

2014.
APERTURA
(ŐSZ)



VERSENYKIÍRÁS

©2014

1. ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

1. cikkely

A szabályzat alkalmazási területe

2. NEVEZÉS – ADMINISZTRÁCIÓ – KÖTELEZETTSÉGEK

2. cikkely

A versenyre való nevezés

2.1. A nevezés feltételeinek ismertetőjegyei

2.2. A nevezési eljárás

3. cikkely

A csapatok kötelességei

3. DÍJAZÁS

4. cikkely

Kupák

Medálok

Emléklapok

4. VERSENYRENDSZER

5. cikkely

A verseny osztályai

6. cikkely

Divízió I lebonyolítása

6.1. Kvalifikáció

6.2. Alapszakasz

6.3. Rájátszás

6.4. Kiesők és feljutók

7. cikkely

Divízió II lebonyolítása

7.1. Kvalifikáció

7.2. Alapszakasz

7.3. Rájátszás

7.4. Kiesők és feljutók

8. cikkely

Divízió III lebonyolítása

8.1. Kvalifikáció

8.2. Alapszakasz

8.3. Rájátszás

8.4. Kiesők és feljutók

5. DÖNTŐ

9. cikkely

A döntő általános elvei

A döntő résztvevői

A döntő ideje

A döntő helyszíne

A döntő lebonyolítása

6. MÉRKŐZÉS LEMONDÁSA, ÉRVÉNYTELENÍTÉSE, KIHAGYÁSA ÉS HASONLÓ ÜGYEK

10. cikkely

Játék lemondása

10.1. Mérkőzés kihagyása

10.2. Mérkőzés érvénytelenítése

10.3. Mérkőzés újrajátszása

10.4. Mérkőzés újrajátszása

7. JÁTEKOSOK ALKALMASSÁGA

11. cikkely

A pályára lépés feltételei (versenyigazolvány)

11.1. Játékosok ellenőrzése

11.2. Jegyzőkönyv

8. MÉRKŐZÉSEK ORGANIZÁCIÓJA ÉS ELLENŐRZÉSE

12. cikkely

Csapatok érkezése

Csapatok távozása

13. cikkely

Mérkőzések helye és ideje

13.1. A mérkőzések időtartama, a szünetek

13.2. Mérkőzések eredményének nyilvántartása

14. cikkely

A játékosokat érintő szabályok

14.1. A pályán lévő játékosok száma

14.2. Cserék

14.3. Résztvevő csapat létszámhiánya

15. cikkely

Labdák

Felszerelés

9. HELYSZÍNEK

16. cikkely

A mérkőzések helyszínei

Világítás

10. JÁTÉKVEZETÉS

17. cikkely

A játékvezető

11. JÁTÉKSZABÁLYZAT

18. cikkely

Lényegesebb szabályok

12. FEGYELMI ÜGYEK

19. cikkely

A fegyelmezés eszközei

Szabálytalanságok és sportszerűtlenségek

BJLEK Fegyelmi Bizottság

Óvás

BEVEZETÉS

A szabályzat strukturális bázisát az UEFA és az MLSZ tornaszabályzatai adják.

1. ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

1. cikkely

A szabályzat alkalmazási területe

A szabályzat a Debreceni Egyetem Buzánszky Jenő Labdarúgó Egyetemi Kupájának éves idényének őszi és tavaszi szezonjaira (másneven Apertura és Clausura) vonatkozik.

A bajnokság felügyelete

A bajnokság felügyeletét a BJLEK Versenybizottsága látja el.

A fegyelmi szabályok ellen vétő játékosokkal és csapatokkal szemben fellépni a Fegyelmi Bizottság feladata.

A csapatok és játékosok felelőssége (egészségügy, balesetek)

A bajnokság során történt esetleges balesetekért a szervezők felelősséget nem vállalnak, minden résztvevő a saját felelősségére vesz részt a mérkőzéseken.

2. NEVEZÉS – ADMINISZTRÁCIÓ – KÖTELEZETTSÉGEK

2. cikkely

A versenyre való nevezés

A versenyre a szervezők által meghirdetett időszakban lehet, mely az idény kezdete előtti két hetet foglalja magában.

2.1. A nevezés feltételeinek ismertetőjegyei

A versenyre a Debreceni Egyetem és társult intézményeinek hallgatói, dolgozói, oktatói, illetve az egyetem egykori diákjai (öregdiákjai) nevezhetnek. A hallgatók diákigazolvánnyal, a dolgozók egyetemi munkáltatói igazolással, az öregdiákok oklevelük fénymásolatával szerepelhetnek. A Debreceni Egyetem felsőfokú szakképzésében résztvevők is benevezhetnek. Egy csapatba legfeljebb 12 játékos nevezhető.

Átjárhatóság

A csapatok és divíziók közötti átjárás nem lehetséges.

Egy játékos divíziótól függetlenül csak egy csapatban szerepelhet!

2.2. A nevezési eljárás

Az alábbiakban leírt mindhárom regisztráció kötelező! Azok teljesítése nélkül a csapat nem jogosult részt venni a sorsoláson, így érvénytelenné válik a kupára történő nevezése!

A Nevezés során megadott adatok felhasználásával minden játékos számára egy arcképes igazolást készül el, amely felmutatásával léphet csak a játékos a mérkőzésre pályára. A nevezési adatokkal való visszaélés fegyelmi vétséget jelent!

- A BJLEK honlapján történő regisztráció

A hivatalos BJLEK honlap a <http://www.buzanszkykupa.hu> hivatkozáson érhető el. A csapatoknak a nevezés menüpont alatt van lehetőségük a Versenybizottság által meghatározott időpontig feltölteni a csapatok tagjainak adatait. Különös tekintettel a játékosokról készült arcképes fotókat. Törekedni kell arra, hogy maximum 300*400 pixel méretű világos háttérű fotók legyenek, mert a feltölthető képméret maximalizálva van.

- Nevezési lappal történő regisztráció

Az őszi szezonban résztvevő csapatok a BJLEK nevezési lapot e-mailben is megkapják. Az újonnan nevezők a buzanszkykupa@gmail.com e-mail címen igényelhetik, **vagy** <http://www.buzanszkykupa.hu> honlapról tölthetik le. A nevezési lapot kitöltve személyesen kell eljuttatniuk a Versenybizottság részére a megadott fogadóórákban, melyek helyének és időpontjainak változásáról folyamatosan tájékoztatunk e-mailben és a honlapon. Továbbá e-mailben fenti címre kérjük megküldeni a csapatnévsort tartalmazó BJLEK nevezési lapot!

3. cikkely

A csapatok kötelességei

A csapatoknak a nevezési lapon feltüntetett mezőket hiánytalanul kell kitölteni, a 2.1. cikkely szerinti ismertetőjegyeknek megfelelően, illetve a 2.2. cikkelyben megadott folyamatot figyelembe véve kell leadniuk. A nevezési folyamat lezárásaként a versenyengedélyt jelentő arcképes igazolásokat át kell venniük.

3. DÍJAZÁS

4. cikkely

Kupák

A Divízió I, Divízió II és Divízió III győztese kap kupát.

Medálok

A Divízió I, Divízió II és Divízió III első négy helyezettje érmekeket kap.

Emléklapok

A Divízió I, Divízió II és Divízió III első négy helyezettje, a legtechnikásabb játékos, a gólkirály és a legjobb kapus emléklapot kap.

4. VERSENYRENDSZER

5. cikkely

A verseny osztályai

A verseny három osztályban zajlik: Divízió I, Divízió II és Divízió III.

Az osztályok lebonyolításáról (beleértve mérkőzészám, a csoportok száma, létszáma, továbbjutás, kiesés, kieséses szakasz, Nagydöntő) minden szezon előtt a Sorsolási és Versenybizottság határoz. Szükség esetén a szezonok közben változás alkalmazható. A 6, 7. és 8. cikkely egy szezon lehetséges forgatókönyvének általános szabályait tartalmazza.

