

# Veszprémi Kispályás Liga 2016





## Versenykiírás/ Szabályok

**Helyszín:** Veszprém, Vasas pálya – 2 db 20x40 méteres szabvány műfüves pálya

**Időpont:** 2016.03.28 – 2016.11.07. (tavaszi-őszi forduló), Szezonzáró: KISPÁLYA BL 2016.12. hónapban

**Játéknapok:** Hétfő: Öregfiúk 40+, Péntek: Öregfiúk 35+ bajnokságok; Kedd, Szerda, Csütörtök: Nyílt bajnokságok – max. 12 csapat nevezését tudjuk elfogadni egy játéknapra!

**Mérkőzéskezdési időpontok 2 pályán:** 18.00 óra, 19.00 óra, 20.00 óra. A 17.00 órás kezdési időpont a halasztott, elmaradt mérkőzéseknek van fenntartva.

**Lebonyolítás/Játékrendszer:** A bajnoki napokon tavaszi, őszi 5+1-es játékrendszerben oda-vissza alapon mérkőzik meg egymással minden csapat. A győzelemért 3 pont, a döntetlenért 1 pont, a vereségért 0 pont jár. A bajnokságban a legtöbb pontot szerző csapat lesz a játéknap győztese. (Pontegyenlőség esetén a döntési sorrend: gólkülönbség, több rúgott gól, egymás elleni eredmény)

**Játékidő:** 2x25 perces félidő futóórával, 5 perc szünettel. A mérkőzéskezdésnél a csapatokra a várakozási idő 5 perc.

**Labda:** 4-es vagy 5-ös méretű normál focilabda, melyet a csapatok hoznak magukkal. A sorsolásnál elől álló csapatnak kell biztosítani a játékszert.

**Felszerelés:** Csak terem- vagy hernyótalpas cipők használhatók a pályán. Stoplis cipő használata nem engedélyezett! Sípcsontvédő használata ajánlott, nem kötelező.

### **Nevezési feltételek:**

Bármilyen csapat indulhat a bajnokságban, aki megfelel a nevezés feltételeinek és elfogadja azokat. A nevezés sorrendje alapján fogadjuk el a jelentkezéseket. Egy játéknapra **maximum 12 csapat** nevezését tudjuk elfogadni.

**Nevezési díj:** 80.000 Ft (tartalmazza a bérleti díjat, játékvezetői díjat, öltöző használatot, nevezési díjat. **Minden benevezett csapat 1 db labdát kap ajándékba!** Befizetés 3 részletben lehetséges: 40.000 Ft (2016.02.15.), 20.000 Ft (2016.04.15), 20.000 Ft (2016.08.29.) A nevezési díj lebontva egy 10 fős csapatnál **363 Ft/fő/mérkőzésre.**

**Nevezési határidő: 2016.02.15. 12 óráig lehetséges az első részlet befizetését igazoló dokumentummal és a kötelező mellékletekkel leadásával együtt.**

**Sportorvosi vizsgálat** nem szükséges, mindenki saját felelőségére vesz részt a bajnokságokban. Erről egy összesített csapat formanyomtatványon kell nyilatkozni.

**Igazolás:** Egy csapatba tetszőleges számú játékos igazolható. Egy játékos egyszerre maximum 3 csapatban szerepelhet az alábbi elosztásban: Felnőtt, 35+, 40+

**Igazolási/Átigazolási időszak:** február 15. – március 15. között, július 15. – augusztus 15. között. Bajnokság közben igazolásra nincs lehetőség.

**Játékjogosultság:** A bajnokságokban bárki játszhat, aki

Nyílt bajnokság: 2016.01.01. – 2016.12.31. között 15. életévét betöltötte,

35+ bajnokságban: 2016.01.01. – 2016.12.31. között 35. életévét betöltötte,

40+ bajnokságban: 2016.01.01. – 2016.12.31. között 40. életévét betöltötte.

**Díjazás:** Minden játéknapot külön értékelünk. A játéknapok 1-3. helyezett csapatait érem és tárgyjutalomban részesítjük.

### **Fegyelmi szabályok:**

A fegyelmi vétségek a versenybizottság hatáskörébe tartoznak.

Amennyiben egy csapat bármely okból kizárás sorsára jut, vagy visszalép annak eredményét az összes korábbi eredményét töröljük. Az a csapat, amelyik a bajnokság során 3 mérkőzésen nem tud kiállni kizárásra kerül.

Egy csapat minimum 4 fővel (3 mezőnyjátékos, egy kapus) kezdheti meg a mérkőzést.

Óvás: az adott mérkőzést követő 15 percen belül lehet leadni írásban, indoklással a játékvezető részére, 5000 Ft óvási díj (nem jár vissza) egyidejű megfizetése mellett. A versenybizottság 10 napon belül dönt, ami ellen további fellebbezésnek nincs helye.

### **Halasztás szabálya:**

Mérkőzést halasztani mindkét fél egyöntetű, írásos beleegyezésével lehetséges, a kötelező formanyomtatványon. A halasztást a mérkőzés napja előtt legalább 5 nappal be kell jelenteni. Egy csapat egy bajnokságban 2 mérkőzést halaszthat maximum.

