



**SOCCA - Kispályás Magyar Labdarúgó Szabadidő Sportszövetség**



**Nyíregyháza, 2021.04.27.**

**Frissítve: 2023.11.15.**

**Medve Norbert  
s.k.**

**SOCCA - Kispályás Magyar Labdarúgó Szabadidő Sportszövetség  
Játékvezetői Bizottságának Elnöke**

## TARTALOM

BEVEZETÉS.....	3
I. CÉLJA .....	4
II. A JÁTÉKTÉR ÉS A KAPUK MÉRETEI .....	5
III. A LABDA.....	6
IV. A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE.....	7
SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK .....	7
V. A JÁTÉKOSOK SZÁMA.....	9
SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK .....	10
VI. A JÁTÉKVEZETŐK .....	13
VII. A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA .....	19
VIII. A JÁTÉK KEZDETE ÉS ÚJRAINDÍTÁSA .....	21
SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK .....	21
IX. A LABDA JÁTÉKBAN ÉS JÁTÉKON KÍVÜL .....	23
X. A GÓL .....	25
XI. LABDA JÁTÉKBAHOZATAL AZ OLDALVONALRÓL .....	27
SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK .....	27
XII. A KIDOBÁS.....	29
SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK .....	29
XIII. A SAROKRÚGÁS.....	30
SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK .....	30
XIV. A SZABÁLYTALANSÁGOK MINŐSÍTÉSE ÉS BÜNTETÉSE.....	31
SZABÁLYTALANSÁGOK ÉS SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS .....	31
XV. FEGYELMEZÉS ESZKÖZEI ÉS MÓDJA.....	34
XVI. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK .....	38
XVII. A CSOPORTKÖRBŐL TÖRTÉNŐ TOVÁBBJUTÁS: .....	39
XVIII. RÁVEZETÉS.....	40
XIX. KIESÉSES SZAKASZ .....	41
XX. IGAZOLÁS ÉS ÁTIGAZOLÁS.....	42
XXI. KIRÍVÓ SPORTSZERŰTLENSÉG.....	43
XXII. SOCCA CHALLENGE .....	44

## BEVEZETÉS

A labdarúgás a világ legnépszerűbb sportja. Ez vitán felül áll! A világ majd' összes országában játszik valamilyen formában, különböző szinteken. A játékszabályok a labdarúgás minden formájára egyformán érvényesek az egész világon bonyolított IFS égisze alatt zajló mérkőzések mindegyikén, legyen az felkészülési mérkőzés, selejtező mérkőzés vagy bajnoki mérkőzés.

Fontos, hogy a labdarúgásban olyan szabályok legyenek, amelyeket minden ISF rendezvényen ugyanúgy használnak.

Szükség van szabályokra! Olyan szabályokra, amelyek bemutatják azt, hogy a futball szép játék! Szükség van a szabályokra, hogy a futball a sportszerűséget be tudja mutatni! A szórakozáson kívül ez a legfőbb mondanivalója ennek a sportnak. A sportszerűség! Meg kell tenni mindent a győzelemért, de nem minden áron! Az olyan mérkőzések a legjobbak, amikor a játékvezető beavatkozására nincs szükség, hiszen akkor a két csapat küzd egymással, nem jogtalan előnyszerzéssel, hanem sportszerűen! Tisztelik a játékot, egymást és a játékvezetőt is egyaránt.

Minden a játékban résztvevő és a csapatokhoz tartozó vezetők is felelősséggel tartoznak a játéknak, hogy tiszteletben tartsák a feddhetetlen játékvezetői döntéseket. A döntést, amely alapja a játékszabály.

## I. CÉLJA

- a SOCCA labdarúgás népszerűsítése, a játékosok, csapatok szervezett keretek között történő versenyeztetése
- sportszakmai és emberi kapcsolatok kialakítása, erősítése, ápolása
- a sportot űző játékosok egységbe kovácsolása
- a játékosok és csapatok versenyeztetése a nagypályás holt szezonban
- a kilátogató nézők magas szintű szórakoztatása
- a selejtezőhelyszínenként felajánlott trófea és az ezzel járó jutalom elnyerése
- a nevezett csapatok műfüves játéktereken történő versenyeztetése
- az amatőr státuszú játékosok meghatározott keretek közötti versenyeztetésének lehetővé tétele

## II. A JÁTÉKTÉR ÉS A KAPUK MÉRETEI

- A játéktér téglalap alakú; hossza 40-46 méter, szélessége 20-26m.
- Büntetőterület (szögletes felfestés): az alapvonaltól és a kapufáktól az oldal vonal irányába 6 m
- Mind a két térfélen a kapuvonal középpontjától, mindkét kapufától egyenlő távolságra (a kapufák távolságának felezőpontjában), a kapuvonalra merőleges képzeletbeli egyenesre 6 métert kell mérni és e távolság végpontját láthatóan megjelölni. Ez a büntetőpont. A büntetőrúgást 7 m-ről kell elvégezni. A büntető elvégzése alatt többi játékosnak a büntetőterületen kívül, az alapvonaltól legalább 7 méterre, a büntetőponttól legalább 5 m-re kell tartózkodniuk.

### *A cserezóna:*

A cserezóna mindkét kispad előtt a felezővonalától 3-3 méterre helyezkedik el.

- Játékos cserék során a játékosoknak a cserezónát kijelölő vonal és a felpálya vonala között kell ki- és belépniük a pályára. Ezt a saját térfelükön tehetik meg szabályosan.

### *A kapuk:*

A kapuk a két kapuvonal közepén állnak. A kaput két merőleges, egymástól 4 méter távolságban (belméret) álló oszlop alkotta, ezek felül keresztléccel vannak összekötve, amelynek alsó széle 2 méter távolságra van a talajtól. A kapufák és a keresztlécek vastagsága 8 cm. A kapufák és a keresztléc azonos szélességűek.

A kapuk mögött a kapufákhoz és a keresztléchez, valamint a talajhoz hálót kell rögzíteni. A hálót úgy kell felerősíteni, hogy kapura lövés esetén a labda ne pattan hasson ki a mezőnybe.

- A kapukat a talajhoz olyan biztonsággal kell rögzíteni, hogy az ne mozdulhasson el, ne okozzon balesetet. Kapuk méretei: 4x2m
- *A játéktér felülete:*

A játéktér borítása műfű.

### III. A LABDA

A labda gömbölyű.

Bőrből vagy más anyagból készült; anyagánál semmi olyan összetételt nem lehet felhasználni, amely a játékosok testi épségét veszélyezteti.

Kerülete (ötös labda) 70 cm-nél nem több, és 68 cm-nél nem kevesebb. A mérkőzés kezdetén a súlya nem több 450 grammnál és nem kevesebb 410 grammnál.

A benne lévő levegőnyomás 0,6-1,1 atmoszféra (600-1100 gr/cm<sup>3</sup>) között van.

A labda a mérkőzés ideje alatt csak a játékvezető engedélyével cserélhető.

Amennyiben a labda a játéktéren kívülre kerül, abban az esetben a csapatoknak kell gondoskodni új labdáról.

Alkalmatlanná vált labda cseréje:

- Ha a labda a mérkőzés folyamán kipukkad vagy alkalmatlanná válik:
  - a játékot meg kell szakítani;
  - a játékot a cserelabda leejtésével kell folytatni ott, ahol az előző labda alkalmatlanná vált.
- Ha a labda akkor pukkad ki vagy válik alkalmatlanná, amikor nincs játékban kezdőrúgásnál, szögletűrúgásnál, szabadrúgásnál, büntetőrúgásnál vagy partrúgásnál:
  - a játékot ennek megfelelően kell folytatni.
  - ha a labda a kapuban akkor pukkad ki, amikor már áthaladt – teljes terjedelmével – a kapuvonalon, és a játékvezető ezt jól látta, gólt kell ítélni.

## IV. A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE

### *Biztonság*

A játékos nem viselhet olyan felszerelést és olyan tárgyat, ami veszélyes önmagára vagy egy másik játékosra (karlánc, nyaklánc, fülbevaló, orrkarika, piercing, gyűrű, óra, lépésszámláló, pulzuszámoló és egyéb okos eszköz...). (Ez vonatkozik mindenfajta ékszerre is)

### *Alapfelszerelés*

A játékos kötelező alapfelszerelése

- Mez (megkülönböztető trikó) – ha termo felsőt visel, annak alapszíne lehetőség szerint megegyezik a mez alapszínével
- Rövidnadrág – ha termo nadrágot visel, annak alapszíne lehetőség szerint megegyezik a nadrágéval
- Sportzár vagy zokni
- A cipőnek a következő előírásoknak kell megfelelnie:  
anyaga: puha bőr, vászon vagy tornacipő, salak, vagy műfüves talpú cipő. Stoplis cipő használata NEM engedélyezett.
- Sípcsontvédő használata ajánlott, de nem kötelező

A játékosok mezét számmal kell ellátni, ügyelve arra, hogy egy csapaton belül minden játékos más számot viseljen. A két csapat öltözékének színe eltérő kell, hogy legyen. A kapusnak olyan színeket kell viselnie, amelyek megkülönböztetik őt a többi játékosától és a játékvezetőtől.

