

AZ 1VS1 CLASSIC PBJ FUTSAL SZABÁLYZATA

PREAMBULUM

„A Pilisborosjenői Futsal Bajnokságok fő célja egy jó hangulatú közösség fenntartása, ezért az egymással való korrektség pályán kívül és belül a PBJ Futsal-ok egyik legfontosabb értéke.”

TARTALOMJEGYZÉK

<u>1. A RÉSZVÉTEL SZABÁLYAI, ELMARADÓ MECCSEK</u> <u>FELTÉTELEK</u> <u>A JELENTKEZÉS VISSZAVONÁSA</u> <u>IDŐPONTKÉRÉS</u> <u>ELMARADT ÉS FÉLBESZAKADT MECCSEK</u>	1. OLDAL
<u>2. JÁTÉKSZABÁLYOK</u> <u>HELY ÉS IDŐ</u> <u>KEZDÉS</u>	2. OLDAL
<u>GÓLOK</u> <u>ÖNGÓLOK</u> <u>KINT A LABDA</u> <u>BÍRÓK</u>	3. OLDAL
<u>SÁRGA LAP</u> <u>ÁLLÓ JÁTÉK</u> <u>SZABÁLYTALANSÁGOK ÉS BÍRÓI ÍTÉLETEK</u>	4. OLDAL
<u>3. LEBONYOLÍTÁS ÉS PONTOZÁS</u> <u>PONTOZÁS A CSOPORTKÖRBE</u> <u>TOVÁBBJUTÁS</u> <u>EGYENES KIESÉS</u> <u>HOSSZABÍTÁS</u> <u>BÜNTETŐPÁRBAJ</u> <u>HATODDÖNTŐK</u>	5. OLDAL

AZ 1VS1 CLASSIC PBJ FUTSAL SZABÁLYZATA

1. A RÉSZVÉTEL SZABÁLYAI, ELMARADÓ MECCSEK

1.1. Feltételek. A részvételhez online kell jelentkezni a www.pbjfutsal.hu oldalon. Aki jelentkezik, elfogadja, hogy:

- a) a bajnokság időpontjában ráér
- b) a pályát saját felelősségére, nem részegen használja
- c) megfelelő felszereléssel rendelkezik (váltócipő)
- d) a teljes szabályzatot ismeri, egyetért vele és betartja.

1.2. A jelentkezés visszavonása. Ha egy játékos a jelentkezés után jön rá, hogy nem tud részt venni, visszavonhatja jelentkezését. Ilyenkor töröljük a résztvevők közül és szükség esetén új sorsolást is tartunk. A jelentkezés visszavonása végleges.

1.3. Időpontkérés. Ha valakinek nem felelnek meg a kiírt időpontok és ezt két héttel a bajnokság előtt jelzi, akkor kaphat másik meccsidőpontokat.

1.4. Az egyenes kieséses szakaszban (az utolsó játéknapon) csak azok a továbbjutók vehetnek részt, akik aznap végig ráérnek. Ha mégis megszakad a szereplés, a megüresedett helyre az a játékos kerül, aki már kiesett az egyenes kieséses szakaszban. Ha több ilyen van, a kevesebb sárga lap dönt, ha ez azonos, a jobb gólarány, ha ez is, a több lőtt gól, ha ez is, sorsolás.

1.5. Elmaradt és félbeszakadt meccsek.

- a) ha egy mérkőzés elmarad a csoportkörben, azért egyik félnek sem jár pont.
- b) ha egy csoportmeccs félbeszakad, aktuális állása lesz a végeredmény.
- c) aki az egyenes kieséses szakaszban nem jelenik meg, automatikusan kiesik.

2. JÁTÉKSZABÁLYOK

2.1 Hely és idő. A játéktér a PBJ FUTSAL HALL (garázs) teljes területe. A mérkőzések két tíz perces félidőből állnak. A zajártalom miatt a legutolsó meccskezdési időpont 20:30.

2.2. Kezdés. Kő-papír-olló játékkal sorsoljuk ki a kezdés vagy térfélválasztás jogát. Aki megnyeri a kő-papír-ollót, dönthet, hogy kezdeni, vagy térfelet választani szeretne-e.

