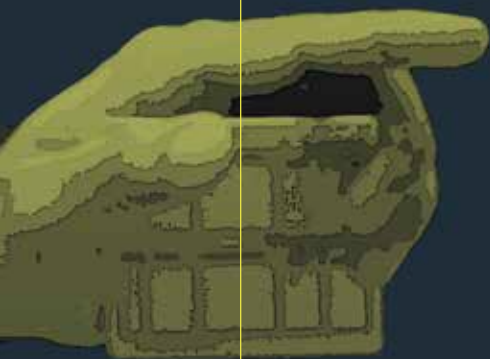


IFAB®



A labdarúgás játékszabályai

25/26



Download
Laws of the Game App

A Magyar Labdarúgó Szövetség hivatalos fordítása.

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





Ez a kiadvány a FIFA „Laws of the Game 2025/26 c. kiadványának a FIFA által engedélyezett hivatalos fordítása.

Minden jog az MLSZ-t illeti meg. Ez a kiadvány sem részben, sem pedig teljes egészében nem sokszorosítható vagy fordítható az IFAB engedélye nélkül.

A kiválasztott képek felhasználása a FIFA illetve az érintett kontinentális szövetségek jóvoltából és engedélyével történt.

Az IFAB „Laws of the Game” című kiadványának jelen fordítását az IFAB nem hitelesítette/ellenőrizte, ezért ennek tartalmáért az IFAB semmilyen felelősséget nem vállal.

Fordította: Prof. Hegyi Péter

Lektorálta: Dr. Kovács Gábor

Felelős kiadó: Hanacsek Attila, az MLSZ JB elnöke

Hatályos 2025. július 1-től

Az itt közzétett szabályok az International Football Association Board (Nemzetközi Labdarúgó Szövetségek Testülete) által jóváhagyott hivatalos játékszabályok

IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION

A labdarúgás
játékszabályai

2025/26

Tartalom

A játékszabályokról	9
Megjegyzések és módosítások	16
Megjegyzések „A labdarúgás játékszabályai”-hoz	17
Általános módosítások	20
<u>‘Csak a csapatkapitány’ útmutató</u>	24
Útmutatások az ideiglenes kiállításokhoz (büntetőpádok)	28
Útmutatás a visszatérő cserejátékosokhoz	32
Agyrázkódás miatti további, állandó játékoscsere protokoll	34
A labdarúgás játékszabályai 2025/26	39
1 A játéktér	41
2 A labda	51
3 A játékosok	55
4 A játékosok felszerelése	63
5 A játékvezető	69
6 A mérkőzés további hivatalos személyei	81
7 A mérkőzés időtartama	89
8 A játék kezdése és újraindítása	93
9 A labda játékban és játékon kívül	97
10 A mérkőzés végeredményének meghatározása	99
11 Les	105
12 Szabálytalanságok és sportszerűtlen viselkedés	111
13 Szabadrúgások	127
14 A büntetőrúgás	131
15 A bedobás	137
16 A kirúgás	141
17 A szöglerúgás	145

A videó játékvezető asszisztens (VAR) protokoll	148
FIFA Minőség Program	158
A játékszabályok változtatásai 2025/26	162
A játékszabályok változtatásainak vázlatos összefoglalása	163
Az összes szabályváltoztatás részletezése	166
Glosszárium	174
Labdarúgói testületek	175
A labdarúgás szakkifejezései	176
A játékvezetés szakkifejezései	186
<hr/>	
Gyakorlati útmutatások játékvezetők részére	188
Bevezetés	189
Helyezkedés, mozgás és csapatmunka	190
Testbeszéd, kommunikáció és a síp használata	204
Egyéb tanácsok	210



A játék- szabályokról



A szabályok filozófiája és szellemisége

A labdarúgás a világ legnagyobb szerűbb játéka. Minden földrészen és minden országban játsszák különböző szinteken. Az, hogy ugyanazok a játékszabályok vonatkoznak a labdarúgás egészére az egész világon, a FIFA Világbajnokságtól a távoli falvakban játszó gyerekekig, olyan figyelemre méltó erő, melynek a labdarúgás javát kell szolgálnia mindenütt.

A labdarúgásnak olyan játékszabályok kellene, melyek fenntartják a játék sportszerűségét – ez a „gyönyörű játék” legfőbb alapja és a játék „szellemiségének” lényeges jellemzője. A legjobb mérkőzések azok, amelyek során a játékvezetőre ritkán van szükség, mert a játékosok egymást, a játékvezetőket és a játékszabályokat tisztelve játszanak.

A labdarúgás játékszabályai a legtöbb más csapatsporttal összehasonlítva viszonylag egyszerűek, mivel azonban sok szituáció megítélése szubjektív, és a játékvezetők is emberek, így néhány döntés elkerülhetetlenül hibás lesz vagy vitához vezet. Néhány ember számára ezek a viták a játék élvezetének és vonzerejének a részét képezik, azonban a játék „szellemisége” megköveteli a játékvezető döntéseinek a tiszteletben tartását, legyenek azok helyesek vagy helytelenek. Minden befolyással bíró személy, különösen az edzők és a csapatkapitányok, egyértelműen felelősséggel tartoznak a játéknak, hogy tiszteletben tartsák a játékvezetőket és döntéseiket.

A játékszabályok nem fedhetnek le minden lehetséges helyzetet, ezért amennyiben nincs egyértelmű iránymutatás a labdarúgás játékszabályaiban, az IFAB azt várja a játékvezetőktől, hogy a játék és a játékszabályok „szellemiségének” megfelelően hozzanak döntést – ami gyakran a „Mit akar/vár el a labdarúgás?” kérdésének a felvetését jelenti.

A résztvevők nem megfelelő viselkedése egyre kiemeltebb jelentőségű terület, és alapvetően fontos, hogy a játék összes résztvevője megkapja a kellő

tiszteletet, hogy a játék élvezhető és sportszerű maradjon. Miután néhány országban sikeresen bevezették, a 'Csak a csapatkapitány' útmutató ajánlasként bekerült a játékszabályokba, ugyanis széleskörű bizalom övezi azt, hogy csak a csapatkapitány közelítse meg a játékvezetőt a fontosabb incidenseket/ döntéseket követően, amely nagymértékben javítani fogja a játékosok és a játékvezető közötti interakciót, a hangulatot a játéktéren, valamint a játék arculatát. Ez elengedhetetlen a játék jövőjének szempontjából, ideértve a játékvezetők toborzását és megtartását is.

2024/25 folyamán tesztelésre került, hogy miként lehet hatékonyabban kezelni a labdát túl sokáig kézben tartó kapusokat. Ennek eredményként a 12. szabályt megváltoztatták, így ha a kapusok nyolc másodpercnél tovább tartják kézben a labdát, akkor ilyen esetekben az ellenfél javára megítélt szögletűrágással lesznek büntetve. A tesztek egyértelműen igazolták, hogy a szögletűrágás hatékony elrettentés, amely könnyebben menedzselhető és sokkal gyorsabban készíthető elő, mint a büntetőterületen belül végzett közvetett szabadrúgás. A játékvezető szigorúan betartatja a nyolc másodpercet, amiből az utolsó öt másodpercet látható módon, felemelt kezének ujjain számlálja vissza.

Egy másik sikeres tesztelés eredményeként a versenyek lehetőségét biztosíthatnak a játékvezető számára, hogy egy VAR „felülvizsgálatot” vagy egy hosszadalmas VAR „ellenőrzést” követően bejelentse és elmagyarázza a végső döntést.

A szabályoknak hozzá kell járulniuk a a játékosok biztonságához és testi épségük megőrzéséhez és az IFAB felelőssége az, hogy a játékszabályok révén gyors és megfelelő válasszal segítse a játékban résztvevőket, amennyiben az szükségessé válik.

Ezért, a versenyek engedélyezhetik az 'agyrázkódás miatti további, állandó játékoscsere' alkalmazását. Ez lehetővé teszi, hogy a csapatok előtérbe helyezhessék a ténylegesen vagy feltételezetten agyrázkódást elszenvedett játékos testi épségét anélkül, hogy számbeli hátrányba kerüljenek.

Balesetek elkerülhetetlenül előfordulnak, azonban a játékszabályok célja, hogy a lehető legbiztonságosabbá tegyék a játékot, megőrizve az egyensúlyt a játékosok testi épsége és a sportszerűség között. Ez megköveteli, hogy a

játékvezetők, a játékszabályokat használva, erélyesen lépjenek fel a túl agresszívan vagy veszélyesen játszó játékosokkal szemben. A játékszabályok megtestesítik a nem biztonságos játék elfogadhatatlanságát a fegyelmezéssel kapcsolatos kifejezésekben, pl.: „felelőtlen szerelés”, „az ellenfél testi épségének veszélyeztetése,” vagy „túlzott erőbevetés alkalmazása”.

A játékszabályok jobb megértésének elősegítésére az IFAB kiadta a „Football szabályok – A labdarúgás játékszabályainak egyszerűsítése” című összeállítását, amely azért készült, hogy egyszerűbbé tegye a játékszabályok megértését, főleg a fiatalok, a jövőbeni vagy újonnan képesítést szerzett játékvezetők, az esetenként játékvezetést vállaló felnőttek, a játékosok, az edzők, a nézők és a média számára.

Látogasson el a **www.footballrules.com**, honlapra, ahol betűrendben, illetve kategóriák szerint is hozzáférhető és letölthető a Football szabályok.

A Labdarúgás játékszabályai audió változata elérhető a **www.theifab.com** honlapon.

A szabályváltozások kezelése

A labdarúgásnak vonzónak és élvezetesnek kell lennie mind a játékosok, játékvezetők, edzők, mind a nézők, szurkolók és menedzserek számára életkortól, nemtől, rassztól, vallástól, kultúrától, nemi orientációtól vagy fogyatékoságtól függetlenül.

A játékszabályok „egyetemességének” fenntartása azért fontos, hogy a fiatal játékosok megnézhesék a mérkőzéseket a televízióban, majd megpróbálják újrajátszani a pályán látottakat. Ezért minden szabályváltoztatásnak a játék egészenek javát kell szolgálnia, ami először gyakran a javasolt változtatások tesztelését vagy kipróbálását teszi szükségessé.

Minden javasolt változtatás esetén a hangsúlynak a sportszerűsége, a tisztessége, a tisztelet, a biztonság, a játékban résztvevők és a szurkolók öröme, valamint – ahol lehetséges – azon kell lennie, hogy a technológia használata elősegítse a játékot.

Az IFAB folytatja a munkát a tanácsadói bizottságaival és folytatja széleskörű konzultációját az érintettekkel, azért, hogy a szabályváltoztatások minden szinten, a világ minden szegletében a játék javát szolgálják. Ez segít szavatolni a játék és maguk a játékszabályok tisztességét, valamint a játékvezetők tiszteletben tartását, megbecsülését és védelmét.

Az IFAB nagyra értékeli világméretű együttműködését az emberekkel, és szívesen fogad a labdarúgás játékszabályaival kapcsolatos javaslatokat, illetve kérdéseket. Ötleiteit, javaslatait és kérdéseit kérjük erre a címre küldje:

lawenquiries@theifab.com

A labdarúgás játékszabályai történetével kapcsolatos további információkért és a folyamatban lévő fejlesztések részleteiért, beleértve a teszteléseket is, kérjük látogasson el honlapunkra: **www.theifab.com**.



ORG

W



Megjegyzések és módosítások

Megjegyzések „A labdarúgás játékszabályai”-hoz

Hivatalos nyelvek

Az IFAB A labdarúgás játékszabályait angol, francia, német és spanyol nyelven adja ki. A szövegezésben előforduló bármilyen eltérés esetén az angol nyelvű kiadás az irányadó.

Egyéb nyelvek

A nemzeti labdarúgó szövetségek, melyek lefordítják a játékszabályokat, az IFAB-tól a következő email címen kérhetik a 2025/26-os-es kiadás tervezési sablonját:

info@theifab.com

Kérjük a játékszabályokat ezen formában lefordíttató nemzeti labdarúgó szövetségeket, hogy küldjenek egy másolatot az IFAB-nak (a borítón egyértelműen jelezve, hogy az a nemzeti labdarúgó szövetség hivatalos fordítása), hogy felkerülhessen az IFAB weboldalára.

Mértékegységek

Amennyiben a metrikus és a brit mértékegységek között bármilyen eltérés van, akkor a metrikus mértékegységek az irányadók.

A játékszabályok alkalmazása

Az IFAB által engedélyezett változtatásoktól eltekintve (lásd „Általános módosítások”) ugyanazok a szabályok vonatkoznak minden kontinentális szövetség, ország, város, és falu által megrendezett mérkőzésre, **a játékszabályokat tilos módosítani vagy megváltoztatni az IFAB engedélye nélkül.**

Azoknak, akik játékvezetőket vagy egyéb résztvevőket oktatnak, ki kell emelniük, hogy:

- a játékvezetőknek a szabályokat a játék „szellemiségében” kell alkalmazni, hogy sportszerűek és biztonságosak legyenek a mérkőzések.
- mindenkinek tiszteletben kell tartania a játékvezetőket és azok döntéseit, szem előtt és tiszteletben tartva azt, hogy ők is emberek és hibáznak.

A játékosoknak nagy felelősségük van a játék képének alakításában, és a csapatkapitánynak fontos szerep jut a játékszabályok, valamint a játékvezetői döntések tiszteletben tartásának elősegítésében.

Jelmagyarázat

A fő szabálmódosításokat sárga aláhúzás és a margón lévő kijelölés jelzi. A szerkesztői változtatásokat aláhúzás jelzi.

Sárga lap (figyelmeztetés); piros lap (kiállítás).



Általános módosítások

A játékszabályok egyetemessége azt jelenti, hogy a játék a világ minden részében és minden szinten alapvetően ugyanaz. A játék 'sportszerű' és biztonságos környezetének megteremtése mellett a játékszabályoknak a részvételt és a játék élvezetét is elő kell segítenie.

Az IFAB a múltban is megengedett némi rugalmasságot a nemzeti labdarúgó szövetségeknek a labdarúgás bizonyos kategóriáira vonatkozó 'szervezési' szabályok módosítását illetően. Az IFAB azonban erősen hisz abban, hogy a nemzeti labdarúgó szövetségeknek képesnek kell lenniük arra, hogy megváltoztassák a labdarúgás szervezésének bizonyos vonatkozásait, amennyiben az hasznára van az adott ország labdarúgásának.

Az, hogy a játékot hogyan játsszák és vezetik, a világ minden labdarúgó pályáján ugyanolyan kell legyen a FIFA világbajnokságtól kezdve a legkisebb faluig. Azt azonban, hogy milyen hosszú legyen a játék, hány ember vehet részt benne, és hogyan büntetnek egyes sportszerűtlen viselkedésformákat, az adott ország labdarúgásának igényei alapján kell meghatározni.

Minden nemzeti labdarúgó szövetségnek (a kontinentális szövetségeknek és a FIFA-nak) lehetősége van arra, hogy a játékszabályok alábbi szervezési területeinek mindegyikét, vagy csak néhányukat módosítsák:

A játék minden szintjén:

- a csapatok számára engedélyezett cserejátékosok száma legfeljebb 5*, kivéve az ifjúsági labdarúgást, ahol ezt a számot a nemzeti labdarúgó szövetség, a kontinentális szövetség vagy a FIFA határozza meg
- az agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserek alkalmazása (az IFAB protokoll alapján)
- a „Csak a csapatkapitány” útmutató bevezetése

** A hosszabbítással folytatódó mérkőzésekre vonatkozó feltételekért, valamint a cserelehetőségekre vonatkozó korlátozásokért, illetve részletekért lásd a 3. szabályt.*

Ifjúsági, veterán, fogyatékkal élők és grassroots labdarúgás

- a játéktér nagysága
- a labda nagysága, súlya és anyaga
- a kapufák közötti, valamint a talaj és a keresztléc közötti távolság
- a két (egyenlő hosszúságú) félidő (valamint a hosszabbítás két egyenlő hosszúságú félidejének) időtartama
- a játékosok száma
- a visszatérő cserejátékosok alkalmazása
- az ideiglenes kiállítás (büntetőpadok) alkalmazása néhány/az összes figyelmeztetéssel járó szabálytalanság esetén (sárga lapok)
- a csapatkapitány kötelező karszalagjára vonatkozó specifikus követelmények

Ezek mellett a következő, a labdarúgás kategóriáit érintő változtatások engedélyezettek, további rugalmasságot biztosítva a nemzeti labdarúgó szövetségek részére, országuk labdarúgásának segítésére és fejlesztésére:

- az ifjúsági és a veterán szinten a nemzeti labdarúgó szövetségeknek, a kontinentális szövetségeknek, valamint a FIFA-nak lehetősége van a korhatárt meghatározni
- mindegyik nemzeti labdarúgó szövetség meghatározza, hogy a labdarúgás legalsó szintjei közül mit tekint grassroots versenynek

Az IFAB tesztek

Előfordul, hogy egy lehetséges szabályváltoztatást kipróbálni vagy tesztelni kell, hogy annak a játékra gyakorolt várható vagy váratlan hatásait értékelni lehessen. A kontinentális és nemzeti labdarúgó szövetségeknek, valamint a versenyszervezőknek az ilyen tesztekben történő részvételhez az IFAB engedélye szükséges.

[2025/26-ban az IFAB továbbra is felülvizsgál néhány tesztelést a játék alacsonyabb szintjein, amelyek a konfrontációs helyzeteket követő lecsillapodási időszakok alkalmazására irányulnak.](#)

Az összes tesztre vonatkozó további részlet és protokoll a www.theifab.com

honlapon található (a „Tesztek” részben).

Akik bármelyik teszten részt szeretnének venni, lépjenek kapcsolatba az IFAB-bal a következő email címen: **trials@thefab.com**.

Engedély egyéb változtatásokhoz

A nemzeti labdarúgó szövetségeknek lehetőségük van arra, hogy különböző versenyeken bármely fenti változtatást jóváhagyjanak – a változtatások egyetemleges vagy teljes körű alkalmazása nem követelmény. **Más változtatások azonban, az IFAB engedélye nélkül nem megengedettek.**

Kérjük a nemzeti labdarúgó szövetségeket, hogy tájékoztassák az IFAB-ot arról, hogy miként és milyen szinteken alkalmazzák ezen változtatásokat, mivel ez az információ, és különösen a változtatások alkalmazásának okai további fejlesztési ötletekhez/stratégiákhoz vezetnek, amelyeket az IFAB meg tud osztani, ezzel is segítve más nemzeti labdarúgó szövetségek labdarúgást érintő fejlesztéseit.

Az IFAB nagy érdeklődéssel fogadná a játékszabályok olyan egyéb potenciális módosításait, melyek növelhetnék a részvételt, vonzóbbá tennék a labdarúgást, és elősegítenék annak fejlődését világszerte.



‘Csak a csapatkapitány’ útmutatások

Bevezetés

A tisztelet és sportszerűség a labdarúgás alapértékei, mégis a játékvezetők és a mérkőzés más hivatalos személyei rendszeresen szembesülnek szóbeli és/vagy fizikai ellenvéleményekkel, amikor döntéseket hoznak. Szélsőséges esetekben a játékosok a játékvezetőre rohannak és körbeveszik őt vagy tömegjelenetet rendeznek, ami a játékvezető iránti tisztelet hiányát mutatja, árt a játék arculatának, félelmet keltő és kiábrándító lehet.

A játékvezető és a csapatkapitányok közötti szorosabb együttműködés segíthet a sportszerűség és a kölcsönös tisztelet megeremtésében. Erre való tekintettel, azért, hogy a játékvezető megmagyarázhassa a kulcsfontosságú döntéseket, csak a csapatkapitányok közelíthetik majd meg a játékvezetőt, feltéve, hogy azt tiszteletteljesen teszik és ilyen módon is viselkednek. Ugyanakkor, a csapatkapitány felelőssége azt biztosítani, hogy a csapattársai megfelelő távolságban maradjanak a játékvezetőtől, és ne avatkozzanak a játékvezető és a csapatkapitány(ok) közötti interakcióba.

A „csak a csapatkapitány” irányelveket alkalmazni kívánó versenyszervezőket az alábbi egyszerű útmutatások segítik.

Útmutatások

- A játékosok és a játékvezető közötti normál interakció megengedett és továbbra is fontos (az átláthatóság elősegítése, valamint az esetleges frusztráció és konfliktushelyzet elkerülése érdekében)
- Bármely játékos (ideértve a csapatkapitányt is), aki szóval vagy cselekedettel fejezi ki ellenvéleményét, figyelmeztetésben részesül (sárga lap)
- Amennyiben szükséges, a játékvezető magyarázza meg a fontos döntéseket a csapatkapitány(ok)nak és/vagy az incidensben érintett játékos(ok)nak

- Annak megakadályozására, hogy a játékosok tömegjelenetet rendezzenek vagy körbevegyék a játékvezetőt a jelentősebb helyzetekben, illetve a fontos incidensek vagy döntések alkalmával:
 - mindkét csapatból csak egy játékos – általában a csapatkapitány – közelítheti meg a játékvezetőt, és ennek során tiszteletteljes módon kell kommunikálnia
 - a játékvezető (szóban vagy kézmozdulatokkal) utasíthatja / ösztönözheti a játékosokat arra, hogy ne közelítsenek felé
 - a csapatkapitány felelőssége segíteni a csapattársait a játékvezetőtől távolabb irányítani
 - a játékvezetőt engedély nélkül megközelítő/körbevevő játékosokat figyelmeztetésben (sárga lap) kell részesíteni
 - amennyiben indokolt, a játékvezető dönthet úgy, hogy késlelteti a játék újraindítását, hogy a kapitány(ok)nak legyen ideje elmagyarázni a döntést a játékosoknak, a megfelelő viselkedést megkövetelni stb.
- A játékvezető dönti el, hogy más játékosok, azaz nem a csapatkapitány, interakciót kezdeményezhetnek vele, vagy megközelíthetik őt pl.: amennyiben a játékos szabálytalanságot követett el, vele szemben követtek el szabálytalanságot, és/vagy megsérült

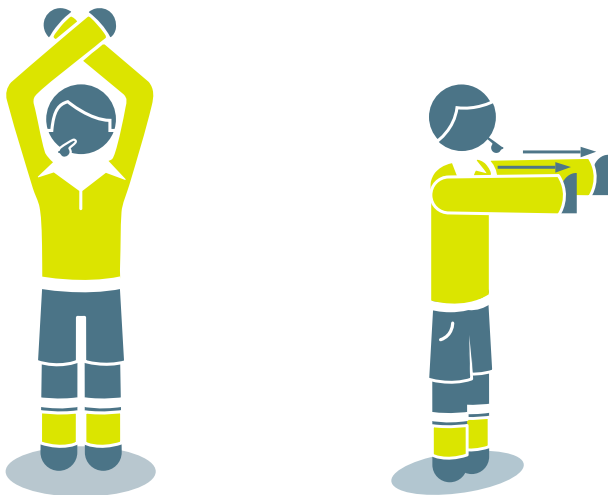
Amikor a kapus a csapatkapitány

- Amikor a kapus a csapatkapitány, a játékvezetőt legkésőbb a kezdőrúgást eldöntő pénzfeldobásig tájékoztatni kell arról, hogy a kapus helyett melyik játékost jelölték ki arra, hogy a játékvezetőt megközelítheti
- Vagy csak a kapus vagy a kijelölt játékos közelítheti meg a játékvezetőt, és nem mindketten egyszerre
- Amennyiben a kijelölt játékost lecserélik vagy kiállítják, másik játékost kell kijelölni

Ifjúsági, veterán, fogyatékkal élők mérkőzésein és grassroots labdarúgásban alkalmazható lehetőség

Az alábbi útmutatások csak az ifjúsági, veterán, fogyatékkal élők mérkőzéseire és grassroots labdarúgásra vonatkoznak.

- A játékvezető a síp megfújásával és az alábbi jelzést használva kezdeményezheti a „csak a csapatkapitány” útmutatások alkalmazását:
 - Mindkét karját a feje fölé emeli és csuklónál keresztezi őket
 - Karjait szétválasztja és nyitott tenyérrel a teste elé tartja őket egy távolságtartó mozdulattal, jelezve, hogy a játékosok nem közelíthetnek



- A csak csapatkapitány zóna 4 méterre terjed ki a játékvezető körül
- Ahol indokolt, a játékvezető távolabb mehet a játékosoktól a csak csapatkapitány zóna kijelöléséhez
- A csak csapatkapitány zónába nem léphet más játékos a csapatkapitányokon kívül, akiknek azonosító karszalagot kell viselniük
- A csapatkapitánynak bizonyos fokú felelősséget kell vállalnia abban, hogy csapattársait a csak csapatkapitány zóna tiszteletben tartására ösztönözze, és hogy azok legalább 4 méter távolságot tartsanak a játékvezetőtől

- Amennyiben nem a csapatkapitány, hanem más játékos lép a zónába, a vétkest figyelmeztetésben (sárga lap) kell részesíteni, mert ellenvéleményét cselekedettel fejezte ki
- Amennyiben egynél több játékos lép a zónába, akkor legalább egy játékost figyelmeztetésben kell részesíteni (sárga lap) – általában azt, aki először lép jogosulatlanul a zónába vagy aki a legagresszívebben közeledik
- Minden incidenst, amelynek során egy csapatból egynél több játékos lép jogosulatlanul a zónába, jelenteni kell az illetékes szerveknek a mérkőzést követően*

** Határozottan javasoljuk, hogy a versenyszervezők határozzanak meg szankciókat arra az esetre, amikor egy csapatból több játékos belép a csak csapatkapitány zónába.*

Útmutatások az ideiglenes kiállításokhoz (büntetőpadok)

Bevezetés

Az ideiglenes kiállítások (büntetőpadok) alkalmazása minden vagy csak néhány figyelmeztetéssel járó (sárga lap) szabálytalanság esetén választható az ifjúsági, veterán, fogyatékkal élők és grassroots labdarúgás versenyein, a verseny nemzeti labdarúgó szövetségének, kontinentális szövetségének vagy a FIFA-nak a jóváhagyásától függően.

Az IFAB 138. éves közgyűlése jóváhagyta az „Útmutatások az ideiglenes kiállításokhoz (büntetőpadok)” átdolgozott változatát.

Az ideiglenes kiállításokra vonatkozó utalás megtalálható:

5. szabály – A játékvezető

5.3 Jogai és kötelezettségei – Fegyelmező intézkedés

A játékvezető jogában áll sárga vagy piros lapot felmutatni, és ahol a versenyszabályok megengedik, időlegesen kiállítani játékost, a mérkőzés kezdetét megelőző játéktérre lépéstől a mérkőzés befejezéséig, ideértve a félidei szünetet, hosszabbítást és a büntetőrúgásokat (büntetőpárbajt) is.

Ideiglenes kiállítás az, amikor a játékos figyelmeztetéssel (sárga lap) járó szabálytalanságot követ el, és mérkőzés következő szakaszára vonatkozó azonnali 'felfüggesztéssel' büntetik. Ennek az a filozófiája, hogy az 'azonnali büntetés' jelentős és közvetlen pozitív hatást gyakorol a vétkes játékos viselkedésére, valamint feltételezhetően a csapatéra is.

A nemzeti labdarúgó szövetségnek, a kontinentális szövetségeknek vagy a FIFA-nak (a versenyszabályokban történő megjelenítéshez) jóvá kell hagynia az ideiglenes kiállítás protokollját a következő útmutatások mentén:

Csak játékosok

- Az ideiglenes kiállítások minden játékosra alkalmazhatók (a kapusokat is beleértve), a csere- vagy lecserélt játékosok által elkövetett, figyelmeztetéssel (sárga lap) járó szabálytalanságokra azonban nem.

A játékvezető jelzése

- A játékvezető az ideiglenes kiállítást sárga lap felmutatásával, majd mindkét karjával egyértelműen az ideiglenes kiállítás helyére mutatva jelzi (amely általában a játékos technikai zónája)

Az ideiglenes kiállítás időtartama

- Az ideiglenes kiállítás időtartama az összes szabálytalanság esetén ugyanaz
- Az ideiglenes kiállítás időtartama legyen a teljes játékidő 10-15% (pl.: 90 perces mérkőzés esetén 10 perc, 80 perces mérkőzés esetén 8 perc)
- Az ideiglenes kiállítás időtartama a játék újraindításakor kezdődik, miután a játékos elhagyta a játékteret
- A játékvezetőnek az ideiglenes kiállítás időtartamába bele kell számolnia a játék megszakításakor 'elvesztegetett' időt is, amely a félidő végén 'hosszabbításként' jelenik meg (pl.: játékoscsere, sérülés, gól ünneplése stb.)
- A versenyeknek kell eldönteniük, hogy ki segíti a játékvezetőt a kiállítás időtartamának mérésében – ez lehet a feladata egy küldöttnek, a negyedik játékvezetőnek vagy egy semleges játékvezető asszisztensnek, akár egy csapatvezetőnek
- Miután az ideiglenes kiállítás időtartama letelt, a játékos az oldalonról térhet vissza a játékvezető engedélyével, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül
- A játékos visszatérését illetően a végső döntés a játékvezetőé
- Az ideiglenesen kiállított játékos csak az ideiglenes kiállítás időtartamának leteltével cserélhető (és csak akkor, ha a csapat nem használta fel az összes engedélyezett cserejátékost és/vagy cserelehetőségét adott esetben)

- Amennyiben az ideiglenes kiállítás időtartama nem telt le az első félidő végéig, akkor a fennmaradó részét a második félidő kezdetétől kell letölteni. Ez a hosszabbításra is vonatkozik
- Amennyiben az ideiglenes kiállítás időtartama nem telt le a második félidő végéig, amikor hosszabbítás következik, akkor a fennmaradó részét a hosszabbítás kezdetétől kell letölteni
- Megengedett, hogy a játékos, aki a mérkőzés végén még az ideiglenes kiállítását tölti, részt vegyen a büntetőrúgásokban (büntetőpárbajban), mivel az ideiglenes kiállításokat nem alkalmazzák a büntetőrúgások (büntetőpárbaj) során

Az ideiglenes kiállítás helye

- Az ideiglenesen kiállított játékosnak a technikai zónában (ahol ilyen van), vagy a csapat edzőjével/technikai személyzetével együtt kell maradnia, kivéve, ha 'bemelegít' (a cserejátékosra vonatkozó feltételek mellett)

Szabálytalanságok az ideiglenes kiállítás alatt

- Az ideiglenesen kiállított játékos, aki figyelmeztetéssel vagy kiállítással járó szabálytalanságot követ el az ideiglenes kiállítás időtartama alatt, nem vesz részt a mérkőzés további részében, valamint nem helyettesíthető és nem cserélhető

További fegyelmezési intézkedés

- A versenyek/nemzeti labdarúgó szövetségek döntenek el, hogy jelenteni kell-e az ideiglenes kiállításokat az illetékes szövetségnek, valamint hogy hoznak-e további fegyelmezési intézkedést, például több ideiglenes kiállítás felszaporodása miatt felfüggesztést, ahogy a „hagyományos” sárga lapok esetében van

Az ideiglenes kiállítás rendszerei

Egy verseny a következő ideiglenes kiállítási rendszerek bármelyikét használhatja:

- A rendszer – minden figyelmeztetéssel járó szabálytalanságra
- B rendszer – néhány, figyelmeztetéssel járó szabálytalanságra

A rendszer – ideiglenes kiállítás minden figyelmeztetéssel járó szabálytalanságra

- Minden figyelmeztetéssel járó szabálytalanságot ideiglenes kiállítással büntetnek
- A játékos, aki ugyanazon a mérkőzésen második figyelmeztetést kap:
 - megkapja a második ideiglenes kiállítását és ezután nem vesz részt a mérkőzés további részében
 - lecserélhető egy cserejátékosra a második ideiglenes kiállítás leteltével, ha a játékos csapata még nem használta fel a rendelkezésre álló összes cserejátékost és/vagy játékoscsere lehetőségét adott esetben (ennek oka, hogy a csapatot már „megbüntették” azzal, hogy az adott játékos nélkül játszott két ideiglenes kiállítás időtartama alatt)

B rendszer – ideiglenes kiállítás néhány figyelmeztetéssel járó szabálytalanságra*

- A figyelmeztetéssel járó szabálytalanságok előre meghatározott listáját büntetik ideiglenes kiállítással
- Az összes többi, figyelmeztetéssel járó szabálytalanságot sárga lappal büntetik, de nem ideiglenes kiállítással
- A játékost, aki ugyanazon a mérkőzésen két figyelmeztetést kap, kiállítják, még akkor is, ha az egyik/mindkét figyelmeztetést ideiglenes kiállítással járó szabálytalanságért kapta

** Néhány verseny hasznosnak találhatja az ideiglenes kiállítás alkalmazását olyan figyelmeztetéssel járó szabálytalanságok esetében, amelyek „nem megfelelő viselkedéssel” kapcsolatosak, például*

- Szimulálás,
- A mérkőzés újrakezdésének késleltetése, amikor az ellenfél indítja újra a játékot
- Eltérő vélemény kimutatása, szóbeli megjegyzések és gesztusok
- Ígéretes támadás megállítása vagy annak zavarása visszatartással, visszahúzással, lökéssel vagy szándékos kezezéssel
- A rúgás előtti szabálytalan cselezés büntetőrúgáskor

Útmutatás a visszatérő cserejátékosokhoz

Az IFAB 2017. március 3-án, Londonban tartott 131. Éves Közgyűlésének jóváhagyását követően a játékszabályok engedélyezik a visszatérő cserejátékos alkalmazását az ifjúsági, veterán, fogyatékkal élők mérkőzésein, és grassroots labdarúgásban a versenyt szervező nemzeti labdarúgó szövetség, kontinentális szövetség vagy a FIFA jóváhagyásától függően.