## **Kibővített játékszabályok:**

### **1. Szabály - A Játéktér**

(1) **Méretek:**

A játéktér minden esetben téglalap alakú. A hosszának meg kell haladnia a szélességét.

Hossza: minimum 25 m, maximum 42 m.

Szélessége: minimum 15 m, maximum 25 m.

Nemzetközi mérkőzéseken a következő méreteket kell a játéktérrel kapcsolatban figyelembe venni:

Hossza minimum 38 m, maximum 42 m

Szélessége minimum 18 m, maximum 22 m

(2) **A játéktér határoló vonalak:**

A játéktér jól látható vonalakkal kell határolni. A vonalak, ahhoz a területhez tartoznak, amit határolnak. A hosszabbik vonalakat oldalonak, a rövidebbeket alapvonalként nevezzük.

Minden vonalnak 8 cm szélesnek kell lennie.

A felezővonal két egyenlő részre osztja a játéktér.

Kezdőpontot a játéktér közepére kell festeni. A kezdőpont közepéből egy 3 m sugarú körívet kell húzni.

(3) **A büntetőterület:**

A büntetőterületet mindkét kapuvonalra az alábbiak szerint kell felfesteni:

A kapufák külső élétől mérve, egy 6 m sugarú körívet kell húzni a játéktérre befelé, a kapufák magasságáig. Ezeket a köríveket egy 3,16 m hosszúságú, a kapuvonallal párhuzamos egyenessel kell összekötni.

(4) **Büntetőpont:**

Mindkét kapufától egyenlő távolságra a kapuvonaltól 6 m-re a játéktérre befelé egy jól látható jelet kell megjelölni. Ez a büntetőpont.

(5) **A második büntetőpont:**

Mindkét kapufától egyenlő távolságra a kapuvonaltól 10 m-re a játéktérre befelé egy jól látható jelet kell megjelölni. Ez a második büntetőpont.

(6) **Szöglet negyed körív:**

Minden sarokponttól egy 25 cm sugarú negyed körívet kell a játéktérre húzni.

A szögletvégpontokat innen kell elvégezni.

(7) **A cserezóna:**

A cserezóna az oldalvonal mellett található. A játékosoknak ezen belül kell a cserét elvégezni.

- A cserezónát a kispadok előtt kell kijelölni és minimum 3 m szélesnek kell lennie. A cserezónát jelölő vonal egy 80 cm hosszú és 8 cm széles vonal, amely 40 cm-re húzódik be a játéktérre és ki azon kívül.
- A cserezónákat a felezővonalától legalább 3 m-re kell felfesteni.

**(8) A kapuk:**

A kapukat a gólvonal közepére kell felállítani.

A kapuk két kapufából állnak és felül egy a gólvonallal párhuzamos felsőléccel van össze kötve. A két kapufa távolsága (belső éltől mérve!) 3 m, (országos bajnokságban 4 méter) a keresztléc távolsága a gólvonaltól 2 m. A kapukat a balesetek megelőzése érdekében jól rögzíteni kell.

A kapufák és a felsőléc szélessége 8 cm. A kapuhálók, nylonból, kenderből, jutából, készülhet.

A hálókat ki kell feszíteni, hogy a kapust a mozgásban ne akadályozza.

**(9) A játéktér felülete:**

A játéktér felületének simának kell lenni. Ajánlott fa, vagy műanyag (terembajnokság esetén), salak, műfű, illetve fű borítású talaj szabadtéri bajnokság esetén. Beton vagy aszfalt nem engedélyezett.

## **2. Szabály - A labda**

**(1) A labda:**

- gömb alakú;
- anyaga bőrből, vagy más engedélyezett anyagból készülhet;
- kerülete 68 és 70 cm közé kell hogy essen;
- súlya a játék kezdetekor min. 410 gr. max. 450 gr.;
- a benne lévő nyomás 0,6-1,1 Bar.
- szükség esetén engedélyezett egy mérettel kisebb labda is ( 4-es )

**(2) A meghibásodott labda cseréje:**

Ha a labda a mérkőzés folyamán meghibásodik:

- a játékot meg kell szakítani;
- a játékot játévezetői labdával kell folytatni arról a helyről, ahol a labda játékra alkalmatlanná vált.

Ha a labda akkor válik alkalmatlanná, amikor játékon kívül van (kirúgás, szögletűgás, stb.), akkor a mérkőzést az új labdával ennek megfelelően kell folytatni.

A mérkőzés folyamán a labdát csak a játékvezető engedélyével lehet kicserélni.

### **3. Szabály - A játékosok száma**

- (1) A mérkőzést két csapat játssza 6 - 6 fővel, ezek közül az egyik a kapus.

A mérkőzés elkezdéséhez szükséges létszám minimum 4 fő, ebből egy a kapus. A játék folyamán a csapatlétszám 3 főre csökken, a mérkőzést be kell fejezni. Ezesetben az eredményt a vétlen csapat javára 3 ponttal és 3-0-s gólkülönbséggel igazoljuk, amennyiben a mérkőzés eredménye a vétlen csapat részére 3-0-s gólkülönbségnél nagyobb, úgy mérkőzés eredményét hagyjuk jóvá.