### Ékszerek:

Minden fajta ékszer (nyakláncok, gyűrűk, karkötők, fülbevalók, bőr pántok, gumi pántok, stb.) szigorúan tiltott, és el kell távolítani. Nem engedélyezett ragasztószalag használata az ékszer elfedésére.

## SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK

Ennek a szabálynak bármilyen megsértése esetén a vétkes játékost le kell küldeni a játéktérrel, hogy felszerelését rendbe hozza.

Szerelése rendbehozatala miatt a játéktérrel leküldött játékos csak akkor térhet vissza, ha előtte jelentkezik a játékvezetőnél, akinek meg kell győződnie arról, hogy a játékos felszerelése rendben van.

A játékos csak akkor engedhető vissza a játéktérre, amikor a labda játékon kívül van.

Ha egy játékos, akinek a szabály megsértése miatt kellett elhagynia a játékteret, belép vagy visszatér a játéktérre a játékvezető engedélye nélkül, sárga kártya felmutatásával figyelmeztetni kell.

Ha a játékvezető figyelmeztetés céljából megállítja a játékot, a mérkőzés az ellenfél csapata javára végrehajtott közvetett szabadrúgással folytatódik arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt.

## V. A JÁTÉKOSOK SZÁMA

### *Játékosok*

A játékban két csapat vesz részt legfeljebb 6-6 játékosal, közülük 1-1 a kapus.

Kapusok nélkül mérkőzést játszani nem lehet, tehát mindkét csapat köteles a játéktéren lévő játékosai közül kapust megnevezni.

A játékosok minimális száma

Egy mérkőzést nem lehet ELKEZDENI, ha bármelyik csapatban kevesebb, mint 4 játékos van jelen.

Ha egy csapatnak a mérkőzés kezdését követően 4-nél kevesebb játékosa lesz, mert egy vagy több játékos szándékosan elhagyja a játékteret, akkor a játékvezetőnek nem kötelező megállítani a mérkőzést, alkalmazhat előnyszabályt.

Ilyen esetben, a játékvezetőnek nem szabad engedni a játékot folytatódni, miután a labda játékon kívülre került, ha egy csapatnak nincs legalább 4 játékosa.

### *Cserejátékosok*

A bajnoki és díjmérkőzéseken cserejátékosok szerepeltethető.

- A cserejátékosok maximális száma 9.
- A csapatoknak egyenlő létszámmal kell elkezdni a mérkőzést
- A játékosoknak legalább 16 éves kort be kell tölteniük
- Csapatonként 15 fő nevezhető minden bajnoki mérkőzésre
- A nevezési „lapot” 10 perccel a mérkőzés kezdete előtt le kell adni a szervezőknél
- Minden játékost fel kell tüntetni a nevezési lapon, akkor is, ha csak a selejtező szakasz mérkőzésein vagy a nagydöntőn tud szerepelni.

### *„Repülőcserék”*

„Repülőcserék” korlátlan mennyiségben hajthatók végre egy-egy mérkőzésen. Akkor nevezünk egy cserét „repülőnek”, ha olyan időpontban történik, amikor a labda játékban van.

A cserének a következő feltételeknek kell megfelelnie:

- a) A belépő játékosnak a cserezónán keresztül kell áthaladnia, de csak akkor léphet be, ha a lecserélt játékos már az oldalon kívül van.
- b) A csere akkor van végrehajtva, amikor a cserejátékos belép a játéktérre. Ettől a pillanattól kezdve a cserejátékos a játékban résztvevővé válik, a lecserélt játékos pedig megszűnik a játékban résztvevőnek lenni.
- c) A cserejátékosok a játékvezető(k) hatásköre és döntési joga alá tartoznak, akár ténylegesen részt vesznek a játékban, akár nem.

### *Kapus- csere*

Kapust cseréje is történhet repülőcserével, akárcsak a mezőnyjátékosok esetében, bármikor. Ezt minden esetben be kell jelenteni a kispad felőli játékvezetőnek!

Amennyiben a kapus helyére mezőnyjátékos áll be, eltérő mezt kell viselnie.

Bármely játékos helyet cserélhet a kapussal. E pont megsértéséért nem kell a játékot megállítani. A vétkes játékosokat akkor kell figyelmeztetni (sárga kártya!), amikor áll a játék.

### **SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK**

- Ha egy cserejátékos a játékvezető engedélye nélkül a játéktérre lép vagy hagyja el azt (nem a csere elvégzésére kijelölt helyen hagyja el a játéktérrel), illetve ha a „repülőcsere” folyamán a cserejátékos olyankor lép pályára, amikor a lecserélt játékos még nem hagyta el teljesen a játéktérrel, akkor a játékvezető(k) állítsa meg a játékot. A játékvezető figyelmeztesse a cserejátékost (azt a játékost, aki hamarabb lépett a játéktérre, mint ahogyan a csapattársa elhagyta azt) sárga kártyával, ekkor a 2 perces kiállítás időtartamára a pályán lévő csapatlétszámot 1 fővel csökkenteni kell (az a játékos kapja a sárga kártyát, aki engedély nélkül lépett be idő előtt a játéktérre). A játék az ellenfél csapata javára megítélt közvetett szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt.
- Ha a cserejátékos nem a cserezónán belül lép be a pályára, akkor a játékot az ellenfél javára megítélt közvetett szabadrúgással kell folytatni arról a helyről, ahol a labda volt a játék megszakításának pillanatában.
- Ha a kispadon helyet foglaló cserejátékos szándékosan megakadályozza az ellenfél csapatának játékosát a kapujuk felé vezetett akció végrehajtásában, akkor a játékot meg kell állítani, a cserejátékosnak piros kártyát kell felmutatni. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játéktér és a pálya közvetlen környezetét. Ez után a játékot labdaejtéssel kell folytatni arról a helyről, ahol a játék megszakításának pillanatában a labda volt. Amennyiben a szabálytalanság a játéktéren történt, úgy a játékot közvetett szabadrúgással kell folytatni arról a pontról, ahol a szabálytalanság történt. Ha a játék megszakításakor a labda a büntetőterületen belül volt, akkor a labdaejtést a 6 méteres vonal azon pontján kell elvégezni, amely a legközelebb van a labda helyzetéhez képest. Ha a játék megszakításakor a szabálytalanság a 6 méteres vonalon belül történt, akkor a közvetett szabadrúgást a 6 méteres vonal azon pontjáról kell elvégezni, amely a legközelebb van a szabálysértés helyéhez.

- Ha szabálytalanul végrehajtott cserék alkalmával a labda a játék megszakításának pillanatában a büntetőterületen volt, akkor a közvetett szabadrúgást a 6 méteres vonalnak arról a pontjáról kell elvégezni, amely legközelebb van ahhoz a helyhez, ahol a labda volt a megszakítás pillanatában.
- Ha egy játékos helyet cserél a kapussal, mielőtt a játékvezető erre engedélyt adott volna:
  - a játékvezető engedi, hogy a játék folytatódjék
  - a játékvezető figyelmezteti a mindkét játékost sárga kártyával, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül.
- Ennek a szabálynak minden más megsértésekor:
  - a játékosokat figyelmeztetni kell
  - a mérkőzés az ellenfél csapata javára megítélt közvetett szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt (lásd 11. szabály – A szabadrúgás helye).
- Az a játékos, akit a játékvezető a kezdőrúgás előtt kiállított, csak a benevezett cserejátékosok egyikével pótolható. Az a benevezett cserejátékos, akit a játékvezető akár a kezdőrúgás előtt, akár utána kiállít, nem pótolható.

### Rendkívüli személyek a játéktéren

#### *Külső személyek*

- Bárki, akit nem jelöltek az összeállításban játékosként, cserejátékosként vagy csapatvezetőként, külső személynek tekintendő, éppen úgy, mint a kiállított játékos.

Ha egy külső személy a játéktérre lép:

- a játékvezetőnek meg kell állítania a játékot (de nem azonnal, ha a külső személy nincs hatással a játékra)
- a játékvezetőnek el kell távolíttatnia őt a játéktérről, és annak közvetlen környezetéből
- ha a játékvezető megállítja a mérkőzést, akkor labdajárással kell újraindítani arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a büntetőterületen belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a büntetőterületet határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.

## *Csapatvezetők*

Az edző vagy más, a csapat összeállításában (a játékosok és cserejátékosok kivételével) felsorolt személyek tekintendők csapatvezetőnek.

Ha egy csapatvezető a játéktérre lép:

- a játékvezetőnek meg kell állítania a játékot (de nem azonnal, ha a csapatvezető nincs hatással a játékra, vagy előnyszabály alkalmazható);
- a játékvezetőnek el kell távolíttatnia őt a játéktérről, és ha a viselkedése továbbra sem sportpályára való, akkor a játékvezetőnek ki kell utasítania a játéktérről, és annak közvetlen környezetéből;
- ha a játékvezető megállítja a mérkőzést, akkor labdajárással kell újraindítani arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a büntetőterületen belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a büntetőterület határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.

