

VÁRMÉTA SZABÁLYKÖNYV

Az alábbiakban egy új rendszerű, tömör, egyszerű várméta szabálykönyvet olvashatsz. Az újraalkotással szeretnénk a métát az igazi „profi” sportokhoz hasonlóan világossá és áttekinthetővé tenni.

Fontos tudnod, hogy nem tankönyvet tartasz a kezvedben, hiszen a játékot papírból megtanulni majdnem lehetetlen. Viszont aki métázott már valaha, annak alapos átolvasás után minden érthető lesz. A száraz szabályokat az érthetőség kedvéért példákkal, magyarázatokkal próbáltuk szemléletesebbé tenni, ezeket dőlt betűvel szedtük.

Bevezetés

A vármétát két, egyenként legalább 11, legfeljebb 15 (11 mezőnyjátékos és legfeljebb 4 csere) fős csapat játssza ütővel és labdával a métapályán. (Az ütő, labda és a métapálya szabványos méreteit a rajzmellékleteken találhatod meg.) Egy mérkőzés például 2x20 percig tart, a csapatok a félidőben helyet (és szerepet) cserélnek. (Az idő előtti helycseréről és az időmérés szabályairól később lesz szó.) A meccs végén lehet döntetlen (ezelőtt nem volt)! A győzelmet az a csapat szerzi meg, amelyik több pontot gyűjtött. Pontot (büntetések kivételével) csak az ütők csapata szerezhethet! (Persze a csere után az addigi elkapók is ütők lesznek, tehát akkor már ők is...)

A játék menete

(Ez csak vázlat, a részletes szabályokat később találod)

Miután a csapatok megjelentek a métapályánál, a bíró a két csapatkapitány részvételével kisorsolja, hogy ki melyik térfelel (és szerepben) kezd. A csapatok elfoglalják a kijelölt helyüket, majd a bíró jelére az ütők csapatának egyik tagja (ütővel a kezében) elhelyezkedik a métavonal közepénél, vele szembe áll (jobb vagy baloldalra, az ütő kívánsága szerint) a feldobó.

Az ütőjátékos elmondja a dobással kapcsolatos kéréseit, majd lepuszilja a labdát, és a dobás után elüti a labdát. Ezután választhat: ha az ütés (jól) sikerült, kifut a pályára, és a várak vonalát követve (minden várat kézzel megérintve) körbefutja a pályát, majd visszaérkezik a métavonal mögé. (Természetesen az ütőt nem viszi magával, hanem még a vonal mögött a földre teszi.) Ha az ütés nem sikerült (jól), várhat a következő lehetőségre, de helyét (és ütőjét) át kell adnia a soron következőnek. Ha a feldobott labdát nem találta el, (vagy nem is próbálta eltalálni) akkor még két dobást kérhet, ezután mindenképpen átadja a helyét.

Közben a pályára kiütött labdát az elkapók megpróbálják minél hamarabb visszajuttatni a feldobóhoz, aki a labdát visszakapva és azt a métavonalra téve „ÁLLJ!” -t kiált. Ekkor egy kis időre megáll a játék (az időmérés nem!), amíg a bíró tisztázza a futók helyzetét. Az a futőjátékos, aki az „ÁLLJ!” elhangzásakor az elkapók térélelén nem valamelyik várban tartózkodott, börtönbe kerül.

Az ütés után a következő ütőjátékos áll a métavonalhoz, és így tovább, amíg le nem telik a 20 perc, vagy el nem fogynak az ütőjátékosok. (Sok egyéb eset lehetséges, és más szabályok is vonatkoznak a játékra, de nagy vonalakban így folyik egy mérkőzés.)

Alapfogalmak

Csapatok:

- Ütők csapata
- Elkapók csapata

Ütőjátékos: az ütők csapatának tagja. Akkor válik valaki ütőjátékosná, ha lepuszilta a labdát. Akkor szűnik meg ütőjátékosnak lenni, ha: vagy egyik lábával (szándékosan vagy véletlenül) átlépi a métavonalat, vagy ütője (a lepuszítás után) hozzáért a labdához (akár súrolva is). Innentől kezdve hívjuk a játékost futőjátékosnak. Az ütőjátékos feladata, hogy a labdát az ütővel a métapályára üsse. (Lehetőleg minél messzebbre, az elkapóktól távolra, de a pályán belülre.)

