

JÁTÉKSZABÁLYZAT

ÉRVÉNYES: 2018. AUGUSZTUSTÓL
KIADTA: A VERSENYBIZOTTSÁG



I. A JÁTÉKTÉR:

- A játéktér téglalap alakú, hossza minimum 40 m, szélessége minimum 20 m.
- A játéktér közepét egy kezdőponttal kell jelölni.
- Büntetőterület: a kapuval szemben – a kapu közepétől az alapvonallal párhuzamosan 6 méterre egy 3 méteres egyenes vonalat kell húzni, amelyet két oldalt a kapufák belső, hátsó élétől mért 6 méter sugarú negyed körrel kell kiegészíteni.
- Büntetővonal: a gólvonal középső pontjától 7 méterre az alapvonallal párhuzamosan 80 cm hosszú vonalat kell felfesteni, ez a büntetővonal.
- Cserezóna: azon az oldalvonalon, ahol a kispadok (cserepadok) találhatóak.
- A kapuk mérete: 3 x 2 m-es kézilabdakapu.
- A játéktér felületének simának kell lennie.

II. LABDA:

5-ös méretű, melyet a játékvezetőnek a mérkőzés előtt meg kell vizsgálnia, hogy megfelel-e az előírásnak. A labdát a mérkőzés alatt csak a játékvezető engedélyével lehet cserélni.

III. A JÁTÉKOSOK:

- A mérkőzést két csapat játssza, melyekben egyenként nem lehet több, mint 6 játékos, ebből az egyik a kapus.
- A cserejátékosok száma 9 fő, tehát mérkőzésenként max. 15 fő játékos szerepelhet. Őket az egész mérkőzés alatt folyamatosan lehet cserélni oda-vissza. A csere a cserezónában történik. A kapust csak akkor lehet cserélni, ha áll a játék, és a cserét bejelentették a játékvezetőnek. Bármely játékos cserélhet a kapussal, feltéve, ha a játékvezetőt értesíti a cseréről és a csere egy játékmegszakítás alkalmával történik.
- A játékosok függetlenül attól, hogy pályára lépnek vagy sem, a mérkőzés egész ideje alatt a játékvezető fegyelmezési és ítélkezési jogköre alá tartoznak.
- Ha egy játékos csere alkalmával pályára lép mielőtt a lecserélt játékos teljesen elhagyja a játéktérrel, a játékvezetőnek meg kell állítani a mérkőzést, és a cserejátékost figyelmeztetésben kell részesítenie. Ezután a mérkőzés az ellenfél csapatának megadott közvetett szabadrúgással folytatódik arról a pontról, ahol a labda a mérkőzés megszakításakor volt. Ha a labda ebben az időben a büntető területen belül volt, akkor a közvetett szabadrúgást a 6 méteres vonalról kell végezni, a legközelebb eső ponthoz, ahol a labda a megszakításakor volt.
A cserezóna -azon az oldalvonalon van, ahol a kispadok (csapatok) találhatóak-, a félpályától jobb-, és bal irányban 2-2 méter): A repülő cseréket a cserezónában kell végrehajtani. A csere akkor szabályos, ha a lecserélendő játékos a cserezónában hagyja el a pályát. A becserélendő játékosnak is itt kell a játéktérre lépnie. A két játékosnak pacsizniuk kell! E szabály be nem tartása szabályellenes, amit a játékvezető közvetett szabadrúgással büntet. E szabály tudatos kijátszása (előny szerzés miatt) pedig sportszerűtlenség, amit 2 perces kiállításal büntet a játékvezető.
- Ha a cserét a csapatok a szabályok kijátszásával sportszerűtlenül (előny szerzés miatt) hajtják végre, akkor a játékvezető megszakítja a játékot, a cserejátékost pedig

két perces kiállítással kell büntetni. A játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással folytassa onnan, ahol a labda a megszakítás pillanatában volt.

- Amennyiben egy cserejátékos olyan vétséget követ el, amelyért a szabály szerint 5 perces kiállítás jár, a cserejátékosal közölje a játékvezető az öt perces kiállítás tényét és küldje el a játéktér környékéről, mert az öt percre kiállított cserejátékos, azon a mérkőzésen már nem léphet pályára a kiállítását követően. A kiállítás tényét a játékvezetőnek fel kell tüntetnie a jegyzőkönyvben.
- A kapusra - amennyiben elhagyja a büntetőterületet – ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a többi játékosra.