A visszatérő cserejátékosokra vonatkozó utalás megtalálható:

3. szabály – A játékosok

3.2 A cserejátékosok száma – Visszatérő cserejátékosok

Visszatérő cserejátékosok alkalmazása csak az ifjúsági, veterán, a fogyatékkal élő, valamint a grassroots labdarúgásban engedélyezett a nemzeti labdarúgó szövetség, a kontinentális szövetség vagy a FIFA beleegyezésével.

A 'visszatérő cserejátékos' olyan játékos, aki már játszott a mérkőzésen és lecserélték (lecserélt játékos), de később, a mérkőzés során visszatér a játékba egy másik játékost helyettesítve.

A lecserélt játékos játékba való visszatérésére vonatkozó szabály alóli felmentést kivéve a 3. szabály, illetve a labdarúgás játékszabályainak előírásai vonatkoznak a visszatérő cserejátékosokra is. Különös tekintettel a 3. szabályban vázolt, játékoscsereire vonatkozó eljárást kell követni.



Agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserék protokoll

Bevezetés

Miután az IFAB a 2024. március 2-án, Skóciában megtartott 138. éves közgyűlésén (ÉK) elfogadta, A labdarúgás játékszabályai lehetővé teszik a versenyek számára, hogy engedélyezzék az agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserék alkalmazását.

Agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserére akkor kerül sor, amikor egy játékost, akinek tényleges vagy feltételezett agyrázkódása van, lecserélnék, és nem vesz részt tovább a mérkőzésen. Ez a játékoscsere nem számít „normál,” megengedett játékoscserének (és cserelehetőségnek, ahol azt alkalmazzák).

Az agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserékre vonatkozó utalás megtalálható:

3. szabály - A játékosok

3.2 A cserejátékosok száma - Agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserék

A versenyek a „Megjegyzések és módosítások” alatt felsorolt protokoll-lal összhangban használhatnak agyrázkódás miatti további, állandó játékoscseréket.

Nota bene: Bár a tesztelés során két különböző protokollt alkalmaztak, az IFAB éves közgyűlése egyetlen protokollt (lásd lent) fogadott el, amelyet teljes egészében alkalmazni kell.

Alapelvek

- Egy mérkőzésen mindkét csapat legfeljebb egy „agyrázkódás miatti cserejátékost” használhat fel.
- Az „agyrázkódás miatti játékoscserét” a már felhasznált cserejátékosok számától függetlenül el lehet végezni.
- Azokon a versenyeken, ahol a benevezett cserejátékosok száma megegyezik a maximálisan felhasználható „normál cserejátékosok” számával, az „agyrázkódás miatti cserejátékos” lehet egy már korábban lecserélt játékos, akit bármikor fel lehet használni, a már felhasznált cserejátékosok számától függetlenül.
- Amikor felhasználnak egy „agyrázkódás miatti cserejátékost,” akkor az ellenfél csapatnak lehetősége nyílik tetszőleges okból egy „további cserejátékos” felhasználására.

Végrehajtás

- A csere végrehajtása a 3. szabály – A játékosok előírásaival összhangban működik (kivéve, ha az alábbiak mást írnak elő)
- Az „agyrázkódás miatti játékoscsere” végrehajtható:
 - közvetlenül az agyrázkódás megtörténte vagy annak gyanúja után;
 - játékeren és/vagy játékeren kívül végzett vizsgálat után; vagy
 - bármikor, amikor agyrázkódás történik vagy annak gyanúja merül fel, ideértve azt is, ha a játékost már korábban megvizsgálták és visszatért a játéktérre.
- Ha egy csapat úgy dönt, hogy végrehajt egy „agyrázkódás miatti játékoscserét,” akkor lehetőleg egy eltérő színű játékoscsere lap/ formanyomtatvány segítségével tájékoztatják a játékvezetőt/negyedik játékvezetőt.
- Az agyrázkódást szenvedett, illetve az agyrázkódás gyanús játékos nem vehet részt a mérkőzés további részében, ideértve a büntetőrúgásokat (büntetőpárbajt) is, és amennyiben lehetséges, az öltözőbe és/vagy az orvosi helyiségbe kell kísérni őt.
- Az ellenfél csapatot a játékvezető/negyedik játékvezető tájékoztatja, hogy felhasználhat egy „további cserejátékost” és egy lehetséges „további

cserelehetőséget”, amelyet az ellenfél csapat „agyrázkódás miatti játékoscseréjével” egy időben vagy azt követően bármikor fel lehet használni (kivéve, ha a labdarúgás játékszabályai másként rendelkeznek).

Játékoscsere lehetőségei

- Az „agyrázkódás miatti játékoscsere” végrehajtása független a lehetséges „normál játékoscsere” lehetőségek számára vonatkozó bármilyen korlátozástól.
- Ha azonban egy csapat egy időben hajt végre „normál játékoscserét” egy „agyrázkódás miatti játékoscserével,” akkor ez egy „normál játékoscsere” lehetőségnek fog számítani.
- Miután egy csapat felhasznalta az összes „normál játékoscsere” lehetőségét, azután „agyrázkódás miatti játékoscserét” nem használhat fel „normál játékoscsere” végrehajtására.
- Ha egy csapat „agyrázkódás miatti játékoscserét” hajt végre, akkor az ellenfél csapat felhasználhat egy „további játékoscserét,” és kap egy „további játékoscsere” lehetőséget.” Ez a további lehetőség csak a „további cserejátékosra” használható fel, nem pedig egy „normál cserejátékosra”.

A mérkőzés hivatalos személyei

A játékvezető és a mérkőzés egyéb hivatalos személyei, különösképpen a negyedik játékvezető:

- nem részese a csapat azzal kapcsolatos döntéshozatali folyamatának, hogy egy játékost le kell-e cserélni vagy sem, illetve hogy egy játékost „normál cserejátékossl” vagy „agyrázkódás miatti cserejátékossl” kell-e helyettesíteni;
- nem dönthet arról, hogy egy tényleges vagy feltételezett sérülés indokolja-e az „agyrázkódás miatti cserejátékos” felhasználását;
- nyújtson megfelelő támogatást, ha egy játékos tényleges vagy feltételezett sérülést szenvedett, ideértve a csapatkapitány, az edző és/vagy az orvosi csapat tájékoztatását, ha azt gyanítja, hogy a játékosnak vizsgálatra/kezelésre van szüksége;
- támogassa a csapatkapitány, az edző és/vagy az orvosi csapat arra vonatkozó döntését, hogy egy sérült játékos nem tudja folytatni a játékot, ami

szükségessé teheti, hogy a játékvezető késleltesse a játék újraindítását addig, amíg a játékos el nem hagyta a játékteret; és

- tájékoztatnia kell az illetékes szerveket, ha aggályok merülnek fel azzal kapcsolatban, hogy egy „agyrázkódás miatti játékoscserét” nem megfelelően használtak fel.





A labdarúgás
játékszabályai

2025/26

Szabály

1



A játéktér

1. A játéktér borítása

A játéktérnek teljes mértékben természetes, vagy ahol a versenyszabályok engedik teljes mértékben mesterséges borításúnak kell lennie, kivéve ahol a versenyszabályok lehetővé teszik a mesterséges és természetes borítás integrált kombinációját (hibrid rendszer).

A mesterséges borítású játéktérnek zöld színűnek kell lennie.

Amennyiben a FIFA-hoz tartozó szövetségek válogatott csapatainak versenymérkőzéseit, illetve klubcsapatok nemzetközi versenymérkőzéseit mesterséges borítású játéktéren játsszák, akkor a játéktér felületének meg kell felelnie a „FIFA labdarúgópálya gyepére vonatkozó minőségi program” előírásainak, kivéve akkor, ha az IFAB egyedi felmentést adott.

2. A játéktér jelölései

A játéktérnek téglalap alakúnak kell lennie és veszélyt nem jelentő folytonos vonalakkal kell jelölni; a természetes borítású játéktér jelöléseinek kialakítására lehet veszélyt nem jelentő mesterséges borítást is alkalmazni. Ezek a vonalak ahhoz a területhez tartoznak, amelyet határolnak.

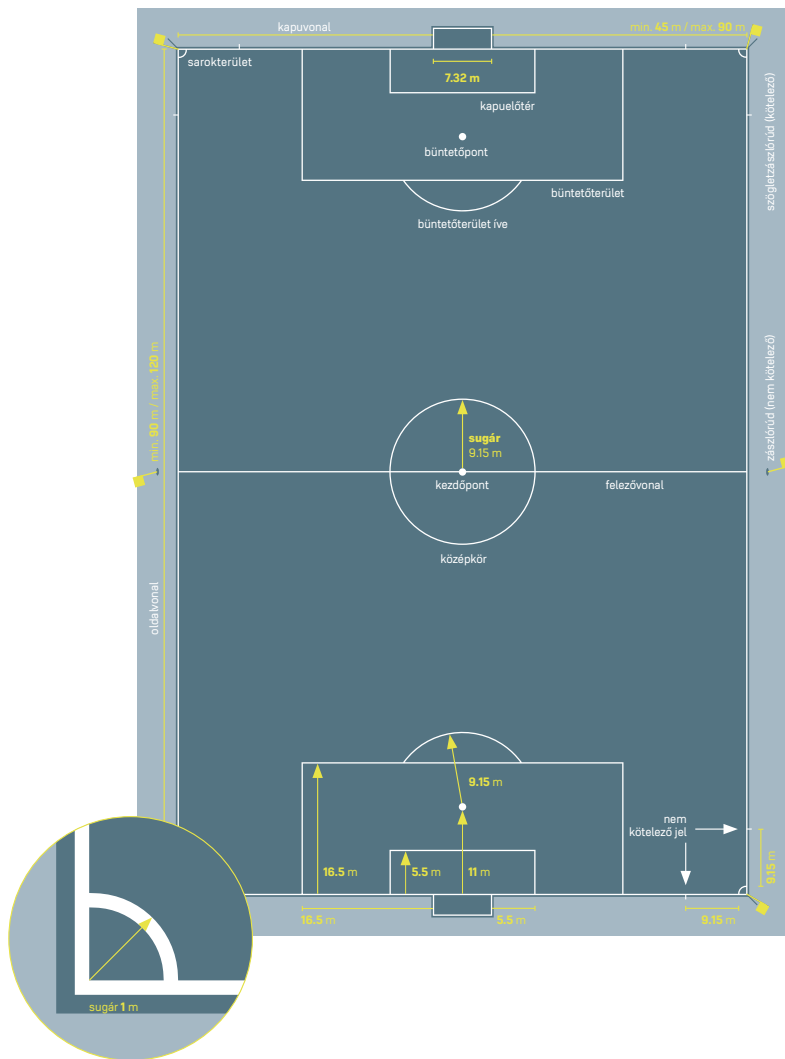
Kizárólag az 1. szabályban meghatározott vonalakkal lehet a játéktérrel jelölni. Mesterséges borítású játéktéren más vonalak is engedélyezettek, amennyiben eltérő színűek, és egyértelműen megkülönböztethetők a labdarúgás vonalaitól.

A két hosszabb határoló vonalat oldalvonalnak nevezzük. A két rövidebb vonal a kapuvonal.

A játéktérrel két térfélre osztja a felezővonal, amely a két oldalvonal középpontját köti össze.

A kezdőpontot a felezővonal középpontjában kell kijelölni. A kezdőpont körül 9,15 m sugarú kört kell húzni.

A sarokívtől az oldalvonalra és a kapuvonalra merőlegesen mérve 9,15 m távolság jelölhető meg a játéktéren kívül.



- A méretezések a határolóvonalak külső szélétől értendők, mivel a vonalak az általuk körbehatárolt terület részét képezik.
- A büntetőpontot annak középpontjától a kapuvonal hátsó éléig kell mérni.

A vonaloknak ugyanolyan szélesnek kell lenniük, és nem lehetnek szélesebbek 12 cm-nél. A kapuvonalnak ugyanolyan szélesnek kell lennie mint a kapufáknak és a keresztlécnek.

A játékost, aki nem engedélyezett jelzéseket helyez el a játéktérre sportszerűtlen viselkedésért figyelmeztetésben kell részesíteni. Amennyiben a játékvezető ezt észreveszi a mérkőzés ideje alatt, a játékost figyelmeztetésben kell részesíteni, amikor a labda legközelebb kikerül a játékból.

3. Méretek

Az oldalvonal hosszának nagyobbnak kell lennie a kapuvonal hosszánál.

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| • Hosszúság (oldalvonal): | • Hosszúság (kapuvonal): |
| minimum 90 m | minimum 45 m |
| maximum 120 m | maximum 90 m |

A versenyszabályok a fenti méretek között határozhatják meg a kapuvonal és az oldalvonal hosszát.

4. Méretek nemzetközi mérkőzéseken

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| • Hosszúság (oldalvonal): | • Hosszúság (kapuvonal): |
| minimum 100 m | minimum 64 m |
| maximum 110 m | maximum 75 m |

A versenyszabályok a fenti méretek között határozhatják meg a kapuvonal és az oldalvonal hosszát.

5. A kapuelőtér

A kapuvonalra merőlegesen egy-egy vonalat kell 5,5 m-re mindkét kapufa belsejétől megjelölni. Ezek a vonalak 5,5 m hosszúságban nyúlnak be a játéktérre, és a kapuvonallal párhuzamos egyenessel vannak összekötve. E vonalakkal és a kapuvonallal határolt területet kapuelőtérnek nevezzük.

6. A büntetőterület

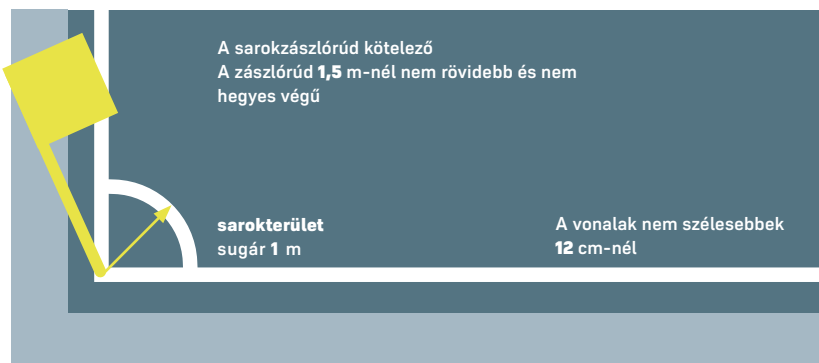
A kapuvonalra merőlegesen egy-egy vonalat kell 16,5 m-re mindkét kapufa belsejétől megjelölni. Ezek a vonalak 16,5 m hosszúságban nyúlnak be a játéktérre, és a kapuvonallal párhuzamos egyenessel vannak összekötve. E vonalakkal és a kapuvonallal határolt területet büntetőterületnek nevezzük.

Mindkét büntetőterületen belül egy büntetőpont van kijelölve, 11 m-re a két kapufa közötti felezőponttól.

Mindkét büntetőpont közepétől 9,15 m sugarú körív húzódik a büntetőterületen kívül.

7. A sarokterület

A sarokterületet egy 1 méter sugarú, a pályára rajzolt negyedkör jelöli ki minden szögletzászlónál



8. Zászlórudak

Mindegyik sarokban egy 1,5 m-nél nem rövidebb, nem hegyes végű, zászlóval ellátott zászlórudat kell elhelyezni.

Zászlórudak helyezhetők el a felezővonal mindkét végén legalább 1m-rel.

9. A technikai zóna

A technikai zóna olyan stadionokban lejátszott mérkőzésekre vonatkozik elsősorban, ahol a csapatvezetők, a csere- és lecserélt játékosok részére ülőhelyet jelöltek ki az alábbiakban megadott módon:

- a technikai zóna 1-1 méterre terjed ki a kispad mindkét oldalától és egy méterre közelíti meg az oldalvonalat
- javasolt a technikai zónát határvonalakkal megjelölni
- a technikai zónában tartózkodó személyek számát a versenyszabályok határozzák meg
- a technikai zónában tartózkodó személyek:
 - a mérkőzés kezdete előtt, a versenyszabályok előírásai szerint azonosításra kerülnek;
 - viselkedjenek felelősségteljesen;
 - tartózkodjanak a technikai zónán belül, csak kivételes esetekben hagyhatják el a technikai zónát, pl. akkor, amikor a játékvezető az orvosnak vagy a gyűrőnek engedélyt ad, hogy sérült játékost a játéktéren ápoljon
- egy időben csak egy személynek van joga taktikai utasításokat adni a technikai zónából

10. A kapuk

Mindkét kapuvonal közepén kaput kell elhelyezni.

A kapuk két függőleges kapufából állnak, amelyek a szögletzászlóktól egyenlő távolságra vannak és felül egy vízszintes keresztléccel vannak összekötve. A kapufáknak és a keresztlécnek engedélyezett anyagból kell készülniük és nem jelenthetnek veszélyt. Mindkét kapu kapufáinak és keresztlécének azonos alakúnak kell lenniük, amelynek négyzet, téglalap, kör, ellipszis, illetve ezen lehetőségek valamilyen kombinációjának kell lennie.

A FIFA vagy a kontinentális szövetségek védnöksége alatt szervezett hivatalos versenyeken használt minden kapu esetén ajánlott, hogy azok megfeleljenek a FIFA Minőség Program labdarúgó kapukra vonatkozó előírásainak.

A kapufák közötti belső távolság 7,32 m, a keresztléc alsó éle 2,44 m-re van a talajtól.

A kapufák kapuvonalhoz viszonyított helyzetét az ábra szerint kell kijelölni.

A kapufáknak és a keresztlécnek fehér színűnek kell lennie, szélességük és vastagságuk azonos és nem lehet több, mint 12 cm.

Amennyiben a keresztléc elmozdul vagy eltörik, a játékot meg kell állítani, amíg vissza nem helyezik, vagy ki nem cserélik. A játékot labdaejtéssel kell újramezteni. Amennyiben a keresztléc nem javítható, a mérkőzést be kell szüntetni. A keresztléc nem helyettesíthető kötéllel vagy más rugalmas vagy veszélyes anyaggal.

Hálók rögzíthetők a kapukhoz és a kapu mögött a talajhoz, megfelelően kifeszítve, úgy, hogy ne akadályozza a kapust.

Biztonság

A kapukat (beleértve a hordozható kapukat is) biztonságosan kell a talajhoz rögzíteni.

11. Kapuvonal technológia

GLT rendszerek használata megengedett a játékvezetők döntésének támogatásához annak megerősítésében, hogy gólt értek-e el.

A GLT használatát a versenyszabályoknak is ki kell kötni.

A kapuvonal technológia alapelvei

A GLT-t kizárólag a kapuvonalra alkalmazhatják és csakis annak meghatározásához, hogy gólt értek-e el.

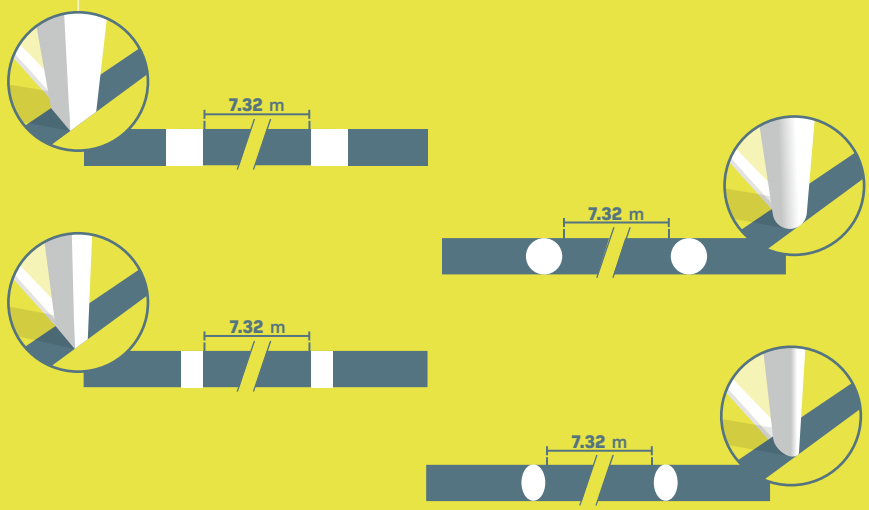
A gólszerzés jelzésének azonnal meg kell történnie, amit a GLT rendszer kizárólag a játékvezető részére (a játékvezető óráján keresztül vibrálással vagy vizuális jelzéssel és/vagy a játékvezető fülhallgatóján/headsetjén keresztül) egy másodpercen belül automatikusan megerősít. A jelzést a videó szobába (VOR) is továbbítani lehet.

A GLT követelményei és leírása

Amennyiben a versenymérkőzéseken GLT-t alkalmaznak, a verseny szervezőinek biztosítani kell, hogy a rendszer (ideértve a kapu keretének



A kapufák kapuvonalhoz viszonyított helyzetét az alábbi ábra szerint kell kijelölni.



bármely lehetséges változtatását és a labdában lévő technológiát) megfeleljen a „FIFA Minőség Program kapuvonal technológiára vonatkozó előírásainak.

Ahol GLT-t alkalmaznak, ott a játékvezetőnek ellenőriznie kell a technológia működését a mérkőzés előtt, a Tesztelési kézikönyvben foglaltak szerint. Amennyiben a technológia nem a Tesztelési kézikönyvben foglaltaknak megfelelően működik, a játékvezető nem használhatja a GLT rendszert és jelentést kell tennie erről az illetékes szerveknek.

12. Kereskedelmi célú hirdetések

A kereskedelmi célú hirdetések semmilyen formában, valósan vagy virtuálisan, nem helyezhetők a játéktérre, a kapuhálók által körülhatárolt területre, a technikai zónába, a játékvezetői felülvizsgálati területre (RRA), vagy a határoló vonalaktól számított 1 méteren belülre a csapatok pályára lépésétől kezdve addig, amíg a félidőben elhagyják a játékteret, majd a csapatok visszatérésétől számítva a mérkőzés végéig. Tilos hirdetéseket kihelyezni a kapukra, hálókra, a zászlórudakra vagy a zászlókra, illetve ezekhez bármilyen külső eszközt (kamerát, mikrofont stb.) rögzíteni

Továbbá az álló hirdetéseknek legalább:

- 1 méterre kell elhelyezkedni az oldalvonalaktól
- a kapuháló mélységével megegyező távolságban kell elhelyezkedni a kapuvonaltól
- 1 méterre kell elhelyezkedni a kapuhálótól

13. Logók és jelvények

A FIFA, a kontinentális szövetségek, a nemzeti labdarúgó szövetségek, versenyek, egyesületek, vagy egyéb testületek logóinak és jelvényeinek valós vagy virtuális másolatait a mérkőzés ideje alatt tilos kihelyezni a játéktérre, a kapuhálókra és az általuk körbehatárolt területekre, a kapukra, valamint a sarokzászló-rudakra. Ezek kihelyezése a sarokzászlón engedélyezett

14. A videó játékvezető asszisztens (VAR)

A VAR-t alkalmazó mérkőzéseken egy videó szoba (VOR) és legalább egy játékvezetői felülvizsgálati terület (RRA) megléte szükséges.

Videó szoba (VOR)

A VOR az a helyiség, ahol a videó játékvezető asszisztens (VAR) a kisegítő videó játékvezető asszisztens (AVAR), és a visszajátzási operátor (RO) dolgozik; ez a helyiség lehet a stadionban, ahhoz közel, vagy egy távolabbi helyen. Csak engedéllyel rendelkező személyek léphetnek be a VOR-ba, hogy kommunikáljanak a VAR-ral, AVAR-ral, és a RO-val a mérkőzés alatt.

Azt a játékost, csere-, vagy lecserélt játékost illetve csapatvezetőt, aki belép a VOR-ba, ki kell állítani.

Játékvezetői felülvizsgálati terület (RRA)

A VAR-t alkalmazó mérkőzéseken legalább egy RRA kijelölése szükséges, ahol a játékvezető a játéktéren történő felülvizsgálatot (OFR) elvégezheti. Az RRA-nak:

- a játéktéren kívül, látható helyen kell lennie
- jól láthatóan kell kijelölni

Az a játékos, csere-, vagy lecserélt játékos illetve csapatvezető, aki a belép a RRA-ba figyelmeztetéssel büntetendő.

Szabály

2



A labda

1. Tulajdonságok és méretek

Minden labda:

- gömbölyű;
- megfelelő anyagból kell készülnie;
- kerülete 68 és 70 cm között van;
- súlya a mérkőzés kezdetén 410 és 450 g között van;
- levegőnyomása (tengerszinten) 0,6-1,1 atmoszféra (600-1100 g/cm²) között van

Az összes, a FIFA vagy a kontinentális szövetségek védnöksége alatt szervezett hivatalos verseny mérkőzésein használt labdának meg kell felelnie a FIFA Minőség Program labdákra vonatkozó előírásainak és mindegyiken fel kell tüntetni a FIFA Minőség Program labdákra vonatkozó egyik jelölését.

Mindegyik jelzés azt jelzi, hogy a labda szükséges ellenőrzése megtörtént, és a labda a 2. szabályban jelzett minimum-előírásokon felül az adott jelzés speciális technikai előírásainak is megfelel, amelyeket az IFAB elfogadott.

A nemzeti labdarúgó szövetségek versenyein is előírhatják ezen jelzések egyikének használatát.

A FIFA, a kontinentális szövetségek és a nemzeti labdarúgó szövetségek védnöksége alatt szervezett versenyeken semmilyen, kereskedelmi célú hirdetés nem engedélyezett a labdán, kivéve a verseny és a verseny szervezőjének logóját/emblémáját, és az engedélyezett gyártó védjegyét. A versenyszabályok korlátozhatják az ilyen jelek méretét és számát.

2. Alkalmatlanná vált labda helyettesítése

Ha a labda a játékra alkalmatlanná válik:

- a játékot meg kell szakítani
- a játékot labdajárással kell újratekinteni

Ha a labda kezdőrúgásnál, kirúgásnál, szögletűgásnál, szabadrúgásnál, büntetőrúgásnál vagy bedobásnál válik a játékra alkalmatlanná, akkor a játék újraindítását meg kell ismételni.

Ha a labda büntetőrúgás, vagy a büntetőrúgások (büntetőpárbaj) közben válik alkalmatlanná, miközben előrefelé mozog, de még nem érintkezett játékosal, a keresztlécével, vagy a kapufával a büntetőrúgást újra el kell végezni.

A labda a mérkőzés folyamán a játékvezető engedélye nélkül nem cserélhető.

3. További labdák

A 2. szabály előírásának megfelelő további labdák helyezhetők el a játéktér körül. Ezek használatát a játékvezető felügyeli.



Szabály

3



A játékosok

1. A játékosok száma

A játékban két csapat vesz részt, legfeljebb 11-11 játékosal, ezek közül 1-1 a kapus. A mérkőzés nem kezdhető el vagy folytatható csapatonként 7 játékosnál kevesebbel.

Amennyiben egy csapat kevesebb mint 7 játékosal játszik, mert egy vagy több játékos szándékosan hagyta el a játékteret, a játékvezetőnek nem kell megállítania a játékot, sőt előnyszabályt is alkalmazhat, azonban a mérkőzés nem folytatódhat, miután a labda játékon kívülre került, és a csapatnak nincs meg a minimális 7 játékosa.

Amennyiben a versenyszabályok előírják, hogy a kezdőrúgás előtt minden játékost és cserejátékost be kell nevezni és egy csapat kevesebb mint 11 játékosal kezdi el a mérkőzést, akkor megérkezésük után csak az összeállításba benevezett játékosok és cserejátékosok vehetnek részt a mérkőzésen.

2. A cserék száma

Hivatalos versenyek

A hivatalos versenyeken szerepeltethető cserejátékosok számát, legfeljebb ötöt, a FIFA, a kontinentális, vagy a nemzeti labdarúgó szövetségek határozzák meg. A legmagasabb osztályban lévő klubok első vagy a nemzetközi csapatok felnőtt 'A' csapatai által játszott férfi vagy női mérkőzéseken, ahol a versenyszabályok szerint legfeljebb öt cserejátékos szerepeltethető, ott mindkét csapatnak:

- legfeljebb három cserelehetősége van*
- lehetősége van a félidőben további játékoscserét elvégezni

**Amennyiben mindkét csapat ugyanakkor végez játékoscserét, akkor az mindkét csapat számára egy-egy felhasznált cserelehetőségnek számít. Egy csapat több játékoscseréje (illetve annak kérése) ugyanabban a játékmegszakításban egyetlen cserelehetőség felhasználásának számít.*

Hosszabbítás

- Amennyiben egy csapat nem használta fel az összes játékoscseréjét, és/vagy az összes cserelehetőségét, akkor a fel nem használt játékoscserék, illetve cserelehetősegek felhasználhatók a hosszabbításban.
- Ahol a versenyszabályok megengedik a csapatoknak egy további játékoscsere felhasználását a hosszabbításban, ott mindkét csapat kap egy további cserelehetőseget.
- Játékoscserét lehet végezni a rendes játékidő és a hosszabbítás közötti szünetben, valamint a hosszabbítás félidejében – ezek nem számítanak felhasznált cserelehetősegeknek.

