

# Confederação Brasileira de Futebol de Mesa



## **12 ÉRINTÉSES SZAKÁG HIVATALOS JÁTÉKSZABÁLY 2014-ES KIADÁS nem hivatalos fordítás**

KÉSZÍTETTE: a Federacao Paulista Futebol de Mesa Teknikai Bizottsága  
ÍRTA: Antônio Maria Della Torre  
ELLENŐRIZTE: a Federacao Paulista Futebol de Mesa Legfelső Tanácsa  
VÉGSŐ ELLENŐR: A CBFM 12 érintéses bizottsága 2014. Decemberében  
FORDÍTOTTA: Szathmáry Károly – 2016

Tartalom	Oldal
I. FEJEZET - A gombozó részvétele	3
II. FEJEZET - A játékvezető	4
III. FEJEZET - Pálya és játéktér	4
IV. FEJEZET - Kapu	7
V. FEJEZET - Labda	8
VI. FEJEZET - Palheta vagy pálca	8
VII. FEJEZET - Kapus	9
VIII. FEJEZET - Gombok	9
IX. FEJEZET - Játékidő	10
X. FEJEZET - Gombok helyezése	11
XI. FEJEZET - A gombok és a kapus mozgatása	14
XII. FEJEZET - A labda birtoklása	17
XIII. FEJEZET - A labda eladása	18
XIV. FEJEZET - Labda és határvonalak	20
XV. FEJEZET - Bedobás	20
XVI. FEJEZET - Kirúgás	21
XVII. FEJEZET - Szöglet	21
XVIII. FEJEZET - Kapura lövés	22
XIX. FEJEZET - Gól	24
XX. FEJEZET - Büntető	25
XXI. FEJEZET - Közvetlen szabadrúgás	26
XXII. FEJEZET - Közvetett szabadrúgás	27
XXIII. FEJEZET - Technikai hiba	30
XXIV. FEJEZET - Sportszerűtlenség	31

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA – CBFM

## HIVATALOS JÁTÉKSZABÁLY A 12 ÉRINTÉSES SZAKÁGHOZ

### I. FEJEZET A GOMBOZÓ

**1. CIKKELY.** Gombozónak, vagy játékosnak az asztali labdarúgás résztvevőit hívjuk. Rendszerint a „technikai stáb” kifejezés is magában foglalja a résztvevőt, bár a „technikai stáb” kifejezés a játékos-, vagy a csapat edzőjére használatos.

**2. CIKKELY.** Minden mérkőzésen két játékos mérkőzik egymás ellen

**3. CIKKELY.** Ha benevezett egy hivatalos versenyre, a játékosnak az alábbi követelményeknek kell megfelelnie:

I – jól ismeri a játékszabályt

II – minimum 15 perccel a verseny kezdete előtt regisztrált a helyszínen;

III – megfelelő sportruházatot és cipőt visel. Hivatalos rendezvényen tilos mezítláb vagy papucsban játszani, kivéve egészségügyi okokból. Magánál tartja a tagsági kártyáját, és viseli a klubja mezét;

IV – sportszerűen viselkedik meccs közben. Csak akkor szól a játékvezetőhöz (ha van) vagy az ellenfeléhez, amikor szükséges. A mérkőzés közben nem egyeztet a mérkőzésen részt nem vevő személlyel, azokkal nem kommunikál sem szóban, sem gesztikulálva, sem más módon;

V – soha nem vitatkozik a játékvezető mérkőzésen hozott döntéseivel, kivéve szabályalkalmazási hiba esetén. Ilyenkor időt kér, és halkán, sportszerűen vitatja még a tényeket. Szabályalkalmazási hiba a pályán történtek téves megítélése.

VI – mindig tisztán tartja a kezét és a karját, ami így nem szennyezi a játékteret. Törölközőt tart magánál az izzadság letörlésére, hogy az ne rontsa a játéktér minőségét;

VII – soha nem dohányzik, eszik vagy iszik mérkőzés közben. Alkohol fogyasztása a rendezvényen szigorúan tilos;

VIII – mindig a saját kapuja mögött áll, ha az ellenfélnél van a labda, vagy ha az ellenfél kapura lő. A kapus elhelyezése után eltávolodik az asztaltól, elkerülendő hogy árnyéka megzavarja ellenfelét a lövésben;

IX – soha nem lő kapura úgy, hogy ő maga ugyanazon kapu mögött helyezkedik el;

X – soha nem ér az asztalhoz, amikor nem ő következik lépéssel;

XI – felkérés esetén együttműködik a rendezvény szervezőivel akár játékvezetőként, akár versenybíróként;

XII – soha nem zavarja a többi pályán játszókat hangoskodással, káromkodással, mozgásával vagy gesztikulálásával. Kerüli a túlzott gólörömet, amely veszélyezteti a szomszédos pályát;

XIII – kéri a játékvezetőt vagy az ellenfelet a gombok vagy a kapus helyezésére, amikor azok szabálytalan helyen vannak;

XIV – nem visel órát, vagy bármilyen eszközt, amivel a játékidő mérhető;

## II. FEJEZET A JÁTÉKVEZETŐ

**4. CIKKELY.** Játékvezetőnek hívjuk azt a személyt, aki a mérkőzés indításáért, befejezéséért, értelmezéséért felelős, és aki döntéseket hoz a játékot illetően.

**5. CIKKELY.** A vezetőbíró a rendezvény elsős számú döntéshozója

**6. CIKKELY.** A játékvezető kirendelése, vagy nem kirendelése a rendezvény szervezőinek saját döntése, de a játékosoknak joguk van játékvezetőt kérni, amelyet a szervezőknek delegálniuk kell.

## III. FEJEZET PÁLYA ÉS JÁTÉKTÉR

**7. CIKKELY.** Játékasztalnak hívjuk a pálya, szegélyek, kapuk, alátámasztás alkotta szettet, amin az asztali labdarúgó mérkőzést bonyolítják.

§ 1. Az alátámasztásnak erősnek kell lennie, mert a pálya nehéz.

§ 2. Folyamatosan ellenőrizni kell az állapotát és tisztaságát, ahogyan egy technikai sportág megköveteli.

§ 3. A pálya szegélyén lehet gumi-, vagy bőrborítás, ami védi a gombokat.

**8. CIKKELY.** A pálya készülhet forgácslemezből, sima, vagy egyéb típusú fából. Lehet más anyag is, amennyiben a CBFM elfogadja azt.

**9. CIKKELY.** Játéktérnek hívjuk a pálya azon téglalap alakú részét, amelyet az alábbi vonalak határolnak / alkotnak:

I – A téglalap hosszabb oldalai – két egyenes, amely a pálya hosszában húzódik, és OLDALVONALNAK hívjuk, ezek határolják a kétoldalt a játékteret;

II – A téglalap rövidebb oldalai – két, az oldalonra merőleges egyenes, ezeket ALAPVONALNAK hívjuk. Ezek választják el a játékteret az úgynevezett háttérsávoktól. Végpontjaik megegyeznek az oldalonlak végpontjaival;

III – FELEZŐVONAL: az alapvonalakkal párhuzamos egyenes, amely két egyenlő részre osztja a játékeret, és egyben elhatárolja egymástól a csapatok védekező- és támadó téréjét. Maga a vonal neutrális zóna, pl.: ha a labda éri a vonalat, egyik csapat sem lőhet kapura;

IV – A pálya geometriai középpontja, egyben a felezővonal középpontja a KEZDŐPONT. Egyetlen funkciója a középkezdésnél a labda helyének pontos meghatározása. A kezdőpont átmérője nem lehet nagyobb, mint 10mm;

V – A kezdőponttól mért 160mm rádiuszú kört KEZDŐKÖRNEK hívjuk. Ez a kör jelöli azt a területet, amelyen belülről középkezdésnél a védekező fél nem helyezheti játékosait. További szerepe, hogy középkezdésnél az első érintésből a labda nem hagyhatja el a kezdőkört, valamint mindaddig nem szabad kapura lőni, amíg a labda ki nem kerül a körből;

VI – A négy, egyenként 30mm átmérőjű negyedkör az oldalonak és az alapvonalak találkozásának játéktér felőli oldalán a SZÖGLETTERÜLET. Ez a terület határozza meg, hogy hová helyezhető a labda szögletnél, valamint ezt a területet kell elhagynia a labdának sikeres szöglet elvégzésekor;

VII – A két BÜNTETŐTERÜLETNEK nevezett téglalap formájú terület az alapvonalak közepétől a játéktér felé helyezkedik el. Oldalai párhuzamosak az oldalonakkal, illetve az alapvonallal. Szerepe a következő:

a) azt a területet jelöli, amelyen belül a támadókkal szembeni szabálytalanság után büntetőrúgás következik;

b) jelöli azt a területet, amelyet a labdának el kell hagynia szabályos kirúgás után;

c) jelöli azt a területet, amelyen belülről támadó gomb nem helyezhető, illetve amelyen belülről büntetőrúgáskor a védekező fél nem helyezhet gombot;

d) jelöli azt a területet amelyen belül a kapus helyezhető annak lépése után, a gombok helyezésekor, vagy kirúgás után;

e) jelöli azt a területet, amelyen belül a kapus lépésre jogosult, ha az ellenfél kapura lövése után benn marad a labda;

VIII – A két kisebb téglalap alakú terület a büntetőterületen belül a KAPUS TERÜLETE. Ezek az alapvonal közepétől a játéktér felé helyezkednek el. Oldalai párhuzamosak az alapvonallal, illetve az oldalonakkal. A kapus területet a büntetőterület része. Szerepe a következő:

a) jelöli azt a területet, amelyen ha belülről kerül a labda, a kapus következik lépéssel;

b) jelöli a területet, amelyen belül a kapus helyezhető az ellenfél kapura lövésénél;

c) jelöli azt a területet, amelyen belülről a kapukirúgás indítható;

d) jelöli azt a területet, amelyen belül nem lehet támadó játékos kirúgáskor;

e) jelöli azt a területet, amelyből a védekező fél kitéheti az ellenfél támadóit kapura lövésnél;

IX – két BÜNTETŐPONTNAK nevezett pont, amelyek a büntető területen belül helyezkednek el. Pontos helyük a büntető területet és a kapus területét jelölő vonalak között pontosan középen van. A büntetőpont jelöli a helyet, ahová a labdát büntetőrúgáskor helyezni kell;

X – két a büntetőterület középpontjától mért 160mm sugarú körív a büntetőterület vonalától a játéktér közepe felé, amelyeket FÉLHOLDNAK nevezünk. Egyetlen funkciója, hogy büntetőrúgásnál ezen belül nem lehet gombja a védekező félnek;

XI – két, a felezővonallal párhuzamos, attól 240mm-re elhelyezkedő vonal, amelyet VÉDELMI DEMARKÁCIÓS VONALNAK nevezünk. Ez jelöli azt a vonalat, amelynél közelebb nem helyezhetők a védekező játékosok a felezővonalhoz középkezdésnél;

XII - két, a felezővonallal párhuzamos, attól 40mm-re elhelyezkedő vonal, amelyet TÁMADÓ DEMARKÁCIÓS vonalnak nevezünk. Ez jelöli azt a vonalat, amelyhez az oldalvonalnál elhelyezkedő támadókat helyezni kell középkezdésnél.

