

Ligetaljai Labdarúgó Liga

„LAL Liga”

1. ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

1. cikkely

2. NEVEZÉS – ADMINISZTRÁCIÓ – KÖTELEZETTSÉGEK

2. cikkely

A versenyre való nevezés

2.1. A nevezés feltételeinek ismertetőjegyei

2.2. A nevezési eljárás

3. cikkely

A csapatok kötelességei

3. DÍJAZÁS

4. cikkely

Kupák

Medálok

Emléklapok

4. VERSENYRENDSZER

5. cikkely

5.1. Kvalifikáció

5.2. Alapszakasz, Rájátszás

5. DÖNTŐ

6. cikkely

A döntő általános elvei

A döntő résztvevői

A döntő ideje

A döntő helyszíne

A döntő lebonyolítása

6. MÉRKŐZÉS LEMONDÁSA, ÉRVÉNYTELENÍTÉSE, KIHAGYÁSA ÉS HASONLÓ ÜGYEK

7. cikkely

Játék lemondása

7.1. A mérkőzés halasztása

7.2. Mérkőzés kihagyása

7.3. Mérkőzés érvénytelenítése

7.4. Mérkőzés újrarájátszása

7. JÁTEKOSOK ALKALMASSÁGA

8. cikkely

A pályára lépés feltételei (versenyigazolvány)

8.1. Játékosok ellenőrzése

8.2. Jegyzőkönyv

8. MÉRKŐZÉSEK ORGANIZÁCIÓJA ÉS ELLENŐRZÉSE

9. cikkely

Csapatok érkezése

Csapatok távozása

10. cikkely

Mérkőzések helye és ideje

10.1. A mérkőzések időtartama, a szünetek

10.2. Mérkőzések eredményének nyilvántartása

11. cikkely

A játékosokat érintő szabályok

11.1. A pályán lévő játékosok száma

11.2. Cserék

11.3. Résztvevő csapat létszámhiánya

12. cikkely

Labdák

Felszerelés

9. HELYSZÍNEK

13. cikkely

A mérkőzések helyszínei

Világítás

10. JÁTÉKVEZETÉS

14. cikkely

A játékvezető

11. JÁTÉKSZABÁLYZAT

15. cikkely

Lényegesebb szabályok

12. FEGYELMI ÜGYEK

16. cikkely

A fegyelmezés eszközei

17. cikkely

Szabálytalanságok és sportszerűtlenségek

LAL Liga Fegyelmi Bizottság

Óvás

BEVEZETÉS

A szabályzat strukturális bázisát az UEFA és az MLSZ tornaszabályzatai adják.

1. ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

1. cikkely

A szabályzat alkalmazási területe

A szabályzat a Nyírségi labdarúgókért Egyesület Ligetaljai Labdarúgó Ligájának éves idényének őszi és tavaszi szezonjaira vonatkozik.

A bajnokság felügyelete

A bajnokság felügyeletét a LAL Liga Versenybizottsága látja el.

A fegyelmi szabályok ellen vétő játékosokkal és csapatokkal szemben fellépni a Fegyelmi Bizottság feladata.

A csapatok és játékosok felelőssége (egészségügy, balesetek)

A bajnokság során történt esetleges balesetekért a szervezők felelősséget nem vállalnak, minden résztvevő a saját felelősségére vesz részt a mérkőzéseken.

2. NEVEZÉS – ADMINISZTRÁCIÓ – KÖTELEZETTSÉGEK

2. cikkely

A versenyre való nevezés

A versenyre a szervezők által meghirdetett egyedi határidőig lehet nevezni.

2.1. A nevezés feltételeinek ismertetőjegyei

A versenyen a részvételi díjat befizető csapat által a nevezési lapon leadott 16 játékos szerepelhet.

Átjárhatóság

A csapatok közötti átjárás nem lehetséges.

Egy játékos csak egy csapatban szerepelhet!

2.2. A nevezési eljárás

Az alábbiakban leírt regisztráció kötelező! Azok teljesítése nélkül a csapat nem jogosult részt venni a sorsoláson, így érvénytelenné válik a bajnokságra történő nevezése!

A Nevezés során megadott adatok felhasználásával minden játékos arcképes igazolás a honlapunkon jelenik meg. A nevezési adatokkal való visszaélés fegyelmi vétséget jelent!

- Csapat regisztráció: A hivatalos nyirsegi.labdarugokert@gmail.com címre szükséges elküldeni a csapat játékosainak nevét, fényképét, születési adatait. A már korábban résztvevő csapatoknál kérjük jelezni az új igazolásokat és a távozókat. Maximum 16 fő játékos nevezhető.

- Nevezési díj befizetése

A nevezés díja: 90.000.-Ft/idény

A nevezési díjat személyesen az elnökségi tagoknál az Egyesület székhelyén vagy az Egyesület bankszámlájára kérjük befizetni.

Pénzintézet neve: MBH BANK Zrt.

Bankszámlaszám: 50435108-10002876

Közleményben az alábbiakat kérjük feltüntetni:

Nevezés LAL Liga 2026/ŐSZ – Csapatnév

Nevezési és befizetési határidő: 2026.09.06.

