

**IV. VOYAGE KUPA**  
**AMATŐR NEMZETKÖZI TEREMLABDARÚGÓ TORNA**  
**VERSENYSZABÁLYZATA**  
2014. január - február

A torna aktualitásai, eredményei megtalálhatók a [www.voyage-sport.com](http://www.voyage-sport.com) oldalon.

## **VERSENYSZABÁLYZAT**

### **1. Csapatok létszáma, labdarúgók felszerelése**

Minden csapat 12 (tizenkettő) fő játékost nevezhet egy mérkőzésre. Játékrendszer 5+1. A csapatok játékosai azonos színű és összeállítású, számozott mezben léphetnek pályára.

### **2. A labda**

Normál, 5-ös méretű labda.

### **3. A játék időtartama, az idő megállítása, várakozási idő**

A selejtező-, a középdöntő- és az elődöntő mérkőzések időtartama 2x10 perc futó órával, a döntő mérkőzések időtartama 2x10 perc futó órával. Időkérésre nincs lehetőség. Az óra megállítása minden esetben a játékvezető hatásköre. A játékvezetőnek sérülés esetén kötelező megállítania az órát. A félidőnkénti utolsó percben, ha szabadrúgás vagy büntetőrúgás következik, vagy ha a labda elhagyta a játékeret, vagy bármilyen okból megszakad a játék az órát a játékvezetőnek meg kell állítania. A félidőnkénti szünet maximum 2 (kettő) perc.

A mérkőzések játékrészeinek végét bírói sípszó jelzi (annak ellenére is, ha a teremben hangjelzés lehetséges).

A mérkőzés kezdetekor várakozási idő nincs. Amennyiben az egyik csapat a mérkőzés kiírt kezdési időpontjára nem jelenik meg, a mérkőzést 3-0-s végeredménnyel a vétlen csapat javára írjuk.

### **4. A játékeret határoló vonalak**

A játékeret jól látható vonalak határolják. A vonalak ahhoz a területhez tartoznak, amelyet határolnak. A hosszabbik vonalakat oldalvonalnak a rövidebbeket alapvonalnak nevezzük. A felezővonal két egyenlő részre osztja a játékeret. A kezdőpont a játéktér közepén van. A középkör a kezdőpont közepéből mérve egy 3 méter sugarú kör.

1, A labda játékon kívülre kerül, ha:

- akár földön, akár levegőben teljes terjedelmével elhagyja a játékeret
- a játékvezető megszakítja a játékot
- a mennyezetet érinti a labda

Az oldalberúgást a labdát utoljára érintő csapat ellenfele végzi el.

Abban az esetben, ha a labda a sportcsarnok plafonját érinti, oldalberúgás következik az oldalvonalról vagy az oldalvonalon kívülről, a plafon érintésének magasságából, annak a csapatnak a javára, amelynek az ellenfele utoljára érintette a labdát.

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

- a kapufáról vagy a keresztlécről a játéktérre visszapattan
- a játékvezetőről - ha a játéktéren tartózkodik - továbbpattan

## **5. Az oldalberúgás vagy bedobás**

Az oldalberúgás vagy bedobás a játék folytatásának módja.

1, Oldalberúgásból vagy bedobásból közvetlenül nem érhető el gól.

2, Oldalberúgással vagy bedobással kell folytatni a játékot, ha a labda teljes terjedelmével – akár a földön, akár a levegőben – elhagyja a játéktérrel az oldalvonal mentén.

- Oldalberúgásnál a labdát az oldalvonalon kívül, 1 méteren belül kell a földre helyezni ott, ahol a játéktérrel elhagyta, bedobást az oldalvonalától 1 méteren belülről lehet elvégezni
- Az oldalberúgás vagy bedobást a labdát utoljára érintő csapat ellenfele végzi.
- A rúgó vagy dobó játékosnak a labdát a játéktéren kívül állva kell a játéktérre juttatni.
- A bedobást fej fölül két kézzel lehet elvégezni úgy, hogy a dobó játékos mindkét lába érinti a talajt
- Oldalberúgásnál az ellenfél játékosainak a letett labdától legalább 2 méterre kell állni.
- A rúgó vagy dobó játékos csak akkor érhet újra labdához, ha azt már más is érintette.
- A labda akkor kerül játékba, ha azt a játéktérre befelé elrúgták vagy dobták és bármely terjedelmével a játéktérre került.

