

FEKOSZ 24 órás Sportkupa 2010.

Futball-játékszabályok

1. **A mérkőzések játékideje 2x15 perc**, szünet nincs, a térfélcserét követően folytatódnia kell a játéknak.
2. A mérkőzések játékidejét futóórával kell mérni, **hosszabbításra lehetőség nincs**.
3. Amennyiben a labda az oldalon kívülre kerül, akkor azt **bedobással** vagy **berúgással** kell újra játékba hozni. Az ellenfél játékosainak legalább 5 m-re kell lenniük a labdától. Partdobásból vagy rúgásból közvetlenül gól nem érhető el.
4. **A hazaadott labdát a kapus nem foghatja meg! A dobást sem! Amennyiben mégis megteszi ezt, a játék közvetett szabadrúgással folytatódik az ellenfél javára.**
5. **A kapusról az alapvonalon kívülre került labdát sarokrúgással (szöglet) kell játékba hozni.** Az ellenfél játékosának minimum 5 méter távolságra kell állnia.
6. A **szabadrúgások** esetén a labdát **álló helyzetből** kell játékba hozni, mozgó labda esetén ismételt el kell végezni a szabadrúgást. A sorfálnak legalább 5 méterre kell állnia a labdától, amíg ez nem teljesül, addig a rúgást nem kell elvégezni.
7. A kapus **kirúgással hozhatja ismét játékba a labdát, amennyiben az ellenfélről került az alapvonalon túlra** (kidobás nincs, csak ha játékban van a labda). **Kirúgásból elért gól érvényes.** A kapus gólt dobhat, ha a labda folyamatosan játékban volt (pl. lövést védett).
8. Gól után középkezdéssel kell játékba hozni a labdát, **középkezdésből közvetlenül gól érhető el.**
9. Egy időben egy csapatból maximum 5 játékos (1 kapus + 4 mezőnyjátékos) tartózkodhat a pályán, a cserejátékosok az oldalon kívül tartózkodhatnak. Egy csapat maximális létszáma 10 fő, minimális létszáma 1+3 fő, ha ez nincs meg, akkor a mérkőzés 3:0 végeredménnyel az ellenfél javára lesz jóváírva. Cserélni bármennyit lehet. **A cserejátékosok csak akkor léphetnek pályára, ha már a lecserélendő játékos elhagyta a pályát.** A fair play szellemében *ezt lehetőleg a felezővonalnál* végezzétek el.
10. **Becsúszás nincs.** Ha mégis bekövetkezik, **2 perces** kiállítás jár a vétkes játékosnak. Az esetet a vétlen csapat szabadrúgása követi. Ugyanez vonatkozik **szándékos kezezés** vagy a **gólhelyzetben lévő támadóval szemben elkövetett szabálytalanság** esetére.
11. A győzelem 1 pontot, a vereség 0 pontot ér. Pontegyenlőség esetén az egymás elleni eredmény, majd a jobb gólkülönbség, ha az is egyforma, akkor a több lőtt gól dönt. A helyosztókon döntetlen esetén 3 büntető rúgásával dől el ki a nyertes csapat, ha a 3 büntető után is egyenlő, addig kell folytatni, amíg valamelyik csapat hibázik.
12. A csapatot **csak az adott kollégium lakói** alkotják!
13. Óvás nincs: **nincs**