3. cikkely

A csapatok kötelelességei

A csapatoknak a nevezési lapon feltüntetett mezőket hiánytalanul kell kitölteni, a 2.1. cikkely szerinti ismertetőjegyeknek megfelelően, illetve a 2.2. cikkelyben megadott folyamatot figyelembe véve kell leadniuk. A nevezési folyamat lezárásaként a versenyengedélyt jelentő arcképes igazolásokat át kell venniük.

3. DÍJAZÁS

4. cikkely

Kupák

A Liga első három helyezettje kap kupát. A Liga legtechnikásabb játékosa, a gólkirály és a legjobb kapus kupát kap.

Medálok

A Liga első három helyezettje érmekeket kap.

Emléklapok

A Liga legjobb játékosa, a gólkirály, a legtechnikásabb játékos és a legjobb kapus emléklapot kap.

4. VERSENYRENDSZER

5. cikkely

5.1. Kvalifikáció

A Liga első szezonjaiban a Class I. tervezett létszáma 6-12 csapat, ettől eltérni csak erősen indokolt esetben, a Sorsolási és Versenybizottság döntése alapján lehet. A nevezett csapatok automatikusan a Class I.-ben kezdik meg a LAL Liga küzdelmeit.

A sorsolás részleteiről (ideje, módja, kiemelések stb.) minden évben az aktuális helyzetnek megfelelően a Sorsolási és Versenybizottság dönt.

5.2. Alapszakasz, Rájátszás

A Ligát 10 vagy több csapat részvétele esetén 2 csoportba szerveznénk. A csoportokon belül körmérkőzések után alakulnak ki a helyezések. A csoportok első négy helyezettje továbbjut. A legjobb 8 csapat innentől egyenes kieséses rendszerben játszik tovább, hogy bekerüljön a Final Four küzdelmeibe.

10-nél kevesebb csapat jelentkezése esetén a liga körmérkőzéses lebonyolításban fog zajlani. Így mindenki játszik mindenkivel. Ebben az esetben nincs rájátszás, a végeredmény a csoportmérkőzések alapján alakul ki.

A csoportmérkőzések során minden csapat 2 alkalommal mérkőzik meg egymással. Alapvetően a 3-1-0 rendszerben (győzelem 3, döntetlen 1, vereségért 0 pont) a csoportmeccseken szerzett több pont alapján állítjuk fel a sorrendet.

Ha 2 vagy több csapat esetében pontegyenlőség áll fenn, akkor a következő kritériumok alapján rangsorolunk:

1. összesített gólkülönbség
2. egymás ellen jobb eredmény
3. több lőtt gól az összes csoportmeccsen
4. 2 csapat esetén mindent eldöntő meccs, több csapat esetén sorsolás.

A 2026 őszi szezonban tehát csak minimum 10 csapat részvétele esetén lesz rájátszás.

5. DÖNTŐ (a nevezett csapatok számától függ – lásd 5.2-es pont)

6. cikkely

A döntő általános elvei

A döntő a LAL Liga zárórendezvénye, amely az egész kispályás bajnokság, sportkapcsolatok valamint az amatőr futball ünnepét jelenti.

A döntő résztvevői

A LAL Liga Class I. legjobb négy közé került csapatai.

A döntő ideje

A döntő idejét a szervező jelöli ki minden szezonban.

A döntő helyszíne

A döntő helyszíne a Harangi Imre rendezvénycsarnok melletti műfüves sportpályája vagy EU Park műfüves sportpálya.

A döntő lebonyolítása

A döntő lebonyolításának menetrendjéről a szervező rendelkezik. A résztvevőket, a médiát és a közvéleményt ennek megfelelően értesíti.

6. MÉRKŐZÉS LEMONDÁSA, ÉRVÉNYTELENÍTÉSE KIHAGYÁSA ÉS HASONLÓ ÜGYEK

7. cikkely

Játék lemondása

A mérkőzések meghatározott előírások mellett halaszthatóak.

7.1. A mérkőzés halasztása

A halasztó csapatnak kötelessége a szervezőket (nyirsegi.labdarugokert@gmail.com) címen legkésőbb **a mérkőzést megelőzően 2 nappal e-mailben** történő halasztással (csak ez a mód elfogadott) értesíteni. A halasztás díja **8.000 Ft/mérkőzés**. A halasztási kéressel egyidejűleg igazolni szükséges, hogy a befizetés (utalás bankszámlára vagy készpénzzel egyesület házi pénztárába) megtörtént. A halasztott mérkőzés a következő héten szerdai vagy pénteki időpontra lesz besorsolva. Minden csapatvezetőnek kötelessége a mérkőzés napján ellenőriznie a honlapot, hogy időben értesíthesse csapatát. **Mérkőzést halasztani egy szezonban csak 2 alkalommal lehet**, az alapszakasz és a kieséses szakaszt is beleértve.

A megadott **határidők után semmilyen lehetőség sincs a mérkőzés halasztására**. Egyes mérkőzések esetén – a csoportkörben továbbjutásról döntő mérkőzések esetén – **egyáltalán nincs lehetőség halasztásra**.