A versenyszabályoknak elő kell írniuk, hogy:

- hány cserejátékos nevezhető; ezek száma háromtól tizenötig terjedhet
- hogy felhasználható-e egy további cserejátékos, ha a mérkőzés hosszabbítással folytatódik (függetlenül attól, hogy a csapat felhasználta-e az összes engedélyezett cseréjét)

Egyéb mérkőzések

A felnőtt „A” csapatok nemzetközi mérkőzésein legfeljebb tizenöt cserejátékos nevezhető, akiből legfeljebb hat játékos cserélhető.

Minden más mérkőzésen ennél több játékos cserélhető feltéve, ha:

- a két csapat megállapodott a cserék maximális számában
- a megállapodást a mérkőzés előtt bejelentették a játékvezetőnek

Ha a játékvezetőt nem tájékoztatják, vagy a két csapat a mérkőzés előtt nem tudott megegyezni, akkor csapatonként legfeljebb hat játékos cserélhető.

Visszatérő cserejátékosok

Visszatérő cserejátékosok alkalmazása csak az ifjúsági, veterán, a fogyatékkal élő, valamint a grassroots labdarúgásban engedélyezett a nemzeti, kontinentális labdarúgó szövetség vagy a FIFA beleegyezésével

Agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserek

A versenyek a „Megjegyzések és módosítások” alatt felsorolt protokoll-lal összhangban használhatnak agyrázkódás miatti további, állandó játékoscsereket.

3. A csere végrehajtása

A cserejátékosok nevét a mérkőzés kezdete előtt meg kell adni a játékvezetőnek. Azok a cserejátékosok, akiket addig nem neveznek, nem vehetnek részt a mérkőzésen.

Egy játékos cserejátékosal történő helyettesítéséhez a következő feltételek kelleneek:

- a játékvezetőnek be kell jelenteni a cserét, annak megtörténte előtt
- a lecserélendő játékos:
 - számára a játékvezető adja meg az engedélyt a játéktér elhagyására, kivéve ha már a játéktéren kívül tartózkodik, és a határolóvonal legközelebbi pontján kell távoznia, kivéve ha a játékvezető jelzi, hogy a felezővonalnál vagy egy másik ponton (pl.: testi épség/biztonság vagy sérülés miatt) közvetlenül és azonnal elhagyhatja a játékteret
 - köteles azonnal a technikai zónába vagy az öltözőbe menni, a továbbiakban nem vehet részt a mérkőzésen, kivéve ha engedélyezettek a visszatérő cserejátékosok
- amennyiben a lecserélendő játékos megtagadja a játéktér elhagyását, a játék folytatódik

A cserejátékos csak akkor léphet be:

- ha áll a játék,
- ha a felezővonalnál lép a játéktérre,
- miután a lecserélendő játékos elhagyta a játékteret,
- miután erre megkapta a játékvezető jelzését

A csere akkor van végrehajtva, amikor a cserejátékos belép a játéktérre, és e pillanattól kezdve a helyettesített játékos lecserélt játékos, a cserejátékos

pedig a játékban résztvevő játékosává válik, és elvégezheti a játék bármelyik újraindítását.

Minden cserejátékos és lecserélt játékos a játékvezető döntési jogkörébe tartozik, akár részt vesz a játékban, akár nem.

4. A kapus cseréje

Bármely más játékos helyet cserélhet a kapussal, feltéve, hogy:

- a cserét annak megtörténte előtt bejelenti a játékvezetőnek
- a cserét akkor hajtják végre, amikor áll a játék

5. Szabálytalanságok és büntetések

Ha egy benevezett cserejátékos kezdi el a mérkőzést egy benevezett játékos helyett anélkül, hogy a játékvezetőt erről tájékoztatják:

- játékvezető engedélyezi a benevezett cserejátékosnak a mérkőzés folytatását,
- a benevezett cserejátékoskal szemben ne alkalmazzon fegyelmezési szankciót,
- a benevezett játékosból benevezett cserejátékos lehet,
- a csapat játékoscsereinek száma nem csökken,
- a játékvezetőnek az esetet jelenti kell az illetékes szövetségnek

Amennyiben játékoscsere a félidő szünet alatt, illetve a hosszabbítás előtt kerül sor, akkor azt a mérkőzés újrakezdése előtt kell befejezni. A megnevezett cserejátékos akkor is folytathatja a játékot, ha a játékvezetőt nem tájékoztatták. Fegyelmezési intézkedést nem kell tenni, az esetet jelenteni kell az illetékes szövetségnek.

Ha egy játékos a játékvezető engedélye nélkül helyet cserél a kapussal:

- a játékot folytatni kell;
- az érintett játékosokat figyelmeztetésben kell részesíteni, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül, kivéve ha a csere a félidőben (a hosszabbítás félidőjét is beleértve), vagy a mérkőzés vége és a hosszabbítás, és/vagy a büntetőrúgások (büntetőpárbaj) kezdete közötti időben történt

Minden más szabálytalanság esetén:

- a játékosokat figyelmeztetésben kell részesíteni
- a játékot közvetett szabadrúgással kell újraindítani arról a helyről, ahol a labda a játék megszakításakor volt

6. Játékosok és cserejátékosok kiállítása

Ha a játékos kiállítása:

- a csapatösszeállítás leadása előtt történik, őt semmilyen formában nem nevezhetik a csapatösszeállításban;
- a csapatösszeállítás leadása után történik, de a kezdőrúgás még nem történt meg, akkor helyettesíthető egy benevezett cserejátékoskal, aki azonban nem helyettesíthető; a csapat játékoscseréinek száma nem csökken
- a kezdőrúgást követően történik, akkor nem helyettesíthető

A kezdőrúgás előtt vagy után kiállított benevezett cserejátékos nem helyettesíthető.

7. A játéktéren tartózkodó egyéb személyek

Az edző és a csapatösszeállításban felsorolt hivatalos személyek csapatvezetők (a játékosok és cserejátékosok nem). Bárki, akit a csapatösszeállításban nem jelöltek játékosként, cserejátékosként vagy csapatvezetőként, külső személynek tekintendő.

Amennyiben csapatvezető, cserejátékos, lecserélt vagy kiállított játékos, illetve külső személy lép a játéktérre, a játékvezető:

- csak akkor állítsa meg a játékot, ha az adott személy beavatkozik a játékba
- gondoskodjon arról, hogy az adott személy elhagyja a játéktérrel a játék megállításakor
- tegye meg a megfelelő fegyelmi intézkedést

Amennyiben a játékot azért állították meg, mert:

- egy csapatvezető, cserejátékos, lecserélt vagy kiállított játékos avatkozott be, akkor a játékot közvetlen szabadrúgással vagy büntetőrúgással kell újraindítani
- egy külső személy avatkozott be, akkor a játékot labdaejtéssel kell újraindítani

Amennyiben a labda a kapuba tart és a beavatkozás nem akadályoz védőjátékost a labda megjátszásában, akkor a gólt meg kell adni, ha a labda a kapuba jut (még akkor is, ha a labdába értek), kivéve, ha a támadó csapat avatkozott be.

8. Játéktéren kívüli játékos

Ha egy játékos, akinek a játékvezető engedélyére van szüksége, hogy visszatérhessen a játéktérre, a játékvezető engedélye nélkül tér vissza, akkor a játékvezetőnek:

- meg kell állítania a játékot (ezt nem kell azonnal, ha a játékos nincs hatással a játékra, nem akadályoz játékvezetőt, vagy ha előnyszabály alkalmazható)
- figyelmeztetnie kell a játékost az engedély nélküli visszatérés miatt

Amennyiben a játékvezető megállítja a játékot:

- akkor a beavatkozás helyéről elvégzendő közvetlen szabadrúgással
- vagy amennyiben nem történt beavatkozás, akkor közvetett szabadrúgással kell újraindítani a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megszaktításának pillanatában volt

Az a játékos, aki a játéktér bármely határvonalát játékbeli mozgása részeként átlépi, nem követ el szabálytalanságot

9. Gólszerzés, amikor egyéb személy tartózkodik a játéktéren

Amennyiben a gólszerzés után, de még a játék újraindítását megelőzően, a játékvezető észreveszi, hogy egyéb személy tartózkodott a játéktéren a gólszerzéssel egy időben, és az a személy hatással volt a játékra:

- a játékvezetőnek érvénytelenítenie kell a gólt, ha:
 - az egyéb személy a gólszerző csapat játékosa, cserejátékosa, lecserélt játékosa, kiállított játékosa, vagy csapatvezetője volt. A játékot az egyéb személy helyéről elvégzett közvetlen szabadrúgással kell újraindítani.
 - az egyéb személy külső személy volt, és hatással volt a játékra, kivéve ha gól 'A játéktéren tartózkodó egyéb személyek' részben foglaltak következményeként születik; a játékot labdaejtéssel kell újraindítani
- a játékvezetőnek meg kell ítélnie gólt, ha:

- az egyéb személy a gólt kapó csapat játékosa, cserejátékosa, lecserélt játékosa, kiállított játékosa, vagy csapatvezetője volt.
- az egyéb személy külső személy volt, és nem avatkozott be a játékba

A játékvezetőnek minden esetben gondoskodnia kell arról, hogy az egyéb személy elhagyja a játékteret.

Amennyiben a játékvezető a gólszerzés és a játék újraindítása után veszi észre, hogy a gólszerzéssel egy időben egyéb személy tartózkodott a játéktéren, a gólt nem érvénytelenítheti. Amennyiben az egyéb személy még a játéktéren tartózkodik, akkor a játékvezetőnek:

- meg kell állítani a játékot
- gondoskodnia kell arról, hogy az egyéb személy elhagyja a játékteret
- a megfelelő módon, labdajárással vagy szabadrúgással, újra kell indítani a játékot

A játékvezetőnek az esetet jelenteni kell az illetékes szövetségnek.

10. A csapatkapitány

Mindkét csapatnak rendelkeznie kell egy azonosító karszalagot viselő csapatkapitánnyal a játéktéren. A csapatkapitány nem élvez különleges státuszt és jogokat, de bizonyos szintű felelősséggel tartozik a csapata viselkedéséért.

A versenyeknek lehetőségük van a „Megjegyzések és módosítások” című fejezetbe foglalt „Csak a csapatkapitány” útmutatások alkalmazására.

Szabály

4



A játékosok felszerelése

1. Biztonság

A játékos nem használhat olyan felszerelést és nem viselhet semmi olyat, ami veszélyes.

Mindenfajta ékszer (nyaklánc, gyűrű, karkötő, fülbevaló, bőrpánt, gumipánt stb.) viselése tilos, azokat le kell venni. Az ékszerek ragasztószalaggal történő lefedése nem megengedett.

A játékosokat a mérkőzés kezdete, a cserejátékosokat játéktérre lépésük előtt kell ellenőrizni. Amennyiben a játékos nem engedélyezett/veszélyes felszerelést vagy ékszert visel, a játékvezető utasítsa őt, hogy:

- vegye le azt;
- hagyja el a játéktérrel a játék következő megállításánál, amennyiben nem képes, vagy nem akar eleget tenni az utasításnak

Figyelmeztetni kell a játékost, aki nem tesz eleget az utasításnak, vagy ismét viseli az eltávolítandó felszerelést vagy ékszert.

2. Kötelező felszerelés

A játékos kötelező felszerelésének a következő különálló tételeket kell tartalmaznia:

- ujjakkal rendelkező mez
- rövidnadrág
- sportszár – ha külsőleg ragasztószalagot vagy más anyagot alkalmaznak vagy viselnek, akkor annak színe meg kell egyezzen a sportszár azon színével, amelyen alkalmazták, vagy amit fed
- sípcsontvédők – megfelelő fokú védelmet nyújtó anyagból és megfelelő méretben kell készülniük és a sportszáraknak fedniük kell őket. A sípcsontvédők mérete és alkalmassága a játékosok felelőssége
- cipő

A csapatkapitánynak az illetékes versenyszervező által kiadott vagy engedélyezett karszalagot kell viselnie, vagy egyszínű karszalagot, amelyen a „captain” szó, a „C” betű vagy ezek fordítása szerepel, amelynek szintén egyszínűnek kell lennie (lásd még 'Általános változtatások').

A játékosnak, aki véletlenül elveszíti cipőjét vagy sípcsontvédőjét, a lehető leghamarabb pótolnia kell azt, de nem később, mint ahogy a labda legközelebb kikerül a játékból; ha a játékos ezt megelőzően megjátssza a labdát és/vagy gólt szerez, a gól érvényes.

3. Színek

- A két csapatnak egymástól és a játékvezetőktől eltérő színeket kell viselniük.
- Mindkét kapusnak a játékosoktól, és a játékvezetőktől eltérő színeket kell viselnie.
- Ha a két kapus megegyező színű mezben van, és nincs másik mezük, a játékvezetőnek engedélyeznie kell a mérkőzés lejátsszását

Az alsómezeknek

- egyszínűnek kell lennie és meg kell egyezzen a mez ujjának alapszínével vagy
- a mez ujjával teljesen megegyező mintázatúnak/színűnek kell lennie

Az alánadrág/harisnya színe meg kell egyezzen a rövidnadrág alapszínével vagy a rövidnadrág alsó részének színével – ugyanazon csapat játékosainak azonos színt kell viselniük.

4. Egyéb felszerelés

Veszélytelen védőfelszerelés, például kesztyűk, fejjvédő, arcmaszkok, puha, könnyű és párnázott anyagból készült térd- és karvédők, kapus sapka, illetve sportszemüveg viselése megengedett. A kapusok melegítőnadrágot is viselhetnek.

Fejfedők

A viselt fejfedőnek (kivéve a kapus sapkáját), a következő kitételeknek kell megfelelnie:

- feketének vagy a mez alapszínével megegyező színűnek kell lennie (feltéve, hogy ugyanazon csapat játékosai azonos színt viselnek)

- összhangban kell lennie a játékos felszerelés professzionális megjelenésével
- nem kapcsolódhat a mezhez
- nem jelenthet semmilyen veszélyt az azt viselő játékosra vagy más játékosra nézve (pl. nyitó/záró mechanizmus a nyak körül)
- nem lehet(nek) a felületről kinyúló része(i) (kiálló elemek)

Elektronikus kommunikáció

A játékosok (beleértve a csere-, lecserélt, valamint kiállított játékosokat) számára semmilyen elektronikus vagy kommunikációs eszköz viselése vagy használata nem megengedett (kivétel ahol elektronikus teljesítménymérő és megfigyelő rendszerek (EPTS) használata engedélyezett). Az elektronikus kommunikáció alkalmazása a csapatvezetőknek megengedett, ha az közvetlenül összefügg a játékosok biztonságával vagy testi épségével vagy taktikai/edzői célokkal, de csak kis méretű, hordozható, kézi eszköz (pl.: mikrofon, fejhallgató, fülhallgató, mobil/okostelefon, okosóra, tablet, laptop) használható. Azt a csapatvezetőt, aki nem engedélyezett eszközt használ, vagy az elektronikus, illetve kommunikációs eszköz használatából kifolyólag nem tanúsít megfelelő magatartást, ki kell állítani.

Elektronikus teljesítménymérő és megfigyelő rendszerek (EPTS)

Azokon a FIFA, a kontinentális, vagy a nemzeti labdarúgó szövetségek védnöksége alatt megrendezésre kerülő hivatalos mérkőzéseken, ahol az elektronikus teljesítménymérő és megfigyelő rendszerek részét képező viselhető technológiát (WT) alkalmazzák, a versenyszervezőknek gondoskodniuk kell róla, hogy a játékosok felszereléséhez erősített technológia nem veszélyes és megfelelő a viselhető EPTS-re vonatkozó előírásoknak a FIFA Minőség Programjában.

Ahol az EPTS-t a mérkőzés vagy versenyszervező biztosítja, akkor a mérkőzés vagy versenyszervező(k)nek gondoskodik(niu)k (kell) arról, hogy az EPTS-ből a technikai zónába sugárzott információk és adatok megbízhatóak és pontosak legyenek.

A FIFA EPTS-re vonatkozó Minőség Programja a versenyszervezőket megbízható és pontos elektronikus teljesítménymérő és megfigyelő rendszerek engedélyeztetési eljárásában segíti.

5. Jelszavak, nyilatkozatok, képek és hirdetések

A felszerelésnek tilos bármilyen politikai, vallási vagy személyes jelmondatot, nyilatkozatot vagy képet tartalmaznia. A játékosok nem fedhetnek fel olyan

alsóruházatot, mely a gyártó logóján kívül politikai, vallási, személyes jelmondatot, nyilatkozatot, képet vagy hirdetést. Azt a játékost/ a játékos csapatát, aki a szabályt megsérti a verseny szervezőjének, a nemzeti labdarúgó szövetségnek, vagy a FIFA-nak kell szankcionálnia.

Alapelvek

- A 4. szabály minden, a játékosok, csere-, lecserélt játékosok által viselt felszerelésre vonatkozik (a ruházatot is beleértve); az elvei a technikai zónában tartózkodó összes csapatvezetőre vonatkoznak.
- Az alábbiak (általában) megengedettek:
 - a játékos száma, neve, a csapat címere/logója, a labdarúgást, annak tiszteletét és feddhetetlenségét népszerűsítő kezdeményezések jelmondatai/emblémái, valamint a versenyszabályok vagy a nemzeti és kontinentális szövetségek, illetve a FIFA szabályok által megengedett hirdetések
 - a mérkőzés részletei: csapatok, dátum, verseny/esemény, helyszín
- Engedélyezett jelmondatokat, nyilatkozatokat vagy képeket csak a mez elején és/vagy a karszalagon szabad feltüntetni
- Néhány esetben a jelmondat, a nyilatkozat vagy a kép csak a csapatkapitány karszalagján jeleníthető meg

Szabályértelmezés

Annak értelmezésekor, hogy egy jelmondat, nyilatkozat vagy kép engedélyezhető-e, figyelembe kell venni a 12. szabályt (Szabálytalanságok és sportszerűtlen viselkedés), amely előírja, hogy a játékvezetőnek intézkednie kell azzal a játékosal szemben, aki a következőkben vétkes:

- goromba, durva vagy sértő kifejezést használ és/vagy ilyen cselekedetet hajt végre
- provokatív, gúnyos vagy ingerlő cselekedetet hajt végre

A fenti kategóriák bármelyikébe tartozó jelmondatok, nyilatkozatok vagy képek nem megengedettek.

Amíg a 'vallási' vagy 'személyes' viszonylag könnyen meghatározható, addig a 'politikai' kevésbé egyértelmű, de az alábbiakhoz kapcsolódó jelmondatok, nyilatkozatok vagy képek nem megengedettek:

- bármely élő vagy elhunyt személy(ek) (kivéve, ha a verseny elnevezésének részét képezik)
- bármely helyi, regionális, nemzeti vagy nemzetközi politikai párt/ szervezet/

csoport stb.

- bármely helyi, regionális, nemzeti kormány, annak bármely osztálya, hivatala vagy funkciója
- bármely diszkriminatív szervezet
- bármely szervezet, melynek célja/ tevékenysége nagy valószínűséggel nagy számban sért embereket
- bármely meghatározott politikai cselekedet/esemény

Amikor jelentős nemzeti vagy nemzetközi eseményhez kapcsolódó megemlékezés történik, az ellenfél csapatának (ideértve a szurkolókat is) és a közvéleménynek az érzékenysége képezze alapos megfontolás tárgyát.

A versenyszabályok tartalmazhatnak további megkötéseket/korlátozásokat főleg az engedélyezett jelmondatok, nyilatkozatok és képek méretét, számát és elhelyezését illetően. Javasoljuk, hogy a jelmondatokkal, nyilatkozatokkal és képekkel kapcsolatos nézetkülönbségeket a megrendezésre kerülő mérkőzést/versenyt megelőzően rendezzék.

6. Szabálytalanságok és büntetések

Ennek a szabálynak bármilyen megsértése esetén a játékot nem kell megállítani:

- azonban a játékvezető utasítsa a vétkes játékost a játéktér elhagyására és felszerelésének rendbehozatalára
- a játékos hagyja el a játéktérrel, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül, hacsak addigra nem hozta rendbe a felszerelését

A játéktérrel a felszerelése rendbehozatala vagy cseréje miatt elhagyó játékos

- felszerelését a játéktérre való visszatérés engedélyezése előtt valamelyik játékvezetőnek ellenőriznie kell
- kizárólag a játékvezető engedélyével (amely akár a játék közben is megadható) térhet vissza

Ha egy játékos engedély nélkül tér vissza a játéktérre, akkor őt figyelmeztetésben kell részesíteni. Amennyiben a játékot a figyelmeztetés miatt állították meg, akkor közvetett szabadrúgást kell ítélni arról a helyről, ahol a labda a játék megállításának pillanatában volt, kivéve, ha beavatkoztak a játékba, mert abban az esetben közvetlen szabadrúgást (vagy büntetőrúgást) kell ítélni a beavatkozás helyéről.



Szabály 5

A játékvezető

1. A játékvezető hatásköre

Minden mérkőzést egy játékvezető vezet, akinek korlátlan joga, hogy azon a mérkőzésen érvényt szerezzen a labdarúgás játékszabályainak.

2. A játékvezető döntései

A játékvezetőnek döntéseit saját véleményére alapozva, a legjobb tudása szerint, a labdarúgás játékszabályoknak megfelelően és a játék szellemiségében” kell meghoznia. A játékvezetőnek saját belátása szerint kell a megfelelő lépéseket a labdarúgás játékszabályai által biztosított kereteken belül megtennie.

A játékvezetőnek a mérkőzéssel kapcsolatos döntései – beleértve a gól érvényességét vagy a mérkőzés végeredményét – véglegesek. A játékvezető és a mérkőzés további hivatalos személyeinek a döntéseit tiszteletben kell tartani.

Amennyiben a játékvezető felismeri vagy egy további hivatalos személy tanácsára elfogadja, hogy az újraindításra vonatkozó döntése helytelen, akkor azt nem változtathatja meg, ha a játék újraindult vagy jelezte az első vagy második félidő végét (beleértve a hosszabbítást) és elhagyta a játékteret, illetve beszüntette a mérkőzést. Azonban, ha a félidő végén a játékvezető azért hagyja el a játékteret, hogy a játékvezetői felülvizsgálati területre (RRA) menjen vagy utasítsa a játékosokat, hogy térjenek vissza a játéktérre, akkor ez nem akadályozza meg egy, a félidő vége előtt megtörtént esettel kapcsolatos döntés megváltoztatását.

A 12.3-as szabályban és a VAR protokollban vázolt kivételek alapján a játék újraindítását követően csak akkor alkalmazható fegyelmi szankció, ha a szabálytalanságot egy másik játékvezető észlelte és még az újraindítás megelőzően megkísérelte közölni a játékvezetővel; a fegyelmi szankcióhoz kapcsolódó újraindítás nem alkalmazható.

Amennyiben a játékvezető alkalmatlanná válik a játék vezetésére, a játék a mérkőzés további hivatalos személyeinek felügyelete alatt is folytatódhat, amíg a labda legközelebb játékon kívülre kerül

3. Jogai és kötelezettségei

A játékvezető:

- érvényt szerez a labdarúgás játékszabályainak
- a mérkőzés további hivatalos személyeivel együttműködve vezeti a mérkőzést
- méri az időt és feljegyzéseket készít a mérkőzésről, az illetékes szövetség számára jelentést készít a mérkőzésről, amelyben információt ad a fegyelmezési akcióról és bármely más incidensről, amely a mérkőzés előtt, alatt vagy után történik
- felügyeli és/vagy jelzi a játék újraindítását

Előny szabály

- szabálytalanság esetén továbbengedi a játékot, ha ebből annak a csapatnak származik előnye, amelyik ellen a szabálytalanságot elkövették, és bünteti a szabálytalanságot, ha a feltételezett előny nem valósul meg abban a pillanatban vagy néhány másodpercen belül

Fegyelmező intézkedés

- amennyiben egy időben több szabálytalanság is történik, a súlyosabbat bünteti, a szankció, az újrakezdés, a fizikai súlyosság és a taktikai hatás figyelembe vételével
- fegyelmezési szankcióval él a figyelmeztetéssel és kiállítással járó szabálytalanságban vétkes játékosokkal szemben
- jogában áll fegyelmezési szankcióval élni a játéktérre lépéstől, ideértve a mérkőzés előtti ellenőrzést is, a játéktér elhagyásáig (beleértve a büntetőrúgásokat (büntetőpárbajt). Amennyiben egy játékos vagy a csapatvezető még a mérkőzés kezdetén, a játéktérre lépés előtt kiállítással járó szabálytalanságot követ el, a játékvezetőnek jogában áll megakadályozni, hogy a játékos vagy a csapatvezető részt vegyen a mérkőzésen (lásd 3.6 szabály); és jelentenie kell minden egyéb szabálytalanságot.
- jogában áll sárga vagy piros lapot felmutatni, és ahol a versenyszabályok megengedik, időlegesen kiállítani a játékost, a mérkőzés kezdetét megelőző játéktérre lépéstől a mérkőzés befejezéséig, ideértve a félidei szünetet, a hosszabbítást, és a büntetőrúgásokat (büntetőpárbajt) is
- fellép a nem felelősségteljes módon viselkedő csapatvezetőkkel szemben és

szóban fegyelmezheti, sárga lapot mutathat fel figyelmeztetésként vagy piros lapot mutathat fel a játéktérről és annak közvetlen környezetéből, beleértve a technikai zónát is, történő kiállításhoz; amennyiben a vétkes nem azonosítható, akkor a technikai zónában tartózkodó rangidős edzőt kell szankcionálni. Az egészségügyi személyzet kiállítással járó szabálytalanságot elkövető tagjának nem kell elhagyni a helyét akkor, ha a csapatnak nem áll másik egészségügyi végzettséggel rendelkező személy a rendelkezésére, és elláthatja feladatát, amennyiben valamelyik játékosnak orvosi segítségre van szüksége

- a mérkőzés további hivatalos személyeinek közlése alapján elbírálja azokat az incidenseket, amelyeket nem látott

Sérülések

- engedi a mérkőzés folytatását, amíg a labda játékon kívülre nem kerül, ha egy játékosnak csak enyhe sérülése van
- megállítja a mérkőzést, ha egy játékos súlyosan megsérült és biztosítja, hogy eltávolítsák a játéktérről. Sérült játékost nem lehet a játéktéren ápolni, és csak a játék újraindítása után léphet újra a játéktérre. Amennyiben a labda játékban van, akkor az oldalvonalról, ha játékon kívül van, akkor bármelyik határvonalról visszatérhet. A játéktér elhagyására vonatkozó szabály alól kivételt tenni csak akkor kell:
 - ha a kapus sérült meg
 - amikor a kapus és egy mezőnyjátékos ütközik össze, és kezelés szükséges
 - amikor egyazon csapatnak a játékosai ütköznek össze, és kezelés szükséges
 - ha súlyos sérülés történik
 - ha egy játékos olyan fizikai jellegű szabálytalanság következtében sérül meg, amiért az ellenfelet figyelmeztetik vagy kiállítják (pl.: feleltlen szerelés vagy súlyos szabálytalanság), és a vizsgálat/ápolás gyorsan befejeződik
 - ha büntetőrúgást ítélték, és a sérült játékos lesz a rúgást végző játékos
- gondoskodik arról hogy a vérző játékos elhagyja a játéktérre. A játékos csak akkor térhet vissza ismét a játéktérre, ha erre jelzést kap a játékvezetőtől, akinek meg kell győződnie arról, hogy a vérzés elállt, és a felszerelés sem véres

- amennyiben a játékvezető engedélyt adott az orvosnak és/vagy a hordágyvivőknek, hogy a játéktérre lépjenek, a sérült játékosnak el kell hagynia a játékteret akár hordágyon, lábon. Amennyiben a játékos nem hajlandó elhagyni a játékteret, akkor figyelmeztetésben kell részesíteni sportszerűtlen viselkedés miatt
- ha a játékvezető úgy dönt, hogy figyelmezteti vagy kiállítja a sérült játékost, akinek ápolás céljából el kell hagynia a játékteret, akkor a játékvezetőnek még a játékos távozása előtt kell a lapot felmutatnia
- ha a játék nem más ok miatt lett megszakítva, vagy egy játékos sérülése nem a játékszabályok megsértésének következménye, akkor a játékot labdaejtéssel kell újraindítani

Külső beavatkozás

- megszakíthatja, felfüggesztheti vagy beszüntetheti a mérkőzést a játékszabályok megsértése vagy külső beavatkozás miatt, például ha:
 - a világitás nem elégséges
 - ha egy néző által eldobott tárgy eltalál egy játékvezetőt, egy játékost vagy egy csapatvezetőt, a játékvezető az incidens súlyosságától függően tovább engedheti, megállíthatja, félbeszakíthatja vagy beszüntetheti a mérkőzést
 - ha egy néző sípjelet ad, és ez befolyásolja a játékot – a játékot meg kell állítani, és labdaejtéssel kell újraindítani
 - ha a mérkőzés alatt extra labda, egyéb tárgy vagy állat kerül a játéktérre, a játékvezetőnek:
 - csak akkor kell megállítani a játékot (és labdaejtéssel újraindítani), ha a fenti esemény hatással van játékra kivéve, ha a labda a kapuba tart és a beavatkozás nem akadályoz védőjátékost a labda megjátszásában. A gölt meg kell adni, ha a labda a kapuba jut (még akkor is, ha a labdába értek), kivéve, ha a támadó csapat avatkozott be.
 - engednie kell a játék folytatását ha a fenti esemény nincs hatással a játékra, és azt a lehető leggyorsabban eltávolíttatta
- biztosítja, hogy jogosulatlan személy ne léphessen a játéktérre

4. Videó játékvezető asszisztens (VAR)

A videó játékvezető asszisztensek (VAR-ok) alkalmazása csak ott engedélyezett, ahol a mérkőzés/versenyszervezők teljesítették az Implementáció támogatási és jóváhagyási program (IAAP) előírásait, a FIFA IAAP dokumentumaiban foglaltak szerint és megkapták az IFAB és a FIFA írásos engedélyét.

A játékvezetőt csak az 'egyértelmű és nyilvánvaló hiba', valamint a 'figyelmen kívül hagyott súlyos incidens' esetén segítheti a videó játékvezető asszisztens a következőkkel kapcsolatban:

- gól/nem gól
- büntetőrúgás / nem büntetőrúgás
- közvetlen piros lap (nem második figyelmeztetés)
- hibás azonosítás – amikor a játékvezető nem a megfelelő játékosnak ad piros vagy sárga lapot a vétkes csapatból

A videó játékvezető asszisztentstől (VAR) származó segítség az incidensek visszajátzásához kapcsolódik. A végső döntést a játékvezető hozza meg, ami kizárólag a VAR-tól származó információ és/vagy a játékvezető által megtekintett visszajátzás (játéktéren történő felülvizsgálat) alapulhat.

A 'figyelmen kívül hagyott súlyos incidens' esetét kivéve a játékvezető (és ahol ez releváns, egyéb játéktéren lévő játékvezető) köteles döntést hozni (ideértve azt is, ha nem bünteti a potenciális szabálytalanságot); ez a döntés nem változik meg, kivéve ha 'egyértelmű és nyilvánvaló hiba'.