Ha a mérkőzés folyamán valamelyik csapat létszáma 4 fő alá csökken, a mérkőzést be kell szüntetni.

- (2) **A csere végrehajtása:**

A mérkőzés folyamán a csere száma korlátlan (a benevezett játékosok közül). A lecserélt játékos ismét részt vehet a játékban. A cserét végre lehet hajtani, ha a labda játékban és játékon kívül van egyaránt.

- (3) **A csere a következő módon van szabályosan végrehajtva:**

- a lecserélendő játékosnak először el kell hagyni a játékteret;
- a becserélendő játékos csak ezután léphet be a játéktérre;
- a cserejátékosok is a játékvezető hatásköre alá tartoznak, függetlenül attól, hogy a játékban részt vesznek-e vagy sem;
- a csere akkor van végrehajtva, ha a cserejátékos belép a játéktérre. Ettől kezdve a lecserélt játékos cserejátékoská válik.
- minden játékos helyet cserélhet a kapussal.

- (4) **Büntető rendelkezések:**

a) ha a cserejátékos belép a játéktérre, mielőtt a lecserélendő játékos elhagyná a játékteret:

- a játékot meg kell szakítani;
- a cserejátékost sárga lappal kell figyelmeztetni;
- a játékot közvetett szabadrúgással kell folytatni az ellenfél javára onnan, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt. Figyelembe kell venni a 13. szabály általánosan kötelező rendelkezéseit.

b) ha a cserejátékos nem a cserezónában lép be illetve a lecserélendő játékos (sérülés esetét kivéve) nem a cserezónában megy le:

- a játékot meg kell szakítani;
- a vétkest sárga lappal kell figyelmeztetni;

- a játékot közvetett szabadrúgással kell folytatni az ellenfél javára onnan, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt.

#### **4. Szabály - A játékosok felszerelése**

##### **(1) Biztonság:**

A játékos nem viselhet olyan felszerelést, amely veszélyezteti saját maga, vagy az ellenfél testi épségét.

##### **(2) Alapfelszerelések:**

- egyöntetű számozott mez;
- nadrág (ha a játékos kerékpáros nadrágot visel a nadrág alatt, akkor ennek a nadrág alapszínével megegyezőnek kell lenni);
- sportszár;
- sípcsontvédő (nem kötelező, de ajánlott);

##### **a) Mez:**

- a mezeket számozással kell ellátni legalább a mez hátsó felületén (elől ajánlott). Amennyiben mindkét csapat a játékvezető döntése alapján megegyező mezben szerepel, abban az esetben a pályaválasztó csapatnak kell megkülönböztető mezt vagy cseremezt felvenni.

##### **b) Sípcsontvédő:**

- a harisnyának teljesen be kell fedni a sípcsontvédőt;
- megfelelő anyagból kell készülnie (gumi, plasztik, stb.)
- megfelelő védelmet kell a sérülés ellen nyújtani.

##### **c) A kapus:**

- viselhet hosszú nadrágot is;
- mezének eltérőnek kell lennie a csapattársaitól és az ellenfél játékosaitól, illetve kapusától egyaránt.

Ha egy játékos helyet cserél a kapussal, akkor az új eltérő mezen a saját, eredeti számát kell viselni.

##### **(3) Büntető rendelkezések:**

E szabály megsértése esetén a vétkes játékost fel kell szólítani a játéktér elhagyására.

Csak akkor térhet vissza, ha áll a játék és a játékvezető ellenőrzi, hogy a szerelését rendbe hozta.

#### **5. Szabály - A játékvezető**

- (1) Minden mérkőzés vezetésére játékvezetőt kell kijelölni, akinek teljes jogköre van a mérkőzéssel kapcsolatban és felel a játékszabályok betartásáért és betartatásáért.

Jogkörének gyakorlása akkor kezdődik, mikor a játék helyszínére érkezik és addig tart, míg el nem hagyja azt.

(2) **Jogok és kötelezettségek:**

- érvényt szerez a játékszabályoknak;
- eltekint a játékmegszakítástól minden olyan esetben, amikor meggyőződése, hogy ezáltal a véltlen csapatot juttatja előnyhöz;
- jegyzeteket készít a mérkőzéssel kapcsolatban. A mérkőzésről elektronikus jegyzőkönyvet készít. a jelentést az előírt határidőn (mérkőzést követő nap déli 12:00 óráig) belül az illetékes szövetség részére eljuttatja.
- jelentést tesz minden sportszerűtlen eseményről, amelyet valamely játékos vagy csapatvezető követett el. Jelenti a kiállításokat, és a figyelmeztetéseket.
- joga van a mérkőzést valamely szabálytalanság vagy nem várt esemény miatt megszakítani, vagy véglegesen beszüntetni;
- fellép a sportszerűtlenül viselkedő játékosokkal szemben, figyelmezteti, vagy súlyos szabálytalanság esetén kiállítja a vétkest;
- elküldi a játéktérről azokat a személyeket, akik engedély nélkül léptek be;
- sérülés esetén megszakítja a játékot és eltávolíttatja a sérült játékost;
- továbbengedi a játékot, ha véleménye szerint a játékos csak enyhén sérült meg;
- eldönti, hogy a labda megfelel-e a 2. szabály előírásainak.
- a második játékvezető téves beavatkozása esetén bírálja felül döntését.