IV. A JÁTÉKOS KÖTELEZŐ FELSZERELÉSE:

- A játékos nem viselhet olyan egyéni felszerelést, vagy tárgyat, amely egy másik játékosra veszélyes lehetne.
- A játékosok a mérkőzéseken labdarúgócipőben (gumistoplis, műanyagstoplis, műfüves) nem játszhatnak!
- A csapat játékosai lehetőleg egységes öltözetet viseljenek. A két csapat öltözetének színben eltérőnek kell lenni egymástól. A kapusnak olyan színű öltözetet kell viselnie, amely különbözik a többi játékos és a játékvezető öltözetének a színétől!
- A fenti szabályok bármelyikének megsértése esetén a vétkes játékost le kell küldeni a pályáról, hogy a felszerelését rendbe hozza. A játékos csak akkor léphet ismét a pályára, ha a játékvezető a felszerelését ismét rendben lévőnek találta, és a labda nincs játékban.
- A játékosnak ajánlatos a sípcsontvédő használata.

V. A JÁTÉKVEZETŐ:

- Minden bajnoki mérkőzés levezetésére egy játékvezetőt kell kijelölni. A jogkörének gyakorlása abban a pillanatban kezdődik, amikor a sportlétesítmény területére lép, és akkor fejeződik be, amikor azt elhagyja.
- A játékvezető jogai:
Döntési jog: dönt a játéktér alkalmasságáról, dönt a játékosok játékjogosultságáról, dönt, hogy a labda alkalmas-e a mérkőzés lejátszására.
Fegyelmezési jogkör: fegyelmezési jogköre akkor kezdődik, amikor a csapatok a mérkőzés pályáján, és annak közelében tartózkodnak, és tart addig, ameddig a csapatok a mérkőzés lefújása után elhagyják a mérkőzés pályáját. Döntései a játékkal kapcsolatos tényekre véglegesek.
Ítélezési jogkör: akkor van a játékvezetőnek, ha a labda játékban van.
- A játékvezető kötelességei:
 - A Szolnoki Kispályás Labdarúgó Bajnokság versenyszabályzatban rögzített játékszabályoknak érvényt szerezni.
 - A sérülések elkerülésének maximális biztosítása!
 - A játékvezető kiemelt kötelessége, hogy a szabályok betartásával biztosítsa a játékosok testi épségét! Semmilyen durva, meggondolatlan, veszélyes megmozdulás –az előnyszabály esetleges alkalmazása után- nem maradhat büntetlenül.
 - Mérföld az időt.

- **A kiállítások tényét és alkalmazott fajtáját (2 perces, 5 perces, végleges cserével és végleges csere lehetősége nélkül) egyértelműen jeleznie kell!**
- Kiállítás esetén csak síppal indíthatja újra a játékot!
- Valamennyi kiállítást a jegyzőkönyvben tételesen ismertetni a kiállítás okának megjelölésével.
- A testi épség biztosításának elsődleges figyelembevételével előnyszabályt alkalmazni, ha meggyőződött arról, hogy döntésével a vétlen csapatot segítené, de a vétség ellen a szankciókat alkalmazza utólag (azonnal, amint a labda játékon kívülre került).
- Minden rendzavaró esetet jelenteni kell, ami a mérkőzés alatt, előtt vagy után történik.
- A mérkőzés alatt történő események (kiállítás, sérülés stb.) miatt kárba vesztett időt a mérkőzés végén be kell pótolni, tehát hosszabbítani kell annyival a mérkőzést.
- A mérkőzést bármikor rendkívüli esemény, rendzavarás, vihar ill. egyéb okok miatt megszakítja, vagy végleg lefújja, ha ezt feltétlenül szükségesnek tartja.
- A játékost figyelmeztetni sportszerűtlen magatartásért és, ha a játékos továbbra is sportszerűtlenül viselkedik a mérkőzés további részéből kizárni. A végleg kiállított játékos a pálya környékéről is elküldhető. Ilyen esetekben jelentést kell írni a jegyzőkönyvre vezetve az illető megnevezésével.
- A mérkőzést megszakítani, ha szerinte egy játékos súlyosan sérült.
- A játékvezető működése:
 - Ha a játékot szabálysértés, vagy egyéb ok miatt szándékozik megállítani, akkor sípjelzéssel tegye azt.
 - Kiállítás esetén csak síppal indíthatja újra a játékot!
 - A játékvezetőnek akár az előnyszabály rovására is biztosítania kell a játékosok testi épségét a súlyos szabálytalanság azonnali büntetésével.
 - A játékvezető ellenőrzi a létszámot, számon tartja az eredményt, ügyel a cserére, feljegyzi a kiállított játékosokat, méri a játékidőt, vezeti a jegyzőkönyvet.
 - A játékvezető ne engedje meg, hogy engedélye nélkül bárki is a játéktérre lépjen kivéve, ha áll a játék és jelt ad a belépésre.