A játék újraindítása utáni felülvizsgálat

Amennyiben a játékot megállították és újraindították a játékvezető csak hibás azonosítás, vagy potenciális, kiállítással büntetendő, erőszakos cselekedettel, köpéssel, harapással, vagy szélsőségesen goromba, durva és/vagy sértő cselekedettel(cselekedetekkel) kapcsolatos esetekben végezhet felülvizsgálatot és hozhatja meg a megfelelő fegyelmezési intézkedéseket.

5. A játékvezető felszerelése

Kötelező felszerelés

A játékvezető kötelező felszerelése:

- síp(ok)
- óra (órák)
- piros és sárga lapok
- jegyzettömb(vagy bármilyen egyéb, a mérkőzés eseményeinek feljegyzésére alkalmas eszköz)

Egyéb felszerelés

A játékvezető használhat még:

- a mérkőzés további hivatalos személyeivel történő kommunikációt szolgáló eszközöket – elektronikus berregő/bip zászlók, headset stb.
- EPTS vagy egyéb teljesítménymérő eszköz

A játékvezetőnek és a mérkőzés egyéb, 'játéktéren tartózkodó' hivatalos személyeinek tilos ékszert vagy más egyéb elektronikus eszközt viselniük, a kamerákat ideértve.

6. A játékvezető jelzései

Az elfogadott játékvezetői jelzéseket az ábrák mutatják.



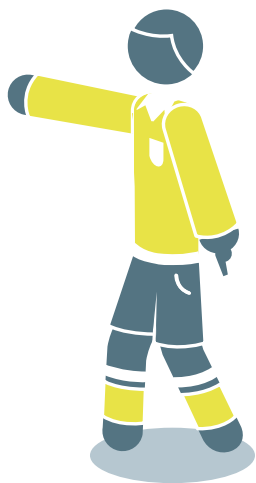
Büntetőrúgás



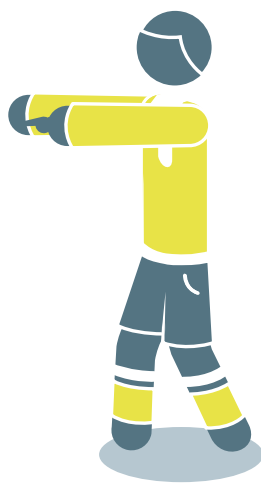
Közvetett szabadrúgás



Közvetlen szabadrúgás



Előny szabály (1)



Előny szabály (2)



Szöglet rúgás



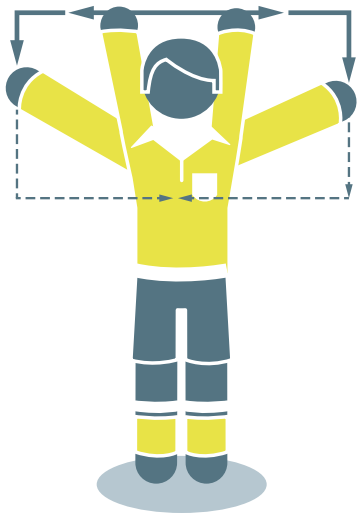
Kirúgás



Piros és sárga lap



Ellenőrzés ujj a fülre, a másik kéz/kar kinyújtva



Felülvizsgálat „TV jelzés”



A labdát a kezével/karjával kontrolláló kapusra vonatkozó 8 másodperces korlátozás utolsó 5 másodpercének **viasszaszámlálása.**

7. A játékvezetők felelőssége

A játékvezető és a mérkőzés további hivatalos személyei nem vonhatók felelősségre:

- játékos, vezető, vagy néző bármilyen jellegű sérüléséért
- tulajdonban esett bármilyen jellegű kárért
- bármely magánszemély, egyesület, vállalat, szövetség vagy más intézmény bármilyen jellegű veszteségéért, amely tényleges vagy feltételezett következménye a labdarúgás játékszabályai értelmében hozott vagy a mérkőzés megtartásával, lejátszásával, illetve vezetésével kapcsolatos játékvezetői döntésnek.

Az ilyen döntés lehet:

- annak megítélése, hogy a játéktér vagy környezetének állapota, avagy az időjárási körülmények lehetővé teszik-e a mérkőzés lejátszását
- a mérkőzés bármilyen okból történő beszüntetése
- a játéktér felszereléseire és a mérkőzés alatt használt labda állapotára vonatkozó döntések
- a mérkőzés megszakítása vagy tovább engedése nézők beavatkozása vagy a nézőtéren előforduló bármilyen probléma következtében
- a játék megszakítása vagy tovább engedése, hogy engedje a sérült játékos eltávolítani a játéktérről ápolás céljából
- annak elrendelése, hogy a sérült játékos távolítsák el a játéktérről ápolás céljából
- annak megengedése vagy megtiltása, hogy egy játékos viselhet-e valamilyen ruházatot vagy felszerelést
- annak megengedése vagy megtiltása (amennyiben ez a játékvezető felelősségi körébe tartozik), hogy bármely személy (ideértve a csapatvezetőket, a stadionhoz tartozó személyeket, biztonsági őrköt, fényképészeket vagy a média más képviselőit) tartózkodhat-e a játéktér közelében
- bármely más, a labdarúgás játékszabályaival vagy a játékvezető azon kötelességeivel összhangban hozott döntés, amely az adott mérkőzésen a FIFA, a kontinentális szövetség, a nemzeti labdarúgó szövetségek vagy a versenyszabályok szabályzataiból reá hárul



Szabály

6



A mérkőzés további hivatalos személyei

Mérkőzésekre további hivatalos személyeket (két játékvezető asszisztent, egy negyedik játékvezetőt, két alapvonalai játékvezetőt, egy tartalék játékvezető asszisztent, egy videó játékvezető asszisztent (VAR), és legalább egy kisegítő VAR-t (AVAR)) lehet kijelölni. A mérkőzés további hivatalos személyei segítik a játékvezetőt abban, hogy a labdarúgás játékszabályainak megfelelően vezesse a mérkőzést, azonban a végső döntést mindig a játékvezető hozza meg.

A játékvezető, a játékvezető asszisztensek, a negyedik játékvezető, az alapvonalai játékvezetők, és a tartalék játékvezető asszisztens a 'játéktéren tartózkodó' hivatalos személyek.

A VAR és az AVAR a 'videó' játékvezetők (VMO-k) és játékszabályoknak, valamint a VAR protokollnak megfelelően segítik a játékvezetőt.

A mérkőzés további hivatalos személyeinek a játékvezető iránymutatása alapján kell tevékenykedniük. Indokolatlan beavatkozás vagy helytelen magatartás esetén a játékvezető felmenti őket feladataik alól, és jelentést tesz az érintett szervnek.

A további 'játéktéren tartózkodó' hivatalos személyek segítik a játékvezetőt a szabálytalanságok megítélésében, amikor jobb rálátásuk van az esetre, mint a játékvezetőnek, valamint minden súlyos sportszerűtlenséget vagy egyéb incidenst, amely a játékvezető és a mérkőzés további hivatalos személyei látókörén kívül történt, jelenteniük kell a megfelelő szervezetnek. Segíteniük kell a játékvezetőt és a mérkőzés további hivatalos személyeit bármilyen jelentés elkészítésében.

A 'játéktéren tartózkodó' hivatalos személyek segítik a játékvezetőt a játéktér, a labdák és a játékosok felszerelésének ellenőrzésében (beleértve, hogy a problémákat megoldották-e), időpontokat tartalmazó feljegyzések készítésében a gólok és szabálytalanságok stb. tekintetében.

A versenyszabályoknak egyértelműen meg kell határozniuk, hogy kinek kell helyettesíteni a játékvezetőt, ha az nem képes elkezdni vagy folytatni a mérkőzést, és ennek ki kell terjednie minden ehhez kapcsolódó változásra. Pontosabban, egyértelműnek kell lennie, hogy amennyiben a játékvezető nem képes a mérkőzést folytatni, akkor a negyedik játékvezetőnek, a rangidős játékvezető asszisztensnek, vagy a rangidős alapvonalai játékvezetőnek kell a helyét átvennie.

1. A játékvezető asszisztensek

Jelzik:

- amikor a labda teljes terjedelmével elhagyta a játékeret, és melyik csapat jogosult szögletűgásra, kirúgásra vagy bedobásra
- amikor egy játékost leshelyzete miatt büntetni lehet
- a játékoscsere szándékát
- büntetőrúgás esetén, hogy a kapus előrelépett-e a rúgás előtt és hogy a labda áthaladt-e a kapuvonalon. Amennyiben alapvonalai játékvezetők is működnek, a játékvezető asszisztens a büntetőpont vonalában helyezkedik el.

A játékvezető asszisztens segítségnyújtása magában foglalja a játékoscsere felügyeletét is.

A játékvezető asszisztens beléphet a játéktérre, hogy segítse a 9,15 méteres távolság betartását.

2. A negyedik játékvezető

A negyedik játékvezető segítségnyújtása az alábbiakat is magában foglalja:

- a játékoscsere felügyeletét
- a játékos/cserejátékos felszerelésének ellenőrzését
- a játékosok visszatérését a játékvezető jelzését/engedélyét követően
- a cserelabdák felügyeletét
- a hosszabbítás játékvezető által meghatározott, minimális idejének jelzését a féldőrk végén (a hosszabbítást is beleértve)
- a játékvezető tájékoztatását bármely, a technikai zónában tartózkodó személy felelőtlen magatartásáról

3. Az alapvonalai játékvezetők

Az alapvonalai játékvezető jelezheti:

- amikor a labda teljes terjedelmével áthaladt a kapuvonalon, beleértve azt is, ha gól szerezték
- melyik csapat jogosult szögletűrúgásra vagy kirúgásra
- büntetőrúgás esetén, hogy a kapus előrelépett-e a rúgás előtt és hogy a labda áthaladt-e a kapuvonalon

4. A tartalék játékvezető asszisztens

A tartalék játékvezető asszisztens helyettesítheti a mérkőzés folytatására képtelenné vált játékvezető asszisztent, negyedik játékvezetőt vagy alapvonalai játékvezetőt, és ugyanúgy segítheti a játékvezető munkáját, mint a további „játéktéren tartózkodó” hivatalos személyek.

5. Videó játékvezetők

A videó játékvezető asszisztens (VAR) a mérkőzés hivatalos személye, aki a felvétel visszajátszásával segíti a játékvezetőt a döntéshozatalban ‘egyértelmű és nyilvánvaló hiba’ vagy gól/nem gól, büntetőrúgás/nem büntetőrúgás, közvetlen piros lap (nem második figyelmeztetés) eseteihez kapcsolódó ‘figyelmen kívül hagyott súlyos incidens’ esetén, illetve hibás azonosításkor, amikor a játékvezető a vétkes csapat nem megfelelő játékosát részesíti figyelmeztetésben vagy állítja ki.

A kiegészítő videó játékvezető asszisztens (AVAR) a mérkőzés olyan hivatalos személye, aki a VAR-t segíti elsősorban azzal, hogy:

- figyelemmel kíséri a televíziós közvetítést, amikor a VAR ellenőrzést vagy felülvizsgálatot végez
- lejegyzi a VAR-hoz köthető incidenseket, valamint bármilyen kommunikációs vagy technikai problémát
- segíti a VAR és a játékvezető közti kommunikációt főleg akkor, amikor a VAR ellenőrzést/felülvizsgálatot végez pl.: megmondja a játékvezetőnek, hogy ‘állítsa meg a játékot’ vagy ‘késleltesse az újraindítást’ stb.
- lejegyzi az ‘ellenőrzés’ vagy ‘felülvizsgálat’ miatt ‘elvesztegetett’ időt
- tájékoztatja a megfelelő személyeket a VAR-hoz köthető döntésekről

6. A játékvezető asszisztens jelzései
Az elfogadott játékvezető asszisztensi jelzéseket az ábrák mutatják.



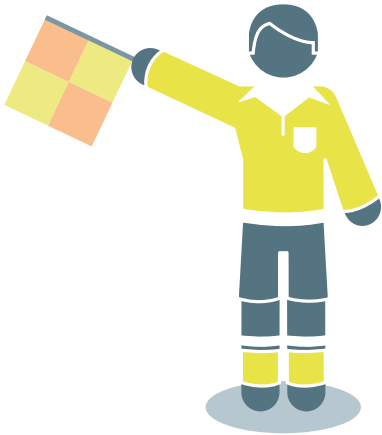
Játékoscsere



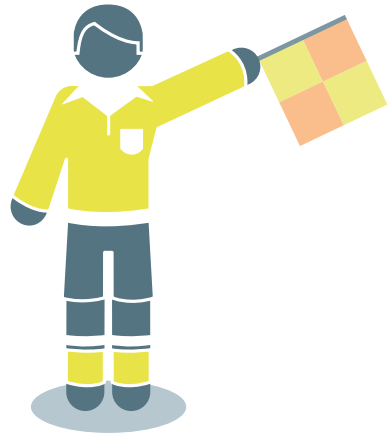
Szabadrúgás
a támadó csapat javára



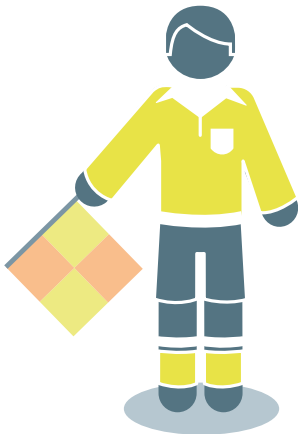
Szabadrúgás
a védő csapat javára



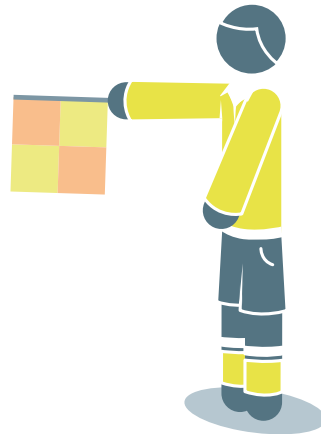
**Bedobás a támadó
csapat javára**



**Bedobás a védő
csapat javára**



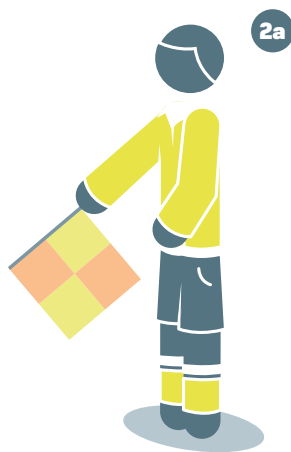
Szögletrúgás



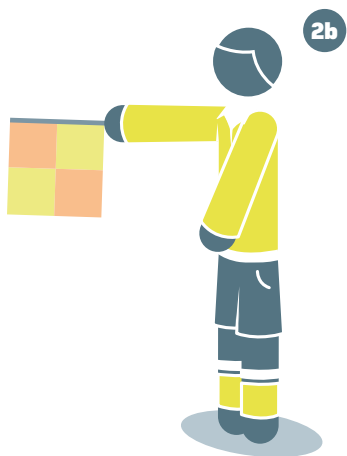
Kirúgás



Les



Les a játéktér
közelebbi oldalán



Les a játéktér
közepén



Les a játéktér
távolabbi oldalán

7. Az alapvonalai játékvezető jelzései



Gól

(kivéve, ha a labda nagyon egyértelműen áthaladt a kapuvonalon)

Szabály

7



A mérkőzés időtartama

1. Félidők

A mérkőzés két egyenlő, 45 perces félidőből áll, amely csak akkor rövidíthető, ha a játékvezető és a két résztvevő csapat, a versenyszabályokkal összhangban, a mérkőzés kezdete előtt ebben megegyezik.

2. A félidők közötti szünet

A félidőben a játékosoknak joguk van a szünethez, amely nem lehet 15 percnél több. A hosszabbítás félidejében rövid ivőszünet (amely nem haladhatja meg az egy percet) engedélyezett. A félidők közötti szünet időtartamát a versenyszabályokban kell megállapítani, és csak a játékvezető hozzájárulásával lehet megváltoztatni.

3. Az elvesztegetett idő beszámítása

A játékvezetőnek, félidőnként minden elvesztegetett játékidőt be kell számítania:

- játékoscserek
- sérült játékosok vizsgálata és/vagy eltávolítása a játéktérről
- időhúzás
- fegyelmezési szankciók
- a versenyszabályokban engedélyezett egészségügyi szünetek, például 'ivőszünetek' (amelyek nem haladhatják meg az egy percet) és 'lehülési' szünetek (90 másodperctől 3 percig)
- a VAR ellenőrzés és felülvizsgálat miatti késedelem
- gólok ünneplései
- bármely más ok, ideértve a játék újraindításának bármilyen jelentős mértékű késleltetését (pl.: egy külső személy beavatkozása miatt)

A negyedik játékvezető a félidők utolsó percének végén jelzi a hosszabbítás játékvezető által meghatározott minimális idejét. A hosszabbítás idejét a játékvezető nem csökkentheti, csak növelheti.

A játékvezető nem kompenzálhatja az első félidőben történt időmérési hibát a második félidő időtartamának megváltoztatásával.

4. Büntetőrúgás

Büntetőrúgás végrehajtására vagy annak megismétlésére a félidők játékidejét meg kell hosszabbítani addig, amíg a büntetőrúgást befejezik.

5. Félbeszakadt mérkőzés

A félbeszakadt mérkőzést újra kell játszani, hacsak a szervezők vagy a versenyszabályok másként nem rendelkeznek.



Szabály

8



A játék kezdése és újraindítása

A mérkőzés és a hosszabbítás mindkét félidejének indítása, valamint a játék gólt követő újraindítása kezdőrúgással történik. A szabadrúgások (közvetlen vagy közvetett), büntetőrúgások, bedobások, kirúgások és szögletűrúgások egyéb újraindításnak minősülnek (lásd 13-17. szabály).

A labdaejtés a játék újraindításának módja abban az esetben, ha a játékvezető állítja meg a játékot, és a játékszabályok nem írják elő a fenti újraindítások valamelyikét.

A játék újraindítását nem befolyásolja, ha akkor történik szabálytalanság, amikor a labda nincs játékban.

1. Kezdőrúgás

Végrehajtás

- a játékvezető feldob egy érmét és a feldobást nyerő csapat eldönti, hogy az első félidőben melyik kapura támadjon vagy elvégzi a kezdőrúgást
- a fentiekől függően, az ellenfél csapata végzi el a kezdőrúgást vagy eldönti, hogy melyik kapura támadjon az első félidőben
- az a csapat végzi el a második félidő kezdőrúgását, amelyik eldöntötte, hogy az első félidőben melyik kaput támadja
- a mérkőzés második félidejére a csapatok térfelet cserélnek, és a másik kapura támadnak
- ha az egyik csapat gólt ér el, a kezdőrúgás az ellenfelet illeti meg

Minden kezdőrúgásnál:

- minden játékosnak, kivéve a rúgást végző játékost, a saját térfelén kell tartózkodnia
- az ellenfél csapat játékosainak legalább 9,15 m-re kell tartózkodniuk a labdától, amíg az játékba nem kerül
- a labdának mozdulatlanul kell állnia a kezdőpontra
- a játékvezető jelt ad

- a labda akkor kerül játékba, ha elrúgták, és egyértelműen elmozdul
- kezdőrúgásból közvetlenül gól érhető el az ellenfél csapatával szemben; amennyiben a labda közvetlenül a rúgást végző játékos kapujába jut, szögletrúgást kell ítélni az ellenfél javára

Szabálytalanságok és büntetések

Ha a kezdőrúgást végző játékos újra érinti a labdát, mielőtt az egy másik játékost érintett volna, akkor közvetett, kezezés szabálytalanság esetén közvetlen szabadrúgást kell ítélni.

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

2. Labdaejtés

Végrehajtás

- Ha a játék megállításakor a labda:
 - a büntetőterületen belül volt, a játékvezető a védő csapat kapusának ejti le a labdát a saját büntetőterületén belül
 - a büntetőterületen kívül volt, a játékvezető azon csapat játékosának ejti le a labdát, akik a játékvezető szerint egyértelműen birtokolták, vagy birtokolták volna azt; minden más esetben a labdát utoljára érintő csapat egyik játékosának ejti le a labdát azon a ponton, ahol a játék megállításakor volt a labda
- Az összes többi játékosnak (mindkét csapatból) legalább 4 m-re kell elhelyezkednie a labdától, amíg az játékba nem kerül

A labda akkor kerül játékba, amikor a földet éri.

Szabálytalanságok és büntetések

A labdaejtést meg kell ismételni, ha:

- egy játékos érinti a labdát, mielőtt az földet ér
- a labda földet érés után elhagyja a játékeret anélkül, hogy bármely játékost érintette volna

Ha a labda anélkül kerül a kapuba, hogy legalább két játékost érintett volna, a játékot:

- kirúgással kell újraindítani, ha a labda az ellenfél kapujába kerül
- szögletrúgással kell újraindítani, ha a labda a csapat saját kapujába kerül





Szabály

9

A labda játékban és játékon kívül

1. A labda játékon kívül

A labda játékon kívül van, amikor:

- akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad a kapu- vagy oldalvonalon
- a játékvezető megszakítja a játékot
- érint egy játékvezetőt, a játéktéren marad és:
 - egy csapat ígéretes támadást indít vagy
 - a labda közvetlenül a kapuba kerül vagy
 - a labdát birtokló csapat megváltozik

A játékot minden ilyen esetben labdaejtéssel kell újraindítani.

2. A labda játékban

A labda minden más esetben játékban van, ha érinti a játékvezetőt vagy valamelyik kapufáról, a keresztlécről vagy a sarokzászlóról visszapattna a játéktéren marad.

Amennyiben, a sportszerűtlen beavatkozás szándéka nélkül, egy csapatvezető, csere-, lecserélt vagy kiállított játékos vagy egy ideiglenesen a játéktéren kívül lévő játékos (sérült, felszerelést igazító stb.) érinti a labdát, ami még játékban van, de éppen egyértelműen kikerül a játéktérről, közvetett szabadrúgást kell ítélni, és nincs fegyelmezési szankció.

Szabály

10



A mérkőzés végeredményének meghatározása

1. Gólszerzés

Gólt kell ítélni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon a kapufák között és a keresztléc alatt, feltéve, hogy a gólt elérő csapat előzően nem követett el szabálytalanságot.

Ha a kapus közvetlenül az ellenfél kapujába dobja a labdát, kirúgást kell ítélni.

Ha a játékvezető gólt jelez, mielőtt a labda teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon, a játékot labdajárással kell újraindítani

2. A győztes csapat

Az a csapat a győztes, amely több gólt ért el a mérkőzésen. A mérkőzés döntetlen, ha mindkét csapat egyenlő számú gólt ért el vagy nem esik gól.

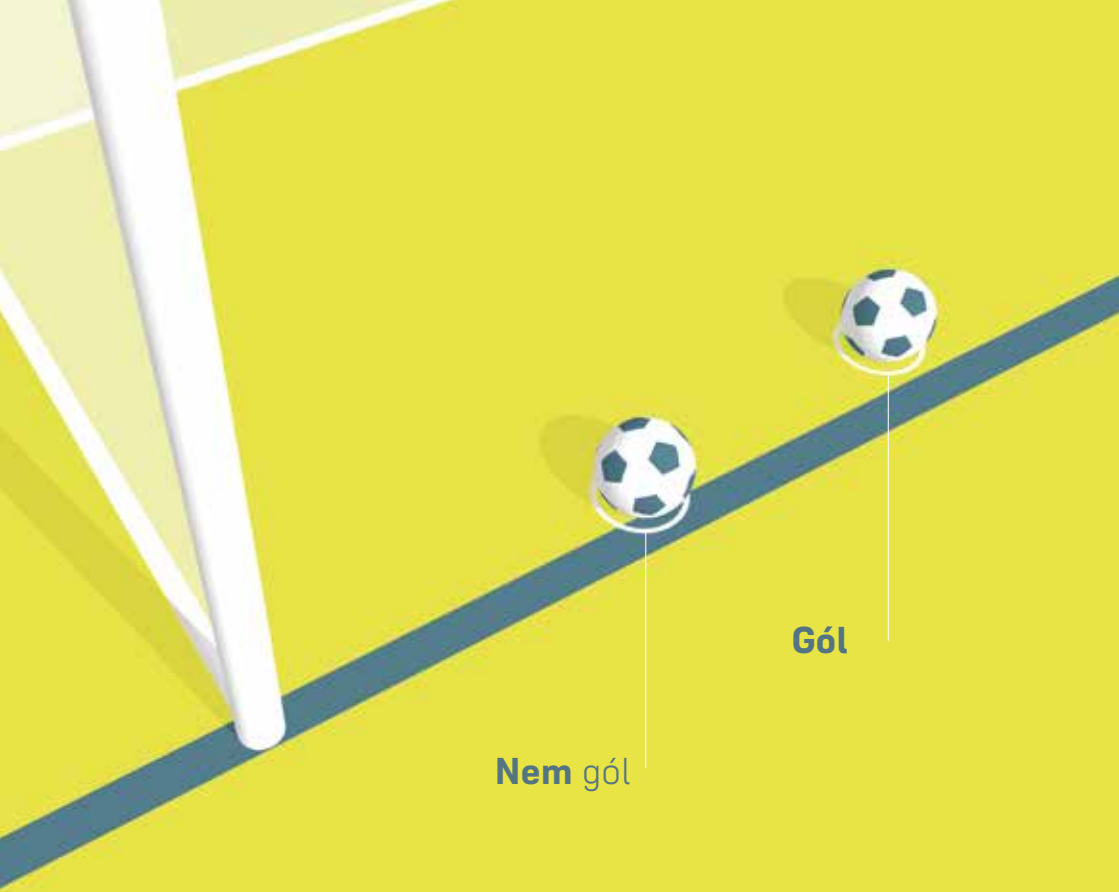
Abban az esetben, ha a versenyszabályok megkövetelik, hogy egy döntetlenre végződött mérkőzés vagy egy otthoni-idegenbeli párharc után győztest kell hirdetni, akkor ez csak a következő eljárásokkal engedélyezett:

- idegenben rúgott gólok szabálya
- két egyenlő, 15 percet meg nem haladó féldőből álló hosszabbítás
- büntetőrúgások (büntetőpárbaj)

A fenti eljárások kombinációja.

3. Büntetőrúgások (büntetőpárbaj)

Ha nincs egyéb rendelkezés, a büntetőrúgásokat (büntetőpárbajt) a mérkőzés befejeztével kell elvégezni a játékszabályoknak megfelelően. Ebben a mérkőzés közben kiállított játékos nem vehet részt; a mérkőzés közben a játékosoknak és csapatvezetőknek kiosztott szóbeli figyelmeztetéseket és sárga lapokat nem viszik tovább a büntetőrúgásokra (büntetőpárbajra).

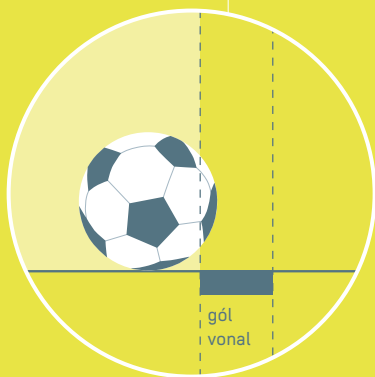


Nem gól

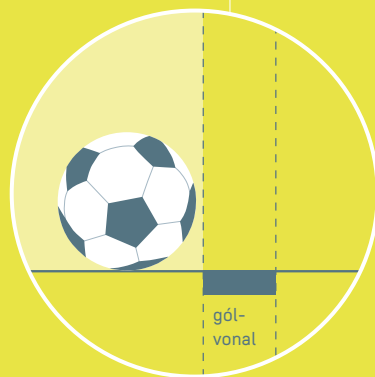
Gól

Nem gól

Gól



gól
vonal



gól-
vonal

Végrehajtás

A büntetőrúgásokat (büntetőpárbajt) megelőzően

- Amennyiben nincsenek egyéb befolyásoló tényezők (pl.: a játéktér állapota, biztonság stb), a játékvezető pénzfeldobással jelöli ki azt a kaput, amelyekre a rúgásokat elvégzik. Ezen csak biztonsági okokból, illetve a kapu vagy játéktér használhatatlanná válásakor lehet változtatni
- A játékvezető ismét pénzfeldobással sorsol, és az a csapat, amelyik a sorsoláson nyert, eldönti, hogy az első vagy a második rúgást végzi-e el.
- A játék folytatására alkalmatlanná vált kapust helyettesítő cserejátékos kivételével, csak a mérkőzés végén a játéktéren, vagy az ideiglenesen (sérülés, felszerelés rendbehozatala, stb. miatt) játéktéren kívül tartózkodó játékosok vehetnek részt a rúgásokban
- A csapatok felelőssége az, hogy az arra jogosultak közül kiválasszák a rúgó játékosokat, és meghatározzák a rúgások sorrendjét.. A játékvezetőt nem tájékoztatják a sorrendről
- Ha a mérkőzés végén a rúgások előtt vagy alatt az egyik csapatban több játékos van mint a másikban, akkor a több játékosal felállt csapat létszámát az ellenfél csapatának létszámára kell csökkenteni, valamint a játékvezetőnek meg kell adni a kizárt játékosok nevét és számát. A kizárt játékosok nem vehetnek részt a rúgásokban (kivéve az alábbiakat).
- Az a kapus, aki a büntetőpontról végzett rúgásokat megelőzően vagy azok alatt válik alkalmatlanná a játék folytatására, helyettesíthető egy, a csapatok létszámának kiegyenlítése miatt kizárt játékosal, vagy amennyiben a csapata még nem merítette ki a versenyszabályok által meghatározott cserelehetőséget, egy benevezett cserejátékosal. A lecserélt kapus ezután már nem vehet részt a játékban, és nem végezhet büntetőpontról végzett rúgásokat.
- Amennyiben a kapus már végzett rúgást, a helyettesítő játékos nem végezhet rúgást a rúgások következő köréig.

A büntetőrúgások (büntetőbárbajt) alatt

- A játéktéren csak a rúgásra jogosult játékosok és a játékvezetők tartózkodhatnak.
- A rúgást végző játékoson és a két kapuson kívül minden játékosnak a középkörben kell tartózkodnia.

- A rúgást végző játékos csapatának kapusa a játéktéren, azon a büntetőterületen kívül helyezkedik el, ahol a rúgásokat végzik, mégpedig a kapuvonal és büntetőterület határvonalának találkozásánál.
- Egy rúgásra jogosult játékos helyet cserélhet a kapussal.
- A rúgás akkor tekintendő befejezettnek, amikor a labda megáll, kikerül a játékból, vagy a játékvezető bármilyen szabálytalanság miatt megszakítja a játékot; a rúgást végző játékos nem játszhatja meg a labdát másodszor.
- A játékvezető feljegyzést vezet a rúgásokról.
- Amennyiben a kapus szabálytalanságot követ el, aminek következtében a rúgást újra el kell végezni, a kapust az első szabálytalanságért szóbeli, bármely további szabálytalanságért pedig sárga lapos figyelmeztetésben kell részesíteni.
- Amennyiben a rúgást végző játékost olyan szabálytalanság miatt büntették, amit azután követett el, hogy a játékvezető a rúgás elvégzésére jelt adott, a rúgást kihagyottként kell rögzíteni és a rúgást végző játékost figyelmeztetésben kell részesíteni.
- Amennyiben a kapus és a rúgást végző játékos egy időben követnek el szabálytalanságot, rúgást kihagyottként kell rögzíteni, és a rúgást végző játékost figyelmeztetésben kell részesíteni.

