

# I. FELSZERELÉSEK

## 1. Versenyzasztal

Az asztali-labdarúgó mérkőzéseket versenyzasztalon játsszák. A versenyzasztal anyaga tetszőleges. Felülete tökéletesen sima, kiérezhetően egyenletes csúszású, színe zöld, vonalazása fehér.

Méretei: hossza 170 - 185 cm, szélessége 110 - 125 cm, széleit 5 - 10 mm magas szegéllyel kell ellátni.

A vonalakkal határolt játéktér 140 - 160 cm hosszú és 95 - 105 cm széles. A hosszanti irányban húzódó határvonalakat oldalvonalnak, a rájuk merőleges, rövidebb határvonalakat alapvonalnak nevezzük. Az oldalvonalak felezőpontjai között húzott vonal a játéktér felezővonala, melynek közepén van a pálya középpontja. A középpontból rajzolt 10 cm sugarú kör a középkör. Az alapvonalnak a kapufák közé eső részét gólvonalnak nevezzük. Hossza 13 cm, az alapvonal közepétől jobbra-balra mért 6,5-6,5 cm.

A kapu előtere az alapvonal közepétől jobbra és balra mért 14 cm-nél a játéktér irányába húzott 7-7 cm-es merőleges vonalak és az ezek végpontját összekötő egyenes által határolt terület. A büntetőterület az alapvonal közepétől jobbra-balra mért 27-27cm-nél a játéktér irányába húzott 20-20 cm-es merőlegesek, és a végpontjukat összekötő egyenes által határolt terület.

A büntetőpont az alapvonal közepétől a játéktér felé mérve 14 cm-re lévő, 3 mm átmérőjű pont. A büntetőfélkör a büntetőterület alapvonallal párhuzamos határvonalára rajzolt 10 cm sugarú körív, melynek középpontja a büntetőpont. A sarok negyed kör az oldalvonalak és az alapvonalak találkozási pontjából húzott 2 cm sugarú körív, a játéktéren belül.

A játéktér vonalai 3 mm-nél szélesebbek nem lehetnek, és a játék szempontjából mindig az általuk behatárolt területhez tartoznak. A vonalon lévő labda, vagy játékos azon a területen lévőnek minősül, amelyet a szóban forgó vonal határol. A felezővonal mindig a lépésre következő fél védőtérfeléhez (saját térfeléhez tartozik). A játéktér határoló vonalak és a versenyzasztal szegélye közötti terület az oldalvonal mellett 10 - 12 cm, az alapvonal mögött 12 - 15 cm széles lehet.

A versenyzasztalt 70 - 80 cm magasságban célszerű felállítani.

## **2. Versenykapu**

A versenykapu váza bármilyen szilárd anyagból készülhet, a kapufa átmérője 3 mm-nél vékonyabb, illetve 5 mm-nél vastagabb nem lehet. A kapu belső szélessége 13 cm, magassága 5 cm, ajánlott mélysége 8-10 cm. A kapukat hálóval kell ellátni. A kaput a versenyzasztalhoz rögzíteni nem szabad, hogy szükség esetén elvehető legyen.

## **3. Játékosok**

Az asztali-labdarúgó csapat 1 db kapusból és 10 db mezőnyjátékosból áll. A játékosok alakja és anyaga tetszőleges, csak a fémből készült, valamint a képlékeny, ragadós anyagot tartalmazó, a versenyzasztalt, a labdát, vagy a játékosokat beszenyező játékosok használata nem megengedett.

A mezőnyjátékosok méreteinek felső határa: 50 mm-es átmérő, 20 mm-es magasság. A kapus átmérője legfeljebb 50 mm, magassága 25 mm lehet.

A játékosokat egységes, jól látható jelzéssel (felirattal, díszítéssel, számozással stb.) kell ellátni a megkülönböztetés céljából.

## **4. Versenylabda**

Az asztali-labdarúgó mérkőzéseket egységes méretű versenylabdával kell játszani. A labda anyaga meghatározott összetételű műanyag. Alakja mindkét oldalon hornyolt korong. Méretei: 13 mm-es átmérő, 2,6 mm-es magasság, 0,15 mm-es hornyolási mélység, 1,5 mm-es csúszó-perem szélesség.

## **5. Nyomópálca**

A játékosok mozgásba hozásának legelterjedtebb módja a nyomópálcával történő lövés. A nyomópálca anyaga és méretei tetszőlegesek. Használata megengedett, de nem kötelező.

## **6. Szektormérő**

A szektormérő a szektorszabály alkalmazásakor használt egységes mérőeszköz. Anyaga tetszőleges, vastagsága maximum 1 mm. Méretei: a kisebb körív sugara 2,5 cm, szelője 3 cm, a nagyobb körív sugara 7 cm, szelője 4,5 cm. A szektormérő fogantyúval és középvonallal van ellátva, amely biztosítja a pontos mérést.

## 7. Felületjavító szerek és alkalmazásuk

A versenypálya felületét a mérkőzések között, vagy szünetben meg kell tisztítani a rátapadt szennyeződésektől. A felületjavítás kizárólagos eszköze a "karcmentes" hintőpor, melyet szivaccsal, vagy törlőruhával hordunk fel a pálya felületére, mindkét térfélen tetszés szerinti mennyiségben. A felületjavítást a versenyzők végzik el, amely szükség esetén a szünetben is megengedett. Amennyiben a felhordott hintőpor mennyiségét valamelyik versenyző kifogásolja, jogában áll – a versenyrendezőség által biztosított törlőeszközzel - letörölni az általa feleslegesnek tartott hintőport.

## II. A KAPU MOZGATÁSA

A kapuknak a mérkőzés ideje alatt az alapvonalon jelölt helyükön kell állniuk. A kaput a helyéről elmozdítani csak abban az esetben szabad, ha az akadályozza egy játékos mozgásba hozását. Akadályozásnak számít az is, ha a versenyző keze, nyomópálcája, karja, stb. csak kényelmetlenül fér el a lépéshez való készülődés közben. Az elmozdított kaput a lépés elvégzése után vissza kell állítani a helyére.

Elhelyezett kapu esetén ügyelni kell arra, hogy a mozgásba hozott játékos ne haladjon át a kapu képzeletbeli területén. Amennyiben ez mégis megtörténne, a kaput vissza kell állítani az eredeti helyére, a játékost vissza kell helyezni arra a pontra, ahol a helyén álló kapuval ütközött volna. E szabály alól kivétel a kapuba került játékos, amely a kapu elvétele után a gólvonal áthaladva léphet be a játéktérre, továbbá a kapus, amelynek a kapu területe is természetes mozgásteréhez tartozik, valamint a kapukirúgást végző játékos.

Ha a mozgásba hozott játékos egy másik játékosal ütközik, amely ennek következtében átcsúszik a kapu képzeletbeli területén (de nem a gólvonalon), akkor vissza kell helyezni arra a pontra, ahol a helyén álló kapuval ütközött volna.

Mezőnyjátékban mindig a lépő fél feladata a kapu helyére igazítása, vagy igazíttatása. Amennyiben a kapu nem áll eredeti helyén, de a helyzetét mindkét versenyző elfogadja, a lövés eredményének elbírálásánál a kapu ténylegesen elfoglalt helyét kell alapul venni. A szabályosan elhelyezett kapu

estében az eredeti gólvonal helye a mérvadó. Amennyiben a kapu nem áll a helyén, és a lépésre jogosult fél lépésének eredményeképp a labda a saját gólvonalán halad át, vagy a játéktér területén belül elhelyezett kapuba kerül, úgy kell venni, mintha a labda a helyén álló kapuba került volna.

### III. A LABDA MOZGATÁSA

A labda mozgatása kétféleképpen történhet. Egyik módja a kézzel való elhelyezés, melyre az indítórúgások, vagy részleges helyezések alkalmával kerül sor. Ilyenkor a labdát a kijelölt, vagy kiválasztott helyre tesszük, majd a mögé helyezett játékosal mozgásba hozzuk. Ezt követően a továbbiakban a játék megszakadásáig a labdát kézzel megérinteni nem szabad.

A labda mozgatásának másik módja, hogy azt a lépés során a mozgásba hozott játékosal eltalálva kíséreljük meg a kívánt helyre juttatni. A labda mozgatásának ez a módja biztosítja a folyamatos mezőnyjátékot. A labdát lehelyezéskor bármelyik lapjára, vagy élére állíthatjuk, de mezőnyjáték során forgatni, az élére állt labdát lapjára fordítani nem szabad.

A mezőnyjáték folyamán a labdát a felsoroltakon kívül más módon mozgatni, (pl.: elfújni) nem szabad.

Ha a lépés során a labda a kapufát érinti, úgy kell a játékot folytatni, mintha a labda semmihez sem ért volna hozzá.

A játék során a mozgó labda szabálytalan akadályozása tilos érintésnek, az álló labda szabálytalan elmozdítása tiltott mozgásnak minősül.

### IV. A JÁTÉKOSOK MOZGATÁSA

A játékosok mozgatása kétféleképpen történhet: helyezéssel, illetve lépés során. A játékosoknak az indítórúgások elvégzése előtt a pálya különböző pontjaira történő felrakását helyezésnek, a mezőnyjáték során történő mozgatását lépésnek nevezzük.

## 1. Helyezés

A játékosokat kézzel, a pálya egy tetszőlegesen kiválasztott pontjára csak indítórúgások előtt helyezhetjük. A középkezdés előtti játékos-helyezést felállásnak, az egyszerű kapukirúgás előtti helyezést általános helyezésnek, az egyéb indítórúgások előtti játékos-mozgatást részleges helyezésnek nevezzük. Helyezésnél a versenyzők mindenkor csupán saját játékosait helyezhetik.

**a.) Felállás:** A versenyzők játékosait a félidők megkezdése előtt, illetve gól után saját térfelükön tetszés szerinti helyre állíthatják az alábbiak figyelembevételével. A felállás során a játékosok a felezővonalat nem érinthetik, a kezdőkörben csak a középkezdést végző fél játékosai állhatnak.

A középkezdést – a kapus kivételével – bármely játékosal elvégezhető.

A középkezdést megelőzően a játékosokat úgy kell felállítani, hogy közöttük legalább 5 cm távolság legyen mind a saját, mind az ellenfél játékosaihoz viszonyítva. Csak a játéktéren belül állítható fel mezőnyjátékos, azon kívül nem.

A felezővonalától mért 20-20 cm-es sávban mindkét versenyzőnek maximum 5 játékost szabad felállítani. A játékosok számára kiválasztott hely elfoglalásakor az elsőbbség a középkezdést végző versenyzőt illeti meg. Ez azt jelenti, hogy felálláskor a fogadó félnek kell ügyelnie az ellenfél játékosaihoz viszonyított minimálisan 5 cm távolság betartására. Az elsőbbséget élvező versenyző a felállás befejezését közli ellenfelével, aki csak ezt követően helyezheti el játékosait, majd ő is jelzi, hogy kész a mérkőzés megkezdésére, illetve a játék folytatására. Amennyiben a versenyző a felállás befejezésének jelzése után - akár minimális mértékben is - megváltoztatja eredeti felállását, szabálytalan helyezést követ el. Nem minősül szabálytalan helyezésnek a középkezdéshez kiválasztott játékos helyének az indítórúgás elvégzését szolgáló megváltoztatása. A felállást követően a középkezdéssel kell a játékot elindítani.

**b.) Általános helyezés:** Általános helyezésre csak egyszerű kapukirúgás előtt van mód. Az általános helyezés abban tér el a felállástól, hogy ilyenkor nem csupán a saját térfélen, hanem az ellenfél térfélen is felállítható játékos. A kapukirúgást végző félnek ügyelnie kell arra, hogy legalább egy játékosa a

büntető területen belül kerüljön felállításra, mert csak innen választható ki egy az indítórúgás elvégzésére.

Nem szabad azonban játékoszt helyezni az ellenfél büntetőterületén belülre, illetve a játéktéren kívülre.

Az általános helyezésnél a felálláshoz hasonlóan kell eljárni a játékosok közötti távolságtartás, az elsőbbség jogának érvényesítése, a felezővonalnál történő helyezés, a helyezés befejezésének kölcsönös jelzése tekintetében, valamint az ezt követő játékos-mozdítás megítélésében.