6. cikkely

Divízió I lebonyolítása

6.1. Kvalifikáció

A Divízió I-be a csapatok az előző idényben elért eredményeik alapján kvalifikálják magukat. A Divízió I. létszáma 12-24 csapat, ettől eltérni csak erősen indokolt esetben, a Sorsolási és Versenybizottság döntése alapján lehet. Amennyiben egy az eredményei alapján Divízió I. osztályos szereplést kiharcoló csapat lemond részvételi jogáról, a Sorsolási és Versenybizottság feltöltheti az osztályt az előzetesen megállapított létszámra, 12-24 csapatra (elsődlegesen a kieső csapatokkal, vagy egy korábbi résztvevő utódcsapataival). A sorsolás részleteiről (ideje, módja, kiemelések stb.) minden évben az aktuális helyzetnek megfelelően a Sorsolási és Versenybizottság dönt.

6.2. Alapszakasz

Csoportmérkőzések (2, 3 vagy 4 csoport lehetséges)

A csoportmérkőzések során minden csapat 1-2 alkalommal mérkőzik meg egymással. A csoportmérkőzések száma 5-6 között van egy szezonban. Alapvetően a 3-1-0 rendszerben (győzelem 3, döntetlen 1, vereségért 0 pont) a csoportmeccseken szerzett több pont alapján állítjuk fel a sorrendet.

Ha 2 vagy több csapat esetében pontegyenlőség áll fenn, akkor a következő kritériumok alapján rangsorolunk:

1. az egymás közötti csoportmeccseken szerzett több pont
2. összesített gólkülönbség az egymás közötti csoportmeccseken
3. összesített gólkülönbség az összes csoportmeccsen
4. több lőtt gól az összes csoportmeccsen
5. 2 csapat esetén mindent eldöntő meccs, több csapat esetén sorsolás.

Az csoportok végeredményét döntően befolyásoló utolsó forduló mérkőzéseit lehetőleg egyszerre kell lejátszani, ezek a mérkőzések nem halaszthatóak.

A megállapított sorrend alapján a csoportokból összesen a legjobb 8 csapat kvalifikálja magát a kieséses szakaszba. A legjobb 8 kiválasztásának technikai részletei szezonokként eltérőek lehetnek.

6.3. Rájátszás

Az alapszakaszt a nevező csapatok létszámától függően középdöntő vagy kiesés szakasz követi.

Középdöntő

A csoportmeccsek után következik a középdöntő.

Középdöntő: egy hatos csoport az alapszakaszból továbbjutó csapatok magukkal hozzák egymás elleni eredményeiket, és a másik alapszakaszbeli csoportból érkező csapatokkal mérkőznek meg. A csoportmérkőzések során minden csapat 1-szer mérkőzik meg a másik alapszakaszbeli csoportból érkező csapatokkal. Alapvetően a 3-1-0 rendszerben (győzelem 3, döntetlen 1, vereségért 0 pont) a csoportmeccseken szerzett több pont alapján állítjuk fel a sorrendet.

Ha 2 vagy több csapat esetében pontegyenlőség áll fenn, akkor a következő kritériumok alapján rangsorolunk:

1. az egymás közötti csoportmeccseken szerzett több pont
2. összesített gólkülönbség az egymás közötti csoportmeccseken
3. összesített gólkülönbség az összes csoportmeccsen
4. több lőtt gól az összes csoportmeccsen
5. 2 csapat esetén mindent eldöntő meccs, több csapat esetén sorsolás.

Az csoportok végeredményét döntően befolyásoló utolsó forduló mérkőzéseit lehetőleg egyszerre kell lejátszani, ezek a mérkőzések nem halaszthatóak.

Elődöntő (Final Four része): A középdöntő csoport első helyezettje a csoport 4. helyezettjével és a csoportmásodik a csoport 3. helyezettjével játszik. A 2 győztes kvalifikálja magát a döntőbe.

A Final Four lebonyolításról minden szezonban a Sorsolási és Versenybizottság dönt.

Kieséses szakasz

A csoportmeccsek után következik a kieséses szakasz.

Negyeddöntő: az alapszakasz 4 legjobbja a 4 ugyancsak továbbjutott csapat ellen játszik, egy lehetséges ág a mellékletben található. A továbbjutás 1 vagy 2 meccsen dől el, az egymás elleni eredmények figyelembe vételével, több szerzett pont, jobb gólkülönbség (idegenben lőtt gól nincs) sorrendben. Amennyiben a visszavágó rendes játék idejének letelte után ezek a mutatók nem döntenek, kétszer 5 perc hosszabbítás következik, ha akkor sem büntetőrúgásokkal dől el a továbbjutás, először 3-3 rúgás következik, ha akkor sem születik döntés felváltva következnek csapatok egészen addig, amíg döntés nem születik (valaki hibázik, vele párban lévő pedig értékesíti a büntetőt). Mérkőzés végi büntető rúgást csak a lefújáskor pályán levő játékos végezhet el, egy játékos csak akkor következhet újra, ha már minden játékos sorra került.

Elődöntő (Final Four része): a negyedöntő győztesei játszanak.

A nagydöntőben (Final Four) a mérkőzések technikai részleteiről a Versenybizottság dönt, azaz döntetlen állás esetén kétszer 5 perc hosszabbítás vagy azonnali büntetőrúgások következzenek-e.

A Final Four lebonyolításról minden szezonban a Sorsolási és Versenybizottság dönt.

6.4. Kiesők és feljutók

12 csapatos első osztály esetén nincs kieső. 16 vagy több csapat esetén a csoportok utolsó helyezettjei kieshetnek a Divízió 2-be. A Divízió 2 előző szezonbeli legjobb automatikusan és kötelezően mindig 4 csapata feljut a Divízió 1-be. A szezonok előtt a kiesésről és feljutásról a Sorsolási és Versenybizottság általános szabályoktól eltérően is dönthet.

7. cikkely

Divízió II lebonyolítása

7.1. Kvalifikáció

A Divízió II-be a csapatok az előző idényben elért eredményeik alapján kvalifikálják magukat. A Divízió II. létszáma 32 csapat, ettől eltérni csak erősen indokolt esetben, a Sorsolási és Versenybizottság döntése alapján lehet. Amennyiben egy az eredményei alapján a Divízió II. osztályos szereplést kiharcoló csapat lemond részvételi jogáról, a Sorsolási és Versenybizottság feltöltheti az osztályt 32 csapatra (elsődlegesen a kieső csapatokkal, vagy korábbi résztvevő utódcsapataival). A sorsolás részleteiről (ideje, módja, kiemelések stb.) minden évben az aktuális helyzetnek megfelelően a Sorsolási és Versenybizottság dönt.

7.2. Alapszakasz

Csoportmérkőzések (4 csapatos csoportok)

A csoportmérkőzések során minden csapat kétszer mérkőzik meg egymással. Alapvetően a 3-1-0 rendszerben (győzelem 3, döntetlen 1, vereségért 0 pont) a csoportmeccseken szerzett több pont alapján állítjuk fel a sorrendet.

Ha 2 vagy több csapat esetében pontegyenlőség áll fenn, akkor a következő kritériumok alapján rangsorolunk:

1. az egymás közötti csoportmeccseken szerzett több pont
2. összesített gólkülönbség az egymás közötti csoportmeccseken

3. összesített gólkülönbség az összes csoportmeccsen
4. több lőtt gól az összes csoportmeccsen
5. 2 csapat esetén mindent eldöntő meccs, több csapat esetén sorsolás.

Az csoportok végeredményét döntően befolyásoló utolsó forduló mérkőzéseit lehetőleg egyszerre kell lejátszani, ezek a mérkőzések nem halaszthatóak. Ezekre a mérkőzésekre lehetőség szerint játékvezetőt is biztosítunk.

A megállapított sorrend alapján a csoportok első 2 vagy 3 helyezettje kvalifikálja magát a kieséses szakaszba. A csoportok utolsó helyezettjei osztályozót játszhatnak a Divízió III. osztályba történő kiesés elkerüléséért.

7.3. Rájátszás

Kieséses szakasz

A csoportmeccsek után következik a kieséses szakasz.

Osztályozó: a csoportok negyedik helyezettjei játszanak egymással.