A szabályosan nem halasztható mérkőzés halasztását csak a Sorsolási és Versenybizottság tagjai egyszeri jelleggel engedélyezhetik, de az ilyen döntések nem precedens értékűek, vagyis nem más esetben nem hivatkozhatnak rájuk az érintettek. Amennyiben utólag kiderül, hogy a halasztónak már nem lett volna lehetősége halasztásra (már elhasználta a lehetőségét), az ellenfele kapja 3 pontot és 3:0-t. Ha a halasztás, illetve az arról kötelező értesítés elmulasztása (utolsó pillanatos SMS vagy e-mail nem számít értesítésnek) miatt a pályán feleslegesen jelenik meg az ellenfél és/vagy a játékvezető, és/vagy működik a világítás, a Fegyelmi Bizottság további büntetéssel sújthatja a vétkes csapatot.

7.2. Mérkőzés kihagyása

Mérkőzés kihagyható, ha az egyik csapat nem jelenik meg, ebben az esetben a vétlen, mérkőzésen megjelenő csapat kapja a 3 pontot 3:0-val, ebben az esetben a honlapon az eredményt a játék nélkül megjegyzéssel kell felvinni, ha egy csapat legalább 3-szor nem jelenik meg, és halasztási szándékát sem jelzi a fent említett szabályoknak megfelelően, a csapat kizárásra kerül.

Mérkőzés mindkét fél megjelenése esetén csak arra alkalmatlan körülmények miatt hagyható ki. Ezek jégeső, villámlás veszély, jéges pálya, ezekben az esetben a játék elkezdése tilos. Az arra alkalmatlan körülményekről, vagy a kirendelt játékvezető, vagy a mérkőzésen megjelenő csapatok egyhangúan döntenek. A csapatoktól kívülről okok miatt elmaradt mérkőzést, játékvezető hiányában, azonnal jelenteni kell a szervező bizottság felé. Ilyen esetekben a rendszer a mérkőzést újra besorsolja, anélkül, hogy a résztvevők halasztásainak száma növekedne.

7.3. Mérkőzés érvénytelenítése

Mérkőzést érvényteleníteni csak a Fegyelmi Bizottságnak van joga. Ezzel a jogával csak a játékvezetők vagy valamelyik résztvevő kérése (óvás) élhet. Mérkőzést érvénytelenítéséről a soron következő bizottsági ülése egyhangú szavazással kell döntenie.

7.4. Mérkőzés újrajátszása

Amennyiben egy mérkőzést újra kell játszani, a résztvevő csapatokban az eredeti meccsen pályára léphető játékosok szerepelhetnek, az időközben letelt eltiltások érvényben maradnak, és az új igazolások nem lépnek életbe.

7. JÁTÉKOSOK ALKALMASSÁGA

8. cikkely

A pályára lépés feltételei (versenyengedély)

Minden labdarúgónak a szervezők által személyre és az adott csapatra kiállított, a bajnokságon részvételre jogosító, versenyengedélyt is magába foglaló igazolással kell rendelkeznie. Kiállításának feltételei:

A versenyengedélyhez szükséges adatok beérkeztek a bajnokság hivatalos honlapján elérhető regisztrációs felületen.

A versenyengedélyben foglalt adatok valódiságáért a labdarúgót és a csapatát egyetemleges fegyelmi felelősség terheli. Amennyiben a versenyengedély kiadásának nem voltak meg a szabályzatban előírt feltételei, a tévesen kiadott versenyengedélyt a kiadó köteles visszavonni. A versenyengedély bevonása az LAL Liga Fegyelmi Bizottságának feladata.

8.1. Játékosok ellenőrzése

A játékosok a hivatalos honlapon ellenőrizhetők, illetve a mérkőzések előtt a LAL Liga szervezői által kiállított igazolás bemutatása kötelező a játékvezetőnek, amelynek birtokában rákerülnek a mérkőzések jegyzőkönyvére.

Eljárás jogosulatlan szereplés gyanúja esetén

Ha a játékosnak nincs elérhető engedélye, vagy a felmutatott dokumentumokból nem derül ki egyértelműen, hogy az engedély az adott játékoshoz tartozik), abban az esetben a csapatkapitány/játékvezető jogosan kérheti, hogy az adott játékos ne szerepeljen a meccsen. Ezen kérésnek szerepelnie kell a mérkőzés jegyzőkönyvében. Ha ezt elmulasztja, akkor ezzel kapcsolatban további észrevétellel nem élhet. Ha az ellenfél megtagadja, hogy az azonosítatlan játékos ne szerepeljen, akkor a vétlen csapatnak legkésőbb mérkőzés napját követően 12.00-ig jeleznie kell a Bizottság felé az esetet. Ilyen esetekben a vétlen csapat 3-0 gólkülönbséggel és 3 ponttal zárhatja a meccset.