3, Büntető rendelkezések: az ellenfélre száll az oldalberúgás joga, ha:

- A rúgást vagy dobást végző játékos nem a megjelölt helyről végzi el a rúgást.
- A rúgást vagy dobást végző játékos a játéktéren belül állva végzi el a rúgást vagy dobást.
- A rúgást vagy dobást végző játékos 4 másodpercen belül nem hozza játékba a labdát.

## **6. A kapukidobás**

A kapukidobás a játék folytatásának módja.

1, Kapukidobásból nem érhető el közvetlenül gól.

2, Kapukidobással folytatódik a játék, ha a labda akár a levegőben, akár a földön teljes terjedelmével elhagyta az alapvonalat és utoljára a támadó csapat játékosára érintette.

- A labdát a kapus a büntetőterületen belül állva kézzel a játéktér bármely pontjára kidobhatja.
- Az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell állnia.
- A labda akkor kerül játékba, ha azt a kapus a büntetőterületen kívülre dobja.

3, Büntető rendelkezések:

a, ha a labda közvetlenül a kidobásnál nem hagyja el a büntetőterületet:

- a kidobást meg kell ismételni.

b, ha a kapus kézzel érinti a labdát, miután csapattársa oldalberúgásból vagy bármely más játéksituációban szándékosan hazaadta a labdát:

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

Ha játékban van a labda:

- a kapus – ha más játékos nem érinti a labdát – nem dobhat gólt.

## **7. A szöglerúgás**

Szöglerúgást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmével áthalad az alapvonalon (nem a kapufák között) és azt utoljára a védőcsapat játékosára érintette.

## **8. Büntetőpont**

Mindkét kapufától egyenlő távolságra, a kapuvonaltól 7 méterre, a játéktéren jól látható jellel jelölt a büntetőpont.

## **9. A büntetőrúgás**

A büntetőrúgást 7 (hét) méterről kell elvégezni.

## **10. Becsúszás**

Becsúszás csak „szabad” labdára van, ellenkező esetben a vétkes játékos csapata közvetlen szabadrúgással büntetendő. A becsúszás pillanatában a labda „szabad” állapotának és a becsúszás tényének megállapítása a játékvezető hatásköre. A kapus a hatoson belül szabályos körülmények között „nem szabad” labdára is becsúszhat, kivetődhet.

## **11. A labda játékba hozatalának előírásai (4 másodperces szabály)**

Az oldalberúgásnál, szögletnél, illetve szabadrúgásnál (amennyiben a játékvezető jelt ad annak elvégzésére), 4 (négy) másodpercen belül játékba kell hozni a labdát, ellenkező esetben az ellenfél jogosult közvetett szabadrúgásra, illetve oldalberúgásra. A kapus esetében, amennyiben játékban van a labda és a kezében tartja, szintén 4 (négy) másodpercen belül ki kell dobni, ellenkező esetben az ellenfél következik közvetett szabadrúgással a büntetőterület vonaláról.

## **12. A játékosok létszáma**

1, A mérkőzést két csapat játssza, 6-6 (hat-hat) fővel, ezek közül 1-1 (egy-egy) kapus.

2, A csere végrehajtása:

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

3, A csere a következő módon van szabályosan végrehajtva:

- a lecserélendő játékosnak először el kell hagynia a játékteret
- a becsereendő játékos csak ezután léphet be a játéktérre
- a csere akkor van végrehajtva, ha a cserejátékos belép a játéktérre; ettől kezdve a lecserélt játékos cserejátékosává válik,
- a cserejátékosok is a játékvezető hatásköre alá tartoznak, függetlenül attól, hogy a játékban részt vesznek-e

4, Büntető rendelkezések

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

- a játékot meg kell szakítani
- a cserejátékost kettő perces kiállításal kell büntetni
- a játékot közvetett szabadrúgással kell folytatni az ellenfél javára onnan, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt

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 kettő perces kiállításal kell büntetni
- a játékot közvetett szabadrúgással kell folytatni az ellenfél javára onnan, ahol a játék megszakításának pillanatában a labda volt

## **13. A cserezóna**

A cserezóna az oldalon mellett található 5 méter szélességű terület, a cserepadok előtt. A játékosoknak ezen belül kell a cserét elvégezniük.

## **14. Játékvezető**

Minden mérkőzés vezetésére játékvezető van kijelölve, akinek teljes jogköre van a mérkőzéssel kapcsolatban és felel a játékszabályok betartásáért és betartatásáért.

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

A játékvezető döntése(i) a mérkőzéssel kapcsolatban végérvényes(ek).