**c.) Részleges helyezés:** Részleges helyezésnek nevezzük, amikor nem az egész csapatot, hanem csupán egyes játékosokat helyezünk, illetve helyezettünk ellenfelünkkel. Részleges helyezésre általában indítórúgások előtt kerül sor. Alapvető célja, hogy a rúgás elvégzését lehetővé tegye, részben a rúgás elvégzésére kiválasztott játékosnak a labda mögé történő helyezésével, részben pedig az indítórúgás elvégzését akadályozó játékosok elhelyezésével, illetve elhelyeztetésével.

A részleges helyezést mindig a lépésre következő fél kezdeményezheti. Amennyiben mindkét fél helyez, az elsőbbség az indítórúgást végző versenyzőt illeti meg. Mindkét versenyző a saját maga által szabadon választott helyre helyezhet, de csak a lehelyezett labdától mért 10 cm távolságon belül. Ilyenkor a játékosok között minimálisan 1 cm távolságot kell tartani, aminek érdekében szükség esetén a részleges helyezés a lehelyezett labdától mért 10 cm távolságon túl is megengedett.

A játékosainak elhelyezésére felkért versenyző nem helyezheti játékosát az indítórúgás várható irányába, illetve olyan helyre, ahol az akadályozza a rúgás zavartalan elvégzését. Az elhelyezett, illetve elhelyeztetett játékosokat a játéktéren belül kell felállítani. Játéktéren kívülre csak akkor helyezhető játékos, ha a helyezést megelőzően is ott tartózkodott. Ha viszont a játékos a játéktéren kívül tartózkodott, akkor azt a játéktéren belülre csak az indítórúgás elvégzése céljából szabad helyezni.

A részlegesen elhelyezett, illetve elhelyeztetett játékosok minden esetben az új helyükön maradnak, eredeti helyükre az indítórúgás elvégzése után sem helyezhetők vissza.

Az indítórúgást végző versenyző részlegesen elhelyezett saját játékosai (a kapus és az indítórúgást végző játékos kivételével) mindaddig kimaradnak a játékból, amíg az ellenfél egyszer nem lépett. Ez azt jelenti, hogy az elhelyezésüket követő akcióban aktívan nem vehetnek részt (nem kaphatnak

szektort, közelséget, nem érhetnek labdához) csak az ellenfél lépése után. Amennyiben mégis érintkezik a labdával, vagy lépnek vele, akkor az esettől függően szándékos, vagy vétlen tilos érintés, illetve tiltott mozgás valósul meg.

### ***A részleges helyezés esetei:***

- Indítórúgásoknál általában: az indítórúgások elvégzéséhez bármely mezőnyjátékos kiválasztható, de a kijelölt játékos másikkal való felcserélésére nincs lehetőség. E szabály megszegése szabálytalan helyezésnek minősül.

- Középkedésnél: az indítórúgás – a kapus kivételével - bármely játékosal elvégezhető, amelynek részleges helyezése csak a saját térfélre történhet, az ellenfelére át sem lóghat.

- Egyszerű kirúgásnál: a büntető területen belül álló játékos helyezése az indítórúgás elvégzése céljából a pálya bármely pontjára megengedett.

- Büntető kirúgásnál: az ellenfél azon játékosait, amelyek akadályozzák a labda, vagy a rúgás elvégzésére kiválasztott játékos kívánt pontra történő lehelyezését, el lehet helyeztetni a labda lehelyezésére kiválasztott ponttól mért 10 cm távolságon belül.

- Oldalbelövéseknél: a lehelyezett labdától mért 10 cm távolságon belül minden kívülálló játékos részleges helyezése megengedett. A játéktéren belül álló játékosok részleges helyezése nem megengedett. Ha egy vonalat érő játékos helyéről (mögül) kell az oldalbelövést elvégezni, akkor mód van a labdát az oldalbelövés helyétől jobbra-balra mért maximum 5-5 cm távolságra az oldalvonallal párhuzamosan elhelyezni.

- Sarokrúgásnál: a sarok-negyedkörön belül lehelyezett labdától mért 10 cm távolságon belül minden játékos részleges helyezése megengedett, a játéktéren belül és kívül egyaránt.

- Szabadrúgásoknál: a szabálytalanság helyétől mért 10 cm távolságon belül bármely játékos részleges helyezése megengedett. Közvetlen szabadrúgásoknál a lehelyezett labdától mért 18 cm távolságon belül álló játékosok elhelyezhetők a lövés várható irányából. Ilyenkor a fogadó félnek joga van sorfalat állítani tetszőleges számú játékosból, amelyeket azonban csak egymás mellé (egymás tetejére nem), és a lövés várható irányában helyezhet. A sorfal a szabadrúgás helyétől mért 18 cm távolságon túl, egészen a gólvonalig bárhol felállítható.

- Büntetőrúgásnál: a büntetőterületen, illetve a lehelyezett labda szélétől mért 10 cm távolságon belül álló minden játékos részleges helyezése kötelező. A büntetőrúgás pillanatában a büntetőterületen belül csak a kapus és a rúgást végző játékos tartózkodhat.

- Feltartásnál: a szabálytalanságot elkövető, illetve az általa esetlegesen elmozdított játékosokat a szabálytalanságot megelőzően elfoglalt helyükre kell visszahelyezni.

- Szabálytalan zárásnál: a szabálytalanságot elkövető játékosok a labdától mért 10 cm távolságra helyeztethetőek, a lépő fél kívánsága szerint.

- Megismétlésre ítélt lépésnél: a lépés következtében elmozdult játékosokat, illetve a labdát arra a helyre kell visszahelyezni, ahol a lépés megtétele előtt voltak.

- Felborult játékosokat: azonnal vissza lehet fordítani.

- Egymásra, illetve a labdára került játékosok esetében: ha játéktéren belül a játékos - akár minimális mértékben is - rákerül a labdára, vagy ha a labda esik a játékosra, illetve a játékosba, meg kell szakítani a játékot és a játékvezetői labdával kell folytatni a mérkőzést. Az egymásra került játékosokat azonnal le lehet venni egymásról úgy, hogy a fölül lévő játékost a legrövidebb úton le kell tolni az alatta levőről, és közvetlenül mellé kell helyezni.

- Kívülálló játékosok részleges helyezése: indítórúgásoknál minden esetben megengedett, a lehelyezett labdától mért 10 cm távolságon belül. Nem helyezhető, illetve helyeztethető el a kívülálló játékos mezőnyjáték során. A kívülálló játékosal történő lépés esetén a játékos alap-, illetve oldalvonalra merőlegesen betolható a játéktér irányában, akár a vonalig is, a szegély irányába kifelé húzni azonban nem szabad. A játéktér sarkainál kívülálló játékost a játéktér felé a legrövidebb úton lehet betolni a vonalak metszéspontja irányában a sarokig. Amennyiben egy játékos úgy ütközik egy szegélyt érintő másikkal, hogy az ütközés következtében elmozdul, az elmozdult játékost a szegélynél előzőleg elfoglalt helyére kell visszahelyezni, a másikat pedig közvetlenül mellé azon a ponton, ahol az ütközés történt.

- A szegélyről visszapattant játékost arra a pontra kell visszahelyezni, ahol a szegélynek ütközött. Ha a szegélyről visszapattanva elmozdította a

labdát, vagy más játékosokat, azokat az ütközést megelőzően elfoglalt helyükre kell visszahelyezni.

- Az asztal elmozdulása esetén: az ennek következtében elmozdult labdát, illetve játékosokat előző helyükre kell visszajelezni, amennyiben az esemény bekövetkezte előtti helyzet rekonstruálható. Ha ez nem lehetséges, akkor a játékvezető dönt a játék folytatásának módjai, vagy a mérkőzés félbeszakítása között.

- A kapus játéka: lásd a "A kapus mozgása" c. fejezetben.

## **2. Lépés**

A játékosoknak a versenyzők által mezőnyjáték során történő mozgásba hozását lépésnek nevezzük. A játékosok mozgásba hozása történhet kézzel (lökéssel, pöcköléssel, köröm rányomással, stb.), vagy nyomópálcával. A mozgatás módját a versenyzők szabadon választhatják meg, a különböző módokat egymással kombinálhatják, a játékost azonban csak a pálya felületén csúsztatva szabad mozgatni, onnan felemelni és kézzel máshová helyezni mezőnyjáték során nem szabad.

Ügyelni kell arra, hogy a mozdítás pillanatában meg kell szűnjön, az érintkezés a játékos és a versenyző keze, nyomópálcája, illetve a játékos mozgásba hozását szolgáló bármilyen más tárgy között. Amennyiben ez nem történik meg (a versenyző tolja, húzza játékosát), szabálytalan lépés valósul meg.

Lépésnek minősül, ha a játékos mozgásba hozását követően bármilyen minimális távolságra elmozdul.

A játékosok a lépés során ütközhetnek a labdával is (ilyenkor átadásról, rúgásról, lövésről, pattintásról, stb. beszélünk), de a labda eltalálása, elmozdítása, illetve játékba hozása nem alapfeltétele a lépésnek. Más elbírálás alá esnek az indítórúgások, amelyeknél alapkövetelmény a labda mozdítása.

A lépés során a játékosok ütközhetnek egymással, melynek következtében új helyre kerülnek. Ez nem tekinthető újabb lépésnek, ilyenkor a játék az így kialakult helyzetben folytatódik.

Két vagy több saját játékos ütköztetése esetén az ütközés következtében elmozdult játékosok mindegyike elérhet gólt, szektort, vagy közelséget, véthet öngólt, illetve követhet el szabálytalanságot. Ha a versenyző "A" játékosával lép, amely a labda érintése nélkül nekiütközik "B"-nek, aminek

következtében "B" úgy mozdítja el a labdát, hogy a labda közelebb kerül "A"-hoz, mint bármely más játékoshoz, a közelségi szabály érvényesül és a versenyző újból "A" játékosával jogosult lépésre. Ugyanilyen módon szektort is el lehet érni.

A lépésre jogosult versenyzőnek joga van lemondani a lépés lehetőségéről és átadni az ellenfelének. Ebben az esetben azonban úgy kell tekinteni, mintha a versenyző ténylegesen lépett volna (ha pl. a nyitásra kötelezett versenyző nem nyit, hanem átadja a lépés jogát ellenfelének, szabálytalan zárást valósít meg).

A szabályos lépés feltétele az is, hogy a versenyző

- akkor lép, amikor lépésre jogosult
- a saját játékosával lép
- lépésre kötelezett játékosával lép, amelynek mozgása nem esik korlátozás alá
- lépés közben kezével, nyomópálcájával, stb. nem mozdít meg egyetlen játékost sem a lépést végző játékoson kívül.

A fenti feltételek bármelyikének megsértése szabálytalan lépésnek minősül. A lépésre következő versenyző csak akkor léphet, ha az előző lépést követően a labda, illetve a játékos már megállt. E szabály megszegése tiltott mozgásnak minősül.

### **3. A mezőnyjátékos mozgatása**

A mezőnyjátékos a játék megkezdése után a versenyasztal teljes területén szabadon mozoghat, beleértve a játékteret határoló vonalakon kívül eső területet is. A játéktérről esetlegesen kicsúszott játékost ott kell hagyni, ahol megállt, kivéve a szegélyről vagy a szegélyt érintő játékosról visszapattanó játékost, amelyet oda kell visszahelyezni, ahol a szegélynek, illetve a szegélyt érintő játékosnak ütközött.

A versenyzők a mérkőzés folyamán felváltva egy-egy lépés megtételére jogosultak. Azokat a minősített eseteket, amelyek kivételt képeznek e szabály alól (pl. szektorszabály, közelségi szabály, egyes indítórúgások) a későbbiek folyamán külön tárgyaljuk.

Mezőnyjáték során a mezőnyjátékost helyezni, tengelye körül forgatni nem szabad, erre csak általános helyezése alkalmával, illetve a részleges helyezés meghatározott eseteiben nyílik lehetőség.

#### 4. A kapus mozgatósa

A kapus természetes mozgástere a kapuelőtér, illetve a kapuelőtér alapvonalra merőleges határvonalainak képzeletben meghosszabbított szakaszai által közrefogott terület.