Mindkét csapat öt-öt rúgást végez az alábbi feltételeket figyelembe véve

- A csapatok felváltva végzik a rúgásokat.
- Minden rúgást más-más játékosnak kell elvégezni. Egy játékos csak akkor kerülhet másodszor sorra, ha már minden, a rúgásra jogosult játékos elvégzett egy rúgást.
- Ha mielőtt mindkét csapat elvégezte volna az öt-öt rúgást, az egyik több gólt ér el, mint amennyit a másik elérhetne mind az öt rúgás elvégzésével, a rúgásokat abba kell hagyni.
- Ha mindkét csapat elvégezte az öt rúgást és egyforma számú gólt rúgott, a rúgásokat az addigi rendben folytatni kell, amíg mindkét csapat egyenlő számú rúgása mellett az egyik csapat több gólt ér el, mint a másik.
- Minden további rúgássorozatra a fenti elv érvényes, azonban a csapatok megváltoztathatják a rúgást végző játékosok sorrendjét.
- A büntetőrúgások (büntetőpárbaj) nem késleltethetők egy, a játékeret elhagyó játékos miatt. Amennyiben a játékos nem tér vissza időben a rúgás elvégzésére, a rúgás elveszik (nem gól).

Játékoscserék és kiállítások a büntetőrúgások (büntetőpárbaj) közben

- Egy játékos, csere-, lecserélt játékos, vagy csapatvezető figyelmeztethető és kiállítható.
- A kiállított kapust az egyik rúgásra jogosult játékosal kell helyettesíteni.
- A játék folytatására alkalmatlanná vált játékos, aki nem kapus, nem helyettesíthető
- A játékvezetőnek nem szabad félbeszakítania a mérkőzést, ha egy csapatnak hétnél kevesebb játékosa marad

Szabály

11



Les

1. Leshelyzet

Leshelyzetben tartózkodni önmagában nem szabálytalanság.

A játékos leshelyzetben van, ha:

- fejének, testének vagy lábának bármely része az ellenfél térfelén van (kivéve a felezővonalat) és
- fejének, testének vagy lábának bármely része közelebb van az ellenfél kapuvonalához, mint a labda és az utolsó előtti védőjátékos

A játékosok, beleértve a kapust is, kezeire és karjaira nem vonatkozik ez a meghatározás. A les meghatározása céljából a kar felső határa egy vonalban van a hónalj aljával.

A játékos nincs leshelyzetben, ha egy vonalban van:

- az utolsó előtti ellenféllel vagy
- az utolsó két ellenféllel

2. Les szabálytalanság

Leshelyzetben levő játékos csak akkor büntetendő, ha abban a pillanatban, amikor csapattársa megjátssza vagy érinti* a labdát, a játékos aktívan részt vesz a játékban úgy, hogy:

- beavatkozik a játékba azáltal, hogy megjátsszik vagy érint egy labdát, amelyet a játékos társa passzolt vagy érintett
- zavarja az ellenfelet azáltal, hogy:
 - gátolja ellenfelét a labda megjátsszásában vagy abban, hogy képes legyen a labdát megjátsszani, azzal, hogy egyértelműen akadályozza ellenfele látását,
 - a labda megszerzése céljából támadja ellenfelét, vagy

** A labda 'megjátsszásának' vagy 'érintésének' az első kontaktus értendő; azonban, amikor a kapus dobja el a labdát, az utolsó kontaktust kell figyelembe venni.*

- egyértelműen megkísérli megjátszani a hozzá közel lévő labdát, amikor ez befolyásolja az ellenfelet, vagy
- nyilvánvaló cselekedetével egyértelműen befolyásolja ellenfele képességét a labda megjátszására

vagy

- előnyt szerez a labda megjátszásából, illetve zavarja az ellenfelet amikor:
 - a labda a kapufáról, a keresztlécről, játékvezetőről vagy ellenfeléről lepattan vagy irányt változtat
 - a labdát az ellenfele szándékosan védi

Az a leshelyzetben levő játékos, akihez a labda úgy kerül ellenfelétől, hogy az a labdát szándékosan játszotta* meg, ideértve a szándékos kezezést, nem tekintendő helyzetéből előnyt szerző játékosnak, kivéve ha ez egy ellenfél által végrehajtott szándékos védés volt.

* „Szándékos megjátszás” (kivéve a szándékos kezezést) az, ha a játékos úgy kontrollálja a labdát, hogy lehetősége van:

- a labdát egy csapattársának passzolni
- birtokba venni a labdát, vagy
- tisztázni a labdát (például azzal, hogy elrúgja vagy elfejeli)

Ha a passz, a labda birtokba vételére tett kísérlet vagy a tisztázás pontatlan vagy sikertelen, az nem teszi semmissé azt a tényt, hogy a játékos „szándékosan megjátszotta” a labdát.

Az alábbi szempontokat annak megfelelő indikátoraiként kell figyelembe venni, hogy egy játékos birtokolta-e a labdát, melynek eredményeként úgy tekinthetjük, hogy „szándékosan megjátszotta” azt:

- A labda távolról jött és a játékos tisztán látta
- A labda nem mozgott gyorsan
- A labda iránya nem volt váratlan
- A játékosnak volt ideje mozgását irányítani, azaz nem ösztönszerűen nyújtózkodott vagy ugrott fel, illetve mozdulata nem korlátozott kontaktust/

kontrollt eredményezett

- A földön mozgó labdát könnyebb megjátszani, mint a levegőben lévő

‘Védés’ az, amikor egy játékos a kapu felé vagy ahhoz közel haladó labdát a karokat kivéve (kivétel a büntetőterületen belül tartózkodó kapus) valamelyik testrészével megállítja vagy megkísérli megállítani).

Azokban a helyzetekben amikor:

- a játékos olyan leshelyzetből indul, vagy abban áll, amely az ellenfél útjában van és hatással van az ellenfél labda irányába végzett mozgására, les szabálytalanság történik, amennyiben a les befolyásolja ellenfele képességét a labda megjátszására, vagy hogy támadást indítson a labda megszerzéséért. Ha a játékos az ellenfél útjába mozdul és akadályozza annak előrehaladását (pl.: blokkolja az ellenfelet), a szabálytalanságot a 12. szabály értelmében kell büntetni,
- a leshelyzetben lévő játékos a labda felé halad azzal a szándékkal, hogy megjátssza azt, és még azelőtt követnek el szabálytalanságot vele szemben, hogy megjártotta, vagy megkísérelte volna megjátszani a labdát, vagy támadta volna ellenfelét a labda megszerzéséért, a szabálytalanságot kell büntetni, mert az még a lest megelőzően történt,
- a leshelyzetben lévő játékoskal szemben, aki éppen megjátssza, megkísérli megjátszani a labdát, vagy támadja ellenfelét a labda megszerzéséért, szabálytalanságot követnek el, a lest kell büntetni, mivel az korábban történt, mint a másik szabálytalanság.

3. Nem szabálytalanság

Nincs les szabálytalanság, ha a játékos közvetlenül:

- kirúgásból
- bedobásból,
- szöglet Rúgásból kapja a labdát

4. Szabálytalanságok és büntetések

Les szabálytalanság esetén a játékosnak közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél csapata javára, arról a helyről, ahol a szabálytalanság történt, beleértve a játékos saját téré felét is.

Ha valamelyik védőjátékos a játékvezető engedélye nélkül hagyja el a játékeret, akkor a játék következő megszakításáig vagy ameddig a védő csapat által a felezővonal felé megjárt labda a büntetőterületükön kívülre kerül, a les szempontjából úgy kell tekinteni, mint aki a saját kapuvonalán vagy az oldalvonalon van. Amennyiben a játékos szándékosan hagyja el a játékeret, akkor a játékost a következő játékmegszakításakor figyelmeztetésben kell részesíteni.

A támadójátékos kiléphet a játéktérről vagy azon kívül tartózkodhat azért, hogy ne vegyen részt az aktív játékban. Amennyiben a játékos a kapuvonalról lép újra a játéktérre, és a következő játékmegszakítást megelőzően vagy még azelőtt kerül aktív játékba, hogy a védő csapat a felezővonal felé játszotta meg a labdát és az a büntetőterületükön kívülre került, a játékost a les szempontjából úgy kell tekinteni, mint aki a kapuvonalon van. Azt a játékost, aki szándékosan hagyta el a játékeret és a játékvezető engedélye nélkül tért vissza, les szabálytalanságot nem követett el, viszont előnyt szerez, figyelmeztetésben kell részesíteni.

Ha egy támadó játékos mozdulatlanul áll a kapufák között a hálón belül, amikor a labda a kapuba kerül, a gólt meg kell ítélni, kivéve ha a játékos les szabálytalanságot követ el vagy megsérti a 12. szabályt. Ilyen esetben a játékot közvetett vagy közvetlen szabadrúgással kell újraindítani.



Szabály

12



Szabálytalanságok és sportszerűtlen viselkedés

Közvetlen és közvetett szabadrúgást, valamint büntetőrúgást csak olyan szabálytalanságokért lehet ítélni, amelyeket akkor követtek el, amikor a labda játékban volt.

1. Közvetlen szabadrúgás

Közvetlen szabadrúgást kell ítélni, ha egy játékos a következő szabálytalanságok valamelyikét, a játékvezető megítélése szerint gondatlanul, felelőtlenül vagy túlzott erőbevetés alkalmazásával követi el az ellenféllel szemben:

- testtel támadja
- nekiugrik
- megrúgja vagy megkísérli megrúgni
- meglöki
- megüti vagy megkísérli megütni (ideértve a lefejelést is)
- lábbal támadja vagy szereli
- elgáncsolja vagy megkísérli elgáncsolni

Amennyiben a szabálytalanság során fizikai kontaktus történt, közvetlen szabadrúgást kell ítélni

- A „gondatlan” azt jelenti, hogy a játékos figyelmetlenül, megfontolatlanul támadja ellenfelét, és óvatlanul cselekszik. Nincs szükség fegyelmi intézkedésre.
- A „felelőtlen” azt jelenti, hogy a játékos figyelmen kívül hagyja cselekedete veszélyességét, illetve annak következményeit ellenfelére nézve. A vétkes játékost figyelmeztetésben kell részesíteni

- „Túlzott erőbevetés alkalmazása” azt jelenti, hogy a játékos túllépi a szükséges erőbevetést és/vagy veszélyezteti ellenfele biztonságát. A vétkes játékost ki kell állítani.

Közvetlen szabadrúgást kell ítélni, ha a játékos a következő szabálytalanságokat követi el:

- kezezés szabálytalanság (kivétel a saját büntetőterületén belül tartózkodó kapus)
- visszatartja ellenfelét
- fizikai kontaktussal akadályozza ellenfelét
- megharap vagy leköp valakit, aki a csapatösszeállításban szerepel, vagy játékvezetőt
- valamilyen tárgyat dob a labdához, ellenfélhez, játékvezetőhöz vagy kézben tartott tárggyal érinti a labdát

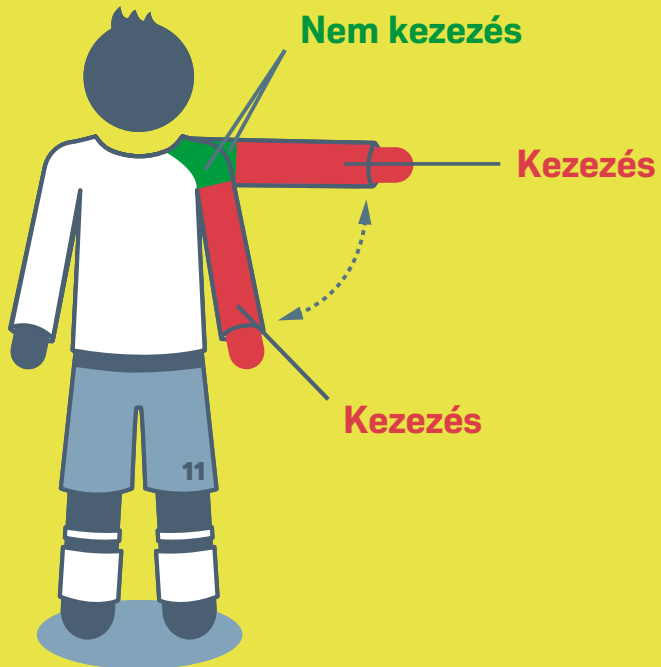
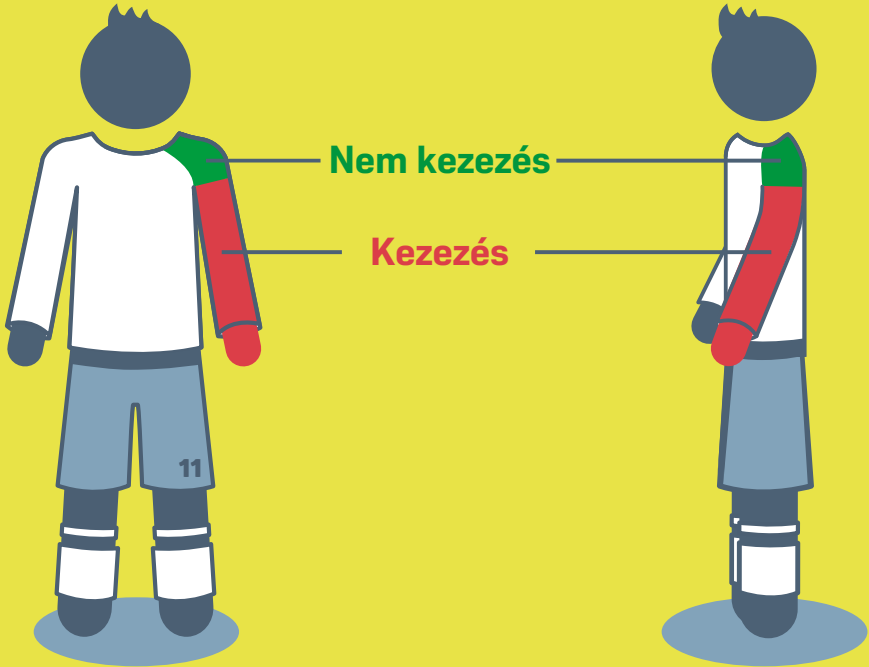
Lásd még 3. szabály

A labda kezezése

A kezezés szabálytalanság meghatározásának céljából a kar felső határa egy vonalban van a hónalj aljával. Nem minden kézzel/karral történő labdaérintés szabálytalanság.

Szabálytalanság, ha egy játékos:

- szándékosan kezével/karjával érinti a labdát, például, ha a keze/karja a labda felé mozog
- kezével/karjával érinti a labdát, amikor az a testét természetellenesen nagyobbá teszi. Úgy tekintjük, hogy egy játékos természetellenesen nagyobbá teszi a testét, amikor kezének/karjának helyzete nem a teste adott szituációbeli mozgásának a következménye, illetve azzal nem indokolható. Azzal, hogy keze/karja ilyen helyzetben van, a játékos felvállalja annak kockázatát, hogy kezét/karját eltalálhatja a labda, és ezért büntetik
- gólt szerez az ellenfél kapujába:
 - közvetlenül kezével/karjával, akár véletlenül is, beleértve a kapust is
 - azonnal, miután a labda akár véletlenül is érintette a kezét/karját



A büntetőterületen kívül a kapusra ugyanazok, a labda kezelését érintő korlátozások vonatkoznak, mint bármely más játékosra. Amennyiben a kapus a saját büntetőterületén belül kezeli a labdát, amikor az nem megengedett, akkor közvetett szabadrúgást kell ítélni, és nincs fegyelmezési szankció. Azonban, amennyiben a szabálytalanság a labda másodszori megjátszása (kézzel/karral vagy anélkül) egy újraindítást követően, mielőtt az egy másik játékost érintett volna, akkor a kapust büntetni kell, ha a szabálytalanság ígéretes támadást állít meg, vagy ha megakadályozza egy ellenfél vagy az ellenfél csapat gólszerzését, illetve nyilvánvaló gólszerzési lehetőségét.

2. Közvetett szabadrúgás

Közvetett szabadrúgást kell ítélni ha egy játékos:

- veszélyesen játszik
- akadályozza az ellenfél előrehaladását anélkül, hogy fizikai kontaktusba kerülne vele
- ellenvéleményét goromba, durva vagy sértő kifejezéssel és/vagy cselekedettel, vagy egyéb verbális módon fejezi ki
- akadályozza a kapust abban, hogy a kezében tartott labdától megszabaduljon, illetve elrúgja vagy megkísérli elrúgni a labdát, amikor a kapus ennek folyamatában van
- szándékos cselet kezdeményez a labda kapushoz való passzolására (beleértve szabadrúgásból és kirúgásból) fejjel, mellkassal, térdel stb. a játékszabály kijátszása céljából, függetlenül attól, hogy a kapus kézzel érinti-e a labdát vagy sem; a kapust kell büntetni, amennyiben ő felelős a szándékos cselezés kezdeményezéséért
- bármilyen más, a szabályokban előzőleg nem említett szabálytalanságot követ el, amelynél a játékot meg kell szakítani figyelmeztetés vagy kiállítás céljából

Közvetett szabadrúgást kell ítélni, ha a kapus a saját büntetőterületén belül a következő szabálytalanságok valamelyikét elköveti:

- kezével/karjával érinti a labdát, miután elengedte, és más játékost nem érintett
- kezével/karjával érinti a labdát, kivéve ha a kapus egyértelműen elrúgta vagy

megkísérelte elrúgni a labdát, hogy játékba hozza, miután:

- azt a csapattársa szándékosan rúgta neki
- az a közvetlenül a csapattársa által végzett bedobásból kerül hozzá

Veszélyes játék

Veszélyes játéknak tekintendő minden olyan cselekedet, amely a labda megjátszására irányul, de sérülésveszélyes valakire (beleértve az elkövető játékost is), és magában foglalja, hogy a közelben lévő ellenfelet a sérüléstől való félelem meggátolja a labda megjátszásában.

Az ollózás akkor megengedett, ha a rúgás az ellenfél egyik játékosára sem veszélyes.

Az ellenfél előrehaladásának akadályozása fizikai kontaktus nélkül

Az ellenfél előrehaladásának akadályozása az ellenfél útjába kerülést jelenti, abból a célból, hogy a játékos gátolja, akadályozza, lelassítsa vagy irányváltoztatásra kényszerítse ellenfelét, amikor a labda egyikük számára sincs megjátszható közelségben.

Minden játékosnak joga van helyezkedni a játéktéren; az ellenfél útjában lenni nem ugyanaz, mint az ellenfél útjába kerülni.

A játékos fedezheti a labdát azáltal, hogy a labda és az ellenfél közé helyezkedik, amennyiben a labda megjátszható közelségben van, és a játékos nem tartja fel ellenfelét kézzel vagy testtel. Ha a labda megjátszható közelségben van, a játékost ellenfele szabályosan támadhatja.

3. Szögletrúgás

Szögletrúgást kell ítélni, ha a kapus a saját büntetőterületén belül nyolc másodpercnél tovább birtokolja a kezével/karjával a labdát, mielőtt elengedné azt. A kapus akkor birtokolja a kezével a labdát:

- ha az a kezei/karjai vagy a keze/karja és bármely más felület (pl.: talaj, saját teste) között van
- ha az a kinyújtott, nyitott kezében van
- ha azt a talajra pattogatja, vagy feldobja a levegőbe

A játékvezető dönti el, hogy a kapus mikortól birtokolja a labdát és mikortól kezdődik a 8 másodperc. Az utolsó 5 másodpercet a felemelt kezén, láthatóan számolja vissza.

A labdát a kezével birtokló kapust nem támadhatja ellenfele.

4. Fegyelmező intézkedés

A játékvezetőnek jogában áll fegyelmezési szankcióval élni a játéktérre lépéstől, ideértve a mérkőzés előtti ellenőrzést is, a játéktér elhagyásáig (beleértve a büntetőrúgásokat (büntetőpárbajt)).

Amennyiben egy játékos vagy a csapatvezető még a mérkőzés kezdetén, a játéktérre lépés előtt kiállítással járó szabálytalanságot követ el, a játékvezetőnek jogában áll megakadályozni, hogy a játékos vagy a csapatvezető részt vegyen a mérkőzésen (lásd 3.6 szabály); és jelentenie kell minden egyéb szabálytalanságot.

A játékos vagy a csapatvezető, aki a játéktéren vagy azon kívül, figyelmeztetéssel vagy kiállítással járó szabálytalanságot követett el, a szabálytalanság természetének megfelelően büntetendő

A sárga lap figyelmeztetést, a piros lap kiállítást jelent.

Csakis játékosnak, csere- vagy lecserélt játékosnak, illetve csapatvezetőnek lehet piros vagy sárga lapot felmutatni.

Játékosok, csere- és lecserélt játékosok

A játék újraindításának késleltetése lap felmutatása miatt

Amennyiben a játékvezető úgy dönt, hogy figyelmeztetésben részesíti vagy kiállítja a játékost, a játékot nem lehet újrakezdeni, amíg a játékvezető az intézkedést be nem fejezte, kivéve ha a véetlen csapat gyors szabadrúgást végez el, egyértelmű gólszerzési lehetősége van és a játékvezető még nem kezdte meg a fegyelmezési szankció folyamatát. Az intézkedést a játék következő megállításakor kell megtenni. Amennyiben a szabálytalanság az ellenfél csapat nyilvánvaló gólszerzési lehetőségének megakadályozása volt, akkor a játékost figyelmeztetésben kell részesíteni, amennyiben ígéretes támadást akadályozott vagy állított meg, a játékost nem kell figyelmeztetésben részesíteni.

Előnyszabály

Amennyiben a játékvezető előnyszabályt alkalmaz olyan szabálytalanságnál, ami a játék megállítása esetén figyelmeztetéssel/kiállítással jár, az intézkedést akkor kell megtenni, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül.

Amennyiben a szabálytalanság az ellenfél csapat nyilvánvaló gólszerzési lehetőségének megakadályozása volt, akkor a játékost figyelmeztetésben kell részesíteni; amennyiben a szabálytalanság ígéretes támadást akadályozott vagy állított meg, akkor a játékost nem kell figyelmeztetésben részesíteni.

Azokban az esetekben, amikor súlyos szabálytalanság, erőszakos cselekedet vagy második figyelmeztetéssel járó szabálytalanság történik, előnyszabály nem alkalmazható, hacsak nincs nyilvánvaló gólszerzési lehetőség. A vétkes játékost a játékvezetőnek ki kell állítania a játék következő megállításakor. Amennyiben a játékos megjátssza a labdát vagy támadja/akadályozza ellenfelét, a játékvezetőnek meg kell állítania a játékot, ki kell állítania a játékost, és közvetett szabadrúgással kell újraindítani a mérkőzést, kivéve ha a játékos súlyosabb szabálytalanságot követett el.

Amennyiben egy védőjátékos a büntetőterületen kívül elkezdi visszatartani az ellenfelét, és ezt a büntetőterületen belül is folytatja, a játékvezetőnek büntetőrúgást kell ítélni

Figyelmeztetéssel járó szabálytalanságok

A játékost figyelmeztetésben kell részesíteni, ha:

- késlelteti a játék újraindítását
- szóval vagy tettel kimutatja eltérő véleményét,
- a játékvezető engedélye nélkül belép vagy visszatér a játéktérre, illetve szándékosan elhagyja azt,
- labdaejtésnél, szögtrúgásnál, szabadrúgásnál, vagy bedobásnál nem tartja be az előírt távolságot
- sorozatosan szabálytalanságokat követ el (a „sorozatosan” nem utal bizonyos számú vagy típusú szabálytalanságra),
- sportszerűtlen viselkedésben vétkes
- belép a játékvezetői felülvizsgálati területre (RRA)
- túlzó mértékben alkalmazza a ‘felülvizsgálat’ (TV képernyő) jelzést

A csere- vagy lecserélt játékost figyelmeztetésben kell részesíteni, ha:

- késlelteti a játék újraindítását,
- szóval vagy tettel kimutatja eltérő véleményét
- a játékvezető engedélye nélkül belép vagy visszatér a játéktérre
- sportszerűtlen viselkedésben vétkes
- belép a játékvezetői felülvizsgálati területre (RRA)
- túlzó mértékben alkalmazza a 'felülvizsgálat' (TV képernyő) jelzést.

Amennyiben két különálló, figyelmeztetéssel büntetendő szabálytalanság történik (szoros közelségben egymáshoz) akkor azok két figyelmeztetést vonnak maguk után, például ha egy játékos a szükséges engedély nélkül lép a játéktérre és felelőtlen szerelést végez vagy ígéretes támadást állít meg testtel/kezezéssel stb.

Figyelmeztetés sportszerűtlen viselkedésért

Különböző körülmények lehetnek, amikor egy játékost sportszerűtlen viselkedésért figyelmeztetésben kell részesíteni beleértve, ha egy játékos:

- megpróbálja megtéveszteni a játékvezetőt, például sérülés vagy ellene történt szabálytalanság színlelésével (szimulálás)
- a játék folyamán a játékvezető engedélye nélkül helyet cserél a kapussal (lásd 3. szabály)
- felelőtlenül követ el közvetlen szabadrúgással büntetendő szabálytalanságot
- kezeli a labdát, hogy akadályozzon vagy megállítson egy ígéretes támadást, kivéve, ha a játékvezető nem szándékos kezezés szabálytalanságért büntetőrúgást ítél
- kezezés szabálytalansággal gól elérésében gátolja az ellenfelet vagy nyilvánvaló gólhelyzetet hiúsít meg és a játékvezető nem szándékos kezezés szabálytalanságért büntetőrúgást ítél
- bármilyen további szabálytalanságot követ el, hogy megakadályozzon vagy megállítson egy ígéretes támadást kivéve, ha a játékvezető büntetőrúgást ítél olyan szabálytalanságért, amely a labda megjátszására vagy annak megszerzésére tett próbálkozás volt
- nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget akadályoz meg olyan szabálytalansággal, amely a labda megjátszására vagy annak megszerzésére tett próbálkozás volt, és a játékvezető büntetőrúgást ítél

- gólszerzés céljából kezezi a labdát (függetlenül attól, hogy sikerült-e a próbálkozása vagy sem) vagy sikertelenül kísérel meg gólszerzést megakadályozni
- nem engedélyezett jelzéseket helyez a játéktérre
- a játéktér elhagyása közben megjátssza a labdát, miután engedélyt kapott annak elhagyására
- a játék iránti tisztelet hiányát mutatja
- szándékos cselet kezdeményez a labda kapushoz való passzolására (beleértve szabadrúgásból vagy kirúgásból) fejjel, mellkassal, térdel stb. a játékszabály kijátszása céljából, függetlenül attól, hogy a kapus kézzel érinti-e a labdát vagy sem; a kapust figyelmeztetésben kell részesíteni, amennyiben felelős a szándékos cselezés kezdeményezéséért
- verbálisan/szavakkal zavarja ellenfelét a játék folyamán vagy annak újraindításakor

Gól ünneplése

A játékosok ünnepelhetik, amikor gólt érnek el, mindemellett az ünneplés nem lehet túlzott; a megkoreografált ünneplés nem támogatandó, és nem eredményezhet túlzott időhúzást.

A gólöröm esetén a játéktér elhagyása nem figyelmeztetendő szabálytalanság, de a játékosoknak vissza kell térniük a játéktérre, amilyen gyorsan lehetséges.

A játékost figyelmeztetésben kell részesíteni akkor is, ha a gólt érvénytelenítették:

- felmászik a nézőteret határoló kerítésre és/vagy testi épséget és/vagy biztonságot veszélyeztető helyzetet okozó módon közelíti meg a nézőket
- provokatív, gúnyos vagy ingerlő módon cselekszik
- arcát vagy fejét maszkkal, illetve hasonló tárgygal takarja el
- leveszi vagy fejére húzza a mezét

A játék újraindításának késleltetése

A játékvezetőnek figyelmeztetésben kell részesítenie azokat a játékosokat, akik a játék újraindítását késleltetik azzal, hogy:

- bedobást színlelnek, majd hirtelen átengedik a labdát egyik csapattársuknak

- késlekednek elhagyni a játékeret, amikor lecserélik őket
- túlzott mértékben késleltetik a játék újraindítását
- elrúgják, elviszik a labdát vagy összetűzést provokálnak a labda szándékos megérintésével, miután a játékvezető megállította a játékot
- rossz helyről végzik el a szabadrúgást, hogy a rúgás megismételtetését kikényszerítsék

Kiállítással járó szabálytalanságok

Ki kell állítani azt a játékost, csere- vagy lecserélt játékost, aki elköveti a következő szabálytalanságok valamelyikét:

- szándékos kezezés szabálytalanság elkövetésével gól elérésében gátolja az ellenfelet vagy nyilvánvaló gólhelyzetet hiúsít meg (ez nem vonatkozik a saját büntetőterületén lévő kapusra)
- nem szándékos kezezés szabálytalanság elkövetésével gól elérésében gátolja az ellenfelet vagy nyilvánvaló gólhelyzetet hiúsít meg a saját büntetőterületén kívül
- gólt vagy nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg azzal, hogy ellenfelével szemben, akinek mozgása a vétkes játékos kapuja felé irányul, szabadrúgással járó szabálytalanságot követ el (kivéve az alább vázoltakat)
- súlyos szabálytalanságban vétkes
- megharap vagy leköp valakit
- erőszakos cselekedetben vétkes
- goromba, durva vagy sértő kifejezést használ és/vagy ilyen módon cselekszik
- ugyanazon a mérkőzésen második figyelmeztetését kapja
- a videó szobába (VOR) belép

A kiállított játékosnak, csere- vagy lecserélt játékosnak el kell hagynia a játéktér környékét és a technikai zónát.

Gól vagy nyilvánvaló gólhelyzet meghiúsítása (DOGSO)

Amennyiben egy játékos a saját büntetőterületén belül olyan szabálytalanságot követ el ellenfelével szemben, amely nyilvánvaló gólhelyzetet akadályoz meg, és a játékvezető büntetőrúgást ítél, akkor a játékost figyelmeztetésben kell részesíteni, ha a szabálytalanság egyben a labda megjátszására vagy annak megszerzésére tett próbálkozás is volt; minden más esetben (pl.: visszatartás, visszahúzás, lökés, nincs lehetőség a labda megjátszására stb.) a vétkes játékost ki kell állítani.

Amennyiben egy játékos szándékos kezezés szabálytalanság elkövetésével gól elérésében gátolja az ellenfelet vagy nyilvánvaló gólhelyzetet hiúsít meg, akkor ki kell állítani, bárhol is történt a szabálytalanság (kivéve a saját büntetőterületén belül tartózkodó kapust).

Amennyiben egy játékos nem szándékos kezezés szabálytalanság elkövetésével gól elérésében gátolja az ellenfelet vagy nyilvánvaló gólhelyzetet hiúsít meg, és a játékevezető büntetőrúgást ítél, akkor a vétkes játékost figyelmeztetésben kell részesíteni.