Nyolcaddöntő: csoportelsők játszanak a csoportmásodikkal, az ágakat a sorsolás során döntik el. Amennyiben 8 csoportnál kevesebb van a legjobb csoportharmadikok is bejutnak a legjobb 16 közé, ebben az esetben újrásorsolás van, ahol a csoportelsők nem kerülhetnek össze.

Negyeddöntő: a nyolcaddöntő győztesei játszanak egymással. A 4 győztes kvalifikálja magát a négyes döntőbe, amelynek lebonyolításáról minden szezonban a sorsolási és versenybizottság dönt.

A kieséses szakasz lebonyolításáról (1 vagy 2 meccsen dől-e el a továbbjutás) az aktuális helyzet figyelembe vételével a Sorsolási és Versenybizottság dönt. Amennyiben 2 mérkőzés dönt a továbbjutásról akkor a továbbjutásról döntő mutatók az egymás elleni eredmények figyelembe vételével, több szerzett pont, jobb gólkülönbség (idegenben lőtt gól nincs) sorrendben. Amennyiben a visszavágó rendes játék idejének letelte után ezek a mutatók nem döntenek, kétszer 5 perc hosszabbítás következik, ha akkor sem büntetőrúgásokkal dől el a továbbjutás, először 3-3 rúgás következik, ha akkor sem születik döntés felváltva következnek csapatok egészen addig, amíg döntés nem születik (valaki hibázik, vele párban lévő pedig értékesíti a büntetőt). Mérkőzés végi büntető rúgást csak a lefújáskor pályán levő játékos végezhet el, egy játékos csak akkor következhet újra, ha már minden játékos sorra került.

7.4. Kiesők és feljutók

Az osztályozók vesztesei kiesnek a Divízió II. osztályba. A Divízió II. legjobb 4 csapata automatikusan feljut a Divízió I. osztályba.

8. cikkely

Divízió III lebonyolítása

8.1. Kvalifikáció

A Divízió III. osztályba a csapatok az előző idényben elért eredményeik alapján kvalifikálják magukat, illetve automatikus idekerülnek az újonnan nevező csapatok is. A Divízió III. létszáma változó. A sorsolás részleteiről (ideje, módja, kiemelések stb.) minden évben az aktuális helyzetnek megfelelően a sorsolási és versenybizottság dönt.

8.2. Alapszakasz

Csoportmérkőzések (8 db csoport)

A csoportmérkőzéses szakaszcsoportokról (csoportok létszáma, meccsek száma) minden évben a szervező bizottság dönt, résztvevő csapatok mennyiségétől függően. Alapvetően a 3-1-0 rendszerben (győzelem 3, döntetlen 1, vereségért 0 pont) a csoportmeccseken szerzett több pont alapján állítjuk fel a sorrendet.

Ha 2 vagy több csapat esetében pontegyenlőség áll fenn, akkor a következő kritériumok alapján rangsorolunk:

1. az egymás közötti csoportmeccseken szerzett több pont
2. összesített gólkülönbség az egymás közötti csoportmeccseken
3. összesített gólkülönbség az összes csoportmeccsen
4. több lőtt gól az összes csoportmeccsen
5. 2 csapat esetén mindent eldöntő meccs, több csapat esetén sorsolás.

Az csoportok végeredményét döntően befolyásoló utolsó forduló mérkőzéseit lehetőleg egyszerre kell lejátszani, ezek a mérkőzések nem halaszthatóak. Ezekre a mérkőzésekre lehetőség szerint játékvezetőt is biztosítunk.

A megállapított sorrend alapján a csoportok első 2 helyezettje kvalifikálja magát a kieséses szakaszba.

8.3. Rájátszás

Kieséses szakasz

A csoportmeccsek után következik a kieséses szakasz.

Nyolcaddöntő: csoportelsők játszanak a csoportmásodikkal, az ágakat a sorsolás során döntik el. Amennyiben 8 csoportnál kevesebb van a legjobb csoportharmadikok is bejutnak a legjobb 16 közé, ebben az esetben újrásorsolás van, ahol a csoportelsők nem kerülhetnek össze.

Negyeddöntő: a nyolcaddöntő győztesei játszanak egymással. A 4 győztes kvalifikálja magát a négyes döntőbe, amelynek lebonyolításáról minden szezonban a sorsolási és versenybizottság dönt.

A kiesése szakasz lebonyolításáról (1 vagy 2 meccsen dől-e el a továbbjutás) az aktuális helyzet figyelembe vételével a sorsolási és versenybizottság dönt. Amennyiben 2 mérkőzés dönt a továbbjutásról akkor a továbbjutásról döntő mutatók az egymás elleni eredmények figyelembe vételével, több szerzett pont, jobb gólkülönbség (idegenben lőtt gól nincs) sorrendben. Amennyiben a visszavágó rendes játék idejének letelte után ezek a mutatók nem döntenek, kétszer 5 perc hosszabbítás következik, ha akkor sem büntetőrúgásokkal dől el a továbbjutás, először 3-3 rúgás következik, ha akkor sem születik döntés felváltva következnek csapatok egészen addig, amíg döntés nem születik (valaki hibázik, vele párban lévő pedig értékesíti a büntetőt). Mérkőzés végi büntető rúgást csak a lefújáskor pályán levő játékos végezhet el, egy játékos csak akkor következhet újra, ha már minden játékos sorra került.

8.4. Kiesők és feljutók

A Divízió 3-ból nincs kiesés. A Divízió 3 legjobb 4 (esetenként legjobb 8) csapata automatikusan feljut a Divízió 2-be.

5. DÖNTŐ

9. cikkely

A döntő általános elvei

A döntő a Buzánszky Jenő Labdarúgó Egyetemi Kupa záró rendezvénye, amely az egész egyetemi sport, sportkapcsolatok valamint az amatőr futball ünnepét jelenti.

A döntő résztvevői

A Divízió I, a Divízió II és a Divízió III legjobb négy közé került csapatai.

A döntő ideje

A döntő idejét a Versenybizottság jelöli ki minden szezonban.

A döntő helyszíne

A döntő helyszíne a Debreceni Egyetem Agrártudományi Centrumának vagy a DEAC Sporttelepének műfüves pályái. Rossz idő esetén a DE-ATC Kecskeméti János Sport Játékcsarnok.

A döntő lebonyolítása

A döntő lebonyolításának menetrendjéről a Versenybizottság rendelkezik. A résztvevőket, a médiát és a közvéleményt ennek megfelelően értesíti.

6. MÉRKŐZÉS LEMONDÁSA, ÉRVÉNYTELENÍTÉSE KIHAGYÁSA ÉS HASONLÓ ÜGYEK

10. cikkely

Játék lemondása

A mérkőzések meghatározott előírások mellett halaszthatóak.

10.1. A mérkőzés halasztása

A halasztó csapatnak kötelessége közvetve az ellenfelet a **mérkőzést megelőző napon 24.00-ig a honlapon történő halasztással (csak ez mód elfogadott) értesíteni**. Ebben az esetben ugyanis mindkét fél azonnal e-mailt kap a halasztásról, ezért minden csapatvezetőnek kötelessége a mérkőzés napján ezt ellenőriznie, hogy időben értesíthesse csapatát. **Műfüves mérkőzéseket – hasonló módon, a honlapon – a mérkőzést megelőzően 2 nappal, 24.00-ig lehet csak halasztani**, hogy új mérkőzést lehessen szervezni az adott időpontra.

Mérkőzést halasztani egy szezonban csak 1 alkalommal lehet, az alapszakasz és a kieséses szakaszt is beleértve. A halasztási limitet mérkőzések leszervezésével lehet növelni, ennek részletei a <http://www.buzanszkykupa.hu> honlapon olvashatóak.

A megadott **határidők után semmilyen lehetőség sincs a mérkőzés halasztására**.

Egyes mérkőzések esetén – a csoportkörben továbbjutásról döntő mérkőzések esetén – **egyáltalán nincs lehetőség halasztásra**.

A szabályosan nem halasztható mérkőzés halasztását csak a Sorsolási és Versenybizottság tagjai egyszeri jelleggel engedélyezhetik, de az ilyen döntések nem precedens értékűek, vagyis nem más esetben nem hivatkozhatnak rájuk az érintettek.