## *Gól elérése, amikor rendkívüli személy van a játéktéren*

Ha gólt értek el, és a játékvezető a játék újraindítása előtt észreveszi, hogy egy rendkívüli személy volt a játéktéren, amikor a gólt szereztek:

- a játékvezetőnek érvénytelenítenie kell a gólt, ha
  - a rendkívüli személy egy külső személy volt, és hatással volt a játékra
  - a rendkívüli személy a gólt elérő csapat játékosa, cserejátékosa, lecserélt játékosa vagy csapatvezetője volt.
- a játékvezetőnek meg kell ítélnie a gólt, ha
  - a rendkívüli személy egy külső személy volt, és nem volt hatással a játékra
  - a rendkívüli személy a gólt kapó csapat játékosa, cserejátékosa, lecserélt játékosa vagy csapatvezetője volt.

## VI. A JÁTÉKVEZETŐK

Minden bajnoki mérkőzés vezetésére játékvezetőt kell kijelölni.

A bajnoki mérkőzések ideje alatt minden mérkőzést két játékvezető vezet.

A játékvezető nem vonható felelősségre: játékos, vezető vagy néző semmiféle sérüléséért, tulajdonban esett semmiféle kárért, bármely személy, egyesület, vállalat, szövetség vagy más intézmény semmiféle veszteségéért, amely tényleges vagy feltételezett következménye a játékszabályok értelmében hozott vagy a mérkőzés megtartásával, lejátszásával illetve vezetésével kapcsolatos játékvezetői döntésnek.

Ilyen döntés lehet:

- annak megítélése, hogy a játéktér vagy környezetének állapota, avagy az időjárási körülmények lehetővé teszik-e a mérkőzés lejátszását
- a mérkőzés beszüntetése bármilyen okból a mérkőzés ideje alatt annak megállapítása, hogy a játéktér felszerelése vagy a labda alkalmas-e.
- a mérkőzés megállítása vagy továbbengedése nézők beavatkozása, vagy a nézőtérén előforduló bármely probléma esetén
- a játék megállítása vagy továbbengedése, hogy engedje a sérült játékost eltávolítani a játéktérről ápolás céljából.
- annak elrendelése, hogy a sérült játékost távolítsák el a játéktérről ápolás céljából
- annak megengedése vagy megtiltása, hogy egy játékos viselhet-e valamilyen felszerelést
- annak megengedése vagy megtiltása, hogy bármely személy (ideértve a csapatvezetőket, a játéktérhez tartozó személyeket, biztonsági erőket, fényképezőket vagy a média más képviselőit) tartózkodhat-e a játéktér közelében (amennyiben ez a játékvezető fennhatósága alá tartozik)

### *A játékvezető hatásköre*

Hatásköre és a szabályok által adott jogainak gyakorlása akkor kezdődik, amikor abba a létesítménybe érkezik, ahol a játéktér is van, és megszűnik akkor, amikor elhagyja azt.

### *A játékvezető büntető jogköre*

Büntető jogköre kiterjed olyan eseményekre is, amelyek akkor történnek, amikor a játék ideiglenesen szünetel, vagy amikor a labda játékon kívül van.

### *A játékvezetői döntések hatálya*

A játékkal és a mérkőzés eredményével kapcsolatos tényekre vonatkozó döntései véglegesek.

### *A játékvezető jogai és kötelezettségei*

- A játékvezető korlátlan joga, hogy az általa vezetett mérkőzésen érvényt szerezzen a szabályoknak.
- A segéd – játékvezetővel (ahol ilyen van) együttműködve vezeti a mérkőzést. Ellenőrzi a pálya alkalmasságát és azt, hogy annak méretei, vonalazása megfelel-e az 1. szabály előírásainak.
- Biztosítja, hogy a labdák megfeleljenek a 2. szabály követelményeinek.
- Biztosítja, hogy a játékosok felszerelése megfeleljen a 3. szabály előírásainak.
- Ha nincs segéd – játékvezető, méri az időt és feljegyzéseket készít a mérkőzés előtt, alatt és után történt minden incidensről.
- Nyilvántartja a gólokat, a büntetéseket (lapokat).
- Megállítja, felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést bármely külső beavatkozás esetén.
- Megszakítja a mérkőzést, ha – véleménye szerint – egy játékos súlyosan megsérült és biztosítja, hogy levigyék a játékterületről.
- Ha véleménye szerint egy játékosnak csak enyhe a sérülése, engedje a mérkőzés folytatását, amíg a labda játékon kívülre nem került.
- Gondoskodik arról, 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.
- A játékosokon és a segéd – játékvezetőn kívül senki más nem enged a játéktérre lépni, kivéve, akinek erre külön engedélyt adott.
- Korlátlan joga, hogy a játékot valamely szabálytalanság miatt bármikor megállítsa.
- Tovább engedi 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. (Előnyszabály alkalmazás módja.)
- Ha egy játékos azonos időpontban egynél több szabálytalanságot követ el, a játékvezetőnek a súlyosabbat kell büntetnie.
- A játék minden megszakítása után meg kell adni a jelet a mérkőzés folytatására.
- Kiállítja azt a játékost, aki véleménye szerint durva játékban vagy súlyos sportszerűtlenségben vétkes, vagy aki goromba, sértő kifejezéseket használ.
- Fellép a nem megfelelő módon viselkedő csapatvezetőkkel szemben, és belátása szerint elküldheti őket a játéktérről és annak közvetlen környezetéből.
- Ahol segéd – játékvezető is közreműködik, annak közlése alapján dönt, elsősorban azokban az esetekben, amelyeket nem látott.

- A játékvezető csak akkor változtathatja meg egy döntését, ha felismeri, hogy tévedett, vagy ha elfogadja (ha ilyen van) a segéd – játékvezető ez irányú közlését. Ezt azonban csak addig teheti meg, amíg a játék újra nem indult.
- Elkezdni, elhalasztani és újrakezdetni a mérkőzést, amennyiben a szabályok megszegése miatt vagy egyéb okok miatt ezt szükségesnek találja
- Időmérésre, amennyiben az ezt szolgáló kijelző elromlik vagy nem áll rendelkezésre
- Felszólítani vagy fegyelmezni a játékosokat a pályán és azon kívül
- Biztosítani, hogy arra jogosulatlan személy ne lépjen a pálya területére
- Ellenőrizni a cserék folyamatát
- Ellenőrizni a csapatok szerelését a szabályok szerint
- Teljes jegyzőkönyvet készíteni a mérkőzésről

*A játékszabályok értelmezése és útmutatások a játékvezetők részére:*

- A játékvezető megállíthatja a játékot, ha véleménye szerint a világítás nem elégséges.
- Ha egy néző megdobja egy tárggyal a játékvezetőt, egy játékost vagy egy csapatvezetőt, akkor az eset súlyosságától függően a játékvezető folytathatja, félbeszakíthatja, vagy beszüntetheti a mérkőzést. Azonban minden esetben jelentenie kell az esetet az illetékes szövetségnek.
- A játékvezető jogosult sárga vagy piros kártya felmutatására a félidei szünetben, a mérkőzés befejezése után, éppen úgy, mint a hosszabbítás alatt és a büntetőpontról végzett rúgások idején, mivel ezekben az időszakokban is a mérkőzés az ő irányítása alatt marad.
- Ha bármely okból a játékvezető ideiglenesen akadályoztatva van, akkor a játék a második játékvezető felügyelete alatt folytatódhat, amíg a labda játékon kívülre nem kerül.
- Ha egy néző belefúj egy sípba, és a játékvezető véleménye szerint ez hatással van a játékra (pl. egy játékos felveszi a kezébe a labdát, feltételezve, hogy a játékot megállították), akkor a játékvezetőnek meg kell szakítania a mérkőzést, és labdaejtéssel újraindítani, arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a büntetőterületen belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a büntetőterületet határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.
- Ha a mérkőzés alatt egy rendkívüli labda, más tárgy vagy állat kerül a játéktérre, a játékvezetőnek csak akkor kell megállítania a játékot, ha az hatással van a játékra. A

játékot labdajárással kell folytatni arról a helyről, ahol a labda a mérkőzés megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a büntetőterületen belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a büntetőterületet határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.

- Ha a mérkőzés alatt egy rendkívüli labda, más tárgy vagy állat kerül a játéktérre, és az nincs hatással a játékra, a játékvezetőnek el kell távolíttatnia azt a lehető leggyorsabban.
- bármely más, a játékszabályokkal vagy a játékvezető azon kötelességeivel összhangban hozott döntés, amely az adott mérkőzésen a nemzeti szövetség (regionális igazgatóság) vagy a liga szabályzataiból ráhárul.

#### *Előny szabály*

A játékvezető alkalmazhat előny szabályt valahányszor egy szabálysértés vagy szabálytalanság történik.

A játékvezetők a következő körülményeket vegyék figyelembe, amikor eldöntik, hogy előny szabályt alkalmaznak, vagy megállítják a játékot:

- A szabálytalanság súlyosságát. Ha a szabálysértés kiállítását von maga után, akkor a játékvezető állítsa meg a játékot, és állítsa ki a játékost, hacsak nincs közvetlen gólszerzési lehetőség.
- A szabálytalanság helyét: minél közelebb van az ellenfél kapujához, annál eredményesebb lehet.
- A közvetlen és veszélyes támadás esélyét az ellenfél kapujára.
- A mérkőzés légkörét.