Futójátékos válik egy ütőjátékos, ha: vagy (egyik lábával) átlépte a métavonalat (szándékosan vagy véletlenül), vagy ütőjével (akár csak súrolva) hozzáért a labdához. Egy játékos mindaddig futójátékos, amíg körbe nem futotta a várakat (minden egyes várat megérintve) és vissza nem ért a métavonalon túlra, vagy addig, amíg börtönbe nem kerül. *(Futójátékos csak ütőjátékos válhat!!)*

Feldobó: az elkapók csapatának tagja. Az ütők térfelén helyezkedik el. Feladata, hogy a labdát feldobja az ütőjátékosnak, legjobb tudása szerint teljesítve annak a dobásra vonatkozó összes kérését.(!) Másik feladata, hogy a hozzá visszadobott labdát *(lásd: elkapók)* a métavonalra téve „ÁLLJ” -t kiáltson, ezzel lezárva a lepuszilással elkezdett kört.

Elkapók: az elkapók csapatának tagjai. Az elkapók térfelén helyezkednek el. (Állhatnak az oldalvonalakon kívülre is.) Feladatuk, hogy a labdát visszajuttassák a feldobóhoz.

Börtönbe kerül az a futójátékos, aki az elkapók térfelén az „ÁLLJ” elhangzásakor nem fogja *(a kezével)* valamelyik várat, és mindaddig ott is marad, amíg egy csapattársa a saját ütésének körében vissza nem ér az ütők térfelére. *(lásd: Hazafutás)*

Hazafutásnak hívjuk azt, amikor egy futójátékos a saját ütésének körében visszaér az ütők térfelére, a métavonal mögé.

Kör: egy kör a lepuszilástól kezdődik, és az „ÁLLJ!” elhangzásáig tart.

Lepuszilás: az ütőjátékos a kezében tartott ütővel megérinti a feldobó kezében lévő labdát, ezzel jelzik, hogy egymásra figyelnek. Minden feldobás előtt, (és minden „ÁLLJ!” után) kötelező, minden kör a lepuszilással kezdődik.

Próbálkozásnak az számít, ha feldobták az ütőjátékosnak a labdát.

Ütés: ha a lepuszilás után a földobott labdát az ütővel érinti az ütőjátékos.

„ÁLLJ!”: a feldobó kiáltja, amikor a labdát a métavonalra teszi.

Ijesztés: amikor a feldobó úgy tesz, mintha feldobná a labdát (de mégsem teszi). *(Ilyenkor sok futójátékos kiugrik a várból, hogy időt nyerjen, őket így kiejtheti a feldobó.)*

Érvényes ütés: ha a labda az ütés után a métapályán ér földet.

Érvénytelen ütés: ha vagy az elkapók elkapják az elütött labdát a földet érés előtt, vagy nem a métapályán ér földet az elütött labda (HOMÁLY).

Métapálya: métavonal és a két oldalvonal közötti terület, beleértve a méta- és oldalvonalat is. A pálya a negyedik (hosszanti) irányban nyitott. *(Elvileg végtelen hosszú.)*

Biztonsági vonal: a bal oldali oldalvonal és a métavonal metszéspontjából a métavonalra merőlegesen húzott 2-3 m hosszú vonal az ütőcsapat térfelén. *(az ábrán pirossal)*

Pontlevonás: nem a büntetett csapattól vonjuk le, hanem az ellenfélnek adjuk a pontot.

Az ütőkre vonatkozó szabályok

- A soron következő ütőjátékos csak akkor lépheti át a **biztonsági vonalat** és veheti kezébe az ütőt, ha már elhangzott az „ÁLLJ!”.
- Az aktuális ütőjátékos a métavonal közepénél (a rajzon jelölt helyen) áll, onnan üt. Az ütők csapatának többi tagja a vonal végénél, a **biztonsági vonal mögött** egy csoportban áll. (Nem mehetnek közel az ütőhöz, mert balesetveszélyes.)

