

LABDARÚGÁS INFORMÁCIÓK

A verseny helyszíne és időpontja: 2026.06.03. szerda Budapest [Pokorny József Sport- és Szabadidőközpont | Budapest](#)

labdarúgó pálya, 6 pálya

Ünnepélyes megnyitó 09.55-kor, kezdés 10h
Regisztráció 9h-tól, Bemelegítés 9.30-tól

<i>korcsoport</i>	<i>időpont</i>	<i>pálya</i>
I.korcsoport	2026.06.03. 10-15h	
(csapat)		
II.korcsoport	2026.06.03. 10-15h	
(csapat)		
körmérkőzés		
III. korcsoport fiú	2026.06.03. 10-15h	
(csapat)		
IV. korcsoport fiú	2026.06.03. 10-15h	
(csapat)		

- 1) **A verseny résztvevői:** az „Általános szabályok” 4., 5. és 12. pontja szerint.
- 2) **Igazolás:** az „Általános szabályok” 6. pontja szerint.
- 3) **Nevezés:** az „Általános szabályok” 10. pontja szerint.
- 4) **Játék- és lebonyolítási rend:** korcsoportonként a nevezések számától függően csoportok kialakításával, vagy körmérkőzéses formában kerülnek lebonyolításra.
- 5) **Költségek:** az „Általános szabályok” 8. pontja szerint.
- 6) **Díjazás:** az „Általános szabályok” 7. pontja szerint.

7) **Egyéb sportági rendelkezések:**

- ✓ Játékidő: 2 x 15 perc, 1 perc szünettel.
- ✓ Kapuméret: 3 x 2 méteres kézilabda kapu.
- ✓ Pályaméret: 40 x 20 méteres pálya. A büntetőterület megegyezik a kézilabda pálya büntető-területének méretével.
- ✓ Játéktér: füves vagy műfüves pálya.
- ✓ Labdaméret: I-II. kcs 4-es, III-VI. 5-ös.
- ✓ Játékosok szerepeltetése: csapatonként maximum 12 fő játékos nevezhető, az a 12 fő akik a csapat első mérkőzése előtt leadott igazolási dokumentumban (összesítő csapatnévsor) szerepelnek.
- ✓ Csapatszám: Egy iskola korosztályonként és nemenként legfeljebb 2 csapatot nevezhet. („A” csapat, „B” csapat).
- ✓ Csapatlétszám: a pályán egy időben 1 kapus és 4 fő mezőnyjátékos tartózkodhat.
- ✓ Csere: a cserelehetőség folyamatos. A cserejátékos a saját térfelén léphet pályára abban az esetben, ha a lecserélt játékos elhagyta a játékteret és a két játékos között nem nagyobb a távolság mint 3 méter.
- ✓ Felszerelés: a mérkőzést jól láthatóan számozott, csapatonként egységes mezben kell játszani. A csapatoknak két különböző színű számozott mezgarnitúrát és legalább egy szabályos méretű labdát kell magukkal vinniük. Tornacipő, „hernyótalpas” és gumistoplis cipő használata engedélyezett, fémstoplis cipő használata TILOS.

8) **Játékszabályok:** a labdarúgás játékszabályai szerint (hazaadás, szöglet is).

Ha a labda a támadócsapat játékosáról hagyja el a játékteret az alapvonalon keresztül, a labda játékba hozása kapuskidobással történik a hatáson belülről. Ebből közvetlenül gól nem érhető el.

A kapusról, ill. a védekező játékosról az alapvonalon túlra jutó labda szögletű rúgást eredményez.

A kapus a hazaadást kézzel nem foghatja meg.

Középkedzéstől közvetlenül gól nem érhető el.

A labda játékba hozása oldalról bedobással történik. Ebből közvetlenül gól nem érhető el. Szabadrúgás esetén a rúgó játékos előtt 3 méter távolságra köteles elhelyezkedni az ellenfél játékosa.

Becsúzás nem engedélyezett.

A büntetőrúgást a 7 méteres vonalról kell elvégezni.

9) **Sárga és piros lap:**

Sárga lap: Ha a játékos ugyanazon a mérkőzésen másodízben követ el olyan szabálytalanságot, amiért sárga lapos figyelmeztetést kell adni, akkor a játékvezetőnek ki kell őt állítania. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékteret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A kiállítási idő 2 perc, melynek letelte után a kiállított játékos nem térhet vissza a pályára, azonban csapata a játéktéren lévő játékosainak számát kiegészítheti. A kiállított játékos a soron következő egy (1) mérkőzésen nem rendelkezik játék jogosultsággal. A sárga lapos figyelmeztetés mindig csak az adott mérkőzésre vonatkozik, a játékos azt nem viszi tovább.

Piros lap: Durva szabálytalanság esetén a játékos azonnali piros lappal büntetendő, el kell hagynia a játékteret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A kiállítás a játékidő hátralévő részéig szól, és a csapat a továbbiakban a játéktéren eggyel kevesebb játékosal játszhat. A kiállított játékos a soron következő egy (1) mérkőzésen nem rendelkezik játék jogosultsággal. Súlyosabb vétség esetén a Versenybizottság dönt a fegyelmi büntetés mértékéről.

10) **A mérkőzésekért adható pontok, helyezések eldöntése:**

A győzelem 3 pont; a vereség 0 pontot; döntetlen 1 pont + 3-3 büntetőrúgás (7 méterről)

A csoportmérkőzések során, holtverseny esetén a következő szempontok alapján dől el továbbjutás:

1. legtöbb pont
2. egymás ellen elért eredmény
3. gólkülönbség
4. több rúgott gól
5. egymás elleni büntetők döntenek (meccs végén lerúgják a csapatok, ha kell akkor beszámít)

Helyosztóknál döntetlen esetén 5 perc hosszabbítás, majd 3-3 büntetőrúgás (7 méterről) következik. Amennyiben ez sem dönt, akkor további büntetők következnek az első hibáig, melyet azok a játékosok végezhetnek el, akik az első három büntetőrúgásnál nem szerepeltek.