Különös rendelkezés – az alapvonalak közepére eső, 125mm-es sávot nevezzük GÓLVONALNAK. Ez jelöli a kapu elhelyezését. A kapu kívülről a gólvonalra illesztendő, azt hálóval kell fedni;

**10. CIKKELY.** Minden vonal annak a területnek a része, amit határol, így a vonalon lévő labda az adott területen belülinek tekintendő. Ha egy támadó akár csak érinti a büntetőterület vonalát, és azzal szemben szabálytalanság történik, büntetővel folytatódik a játék.

**11. CIKKELY.** A hivatalos asztali labdarúgó pálya méretei a következők:

Megnevezés		minimum	maximum	ajánlott
Asztal	hosszúság	166cm	230cm	183cm
	szélesség	116cm	135cm	120cm
	magasság	75cm	85cm	75-80cm
Játéktér	hosszúság	150cm	180cm	167cm
	szélesség	100cm	115cm	104cm
Büntető terület		25x50cm	35x60cm	30x60cm
Kapus területe		9x26cm	13x33cm	11x30cm
Középkör	rádiusz	16cm	16cm	16cm
"Félhold"	rádiusz	16cm	16cm	16cm
Szöglet-félkör	rádiusz	3cm	3cm	3cm
11-es pont	távolság az alapvonaltól	17cm	24cm	20,5cm
Futósáv	oldalt	8cm	10cm	8cm
	hátral	8cm	25cm	10cm
Vonalvastagság		0,5mm	3mm	1,5mm
Támadó demarkációs vonal	távolság a felezővonalától	4cm	4cm	4cm
Védekező demarkációs vonal	távolság a felezővonalától	24cm	24cm	24cm
Kapu mérete	szélesség	12,5cm	12,5cm	12,5cm
	magasság	5cm	5cm	5cm
Pályaszegély	szélessége	1cm	4cm	2cm

## IV. FEJEZET KAPU

**12. CIKKELY.** KAPUNAK nevezzük azt a két, egyaránt két függőleges és egy vízszintes rúdból (kapufából) álló egységet, amely a gólvonalhoz illeszkedik és rögzül oly' módon, hogy a függőleges kapufák kívülről érintik a gólvonalat. Szerepe, hogy az ebbe bejuttatott labda ér gólt.

§ 1. Hátraljára jól átlátható, finoman szőtt HÁLÓT szerelünk, amely a kapuban tartja a labdát, elősegítendő az érvényes gól könnyebb észlelését. Elsősorban fehér, vagy más világos színből készül.

§ 2. A kapu hátralján merevítő lécek vannak, amelyek feszesen tartják a hálót. Ezek lehetnek a kaputól különálló részek is.

§ 3. A kapu készülhet drótból, csiszolt fémből, fából, műanyagból, vagy hasonló anyagból, ha azt a Szövetség Technikai Bizottsága jóváhagyta. Ideális színe fehér. Tilos zöld vagy fekete színű kaput használni.

§ 4. A kapufák formája lehet ovális, kerek vagy prizma keresztmetszetű, de az átmérőjük nem lehet több, mint 5mm, és kevesebb, mint 1,5mm.

§ 5. A kapu belső mérete (a kapufák közötti terület mérete) 125mm széles és 50mm magas (a kapufa alsó élétől a pálya szintjéig)

§ 6. A kapuk a gólvonalra helyezendők úgy, hogy kívülről érintsék azt

§ 7. A kapukat a pályához kell rögzíteni szöggel, csavarral, zárral vagy ragasztószalaggal.

§ 8. A kapukat tilos szándékosan eltolni, vagy eltávolítani. A kapu, vagy a merevítők elmozdítása közvetett szabadrúgással büntetendő a labda helyétől.

## **V. FEJEZET**

### **A LABDA**

**13. CIKKELY.** Labdának nevezzük azt a gömb alakú tárgyat, amelyet a gombozóknak az ellenfél kapujába kell juttatniuk gól eléréséhez.

§ 1. A labda gömbölyű, átmérője 10mm, tömege pedig 0,1 és 0,2 gramm között változhat. Átmérőjének tűrése +0,2mm.

§ 2. A szezon végén a CBFM elnöksége határozza meg a labda anyagát, amelyet kivétel nélkül minden szövetség hivatalos versenyein használni kell a következő évben; Az állami szövetségeknek kötelező ezt az anyagot használni, de annak színét megválaszthatják a labda-szín-táblázatból. Ugyanez alkalmazandó nemzeti és nemzetközi versenyeken. A CBFM által jelenleg elfogadott anyag a Microfiber (mikroszál)

§ 3. Valahányszor egy labdára szennyeződés kerül, ami akadályozza a sima gördülést, a gombozó engedélyt kérhet, vagy felszólíthat ennek tisztítására. Ezután a labdát az eredeti helyére kell visszatenni.

§ 4. Ha egy játékos a labda visszahelyezését kéri, egyeztetnie kell ellenfelével. Ha nem tudnak egyességre jutni, úgy a játékvezető dönt. Ha nincs játékvezető, akkor a rendezvény szervezői döntenek.

## **VI. FEJEZET**

### **A PALHETA, VAGY PÁLCA**

**14. CIKKELY.** PALHETA-nak vagy PÁLCÁNAK nevezzük azt az eszközt, amellyel a játékos mozgásba hozza a gombokat. Bármilyen anyagból és bármekkora méretben készülhet, ha az nem zavarja a játékvezetőt, az ellenfél és a nézők rálátását, de nem tartalmazhat elektronikai eszközöket.

§ 1. tilos olyan pálcat használni, amely a pályára támaszkodik, és szintén tilos bármilyen kapcsolat a gomb és a gombozó között, így tilos kézzel mozgatni a gombokat.

§ 2. tilos minden olyan pálca használata, ami megsértheti a pályát, vagy amellyel a lépés több időt vesz igénybe, mint öt másodperc.



§ 3. több pálca használata is engedélyezett egy mérkőzésen, amennyiben azok változtatása nem nehezíti a játékot, és nem lassítja azt.

## VII. FEJEZET A KAPUS

**15. CIKKELY.** KAPUSNAK nevezzük azt a téglatestet, amivel a gombozó a kapuját védi az ellenfél kapura lövéseitől. A kapusnak egybefüggőnek, egyenesnek és simának kell lennie, nem lehet rajta semmilyen nyúlvány. Tömege ötven és hatvan gramm között változhat. Mérete 80mm széles, 35mm magas és 15mm vastag, és nem tartalmazhat elektronikai alkatrészeket. A kapus elején vagy hátulján számot kell elhelyezni, amelynek magassága nem lehet kisebb, mint 2,5mm, valamint eltérőnek kell lennie a csapatot alkotó gombokon szereplő számoktól.

§ 1. Minden csapatban egy kapus van, amelyet a játékos csak abban az esetben cserélhet mérkőzés közben, ha azon valami sérülés keletkezik.

§ 2. A kapus bármilyen színű lehet, engedélyezett az áttetsző anyag is. Lehet színtelen (víztiszta), festett vagy színezett, de a tükröződő felület (tükör, macskaszem), vagy világító anyag szigorúan tilos és sportszerűtlen.

§ 3. A kapus bármilyen anyagból lehet, kivéve fémből, kőből, vagy más balesetveszélyes anyagból, amely sérülést okozhat a gomboknak vagy a gombozóknak (mint például az üveg). Ajánlott a fából készült kapus súlyának ellenőrzése.

**16. CIKKELY.** A kapus alapvetően a kapu védelmére szolgál, de használható az ellenfél passzjátékának megakasztására, vagy passzolásra az érvényes szabályok betartása mellett.

## VIII. FEJEZET A GOMB

**17. CIKKELY.** GOMBNAK nevezzük azt a tíz korongot, amelyet a játékosoknak a pályára kell helyezniük, és amelyekkel a labdát mozgatják. A mérkőzés nem kezdődhet addig, amíg mindkét játékosnak nincs az asztalon tíz gombja. Az így elmaradt mérkőzést elveszíti az, akinek nincs meg a tíz gombja.

§ 1. A gomboknak (mind a tíznek) kör alakúnak, vagy korongnak kell lenniük, amelyek átmérője minimum 35mm, és maximum 60mm, magasságuk pedig maximum 8mm. Bármilyen anyagból készülhetnek, amelyek nem okoznak sérülést az ellenfélnek, a többi gombnak, és nem tartalmazhatnak fémet, vagy elektronikai alkatrészeket.

§ 2. A gombok bármilyen színűek lehetnek.

§ 3. Az egy csapatban lévő gombokat számokkal kell azonosítani, amelyek mérete nem lehet kisebb, mint 2,5mm, és a színének jól láthatónak kell lennie. Egy csapatban nem szerepelhet két gomb egyazon számmal.

§ 4. Az egy csapatban lévő gombok mérete eltérhet egymástól az ebben a fejezetben meghatározott minimum és maximum értékek betartása mellett. Színük is eltérhet abban az esetben, ha egységes, minimum 2,5mm átmérőjű jelzéssel vannak ellátva. Abban az esetben, ha az ilyen vegyes csapat gombjait nehéz megkülönböztetni az ellenféltől, a játékosnak le kell cserélnie azokat. Ajánlatos tehát azonos színű gombokat szerepeltetni a csapatban.

§ 5. A méret, szín, forma és anyag betartása mellett a gomb készülhet betéttel az alján, lyukkal a közepén a játékos ízlése szerint. Alap esetben háromféle gombot különböztetünk meg.

I - korongok, amelyek közepén díszítéssel zártak, és általában akrilból, Paladonból, vagy más anyagból készülnek;

II - karikák, amelyeknek lyuk van a közepén;

III – fedett gombok, amelyek általában átlátszó fedéssel készülnek, amely alatt tetszőleges díszítés található.

**18. CIKKELY.** Ha a két gombozó csapatát nem lehet megkülönböztetni, és egyikük sem akarja lecserélni a csapatát, sorsolással döntenek arról, hogy melyiküknek kell cserélnie. Ha a kisorsolt játékos nem tud azonnal csapatot cserélni, úgy a szervezők által megadott időn belül kell másik csapatot beszereznie, ellenkező esetben játék nélkül elveszíti a mérkőzést.

**19. CIKKELY.** Minden csapatban három gombot lehet lecserélni a mérkőzés alatt. Cserélni akkor lehet, amikor az egyik játékos befejezte lépéseit. A becserélt gomboknak a pályán lévőkötől eltérő számmal kell rendelkezniük. A becserélt gombbal csak akkor folytatható a játék, ha a játék megszakításra került. Már becserélt gombot is lehet cserélni.

Különös rendelkezés – A gombok elhelyezéséről a vonatkozó fejezetek rendelkeznek.

## IX. FEJEZET JÁTÉKIDŐ

**20. CIKKELY.** Minden mérkőzés húsz percig tart, amely két tízperces részből áll, maximum ötperces szünettel a két FÉLIDŐ között.