- Az ütőjátékos köteles az ütés előtt elmondani, hogy milyen dobást kér, és ezután lepuszítani a labdát.
- Minden ütőjátékosnak legfeljebb háromszor dobhatják fel a labdát. *(Tehát nem a lendítések száma számít!)*
- Ha az ütőjátékos véletlenül (az ütés előtt) átlépi a métavonalat, futnia kell, (ha nem akar kiesni...) mert innentől futójátékosnak számít. Ha az ütők csapatából valaki akkor lépi át a vonalat, amikor nem ő van soron, akkor a bíró pontlevonással bünteti.
- **Ha az ütőcsapat valamely tagja átlépi a biztonsági vonalat az „ÁLLJ!” elhangzása előtt, a bíró pontlevonással bünteti.**
- Az ütőjátékos csak akkor állhat be futni, (a véletlen kilépést leszámítva), ha már megpróbált ütni. (A játék lényegével ellenkezik az, ha valaki a próbálkozás nélkül rögtön futni megy, ezért az ún. tömeges lepuszítás nem megengedett.)
- Az ütés csak akkor érvényes, ha a labda a métapályán belül ér földet, vagy a vonalra esik, de ha ezután kigurul a pályáról, az már nem baj. Ha a labda egy elkapót érintve hagyja el a pályát, akkor az ütés érvényes. *(Ha az ütő beleüt a labdába, de az mégsem jut át a métavonalon, vagy esetleg hátrafelé megy, akkor is érvénytelen az ütés.)*
- Érvénytelen ütésnél minden futójátékos visszamegy oda, ahol a legutóbbi „ÁLLJ!” elhangzásakor tartózkodott.
- Az ütők csapata – szándékosan – csak az ütővel érintheti a labdát, kézzel megfogni (lábbal elrúgni, stb...) tilos!
- Az ütők csapata nem akadályozhatja (szándékosan) a feldobót.
- Egy ütőjátékos csak akkor kerülhet sorra másodjára is, ha előtte már minden csapattársa ütött.
- Ha egy ütőjátékos egyik ütése sem sikerült (jól), akkor átadja a helyét a következőnek, és ezután a métavonal mellé, a többi játékostól távol áll. *(A futókra vonatkozó szabályok értelmében innentől bármikor futhat, de érdemes megvárnia egy jó ütést, ami alatt a következő ütővel együtt mehet ki a pályára.)*
- Ha egy csapatnak elfogyott a lehetséges ütőjátékosa (mert kint vannak a pályán, vagy börtönbe kerültek), akkor a csapatok helyet (és szerepet) cserélnek.
- A következő ütőjátékos csak az „ÁLLJ!” után kerül sorra.

A futókra vonatkozó szabályok

- A futójátékosok futás közben elsőbbséget élveznek az elkapókkal szemben.
- A futójátékosok a várat jobbról és balról egyaránt kerülhetik, de kötelesek minden várat kézzel megérinteni. Ha egy futójátékos nem érint meg (kihagy) egy várat, akkor az „ÁLLJ!” után a kihagyott vár előttihez kell visszamennie.
- Ha egy futójátékos elindul egy várból, nem térhet vissza, hanem el kell futnia a következőig. A vár elengedése is elindulásnak számít!!
- Ha az „ÁLLJ” elhangzásakor az elkapók térfelén egy futójátékos nincs várban, (tehát nem fogja a várat) akkor börtönbe kerül.
- Ha egy futójátékos a saját ütésének körében visszaér az ütők térfelére, akkor kiszabadítja a börtönben lévőket. *(Többletpont nem jár érte.)*
- A futójátékos csak a métavonal szélén, a kijelölt helyen futhat vissza az ütők térfelére.
- A várat a helyükről elvinni, felemelni, stb. tilos. (Ha egy vetődés után valaki mégis tovább sodródott a várral a kezében, akkor az „ÁLLJ!” után vissza kell tennie a helyére.)
- Érvénytelen ütéskor, a futójátékosok oda mennek vissza, ahol a legutóbbi „ÁLLJ!” elhangzásakor tartózkodtak.
- **Futni bármikor szabad**, de nem mindig érdemes. Ha ugyanis az „ÁLLJ!” pillanatában egy futójátékos nincs az ütők térfelén, vagy valamelyik várban, akkor börtönbe kerül. *(Megjegyzés: a furcsa pillanatokban, hirtelen elkezdett futást szoktuk „csurgásnak” nevezni. Pl. amíg a feldobó nem figyel, vagy a labdát keresi, vagy már a feldobás közben, az ütés előtt, stb... Ez szabályos, de kockázatos.)*
- **Figyelem!** Amikor a futó a várak érintése után visszaér az ütőcsapat térfelére, a befutásnál a **métavonal** (vagy az azon túl eső terület) – kézzel vagy lábbal való - **érintése** számít (nem pedig a mellbedobás!).