Az a játékos, csere-, lecserélt játékos vagy kiállított játékos, aki a szükséges játékevezetői engedély nélkül lép a játéktérre és hatással van a játékra, illetve az ellenfélre, valamint megakadályozza az ellenfelet a gólszerzésben vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőségét, kiállítással járó szabálytalanságban vétkes.

A játékevezetőknek a következőket kell figyelembe vennie:

- a szabálytalanság és a kapu közötti távolság
- a játék általános iránya
- a labda megtartásának vagy megszerzésének a valószínűsége
- a védőjátékosok száma és helyzete

Súlyos szabálytalanság

Az a szerelés vagy támadás, amely az ellenfél testi épségét veszélyezteti, túlzott erőbevetéssel, vagy brutalitással történik súlyos szabálytalanságként büntetendő.

Az a játékos, aki a labda megszerzése céljából ellenfelét szemből, oldalról vagy hátulról, egyik vagy mindkét lábát használva túlzott erővel támadja és veszélyezteti ellenfele testi épségét, súlyos szabálytalanságban vétkes.

Erőszakos cselekedet

Erőszakos cselekedetnek minősül, ha egy játékos túlzott erőbevetést vagy brutalitást alkalmaz vagy megkísérel alkalmazni ellenfelével szemben, úgy, hogy a labdát nem próbálja megszerezni, illetve csapattársával, csapatvezetővel, a mérkőzés hivatalos személyeivel, nézővel, vagy bármely más személlyel szemben, tekintet nélkül arra, hogy fizikai kontaktus történt-e.

Emellett, ha egy játékos, aki nem hajt végre támadást a labda megszerzéséért, szándékosan, kézzel vagy karral fejen, illetve arcon üti ellenfelét vagy bármely más személyt, erőszakos cselekedetben vétkes, kivéve, ha az ütés ereje

elhanyagolható.

Csapatvezetők

Amennyiben egy technikai zónában tartózkodó személy (csere-, lecserélt, kiállított játékos vagy csapatvezető) szabálytalanságot követ el, és a vétkes nem azonosítható, akkor a technikai zónában jelen lévő rangidős csapatedzőt kell szankcionálni.

Szóbeli figyelmeztetés

A következő szabálytalanságok általában szóbeli figyelmeztetést vonnak maguk után. Ismételt vagy látványos szabálytalanságok figyelmeztetést vagy kiállítást vonnak maguk után

- tiszteletteljes/nem konfrontatív módon történő játéktérre lépés
- játéklevezetővel való együttműködés hiánya, például a játéklevezető asszisztens vagy a negyedik játéklevezető utasításának/kérésének figyelmen kívül hagyása
- egy döntéssel kapcsolatos egyet nem értés jelentéktelen/kevésbé erőteljes kimutatása (szóval vagy tettel)
- esetenként, egyéb szabálytalanság elkövetése nélkül a technikai zóna határainak elhagyása

Figyelmeztetés

A figyelmeztetéssel büntetendő szabálytalanságok magukban foglalják (de nem korlátozódnak):

- a saját csapat technikai zónája határainak egyértelmű/folyamatos figyelmen kívül hagyását
- a játék saját csapat általi újraindításának késleltetését
- az ellenfél csapat technikai zónájába történő szándékos (nem konfrontatív) belépést
- az eltérő vélemény kimutatását szóval vagy tettel, beleértve:
 - az italos palackok vagy egyéb tárgyak dobását/rúgását
 - olyan cselekedet(ek)et, amely(ek) egyértelműen jelzik a játéklevezető(k) iránti tisztelet hiányát, például gúnyos tapsolást
- a játéklevezetői felülvizsgálati területre (RRA) történő belépést
- a piros vagy sárga lapért való túlzó mértékű/folyamatos gesztikulálást

- a VAR 'felülvizsgálatot' jelző TV jelzés túlzó mértékű mutatását
- a provokatív vagy ingerlő cselekedetet
- a folyamatos elfogadhatatlan viselkedést (beleértve az ismétlődő, szóbeli figyelmeztetéssel járó szabálytalanságokat)
- a játék iránti tisztelet hiányának kimutatását

Kiállítás

A kiállítással büntetendő szabálytalanságok magukban foglalják (de nem korlátozódnak):

- a játék ellenfél csapat általi újraindításának késleltetését, például a labda megtartását, a labda elrúgását, egy játékos mozgásának akadályozását
- a technikai zóna szándékos elhagyását:
 - egy játékvezetővel szembeni ellenvélemény kifejezése vagy a vele szembeni tiltakozás céljából
 - provokatív vagy ingerlő cselekvés céljából
- az ellenfél csapat technikai zónájába történő agresszív vagy konfrontatív belépést
- egy tárgy szándékos játéktérre dobását/rúgását
- a játéktérre való belépést:
 - egy játékvezetővel való összetűzés céljából (beleértve a mérkőzés félidejét és végét)
 - játékba avatkozás céljából, vagy egy ellenfél játékos, vagy egy játékvezető zavarása céljából
- a videó szobába (VOR) történő belépést
- a fizikai vagy agresszív viselkedést (beleértve a köpést és a harapást) egy ellenfél játékosal, cserejátékosal, csapatvezetővel, játékvezetővel, nézővel vagy bármely más személlyel szemben (pl.: labdaszedő fiú/lány, biztonsági őr, versenyszervező stb.)
- a második figyelmeztetés megszerzését ugyanazon a mérkőzésen
- goromba, durva vagy sértő kifejezést használatát és/vagy az ilyen cselekedetet
- a nem engedélyezett elektronikus vagy kommunikációs eszköz használatát és/vagy az elektronikus vagy kommunikációs eszköz használatából fakadó nem megfelelő viselkedést
- az erőszakos cselekedetet

Szabálytalanságok, amelynél egy tárgyat (vagy a labdát) dobják

A játékvezető minden esetben megteszi a megfelelő figyelmeztési intézkedést:

- felelőtlen szabálytalanság esetén – a vétkes játékost sportszerűtlen viselkedésért figyelmeztetésben kell részesíteni
- túlzott erőbevetés alkalmazása esetén – a vétkes játékost erőszakos cselekedet miatt ki kell állítani

5. A játék újraindítása szabálytalanságokat és sportszerűtlen viselkedést követően

Amennyiben a labda nincs játékban, a játékot az előző döntés szerint kell újraindítani. Amennyiben a labda játékban van, és a játékos a játéktéren belül követ el fizikai jellegű szabálytalanságot:

- egy ellenféllel szemben – akkor közvetett vagy közvetlen szabadrúgással vagy büntetőrúgással,
- egy csapattárrsal, csere-, lecserélt játékoskal, kiállított játékoskal, csapatvezetővel, vagy a mérkőzés hivatalos személyeivel szemben – akkor közvetlen szabadrúgással vagy büntetőrúgással

Minden szavakkal elkövetett szabálytalanság közvetett szabadrúgással büntetendő.

Amennyiben a játékvezető egy játékos által, a játéktéren belül vagy kívül, egy külső személy ellen elkövetett szabálytalanság miatt állítja meg a játékot, akkor a játékot labdaejtéssel kell újraindítani, kivéve, ha közvetett szabadrúgást ítélnék a játéktér játékvezetői engedély nélküli elhagyása miatt; a közvetett szabadrúgást a határolóvonalnak arról a pontjáról kell elvégezni, ahol a játékos elhagyta a játéktér.

Ha, amikor a labda játékban van:

- egy játékos szabálytalanságot követ el egy játékvezetővel vagy egy ellenféllel, csere-, lecserélt vagy kiállított játékoskal, vagy csapatvezetővel szemben a játéktéren kívül, vagy
- egy csere-, lecserélt vagy kiállított játékos, vagy csapatvezető követ el szabálytalanságot vagy befolyásol egy ellenfél játékost vagy egy játékvezetőt a játéktéren kívül,

a játékot a szabálytalanság/befolyásolás helyéhez legközelebbi határolóvonalról elvégzett szabadrúgással kell újraindítani; büntetőrúgást kell ítélni, ha ez a vétkes játékos büntetőterületén belül történt, közvetlen szabadrúgással járó szabálytalanság volt.

Amennyiben egy játékos a játéktéren kívül követ el szabálytalanságot a saját csapat egy játékosa, csere-, lecserélt játékosa vagy egyik csapatvezetője ellen, a játékot a szabálytalanság helyéhez legközelebb lévő határolóvonalról, közvetett szabadrúgással kell újraindítani.

Amennyiben egy játékos a kezében tartott tárggyal (cipő, lábszárvédő stb.) érinti a labdát, a játékot közvetlen szabadrúgással (vagy büntetőrúgással kell) újraindítani.

Ha egy játéktéren vagy azon kívül tartózkodó játékos dob vagy rúg egy tárgyat (mást, mint a mérkőzéslabda) az ellenfél játékosához, vagy dob vagy rúg egy tárgyat (egy labdát is beleértve) az ellenfél csere-, lecserélt- vagy kiállított játékosához, csapatvezetőjéhez, játékvezetőhöz vagy a mérkőzéslabdához, a játékot közvetlen szabadrúgással kell újraindítani arról a helyről, ahol az eldobott tárgy eltalálta vagy eltalálhatta volna a személyt vagy a labdát. Amennyiben ez a hely a játéktéren kívül van, a szabadrúgást a határolóvonal legközelebb eső pontjáról kell elvégezni; ha ez a vétkes játékos büntetőterületén belül van, akkor büntetőrúgást kell ítélni.

Amennyiben egy csere-, lecserélt vagy kiállított játékos, a játékkeret ideiglenesen elhagyó játékos vagy csapatvezető dob, illetve rúg egy tárgyat a játéktérre és az hatással van a játékra, az ellenfélre vagy játékvezetőre, a játékot közvetlen szabadrúgással (vagy büntetőrúgással) kell újraindítani arról a helyről, ahol az eldobott tárgy beavatkozott a játékba, illetve eltalálta vagy eltalálhatta volna az ellenfelet, a játékvezetőt vagy a labdát.

Szabály

13



Szabadrúgások

1. A szabadrúgások fajtái

Amennyiben egy játékos csere-, lecserélt, kiállított játékos, vagy csapatvezető szabálytalanságot követ el, közvetlen vagy közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél csapat javára

A közvetett szabadrúgás jelzése

A közvetett szabadrúgást a játékvezető karjának feje fölé emelésével jelzi. Karját addig kell felemelve tartania, amíg a szabadrúgást el nem végezték és a labda egy másik játékost nem érintett játékon kívülre nem került vagy egyértelművé nem vált, hogy nem lehet közvetlenül gólt szerezni.

A közvetett szabadrúgást meg kell ismételni, ha a játékvezető elmulasztotta jelezni, hogy a szabadrúgás közvetett, és a labdát közvetlenül a kapuba rúgják.

A kapuba kerülő labda

- ha közvetlen szabadrúgásból a labdát közvetlenül az ellenfél kapujába rúgják, gólt kell ítélni
- ha közvetett szabadrúgásból a labdát közvetlenül az ellenfél kapujába rúgják, kirúgást kell ítélni
- ha közvetett vagy közvetlen szabadrúgásból a labdát közvetlenül a rúgó játékos csapatának kapujába rúgják, szöglet Rúgást kell ítélni

2. Végrehajtás

Minden szabadrúgást ott kell elvégezni ahol a szabálytalanság történt, kivéve:

- a támadó csapat javára, az ellenfél kapuelőterén belül történt szabálytalanság miatt megítélt közvetett szabadrúgást a kapuelőteret határoló, a kapuvonallal párhuzamos vonal azon pontjáról kell elvégezni, amelyik a legközelebb van a szabálytalanság helyéhez
- a védő csapat javára, a saját kapuelőterükön belül megítélt szabadrúgás a kapuelőtér bármely pontjáról elvégezhető

- egy játékos engedély nélküli játéktérre lépése, visszatérése vagy játéktér-elhagyása miatt megítélt szabadrúgást arról a helyről kell elvégezni, ahol a labda a játék megállításaikor volt. Ha azonban a játékos a játéktéren kívül követ el szabálytalanságot, a játékot szabadrúgással kell újraindítani a szabálytalanság helyéhez legközelebb eső határolóvonalról. Amennyiben ez a hely a vétkes játékos csapatának büntetőterületén belül van, a közvetlen szabadrúgással járó szabálytalanságért büntetőrúgást kell ítélni.
- amikor a játékszabályok más pozíciót jelölnek ki (lásd 3., 11., 12. szabály).

A labda:

- álló helyzetben van, és a rúgó játékos nem érintheti ismét addig, amíg az más játékost nem érintett
- a labda akkor kerül játékba, ha elrúgták, és egyértelműen elmozdul

Amíg a labda játékba nem kerül, az ellenfél játékosainak:

- legalább 9,15 méterre kell lenniük a labdától, kivéve ha a saját kapuvonalukon állnak, a kapufák közt
- a büntetőterületen kívül kell elhelyezkedniük, ha a szabadrúgást az ellenfél büntetőterületén belülről végzik

Ahol három vagy több védőjátékos 'sorfalat' állít, a támadó csapat minden játékosának legalább 1 m-re kell lennie a 'sorfaltól', amíg a labda játékba nem kerül.

A szabadrúgás úgy is elvégezhető, hogy a labdát egy vagy egyszerre két lábbal felemelik.

Az ellenfél megtévesztése a szabadrúgás elvégzésének színlelésével, a játék részeként engedélyezett.

Ha valamelyik játékos a szabadrúgás szabályos elvégzése folyamán nem gondatlanul, nem felelőtlenül és nem túlzott erővel, de szándékosan nekirúgja a labdát az ellenfelének, hogy másodszer is megjátszhassa azt, a játékezőtől tovább kell engednie a játékot

3. Szabálytalanságok és büntetések

Amennyiben a szabadrúgás elvégzésekor az ellenfél az előírt távolságnál közelebb van a labdához, a szabadrúgást meg kell ismételni, kivéve, ha előnyszabály alkalmazható. Ha a játékos gyorsan végzi el a szabadrúgást, és abba a 9,15 méternél közelebb elhelyezkedő ellenfél közbeavatkozik, a játékvezetőnek engednie kell a játék folytatását. Amennyiben az ellenfél szándékosan akadályozza meg a szabadrúgás gyors elvégzését, akkor a vétkes játékost figyelmeztetésben kell részesíteni a játék újraindításának késleltetéséért

Ha szabadrúgás elvégzésekor a támadó csapat egy játékosa kevesebb, mint 1 m-re áll a három vagy több védőjátékosból álló 'sorfaltól', akkor közvetett szabadrúgást kell ítélni.

Amennyiben a szabadrúgást a védő csapat a saját büntetőterületén belülről végzi el, és a büntetőterületet az ellenfél játékosai azért nem tudták elhagyni, mert erre nem volt idejük, a játékvezetőnek engednie kell a játék folytatását. Ha az ellenfél egy játékosa, aki a büntetőterületen belül tartózkodik a szabadrúgás elvégzésekor, vagy a labda játékba kerülése előtt lép a büntetőterületre, és érinti a labdát vagy támadást hajt végre annak megszerzéséért, mielőtt az játékba került volna, a szabadrúgást meg kell ismételni.

Miután a labda játékba kerül és a rúgást végző játékos ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna, közvetett szabadrúgást kell ítélni. Amennyiben a rúgást végző játékos kezezés szabálytalanságot követ el:

- közvetlen szabadrúgást kell ítélni
- büntetőrúgást kell ítélni, ha a szabálytalanság a rúgást végző játékos büntetőterületén belül történt, kivéve ha a rúgást végző játékos a kapus volt, mert abban az esetben közvetett szabadrúgást kell ítélni.



Szabály

14

A büntetőrúgás

Büntetőrúgást kell ítélni, ha egy játékos a saját büntetőterületén belül követ el közvetlen szabadrúgással járó szabálytalanságot vagy a játék részeként a játéktéren kívül a 12. és 13. szabályokban foglaltak szerint

Büntetőrúgásból közvetlenül gól érhető el.

1. Végrehajtás

A labdának mozdulatlanak kell lennie, egy részének érintenie kell a büntetőpont közepét vagy a fölé kell nyúlnia és a kapufáknak, a keresztlécnek és a kapuhálónak nem szabad mozogniuk.

A büntetőrúgást végrehajtó játékost egyértelműen azonosítani kell.

A kapusnak a kapuvonalon a kapufák közt, a rúgó játékoskal szemben kell maradnia a rúgás elvégzéséig. A kapus nem viselkedhet olyan módon, amely sportszerűtlenül megzavarja a rúgót, például a rúgás késleltetésével vagy a kapufák, keresztléc vagy a kapuháló megérintésével.

A játékosoknak, kivéve a büntetőrúgást végrehajtó játékost és a kapust

- a büntetőponttól legalább 9,15 méter távolságra
- a büntetőpont mögött
- a játéktéren belül,
- a büntetőterületen kívül kell tartózkodniuk

Miután a játékosok a szabálynak megfelelően elhelyezkedtek, a játékvezető jelt ad a büntetőrúgás elvégzésére.

A büntetőrúgást végző játékosnak a labdát előre kell rúgnia. Sarkalás akkor engedélyezett, ha a labda előre mozog.

Amikor a labdát elrúgják, a védő kapus lába legalább egy részének érintenie kell a kapuvonalat vagy egy vonalban kell lennie vele, vagy mögötte kell lennie.

A labda akkor kerül játékba, ha elrúgták, és egyértelműen elmozdul.

A rúgó játékos nem érintheti ismét a labdát addig, amíg az más játékost nem érintett.

A rúgás akkor tekintendő befejezettnek, amikor a labda megáll, kikerül a játékból, vagy a játékvezető bármilyen szabálytalanság miatt megszakítja a játékot.

Büntetőrúgás végrehajtására és befejezésére a félidők vagy a hosszabbítások bármelyik félidejének vége után is időt kell adni. Hozzáadott idő engedélyezésekor a büntetőrúgás akkor tekintendő befejezettnek, amikor rúgást követően a labda megáll, kikerül a játékból, a védő csapat kapusán kívül bármelyik játékos megjátssza (beleértve a rúgást végző játékost is) vagy a játékvezető bármilyen, a rúgást végző játékos vagy annak csapata által elkövetett szabálytalanság miatt megszakítja a játékot. Amennyiben a védő csapat egy játékosa (beleértve a kapust is) szabálytalanságot követ el, és a büntetőrúgást elvétik/kivédik, a rúgást meg kell ismételni.

2. Szabálytalanságok és büntetések

Amennyiben a játékvezető jelt ad egy büntetőrúgás végrehajtására, azt el kell végezni. Ha nem végzik el, a játékvezető fegyelmező intézkedést eszközölhet, mielőtt ismét jelezné a rúgás elvégzését.

Ha azonban a labda még nem kerül játékba, és a következő szituációk egyike történik:

- a büntetőrúgást végző játékos csapattársát belépésért csak akkor kell büntetni, ha:
 - a belépés egyértelműen befolyásolta a kapust; vagy
 - a belépő játékos megjátssza a labdát vagy támadja ellenfelét a labda megszerzéséért, majd ezután gólt szerez, megkísérel gólt szerezni vagy gólszerzési lehetőséget alakít ki
- a kapus csapattársát belépésért csak akkor kell büntetni, ha:
 - a belépés egyértelműen befolyásolta a rúgást végző játékost; vagy
 - a belépő játékos megjátssza a labdát vagy támadja ellenfelét a labda

megszerzéséért, és ez gólszerzésben, gólszerzés megkísérlésében vagy gólszerzési lehetőség kialakításában akadályozza meg az ellenfeleket

- a büntetőrúgást végző játékos vagy csapattársa szabálytalanságot követ el:
 - ha a labda kapuba kerül, a rúgást meg kell ismételni
 - ha a labda nem kerül a kapuba, akkor a játékvezető szakítsa meg a játékot és közvetett szabadrúgással indítsa újra azt

kivéve a következő eseteket, amikor a játékot meg kell szakítani és közvetett szabadrúgással kell újraindítani, tekintet nélkül arra, hogy gólt értek-e el vagy sem:

- a büntetőrúgást hátrafelé végezték el,
- a büntetőrúgást az azonosított, rúgást végző játékos egyik csapattársa végzi el; ilyenkor a játékvezetőnek azt a játékost kell figyelmeztetésben részesítenie, aki elvégezte a rúgást
- a labda elrúgásának színlelése, miután a rúgást végző játékos befejezte a nekifutást (nekifutás közben a cselezés engedélyezett); ilyenkor a játékvezetőnek figyelmeztetésben kell részesíteni a rúgást végző játékost
- a kapus szabálytalanságot követ el:
 - ha a labda a kapuba jut, gólt kell ítélni
 - ha a labda elkerüli a kaput, vagy visszapattan a keresztlécről vagy a kapufá(k) ról, akkor a büntetőrúgást csak abban az esetben kell megismételni, ha a kapus szabálytalansága egyértelműen befolyásolta a rúgást végző játékost
 - ha a kapus akadályozza meg a labda kapuba jutását, a rúgást újra el kell végezni

Ha a kapus által elkövetet szabálytalanság vezet a rúgás megisméltléséhez, a játék során az első szabálytalanságért szóbeli figyelmeztetésben, minden ezt követő szabálytalanságért figyelmeztetésben kell a kapust részesíteni

- a kapus csapattársa szabálytalanságot követ el:
 - ha a labda a kapuba jut, gólt kell ítélni
 - ha a labda nem jut a kapuba, a büntetőrúgást meg kell ismételni

- ha mindkét csapat egy-egy játékosa szabálytalanságot követ el, a büntetőrúgást meg kell ismétetni kivéve, ha az egyik játékos súlyosabb szabálytalanságot követ el (pl.: szabálytalan cselezés).
- ha a kapus és a rúgást végző játékos egy időben követnek el szabálytalanságot, a rúgást végző játékost figyelmeztetésben kell részesíteni, a játékot pedig a védő csapat javára megítélt közvetett szabadrúgással kell újraindítani

Ha a büntetőrúgás elvégzése után:

- a rúgó játékos másodszor is érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett:
 - közvetett szabadrúgást (kezezés szabálytalanságért közvetlen szabadrúgást) kell ítélni
- az előre haladó labdát külső tényező érinti:
 - a rúgást újra el kell végezni, kivéve, ha a labda a kapuba tart és a beavatkozás nem akadályozza a kapust vagy egy védőjátékost a labda megjátszásában, mert akkor a gólt meg kell adni, ha a labda a kapuba jut (még akkor is, ha a labdába értek), kivéve, ha a támadó csapat avatkozott be
- a labda a kapusról, a keresztlécről vagy a kapufákról lepattan és ekkor érinti külső tényező:
 - a játékvezető állítsa meg a játékot
 - a játékot labdajárással kell újraindítani arról a helyről, ahol a labda a külső tényezőt érintette

3. Összefoglaló táblázat

A büntetőrúgás kimenetele		
	Gól	Nem gól
A támadójátékos belépése	Hatás: a büntetőrúgás megisméltése Nincs hatás: gól	Hatás: Közvetett szabadrúgás Nincs hatás: nincs ismétlés
A védőjátékos belépése	Hatás: gól Nincs hatás: gól	Hatás: a büntetőrúgás megisméltése Nincs hatás: nincs ismétlés
A védőjátékos és a támadójátékos belépése	Hatás: a büntetőrúgás megisméltése Nincs hatás: gól	Hatás: a büntetőrúgás megisméltése Nincs hatás: nincs ismétlés
A kapus által elkövetett szabálytalanság	Gól	Nincs védés: a büntetőrúgást nem kell megisméltetni (kivéve, ha a rúgást végző játékost befolyásolta) Védés: a büntetőrúgást meg kell ismételni és a kapus szóbeli figyelmeztetése; sárga lap minden további szabálytalanságért
A kapus és a rúgást végző játékos egyidejű szabálytalansága	Közvetett szabadrúgás és a rúgást elvégző játékos figyelmeztetése	Közvetett szabadrúgás és a rúgást elvégző játékos figyelmeztetése
Hátrafelé rúgott labda	Közvetett szabadrúgás	Közvetett szabadrúgás
„Szabálytalan” cselezés	Közvetett szabadrúgás és a rúgást elvégző játékos figyelmeztetése	Közvetett szabadrúgás és a rúgást elvégző játékos figyelmeztetése
Másik játékos végzi el a rúgást	Közvetett szabadrúgás és a rúgást elvégző játékos figyelmeztetése	Közvetett szabadrúgás és a rúgást elvégző játékos figyelmeztetése



Szabály

15

A bedobás

Bedobást kell ítélni annak a csapatnak a javára, amelyiknek ellenfele utoljára érintette a labdát, amikor a labda akár a földön akár a levegőben teljes terjedelmével áthalad az oldalon.

Bedobásból közvetlenül nem érhető el gól:

- ha a labda az ellenfél kapujába jut – kirúgást kell ítélni
- ha a labda a bedobást végző játékos kapujába jut – szögletűgást kell ítélni

1. Végrehajtás

A labda elengedésének pillanatában a dobó játékosnak:

- a játéktér felé fordulva kell állnia
- mindkét lábának egy részével érintenie kell az oldalon vagy az oldalon kívül a talajt
- két kézzel a feje mögül és felett kell előre hozva bedobnia a labdát arról a pontról, ahol az elhagyta a játékteret.

Az ellenfél játékosainak legalább 2 méterre az oldalonaltól, a bedobás elvégzésének helyétől kell állniuk.

A labda játékban van, amikor bekerül a játéktérre. Ha a labda azelőtt érinti a talajt, mielőtt az a játéktéren belülre került volna, akkor a dobást ugyanannak a csapatnak kell ugyanarról a helyről elvégeznie. Ha a bedobás nem volt szabályos, akkor azt az ellenfél végzi el.

Ha valamelyik játékos a bedobás szabályos elvégzése folyamán nem gondatlanul, nem felelőtlenül és nem túlzott erővel, de szándékosan nekidobja a labdát az ellenfelének, hogy másodszer is megjátszhassa azt, a játékvezetőnek tovább kell engednie a játékot.

A bedobást végző játékos nem érintheti ismét a labdát addig, amíg az más játékost nem érintett.

2. Szabálytalanságok és büntetések

Miután a labda játékba kerül és a bedobást végző játékos ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna, közvetett szabadrúgást kell ítélni. Amennyiben a bedobást végző játékos kezezés szabálytalanságot követ el:

- közvetlen szabadrúgást kell ítélni
- büntetőrúgást kell ítélni, ha a szabálytalanság a rúgást végző játékos büntetőterületén belül történt, kivéve ha a rúgást végző játékos a kapus volt, mert abban az esetben közvetett szabadrúgást kell ítélni.

Ha az ellenfél sportszerűtlenül zavarja vagy akadályozza a dobó játékost (beleértve azt is, hogy 2 méternél közelebb jön a bedobás helyéhez), sportszerűtlen viselkedésért figyelmeztetésben kell részesíteni és ha a bedobást elvégezték, közvetett szabadrúgást kell ítélni.

E szabály bármilyen más megsértése esetén a bedobást az ellenfél egyik játékosa végzi el.



Szabály

16



A kirúgás

Kirúgást kell ítélni, amikor a labda utoljára támadójátékost érintett, majd teljes terjedelmével, akár a földön akár a levegőben áthalad a kapuvonalon, de nem születik gól ([lásd 8., 10., 13. és 15. szabály](#)).

Kirúgásból közvetlenül gól érhető el, de csak az ellenfél csapatával szemben; amennyiben a labda közvetlenül a kirúgást végző játékos kapujába jut, szögletűrúgást kell ítélni az ellenfél javára.

1. Végrehajtás

- A labdának álló helyzetben kell lennie és a rúgást a védő csapat egy játékosának kell elvégezni bármely pontról a kapuelőtéren belül.
- A labda akkor kerül játékba, amikor elrúgták és egyértelműen elmozdul.
- Az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell helyezkedniük, amíg a labda játékba nem kerül

2. Szabálytalanságok és büntetések

Miután a labda játékba kerül és a kirúgást végző játékos ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna, közvetett szabadrúgást kell ítélni. Amennyiben a kirúgást végző játékos kezezés szabálytalanságot követ el:

- közvetlen szabadrúgást kell ítélni
- büntetőrúgást kell ítélni, ha a szabálytalanság a rúgást végző játékos büntetőterületén belül történt, kivéve ha a rúgást végző játékos a kapus volt, mert abban az esetben közvetett szabadrúgást kell ítélni

Ha egy kirúgás elvégzésekor ellenfél játékosok vannak a büntetőterületen belül, mert nem volt idejük elhagyni azt, akkor a játékvezetőnek tovább kell engednie a játékot. Ha az ellenfél egy játékos, aki a büntetőterületen belül tartózkodik a kirúgás elvégzésekor, vagy a labda játékba kerülése előtt lép a büntetőterületre, és érinti a labdát vagy támadást hajt végre annak megszerzéséért, mielőtt az játékba került volna, a kirúgást meg kell ismételni.

Ha egy játékos a labda játékba kerülése előtt lép a büntetőterületre, és ott szabálytalanságot követ el vagy szenved el ellenfelétől, a kirúgást meg kell ismételni, és a szabálytalanságban vétkes játékost a szabálytalanságtól függően, figyelmeztetni lehet vagy ki is lehet állítani.

E szabály bármilyen más megsértése esetén a kirúgást meg kell ismételni.



Szabály

17



A szögletrúgás

Szögletrúgást kell ítélni, amikor a labda utoljára védőjátékost érintett, majd teljes terjedelmével, akár a földön akár a levegőben áthalad a kapuvonalon, de nem születik gól [\(lásd 8., 12., 13., 15. és 16. szabály\)](#).

Szögletrúgásból közvetlenül gól érhető el, de csak az ellenfél csapatával szemben; amennyiben a labda közvetlenül a szögletrúgást végző játékos kapujába jut, szögletrúgást kell ítélni az ellenfél javára

1. Végrehajtás

- A labdát abba a sarokterületbe kell helyezni, amelyik a legközelebb esik ahhoz a ponthoz, ahol a labda áthaladt a kapuvonalon [vagy a kapus helyzetéhez, amikor megbüntették](#)
- A labdának álló helyzetben kell lennie és a támadó csapat egyik játékosának kell elrúgnia.
- A labda akkor kerül játékba, amikor elrúgták, és egyértelműen elmozdul; nem kell elhagynia a sarokterületet
- A szögletzászlórudat nem szabad elmozdítani.
- Az ellenfél játékosainak legalább 9.15 m távolságra kell lenniük a sarokívtől, amíg a labda nem kerül játékba

2. Szabálytalanságok és büntetések

Miután a labda játékba kerül és a szögletrúgást végző játékos ismét érinti a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna, közvetett szabadrúgást kell ítélni. Amennyiben a szögletrúgást végző játékos kezezés szabálytalanságot követ el:

- közvetlen szabadrúgást kell ítélni
- büntetőrúgást kell ítélni, ha a szabálytalanság a rúgást végző játékos büntetőterületén belül történt, kivéve ha a szögletrúgást végző játékos a kapus volt, mert abban az esetben közvetett szabadrúgást kell ítélni.

Ha valamelyik játékos a szögletűgás szabályos elvégzése folyamán nem gondatlanul, nem felelőtlenül és nem túlzott erővel, de szándékosan nekirűgia a labdát az ellenfelének, hogy másodszor is megjűtszhassa azt, a jűtékezetűnek tovább kell engednie a jűtéket.

E szabály bármilyen más megsűrtése esetén a szűgletrűgást meg kell ismételni.