A honlapon történő halasztás elmulasztása esetén mindkét csapat elhasználja halasztási lehetőségét, sőt a mérkőzést 0:0-val, és mindkét csapatnak 0 ponttal tekintjük lejátszottnak.

Amennyiben utólag kiderül, hogy a halasztónak már nem lett volna lehetősége halasztásra (már elhasználta a lehetőségét), az ellenfele kapja 3 pontot és 3:0-t.

Ha a halasztás, illetve az arról kötelező értesítés elmulasztása (utolsó pillanatos SMS vagy e-mail nem számít értesítésnek) miatt a pályán feleslegesen jelenik meg az ellenfél és/vagy a játékvezető, és/vagy működik a világítás, a Fegyelmi Bizottság további büntetéssel sújthatja a vétkes csapatot.

10.2. Mérkőzés kihagyása

Mérkőzés kihagyható, ha az egyik csapat nem jelenik meg, ebben az esetben a vétlen, mérkőzésen megjelenő csapat kapja a 3 pontot 3:0-val, ebben az esetben a honlapon az eredményt a játék nélkül megjegyzéssel kell felvinni, ha egy csapat legalább 3-szor nem jelenik meg, és halasztási szándékát sem jelzi a fent említett szabályoknak megfelelően, a csapat kizárásra kerül.

Továbbá mérkőzés kihagyható, az egyik résztvevő csapat létszámbíránya esetén (Lásd 14. cikkely).

Mérkőzés mindkét fél megjelenése esetén csak arra alkalmatlan körülmények miatt hagyható ki. Ezek jégeső, villámlás veszély, jéges pálya, ezekben az esetben a játék elkezdése tilos. Az arra alkalmatlan körülményekről, vagy a kirendelt játékvezető, vagy a mérkőzésen megjelenő csapatok egyhangúan döntenek. A csapatoktól kívülálló okok miatt elmaradt mérkőzést, játékvezető hiányában, azonnal jelenteni kell a szervező bizottság felé. Ilyen esetekben a rendszer a mérkőzést újra besorsolja, anélkül, hogy a résztvevők halasztásainak száma növekedne.

10.3. Mérkőzés érvénytelenítése

Mérkőzést érvényteleníteni csak a Fegyelmi Bizottságnak van joga. Ezzel a jogával csak a bírók vagy valamelyik résztvevő kérése (óvás) élhet. Mérkőzést érvénytelenítéséről a soron következő bizottsági ülése egyhangú szavazással kell döntenie.

10.4. Mérkőzés újrajátszása

Amennyiben egy mérkőzést újra kell játszani, a résztvevő csapatokban az eredeti meccsen pályára léphető játékosok szerepelhetnek, az időközben letelt eltiltások érvényben maradnak, és az új igazolások nem lépnek életbe.

7. JÁTÉKOSOK ALKALMASSÁGA

11. cikkely

A pályára lépés feltételei (versenyengedély)

Minden labdarúgónak a Versenybizottság által személyre és az adott csapatra kiállított, a bajnokságokon részvételre jogosító, versenyengedélyt is magába foglaló versenyengedéllyel kell rendelkeznie. Kiállításának feltételei diákoknak a hallgatói jogviszonyunk igazolása (diákigazolvány vagy a tanulmányi osztály által kiállított jogviszony igazolás), öregdiákoknak az oklevelük bemutatása, dolgozóknak a munkaszerződésük bemutatása. Profi státuszú labdarúgó csak az egyesülete igazolásával, amennyiben a Debreceni Egyetem hallgatója.

A versenyengedély **elektronikusan** a bajnokság hivatalos honlapján elérhető.

A versenyengedélyben foglalt adatok valóságáért a labdarúgót és a csapatát egyetemleges fegyelmi felelősség terheli. Amennyiben a versenyengedély kiadásának nem voltak meg a szabályzatban előírt feltételei, a tévesen kiadott versenyengedélyt a kiadó köteles visszavonni. A versenyengedély bevonása az BJLEK Fegyelmi Szabályzatában meghatározottak szerinti időtartamra történhet.

11.1. Játékosok ellenőrzése

A játékosok a hivatalos honlapon ellenőrizhetőek, illetve a mérkőzések előtt egy hivatalos okirat (diákigazolvány, személyi igazolvány útlevél vagy jogosítvány) bemutatása kötelező, amelynek birtokában rákerülnek a mérkőzések jegyzőkönyvére.

Eljárás jogosulatlan szereplés gyanúja esetén

Ha a játékosnak nincs elérhető engedélye, vagy a felmutatott dokumentumokból nem derül ki egyértelműen, hogy az engedély az adott játékoshoz tartozik, abban az esetben a csapatkapitány/játékvezető jogosan kérheti, hogy az adott játékos ne szerepeljen a meccsen. Ezen

kérésnek szerepelnie kell a mérkőzés jegyzőkönyvén. Ha ezt elmulasztja, akkor ezzel kapcsolatban további észrevétellel nem élhet. Ha az ellenfél megtagadja, hogy az azonosítatlan játékos ne szerepeljen, akkor a vétlen csapatnak legkésőbb mérkőzés napját követően 12.00-ig jeleznie kell a Bizottság felé az esetet. Ilyen esetekben a vétlen csapat 3-0 gólkülönbséggel és 3 ponttal zárhatja a meccset.

11.2. Jegyzőkönyv

A mérkőzések előtt mindkét csapatnak ki kell töltenie, a mérkőzés jegyzőkönyvét, a jegyzőkönyvben szerepelnie kell a mérkőzés időpontjának, helyének és minden pályára lépő játékos nevének, aláírásának (miután a játékos személyazonosságáról a csapatok megbizonyosodtak). Ezen felül a mérkőzés során fel kell jegyezni a gólszerzőket, játékvezető esetén a sárga és piros lapokat, illetve a mérkőzés eredményét. A kitöltött jegyzőkönyveket a mérkőzést követő hét első munkanapján kell a versenybizottság tagjainak leadni, ennek elmulasztása esetén a mérkőzés elmaradt mérkőzés státuszt kap, és felek a mérkőzést 0 ponttal és 0-0 gólaránnyal zárják. Az üres jegyzőkönyvek a <http://www.buzanszkykupa.hu> honlapról tölthetőek le.

8. MÉRKŐZÉSEK ORGANIZÁCIÓJA ÉS ELLENŐRZÉSE

12. cikkely

Csapatok érkezése

A csapatoknak kötelező legalább 15 perccel a mérkőzés kezdete előtt megjelenni, hogy a mérkőzések előtti ellenőrzés és jegyzőkönyv kitöltés illetve a bemelegítés ne akadályozza a mérkőzés pontos kezdését.

Csapatok távozása

A csapatoknak ügyelniük kell a pálya tisztaságára. A mérkőzés végeztével rendezetten, a következő mérkőzést nem megzavarva kell távozniuk.

13. cikkely

Mérkőzések helye és ideje

A sorsolásnak megfelelő helyen és időben. Az adott napok és pályák utolsó mérkőzésinek a sorsolásban szereplő, mérkőzés végét jelző időpontig be kell fejeződnie, mert ezek után nem biztosított a zavartalan játék feltételei, ennek megfelelően korábban játszó csapatoknak is ügyelnie kell arra, hogy a soron következő mérkőzések lejátszását ne hátráltassák.

Ha egy csapat nem jelenik meg a kezdési időponttól számítva 10 percig, akkor az ellenfél csapata kapja a 3 pontot.

A bajnokság játékosai tetteikért fegyelmi felelősséggel tartoznak a mérkőzés helyszínére történő érkezéstől a távozásukig. A csapatok fegyelmi felelősséggel tartoznak a szurkolóik viselkedéséért.

13.1. A mérkőzések időtartama, a szünetek

A mérkőzés játékidéje 2x25 perc, az alapszakaszban nincsen lehetőség hosszabbításra, ez csak a kieséses szakaszban lehetséges. A félidők között a játékosoknak lehetőségük van a szünethez. A félidők közötti és a hosszabbítások előtti szünet nem lehet 5 percnél több. Amennyiben a mérkőzés késve kezdődik, a szünet időtartamát csökkenteni kell, a soron következő meccsek pontos kezdése miatt. Egyéb esetben csak a játékvezető hozzájárulásával lehet a félidők közötti szünet időtartamát megváltoztatni.