VI. A JÁTÉK IDŐTARTAMA:

- A mérkőzés két 30 perces félidőből áll – 5 perc szünettel.
A várakozási idő bármelyik félre szigorúan 10. A várakozási idő leteltét a játékvezető állapítja meg.
- Amennyiben a mérkőzés időjárás, vagy egyéb okok miatt félbeszakad, és nem folytatható (a két csapat együttes megállapodásától függetlenül) teljes egészében újra kell játszani. Ha azonban a mérkőzés játékidője elérte 45. percet és nem folytatható, a pályán elért eredményt (a két csapat együttes megállapodásától függetlenül) végeredményként kell bekönyvelni.
- Ha a játékvezető észreveszi, hogy előbb fújta le a mérkőzést, akkor tovább kell folytatni a játékot, ha a játékosok még nem hagyták el a játéktérrel. A labda akár játéktéren kívül, akár játéktéren belül van, azzal a mozzanattal folytatódik a játék, amelyet a szabályok megszakítás pillanatában történt előfordulásokra előírnak.

- Ha az első félidőt fújja le korábban a játékvezető és a játékosok a játékteret már elhagyták, akkor a szünet letelte után kell folytatni a játékot. A játékosok ilyenkor azon a térfélen helyezkednek el, mint a játék kezdetekor. A játék játékvezetői labdával kezdődik a pálya közepén, és az első félidőben elmaradt ideig tart. Utána a játékvezető lefújja a játékot, a csapatok térfelet cserélnek és a játék szünet nélkül, rendes kezdőrúgással folytatódik.

VII. A MÉRKŐZÉS KEZDETE:

- A mérkőzés kezdete előtt a térfélválasztás és a kezdőrúgás jogát pénzfeldobással kell kisorsolni. Amelyik csapat nyer, az választhat térfelet, és a másik csapat kezdi a játékot.
- A kezdőrúgás elvégzése előtt minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodnia.
- A kezdőrúgást sípjelre kell elvégezni. A labda akkor kerül játékba, ha kezdőrúgás helyéről a rúgó játékos a labdát előre – az ellenfél térfele felé – rúgja, és közben szabálytalanság nem történt!
- A félidő után az újrakezdés előtt a csapatok térfelet cserélnek és a kezdőrúgás joga is felcserélődik.
- Az elért gól után a gólt kapott csapat kezdőrúgással azonos módon folytatja a játékot.
- Ha a kezdés nem szabályos, minden esetben újra kell kezdeni a játékot.
- Ha kétszeri érintés történik, akkor az esetben közvetett szabadrúgást kell ítélni a vétkes csapat ellen.
- A kezdőrúgásból közvetlenül gól érhető el.

VIII. A LABDA JÁTÉKBAN ÉS JÁTÉKON KÍVÜL:

A labda játékon kívül van:

- Ha a labda a talajon, vagy a levegőben áthalad az alap- vagy oldalvonalon teljes terjedelmével.
- Ha a mérkőzést a játékvezető megszakítja.
- Kiállítás esetén mindaddig, ameddig a játékvezető sípjelzéssel engedélyt nem adott a játék folytatására!

A labda minden más esetben a játék kezdetétől a végéig játékban van akkor is:

- Ha kapufáról, vagy a keresztlécről pattan vissza a pályára,
- Ha a játékvezetőről pattan vissza, amennyiben a pálya területén tartózkodik.
- Ha szabálytalanság gyanúja áll fenn, de döntést még nem született.
- A vonalak ahhoz a területhez tartoznak, amelyeket behatárolnak. Ezért az oldalvonalak és az alapvonalak a pálya területéhez tartoznak.

IX. A GÓL:

- A gól az, ha labda a gólvonalon a két kapufa között és a keresztléc alatt teljes terjedelmével áthaladt anélkül, hogy a támadó csapat valamely játékosa karjával, vagy kezével szándékosan vitte, dobta volna a kapuba (kivéve a saját büntetőterületén tartózkodó kapust), és egyéb szabálytalanság nem történt.
- Az a csapat, amelyik a mérkőzés alatt több gólt ért el, győzött.
- Amennyiben nem történt góllövés, vagy a két csapat azonos számú gólt ért el, a mérkőzés döntetlen.