**A játékvezető döntései a mérkőzéssel kapcsolatban végérvényes.**

## **6. Szabály - A második játékvezető**

- (1) Minden mérkőzés vezetésére egy második játékvezetőt is ki lehet jelölni, ezt külön kérvényezni kell a versenybizottságtól külön díjazás ellenében. Teendőit a játéktér ellentétes oldalán végzi, mint ahol a játékvezető tartózkodik.

A második játékvezető segít a játékvezetőnek a mérkőzés szabályos levezetésében, sáppal és sárga-piros lappal van felszerelve.

(2) **Jogai és kötelezettségei:**

- érvényt szerez a játékszabályoknak;
- eltekint a játékmegszakítástól minden olyan esetben, amikor meggyőződése, hogy ezáltal a véltlen csapatot juttatja előnyhöz;
- jegyzeteket készít a mérkőzéssel kapcsolatban. A mérkőzésről a jelentést az előírt határidőn (mérkőzést követő nap déli 12:00 óráig) belül az illetékes szövetség részére eljuttatja.



- jelentést tesz minden sportszerűtlen eseményről, amelyet valamely játékos vagy csapatvezető követett el. Jelenti a kiállításokat, és a figyelmeztetéseket.
- joga van a mérkőzést valamely szabálytalanság vagy nem várt esemény miatt megszakítani, vagy véglegesen beszüntetni;
- fellép a sportszerűtlenül viselkedő játékosokkal szemben, figyelmezteti, vagy súlyos szabálytalanság esetén kiállítja a vétkest;
- elküldi a játéktérről azokat a személyeket, akik engedély nélkül léptek be;
- sérülés esetén megszakítja a játékot és eltávolíttatja a sérült játékost;
- továbbengedi a játékot, ha véleménye szerint a játékos csak enyhén sérült meg;
- eldönti, hogy a labda megfelel-e a 2. szabály előírásainak.
- ellenőrzi a csere szabályos végrehajtását.

### **7. Szabály - A játék időtartama**

**(1) Játékidő:**

- a) a mérkőzés két 20 perces (teremben) illetve két 25 perces (szabadtér) félidőből áll, szünet nélküli fordulással.
- b) az időt a játékvezető méri (futóidő)
- c) a félidőket esetleges büntetőrúgás végrehajtása céljából meg kell hosszabbítani.

### **8. Szabály - A játék kezdete és folytatása**

**(1) Kezdet:**

A mérkőzés előtti pénzfeldobás során a nyertes csapat térfelet választ.

A sorsoláson vesztes csapat kezdi a mérkőzést.

A második félidőt az a csapat kezdi, aki az első félidőben térfelet választhatott.

**(2) Kezdőrúgás:**

A kezdőrúgás a labda játékba hozatalának egyik módja:

- a játék kezdetén;
- gól után;
- a második félidő kezdete során;
- a hosszabbítások esetén a félidők és gólok után.

Kezdőrúgásból közvetlenül érhető el gól.

*Kivitelezés:*

- minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodni;
- az ellenfél játékosainak legalább 3 m-re a labdától kell tartózkodniuk;
- a labda a játéktér közepén van;
- a játékvezető jelt ad a rúgás elvégzésére;
- a labda akkor kerül játékba, ha azt elrúgták és előre elmozdult;
- a kezdőrúgást végző játékos mindaddig nem érintheti még egyszer a labdát, amíg azt más játékos nem érintette, vagy a labda játékon kívülre nem került.

Gól után a gólt kapó csapat ugyanilyen módon hozza játékba a labdát.

*Büntető rendelkezések:*

Ha a kezdőrúgást végző játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt azt más érintette volna, vagy a labda a játéktérrel el nem hagyta:

- a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a játékos másodjára érintette a labdát.
- Minden más szabálysértés esetén a kezdőrúgást meg kell ismételni.

### (3) **A játékvezetői labda:**

Ha a játékot egyéb, a játékszabályokban nem rögzített módon megszakítják, és nem történt egyéb szabálytalanság, akkor a játékot játékvezetői labdával kell folytatni onnan, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt.

Ha a labda a játékvezetői labdaejtés folyamán elhagyja a játéktérrel, anélkül, hogy azt valaki megjátssza, a labdaejtést az eredeti helyen meg kell ismételni.

*Kivitelezés:*

- a játékvezető derék magasságból a labdát a földre ejti. A labdaejtést ott kell elvégezni, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt. Ha ez a büntetőterületen belül volt, akkor a labdaejtést a hatos vonal kapuvonallal párhuzamos azon pontjáról kell elvégezni, ahol az eset a legközelebb történt.
- a labda akkor kerül játékba, ha a földre ér.

*Büntető rendelkezések:*

A labdaejtést meg kell ismételni, ha:

- valamelyik játékos érinti a labdát, mielőtt az földet érne;
- miután a labda földet ért, elhagyja a játéktérrel, mielőtt azt bárki megjátssza.