Az eredeti szabálytalanság büntetéséről a döntést néhány másodpercen belül kell meghozni.

Ha a szabálytalanság figyelmeztetést von maga után, akkor azt a játék következő megszakításánál kell megtenni. Javasolt, hogy a játékvezető állítsa meg a játékot, és közvetlenül ezután figyelmeztesse a játékost.

Ha a következő megszakításnál ELMARAD a figyelmeztetés, akkor ezt már később nem lehet felmutatni.

#### *Teendők sérülés esetén*

A játékvezetőnek ragaszkodnia kell a következő eljáráshoz a sérült játékosokkal kapcsolatban:

- ha a játékvezető véleménye szerint egy játékos csak enyhén sérült, akkor engedje a játék folytatását, amíg a labda játékon kívülre kerül

- ha a játékvezető véleménye szerint egy játékos súlyosan sérült, akkor állítsa meg a játékot
- a játékvezető a sérült játékos megkérdezése után megengedheti egy vagy maximum két orvosnak, hogy a játéktérre lépjen, hogy megvizsgálja a sérülést, és intézze a játékos biztonságos és gyors eltávolítását a játéktérről
- a játékvezetőnek biztosítania kell a sérült játékos biztonságos eltávolítását a játéktérről
- a játékos nem kezelhető a játéktéren
- annak a játékosnak, akinek vérző sebe van, el kell hagynia a játékteret. Nem térhet vissza, amíg a játékvezető nem győződött meg arról, hogy a vérzés elállt.

A játékosoknak nem szabad véres öltözetet viselni

- miután a játékvezető engedélyezte az orvosoknak a játéktérre lépést, a játékosnak el kell hagynia a játékteret, vagy hordágyon, vagy lábon. Ha a játékos nem engedelmeskedik, akkor sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni kell
- a sérült játékos csak a mérkőzés újraindítása után térhet vissza a játéktérre, de addig cserejátékoskal helyettesíthető
- a sérült játékos csak a cserezónában jöhet vissza a játéktérre, ha a labda játékban van.

Ha a labda játékon kívül van, akkor a sérült játékos a játéktér bármelyik határvonalán visszatérhet (ha nem helyettesítették cserejátékoskal)

- függetlenül attól, hogy a labda játékban vagy játékon kívül van, csak a játékvezető engedélyezheti egy sérült játékos visszatérését a játéktérre (ha nem helyettesítették cserejátékoskal)
- ha a játék nem más ok miatt állt meg, vagy ha a játékos sérülése nem a játékszabályok megszegésének eredménye, akkor a játékvezetőnek labdajárással kell újraindítani a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a büntetőterületen belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a büntetőterületet határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt
- a sérülés miatt a játék idejének mérése megállítható, erről a játékvezető dönt.
- ha már a játékvezető elhatározta, hogy felmutat egy kártyát egy olyan sérült játékosnak, akinek ápolás miatt el kell hagynia a játékteret, akkor a játékvezetőnek akkor kell felmutatnia a kártyát, mielőtt a játékos elhagyja a játékteret.

Ezen szabály alól csak a következők kivételek:

- a kapus sérülése

- amikor egy kapus és egy mezőnyjátékos ütközött, és azonnali kezelés szükséges
- amikor ugyanannak a csapatnak a játékosai ütköztek, és azonnali kezelés szükséges
- amikor súlyos sérülés történt, mint például a játékos lenyelte a nyelvét, agyrázkódást vagy lábtörést szenvedett, stb.

Ugyanazon időpillanatban egynél több szabálytalanság történt

- Egy csapat két játékosa követ el szabálytalanságot:
  - a játékvezetőnek a súlyosabb szabálytalanságot kell büntetnie az azonos időben elkövetett szabálytalanságok közül
  - a játékot a súlyosabb szabálytalanságnak megfelelően kell újraindítani
- Ha különböző csapatok játékosai követnek el szabálytalanságot:
  - a játékvezetőnek meg kell állítania a játékot, és labdajárással újraindítani arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt. Kivéve akkor, ha a büntetőterületen belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben a játékvezető a büntetőterületet határoló, kapuvonallal párhuzamos vonalnak azon a pontján ejti a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításakor volt.

#### *A síp használata*

Szükséges a síp használata:

- A játék indításához (első és második félidő), gól után.
- A játék megállításához
  - szabadrúgás vagy büntetőrúgás miatt,
  - a mérkőzés felfüggesztésekor vagy beszüntetésekor,
  - a félidők végén az időbeszámításnak megfelelően.
- a játék újraindításakor
  - szabadrúgásoknál, miután a megfelelő távolság kimérését a szabadrúgást rúgó csapat tagja kérte,
  - büntetőrúgásoknál.
- a játék újraindításakor miután megállították
  - hogy helytelen viselkedésért sárga vagy piros kártyát osszon ki a játékvezető,
  - sérülés miatt.

## VII. A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

A bajnoki mérkőzés 2 x 20 perces félidőből áll, amely sérülések vagy egyéb okok miatt változhat. A mérkőzések maximális időtartama 50 perc!

(A Szövetség által szervezett tornákon a játékidő eltérhet a bajnoki mérkőzéseken alkalmazandó játékidőtől)

A félidőben a játékosoknak joguk van a szünethez.

A félidők közötti szünet nem lehet 10 percnél több.

Büntetőrúgás

- A játékvezetőnek mindkét félidőt meg kell hosszabbítania a büntetőrúgás végrehajtására.

Kieső idők miatti időbeszámítás

- A játékvezetőnek félidőnként minden kieső (kihasználatlan) időt be kell számítania. Az erre vonatkozó döntését a mérkőzés folyamán jól láthatóan jeleznie kell.
- Az elvesztegetett idő beszámítása a játékvezető belátására van bízva; be kell számítani:
  - sérült játékos ápolása,
  - a sérült játékos levitelét a játéktérről kezelés céljából,
  - az időhúzást és
  - bármely más okot.

Téves idő – megállapítás

- > Ha a játékvezető előbb fújja le a félidőt az eljárás az esetektől függően a következő:
  - az első félidő: ha akkor jön rá tévedésére, amikor a csapatok még a pályán vannak, akkor a hiányzó időt le kell játszani. Ha a labda lefújáskor játékban volt, játékvezetői labdával folytatják a mérkőzést, ha nem, akkor megfelelő módon, kidobással, szabadrúgással, stb.
  - Ha a játékvezető az öltözőben jön rá tévedésére: meg kell várni a szünet végét, és a szünet után le kell játszani a hiányzó időt abban a felállásban, ahogyan az első félidőt kezdték. Ha „pótolták” az időt szünet nélkül, térfélcserével kezdődik a második félidő.
  - A második félidő (mérkőzés vége): ha a csapatok a pályán vannak, a hátralévő időt utána kell lejátszani.

- > Ha a csapatok már felöltöztek, és ekkor jön rá a játékvezető a tévedésére, köteles jelentést tenni a rendező szövetségnek. Mint ahogy arról is, ha – téves időmérés miatt tovább vezeti a mérkőzést.

Az időmérő óra csak sérülés, szabálytalanság vagy a labda hiányának okán áll meg, illetve, ha a játékvezető megállítja az időt.

A játékvezetőnek hosszabbítania kell, amennyiben sérülés vagy bármely, más ok történt a pályán, melynek következtében állt a játék

Amennyiben egy mérkőzést félbe kell szakítani előre nem látható ok miatt pl. időjárás, úgy, onnan kell folytatni a játékot, amely állásnál és időnél és játékmegszakításnál megszakadt.

Mindkét csapatnak kezdés előtt 10 perccel a játéktér közvetlen közelében kell tartózkodnia.

Várakozási idő nincs. Ez esetben, a mérkőzés végeredménye a vétlen csapat javára kerül jóváírásra, 3:0-ás gólkülönbséggel.

## VIII. A JÁTÉK KEZDETE ÉS ÚJRAINDÍTÁSA

A kezdőrúgás előtt

A mérkőzés előtt a térfélválasztás és a kezdőrúgás jogát pénzfeldobással kell kisorsolni. Amelyik csapat a sorsoláson nyer, térfelet választ, vagy a kezdőrúgás jogát.

### A kezdőrúgás

A kezdőrúgás a játék kezdetének vagy újraindításának egy módja:

- a mérkőzés elején,
- gól után
- a mérkőzés második félidejének elején;

### *A végrehajtás*

- A kezdőrúgás előtt mindkét csapat játékosának a saját térfelén kell tartózkodnia.
- A kezdőrúgást végző csapat ellenfelének játékosai legalább 5 méterre kell, hogy tartózkodjanak a labdától, amíg az játékba nem kerül.
- a labda mozdulatlanul áll a kezdőponton;
- a játékvezető jelt ad;
- a labda akkor kerül játékba, ha elrúgták és elmozdul;
- a rúgó játékos nem érintheti másodszor a labdát, amíg egy másik játékos azt nem érintette.

Ha az egyik csapat gólt ér el, a kezdőrúgás az ellenfelet illeti meg.