- Nem ítéhető gól, ha valamilyen külső tényező a labdát megállította mielőtt az a kapuvonalon áthaladt volna. Ha ez a rendes játékidőben történik – büntetőrúgás végrehajtását kivéve – a játékot meg kell szakítani, és játékvezetői labdával kell folytatni ott, ahol a külső beavatkozás történt.
- Amikor a labda a kapu felé tart és mielőtt teljes terjedelmével áthaladt volna a kapuvonalon egy néző belép a játéktérre és megkísérli a gólt megakadályozni, a labda azonban mégis a kapuba jut, a gólt meg kell ítélni.

X. A SZABADRÚGÁSOK:

1. A szabadrúgásokat két csoportra kell osztani, közvetlen szabadrúgás (amelyből közvetlenül lehet gólt elérni), és közvetett (amelyből csak akkor lehet gólt elérni, ha a szabadrúgást elvégző játékoson kívül még egy játékos hozzáér a labdához). A játékvezetőnek a közvetett szabadrúgást kézfeltartással kell jeleznie.
2. Ha egy játékos szabadrúgást végez, akkor az ellenfél minden játékosának 5 méterre kell tartózkodnia a labdától addig, míg a labda ismételten játékba nem kerül. Ha egy játékos szabadrúgást hajt végre a saját büntetőterületén belülről, akkor az ellenfél valamennyi játékosának a büntetőterületen kívül kell elhelyezkednie a labdától legalább 5 méterre.
3. Szabadrúgásnál 5 méter kikérését bármely pályán lévő támadó játékos kérheti, s mindaddig nem lehet elvégezni, míg a játékvezető erre engedélyt nem ad.
4. Azt a játékost, aki szándékosan az alábbi pontok közül valamelyiket elköveti, közvetlen szabadrúgással kell büntetni, amelyet az ellenfél csapata végez el onnan, ahol a szabálysértés történt:
 - Ellenfelét megrúgja, vagy megpróbálja megrúgni.
 - Ellenfelét elgáncsolja, vagy megpróbálkozik ezzel.
 - Ellenfelére ráugrik.
 - Ellenfelét durván, vagy veszélyesen támadja.
 - Ellenfelét megüti, vagy megpróbálja megütni ill. leköpi.
 - Ellenfelét visszahúzza.
 - Ellenfelét ellöki.
 - A labdát szándékosan kézzel lehúzza, elüti, érinti.
 - Becsúszó szerelés.

A labdáért csúszni önmagában nem tilos. Ha nincs a közelben játékos (vendég, vagy hazai) akit a mozdulat veszélyeztetne, akkor szabad. A becsúszó szerelés azonban feltételezi, hogy egy játékost szerelési szándékkal a labda megjátszása érdekében támadnak. Ha egy játékos a labdáért, vagy a labdára csúszik úgy, hogy van a közelben olyan játékos (akár saját játékos is), akit a játékvezető megítélése szerint ez a mozdulat veszélyeztethet, akkor a becsúszás veszélyes és szabálytalan!

A versenybizottság a becsúszás tiltásával a sportszerűség megtartását, és a sérülések elkerülését kívánja biztosítani.

- Az ellen a játékos ellen, aki a felsorolt szabálysértéseket a saját büntetőterületén belül követi el, büntetőrúgást kell ítélni.

5. Közvetett szabadrúgással büntetendő az a játékos, aki az alább felsorolt szabálysértések bármelyikét elköveti:
- Veszélyesen játszik.
 - Megpróbál a labdába rúgni, miközben azt már a kapus birtokolja.
 - Anélkül, hogy a labdát akarná megjátszani, szándékosan lezárja ellenfele útját (feltartás).
 - A kapust löki kivéve, ha ezt a büntetőterületen kívül teszi.
 - Ellenfelét meglöki, amikor a labda nincs megjátszható közelségben.
 - Szándékosan húzza az időt.
 - Bírálja a játékvezetőt.
 - Következetesen vét a szabályok ellen.
 - Sportszerűtlenül viselkedik.
 - Engedély nélkül lép a játéktérre.
 - Büntetőrúgásnál idő előtt belép a büntetőterületre és a kapufáról, kapusról visszapattanó labdát megjátssza.
 - Partdobás esetén kikéri az öt métert, majd mégis kézből végzi el a labda játékba hozatalát!