Különös rendelkezés – A játékidőt időzítővel, órával, vagy hasonlóval mérjük, amely hangjelzést ad a félidők végén. Az órát az arra megbízott személy kezeli.

**21. CIKKELY.** Amennyiben a félidő végét jelző hangjelzés megszólalt, a lépésre következő fél kapura lőhet abban az esetben, ha ez irányú szándékát a hangjelzés előtt szóban jelezte. Csak erre az egy lépésre van lehetőség. A kapura lövési szándékot jelezni csak akkor lehet, amikor a labda már megállt. A gól akkor is érvényes, ha a labda a kapufáról, kapusról, vagy másik gombról pattant a kapuba. Ugyanígy az öngól is érvényes. Nem szabad kapura lőni, ha a kapura lövési szándék jelzése egy időben történt az óra megszólalásával.

**22. CIKKELY.** Ha az óra megszólalása előtt büntetőhöz jut egy játékos, akkor, és csakis ekkor, abban az esetben is kapura lőhet, ha ez irányú szándékát nem jelezte az óra megszólalása előtt. Ugyanez nem igaz a szabadrúgásra. Szabadrúgásnál jelezni kell a kapura lövési szándékot az óra

megszólalása előtt. Az óra megszólalása után sem a labdát, sem a szabadrúgást elvégző gombot nem szabad már helyezni.

**23. CIKKELY.** Az első félidőben sorsolással dől el, hogy melyik játékos indítja a kezdőrúgást. A második félidőben automatikusan az ellenfél kezd.

**24. CIKKELY.** A vezetőbíró szükség esetén hozhat olyan döntést, hogy a játékidőt meghosszabbítja, kibővítve azt maximum tíz percre. Ha a hosszabbítás harminc másodpercnél kevesebb, akkor már az első félidő végén lejátszható, ha hosszabb, akkor a második félidőhöz adandó hozzá

§ 1. Ahányszor eldönti, hogy hosszabbít, a játékvezetőnek még a hosszabbítás előtt jeleznie kell ezt a résztvevő játékosok felé.

§ 2. Ha az időmérő eszköz meghibásodik, és a félidő tíz percnél tovább tart, akkor azonnal le kell állítani a félidőt, amint a hibát észlelik. A normál tíz perc, és az észlelés között a pályán történtek beleszámítanak a mérkőzésbe

§ 3. A tornák időbeosztását módosíthatják a hosszabbítások.

## **X. FEJEZET**

### **A GOMBOK HELYEZÉSE**

**25. CIKKELY.** Minden középkezdésnél a támadókat az alábbiak szerint kell elhelyezni:

I – KÖZÉPKEZDÉST VÉGZŐ JÁTÉKOS:

a) két szélső gombot úgy kell elhelyezni a saját térfélen, hogy azok érintsék a felezővonalról négy centiméterre lévő támadó demarkációs vonalat;

b) három gombot kell helyezni a kezdőkörbe úgy, hogy azok ne érhék egyik vonalat sem, kivéve a kezdést végző gombot, amely érheti a felezővonalat, de át nem lóghat rajta. Ez a három gomb szabadon helyezhető, de a kezdőrúgást a középsővel kell elvégezni.

II – A VÉDEKEZŐ JÁTÉKOS:

a) két szélső gombot úgy kell elhelyezni a saját térfélen, hogy azok érintsék a felezővonalról négy centiméterre lévő támadó demarkációs vonalat;

b) két gombot kell helyezni a kezdőkör és a felezővonal találkozásához mindkét oldalon úgy, hogy azok érintsék a kezdőkör vonalát, de ne lóghanak át rajta;

c) egy gombot kell elhelyezni úgy, hogy érintse a kezdőkört, és a gomb középpontja a középpontot és a büntetőpontot összekötő képzeletbeli egyenesen legyen;

**26. CIKKELY.** A fennmaradó öt gombot a játékosok a saját térfelükön (beleértve a büntetőterületet is), minimum 24 centiméterre a felezővonalról, és minimum nyolc centiméterre

egymástól (ide értve a kapust is), tetszőlegesen helyezhetik el. Tilos a játékosokat a játéktéren kívülre, vagy az oldalvonalra és alapvonalra helyezni.

Különös rendelkezés – A kapusoknak a büntetőterületen belül kell maradniuk.

~~**27. CIKKELY (HATÁLYON KÍVÜL HELYEZVE).** A gombok elhelyezésének kapura lövést követő kirúgásnál az alábbiaknak kell megfelelni:~~

~~I – Mindkét játékosnak a saját térfeléhez kell helyezkednie, hogy ne zavarják egymást;~~

~~II – a gombok összeszedése maximum tíz másodpercet vehet igénybe;~~

~~III – a helyezés a csatárokkal kezdődik egyszerre mindkét csapat esetében, majd rögtön ezután a védelem kerül elhelyezésre ízlés szerint, az ellenfél támadóinak függvényében. A védelem felállításának ismeretében a játékosok nem helyezhetik újra a támadókat, hozhatnak támadókat a védelembe, vagy védőket a támadók közé. Ha mégis megtörténik, az érintett gombot a játéktéren kívülre kell helyezni a felezővonalnál;~~

~~IV – Támadókat az ellenfél büntető területén belülre helyezni tilos;~~

~~V – a gomboknak (akár az ellenfélé, akár saját) minimum nyolc centiméterre kell helyezkedniük egymástól, beleértve a kapust is. Ugyanakkor a védelemben engedélyezett egy gombot kettő vagy több támadó közé tenni, amelyek nem adják meg az esélyt arra, hogy a védő betarthassa a nyolc centiméteres távolságot a támadóktól, vagy a saját csapattársaitól mérve (amelyek szintén lehetnek két csatár között), mivel ebben az esetben a csatárok helyezkedése okozza a távolság lerövidítését;~~

~~VI – ha a védelemben egy vagy több gomb is közelebb van a többihez, mint nyolc centiméter, a játékvezető vagy az ellenfél kérheti a távolság korrigálását az előtt, hogy a labda játékba került volna. Ha újra szabálytalanul helyez a játékos, úgy az érintett gombot a pályán kívülre kell helyezni a felezővonalnál;~~

~~VII – tilos továbbá a gombokat pályán kívülre, vagy az oldalvonalat, alapvonalat érintve helyezni csak úgy, mint a felezővonalra;~~

~~VIII – a kapus a büntetőterületen belül bárhová helyezhető, ha távolsága eléri a minimum nyolc centimétert a többi gombhoz képest.~~

~~Különös rendelkezés – Csak abban az esetben szabad a gombokat helyezni, ha a játék középkezdéssel folytatódik, vagy ha kapura lövés utáni kirúgás következik.~~

**28. CIKKELY.** A gombok lépéskor, vagy szabályos ütközéskor változtatják a helyüket, de kézzel elmozdítani őket csak az alábbi esetekben szabad:

I – ha bedobást, szabadrúgást, szögletet vagy büntetőt végzünk el vele;

II – ha a gomb közvetlenül a szegélynél van 0,5 centiméterre betolható a pálya felé lépéskor;

III – ha a talpára kell állítani;

IV – ha le kell venni egy másik gomb tetejéről. Ilyenkor a játékosok tengelye alkotta vonalon kell lehúzni a gombot a másiktól úgy, hogy a kettő között fél centiméter távolság maradjon;

V – ha a gomb a kapura került, akkor a legrövidebb úton kell lehúzni a kapuról úgy, hogy attól 0,5cm távolságra kerüljön;

VI – ha ki kell venni a kapuból, mert játék közben bekerült. Ilyenkor a kapu bármely oldalára kitehető a gomb úgy, hogy fél centiméter távolságra legyen a kaputól. Ez a gomb addig marad az alapvonalnál, amíg erre a kapura lövés nem érkezik;

VII – ha a gombot az oldalon kívülre kell tenni a felezővonalnál, mert az (vagy egy általa meglökött saját gomb) az előtt ütközik az ellenfél valamelyik gombjával vagy kapusával, hogy a labdát érintené, tehát faultol;

VIII – ha helyet kell csinálni szabadrúgáshoz, bedobáshoz vagy szöglethez, a labdától mért nyolc centiméter távolságon belül lévő gombok bármely irányba elhelyezhetők úgy, hogy azok labdához legközelebbi pontja nem lehet messzebb a helyezés után, mint nyolc centiméter. Ilyenkor az egymáshoz viszonyított minimum távolságot nem kell figyelembe venni. Ha a gomb a játéktéren kívül van, akkor a szegély mentén tolható el addig, míg a legközelebbi pontja még nyolc centiméteren belül marad a labdához képest.

IX – ha büntető következik, a védekező és támadó gombokat egyaránt kívül kell tenni a büntetőterületen és a félholdon (kivéve azt a gombot, amelyik a büntetőt végzi). A gombokat a legrövidebb úton kell kihúzni a büntetőterületről az azt határoló vonalra még akkor is, ha ezáltal egymáshoz érnek;

X – ha egy támadó gomb a kapus területén belül van, és a kapura lövés érkezik, a gombot a büntetőterület és az alapvonal találkozásához kell tenni úgy, hogy kívül legyen a büntetőterületről. Ha több gombot is kell helyezni, akkor mindkét oldalra kell gombot tenni;

XI - ha egy védekező gomb a kapus területén belül van, és a kapura lövés érkezik, a gombot a kapus területe és az alapvonal találkozásához kell tenni úgy, hogy kívül legyen a kapus területén. Ha több gombot is kell helyezni, akkor mindkét oldalra kell gombot tenni;

XII – ha bármilyen (másodjára is) szabálytalanul helyezett gombot az oldalon kívülre kell tenni a felezővonalnál.

Különös rendelkezés. Bármely gomb oldalon kívülre helyezése a kedvezményezett fél felszólítására történik.

**29. CIKKELY.** Középkedzésnél a gombok nem érhetik a felezővonalat. Ha a középkedés mégis megtörténik, úgy a játékos a középkedés jogát átadja ellenfelének. Ugyanez igaz akkor is, ha nem a középső gombbal kezdett.

**30. CIKKELY.** Középkedzésnél a középkedést végző játékosnak van joga utoljára helyezni a kezdőkörben lévő három gombját és a védelmet. ~~Kirúgásnál a fogadó fél helyezhet utoljára. Ha a kirúgást végző játékos bármely gombját megmozdítja, a védekező félnek újra joga van helyezni a védelmét.~~

## XI. FEJEZET

### A GOMBOK ÉS A KAPUS MOZGATÁSA

**31. CIKKELY.** LÉPÉSNEK nevezzük, amikor a játékos pálcáját a gombra helyezve, majd arról lehúzva mozgásba hozza azt. A játékosnak öt másodperce van két lépés között. A labda nem lehet mozgásban a lépéskor.

**32. CIKKELY.** Lépésnek tekintendő, amikor a pálca a gomb tetejére kerül, akkor is, ha a gomb elmozdulása nélkül a játékos leemeli a pálcát a gomb tetejéről.