A feldobóra vonatkozó szabályok

- A feldobó köteles a legjobb tudása szerint teljesíteni az ütőjátékos feldobásra vonatkozó összes kérését.
- Egy körben nem lehet két feldobás, tehát a feldobó köteles minden **egy** feldobás után "ÁLLJ!"-t kiáltani. (Ha az ütőjátékos nem találta el a labdát, akkor is!)
- A feldobó nem léphet be az elkapók téréfelére. *(A kezével benyúlhat, sőt: be is hasalhat, ha a lábfeje kint marad.)*
- Az „ÁLLJ!” –t a feldobó köteles hangosan és érthetően kiáltani, és közben a labdát a métavonalon (és nem annak meghosszabbításán!) tartani. A labdának ebben a pillanatban hozzá kell érnie a métavonalat reprezentáló madzaghoz. Ha az „ÁLLJ!” nem így hangzik el, akkor érvénytelen. (Érvénytelen akkor is, ha az előtt mondta az „ÁLLJ!” –t, hogy lecsapta a labdát.)
- A feldobó bármikor kiálthatja az „ÁLLJ!” –t (Pl. ha látja, hogy valaki „csorog”)
- *(Mivel futni bármikor szabad, az elkapónak érdemes akkor is figyelnie, ha épp nála van a labda.)*
- A feldobó „bejesheti” az ütőjátékost, de az ijesztésnél a labda nem hagyhatja el a kezét. Ha már feldobta a labdát, (és az ütőjátékos nem ütötte el,) nem kaphatja el addig, amíg az a földre nem esett.
- A feldobó nem akadályozhatja a futójátékost a kifutásban, de elsőbbsége van a többi ütőjátékossal szemben.
- Ha a feldobó nem tudja (vagy nem akarja) teljesíteni az ütők kéréseit, akkor a bíró lecserélhető.

Az elkapókra vonatkozó szabályok

- Az elkapók nem akadályozhatják a futókat.
- Az elkapók a saját téréfelükön belül bárhol állhatnak, (az oldalvonalakon kívülre is) de nem léphetnek az ütők téréfelére.
- Ha az elkapók a kiütött labdát a levegőben elkapják azelőtt, hogy földet érne, akkor a játék rögtön megáll, és az összes futójátékos visszamegy oda, ahol a legutóbbi „ÁLLJ!” elhangzásakor tartózkodott. (Lásd: érvénytelen ütés) *(Pl. ha egy futójátékos a legutóbbi „ÁLLJ” óta két várat „csurgott”, ezután egyet futott és közben elkapták a labdát, akkor oda megy, ahol a csurgás előtt volt.)*
- Az elkapók a labdával nem futhatnak. *(Egymásnak dobálva tudják visszajuttatni a feldobóhoz.)*

Egyéb, általános szabályok

- Az „ÁLLJ!” –t csak a feldobó kiálthatja. Ha az ütőcsapat szeretné segíteni a futóit, akkor javasoljuk a „Maradj!” és a „Menj!” vagy „Gyere!” használatát.
- **Pontszámítás:** az ütőcsapat minden visszaérkezett futójátékos után kap egy pontot. Pontlevonás nincsen, büntetéseknel a büntetett csapat *ellenfele* kapja a pontot.
- **Időszámítás:** a játék például 40 perces, és ekkor két 20 perces félidőből áll. Ha idő előtti térélcserére kerül sor, akkor a félidőből hátra maradt időt felezzük, ennyit kapnak még az eredetihez a csapatok. *(Pl.: Ha az első csapat ütőjátékosai 14 perc után elfognak, a második csapat következik, és végigjátssza a maga 20 percét. Ezután újra az első csapat jön, és játszik 3 percet, végül a második csapat fejezi be a meccset 3 perccel.)*
- Ha valamelyik csapat késik, a másik csapat választhat térélet, és a késés idejét a késett csapattól kell levonni.

