

# A 2VS2 DOUBLE TROUBLE 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

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

---

# AZ 2VS2 DOUBLE TROUBLE PBJ FUTSAL SZABÁLYZATA

## 1. A RÉSZVÉTEL SZABÁLYAI, ELMARADÓ MECCSEK

**1.1. Feltételek.** A részvételhez mindkét csapattagnak online kell jelentkezni a [www.pbjfutsal.hu](http://www.pbjfutsal.hu) oldalon. A csapatnév hossza maximum 16 karakter. A csapatok a jelentkezési határidő előtt elkészített címereiket a [pbjfutsal@gmail.com](mailto:pbjfutsal@gmail.com) e-mail címre küldhetik el. Aki jelentkezik, elfogadja, hogy:

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

**1.2. A jelentkezés visszavonása.** Ha egy csapat a jelentkezés után jön rá, hogy nem tud részt venni, visszavonhatja jelentkezését. Ilyenkor töröljük őket 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 csapat 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 csapatnak sem jár pont.
- b) ha egy csoportmeccs félbeszakad, aktuális állása lesz a végeredmény.
- c) amelyik csapat 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 20:00.

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

---

**2.3. 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, „mehet tovább” illetve „három passz” ítéletek használatával. Ha a labda kiment, álló helyzetből kell újra játékba hozni a három passz-szabály betartásával.

**2.4. Három passz szabály.** Ha a labda kiment, nem szabad azonnal kapura löni. A labdás csapatnak először minimum háromszor passzolnia kell ahhoz a saját térfelén, hogy utána érvényes gólt szerezhessen. A három passz végrehajtásáig az ellenfél nem lépheti át a felezővonalat.

**2.5. Gól.** A 2vs2 Futsalban csak az számít gólnak, ha a labda az elrúgás és a kapuba jutás között nem érint falat, plafont, tereptárgyat.

**2.5.1. Öngól** az, amikor a labda anélkül jut a kapuba, hogy az érintés és a gól közti időközben bármihez hozzáérne. Az ellenfél kapufájáról közvetlenül a saját kapuba jutó labda érvénytelen gól.

**2.6. 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.

**2.6.1. 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.

**2.6.2. 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.)

## 2.7. Szabálytalanságok és bírói ítéletek.

szabálytalanság	bírói ítélet
szabálytalan 3 passz vagy térféltárlépés	a 3 passzt meg kell ismételni
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

### 2.7.1 A bonyolultabb szabálytalanságok és ítéletek magyarázata.

\* **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 vagy két 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, féltérde 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 egyhéttvégés bajnokságok csoportkörből és egyenes kieséses szakaszból állnak. A bajnokságok ideje alatt (még sötétben is) a kertben üríteni tilos.

**3.2 A pontozás a csoportkörben:** Döntetlen esetén 1 pont, vereség esetén 0, győzelem esetén 3 pont jár a csapatnak.

**3.3. Továbbjutás.** A legtöbb pontot elérő csapatok jutnak tovább az egyenes kieséses szakaszba. Két vagy több csapat pontegyenlősége esetén a továbbjutásról az adott csapatok tagjai által begyűjtött összes sárga lap száma dönt (kiknek 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 csapat jut tovább, amelyik több gólt lő. Ha a meccs végén az állás döntetlen, akkor a bajnokságon a csapattagok által begyűjtött sárga lapok száma dönt, amelyik csapatnak 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 döntetlen, büntetőpárbaj következik.

**3.4.2. A büntetőpárbajban** a kezdés jogát ismét kő-papír-ollóval döntjük el. Mindkét csapat 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. A csapattagok felváltva végzik el a büntetőket. Ha egyenlő a sikeres büntetők száma, újabb büntetők következnek.

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