (pl.: ütő eldobása, káromkodás, bírók vagy az ellenfél ócsárlása, másik csapat szándékos akadályozás támadás közben) egyszeri figyelmeztetést, ismétlődés esetén kiállítást vonnak maguk után.
- A durva és kirívó szabálytalanságok azonnali kiállítást és a selejtezőkről való kitiltást is vonhatják maguk után (mint pl.: fizikai sérülés okozása szándékosan)
- A szabálytalanságok halmozódnak, vagyis, ha ugyanazt a szabálysértést több ember is elköveti az már nem csak egyéni szankciókat, hanem csoportra vonatkozó szankciókat is vonhatnak maguk után (mint pl.: a más játékosok által a folyamatos zavarása a dobónak, egyéni szankciókon túl a másik csoportnak támadó idejébe vagy szerzett pontjaiba kerülhet)
- A bíróknak kötelességük a szabályokhoz és a szankciókra vonatkozó elvekhez, valamint a következetességhez tartaniuk magukat



Pontozás:

- A meccs nyertese 3 pontot kap.
- A vesztes csapat nem kap pontot.
- Döntetlen esetén mind a két csoport 1-1 pontot kap.
- Az így szerzett pontok alapján alakul ki a ranglétra.
- Pontegyenlőség esetén a befutók száma számít (hazafutók 2-t érnek). Amennyiben az is megegyezik, akkor a befutások és az elszenvedett befutások közti differencia dönt a két adott csoport között. Ha itt is egyenlőség alakulna ki, akkor az a csapat jut tovább, aki kevesebb befutót szenvedett el a védekezések során.

Pálya:

- Az 1. és 2. pontok, valamint a 4. és a befutó pont közti távolság egyaránt 21 méter, a két futósávnak egymással párhuzamosnak kell lennie. A 3. pont a negyediktől és a másodiktól egyaránt 7-7 méterre van, illeszkedve a 2. és 4. pontot összekötő szakasz felező merőlegesének egyenesére.
- A pizzaszeletet jelölő szalag 25 méter hosszú, egyik vége az 1. ponttól két méterre helyezkedik el és a szalag 10-15 fokos szöget zár be az 1. és 2. pont közti futósávval. (Hasonlóan a túloldalon a befutó pontra és a 4. pont közötti futósávra nézve).

Védekezés/támadás eldöntése:

Amennyiben mindkét csoport védekezni vagy támadni szeretne először, akkor egy-egy kijelölt játékos között kell a bírónak feldobnia egy ütőt. Mindkettő játékosnak egy-egy kezével kell elkapnia. Akinek lentebb van a keze az ütőn, az övére lecsúsztatja
az akinek feljebb van, majd egymás után szorosan rakják fel a kezüket, addig ameddig valaki a végén rá nem tud csapni az ütő végére. Az a csoport választhat mit szeretne először csinálni, akinek a delegáltja a végén rá csap az ütő végére.