A videó
játékvezető
asszisztens
(VAR)
protokoll



Protokoll – alapelvek, gyakorlati kérdések és eljárások

A VAR protokoll, amennyire csak lehetséges, megfelel a játékszabályok alapelveinek és filozófiájának.

A videó játékvezető asszisztensek (VAR-ok) alkalmazása csak ott engedélyezett, ahol a mérkőzés/versenyszervezők teljesítették a teljes az Implementáció támogatási és jóváhagyási program (IAAP) előírásait, a FIFA IAAP dokumentumaiban foglaltak szerint és megkapták a FIFA írásos engedélyét.

1. Alapelvek

A videó játékvezető asszisztens mérkőzéseken történő alkalmazása számos elven alapul; ezek mindegyike követendő a videó játékvezető asszisztent alkalmazó mérkőzéseken.

1. A videó játékvezető asszisztens (VAR) a mérkőzés egyik hivatalos személye, akinek önálló hozzáférése van a mérkőzés felvételeihez, és a játékvezetőt csak **„az egyértelmű és nyilvánvaló hiba”** vagy **„figyelman kívül hagyott súlyos incidens”** esetén segítheti a következőkkel kapcsolatban:

a. Gól/nem gól

b. Büntetőrúgás / nem büntetőrúgás

c. Közvetlen piros lap (nem második figyelmeztetés)

d. Hibás azonosítás (amikor a játékvezető nem a megfelelő játékosnak ad piros vagy sárga lapot a vétkes csapatból)

2. A játékvezető mindig köteles döntést hozni, azaz nem engedhető meg, hogy „nincs döntés”, majd ezután alkalmazza a VAR-t a döntés meghozatalára; a játék tovább engedését egy feltételezett szabálytalanságot követően felül lehet vizsgálni.

3. A játékvezető eredeti döntését nem lehet megváltoztatni, kivéve ha a videó felülvizsgálat jól láthatóan mutatja, hogy a döntés 'egyértelmű és nyilvánvaló hiba'.
4. Kizárólag a játékvezető kezdeményezhet 'felülvizsgálatot'; a VAR (és más játékvezetők) csak javasolhatják azt a játékvezetőnek.
5. A végső döntést a játékvezető hozza meg a VAR-tól származó információ alapján, vagy a 'játéktéren történő felülvizsgálatot (ORF) követően.
6. A felülvizsgálat folyamatának nincs időkerete, mivel a pontosság fontosabb, mint a gyorsaság.
7. A játékosoknak és a csapatvezetőknek tilos körbevenniük a játékvezetőt, vagy kísérletet tenni a felülvizsgálati folyamat, illetve a végső döntés befolyásolására egy döntést felülvizsgálata során.
8. A játékvezető a felülvizsgálati folyamat során köteles 'jól látható' maradni, hogy biztosítsa az átláthatóságot.
9. Amennyiben egy később felülvizsgált incidenst követően folytatódik a játék, az incidenst követő fegyelmi intézkedések nem kerülnek visszavonásra akkor sem, ha az eredeti döntést megváltoztatják (kivével ez alól az ígértes támadás megállítása vagy nyilvánvaló gólhelyzet meghíúsítása miatti figyelmeztetés/kiállítás).
10. Amennyiben a játékot megállították, majd újraindították, a játékvezető csak a hibás azonosítással, vagy potenciális, kiállítással járó, erőszakos cselekedettel, leköpéssel, harapással, vagy túlzottan goromba, durva és/vagy sértő cselekedettel(cselekedetekkel) kapcsolatos szabálytalanságokat 'vizsgálhatja felül'.
11. A felülvizsgálható incidenst megelőző és az azt követő időtartam hosszát a játékszabályok és a VAR protokoll határozza meg.
12. Mivel a VAR automatikusan 'ellenőriz' minden szituációt/döntést, ezért az edzőknek és a játékosoknak nem szükséges 'felülvizsgálatot' kérniük.

2. A mérkőzés kimenetelét megváltoztató felülvizsgálható döntések/ incidensek

A játékvezető kizárólag a mérkőzés kimenetelét megváltoztató döntések/ incidensek négy fajtájával kapcsolatban kaphat segítséget a VAR-tól. Ezek mindegyikében csak akkor alkalmazható a VAR, miután *a játékvezető már meghozta (az első/eredeti) döntését* (ideértve a játék folytatását is), vagy súlyos incidenst hagytak figyelmen kívül/nem láttak meg a játékvezetők.

A játékvezető eredeti döntését nem lehet megváltoztatni, kivéve, ha az ‘egyértelmű és nyilvánvaló hiba’ volt (ide tartozik minden olyan döntés is, ami más játékvezetőktől származó információn alapult, pl.: les).

A potenciális ‘egyértelmű és nyilvánvaló hibák’ vagy ‘figyelmen kívül hagyott súlyos incidensek’ felülvizsgálható kategóriái a következők:

a. Gól/nem gól

- a gól előkészítése vagy a gólszerzés során, a támadó csapat által elkövetett szabálytalanság
- labda a játékon kívül a gólt megelőzően
- gól/nem gól döntések
- a kapus és/vagy a rúgó játékos által, a büntetőrúgás elvégzésekor elkövetett szabálytalanság, vagy a játékba közvetlenül beavatkozó támadó- vagy védőjátékos belépése, amikor a büntetőrúgás visszapattan a kapufáról, a keresztlécről, vagy a kapusról

b. Büntetőrúgás / nem büntetőrúgás

- a büntetőrúgást eredményező incidens kialakulása során, a támadó csapat által elkövetett szabálytalanság (kezezés, egyéb szabálytalanság, les stb.)
- labda a játékon kívül az incidenst megelőzően
- a szabálytalanság helye (a büntetőterületen belül vagy kívül)
- helytelenül megadott büntetőrúgás
- nem szankcionált büntetőrúgással járó szabálytalanság

c. Közvetlen piros lap (nem második figyelmeztetés)

- nyilvánvaló gólhelyzet megghiúsítása (főleg a szabálytalanság helye és más játékosok elhelyezkedése)
- súlyos szabálytalanság (vagy felelőtlen szerelés)
- erőszakos cselekedet, más személy megharapása vagy leköpése
- goromba, durva vagy sértő cselekedet(ek)

d. Hibás azonosítás (piros vagy sárga lap)

Amennyiben a játékvezető egy szabálytalanságot büntet és a vétkes (büntetett) csapatból nem megfelelő személynek ad sárga vagy piros lapot, a vétkes játékos azonossága felülvizsgálható; a szabálytalanságot magát nem lehet felülvizsgálni, kivéve ha góllal, büntetőrúgással járó incidenssel vagy közvetlen piros lappal kapcsolatos.

3. Gyakorlati kérdések

A VAR mérkőzés során történő alkalmazása a következő gyakorlati intézkedéseket vonja maga után:

- a VAR a mérkőzést a videó szobában (VOR) egy vagy több kiegészítő videó játékvezető asszisztens (AVAR) közreműködésével kíséri figyelemmel
- a kamera beállítások szögeitől és egyéb megfontolásoktól függően egynél több AVAR és egy vagy több visszajátszási operátor (RO) lehet
- a mérkőzés alatt csakis engedéllyel rendelkező személyek léphetnek be a videó szobába és kommunikálhatnak a VAR-ral/AVAR-ral/RO-val
- a VAR-nak önálló hozzáférése van a televíziós felvételekhez és azok visszajátszását szabadon irányítja
- a VAR a játékvezetők által használt kommunikációs rendszerhez kapcsolódik, mindent hall amit ők mondanak; a VAR csak egy gombmegnyomásával tud kommunikálni a játékvezetővel (annak elkerülése végett, hogy a játékvezető figyelmét elvonja a VOR-ban zajló kommunikáció)
- amennyiben a VAR 'ellenőrzéssel' vagy 'felülvizsgálattal' van elfoglalva, az AVAR beszélhet a játékvezetővel, különösen akkor, ha a játékot meg kell állítani vagy biztosítani kell, hogy ne induljon újra
- amennyiben a játékvezető a visszajátszás megtekintése mellett dönt, a VAR választja ki a legmegfelelőbb szöveget/visszajátszási sebességet; a játékvezető kérheti más/további szövegek/sebesség alkalmazását

4. Eljárások

Az eredeti döntés

- mindig a játékvezetőknek vagy a további hivatalos személyeknek kell az elsődleges döntést (a fegyelmezési szankciókat is ideértve) meghozniuk, úgy, mintha nem lenne VAR (kivéve az elmulasztott incidenseket)
- a játékvezető és a mérkőzés további hivatalos személyei nem tehetik meg,

hogy nem döntenek, mivel ez ‘gyenge/határozatlan’ játékvezetést, túl sok ‘felülvizsgálatot’ és a technológia meghibásodása esetén komoly problémákat eredményez

- a játékvezető az egyetlen személy aki a végső döntést meghozhatja; a VAR-nak a mérkőzés további hivatalos személyeivel megegyező a státusza, és csak segítheti a játékvezetőt
- a zászlójelzés/sípszó késleltetése szabálytalanság esetén csak akkor engedhető meg, *ha teljesen egyértelmű támadóhelyzet* alakul ki, azaz a játékos góllövő helyzetbe kerül, vagy nyílt útja van az ellenfél büntetőterületére/felé
- amennyiben a játékvezető asszisztens késlelteti a zászlójelzést szabálytalanság esetén, akkor fel kell emelnie a zászlót abban az esetben, ha a támadó csapat gólt szerez, büntetőrúgást, szabadrúgást, szögletűrúgást vagy bedobást ítélnék a javára, vagy ha az eredeti támadás után megtartja a labdát. A játékvezető asszisztensnek minden más szituációban el kell döntenie, hogy felemeli-e a zászlót vagy sem, ahogyan a játék megkívánja.

Ellenőrzés

- a VAR automatikusan ‘ellenőrzi’ a TV kamera felvételeit minden potenciális vagy valós gól, büntetőrúgás vagy közvetlen piros lap döntés/incidens, vagy hibás azonosítás esetén, különböző kamera-látószögeket és visszajátszási sebességet alkalmazva
- a VAR normál sebességgel és/vagy lassításban tudja ‘ellenőrizni’ a felvételeket, de általánosságban a lassítást tényszerű helyzetek pl.: a szabálytalanság/játékos helye, a kontaktus helye testtel elkövetett szabálytalanság és kezezés esetén, labda a játékon kívül volt-e (ideértve a gól/nem gól eseteket); a normál sebességet pedig a szabálytalanság ‘intenzitásának’ meghatározására, illetve a kezezés szabálytalanság megítélésére kell használni
- amennyiben az ‘ellenőrzés’ nem jelez ‘egyértelmű és nyilvánvaló hibát’ vagy ‘figyelman kívül hagyott súlyos incidenst’, akkor általánosságban nincs szükség arra, hogy a VAR kommunikáljon a játékvezetővel – ez a ‘csendes ellenőrzés’; ugyanakkor az, hogy a VAR megerősíti, hogy nem történt hogy nem történt ‘egyértelmű és nyilvánvaló hiba’ vagy ‘figyelman kívül hagyott súlyos incidens’, néha segíti a játékvezetőt/játékvezető asszisztent a mérkőzés és a játékosok irányításában
- amennyiben a játék újraindítását ‘ellenőrzés’ miatt kell késleltetni, azt a

játékvezető azzal jelzi, hogy egyik ujját jól láthatóan a fül/fejhallgatóhoz tartja, másik kezét/karját pedig egészen addig kinyújtva tartja, amíg az 'ellenőrzés' be nem fejeződik, mutatva, hogy a játékvezető információt kap (akár a VAR-tól, akár másik játékvezetőtől)

- Amennyiben az 'ellenőrzés' valószínűsíthető 'egyértelmű és nyilvánvaló hibát' vagy 'figyelman kívül hagyott súlyos incidenst' mutat, a VAR továbbítja ezt az információt a játékvezetőnek, aki ezután dönt arról, hogy kezdeményezze-e a 'felülvizsgálatot'

Felülvizsgálat

- a játékvezető kezdeményezheti a potenciális 'egyértelmű és nyilvánvaló hiba' vagy 'figyelman kívül hagyott súlyos incidens' 'felülvizsgálatát', ha:
 - a VAR (vagy másik játékvezető) 'felülvizsgálatot' javasol
 - a játékvezető gyanúja szerint valami súlyos lett 'figyelman kívül hagyva'
- amennyiben a játékot megállították, a játékvezető késlelteti annak újraindítását
- Amennyiben a játékot nem állították meg, a játékvezető akkor teszi ezt meg, ha a labda semleges területre/helyzetbe kerül (általában, amikor egyik csapat sincs támadásban) és mutatja a 'TV jelzést'
- A VAR tájékoztatja a játékvezetőt arról, hogy mi látható a visszajátzás(ok) ban, és akkor a játékvezető:
 - mutatja a 'TV jelzést' (ha még addig nem tette meg) és a játékvezetői felülvizsgálati területre megy, hogy megtekintse a felvételeket – 'játéktéren történő felülvizsgálat' (OFR) – mielőtt végső döntést hozna. A mérkőzés más játékvezetői nem tekintik meg a felvételt, kivéve ha, rendkívüli körülmények miatt, a játékvezető erre kéri őket
vagy
 - meghozza a döntést a saját maga által tapasztaltak és a VAR-tól, illetve adott esetben a többi játékvezetőtől kapott információk alapján – csak VAR felülvizsgálat
- mindkét felülvizsgálati folyamat végén a játékvezetőnek ismét mutatnia kell a 'TV jelzést' és azonnal közölnie kell a végső döntést
- szubjektív döntések esetén, pl.: szabálytalanság intenzitása, játékba történő

beavatkozás leshelyzetben, kezezés, sok esetben a ‘játéktéren történő felülvizsgálat’(ORF) a megfelelő

- a tényszerű döntések, pl.: a szabálytalanság vagy egy játékos helye (les), a kontaktus helye (kezezés/szabálytalanság), elhelyezkedés (a büntetőterületen belül vagy kívül), labda a játékon kívül stb. esetén általában elég a csak VAR felülvizsgálat, de amennyiben az elősegíti a játékosok/mérkőzés irányítását, vagy segít ‘eladni’ a döntést (pl.: mérkőzés kimenetelét befolyásoló döntés a mérkőzés végén) akkor a ‘játéktéren történő felülvizsgálat’ (ORF) ilyen jellegű döntésekre is alkalmazható
- a játékvezető kérheti különböző kamera látószögek/visszajátszási sebességek alkalmazását, de általánosságban a lassított visszajátszást tényszerű döntések pl.: a szabálytalanság vagy egy játékos helye, a kontaktus helye kezezés/szabálytalanság esetén, labda a játékon kívül volt-e (ideértve a gól/nem gól eseteket is), a normál sebességet pedig a szabálytalanság ‘intenzitásának’, vagy a kezezés szabálytalanság megítélésénél kell használni
- a góllal, büntetőrúgás/nem büntetőrúgással, a nyilvánvaló gólhelyzet megakadályozásáért járó piros lappal kapcsolatos döntések/incidenseketén szükséges lehet a döntést/incidenst eredményező támadófázisfelülvizsgálata, ami magába foglalhatja azt, ahogyan a támadó csapat a nyílt játékban megszerezte a labdát
- a labdarúgás játékszabályai nem engedik az újraindítással (szögletrúgás, bedobás stb.) kapcsolatos döntések megváltoztatását, miután a játékot újramezték, így ezeket nem lehet felülvizsgálni
- amennyiben a játékot megállították, majd újraindították, a játékvezető csak a hibás azonosítással, vagy potenciális, kiállítással járó, erőszakos cselekedettel, leköpéssel, harapással, vagy túlzottan goromba, durva és/vagy sértő cselekedettel (cselekedetekkel) kapcsolatos szabálytalanságokat ‘vizsgálhatja felül’, és hozhatja meg a megfelelő fegyelmezési szankciót
- a felülvizsgálat folyamatát a lehető leghatékonyabban kell végezni, de a végső döntés pontossága fontosabb mint a gyorsasága. Ezért, és mert néhány eset összetett és több felülvizsgálendő döntést/incidenst foglal magában, a felülvizsgálat folyamatának nincs felső időkorlátja

A végső döntés

- amikor a felülvizsgálat befejeződött, a játékvezetőnek 'TV jelzést' kell mutatnia és közölnie kell a végső döntést; a versenyek alkalmazhatnak olyan rendszert, amelyben a játékvezető nyilvánosan elmagyarázza és bejelenti a VAR „felülvizsgálatot” vagy egy hosszadalmas VAR „ellenőrzést” követő döntését a FIFA irányelveinek és a VAR kézikönyvben foglaltaknak megfelelően
- ezután a játékvezető megteszi/megváltoztatja/visszavonja a fegyelmezési intézkedést (amennyiben szükséges) és a labdarúgás játékszabályainak megfelelően újraindítja a játékot

Játékosok, cserejátékosok, és csapatvezetők

- mivel a VAR automatikusan 'ellenőriz' minden szituációt/incidenst, nincs szükség arra, hogy az edzők vagy a játékosok kérjenek 'ellenőrzést' vagy 'felülvizsgálatot'
- a játékosoknak, cserejátékosoknak, és csapatvezetőknek tilos megpróbálni befolyásolni a felülvizsgálat folyamatát vagy hatással lenni rá, ideértve a végső döntés közlését is,
- a felülvizsgálat folyamata alatt a játékosoknak a játéktéren, a cserejátékosoknak és a csapatvezetőknek a játéktéren kívül kell tartózkodniuk
- a játékost/csere-/lecsereált játékost/csapatvezetőt, aki túlzott mértékben mutatja a TV jelzést vagy a játékvezetői felülvizsgálati területre belép, figyelmeztetésben kell részesíteni
- a játékost/csere-/lecsereált játékost/csapatvezetőt, aki belép a videó szobába, ki kell állítani

A mérkőzés érvényessége

Alapvetően egy mérkőzés nem válik érvénytelenné:

- a VAR technológia meghibásodása(i) miatt (a kapuvonal technológiához hasonlóan)
- a VAR (aki szintén a mérkőzés egyik hivatalos személye) közreműködésével hozott rossz döntés(ek) miatt
- egy incidens felülvizsgálatának mellőzésére vonatkozó döntés(ek) miatt
- nem felülvizsgálendő helyzet/döntés felülvizsgálata(i) miatt

Alkalmatlanná vált VAR, AVAR, illetve visszajátszási operátor

A 6. szabály - A mérkőzés további hivatalos személyei kimondja: „A versenyszabályoknak egyértelműen meg kell határozniuk, hogy kinek kell helyettesíteni a játékvezetőt, ha az nem képes elkezdni vagy folytatni a mérkőzést, és ennek ki kell terjednie minden ehhez kapcsolódó változásra.” A VAR-t alkalmazó mérkőzéseken ez a visszajátszási operátorra is vonatkozik.

Tekintettel arra, hogy speciális oktatás és képzettség szükséges ahhoz, hogy valaki videó játékvezető (VMO)/visszajátszási operátor legyen, a következők alapelveket kell a versenyszabályzatba foglalni:

- A munkájának elkezdésére vagy folytatására alkalmatlanná vált VAR-t, AVAR-t vagy visszajátszási operátort csak az adott szerepre kiképzett személy helyettesítheti
- Amennyiben a VAR vagy a visszajátszási operátor* helyettesítésére nem találnak képzett személyt, a mérkőzést VAR-ok alkalmazása nélkül kell lejátszani/folytatni
- Amennyiben az AVAR* helyettesítésére nem találnak képzett személyt, a mérkőzést VAR-ok alkalmazása nélkül kell lejátszani/folytatni, kivéve, ha, különleges körülmények esetén, mindkét csapat írásban beleegyezik abba, hogy a mérkőzés lejátszható/folytatható csak a VAR és a visszajátszási operátor alkalmazásával

**Ez nem vonatkozik azokra az esetekre, ahol egynél több AVAR/visszajátszási operátor van.*



FIFA Minőség Program

FIFA Minőség Program

A FIFA Minőség Program megalapozott kutatásokra támaszkodva határoz meg követelményeket a labdarúgásban alkalmazott termékekkel, játékelületekkel és technológiákkal szemben. A néhány alkalmazási területen meglévő kötelező minőségi előírások mellett más területeken egységes javaslatokat fogalmaz meg, amelyek alapján a versenyszervezők tovább részletezhetik saját szabályozásaikat.

A termékek, játékelületek és technológiák funkcióit független tesztlő intézetek hitelesítik a vonatkozó szabványoknak megfelelően. Az ellenőrzést végző intézeteket a FIFA hagyja jóvá. Az alábbi minőségjelzések jelölik az érvényben lévő követelmények alapján tesztelt és azoknak megfelelő termékeket, játékelületeket és technikai eszközöket:



FIFA Basic*

E szabvány tesztelési követelményeit azon termékek azonosítására tervezték, melyek megfelelnek a labdarúgás alapvető teljesítményre, pontosságra, biztonságra, és tartósságra vonatkozó előírásainak. A hangsúly a minimum követelmények meghatározása volt a megfizethetőség biztosításával a játék minden szintjén.

FIFA Quality

A tesztelés követelményei nagyobb hangsúlyt helyeznek a termékek, játékelületek, és technológiák tartósságára és biztonságára, mint a FIFA Basic

szabvány. Az alapvető teljesítmény és pontosság tesztelésre kerül, de a fő hangsúly a hosszantartó használat biztosításán van.

FIFA Quality Pro

E teszt követelményeiben a hangsúly az elsőrangú teljesítményen, pontosságon, és biztonságon van. Az ezzel a minőségjelzéssel ellátott termékeket, játékelületeket, és technológiákat arra tervezték, hogy optimális teljesítményt nyújtsanak a legmagasabb szinten.



A FIFA Minőség Programmal, az egyes szabványokkal és minősítéssel rendelkező termékekkel, játékelületekkel, és technológiákkal kapcsolatos további információkért látogassanak el a **<https://football-technology.fifa.com>** weboldalra.

**A FIFA Basic az International Match Standard-ot (IMS-t) váltja le. Az ezen szabvány alapján tesztelt labdák és játékelületek minősítésük érvényességének lejártáig használhatók.*



#FIFAU20WWC

FIFA U-20 WOMEN'S WORLD CUP COLOMBIA 2024

LAS FUTURAS ESTRELLAS DEL FÚTBOL

FIFA U-

aramco QATAR AIRWAYS VISA VISA BOGOTÁ Coca-Cola Coca-Cola KSI aramco QATAR AIRWAYS VISA VISA



A játék-
szabályok
változtatásai
2025/26

A játékszabályok változtatásainak vázlatos összefoglalása

3. szabály – A játékosok

- A versenyeknek lehetőségük van a „Csak a csapatkapitány” útmutatások alkalmazására

5. szabály – A játékvezető

- A játékvezető jelzése a labdát kézzel/karral kontrolláló kapusra vonatkozó 8 másodperces korlátozás utolsó öt másodpercének visszaszámlálására

8. szabály – A játék kezdése és újraindítása - Labdaejtés

- Ha, a játék megállításakor a labda:
 - a büntetőterületen belül volt – a játékvezető a védő csapat kapusának ejti le a labdát a saját büntetőterületén belül
 - a büntetőterületen kívül volt – a játékvezető azon csapat játékosának ejti le a labdát, akik a játékvezető szerint egyértelműen birtokolták vagy birtokolták volna azt; minden más esetben a labdát utoljára érintő csapat egyik játékosának ejti le a labdát azon a ponton, ahol a játék megállításakor volt a labda

9. szabály – A labda játékban és játékon kívül

- Közvetett szabadrúgás fegyelmezési szankció nélkül, amennyiben egy csapatvezető, csere-, lecserélt vagy kiállított játékos vagy egy ideiglenesen a játéktéren kívül lévő játékos érinti a játéktérről éppen kikerülő labdát, és a sportszerűtlen beavatkozás nem volt szándékos.

11. szabály – Les

- Amikor a kapus dobja el a labdát, a leshelyzet meghatározásához az utolsó kontaktust kell figyelembe venni

12. szabály - Szabálytalanságok és sportszerűtlen viselkedés

- A labdát a kezével/karjával 8 másodpercen túl birtokló kapus az ellenfél javára ítélt szögletrúgással büntetendő

16. szabály – A kirúgás

- Hivatkozás más szabályokra, melyek a kirúgást eredményező helyzeteket részletezik

17. szabály – A szögletrúgás

- Hivatkozás más szabályokra, melyek a szögletrúgást eredményező helyzeteket részletezik
- A rúgást arról a sarokterületről kell elvégezni, amely a legközelebb esik a kapus helyzetéhez, ahol megbüntették

A videó játékvezető asszisztens (VAR) protokoll

- A versenyek lehetőséget biztosíthatnak a játékvezető számára, hogy a VAR „felülvizsgálatot” vagy egy hosszadalmas VAR „ellenőrzést” követően bejelentést tegyen



Az összes szabályváltoztatás részletezése

Az alábbiakban található a labdarúgás játékszabályainak változtatásai a 2024/25-es kiadáshoz. Minden változtatáshoz megadjuk a módosított vagy bővített szövegezést, ahol indokolt, ott az előzővel együtt, amit a változtatás magyarázata követ.

Jelmagyarázat

A fő szabálymódosításokat sárga aláhúzás és a margón lévő kijelölés jelzi.

A szerkesztői változtatásokat aláhúzás jelzi.

Sárga lap = (figyelmeztetés); piros lap = (kiállítás).

3. szabály – A játékosok (61. oldal)

10. A csapatkapitány

Kiegészített szöveg

Mindkét csapatnak rendelkeznie kell egy azonosító karszalagot viselő csapatkapitánnyal a játéktéren . A csapatkapitány nem élvez különleges státuszt és jogokat, de bizonyos szintű felelősséggel tartozik a csapata viselkedéséért. A versenyeknek lehetőségük van a „Megjegyzések és módosítások” című fejezetbe foglalt „Csak a csapatkapitány” útmutatások alkalmazására.

Magyarázat

Szorgalmazzuk, hogy a versenyek alkalmazzák a „Csak a csapatkapitány” irányelveket a játéktéri viselkedés javítása, az együttműködés növelése, valamint a játékosok és játékvezetők közötti összhang erősítése érdekében.

5. szabály – A játékvezető (77. oldal)

6. A játékvezető jelzései



A labdát a kezével/karjával kontrolláló kapusra vonatkozó 8 másodperces korlátozás utolsó 5 másodpercének **visszaszámlálása.**

8.szabály – A játék kezdése és újraindítása (94. oldal)

2. Labdaejtés

Módosított szöveg

Végrehajtás

- A játékvezető a védő csapat kapusának ejti le a labdát a saját büntetőterületén belül, amennyiben a játék megállításakor:
 - a labda a büntetőterületen belül volt vagy
 - az utolsó labdaérintés a büntetőterületen belül volt
- A játékvezető minden más esetben a labdát utoljára érintő csapat egyik játékosának ejti le a labdát azon a ponton, ahol az utoljára érintett egy játékost, egy külső személyt vagy egy játékvezetőt a 9.1 szabályban foglaltak szerint.
- Ha, a játék megállításakor a labda:
 - a büntetőterületen belül volt, a játékvezető a védő csapat kapusának ejti le a labdát a saját büntetőterületén belül
 - a büntetőterületen kívül volt, a játékvezető azon csapat játékosának ejti le a labdát, akik a játékvezető szerint egyértelműen birtokolták vagy birtokolták volna azt; minden más esetben a labdát utoljára érintő csapat egyik játékosának ejti le a labdát azon a ponton, ahol a játék megállításakor volt a labda.
- (...)

Magyarázat

Vannak esetek, amikor a labda egyértelműen az azt utoljára érintő csapat ellenfél játékosához kerülne. Ilyenkor sportszerűbb annak a csapatnak a javára elvégezni a labdaejtést, akik birtokolták volna azt, amennyiben ezt játékvezető egyértelműen el tudja dönteni. A büntetőterületen kívül azon a ponton végzik el a labdaejtést, ahol az a játék megállításakor volt.

9. szabály – A labda játékban és játékon kívül (97. oldal)

2. A labda játékban

Kiegészített szöveg

A labda minden más esetben játékban van (...) és a játéktéren marad. Amennyiben, a sportszerűtlen beavatkozás szándéka nélkül, egy csapatvezető, csere-, lecserélt vagy kiállított játékos vagy egy ideiglenesen a játéktéren kívül lévő játékos (sérült, felszerelést igazító stb.) érinti a labdát, ami még játékban van, de éppen egyértelműen kikerül a játéktérről, közvetett szabadrúgást kell ítélni, és nincs fegyelmezési szankció.

Magyarázat

Vannak esetek, amikor egy edző, csere- vagy egy ideiglenesen a játéktéren kívül lévő játékos (többek közt) azzal a szándékkal érinti a játékból kikerülő labdát, hogy a játék gyors újrakezdésében segítsen. Ilyenkor közvetett szabadrúgást kell ítélni, de fegyelmezési szankciót nem, kivéve, ha a szankció a technikai zóna ismétlődő elhagyásáért jár.

11.szabály – Les (105. oldal)

2. Les szabálytalanság

Kiegészített szöveg

* A labda 'megjátszásának' vagy 'érintésének' az első kontaktus értendő; azonban, amikor a kapus dobja el a labdát, az utolsó kontaktust kell figyelembe venni.

Magyarázat

Annak meghatározására, hogy egy játékos leshelyzetben van-e, a labdával történt első kontaktust kell figyelembe venni. Amikor azonban a kapus dobja el a labdát, az utolsó kontaktust kell figyelembe venni, mivel ez egyértelműbb és következetesebb viszonyítási pont.

12. szabály - Szabálytalanságok és sportszerűtlen videlkedés (115-116. oldal)

2. Közvetett szabadrúgás

Módosított szöveg

(...)

Közvetett szabadrúgást kell ítélni, ha a kapus a saját büntetőterületén belül a következő szabálytalanságok valamelyikét elköveti:

- 6 másodperennél tovább birtokolja kézzel/karral a labdát, mielőtt elengedné
- kezével/karjával érinti a labdát, miután elengedte, és más játékost nem érintett
- kezével/karjával érinti a labdát, kivéve ha a kapus egyértelműen elrúgta vagy
- megkísérelte elrúgni a labdát, hogy játékba hozza, miután:
 - azt a csapattársa szándékosan rúgta neki
 - az a közvetlenül a csapattársa által végzett bedobásból kerül hozzá

A kapus akkor birtokolja a kezével a labdát:

- ha az a kezei vagy a keze és bármely más felület (pl.: talaj, saját teste) között van; érinti azt keze vagy karja bármely részével, kivéve ha az lepattan a kapusról vagy a kapus védést hajtott végre

- ha az a kinyújtott, nyitott kezében van
 - ha azt a talajra pattogatja, vagy feldobja a levegőbe
- A labdát a kezével birtokló kapust nem támadhatja ellenfele.
(...)

3. Szögletűgás

Szögletűgást kell ítélni, ha a kapus a saját büntetőterületén belül nyolc másodpercnél tovább birtokolja a kezével/karjával a labdát, mielőtt elengedné azt. A kapus akkor birtokolja a kezével a labdát:

- ha az a kezei/karjai vagy a keze/karja és bármely más felület (pl.: talaj, saját teste) között van
- ha az a kinyújtott, nyitott kezében van
- ha azt a talajra pattogatja, vagy feldobja a levegőbe

A játékvezető dönti el, hogy a kapus mikortól birtokolja a labdát és mikortól kezdődik a 8 másodperc. Az utolsó 5 másodpercet a felemelt kezén, láthatóan számolja vissza.