### Labdaejtés:

A labdaejtés a játék újraindításának egy módszere, ha a labda még játékban van, és a játékvezető időlegesen meg kívánja állítani a játékot a Játékszabályok más helyén nem említett okból.

### *Végrehajtás:*

A játékvezető leejti a labdát azon a helyen, ahol az a megszakításkor volt. Kivéve, ha az a kapuelőtéren belül történt. Ilyenkor a játékvezető a kapuvonallal párhuzamos, kapuelőteret határoló vonal azon a pontján ejti le a labdát, amelyik a legközelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a játék megszakításának pillanatában volt.

A játék akkor indul újra, amikor a labda a földet éri.

Labdaejtésből közvetlenül gól nem érhető el!

## **SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK**

Ha a kezdőrúgást végző játékos a játékban lévő labdát másodszor érinti, mielőtt azt egy másik játékos érintette: közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt.

A kezdőrúgás végrehajtása során bármely más szabálysértés esetén a kezdőrúgást meg kell ismételni.

A labdaejtést meg kell ismételni, ha:

- egy játékos érinti a labdát, mielőtt az földet ért;
- földre esés után a labda elhagyja a játékteret anélkül, hogy bármely játékos érintette volna;

Ha a labda a kapuba kerül:

- ha labdaejtés után a labdát közvetlenül az ellenfél kapujába rúgják, kirúgást
- kell ítélni
- ha labdaejtés után a labdát közvetlenül a saját kapujukba rúgják, szöglerúgást kell ítélni az ellenfél javára.

## IX. A LABDA JÁTÉKBAN ÉS JÁTÉKON KÍVÜL

A labda játékon kívül van, ha

- a. akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapu-, vagy oldalvonalon,
- b. a játékot a játékvezető megszakítja.

A labda minden más esetben játékban van a mérkőzés kezdetétől a végéig akkor is, ha

- a.) valamelyik kapufáról, keresztlécről vagy sarokzászlóról a játéktérre visszapattan;
- b.) a játéktéren tartózkodó játékvezetőről vagy segéd-játékvezetőről lepattan;
- c.) feltételezhetően szabálysértés történt, de a játékvezető még nem állította meg a játékot.

Ennek a szabálynak a szövege rövid, hiszen látszólag egyszerű dolgokról van szó.

A szabály és a hozzá tartozó döntvény tulajdonképpen mindent magában foglal. Mégis kiemelést érdemel a döntvény szövege, amely kimondja, hogy a játéktér jelzővonalai ahhoz a területhez tartoznak, amelyet határolnak.

Ebből következik az, hogy az oldal- vagy a kapuvonalon guruló labda még akkor is játékban van, ha csak egészen kis részével is érinti a vonalat, mivel teljes terjedelmével még nem hagyta el a játékteret.

Vagy pl. a büntetőterület vonalán történt olyan szabálysértésért, amelyet a védőcsapat követett el, és a szabályok szerint ezért közvetlen szabadrúgást kell ítélni, nyilvánvaló, hogy a helyes ítélet csak büntető lehet, mivel a vonalon történt szabálysértés következményétől.

A szabály egyszerűsége és egyértelműsége mellett mégis gyakran látni elhirtelenkedett, helytelen játékvezetői jelzést olyan esetekben, amikor a labda még nem hagyta el teljes terjedelmével a vonalat, tehát játékban van, csupán kisebb- nagyobb része jutott már túl rajta. Ilyenkor esetenként kecsegtető akciót szakít meg a helytelen játékvezetői döntés, és gyakorlatilag éppen az (azok) vét(enek) a szabály ellen, aki(k)-nek legfontosabb feladata az előírások betartása és betartatása.

A játékvezetőnek minden ilyen esetben ki kell várnia azt, amíg vagy teljes terjedelmével elhagyja a labda a játékteret, vagy éppen visszakérül oda. Az ilyen helyzetekben a játékvezető részéről nem kell semmilyen jelzés, kézzel- karral való mutogatás, hogy mehet a játék tovább, mivel az ilyen felesleges és nem előírt jelzések csak zavart okozhatnak mind a játékvezető, mind a játékosok számára. Ha a labda nem került játékon kívül, nem kell semmilyen jelzés. Ha

viszont elhagyta a játékteret, akkor határozott jelzéssel kell ezt tudomására hozni a játékvezetőnek és a játékosoknak is.

Ha a labda azért kerül játékon kívülre, mert a játékvezető megszakította a játékot, akkor az csak a játékvezető jelzésére kerülhet ismét játékba. Ez a jelzés nem feltétlenül sípjelzés.

Sőt, az esetek többségében nem is szükséges a síp használata. Elegendő a játékvezető egyéb módon, kézzel intéssel stb. való közlése is. Természetesen van olyan helyzet, amikor a sípjelzés kötelező, annak elhangzása előtt a labdát nem szabad játékba hozni.

Ilyen esetek:

- minden kezdőrúgás, akár valamelyik félidő kezdetén vagy éppen gól után;
- büntetőrúgás;
- amikor a játékvezető sorfalat rendez, előtte közli a rúgást végző játékosal, hogy a rúgást csak akkor végezheti el, ha erre engedélyt kap. Azért, hogy ez az „engedély” mindenki számára egyértelmű legyen, síppal kell jelezni, hogy a szabadrúgás végrehajtható.

## X. A GÓL

Ha a szabályok másként nem rendelkeznek, gól akkor születik, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon, a kapufák között és a keresztléc alatt anélkül, hogy a támadó csapat valamelyik játékosa karjával, kezével bedobta, bevitte vagy szándékosan beütötte volna. (kivéve a saját büntetőterületén tartózkodó kapust).

A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik a játék során több gólt ér el. Ha nem esett gól vagy mindkét csapat azonos számú gólt ér el, a mérkőzés döntetlen.

Ez a szabály tartalmazza a játék lényegét, azt, amiért a játékosok a mérkőzés egész időtartama alatt küzdenek, amiért a nézők a mérkőzésre mennek, aminek a játékosok, szurkolók, semleges nézők stb. örülnek vagy éppen bánkódnak.

Ebből adódik az is, hogy a játékvezető döntésének hatása itt a legnagyobb. Különösen, ha az adott szituáció nem egyértelmű, vitatható körülmények közepette ítélt vagy éppen nem ítélt gólt a játékvezető.

Nem mindegy, hogy egy szabályos körülmények között elért gólt a játékvezető megad-e vagy sem. De ennek a fordítottja is igaz. Egy szabálytalan körülmények között esett gól megítélése éppen olyan súlyos hiba, mint amikor a szabályos körülmények között elért gólt a játékvezető valamilyen vélt szabálysértés miatt nem ítélt meg.

Vannak szituációk, amikor nem az a kérdés, hogy a gól szabályos körülmények között esett-e vagy sem, hanem az, hogy a labda egyáltalán túljutott-e a kapuvonalon.

Mérkőzéseken gyakran látni kapufáról levágódott labdát „visszavetődött” kapus kétségbeesett háritását, védőjátékos mentési kísérletét a gólba tartó labda háritására stb.

Gól volt-e, vagy sem? A játékosok, szurkolók természetesen hovatartozásuk szerint látják a szituációt. Az esetek többségében nem közlel, nem is a legjobb szögből.

A játékvezető azonban azért játékvezető, azért készül a mérkőzésekre, azért edz, hogy az ilyen szituációkban is akció közelben és jó „szögben” legyen. Ítéletét tiszta lelkiismerettel és igaza teljes tudatában hozza meg. Akkor is így dönt, ha a közönség nagyobb része ítéletével nem ért egyet, és ennek különböző módon hangot is ad.

Ez azonban még a megnyugtatóbb szituáció. A játék sokrétűsége, a váratlan megoldások és variációk – elvéve – olyan helyzetbe is hozhatják a játékvezetőt, hogy az ilyen kétes eseteknél nincs akció közelben, és ő maga sem tudja eldönteni, hogy mi lenne a helyes ítélet.

Ezekben a szituációkban nő meg a segéd-játékvezető szerepe és felelőssége. A játékvezetőnek/játékvezetőknek egy-egy mérkőzésen gyakran több tucatszor kell végigfutnia az oldalvonal mellett a támadással, úgy, hogy semmilyen jelzést nem kell adnia, mert „nem

történt semmi”. De egy akció kezdetén sohasem lehet előre tudni, hogy az hogyan fog befejeződni. Ezért a segéd-játékvezetők sohasem fut feleslegesen, mindig ott kell lennie, ahonnan a legjobban tudja segíteni a játékvezetőt. Az ilyen helyzetekben tehát a segéd-játékvezető állásfoglalása határozza meg a játékvezető ítéletét. A jól helyezkedő, egyértelmű jelzést adó segéd-játékvezető véleménye alapján a játékvezető már nyugodtan tud dönteni az adott szituációban. Ez megnyugtatja a játékvezetőt, és a szabályok sem szenvednek csorbát.

## XI. LABDA JÁTÉKBAHOZATAL AZ OLDALVONALRÓL

A labda játékba hozatalának módja

A labdát az oldalvonalról egy módon lehet játékba hozni:

- berúgással

Ebből nem érhető el közvetlenül gól.