A kapust mozgásterületén belül kell felállítani a mérkőzés megkezdésekor, illetve a játék megszakadása esetén. Mindenkör ügyelni kell arra, hogy a kapus ne érinthesse a kapuelőtér vonalait, vagy felülnézetben ne is takarhassa azokat (illetve a határvonalainak képzeletbeli meghosszabbítását). Az alap-, illetve a gólvonal minden esetben kivétel.

A kapus helyezése során nem tehető rá a labdára, a labda fölé, illetve más játékosokra.

**a.) Taktikai helyezésnél:** A kapus valamely taktikai okból történő helyezése csak akkor megengedett, ha a versenyző lépésre jogosult, vagy ellenfele felszólította a kapus helyezésére. Amennyiben az ellenfél következik lépésre és a kapus helyezését nem kérte, akkor a kapus helyezése szabálytalan helyezésnek minősül.

A helyezés feltétele továbbá az is, hogy a kapus természetes mozgásterületén belül legyen és maga a helyezés is csak e területen megengedett. Ha a versenyző helyezés közben kapusával megérinti az ellenfél játékosát, szabálytalan ütközést követ el. Ha a természetes mozgásterületét elhagyta, de a büntetőterület alapvonalra merőleges határvonalainak képzeletbeli meghosszabbítása által közrefogott területen belül marad az alapvonal mögött, vissza kell helyezni természetes mozgásterületén belülrre.

**b.) A kapura lövésnél:** A kapus alapvető feladata az ellenfél gólveszélyes lépéseinek háritása. Amikor a támadó versenyző jelzi kapura lövési szándékát, megengedett a természetes mozgásterületén belül álló kapus helyezése bármely - mozgásterületén belüli - tetszőlegesen kiválasztott helyre. A kapuelőtér határvonalait ilyenkor sem szabad érintenie, illetve felülnézetből tekintve takarnia.

Abban az esetben, ha a labda a büntetőterületen belül van, a kapust úgy kell helyezni, hogy a gólvonalat érintve álljon, büntetőrúgásnál pedig úgy, hogy a gólvonal a kapus középpontja alatt húzódjon.

A helyez s sor n mindenkor megengedett a kapus tetej re fordítása, illetve talp ra  llítása, de  gyelni kell arra, hogy semmilyen helyzetben ne haladjon meg az el irt maxim lis m retet.

Ha a kapura l v sn l a kapus valamely mez nyj t kos miatt nem helyezhet  a kiv lasztott helyre, az akad lyoz  j t kos - kiv ve, ha az a kapura l v  j t kos vagy a labda – eltolhat  a kapuel t r terület n b rmely pontra, de csup n addig, am g a kapus a kiv lasztott helyre nem ker lt.

**c.) Kifut sn l:** A kapusnak lehet sége van bekapcsol dni a mez nyj t kba, erre akkor ny lik m d, ha a labda beker l a b ntet területen bel ltre. Ilyenkor a kapust szabadon helyezhetj k mozg ster n bel l a legkedvez bb helyre, majd egy l p s megt tel vel megval sul a kifut s.

Ha a kapus a kifut s sor n elhagyja a kapuel teret, de a b ntet területen bel l marad, vissza kell helyezni természetes mozg sterület n bel ltre.

Amennyiben a b ntet területet is elhagyja, mez nyj t koss  v lik, r  a mez nyj t kosokra  rv nyes szab lyok vonatkoznak mindaddig, am g egy l p s sor n vissza nem ker l a b ntet területen bel ltre, vagy a j t k meg nem szakad.

A mez nyben  ll  kapus egy l p s megt tele helyett k zzel is visszahelyezhet  természetes mozg ster n bel ltre.

A j t k megszakad sakor a b ntet területen k v l l v  kapust vissza kell helyezni mozg ster n bel ltre. Ha ezt elmulasztja, akkor a mez nyj t k sor n k nt l v  kapusra vonatkoz  szab lyok  rv nyesek.

Ha a kapus a b ntet területen k v l  ll, helyette az esetlegesen a kapuel t ren bel l l v  mez nyj t kos nem tekinthet  kapusnak,  gy nem is helyezhet .

Abban az esetben, ha a kapus b ntet területen k v li labd ra fut ki,  gy hogy elhagyta a b ntet területet, a labda hely r l k zvetlen, illetve k zels gi szabadr g st kell  t lni az ellenf l jav ra, a labda hely t l f gg en.

A természetes mozg ster n bel l  ll  kapus r sz re szektor  s k zels g egyar nt adhat . A saját kapuel ter ben  ll  kapusnak, akkor adhat  szektor, ha a kapust a l p s el tt nem helyezt k.

A szektort kapott kapussal t rt n  l p s el tt a kapus nem helyezhet , r  a mez nyj t kosokra  rv nyes szab lyok vonatkoznak. A kapus a neki adott k zels g l p se el tt helyezhet  a kapuel t ren bel l.

A k zels get kapott kapus a l p s elv gz se el tt helyezhet , a kapuel t ren bel l. A k zels g m r s hez, a kapus t nyleges hely t kell

figyelembe venni. A közelség elbírálásánál a kapus azonban csak akkor vehető figyelembe, ha a labda a büntetőterületen belül van.

Ha a kapus lépését követően a labda elhagyja a játékteret, az esetet ugyanúgy kell elbírálni, mintha mezőnyjátékos lépése során következett volna be.

A kapussal szemben elkövetett tilos érintés, tiltott mozdulat, illetve szabálytalan ütközés esetében büntető szabadrúgással kell a játékot folytatni.

A kapus kifutásakor más játékosok részére közelséget, illetve szektort adhat (ha a labda a szabályok szerint a fennálló szituációban közelségbe, illetve szektorba továbbítható).

**d.) Indítórúgásoknál:** A kapussal az indítórúgások közül kizárólag a kapukirúgás végezhető el. Ilyenkor a kapusra is a mezőnyjátékosokra érvényes szabályok vonatkoznak. Ha az indítórúgás elvégzése után a saját büntetőterületen belül áll, vissza kell helyezni természetes mozgás területén belülre.

## **5. Kívül álló játékos mozgása**

A játéktér és a versenyzőasztal szegélye közötti területre került játékosokat kívül álló játékosoknak nevezzük. Az a játékos azonban, amelyet indítórúgás elvégzése céljából helyeznek a játéktéren kívülre, csak abban az esetben minősül kívül álló játékosnak, ha az indítórúgás elvégzése után is a játéktéren kívül marad.

A kívül álló játékos számára nem adható szektor, gól sem érhető el vele. Kaphat azonban közelséget, valamint elérhető vele oldalbelövés, kapukirúgás, szektor, illetve közelség.

A kívül álló játékosal valamennyi szabálytalanság elkövethető, továbbá öngól is véhető.

A kívül álló játékos nem minősül gólveszélyes játékosnak.

A játéktéren kívül elkövetett feltartás, illetve a kívül álló játékos feltartása nem szabálytalan.

A kívül álló játékosal szemben elkövetett szabálytalan ütközést, büntető szabadrúgással kell büntetni.

## **6. A játékosok cseréje**

A mezőnyjátékosok és a kapus cseréje felálláskor és általános helyezés alkalmával megengedett. A cserék száma csak annyiban van korlátozva, hogy valamennyi mezőnyjátékos egyszerre történő lecserélésére csak egy ízben kerülhet sor a mérkőzés folyamán.

Mezőnyjáték során játékost cserélni nem szabad, csak a játék megszakadásakor, az indítórúgás elvégzésére cserélhető be játékos. A szabály megszegése tiltott mozgásnak minősül.

## **7. A játékos mérkőzés közbeni átalakítása**

Összerakható, szétszedhető játékosok esetében a mezőnyjáték során eszközölt mindenféle változtatás (alkatrészek, betétek, magasítások, stb.) tilos, csupán felállásnál, általános helyezésnél, és az indítórúgást végző játékosnál megengedett. A szabály megszegése a szabálytalan cserével esik egy elbírálás alá és a tiltott mozgásban leírtak szerint büntetendő.

# V. JÁTÉKIDŐ

Az asztali-labdarúgó mérkőzést időre kell játszani. Időtartama 2x13 perc, közte 2 perc szünettel.

A mérkőzést nem tiszta játékidőre játsszák, nem kell tehát a versenyórát a játék megszakadásakor megállítani. Ellenben, ha nem a mérkőzés lefolyásához szorosan hozzátartozó esemény hátráltatja a játék lefolyását, akkor az így kiesett időt azon félidők végén kell beszámítani, amelyben az erre okot adó esemény történt, vagyis hosszabbítani kell.

A mérkőzés lefolyásához szorosan hozzátartozó eseménynek kell tekinteni a helyezések valamennyi fajtáját, a lépést, az ezt megelőző helyzetfelmérést (gondolkozást), a lépés elvégzését szolgáló célzást, a szektor vagy közelség indokolt megméréttetését, a 20 másodpercen belüli labdakeresést és a mérkőzés alatti esetleges reklamációt.

Ez utóbbi idejét azonban a vétlen fél kérésére be kell számítani. Vétlen félnek ez esetben az a versenyző minősül, akinek a hátrányára tévedés történt, vagy valamilyen külső tényező zavarta a versenyzésben, ezért a

mérkőzés megszakítását kérve jogosnak bizonyult panasszal a játékvezetőhöz, illetve a rendezőséghez fordult jogorvoslatért.

Nem tartozik szorosan a mérkőzés lefolyásához - ezért hosszabbításra okot adó esemény - a 20 másodpercen túli labdakeresés, a lépés elvégzésére koncentráció versenyző figyelmének kizökkentése, a felszerelések javítása, tisztítása, a játékosok cseréje, átalakítása, helyezés, vagy lépés indokolatlanul hosszú elvégzése.

Hosszabbításra ad okot minden olyan körülmény, vagy esemény, amely megzavarja a mérkőzés lefolytatását. A versenyzők ellenfelet zavaró tevékenysége sportszerűtlen viselkedésnek, az indokolatlanul lassú játék időhúzásnak minősül.

## VI. INDÍTÓRÚGÁSOK

Indítórúgásnak nevezzük azt a lépést, amikor a játék megkezdésére, illetve a megszakadt játék folytatása céljából egy kiválasztott, vagy kijelölt helyre odahelyezett labdát valamely játékosal elrúgjuk.

Az indítórúgások - a mezőnyjáték alapszabályával megegyezően - egy lépésből állnak. Bizonyos indítórúgások azonban szektorba, illetve közelségbe továbbíthatók, s ilyenkor további lépés, vagy lépések megtételére nyílik lehetőség.

Az indítórúgások elvégzésénél alapkövetelmény, a labda mozdítása, játékba hozása. Ha ez nem történik meg, az indítórúgást meg kell ismételni, elvégzésére azonban összesen két lehetőség van. Amennyiben az indítórúgás a második kísérlet után sem jár a labda játékba hozatalával, a versenyző szabálytalanság elkövetése miatt elveszíti lépésre jogosultságát és ellenfele egyszerű szabadrúgással folytatja a játékot.

Az indítórúgás elvégzésére kiválasztott játékosat a lehelyezett labdától legalább 1 cm távolságra kell felállítani.

Ha az indítórúgás során a versenyző játékosával egyéb, a mezőnyjáték során előforduló szabálytalanságot követ el (pl. nem találja el a labdát és szabálytalan ütközést valósít meg, stb.), a lépést meg kell ismételni és az esetlegesen így elmozdult más játékosokat az eredeti helyükre kell visszahelyezni.

## 1. Középkedés

A félidők megkezdésekor, illetve gól után középkedzéssel kell a labdát játékba hozni. A felezővonal középpontjára helyezett labdát egy lépés megtételével kell elrúgni az ellenfél térfelének irányába úgy, hogy az indítórúgás következtében elhagyja a középkört. Amennyiben a labda nem hagyja el a középkört, az indítórúgást meg kell ismételni.

Középkedzéskor a középkörön belül csak az indítórúgást végző versenyző játékosai tartózkodhatnak.

A középkedés egy lépésből áll, belőle nem érhető el gól, a labda nem továbbítható szektorba, illetve közelségbe. Ha a középkedést követően a labda az oldalon fölött elhagyja a játékteret, az utolsó érintés függvényében egyszerű, illetve büntető oldalbelövést kell ítélni a fogadó fél javára.

