

# A labdarúgás játékszabályai 2007/2008

2007. július  
Készült a FIFA és az International Football Association  
Board 2007. évi szabálykönyve alapján

## NEMZETKÖZI LABDARÚGÓ SZÖVETSÉG (FIFA)

Elnök: Joseph S. Blatter (Svájc) Főtitkár:  
Urs Linsi (Svájc)

Cím: FIFA House, Hitzigweg 11  
8030 Zürich, Svájc  
Telefon: 41-(0)43-222 7777  
Telefax: 41-(0)43-222 7878  
Internet: [www.FIFA.com](http://www.FIFA.com)

## INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

Tagok: Angol Labdarúgó Szövetség  
Skót Labdarúgó Szövetség  
Walesi Labdarúgó Szövetség  
Ír Labdarúgó Szövetség  
(1-1 szavazat)

Nemzetközi Labdarúgó Szövetség (FIFA)  
(4 szavazat)

Az International F. A. Board következő ülése:  
2008. március 7 - 9-ig Skóciában lesz.

### Módosítások

---

Az érintett Nemzeti Labdarúgó szövetségek megállapodása és a játékszabályok alapelvének megtartása mellett a következő változtatások engedhetők meg 16 éven aluliak mérkőzésein, női mérkőzéseken, veterán labdarúgók (35 éven felüliek) mérkőzésein és a fogyatékos játékosok mérkőzésein.

- a játéktér nagysága
- a labda mérete, súlya és anyag
- a kapufák közötti, valamint a keresztléc és a talaj közötti távolság
- a játékidő
- játékoscserek.

További módosítások csak az International Board hozzájárulásával engedhetők meg.

---

### Férfiak és nők

---

A játékszabályokban a nemekre nincs külön hivatkozás. A játékvezetők, játékvezető asszisztensek, játékosok és vezetők kifejezések az egyszerűsítés kedvéért mindkét nemre egyaránt vonatkoznak.

---

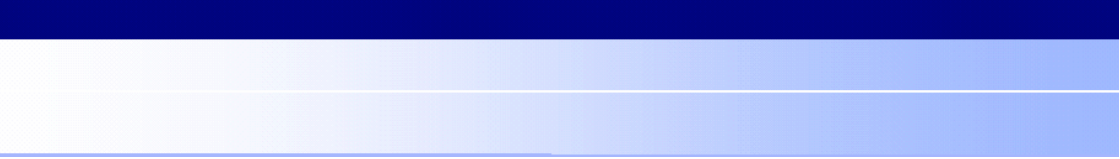
### Jelmagyarázat

---

A szabálykönyvben a következő jelölést használjuk:

\* Kivéve, ha a 8. szabály (A játék kezdete és újraindítása) "Speciális körülmények" fejezete másként nem rendelkezik

| Az egyszerű vonal a legutóbbi változásokat jelzi



## TARTALOMJEGYZÉK

Szabály	Oldal
1 A játéktér	6
2 A labda	14
3 A játékosok száma	16
4 A játékosok felszerelése	20
5 A játékvezető	23
6 A játékvezető asszisztensek	27
7 A mérkőzés időtartama	28
8 A játék kezdete és újraindítása	30
9 A labda játékban és játékon kívül	33
10 A gól	34
11 A les	35
12 Szabálytalanságok és sportszerűtlenségek	37
13 Szabadrúgások	42
14 A büntetőrúgás	45
15 A bedobás	48
16 A kirúgás	50
17 A szöglet Rúgás	52
Egy mérkőzés vagy egy otthoni és idegenbeli párharc győztesét meghatározó eljárások	54
A technikai zóna	57
A tartalék-játékvezető	58
Kiegészítő utasítások és útmutatások a játékvezetők részére	59
Az International Board alapszabálya	131

## 1. SZABÁLY – A JÁTÉKTÉR

---

### A játéktér borítása

---

A versenykiírásnak megfelelően természetes és mesterséges borításon is lehet mérkőzéseket játszani.

---

### Méretek

---

A játéktérnek téglalap alakúnak kell lennie. Az oldalvonal hosszának nagyobbak kell lennie a kapuvonal hosszánál.

Hosszúság:	legalább	90 m
	legfeljebb	120 m
Szélesség:	legalább	45 m
	legfeljebb	90 m

---

### Nemzetközi mérkőzések esetén

---

Hosszúság:	legalább	100 m
	legfeljebb	110 m
Szélesség:	legalább	64 m
	legfeljebb	75 m

---

### A játéktér jelölései

---

A játéktérrel vonalak jelölik. Ezek a vonalak ahhoz a területhez tartoznak, amelyet határolnak.

A két hosszabb határoló vonalat oldalvonalnak, a két rövidebb vonalat kapuvonalnak nevezzük.

Minden vonal legfeljebb 12 cm széles.

A játéktérrel a felezővonal két térfélre osztja.

A felezővonal középpontjában van a kezdőpont a kezdőpont körül 9,15 m sugarú kör húzódik.

---

## A kapuelőtér

---

A játéktér mindkét végén kapuelőtér helyezkedik el a következők szerint:

A kapuvonalra merőlegesen egy-egy vonalat kell húzni 5,5 m-re mindkét kapufa belsejétől. Ezek a vonalak 5,5 m hosszúságban nyúlnak be a játéktérre, és a kapuvonallal párhuzamos egyenessel vannak összekötve. E vonalakkal és a kapuvonallal határolt területet kapuelőtérnek nevezzük.

---

## A büntetőterület

---

A játéktér mindkét végén büntetőterület helyezkedik el a következők szerint:

A kapuvonalra merőlegesen egy-egy vonalat kell húzni 16,5 m-re mindkét kapufa belsejétől. Ezek a vonalak 16,5 m hosszúságban nyúlnak be a játéktérre, és a kapuvonallal párhuzamos egyenessel vannak összekötve. E vonalakkal és a kapuvonallal határolt területet büntetőterületnek nevezzük.

Mindkét büntetőterületen belül egy büntetőpontot kell megjelölni 11 m-re a kapuvonal középpontjától a kapufák között és azoktól egyenlő távolságra. A büntetőponttól 9,15 m sugarú körív húzódik a büntetőterületen kívül.

---

## Zászlórudak

---

Mindegyik sarokban egy 1,5 m-nél nem rövidebb, nem hegyes végű, tetején zászlóval ellátott zászlórudat kell elhelyezni. Zászlórudak helyezhetők el a felezővonal mindkét végén legalább 1 m-rel az oldalvonalakon kívül.

---

## A sarokív

---

Minden szögletzászlórúdnál egy 1 m sugarú negyedkört kell húzni a játéktéren belül.

## 1. SZABÁLY – A JÁTÉKTÉR

### A kapuk

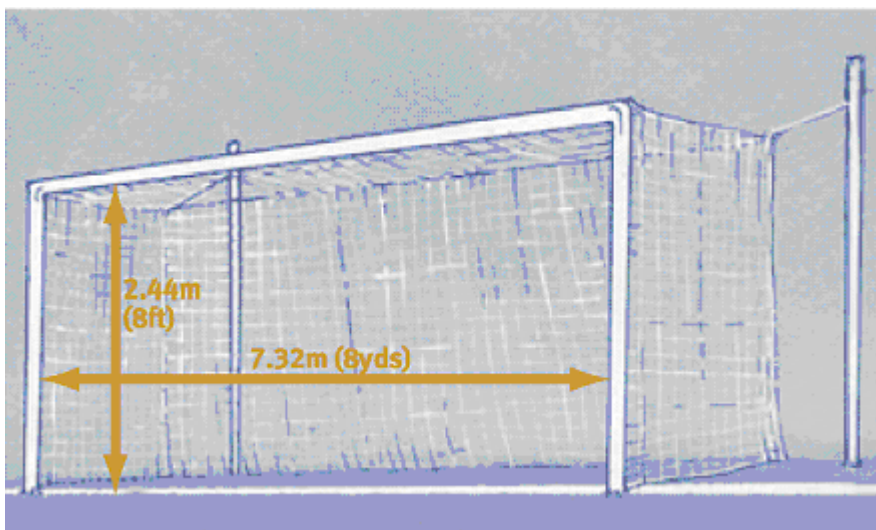
Mindkét kapuvonal közepén egy kaput kell elhelyezni

A kapuk két függőleges kapufából állnak, amelyek a szögletzászlórudaktól egyenlő távolságra vannak, és egy vízszintes keresztlécvel vannak összekötve.

A kapufák közötti távolság 7,32 m, a keresztléc alsó éle 2,44 m-re van a földtől.

Mindkét kapufa és a keresztléc szélessége és vastagsága legfeljebb 12 cm. A kapufák, a keresztléc és a kapuvonal azonos szélességű. Hálók rögzíthetők a kapukhoz és a kapu mögött a földhöz, megfelelően kifeszítve, úgy hogy ne zavarja a kapust.

A kapufáknak és a keresztlécnek fehérnek kell lenni.





---

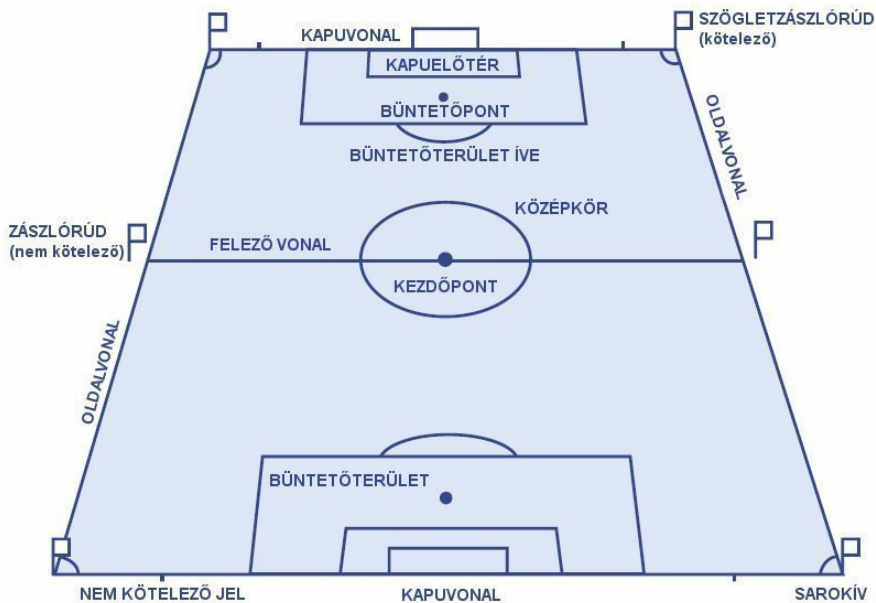
## **Biztonság**

---

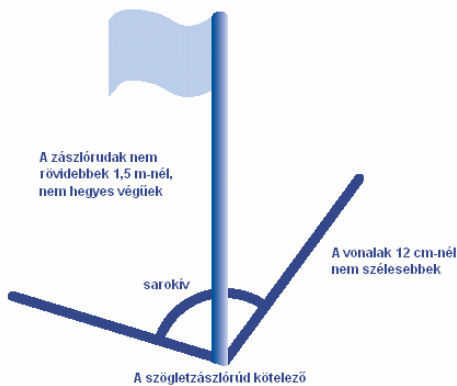
A kapukat biztonságosan kell a talajhoz rögzíteni. Hordozható kapuk csak akkor használhatók, ha eleget tesznek ennek a követelménynek is.

# 1. SZABÁLY – A JÁTÉKTÉR

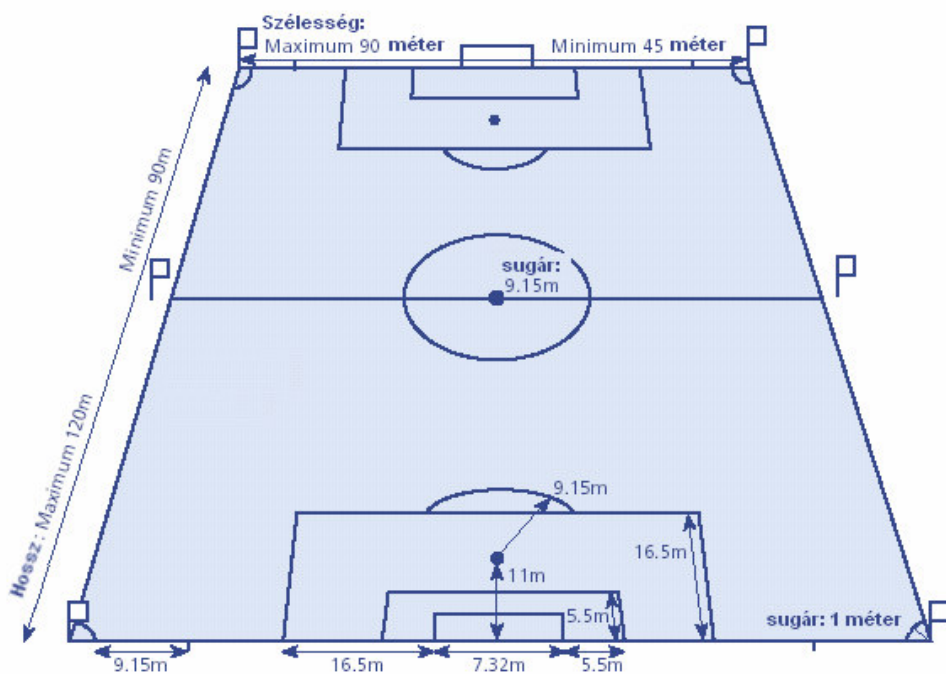
## A játéktér



## Szögletzászlórúd



## Metrikus méretek



---

### **Az International Board döntvényei**

---

#### **1. döntvény**

*Ha a keresztléc elmozdul vagy eltörik, a játékot meg kell állítani, amíg helyre nem állítják, vagy nem szerelnek fel újat. Ha a javítás nem lehetséges a mérkőzést be kell szüntetni. Nem szabad a keresztlécet kötéllel helyettesíteni. Ha a keresztléc javítható, a mérkőzés labdaejtéssel folytatódik arról a helyről, ahol a labda a játék megszakitásakor volt \* (l. 3. oldal).*

#### **2. döntvény**

*A kapufa és a keresztléc fából, fémből vagy más engedélyezett anyagból készülhet. A kapufák és a keresztléc alakja (keresztmetszete) négyzet, téglalap, kör vagy ellipszis lehet, és nem veszélyeztetheti a játékosokat.*

#### **3. döntvény**

*Nem engedélyezett semmilyen hirdetés (akár tárgyi, akár vetített) a játéktéren és annak felszerelési tárgyain (beleértve a kapuhálót és az általuk határolt területet) attól az időponttól, amikor a csapatok a játéktérre lépnek, addig, amíg a félidei szünetben elhagyják azt, és attól az időponttól, amikor újra a játéktérre lépnek, a mérkőzés végéig. Különösen vonatkozik ez a kapukra, a hálókra, a zászlórudakra és a zászlókra. Semmilyen idegen felszerelést (kamerák, mikrofonok, stb.) nem lehet ezekhez a tárgyakhoz hozzáerősíteni.*

#### **4. döntvény**

*Semmilyen hirdetés nem helyezhető el a talajon a technikai zónában, továbbá a játéktéren kívül az oldalvonalától egy méteres körzetben. Nem helyezhető el hirdetés a kapuvonal és a háló között.*

#### **5. döntvény**

*A FIFA, a kontinentális szövetségek, a nemzeti szövetségek, a ligák, a klubok vagy más testületek lógójának vagy emblémájának valós vagy virtuális másolatát tilos a játéktéren és annak felszerelési tárgyain (beleértve a kapuhálót és az általa határolt területet is) elhelyezni a játék ideje alatt, ahogy azt a 3. döntvény leírja.*

### **6. döntvény**

*A sarokívtől való 9,15 m-es távolság megjelölhető a kapuvonalra merőlegesen a játéktéren kívül ez a jel a szögletrúgás elvégzése esetén biztosítja az előírt távolság betartását.*

### **7. döntvény**

*A FIFA-hoz tartozó szövetségek válogatott csapatainak tétmérkőzésein és a klubcsapatok nemzetközi tétmérkőzésein, ha mesterséges borítást alkalmaznak, akkor a borításnak meg kell felelnie a „FIFA műfüre vonatkozó minőségi előírásainak” vagy a „Nemzetközi műfü szabványnak”, kivéve akkor, ha a FIFA egyedi felmentést adott.*

### **8. döntvény**

*Ahol van technikai zóna, ott az International Board által elfogadott követelményeknek kell megfelelnie, amelyet a szabálykönyv tartalmaz.*

## 2. SZABÁLY – A LABDA

### Tulajdonságok és méretek

A labda:

- gömbölyű
- bőrből vagy más alkalmas anyagból készült
- a kerülete 70 cm-nél nem több és 68 cm-nél nem kevesebb
- a mérkőzés kezdetén a súlya nem több 450 g-nál és nem kevesebb 410 g-nál
- a benne levő levegőnyomás (tengerszinten) 0,6-1,1 atmoszféra (600-1100 g/cm<sup>3</sup>) között van

### Alkalmatlanná vált labda helyettesítése

Ha a labda a mérkőzés folyamán kipukkad, vagy alkalmatlanná válik:

- a játékot meg kell szakítani
- a játékot a cserelabda leejtésével kell folytatni azon a helyen, ahol az előző labda alkalmatlanná vált \* (l. a 3. oldal).

Ha a labda akkor pukkan ki, vagy válik alkalmatlanná, amikor nincs játékban, kezdőrúgásnál, szögletűgásnál, szabadrúgásnál, büntetőrúgásnál vagy bedobásnál:

- a játékot ennek megfelelően kell folytatni.

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



---

## **Az International Board döntvényei**

---

### **1. döntvény**

*Bajnoki vagy kupamérkőzéseken csak olyan labdák használhatók, amelyek megfelelnek a 2. szabályban meghatározott minimális technikai követelményeknek.*

*A FIFA és a kontinentális szövetségek mérkőzésein csak olyan labdák használhatók, amelyeken fel van tüntetve az alábbi megnevezések egyike:*

- *A hivatalos "FIFA APPROVED" ("a FIFA által jóváhagyott") jelzés*
- *A hivatalos "FIFA INSPECTED" ("a FIFA által ellenőrzött") jelzés*
- *"International Matchball Standard" ("Nemzetközi mérkőzéslabda szabvány")*

*E megnevezés jelzi, hogy a labda szükséges ellenőrzése megtörtént, és hogy a labda, a 2. szabály minimum-előírásain felül, megfelel a fenti kategóriáknak. Az egyes kategóriákhoz tartozó követelményeket az International Board hagyja jóvá. Az ellenőrzést végző intézeteket a FIFA hagyja jóvá.*

*A nemzeti szövetségek vagy a bajnokságok (tornák) szabályai előírhatják a fenti jelzésű labdák használatát.*

*Minden más mérkőzésen a labdának ki kell elégíteni a 2. szabály előírásait.*

### **2. döntvény**

*A FIFA, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek által szervezett versenyeken semmilyen hirdetés nem engedélyezett a labdán, kivéve a bajnokság (torna) szervezőjének emblémáját és a gyártó engedélyezett védjegyét. A versenyszabályok korlátozhatják az ilyen jelek méretét és számát.*



### 3. SZABÁLY – A JÁTÉKOSOK SZÁMA

---

#### Játékosok

---

A játékban két csapat vesz részt, legfeljebb 11-11 játékosal, ezek közül 1-1 a kapus. A mérkőzés nem kezdhető el csapatonként 7 játékosnál kevesebbel.

---

#### Bajnoki és díjmérkőzések

---

A FIFA, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek égisze alatt játszott bajnoki és díjmérkőzéseken legfeljebb három cserejátékos szerepeltethető.

A bajnokság (kupa stb.) szabályzatának elő kell írnia, hogy hány cserejátékos nevezhető ezek száma háromtól hétig terjedhet.

---

#### Más mérkőzések

---

A nemzeti A csapatok mérkőzésein legfeljebb 6 játékoscsere alkalmazható.

Az összes többi mérkőzésen ennél több játékoscsere alkalmazható feltéve, ha

- a két csapat megállapodott a cserék maximális számában
- e megállapodást a mérkőzés előtt közlik a játékvezetővel

Ha a játékvezetőt nem tájékoztatják, vagy a két csapat nem tudott megegyezni a mérkőzés előtt, akkor legfeljebb hat játékos cserélhető.

---

#### Minden mérkőzésre vonatkozó rendelkezés

---

Minden mérkőzésen a cserejátékosok nevét a mérkőzés előtt meg kell adni a játékvezetőnek. Azok a cserejátékosok, akik nincsenek így nevezve, nem vehetnek részt a mérkőzésen.





---

### A játékoscsere végrehajtása

---

Egy játékos cserejátékossal történő helyettesítéséhez a következő feltételek kelleneek:

- a játékvezetőnek be kell jelenteni a cserét, annak megtörténte előtt
- a cserejátékos csak akkor léphet a játéktérre, ha a lecserélt játékos elhagyta azt és a játékvezetőtől jelzést kapott a belépésre
- a cserejátékos csak a felezővonalnál léphet a játéktérre és csak akkor, ha áll a játék
- a játékoscsere akkor van végrehajtva, amikor a cserejátékos belép a játéktérre
- e pillanattól kezdve a cserejátékos a játékban résztvevő játékosává válik, a lecserélt játékos pedig megszűnik a játékban résztvevőnek lenni
- a lecserélt játékos a továbbiakban nem vehet részt a mérkőzésen
- minden cserejátékos a játékvezető döntési jogkörébe tartozik, akár részt vesz a játékban, akár nem.

### 3. SZABÁLY – A JÁTÉKOSOK SZÁMA

---

#### A kapus cseréje

---

Bármely más játékos helyet cserélhet a kapussal, feltéve, hogy:

- a cserét annak megtörténte előtt bejelentik a játékvezetőnek
- a cserét akkor hajtják végre, amikor áll a játék.