8.2. Jegyzőkönyv

A mérkőzésekről jegyzőkönyv készül, melyet a szervezők előkészítenek. A jegyzőkönyvben szerepelnie kell a mérkőzés időpontjának, helyének és minden pályára lépő játékos nevének. Az igazolások bemutatása után, ha a játékosok személyazonosságáról a játékvezető megbizonyosodott, jelzi a jegyzőkönyvön, hogy ki van jelen és ki hiányzik. A játékvezetőnek a mérkőzés során fel kell jegyezni a gólszerzőket, a sárga és piros lapokat, illetve a mérkőzés eredményét. A kitöltött jegyzőkönyveket a mérkőzést követő napon kell a szervezőkhöz személyesen vagy elektronikus formában eljuttatni a nyirsegi.labdarugokert@gmail.com e-mail címre.

8. MÉRKŐZÉSEK ORGANIZÁCIÓJA ÉS ELLENŐRZÉSE

9. cikkely

Csapatok érkezése

A csapatoknak kötelező legalább 15 perccel a mérkőzés kezdete előtt megjelenni, hogy a mérkőzések előtti ellenőrzés és jegyzőkönyv kitöltés illetve a bemelegítés ne akadályozza a mérkőzés pontos kezdését.

Csapatok távozása

A csapatoknak ügyelniük kell a pálya tisztaságára. A mérkőzés végeztével rendezetten, a következő mérkőzést nem megzavarva kell távozniuk.

10. cikkely

Mérkőzések helye és ideje

A sorsolásnak megfelelő helyen és időben. Hétfői napokon 18.00. és 21.00 óra között, szerdán és pénteken 20.00 órakor lesznek a mérkőzések. Az adott napok és pályák utolsó mérkőzéseinek a sorsolásban szereplő, mérkőzés végét jelző időpontig be kell fejeződnie, mert ezek után nem biztosított a zavartalan játék feltételei, ennek megfelelően korábban játszó csapatoknak is ügyelniük kell arra, hogy a soron következő mérkőzések lejátszását ne hátráltassák. Ha egy csapat nem jelenik meg a kezdési időponttól számítva 5 percig, akkor az ellenfél csapata kapja a 3 pontot. A bajnokság játékosai tetteikért fegyelmi felelősséggel tartoznak a mérkőzés helyszínére történő érkezéstől a távozásukig. A csapatok fegyelmi felelősséggel tartoznak a szurkolóik viselkedéséért.

10.1. A mérkőzések időtartama, a szünetek

A mérkőzés játékidője 2x25 perc. A félidők között a játékosoknak lehetőségük van a szünethez. A félidők közötti szünet nem lehet 5 percnél több. Amennyiben a mérkőzés késve kezdődik, a szünet időtartamát csökkenteni kell, a soron következő meccsek pontos kezdése miatt. Egyéb esetben csak a játékvezető hozzájárulásával lehet a félidők közötti szünet időtartamát megváltoztatni.

A rendes játékidőt nem lehet hosszabbítani, nagyon indokolt esetben csak a játékvezetőnek van joga hosszabbítani, mértékének megállapítása az ő kizárólagos joga, de arányban kell lennie a kieső idővel. A játékvezetőnek a mérkőzés közben közölni kell a csapatokkal, hogy mennyi időt hosszabbít. A félidők között és a csapatoknak térfelet kell cserélnie.

10.2. Mérkőzések eredményének nyilvántartása

A mérkőzések eredményeit a szervezők a mérkőzésekről készült jegyzőkönyvek alapján 2 napon belül rögzítik a www.nyile.hu weblapon, ahol a bajnokság nyomon követhető.

10.3. Jegyzőkönyv

A mérkőzésen történtek nyilvántartására a jegyzőkönyv szolgál. Minden mérkőzésen kötelező jegyzőkönyvet vezetni.

11. cikkely

A játékosokat érintő szabályok

11.1. A pályán lévő játékosok száma

A pályán egyszerre 5 mezőnyjátékos és egy kapus lehet. Mérkőzés elkezdhető 3+1 játékosal is, ha a helyzet úgy indokolja.

11.2. Cserék

A csapatok bármikor és bármennyit cserélhetnek. Cserélni csak a saját térfélen lehet az oldalvonal mentén. Kapust csak akkor szabad cserélni, amikor a labda nincs játékban. A kapuscserét az ellenfélnek is egyértelműen kell jelezni.

Szabálytalan cserék esetén:

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

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

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

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

11.3. Résztvevő csapat létszámihiánya

Amennyiben egyik csapat kevesebb játékosal jelenik meg, a következő módon kell eljárni:

Ha az egyik résztvevő csak 4 fővel kezdi el a meccset vagy sérülés miatt úgy kénytelen folytatni a játékot, az ellenfelének van joga eldönteni, hogy ők is az 4 (5) főt választják, vagy maradnak a 6 fő mellett.

Ha az egyik résztvevő csapat 3 fővel jelenik meg a kezdéskor, akkor 5 perc várakozás után, ha nem csatlakozik hozzájuk senki a mérkőzést nem szabad el kezdeni, és a vétlen csapat kapja a 3 pontot 3:0-val. Amennyiben az egyik csapat sérülés vagy kiállítás miatt 4 főre fogyatkozik a mérkőzés befejezhető. Ha az egyik csapat 3 főre fogyatkozik bármilyen okból, a mérkőzés nem folytatható, a vétlen csapat kapja a 3 pontot 3:0-val.