Ha a labda a fogadó fél alapvonalán túlra kerül, büntető kapukirúgást kell ítélni a fogadó fél javára.

A saját alapvonalon túlrúgott labda esetén, ha az utoljára az ellenfél játékosát érintette, egyszerű kapukirúgásra kerül sor. Ha a labda utoljára a középkedést végző fél játékosát érintve kerül a saját alapvonalon túlra, az ellenfél közelségi sarokrúgással folytathatja a játékot.

Ha a középkedést követően a labda túljut a saját gólvonalon, öngólt kell ítélni.

## 2. Kapukirúgás

Ha a labda az alapvonal fölött teljes terjedelmével elhagyja a játékteret - a körülményektől függően - kapukirúgást, vagy sarokrúgást kell ítélni. A kapukirúgásnak két fajtáját különböztetjük meg: az egyszerű és a büntető kapukirúgást.

### a.) Egyszerű kapukirúgást kell ítélni:

- ha gólveszélyes helyzetből, utoljára a támadó fél játékosát érintve kerül a labda az alapvonalon túlra

- ha a támadó fél gólveszélyes helyzetből úgy ért el gólt, hogy nem jelezte kapuralövési szándékát, illetve ellenfele nem volt kész a lövés fogadására

- egyszerű sarokrúgást, illetve támadó oldali oldalbelövést követően a labda utoljára a fogadó fél játékosát érintve került az alapvonalon túlra

- ha támadó oldali egyszerű szabadrúgást követően a fogadó fél játékosát utoljára érintve a kapuba kerül a labda
- ha a támadó oldalról (az ellenfél térfeléről) kerül a labda a saját alapvonalon túlra
- mezőnyjáték során a labda a védőtérfelelről a saját alapvonalon túlra kerül úgy, hogy utoljára az ellenfél játékosát érintette

**b.) Büntető kapukirúgást kell ítélni:** ha nem gólveszélyes helyzetből indított labda az ellenfél alapvonala fölött elhagyja a játékeret, kivéve azokat az eseteket, amikor a támadó oldali nem gólveszélyes lépést követően, utoljára a fogadó fél játékosát érintve kerül a labda a fogadó fél alapvonalán túlra.

Alapvető különbség a kétfajta kapukirúgás között, hogy az egyszerű kapukirúgás előtt általános, a büntető kapukirúgás előtt pedig csak részleges helyezésre van mód.

A kapukirúgást arról az oldalról kell elvégezni, amelyik oldalon a labda elhagyta a játékeret. Ha a labda a kapu fölött hagyja el a játékeret, a kapukirúgást végző versenyző választhat, melyik oldalról hajtja végre az indítórúgást.

Kapukirúgásnál a labdát a kapuelőtérből kell indítani. A büntető kapukirúgás bármely játékosal, az egyszerű kapukirúgás viszont csak a helyezés során a büntetőterületen belül felállított játékosal végezhető el.

Kapukirúgás során akkor kerül játékba a labda, ha elhagyja a büntetőterületet. Az érvénytelen kapukirúgást meg kell ismételni. Ha másodjára sem hagyja el a büntetőterületet, a fogadó fél egyszerű szabadrúgással folytatja a játékot a labda helyéről.

A büntető kapukirúgás szektorba adható, az egyszerű nem. Kapukirúgásból nem érhető el sem közelség, sem gól.

Ha a kapukirúgás eredményeképpen a labda elhagyja a játékeret, a kapukirúgást végző versenyző javára nem ítélni sarokrúgás. Ha az ellenfél alap-, illetve gólvonala fölött kerül a labda játéktéren kívülre, a fogadó fél büntető kapukirúgással folytatja a játékot.

Az oldalvonalon túlrúgott labda esetén az utolsó érintés függvényében egyszerű, vagy büntető oldalbelövést kell ítélni a fogadó fél javára.

Ha a kapukirúgást követően a labda utoljára az ellenfél játékosát érintve a saját alapvonalon túlra kerül, újabb egyszerű kapukirúgásra kerül sor. Ha

utoljára saját játékosát érintve kerül a labda a saját alapvonalon túlra, az ellenfél közelségi sarokrúgással következik lépésre.

Ha a kapukirúgásból a labda elhagyja a 16-ost, majd a saját gólvonalon túlra kerül, öngólnak minősül.

### **3. Oldalbelövés**

Amikor a labda teljes terjedelmével az oldalvonal fölött hagyja el a játékteret, oldalbelövással folytatódik a játék. Kétféle oldalbelövést különböztetünk meg, az egyszerű és a büntető oldalbelövést.

#### **a.) Egyszerű oldalbelövést kell ítélni:**

- a lépő fél javára: ha mezőnyjáték során, szabadrúgásból, büntetőrúgásból, illetve gólveszélyes sarokrúgásból indított labdája úgy hagyja el az oldalvonal fölött a játékteret, hogy utoljára az ellenfél játékosát érintette.

- a fogadó fél javára: ha támadó fél gólveszélyes helyzetből az oldalvonalon túlra lövi a labdát úgy, hogy az utoljára saját játékosát érintette, valamint ha lépő versenyző középkezdésből, oldalbelövésből, kapukirúgásból, illetve egyszerű sarokrúgásból úgy lövi el a labdát, hogy az utoljára a fogadó fél játékosát érintve az oldalvonalon túlra kerül.

**b.) Büntető oldalbelövést kell ítélni** a fogadó fél javára: ha nem gólveszélyes helyzetből a labda úgy kerül az oldalvonalon túlra, hogy utoljára a lépő fél játékosát érintette.

Az oldalbelövést onnan kell elvégezni, ahol a labda elhagyta a játékteret. Amennyiben az oldal-belövés helyén a vonalon áll egy játékos, akkor a labda az oldalvonalon jobbra-balra mérve 5-5 cm-re elhelyezhető.

A rúgás elvégezhető a vonalra helyezett labdával, vagy a labdát oldalvonalra merőlegesen kifelé hozva, a játéktéren kívülről is.

Oldalbelövés során akkor kerül játékba a labda, ha bekerült a játéktérre, továbbá indulási pontjától legalább 10 cm-re állt meg (a megtett út mérésénél a labda középpontját kell figyelembe venni).

Amennyiben a labda az oldalbelövést követően nem került be a játéktérre, az oldalbelövést meg kell ismételni. Ha a második alkalommal sem kerül be a labda a játéktérre, az ellenfél következik egyszerű szabadrúgással az oldalbelövés eredeti helyéről.

Ha a játéktérre bekerült labda indulási pontjától 10 cm-en belül állt meg, az oldalbelövést elvégzett fél elveszíti jogát a lépésre és ellenfele egyszerű szabadrúgással folytathatja a játékot.

Az oldalbelövés során - ha az a játéktéren kívülről kerül elvégzésre - a labda mindaddig nem érinthet más játékost, az indítójátékoson kívül, amíg be nem ért a játéktérre.

A büntető oldalbelövés szektorba adható, az egyszerű nem.

Oldalbelövésből sem közelség, sem gól nem érhető el.

Ha az oldalbelövést követően a labda elhagyja a játékteret, az oldalbelövést végző versenyző számára nem ítéhető sem sarokrúgás, sem oldalbelövés.

Támadó térfélről végzett oldalbelövés után, ha a labda az alapvonal fölött hagyja el a játékteret, minden esetben kapukirúgással kell folytatni a játékot. Ha a labda a saját alap-, vagy gólvonalon túlra kerül, saját indítású egyszerű kapukirúgás következik. Ha az ellenfél alapvonala fölött kerül a játéktéren kívülre, akkor az ellenfél jut az utolsó érintés függvényében egyszerű, illetve büntető kapukirúgáshoz.

Ha a védő térfeléről indított oldalbelövésből a labda utoljára a lépő fél játékosát érintve a saját alapvonalon túlra kerül, az ellenfél közelségi sarokrúgást végezhet, az ellenfél játékosát utoljára érintve viszont egyszerű kapukirúgás következik. Öngólnak minősül, ha a védőoldali oldalbelövést követően a labda áthalad a saját gólvonalon. A védőtérfeléről indított oldalbelövés a fogadó fél alapvonalán túljutva büntető kapukirúgást von maga után, függetlenül attól, hogy kinek a játékosát érintette utoljára.

#### **4. Sarokrúgás**

Sarokrúgást akkor lehet ítélni, ha a labda az alapvonal fölött kerül a játéktéren kívülre. A sarokrúgásnak három fajtáját különböztetjük meg, az egyszerű, a büntető és a közelségi sarokrúgást.

##### **a.) Egyszerű sarokrúgást kell ítélni:**

- ha támadó oldali nem gólveszélyes szabadrúgást, feldobást, illetve kívül álló játékosal támadó oldalról indított lépést követően, utoljára a védő fél játékosát érintve kerül annak alapvonalán túlra a labda,

- ha büntető sarokrúgást követően, utoljára a fogadó fél játékosát (beleértve a kapust is) érintve kerül annak alapvonalán túlra a labda.

Egyszerű sarokrúgásból nem érhető el gól, sem közelség, sem szektor.

Oldalvonalon, illetve az ellenfél alapvonalán túlrúgott labda esetén mindig a fogadó fél folytatja a játékot, az utolsó érintés függvényében egyszerű, vagy büntető oldalbelövással, illetve kapukirúgással.

Ha a versenyző egyszerű sarokrúgásból saját alap- vagy gólvonalán túlrúgja a labdát, egyszerű kapukirúgással folytathatja a játékot.

### **b.) Büntető sarokrúgást kell ítélni:**

- ha mezőnyjáték során, gólveszélyes helyzetben, továbbá közvetlen szabadrúgást, illetve büntetőrúgást követően úgy kerül a labda a fogadó fél alapvonalán túlra, hogy annak játékosát érintette utoljára,

- ha közelségi sarokrúgást követően a fogadó fél bármely játékosáról (beleértve a kapust is) kerül a labda annak alapvonalán túlra.

A büntető sarokrúgás szektorba adható, de nem érhető el belőle közelség.

Oldalvonalon túlrúgott labda esetén az utolsó érintés függvényében a rúgást végző versenyző, vagy a fogadó fél végezhet egyszerű oldalbelövést.

A fogadó fél alapvonalán túlrúgott labda esetén - szintén az utolsó érintés függvényében - egyszerű kapukirúgással, vagy egyszerű sarokrúgással folytatódik a játék.

A saját alap-, illetve gólvonalon túlrúgott labda egyszerű kapukirúgást eredményez.

**c.) Közelségi sarokrúgást kell ítélni:** ha a versenyző saját védő térfeléről úgy lövi el a labdát, hogy az utoljára saját játékosát érintve, saját alapvonala fölött hagyja el a játékkeret.

A közelségi sarokrúgás támadó közelségbe, illetve szektorba adható.

A fogadó fél alapvonalán túlrúgott labda esetén, az utolsó érintés függvényében egyszerű kapukirúgással, vagy büntető sarokrúgással folytatódik a játék.

Oldalvonalon túlrúgott labda esetén - szintén az utolsó érintés függvényében - a sarokrúgást végző versenyző, vagy a fogadó fél jut egyszerű oldalbelövéshez.

A saját alap-, illetve gólvonalon túlrúgott labda egyszerű kapukirúgást eredményez.

A sarokrúgások közül a büntető és a közelségi sarokrúgás gólveszélyes indítórúgásnak minősül, mert első lépésből közvetlenül góllá értékesíthető.

A sarokrúgást a saroknegyedkör területéről kell elvégezni, arról az oldalról, ahol a labda elhagyta a játékteret. A kapu fölött elszálló labda esetében a sarokrúgást végző versenyző szabadon választhat, melyik oldalról kívánja a rúgást végrehajtani. Kapu fölött elszálló labdán minden esetben a két függőleges kapufa képzeletbeli meghosszabbítása között elhaladó labdát értjük.

A sarokrúgásnál akkor kerül játékba a labda, ha indulási pontjáról legalább egy labdányi távolságot eltávolodik.

Amennyiben a sarokrúgás után a labda az indítórúgást végző fél téré felén állna meg, de lépésre ellenfele következik, a helyzet nem értékesíthető azonnal góllá, csak egy lépéssel később.