---

#### Szabálysértések - Büntetések

---

Ha egy cserejátékos a játékvezető engedélye nélkül a játéktérre lép:

- a játékot meg kell állítani
- a cserejátékost sárga kártya felmutatásával figyelmeztetni kell és felszólítani a játéktér elhagyására
- a játék közvetett szabadrúgással folytatódik arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

Ha egy játékos helyet cserél a kapussal, mielőtt a játékvezető erre engedélyt adott volna:

- a játék folytatódik
- a játékosokat sárga kártya felmutatásával figyelmeztetni kell, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül.

Ennek a szabálynak minden más megsértésekor:

- a játékosokat sárga kártya felmutatásával figyelmeztetni kell.

---

#### A játék újraindítása

---

Ha a játékot megállítja a játékvezető figyelmeztetés céljából:

- a játék az ellenfél csapata által végrehajtott közvetett szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).
-

---

## **Játékosok és cserejátékosok kiállítása**

---

Az a játékos, akit a játékvezető a kezdőrúgás előtt kiállított, csak a benevezett cserejátékosok egyikével helyettesíthető.

Az a benevezett cserejátékos, akit a játékvezető akár a kezdőrúgás előtt, akár után kiállít, nem helyettesíthető.

---

## ***Az International Board döntvényei***

---

### **1. döntvény**

*A 3. szabály rendelkezéseinek figyelembevételével, a játékosok minimális számának megállapítása a nemzeti szövetségek hatáskörébe tartozik. Az International Board véleménye szerint a mérkőzést nem lehet folytatni, ha bármelyik csapatban hétnél kevesebb játékos marad.*

### **2. döntvény**

*Egy csapatvezető a mérkőzés folyamán taktikai utasításokat adhat a játékosoknak. Az utasítás megadása után vissza kell térnie a helyére. Az összes csapatvezetőnek a technikai zóna határain belül kell maradniuk – ahol ilyen zóna ki van jelölve – és korrekt módon kell viselkedniük.*

## 4. SZABÁLY – A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE

---

### Biztonság

A játékos nem használhat olyan felszerelést, és nem viselhet semmi olyat, ami veszélyes önmagára vagy egy másik játékosra nézve (beleértve mindenfajta ékszer is).

---

### Alapfelszerelés

A játékos kötelező alapfelszerelésének a következő különálló tételeket kell tartalmaznia:

- mez vagy ing - Ha alsóinget visel, akkor az ujjának színe megegyezik a mez vagy ing ujjának alapszínével
- rövidnadrág - ha a rövidnadrág alatt másik nadrágot visel, akkor annak az alapszíne megegyezik a rövidnadrágéval
- harisnya
- sípcsontvédő
- cipő.

---

### Sípcsontvédők

- a harisnyának teljesen el kell fednie a sípcsontvédőt
- a sípcsontvédőnek megfelelő anyagból (gumi, műanyag vagy hasonló anyagból) kell készülnie
- megfelelő fokú védelmet kell nyújtania.

---

### Kapusok

A kapusoknak a többi játékosétól, a játékvezetőjétől és a játékvezető asszisztensekétől eltérő színeket kell viselniük.

---

## Szabálysértések – Büntetések

---

Ennek a szabálynak bármilyen megsértése esetén:

- nem kell megállítani a játékot
- a játékvezető utasítsa a vétkes játékost a játéktér elhagyására, felszerelésének rendbehozatalára
- a játékos akkor hagyja el a játékeret, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül, hacsak addigra nem hozta rendbe a felszerelését
- szerelése rendbehozatala céljából a játéktérről leküldött játékos a játékvezető engedélye nélkül nem jöhet vissza
- a játékvezető ellenőrzi, hogy a játékos felszerelése rendben van-e, mielőtt megengedi, hogy visszatérjen a játéktérre
- a játékos csak akkor engedhető vissza a játéktérre, amikor a labda játékon kívül van.

Ha egy játékos, akinek e szabály megsértése miatt kellett elhagynia a játékeret, belép (vagy visszatér) a játéktérre a játékvezető engedélye nélkül, sárga kártya felmutatásával figyelmeztetni kell.

---

## A játék újraindítása

---

Ha a játékvezető figyelmeztetés céljából megállítja a játékot:

- a mérkőzés az ellenfél csapata javára végrehajtott közvetett szabadrúgással folytatódik arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).



### *Az International Board döntvényei*

---

#### **1. döntvény**

- *A játékosok nem fedhetik fel az alsóingüket, mely jelmondatot vagy hirdetést tartalmaz. A kötelező alapfelszerelésnek tilos bármilyen politikai, vallási vagy személyes nyilatkozatot tartalmaznia.*
- *Azt a játékost, aki meze levételével felfed jelmondatot vagy reklámot, a torna szervezőjének szankcionálni kell. Annak a játékosnak a csapatát, akinek a kötelező alapfelszerelése bármilyen politikai, vallási vagy személyes jelmondatot vagy nyilatkozatot tartalmaz, a torna szervezőjének vagy a FIFA-nak kell szankcionálnia.*
- *A mezeknek ujjal kell rendelkezniük.*

### A játékvezető hatásköre

Minden mérkőzést egy játékvezető vezet, akinek korlátlan joga, hogy azon a mérkőzésen érvényt szerezzen a játékszabályoknak.

### Jogai és kötelezettségei

A játékvezető:

- érvényt szerez a szabályoknak
- a játékvezető asszisztensekkel (és ahol ilyen van, a tartalék-játékvezetővel) együttműködve vezeti a mérkőzést
- biztosítja, hogy a mérkőzésen használt valamennyi labda megfeleljen a 2. szabály követelményeinek
- biztosítja, hogy a játékosok felszerelése megfeleljen a 4. szabály követelményeinek
- méri az időt, és feljegyzéseket készít a mérkőzésről
- megállítja, felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést, belátása szerint, a játékszabályok bármely megsértésekor
- megállítja, felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést bármely külső beavatkozás esetén
- megszakítja a mérkőzést, ha véleménye szerint egy játékos súlyosan megsérült és biztosítja, hogy eltávolítsák a játéktérrel. A sérült játékos csak a játék újraindítása után térhet vissza a játéktérre
- engedi a mérkőzés folytatását, amíg a labda játékon kívülre nem kerül, ha véleménye szerint egy játékosnak csak enyhe sérülése van
- gondoskodik arról, hogy az a játékos, akinek vérző sebe van, elhagyja a játékteret. 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 vétkes játékosokkal szemben. A játékvezetőnek nem kötelező ezt azonnal megtennie, csak akkor, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül

## 5. SZABÁLY – A JÁTÉKVEZETŐ

- fellép a nem megfelelő módon viselkedő csapatvezetőkkel szemben, és belátása szerint elküldheti őket a játéktérrel és annak közvetlen környezetéből
- a játékvezető asszisztens közlése alapján elbírálja azokat a szabálysértéseket, amelyeket nem látott
- biztosítja, hogy jogosulatlan személy ne léphessen a játéktérre
- újraindítja a mérkőzést miután az megszakadt
- a mérkőzésről az illetékes szerv 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 játékkal kapcsolatos tényekre vonatkozó döntései véglegesek.

A játékvezető csak akkor változtathatja meg egy döntését, ha felismeri, hogy tévedett, vagy ha elfogadja asszisztense ez irányú közlését. Ezt azonban csak addig teheti meg, amíg a játék újra nem indult, vagy be nem szüntette a mérkőzést.



### **1. döntvény**

*A játékvezető (értelemszerűen ideértve a játékvezető asszisztensét és a tartalék-játékvezetőt is) nem vonható felelősségre:*

*játékos, vezető vagy néző semmiféle sérüléséért, tulajdonban esett semmiféle kárért, bármely személy, egyesület, vállalat, szövetség vagy más intézmény semmiféle veszteségéért, amely tényleges vagy feltételezett következménye a játékszabályok értelmében hozott vagy a mérkőzés megtartásával, lejátszásával illetve vezetésével kapcsolatos játékvezetői döntésnek.*

*Ilyen döntés lehet:*

- annak megítélése, hogy a játéktér vagy környezetének állapota, avagy az időjárási körülmények lehetővé teszik-e a mérkőzés lejátszását
- a mérkőzés beszüntetése bármilyen okból
- a mérkőzéshez használt felszerelések - beleértve a kapufákat, a keresztlécet, a zászlórudakat és a labdát - állapotára vonatkozó megállapítások
- a mérkőzés megállítása vagy továbbengedése nézők beavatkozása, vagy a nézőtérrel előforduló bármely probléma esetén
- a játék megállítása vagy továbbengedése, hogy engedje a sérült játékost eltávolítani a játéktérről ápolás céljából
- annak elrendelése, hogy a sérült játékost távolítsák el a játéktérről ápolás céljából
- annak megengedése vagy megtiltása, hogy egy játékos viselhet-e valamilyen felszerelést
- annak megengedése vagy megtiltása, hogy bármely személy (ideértve a csapatvezetőket, a stadionhoz tartozó személyeket, biztonsági erőket, fényképezőket vagy a média más képviselőit) tartózkodhat-e a játéktér közelében (amennyiben ez a játékvezető felelősségi körébe tartozik)
- bármely más, a játékszabályokkal vagy a játékvezető azon kötelességeivel összhangban hozott döntés, amely az adott mérkőzésen a FIFA, a kontinentális szövetség, a nemzeti szövetség vagy a liga szabályzataiból reá hárul.

## 5. SZABÁLY – A JÁTÉKVEZETŐ

### **2. döntvény**

*Olyan tornákon (versenyeken, bajnokságokban), amelyeken tartalék-játékvezető is működik, szerepét és feladatait az International Board útmutatásai határozzák meg, amelyet a szabálykönyv tartalmaz.*

### **3. döntvény**

*A játékkal kapcsolatos tények közé tartozik egy gól érvényessége vagy érvénytelensége, valamint a mérkőzés eredménye is.*

---

### Kötelességei

---

A mérkőzésre két játékvezető asszisztent kell kijelölni, akiknek kötelessége - a játékvezetői döntések elsődlegességének sérelme nélkül - hogy jelezzék:

- amikor a labda teljes terjedelmével elhagyta a játékeret
- melyik csapat jogosult szögletűtésre, kirúgásra vagy bedobásra
- amikor egy játékost leshelyzete miatt büntetni kell
- a játékoscsere szándékát
- az olyan sportszerűtlenséget vagy más incidenst, amit a játékvezető nem láthatott
- ha szabálytalanság történt, amikor az asszisztens közelebb van az esethez, mint a játékvezető (beleértve a büntetőterületen elkövetett szabálytalanságokat)
- büntetőrúgás esetén, hogy a kapus előrelépett-e a rúgás előtt és hogy a labda áthaladt-e a vonalon.

---

### Segítség

---

A játékvezető asszisztenseknek segíteniük kell a játékvezetőt, hogy a mérkőzést a játékszabályoknak megfelelően vezesse. Beléphetnek a játéktérre, hogy segítsék a 9,15 méteres távolság betartását.

Illetéktelen beavatkozás vagy helytelen magatartás esetén a játékvezető mentse föl asszisztensét a feladatai alól és adjon jelentést az illetékes szervnek.

## 7. SZABÁLY – A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA



---

### Félidők

---

A mérkőzés két egyenlő 45 perces félidőből áll, hacsak a játékvezető és a két résztvevő csapat kölcsönösen másként nem egyezik meg. Bármely megegyezésnek, amely a játékidőt megváltoztatja (például mindkét félidőt az elégtelen világítás miatt lerövidítik 40 percre), a játék megkezdése előtt kell megtörténnie, és alkalmazkodnia kell a versenyszabályokhoz.

---

### A félidők közötti szünetek

---

A félidőben a játékosoknak joguk van a szünethez.

A félidők közötti szünet nem lehet 15 percnél több.

A félidők közötti szünet időtartamát a versenyszabályokban kell megállapítani.

Csak a játékvezető hozzájárulásával lehet a félidők közötti szünet időtartamát megváltoztatni.

---

## **Elvesztegetett idő miatti időbeszámítás**

---

Félideőként minden elvesztegetett időt be kell számítani. Ilyen esetek:

- játékoscsere (cserék)
- sérült játékos ápolása
- sérült játékos eltávolítása a játéktérről kezelés céljából
- időhúzás
- bármely más ok.

Az elvesztegetett idő beszámítása a játékvezető belátására van bízva.

---

## **Büntetőrúgás**

---

Büntetőrúgás végrehajtására vagy megismétlésére bármelyik félideő vége után is időt kell adni a büntetőrúgás befejezéséig.

---

## **Félbeszakadt mérkőzés**

---

A félbeszakadt mérkőzést újra kell játszani, hacsak a versenyszabályok másként nem rendelkeznek.

## 8. SZABÁLY – A JÁTÉK KEZDETE ÉS ÚJRAINDÍTÁSA

---

### A kezdőrúgás előtt

---

A pénzfeldobás során, amelyik csapat a sorsoláson nyer, az dönti el, hogy az első félidőben melyik kapura támadjon.

A másik csapat végzi el a mérkőzés kezdőrúgását.

A sorsoláson győztes csapatot illeti meg a második félidő kezdőrúgása.

A mérkőzés második félidejére a csapatok térfelet cserélnek, és a másik kapura támadnak

---

### A kezdőrúgás

---

A kezdőrúgás a játék kezdetének vagy újraindításának egy módja:

- a mérkőzés elején
- gól után
- a mérkőzés második félidejének elején
- esetleges hosszabbítás mindkét felének elején.

Kezdőrúgásból közvetlenül gól érhető el.

---

### Végrehajtás

---

- Minden játékos a saját térfelén tartózkodik.
- A kezdőrúgást végző csapat ellenfelének játékosai legalább 9,15 m-re vannak a labdától, amíg az játékba nem kerül.
- A labda mozdulatlanul áll a kezdőponton.
- A játékvezető jelt ad.
- A labda akkor kerül játékba, ha elrúgták, és előre elmozdul.
- A rúgó játékos nem érintheti másodszer a labdát, amíg egy másik játékos azt nem érinti.

Ha az egyik csapat gólt ér el, a kezdőrúgás az ellenfelet illeti meg.

---

## Szabálysértések - Büntetések

---

Ha a kezdőrúgást végző játékos a játékban lévő labdát másodszor érinti, mielőtt azt egy másik játékos érintette:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt\* (l. 3. oldal).

A kezdőrúgás végrehajtása során bármely más szabálysértés esetén:

- a kezdőrúgást meg kell ismételni.

---

## Labdajetés

---

A labdajetés a játék újraindításának módja, olyan időleges megszakítás után, amely előtt a labda játékban volt, és amely a szabályok más helyén nem említett okból vált szükségessé.



## 8. SZABÁLY – A JÁTÉK KEZDETE ÉS ÚJRAINDÍTÁSA

---

### Végrehajtás

---

A játékvezető leejti a labdát azon a helyen, ahol az a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

A játék akkor indul újra, amikor a labda a földet éri.

---

### Szabálysértések - Büntetések

---

A labdaejtést meg kell ismételni, ha:

- egy játékos érinti a labdát, mielőtt az földet ért
- földre esés után a labda elhagyja a játékteret anélkül, hogy bármely játékos érintette volna.

---

### Speciális körülmények

---

A védőcsapat javára a saját kapuelőterben megítélt szabadrúgás a kapuelőter bármely pontjáról elvégezhető.

A támadó csapat javára az ellenfél kapuelőterében megítélt közvetett szabadrúgást a kapuelőteret határoló, a kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján végzik el, amelyik a legközelebb esik a szabálytalanság helyéhez.

Ha labdaejtésre a játék időleges, a kapuelőteren belüli megszakítása után kerül sor, akkor a labdaejtésre a kapuelőteret határoló, a kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján kerül sor, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.



### A labda játékon kívül

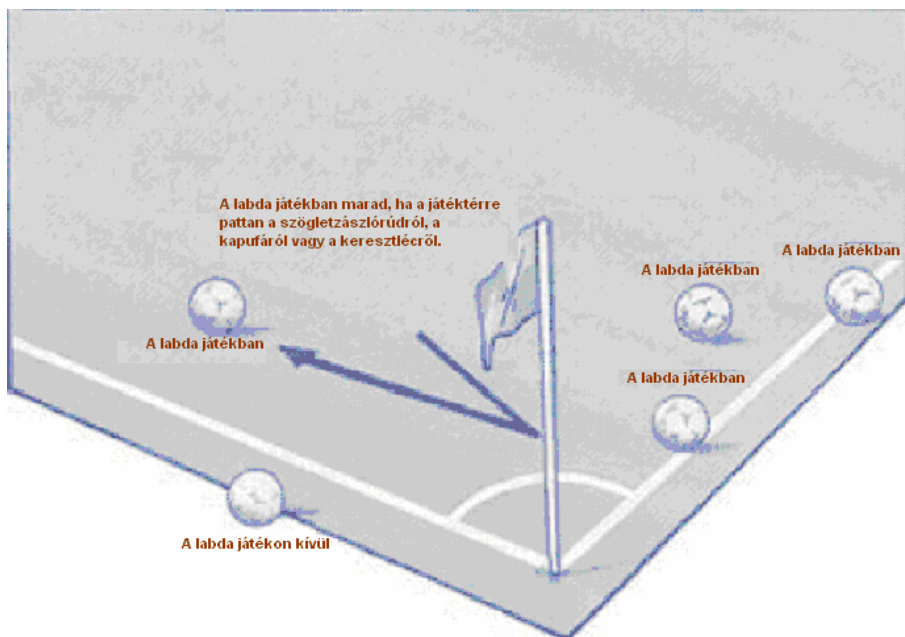
A labda játékon kívül van, ha:

- akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapu- vagy oldalvonalon
- a játékvezető megszakítja a játékot.

### A labda játékban

A labda minden más esetben játékban van, akkor is, ha:

- a keresztléacről, valamelyik kapufáról vagy a sarokzászlórúdról visszapattanva a játéktéren marad
- a játéktéren tartózkodó játékvezetőről vagy asszisztenséről lepattan.



### Gól elérése

Gól akkor van, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon a kapufák között és a keresztléc alatt, feltéve, hogy a gólt elérő csapat előzően nem követett el szabálysértést.

### A győztes csapat

Az a csapat a győztes, amely több gólt ért el a mérkőzésen. A mérkőzés döntetlen, ha mindkét csapat egyenlő számú gólt ért el vagy nem esik gól.

### Versenyszabályok

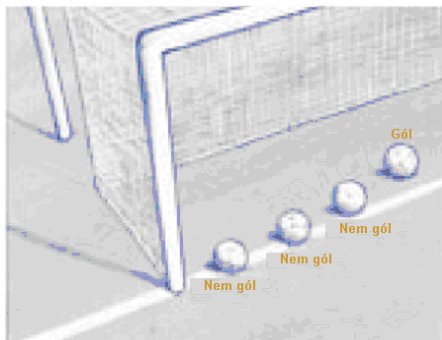
Abban az esetben, ha a versenyszabályok megkövetelik, hogy győztest kell hirdetni miután egy mérkőzés vagy egy otthoni és idegenbeli párharc döntetlenre végződött, akkor ez csak a következő, az International Board által engedélyezett eljárással engedélyezett:

- Idegenben szerzett gólok szabálya
- Hosszabbítás
- Büntetőpontról végzett rúgások.

### Az International Board döntvényei

#### 1. döntvény

A mérkőzés győztesének meghatározására a versenyszabályokban csak azt az eljárást fogadja el az International Board, amelyet a Szabálykönyv tartalmaz.



### Leshelyzet

---

A leshelyzet önmagában nem szabálytalanság.

Egy játékos leshelyzetben van, ha:

- közelebb van az ellenfél kapuvonalához, mint a labda és az utolsó előtti ellenfél.

Egy játékos nincs leshelyzetben, ha:

- saját térfelén van vagy
  - egyvonalban van az utolsó előtti ellenféllel vagy
  - egyvonalban van az utolsó két ellenféllel.
- 

### Szabálytalanság

---

Leshelyzetben levő játékos csak akkor büntetendő, ha abban a pillanatban, amikor a labda érinti egyik csapattársát, vagy csapattársa megjátssza a labdát, a játékos a játékvezető véleménye szerint aktívan részt vesz a játékban úgy, hogy:

- beavatkozik a játékba vagy
  - zavarja az ellenfelet vagy
  - előnyt szerez a leshelyzetből.
- 

### Nem szabálytalanság

---

Nem szabálytalan a les, ha a játékos a labdát közvetlenül:

- kirúgásból vagy
  - bedobásból vagy
  - szöglet Rúgásból kapja.
- 

### Szabálysértések - Büntetések

---

Bármely les szabálytalanság esetén a játékvezető közvetett szabadrúgást ítél az ellenfél csapata javára, arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt\* (l. 3. oldal).

### ***Az International Board döntvényei***

---

#### **1. döntvény**

A leshelyzet meghatározásában a „közelebb van az ellenfél kapuvonalához” kifejezésnél a fejének, testének vagy lábának bármely részének kell közelebb lenni az ellenfél kapuvonalához, a labdánál és az utolsó előtti védőnél is. A karokat nem értjük bele a meghatározásba.

#### **2. döntvény**

Az aktívan részt vesz a játékban kifejezés elemeinek meghatározása a következő:

- A „beavatkozik a játékba” kifejezés azt jelenti, hogy megjátsszik vagy érint egy labdát, amelyet játéktársa adott le vagy érintett.
- A „zavarja az ellenfelet” kifejezés azt jelenti, hogy meggátolja egy ellenfelét a labda megjátsszásában vagy abban, hogy képes legyen a labdát megjátsszani, azzal hogy tisztán akadályozza az ellenfelét a látásban, vagy a mozgásában, vagy mozdulatot tesz, vagy úgy mozog, hogy a játékvezető véleménye szerint becsapja vagy megzavarja egy ellenfelét.
- Az „előnyt szerez a helyzetéből” kifejezés azt jelenti, hogy megjátsszik egy a kapufáról vagy a keresztlécről hozzá lepattanó labdát, miután leshelyzetben volt, vagy megjátsszik egy ellenfeléről hozzá lepattanó labdát, miután leshelyzetben volt.