12. cikkely

Labdák

A labda tulajdonságai és méretei:

- gömb alakú
- bőrből, vagy más engedélyezett anyagból készülhet
- átmérője 68 és 70 cm közé kell, hogy essen (5-ös labdaméret)
- a mérkőzés kezdetén a súlya minimum 410 gramm, maximum 450 gramm
- levegőnyomás (tengerszinten) 0,6 – 1,1 bar, továbbá a labdánál a meghatározott értékintervallumban kell lenni a légnyomásnak.

A meghibásodott labda cseréje:

Ha a labda a mérkőzés folyamán meghibásodik:

- a játékot meg kell szakítani
- a játékot játékvezetői labdával kell folytatni arról a helyről, ahol az előző labda, játékra alkalmatlanná vált.

Ha a labda, akkor válik alkalmatlanná, amikor nincs játékban (kezdőrúgásnál, szögletűrúgásnál, szabadrúgásnál vagy büntetőrúgásnál) akkor a játékot az új labdával ennek megfelelően kell folytatni.

Bajnoki mérkőzésre mindkét csapatnak biztosítani kell labdát.

A szervezők minden mérkőzésre biztosítanak legalább 2 labdát ezen felül.

Amennyiben a labda a műfüves sportpálya területén kívülre kerül, akkor azt a labdát elrúgó csapatnak köteles visszahozni (Pl. a cserék érte mennek).

Nem megfelelő labda esetén a mérkőzést NEM lehet lejátszani.

Felszerelés

A játékos nem viselhet olyan felszerelést, amely veszélyezteti saját maga, vagy az ellenfél testi épségét (ez vonatkozik mindenféle ékszerre is), ezen szabályok betartását, játékvezető hiányában, a csapatkapitányoknak kell ellenőrizniük.

Mezek

A csapatoknak nem kötelező mez viselése, de ugyanakkor törekedniük kell arra, hogy a csapattársak a megkülönböztetést megkönnyítendő hasonló színű ruházatban szerepeljenek. A kapusnak olyan színeket kell viselni, amelyek megkülönböztetik őt a többi játékostól és a játékvezetőtől.

Sportcipő

Műfüves pályán teremcipő, hernyótalpas használata megengedett, viszont a gumis stoplis és éles stoplis cipő tiltott.

9. HELYSZÍNEK

13. cikkely

A mérkőzések helyszíne

Nyíradony, Harangi Imre Rendezvénycsarnok, műfüves foci pályája

Világítás

Világítás, amennyiben szükséges, minden a sorsolásban szereplő mérkőzésre biztosítva van.

10. JÁTÉKVEZETÉS

14. cikkely

A játékvezető

A játékvezető hatásköre:

A legtöbb mérkőzést egy játékvezető vezeti, akinek feladata az, hogy azon a mérkőzésen érvényt szerezzen a játékszabályoknak.

Jogai és kötelezettségei:

- Érvényt szerez a szabályoknak.
- Ellenőrzi, hogy a pálya játékra alkalmas-e.
- Biztosítja, hogy a labda, játékra alkalmas-e.
- Ellenőrzi, hogy a versenykiírásnak megfelelően el lehet e kezdeni a mérkőzést.
- Méri az időt és feljegyzéseket készít a mérkőzésről.
- Megszakítja, felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést, saját belátása szerint, a játékszabályok bármely megsértéséért.
- Megszakítja a mérkőzést, ha véleménye szerint egy játékos súlyosan megsérült és biztosítja, hogy eltávolítsák a játéktérrelől.
- Engedi a mérkőzés folytatását, amíg a labda, játékon kívülre nem kerül, ha véleménye szerint egy játékosnak csak enyhe sérülése van.
- Biztosítja, hogy az a játékos, akinek vérző sebe van, elhagyja a játéktérrel. A játékos csak akkor térhet vissza, ha erre jelzést kapott a játékvezetőtől, akinek meg kell győződnie arról, hogy a vérzés elállt.
- Továbbengedi a játékot, ha ebből annak a csapatnak származik előnye, amelyik ellen a szabálysértést elkövették, és bünteti az eredeti szabálytalanságot, ha a feltételezett előny nem valósul meg.
- Ha egy játékos azonos időpontban egynél több szabálysértést követ el, akkor a súlyosabbat bünteti.
- Fegyelmező eszközzel él a figyelmeztetendő és kiállítandó szabálysértésben vétkező játékosokkal szemben. A játékvezető nem köteles ezt azonnal megtenni, de amikor a labda legközelebb játékos kívülre kerül, köteles figyelmeztető eszközt használni.
- Fellép a nem megfelelő módon viselkedő csapatvezetőkkel szemben, és belátása szerint elküldheti őket a játéktérrelől és annak közvetlen környezetéből.
- Biztosítja, hogy jogosulatlan személy ne léphessen a játéktérre.
- Újraindítja a mérkőzést, miután az megszakadt.
- A mérkőzésről az illetékes szövetség számára jelentést készít, amelyben információt ad a játékosok és/vagy csapatvezetők elleni fegyelmezési akcióról és bármely más incidensről, amely a mérkőzés előtt, alatt vagy után történik.