## 9. Szabály - A labda játékban és játékon kívül

(1) **A labda játékon kívülre kerül, ha:**

- akár földön, levegőben teljes terjedelmével elhagyja a játékteret;
- ha a játékvezető megszakítja a játékot;
- ha a mennyezetet érinti.

(2) **Minden más esetben a labda játékban marad, akkor is ha:**

- kapufákról vagy a keresztlécről a játéktérre visszapattan;
- a játékvezetők egyikéről, aki a játéktéren belül tartózkodik, továbbpattan.

## 10. Szabály - A gól

(1) **Gólt kell ítélni,**

- ha a labda akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmében áthalad a gólvonalon a kapufák és a keresztléc közt, anélkül, hogy előtte a támadó csapat szabálytalanságot követett volna el.

(2) **A mérkőzés győztese:**

- a mérkőzést az a csapat nyeri, aki több szabályos gólt ér el. Ha mindkét csapat azonos számú gólt szerez, akkor a mérkőzés döntetlen.

(3) **Bajnoki rendelkezések:**

- bajnoki vagy kupamérkőzéseken a Szövetség kiírásától függően, hosszabbítással vagy büntető rúgásokkal el lehet dönteni a mérkőzés győztesét.

## 11. Szabály - Szabálytalanságok és sportszerűtlen viselkedés

(1) **Közvetlen szabadrúgással** büntetendő az a játékos, aki a következő szabálytalanságok valamelyikét elköveti:

- ellenfelét megüti, vagy megkísérli megütni;
- ellenfelét gáncsolja, lábával buktatja, vagy megkísérli azt;
- nekiugrik ellenfelének;
- ellenfelét ellöki;
- ellenfelét visszahúzza, vagy megkísérli visszahúzni;
- leköpi ellenfelét;
- szándékos kezezésben vétkes (Kivéve a saját büntetőterületen belül tartózkodó kapust);
- testi erejét brutális módon veti be, úgy hogy nem a labdát akarja megjátszani;
- ellenfelét bármely irányból becsúszva szereli, **kivéve a saját büntetőterületén belül a kapust, feltéve, ha mozdulatával-védésével nem veszélyezteti ellenfele testi épségét!!**

(2) **Büntetőrúgás:**

Ha valamely játékos a fent említett szabálytalanságok egyikét a saját büntetőterületén belül állva követi el, akkor az ellenfél javára büntetőrúgást kell ítélni, feltéve, ha a labda a szabálytalanság pillanatában játékban van.

(3) **Közvetett szabadrúgással** büntetendő az a játékos, aki elköveti az alábbi szabálytalanságok valamelyikét:

a) mint kapus:

- kézzel érinti a labdát, amelyet csapattársa lábbal szándékosan hazapasszolt neki;
- kézzel érinti a labdát, amelyet csapattársa oldalberúgásból vagy bedobásból neki passzolt;
- 6 másodpercnél tovább birtokolja a labdát kézzel, a saját büntetőterületén belül.

b) mint mezőnyjátékos:

- veszélyesen játszik;
- szándékosan az ellenfelét feltartja;
- zavarja a kapust abban, hogy a kezében lévő labdát megjátssza;
- más a 12. szabályban nem jelölt szabálytalanságot követ el, amely során a játékot a játékvezető megszakítja és a vétkeket figyelmezteti, vagy kiállítja.

A közvetett szabadrúgást onnan kell elvégezni, ahol az eset történt:

Kivétel, ha az eset a saját büntetőterületen belül történt, akkor a hatos vonal kapuvonallal párhuzamos azon pontjáról kell elvégezni, ahol az eset a legközelebb történt

(4) **Sárga lappal (2 perces kiállítást von maga után) kell figyelmeztetni azt a játékost aki:**

- sportszerűtlenül viselkedik;
- szavakkal, mozdulatokkal nemtetszését fejezi ki;
- következetesen vét a játékszabályok ellen;
- késlelteti a játék újraindítását;
- szabadrúgás, szögletűrúgás, oldalberúgás-oldalbedobás, büntetőrúgás esetén nem tartja be az előírt távolságot és zavarja a labda gyors játékba hozatalát
- a játékvezető engedélye nélkül belép a játéktérre és sportszerűtlenül viselkedik
- a játékvezető engedélye nélkül elhagyja a játéktérrel. (Sérülés esetét kivéve).
- mint kapus nem végzi el a kapukidobást 6 másodpercen belül

(5) Amennyiben a fenti sportszerűtlenségeket valamelyik játékos többször megszegi, 2 perces kiállítással kell büntetni. A 2 percre kiállított játékos a büntetés letelte után, jöhet vissza, ha áll a játék, és/vagy a játékvezető erre engedélyt ad.

A fent említett szabálytalanságok során, ha a játékvezető figyelmeztetni akarja a vétkest, vagy 2 percre kiállítani, és a játékot megszakítja, akkor a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a szabálytalanság történt, figyelembe véve az általánosan kötelező rendelkezéseket.