*A szabálytalanságok és a sportszerűtlenségek büntetése a következő:*

---

### Közvetlen szabadrúgás

---

Közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára, ha egy játékos elköveti a következő hat szabálytalanság valamelyikét, a játékvezető megítélése szerint vigyázatlanul, meggondolatlanul vagy indokolatlan mértékű erőbevetéssel:

- az ellenfelet megrúgja vagy megkísérli megrúgni
- az ellenfelet elgáncsolja, vagy ezt megkísérli
- nekiugrik az ellenfélnek
- az ellenfelet támadja
- az ellenfelet megüti vagy megkísérli megütni
- az ellenfelet ellöki.

Közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára akkor is, ha egy játékos elköveti a következő négy szabálytalanság valamelyikét:

- a labdáért való küzdelemben történő szerelésnél előbb érinti az ellenfelet, mint a labdát
- az ellenfelet visszatartja
- az ellenfelet leköpi
- szándékosan kézzel érinti a labdát (kivéve a saját büntetőterületén belül tartózkodó kapust).

A közvetlen szabadrúgást arról a helyről végzik el, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

---

### Büntetőrúgás

---

Büntetőrúgás az ítélet, ha a felsorolt tíz szabálysértés valamelyikét egy játékos a saját büntetőterületén követi el, tekintet nélkül a labda helyzetére, feltéve, hogy a labda játékban van.

### Közvetett szabadrúgás

---

Közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára akkor is, ha a kapus a saját büntetőterületén elköveti a következő négy szabálytalanság valamelyikét:

- hat másodpercnél tovább tartja kezében a labdát, mielőtt birtokából kiengedné
- a labda korábbi birtoklása után ismét kézzel érinti, mielőtt más játékos érintette volna
- kézzel érinti a labdát, amit csapattársa szándékosan hozzárúgott
- kézzel érinti a labdát, ami közvetlenül csapattársa bedobásából jutott hozzá

Közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára, ha egy játékos a játékvezető véleménye szerint:

- veszélyesen játszik
- akadályozza az ellenfél mozgását
- gátolja a kapust abban, hogy a kezében tartott labdától megszabaduljon
- bármilyen más, a 12. szabályban előzőleg nem említett szabálytalanságot követ el, amelynél a játékot meg kell állítani figyelmeztetés vagy kiállítás céljából.

A közvetett szabadrúgást arról a helyről végzik el, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

### Fegyelmezési szankciók

---

Piros vagy sárga kártya csak játékosnak, cserejátékosnak vagy lecserélt játékosnak mutatható.

A játékvezetőnek attól a pillanattól van joga fegyelmezési szankciók alkalmazására, amikor a játéktérre lép egészen addig, amíg elhagyja a játékteret a befejező sípszó után.

---

## Figyelmeztetéssel járó szabálytalanságok

---

Figyelmeztetés jár, sárga kártya felmutatásával, annak a játékosnak, aki elköveti a következő hét szabálytalanság valamelyikét:

1. sportszerűtlen magatartásban vétkes
2. szóval vagy mozdulattal bírálja a játékvezetőt
3. következetesen vét a játékszabályok ellen
4. késlelteti a játék újraindítását
5. szabadrúgásnál, szöglerúgásnál vagy bedobásnál nem tartja be az előírt távolságot
6. a játékvezető engedélye nélkül belép vagy visszatér a játéktérre
7. szándékosan elhagyja a játékteret a játékvezető engedélye nélkül.

Egy cserejátékos vagy egy lecserélt játékosnak is figyelmeztetés jár a sárga kártya felmutatásával, ha elköveti a következő három szabálytalanság valamelyikét:

1. sportszerűtlen magatartásban vétkes
2. szóval vagy mozdulattal bírálja a játékvezetőt
3. késlelteti a játék újraindítását.

---

## Kiállításal járó szabálytalanságok

---

Kiállítandó, piros kártya felmutatásával, a játékos, cserejátékos vagy lecserélt játékos, aki elköveti a következő hét szabálytalanság valamelyikét:

1. súlyos sportszerűtlenségben vétkes
2. durva játékban vétkes
3. leköpi az ellenfelet vagy bármely más személyt
4. szándékos labdakezezéssel gól elérésében gátolja meg az ellenfelet, vagy nyilvánvaló gólhelyzetet semmisít meg (ez nem vonatkozik a saját büntetőterületén lévő kapusra)
5. szabadrúgást vagy büntetőrúgást maga után vonó szabálytalansággal gól elérésében gátolja meg a kapura törő ellenfelet, vagy nyilvánvaló gólhelyzetet semmisít meg
6. goromba, durva vagy sértő kifejezéseket illetve mozdulatokat használ
7. ugyanazon a mérkőzésen egy második figyelmeztetést kap.

A játékosnak, a cserejátékos vagy a lecserélt játékosnak, ha kiállították, a piros kártya felmutatását követően el kell hagynia a játéktér környékét és a technikai zónát.

### **Az International Board döntvényei**

---

#### **1. döntvény**

*Az a játékos, aki, akár a játéktéren akár azon kívül, figyelmeztetést vagy kiállítást maga után vonó szabálytalanságot követ el ellenféllel, csapattárrsal, a játékvezetővel, az asszisztensek valamelyikével vagy más személlyel szemben, a vétségnek megfelelően büntetendő.*

#### **2. döntvény**

*A labda akkor tekintendő a kapus birtokában levőnek, amikor azt keze vagy karja bármely részével érinti. Akkor is a kapus birtokában van a labda, ha azt szándékosan kiüti. Ha azonban a játékvezető véleménye szerint csak véletlenül lepattanó labdáról van szó, pl. egy védés után, akkor ez nem jelenti a labda birtoklását.*

#### **3. döntvény**

*A 12. szabály értelmében a játékos fejjel, mellel, térdel stb. odajátszhatja kapusához a labdát. Ha azonban a játékos ezt oly módon teszi, - amikor a labda játékban van - hogy az a játékvezető véleménye szerint a szabály kijátszása, akkor a játékos sportszerűtlen magatartásban vétkes, amiért sárga kártya felmutatásával figyelmeztetést kap, az ellenfél javára pedig közvetett szabadrúgás jár a szabálytalanság elkövetésének helyéről\* (l. 3. oldal).*

*Ha egy játékos szabadrúgás végrehajtása során folyamodik a szabály kijátszásához, akkor sárga kártya felmutatásával figyelmeztetni kell sportszerűtlen magatartásért. A szabadrúgást meg kell ismételni.*

*Ezekben az esetekben közömbös, hogy a kapus érinti-e kézzel a labdát vagy sem. A szabálytalanságot ugyanis a mezőnyjátékos követi el, aki ki akarja játszani a 12. szabály betűjét és szellemét.*



#### **4. döntvény**

*A szerelést, amely veszélyezteti az ellenfél testi épségét, súlyos sportszerűtlenségként kell büntetni.*

#### **5. döntvény**

*A játékvezető megtévesztését célzó színlelést, történjék az a játéktéren bármely pontján, sportszerűtlen magatartásként kell büntetni.*

#### **6. döntvény**

*Egy játékost, aki a gól ünneplése közben leveszi a mezét, sportszerűtlen magatartásért sárga kártyás figyelmeztetésben kell részesíteni.*



## 13. SZABÁLY – SZABADRÚGÁSOK

---

### A szabadrúgások fajtái

---

A szabadrúgás közvetlen vagy közvetett lehet.

Mind a közvetlen, mind a közvetett szabadrúgás elvégzésekor a labdának mozdulatlanul kell állnia. A szabadrúgást végző játékos csak akkor érintheti ismét a labdát, ha az egy másik játékost is érintett.

---

### A közvetlen szabadrúgás

---

- ha közvetlen szabadrúgásból a labda közvetlenül az ellenfél kapujába jut, a gól érvényes.
- ha közvetlen szabadrúgásból a labda közvetlenül a rúgó játékos csapatának kapujába kerül, szöglet Rúgás következik az ellenfél javára.

---

### A közvetett szabadrúgás

---

#### *Jelzés*

A közvetett szabadrúgást a játékvezető karjának feje fölé emelésével jelzi. Karját addig tartja felemelve, amíg a szabadrúgást el nem végezték és a labda egy másik játékost nem érintett vagy játékon kívülre nem került.

#### *A kapuba kerülő labda*

Csak akkor ítélné gól, ha a labda másik játékost érint, mielőtt a kapuba kerül.

- Ha közvetett szabadrúgásból a labda közvetlenül az ellenfél kapujába kerül, kirúgás következik.
- Ha közvetett szabadrúgásból a labda közvetlenül a rúgó játékos csapatának kapujába kerül, szöglet Rúgás következik az ellenfél javára.

---

## A szabadrúgás helye

---

### *Szabadrúgás a büntetőterületen*

Közvetlen vagy közvetett szabadrúgás a védőcsapat javára:

- Az ellenfél minden játékosa legalább 9,15 méterre van a labdától.
- Az ellenfél minden játékosa a büntetőterületen kívül van, amíg a labda játékba nem kerül.
- A labda akkor van játékban, ha közvetlenül a büntetőterületen kívülre rúgták.
- A kapuelőtéren megítélt szabadrúgás a kapuelőtér bármely pontjáról elvégezhető.

### *Közvetett szabadrúgás a támadócsapat javára:*

- Az ellenfél minden játékosa legalább 9,15 méterre van a labdától, amíg az játékba nem kerül, kivéve, ha a kapuvonalukon a kapufák között helyezkednek el.
- A labda akkor kerül játékba, amikor elrúgták és elmozdult.
- A kapuelőtéren megítélt szabadrúgást a kapuelőteret határoló, a kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján végzik el, amelyik a legközelebb esik a szabálytalanság helyéhez.

### *Szabadrúgás a büntetőterületen kívül*

- Az ellenfél minden játékosa legalább 9,15 méterre van a labdától, amíg az játékba nem kerül.
- A labda akkor kerül játékba, amikor elrúgták és elmozdult.
- A szabadrúgást arról a helyről végzik el, ahol a szabálytalanság történt.

---

## Szabálysértések - Büntetések

---

Ha szabadrúgás elvégzésénél az ellenfél az előírt távolságnál közelebb van a labdához:

- a szabadrúgást meg kell ismételni.

Ha a védőcsapat szabadrúgást végez a büntetőterületén, és a labda nem kerül közvetlenül játékba:

- a szabadrúgást meg kell ismételni.

## 13. SZABÁLY – SZABADRÚGÁSOK

### *Mezőnyjátékos által végzett szabadrúgás*

Ha a labda játékba kerül, és a szabadrúgást végző játékos (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Ha a labda játékba kerül, és a szabadrúgást végző játékos szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).
- büntetőrúgás jár, ha a szabálytalanság a szabadrúgást végző játékos büntetőterületén történt.

### *Kapus által végzett szabadrúgás*

Ha a labda játékba kerül, és a kapus (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Ha a labda játékba kerül, és a kapus (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

Ha a labda játékba kerül, és a kapus szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára, ha a szabálytalanság a kapus büntetőterületén kívül történt a szabadrúgást a szabálytalanság helyéről kell elvégezni \* (l. 3. oldal).
- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára, ha a szabálytalanság a kapus büntetőterületén történt a szabadrúgást a szabálytalanság helyéről kell elvégezni\* (l. 3. oldal).

## 14. SZABÁLY –A BÜNTETŐRÚGÁS

Büntetőrúgás jár az ellen a csapat ellen, amely elköveti a közvetlen szabadrúgást maga után vonó tíz szabálytalanság valamelyikét a saját büntetőterületén, amikor a labda játékban van:

Büntetőrúgásból közvetlenül gól érhető el.

Büntetőrúgás végrehajtására a félidők vagy a hosszabbítások bármelyik félidejének vége után is időt kell adni.

---

### A labda és a játékosok helyzete

---

A labda:

- a büntetőpontra helyezendő.

A büntetőrúgást végrehajtó játékost:

- egyértelműen azonosítani kell.

A védőcsapat kapusa:

- a kapuvonalon a kapufák közt, a rúgó játékoskal szemben marad a rúgás elvégzéséig.

A többi játékos helyzete:

- a játéktéren
- a büntetőterületen kívül
- a büntetőpont mögött
- a labdától legalább 9,15 méter távolságra van.

---

### A játékvezető

---

- csak akkor ad jelt a büntetőrúgás végrehajtására, ha minden játékos a szabály által előírt helyen tartózkodik
- dönti el, mikor tekintendő a büntetőrúgás végrehajottnak.

## 14. SZABÁLY –A BÜNTETŐRÚGÁS

### Végrehajtás

- A büntetőrúgást végző játékosnak a labdát előre kell rúgnia.
- Csak akkor játszhatja meg ismét a labdát, ha az egy másik játékost érintett.
- A labda akkor van játékban, amikor elrúgták és előre elmozdult.

A rendes játékidőben, az első vagy a második félidő végén meghosszabbított időben rúgott vagy megismételt büntető esetén gólt kell ítélni, ha a labda, mielőtt áthaladt volna a kapufák között és a keresztléc alatt:

- érinti a kapufát (kapufákat), a keresztlécet vagy a kapust.

### Szabálysértések - Büntetések

*Amikor a játékvezető jelt ad egy büntetőrúgás végrehajtására és mielőtt a labda játékba kerül:*

A büntetőrúgást végző játékos szabálytalanságot követ el:

- A játékvezető engedi a rúgás elvégzését.
- Ha a labda kapuba jut, a rúgást meg kell ismételni.
- Ha a labda nem jut a kapuba, a játékvezető állítsa meg a játékot, és a mérkőzés a szabálytalanság helyéről megítélt közvetett szabadrúgással folytatódik a védő csapat javára

A kapus szabálytalanságot követ el:

- A játékvezető engedi a rúgás elvégzését.
- Ha a labda kapuba jut, gólt kell ítélni.
- Ha nem jut a kapuba, a rúgást meg kell ismételni.

A rúgást végző játékos csapattársa megsérti a játékszabályokat:

- A játékvezető engedi a rúgás elvégzését.
- Ha a labda kapuba jut, a rúgást meg kell ismételni.
- Ha a labda nem jut a kapuba, a játékvezető állítsa meg a játékot, és a mérkőzés a szabálytalanság helyéről megítélt közvetett szabadrúgással folytatódik a védő csapat javára.

A kapus csapattársa megsérti a játékszabályokat:

- A játékvezető engedi a rúgás elvégzését.
- Ha a labda kapuba jut, gólt kell ítélni.
- Ha nem jut a kapuba, a rúgást meg kell ismételni.

Mindkét csapat játékosa szabálytalanságot követ el:

- A rúgást meg kell ismételni.

*Ha a büntető elvégzése után:*

A rúgó játékos (nem kézzel) másodszor is érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

A rúgó játékos szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett:

- közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Az előrehaladó labdát külső személy vagy tárgy érinti:

- A rúgást meg kell ismételni.

A labda a keresztlécről, a kapufáról vagy a kapusról a játéktérre pattan, és ekkor érinti külső személy:

- a játékvezető megállítja a játékot
- a játék labdaejtéssel folytatódik arról a helyről, ahol az érintés történt \* (l. 3. oldal).

## 15. SZABÁLY –A BEDOBÁS

A bedobás a játék újratekzésének egyik módja.

Bedobásból közvetlenül nem érhető el gól.

Bedobás ítélendő:

- amikor a labda akár a földön akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad az oldalon
- arról a helyről, ahol keresztezte az oldalon
- annak a csapatnak a javára, amelyiknek az ellenfele utoljára érintette a labdát.

---

### Végrehajtás

---

A labda elengedésének pillanatában a dobó játékosnak:

- arccal a játéktér felé kell fordulnia
- mindkét lábának egy részével érintenie kell vagy az oldalon, vagy a játéktéren kívül a talajt
- mindkét kezét használnia kell
- a labdát hátulról a feje felett előrehozva kell bedobnia.

A dobó játékos nem érintheti ismét a labdát, mielőtt az más játékost érintett.

Minden ellenfél játékosnak a dobás helyétől legalább 2 méterre kell állnia.

A labda azonnal játékban van, amint bekerül a játéktérre





---

## Szabálysértések - Büntetések

---

*Azok az esetek, amikor mezőnyjátékos dobja be a labdát:*

Ha a labda játékba kerül, és a bedobó játékos (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Ha a labda játékba kerül és a dobó játékos szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett:

- közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).
- büntetőrúgás jár, ha a szabálytalanság a dobást végző játékos büntetőterületén történt.

*Amikor kapus dobja be a labdát:*

Amikor a labda játékba kerül, és a kapus (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Amikor a labda játékba kerül és a kapus szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett:

- ha az eset a kapus büntetőterületén kívül történt, akkor közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára a szabálytalanság helyéről\* (l. 3. oldal)
- ha az eset a kapus büntetőterületén történt, akkor közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára a szabálytalanság helyéről\* (l. 3. oldal).

Ha az ellenfél sportszerűtlenül zavarja vagy akadályozza a dobó játékost:

- sportszerűtlen magatartás miatt sárga kártya felmutatásával történő figyelmeztetés jár.

E szabály más megsértése esetén:

- a bedobást az ellenfél végzi el.

## 16. SZABÁLY –A KIRÚGÁS

A kirúgás a játék újrakezdésének egyik módja.  
Kirúgásból közvetlenül gól érhető el az ellenféllel szemben.

Kirúgást akkor kell ítélni:

- amikor a labda utoljára támadójátékost érintett, majd teljes terjedelmével, akár a földön akár a levegőben áthalad a kapuvonalon, de nem esik gól a 10. szabály értelmében.

---

### Végrehajtás

---

- A kirúgást a védőcsapat bármelyik játékosa a kapuelőter bármelyik pontjáról elvégezheti.
- Az ellenfél játékosai a büntetőterületen kívül helyezkednek el, amíg a labda játékba nem kerül.
- A rúgó játékos csak akkor játszhatja meg ismét a labdát, ha az egy másik játékost érintett.
- A labda akkor van játékban, ha elrúgták, és közvetlenül elhagyta a büntetőterületet.

---

### Szabálysértések - Büntetések

---

Ha a labda nem került játékba, azaz nem hagyta el közvetlenül a büntetőterületet:

- a kirúgást meg kell ismételni.

*Amikor a kirúgást mezőnyjátékos végzi el:*

Ha a labda játékba kerül és a kirúgást végző játékos (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Ha a labda játékba kerül, és a rúgó játékos szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett:

- közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal)
- büntetőrúgás jár, ha a szabálytalanság a kirúgást végző játékos büntetőterületén történt.

*Amikor a kirúgást a kapus végzi el:*

Ha a labda játékba kerül, és a kapus (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Amikor a labda játékba kerül, és a kapus szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett:

- ha az eset a kapus büntetőterületén kívül történt, akkor közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára a szabálytalanság helyéről \* (l. 3. oldal)
- ha az eset a kapus büntetőterületén történt, akkor közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára a szabálytalanság helyéről \* (l. 3. oldal).

E szabály más megsértése esetén:

- a kirúgást meg kell ismételni.

## 17. SZABÁLY –A SZÖGLETRÚGÁS

A szögletrúgás a játék újakezdésének egyik módja. Szögletrúgásból közvetlenül gól érhető el az ellenféllel szemben.

Szögletrúgást akkor kell ítélni:

- amikor a labda utoljára védőjátékost érintett, majd teljes terjedelmével, akár a földön akár a levegőben áthalad a kapuvonalon, de nem esik gól a 10. szabály értelmében.

---

### Végrehajtás

---

- A labdát a közelebb eső sarokzászlórúdnál levő körívbe kell helyezni.
- A sarokzászlórudat nem szabad elmozdítani.
- Az ellenfél játékosainak a sarokívtől 9,15 méter távolságban kell maradniuk, amíg a labda játékba nem kerül.
- A rúgást a támadócsapat bármelyik játékosa elvégezheti.
- A labda akkor kerül játékba, amikor elrúgták és elmozdult.
- A szögletrúgást végző játékos csak akkor játszhatja meg ismét a labdát, amikor az egy másik játékost is érintett.



---

## Szabálysértések - Büntetések

---

*Amikor a szöglerúgást mezőnyjátékos végzi el:*

Ha a labda játékba kerül, és a rúgást végző játékos (nem kézzel) érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Ha a labda játékba kerül, és a rúgást végző játékos szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).
- büntetőrúgás jár, ha a szabálytalanság a rúgást végző játékos büntetőterületén történt.

*Amikor a szöglerúgást a kapus végzi el:*

Ha a labda játékba kerül, és a kapus (nem kézzel) ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* (l. 3. oldal).

Ha a labda játékba kerül, és a kapus szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha az eset a kapus büntetőterületén kívül történt, akkor közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára a szabálytalanság helyéről \* (l. 3. oldal)
- ha az eset a kapus büntetőterületén történt, akkor közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára a szabálytalanság helyéről \* (l. 3. oldal).

E szabály más megsértése esetén:

- a szöglerúgást meg kell ismételni.

Idegenben szerzett gólok, hosszabbítás és büntetőpontról végzett rúgások a győztes meghatározásánál alkalmazandó módszerek abban az esetben, ha a versenyszabályok megkövetelik, hogy győztest kell hirdetni miután egy mérkőzés vagy egy otthoni és idegenbeli párharc döntetlenre végződött.

### **Idegenben szerzett gólok**

Azokon a találkozók, ahol a csapatok hazai pályán és idegen pályán is játszanak, és a második mérkőzés után egyenlő az eredmény, akkor a versenyszabályok tartalmazhatnak olyan kitételt, hogy az ellenfél csapatának pályaválasztása mellett szerzett gólok duplán számítanak.