A játékvezető döntései: A játékvezetőnek a játékra vonatkozó döntései véglegesek. A játékvezető csak akkor változtathatja meg döntését, ha felismeri, hogy tévedett. Ezt azonban csak addig teheti meg, amíg a játékot újra nem indította.

11. JÁTÉKSZABÁLYZAT

A mérkőzéseken kispályás labdarúgó szabályok érvényesek.

15. cikkely

Lényegesebb szabályok

A játék kezdete és folytatása

Kezdet: A mérkőzés kezdete előtt a játékvezető egy érmét dob a levegőbe. Amelyik csapat a sorsoláson nyer, az térfelet választ. A sorsoláson vesztes csapat kezdi a mérkőzést. A második félidőt az a csapat kezdi, aki az első félidőben térfelet választhatott. Játékvezető hiányában a csapatkapitányok közösen döntenek el, melyik csapat kezdheti a mérkőzést.

Kezdőrúgás: A kezdőrúgás a labda játékba hozatalának egyik módja a játék kezdetén, gól után, a második félidő kezdete során.

Végrehajtás:

- Minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodni.
- Az ellenfél játékosainak legalább **5 m**-re a labdától kell tartózkodniuk.

- A labdának mozdulatlanul kell állnia a kezdőponton.
- A kezdőrúgást sípjelre kell elvégezni.
- 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. Ha a kezdőrúgást végző játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt azt más érintette volna, vagy a labda a játékteret el nem hagyta a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a játékos másodjára érintette a labdát. Ha ezt a saját büntetőterületén belül teszi, akkor a szabadrúgást a hatos vonal kapuvonallal párhuzamos azon pontjáról kell elvégezni, ahol az eset a legközelebb történt Minden más szabálysértés esetén a kezdőrúgást meg kell ismételni.

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

Kezdőrúgásból közvetlenül gól érhető el!

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 játékteret, anélkül, hogy azt valaki megjátsszaná, a labdaejtést az eredeti helyen meg kell ismételni. Végrehajtás: a játékvezető derék magasságából 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. A labdaejtést meg kell ismételni, ha valamelyik játékos érinti a labdát, mielőtt az földet érne; vagy miután a labda földet ért, elhagyja a játékteret, mielőtt azt bárki megjátsszaná.

A labda játékban és játékon kívül

A labda játékon kívülre kerül, ha:

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

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.

Ha a labda a mérkőzés folyamán a mennyezetet érinti, akkor a labdát utoljára érintő csapat ellenfele hozza játékba oldalról, arról a helyről, ahol a labda a mennyezet érintésekor a legközelebb volt.

A gól

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

A labda játékba hozatala az oldalonról

A labdát az oldalonról partrúgással és bedobással is játékba lehet hozni. A partrúgásból nem lehet közvetlenül gólt elérni. A kapus nem érintheti kézzel a csapattársától partrúgásból kapott labdát.

Partrúgást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmével, akár a földön, akár a levegőben elhagyja a játékteret az oldalon mentén. A labdát arról a helyről kell berúgni, ahol keresztezte az oldalonat.

A partrúgást annak a csapatnak a játékosa végzi, amelyiknek az ellenfele utoljára érintette a labdát.

Partrúgás végrehajtása. A partrúgás végrehajtása során a labdának mozdulatlanul kell állnia az oldalonon, vagy az oldalonon kívül.

A végrehajtó játékos nem érintheti ismét a labdát addig, amíg azt más játékos meg nem érintette.

Az ellenfél játékosainak minimum **5 méterre** kell a labdától állni.

Az bedobást, vagy oldalberúgást 4 másodpercen belül el kell végezni.

Az ellenfélre száll át a bedobás, vagy oldalberúgás joga, ha a bedobást, vagy oldalberúgást végző 4 mp-en túl végzi el a bedobást, vagy oldalberúgást.

A labda azonnal játékban van, amint bekerül a játéktérre.

A kapuskidobás

A kapuskidobás a játék folytatásának módja.

Kapuskidobást kell ítélni akkor, ha a labda akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon – a kapufák közötti rész kivételével – és utoljára a támadó csapat játékosa érintette.

Végrehajtás:

- A labdát a kapus a büntetőterületén belül állva kézzel a játéktér bármely pontjára kidobhatja
- Az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell helyezkedniük, amíg a labda játékba nem kerül
- A kapus addig nem érintheti újból a labdát, még azt más meg nem játszotta, 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.
- A labda akkor kerül játékba, amikor elhagyta a büntetőterületet, ha a labda közvetlenül kidobásnál nem hagyja el a büntetőterületet: a kidobást meg kell ismételni

Kidobásból közvetlenül gól nem érhető el!

A szöglettrúgás

Szöglettrúgást kell ítélni akkor, ha a labda akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon – a kapufák közötti rész kivételével – és utoljára a védő csapat játékosa érintette.