A szabadrúgást arról a pontról kell elvégezni, ahol a szabálysértés történt.

XI. A BÜNTETŐRÚGÁS:

1. A büntetőrúgást a büntetővonalról kell elvégezni. A büntetőrúgáskor csak a kapus tartózkodhat a büntetőterületen belül. Valamennyi játékosnak – kivéve a rúgó játékost – legalább 5 méter távolságra kell elhelyezkedni a labdától.
2. A büntetőrúgást végző játékosnak a labdát előre kell rúgnia és ő már csak akkor rúghat ismét labdába, ha közben egy másik játékos is hozzáért. A labda akkor van játékban, ha előrefelé elrúgták, és megmozdult. A büntetőrúgásból közvetlenül lehet gól elérni.
3. Idöntúli büntetőrúgásnál, ha a labda a kapufáról, vagy a kapusról, vagy a kettő érintésével közvetlen gólba kerül, a gólt meg kell ítélni és utána a mérkőzést be kell fejezni.
4. A büntetőrúgásnál a kapusnak a gólvonalon kell elhelyezkedni, addig a pillanatig, míg a labda játékba nem kerül. Ha a kapus nem a kijelölt helyen áll, a játékvezető ne engedje elvégezni a büntetőrúgást. Ha a rúgást mégis elvégezték és nem esett gól, a rúgást meg kell ismételni.
5. A büntetőrúgást csak akkor szabad elvégezni, ha minden játékos a kijelölt helyen tartózkodik. A büntetőt csak a játékvezető sípjelére szabad végrehajtani.
6. Ha az elrúgás után a labdát külső személy megállítja, a rúgást meg kell ismételni. Ha az elrúgás után a labda a kapusról, vagy a kapufáról visszapattan a játéktérre, és egy külső személy megállítja, a játékvezetőnek meg kell állítani a játékot és játékvezetői labdával folytatni azon helyen, ahol a beavatkozás történt.
7. Ha a büntetőrúgás végrehajtására adott jelzés után a védőcsapat egyik játékosa belép a büntetőterületre, a játékvezető engedje a rúgás elvégzését. Ha nem esett gól, a büntetőrúgást meg kell ismételni. A vétkes játékost figyelmeztetni kell.
8. Ha a büntetőrúgás végrehajtására adott jelzés után a támadó csapat egyik játékosa belép a büntetőterületre mielőtt a labda játékba kerülne, a játékvezető engedje a

rúgást elvégezni. Ha gól esett, a büntetőt meg kell ismételni. A vétkes játékost figyelmeztetni kell. Ha nem esett gól a játékvezetőnek a játékot meg kell állítani, a vétkes játékost figyelmeztetni kell és ellene közvetett szabadrúgást kell ítélni arról a pontról, ahol a vétséget elkövette.

10. Ha a büntetőrúgás végrehajtására adott jelzés után – mielőtt a labda játékba került – a kapus elmozdul a kapuvonalon lévő helyéről, vagy elmozdítja a lábát és a büntetőrúgást végző játékos egyik játékostársa belép a 6 méter sugarú körívbe, a büntetőrúgást, ha elvégezték meg kell ismételni. A büntetőrúgást végző játékos társát figyelmeztetni kell.
11. Ha a büntetőrúgás végrehajtására adott jelzés után – mielőtt a labda játékba került – mindkét csapat játékosa belép a büntetőterületre, a büntetőrúgást, ha elvégezték meg kell ismételni. A vétkes játékosokat figyelmeztetni kell.