## **5. Szabadrúgás**

Szabálytalanság elkövetésekor a vétlen fél kérésére a játékot meg kell szakítani, és bizonyos esetekben szabadrúgást kell ítélni az azt elkövető versenyző ellen. A szabálytalanság bekövetkeztekor a vétlen félnek módjában áll a játék megszakítás nélküli folytatása mellett dönteni. Ezt előnyszabálynak nevezzük. Ilyenkor úgy kell a játékot folytatni, mintha nem történt volna szabálytalanság.

A vétlen félnek módjában áll az is, hogy több - egy lépés során bekövetkezett - szabálytalanság közül válasszon, melyik miatt kívánja megszakítani a játékot. Egyedül arra nincs lehetőség, hogy egy lépés során elkövetett többszörös szabálytalan ütközésnél a legkedvezőbb helyét vegye figyelembe. Itt mindig az első szabálytalan ütközés a mérvadó.

A szabadrúgást a szabálytalanság helyéről kell elvégezni. Ez alól a szabálytalan zárás és a feltartás kivételt képez, amikor a szabadrúgást a labda helyéről kell elvégezni. A játéktéren kívül elkövetett szabálytalanság esetében a labdát be kell hozni a játéktérnek a szabálytalanság helyéhez legközelebb eső pontjára és onnan kell a rúgást elvégezni.

Szabadrúgás során akkor kerül játékba a labda, ha indulási pontjától legalább egy labdányi távolságra eltávolodik.

Megkülönböztetünk egyszerű, büntető, közelségi és közvetlen szabadrúgást. A szabadrúgásfajták konkrét alkalmazását a "Szabálytalanságok" című fejezetben részletezzük.

**a.) Egyszerű szabadrúgásból** nem érhető el sem közelség, sem szektor, sem pedig gól. Elérhető viszont kapukirúgás, oldalbelövés és sarokrúgás is.

A saját térfélről indított egyszerű szabadrúgás az ellenfél alap-, vagy gólvonalán túlrúgva büntető kapukirúgást von maga után. Az ugyaninnen indított egyszerű szabadrúgás a saját alapvonalon túlrúgva az utolsó érintés függvényében egyszerű kapukirúgásnak, illetve közelségi sarokrúgásnak, a saját gólvonalon túlrúgott labda pedig öngólnak minősül.

Ha az egyszerű szabadrúgás nyomán a labda a fogadó fél játékosát utoljára érintve túljut az oldalon, akkor az indítórúgást végző versenyző javára egyszerű oldalbelövés jár, ha viszont a labda utoljára az indítórúgást végző versenyző játékosát érte, büntető oldalbelövést kell ítélni a fogadó fél javára.

Az ellenfél térfeléről indított és annak alapvonalán túlrúgott labda esetében az utolsó érintés függvényében egyszerű sarokrúgással, illetve büntető kapukirúgással folytatódik a játék.

Ha a támadótérfelől indított egyszerű szabadrúgásnál az ellenfél játékosát utoljára érintve a saját alap-, illetve gólvonala felett hagyja el a labda a játékteret, akkor egyszerű kapukirúgással kell folytatni a játékot.

**b.) Büntető szabadrúgásból** indított, és a játéktérről kikerült labda esetében teljes mértékben megegyeznek a teendők az egyszerű szabadrúgásával. A két szabadrúgásfajta között csupán az a különbség, hogy a büntető szabadrúgásból szektor is elérhető.

**c.) Közelségi szabadrúgásból** indított, és a játéktérről kikerült labda esetében teljes mértékben megegyeznek a teendők az egyszerű szabadrúgásával. A két szabadrúgásfajta között csupán az a különbség, hogy a közelségi szabadrúgásból szektor és támadó közelség is elérhető.

**d.) A közvetlen szabadrúgásból** indított labda alapvetően abban különbözik a másik három szabadrúgásfajtától, hogy csak támadó térfelől indítható, góllá értékesíthető, vagy szektorba, illetve támadó közelségbe továbbítható.

Amennyiben a közvetlen szabadrúgást elvégző versenyzőnek nincs egyből kapura lövés szándéka, akkor ezt jeleznie kell, mivel ellenfele ez esetben nem állíthat sorfalat, viszont így nem is érhet el első lövésből gólt.

Ha pedig a kapura lövést választja, akkor a rúgást követően visszapattanó labdánál nincs mód a közelségi szabály alkalmazására.

A közvetlen szabadrúgásból indított labda, ha úgy hagyja el a fogadó fél alapvonalát, hogy annak játékosát éri utoljára, akkor büntető sarokrúgást kell ítélni az indítórúgást végző fél javára. Abban az esetben, ha a labda utoljára az indítórúgást végző fél játékosát érintve hagyja el a fogadó fél alapvonalát, egyszerű kapukirúgással folytatódik a játék.

A saját alap-, illetve gólvonalon túlrúgott labdánál saját indítású egyszerű kapukirúgással kell folytatni a játékot.

Az oldalvonalon túlrúgott közvetlen szabadrúgás esetén az utolsó érintés függvényében egyszerű oldalbelövést kell ítélni.

## **6. Büntetőrúgás**

A büntetőrúgás lényegében a közvetlen szabadrúgásnak egy speciális formája, amely olyan, a saját büntető területen belül elkövetett szabálytalanságért jár, amelyért a mezőnyjáték során egyszerű szabadrúgásnál szigorúbb büntetést kell ítélni.

A büntetőrúgást a büntetőpontról kell elvégezni.

A büntetőrúgásnál a büntetőterületről és a büntetőfélkör területéről - a rúgáshoz kijelölt játékos és a kapus kivételével - valamennyi játékost ki kell helyezni közvetlenül azon kívülre.

A büntetőrúgás közvetlenül góllá értékesíthető.

A büntetőrúgásból indított és a játéktérről kikerült labda, illetve egyéb esetekben közvetlen szabadrúgással megegyezően kell eljárni.

## **7. Játékvezetői labda**

Játékvezetői labdával kell a játékot folytatni, ha az valamilyen váratlan technikai okból megszakad, illetve lehetetlenné válik. Ilyennek minősül a lépés közben, valamilyen oknál fogva - például áramszünet következtében keletkezett sötétség miatt - nyomon követhetetlen labdamozgás.

Meg kell szakítani a játékot, és a játékvezetői labdával kell folytatni, ha a játéktérre - nem a versenyzők, vagy a játékvezető által odajuttatott - idegen tárgy kerül, vagy arra illetéktelen személy nyúl be, aminek következtében megakad a már mozgásban lévő labda, vagy játékos, illetve nem rekonstruálható a kialakult helyzet.

Játékvezetői labdával kell folytatni a játékot akkor is, ha egy játékos - akár kis mértékben is - elfedi a labdát, vagy a labda került a játékosra, illetve játékosba és ott is marad. Ez a szabály nem vonatkozik a kívül álló játékosra, mivel a kívül álló játékosba esett labda már elhagyta a játékeret.

A játékvezető a játék megszakítását követően úgy hozza ismét játékba a labdát, hogy azt a pálya középpontja fölött kb. 20-30 cm magasságból, leejti. A játékvezetői labda akkor szabályos, ha az nem kerül ki a játéktérről és nem a felezővonalon áll meg. A sikertelen játékvezetői labdát meg kell ismételni.

A játékvezetői labdát követően az a versenyző jogosult lépésre, akinek a térfelén megállt a labda. Ilyenkor a lépésre jogosult fél szektort, illetve közelséget érhet el, de az esetlegesen elért támadószektor góllá nem értékesíthető. A játékvezetői labda nyomán indított akció valamennyi lépése nem gólveszélyes lépésnek minősül, beleértve az ezek során elért támadószektort is. Ilyenkor gól csupán akkor érhető el, ha már a fogadó fél is lépett egyet, a labda leejtését követően.

A játékvezetői labdát követő akció során, az oldalon túlra rúgott labda, amennyiben a fogadó felet érintette utoljára, egyszerű oldalbelövést eredményez az indító fél javára. Ha viszont a labda utoljára az indító rúgást végző fél játékosát érintette, a fogadó fél jut büntető oldalbelövéshez.

A fogadó fél alapvonalán túlrúgott labda indítva büntető kapukirúgást eredményez. Amennyiben támadó szektort követően a fogadó fél - bármely - játékosát érintve hagyja el a labda annak alapvonalát, akkor egyszerű sarokrúgást kell ítélni.

A saját alapvonalon túlrúgott labda esetében saját térfélről indítva közelségi sarokrúgást, az ellenfél térfeléről indítva egyszerű kapukirúgást eredményez.

A saját gólvonalon túlrúgott labda esetében saját térfélről indítva öngólnak, az ellenfél térfeléről indítva egyszerű kapukirúgásnak minősül.

## VII. MEZŐNYJÁTÉK

Az indító rúgást követően megkezdődik a mezőnyjáték. Az asztali-labdárúgás alapszabálya a váltott lépés: hol az egyik, hol pedig a másik versenyző lép egyet játékosával. A mezőnyjáték a játék megszakadásáig tart, amelyet egy újabb indító rúgással folytathatunk.

## 1. A labda játékban

A labdát indítórúgással hozhatjuk játékba. Ez azonban csak akkor valósul meg, ha az indítórúgást szabályosan végezzük el. A labda mindaddig játékban marad, amíg el nem hagyja a játékteret, vagy szabálytalanság nem történik. A különböző indítórúgásoknál a következők teljesítése mellett kerül játékba a labda:

- középkezdésnél: el kell hagynia a labdának a középkört
- kapukirúgásnál: el kell hagynia a labdának a büntetőterületet
- oldalbelövésnél: a labda indulási illetve megállási pontja között legalább 10 cm-nek kell lenni, illetve be kell kerülnie a játéktérre
- sarokrúgásnál: elegendő a labda egy labdányi távolságra való eltávolodása
- szabadrúgásnál: elegendő a labda egy labdányi távolságra való eltávolodása
- büntetőrúgásnál: elegendő a labda egy labdányi távolságra való eltávolodása
- játékvezetői labdánál: elegendő egy lépés megtétele.

## 2. A labda játékon kívül

Játékon kívül kerül a labda, ha megszakad a játék. A játék megszakadásának okai: valamilyen zavaró körülmény beállta, bármely szabálytalanság, illetve a játéktérről kikerült labda. A játékot zavaró körülmény miatti játék megszakítás mérlegelése a játékvezető megítélésén múlik.

Szabálytalanság bekövetkeztekor csak a vétlen fél kérésére szabad megállítani a játékot. A labda játéktéren túlra kerülése esetén azonban köteles a játékvezető megszakítani a játékot. Ez alól kivételt képez az, amikor a labda úgy hagyja el a játékteret, hogy nem marad azon kívül, hanem egy még belül álló játékosról visszapattan a játéktéren belülre.

Játéktéren kívülre rúgott labdának minősül viszont az az átadás, amely ugyan egy pillanatra sem hagyta el a játékteret, de (pl. az alapvonalon végigcsúszva) útja során megérint egy kívül álló játékosot.

A gól megítélésénél az alábbiak szerint kell ítélni a gólvonal közeli játékosok labdaérintése esetében:

- nem gól: gólvonalat érintő játékosról, illetve kapusról kipattanó labda,
- gól: gólvonalat nem érintő játékosról, illetve kapusról kipattanó labda.

Játékteret határoló vonalakon álló játékosokról a játéktéren kívülre került labda esetében lényegtelen, hogy a játékos mely részét (kint, vagy bent lévő részét) érintette a labda. A labdának a játékos játéktéren kívüli része érintését úgy kell tekinteni, mintha az a játéktéren belül történt volna.

Az oldalbelövés elvégzésénél a játéktérre be nem került, de belül álló játékos játéktéren kívüli részét érintő labda esetében úgy kell eljárni, mintha az bekerült volna a játéktérre, és egy belül lévő játékosról jutott volna vissza a játéktéren kívülre.

### **3. Közelségi szabály**

A játék alapszabályát képező váltott lépéses rendszer által lehetővé tett egy-egy megtehető lépésen felül mód van - bizonyos feltételek teljesítése mellett - egy újabb (második) lépés megtételére is. A közelségi szabály alkalmazása esetén az a fél jogosult lépésre, akinek a játékosa közelebb áll a labdához. Ha a lépésre jogosult versenyzőnek két, vagy több játékosa van a labdától egyenlő távolságra, akkor a legelőnyösebb helyzetben lévővel léphet.