**33. CIKKELY.** A labdát birtokló játékosnak (a fejezetben részletezett kivételekkel) 12 érintése van egy támadás során, és a legkésőbb a tizenkettedik lépésből kapura kell lőnie, ellenkező esetben szabadrúgással jöhet az ellenfél a labda helyéről. Ha a 11. lépés után a játékosnak nincs lehetősége szabályos gólt szerezni, léphet ugyan, de azután az ellenfél következik szabadrúgással. A szabadrúgáshoz jutó fél választhatja azt is, hogy onnan folytatja a játékot, ahol a labda megállt.

**34. CIKKELY.** Minden gombnak három egymást követő lépésre van lehetősége a 12 lépés folyamán. A negyedik egymás után következő lépés közvetett szabadrúgással büntetendő.

Különös rendelkezés – A következők nullázzák le egy adott gomb lépéseit: lépés egy másik gombbal a csapatból, vagy a labdabirtoklás elvesztése. Az, hogy egy másik gombhoz hozzáér a labda, nem nullázza le a lépéseket. Az sem nullázza le a lépéseket, ha a labda szögletre vagy bedobásra gurul. Ilyen esetben a bedobást, szögletet egy másik gombbal kell elvégezni.

**35. CIKKELY.** A játékos köteles saját lépéseit, az ellenfél számára jól hallhatóan számolni. Ha van játékvezető a mérkőzésen, az felügyeli a számolást. A játékos, aki megtagadja számolást, a mérkőzésből kizárható, és a mérkőzést elveszíti.

**36. CIKKELY.** Ha a labda érintése után a gomb (vagy az általa meglökött saját gomb) elmozdítja az ellenfél bármely gombját vagy kapusát (akkor is, az elmozdulást a labda okozza), a játékosnak 12 helyett csak 3 lépése marad a támadás befejezésére. Ha a harmadik lépésből sem lő kapura, akkor az ellenfél következik közvetett szabadrúgással onnan, ahol a labda megállt. A támadás korábbi lépései, és ez a három lépés együttesen nem haladhatják meg a tizenkettőt, azaz ha egy játékos gombja a tizedik lépésnél érinti az ellenfél gombját, akkor is csak két lépése marad, mint eredetileg maradt volna, és így tovább.

**37. CIKKELY.** Az is lépésnek számít, ha a gomb nem találja el a labdát, és az, ha az ellenfél sem talál labdát, nem jelenti azt, hogy a játékos újratekesheti a 12 lépés számolását, hanem onnan kell folytatnia, ahol abbamaradt. Ugyanakkor az adott gombnak újra három lépése lesz, feltéve, hogy ezzel nem haladja meg a támadás összes lépése a 12-t.

**38. CIKKELY.** A labda játékban van ha:

I –középkedés után (félidő kezdetén, vagy gól után): Amikor a gomb láthatólag megmozdítja a labdát az ellenfél térfelének irányába. Ha középkedésnél a gomb nem találja el a labdát, és az ellenfél egyik játékosát sem, akkor további két próbálkozása van kezdeni, amelyeket be kell számolni a 12 lépésbe. Ha három lépésből sem sikerül kezdeni, akkor az ellenfél jogosult középkedésre. Ha nem sikerül a labdát eltalálni, de az ellenfél védőjét igen, akkor a védelem újra helyezhet, és a

megismételt középkezdés három lépésre redukálódik. Az első lépést a kezdőkörben lévő három gomb közül a középsővel kell elvégezni. Ha a lépés során bármelyik saját gomb ütközik az ellenfél bármely gombjával vagy kapusával, ugyanúgy három lépésre redukálódik a támadás, mintha ez mezőnyben történt volna.

II – bedobásnál és szögletnél: Ha a labda láthatóan belépett a játéktérre, vagy szögletnél elhagyta a szöglet területet. Ha harmadjára sem sikerül, úgy az ellenfél következik elrontott bedobásnál bedobással, elrontott szögletnél pedig kirúgással. Ha a lépés során bármelyik saját gomb ütközik az ellenfél bármely gombjával vagy kapusával, ugyanúgy három lépésre redukálódik a támadás, mintha ez mezőnyben történt volna.

III - kirúgásnál: Ha a labda elhagyja a büntetőterületet (akkor is, ha ugyanazon lépésen belül visszagurul oda). Ha harmadjára sem sikerül a kirúgás, az ellenfél következik szöglettel. A kirúgást végző kapusnak (ugyanúgy, ahogy a gomboknak), csak egy lépése van kirúgáskor.

§ 1. A labdát lépéssel hozzuk játékba, legyen szó akár kirúgásról, középkezdésről, bedobásról vagy szabadrúgásról. A labda játékba kerülésére használt lépés is beleszámít a lépések számlálásába.

§ 2 Bedobásnál, kirúgásnál, középkezdésnél, szögletnél vagy szabadrúgásnál az azt elvégző gomb addig nem léphet újra, míg akár a játékos egy másik gombja, akár az ellenfél valamely gombja nem mozdítja a labdát lépéssel. Ez akkor is igaz, ha az ellenfél következik lépéssel, és nem találja el a labdát, az indítórúgást végző gomb még mindig nem léphet.

**39. CIKKELY.** Középkezdésnél, amelyet a kezdőkörben lévő három gomb közül a középsővel kell elvégezni, a labda nem hagyhatja el a kezdőkört, és annak körvonalát. A második lépésnek a kezdőkörben lévő másik két gomb egyikével kell történnie. Ha a középkezdés után a labda elhagyja a kezdőkört, az ellenfél következik lépéssel.

§ 1. Középkezdésnél leghamarabb a harmadik lépésnél szabad kapura lőni, feltéve, hogy a labda addigra elhagyta a kezdőkört a támadó térfélen. Ha a labda kigurul a kezdőkörből, majd visszagurul oda, és a támadó térfélen marad akkor a kezdőkörből is szabad lőni. Ha az ellenfél úgy szerzi meg a labdát, hogy az még nem hagyta el a kezdőkört, úgy neki is előbb ki kell játszania a labdát a körből, mielőtt kapura lőhet.

§ 2. Ha közvetlen szabadrúgást kap egy játékos úgy, hogy a labda még nem hagyta el a kezdőkört, a szabadrúgást nem lőheti kapura, hanem az közvetetté válik.

**40. CIKKELY.** Ha a labda egy gomb tetején, vagy a benne lévő lyukban áll meg, a játékos csak azzal a gombbal léphet mindaddig, amíg a labda ki nem jön belőle, vagy le nem jön róla, figyelembe véve azt, hogy a gombnak hány lépése van, vagy hogy a játékosnak hány lépése maradt a támadásból. Ezzel a gombbal a kapura lövés is engedélyezett, ha egyébként azt más szabály nem tiltja.

**41. CIKKELY.** A gombok, amelyek bármilyen okból a játéktéren kívül vannak, ugyanúgy jogosultak lépésre, mint a többi gomb.

**42. CIKKELY.** A játékos az alábbiak szerint mozgathatja a kapusát játék közben:

I – amikor az ellenfél jelzi kapura lövési szándékát, a kapus a saját területén belül helyezhető úgy, hogy a gólvonal sem egészben, sem részben nem lehet előbbre, mint a kapus előlapja. A kapus maradhat a büntetőterület bármely pontján, de ebben az esetben nem mozdítható. Ez alól kivétel a közvetlen szabadrúgás, amely esetben a kapust kötelező a kapus területén belül helyezni. Ha a kapus szabálytalanul helyezett, a kapura lövés csak akkor történhet meg, ha a kapus helyzete korrigálásra került. A kapusnak helyezéskor nem kell semmilyen minimum távolságot tartania semmilyen gombbal szemben;

II – ha a labda a kapus területén belül áll meg, csak a kapussal szabad lépni. A kapus maximum háromszor léphet a büntetőterületen belül, de a játékos teljes támadásába ez a három lépés csak egynek számít be. A kapusnak nem kell a pályán csúsznia, azt a játékos felemelheti, és bármely oldalával a labdához érhet vele. Ha a labda úgy kerül a kapus területén belülre, hogy egy gomb tetején, vagy magában a gombban van, úgy a gombot el kell távolítani, majd miután a kapus normál módon lépett, a gombot vissza kell tenni oda, ahonnét elvételre került. Ha a kapussal a három lépés során sem sikerül kijuttatni a labdát a kapus területéről, vagy ha az eleve a játékos utolsó lépéseként került azon belülre, az ellenfél közvetett szabadrúgással következik a kapus területének alapvonalal párhuzamos vonalának arról a pontjáról, amely az alapvonalra merőlegesen egyvonalban van a labdával. Ugyanez igaz akkor is, ha kapura lövés után a labda a lövést végző játékos ötösén belül áll meg, ekkor is közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfélnek;

III – kirúgásnál ugyanúgy, mint egy egyszerű lépés, vagy a kapus területén belülről elvégzendő szabadrúgás esetén. Mindkét esetben választható, hogy kapus helyett gombbal végezze el a játékos a lépést;

IV – minden esetben, amikor a gombokat helyezik, illetve saját kapura lövése előtt, a játékos, helyezheti kapusát a büntetőterületen belül figyelve arra, hogy a kapus ezáltal ne legyen közelebb semmilyen gombhoz, mint nyolc centiméter. Ugyanígy helyezhető a kapus saját lépése után;

V – minden esetben, amikor a labda hozzáér a kapushoz, és a büntető területen belül marad, a kapusnak joga van a három lépésre, amely összességében egynek számít; a labda megjátszható másik gombbal is, ha a labda kívül van a kapus területén. Ha kapura lövés után a labda visszagurul, és utoljára a saját kapust érintve megáll a saját büntetőterületen belül, az ellenfél következik lépéssel. Ha az ellenfél ebben a helyzetben nem találja el a labdát, a kapus akkor sem léphet;

VI – a kapus minden saját labdabirtoklás alatt helyezhető egyszer a saját területén belül anélkül, hogy a lépésekbe beszámítana, és anélkül, hogy a nyolc centimétert meg kellene adnia bármilyen más gombnak. Ha valaki egynél többször helyezi a kapusát egy labdabirtoklásban belül, az ellen közvetett szabadrúgást kell ítélni a kapus területének alapvonalal párhuzamos vonalának azon részéről, amelyhez a kapus legközelebb állt;

VII – az ellenfél kapura lövése után, ha a labda a büntető területen belül marad, a kapus jogosult a három lépésre (amely csak egynek számít összességében) függetlenül attól, hogy a lövés után a labda hozzáért, avagy nem; a labda egy gombbal is megjátszható.

VIII – minden alkalommal, amikor a kapus szokatlan helyzetbe kerül: fekszik, egy vagy több gombon áll, akár csak részben a gólvonalon belülre kerül, a büntetőterületen kívülre kerül, rajta van a



labdán, a játékos bármikor visszaállíthatja, függetlenül attól, hogy ki következik lépésre. A játékos kérheti az ellenfelet, hogy az ilyen módon álló kapusát az eredeti helyére tegye.

IX – amikor a gombok között meg kell mérni a távolságot, a kapus használható erre a célra, de utána vissza kell helyezni az eredeti pozíciójába.

§ 1. Ha a labda a kapushoz ér, amikor az a kapus területén kívül van –akár kapura lövésnél, akár mezőnyjátéknál- és a büntetőterületen belül marad, a kapus jogosult lépésre. Természetesen a gombokkal is szabad lépni ebben az esetben;

§ 2. A kapust csak a 15 x 80mm-es oldalán szabad helyezni.