XII. A LABDA JÁTÉKBA HOZATALA AZ OLDALVONALRÓL:

1. Ha a labda teljes terjedelmével áthaladt az oldalvonalon, akár földön, akár levegőben újra játékba kell hozni. Ez történhet bedobással, vagy rúgással. A játékba hozatalt annak a csapatnak kell elvégeznie, amelynek az ellenfelét utoljára érintette a labda.
2. Rúgás esetén az ellenfél játékosának 5 méter távolságra kell állni a labdától.
3. Ha a rúgáshoz készülő játékos kikéri a játékvezetőtől az öt métert, majd mégsem rúgja, hanem kézből bedobja a játéktérre a labdát, akkor sportszerűtlenség miatt közvetett szabadrúgást kell ellene ítélni a vonalról.
4. A játékba hozatal bármely irányba elvégezhető, de a labdának a játéktérre kell kerülnie. A dobó, vagy rúgó játékos a vonalra is ráléphet.
Amennyiben a labdát teljes terjedelmével vonalon belülről hozzák játékba (szabálytalanul) az ellenfél játékosára szál át a labda játékba hozatalának joga.
A játéktéren kívülről elvégzett bedobás, vagy rúgás maximum 1 méter távolságból engedélyezett. Az ennél távolabbi bedobás, vagy rúgás szabálytalan, ezért az ellenfél játékosára szál át a labda játékba hozatalának joga.
5. A rúgásból, vagy dobásból gólt közvetlenül elérni nem lehet, amennyiben mégis a hálóba kerül a labda, a játékot kapukirúgással kell folytatni.

XIII. A LABDA JÁTÉKBA HOZATALA KIRÚGÁSSAL:

1. Ha a labda földön, vagy levegőben egész terjedelmével áthalad az alapvonalon úgy, hogy utoljára a támadó csapat játékosa ért hozzá, akkor a labdát kirúgással kell játékba hozni.
2. A kirúgást bárki elvégezheti a csapatból. A kirúgást bárhonnán a büntetőterületen belülről lehet elvégezni.
3. Kirúgásnál az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell tartózkodni, de nem szükséges az öt méter távolság megtartása.
4. A labda akkor kerül játékba, ha érintés nélkül elhagyta a büntetőterületet. Amennyiben valamelyik játékos azelőtt ér a labdához, mielőtt az elhagyta volna a büntetőterületet, a kirúgást meg kell ismételni.
Ha kirúgáskor, az ellenfél játékosa a vonalon kívül állva lábával benyúl, vagy beugrik a büntető területre, és a labda róla megpattan, vagy vissza pattan, a kirúgást meg kell ismételni.

5. A labda játékba hozatalánál kirúgásból közvetlenül gólt lehet elérni.
6. A kapu kirúgásból közvetlenül átrúgható a labda az ellenfél térfelére is.
7. Ha a labda játékban van és a saját büntető területén belül a kapushoz jut, kézzel gólt dobhat az ellenfél és a saját kapujába.

XIV. HAZAADÁS:

1. Ha a játékos szándékosan hazaadja a labdát és azt a kapus kézzel birtokba veszi, vagy kézzel érinti, közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára, melyet a hatos vonalról a szabálytalansághoz legközelebbi pontról kell elvégezni.
2. Hazaadás esetén a kapus fejvel, mellel, lábbal ér a labdához ill. ezzel a testrészeivel továbbítja a mezőnybe a labdát, nem számít szabálytalanságnak.
3. Minden esetben a játékvezető minősíti, hogy a hazaadás szándékos volt-e vagy sem.

XV. A SZÖGLETRÚGÁS:

1. Ha a labda a levegőben, vagy a földön teljes terjedelmével áthaladt az alapvonalon úgy, hogy utoljára a védőcsapat játékosa érintette – beleértve a büntetőterületen belül tartózkodó kapust is – akkor a támadó csapat szöglet Rúgással hozza játékba a labdát.

A kapusról is van szöglet!

A szöglet Rúgásból közvetlenül gól érhető el.

2. A védekező csapat játékosai nem lehetnek 5 méternél közelebb a labdához mindaddig, míg a labda játékba nem kerül.
3. A szöglet Rúgást pontosan az alapvonal és az oldalvonal metszéspontjából (sarokpontról) kell elvégezni. A pályán belülről elvégzett szöglet érvénytelen, és meg kell ismételni!

XVI. A KIÁLLÍTÁS:

A játékvezető a sportszerűtlenül viselkedő játékost kiállítja. A játékvezetőnek a kiállítás tényét jól láthatóan kell jelezni.

A kiállítás lehet: 2 perces, 5 perces vagy **végleges kiállítás cserével, illetve végleges kiállítás csere lehetősége nélkül**. A kiállításokat a játékvezetőnek a mérkőzés jegyzőkönyvébe be kell jegyezni a kiállítás okának megjelölésével.

A 2'-re és 5'-re kiállított játékos a kiállítást csak a saját kispadján töltheti le!

A véglegesen kiállított játékost a játékvezető utasíthatja a játéktér környékének elhagyására is!