**(6) A mérkőzés folyamán a vétkes játékost piros lappal végleg ki kell állítani ha:**

- súlyos sportszerűtlenségben vétkes;
- durván játszik;
- ellenfelét, vagy bármely más személyt leköp vagy megüt, vagy szándékosan megrúg;
- ellenfél csapatát kezezéssel nyilvánvaló gólszerzéstől fosztja meg (kivéve a saját büntetőterületen belül álló kapust);
- ellenfél csapatát szabadrúgást, vagy büntetőrúgást maga után vonó eszközzel nyilvánvaló gólszerzéstől fosztja meg;
- goromba, sértő kifejezéseket használ;
- második sárga lapot maga után vonó figyelmeztetést követ el.

A fent említett szabálytalanságok során, ha a játékvezető ki akarja állítani a vétkest, és a játékot megszakítja, akkor a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a szabálytalanság történt.

**A piros lappal kiállított játékos a mérkőzésen már nem szerepelhet. Automatikusan a bajnokságban egy soron következő bajnoki mérkőzésről el van tiltva.**

**Ettől eltérően a fegyelmi bizottság bármikor rendelkezhet, amiről értesíti a játékost.**

## **12. Szabály - A szabadrúgás**

**(1) Kétféle szabadrúgás létezik:**

- közvetett szabadrúgás;
- közvetlen szabadrúgás.

Minden szabadrúgás alakalmával a labdának a talajon kell állni. A szabadrúgást végző játékos csak akkor játszhatja meg ismét a labdát, ha azt más játékos érintette.

**(2) Közvetett szabadrúgás:**

Gól csak akkor érhető el belőle, ha a rúgó játékoson kívül a labdát más is érintette, mielőtt az a kapuba került.

**(3) Közvetlen szabadrúgás:**

Ha a labdát egyből az ellenfél kapujába rúgják, akkor a gól érvényes.

(4) **A szabadrúgás helye:**

A labdának a földön kell állni. Az ellenfél játékosainak legalább 5 m-re kell a letett labdától állni. A labda akkor kerül játékba, ha elrúgták és ezáltal elmozdult.

(5) **Büntető rendelkezések:**

a) ha az ellenfél játékos a előírt távolságon belül tartózkodik:

- a szabadrúgást meg kell ismételni.

b) ha a rúgó játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt azt más érintené:

- az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell a játékot folytatni onnan, ahol a játékos másodszorra érintette a labdát, figyelembe véve az általánosan kötelező rendelkezéseket.

c) ha a szabadrúgásra jogosult csapat 4 másodpercen belül nem végzi el a szabadrúgást:

- az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell a játékot folytatni, figyelembe véve az általánosan kötelező rendelkezéseket

### **13. Szabály - A halmozott szabálytalanságok**

Halmozott szabálytalanságnak nevezzük a 11. szabályban leírt közvetlen szabadrúgásokat maga után vonó cselekedeteket, amelyekből a csapatok félidőnként 5-5-t követhetnek el.

A játékvezetők az **előnyszabály alkalmazásával** továbbengedhetik a játékot, ha a csapat még nem érte el az öt halmozott szabálytalanságot, és az ellenfél csapatát nem nyilvánvaló gólszerzési lehetőségtől fosztják meg.

Ha a játékvezetők előnyszabályt alkalmaztak, felemelt kézzel jelezve, tudatni kell a halmozott szabálytalanság elkövetését.

Az 5. szabálytalanság megtörténtekor a játékvezető a csapatok és nézők tájékoztatása céljából a szabálytalanság számát köteles bemondani és bemutatni.

(1) **Az első öt szabálytalanság esetén:**

- sorfal állhat a rúgó játékos elé;
- az ellenfél játékosainak minimum 5 m-re kell a letett labdától állni;
- a szabadrúgásból közvetlenül érhető el gól.
- a lehetőségtől számított 4 mp-en belül el kell végezni a szabadrúgást

A 6. szabálytalanságnál következik a második büntetőpontról (10 méterről) elvégzendő közvetlen szabadrúgás, melynél sorfal nem állítható.

(2) **A hatodik szabálytalanságtól kezdve az alábbiak szerint kell eljárni:**

- a kapus nem állíthat sorfalat;
- a rúgást végző játékost egyértelműen azonosítani kell;
- a kapusnak a büntetőterületen belül, a labdától legalább 5 m-re kell állni;
- a rúgást végző játékos kivételével valamennyi játékosnak a labda képzeletbeli vonala mögött, legalább 5 m-re a labdától kell állni, úgy hogy a rúgást végző játékost nem akadályozhatják a rúgás kivitelezésében.