### **Hosszabbítás**

A versenyszabályok tartalmazhatják, hogy a mérkőzés után kell játszani további két olyan egyforma időtartamú időszakot, amelynek tartama nem lépi túl a 15 percet. Ilyenkor a 8. szabály feltételeit kell alkalmazni.

## **A büntetőpontról végzett rúgások**

### **Végrehajtás**

- A játékvezető kijelöli azt a kaput, amelynél a rúgásokat elvégzik.
- A játékvezető pénzfeldobással sorsol, amelyik kapitány a sorsoláson nyer, eldönti, hogy az első vagy a második rúgást végzi a csapata.
- A játékvezető feljegyzést vezet a rúgásokról.
- Mindkét csapat öt-öt rúgást végez, figyelembe véve az alábbi feltételeket.
- A csapatok felváltva végzik a rúgásokat.
- Ha az egyik csapat - az öt-öt rúgás befejezése előtt - több gólt ér el, mint amennyit az ellenfél öt rúgással elérhetne, a rúgásokat abba kell hagyni.
- Ha mindkét csapat elvégezte az öt rúgást és egyforma számú gólt rúgott, vagy egyik sem rúgott gólt, a rúgásokat az eddigi rendben folytatni kell, amíg mindkét csapat egyenlő számú rúgása mellett az egyik csapat több gólt ért el, mint a másik.
- Ha a kapus a büntetőpontról végzett rúgások során megsérül és emiatt, mint kapus nem tud tovább játszani, akkor az egyik cserejátékosal helyettesíthető, feltéve, hogy csapata még nem merítette ki a versenyszabályok által meghatározott játékoscsere lehetőségét.

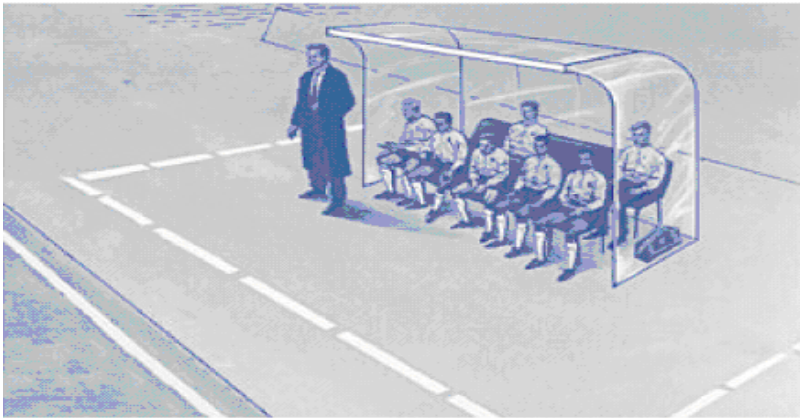
- Ez utóbbi esettől eltekintve, csak azok a játékosok vehetnek részt a büntetőpontról végzett rúgásokban, akik a mérkőzés végén, beleértve a hosszabbítást, a játéktéren vannak.
- Minden rúgást más-más játékos végez. Egy játékos csak akkor kerülhet másodszor sorra, ha már minden, a rúgásra jogosult játékos elvégzett egy rúgást.
- A büntetőpontról végzett rúgások során az ebben részvételre jogosult játékosok bármelyike helyet cserélhet a kapussal.
- A büntetőpontról végzett rúgások során csak a jogosult játékosok és a játékvezetők tartózkodhatnak a játéktéren.
- A rúgást végző játékos és a két kapuson kívül minden játékosnak a középkörben kell tartózkodnia.
- A végrehajtó játékos csapatának kapusa a játéktéren, azon a büntetőterületen kívül helyezkedik el, ahol a rúgásokat végzik, mégpedig a kapuvonal és büntetőterület határvonalának találkozásánál.
- Ha más rendelkezés nincs, a játékszabályok és az International Board döntvényei a büntetőpontról végzett rúgásokra is érvényesek.

### A BÜNTETŐ PONTRÓL VÉGZETT RÚGÁSOK VÉGREHAJTÁSA



- Ha a mérkőzést az egyik csapat több játékosal fejezi be, mint az ellenfele, akkor a csapatnak csökkentenie kell a létszámát, hogy az megfeleljen az ellenfél játékoslétszámának. A csapatkapitány kötelessége, hogy a játékvezetőt tájékoztassa azon játékosok számáról és nevééről, akik nem vesznek részt a rúgásokban.
- A büntetőpontról végzett rúgások megkezdése előtt a játékvezető győződjék meg arról, hogy mindkét csapatból ugyanannyi játékos maradt a középkörben és ők fogják a rúgásokat elvégezni.





A technikai zóna, amelyet a 3. szabály 2. sz. döntvénye határoz meg, olyan stadionokban lejátszott mérkőzésekre vonatkozik elsősorban, ahol a technikai személyzet és a cserejátékosok részére ülőhelyet jelöltek ki.

A technikai zóna stadiononként más és más lehet, például a létesítmény nagyságától, a cserejátékosok padjának (kispad) elhelyezésétől függően. Az alábbi útmutatások azonban általános irányelvként értelmezendők.

- A technikai zóna 1-1 méterre terjed ki a kispad mindkét oldalától, és egy méterre közelíti meg az oldalvonalat.
- Ajánlatos a technikai zónát határvonalakkal megjelölni.
- A versenyszabályok határozzák meg, hogy hány személy tartózkodhat a technikai zónában.
- Ezeket a személyeket a mérkőzés kezdete előtt, a versenyszabályok előírásai szerint, be kell jelenteni a játékvezetőnél.
- E személyek közül egy időben csak egynek van joga taktikai utasításokat adni. A taktikai utasítás megadása után azonnal vissza kell térnie.
- Az edző és a többi vezető csak kivételes esetekben hagyhatja el a technikai zónát, pl. akkor, amikor a játékvezető az orvosnak vagy a gyórnak engedélyt ad, hogy egy sérült játékost a játéktéren kezeljen.
- Az edzőnek és a technikai zónában tartózkodó többi személynek mindenkor korrekt módon kell viselkednie.

- A tartalék-játékvezető kijelölése a verseny-szabályoknak megfelelően történik. Működésére akkor kerül sor, ha a másik három játékvezető valamelyike bármely oknál fogva nem tudja a feladatát ellátni, kivéve, ha tartalék játékvezető-asszisztent is jelöltek. A tartalék-játékvezetőnek mindenkor a játékvezető segítségére kell lennie.
- A torna megkezdése előtt világosan meg kell jelölni, hogy a játékvezető kiesése esetén a tartalék-játékvezető vezető-e tovább a mérkőzést, avagy ezt a feladatot a rangidős asszisztens veszi-e át, a tartalék-játékvezető pedig asszisztensként működik.
- A játékvezető kérésére a tartalék-játékvezető rendelkezésre áll a mérkőzés előtti, alatti és utáni adminisztrációs feladatok ellátásában.
- A tartalék-játékvezető közreműködik a játékoscsere végrehajtásában.
- Ellenőrzi a tartaléklabdát (ha van ilyen). Ha a mérkőzés folyamán labdát kell cserélni, a játékvezető felszólítására új labdát bocsát rendelkezésre, úgy hogy a labdacseré során minél kevesebb idő menjen veszendőbe.
- Ellenőrzi a cserejátékosok felszerelését, mielőtt belépnek a játéktérre. Ha a felszerelés nem felel meg a játékszabályok előírásainak, akkor a tartalék-játékvezető ezt a játékvezető tudomására hozza.
- Jeleznie kell, ha a játékvezető nem a valóban vétkes játékost figyelmezteti, vagy nem állítja ki azt a játékost, aki a második figyelmeztetést (sárga lapot) kapja, vagy olyan durvaság történt, amit a játékvezető és az asszisztens nem észlelt. A játékvezető azonban továbbra is egyedüli döntőbíró a játékkal kapcsolatos minden kérdésben.
- A mérkőzés után a tartalék-játékvezető jelentést tesz minden olyan sportszerűtlenségről vagy más incidensről, amit a játékvezető és segítői nem láthattak. Ilyen jelentés megtételéről tájékoztatja a játékvezetőt és asszisztenseit.
- A játékvezető tudomására hozza, ha a technikai zónában tartózkodók bármelyike nem megfelelően viselkedik.
- A tartalék játékvezető-asszisztens kijelölése is a verseny-szabályoknak megfelelően történik. Az ő feladata csak a játékvezető asszisztens helyettesítése, ha nem tudja a feladatát ellátni, vagy a tartalék-játékvezető helyettesítése, szükség esetén.

KIEGÉSZÍTŐ UTASÍTÁSOK ÉS ÚTMUTATÁSOK  
A JÁTÉKVEZETŐK RÉSZÉRE

## 1. SZABÁLY – A JÁTÉKTÉR

### A játéktér jelölései

Nem engedhető meg, hogy a játéktér vonalait szaggatott vonalakkal vagy árkokkal jelöljék.

Ha egy játékos a lábával meg nem engedett jeleket rajzol a játéktérre, akkor sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni kell. Ha a játékvezető észleli, hogy ezt a mérkőzés alatt követi el, abban az esetben akkor kell sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni a vétkes játékost, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül.

Csak az 1. szabályban engedett vonalakkal lehet a játéktérrel jelölni.

### Mesterséges borítás

A mesterséges borítású pályák színe csak zöld lehet.

### Hirdetés

Hirdetés a játéktér határvonalaitól legalább 1 méterre helyezhető el.



### Tartalék labdák

---

A mérkőzés alatti használatra tartalék labdák helyezhetők el a játéktér körül, feltéve, hogy megfelelnek a 2. Szabály követelményeinek, és használatuk a játékvezető irányítása alá tartozik.

### Rendkívüli labdák a játéktéren

---

Ha a mérkőzés alatt egy rendkívüli labda kerül a játéktérre, a játékvezető csak akkor állítsa meg a játékot, ha az hatással van a játékra. A játék labdaejtéssel folytatódik arról a helyről, ahol a mérkőzés labdája a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

Ha a mérkőzés alatt egy rendkívüli labda kerül a játéktérre, és az nincs hatással a játékra, a játékvezető távolíttassa el azt a lehető leggyorsabban.

#### A játékoscsere végrehajtása

---

- A játékoscsere csak akkor hajtható végre, ha a labda játékon kívül van.
- Ha van játékvezető asszisztens, akkor jelzi, hogy cserét kértek.
- A lecserélendő játékos engedélyt kap a játékvezetőtől a játéktér elhagyására, hacsak a játékszabályokban megengedett ok miatt nincs a játéktéren kívül.
- A játéktérre lépés előtt a cserejátékos megvárja, hogy a lecserélendő játékos elhagyja a játéktér.
- A lecserélendő játékosnak nem kötelező a felezővonalnál elhagyni a játéktér.
- Bizonyos körülmények között visszautasítható a játékoscsere engedélyezése. Pl. ha a cserejátékos nem kész arra, hogy a játéktérre lépjen.
- Az a cserejátékos, aki nem fejezte be a játékoscsere végrehajtását azzal, hogy a játéktérre lépett, nem indíthatja újra a játékot bedobással vagy szöglet Rúgással.
- Ha a lecserélendő játékos visszautasítja a játéktér elhagyását, akkor a játék folytatódik.
- Ha egy cserét a szünetben vagy a hosszabbítás előtt hajtanak végre, akkor az eljárást a második félidő vagy a hosszabbítás kezdő Rúgása előtt be kell fejezni.

---

## Rendkívüli személyek a játéktéren

---

### **Külső személyek**

Bárki, akit nem jelöltek az összeállításban játékosként, cserejátékosként vagy csapatvezetőként, külső személynek tekintendő, éppen úgy, mint a kiállított játékos.

Ha egy külső személy a játéktérre lép:

- a játékvezető állítsa meg a játékot (de nem azonnal, ha a külső személy nincs hatással a játékra)
- a játékvezető távolítsa el őt a játéktérről, és annak közvetlen környezetéből
- ha a játékvezető megállítja a mérkőzést, a játék labdaejtéssel folytatódik arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

### **Csapatvezetők**

Ha egy csapatvezető a játéktérre lép:

- a játékvezető állítsa meg a játékot (de nem azonnal, ha a csapatvezető nincs hatással a játékra, vagy előnyszabály alkalmazható)
- a játékvezető távolítsa el őt a játéktérről, és ha megbízhatatlan a viselkedése, akkor a játékvezető utasítsa ki a játéktérről, és annak közvetlen környezetéből
- ha a játékvezető megállítja a mérkőzést, a játék labdaejtéssel folytatódik arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

#### **A játéktéren kívüli játékos**

Ha egy játékos a játékvezető engedélyével elhagyja a játékteret, hogy rendbe hozza a nem megfelelő felszerelését vagy szerelvényét, vagy ápoltsa sérülését vagy vérzését, vagy azért, mert véres a felszerelése, vagy bármely más okból, és visszatér a játéktérre a játékvezető engedélye nélkül, akkor a játékvezető

- állítsa meg a játékot (de nem azonnal, ha a játékos nincs hatással a játékra, vagy előnyszabály alkalmazható)
- figyelmeztesse a játékost engedély nélküli játéktérre lépésért
- ha szükséges (pl. a 4. szabály megsértésekor) utasítsa a játékost a játéktér elhagyására.

Ha a játékvezető megállítja a játékot

- a játék az ellenfél csapatának javára megítélt közvetett szabadrúgással folytatódik arról a helyről, a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal), ha más szabálysértés nem történt
- a játék a 12. szabálynak megfelelően folytatódik, ha a játékos szabálytalanságot követ el.

Ha egy játékos véletlenül lépi át a játéktér határoló vonalainak egyikét, nem tekintendő úgy, hogy szabálysértést követett el. A játéktér elhagyása tekinthető a játékbeli mozgása részének.

#### **Cserejátékos vagy lecserélt játékos**

Ha egy cserejátékos vagy lecserélt játékos a játéktérre a lép engedély nélkül, akkor

- a játékvezető állítsa meg a játékot (de nem azonnal, ha a játékos nincs hatással a játékra, vagy előnyszabály alkalmazható)
- a játékvezető figyelmeztesse őt sportszerűtlen magatartásért
- a játékos hagyja el a játékteret.

Ha a játékvezető megállítja a játékot a játék az ellenfél csapatának javára megítélt közvetett szabadrúgással folytatódik arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).



---

## Gól elérése, amikor rendkívüli személy van a játéktéren

---

Ha gólt értek el, és a játékvezető a játék újraindítása előtt észreveszi, hogy egy rendkívüli személy volt a játéktéren, amikor a gólt szereztek

- a játékvezető érvénytelenítse a gólt, ha
  - a rendkívüli személy egy külső személy volt, és hatással volt a játékra
  - a rendkívüli személy a gólt elérő csapat játékosa, cserejátékosa, lecserélt játékosa vagy csapatvezetője volt
- a játékvezető ítélje meg a gólt, ha
  - a rendkívüli személy egy külső személy volt, és nem volt hatással a játékra
  - a rendkívüli személy a gólt kapó csapat játékosa, cserejátékosa, lecserélt játékosa vagy csapatvezetője volt.

---

## A játékosok minimális száma

---

Ha a versenykiírás szerint minden játékost és cserejátékost a kezdőrúgás előtt meg kell nevezni, és az egyik csapat 11-nél kevesebb játékosal kezdi a mérkőzést, akkor érkezésük esetén csak a kezdőként benevezett játékosokkal lehet 11-re kiegészülni.

Az International F. A. Board véleménye szerint egy mérkőzést érvénytelennek kell tekinteni, és a játékvezetőnek félbe kell szakítani, ha bármelyik csapatban hétnél kevesebb játékos marad.

Azonban, ha egy csapatnak 7-nél kevesebb játékosa lesz, mert egy vagy több játékos szándékosan elhagyja a játékteret, akkor a játékvezetőnek nem kötelező megállítani a mérkőzést, alkalmazhat előnyszabályt. Ilyen esetben, a játékvezető nem engedheti a játékot folytatódni, miután a labda játékon kívülre került, ha egy csapatnak nincs legalább 7 játékosa.

### Alapfelszerelés

---

Színek:

- Minden játékosnak – beleértve a kapusokat is – a játékvezetőtől és a játékvezető asszisztensektől megkülönböztető színű mezt kell viselniük
- Ha a két kapus megegyező színű mezben van, és egyiknek sincs egy másik meze, hogy lecserélje, akkor a játékvezető engedje a játék megkezdését.

Ha egy játékos véletlenül elveszti a lábbelijét, és közvetlenül ezután megjátssza a labdát és/vagy gólt ér el, akkor nem történt szabálysértés, és a gólt meg kell ítélni, mert a lábbelijét véletlenül veszítette el.

A kapusok viselhetnek melegítő alsót az alapfelszerelésük részeként.

### Egyéb felszerelés

---

A játékos az alapfelszerelésén kívül viselhet más felszerelést is, feltéve, hogy az egyetlen célja, hogy fizikailag megvédje őt, és nem veszélyes rá vagy a többi játékosra.

Az öltözet vagy felszerelés minden darabját, ami nem alapfelszerelés, a játékvezetőnek meg kell vizsgálni, és meghatározni, hogy nem veszélyes-e.

A modern védőeszközök, mint a fejkendő, arcmaszk, térd- és karvédő puha, könnyű, bélelt anyagból készültek így nem tekinthetők veszélyesnek, ezért engedélyezettek.

Az új technológiával készült sportszemüvegek sokkal biztonságosabbak a viselőjükre és a többi játékosra nézve is, a játékvezetőknél megértést kell tanúsítaniuk, amikor a használatot engedélyezik, különösen fiatal játékosok esetén.

Ha az öltözetnek vagy felszerelésnek egy darabját a mérkőzés kezdetén megvizsgálták, és nem ítélték veszélyesnek, és ez veszélyessé válik, vagy veszélyes módon használják a mérkőzés folyamán, akkor a használata tovább nem engedélyezhető.

A játékosok és/vagy a technikai személyzet között a rádió kommunikációs rendszer nem engedélyezett.

---

## Ékszerek

---

Minden fajta ékszer (nyakláncok, gyűrűk, karkötők, fülbevalók, bőr pántok, gumi pántok, stb.) szigorúan tiltott, és el kell távolítani. Nem engedélyezett ragasztószalag használata az ékszer elfedésére.

A játévezetőknek is tilos ékszert viselni (kivéve az órát vagy hasonló szerkezetet, amellyel a mérkőzés idejét mérik).

---

## Fegyelmezési szankciók

---

A játékosokat a mérkőzés kezdete előtt, a cserejátékosokat a játéktérre lépésük előtt kell ellenőrizni. Ha észlelik, hogy egy játékos nem engedélyezett öltözetet vagy ékszert visel a játék folyamán, akkor a játévezető

- tájékoztatja a játékost, hogy a kérdéses darabot el kell távolítani
- a következő játékmegszakításakor utasítja a játékost a játéktér elhagyására, ha nem tud, vagy nem akar engedelmessé válni
- figyelmeztesse a játékost, ha ő makacsul visszautasítja az engedelmességet, vagy ha már korábban mondta neki, hogy a darabot távolítsa el, és felfedezi, hogy ismét viseli azt.

Ha a játékos figyelmeztetése céljából a játékot megszakítják, az ellenfél csapata javára kell közvetett szabadrúgást ítélni arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).



## 5. SZABÁLY – A JÁTÉKVEZETŐ

### Jogai és kötelezettségei

---

A játékvezető megállíthatja a játékot, ha véleménye szerint a világítás nem elégséges.

Ha egy néző megdobja egy tárggyal a játékvezetőt, az egyik játékvezető asszisztent, egy játékost vagy egy csapatvezetőt, akkor az eset súlyosságától függően a játékvezető folytathatja, félbeszakíthatja, vagy beszüntetheti a mérkőzést. Azonban minden esetben jelentenie kell az esetet az illetékes szövetségnek.

A játékvezető jogosult sárga vagy piros kártya felmutatására a félidei szünetben, a mérkőzés befejezése után, éppen úgy, mint a hosszabbítás alatt és a büntetőpontról végzett rúgások idején, mivel ezekben az időszakokban is a mérkőzés az ő irányítása alatt marad.

Ha bármely okból a játékvezető ideiglenesen akadályoztatva van, akkor a játék a játékvezető asszisztens felügyelete alatt folytatódhat, amíg a labda játékon kívülre nem kerül.

Ha egy néző belefúj egy sípba, és a játékvezető véleménye szerint ez hatással van a játékra, (pl. egy játékos felveszi a kezébe a labdát, feltételezve, hogy a játékot megállították), akkor a játékvezető szakítsa meg a mérkőzést, és labdajéttessel indítsa újra, arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

---

## Előnyszabály

---

A játékvezetők a következő körülményeket vegyék figyelembe, amikor eldöntik, hogy előnyszabályt alkalmaznak, vagy megállítják a játékot:

- A szabálysértés súlyosságát. Ha a szabálytalanság kiállítást von maga után, akkor a játékvezető állítsa meg a játékot, és állítsa ki a játékost, ha csak nincs közvetlen gólszerzési lehetőség.
- A szabálysértés helyét: minél közelebb van az ellenfél kapujához, annál eredményesebb lehet.
- A közvetlen és veszélyes támadás esélyét az ellenfél kapujára.
- A mérkőzés légkörét.

Az eredeti szabálysértés büntetéséről a döntést néhány másodpercen belül kell meghozni.

Ha a szabálytalanság figyelmeztetést von maga után, akkor azt a játék következő megszakításánál kell megtenni. Javasolt, hogy a játékvezető állítsa meg a játékot, és közvetlenül ezután figyelmeztesse a játékost. Ha a következő megszakításnál elmarad a figyelmeztetés, akkor ezt már később nem lehet felmutatni.