A bíráskodásra vonatkozó szabályok

- Minden vitás kérdésben a bíró szava dönt.
- Reklamálnia csak a csapatkapitányoknak szabad. Ellenkező esetben pontlevonás jár. *(Lásd: pontlevonás)*
- A métavonal (és annak meghosszabbításának) szabálytalan átlépéséért 1 pontos büntetés jár.
- A szándékos szabálytalankodásért 2 pontos büntetés vagy kiállítás jár.

Eredményhirdetés

Az a csapat lesz bajnok, amelyik a korosztályában a legtöbb meccset nyerte meg (mindegy hogy milyen pontfölénnyel). Ha a bajnokság végén a megnyert meccsek összeszámolásánál döntetlen alakulna ki két csapat között (nemcsak az elsők között), akkor (amennyiben játszottak egymással) az a csapat lesz jobb, amelyik az egymás ellen játszott meccset megnyerte. Ha így sem lehet eldönteni, vagy nem játszottak egymással, akkor végső 8+8 perces döntőre kerül sor. (Csak az 1-4. helyért!)

Fair Play Osztályzat

A meccsek során a métabírók a csapatok fair játékát fokozottan figyelik és ezek alapján fair play győztest hirdetünk a legvégén. Fair játékre ötletek lehetnek: Az ellenfél szép akcióit, teljesítményeit megtapsolja, elismeri. Ezen felül tiszteli ellenfelét, baráti viszonyban küzd, nem próbál meg csalni, a bírónak alig kell döntenie, mert alig van vitás eset, beismerik összes hibájukat.

Verziókövetés:

2005. március 30. Új szabálykönyv készen van.

2005. április 30. A kihirdetett hibajegyzék alapján 7 helyen javítottunk.

A 8. SZENTJÁNOSBOGÁR MÉTABAJNOKSÁGOT SZERVEZŐ TEAM

Bálint, Albert, Lindka, Heléna, Noémi, Z.Kata, Mica, H.Máté, Cs.Zoli, IstvánQ, VeressSzabolcs, Lat.Zoli, Janó, Ákos

2015. április 14. A szabálykönyvet a legutóbbi métabajnokság tapasztalatai alapján 8 helyen egészítettük ki.

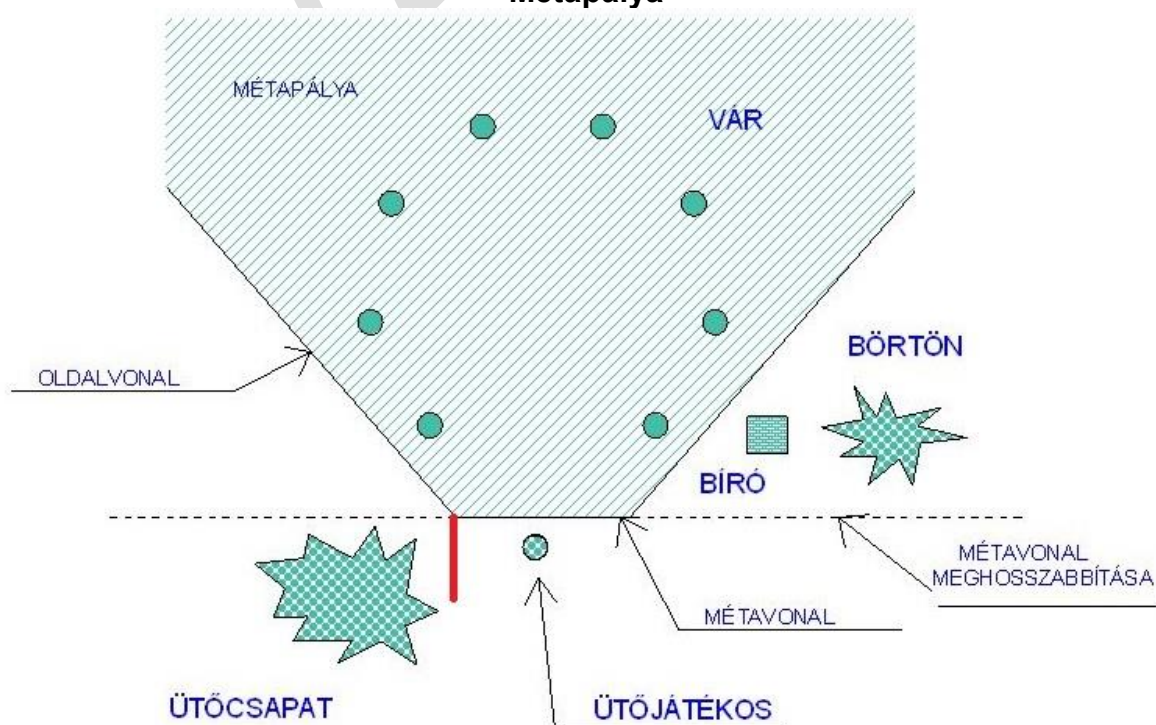
Kelt: Piliscsaba, 2015. április 14.