**(3) Kivitelezés:**

- a rúgás után nem érintheti egy játékos sem újra a labdát, mindaddig, míg azt a kapus nem érintette, vagy a labda a kapufákról vissza nem pattant;
- 6 m-en belül a gólvonaltól nem lehet egy szabadrúgást sem elvégezni. Ilyen esetben büntetőrúgást kell ítélni;
- ha a 6. szabálytalanság a kapuvonaltól távolabb, mint 10 m-re történt, akkor az ellenfél a büntetőrúgást a második (10 m-es) büntetőpontról végzi;
- ha a hatodik szabálytalanság a büntetőterület és a második büntetőpont közé esik, akkor a rúgást végző játékos választhat, hogy az eset helyéről, vagy a második büntetőpontról akarja a rúgást elvégezni;
- ha a mérkőzés során hosszabbítással döntenek el a győztest, a csapatok a halmozott szabálytalanságokat a hosszabbításra is magukkal viszik;

**(4) Büntető rendelkezések:**

a) ha a védő csapat vét a szabályok ellen:

- a rúgást meg kell ismételni, ha nem születik gól;
- a rúgást nem kell megismételni, ha gól születik.

b) ha a rúgást végző játékos csapattársa vét a szabályok ellen:

- ha gól születik a rúgást meg kell ismételni;
- ha nem születik gól, akkor nem kell ismételni.

c) ha a rúgást végző játékos vét a szabályok ellen:

- a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni, függetlenül attól, hogy gól született-e vagy sem, figyelembe véve az általánosan kötelező rendelkezéseket.

#### **14. Szabály - A büntetőrúgás**

(1) Büntetőrúgást kell ítélni az ellenfél javára, ha valamelyik csapat egyik játékosa a saját büntetőterületén belül állva, közvetlen szabadrúgást maga után vonó szabálytalanságot követ el.

(2) **Büntetőrúgásból közvetlenül érhető el gól.**

A büntetőrúgást akkor is el kell végezni, ha a mérkőzés játékeje a megítélés pillanatában lejárt.

- a labdát a büntetőpontra (a kaputól 6 méterre) kell tenni;
- a rúgást végző játékost egyértelműen azonosítani kell;
- a kapusnak a gólvonalon kell állni és előre a rúgás pillanatáig nem mozdulhat el. Oldalra a gólvonalon bármely irányban mozoghat
- minden más játékosnak a játéktéren belül kell lenni, a büntetőterületen kívül kell állni, a büntetőpont mögött, és legalább 5 m-re a labdától. A rúgást végző játékost nem szabad akadályozni;
- a büntetőrúgást végző játékosnak a labdát előre kell elrúgnia;
- a labdát csak akkor játszhatja meg újra, ha azt más érintette;
- a labda akkor kerül játékba, ha elrúgták és elmozdul.

### (3) **Büntető rendelkezések:**

a) ha a védő csapat vét a szabályok ellen:

- a rúgást meg kell ismételni, ha nem születik gól;
- a rúgást nem kell megismételni, ha gól születik.

b) ha a rúgást végző játékos csapattársa vét a szabályok ellen:

- ha gól születik a rúgást meg kell ismételni;
- ha nem születik gól, akkor nem kell ismételni.

c) ha a rúgást végző játékos vét a szabályok ellen:

- a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni, függetlenül attól, hogy gól született-e vagy sem, figyelembe véve az általánosan kötelező rendelkezéseket.

## **15. Szabály - Az oldalrúgás-oldalbedobás**

Az oldalrúgás vagy bedobás a játék folytatásának módja.

(1) Oldalrúgásból vagy bedobásból közvetlenül nem érhető el gól.

(2) **Oldalrúgással vagy bedobással kell folytatni a játékot, ha a labda teljes terjedelmével, akár a földön, akár a levegőben elhagyja a játékkeret az oldalvonal mentén, vagy a mennyezetet érinti.**

- Rúgás esetén a labdát a vonalra vagy az oldalvonalon kívülre kell helyezni, ott ahol a játékkeret elhagyta
- A rúgást vagy dobást a labdát utoljára érintő csapat ellenfele végzi
- A rúgó vagy dobó játékosnak a labdát a játéktéren kívül állva, kell a játéktérre juttatni
- Az ellenfél játékosainak a letett labdától legalább 5 m-re kell állni
- Az oldalrúgást vagy dobást 4 másodpercen belül el kell végezni



- A rúgó vagy dobó játékos csak akkor érhet újra a labdához, ha azt más is érintette már
- A labda akkor kerül játékba, ha azt a játéktérre befelé elrúgták vagy dobták.

(3) **Büntető rendelkezések:**

- a) ha a rúgást vagy dobást végző játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt azt más érintette volna, akkor az érintés helyéről az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell a játékot folytatni. Figyelembe kell venni az általánosan kötelező rendelkezéseket.
- b) az ellenfélre száll át az oldalrúgás joga, ha:
- A rúgást vagy dobást végző játékos a nem a megjelölt helyről végzi el a rúgást vagy dobást
  - 4 mp-en túl végzi el a rúgást vagy dobást
  - A játéktéren belül állva végzi el a rúgást vagy dobást
  - A rúgás vagy dobás szándékát másodszor változtatja meg!
  - Ha az oldalbedobásnál vagy berúgásnál az ellenfél közelebb van a labdához mint öt méter, a labda gyors játékba hozatalát nem akadályozhatja. Az elkövetést sárga lappal kell büntetni.
  - Ha az oldalbedobásnál vagy berúgásnál az ellenfél közelebb van a labdához mint öt méter, a labda gyors játékba hozatalánál a rúgást vagy dobást végző játékos nem dobhatja vagy rúghatja szándékosan ellenfeléhez a labdát. Az elkövetésért sárga lapot kell felmutatni a vétkes játékosnak!