§ 3. Tilos a kapussal megállítani a mozgó labdát, mivel a lépés csak akkor ér véget, ha a labda megállt.

§ 4. Ha helyezéskor, vagy a kapussal történő lépéskor a gombozó véletlenül meglöki az ellenfél gombját, az érintett gombot vissza kell állítani az eredeti helyére. Ha azonban ez szándékosan történt, a játékos ellen technikai faultot kell ítélni.

§ 5. Ha a labda a kapus területén belülré kerül úgy, hogy azt két, vagy több gomb veszi körül, vagy ha a gólvonalon áll meg úgy, hogy közvetlenül előtte áll egy gomb, a kapussal lépő játékos dönthet úgy, hogy az egyik gombot elveszi. A kapus három lépése után az elvesztett gombot az eredeti helyére kell visszatenni.

§ 6. Ha a kapussal a büntetőterületen kívül álló labdát játssza meg a gombozó, akkor ellene közvetlen szabadrúgást kell ítélni a szabálytalanság helyéről.

§ 7. Lépés közben, ha a labda a büntetőterület szélén van, a kapussal kívülről is hozzá szabad érni a labdához, azaz szabad vele hátrafelé is lépni

## **XII. FEJEZET**

### **A LABDA BIRTOKLÁSA**

**43. CIKKELY.** A labda birtoklásának nevezzük, amikor egy gombozó lépésre jogosult.

**44. CIKKELY.** Egy játékos elveszíti a labdát, amikor:

I – kapura lő;

II – ha ellenfele indítórúgáshoz jut (középkedzés, szabadrúgás, bedobás, szöglet, kirúgás);

III – ha a labda utoljára az ellenfél gombját vagy kapusát érinti, és a játéktéren belül marad, kivéve, ha a saját kapusának területén belül áll meg a labda, és még van lépése; egy csapat lépései csak akkor folytatódnak, ha egy gomb érinti a labdát; ha egy csapat „visszakapja a labdát”, azaz ellenfele nem érinti a labdát, akkor a számolás onnan folytatódik, ahol korábban abbamaradt;

IV – ha a játékos nem találja el a labdát, vagy ha lépési elfogynak;

V – ha játék közben a labda az ellenfél kapusának területén áll meg.

**45. CIKKELY.** Minden lépés után az a csapat következik lépéssel, amelyik csapat gombját a labda utoljára érintette, kivéve kapura lövés után, vagy ha a labda az ellenfél kapusának területén belül áll meg. Ha annál a játékosnál marad a labda, aki az utolsó lépést végezte, akkor a lépései számolása folytatódik.

**46. CIKKELY.** Egy játékos bedobáshoz, kirúgáshoz vagy szöglethez juthat, ha a labda az oldalvonalon, vagy az alapvonalon át hagyja el a játékeret úgy, hogy utoljára az ellenfél gombját érintette, kivéve kapura lövés után, vagy ha elfogytak a lépései. Ha elfogytak a lépései, vagy kapura lövés történt, a kirúgásból szöglet lesz, és fordítva.

**47. CIKKELY.** Ha egy játékos nem tud kapura lőni az utolsó lépéséből, attól még a lépésre jogosult. Az utolsó lépés-, vagy bármelyik lépésből kapura lövés után, ha a labda a játéktéren belül marad, közvetett szabadrúgással következhet az ellenfél onnan, ahol a labda megállt (vagy folytathatja a játékot), ha pedig elhagyja a játékeret, akkor az ellenfél hozhatja játékba a labdát függetlenül attól, hogy a labda melyik csapat gombját/kapusát érintette utoljára.

**48. CIKKELY.** Ha a labda a saját és az ellenfél gombja közé ragadt (vagy a kapus és a gomb közé a büntetőterületen belül, de a kapus területén kívül), akkor az a játékos következik lépéssel, aki a helyzetet előidézte, azaz aki az utolsót lépte, de csak az érintett gombbal léphet, feltéve hogy a gombnak és a csapatnak van még hátralévő lépése. Ha nincs, akkor közvetett szabadrúgással következik az ellenfél.

**49. CIKKELY.** Ha a labda egyszerre érinti a kapust és az ellenfél gombját úgy, hogy a labda kívül van a büntetőterületen, akkor minden esetben a támadó gomb következik lépéssel, és a kapust vissza kell helyezni az eredeti helyre. Ha a kapus akár csak részben is kívül van a büntetőterületen, közvetlen szabadrúgást kell ítélni az ellenfélnek a szabálytalanság helyéről akkor is, ha a támadó csapatának már nem lenne több lépése. Függetlenül attól, hogy ezt a szabadrúgást kapura lövi vagy sem, a játékos lépései onnan folytatódnak, ahol abbamaradt.

**50. CIKKELY.** Ha a labda véletlenül a játékvezetőhöz, vagy az általa a pályán felejtett eszközhöz ér, úgy kell folytatódnia a játéknak, mintha ez az érintés nem történt volna meg.

## **XIII. FEJEZET**

### **A LABDA ELADÁSA**

**51. CIKKELY.** LUFTnak nevezzük, amikor a lépésre használt gomb nem találja el a labdát. Ilyen esetben az ellenfél következik lépéssel. Ha kapura lövéskor nem sikerül eltalálni a labdát, az ellenfél a labda helyéről következhet közvetett szabadrúgással.

Különös rendelkezés: Ha egy gomb hozzáér a labdához, de a labda nem mozdul meg, luftnak kell tekinteni.

**52. CIKKELY.** Ha a lépésre használt gomb eltalálja ugyan a labdát, de azt megelőzően egy saját gombot, vagy a kapust érintette, a labda az ellenfélhez kerül, aki folytatja saját számolását úgy,

mintha a lépés luft lett volna. Ezt az esetet az alábbiak szerint kell alkalmazni, függetlenül attól, hogy melyik gombhoz ért utoljára a labda:

I – ha a labda az oldalvonalon hagyja el a játékteret, az ellenfél következik bedobással

II – ha a labda az ellenfél alapvonalán (beleértve a gólvonalat is) hagyja el a játékteret, akkor kirúgással folytatódik a játék akkor is, ha kapura lövés volt. ~~Ebben az esetben nem lehet helyezni a gombokat a kirúgás előtt~~

III – ha a saját alapvonalon hagyja el a labda a játékteret, szöglettel következik az ellenfél

IV – ha a saját gólvonalon át hagyja el a játékteret a labda, öngólt kell ítélni

V – ha a labda az ellenfél kapusának területén áll meg, a labda a kapusé

VI – ha a labda a saját kapus területén áll meg, az ellenfél a kapus területének hosszabb vonalának arról a pontjáról következik közvetett szabadrúgással, amely a legközelebb van a labda helyéhez

**53. CIKKELY.** Zárt játéknak nevezzük, ha egy játékos úgy lő két luftot, hogy kettő vagy több, egymástól maximum 3,5 centiméterre helyezkedő saját gombja (kapusa) között van a labda. Ilyenkor az ellenfél közvetett szabadrúgással következik a labda helyéről.

Különös rendelkezés – Zárt játék akkor is létrejön, ha a zárás előtt sem volt olyan gombja az ellenfélnek, amellyel el tudta volna találni a labdát.

**54. CIKKELY.** Ha a játékos indítórúgásból lép luftot, meg kell ismételnie az indítórúgást úgy, hogy a luftot be kell számítani a lépései számlálásába. Ha harmadszor sem sikerül játékba hoznia a labdát, az ellenfél következik. Ha a luft szögletnél következett be, úgy az ellenfél kirúgással következik, és fordítva, míg a büntetőből közvetett szabadrúgás lesz.

**55. CIKKELY.** Ha egy játékos luftot lép, majd ellenfele is, addig csinálhatják ezt, amíg az egyiknek el nem fogy az összes (12 vagy 3) lépése.

**56. CIKKELY.** Ha egy csapat az utolsó lépéséből lép luftot, az ellenfél közvetett szabadrúgást kérhet a labda helyéről, vagy folytathatja a játékot.

**57. CIKELY.** Ha egy játékos kapura lövésből lő luftot, az ellenfél 12 lépése előlről kezdődik.

## **XIV. FEJEZET**

### **LABDA ÉS HATÁRVONALAK**

**58. CIKKELY.** A labda elhelyezkedését az a pont határozza meg, amellyel a pályához ér; azt, hogy a labda érinti-e az adott vonalat, ez a pont határozza meg. Ennek a pontnak kell teljes terjedelmével a vonalon túl lennie a kérdéses esetben, nem az egész labdának. Figyelembe kell venni, hogy minden vonal ahhoz a területhez tartozik, amit határol, így ha a labda érinti a vonalat, úgy kell tekinteni, hogy azon a területen belül van, amit határol. Ha a labda elhagyja a játékteret, majd visszagurul a vonalra, akkor a labdát kint lévőnek kell tekinteni. Ugyanez igaz a gombokra: ha a gomb bármely része érinti a vonalat, úgy kell tekinteni, hogy a gomb az adott területen belül van.

Különös rendelkezés – A gól akkor érvényes, ha a labda pályával érintkező pontja teljes terjedelmével a vonalon túl helyezkedik.

## **XV. FEJEZET**

### **BEDOBÁS**

**59. CIKKELY.** BEDOBÁSNAK hívjuk, azt a lépést, amellyel a játékos újra játékba hozza a labdát azután, hogy az játékteret az oldalvonalakon át hagyta el. A bedobást minden esetben az ellen a csapat ellen kell ítélni, amelynek a gombját utoljára érintette a labda az előtt, hogy elhagyta a játékteret, kivéve kapura lövés után, vagy ha a játékban lévő csapatnak elfogytak a lépései. Ez utóbbi esetekben mindig az ellenfél következik bedobással attól függetlenül, hogy melyik gombot érintette utoljára a labda.

**60. CIKKELY.** A bedobást mindig egy gombbal kell elvégezni, amely játékba hozza a labdát. Mind a gombnak, mind pedig a labdának kívül kell helyezkednie az oldalvonalon a bedobás elvégzéséhez. A labdát úgy kell a játéktéren kívül elhelyezni, hogy annak helye merőleges legyen az oldalvonal azon pontjára, ahol a labda elhagyta a játékteret. Szabálytalan bedobás esetén az ellenfél következik bedobással ugyanonnan.

**61. CIKKELY.** Bedobásnál csak azt a gombot szabad elmozdítani, amellyel a játékos a bedobást elvégzi, habár a labda nyolc centiméteres körzetében lévő gombok (mind a saját, mind az ellenfél gombjai) nyolc centiméteren belül elhelyezhetők.