A 15. SZENTJÁNOSBOGÁR MÉTABAJNOKSÁGOT és a 2015-ÖS MÉTANAPOT SZERVEZŐ MÉTATEAM és BARÁTAI

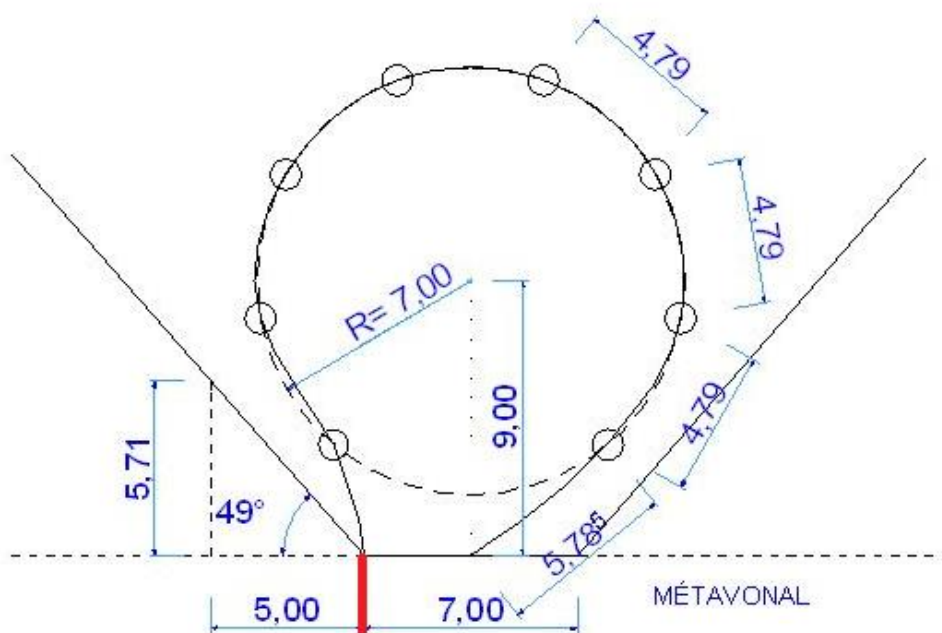
Gintner Bori, Gintner Domi, LatiÁdi, Oláh Robi, Latinovics Tomi