## 16. Szabály - A kapukidobás

A kapukidobás a játék folytatásának módja.

- (1) Kapukidobásból vagy kirúgásból, amennyiben játékban van a labda közvetlenül gól érhető el.
- (2) **Kapukidobással folytatódik a játék, ha a labda akár a levegőben, vagy a földön teljes terjedelmével elhagyta az alapvonalat és utoljára azt támadócsapat játékosa érintette.**
- A labdát a kapus a büntetőterületén belül állva kézzel a játéktér bármely pontjára kidobhatja.
  - Az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell állni
  - A kapus addig nem érintheti újból a labdát, még azt más meg nem játszotta
  - A labda akkor kerül játékba, ha azt a kapus, a büntetőterületen kívülre dobja.

(3) **Büntető rendelkezések:**

- a) ha a labda közvetlenül kidobásnál nem hagyja el a büntetőterületet:  
- a kidobást meg kell ismételni.
- b) ha a kapus ismét érinti a labdát, miután az elhagyta a büntetőterületet, de még más játékos nem ért hozzá:  
- a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a kapus másodszor is érintette a labdát.
- c) ha a kapus miután kapukidobással vagy védés utáni kidobással hozza játékba a labdát, és azt bármilyen módon visszkapja a csapattársától, és kézbe veszi vagy kézzel érinti:  
az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell a játékot folytatni, figyelembe véve az általánosan kötelező rendelkezéseket.

## 17. Szabály - A szögtrúgás

A szögtrúgás a játék folytatásának módja.

- (1) Szögtrúgásból közvetlenül gól érhető el.
- (2) **Szögtrúgást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmével áthalad az alapvonalon (nem a kapufák közt!) és azt utoljára védőcsapat játékosa érintette.**  
- a labdát szögtrúgásnál a közelebb eső 25 cm sugarú negyed körívbe kell tenni;  
- az ellenfél játékosainak legalább 5 m-re a letett labdától kell állni;  
- a szögtrúgást a támadó csapat játékosa végzi el;  
- a labda akkor kerül játékba, ha elrúgták és elmozdult;  
- a szögtrúgást végző játékos akkor érintheti újra a labdát, ha azt más játékos megjátékozta.
- (3) **Büntető rendelkezések:**  
- ha a rúgást végző játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt azt más érintette volna, akkor az érintés helyéről az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell a játékot folytatni. Figyelembe kell venni az általánosan kötelező rendelkezéseket;  
- ha a rúgást végző játékos 4 mp-en belül nem végzi el a szögtrúgást, akkor a szögtrúgás, közvetett szabadrúgásként a védő csapat javára száll át;

Minden más szabálysértés esetén a szögtrúgást meg kell ismételni.

### A büntetőpontról végzett rúgások

**A büntetőpontról végzett rúgások, a mérkőzés győztesét eldöntő mód.**

- A játékvezető kiválasztja a kaput ahová a rúgásokat végzik
- A sorsoláson amelyik csapat nyer, az kezdi a rúgásokat
- A játékvezető jegyzeteket készít a rúgásokról
- Csapatonként 3-3 játékost kell büntetőrúgás végrehajtására kijelölni
- A rúgásokat a csapatok felváltva végzik
- A csapatkapitányok közlik a játékvezetővel, mely játékosok végeznek majd rúgást. Ezek nevét, a mérkőzés folyamán a jegyzőkönyvbe rögzített játékosokból lehet kiválasztani
- Amennyiben az egyik csapat a rúgások folyamán több gólt ér el, az öt rúgás befejezése előtt, mint a másik az ötből elérhetne, akkor a rúgásokat be kell fejezni.
- Ha nem, akkor addig kell rúgni, míg az egyik csapat nem hibázik.
- Ha öt rúgásig döntetlen, akkor újabb játékosokat kell jelölni a meglévő játékosok közül, akik még nem végeztek rúgást.
- Ha már mindenki végzett rúgást és az állás továbbra is döntetlen, akkor a rúgásokat előről kell kezdeni, ismét minden játékosnak rúgni kell.
- A rúgás során a játéktéren tartózkodó játékosok közül bármelyik helyet cserélhet a kapussal.
- Csak a játékvezetők és a rúgásra jogosult játékosok tartózkodhatnak a játéktéren.
- A kapusnak a védés után a játéktéren belül kell maradnia, de nem akadályozhatja a rúgásokat.

Egyéb nem szabályozott kérdésekben a Versenybizottság dönt a játék alapelveinek megtartása mellett a FIFA által kiadott Kispályás Labdarúgás Szabálykönyve alapján.

Versenybizottság

Veszprém, 2015. január 04.

Készült a FIFA és az International Football Association Board 2008. évi szabálykönyve, valamint a FIFA 4+1 futsal hivatalos játékszabály kiadványa alapján.

Készítette: Kassai Zoltán (2008. december 18)

Módosítva: 2013. 02. 06, 2015.01.30, 2016.01.04.