### Sérült játékosok

---

A játékvezető ragaszkodik a következő eljáráshoz a sérült játékosokkal kapcsolatban:

- Ha a játékvezető véleménye szerint egy játékos csak enyhén sérült, akkor engedje a játék folytatását, amíg a labda játékon kívülre kerül.
- Ha a játékvezető véleménye szerint egy játékos súlyosan sérült, akkor állítsa meg a játékot.
- A játékvezető a sérült játékos megkérdezése után megengedheti egy vagy legfőljebb két orvosnak, hogy a játéktérre lépjen, hogy felbecsülje a sérülést, és intézze a játékos biztonságos és gyors eltávolítását a játéktérről.
- A hordágyvivők a hordággal az orvosokkal egyszerre léphetnek a játéktérre, hogy a játékost eltávolítsák a pályáról, amilyen gyorsan csak lehet.
- A játékvezető biztosítsa a sérült játékos biztonságos eltávolítását a játéktérről.
- A játékos nem kezelhető a játéktéren.
- Annak a játékosnak, akinek vérző sebe van, el kell hagynia a játéktérrel. Nem térhet vissza, amíg a játékvezető nem győződött meg arról, hogy a vérzés elállt. A játékosoknak nem szabad véres öltözetet viselni.
- Miután a játékvezető engedélyezte az orvosoknak a játéktérre lépést, a játékosnak el kell hagynia a játéktérrel, vagy hordágyon, vagy lábon. Ha a játékos nem engedelmeskedik, akkor sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni kell.
- A sérült játékos csak a mérkőzés újraindítása után térhet vissza a játéktérre.
- A sérült játékos csak az oldalon jöhet vissza a játéktérre, ha a labda játékban van. Ha a labda játékon kívül van, akkor a sérült játékos a játéktér bármelyik határvonalán visszatérhet.
- Függetlenül attól, hogy a labda játékban vagy játékon kívül van, csak a játékvezető engedélyezheti egy sérült játékos visszatérését a játéktérre.
- A játékvezető akkor is adhat engedélyt a sérült játékosnak, hogy visszatérjen a játéktérre, ha a játékvezető asszisztens vagy a tartalék-játékvezető ellenőrzi, hogy a játékos felkészült a visszatérésre.
- Ha a játék nem más ok miatt állt meg, vagy ha a játékos sérülése nem a játékszabályok megszegésének eredménye, akkor a játékvezető labdajárással indítja újra a játékot.

- A sérülés miatt elvesztegetett teljes idővel az adott félidő végén meg kell növelni a játékidőt.
- Ha már a játékvezető elhatározta, hogy felmutat egy kártyát egy olyan sérült játékosnak, akinek ápolás miatt el kell hagynia a játékteret, akkor a játékvezető mutassa fel a kártyát, mielőtt a játékos elhagyja a játékteret.

Ezen szabály alól csak a következők kivételek:

- a kapus sérülése
- amikor egy kapus és egy mezőnyjátékos ütközött, és azonnali kezelés szükséges
- amikor súlyos sérülés történt, mint például a játékos lenyelte a nyelvét, agyrázkódást vagy lábtörést szenvedett, stb.

Ha egynél több szabálytalanság történt azonos időben

- Egy csapat két játékosa követi el:
  - A játékvezető a súlyosabb szabálysértést büntesse az azonos időben elkövetett szabálytalanságok közül.
  - A játékot a súlyosabb szabálysértésnek megfelelően kell újraindítani.
- Különböző csapatok játékosai követik el:
  - A játékvezető megállítja a játékot, és labdaejtéssel indítsa újra, arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

---

### Helyezkedés, amikor a labda játékban van

---

Ajánlások:

- A játék a játékvezető és az akció oldali játékvezető asszisztens között legyen.
- Az akció oldali játékvezető asszisztens legyen játékvezető látómezőjében. A játékvezető alkalmazzon széles átlós rendszert.
- Bal oldalról kerülve a játékot könnyebb a játékot és az akció oldali játékvezető asszisztent a látómezőben tartani.
- A játékvezető legyen elég közel, hogy lássa a játékot, de ne akadályozza azt.
- A fontos események nem feltétlenül mindig a labda környezetében játszódhatnak le.

A játékvezetőnek ügyelnie kell még:

- Azokra a szabálysértésekre és a játékosok közötti olyan konfliktusokra is, amelyek a labdától távol történnek.
- Arra is, hogy szabálysértések a játék várható helyszínén is történhetnek.
- Szabálysértések a labda elrúgása után is történhetnek.

---

### Helyezkedés álló labdánál

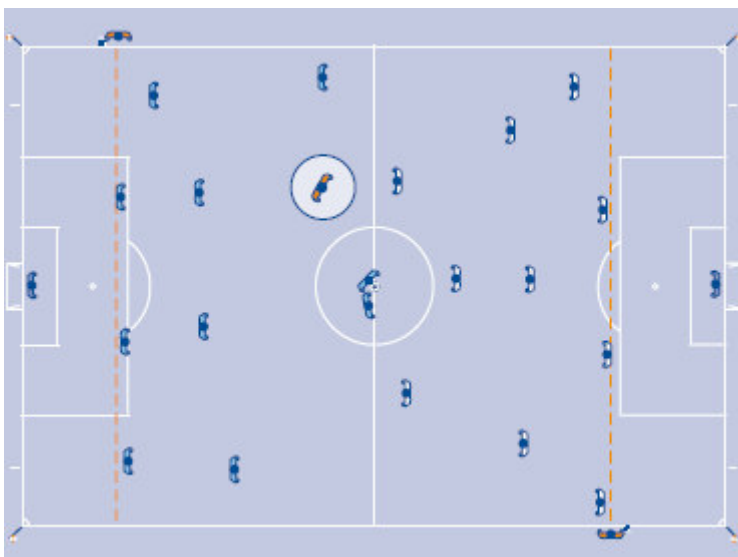
---

Az a legjobb helyezkedés, ahonnan a játékvezető meg tudja hozni a helyes döntést. A helyezkedést segítő ajánlások valószínűségeken alapulnak, és mindig igazítani kell a csapatokról, játékosokról és a mérkőzés eseményeiről meglévő speciális információk felhasználásával.

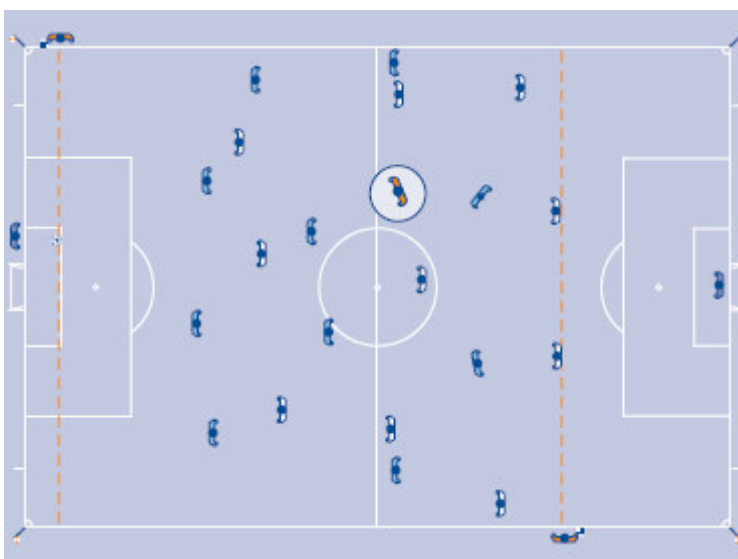
A következő ábrákon ajánlott helyezkedések alapvetők és javasoltak a játékvezetőknek. A zónára hivatkozás azt szándékolja hangsúlyozni, hogy minden ajánlott helyezkedés egy olyan területen belül történjen, ahol a játékvezető a legnagyobb valószínűséggel optimalizálhatja hatékonyságát. A zóna lehet kisebb, nagyobb vagy más formájú, a kérdéses pillanatbeli körülményektől függően.



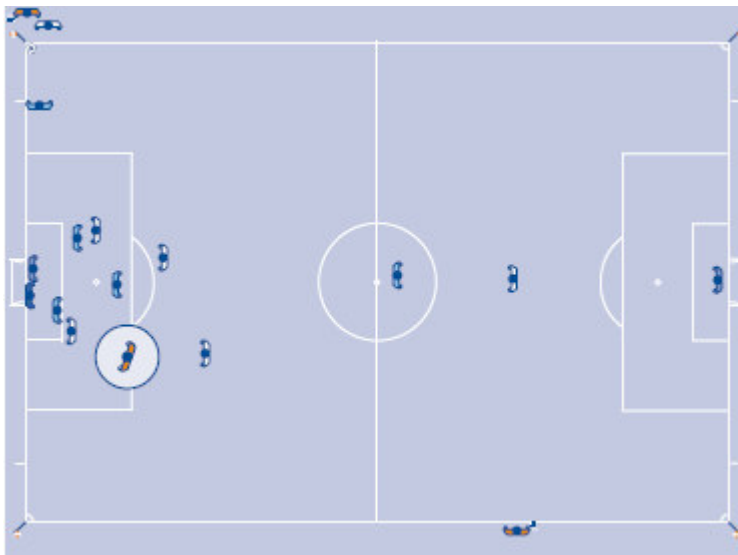
## 1. Helyezkedés álló labdánál - kezdőrúgás



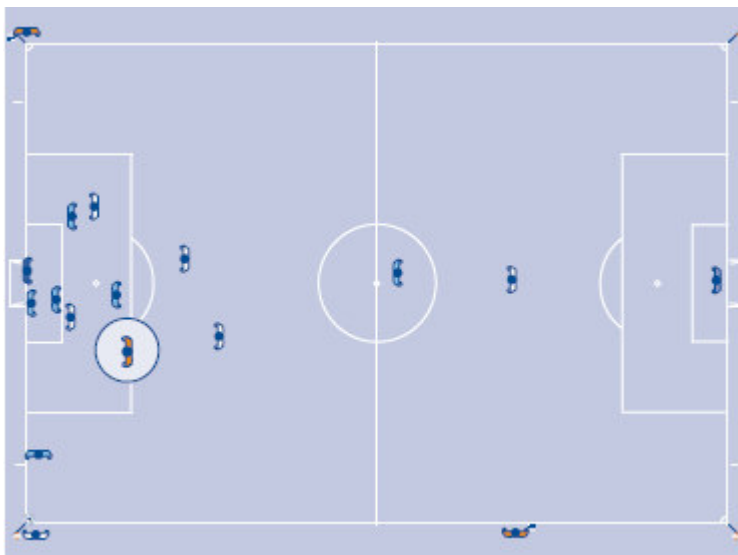
## 2. Helyezkedés álló labdánál - kirúgás



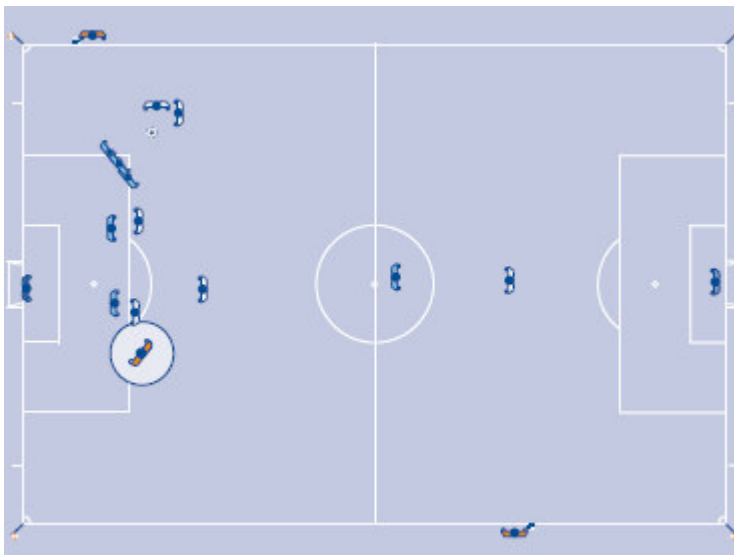
3. Helyezkedés álló labdánál – szöglettrúgás (1)



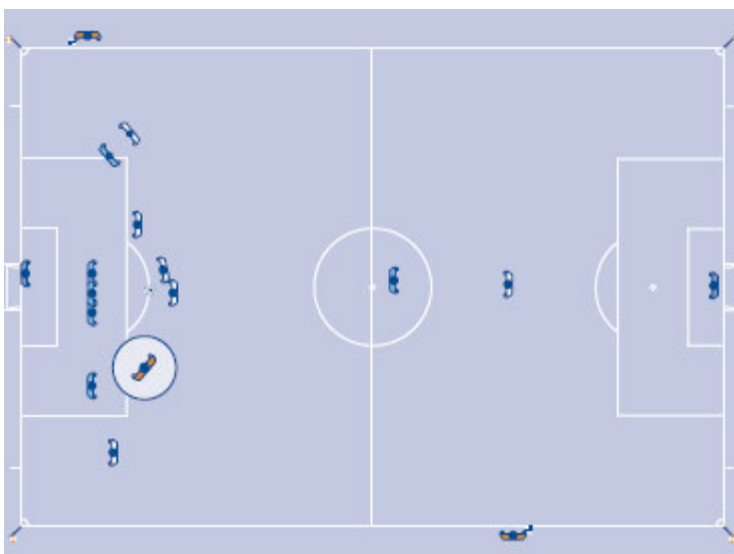
4. Helyezkedés álló labdánál – szöglettrúgás (2)



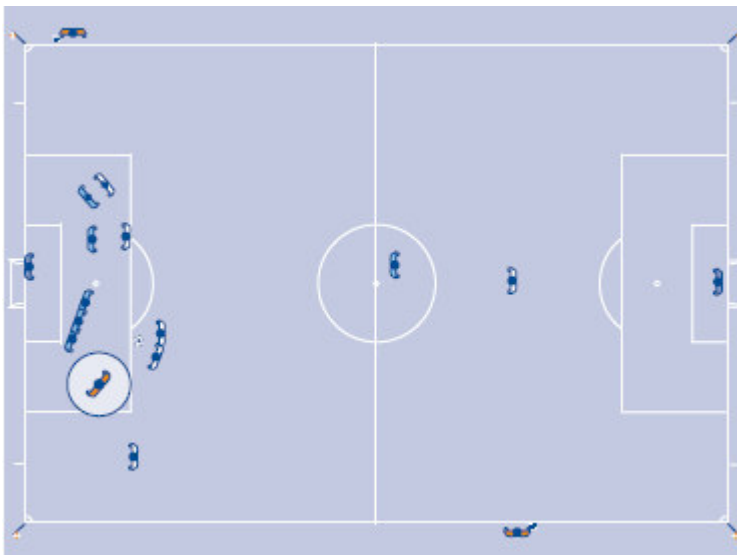
### 5. Helyezkedés álló labdánál – szabadrúgás (1)



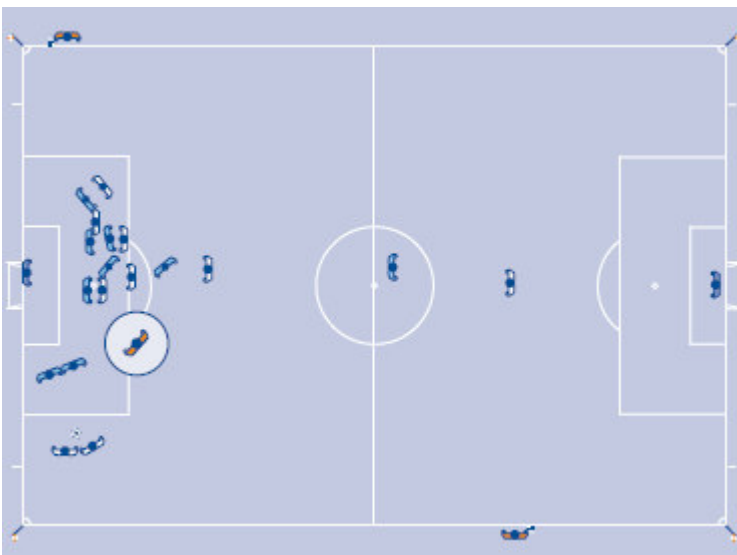
### 6. Helyezkedés álló labdánál – szabadrúgás (2)



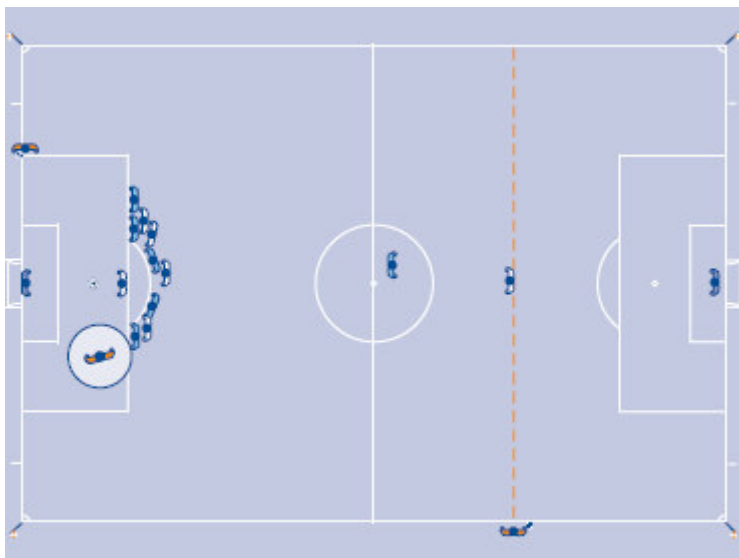
7. Helyezkedés álló labdánál – szabadrúgás (31)



8. Helyezkedés álló labdánál – szabadrúgás (4)



## 9. Helyezkedés álló labdánál - büntetőrúgás



## A JÁTÉKVEZETŐ JELZÉSEI



**Közvetlen szabadrúgás**



**Előnyszabály**



**Közvetett szabadrúgás**



**Sárga kártya**



**Piros kártya**

---

## A súp használata

---

Szükséges a súp használata:

- A játék indításához (első és második félidő), gól után.
- A játék megállításához
  - szabadrúgás vagy büntetőrúgás miatt
  - a mérkőzés felfüggesztésekor vagy beszüntetésekor
  - a félidők végén a beszámításnak megfelelően
- a játék újraindításakor
  - szabadrúgásnál, amikor a sorfalat visszarendelték a megfelelő távolságra
  - büntetőrúgásnál
- a játék újraindításakor miután megállították
  - hogy egy szabálytalanságért sárga vagy piros kártyát osszanak ki
  - sérülés miatt
  - játékoscsere miatt.

NEM szükséges a súp használata

- A játék megállításához
  - kirúgásnál, szöglerúgásnál vagy bedobásnál
  - gólnál
- a játék újraindításakor
  - szabadrúgáskor, kirúgáskor, szöglerúgáskor, bedobáskor.

A túl gyakran, szükségtelenül alkalmazott súpnek kevesebb hatása lesz, amikor szükséges. Amikor súp szükséges a játék indításához, a játékvezető egyértelműen hirdesse ki a játékosoknak, hogy az újraindítás csak a jelzés után történhet meg.

---

## Testbeszéd

---

A testbeszéd a játékvezető eszköze, hogy

- segítse őt a mérkőzés irányításában
- mutassa a tekintélyét és a hidegvért.

A testbeszéd nem arra van, hogy

- a játékvezető elmagyarázza az ítéletét.

## 6. SZABÁLY – A JÁTÉKVEZETŐ ASSZISZTENS

### Kötelezettségei és felelősségi köre

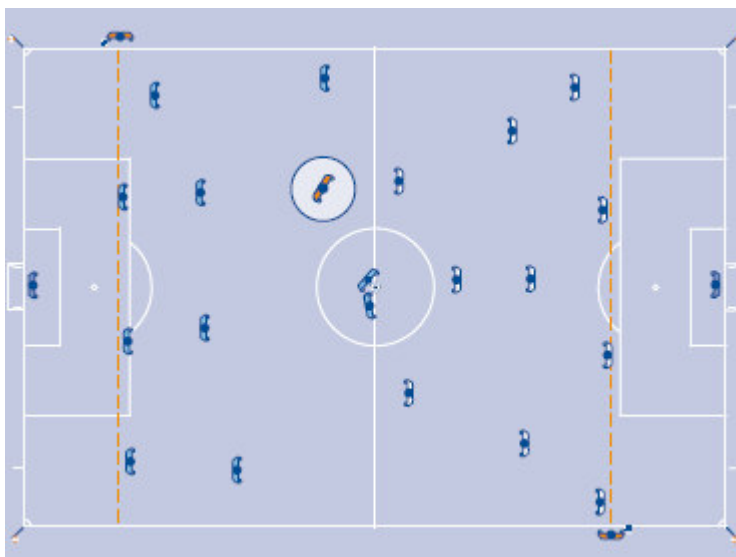
A játékvezető asszisztens segíti a játékvezetőt abban, hogy a játékszabályoknak megfelelően vezessék a mérkőzést. Minden más témában is támogatják a játékvezetőt, beleértve a mérkőzés irányítását a játékvezető kérése és útbaigazítása alapján. A szokások szerint ez olyan kérdéseket foglal magában, mint

- a játéktér, a használt labdák és a játékosok felszerelésének vizsgálata
- annak eldöntése, hogy a felszerelési problémákat megoldották-e vagy a vérzést elállították-e
- a játékoscsere folyamatának felügyelete
- a gólok és a sportszerűtlenségek időpontjának rögzítése.

### Helyezkedés és csapatmunka

#### 1. Kezdőrúgás

A játékvezető asszisztens az utolsó előtti védővel legyen egyvonalban.