Berúgást kell ítélni:

- ha a labda akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad az oldalvonalon;
- arról a helyről kell bedobni, ahol keresztezte (áthaladt) az oldalvonalat;
- a berúgást annak a csapatnak a játékosa végzi el, amelyiknek az ellenfele utoljára érintette a labdát.

A berúgás végrehajtása

A labda berúgásának pillanatában a berúgó játékosnak:

- arccal a játéktér felé kell fordulnia,
- a támaszkodó lába egy részének érintenie kell a talajt, az oldalvonalat vagy a játéktéren kívül kell tartózkodnia,
- a labdának érintenie kell az oldalvonalat,
- A berúgó játékos nem érintheti ismét a labdát, mielőtt az más játékost érintett (kétszerérintés),
- A labda azonnal játékban van, amint bekerült a játéktérre,
- A labda bármely irányba berúgható.

A berúgás esetében a védekező csapatnak minimum 1 m távolságot meg kell adnia a berúgást végző csapat játékosának. A labda és az ellenfél játékosa között 5 méter távolság kell, hogy legyen, ha a berúgást végző csapat játékosa kéri a játékvezetőtől e távolság kimérését. Ekkor a játék újraindítását a játékvezető sípszóval engedélyezi.

### SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK

- Amennyiben a labda nem kerül szabályosan játékba, úgy a berúgást meg kell ismételni.
- Amennyiben a berúgást szabálytalanul végezték el, a berúgást az ellenfél végzi el.
- Amennyiben a berúgást nem arról a helyről végezték el, ahol a labda áthaladt az oldalvonalon, a berúgást az ellenfél végzi el.
- Amennyiben a berúgást végző játékos a labdát másodszor is megjátssza, mielőtt az egy másik játékos érintette vagy megjátsszotta volna, közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél javára arról a helyről ahol a szabálytalanság történt. Ha azonban a

szabálytalanság a büntetőterületen történt, akkor a közvetett szabadrúgást a 6 méteres vonal azon pontjáról kell elvégezni, amely a legközelebb van a szabálysértés helyéhez.

- Ha az ellenfél sportszerűtlenül zavarja vagy akadályozza a labdát játékba hozó játékost:
  - sportszerűtlenség miatt sárga kártyával kell őt figyelmeztetni.

Döntvény a 11. szabályhoz

- Ha a berúgást közvetlenül gól esett, a játékot kidobással kell folytatni.

## XII. A KIDOBÁS

A kidobás a játék újrakezdésének egyik módja.

A kidobásból közvetlenül gólt nem lehet elérni.

Kidobást kell ítélni:

- 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 játszotta meg.

A végrehajtás

- A kapusnak a büntetőterületről ki kell dobnia a labdát;
- az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell elhelyezkedniük, amíg a labda játékba nem kerül;
- a labda akkor van játékban, amikor elhagyta a büntetőterületet.

### SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK

- Ha a labda nem került játékba, azaz nem hagyta el a büntetőterületet, akkor a kidobást a kapusnak meg kell ismételnie.
- Ugyancsak meg kell ismételnie a kidobást, ha valamelyik játékos azelőtt ér labdához, mielőtt az elhagyta volna a büntetőterületet. A vétkes játékot figyelmeztetni kell.
- Ha a kapus a kidobás után ismét érinti a labdát, mielőtt azt egy másik játékos érintette, közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt.
- Ha ez a második érintés a büntetőterületen történt, a közvetett szabadrúgást a 6 méteres vonal azon pontjáról kell elvégezni, amely legközelebb van ahhoz a helyhez, ahol a kapus érintette, kézbe vette a labdát.

### XIII. A SAROKRÚGÁS

A sarokrúgás a játék újrakezdésének egyik módja.

A sarokrúgásból közvetlenül is lehet gólt szerezni.

Sarokrúgást kell ítélni:

- ha a labda a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon – a kapufák közötti rész kivételével – és utoljára a védőcsapat játékosa érintette.

A végrehajtás

Sarokrúgásnál a labdát a közelebb eső kapuvonal és az oldalvonal metszéspontjára kell helyezni.

A védőcsapat játékosainak a labdától 5 méter távolságban kell maradniuk, amíg az játékba nem kerül.

A rúgást a támadó csapat bármelyik játékosa elvégezheti.

A szöglet Rúgást végző játékos csak akkor játszhatja meg ismét a labdát szabályosan, amikor azt egy másik játékos már érintette vagy megjátszotta.

#### SZABÁLYSÉRTÉSEK, BÜNTETÉSEK

- Ha a sarokrúgást szabálytalanul végezték el, azt meg kell ismételni.
- Ha a labda játékba kerül és a rúgást végző játékos ismét érinti, megjátssza a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna: közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről ahol a szabálytalanság történt.
- Ha a labda játékba kerül és a rúgást végző játékos szándékosan kézzel érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna: közvetlen (!) szabadrúgás jár az ellenfél javára, arról a helyről ahol a szabálytalanság történt.

## XIV. A SZABÁLYTALANSÁGOK MINŐSÍTÉSE ÉS BÜNTETÉSE

### SZABÁLYTALANSÁGOK ÉS SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

A labda és az ellenfél játékosa között 5 méter távolság kell, hogy legyen, ha a rúgást végző csapat bármely játékosa kéri a játékvezetőtől az 5 méteres távolság kimérését.

#### *Közvetlen szabadrúgás*

Közvetlen szabadrúgás jár az ellenfél javára, ha egy játékos a következőkben felsorolt szabálysértés valamelyikét, a játékvezető megítélése szerint, vigyázatlanul, meggondolatlanul vagy indokolatlan mértékű erőbevetéssel elköveti:

Az elkövethető szabálytalanságok:

#### a.) A lábbal elkövetett szabálytalanságok

1. Az ellenfél megrúgása vagy kísérlet a megrúgásra.
2. Az ellenfél gáncsolása vagy annak kísérlete (buktatás).

#### b.) Testtel elkövetett szabálysértések

3. Nekiugrás az ellenfélnek.

Ide soroljuk az aláfekvés eseteit:

- lehajolás az ellenfél előtt vagy mögötte.
4. Az ellenfél vállal történő elsodrása vagy taszítása.
  5. Az ellenfelet ellöki.
  6. A labdáért való küzdelemben történő szerelésnél érinti az ellenfelet, mint a labdát (Meg nem engedett időben történő szerelés).
  7. Az ellenfelet visszatartja.

#### c.) Kézrel elkövetett szabálysértések

8. Az ellenfél megütése vagy annak kísérlete.
9. A szabály idesorolja az ellenfél leköpését.
10. Szándékos kezezést követ el az a játékos, aki karjával vagy kezével megfogja, dobja, üti, viszi a labdát.
11. Becsúszó szerelés (ha ellenfelét eltalálja)

Ez nem vonatkozik a saját büntetőterületen tartózkodó kapusra.

A közvetlen szabadrúgást az ellenfél arról a helyről végzi el, ahol a szabálytalanság történt.

#### *Büntetőrúgás*

Büntetőrúgás az ítélet, ha a felsorolt 11 szabálysértés valamelyikét egy játékos a saját büntető területén belül követi el, tekintet nélkül a labda helyzetére, feltéve, hogy a labda játékban van.

### *Közvetett szabadrúgás*

Közvetett szabadrúgás jár az ellenfél javára, ha egy játékos a játékvezető véleménye szerint elköveti a következő szabálytalanság valamelyikét:

1. Veszélyes módon játszik.
2. Anélkül, hogy a játékos a labdát meg akarná játszani, szándékosan feltartóztatja ellenfelét (zárás); azaz a labda és az ellenfél közé fut, vagy testével akadályozza az ellenfél mozgását.

Ha viszont a játékos a labda elé helyezkedik, hogy ellenfelét akadályozza, tehát a fedezés taktikai célból történik, és a labda is megjátszható közelségben van, ezt úgy kell tekintenie, hogy a játékos ténylegesen megjátssza a labdát, ezért szabályosan lökhető.

3. Gátolja a kapust abban, hogy a kezében tartott labdától megszabaduljon.
4. A kapus szabálysértései:
  - hat másodpercnél többet tesz meg a kezében tartott labdával, mielőtt birtokából kiengedné,
  - kézzel érinti a labdát, amit csapattársa szándékosan hozzárúgott,
  - ha a labda korábbi birtoklása (megfogása, kézbevétele) után ismét kézzel érinti,
  - húzza az időt,
  - kézzel érinti a labdát, amit csapattársa bedobásával jutott hozzá.

További szabálytalanságok, amelyekért közvetett szabadrúgást kell ítélni:

5. A kezdés utáni, vagy a mérkőzés során engedély nélküli játéktérre lépés, vagy elhagyás eseteiért.
6. A játékszabályok elleni következetes vétéségek miatt.
7. A játékvezető ítéletének szavakkal vagy mozdulatokkal való bírálataért.
8. Sportszerűtlen viselkedés eseteiért.
9. Kétszeri érintés esetei:
  - kezdőrúgás,
  - szabadrúgás,
  - büntetőrúgás,
  - berúgás,
  - kidobás,
  - szögletűgás után, amikor a labda játékba kerül, s mielőtt azt egy másik játékos érintette volna, a végrehajtó játékos még egyszer érinti.