Végrehajtás:

- a labdának mozdulatlanul kell állnia a kapuvonal és az oldalvonal metszéspontján,
- a védő csapat játékosainak a labdától legalább **5 méter** távolságra kell helyezkedniük, amíg az játékba nem kerül, azaz el nem mozdul.

Szöglettrúgásból közvetlenül gól érhető el!

Becsúszás

Becsúszás nem engedélyezett kivéve a kapusok számára a büntetőterületen belül, amennyiben nem veszélyeztetni a játékosok testi épségét.

Kapusok

Ha a kapus megfogta a labdát és letette, azt már nem veheti fel.

A kapus abban az esetben, ha a labda játékban van, érintés nélkül nem dobhat gólt! Lábbal történő hazaadás nem fogható meg. Amennyiben ez bekövetkezik az ellenfél a hatos vonaláról szabadrúgással jön.

Időhúzó szándékkal 4 másodpercnél tovább birtokolja a labdát kézzel, a saját büntetőterületén belül, közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára.

12. FEGYELMI ÜGYEK

16. cikkely

A fegyelmezés eszközei

A büntetések fajtái:

Sárgalap, 5 perces kiállítás és piros lap (végleges kiállítás)

Eltiltások:

3 megszerzett sárga lap után automatikus 1 meccses eltiltás jár, 2 sárga lapos figyelmeztetés és egy 5 perces kiállítás után 1 meccses eltiltás jár.

Az 5 perces kiállítással büntetett játékos már nem térhet vissza a mérkőzésen.

Piros lap esetén a játékos a következő mérkőzést biztosan kihagyja eltiltás miatt, a szabálytalanság durvaságától függően a Fegyelmi Bizottság több meccsre is eltilthatja a játékost.

17. cikkely

Szabálytalanságok és sportszerűtlenségek

A Szabálytalanságok büntetése

A) Közvetlen szabadrúgással büntethető az a játékos, amely a következő szabálytalanságok valamelyikét követi el:

1. Ellenfelét megrúgja
2. Ellenfelét elgáncsolja
3. Ellenfelére ráugrik
4. Ellenfelét hátulról löki
5. Ellenfelét megfogja, visszafogja
6. Ellenfelét meglöki
7. Ellenfelét a vállával löki, ha a labda nincs megjátszható közelségben

B) Közvetlen szabadrúgással és 5 perces kiállítással büntetendő az a játékos, amely a következő szabálytalanságok valamelyikét követi el:

1. Ellenfelét szándékosan megrúgja vagy megpróbálja megrúgni
2. Ellenfelére szándékosan ráugrik
3. Ellenfelét szándékosan hátulról löki
4. Ellenfelét szándékosan visszahúzza
5. Ellenfelét szándékosan meglöki
6. Kézrel ér a labdához, karjával vagy kezével szándékosan megfogja, viszi, löki vagy dobja (ez nem vonatkozik a kapusra saját büntetőterületén belül), abban az esetben, ha az ellenfele bármilyen támadó szándékát akadályozza

C) Közvetlen szabadrúgással és végleges kiállítással (piros lap) büntetendő az a játékos, amely a következő szabálytalanságok valamelyikét követi el:

1. Ha már volt sárgalapos figyelmeztetése vagy 5 perces kiállítása, és ismételt olyan szabálytalanságot követ el, amiért sárgalapos figyelmeztetés vagy 5 perces büntetés jár
2. Ha nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg
3. Durva játékban vétkezik
4. Leköpi az ellenfelet vagy bármely más személyt
5. Goromba, durva vagy sértő kifejezéseket és/vagy mozdulatokat használ
6. Az ellenfelét szándékosan megüti, vagy azt megkísérli megütni
7. A játékvezetőt sértegeti, karját, vállát megfogja
8. A labdát, amikor az nincs játékban, ellenfelébe, játékostársába rúgja, vagy durván megdobja

D) Ha a védekező csapat egyik játékosa a szándékosan a büntetőterületen vét a fenti szabályok ellen, akkor ezt büntetőrúgással kell büntetni. Büntetőrúgást kell ítélni, akkor is, ha a labda a szabálytalanság elkövetésekor játékban van és a vétés a büntetőterületen történt.

E) Az a játékos, aki a következő szabályok ellen vét, közvetett szabadrúgással büntetendő, melyet az ellenfél csapata végez el arról a helyről, ahol a szabálysértés történt.

1. A játékvezető megítélése szerint veszélyesen játszik, ill. megpróbál a labdába rúgni, mialatt ezt a kapus fogja.
2. Anélkül, hogy a labdát akarná megjátszani, szándékosan lezárja ellenfelét, tehát a labda és az ellenfél közé fut vagy testének bevetésével akadályt képez az ellenfélnek.
3. A kapust löki, kivéve, ha ez a büntetőterületén kívül tartózkodik.
4. Mint kapus a saját büntetőterületén:
 - ha húzza az időt
 - kézzel érinti a labdát, amit csapattársa szándékosan hozzá rúgott,
 - kézzel érinti a labdát, amit közvetlenül egyik csapattársa által elvégzett partrúgásból kapott.

