

FEKOSZ Éjszakai Sportkupa 2008

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 oldalvonalon kívülre kerül, akkor azt **bedobással** vagy **berúgással** kell újra játékba hozni. Amennyiben dobás van, az ellenfélnek minimum 1 méter távolságra kell állnia a dobó játékostól.
4. **A hazaadott labdát a kapus nem foghatja meg! A dobást sem!**
5. **A kapusról az alapvonalon kívülre került labdát sarokrúgással (szöglet) kell játékba hozni.** Az ellenfél játékosának 3 méter távolságot kell adnia, de minimum a büntetővonalon állnia.
6. A **szabadrúgások** esetén a labdát **álló helyzetből** kell játékba hozni, mozgó labda esetén ismételt el kell végezni a szabadrúgást. A sorfálnak legalább 3 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 is érvényes a gól.**
9. Egy időben egy csapatból maximum 6 játékos (1 kapus + 5 mezőnyjátékos) tartózkodhat a pályán, a cserejátékosok az oldalvonalon 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. Amennyiben a 2. félidő végén döntetlen az eredmény, úgy büntetőrúgásokkal dől el a játék kimenete.
12. A csapatot **csak az adott kollégium lakói** alkothatják!
13. **Óvás:** nincs