#### 10. Büntetőrúgás alkalmával

- a rúgás előtt: a támadójátékos belép a büntetőterületre és a labda a kapusról, a kapufáról hozzá pattan vissza;
- a rúgás után: a végrehajtó játékos még egyszer érinti a labdát.

#### 11. Becsúszó szerelési kísérlet (ha ellenfelét nem eltalálja el)

Közvetett szabadrúgást arról a helyről kell elvégezni, ahol a szabálytalanság történt.

Döntvények a ehhez a szabályoz

1. Büntetőrúgást kell ítélni, ha mialatt a labda játékban van – a kapus a saját büntetőterületén megüti vagy megkísérli megütni az ellenfelét úgy, hogy a labdával szándékosan megdobja.
2. A labda akkor tekinthető a kapus birtokában lévőnek, amikor azt keze vagy karja bármely részével érinti. Akkor is a kapus birtokában van a labda, ha azt szándékosan kiüti. Ha azonban védés után, ez nem jelenti a labda birtoklását.
3. Egy hátulról történő szerelés, amely az ellenfél testi épségét veszélyezteti, durva szabálytalanságnak minősül, és ezt ennek megfelelően kell büntetni. Ugyanilyen büntetés jár a becsúszó szerelésért is.
4. A játéktéren minden tettétést (szimulálást), amely azzal a céllal történik, hogy a játékvezetők megtévessze, sportszerűtlenségnek kell minősíteni és büntetni.

## XV. FEGYELMEZÉS ESZKÖZEI ÉS MÓDJÁ

A szabálytalanságok és a sportszerűtlen viselkedés büntetése

A büntetések módja:

- szóbeli figyelmeztetés
- 2 perces kiállítás
- végleges kiállítás.

Eszközök:

- sárga kártya;
- piros kártya.

Szóbeli figyelmeztetéssel járó szabálytalanságok

Szóbeli figyelmeztetés jár annak a játékosnak, aki elköveti a következő szabálytalanságokat:

- első alkalommal szándékos kezezést követ el, de nem akadályoz meg gólhelyzetet;
- következetesen vét a játékszabályok ellen;
- első alkalommal a szabadrúgásnál, partrúgásnál, szöglerúgásnál nem tartja be az előírt távolságot;
- első alkalommal a „repülőcsere” során akkor lép a játéktérre, amikor a lecserélt játékos még nem hagyta el teljesen a játékteret; vagy ha nem az előírt helyen lép be;
- első alkalommal szándékosan elhagyja a játékteret a játékvezető engedélye nélkül;
- első alkalommal a büntetőrúgásnál a kapus figyelmeztetés ellenére sem áll a kapuvonalra (gólvonalra);
- első alkalommal tettetésért (szimulálásért);
- reklamál;

2 perces kiállítással járó szabálytalanságok

2 perces kiállítás jár, sárga kártya felmutatásával, annak a játékosnak, aki a következő szabálytalanságokban, esetekben vétkes:

- szóval vagy mozdulattal bírálja a játékvezetőt;
- a játékvezető engedélye nélkül belép vagy visszatér a játéktérre;
- időhúzást követ el;
- sípszó utáni szándékos labda eldobásáért, elrúgásáért;
- sportszerűtlen magatartásban vétkes;
- ismételten a szabadrúgásnál, partrúgásnál, szöglerúgásnál nem tartja be az előírt távolságot;

- ismételten a „repülőcsere” során akkor lép a játéktérre, amikor a lecserélt játékos még nem hagyta el teljesen a játéktérre; vagy ha nem az előírt helyen lép be;
- ha a játékvezető véleménye szerint egy játékost, aki az ellenfél kapujára tör, és nyilvánvaló lehetősége van gól elérésére, az ellenfél játékosa meg nem engedett – azaz szabadrúgást vagy büntetőrúgást maga után vonó – eszközökkel megállít, és ezáltal a támadójátékos csapatát megfosztja gólhelyzettől, akkor a vétkes játékost - első esetben - 2 percre ki kell állítani;
- ha a játékvezető véleménye szerint egy játékos – kivéve a saját büntetőterületén lévő kapust – szándékosan kezezéssel gól elérésében gátolja meg az ellenfelet, vagy nyilvánvaló gólhelyzetet semmisít meg, akkor a vétkes játékost –első esetben – 2 percre ki kell állítani;
- ha a védőjátékos saját büntetőterületén szándékos kezezést követ el;
- ismételten sérülést színlel (szimulál);
- ismételten reklamál;
- büntetőrúgásnál a rúgást végző játékos vagy csapattársa, a kapus vagy annak csapattársa sárga kártyát érő szabálysértést követ el;
- becsúszó szerelésért (ha ellenfelét eltalálja);
- renitens módon reklamál (játékos, csapatvezető), miután a játékvezető szóban figyelmeztette.

#### Végleges kiállítással járó szabálytalanságok

Véglegesen ki kell állítani, a piros kártya egyidejű felmutatásával azt a játékost, aki elköveti a következő szabálytalanság valamelyikét:

- ha már volt egy sárga kártyás figyelmeztetése, mégis – ismételten – olyan szabálytalanságot vét, amelyért sárga kártyás figyelmeztetés jár;
- durva játékban vétkes;
  - > ellenfelét szándékosan megrúgja vagy azt megkísérli;
  - > a kapura törő játékost hátulról gáncsolja;
  - > a kapura törő ellenfelét lerántja;
- súlyos sportszerűtlenségben vétkes;
  - > az ellenfelét szándékosan megüti vagy azt megkísérli;
  - > az ellenfelét leköpi;
  - > durva vagy sértő kifejezéseket használ;
  - > a játékvezetőt durván sértegeti; karját, vállát testének bármely pontját megfogja;

- > a labdát, amikor az nincs játékban, ellenfelébe, játékosársába rúgja, vagy a labdával durván megdobja.
- Az ellenfél gólba tartó lövésének kézzel való megakadályozás (kivéve a saját büntetőterületén belül lévőkapust)

#### Döntvények a XV. szabályhoz

- 1) A szóbeli figyelmeztetés bármelyikének esetén, a figyelmeztetés mellett közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél javára a szabálysértés helyéről feltéve, hogy súlyosabb szabálysértés nem történt. Ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt, akkor a közvetett szabadrúgást a 6 méteres vonal azon pontján kell elvégezni, amely legközelebb van a szabálysértés helyéhez.
- 2) Az 2 perces és a végleges kiállítások esetén, ha a játékvezető emiatt megállítja a játékot, de más szabálytalanság nem történt, akkor a játékot a döntvény 1. pontjának megfelelően kell folytatni, ha csak a szabály – egyedileg – másként nem rendelkezik. (például: a büntetőrúgásnál)
- 3) Az 2 percre kiállított játékos a cserepadon köteles helyet foglalni. Az 2 perc időtartamát a játékvezető ellenőrzi. (amennyiben a kiállítás ideje alatt sérülés történik és a játékvezető megszakítja a játékidő lefolyását, úgy a kiállítás ideje is megállításra kerül és akkor folytatódik – a rendes játékidővel együtt - , amikor a játékvezető újraindítja a játékot). Az olyan mérkőzésen, ahol segéd játékvezető is van, ott az 2 perc mérése az ő feladata.
- 4) A véglegesen kiállított játékos tovább nem vehet részt a játékban, és a cserepadon sem foglalhat helyet. A játékvezető nem indíthatja újra a játékot, amíg a kiállított játékos el nem hagyta a pályát, a cserepadot valamint a pálya közvetlen környezetét.
- 5) A piros lappal kiállított játékos csapatának végleges emberhátrányban kell lejátszania a mérkőzés hátralévő idejét.
- 6) Az a játékos, aki piros lapot kapott nem játszhat a soron következő legalább egy mérkőzésen. A kiállítás súlyától függően a versenybizottság dönt arról, hogy a vétkes játékosnak a soron következő minimum egy mérkőzésen vagy több mérkőzésen nem játszhat.
- 7) Az egymást követő két mérkőzésen sárgalapot kapó játékos nem játszhat a soron következő mérkőzésen.
- 8) A torna rendezője eltilthat bármely játékost, azt szükségesnek véli, amely eltiltásról a versenybírósság dönt.

- 9) Amennyiben sárga kártyát kap bármely játékos vagy csapatvezető a kispadon, úgy pályán szereplő vétkes csapat tagjai közül egy játékosnak le kell jönnie, így a vétkes csapat emberhátrányos helyzetben kénytelen folytatni a mérkőzést kettő perc időtartamra. A sárga kártya nem a pályáról lehívott játékosra vonatkozik, hanem azt a játékost, csapatvezetőt terheli, akinek felmutatták azt. Két perc elteltével a vétkes csapat kiegészülhet a pályán.
- 10) Amennyiben piros kártyát kap bármely játékos a kispadon, úgy pályán szereplő vétkes csapat tagjai közül egy játékosnak le kell jönnie, így a vétkes csapat emberhátrányos helyzetben kénytelen folytatni a mérkőzést kettő perc időtartamra. A kiállított játékos vagy csapatvezető a következő mérkőzésen nem szerepelhet a csapatban, sem a kispadon nem foglalhat helyet.