A rendes játékidőt nem lehet hosszabbítani, nagyon indokolt esetben csak a játékvezetőnek van joga hosszabbítani, mértékének megállapítása az ő kizárólagos joga, de arányban kell lennie a kieső idővel. A játékvezetőnek a mérkőzés közben közölni kell a csapatokkal, hogy mennyi időt hosszabbít.

A félidők között és a csapatoknak térfelet kell cserélnie.

13.2. Mérkőzések eredményének nyilvántartása

A mérkőzések eredményei a csapatkapitányoknak 1 napon belül a <http://www.buzanszkykupa.hu> honlapon kell megadnia. A honlaphoz való hozzáférést minden szezon elején a nevezési lapon kell megadni, ennek elmulasztása esetén, email-en keresztül kell kérni Koch József informatikai munkatárstól (koch.jozsef@holest.hu).

Divízió 1-es mérkőzéseken a pályára lépőkről és a mérkőzésen történekről jegyzőkönyvet kell vezetni.

13.3. Jegyzőkönyv

A mérkőzésen történe nyilvántartására a jegyzőkönyv szolgál. Minden mérkőzésen kötelező jegyzőkönyvet vezetni. A jegyzőkönyv pontjait értelemszerűen kell kitölteni. A hiányzó vagy hiányos jegyzőkönyv fejelemi vétséget jelent.

14. cikkely

A játékosokat érintő szabályok

14.1. A pályán lévő játékosok száma

A pályán egyszerre a Divízió I-ben és a Divízió II-ben 4 mezőnyjátékos és egy kapus. A Divízió III-ban 5 mezőnyjátékos és egy kapus lehet. Mérkőzés elkezdhető 3+1 játékosal is, ha a helyzet úgy indokolja.

14.2. Cserék

A csapatok bármikor és bármennyit cserélhetnek. Cserélni csak a saját térfélen lehet. Kapust csak akkor szabad cserélni, amikor a labda nincs játékban. A kapuscserét az ellenfélnek is egyértelműen kell jelezni.

Szabálytalan cserék esetén:

- a) ha a cserejátékos belép a játéktérre, mielőtt a lecserélendő játékos elhagyná a játékteret:
 - a játékot meg kell szakítani;
 - a játékot közvetett szabadrúgással kell folytatni az ellenfél javára onnan, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt
- b) ha a cserejátékos nem a saját térfelén lép be illetve a lecserélendő játékos (sérülés esetét kivéve) nem ugyanott megy le:
 - a játékot meg kell szakítani
 - a játékot közvetett szabadrúgással kell folytatni az ellenfél javára onnan, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt

14.3. Résztvevő csapat létszámhiánya

Amennyiben egyik csapat kevesebb játékosal jelenik meg, a következő módon kell eljárni:

Az egyik résztvevő csak 4 fővel kezdi el a meccset vagy sérülés miatt úgy kénytelen folytatni a játékot, az ellenfelének van joga eldönteni, hogy ők is az 4 (5) főt választják, vagy maradnak a 6 fő mellett.

Az egyik résztvevő csapat 3 fővel jelenik meg a kezdéskor, akkor néhány perc várakozás után, ha csatlakozik hozzájuk senki a mérkőzést nem szabad el kezdeni, és a vétlen csapat kapja a 3 pontot 3:0-val. Amennyiben az egyik csapat sérülés vagy kiállítás miatt 4 főre fogyatkozik a mérkőzés befejezhető. Ha az egyik csapat 3 főre fogyatkozik bármilyen okból, a mérkőzés nem folytatható, a vétlen csapat kapja a 3 pontot 3:0-val.

15. cikkely

Labdák

A labda tulajdonságai és méretei:

- gömb alakú
- bőrből, vagy más engedélyezett anyagból készülhet
- átmérője 68 és 70 cm közé kell, hogy essen (5-ös labdaméret)
- a mérkőzés kezdetén a súlya minimum 410 gramm, maximum 450 gramm
- levegőnyomás (tengerszinten) 0,6 – 1,1 bar, továbbá a labdánál a meghatározott érték-intervallumban kell lenni a légnyomásnak.

Bajnoki mérkőzéseken használatos labdák:

A bajnoki mérkőzéseken csak olyan labdák használhatók, amelyeken fel van tüntetve az alábbi megnevezések egyike:

- a hivatalos "FIFA APPROVED"
- a hivatalos "FIFA INSPECTED"
- a hivatalos "International Matchball Standard"
- aszfalt és beton pályán használható hivatalos "ORIGINAL LEATHER" jelzésű labda is.



A meghibásodott labda cseréje:

Ha a labda a mérkőzés folyamán meghibásodik:

- a játékot meg kell szakítani
- a játékot játékvezetői labdával kell folytatni arról a helyről, ahol az előző labda játékra alkalmatlanná vált.

Ha a labda akkor válik alkalmatlanná, amikor nincs játékban (kezdőrúgásnál, szögletűgásnál, szabadrúgásnál vagy büntetőrúgásnál) akkor a játékot az új labdával ennek megfelelően kell folytatni.

Bajnoki mérkőzésre mindkét csapatnak biztosítani kell labdát.

Nem megfelelő labda esetén a mérkőzést NEM lehet lejátszani.

Felszerelés

A játékos nem viselhet olyan felszerelést, amely veszélyezteti saját maga, vagy az ellenfél testi épségét (ez vonatkozik mindenféle ékszerre is), ezen szabályok betartását, játékvezető hiányában, a csapatkapitányoknak kell ellenőrizniük.

Mezek

A csapatoknak nem kötelező mez viselése, de ugyanakkor törekedniük kell arra, hogy a csapattársak a megkülönböztetést megkönnyítendő hasonló színű ruházatban szerepeljenek. A kapusnak olyan színeket kell viselni, amelyek megkülönböztetik őt a többi játékostól és a játékvezetőtől.

Sportcipő

Füves, műfüves pályán gumi stoplis cipő használata megengedett, éles stoplis cipő viszont tiltott.

9. HELYSZÍNEK

16. cikkely

A mérkőzések helyszínei

Mérkőzéseket csak a Versenybizottság által jóváhagyott pályákon lehet rendezni. A mérkőzések helyszínei a <http://www.buzanszkykupa.hu> honlapon tekinthetők meg.

Világítás

Világítás, amennyiben szükséges, minden a sorsolásban szereplő mérkőzésre biztosítva van.

10. JÁTÉKVEZETÉS

17. cikkely

A játékvezető

A játékvezető hatásköre:

A legtöbb mérkőzést egy játékvezető vezeti, akinek feladata az, hogy azon a mérkőzésen érvényt szerezzen a játékszabályoknak.

Jogai és kötelezettségei:

- Érvényt szerez a szabályoknak.
- Ellenőrzi, hogy a pálya játékra alkalmas-e.
- Biztosítja, hogy a labda játékra alkalmas-e.
- Ellenőrzi, hogy a versenykiírásnak megfelelően el lehet e kezdeni a mérkőzést.
- Méri az időt és feljegyzéseket készít a mérkőzésről.
- Megszakítja, felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést, saját belátása szerint, a játékszabályok bármely megsértéséért.
- Megszakítja a mérkőzést, ha véleménye szerint egy játékos súlyosan megsérült és biztosítja, hogy eltávolítsák a játéktérről.
- Engedi a mérkőzés folytatását, amíg a labda játékon kívülre nem kerül, ha véleménye szerint egy játékosnak csak enyhe sérülése van.
- Biztosítja, hogy az a játékos, akinek vérző sebe van, elhagyja a játékteret. A játékos csak akkor térhet vissza, ha erre jelzést kapott a játékvezetőtől, akinek meg kell győződnie arról, hogy a vérzés elállt.
- Továbbengedi a játékot, ha ebből annak a csapatnak származik előnye, amelyik ellen a szabálysértést elkövették, és bünteti az eredeti szabálytalanságot, ha a feltételezett előny nem valósul meg.
- Ha egy játékos azonos időpontban egynél több szabálysértést követ el, akkor a súlyosabbat bünteti.
- Fegyelmező eszközzel él a figyelmeztetendő és kiállítandó szabálysértésben vétkes játékosokkal szemben. A játékvezető nem köteles ezt azonnal megtenni, de amikor a labda legközelebb játékos kívülre kerül, köteles figyelmeztető eszközt használni.
- Fellép a nem megfelelő módon viselkedő csapatvezetőkkel szemben, és belátása szerint elküldheti őket a játéktérről és annak közvetlen környezetéből.
- Biztosítja, hogy jogosulatlan személy ne léphessen a játéktérre.
- Újraindítja a mérkőzést, miután az megszakadt.
- A mérkőzésről az illetékes szövetség számára jelentést készít, amelyben információt ad a játékosok és/vagy csapatvezetők elleni fegyelmezési akcióról és bármely más incidensről, amely a mérkőzés előtt, alatt vagy után történik.