2.3. Gólok. Az 1vs1 Classic futsalban négyféle találat lehetséges:

- a) falas (értéke 1 gól),
- b) plafonos (értéke 2 gól),
- c) sima (értéke 3 gól),
- d) kétfalas (értéke 3 gól).

a) **falas** a gól, ha a labda egyszer pattan meg bármelyik falon, majd utána - anélkül hogy bárki beleérne – bemegy a kapuba. Ha időközben a labda egy tereptárgyon (radiátor, kapufa, ablak, lámpa) is megpattan, az nem változtat a gól falas mivoltán.

b) **kétfalas** a gól, ha minimum kétszer pattan a labda a falakon anélkül, hogy közben bárki beleérne, majd utána bemegy a kapuba. A 3, 4, 5 stb. pattanás plafonon, falon szintén kétfalasanak számít.

c) **sima** a gól, ha az elrúgás és a kapuba jutás között a labda nem érint semmit.

d) **plafonos** gól az, ami az elrúgás után, csak a plafonon megpattanva a kapuba jut.

A bíróról a kapuba pattanó labda érvénytelen gól.

2.3.1. Öngólok. A Pbj Futsal-ban kétféle öngól létezik:

- a) pattanós (értéke 1 gól)
- b) sima (értéke 3 gól)

a) **pattanós** az öngól, ha a labda a falakat, plafont, a kapufát vagy bármi más tereptárgyat érintve jut a kapuba, akár több pattanás során.

b) **sima** az öngól, ha a labda anélkül jut a kapuba, hogy az érintés és a gól közti időközben bármihez hozzáérne.

2.4. Kint a labda. A labda akkor van kint, ha

- a) valamelyik kapu mögé jut és onnan nem pattan vissza a pályára,
- b) a labdafogó hálóba ragad,
- c) kijut a garázsból,
- d) bemegy a kapuba.

A bizonytalan esetekben a bíró szava dönt. Ha a labda kiment, álló helyzetből kell újra játékba hozni, miután az ellenfél is felkészült a játék folytatására.

2.5 Bírók. A bíró a felelős a szabálytalanságok és más játék helyzetek valamint a pálya állapotának megítéléséért, az időmérő és a számláló kezeléséért, a góllövők regisztrálásáért, illetve sárga lapok kiosztásáért és regisztrálásáért.

2.5.1. Sárga lap. Sárga lapot maximum háromszor kaphat egy játékos egy meccsen. A sárga lapok nem járnak kiállítással. Sárga lapot olyan játékos is kaphat, aki a mérkőzésen nézőként vesz részt.

2.5.2. Álló játék. A bíró a meccset félbeszakítja és az időmérőt megállítja:

- a) ha a pálya játékra alkalmatlan és veszélyes
- b) ha a játékosok elvesztik a kontrollt
- c) ha sérülés történik
- d) ha valakinek a szerelését vagy a pályát kell igazítani (kioldódott cipőfűző, leesett szemüveg, elcsúszott kapuk, stb.)

2.6. Szabálytalanságok és bírói ítéletek.

szabálytalanság	bírói ítélet
tulok gól*	a gól érvénytelen
kezezés – nem gólba tartó labda	a labda az ellenfélé
kezezés – egyértelműen gólba tartó labda	sárga lap, büntető**
sarokba szorítás*** (3 mp >)	engedd ki (hagyni kell megfordulni)
hosszas sarokba szorítás (3 mp <)	sárga lap, a labda az ellenfélé
időhúzás	sárga lap, a labda az ellenfélé
lökés	a labda az ellenfélé
ellenfél rugdosása, gáncsolás	a labda az ellenfélé
magas láb	a labda az ellenfélé
mezrángatás, visszahúzás	a labda az ellenfélé
féltérdes védekezés****	gyere ki (fel kell állni)
másik játékos ócsárolása	sárga lap, a labda az ellenfélé
reklamálás	sárga lap, a labda az ellenfélé

2.6.1 A bonyolultabb szabálytalanságok és ítéletek magyarázata.

* **tulok gól:** ha közvetlenül a labda játékba hozása után, annak ellenére kapura lő egy játékos, hogy az ellenfél nincs tudatában a folyó játéknak, a gól érvénytelen. Ez a szabály nem jogosít fel a hosszas ábrándozásra, időhúzásra.