## 15. Fegyelmezés

Kettő perces kiállítással kell büntetni azt a játékost, aki:

- sportszerűtlenül viselkedik
- szavakkal, mozdulatokkal nemtetszését fejezi ki
- következetesen vét a szabályok ellen
- késlelteti a játék újraindítását
- szabadrúgás, szöglet Rúgás, büntetőrúgás esetén nem tartja be az előírt távolságot
- a játékvezető engedélye nélkül belép a játéktérre és sportszerűtlenül viselkedik
- a játékvezető engedélye nélkül elhagyja a játéktérrel (sérülés esetét kivéve)

A fent említett szabálytalanságok során, ha a játékvezető büntetni akarja a vétkest és a játékot megszakítja, akkor a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a szabálytalanság történt. Ha ez a büntetőterületen belül volt, akkor a hatos vonal kapuvonallal párhuzamos azon pontjáról kell elvégezni, ahol az eset a legközelebb történt.

Szabadrúgásnál 5 (öt) méter az ellenfél legközelebbi játékosának labdától való előírt távolsága.

5, A mérkőzés folyamán a vétkes játékost piros lappal ki kell állítani, ha:

- durva szabálytalanságban vétkes
- brutálisan játszik
- ellenfelét vagy valaki mást leköp
- az ellenfél csapatát kezezéssel nyilvánvaló gólszerzéstől fosztja meg (kivéve a saját büntetőterületén belül álló kapust)
- az ellenfél csapatát szabadrúgást vagy büntetőrúgást maga után vonó eszközzel nyilvánvaló gólszerzéstől fosztja meg
- goromba, sértő kifejezéseket használ
- második kettő perces kiállítást maga után vonó szabálytalanságot követ el

Ha egy játékost piros lappal kiállít a játékvezető, akkor a kiállított játékosnak el kell hagynia a játéktérrel. Ő már nem térhet vissza a játékba. A kiállított játékosnak be kell mennie az öltözőbe, sem a kispadon, sem pedig a nézőtéren nem foglalhat helyet. Minden kiállítás alkalmával meg kell állítani az órát. A büntetés kezdete a játék újraindításának időpontja.

A piros lapos kiállítás időtartama 2 (kettő) perc. Kettő perc letelte után a játékvezető jelzésére a kiállítással sújtott csapat kiegészülhet egy játékosal. Amennyiben a kettő perc lejáratá előtt a kiállítással sújtott csapat gólt kap, akkor kiegészülhetnek. Ha több játékos van egyszerre kiállítva, ha gólt kap a csapat, mindig csak egy játékosal egészülhetnek ki.

Ha mindkét csapatból van kiállított játékos és valamelyik csapat gólt kap, egyik csapat sem egészülhet ki.

A piros lappal kiállított játékos automatikusan egy mérkőzés kihagyására kényszerül, az ő esetleges végleges eltiltásáról a Versenybizottság az eset súlyosságától függően dönt.

A labdarúgói, vezetői vagy szurkolói által súlyosan sportszerűtlen csapatot akár kizárással is lehet sújtani. Amennyiben egy csapat létszáma sérülések, illetve kiállítások miatt 4 (négy) fő alá csökken (a kapust is beleértve), a mérkőzést be kell szüntetni.

## 16. Óvás

Már lejátszott mérkőzés eredménye a következő ok miatt támadható meg óvással:

- valamely csapat játékosa jogosulatlanul szerepelt

Az óvást írásban, a találkozó lejátszásának napján lehet benyújtani az óvási díj 10.000 Ft (azaz tízezer forint) egyidejű készpénzben történő befizetésével. Az óvást a versenybizottság az érintett csapatok következő

fordulóbeli szerepléséig elbírálja, arról a feleket értesíti.

Az így hozott döntés ellen fellebbezésnek helye nincs. Alaptalan óvás esetén az óvási díj a Versenybizottságnál marad, ellenkező esetben azt visszaszolgáltatja és az óvás díját a vétkes csapat köteles megfizetni.

### **17. Egyéb rendelkezés**

Az itt nem érintett kérdésekben a kispályás versenyszabályzatban foglaltak az irányadók. Az esetlegesen vitatott kérdésekben a Versenybizottság dönt.

*Kérünk minden résztvevőt, szurkolót, edzőt, hogy a játékvezető ítéleteit fogadja el, magatartásával járuljon hozzá a mérkőzés és ezzel együtt az egész kupa-rendezvény sportszerű lebonyolításához.*