SZABVÁNY MELLÉKLETEK

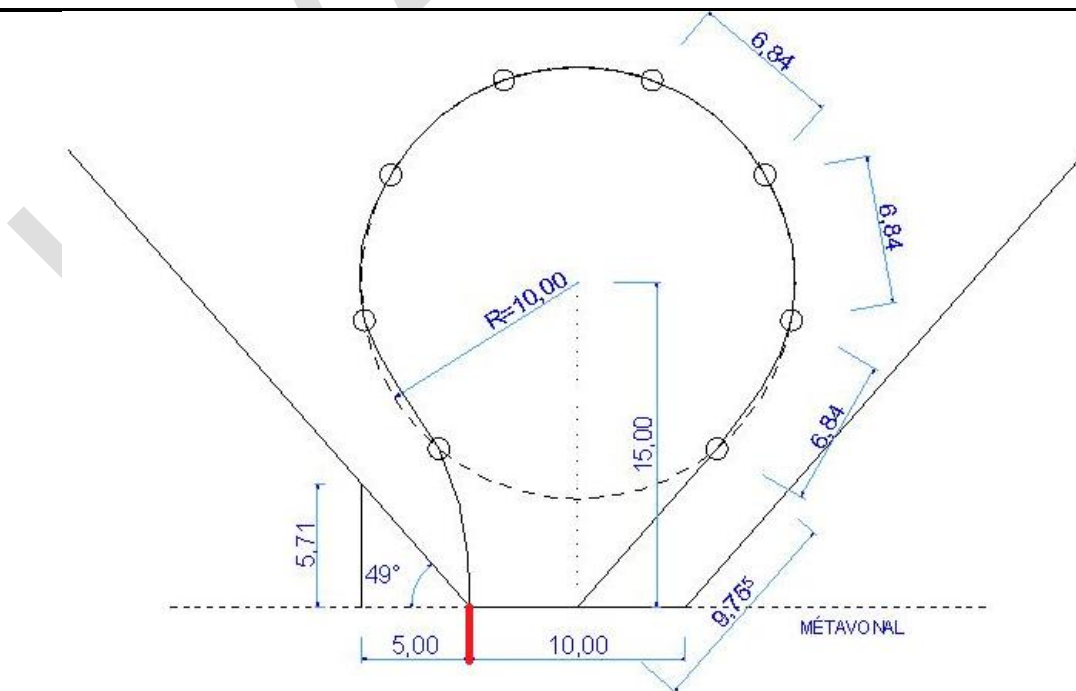
Métopálya



KICSI PÁLYA

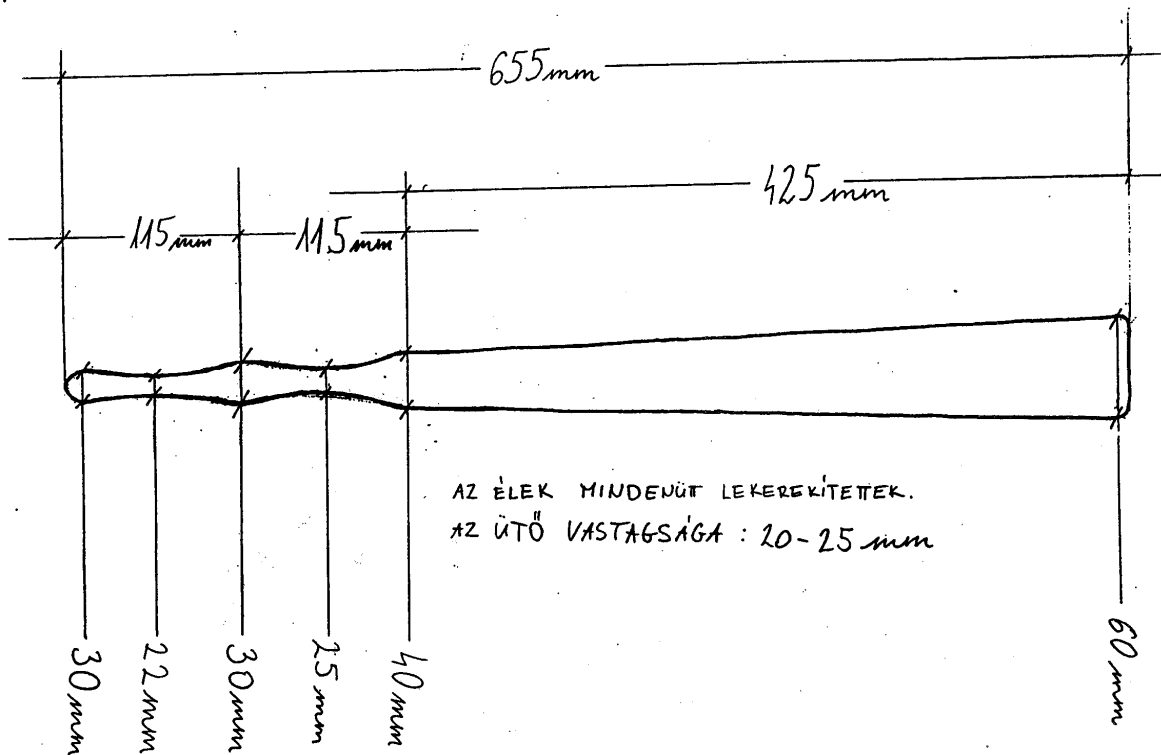


NAGYPÁLYA



MÉTAÜTŐ KICSIKNEK

KICSIKNEK



MÉTAÜTŐ NAGYOKNAK

NAGYOKNAK