A játékvezető döntései: A játékvezetőnek a játékra vonatkozó döntései véglegesek. A játékvezető csak akkor változtathatja meg döntését, ha felismeri, hogy tévedett. Ezt azonban csak addig teheti meg, amíg a játékot újra nem indította.

Második játékvezető

Bajnoki mérkőzésekre második játékvezetőt lehet kijelölni, aki a játékvezetővel ellentétes oldalon működik. Jogai és kötelességei megegyeznek játékvezetővel.

11. JÁTÉKSZABÁLYZAT

A mérkőzéseken kispályás labdarúgó szabályok érvényesek.

18. cikkely

Lényegesebb szabályok

A játék kezdete és folytatása

Kezdet: A mérkőzés kezdete előtt a játékvezető egy érmét dob a levegőbe. Amelyik csapat a sorsoláson nyer, az térfelet választ. A sorsoláson vesztes csapat kezdi a mérkőzést. A második félidőt az a csapat kezdi, aki az első félidőben térfelet választhatott. Játékvezető hiányában a csapatkapitányok közösen döntenek el, melyik csapat kezdheti a mérkőzést.

Kezdőrúgás: A kezdőrúgás a labda játékba hozatalának egyik módja a játék kezdetén, gól után, a második félidő kezdete során.

Végrehajtás:

- Minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodni.
- Az ellenfél játékosainak legalább **5 m**-re a labdától kell tartózkodniuk.
- A labdának mozdulatlanul kell állnia a kezdőponton.
- A kezdőrúgást sípjelre kell elvégezni.
- A labda akkor kerül játékba, ha azt elrúgták és előre elmozdult.

A kezdőrúgást végző játékos mindaddig nem érintheti még egyszer a labdát, amíg azt más játékos nem érintette, vagy a labda játékon kívülre nem került. Ha a kezdőrúgást végző játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt azt más érintette volna, vagy a labda a játékeret el nem hagyta a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a játékos másodjára érintette a labdát. Ha ezt a saját büntetőterületén belül teszi, akkor a szabadrúgást a hatos vonal kapuvonallal párhuzamos azon pontjáról kell elvégezni, ahol az eset a legközelebb történt. Minden más szabálysértés esetén a kezdőrúgást meg kell ismételni.

Gól után a gólt kapó csapat ugyanilyen módon hozza játékba a labdát.

Kezdőrúgásból közvetlenül gól érhető el!

A játékvezetői labda: Ha a játékot egyéb, a játékszabályokban nem rögzített módon megszakítják, és nem történt egyéb szabálytalanság, akkor a játékot játékvezetői labdával kell folytatni onnan, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt. Ha a labda a játékvezetői labdaejtés folyamán elhagyja a játékeret, anélkül, hogy azt valaki megjátsszáná, a labdaejtést az eredeti helyen meg kell ismételni. **Végrehajtás:** a játékvezető derék magasságából a labdát a földre ejti. A labdaejtést ott kell elvégezni, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt. Ha ez a büntetőterületen belül volt, akkor a labdaejtést a hatos vonal kapuvonallal párhuzamos azon pontjáról kell elvégezni, ahol az eset a legközelebb történt. A labda akkor kerül játékba, ha a földre ér. A labdaejtést meg kell ismételni, ha valamelyik játékos érinti a labdát, mielőtt az földre érne; vagy miután a labda földet ért, elhagyja a játékeret, mielőtt azt bárki megjátsszáná.

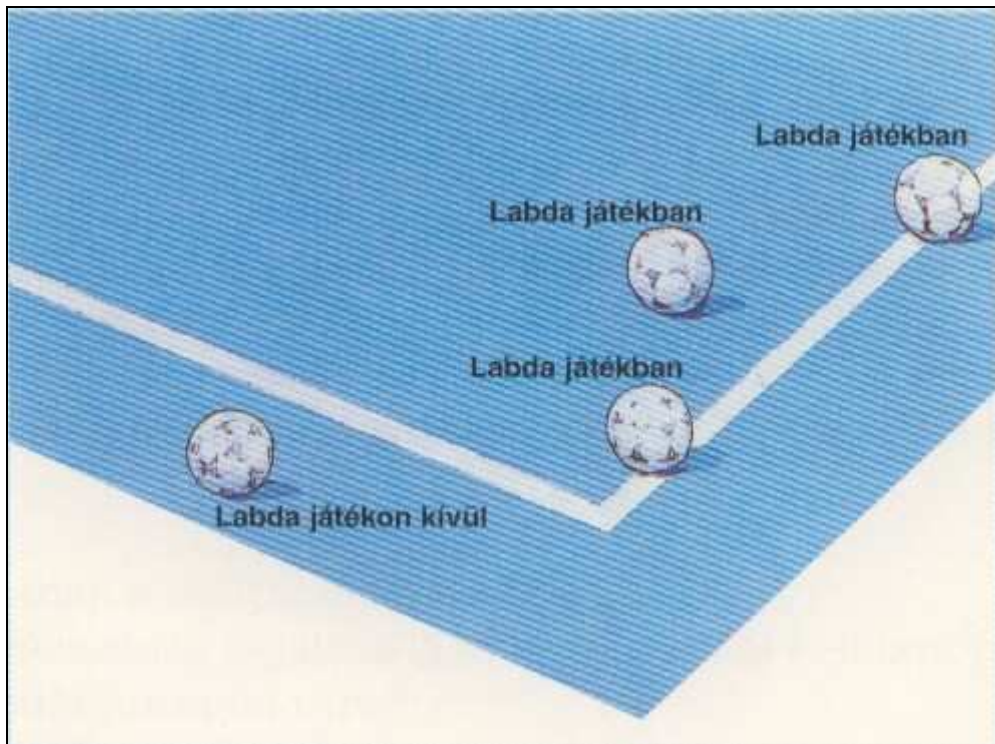
A labda játékban és játékon kívül

A labda játékon kívülre kerül, ha:

- akár földön, levegőben teljes terjedelmével elhagyja a játékeret,
- ha a játékvezető megszakítja a játékot,
- ha a mennyezetet érinti.

Minden más esetben a labda játékban marad, akkor is ha:

- kapufáról vagy a keresztlécről a játéktérre visszapattan,
- a játékvezetők egyikéről, aki a játéktéren belül tartózkodik, továbbpattan.



Ha a labda a mérkőzés folyamán a mennyezetet érinti, akkor a labdát utoljára érintő csapat ellenfele hozza játékba oldalról, arról a helyről, ahol a labda a mennyezet érintésekor a legközelebb volt.

A gól

Gólt kell ítélni, ha a labda akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmében áthalad a gólvonalon a kapufák és a keresztléc közt, anélkül, hogy előtte a támadó csapat szabálytalanságot követett volna el.

A mérkőzést az a csapat nyeri, aki több szabályos gólt ér el. Ha mindkét csapat azonos számú gólt szerez, akkor a mérkőzés döntetlen.

A labda játékba hozatala az oldalvonalról

A labdát az oldalvonalról partrúgással lehet játékba hozni. A partrúgásból nem lehet közvetlenül gólt elérni. A kapus nem érintheti kézzel a csapattársától partrúgásból kapott labdát.