Ha két versenyző egy-egy játékosa van a labdától egyenlő távolságra, akkor a lépés joga a védekező felet illeti meg.

A közelség megállapításánál a labdát indító játékost nem szabad figyelembe venni.

Érvényes közelséget kívül álló játékos is kaphat.

Amennyiben egy versenyző úgy véli, hogy közelséget ért el, kérni kell ellenfele beleegyezését lépési joga érvényesítéséhez. Ha ellenfele elfogadja a közelség tényét, léphet. Ha viszont nem, a közelséget meg kell mérni. Csak az ily módon érvényessé vált közelség esetén szabad ismét lépni, ellenkező esetben az engedély nélkül lépő versenyző tiltott mozgást valósít meg. A nyilvánvaló közelség méretése viszont időhúzásnak minősül.

Kétféle közelséget különböztetünk meg: védő közelséget és támadó közelséget.

### **a.) Védő közelség**

Védő közelség csak védőtérfelelen érhető el, kizárólag védőtérfelelen indított labdából. Ilyenkor csupán a labdának kell a védőtérfelelen lenni, a közelséget adó, illetve kapó játékos helye közömbös.

Védő közelség esetén a labdát érintő játékoson (és a kapufán) kívül más játékos nem érhet a labdához. Védő közelség esetén a lépésre jogosult fél kizárólag a labdához legközelebb lévő játékosával léphet, míg - sikertelen kísérletnél - ellenfele a számára legelőnyösebb helyzetben lévő játékosát hozhatja játékba. Védő közelségből nem érhető el szektor, illetve újabb közelség.

### **b.) Támadó közelség**

Támadó közelség védő- és támadótérfelelen egyaránt elérhető, illetve mindkét térfélről indítható. Támadó közelség esetén mindig azzal a játékosal kell lépni, amelyik a legközelebb van a labdához függetlenül attól, hogy melyik versenyzőé. Ez esetben kivételt képez a szektorhelyzet, amely feloldja a közelséget. Ha egy támadó közelséget elért versenyzőnek két játékosa egyenlő távolságra van a labdától, akkor választhat, hogy melyik játékosal kívánja folytatni a játékot. Ugyancsak fennáll a választási lehetőség abban az esetben is, ha a szektorhelyzetben lévő játékos távolabb van a labdától, mint a közelségi átadást kapott játékos.

Támadó közelség más játékosok érintése után is érvényes.

Belőle szektor, támadótérfelelen pedig gól is elérhető, azonban újabb közelség nem. A támadó közelség alkalmazása esetén a lépésre következő fél összesen két lépésre jogosult, kivéve akkor, ha szektorhelyzet alakul ki. Ilyenkor a lépések száma a további szektorok számának függvényében alakul.

A kívül álló játékosoknak támadó közelségbe továbbított átadásból is elérhető szektor.

## **4. Szektorszabály**

Szektornak nevezzük a játékost körülvevő, a játékos szélétől mért 4,5 cm távolságban lévő képzeletbeli körbe továbbított átadást. A szektor nem körkörös érvényes, csupán a kör bizonyos területén, attól függően, hogy milyen szektorról beszélünk.

A szektor akkor érvényes, ha a lépő fél rúgó-, és az átadást fogadó játékosán (és a kapufán) kívül más játékos nem ért a labdához, továbbá ha az átvételi övezetben van a labda, vagy érinti azt, illetve "irányban" van. A szektor irányának mérését az a.), illetve b.) alpontoknál részletezzük.

A szektor jelentősége abban áll, hogy elérése minden esetben egy újabb lépési lehetőséget biztosít az alkalmazó versenyző számára. A szektorból elérhető újabb szektorok száma nincs korlátozva. Ez lehetővé teszi az akciót kezdeményező versenyző számára, hogy szinte "kipasszolja" ellenfelét egészen a gólhelyzet eléréséig. Amennyiben egy versenyző úgy véli, hogy szektort ért el, kérni kell ellenfele beleegyezését lépési joga érvényesítéséhez. Ha ellenfele elfogadja a szektor tényét, léphet. Ha viszont nem, a szektort meg kell mérni. Csak az ily módon érvényessé vált szektor esetén szabad ismét lépni, ellenkező esetben az engedély nélkül lépő versenyző tiltott mozgatót valósít meg. A nyilvánvaló szektor méretése viszont időhúzásnak minősül.

Kétféle szektort különböztetünk meg: védőszektort és támadószektort. - Védőszektorból újabb védő-, vagy támadószektor, a támadószektorból újabb támadó-, vagy védőszektor érhető el. Közelség azonban egyik szektorfajtából sem érhető el. A felezővonalat érintő labda esetében csakis védőszektorról beszélhetünk. Szektort bármely játékosnak adhatunk, kivéve a pályán kívül álló játékosok, amelyek nem kaphatnak, viszont elérhetnek szektort.

#### **a.) Védőszektor**

A védőtérfelelén elért szektort védőszektornak nevezzük. A védőszektor irányát úgy mérjük, hogy a kézzel a pályához rögzített játékos mellé illesztett szektormérő középvonalával megcélizzuk az oldalvonal és a felezővonal jobb vagy bal oldali metszéspontját.

Védőszektornak az a játékos szélétől mért 4.5 cm-es távolságon belülre továbbított távolság számít, amelynél a labda a jobb- illetve baloldali - az ellenfél alapvonalára felé eső - szektorhatár közötti területen fekszik.

Védőszektort csak védő oldalon álló játékos, vagy kapus kaphat. Amennyiben az adott területen a szektormérő bármilyen kis mértékben fedi a labdát, úgy a védőszektor iránya és távolsága megfelelő.

#### **b.) Támadószektor**

A támadótérfelelén elért szektort támadószektornak nevezzük. A támadószektort úgy mérjük, hogy a játékos mellé illesztett szektormérő

középvonalával megcélozzuk az ellenfél büntetőterülete és alapvonala jobb vagy bal oldali metszéspontját.

Támadószektornak az a - játékos szélétől mért - 4,5 cm-es távolságon belülre továbbított átadás számít, amelynél a labda jobb, illetve bal oldali - az ellenfél alapvonala felé eső - szektorhatár közötti területen fekszik.

Támadószektort védő- és támadótérfelel lévő játékos egyaránt kaphat.

## **5. Hosszabbítás**

Hosszabbításnak nevezzük a játékidőnek a félidők végén a játékvezető általi kiegészítését. A játékvezető csak a versenyzők kérésére hosszabbíthat. Hosszabbítást mindkét versenyző kérhet, kivéve az időhúzás következményeként jelentkező esetekben, amikor erre csupán a vétlen félnek van joga.

Hosszabbítani csak abban a félidőben szabad, amelyben az erre okot adó esemény történt. Hosszabbítás esetén a félidőt nem kell megoldással lezárni, hanem az óra hangjelzése után folyamatosan tovább kell játszani a játékvezető által mért időtartam végéig. Amikor a játékvezető jelzi a hosszabbítás végét, akkor van lehetőség a megoldás szabály alkalmazására.

Amennyiben a hosszabbítás során ismét olyan körülmény merül fel, amely okot ad a hosszabbításra, akkor erre ismét lehetőség van. A hosszabbításra okot adó események a „Játékidő” c. fejezetben vannak felsorolva.

## **6. Megoldás**

A mérkőzés során a versenyórának a félidők végét jelző megszólalása pillanatában a játékidő lejár. A félidő azonban nem ér véget ezzel, mivel a hangjelzés pillanatában éppen lépésre jogosult versenyzőnek lehetősége van arra, hogy még egyet lépjen. Ezt az időn túli lépési lehetőséget „megoldásnak” nevezzük.

A megoldás gólveszélyes helyzetből góllá értékesíthető, de a saját térfelel levő labdával öngól is véhető. A megoldás során történt gólveszélyes, illetve „öngólveszélyes” lépés által mozgásba hozott labdának - a gólt, vagy öngólt megakadályozó - tilos érintése esetén a vétlen fél javára gólt kell ítélni.

## VIII. A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a gól elérése. A gól elérése érdekében a versenyzők a mérkőzés során gólhelyzeteket próbálnak teremteni ellenfelük térfelén. A mérkőzés végén az a versenyző lesz a győztes, aki több gólt tudott elérni, mint ellenfele. Ha a két fél által elért gólok száma egyenlő, akkor a mérkőzés döntetlenül végződött.

### 1. Gólveszélyes helyzet

Gólt elérni csak gólveszélyes helyzetből lehet. Gólveszélyes helyzetnek azt nevezzük, amikor mezőnyjáték során a labda a támadó térfelén van és azt a lépésre jogosult versenyző egy olyan játékosával szándékozik megérinteni, amely a játéktéren belül van, illetve mozgatása nem esik korlátozás alá. Ide soroljuk a közvetlen szabadrúgást, valamint a büntető és a közelségi sarokrúgást is.

Mozgáskorlátozás alá egyébként az a játékos eshet, amellyel indítórúgást végeztek, vagy amelyik játékvezetői labda után támadószektort kapott. A mozgásában korlátozott játékos indítórúgást követően úgy mentesülhet a korlátozások alól, ha a labdát egy másik saját játékos aktívan (lépés útján) megérintette, vagy az ellenfél játékos is hozzáért. A játékvezetői labda után pedig akkor szűnik meg a korlátozás, ha a fogadó fél is lépett már egyet.

A gólveszélyes helyzet nem feltétlenül azonos a gólhelyzettel, mivel a gólveszélyes helyzet megítélésének nem feltétele, hogy a kérdéses lépés valóban góllá értékesíthető legyen a gyakorlatban.

### 2. Gól (és kapura lövés)

Gólnak nevezzük, ha a labda szabályos körülmények között, teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon. Gólt csak támadó térfelén lévő labdával lehet elérni, gólveszélyes helyzetben lévő játékosal történt lépés során.

Nem ítéltető gól, ha a játéktéren belül felállított kapusnak bármely részéről pattan vissza a labda, illetve ha beleesik és ott is marad. Gólt kell azonban ítélni, ha a labda a gólvonal mögött (játéktéren kívül) felállított kapushoz, vagy mezőnyjátékoshoz hozzáér.

A gól akkor érvényes, ha a labda szabályos lépés során került a kapuba, illetve a kapura lövés előtt a lépésre következő fél jelezte ellenfelének

gólszerzési szándékát. Ilyenkor a fogadó félnek joga van a kapuelőtéren belül lévő kapusát helyezni, majd ha ezzel elkészült viszont köteles jelezni, hogy kész a kapura lövés fogadására. A támadónak csak ezt követően szabad a lépést elvégezni.

Ha a fogadó fél már bejelentette, hogy kész a lövés fogadására és ennek ellenére mégis újra helyez, akkor a kezét, vagy az újra helyezett kapusát érintő labda esetén tilos érintést valósít meg, amely büntetőrúgással büntetendő.

Nem minősül a kapus újrahelyezése tilos érintésnek, ha az a kapu helyére igazítása miatt vált szükségessé. Ilyenkor a kapuigazításnál bejelentve a szándékot, újra lehetőség van a kapus helyezésre.

Amennyiben a kapura lövő versenyző elmulasztja jelezni gólszerzési szándékát, illetve nem várja meg ellenfele fogadókészségének bejelentését, akkor az így elért gólnál egyszerű kapukirúgást kell ítélni, minden más esetben pedig a kialakult helyzetnek megfelelően folytatódik a játék.

Ha a gólveszélyes helyzetből történt szabályos kapura lövés nyomán a labda a kapuelőtéren belül álló kapusról, vagy a kapufáról visszapattan a lépő fél térfelére, akkor azt ellenfele - sarokrúgás után kialakult helyzettel egyezően - nem értékesítheti azonnal góllá, csupán egy lépéssel később.

Kapura lövéskor a kapu helyére igazítása a fogadó fél feladata, melyet a lépő fél kérésére köteles elvégezni. Amikor már megtörtént a kapura lövés úgy, hogy előzőleg a kapu helyzetét mindkét fél elfogadta, utólagos reklamációra nincs mód a pontatlan kapuigazítás miatt. Kapura lövéskor a nem pontosan a helyére igazított kapu esetében mindig a két kapufa közötti - látható, vagy képzeletbeli - vonal számít gólvonalnak.