§ 1. A bedobás akkor sikeres, ha a labda a játéktéren belülré kerül

§ 2. Egy bedobással háromszor lehet próbálkozni, ha harmadikra sem sikerül elvégezni, akkor az ellenfél következik bedobással ugyanonnan. A három próbálkozás mindegyike beleszámít a játékos lépéseibe

§ 3. Bedobásból nem lehet kapura löni

## XVI. FEJEZET KIRÚGÁS

**62. CIKKELY.** KIRÚGÁSNAK nevezzük, amikor a labda úgy hagyja el a játékteret az alapvonalon keresztül, hogy utoljára az abba az irányba támadó csapat gombját vagy kapusát érintette utoljára, vagy ha úgy hagyja el a játékteret az alapvonalon keresztül, hogy a támadó fél lépései elfogytak, esetleg kapura lőtt. Ilyenkor kirúgást kell ítélni attól függetlenül, hogy melyik gombhoz ért a labda utoljára.

**63. CIKKELY.** A kirúgást a kapus területének bármely pontjáról el lehet végezni.

**64. CIKKELY.** A kirúgás akkor sikeres, ha a labda elhagyja a büntetőterületet (akkor is, ha később visszagurul). A kirúgás elvégzésére három próbálkozása van a játékosnak, amelyek beleszámítanak a támadásába. Ha harmadszorra sem sikeres a kirúgás, az ellenfél következik szöglettel arról az oldalról, amelyik oldalvonalhoz a labda közelebb van.

**65. CIKKELY.** A kirúgás bármely gombbal vagy a kapussal elvégezhető. A kirúgás csak egy lépésből áll. A kirúgás elvégzése után –ha az a kapussal történ- a játékos a büntetőterületen belül helyezheti a kapusát úgy, hogy sem a saját-, sem pedig az ellenfél egyik játékosához sem lehet nyolc centiméternél közelebb.

**66. CIKKELY.** Kirúgásból gólt nem lehet elérni. A kirúgásból szerzett öngól csak akkor érvényes, ha a labda a lépés eredményeként elhagyta a büntetőterületet, majd onnan gurult vissza a kirúgást végző fél kapujába.

**67. CIKKELY.** A kirúgások sorozatos elhibázása sportszerűtlenségnek minősül. Az a játékos, aki szándékosan időt húz ilyen módon, technikai szabálytalanságot követ el.

**68. CIKKELY.** Ha a kirúgást a kapus területén kívülről végzi el egy játékos, szögletet kell ítélni az ellenfél javára.

~~**69. CIKKELY (HATÁLYON KÍVÜL HELYEZVE).** Csak olyan kirúgásnál lehet a gombokat helyezni, amely egy kapura lövés eredményeképp született. Ha nem kapura lövésből alakult ki a kirúgás, úgy csak a kapus és a kirúgást elvégző gomb helyezhető.~~

## XVII. FEJEZET A SZÖGLET

**70. CIKKELY.** SZÖGLETRÚGÁSNAK nevezzük, amikor a labda úgy hagyja el a játékteret az alapvonalon keresztül, hogy utoljára az azon a térfélen védekező csapat gombját vagy kapusát érintette utoljára, vagy a csapat lépései elfogytak (ebben az esetben mindegy, hogy melyik gombot érintette utoljára a labda). Kapura lövésből nem érhető el szöglet, ilyen esetben kirúgást kell ítélni attól függetlenül, hogy melyik gombot érintette a labda utoljára.

**71. CIKKELY.** A szöglet, ami tulajdonképp egy közvetlen szabadrúgás, úgy végzendő el, hogy a labdát az alapvonal és az oldalvonal találkozásánál elhelyezkedő körívbe helyezi a játékos (attól függően választva oldalt, hogy a kettő közül a labda melyikhez közelebb ment ki), a pályán kívülre helyez egy gombot, és azzal hozza játékba a labdát. Ha a gomb a pályán belülről végzi el a szöglettrúgást, kirúgást kell ítélni az ellenfél javára.

§ 1. A labda akkor kerül játékba, ha elhagyta a körív által határolt területet.

§ 2. Három sikertelen szöglettrúgás után az ellenfél következik kirúgással.

§ 3. Mivel a szöglet közvetlen szabadrúgás, a játékos választhatja, hogy kapura lövi azt, természetesen csak a kapura lövési szándék jelzésével.

§ 4. Minden nyolc centiméteren belül található gombot nyolc centiméteren belül el lehet tenni.

## **XVIII. FEJEZET KAPURA LÖVÉS**

**72. CIKKELY.** KAPURA LÖVÉSNEK nevezzük, amikor a játékos egy gombbal úgy próbálja eltalálni a labdát, hogy azt az ellenfél kapujába juttatva pontot szerezzen csapatának.

**73. CIKKELY.** Minden kapura lövést a játékosnak szóban kell jelezni. Az egyetlen kapura lövés, amit nem kell jelezni, a büntető.

**74. CIKKELY.** A kapura lövési szándékot a labda megállása után, és az óra csörgése előtt lehet jelezni. Ha az óra megszólalásával egy időben, vagy azután jelzi egy játékos a kapura lövési szándékát, már nem lőhet. Ha a félidő vége után lő egy játékos, nem köteles betartani az öt másodperces határidőt a lépénél.

**75. CIKKELY.** A játékos saját támadása alatt az alábbi feltételek teljesülése esetén lőhet kapura:

I – a labdának a támadó térfélen kell lennie. Az, hogy a kapura lövő gomb hol helyezkedik el, nem számít;

II – a játékosnak legalább 1 lépése kell legyen hátra a támadásából;

III – a gombnak, amellyel a játékos lő, legalább egy lépése kell hogy legyen hátra a saját lépéseiből;

IV – a lövést indító gomb nem lehet az, amelyik szögletet, bedobást, kirúgást végzett el, ha utána más gomb nem ért aktívan a labdához;

V – középkezdés után csak akkor lehet lőni, ha a labda már elhagyta a kezdőkört;

VI - szöglettrúgásból;

VII – közvetlen szabadrúgásból;

VIII - büntetőből.

**76. CIKKELY.** A kapura lövés szándék jelzése után a védekező félnek öt másodperce van, hogy helyezze a kapusát. Amikor készen van, jeleznie kell az ellenfélnek, majd a saját kapuja mögött a pályától hátrébb állnia, hogy ne zavarja az ellenfelet. A védekező fél jelzése után a támadónak öt másodperce van a lövés végrehajtására. A helyezés vagy a lövés késleltetése sportszerűtlenségnek minősül, és technikai faultnak tekintendő.

**77. CIKKELY.** Kapura lövésnél ha egy vagy több támadó gomb belül van a kapus területén, vagy érinti(k) annak vonalát, a gombo(ka)t az alapvonal és a büntetőterület találkozásának oldalvonal felőli oldalához kell helyezni; ugyanebben az esetben a védekező gombokat az alapvonal és a kapus területének vonalának találkozásához, az oldalvonal felőli oldalra kell elhelyezni; Az oldal tetszőlegesen választható, de több gomb esetében mindkét oldalra helyezni kell.

**78. CIKKELY.** Minden kapura lövés, amit nem előzött meg a kapura lövés szándék jelzése, normál lépésnek minősül. Ha a labda az ellenfél kapujában áll meg úgy, hogy utoljára a támadó fél gombját érintette, kirúgást kell ítélni. Ha a védekező fél játékosát érintve kerül a labda a kapuba, akkor a támadó fél lépései folytatódnak, és szögletűgás következik.

**79. CIKKELY.** A kapura lövés szándék visszavonására nincs lehetőség, csak úgy, mint a lövést végző gomb változtatására. Ha mégis másik gombbal lő a játékos, úgy a kapura lövés helyéről következik közvetett szabadrúgással az ellenfél.

**80. CIKKELY.** A kapura lövés akkor tekinthető megtörténtnek, ha a labda a megjelölt gombbal kerül ellövésre, és:

I – kivédi a kapus, érinti a kapufát, de legalább eléri a kapus területét;

II – gól születik;

III – elhagyja a játékeret.

Különös rendelkezés – Ha a kapura lövés után –beleértve a közvetlen szabadrúgást és a büntetőt is- a labda nem megy el legalább az ellenfél kapusának területéig, de a pályán marad, a védekező fél választhat, hogy folytatja a játékot, vagy közvetlen szabadrúgással következik a labda helyéről.

**81. CIKKELY.** Minden olyan esetben, ha egy kapura lövéskor a védekező fél bármilyen módon befolyásolja a labda útját, sebességét (például elfújja/megfogja a labdát, meglöki a pályát, stb.) automatikusan gólt kell ítélni. Ugyanígy, ha a lövést végző játékos kapuja felé gurul vissza a labda, és ő követ el hasonlót, akkor öngólt kell ítélni.

**82. CIKKELY.** Kapura lövésnél a kapust normál módon kell helyezni, azaz nem lehet másik oldalára állítani. A kapus előlapja részben sem lehet a gólvonal mögött. A kapus (ha helyezte a védekező fél), nem lehet kívül a kapus területén. Az ilyen módon történő szándékos időhúzás sportszerűtlenségnek minősül, és technikai faultnak kell tekinteni.

**83. CIKKELY.** Kapura lövésnél a védekező fél csak a saját kapuja mögött állva helyezheti a kapusát. Tilos a pálya mellől, vagy a kapuval szemben állni helyezéskor.

**84. CIKKELY.** Amikor a kapura lövés történik, a védekező félnek a saját kapuja mögött, a pályától távol kell tartózkodnia. Nem mozoghat, nem tehet gesztusokat és nem beszélhet. Azaz nem zavarhatja az ellenfelet.

**85. CIKKELY.** Kapura lövéskor a támadó fél a pálya mellett és az ellenfél kapujával szemben helyezkedhet. Tilos az ellenfél kapuja mögé állva kapura löni.

**86. CIKKELY.** Kapura lövés után a támadó fél mindenképpen elveszíti a labdát, függetlenül a lövés kimenetelétől. Ha a labda elhagyja a játékteret, az ellenfél következhet kirúgással, bedobással vagy szöglettel. Ez alól kivételt képez, amikor a védekező fél kapusa a büntetőterületen kívül helyezkedve ér a labdához. Ebben az esetben az érintés helyéről közvetlen szabadrúgást kell ítélni a támadó fél javára.

## **XIX. FEJEZET**

### **A GÓL**

**87. CIKKELY.** GÓLNAK nevezünk minden pontot, amit a játékos a mérkőzés közben azzal szerez, hogy a labdát szabályosan az ellenfél kapujába juttatja.

§ 1. A gól érvényes, ha a behatol az ellenfél kapujába, függetlenül attól, hogy benn marad, vagy visszagurul.

§ 2. Annak eldöntésére, hogy a labda bekerült-e a kapuba, a labda középpontját kell vizsgálni. Azaz a labdának nem kell teljes terjedelmével a kapuban lenni a szabályos gól eléréséhez.

§ 3. Ha a labda kapura lövéskor a kapuson, vagy egy gombon áll meg, nem kell vizsgálni, hogy a gomb hol helyezkedik, kizárólag a labda középpontjának gólvonalhoz képesti elhelyezkedését kell vizsgálni.

**88. CIKKELY.** Ha egy játékos a saját kapujába juttatja a labdát, gólt kell ítélni az ellenfél javára, ezt nevezük ÖNGÓLNAK. Bedobásból nem lehet öngólt szerezni, ilyen esetben szögletet kell ítélni az ellenfél javára a tetszőleges oldalról. Ugyanígy kell eljárni, ha kirúgásból a labda úgy gurul be a saját kapuba, hogy előtte nem hagyta el a büntetőterületet.