Partrúgást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmével, akár a földön, akár a levegőben elhagyja a játéktérrel az oldalvonal mentén. A labdát arról a helyről kell berúgni, ahol keresztezte az oldalvonalat. A partrúgást annak a csapatnak a játékosa végzi, amelyiknek az ellenfele utoljára érintette a labdát.

Partrúgás végrehajtása

A partrúgás végrehajtása során a labdának mozdulatlanul kell állnia az oldalvonalon, vagy az oldalvonalon kívül.

A végrehajtó játékos nem érintheti ismét a labdát addig, amíg azt más játékos meg nem érintette.

Az ellenfél játékosainak minimum **5 méterre** kell a labdától állni.

A labda azonnal játékban van, amint bekerül a játéktérre.

A kapuskidobás

A kapuskidobás a játék folytatásának módja.

Kapuskidobást kell ítélni akkor, ha a labda akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon – a kapufák közötti rész kivételével – és utoljára a támadó csapat játékosa érintette.

Végrehajtás:

- A labdát a kapus a büntetőterületén belül állva kézzel a játéktér bármely pontjára kidobhatja
- Az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell helyezkedniük, amíg a labda játékba nem kerül
- A kapus addig nem érintheti újból a labdát, még azt más meg nem játszotta, ha a kapus ismét érinti a labdát, miután az elhagyta a büntetőterületet, de még más játékos nem ért hozzá: a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni onnan, ahol a kapus másodszor is érintette a labdát.
- A labda akkor kerül játékba, amikor elhagyta a büntetőterületet, ha a labda közvetlenül kidobásnál nem hagyja el a büntetőterületet: a kidobást meg kell ismételni

Kidobásból közvetlenül gól nem érhető el!

A szögletrúgás

Szögletrúgást kell ítélni akkor, ha a labda akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon – a kapufák közötti rész kivételével – és utoljára a védő csapat játékosa érintette.

Végrehajtás:

- a labdának mozdulatlanul kell állnia a kapuvonal és az oldalvonal metszéspontján,
- a védő csapat játékosainak a labdától legalább **5 méter** távolságra kell helyezkedniük, amíg az játékba nem kerül, azaz el nem mozdul.

Szögletrúgásból közvetlenül gól érhető el!

Becsúzás

Becsúzás nem engedélyezett kivéve a kapusok számára a büntetőterületen belül, amennyiben nem veszélyezteti a játékosok testi épségét.

Kapusok

Ha a kapus megfogta a labdát és letette, azt már nem veheti fel.

A kapus abban az esetben, ha a labda játékban van, érintés nélkül nem dobhat gólt!

Lábbal történő hazaadás nem fogható meg. Amennyiben ez bekövetkezik az ellenfél a hatos vonaláról szabadrúgással jön.

A Divízió I. és II. esetén a kapusnak nem adható a labda haza, amíg az ellenfél nem érintette azt, illetve a kapus a labdát csak 4 másodpercig birtokolhatja

12. FEGYELMI ÜGYEK

A bajnoksággal kapcsolatos sportszerűtlenségekről a bajnokság Fegyelmi Szabályzata (FSZ) rendelkezik, az alábbiakban FSZ-ből néhány az kiemelt lényeges rendelkezés olvasható.

19. cikkely

A fegyelmezés eszközei

A büntetések fajtái:

Sárgalap, 2 perces kiállítás és piros lap (végleges kiállítás)

Szabálytalanságok és sportszerűtlenségek

A Szabálytalanságok büntetése

A) Közvetlen szabadrúgással büntethető az a játékos, amely a következő szabálytalanságok valamelyikét követi el:

1. Ellenfelét megrúgja
2. Ellenfelét elgáncsolja
3. Ellenfelére ráugrik
4. Ellenfelét hátulról löki
5. Ellenfelét megfogja, visszafogja
6. Ellenfelét meglöki
7. Ellenfelét a vállával löki, ha a labda nincs megjátszható közelségben

B) Közvetlen szabadrúgással és 2 perces kiállítással büntetendő az a játékos, amely a következő szabálytalanságok valamelyikét követi el:

1. Ellenfelét szándékosan megrúgja vagy megpróbálja megrúgni
2. Ellenfelére szándékosan ráugrik
3. Ellenfelét szándékosan hátulról löki
4. Ellenfelét szándékosan visszahúzza
5. Ellenfelét szándékosan meglöki
6. Kézzelel ér a labdához, karjával vagy kezével szándékosan megfogja, viszi, löki vagy dobja (ez nem vonatkozik a kapusra saját büntetőterületén belül), abban az esetben, ha az ellenfele bármilyen támadó szándékát akadályozza

C) Közvetlen szabadrúgással és végleges kiállítással (piros lap) büntetendő az a játékos, amely a következő szabálytalanságok valamelyikét követi el:

1. Ha már volt sárgalapos figyelmeztetése vagy 2 perces kiállítása, és ismételt olyan szabálytalanságot követ el, amiért sárgalapos figyelmeztetés vagy 2 perces büntetés jár
2. Ha nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg
3. Durva játékban vétkes
4. Leköpi az ellenfelet vagy bármely más személyt
5. Goromba, durva vagy sértő kifejezéseket és/vagy mozdulatokat használ
6. Az ellenfelét szándékosan megüti, vagy azt megkísérli megütni
7. A játékvezetőt sértegeti, karját, vállát megfogja
8. A labdát, amikor az nincs játékban, ellenfelébe, játékosársába rúgja, vagy durván megdobja

D) Ha a védekező csapat egyik játékosa a szándékosan a büntetőterületen vét a fenti szabályok ellen, akkor ezt büntetőrúgással kell büntetni. Büntetőrúgást kell ítélni, akkor is, ha a labda a szabálytalanság elkövetésekor játékban van és a véttség a büntetőterületen történt.

E) Az a játékos, aki a következő szabályok ellen vét, közvetett szabadrúgással büntetendő, melyet az ellenfél csapata végez el arról a helyről, ahol a szabálysértés történt.

1. A játékvezető megítélése szerint veszélyesen játszik, ill. megpróbál a labdába rúgni, mialatt ezt a kapus fogja.
2. Anélkül, hogy a labdát akarná megjátszani, szándékosan lezárja ellenfelét, tehát a labda és az ellenfél közé fut vagy testének bevetésével akadályt képez az ellenfélnek.
3. A kapust löki, kivéve, ha ez a büntetőterületén kívül tartózkodik.
4. Mint kapus a saját büntetőterületén:
 - ha húzza az időt
 - kézzel érinti a labdát, amit csapattársa szándékosan hozzá rúgott,
 - kézzel érinti a labdát, amit közvetlenül egyik csapattársa által elvégzett partrúgásból kapott.

Sárga lappal kell figyelmeztetni azt a játékost aki:

- Sportszerűtlenül viselkedik
- Szavakkal, mozdulatokkal nemtetszését fejezi ki
- Következtesen vét a játékszabályok ellen
- Késlelteti a játék újraindítását
- Szabadrúgás, szöglerúgás, büntetőrúgás és partrúgás esetén nem tartja be az előírt távolságot
- A játékvezető engedélye nélkül belép a játéktérre és sportszerűtlenül viselkedik
- A játékvezető engedélye nélkül elhagyja a játékteret (Sérülés esetét kivéve)

A játékost figyelmeztetni kell 2 perces kiállítással:

- Csere esetén a pályára lép mielőtt a lecserélt játékos ezt teljesen elhagyta vagy, ha a pályára nem a kijelölt helyen lép vagy a pályáról nem a kijelölt helyen jön le
- Sorozatosan sportszerűtlenül viselkedik
- Szavakkal vagy mozdulatokkal véleményezi a játékvezetői döntést
- Állandóan megsérti a játékszabályokat

A játékost figyelmeztetni kell végleges kiállítással:

- Nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg
- Durván játszik
- Durva, sportszerűtlen magatartásért
- Sértő vagy goromba kifejezéseket használ
- Ha másodszor követi el ugyanazt a vétséget, amelyért már egyszer figyelmeztették.

Halmozott szabálytalanság

Közvetlen szabadrúgás esetén a vétkes csapatát egy halmozott szabálytalansággal kell büntetni. A csapatok által elkövetett halmozott szabálytalanságokat, félidőnként külön-külön kell számolni.