** **büntető:** a büntetőrúgás üres kapura történik, a saját kaputól számított 2. sorról. Ha sikerül a kapufát eltalálni úgy, hogy előtte nem pattan le a labda, a büntető érvényes. Értéke egy sima gól. Az elvégzett büntető után az ellenfél következik.

*** az számít **sarokba szorításnak**, amikor egy játékos bepasszírozza ellenfelét a sarokba, miközben a labda egyértelműen a beszorított játékos birtokában van. Az „engedd ki” bírói ítéletre a labdás embert hagyni kell megfordulni.

**** az számít **féltérdes védekezésnek**, amikor egy játékos teljes testével a kapuba mászik és kapaszkodik, féltérdre ereszkedve és így marad egy helyben. A „gyere ki” bírói ítéletre fel kell állni. Fontos: Ha a térd és a vádli sem érinti a földet, az *nem* szabálytalan védekezés.

3. A LEBONYOLÍTÁS ÉS A PONTOZÁS SZABÁLYAI

3.1 Az egyhétvégés bajnokságok csoportkörből és egyenes kieséses szakaszból állnak. A bajnokságok ideje alatt (még sötétben is) a kertben üríteni tilos.

3.2 A pontozás a csoportkörben különbözik a futballban megszokottól:

a) döntetlen minden meccs, melyen a végeredményben a két játékos közti gólkülönbség nem éri el az ötöt. Ezesetben mindkét fél 1 pontot kap.

b) ha a két játékos közti gólkülönbség minimum öt, de maximum tíz, akkor a győztes 2, a vesztes 1 pontot kap.

c) ha a gólkülönbség tíz fölött van, akkor a győztesnek 3, a vesztesnek 0 pont jár.

3.3. Továbbjutás. Minden csoportból a legtöbb pontot elérő játékosok jutnak tovább az egyenes kieséses szakaszba. Két vagy több játékos pontegyenlősége esetén a továbbjutásról a sárga lapok száma dönt (kinek alacsonyabb), ha ez azonos, a jobb gólarány, ha ez is azonos, akkor az egymás elleni meccs eredménye, ha ez döntetlen vagy elmaradt, sorsolás.

3.4. Egyenes kiesés. A csoportkör végeztével, az utolsó játéknapon rendezzük meg az egyenes kieséses szakaszt. Itt már nincs pontozás, az a játékos jut tovább, aki több gólt lő. Ha a meccs végén az állás *tökéletes döntetlen* (pl. 65-65) akkor a bajnokságon begyűjtött sárga lapok száma dönt, akinek kevesebb van, továbbjut.

3.4.1. Hosszabbítás. Hosszabbítás következik, ha a sárga lapok száma is azonos. A hosszabbítás két, kettő és fél perces félidőből áll. Ha ezután is marad a tökéletes döntetlen, büntetőpárbaj következik.

3.4.2. A büntetőpárbajban a kezdés jogát ismét kő-papír-ollóval döntjük el. Mindkét játékos öt büntetőt rúg, amiket felváltva végeznek el ugyanarra a kapura. A büntetőrúgás üres kapura történik, a másik kaputól számított 2. sorról. Ha sikerül a kapufát eltalálni, a büntető érvényes. Ha egyenlő a sikeres büntetők száma, újabb büntetők következnek.

3.4.3. A hatoddöntők. Ha egy bajnokságban az egyenes kieséses szakaszba továbbjutók száma 6 fő, akkor rendezünk ún. hatoddöntőket, három mérkőzést. A győztesek továbbjutnak, a vesztesek közül pedig még egy játékos jut tovább vigaszágon, a kevesebb sárga lap alapján. Ha ez egyenlő, a jobb gólarány számít. Ha ez is azonos, a több lött gól dönt, ha ez is, akkor sorsolás.