**89. CIKKELY.** A büntetőrúgás és az öngól kivételével a gól nem érvényes, ha a támadó fél nem jelezte kapura lövési szándékát, vagy nem várta meg, míg a védekező fél engedélyt ad a lövésre.

**90. CIKKELY.** Minden esetben gólt kell ítélni, ha kapura lövésnél a védekező fél bármilyen módon befolyásolja a labda útját. Öngólt kell ítélni, ha a támadó fél, a saját kapuja felé tartó labda irányát/sebességét bármilyen módon megváltoztatja.

**91. CIKKELY.** A mérkőzést az a játékos nyeri, aki több gólt ért el a mérkőzés folyamán. Ha mindketten ugyanannyi gólt szereztek, döntetlen az eredmény.

**92. CIKKELY.** A saját csapat ellen szerzett gólt az ellenfél javára kell számolni.



## **XX. FEJEZET**

### **A BÜNTETŐ**

93. CIKKELY. BÜNTETŐNEK nevezünk minden közvetlen szabadrúgást, amit a támadó térfél büntetőterületen belülről végez el a támadó fél. A büntetőt a büntetőpontról kell elvégezni.

94. CIKKELY. A büntetőt az alábbiak szerint kell elvégezni:

I – kizárólag a büntetőt elvégző gomb lehet a büntetőterületen, és a félholdon belül;

II – a kapust a gólvonalra kell helyezni úgy, hogy a gólvonal sehol sem látszódnak ki a kapus alól. A kapust nem kell a kapu közepére helyezni, a két kapufa között bárhol helyezhető;

III – nem kell jelezni a kapura lövési szándékot, de a védekező félnek jeleznie kell, hogy a kapus helyezését befejezte;

IV – A labda a közvetlen szabadrúgás szabályival megegyezően kerül játékba, azaz láthatóan meg kell mozdulnia. Ha három kísérlet után sem sikerül a labdát eltalálni, az ellenfél következik közvetett szabadrúgással a büntetőpontról;

V – ha a védekező fél gombjai a büntető területen vagy a félholdon belül maradnak, és a lövésből nem születik gól, a lövést meg kell ismételni, és az érintett gombokat a játéktéren kívülre kell helyezni a felezővonal mellett;

VI – ha a támadó fél gombjai a büntető területen vagy a félholdon belül maradnak, és a lövésből gól születik, úgy a lövést meg kell ismételni, és az érintett gombokat a játéktéren kívülre kell helyezni a felezővonalnál. Ha a lövésből nem született gól, a játék folytatódik;

VII – ha mindkét játékosnak maradt gombja a büntetőterületen vagy félholdon belül, a lövést meg kell ismételni annak kimenetelétől függetlenül.

VIII – A büntetőt elvégző gombnak minimum fél centiméterre kell helyezkedni a labdától, szemben a kapuval. Tilos a labdát a gombra, vagy a gomba helyezni.

**95. CIKKELY.** Az alábbi esetekben kell büntetőt ítélni:

I – Ha egy gomb az ellenfél büntető területén belül, annak vonalán, vagy az mögött a játéktéren kívül úgy mozdul meg az ellenfél lépése kapcsán, hogy azt megelőzően az ellenfél egyik gombja sem érintette a labdát;

II – a játékos kézzel (vagy más testrészével, ruházatával, bármilyen eszközzel) ért a labdához a saját büntetőterületén belül. Kapura lövéskor nem büntető, hanem gól ítélandó, ha a kapu felé tartó labdába ér a védekező játékos;

III – a játékos elfújja, vagy más módon elmozdítja a saját büntetőterületen belül lévő labdát. Alkalmazása ugyanúgy, mint az előző pontban.

§ 1. A büntető az óra lecsörgése után is elvégezhető.

§ 2. Büntetőrúgás után az azt elvégző játékos mindenképp elveszíti a labdát, a lövés kimenetelétől függetlenül.

§ 3. Ha a büntetőből a labda nem éri el legalább a kapus területét, a védekező fél választhatja, hogy közvetett szabadrúgással folytatja a játékot a labda helyéről.

**96. CIKKELY.** Ha egy játékos elutasítja a büntető elvégzését, legyen az akár az óra csörgése után, a meccset részéről feladottnak kell tekinteni, és a pontokat az ellenfél kapja.

## **XXI. FEJEZET**

### **KÖZVETLEN SZABADRÚGÁS**

**97. CIKKELY.** KÖZVETLEN SZABADRÚGÁSNAK nevezzük azt az indítórúgást, amelyből a játékos kapura lőhet.

§ 1. Közvetlen szabadrúgást csak a támadó térfélen lehet ítélni.

§ 2. A labdának a szabálytalanság pillanatában a támadó térfélen kell lennie, kivéve szöglet és büntető esetében.

§ 3. Közvetlen szabadrúgásnál –kivéve a büntetőt- a játékosnak jeleznie kell kapura lövés szándékát úgy, hogy az azt elvégző gombot már elhelyezte. Ha a játékos nem jelzi kapura lövés szándékát az óra lecsörgése előtt, már nem lőhet kapura.

**98. CIKKELY.** A támadó térfélen, de a büntetőterületen kívül elszenvedett szabálytalanságot közvetlen szabadrúgással kell sújtani az alábbi esetekben:

I – Ha a lépésre használt gomb labdaérintése előtt, akár az, vagy az általa megmozdított más gombok egyike az ellenfél olyan gombját mozditja meg látható mértékben, amely annak támadó térfelén helyezkedett, vagy a felezővonalat érte; a felezővonalat érintő gomb esetében a szabadrúgást a felezővonalától fél centiméterre kell elvégezni, az ütközés helyének vonalából. Kívül álló játékos esetében az oldalvonalról, illetve az alapvonalról (kivéve büntetőnél) kell elvégezni a szabadrúgást. Ha több gomb ellen is történt szabálytalanság, úgy a vétlen fél választhatja ki, hogy melyik szabálytalanság helyéről végzi el a szabadrúgást;

II – A játékos kézzel ér a labdához, amikor a labda mozgásban van. Ha ez kapura lövésnél történik, szabadrúgás helyett gólt kell ítélni;

III – A játékos elfújja, vagy más módon módosítja a labda irányát. Ha ez kapura lövésnél történik, szabadrúgás helyett gólt kell ítélni;

IV – A kapus a büntetőterületen belül, de a játéktéren belül ér a labdához.

**99. CIKKELY.** Közvetlen szabadrúgást nem lehet kapura lőni, ha a labda 5 milliméternél közelebb van a szabadrúgást elvégző gombhoz, vagy ha rajta-, alatta van (lyukas gomb esetében a lyukban). Ha a játékos úgy dönt, hogy nem lövi kapura a szabadrúgást, a labda és a gomb helyzete nem számít.

**100. CIKKELY.** Abban az esetben, ha középkezdés után a labda még nem hagyta el a kezdőkört, a szabadrúgást nem szabad kapura lőni akkor sem, ha a szabálytalanság a kezdőkörön kívül történt.

**101. CIKKELY.** Közvetlen szabadrúgásnál a támadó fél minden nyolc centiméteren belül álló gombot elvehet, és a labdától mért nyolc centiméteren belül elhelyezhet.

**102. CIKKELY.** Közvetlen szabadrúgásnál, ha kapura lövés történik, a védekező fél köteles a kapusát a kapus területén belül helyezni.

**103. CIKKELY.** Közvetlen szabadrúgásnál, ha a játékos jelzi kapura lövési szándékát, mindenképp elveszíti a labdát a lépés után.

## **XXII. FEJEZET**

### **KÖZVETETT SZABADRÚGÁS**

**104. CIKKELY.** KÖZVETETT SZABADRÚGÁSNAK nevezzük azt az indítórúgást, amelyből nem lehet kapura lőni. A kirúgáshoz hasonlóan a kapus is elvégezheti, ha a szabálytalanság a büntetőterületen belül történt.

§ 1. Közvetett szabadrúgásnál, csak úgy, mint kirúgásnál, bedobásnál, valamint olyan közvetlen szabadrúgásnál, ahol a játékos úgy dönt, nem lő kapura, nem kell betartani a gomb és a labda közti 5 milliméteres távolságot.

§ 2. A közvetett szabadrúgásnál minden nyolc centiméteren belüli gombot tetszés szerint el lehet helyezni a labdától mért nyolc centiméteres távolságon belül.

§ 3. Közvetett szabadrúgásból sosem lehet egyből gólt elérni. Öngól elérhető, kivéve bedobásból, amikor is szöglet Rúgást kell ítélni az ellenfél javára. Ugyancsak nem lehet öngólt szerezni kirúgásból, ha a labda nem hagyta el a büntetőterületet.

**105. CIKKELY.** Minden olyan szabálytalanság, amiért nem büntetőt vagy közvetlen szabadrúgást kell ítélni, közvetett szabadrúgást eredményez. Kivétel a szöglet Rúgás, amelynél a játékos választhatja a közvetlen szabadrúgást is. Az alábbiak a közvetett szabadrúgás esetei:

I - kirúgás;

II - bedobás;

III – középkezdés, vagy a lépések elfogyása utáni szabadrúgás;

IV – technikai fault;

V – a labda játékba hozása, kivéve a szöglet Rúgást;

VI – fault az ellenfél védekező térfelén. Ha a fault a játéktéren kívül történt, úgy a szabadrúgást a vonalról kell elvégezni. Ha a játékos több gombot is faultolt, az ellenfél szabadon választhat, hogy melyiket ért szabálytalanság helyéről végzi el a szabadrúgást;

VII - a játékos kézzel ér a labdához ellenfele védekező térfelén, amikor a labda mozgásban van. Ha ez kapura lövésnél történik, szabadrúgás helyett gólt kell ítélni;

VIII - a játékos elfújja, vagy más módon módosítja a labda irányát az ellenfél védekező térfelén. Ha ez kapura lövésnél történik, szabadrúgás helyett gólt kell ítélni;

IX – minden olyan lépés, amely közben a labda mozgásban van közvetett szabadrúgással büntetendő a lépés helyéről; Ha a kapussal a mozgó labdát a játékos megállítja, az érintés helyéről jár közvetett szabadrúgás az ellenfélnek;

X – a lépések elfogyása után a szabadrúgást a labda helyéről végezheti el az ellenfél;

XI – a lépések elfogyása utáni lépésnél a lépés helyéről jár a szabadrúgás;

XII – ha a lépésre használt játékos meglök egy saját gombot vagy a kapust, és a meglökött gomb hozzáér a labdához, a labda érintésének helyéről kell elvégezni a szabadrúgást. Az ilyen módon szerzett öngól érvényes. Ha a kapus a büntetőterületen kívül álló labdához ér ily módon, közvetlen szabadrúgást kell ítélni az érintés helyéről;

XIII – ha egy gomb a szegélyről visszapattanva találja el a labdát, vagy ha a szegélyről visszapattant gomb úgy lök meg egy másik gombot, hogy az eltalálja a labdát, közvetett szabadrúgást kell ítélni a lépést elvégző játékos ellen a labda érintésének helyéről; a visszapattant gombo(ka)t a szegélytől 0,5 centiméterre kell elhelyezni azon a helyen, ahol a szegélyt érintették;

XIV – ha a labda egy gombon, vagy gombban áll meg, és a játékos másik gombbal lép. Ha a gomb, amelyben a labda van, már nem léphet, vagy a teljes csapat lépései elfogytak; a szabadrúgást a labda helyéről kell elvégezni; a gomb a labdától mért nyolc centiméteren belül helyezhető.