A 2009/ 2010-es bajnokságban bevezetésre került az ötperces kiállítások nyilvántartásba vétele. Sorozatos szabálytalankodás nyilvántartása, büntetése:

Az öt perces kiállítás személyre szól. Az a játékos aki egy szezon folyamán, három ötperces kiállítást kap, -automatikusan- a sorsolásban soron következő 2 mérkőzésen nem szerepelhet! Szezonok között az ötperces kiállítások törlésre kerülnek, azaz a játékos nem viszi át a következő szezonra. Az öt perces kiállítás osztályokra elkülönítve (Senior osztály külön) kerül rögzítésre, azaz egy adott osztályban összegyűjtött 5 perces kiállítások után járó eltiltás, csak abban az osztályban tölthető le.

Ha egy játékos egy mérkőzésen öt perces kiállítást kap, majd ugyanazon a mérkőzésen végleg kiállítják, akkor az adott öt perces kiállítást a nyilvántartásba nem kell bejegyezni. A végleges kiállítás nem törli azonban az előző mérkőzéseken nyilvántartásba vett öt perces kiállításokat.

A végleges kiállítás két formája:

1. **VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS CSERÉVEL:** a végleg kiállított játékos helyére 5 perc elteltével egy cserejátékos a pályára léphet.
2. **VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS CSERE LEHETŐSÉGE NÉLKÜL:** a végleg kiállított játékos csapata nem egészülhet ki a mérkőzés hátralévő részében.

Két perces kiállítás (a mérkőzés jegyzőkönyvébe be kell jegyezni a kiállítás okának megjelölésével):

- Szabadrúgás esetén a védő játékosnak hátráló mozgást kell végeznie a labdától 5 méteren belül, azaz nem szabad közeledniük a labdához.
- Ha a **pontrúgást** elvégző csapat játékosai nem kérték az 5 méter kimérését a játékvezetőtől, akkor is hátrálnia kell a labdától a védő játékosnak, ha 5 méteren belül áll. Ha a védő játékos a játékvezető **egyszeri figyelmeztetése** után **sem kezdi meg a hátrálást**, akkor **2 perces kiállítást kap**. Ha megkezdi a hátrálást a pontrúgást elvégző játékos bármikor elrúghatja a labdát. Ha a hátráló védőbe rúgja úgy, hogy az nem tesz kísérletet a labda útjának eltérítésére (nem lendíti felé a lábát, nem ugrik elé), akkor folytatódik a játék. Ha a védő játékos **szándékosan eltéríti a labdát** úgy, hogy a **hátráláson kívül más mozgást** is végez (lendíti felé a lábát, elé ugrik), **2 perces kiállítást kap**.
- Ha a pontrúgást végző játékos **sportszerűtlenül szándékosan a hátráló ellenfélbe rúgja a labdát**, hogy 2 perces kiállítást ítéljen a játékvezető a védőjátékos ellen, akkor a **sportszerűtlen** viselkedése miatt a **pontrúgást végző** játékost kell **kiállítani 2 percre**.
- Ha a **pontrúgást elvégző** csapat **bármely játékosa** kéri a játékvezetőtől az 5 méter kimérését, akkor csak a játékvezető **sípszavára** végezheti el a pontrúgást. Ha **korábban elvégzi** egy játékos, akkor az **2 perces kiállítást** kap.

Szabálytalan csere esetén (ha nem a cserezónában történik a csere és nincs pasci)

Öt perces kiállítás (a mérkőzés jegyzőkönyvébe be kell jegyezni a kiállítás okának megjelölésével):

- **Felelőtlen**, veszélyes játék esetén.
- A játékvezető a játékost a mérkőzés folyamán már figyelmeztette.
- **A játékvezető a játékost a mérkőzés folyamán már 2 percre kiállította.**
- Sípszó utáni szándékos labdaelrúgás ill. labda eldobás esetén.
- Sorozatos reklamálás esetén.
- A labda szándékosan kézzel történő lehúzása, elütése esetén.
- A kapus a mezőnyben szándékosan kézzel érinti a labdát.
- Sérülés tettetése esetén (a játékvezető szándékos megtévesztése).
- A játékos az ellenfelét visszahúzza, fellöki, lerántja.
- Ha az alkalmazott becsúszó szerelés lábat talál.
- Gáncsolja ill. megkísérli gáncsolni.