## XVI. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Nincs becsúszó szerelés! Becsúszás kizárólag abban az esetben engedélyezett, ha a becsúszás esetében “szabad labdáról” van szó. Amennyiben az ellenfél testi épségének veszélyeztetése fenn áll vagy szerelési szándékkal történik, akkor az becsúszó szerelésnek minősül, amely nem engedélyezett. A szabad labda esete az, amikor egyik játékos testi épsége sem kerül veszélybe a becsúszó szerelés által, nincs esély arra, hogy testi kontaktus kialakuljon a becsúszó játékos és a vele szemben támadó vagy vele szemben védekező játékos között.

Folyamatos, oda- vissza cseréket alkalmazhatnak a csapatok, korlátlanul, melyek elvégzése kizárólag felezővonalnál történhet meg a játékvezető ellenőrzése mellett. A lecserélt játékosnak minden esetben el kell hagynia a pályát, mielőtt a helyére érkező belépne. Amennyiben sérülés történt, úgy a sérült játékos a pálya bármely részén elhagyhatja a játékteret, cseréje viszont csak a felezővonalnál léphet pályára, ha erre a játékvezető engedélyt ad.

## XVII. A CSOPORTKÖRBŐL TÖRTÉNŐ TOVÁBBJUTÁS:

Azonos pontszámnál a következők döntenek a továbbjutásról (ebben a sorrendben):

- Szerzett pontok
- Gólkülönbség (az összes csoportmérkőzésen)
- Egymás elleni eredmény
- Több rúgott gól (az összes csoportmérkőzésen)
- Fair-Play rangsor (kevesebb sárga kártya, illetve piros kártya által szerzett pont (sárgalap: 1 pont, piroslap: 3 pont) Az alacsonyabb nyer!
- 3-3 rávezetés

## XVIII. RÁVEZETÉS

A rávezetés a büntetőrúgás helyett alkalmazott játékelem annak érdekében, hogy az egyenes kieséses szakasz ideje alatt döntetlenre végződött mérkőzések esetében

- A rávezetés a félpályáról indul, az akció befejezésére rendelkezésre álló idő 10 másodperc.
- Abban az esetben, ha a támadó ellőtte a labdát, de az nem lett gól, azonban a kapufáról, kapusról a játéktérre pattan, de nem hagyja el azt és még nem járt le a rávezetésre maximálisan kiszabott maximum 10 másodperc, úgy újra próbálkozhat. A próbálkozások száma nincs limitálva. Az akcióra adott idő igen!
- A rávezetés alkalmával a kapus szabálytalansága esetén (büntetőterületen belül és büntetőterületen kívül elkövetet szabálytalanság ért egyaránt) gólt kell ítélnie a játékvezetőnek attól függetlenül, hogy a labda áthaladt-e a gólvonalon vagy sem!

Döntvények a XVIII. szabályhoz

- 1) Abban az esetben ér el gólt a támadó csapat játékosa, ha a 10 másodperc leteltkor megszólaló játékvezetői síp pillanatában a labda áthaladt a gólvonalon. Amennyiben a síp elhangzásának pillanatában (a sípszó kezdetekor) a labda nem haladt át a gólvonalon teljes terjedelmével, úgy nem születik szabályos gól, így a rávezetés eredménytelennek bizonyul!

## XIX. KIESÉSES SZAKASZ

- Amennyiben a kieséses szakaszban, a rendes játékidőben döntetlen eredmény születik, rávezetési büntetőrúgások következnek. 3-3 rávezetést végeznek el a csapatok, melynek kezdéséről az a csapat dönt, aki megnyeri a pénzfeldobást
- Ha az állás 3-3 rávezetés után is döntetlen, az első hibáig tart a párharc, melyet azok a játékosok kell, hogy elvégezzenek, akik nem tartoztak az első 3 rúgóhoz.
- Minden játékosnak a másik térfélen kell tartózkodnia a büntetőrúgás ideje alatt
- Első körben azok a játékosok végezhetnek rávezetési büntetőrúgást, akik a mérkőzés lefújásának pillanatában a játéktéren tartózkodtak vagy ápolás/felszerelés rendbehozatala céljából, a játéktéren kívül tartózkodtak.
- Az/azok a játékos/játékosok, akik a mérkőzés lefújásának pillanatában sárga vagy piros lapos figyelmeztetés miatt nem lehettek a játéktéren a rávezetéseken nem vehetnek részt!
- A bajnokság szervezője fenntartja a jogot arra, hogy eltilthatja a tornán való szerepléstől azt a játékost, aki a viselkedésével akár pályán, akár pályán kívül súlyosan vét a játék szellemisége ellen, aki minősíthetetlen módon viselkedik a pályán vagy azon kívül.

## XX. IGAZOLÁS ÉS ÁTIGAZOLÁS

A bajnoki mérkőzésekre díjmentesen alából maximum 15 játékos nevezhető. További játékosok nevezése lehetséges a bajnokságra, ennek díja 10 000 Ft / játékos.

Az aktuális bajnoki évadban egy játékos csak egy csapatban szerepelhet.

A bajnokság utolsó 3 fordulójában játékos igazolása nem engedélyezett.

## XXI. KIRÍVÓ SPORTSZERŰTLENSÉG

A torna szervezője fenntartja a jogot arra, hogy azt a játékost / csapatot, aki / amelyik kirívóan sportszerűtlen viselkedést tanúsít, nem tisztelve ezzel az ellenfelét, a sport szellemiségét a tornán való részvételtől kizárja. Erről a torna versenybizottsága dönt! Fellebbezni a döntés ellen nem lehetséges még óvási díj ellenében sem! A súlyos, kirívó sportszerűségnek a sportpályán és annak környékén helye nincs!

Súlyos sportszerűség alatt a pályán és annak környezetében, a rendezvény helyszínén, akár öltözőjében elkövetett szándékos, saját csapattársával vagy az ellenfél játékosával, csapatvezetőjével szemben kezdeményezett verekedés, ütlegetés vagy más, egymás testi épségének veszélyeztetésére irányuló magatartást, valamint saját csapattárs vagy másik csapat játékosa, csapatvezetője ellen szóban vagy tettekben bekövetkező fenyegetést, egyéb, ehhez hasonló eseteket definiálhatunk.

Amennyiben a fent említett vagy ehhez hasonló eseteket tapasztal a torna szervezője, úgy a versenybizottság összehívását kezdeményezi, akik döntenek arról, hogy a vétkes csapat folytathatja-e a küzdelmeket vagy végleges kizárásara kerül a tornáról.

## XXII. SOCCA CHALLENGE

Azokon a tornahelyszíneken, amelyeken a videós visszajátszás megvalósítására van mód és ahol legalább két játékvezető dirigál, lehetőség van a SOCCA CHALLENGE alkalmazására. A SOCCA CHALLENGE kimenetelétől függetlenül mérkőzésenként egyszer mindkét résztvevő csapat lehetőséget kap arra, hogy a játékvezetői páros ítéletét felülvizsgáltsa. A SOCCA CHALLENGE tehát egy olyan opció a mérkőzések teljes játékidéjét tekintve, amely alkalmával a technika segítségével újránézhető egy-egy adott szituáció, amelyet bármelyik csapatvezető vitatottnak ítél meg.

A két játékvezetőn kívül egy harmadik játékvezető is követi a mérkőzést, akinek kizárólag csak a SOCCA CHALLENGE kérésekor van döntési jogköre, a mérkőzés egyéb helyzeteit nem véleményezi, döntési, javaslattételi jogköre nincs.

A SOCCA CHALLENGE kikérésének a menete:

- Mindkét csapatvezető kap egy megkülönböztető trikót a mérkőzés kezdetekor, amelyet az általa véleményesnek gondolt eset alkalmával a pályára bedobva jelzi a játékvezetőknek, hogy szeretné kérni a SOCCA CHALLENGE-t.
- Ekkor a mérkőzést a játékvezető megállítja, a harmadik játékvezető visszanezi az esetet a monitorján, majd eldönti, hogy a megvizsgált esetben helyben hagyja-e a játékvezetők ítéletét vagy helyt ad a SOCCA CHALLENGE-t kikérő csapatnak. Ennek két kimenetele lehet:
  - > Amennyiben a csapatvezető látta jól a helyzetet, úgy a szabálytalanságnak megfelelően folytatódik a mérkőzés, (pl.: büntetőterületen belül történt szabálytalanságot követően büntetővel folytatódik a játék)
  - > Abban az esetben, ha a játékvezetők látták jól a szituációt, akkor a játék labdaejtéssel folytatódik arról a helyről, ahol a labda a SOCCA CHALLENGE kérésének pillanatában volt.

A SOCCA CHALLENGE-t követően a harmadik játékvezető által hozott ítélet vitatására nincs lehetőség.

A SOCCA CHALLENGE addig kérhető ki egy adott szituáció felülvizsgálatára, amíg a játék újra nem indult.

Amennyiben a SOCCA CHALLENGE kérése a játék újraindulását követően érkezik, úgy a harmadik játékvezetőnek nincs lehetősége a vitatott szituáció visszanezésére, kiértékelésére.