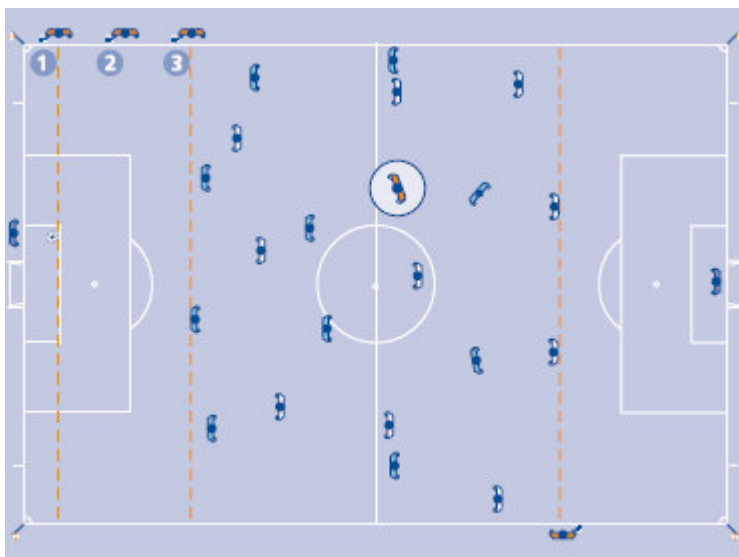
## 2. A mérkőzés alatti általános helyzetkedés

A játékvezető asszisztens legyen egyvonalban az utolsó előtti védővel vagy a labdával, ha az közelebb van a kapuvonalhoz az utolsó előtti védőnél. A játékvezető asszisztens legyen mindig arccal a játéktér felé.



### 3. Kirúgás

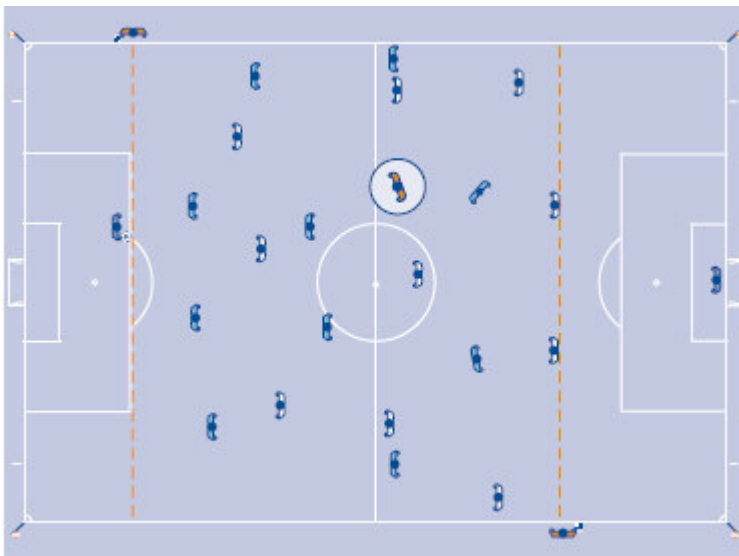
1. A játékvezető asszisztens ellenőrizze, hogy a labda a kapuelőtéren belül van-e:
  - Ha a labdát nem a megfelelő helyre tették, akkor a játékvezető asszisztens ne mozduljon el a helyzetéből, létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel, és emelje fel a zászlóját.
2. Ha már a labdát a kapuelőtéren belül megfelelően elhelyezték, akkor a játékvezető asszisztens menjen a büntetőterület határához, hogy ellenőrizze, hogy a labda elhagyja-e a büntetőterületet (játékba kerül), és a támadók kívül vannak-e:
  - Ha az utolsó előtti védő végzi a kirúgást, akkor a játékvezető asszisztens menjen közvetlenül a büntetőterület határához.
3. Végül a játékvezető asszisztens vegye fel a leshatárt, amely elsődleges minden esetben.



#### 4. A kapus megszabadul a labdától

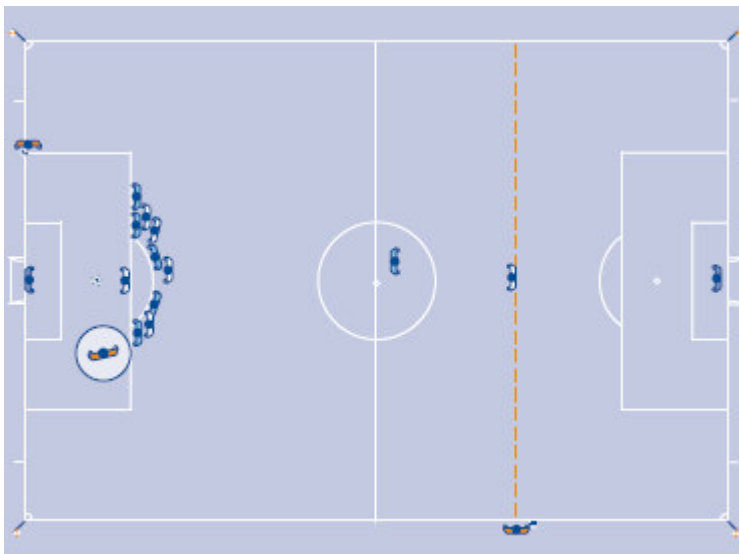
A játékvezető asszisztens legyen egyvonalban a büntetőterület határával, és ellenőrizze, hogy a kapus nem érinti-e kézzel a labdát a büntetőterületen kívül.

Ha már a kapus megszabadult a labdától, a játékvezető asszisztens helyezkedjék úgy, hogy a leshatárt ellenőrizze, amely elsődleges minden esetben.



### 5. Büntetőrúgás

A játékvezető asszisztens helyezkedjen a büntetőterület és a kapuvonal metszéspontjához. Ha a kapus látványosan előremozdul a labda elrúgása előtt, és nem esett gól, a játékvezető asszisztens emelje fel a zászlóját.

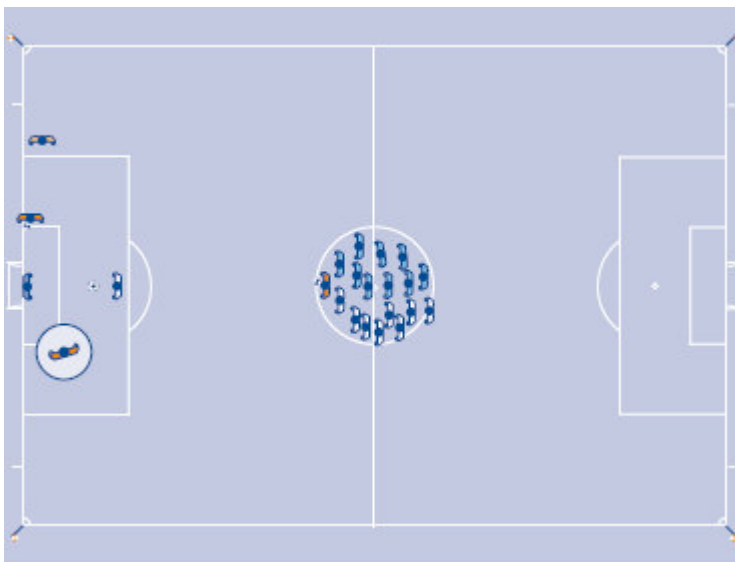


## 6. Büntető pontról végzett rúgások

Az egyik játékvezető asszisztens helyezkedjen a kapuelőtér és a kapuvonal metszéspontjához. A fő feladata, hogy ellenőrizze, hogy a labda áthaladt-e a vonalon.

- Ha egyértelmű, hogy a labda áthaladt a kapuvonalon, akkor a játékvezető asszisztens létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel, anélkül, hogy egyéb jelzést adna.
- Ha gólt értek el, de nem egyértelmű, hogy a labda áthaladt a vonalon, akkor a játékvezető asszisztens először emelje fel a zászlóját, hogy felhívja a játékvezető figyelmét, és utána igazolja a gólt.

A másik játékvezető asszisztens helyezkedjen a középkörben, hogy felügyelje mindkét csapat megmaradó játékosait.



## 6. SZABÁLY – A JÁTÉKVEZETŐ ASSZISZTENS

### 7. "Gól – nem gól" helyzet

Ha gólt értek el, és nem vitatható a döntés, akkor a játékvezető és a játékvezető asszisztens létesítsen látáskapcsolatot, és azután a játékvezető asszisztens fusson gyorsan a 25 – 30 métert az oldalvonal mentén a felezővonal felé a zászlója felemelése nélkül.



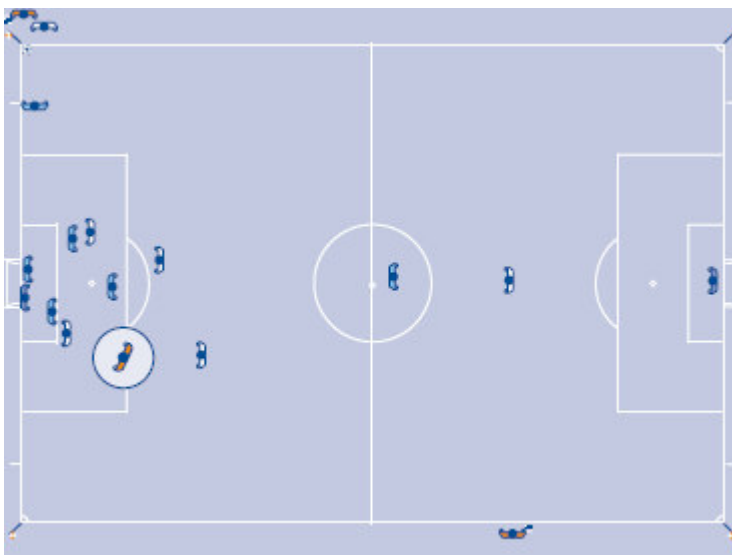
Ha gólt értek el, de úgy látszik, hogy a labda még játékban van, akkor a játékvezető asszisztens először emelje fel a zászlóját, hogy felhívja a játékvezető figyelmét, majd folytassa a gól szokásos jelzésével, azaz fusson gyorsan a 25 – 30 métert az oldalvonal mentén a felezővonal felé.



Abban az esetben, amikor a labda teljes terjedelmével nem jut át a kapuvonalon, és a játék folytatódik, ami szabályos, mert nem értek el gólt, akkor a játékvezető létesítsen látáskapcsolatot a játékvezető asszisztenssel, aki ha szükséges, adjon egy diszkrét jelzést a kezével.

### 8. Szöglet Rúgás

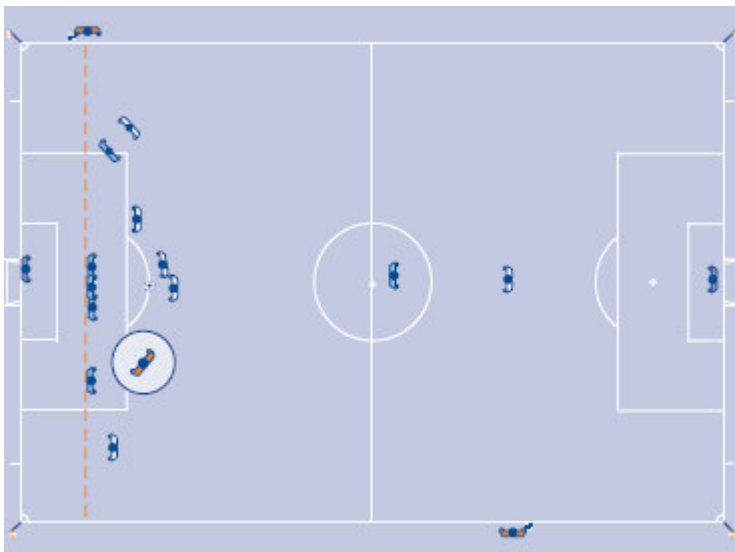
Szöglet rúgásnál a játékvezető asszisztens helye a szögletzászló mögött a kapuvonallal egyvonalban van. Ebben a helyzetben nem zavarja a szöglet rúgást végző játékost. Ellenőrízze, hogy a labda a sarokíven belül megfelelő helyen van-e





## 9. Szabadrúgás

Szabadrúgásnál a játékvezető asszisztens helye az utolsó előtti védőjátékoskal egyvonalban van, hogy a leshatárt felügyelje, amely elsődleges minden esetben. Azonban készen kell állnia arra, hogy kövesse a labdát az oldalvonal mentén a szögletzászló felé mozogva, ha a lövés közvetlenül a kapura megy.



---

### Intések

---

Általános szabályként elmondható, hogy a játékvezető asszisztens ne látványosan jelezzon a kezével. Azonban néhány esetben egy diszkrét kézjelzés értékes támogatást nyújthat a játékvezetőnek. A kézjelzésnek egyértelműnek kell lennie. A jelentését a mérkőzés előtti megbeszélésen kell megvitatni és arról megegyezni.

---

### Futó technika

---

Általános szabályként elmondható, hogy a játékvezető asszisztens futás közben legyen arccal a pálya felé. Az oldalazást rövid távolságokra használják, ez különösen a les megítélésénél fontos, és jobb rálátást nyújt.

---

### A „beep” jelzés

---

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy a „beep” jelző rendszer egy kiegészítő jelzés, és csak akkor alkalmazzák, amikor azért szükséges, hogy felhívják a játékvezető figyelmét.

A következő helyzetekben hasznos a „beep” jelzés:

- Les
- Szabálytalanság (a játékvezető látókörén kívül)
- Bedobás, szögletűgás, kirúgás (szoros döntéseknél)
- Gól esetén (szoros döntéseknél).



**Játékoscsere**



**Bedobás**  
a támadó csapatnak



**Bedobás**  
a védő csapatnak



**Kirúgás**



**Szögletűgás**

## A JÁTÉKVEZETŐ ASSZISZTENS JELZÉSEI



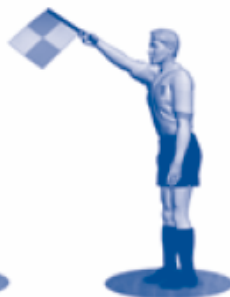
**Les**



**Les a játéktér közeli oldalán**



**Les a játéktér közepén**



**Les a játéktér távoli oldalán**



**A védő szabálytalankodása**



**A támadó szabálytalankodása**

## Zászló technika és csapatmunka

---

A játékvezető asszisztens zászlójának a játékvezető számára mindig láthatónak és kibontottnak kell lenni, még futás közben is.

Jelzés közben a játékvezető asszisztens hagyja abba a futást, arccal legyen a játéktér felé, létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel, és átgondolt (nem elhamarkodott vagy túlzott) mozgással emelje fel a zászlóját. A zászló a kar meghosszabbítása legyen.

A játékvezető asszisztens azzal a kezével emelje fel a zászlót, amelyiket az ezt követő jelzésnél fog használni. Ha a körülmények változnak, és a következő jelzésnél a másik kezét kell használnia, akkor a játékvezető asszisztens a másik kezébe a dereka alatt tege át a zászlóját.

Amikor a játékvezető asszisztens azt jelzi, hogy a labda játékon kívülre került, addig tartsa a jelzését, amíg a játékvezető észre nem veszi azt.

Amikor a játékvezető asszisztens egy durvaságot jelez, és nem veszik észre azonnal:

- ha a játékot megállították a fegyelmezési akció miatt, akkor az újraindítás a szabályoknak megfelelően (szabadrúgás, büntetőrúgás, stb.) történjen
- ha a játék már újraindult, akkor már csak a fegyelmezési akció hajtható végre.

### ***Bedobás***

Amikor a labda a játékvezető asszisztens helyzetéhez közel keresztezi az oldalvonalat, akkor közvetlen jelzést alkalmazzon, jelezve a bedobás irányát.

Amikor a labda a játékvezető asszisztens helyzetétől távol keresztezi az oldalvonalat, és a bedobás döntés nyilvánvaló, akkor közvetlen jelzést alkalmazzon, jelezve a bedobás irányát.

Amikor a labda a játékvezető asszisztens helyzetétől távol keresztezi az oldalvonalat, de tűnhet úgy, hogy a labda még játékban van, vagy a játékvezető asszisztensnek bármilyen kétsége van, akkor a játékvezető asszisztens emelje fel a zászlóját, hogy a játékvezetőt tájékoztassa, hogy a labda játékon kívülre került, létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel, és kövesse a játékvezető jelzését.

### ***Szögletrúgás / Kirúgás***

Amikor a labda a játékvezető asszisztens helyzetéhez közel keresztezi a kapuvonalat, akkor közvetlen jelzést alkalmazzon a jobb kezével (a jobb látás miatt), jelezve, a kirúgást vagy a szögletrúgást.

Amikor a labda a játékvezető asszisztens helyzetéhez közel keresztezi a kapuvonalat, de tűnhet úgy, hogy a labda még játékban van, akkor a játékvezető asszisztens emelje fel a zászlóját, hogy a játékvezetőt tájékoztassa, hogy a labda játékon kívülre került, azután jelezze a kirúgást vagy a szögletrúgást.

Amikor a labda a játékvezető asszisztens helyzetétől távol keresztezi az kapuvonalat, akkor a játékvezető asszisztens emelje fel a zászlóját, hogy a játékvezetőt tájékoztassa, hogy a labda játékon kívülre került, létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel, és kövesse a játékvezető döntését. A játékvezető asszisztens akkor alkalmazhat közvetlen jelzést, ha a döntés nyilvánvaló.

### ***Les***

Az első, amit a játékvezető asszisztens tesz a les eldöntése után, hogy felemeli a zászlóját. Ez után arra használja a zászlóját, hogy jelezze azt a területét a pályának, ahol a szabálysértés történt.

Ha a játékvezető nem látja meg azonnal a zászlót, akkor a játékvezető asszisztens addig jelezzon, amíg észre nem veszik, vagy a labda nem kerül egyértelműen a védő csapat birtokába.

A zászlót jobb kézzel kell felemelni, hogy az asszisztens ne akadályozza a látását.

### ***Játékoscsere***

A játékoscsere folyamán először a tartalék-játékvezető tájékoztatja a játékvezető asszisztensét. Ezután a mérkőzés következő megállításánál a játékvezető asszisztens jelzi a játékvezetőnek. Nem szükséges a játékvezető asszisztensnek a felezővonalhoz mennie, mivel a tartalék-játékvezető hajtja végre a játékoscsere eljárást.

Ha nincs tartalék-játékvezető, akkor a játékvezető asszisztens segít a játékoscsere eljárásnál. Ebben az esetben a játékvezető várja meg, amíg visszaér a játékvezető asszisztens a helyére, mielőtt újraindítja a játékot.

### **Szabálytalanságok**

A játékvezető asszisztens emelje fel a zászlóját, ha a közvetlen közelében vagy a játékvezető látókörén kívül szabálytalanságot vagy sportszerűtlenséget követtek el. Minden más esetben várjon, és ajánlja fel véleményét, ha szükséges. Ha ez történik, akkor a játékvezető asszisztens mondja el a játékvezetőnek, mit látott, mit hallott, és mely játékosokat érinti.

A szabálysértés jelzése előtt a játékvezető asszisztens döntse el, hogy

- közelebb történt-e a szabálysértés a játékvezető asszisztenshez, mint a játékvezetőhöz (ez bizonyos körülmények között alkalmazandó a büntetőterületen belül elkövetett szabálysértéseknél is)
- a szabálysértés a játékvezető látókörén kívül történt-e, vagy a játékvezetőt gátolták a látásban
- a játékvezető alkalmazott volna-e előnyszabályt, ha látta volna a szabálysértést.

Amikor egy szabálytalanságot vagy sportszerűtlenséget követnek el, a játékvezető asszisztens

- ugyanazzal a kezével emelje fel a zászlót, amelyiket a további jelzésre fogja használni, mert ez tisztán jelzi a játékvezetőnek, hogy ki szabálytalankodott
- létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel
- lengesse enyhén a zászlóját hátra és előre (kerülve a túlzott vagy agresszív mozgást)
- alkalmazza az elektronikus „beep” jelzést, ha szükséges.

A játékvezető asszisztens alkalmazza a „várj és nézz technikát”, hogy engedje a játékot folytatódni, és ne emelje fel a zászlóját, ha annak a csapatnak, amely ellen a szabálysértést elkövették, haszna van az előnyszabályból. Ebben az esetben nagyon fontos, hogy a játékvezető asszisztens létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel.

### ***Szabálytalanságok a büntetőterületen kívül***

Amikor a büntetőterületen kívül (a büntetőterület határának közelében) követnek el szabálytalanságot, a játékvezető asszisztens létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel, hogy lássa, hogy hol helyezkedik, és mit csinál a játékvezető. A játékvezető asszisztens álljon a büntetőterület vonalába, és emelje fel a zászlóját, ha szükséges.

Ellentámadás esetén a játékvezető asszisztensnek információt kell tudni adni, hogy követtek-e el szabálytalanságot, vagy nem, és ha szabálytalanság volt, akkor a büntetőterületen belül vagy kívül történt, ez mindig elsődleges, és milyen fegyelmezést kell végrehajtani.

### ***Szabálytalanságok a büntetőterületen belül***

Amikor a büntetőterületen belül, a játékvezető látókörén kívül követnek el szabálytalanságot, különösen a játékvezető asszisztens helyzetéhez közel, akkor először a játékvezető asszisztens létesítsen látáskapcsolatot a játékvezetővel, hogy lássa, hogy hol helyezkedik, és mit csinál a játékvezető. Ha a játékvezető nem tesz semmit, akkor a játékvezető asszisztens emelje fel a zászlóját, és alkalmazza az elektronikus „beep” jelzést, majd látványosan menjen az oldalvonal mentén a szögletzászló felé.

### ***Tömegjelenet***

Tömegjelenet esetén a közelebbi játékvezető asszisztens beléphet a játéktérre, hogy segítkezzen a játékvezetőnek. A másik játékvezető asszisztens is figyeljen, és rögzítse az eset részleteit.



### ***Tanácskozás***

A fegyelmezési kérdésekben, néhány esetben elég lehet a látáskapcsolat és egy alapvető diszkrét kézjelzés a játékvezető asszisztentstől a játékvezető felé.

Az olyan esetekben, amikor szükséges a közvetlen tanácskozás, a játékvezető asszisztens 2-3 méterre előreléphet a játéktérre, ha szükséges. A játékvezető és a játékvezető asszisztens beszélgetésük közben mindketten forduljanak a pálya felé, és kerüljék el, hogy mások hallhassák.