Végleges kiállítás cserével (a végleg kiállított játékos helyére 5 perc elteltével egy cserejátékos a pályára léphet):

- **Akit a játékvezető előzőleg már 5 percre kiállított** és újra elkövet szabálytalanságot, melyért 5 perces kiállítás jár.
- **Felelőtlen, veszélyes játékban vétkes!**

A játékos ellenfelét szándékosan, de nem durván (a sérülés okozásának veszélye nélkül):

- +Megrúgja ill. megkísérli megrúgni (a labda megjátszásáért vívott küzdelemben)
- +Felrúgja ill. megkísérli felrúgni (a labda megjátszásáért vívott küzdelemben)
- +Felelőtlenül megüti a játék hevében (a labda megjátszásáért vívott küzdelemben)
- +A labda játékon kívül van, és azt szándékosan az ellenfelébe vagy a játékvezetőbe, illetve nézőbe rúgja illetve dobja.

3. **Végleges kiállítás csere lehetősége nélkül** (a végleg kiállított játékos csapata nem egészülhet ki a mérkőzés hátralévő részében):

- **Verekszik:** tettelesen bántalmaz bármely játékost, sportvezetőt, játékvezetőt, illetve nézőt (pályán vagy pályán kívül), vagy ütési kísérletet tesz.
- **Goromba vagy sértő kifejezéseket használ játékvezetőre, játékosra, sportvezetőre, vagy nézőre.**
- **Durva játékban vétkes!**

A játékos ellenfelét szándékosan:

- +Durván megrúgja ill. megkísérli megrúgni (a labda megjátszásáért vívott küzdelemben)
- +Durván felrúgja ill. megkísérli felrúgni (a labda megjátszásáért vívott küzdelemben)
- +Durván szándékosan megüti (odaüt) a játék hevében (a labda megjátszásáért vívott küzdelemben)
- +Az ellenfelét, a játékvezetőt, vagy nézőt leköpi ill. megkísérli.
- +A labda játékon kívül van, és azt szándékosan és durván az ellenfelébe, a játékvezetőbe, sportvezetőbe, illetve nézőbe rúgja illetve dobja.

XVII. MÉRKŐZÉS FÉLBESZAKÍTÁSA, LEFÚJÁSA, BESZÜNTETÉSE:

A mérkőzést azonnal le kell fújni, ha játékos, sportvezető, vagy néző a játékvezetőt megüti, bántalmazza, leköpi, illetve a felsoroltakat megkísérli.

Bármely csapat a mérkőzést 4 fővel elkezdheti, lejátszhatja, de ha a csapatlétszám 3 főre csökken, akkor a játékvezetőnek a mérkőzést be kell szüntetnie!

A mérkőzést félbe kell szakítani abban az esetben, ha a játékvezető megítélése szerint:

- Valamelyik csapat pályán történő viselkedése, megmozdulásai folyamatosan veszélyeztetik, a pályán lévő másik csapat játékosainak testi épségét.
- Ha olyan nézői magatartás uralkodik a játéktér környezetében, ami megfélemlíti, illetve hátrányosan befolyásolja egyik, vagy mindkét csapat játékát.

A félbeszakítás a mérkőzés időleges szüneteltetését jelenti! A félbeszakításkor a játékosoknak a pályán saját térfelükön kell maradniuk várva a mérkőzés esetleges folytatását, a játékvezetőnek pedig azonnal tájékoztatnia kell az aznapi forduló felügyeletét ellátó személyt

(pl.: szervezőt, versenybizottsági tagot) a kialakult helyzetről. Az illetékes személy dönt a kialakult helyzetről.

**FELHÍVJUK A CSAPATVEZETŐK FIGYELMÉT, HOGY AZ EGYSÉGES
VERSENY- ÉS FEGYELMI SZABÁLYZATOT, VALAMINT A
JÁTÉKSZABÁLYZATOT ISMERTESSÉK MEG A CSAPATUK VALAMENNYI
TAGJÁVAL, HOGY MINÉL KEVESEBB PROBLÉMA ÉS FÉLREÉRTÉS
ADÓDJON A SZOLNOK KISPÁLYÁS LABDARÚGÓ BAJNOKSÁGBAN!**

A versenykiírás és a szabályismeret hiánya nem mentesíti a csapatokat a felelősség alól!

A Versenybizottság a versenykiírás, verseny- és fegyelmi, valamint a játékszabályzat esetleges módosításának, kiegészítésének a jogát fenntartja!

Szolnok, 2018. augusztus 16.

Sporttársi üdvözlettel:

Szolnoki Sportcentrum Nonprofit Kft.
ügyvezető igazgatója
versenybizottság elnöke