A játékvezetők az előnyszabály alkalmazásával továbbengedhetik a játékot, ha a csapat még nem érte el az öt halmozott szabálytalanságot és nem semmisítettek meg az ellenfél csapatának gólját vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőségét.

Hosszabbítás esetén, a hosszabbítás során elkövetett halmozott szabálytalanságok hozzáadódnak a második félidei halmozott szabálytalanságokhoz.

Csapatonként a hatodik halmozott szabálytalanságtól kezdve a közvetlen szabadrúgás:

- A rúgást végrehajtó játékosnak góllövés szándékával kell elrúgnia a labdát, azt nem passzolhatja le a csapattársának
- A rúgás elvégzését követően a játékosok addig nem érinthetik a labdát, amíg az nem érintette a védő csapat kapusát, nem pattant vissza az egyik kapufáról vagy a keresztlécről vagy nem hagyta el a játékteret
- Ha egy játékos csapata hatodik halmozott szabálytalanságát az ellenfél térfelén vagy saját térfelének a felezővonal és a második büntetőponton áthaladó, felezővonalal párhuzamos, képzeletbeli vonal közötti területen követi el, akkor a szabadrúgást a második büntetőpontról (10 méterre a kaputól) kell elvégezni.

A szabadrúgás

A szabadrúgások fajtái:

- Közvetett szabadrúgás
- Közvetlen szabadrúgás

Mind a közvetlen, mind a közvetett szabadrúgás elvégzésekor a labdának mozdulatlanul kell állnia és a szabadrúgást végző játékos egészen addig nem érintheti a labdát másodjára, amíg az egy másik játékost nem érintett.

Közvetett szabadrúgás

Gól csak akkor érhető el belőle, ha a rúgó játékoson kívül a labdát más is érintette, mielőtt az a kapuba került. A közvetett szabadrúgást a játékvezető karjának feje fölé emelésével jelzi. Karját addig kell felemelve tartani, amíg a szabadrúgást el nem végezték és a labda egy másik játékost nem érintett vagy játékon kívülre nem került.

Közvetlen szabadrúgás

Ha a labdát egyből a kapuba rúgják, akkor gólt kell ítélni.

A szabadrúgás helye

A labdának a földön kell állni. Az ellenfél játékosainak legalább **5 méterre** kell a letett labdától állni. A labda akkor kerül játékba, ha elrúgják, és ezáltal elmozdul.

- Ha az ellenfél játékosa az előírt távolságon belül helyezkedik el, a szabadrúgást meg kell ismételni.
- Ha a rúgó játékos még egyszer érinti a labdát, mielőtt más érintené, akkor közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél javára.

A büntetőrúgás

Büntetőrúgást kell ítélni az ellenfél javára, ha valamelyik csapat egyik játékosa a saját büntetőterületén belül közvetlen szabadrúgást maga után vonó szabálytalanságot követ el.

Büntetőrúgásból közvetlenül gól érhető el.

A büntetőrúgást akkor is el kell végezni, ha a mérkőzés játékidéje a megítélés pillanatában lejárt.

A labda és a játékosok helyzete:

A labdát a büntetőpontra kell helyezni. A büntetőrúgást végrehajtó játékost egyértelműen azonosítani kell. A védőcsapat kapusa a kapuvonalon a kapuiak között, a rúgó játékoskal szemben marad a rúgás elvégzéséig. A többi játékosnak a játéktéren, de az ellenkező térfélen kell elhelyezkedniük.

Végrehajtás:

- A labdát a büntetőpontra (6 méterre a kaputól) kell tenni.
- A kapusnak a gólvonalon kell állni és előre a rúgás pillanatáig nem mozdulhat el. Oldalra a gólvonalon bármely irányba mozoghat.
- A büntetőrúgást végző játékosnak a labdát előre kell rúgnia.
- A labdát csak akkor játszhatja meg újra, ha azt más érintette.
- A labda akkor kerül játékba, ha elrúgták és ezáltal elmozdul.

Büntető rendelkezések:

- Ha a védő csapat vét a szabályok ellen a rúgást meg kell ismételni, ha nem születik gól.
- Ha a rúgást végző játékos csapattársa vét a szabályok ellen, ha gól születik, a rúgást meg kell ismételni.
- Ha a rúgást végző játékos vét a szabályok ellen, az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni.

BJLEK Fegyelmi Bizottság és Fegyelmi Biztos

A BJLEK hatályos Fegyelmi Szabályzatának (FSZ) alapját az érvényben lévő MLSZ szabályzata adja. A fegyelmi jogkört a legalább háromtagú BJLEK Fegyelmi Bizottság, kisebb horderejű ügyekben a Fegyelmi Biztos gyakorolja. Feladatuk a bajnokság szabályainak megőrzése és a szabályszegések büntetése.

BJLEK Fegyelmi Bizottság és Fegyelmi Biztos az alábbi esetekben járhat el:

Labdarúgók fegyelmi ügyeiben: a kiszabott büntetés mértékét MLSZ szabályzata alapján határozza meg

- második sárga lapos figyelmeztetés utáni kiállítás
- durva játékban véttség
- a játékvezető döntéseinek kifogásolása
- sportszerűtlen viselkedés
- az ellenfél, vagy más, a mérkőzésen jelen lévő személy nyilvánosság előtti megsértése
- egyéb sportszerűtlenség esetén.

Csapatkapitányok fegyelmi ügyeiben:

- szóbeli figyelmeztetés, írásbeli megrovás
- eltiltás minden jellegű mérkőzésre vonatkozóan.

Csapatok fegyelmi ügyeiben:

- írásbeli figyelmeztetés
- jogosulatlan játék esetében
- óvás esetén.

Óvás

A bajnokság ideje alatt az óvási ügyeket – írásos bejelentés és az óvási díj egyidejű befizetése esetén – a Fegyelmi Bizottság tárgyalja. A határozat ellen fellebbezésnek helye nincs.

Az óvási díj: 5 000 Ft.

Az óvást a megóvott mérkőzést követő napon 16.00-ig kell benyújtani a Fegyelmi Bizottsághoz (buzanszkykupa@gmail.com).

Ötletgazda és know how-tulajdonos: Kulcsár Zsolt Levente

©Minden jog fenntartva

Kárpátok-Sport Szabadidős és Kulturális Egyesület

MELLÉKLETEK

Lebonyolítások

Divízió I. (a kieséses szakaszban a továbbjutás minden esetben 2 meccsen dől el)

12 csapat bajnokság:

Alapszakasz: 2 hatos csoport egyfordulós körmérkőzéses rendszer, csoportonként 3 továbbjutóval

Középdöntő: 1 hatos csoport a továbbjutó csapatok egymás elleni alapszakaszbeli eredményeiket magukkal hozzák, és a másik csoportból érkező csapatokkal mérkőznek meg.

Elődöntő (egy mérkőzés a Final Four része): Rájátszás 1. – Rájátszás 4. és Rájátszás 2. – Rájátszás 3.

Bronzmérkőzés: elődöntő vesztesei

Döntő: elődöntő győztesei

16 csapatos bajnokság

Alapszakasz: 4 négyes csoport kétfordulós h6körmérkőzéses rendszer, csoportonként 2 továbbjutóval

Negyeddöntő: A1-D2 B1-C2 C1-B2 D1-A2

Elődöntő (egy mérkőzés a Final Four része): A1/D2-B1/C2 és C1/B2-D1/A2

Bronzmérkőzés: elődöntő vesztesei

Döntő: elődöntő győztesei

Divízió II. és Divízió III.

A továbbjutás lehetőleg 2 meccsen dől el a Versenybizottság döntése alapján függően a rendelkezésre álló időtől.

Nyolcaddöntő	Negyeddöntő	Elődöntő	Döntő
1. A1-B2			
	a. 1-2		
2. C1-D2			
		A. a-b	
3. E1-F2			
	b. 3-4		
4. G1-H2			
			A-B
5. B1-A2			
	c. 5-6		
6. D1-C2			
		B. c-d	
7. F1-E2			
	d. 7-8		
8. H1-G2			