### ***Sorfaltávolság***

Amikor szabadrúgást ítélnék nagyon közel az oldalvonalhoz, a játékvezető asszisztens helyzetéhez közel, a játékvezető asszisztens beléphet a játéktérre, hogy biztosítsa, hogy a sorfal a labdától 9,15 m-re legyen. A távolságot a labda helyéről állítsa. Ebben az esetben a játékvezető várja meg, amíg visszaér a játékvezető asszisztens a helyére, mielőtt újraindítja a játékot.

## 7. SZABÁLY – A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

### Az elvesztegetett idő pótlólagos beszámítása

A játékban sok megszakítás teljesen természetes (pl. bedobások, kirúgások). Beszámítani csak akkor kell, ha ezek túlzott késleltetések.

A játék minden szakaszában az utolsó perc végén a tartalék-játékvezető jelzi a minimális pótlólagos időt, amelyről a játékvezető rendelkezett.

A pótlólagos idő kihirdetése nem mutatja precízen a mérkőzésből hátralevő időt. Az idő növelhető, ha a játékvezető azt helyénvalónak tartja, de sohasem csökkenthető.

A játékvezető nem ellensúlyozhatja az első féldőbéli időmérési hibáját a második féldő hosszának növelésével vagy csökkentésével.



## 8. SZABÁLY – A JÁTÉK KEZDETE ÉS ÚJRAINDÍTÁSA

### Labdaejtés

Bármelyik játékos (beleértve a kapust is) harcolhat a labdáért. A labdaejtésnél nincs elvárás a résztvevő játékosok minimális vagy maximális számára vonatkozóan. A játékvezető nem döntheti el, hogy ki vehet, és ki nem vehet részt a labdaejtésnél.



## 9. SZABÁLY – A LABDA JÁTÉKBAN ÉS JÁTÉKON KÍVÜL

---

### Egy olyan személy, aki nem játékos, érinti a labdát a játéktéren

---

Ha a játékvezető vagy az ideiglenesen a játéktéren tartózkodó játékvezető asszisztens a játékban lévő labdát érinti, akkor a játék folytatódik, mert a játékvezető és a játékvezető asszisztens a mérkőzés része.

### Nem gól

---

Ha a játékvezető gólt jelez mielőtt a labda teljes terjedelmével áthaladt volna a kapuvonalon, és azonnal észleli a hibáját, akkor a játékot labdajéttel kell újraindítani \* (l. a 3. oldal).

### Szabálysértések

Les esetén a játékvezető közvetett szabadrúgást ítél a támadó játékos helyéről, ahol akkor volt, amikor egy játékostársa a labdát felé utoljára megjártotta.

Ha egy védőjátékos a saját kapuvonala mögé lép, hogy ellenfelét les helyzetbe hozza, akkor a játékvezető engedje a játékot folytatódni, és amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül, figyelmeztesse a védőt, mert a játékvezető engedélye nélkül szándékosan elhagyta a játéktérrel.

Magában véve az nem egy szabálytalanság, ha a leshelyzetben lévő támadó lelép a játéktérről, hogy mutassa a játékvezetőnek, hogy nem avatkozik aktívan a játékba. Azonban, ha a játékvezető úgy tekinti, hogy taktikai okból hagyta el a játéktérrel, és a játéktérre visszatérésével sportszerűtlen előnyhöz jutott, akkor figyelmeztesse a játékvezető sportszerűtlen magatartásért. A játékosnak a játékvezetőtől engedélyt kell kérni a játéktérre visszatéréshez.

Ha egy támadó játékos mozdulatlanul áll a kapufák között a hálón belül, amikor a labda a kapuba kerül, akkor a gólt meg kell ítélni. Azonban, ha a támadó játékos zavarja ellenfelét, a gólt érvényteleníteni kell, a játékost sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni, és a játékot labdajárással kell újraindítani arról a helyről, ahol a labda volt \* (l. a 3. oldal).



A leshelyzetben lévő támadó (A) nem zavarja ellenfelét, érinti a labdát.  
A játékvezető asszisztensnek fel kell emelnie a zászlót, amikor a játékos érinti a labdát.



A leshelyzetben lévő támadó (A) nem zavarja ellenfelét, és nem érinti a labdát.  
A játékos nem büntethető, mert nem érintette a labdát.



A leshelyzetben lévő támadó (A) fut a labda felé, és egy nem leshelyzetben lévő csapattársa (B) szintén fut a labda felé, és megjátssza azt. (A) játékos nem büntethető, mert nem érintette a labdát.



Egy leshelyzetben lévő támadó (A) büntethető, mielőtt megjátssza vagy érinti a labdát, ha a játékvezető véleménye szerint nincs olyan nem lesben lévő csapattársa, akinek lehetősége van megjátsszani a labdát.





A leshelyzetben lévő támadó (1) fut a labda felé, és nem érinti a labdát.  
A játékvezető asszisztensnek kirúgást kell jeleznie.



A leshelyzetben lévő támadó (A) akadályozza a kapust a látásban.  
Őt büntetni kell, mert gátolja az ellenfelet a labda megjátszásában, vagy abban, hogy képes legyen a labdát megjátszani.



A leshelyzetben lévő támadó (A) nem akadályozza a kapust a látásban, és nem tesz mozdulatot, vagy nem mozog úgy, hogy becsapja vagy megzavarja őt.

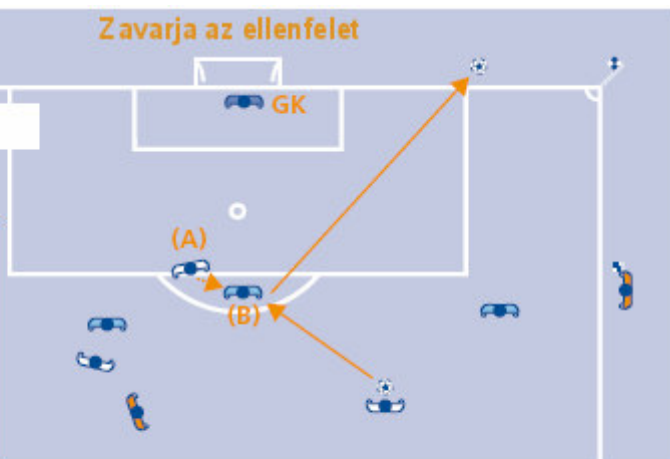


A leshelyzetben lévő támadó (A) fut a labda felé, de nem gátolja ellenfelet a labda megjátzásában, vagy abban, hogy képes legyen a labdát megjátszani. (A) nem tesz mozdulatot, vagy nem mozog úgy, hogy becsapja, vagy megzavarja őt (B).

9

## Zavarja az ellenfelet

Les

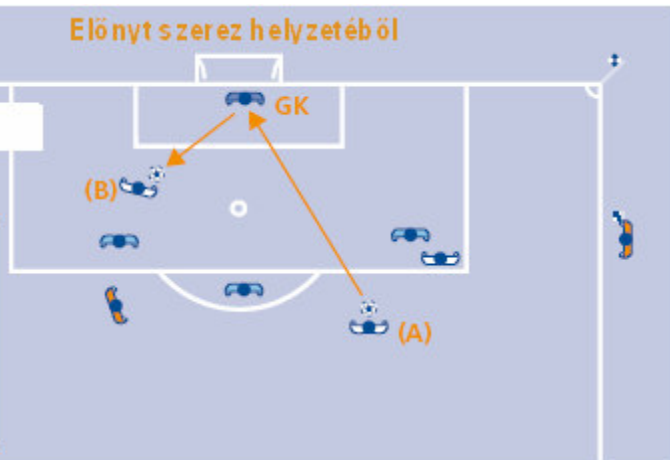


A leshelyzetben lévő támadó (A) fut a labda felé, és gátolja ellenfelét (B) a labda megjátásában, vagy abban, hogy képes legyen a labdát megjátaszani. (A) játékos mozdulatot tesz, vagy úgy mozog, hogy becsapja, vagy megzavarja (B) játékost.

10

## Előnyt szerez helyzetéből

Les



Az (A) játékos lövése a kapusról odapattan csapattársához, (B) játékoshoz, akit büntetni kell a labda megjátásáért, mert korábban leshelyzetben volt.



Az (A) játékos lövése lepattan a kapusról. A nem lesen lévő (B) játékos megjátssza a labdát.

A leshelyzetben lévő (C) játékos nem büntetendő, mert nem szerzett előnyt helyzetéből, mert nem érintette a labdát.



Az (A) játékos lövése az ellenfélről odapattan csapattársához, (B) támadó játékoshoz, aki büntetendő, a labda megjátsszásaért, mert korábban leshelyzetben volt.



---

### A szabálytalanság alapfeltételei

---

A következő feltételeknek kell teljesülnie, hogy egy szabálysértést szabálytalanságnak tekintsünk:

- Egy játékos követi el.
- A játéktéren történik.
- Akkor történik, amikor a labda játékban van.

Ha a játékvezető egy olyan szabálysértés miatt állítja meg a játékot, amely a játéktéren kívül történik (amikor a labda játékban van), a játékot labdaejtéssel kell újraindítani arról a helyről, ahol a labda volt \* (l. a 3. oldal).

---

### Vigyázatlanság, meggondolatlanság, indokolatlan mértékű erőbevetés

---

A „vigyázatlan” azt jelenti, hogy egy játékos az ellenfele megtámadásakor a figyelem és a megfontolás hiányát mutatja, vagy cselekedetében nincs óvatosság.

- Ha egy szabálytalanságot vigyázatlannak ítélnék meg, akkor további fegyelmezés nem szükséges.

A „meggondolatlan” azt jelenti, hogy egy játékos teljesen figyelmen kívül hagyja ellenfelére nézve cselekedetének veszélyességét vagy annak következményeit.

- Ha egy játékos meggondolatlanul játszik, akkor figyelmeztetni kell.

Az „indokolatlan mértékű erőbevetés” azt jelenti, hogy egy játékos messze túllépi a szükséges erőbevetést és az ellenfelének sérülésveszélyt okoz.

- Ha egy játékos indokolatlan mértékű erőbevetést alkalmaz, akkor ki kell állítani.

---

### Az ellenfél támadása

---

Az ellenfél támadása harc a területért a kar és a könyök használata nélkül, amikor a labda megjátszható közelségben van.

Az ellenfél támadása szabálytalan, ha az

- vigyázatlan
- meggondolatlan
- túlzott erőbevetéssel történik.

---

## Az ellenfél visszatartása

---

Az ellenfél visszatartása azt a cselekményt fedi, amikor a keze, karja vagy a teste használatával valaki ellenfelét a mozgásában gátolja.

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy korán avatkozzanak közbe, és megfelelően kezeljék az ellenfél visszatartását különösen a büntetőterületen belül a szöglerúgásoknál és a szabadrúgásoknál.

Az ilyen helyzetek kezelése:

- a játékvezető szólítsa fel azt a játékost, aki visszatartja ellenfelét mielőtt a labda játékba kerül
- figyelmeztesse azt a játékost, aki folytatja a visszatartást mielőtt a labda játékba kerül
- ítéljen közvetlen szabadrúgást vagy büntetőrúgást, és figyelmeztesse a játékost, ha ez akkor történik, amikor a labda játékban van.

Ha egy védő a támadót a büntetőterületen kívül kezdi visszatartani, de a visszatartást a büntetőterületen belül is folytatja, akkor büntetőrúgást ítéljen a játékvezető.

### ***Fegyelmezési szankciók***

- Sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetés jár, amikor egy játékos azért tartja vissza ellenfelét, hogy gátolja abban, hogy megszerezze a labdát, vagy előnyös helyzetbe kerüljön.
- Ki kell állítani azt a játékost, aki az ellenfele visszatartásával nyilvánvaló gólhelyzetet semmisít meg.
- Az ellenfél visszatartásának más eseteiben nincs további fegyelmezési akció.

### ***A játék újraindítása***

- Közvetlen szabadrúgással arról a helyről, ahol a szabálysértés történt\* (l. 3. oldal) vagy büntetőrúgással, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt.



### A labda kezelése

A labda kezelése azt a szándékos cselekedetet jelzi, amikor egy játékos a kezével, vagy karjával kerül érintkezésbe a labdával. A játékvezető a következőket vegye figyelembe:

- A kéz mozog a labda felé (nem a labda a kéz felé).
- Az ellenfél és a labda közötti távolság (váratlan labda).
- A kéz helyzete nem szükségszerűen jelenti, hogy ez egy szabálysértés.
- A labda érintése egy kézben lévő tárggyal (ruházat, sípcsontvédő) szabálysértésnek számít.
- A labda megdobása egy tárggyal (egy cipő, sípcsontvédő, stb.) szabálysértésnek számít.

#### ***Fegyelmezési szankciók***

Vannak körülmények, amikor sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetés szükséges, amikor egy játékos szándékosan kezeli a labdát. Például, amikor egy játékos:

- szándékosan és látványosan kezeli a labdát, hogy ellenfelét meggátolja, hogy a birtokába kerüljön a labda
- a labda szándékos kezelésével kísérel meg gólt elérni.

Ki kell állítani azt a játékost, aki a labda szándékos kezelésével gólt vagy nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg. Ez a büntetés nem abból a cselekedetből fakad, hogy a játékos szándékosan kezeli a labdát, hanem abból az elfogadhatatlan és sportszerűtlen beavatkozásból, amely egy gól elérését akadályozza meg.

#### ***A játék újraindítása***

- Közvetlen szabadrúgással arról a helyről, ahol a szabálysértés történt\* (l. 3. oldal) vagy büntetőrúgással.

A saját büntetőterületén kívül a kapusra is ugyanazok a megszorítások vonatkoznak a labda kezelésével kapcsolatban, mint a többi játékosra. A saját büntetőterületén belül a kapus nem lehet vétkes közvetlen szabadrúgást igénylő kezelésben, vagy bármilyen más, a labda kezelésével kapcsolatos szabálysértésben. Azonban vétkes lehet számos olyan szabálysértésben, amely közvetett szabadrúgást von maga után.



---

## A kapusok szabálysértései

---

Nem megengedett, hogy a kapusok a kezükben 6 másodpercnél tovább birtokolják a labdát. Úgy tekintjük, hogy a kapus birtokolja a labdát:

- amíg a labda a kezei között vagy a keze és bármilyen felület (pl. talaj vagy a saját teste) között van
- amíg a labdát a kinyújtott, nyitott kezén tartja
- amíg pattogatja talajra vagy feldobja a levegőbe.

Nem támadhatja ellenfele a labdát kezével birtokló kapust.

A következő esetekben nem megengedett, hogy a kapus a saját büntetőterületén belül a kezével érintse a labdát:

- Ha miután kiengedte a birtokából, ismét kezeli a labdát mielőtt bármely más játékos érintette volna.
  - Akkor tekintjük, hogy a kapus felügyeli a labdát, ha a kezének vagy karjának bármely részével érinti, kivéve, ha az véletlenül lepattan a kapusról, például egy védekező után.
  - A labda birtoklásába az is beletartozik, amikor a kapus szándékosan hátrítja azt.
- Ha kézzel érinti a labdát, miután azt egy játékos szándékosan hozzárúgta.
- Ha kézzel érinti a labdát, miután azt közvetlenül az egyik játékos bedobása után kapta.

### ***A játék újraindítása***

- Közvetett szabadrúgással arról a helyről, ahol a szabálysértés történt\* (l. 3. oldal).

---

## A kapusok elleni szabálysértések

---

- Szabálysértés, ha egy játékos akadályozza a kapust, hogy megszabaduljon a kezében tartott labdától.
- Azt a játékost, aki megrúgja vagy megkísérli megrúgni a labdát, amikor a kapus éppen megszabadul attól, büntetni kell, mert veszélyesen játszik.
- Szabálysértés a kapus mozgását korlátozni sportszerűtlen feltartóztatással, például a szögletrúgás elvégzésekor.

### Veszélyes játék

A veszélyes játék egy olyan cselekvés, amikor egy játékos ugyan a labdát próbálja megjátszani, de közben valakire nézve sérülésveszélyes (beleértve magát a játékost is): Ezt az ellenfél közelében követték el, és meggátolják az ellenfelet a labda megjátszásában a sérüléstől való félelmük miatt. A cselekvés akkor válik szabálysértéssé, ha az ellenfelet hátrányosan érinti.

Az ollózás megengedett, ha a játékvezető véleménye szerint nem veszélyes az ellenfélre.

A veszélyes játéknál nincs testi érintkezés a játékosok között. Ha van testi érintkezés, akkor a cselekvés egy közvetlen szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértéssé válik. Ha van testi érintkezés, akkor alaposan fontolja meg a játékvezető azt, hogy nagy valószínűséggel elkövettek sportszerűtlenséget is.

#### ***Fegyelmezési szankciók***

- Ha egy játékos egy „normális” ütközet során játszik veszélyesen, akkor a játékvezető ne alkalmazzon fegyelmezést. Ha a cselekményben benne van a sérülés nyilvánvaló kockázata, akkor a játékvezető figyelmeztesse a játékost.
- Ha a játékos a veszélyes játékával egy nyilvánvaló gólhelyzetet semmisít meg, akkor a játékvezető állítsa ki a játékost.

#### ***A játék újraindítása***

- Közvetett szabadrúgással arról a helyről, ahol a szabálysértés történt\* (l. 3. oldal).
- Ha van érintkezés, akkor egy más szabálysértést követtek el, és közvetlen szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő.

---

## Az ellenfél mozgásának akadályozása

---

Az ellenfél mozgásának akadályozása az ellenfél útjába kerülést jelenti, hogy ellenfelét gátolja, akadályozza, lelassítsa vagy irányváltoztatásra kényszerítse, amikor a labda egyikük megjátszható közelségében sincs.

Minden játékosnak joga van helyezkedni a játéktéren, az ellenfél útjában lenni nem ugyanaz, mint az ellenfél útjába kerülni.

A labda fedezése megengedett. Az a játékos, aki taktikai okból megy az ellenfele és a labda közé, egészen addig nem követ el szabálytalanságot, amíg a labdát megjátszható közelségben tartja, és a karjával vagy testével nem tartja távol ellenfelét. Ha a labda megjátszható közelségben van, akkor az ellenfele a játékost sportszerűen támadhatja.

### A játék újraindításának késleltetése a kártya felmutatása miatt

Ha a játékvezető elhatározta, hogy felmutat egy kártyát, akár figyelmeztetni vagy kiállítani egy játékost, a játék nem indítható újra, amíg a szankcionálást el nem intézték.

### Figyelmeztetés sportszerűtlen magatartásért

Különböző körülmények esetén kell a játékost sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni. Például, ha egy játékos

- a közvetlen szabadrúgást maga után vonó 6 szabálytalanság valamelyikét megdöntően követi el
- taktikai okból szabálysértést követ el, hogy egy ígéretes akciót megakadályozzon vagy szétdaraboljon
- taktikai okból visszatartja ellenfelét, hogy elhúzza őt a labdától, vagy megakadályozza abban, hogy a labdát megszerezze
- kezezi a labdát, hogy ezzel megakadályozza az ellenfelét, hogy a labdát birtokába vegye, vagy egy támadás kifejlődjék (kivéve a saját büntetőterületén lévő kapust)
- kezezi a labdát, hogy megpróbáljon gólt elérni (függetlenül attól, hogy sikerült-e a próbálkozása vagy nem)
- megpróbálja becsapni a játékvezetőt azzal, hogy sérülést színlel, vagy tettet, hogy szabálytalankodtak ellene (szimulálás)
- a játék folyamán a játékvezető engedélye nélkül helyet cserél a kapussal
- cselekedete a játék iránti tisztelet hiányát mutatja
- megjátssza a labdát miközben lesétál a játéktérről, miután engedélyezték neki a játéktér elhagyását
- szavakkal zavarja ellenfelét a játék folyamán vagy az újraindításakor
- nem engedélyezett jeleket helyez a játéktérre.

## A gól ünneplése

Megengedhető, hogy a gólt elérő játékos kimutassa örömét, de az ünneplés nem lehet túlzott.

A gól indokolt ünneplése megengedett, de nem támogatandó a megkoreografált gólöröm gyakorlata, amely túlzott időhúzást eredményez, és a játékosokat utasítást kapnak, hogy az ilyen esetekben avatkozzanak közbe.

A játékost figyelmeztetni kell, ha:

- a játékos véleménye szerint olyan gesztusokat tesz, amely provokatív, gúnyolódó vagy indulatokat szító
- az elválasztó korlátra (kerítésre) mászással ünnepli a gólt
- a fején keresztül húzza a mezét, vagy a mezével elfedi a fejét



- a gól ünneplésekor maszkkal vagy más, hasonló tárggyal eltakarja a fejét vagy az arcát.



A gólöröm közben a játéktér elhagyása önmagában még nem egy figyelmeztetendő szabálytalanság, de lényeges, hogy a játékosok térjenek vissza a játéktérre, amint ez lehetséges.

A gólörömmel kapcsolatban a játékosoktól elvárjuk, hogy a megelőzés és a józanész gyakorlatát kövessék.

---

### A játékvezető bírálata szóval vagy mozdulattal

---

Figyelmeztetni kell azt a játékost, aki tiltakozik (szóban vagy másként) a játékvezető ítélete ellen.

A csapatkapitánynak, noha felelős csapatának magatartásáért, a játékszabályok szerint nincsenek különleges jogai.

---

### A játék újraindításának késleltetése

---

A játékvezetőknek figyelmeztetni kell azon játékosokat, akik késleltetik különböző eljárásokkal a játék újraindítását, mint például:

- rossz helyről végzi el a szabadrúgást avval a céllal, hogy a játékvezető megismételtesse
- bedobáshoz készülődik, majd átengedi a dobást egy csapattársának
- amikor a játékvezető megállítja a játékot, elrúgja, vagy elviszi a labdát
- túl sokat késlekedik a szabadrúgás vagy bedobás elvégzésével
- amikor lecserélik, késlekedik a játéktér elhagyásával.
- összetűzést idéz elő úgy, hogy szándékosan megéri a labdát, miután a játékvezető a játékot megállította.