A kapura lövés közben (a labda mozdítása után, de annak kapuig történő eljutása előtt) a kapu a fogadó fél hibájából elmozdul és emiatt a gól nem állapítható meg egyértelműen, akkor is gólt kell ítélni.

A kaput a kapura lövő fél kérésére - kézzel a versenyző felé szorítva - rögzíteni kell. Amennyiben a lépő fél nem kéri a kapu rögzítését, de az a kapura lövés során - valamely játékos nekiütközése miatt - elmozdul, csak minden kétséget kizáró esetben ítélni gólt a kapu eredeti helyének figyelembevételével, egyébként az utolsó érintés függvényében egyszerű kapukirúgással, vagy sarokrúgással kell a játékot folytatni.

### 3. Öngól

Öngólnak nevezzük, ha a versenyző a saját térfeléről indított labdát úgy lövi meg, hogy az teljes terjedelmével túljut a saját gólvonalán. Az öngól érvényessége szempontjából nincs jelentősége annak, hogy a lépő fél játékos a melyik térfelről indult, illetve bent volt-e a játéktéren belül, vagy sem.

A saját térfélen lévő labda elrúgása esetén a versenyzőnek célszerű a lépések előtt a kapuját a helyére igazítani. A nem pontosan a helyére igazított kapu esetében az alapvonal azon szakasza válik gólvonallá, ahol a kapu felállításra került.

Amennyiben a kapu nem az alapvonalon kerül felállításra, akkor a kapu eredeti helye a mérvadó. Olyan esetben, amikor a kaput nem az alapvonalon állították fel és a lövés magassága miatt nem egyértelműen megállapítható az öngól ténye, akkor is öngólt kell ítélni.

A lépő fél kérésére a kapu - kézzel a versenyasztalhoz szorítva - rögzíteni kell. Ha azt a lépő versenyző nem kéri, de a lépés során a kapu elmozdul, akkor ezért a felelősség őt terheli. Az ebből adódó minden vitás kérdést hátrányára kell eldönteni.

Kapuközeli indítórúgás elvégzése céljából elhelyezett kapu esetén, az eredeti gólvonalon áthaladó labda minősül gólnak.

## IX. SZABÁLYTALANSÁGOK

A szektorlabdát az előző fejezetekben leírt szabályok szerint kell játszani. Az a versenyző, aki ezekkel ellentétben cselekszik, szabálytalanságot követ el. Szabálytalanság esetén a vétlen félnek joga van a játék folytatása (előnyszabály), illetve a játék megszakítása (és a szabálytalanságot büntető szabály alkalmazása) között választani.

Az előnyszabályt úgy is lehet alkalmazni, hogy az egy lépés során bekövetkezett több - különböző típusú - szabálytalanság közül a vétlen fél választhat, melyiket kívánja figyelembe venni. Az egy lépés során elkövetett több azonos jellegű szabálytalanság (pl.: sorozatos szabálytalan ütközés) esetén csak az elsőt szabad figyelembe venni.

A mérkőzés során a két versenyző szándékától függetlenül (pl.: pályahiba, vagy játéktérre került idegen tárgy, illetve anyag, stb.) szabálytalanság történik, akkor azt az előidéző körülmény figyelmen kívül hagyásával kell megítélni.

Abban az esetben, ha lépés során mindkét versenyző szabálytalanságot követ el, akkor az elsőként szabálytalankodóval szemben kell eljárni. A mérkőzés során minden olyan megoldás, vagy technikai segédeszköz igénybevétele megengedett, amit a szektorlabda szabályai nem tiltanak.

## **1. Szabálytalan felszerelések alkalmazása**

A szektorlabda felszereléseket alkalmazásuk szerint két csoportba oszthatjuk. Vannak olyan felszerelések, amelyek biztosítása a versenyrendezés feladata, és vannak olyanok, amelyek egyéni felszerelések, személyi tulajdont képeznek.

A mérkőzés megkezdése előtt a játékvezető köteles ellenőrizni mindazon felszereléseket, melyek biztosítása a rendezőség számára előírt. Ezek közé tartozik a versenypálya, a két versenykapu, a felületjavító szerek és – amennyiben a versenykiírás így rendelkezik - a központilag biztosított labda, illetve szektormérő is. Ezen felszereléseket a versenyzőknek is célszerű ellenőrizni, mivel ha a játékvezető azokat megfelelőnek ítéli és a két fél sem emelt kifogást, akkor a mérkőzés megkezdése után már nincs mód reklamációra.

Más a helyzet az egyéni felszerelések tárgyát képező játékosokkal, labdával és szektormérővel. Ha nincs központilag biztosított labda, vagy szektormérő, akkor azt a versenyzők megállapodása alapján, vagy sorsolás útján döntenek el, kinek a felszerelésével játsszák le a mérkőzést. Az ily módon használatra javasolt labdát, illetve szektormérőt mindkét félnek célszerű a mérkőzés megkezdése előtt ellenőrizni, mivel a játék során ezek hibája miatt óvni, reklamálni nem lehet, és bármelyiket kicserélni csak a két fél egyetértésével szabad.

A mérkőzés közben elgurult labda pótlására - bármely fél indítványozása esetén - a mérkőzés előtt ellenőrzött tartalék labdával kell a játékot folytatni. Amennyiben nincs ilyen labda, akkor az ellenőrzés utólagos elvégzése után - az e célra fordított idő beszámítása mellett - az új labdával kell folytatni a játékot.

A szintén egyéni felszerelésnek számító játékosok kölcsönös ellenőrzése elvégezhető a mérkőzés előtt, a szünetben, illetve a mérkőzés befejezését követő öt percen belül is.

A szabályok lehetővé teszik, hogy egy versenyző maximálisan megengedett (egy kapus + tíz mezőnyjátékos) játékosnál kevesebbet alkalmazzon. Azonban a játékosok számát csökkenteni mérkőzés közben csak felállásnál és általános helyezéskor szabad, növelni pedig szintén felállásnál, általános helyezéskor, illetve indítórúgásnál szabad, de ilyenkor csupán az indítás elvégzésére kijelölt játékosokkal megengedett.

Mezőnyjáték során, amennyiben valamely játékos szétesik, vagy széttörik, akkor azt azonnal el kell távolítani a versenytartól. Az eltávolított játékos helyezéskor, kijavítását követően a játéktérre visszatehető, vagy cserével pótolható.

A pálya felülete a két kapun, a bábukon, a labdán, a felületjavító szeren, a szektormérőn, a nyomópálcákon és a stopperórán kívül más tárgyat nem tartalmazhat. Ezek közül a nyomópálcák a stopperóra és a szektormérő csak a játéktéren kívül tárolható.

Az ugyancsak egyéni felszerelésként alkalmazott nyomópálcák esetében (különösen a magasított pálcáknál) ügyelni kell arra, hogy használatuk során a játékos tetejéről való lehúzás közben ne sérüljön keletkezzen a másik fél játékosában, mivel annak használhatatlanná válása óvásra (esetleges kártérítésre) adhat okot.

## **2. Szabálytalan helyezés**

A saját játékosoknak a félidők megkezdése előtti játéktérre kézzel történő felrakását, illetve mérkőzés közben (helyezési lehetőség esetén) részleges, vagy teljes átcsoportosítását szabálytalanul elvégző versenyző szabálytalan helyezést valósít meg. A szabálytalan helyezést akkor valósítja meg a versenyző, ha a helyezéshez egyébként joga volt, ellenkező esetben cselekménye tiltott mozgatásnak minősül.

Szabálytalan helyezés esetén meg kell szüntetni a szabálytalanul kialakított helyzetet. A szabálytalan helyezésből származó összes vitás kérdés, nehezen rekonstruálható helyzet esetén minden felelősség a szabálytalanul helyező versenyzőt terheli. A versenyző felelőssége abban áll, hogy köteles túrni a szabálytalanul elhelyezett bábunak (a játékvezető kontrolja mellett) a véletlen fél által kijelölt helyre történő visszahelyezését.

Szintén szabálytalan helyezésként minősül a kívülálló játékosnak játékba hozatala előtt a versenyző felé irányába történő kifelé húzása, illetve részleges helyezésként a lépés elvégzéséhez kiválasztott és felemelt játékos felcserélése egy másikra.

### **3. Szabálytalan lépés**

Szabálytalan lépésnek nevezzük azt a szabálytalanul kivitelezett lépést, amikor a lépésre következő versenyző lépése során tolja, vagy húzza a játékosát, illetve ha úgy lép, hogy közben más játékost is elmozdít a kezével, nyomópálcájával, vagy bármely más tárggyal. A szabálytalan lépésnek két fajtája van: a szándékos, illetve nem szándékos szabálytalan lépés.

A szándékos szabálytalan lépés esetében egyszerű szabadrúgást kell ítélni, míg a nem szándékos szabálytalan lépésnél pedig csupán vissza kell helyezni az elmozdult játékosokat eredeti helyükre, melyet követően az elkövetőnek módja van egy új lépés megtételére.

Egy versenyző cselekménye, játékos tolása, vagy húzása esetén akkor minősül szándékos szabálytalan lépésnek, ha a lépés a labda megérintésére, illetve valamilyen kedvező pozíció elfoglalására irányul és eredetileg is azzal a játékosával kívánt lépni. Ha viszont a játékos tolása, vagy húzása úgy történik, hogy egy más játékosval való lépéshez készülődése közben a versenyző keze, ruházata, pálcája, stb. beleakad egy másik játékosba, amely ezáltal elmozdul, akkor ezt vissza kell helyezni eredeti helyére és a játékot tovább kell folytatni.

Más a helyzet azonban a lépés közben elmozdított - a lépést akadályozó - játékos esetében. Ilyenkor azt kell megvizsgálni, hogy a lépés előtt, alatt vagy után történt a zavaró játékos elmozdítása. Ugyanis, ha a lépő fél lépést megelőzően mozdítja el a kezét, vagy nyomópálcáját zavaró játékos, akkor azt az ellenfél kérésére vissza kell helyezni eredeti helyére és csak ezután szabad a lépést elvégezni. Amennyiben visszahelyezés nélkül végzi el a versenyző a lépést, vagy a lépés pillanatában (ugyanazon mozdulattal) mozdít el egy zavaró játékost, akkor az érvénytelenné válik és ellene egyszerű szabadrúgást kell ítélni.

Abban az esetben, ha az elmozdítás a lépés befejezése után történt, akkor a lépés érvényes, csupán az elmozdított zavaró játékost kell az eredeti helyére visszahelyezni.

#### 4. Szabálytalan indítás

A szabálytalan indítás a szabálytalan lépés egy speciális formája. Szabálytalan indításról akkor beszélünk, ha indítórúgást nyomán nem kerül játékba a labda. Szabálytalan indítás esetén meg kell ismételni a lépést, ha:

- középkezdésnél nem hagyta el a labda a kezdőkört
- kapukirúgásnál nem hagyta el a büntetőterületet
- oldalbelövésnél nem kerül be a játéktérre a labda
- indítórúgásoknál általában, ha a lépés nyomán a játékos nem érintette meg a labdát.

Amennyiben a megismételt lépés sem jár a labda játékba hozatalával, a versenyző elveszti jogát az indítórúgás elvégzésére és ellenfele egyszerű szabadrúgással folytathatja a játékot. A szabadrúgást a második kísérlethez lehelyezett labda helyéről kell elvégezni, oldalbelövésnél pedig onnan, ahol a labda elhagyta a játékteret.

Szintén egyszerű szabadrúgással büntethető, ha oldalbelövés, sarokrúgás, szabadrúgás, valamint büntetőrúgás során a labda nem távolodott el az előírt távolságra.

#### 5. Tiltott mozgatás

Tiltott mozgatásnak nevezzük általában azt a mezőnyjáték során alkalmazott helyezést, vagy lépést, amelyet a versenyző formailag szabályosan végzett el, de a játékos, a labda, vagy a kapu mozgatásához nem volt joga.

Megkülönböztetünk szándékos, illetve véltlen tiltott mozgatást. A szándékos megítélése a játékvezető feladata. Véltlen tiltott mozgatás esetén vissza kell helyezni eredeti helyére az elmozdított labdát, játékost, vagy kaput.