Sárga lappal kell figyelmeztetni azt a játékost aki:

- Sportszerűtlenül viselkedik

- Szavakkal, mozdulatokkal nemtetszését fejezi ki
- Következétesen vét a játékszabályok ellen
- Késlelteti a játék újraindítását
- Szabadrúgás, szögletűrúgás, büntetőrúgás és partrúgás esetén nem tartja be az előírt távolságot
- A játékvezető engedélye nélkül belép a játéktérre és sportszerűtlenül viselkedik
- A játékvezető engedélye nélkül elhagyja a játékteret (Sérülés esetét kivéve)

A játékost figyelmeztetni kell 5 perces kiállítással:

- Csere esetén a pályára lép mielőtt a lecserélt játékos ezt teljesen elhagyta vagy, ha a pályára nem a kijelölt helyen lép vagy a pályáról nem a kijelölt helyen jön le
- Sorozatosan sportszerűtlenül viselkedik
- Szavakkal vagy mozdulatokkal véleményezi a játékvezetői döntést
- Állandóan megsérti a játékszabályokat

A játékost figyelmeztetni kell végleges kiállítással:

- Nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg
- Durván játszik
- Durva, sportszerűtlen magatartásért
- Sértő vagy goromba kifejezéseket használ
- Ha másodszor követi el ugyanazt a vétséget, amelyért már egyszer figyelmeztették.

A szabadrúgás

A szabadrúgások fajtái:

- Közvetett szabadrúgás
- Közvetlen szabadrúgás

Mind a közvetlen, mind a közvetett szabadrúgás elvégzésekor a labdának mozdulatlanul kell állnia és a szabadrúgást végző játékos egészen addig nem érintheti a labdát másodjára, amíg az egy másik játékost nem érintett.

Közvetett szabadrúgás

Gól csak akkor érhető el belőle, ha a rúgó játékoson kívül a labdát más is érintette, mielőtt az a kapuba került. A közvetett szabadrúgást a játékvezető karjának feje fölé emelésével jelzi. Karját addig kell felemelve tartani, amíg a szabadrúgást el nem végezték és a labda egy másik játékost nem érintett vagy játékon kívülre nem került.

Közvetlen szabadrúgás

Ha a labdát egyből a kapuba rúgják, akkor gólt kell ítélni.

A szabadrúgás helye

A labdának a földön kell állni. Az ellenfél játékosainak legalább **5 méterre** kell a letett labdától állni. A labda akkor kerül játékba, ha elrúgják, és ezáltal elmozdul.

- Ha az ellenfél játékos a előírt távolságon belül helyezkedik el, a szabadrúgást meg kell ismételni.
- Ha a rúgó játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt más érintené, akkor közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél javára.

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.

A büntetőrúgás

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

Büntetőrúgásból közvetlenül gól érhető el.

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

A labda és a játékosok helyzete:

A labdát a büntetőpontra kell helyezni. A büntetőrúgást végrehajtó játékost egyértelműen azonosítani kell. A védőcsapat kapusa a kapuvonalon a kapuiak között, a rúgó játékoskal szemben marad a rúgás elvégzéséig. A többi játékosnak a játéktéren, de az ellenkező térfélen kell elhelyezkedniük.

Végrehajtás:

- A labdát a büntetőpontra (6 méterre a kaputól) kell tenni.
- A kapusnak a gólvonalon kell állni és előre a rúgás pillanatáig nem mozdulhat el. Oldalra a gólvonalon bármely irányba mozoghat.
- A büntetőrúgást végző játékosnak a labdát előre kell rúgnia.
- A labdát csak akkor játszhatja meg újra, ha azt más érintette.
- A labda akkor kerül játékba, ha elrúgták és ezáltal elmozdul.

Büntető rendelkezések:

- Ha a védő csapat vét a szabályok ellen a rúgást meg kell ismételni, ha nem születik gól.
- Ha a rúgást végző játékos csapattársa vét a szabályok ellen, ha gól születik, a rúgást meg kell ismételni.
- Ha a rúgást végző játékos vét a szabályok ellen, az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni.

Óvás

A bajnokság ideje alatt az óvási ügyeket – írásos bejelentés és az óvási díj egyidejű befizetése esetén – a Fegyelmi Bizottság tárgyalja. A határozat ellen fellebbezésnek helye nincs.

Az óvási díj: 8 000 Ft.

Az óvás díját személyesen az elnökségi tagoknál az Egyesület székhelyén vagy az Egyesület bankszámlájára kérjük befizetni.

Pénzintézet neve: MBH BANK Zrt.

Bankszámlaszám: 50435108-10002876

Közleményben az alábbiakat kérjük feltüntetni:

Óvás –adott mérkőzésre hivatkozás – csapatnév

Az óvást a megóvott mérkőzést követő napon 16.00-ig kell benyújtani az Egyesülethez igazolva az óvási díj megfizetését (nyirsegi.labdarugokert@gmail.com).

Ötletgazda és know how-tulajdonos: Csipkés János

©Minden jog fenntartva