---

### Következetes szabálysértések

---

A játékvezetőknek mindenkor fel kell készülni azokra a játékosokra, akik következetesen vétnek a szabályok ellen. Különösen azt kell felismerniük, amikor a játékos különböző szabálytalanságot követ el. Ilyenkor is figyelmeztetni kell, mert következetesen vét a játékszabályok ellen.

Nincs megadva a szabálysértésekhez egy konkrét szám, amelyet a „következetesség” vagy előfordulások számának mintájaként neveztek ki – ez teljesen elbírálás kérdése, amellyel a játék hatékony irányítását kell elérni.

## Súlyos sportszerűtlenség

Egy játékos súlyos sportszerűtlenségben vétkes, ha egy ellenfél ellen indokolatlan mértékű erőbevetést vagy kegyetlenséget alkalmaz a labdáért vívott küzdelemben, amikor a labda játékban van.

Bármely játékos, aki a labdáért vívott küzdelemben támadja ellenfelét előlről, oldalról vagy hátulról, használja egyik vagy mindkét lábát indokolatlan mértékű erőbevetéssel és veszélyezteti ellenfelét, súlyos sportszerűtlenségben vétkes.

A súlyos sportszerűtlenségeket tartalmazó helyzetekben ne alkalmazzanak előnyszabályt, hacsak nincs ezután egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség. A játékvezető akkor állítsa ki a súlyos sportszerűtlenségben vétkes játékost, amikor a labda legközelebb játékon kívül lesz.

A súlyos sportszerűtlenségben vétkes játékost ki kell állítani, és a játékot közvetlen szabadrúgással kell újraindítani arról a helyről, ahol a szabálysértés történt \* (l. 3. oldal) vagy büntetőrúgással (ha a szabálysértés az elkövető büntetőterületén belül történt).



---

### Durva játék

---

Egy játékos durva játékban vétkes, amikor egy ellenfél ellen indokolatlan mértékű erőbevetést vagy kegyetlenséget alkalmaz nem a labdáért vívott küzdelemben.

Akkor is durva játékban vétkes, amikor egy csapattársa vagy bármely más személy ellen indokolatlan mértékű erőbevetést vagy kegyetlenséget alkalmaz.

Durva játék történhet akár a játéktéren, akár annak határain kívül, amikor a labda játékban vagy játékon kívül van.

A durva játékot tartalmazó helyzetekben ne alkalmazzanak előnyszabályt, hacsak nincs ezután egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség. A játékvezető akkor állítsa ki a durva játékban vétkes játékost, amikor a labda legközelebb játékon kívül lesz.

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy a durva játék gyakran tömegjelenethez vezet, ezért aktív közbeavatkozással meg kell próbálni ezt megelőzni.

Ki kell állítani azt a játékost, cserejátékost vagy lecserélt játékost, aki durva játékban vétkes.



### **A játék újraindítása**

- Ha a labda játékon kívül volt, akkor a játék az előző ítéletnek megfelelően indul újra.
- Ha a labda játékban volt, és a szabálysértés a játéktéren kívül történt:
  - ha a játékos már a játéktéren kívül volt, és ott követi el a szabálysértést, akkor a játék labdajárással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \*
  - ha a játékos elhagyja a játéktérrel, hogy elkövesse a szabálysértést, akkor a játék közvetett szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \*.
- Ha a labda játékban volt, és a szabálysértés a játéktéren történt:
  - egy ellenféllel szemben, akkor a játék közvetlen szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \* vagy büntetőrúgással
  - egy csapattárral szemben, akkor a játék közvetett szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \*
  - egy cserejátékoskal vagy lecserélt játékoskal szemben, akkor a játék közvetett szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \*.
  - a játékvezetővel vagy egy játékvezető asszisztenssel szemben, akkor a játék közvetett szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt \*
  - egy más személlyel szemben, akkor a játék labdajárással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \*.

\* (l. 3. oldal)

### Egy szabálysértés során dobnak egy tárgyat (vagy a labdát)

Amikor a labda játékban van, és egy játékos, cserejátékos vagy lecserélt játékos meggondolatlanul dob egy tárgyat az ellenfeléhez vagy más személyhez, akkor a játékvezető állítsa meg a játékot, és figyelmeztesse a játékosot, cserejátékost vagy lecserélt játékost.

Amikor a labda játékban van, és egy játékos, cserejátékos vagy lecserélt játékos indokolatlan mértékű erőbevetéssel dob egy tárgyat az ellenfeléhez vagy más személyhez, akkora játékvezető állítsa meg a játékot, és durva játékért állítsa ki a játékosot, cserejátékost vagy lecserélt játékost.

#### ***A játék újraindítása***

- Ha egy játékos a saját büntetőterületén belül áll, és a büntetőterületen kívül álló ellenfeléhez dob egy tárgyat, akkor a játékvezető az ellenfél csapata javára megítélt közvetlen szabadrúgással indítsa újra a játékot arról a helyről, ahol eltalálta, vagy eltalálta volna ellenfelét.
- Ha egy játékos a saját büntetőterületén kívül áll, és a büntetőterületen belül álló ellenfeléhez dob egy tárgyat, akkor a játékvezető büntetőrúgással indítsa újra a játékot.
- Ha egy játékos a játéktéren belül áll, és a játéktéren kívül álló bármely személyhez dob egy tárgyat, akkor a játékvezető közvetett szabadrúgással indítsa újra a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).
- Ha egy játékos a játéktéren kívül áll, és a játéktéren belül álló ellenfeléhez dob egy tárgyat, akkor a játékvezető az ellenfél csapata javára megítélt közvetlen szabadrúgással indítsa újra a játékot arról a helyről, ahol eltalálta, vagy eltalálta volna ellenfelét vagy egy büntetőrúgással.
- Ha egy cserejátékos vagy egy lecserélt játékos a játéktéren kívül áll, és a játéktéren belül álló ellenfeléhez dob egy tárgyat, akkor a játékvezető az ellenfél csapata javára megítélt közvetett szabadrúgással indítsa újra a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt \* (l. 3. oldal).

---

## Gól vagy nyilvánvaló gólhelyzetet megsemmisítése

---

Két kiállítási szabálysértés foglalkozik azzal, hogy meggátolja ellenfelének a nyilvánvaló gólszerzési lehetőségét. Ez a szabálysértés nem szükségszerűen a büntetőterületen belül történik meg.

Ha a játékvezető előnyszabályt alkalmaz egy nyilvánvaló gólhelyzetben, és közvetlenül gólt érnek el, annak ellenére, hogy az ellenfél kezezte a labdát vagy szabálytalankodott ellenfelével, akkor a játékos nem állítható ki, de azért figyelmeztethető.

A játékvezetők a következő körülményeket vegyék figyelembe, amikor arról döntenek, hogy kiállítanak-e egy játékost gól vagy nyilvánvaló gólhelyzet megsemmisítéséért:

- a szabálysértés és a kapu közötti távolság
- a labda megtartásának vagy megszerzésének valószínűsége
- a játék iránya
- a védők elhelyezkedése és száma
- az ellenfél nyilvánvaló gólszerzési lehetőségét megsemmisítő szabálysértésért közvetlen vagy közvetett szabadrúgás jár.

---

### Végrehajtás

---

A labda akkor kerül játékba, ha elrúgták, és elmozdul.

A szabadrúgás úgy is elvégezhető, hogy a labdát egy lábbal vagy két lábbal egyszerre felemelik.

A szabadrúgás elvégzése közben az ellenfél megtévesztésére irányuló cselezés a labdarúgás részeként megengedett. Azonban, ha a játékvezető véleménye szerint a cselezés egy sportszerűtlen magatartásnak tekinthető, akkor a játékost figyelmeztetni kell.

Ha egy játékos a szabadrúgás elvégzése folyamán nem vigyázatlanul, nem meggondolatlanul, és nem is indokolatlan mértékű erőbevetéssel, de szándékosan nekirúgja a labdát az ellenfelének, hogy másodszor is megjátshassa a labdát, akkor a játékvezető engedje tovább a játékot.

A közvetett szabadrúgás elvégzését meg kell ismételni, ha a játékvezető nem emeli fel a karját, hogy jelezze, hogy a rúgás közvetett, és a labdát közvetlenül a kapuba rúgják. A játékvezető hibája az eredeti közvetett szabadrúgást nem érvényteleníti.

---

### Távolság

---

Ha egy játékos úgy határoz, hogy gyorsan végzi el a szabadrúgást, és a labdához 9,15 m-nél közelebb lévő ellenfél közbeavatkozik, akkor a játékvezető engedje tovább a játékot.

Ha egy játékos úgy határoz, hogy gyorsan végzi el a szabadrúgást, és a labda közelében lévő ellenfél szándékosan akadályozza a szabadrúgás elvégzésében, akkor a játékvezető a játék újraindításának késleltetéséért figyelmeztesse a játékost.

Ha a védőcsapat szabadrúgást végez el a saját büntetőterületén, és az ellenfél egy vagy több játékosa a büntetőterületen belül marad, mert a védő úgy határozott, hogy gyorsan végzi el a szabadrúgást, és az ellenfelének nem volt ideje elhagyni a büntetőterületet, akkor a játékvezető engedje tovább a játékot.

### Végrehajtás

---

A büntetőrúgás elvégzése közben az ellenfél megtévesztésére irányuló cselezés a labdarúgás részeként megengedett. Azonban, ha a játékvezető véleménye szerint a cselezés egy sportszerűtlen magatartásnak tekinthető, akkor a játékost figyelmeztetni kell.

### Felkészülés a büntetőrúgásra

---

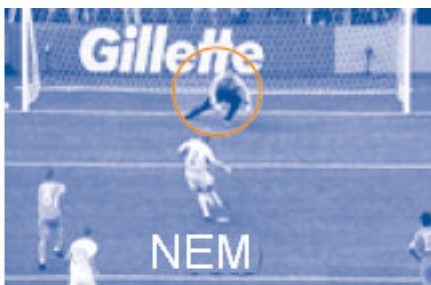
A büntetőrúgás elvégzése előtt a játékvezető a következő követelményeket ellenőrizzé:

- Azonosították rúgó játékost.
- A labdát megfelelően a büntetőpontra helyezték.
- A kapus a kapuvonalon a kapufák között arccal a rúgó játékos felé van.
- A rúgó játékos és a kapus csapattársai:
  - a büntetőterületen kívül vannak
  - a büntetőterület ívén kívül vannak
  - a labda mögött vannak.

## 14. SZABÁLY –A BÜNTETŐRÚGÁS

Szabálysértések a síp után, a labda játékba kerülése előtt

Belépés	A rúgás kimenetele	
	Gól	Nem gól
Támadó játékos	A büntetőrúgás megismétlése	Közvetett szabadrúgás
Védő játékos	Gól	A büntetőrúgás megismétlése
Mindkettő	A büntetőrúgás megismétlése	A büntetőrúgás megismétlése



### Végrehajtások -- Szabálysértések

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy az ellenfelek nem lehetnek 2 m-nél közelebb ahhoz a ponthoz, ahol a bedobást elvégzik. Ahol szükséges, ott a játékvezető szólítsa fel a bedobás előtt az ezen a távolságon belül tartózkodó játékosokat, és figyelmeztesse azt a játékost, aki azután nem vonul vissza a megfelelő távolságra. A játék bedobással indul újra.

Ha egy játékos a bedobás szabályos elvégzése folyamán nem vigyázatlanul, nem meggondolatlanul, és nem is indokolatlan mértékű erőbevetéssel, de szándékosan nekidobja a labdát az ellenfelének, hogy másodszor is megjátszhassa a labdát, akkor a játékvezető engedje tovább a játékot.

Ha a labda a bedobásból közvetlenül az ellenfél kapujába kerül, akkor a játékvezető ítéljen kirúgást. Ha a labda a bedobásból közvetlenül a bedobást végző csapat kapujába kerül, akkor a játékvezető ítéljen szöglet Rúgást.

Ha a labda a földet éri mielőtt bekerül a játéktérre, akkor ugyanaz a csapat végezheti el ismét a bedobást ugyanarról a helyről, feltéve, hogy a bedobás a szabályos volt. Ha a bedobás nem volt szabályos, akkor az ellenfél végezheti el.

---

### Végrehajtások -- Szabálysértések

---

Ha egy játékos, aki szabályosan végzi el a kirúgást, szándékosan másodszor megjátssza a labdát, miután az elhagyta a büntetőterületet, és mielőtt más játékos érintette volna, akkor ő közvetett szabadrúgással büntetendő arról a helyről, ahol a második érintés történt \* (l. 3. oldal). Azonban, ha a játékos kézzel érinti a labdát, akkor közvetlen szabadrúgással büntetendő, és szükség esetén még fegyelmezési szankcióval is.

Ha egy védő szabálytalanságot követ el egy olyan ellenféllel szemben, aki a labda játékba kerülése előtt belépett a büntetőterületre, akkor a kirúgást meg kell ismételni, és a szabálysértés jellegétől függően a védő figyelmeztethető vagy kiállítható.



### Végrehajtások -- Szabálysértések

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy az ellenfél játékosainak legalább 9,15 m-re kell maradniuk a sarokívtől, amíg a labda játékba kerül (a játéktéren kívül használható egy nem kötelező jel). A játékvezető szögletrúgás elvégzése előtt szólítsa fel az ezen a távolságon belül lévő játékosokat, ha szükséges, és figyelmeztesse azt a játékost, aki azután nem vonul vissza a megfelelő távolságra.

Ha a rúgó játékos másodszor érinti a labdát, mielőtt más játékos érintette volna, akkor közvetett szabadrúgást kell ítélni arról a helyről, ahol a második érintés történt \* (l. 3. oldal).

Ha egy játékos a szögletrúgás szabályos elvégzése folyamán nem vigyázatlanul, nem meggondolatlanul, és nem is indokolatlan mértékű erőbevetéssel, de szándékosan nekirúgja a labdát az ellenfelének, hogy másodszor is megjátszhassa a labdát, akkor a játékvezető engedje tovább a játékot.

A labdát a sarokíven belül kell elhelyezni, és akkor kerül játékba, amikor elrúgták, ezért a labdának nem kell elhagynia a sarokívet, hogy játékba kerüljön.

Az ábra néhány szabályos és szabálytalan helyzetet mutat be.



---

## **A büntetőpontról végzett rúgások**

---

### ***Végrehajtás***

- A büntetőpontról végzett rúgások nem része a mérkőzésnek.
- A kaput csak akkor lehet kicserélni, ha az használhatatlanná válik.
- Ha már minden jogosult játékos végzett rúgást a büntetőpontról, akkor nem kell ugyanazt a sorrendet tartani, mint a rúgások első körében.
- Mindkét csapat felelős azért, hogy a mérkőzés végén a játéktéren lévő játékosok közül válasszák ki a rúgást végzőket, és azért, hogy milyen sorrendben végezzék a rúgásokat.
- Egy sérült mezőnyjátékost nem lehet helyettesíteni a büntetőpontról végzett rúgások elvégzése alatt.
- Ha a kapust kiállítják a büntetőpontról végzett rúgások elvégzése alatt, akkor ő a mérkőzést befejező játékosok egyikével helyettesíthető.
- A játékos, cserejátékos és lecserélt játékos figyelmeztethető vagy kiállítható a büntetőpontról végzett rúgások elvégzése alatt.
- A játékvezető nem szakíthatja félbe a mérkőzést, ha egy csapat 7-nél kevesebb játékosal marad a büntetőpontról végzett rúgások elvégzése alatt.
- Ha egy játékos megsérül, vagy kiállítják a büntetőpontról végzett rúgások elvégzése alatt, és a csapatának egy játékosal kevesebbje lesz, akkor a játékvezetőnek nem kell lecsökkentenie a másik csapatban a rúgást végző játékosok számát. Az csak a büntetőpontról végzett rúgások kezdetén megkövetelt, hogy mindkét csapatból egyenlő számú játékos legyen.

*(Jóváhagyta az International Board 1993 februárjában)*

---

### **A testület neve és összetétele**

---

A Board neve: International Football Association Board. A Board tagjai — a továbbiakban “szövetségesek” — az Angol Labdarúgó Szövetség (The Football Association), a Skót Labdarúgó Szövetség, Wales Labdarúgó Szövetsége, az Ír Labdarúgó Szövetség (Észak-Írország) és a FIFA. Mindegyik tag négy küldöttel képviseltetheti magát.

---

### **A Board célja**

---

A Board célja, hogy megvitassa a benyújtott szabálmódosítási javaslatokat és döntsön azokról, valamint egyéb, a labdarúgó szövetségekre vonatkozó kérdésekben, amelyeket a Board éves rendes ülése, a Boardot alkotó szövetségek megfelelő gyűlése, a kontinentális uniók vagy a tagszövetségek a Board hatáskörébe utalnak.

---

### A Board ülései

---

A Board évente kétszer ül össze. Az éves rendes ülésre megállapodás szerint februárban vagy márciusban kerül sor.

Az éves adminisztratív ülést szeptemberben vagy októberben tartják, megállapodás szerint. A rendes és az adminisztratív ülés helyszínét és időpontját az előző évi rendes ülésen határozzák meg. Az évenkénti rendes és adminisztratív ülést ugyanaz a szövetség rendezi.

Az ülésen a rendező szövetség egyik képviselője elnököl. Az üléseket minden évben más szövetség rendezi, rotációs rendszer szerint.

#### *Az éves rendes ülés*

Az éves rendes ülést felhatalmazták, hogy megvitassa a benyújtott szabálmódosítási javaslatokat és döntsön azokról, és más lényeges, labdarúgó szövetségeket érintő ügyekről, amelyek a Board hatáskörébe esnek.

#### *Az éves adminisztratív ülés*

Az éves adminisztratív ülésre megállapodás szerint szeptemberben vagy októberben kerül sor. Az ülést a Boardhoz tartozó általános ügyletek megvitatására hatalmazták fel. Ilyen ügyekben döntéseket is hozhat, de az éves adminisztratív ülésnek nincs felhatalmazása a Játékszabályok módosítására.

---

## Eljárási szabályok

---

### *Az éves rendes ülés*

Minden szövetség december 1-jéig írásban küldi be javaslatait, szabályváltoztatási ajánlásait, szabályváltoztatási kísérlet engedélyezése iránti igényét és egyéb vitára ajánlott témáját azon szövetség titkárának, amely a Board következő ülését rendezi. Ezek kinyomtatásának és szétküldésének határideje december 14. A szétküldött anyaggal kapcsolatos kiegészítések és módosítások január 14-ig juttathatók el, ugyancsak írásban, a rendező szövetséghez, amely ezeket február 1-jéig kinyomtatja és szétküldi a tagszövetségeknek.

### *Az éves adminisztratív ülés*

Minden szövetség legkésőbb az ülés előtt négy héttel írásban megküldi javaslatait, kívánásait, szabálymódosítási kísérlet iránti igényét és egyéb vitatémáit a rendező szövetség titkárának.

A napirend és a dokumentáció legkésőbb két héttel az ülés előtt megküldendő a tagszövetségeknek.

Bármely kontinentális unió vagy nemzeti szövetség beterjeszthet javaslatokat, kéréseket vagy vitatémákat a FIFA főtitkárának. Ezeket írásban és olyan időben kell eljuttatni, hogy a FIFA megvizsgálhassa, és ha elfogadható, a rendező szövetség titkárához továbbíthassa négy héttel az ülés előtt.

---

### Jegyzőkönyv

---

Az ülések jegyzőkönyveit a rendező szövetség titkára vezeti. A jegyzőkönyvet teljes egészében fel kell venni a jegyzőkönyvek hivatalos könyvébe. Ez utóbbit február 1-jéig át kell adni a következő ülés rendezőjének.

---

### Határozatképesség és szavazati jog

---

Az ülés napirendje csak akkor tárgyalható, ha legalább négy szövetség jelen van, melyek közül egyik a FIFA. Minden egyes Brit Szövetségnek egy-egy, a FIFÁ-nak pedig — a hozzátartozó tagszövetségek nevében — négy szavazata van. Valamely javaslat elfogadásához a jelenlévők és szavazásra jogosultak legalább háromnegyedének támogatására van szükség.

---

### Szabályváltoztatások

---

A játékszabályokon csak a Board éves rendes ülésén és csak a jelenlévők és szavazásra jogosultak háromnegyedének egyetértésével lehet változtatni.

---

### Rendkívüli ülések

---

A folyó évi\* ülések megrendezésével megbízott szövetség rendkívüli ülést hív össze, ha erre két Brit Szövetség vagy a FIFA írásban, a betérjesztendő javaslatok egyidejű megküldésével felkéri. Ilyen ülést a felkérést követő huszonnyolc napon belül kell összehívni, a Board tagszövetségeinek az ülés előtt huszonegy nappal kell erről tudomást szereznüik, és a javaslatokat megkapniuk.

---

## A Board határozatai

---

Az adminisztratív ülés határozatai az ülés után azonnal hatályba lépnek, hacsak ezzel ellentétes megállapodás nem történt.

A rendes ülés azon határozatai, amelyek a játékszabályok módosítására vonatkoznak, az ülést követő július 1-jétől kötelezőek a Kontinentális uniók és nemzeti szövetségek számára. Azok a Kontinentális uniók és nemzeti szövetségek azonban, amelyek versenyévadja július 1-jén még nem ért véget, jogosultak a változások bevezetését a következő évad kezdetéig elhalasztani. A Kontinentális uniók és a nemzeti szövetségek a játékszabályokon semmilyen változtatást nem alkalmazhatnak a Board döntése nélkül.\*\*

\* *A folyó év úgy értendő, hogy a megelőző éves rendes ülést követő napon kezdődik.*

\*\* *Megállapodtak, hogy nemzetközi mérkőzésekre a változás a módosítást meghozó éves rendes ülést követő július 1-től érvényes.*