**a.) Mezőnyjátékos szándékos tiltott mozgatása** esetén, ha a szabálytalankodó versenyzőnek lépési joga volt, akkor büntető szabadrúgást kell ítélni. Amennyiben nem volt lépési joga, akkor saját térfelén elkövetett tiltott mozgatás esetén közvetlen, az ellenfél térfelén történő elkövetésnél büntető szabadrúgást kell ítélni. Saját büntetőterületen belüli tiltott mozgatásért büntetőrúgást kell ítélni.

**b.) Labda szándékos tiltott mozgatása** esetén függetlenül attól, hogy kinél volt a lépés joga, saját térfélen elkövetett tiltott mozgatás esetén közvetlen, az ellenfél térfelén történő elkövetésnél pedig büntető szabadrúgást kell ítélni. Saját büntetőterületen belüli tiltott mozgatásért büntetőrúgást kell ítélni.

**c.) A kapu tiltott mozgatását** akkor valósítja meg egy versenyző, ha a kaput olyankor mozdítja el a kijelölt helyéről, amikor nem ő következik lépésre. Abban az esetben, ha a kapu tiltott mozgatása miatt nehezen rekonstruálható helyzet, stb. alakul ki, akkor a szabálytalankodó versenyző terhére kell ítélni (pl.: kapura lövésnél, elmozdított kapu esetében, ha a gól ténye nem állapítható meg egyértelműen, akkor is gólt kell ítélni). Más esetben a kapu kijelölt helyére történő igazítása után tovább folytatódik a játék.

## 6. Tilos érintés

Tilos érintésnek nevezzük a mezőnyjáték során mozgásban lévő labdának, vagy a versenyzőn mozgó játékosnak bármely a versenyző keze, pálcája, vagy egyéb általa a pályára juttatott tárgy, idegen anyag, valamint tiltott mozgatással játékba hozott játékos által való megérintését. A tilos érintésnek két fajtája van: a szándékos, illetve a véletlen tilos érintés. A szándékosság megítélése a játékvezető feladata.

A szándékos érintés esetében az ellenfél térfelén történő elkövetésnél büntető, saját térfélen közvetlen szabadrúgást kell ítélni, illetve ha a 16-oson belül történt, akkor büntetőrúgást.

A véletlen tilos érintés esetében egyszerű szabadrúgással kell folytatni a játékot.

A saját kapu felé tartó gólveszélyes labda esetén gólt, a saját alapvonal felé tartó gólveszélyes sarokrúgást eredményező labda véletlen tilos érintése esetén büntető sarokrúgást kell ítélni.

## 7. Feltartás

Feltartásnak nevezzük, ha a védekező fél a saját térfelén megakadályozza ellenfele gólveszélyes helyzetben lévő játékosát a labda tetszés szerinti irányba való ellövésében oly módon, hogy a labda és a támadó játékos közé állt be játékosával.

A feltartás csak akkor szabálytalan, ha a védekező fél játékos a lépés során nem érintette meg a labdát, továbbá úgy áll be a támadó fél játékos és a labda közé, hogy a feltartó játékosnak az ellenfél alapvonalához legközelebb eső pontja közelebb kerül ahhoz, mint a labdának a legközelebbi pontja.

A feltartás mindkét térfélen szabálytalan, de csak a lépő fél térfelén álló labda esetén. Ha a labda nem a lépő fél térfelén van, a feltartás nem szabálytalan.

A feltartás egyszerű szabadrúgással büntethető, amelyet a labda helyéről kell elvégezni.

A feltartást elkövető játékost a szabadrúgás elvégzése előtt vissza kell helyezni eredeti helyére.

Nem minősül feltartásnak az a lépés, amikor a védekező fél a játéktérnek egy olyan pontján áll be ellenfele játékos és a labda közé, ahol a labda már eleve egy másik saját játékos teljes takarásában van.

A versenyzőnek a játéktérrel kívül eső területén (akár bent lévő, akár kívül álló játékos ellen) elkövetett feltartás nem szabálytalan, hasonlóan a kívül álló játékoskal szembeni feltartáshoz. Szintén nem szabálytalan a mozgáskorlátozás alá eső játékoskal szembeni feltartás sem.

## **8. Szabálytalan zárás**

Zárásnak nevezzük azt a mezőnyjáték közben kialakult helyzetet, amikor egy versenyzőnek két, vagy több játékos a labda szélétől számított 4,5 cm távolságon belül van. Amennyiben a versenyző úgy véli, hogy ellenfele zárást valósított meg, akkor azt azonnal jeleznie kell. Ha a zárás tényét az ellenfél sem vitatja, akkor nyitni kell, ha vitatja, akkor a játékvezetőnek kell megállapítania, hogy megvalósult-e a zárás.

A zárás akkor válik szabálytalaná, ha a versenyző a következő lépése alkalmával nem oldja fel azt, azaz nem nyit. Nyitás alatt azt értjük, hogy a következő lépése után legfeljebb csak egy játékos maradhat a záró versenyzőnek a labdától mért 4,5 cm távolságon belül. Nyitásnak számít az is, ha ugyan a záró fél játékosai a nyitó lépés után is változatlanul 4,5 cm-nél közelebb helyezkednek a labdához, de olyan helyzet alakul közben ki, hogy ellenfele játékosánál csak egy saját játékos áll közelebb a labdához.

Nem beszélhetünk zárásról, ha az ellenfél lőtte be a labdát záráshelyzetbe a saját csapat játékosai közé. Ilyen esetben csak azután kell nyitni, ha a záráshelyzet egy lépéssel később is változatlan marad.

Nem minősül zárásnak az sem, ha két saját záró játékos mellett az ellenfél egy játékosa áll legközelebb a labdához, illetve az ellenfél játékosánál csak egy saját játékos áll közelebb a labdához. Amennyiben egy indítórúgás elvégzéséhez lehelyezett labda, vagy játékos záráshelyzetet idéz elő, azt szintén nem kell zárásnak tekinteni.

Zárás a versenypálya egész területén megvalósítható. A szabálytalan zárás egyszerű szabadrúgással büntethető, melyet a labda helyéről kell elrúgni. A kívül álló játékos részleges helyezése folytán kialakuló záráshelyzetet a játéktéren belül lévő záráshelyzettel azonosan kell kezelni.

## **9. Szabálytalan ütközés**

Szabálytalan ütközésnek nevezzük, ha a játék során az egyik fél játékosa úgy ütközik ellenfele játékosával, hogy előtte a labdát nem érinti. Amennyiben egy versenyző lépése nyomán játékosával egy másik saját játékosának fut neki, amely ennek következtében nekiütközik az ellenfelének, ugyancsak szabálytalan ütközésnek minősül kivéve, ha a szabálytalan ütközés előtt bármely saját játékos megérinti a labdát.

A szabálytalan ütközés szabadrúgással büntetendő, amelyet az ütközés pontjáról kell végezni. Egy lépés során bekövetkezett sorozatos szabálytalan ütközésnél mindig az első ütközés helyét kell figyelembe venni.

A támadó térfelel, illetve kívül álló játékosal szemben elkövetett szabálytalan ütközésért büntető szabadrúgást kell ítélni. A saját térfelel vétett szabálytalan ütközésért közvetlen szabadrúgást, a büntető területen belüli szabálytalan ütközésért pedig büntetőrúgást kell ítélni.

Abban az esetben, ha a labda a saját térfelel volt, de a szabálytalan ütközés támadó térfelel következett be, akkor közelségi szabadrúgást kell ítélni.

## **10. Időhúzás**

Ha egy versenyző a mérkőzés során indokolatlanul lassan helyez, lép, vagy mér közelséget, illetve szektort, időhúzást valósít meg. Időhúzásnak minősül az is, ha a versenyző a közelség, vagy szektor mérését ugyan nem végzi

lassan, de annak megmérése, illetve megméréstése a mérés eredményének nyilvánvalósága miatt felesleges.

Az időhúzás tényének megítélése a játékvezető feladata. Mivel a helyezés, lépés, stb. elvégzésének idejére nincs konkrét előírás, az időhúzás megállapítása szubjektív, amely az összes körülmény figyelembevételével meghozott döntést igényel. Van azonban egy általánosan elfogadott gyakorlat (amely az időhúzás megállapításának gyakorlati alapját képezi) a különböző műveletek elvégzéséhez szükséges idő megítélésénél.

A tapasztalat azt mutatja, hogy a különböző helyezésekhez általában 15-30 másodpercre van szükség, a lépések elvégzésére 5-20 másodpercre. Nehéz helyzetek megoldásakor viszont akár 30 másodpercet is igénybe vehet egy lépés. Különösen bonyolult esetekben elképzelhető a 30 másodpercen túli idő igénybevétele is, de ilyen esetekben a másik fél kérésére - még ha az időhúzás ténye nem is állapítható meg - az eltelt időt teljes egészében be kell számítani.

A közelség és a szektor mérésére 10-30 másodperc elegendő. Az időhúzás tényének megállapításakor mindig az adott helyzetből kell kiindulni: lehet, hogy egy 10 másodperces lépéssel a versenyző szabálytalanságot valósít meg, más esetekben viszont lehet, hogy 30 másodperces lépéssel sem húzta az időt.

A fent jelzett időtartamok közül a helyezés és a lépés ideje az azt megelőző helyzetfelmérést (gondolkodást) is tartalmazza. Az előbbieken kívül időtartamuktól függetlenül időhúzásnak minősül a felszerelés (nyomópálca, szektormérő, cserejátékos, stb.) keresése, javítása, tisztítása, átalakítása és az indokolatlan reklamáció.

Az időhúzó versenyzőt - a kiesett időnek a vétlen fél kérésére történő beszámítása mellett - figyelmeztetni kell. Amennyiben sem az első, sem pedig a második figyelmeztetés nem jár eredménnyel, akkor a harmadik figyelmeztetés helyett a vétkes versenyzőt le kell léptetni.

## **11. Sportszerűtlen viselkedés**

Ide soroljuk a játék szellemével ellentétes magatartást, az ellenfél koncentrációját zavaró viselkedést, a nézőket megbotránkoztató, sporterkölcsökbe ütköző, általánosan elfogadott emberi normákat semmibe vevő cselekedeteket.

A sportszerűtlenségek súlya jellegénél fogva különböző, de minden esetben elítélendő. A játékvezetőnek figyelmeztetni kell a sportszerűtlen versenyzőt. A sorozatosan, vagy kirívóan sportszerűtlen versenyzőt le kell léptetni, és ha nem hagy fel cselekményével, a versenyből is ki kell zárni. Azonnali kizárást kell alkalmazni az alábbi esetekben:

- mérkőzés végeredményének megegyezéssel történő kialakítása
- látható ittasság, gyógyszererezettség, doppingolás
- a játékvezető, vagy ellenfele megfenyegetése, megsértése
- a játékvezetővel, ellenféllel szembeni tettlegesség
- a nézők megbotránkoztatása
- a közérkölcsökkel, illetve a sporterkölcsökkel szembeni súlyos vétség.

## IX. JÁTÉKVEZETÉS

Az asztali-labdarúgó mérkőzéseket játékvezető vezeti. A játékvezető feladata, hogy őrkdjön a mérkőzés tisztaságán, illetve biztosítsa a versenyzők számára a zavartalan játékot. Amennyiben a nézők viselkedése, zajongása zavarja a mérkőzést, állítsa meg a játékot és intézkedjen a zavartalan folytatás érdekében.

Ha versenyzőtárs, vagy szakvezető tanáccsal látja el valamelyik versenyzőt, illetve annak ellenfelét bármilyen módon kizökkenti a koncentrációból, vagy zavarja a versenyzésben, úgy ezt az eseményt jelentse a rendező bizottság felé.

A játékvezető köteles a mérkőzést folyamatosan figyelemmel kísérni, a szabálytalanság bekövetkeztét kérésre jelezni. A játékvezető a szabálytalanság bekövetkeztekor nem kell, hogy megállítsa a játékot, mivel ennek eldöntése a vétlen versenyző joga, aki akár előnyszabályt is alkalmazhat. Köteles viszont megszakítani a játékot sportszerűtlen viselkedés esetén.

Más a helyzet a mérkőzés lefolyását hátráltató valamilyen külső zavaró esemény bekövetkeztekor. Ilyenkor a játékvezető feladata dönteni a mérkőzés megszakításáról, befejezéséről, vagy - esetleg játékvezető labdával történő - tovább folytatásáról.