XV – ha a labda két saját gomb közé szorul, de a játékos egy harmadik gombbal lép; Ugyanez igaz akkor is, ha a labda egy saját játékos és a kapus között ragad be; Mindkét esetben másik gombbal lépni sportszerűtlenségnek minősül.; Ha a labda két ellentétes csapatban szereplő gomb közé szorul, és a lépésre következő fél másik gombbal lép, mint az érintett; Ugyanígy, ha egy gomb és az ellenfél kapusa közé ragadt a labda;

XVI – ha egy indítórúgást végző gombbal kétszer lép a játékos. Ilyenkor a szabadrúgást arról a helyről kell elvégezni, ahol a gomb a szabálytalan lépéskor érintette a labdát;

XVII – ha a játékos egymás után kétszer lép úgy, hogy a labdába nem ér, miközben az ellenfél gombjai elől a labda rejtve van a saját gombjai és/vagy kapusa által –azaz zárt játékról beszélünk. A szabadrúgást a labda helyéről kell elvégezni; zárt játéknál, ha a játékos más gombbal lép, mint akik elzárják a labdát, szintén szabadrúgást kell ítélni;

XVIII – kapura lövésnél –beleértve a közvetlen szabadrúgást és a büntetőt is-, ha a labda nem megy el legalább a kapus területéig, de a pályán belül marad, az ellenfél választhat szabadrúgást a labda helyéről, vagy folytathatja a játékot onnan, ahol a labda megállt; ugyanez igaz akkor is, ha kapura lövésből a játékos luftot lő, vagy ha szabadrúgásból/büntetőből harmadjára sem hozza játékba a labdát;

XIX – ha a játékos jelzi kapura lövés szándékát, majd meggondolja magát és mégsem lő; ugyanez igaz a kapura lövéshez kiválasztott gomb módosítása esetén is. A szabadrúgást onnan kell elvégezni, ahol a labda eredetileg volt, a kapura lövés szándék bejelentésekor;

XX – ha lépés közben a pálca eltörik, vagy kiesik a játékos kezéből, és ezáltal a lépés iránya vagy ereje módosul, vagy pedig bármilyen módon sérülést okoz az ellenfélnek; ugyanígy, ha a pálca megállítja a labdát. Ha a pálca eltörik, vagy kiesik a játékos kezéből, és úgy mozdulnak el gombok, hogy lépés nem történik, úgy vissza kell állítani az eredeti állapotot, és folytatni a játékot, kivéve, ha a pálca a labdát érintette. Ha kapura lövés közben törik el a pálca, de a labda a kapuba jut, gólt lehet ítélni, ha egyébként más szabálytalanság nem történt (például a pálca eltörésének következtében a játékos ujjá hozzáért a lövést végző gombhoz). Ha ilyen szabálytalanság történt, a gólt érvényteleníteni kell, és a lövés helyéről szabadrúgást kell ítélni az ellenfélnek;

XXI – ha a játékos kézzel ér egy gombhoz, megállítja, vagy meglöki azt, a szabálytalan mozdítás helyéről jár szabadrúgás az ellenfélnek; ha lépés közben a játékos véletlenül elmozdít egy másik gombot, nem számít ugyan szabályos mozdításnak, de normális. Ha az ilyen elmozdítás szándékos, akkor kell szabadrúgást ítélni a mozdítás helyéről;

XXII – ha a játékos elmozdítja ellenfele egy vagy több gombját akárcsak azzal, hogy pályát alátámasztását meglöki, különösképp kapura lövésnél; azonban ha nem szándékosan történt az elmozdítás, úgy nem kell szabadrúgást ítélni, hanem a gombokat eredeti helyükre kell visszaállítani; legtöbbször az izzadt kéz tapad a gombokhoz, így érdemes azt szárazon tartani, például egy törölközővel; ugyanakkor ha az elmozdulás mértéke olyan, hogy emiatt a visszahelyezés nem lehetséges, vagy pedig olyan precízen nem lehet visszatenni a gombokat, hogy a vétlen fél saját támadását folytatni tudja, akkor is közvetett szabadrúgást kell ítélni, ha véletlen érintés okozta a gomb(ok) elmozdulását;

XXIII – ha a kapus három lépését a játékos elhasználta, de a labda a saját kapusa területén belül marad. Ilyenkor a szabadrúgást a kapus területének belső határvonalának arról a pontjáról kell elvégezni, amelyhez a labda a legközelebb állt; ugyanígy kell eljárni abban az esetben is, ha a labda úgy áll meg a kapus területén, hogy annak a csapatnak már nincs lépése, például ha kapura lövés után a saját kapus területén áll meg a labda;

XXIV – ha a játékos kapusával úgy vezeti a labdát, hogy azt a kapussal görgeti vagy tolja. Ilyenkor a szabálytalan érintés helyéről jár a szabadrúgás;

XXV – ha a játékos elmozdítja a kaput, beleértve a hálótartó vasat is. Ilyenkor a szabadrúgást a labda helyéről kell elvégezni;

XXVI – ha a játékos úgy mozgatja a kapusát, hogy nem ő következik lépéssel, az ellenfele pedig nem jelezte kapura lövés szándékát. Ez alól kivétel, ha a kapus eleve szabálytalan helyen van, és emiatt újra kell helyezni. A szabadrúgást az illetéktelen mozdítás helyéről kell elvégezni;

XXVII – ha a játékos egy támadáson belül egynél többször is helyezi a kapusát, kivéve a kapus lépése utáni helyezést. A szabadrúgást a kapus területének játéktér belseje felé eső vonalának arról a pontjáról kell elvégezni, amelyhez legközelebb történt a szabálytalan mozdítás;

**106. CIKKELY.** Minden szabálytalanságnál, legyen az akár közvetett, akár közvetlen szabadrúgás, ha a labda a játéktéren belül van, a játékos élhet az „előny szabály” jogával, azaz folytathatja a játékot a fennmaradt lépéseinek erejéig. Ez alól kivételt csak a büntetőrúgás képez.

**107. CIKKELY.** Amikor arról beszélünk, hogy egy gomb érintette a másik gombot/kapust, legyen az akár saját, akár az ellenfélét, az alatt kizárólag azt az esetet értjük, amikor látható elmozdulás történt. Nem számít ütközésnek az, ha a gombok csak egymáshoz érnek.

## XXIII. FEJEZET

### TECHNIKAI HIBA

**108. CIKKELY.** Technikai hiba alatt a fegyelmi vétségeket értjük, legyen az akár a játékvezetővel szembeni fegyelemsértés, akár sportszerűtlen viselkedés, vagy csalás.

**109. CIKKELY.** Minden technikai hiba közvetett szabadrúgással büntetendő, feltéve, hogy a versenybíró a mérkőzésnek nem vet véget. Közvetett szabadrúgás esetén a büntetés helye és ideje az alábbiak szerint alakul:

I – Ha a labdát a bűnös birtokolta, akár játékon kívül, akár játékban volt a labda, a játékot a labda helyéről, vagy arról a helyről folytathatja a vétlen fél, ahol a labda újra játékba hozható (bedobás, szöglet, kirúgás, stb.). A vétlen fél 12 lépésre jogosult;

II – Ha a labdát a vétlen fél birtokolta a szabálytalanság pillanatában, a büntetés akkor lép életbe, amikor a labda birtoklása legközelebb a bűnöshöz kerül. A közvetett szabadrúgást ilyenkor a labda aktuális helyéről kell elvégezni, vagy onnan, ahonnan játékba hozható (bedobás, kirúgás, stb.). A vétlen fél 12 lépésre jogosult;

**110. CIKKELY.** Ha egy játékos büntetőt végez el, és technikai hibával intik meg, a szabadrúgást akkor kell elvégezni, amint a büntető elvégzése után a bűnös fél újra megszerzi a labdát.

**111. CIKKELY.** Az alábbiak büntethetők technikai hibával:

I – udvariatlan viselkedés a játékvezetővel, az ellenféllel, vagy a versenybírókkal szemben;

II – sportszerűtlen viselkedés, mint káromkodás, dobálózás, vagy bántó gesztikulálás;

III – a vezetőbíró döntésének el nem fogadása;

IV – időhúzás, vagy a folyamatos játék akadályozása;

V – az ellenfél, vagy a játékvezető provokálása;

VI – a mérkőzésben részt nem vevőkkel való kommunikáció, ami által a hátralévő idő, vagy más pályák eredményének megtudakolása a cél, vagy ha valaki tanácsot ad a mérkőzéssel kapcsolatban;

VII – bármilyen módja a hátralévő idő megismerésének;

VIII – bármilyen incidens okozása mérkőzés közben, aminek célja az ellenfél megzavarása, mint például tárgyak pályára dobása, vagy az asztal lökdösése;

IX – kézmosás elutasítása, ha az beszennyezheti a játékeret;

X – ha a játékos a pályán tartja a kezét, vagy az asztalnak támaszkodik az ellenfél labdabirtoklása közben;

XI – gesztikuláció, vagy folyamatos mászkálás, miközben az ellenfél birtokolja a labdát;

XII – a kapu mögötti mozgás, kéretlen beszéd, ami megzavarhatja az ellenfelet a kapura lövésben;

XIII – lépés úgy, hogy a labdát az ellenfél birtokolja;

XIV – lépés az ellenfél gombjával vagy kapusával;

XVI – ha a játékos a kapusával lép, és véletlenül megüti az ellenfele gombját, a gombot vissza kell helyezni a helyére. Ha a lökés szándékos, azt technikai hibának kell tekinteni.

## XXIV. FEJEZET

### IDŐHÚZÁS

**112. CIKKELY.** Időhúzásnak nevezzük, ha egy játékos szándékosan igyekszik lassítani a játékot, hogy ezzel egy számára, vagy egy harmadik fél számára kedvező eredmény elérését segítse. Az ilyen minden esetben technikai hibának kell tekinteni.

**113. CIKKELY.** Az időhúzásnak számos módja van, íme a leggyakoribbak:

I – a játékos lassan lép, átlépi az öt másodpercet, amennyi ideje egy-egy lépés között van;

II – a játékos bejelenti kapura lövési szándékát, majd több, mint öt másodpercig helyezi saját kapusát;

III – a játékos több, mint öt másodpercig helyezi a kapusát, vagy szándékosan szabálytalanul helyez;

IV – elrejti, elejti, elmozdítja a játék elemeit;

V – elmozdítja a pályát;

VI – incidenst provokál, hogy azzal is teljen az idő;

VII – szándékosan lassan veszi fel a labdát;

VIII – beszélget mérkőzés közben;

IX – szándékosan sikertelenül végzi el a kezdőrúgásokat