A labdát a kezével birtokló kapust nem támadhatja ellenfele.

Magyarázat

- Amennyiben a kapus 8 másodpercnél tovább birtokolja kezével/karjával a labdát, a játékvezető most már szögletűgást ítél (közvetett szabadrúgás helyett) a játéktérnek azon az oldalán amely a büntetés pillanatában a kapus helyéhez legközelebb volt. Fegyelmezési szankciót nem kell ítélni, kivéve, ha a kapus ismételten elköveti a szabálytalanságot.
- A kapus segítése érdekében a játékvezető felemelt kézzel jelzi az utolsó 5 másodpercet.

Az következő alfejezetek újraszámozása az alábbiak szerint: (116. és 124. oldal)

4. Fegyelmező intézkedés

5. A játék újraindítása szabálytalanságokat és sportszerűtlen viselkedést követően

16. szabály – A kirúgás (141. oldal)

Bevezetés

Kiegészített szöveg

Kirúgást kell ítélni, amikor a labda utoljára támadójátékost érintett, majd teljes terjedelmével, akár a földön, akár a levegőben áthalad a kapuvonalon, de nem születik gól (lásd 8., 10., 13. és 15. szabály).

17. szabály – A szögletűgás (145. oldal)

Bevezetés

Kiegészített szöveg

Szögletűgást kell ítélni, amikor a labda utoljára védőjátékost érintett, majd teljes terjedelmével, akár a földön, akár a levegőben áthalad a kapuvonalon, de nem születik gól (lásd 8., 12., 13., 15. és 16. szabály)

Végrehajtás

A labdát abba a sarokterületbe kell helyezni, amelyik a legközelebb esik ahhoz a ponthoz, ahol a labda áthaladt a kapuvonalon vagy a kapus helyzetéhez, amikor megbüntették.

A videó játékvezető asszisztens (VAR) protokoll (156. oldal)

4. Eljárások

Kiegészített szöveg

A végső döntés

- amikor a felülvizsgálat befejeződött, a játékvezetőnek 'TV jelzést' kell mutatnia és közölnie kell a végső döntést; a versenyek alkalmazhatnak olyan rendszert, amelyben a játékvezető nyilvánosan elmagyarázza és bejelenti a VAR „felülvizsgálatot” vagy egy hosszadalmas VAR „ellenőrzést” követő döntését a FIFA itányelveinek és a VAR kézikönyvben foglaltaknak megfelelően.
- (...)

Magyarázat

A sikeres tesztelés után a versenyek most már lehetőséget biztosíthatnak a játékvezetők számára, hogy bejelentsék és elmagyarázzák a VAR „felülvizsgálatot” vagy egy hosszadalmas VAR „ellenőrzést” követő döntésüket.

Glosszárium – A labdarúgás szakkifejezései (184. oldal)

Labdaejtés

A játék újraindításának egy módja – a játékvezető a labdát utoljára érintő csapat egy játékosának ejti a labdát (kivéve a büntetőterületen belül, ahol a kapusnak); a labda akkor kerül játékba, ha a talajhoz ér.

A játék újraindításának módja akkor, ha a játékvezető nem szabálytalanság miatt állította meg a játékot, például sérülés, játékra alkalmatlanná vált labda stb. miatt. (lásd 8. szabály)

Gyakorlati útmutatások játékvezetők részére – Helyezkedés, mozgás és csapatmunka (203. oldal)

2. Helyezkedés és csapatmunka

Kiegészített szöveg

Büntetőrúgás

Az egyik játékvezető asszisztens a kapuvonal és a büntetőterületet határoló vonal metszéspontjára helyezkedjen. Ahol a kapuvonal valamilyen technológia (pl.: GLT, VAR rendszer) segítségével ellenőrizhető a kapus belépése, illetve gól/nem gól szituációk esetén, a játékvezető asszisztens az oldalon, a büntetőponttal egy vonalban (ami egyben a lesvonal) helyezkedjen el, ugyanis a kapuvonalon történő helyezkedés annak a kockázatát vonja maga után, hogy a labda visszapattanása esetén a játékvezető asszisztens nem lesz képes olyan pozícióba kerülni, ahonnan a lest meg tudná ítélni. Amennyiben AAR is jelen van, akkor neki a kapuvonal és a kapuelőteret határoló vonal metszéspontján kell elhelyezkednie. Az AR-nek a büntetőponttal egy vonalban kell elhelyezkednie (ami a leshatár).



Glosszárium

A glosszárrium tartalmazza azokat a szavakat/kifejezéseket, amelyek a szabályok részletezésénél további magyarázatra szorulnak és/vagy nehezen fordíthatók le más nyelvekre

Labdarúgói testületek

Az IFAB – The International Football Association Board

A labdarúgás játékszabályaiért felelős testület, amelyet a négy brit labdarúgó szövetség és a FIFA alkot. Szabályváltoztatásokat alapvetően csak a februárban vagy márciusban tartott Éves Közgyűlés hagyhat jóvá.

FIFA – Fédération Internationale de Football Association

A labdarúgásért felelős vezető szervezet a világon.

Kontinentális szövetség

A labdarúgásért felelős szervezet egy adott kontinensen. A hat kontinentális szövetség: AFC (Ázsia), CAF (Afrika), CONCACAF (Észak-, Közép-Amerika és a Karibi-térség), CONMEBOL (Dél-Amerika), OFC (Óceánia) és az UEFA (Európa).

Nemzeti labdarúgó szövetség

A labdarúgásért felelős szervezet egy adott országban

A labdarúgás szakkifejezései

A

A játék szellemisége

A labdarúgás mint sportág és mint adott mérkőzés (lásd az 5. szabály) legfőbb/alapvető elvei/ethosza.

Agyrázkódás miatti játékoscsere

A versenyek számára biztosított lehetőség, amely lehetővé teszi, hogy mindkét csapat extra játékoscserét végezzen (és adott esetben extra cserelehetőséget biztosít nekik), amennyiben valamelyik játékosuk valóban vagy feltételezhetően agyrázkódást szenvedett.

Lásd: „Az Agyrázkódás miatti további, állandó játékoscserekről”-t

Akadályoz

Az ellenfél cselekedetét vagy mozgását késlelteti, gátolja, megakadályozza.

Az ideiglenes kiállítás

Egy, (a versenyszabályoktól függően) néhány/az összes figyelmeztetéssel járó szabálytalanság elkövetésében vétkes játékos ideiglenes felfüggesztése a mérkőzés következő szakaszában.

B

Belátás

A játékvezető vagy bármely további hivatalos személy által a döntéshozatal során alkalmazott megítélés.

Beszünet

A mérkőzés tervezett játékidő előtti befejezése.

Brutalitás

Kegyetlen, kíméletlen vagy szándékosan erőszakos cselekedet.

Büntet

Büntetést szab ki, általában a játék megállításával és szabadrúgás vagy büntetőrúgás megítélésével az ellenfél javára *(lásd az Előnyszabályt is)*.

Büntetőpárbaj

Lásd „Büntetőrúgások (büntetőpárbaj)”

Büntetőrúgások (büntetőpárbaj)

Korábban „Büntetőpontról végzett rúgások”

A mérkőzés végeredményének eldöntésére alkalmazott módszer, melynek során a csapatok felváltva végeznek rúgásokat addig, amíg az egyik csapat egy góllal többet nem rúg, úgy, hogy mindkét csapat ugyanannyi rúgást végzett (kivéve, ha mindkét csapat első 5 rúgása során az egyik csapat nem tudja a másik csapat gólszámát kiegyenlíteni akkor sem, ha az összes fennmaradó rúgásból gólt szereznek)

Cs

Csapatvezető

A hivatalos csapatösszeállításon szereplő személy, aki nem játékos pl.: edző, gyúró, orvos *(lásd technikai személyzet)*.

Csapatösszeállítás

Hivatalos csapatdokumentum, amely általában a játékosokat, cserejátékosokat és a csapatvezetőket tartalmazza.

Cselezés

Akció, melynek során a játékos az ellenfelével küzd/verseng a labda megszerzéséért.

E

Elektronikus teljesítménymérő és megfigyelő rendszer (EPTS)

Olyan rendszer, amely rögzíti és elemzi a játékos fizikai és fiziológia teljesítményét mutató adatokat.

Elhanyagolható

Jelentéktelen, minimális.

Előnyszabály

Szabálytalanság esetén a játékvezető engedi a játék folytatását, ha az a nem- vétkes csapatot előnyhöz juttatja.

Eltérő vélemény

Nyilvános tiltakozás vagy véleménykülönbség (szóbeli és/vagy fizikai) kifejezése a játékvezető döntésével kapcsolatban; figyelmeztetéssel (sárga lap) büntetendő.

Erőszakos cselekedet

Olyan, nem a labda megszerzésére irányuló cselekedet, amelynek során túlzott erőbevetést vagy brutalitást alkalmaznak vagy kísérelnek meg alkalmazni az ellenféllel szemben, vagy amikor egy játékos nem elhanyagolható erővel üt valakit fejen vagy arcon.

F

Felelőtlen

Bármilyen cselekedet (általában szerelés vagy támadás), amelynek veszélyességét és következményeit az ellenfélre nézve a játékos figyelmen kívül hagyja (vagy nem vesz rólok tudomást).

Felfüggeszt

A későbbi újraindítás szándékával megállítja a játékot pl.: köd, erős eső, vihar, súlyos sérülés miatt.

Feltartóztat

Megakadályozza, hogy a labda elérje a szándékolt célterületet.

Figyelmeztetés

Fegyelmező intézkedés aminek következménye jelentés küldése a fegyelmi szervnek; jelzése sárga lap felmutatásával történik, egy mérkőzés alatt két figyelmeztetés a játékos vagy a csapatvezető kiállítását eredményezi.

G

Goromba, durva vagy sértő nyelvhasználat/cselekedet(ek)

Durva, bántó, tiszteletlen szóbeli vagy fizikai viselkedés; kiállítással (piros lap) büntetendő.

Gyors szabadrúgás

A játék megállításakor (a játékvezető engedélyével) gyorsan elvégzett szabadrúgás.

H

Hibrid rendszer

Mesterséges és természetes anyagok kombinációja a játéktér borítására, amely napfényt, vizet, légcserét és fűnyírást igényel.

Hosszabbítás

A mérkőzés kimenetelének eldöntésére alkalmazott módszer, melynek során a játékidőt két egyenlő hosszúságú, 15 perces meg nem haladó, kiegészítő félidővel hosszabbítják meg.

Hozzáadott idő

A játékoscsere, sérülések, fegyelmi intézkedések, gól ünneplése stb. miatt elvesztegetett idő pótlására szolgáló időtartam.

I

Idegenben rúgott gólok szabálya

Mérkőzés/párharc kimenetelének eldöntésére szolgáló módszer; amennyiben a csapatok azonos számú gólt szereztek, az idegenben rúgott gólok duplán számítanak.

Indokolatlan beavatkozás

Szükségtelen cselekedet/befolyásolás.

Ivószünet

A versenyszabályok megengedhetik az 'ivószüneteket' (egy percnél nem hosszabb), hogy a játékosok rehidratáljanak. Ez különbözik a 'lehülési szünetektől'

J

Játéktér (pálya)

A játék oldalvonalakkal, kapuvonalakkal és kapuhálókkaal (ahol használnak) határolt területe.

Jelzés

A játékvezető vagy a mérkőzés további hivatalos személyei által adott fizikai jel, általában kéz vagy karmozdulat, illetve zászló vagy síp (csak a játékvezetőre vonatkozik) használata.

K

Kapuvonal technológia (GLT)

Elektronikus rendszer, ami azonnal jelzi a játékvezetőnek a gólt, azaz, hogy a labda teljes terjedelmével áthaladt a kapuvonalon, a kapuban.

(A részletekért lásd az 1. szabályt)

Kiállítás

Fegyelmi intézkedés, amely után a játékosnak el kell hagyni a játékteret a mérkőzés hátralévő idejére, az általa elkövette kiállítással (amelyet piros lappal jeleznek) járó szabálytalanság miatt. Amennyiben a mérkőzés elkezdődött, a játékos nem helyettesíthető.

Közvetett szabadrúgás

Olyan szabadrúgás, amiből gól szerezhető, ha a labdát közvetlenül az ellenfél kapujába rúgják, anélkül, hogy az másik játékost ért volna.(bármely csapatból)

Közvetlen szabadrúgás

Olyan szabadrúgás, amiből gól szerezhető, ha a labdát közvetlenül az ellenfél kapujába rúgják anélkül, hogy annak más játékost érintenie kellene.

Külső tényező

Bárki, aki nem a mérkőzés hivatalos személye vagy nem szerepel a csapatösszeállításban (játékos, cserejátékos, és csapatvezető), illetve bármilyen állat, tárgy, szerkezet stb.

L

Labdajetés

A játék újraindításának módja akkor, ha a játékvezető nem szabálytalanság miatt állította meg a játékot, például sérülés, játékra alkalmatlanná vált labda stb. miatt (lásd 8. szabály)

Leküldés

Kiállítás más szóval (piros lap).

Lehülési szünet

A játékosok testi épiségének megőrzése érdekében, bizonyos időjárási körülmények megléte esetén (magas páratartalom és hőmérséklet) a versenyszabályok lehetővé tehetik a 'lehülési szüneteket' (általában 90 másodperctől 3 percre), hogy a testhőmérséklet csökkenjen. Ezek különböznek az 'ivószünetektől'.

M

Megjátszás

Olyan cselekedet, melynek során a játékos kontaktusba került a labdával.

Megjátszható távolság

Az a távolság, ahonnan a játékos kinyújtott lábfejjel/lábbal, felugorva vagy a kapus esetében, kinyújtott karral felugorva, érinteni tudja a labdát. Ez a távolság a játékos testméretétől függ.

Megtéveszt

A játékvezető megtévesztését/beccapását eredményező cselekedet, melynek célja,

hogy a játékvezető helytelen döntést/feyelmi szankciót hozzon, ami a megtévesztő játékost és/vagy csapatát előnyhöz juttatja.

Megzavar

Zavar, összezavar, vagy (általában sportszerűtlen módon) elvonja a figyelmet.

Mez

A játékos felsőtestén viselt ruhadarab, ami a csapat egyenruhájának a része. Az ujj hosszától eltekintve egy csapat játékosainak a meze ugyanolyan, kivéve a kapust, aki a többi játékostól és a játékvezetőtől eltérő mezt visel.

R

Rúgás

A labdát elrúgták, ha az a játékos lábfejjével/bokájával kontaktusba kerül.

S

Sérült játékos vizsgálata

Sérülés gyors, általában egészségügyi személyzet által végzett, vizsgálata annak eldöntésére, hogy a játékos ápolásra szorul-e.

Sípcsontvédő

A játékos sípcsontját védő eszköz. A játékosoknak megfelelő méretű és megfelelő fokú védelmet nyújtó anyagból készült sípcsontvédőt kell viselniük, amit a sport-szárnak fednie kell.

Súlyos szabálytalanság

A labda megszerzéséért végrehajtott szerelés vagy támadás, amely veszélyezteti az ellenfél testi épségét, illetve túlzott erőbevetéssel vagy brutalitással történik; kiállítással (piros lap) büntetendő.

Sportszerűtlen viselkedés

Sportszerűtlen cselekedet/viselkedés; figyelmeztetéssel büntetendő.

Szimulálás

Olyan cselekedet, ami azt a hamis látszatot kelti, hogy valami történt *(lásd megtéveszt)*, és ami által az elkövető játékos sportszerűtlen előnyhöz kíván jutni.

Szabálytalanság

Olyan cselekedet, amely a labdarúgás játékszabályait megszegi/megsérti.

Szankció

A játékvezető által végrehajtott fegyelmi intézkedés.

Szándékos

Cselekedet, melyet a játékos akart/szándékozott végrehajtani; nem 'reflex' vagy önkéntelen cselekvés.

Szerel

Lábbal való támadás végrehajtása a labda megszerzéséért (a talajon vagy a levegőben).

T

Támad (ellenfelére)

Az ellenfél fizikai támadása általában a váll és (a testhez közel tartott) felső kar használatával.

Technikai személyzet

Hivatalos személy, nem játékos, aki szerepel a csapatösszeállításon pl.: edző, gyúró, orvos *(lásd csapatvezető)*.

Technikai zóna

A csapatvezetők számára (stadionokban) kijelölt, ülőhelyekkel ellátott terület *(A részletekért lásd az 1. szabályt)*.

Túlzott erőbevetés

A szükségesnél nagyobb erő/energia kifejtése.

Ú

Újraindítás

Olyan módszer, amivel a játékot, annak megállítása után, folytatni lehet.

Újraindítási helyzet

A játékos helyzetét újraindításkor a lábainak vagy bármely, a talajjal érintkező testrészének a helye határozza meg, kivéve a 11. szabályban, A les-ben foglaltakat.

V

Veszélyezteteti ellenfele testi épségét

Az ellenfelet (sérülés) veszélynek vagy kockázatnak teszi ki.

Védés

Az a cselekedet, amikor a játékos valamelyik testrészével, a kezei kivételével (ez nem vonatkozik a saját büntetőterületén belül lévő kapusra), megállítja vagy megkísérli megállítani a kapuba vagy az ahhoz közel haladó labdát.

Visszatartás szabálytalanság

Visszatartás szabálytalanság kizárólag akkor történik, amikor egy játékos és az ellenfele, illetve annak felszerelése közötti érintkezés akadályozza az ellenfél mozgását.

A játékvezetés szakkifejezései

A mérkőzés hivatalos személye(i)

A labdarúgó mérkőzést az illetékes labdarúgó szövetség és/vagy a verseny képviselőjében irányító személy vagy személyek általános megnevezése.

Játékvezető

A legfőbb hivatalos személy egy mérkőzésen, aki a játéktéren tevékenykedik. A mérkőzés további hivatalos személyei a játékvezető irányítása és vezetése alatt tevékenykednek. A játékvezető a legvégső döntéshozó.

A mérkőzés további hivatalos személyei

'Játéktéren lévő' játékvezetők

A versenyek kinevezhetnek további hivatalos személyeket, hogy segítsék a játékvezetőt:

- **Játékvezető asszisztens**

Zászlóval rendelkező hivatalos személy, aki egy-egy térfél oldalvonalánál tartózkodik, és a játékvezetőt segíti, elsősorban leshelyzetek, kirúgások/szöglet Rúgások/bedobások megítélésében.

- **Negyedik játékvezető**

A játékvezetőt a játéktéren belüli és kívüli feladatok elvégzésében segítő hivatalos személy, akinek a felelőssége kiterjed a technikai zóna felügyeletére, a cserejátékosok irányítására stb.

- **Alapvonalai játékvezető (AAR)**

A kapuvonalaknál elhelyezkedő hivatalos személy, aki elsősorban a büntetőterületen belüli/körüli, valamint a gól/nem gól szituációk megítélésében segíti a játékvezetőt.

- **Tartalék játékvezető asszisztens**

A mérkőzés egyik hivatalos személye, aki a folytatásra alkalmatlanná vált asszisztentst (és amennyiben a versenyszabályok engedik, a negyedik játékvezetőt és/vagy az alapvonalai játékvezetőt) helyettesíti, és akinek segíteni kell a játékvezetőt a játéktéren és az azon kívüli feladatok ellátásában, ideértve a technikai zóna felügyeletét, a játékoscsere felügyeletét stb.

- **'Videó' játékvezetők (VMO-k)**

Ezek a VAR és az AVAR, akik a labdarúgás játékszabályaiban és a VAR protokollban foglaltak szerint segítik a játékvezetőt.

- **Videó játékvezető asszisztens (VAR)**

Egy még aktív vagy volt játékvezető, aki a játékvezetőt segíti egy 'nyilvánvaló és egyértelmű hiba' vagy 'elmulasztott súlyos incidens esetén' azzal, hogy a felülvizsgálható incidensek egy kategóriájával kapcsolatban visszajátszott felvétel alapján tájékoztatja a játékvezetőt.

- **Kisegítő videó játékvezető asszisztens (AVAR)**

Egy még aktív vagy volt játékvezető/játékvezető asszisztens, akit a videó játékvezető asszisztens segítségével bíznak meg



Gyakorlati útmutatások játékvezetők részére

Bevezetés

Ezek az útmutatások „A labdarúgás játékszabályai” című fejezetben foglalt információkat kiegészítő gyakorlati tanácsokat tartalmaznak a játékvezetők számára.

Az 5. szabály utalást tesz arra, hogy a játékvezető a játékszabályok keretein belül, a ‘játék szellemiségét’ szem előtt tartva végzi tevékenységét. A játékvezetőktől elvárt, hogy a játékszabályok alkalmazásánál a józan belátásuknak és a ‘játék szellemiségének’ megfelelően cselekedjenek, főleg akkor, ha a mérkőzés megtartásáról és/vagy folytatásáról döntenek.

Ez különösen igaz a labdarúgás alacsonyabb szintjeire, ahol a szabályok szigorú alkalmazása nem minden esetben lehetséges. Például, ha biztonsági megfontolások nem zárják ki, a játékvezetőnek engednie kell a játék elkezdését/folytatását, amennyiben:

- egy vagy több szögletzászló hiányzik.
- a játéktér jelzései, például a sarokterület, a kezdőkör stb. kissé pontatlanok.
- a kapufák és a keresztléc nem fehér színűek.

Ilyen esetekben a játékvezető, a csapatok beleegyezésével, játssza le/folytassa a mérkőzést, és küldjön jelentést az illetékes szerveknek.

Jelölés:

- AR – játékvezető asszisztens
- AAR – alapvonalai játékvezető

Helyezkedés, mozgás és csapatmunka

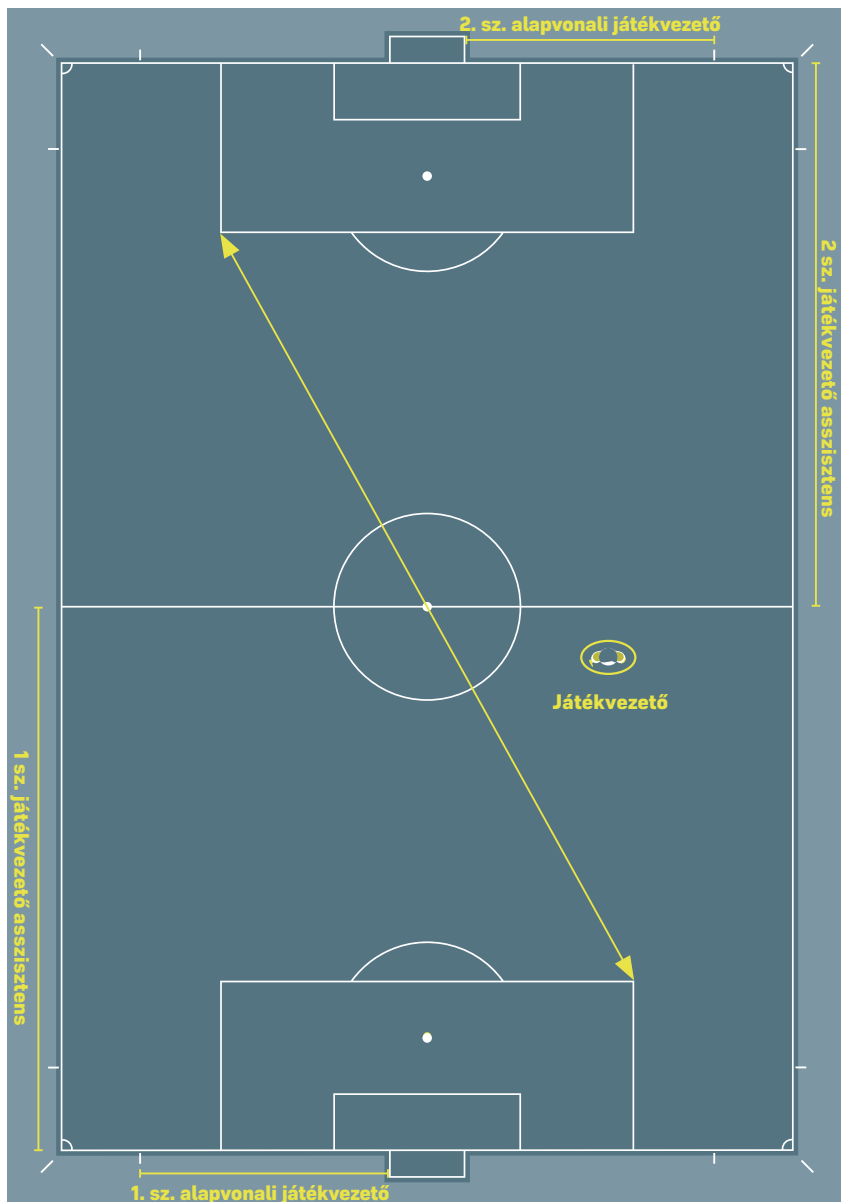
1. Általános helyezkedés és mozgás

A legjobb pozíció az, ahonnan a játékvezető helyes döntést tud hozni. A helyezkedést érintő összes ajánlás mindig a csapatokról, a játékosokról, és a mérkőzés addigi eseményeiről meglévő információk alapján finomítandó.

Az ábrákon javasolt pozíciók alapvető útmutatások. Egy zónára való utalás azt hangsúlyozza, hogy mindegyik ajánlott pozíció egy olyan területet jelöl, amelyen belül a játékvezető a leginkább optimalizálhatja hatékonyságát. A zónák lehetnek nagyobbak, kisebbek, más formájúak, a mérkőzés pontos körülményeitől függően.

Ajánlások:

- A játék a játékvezető és az akcióoldali AR között legyen.
- Az akcióoldali AR a játékvezető látómezejében legyen, ezért a játékvezetőnek általában a széles átlós módszert kell alkalmaznia.
- A játékon kívül tartózkodva könnyebb a játékot és az akcióoldali AR-t a látómezőben tartani.
- A játékvezető olyan közel legyen, hogy lássa, de ne zavarja a játékot.
- „Amit látni kell”, az nem mindig a labda közelében történik. A játékvezetőnek továbbá figyelnie kell:
 - a labdától távol lévő játékosok közötti konfliktusokra,
 - az esetleges szabálytalanságokra azon a területen, ahová a játék tart,
 - a labda elrúgása után elkövetett szabálytalanságokra.



A játékvezető asszisztensek és az alapvonali játékvezetők helyezkedése

A játékvezető asszisztens legyen egy vonalban az utolsó előtti védőjátékossal vagy a labdával, ha az közelebb van a kapuvonalhoz, mint az utolsó előtti védőjátékos. A játékvezető asszisztens legyen mindig arccal a játéktér felé, még futás közben is. Az oldalirányú mozgást rövid távolságon alkalmazza. Ez különösen a les megítélésénél fontos, mivel jobb rálátást biztosít az AR számára.

Az AAR pozíciója a kapuvonal mögött található, kivéve a gól/nem gól szituációkat, mert akkor a kapuvonalra kell állnia. Az AAR nem léphet be a játéktérre, kivéve különleges körülmények esetén.



Kapus



Védőjátékos



Támadójátékos



Játékvezető



**Játékvezető
asszisztens**



**Alapvonali
játékvezető**

2. Helyezkedés és csapatmunka

Megbeszélés

Fegyelmi kérdések esetén néhány esetben elegendő lehet a szemkontaktus és egy alapvető, diszkrét kézjelzés a játékvezető asszisztentstől a játékvezető felé. Amennyiben közvetlen megbeszélés szükséges, szükség esetén az AR 2-3 méterre előreléphet a játéktérre. A megbeszélés közben mind a játékvezető, mind az AR forduljon arccal a pálya felé, hogy elkerüljék, hogy mások is hallják őket, és figyeljék a játékosokat, valamint a játékeret.

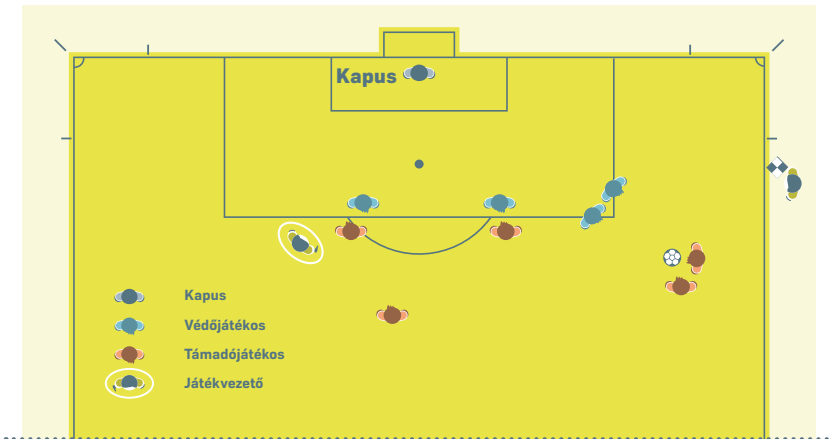
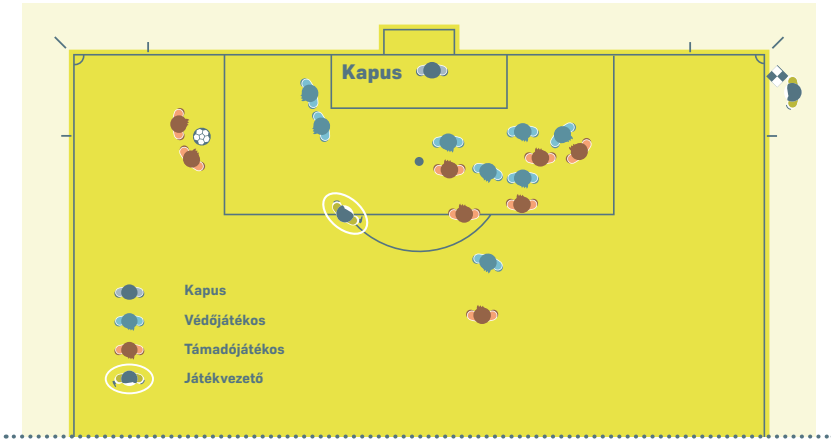
Szöglet Rúgás

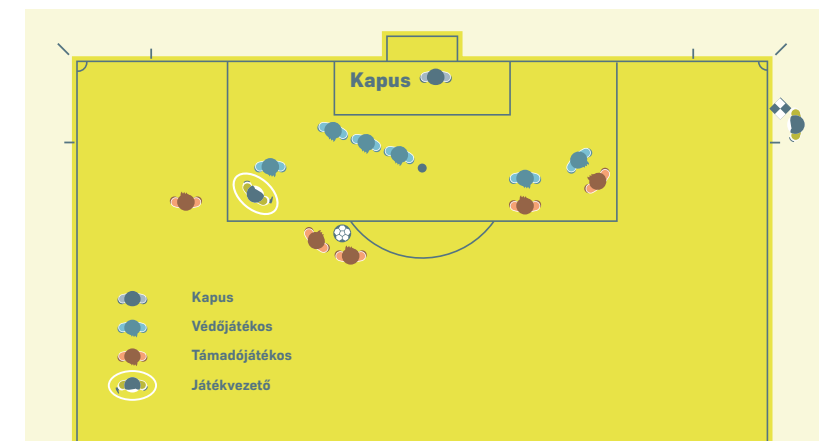
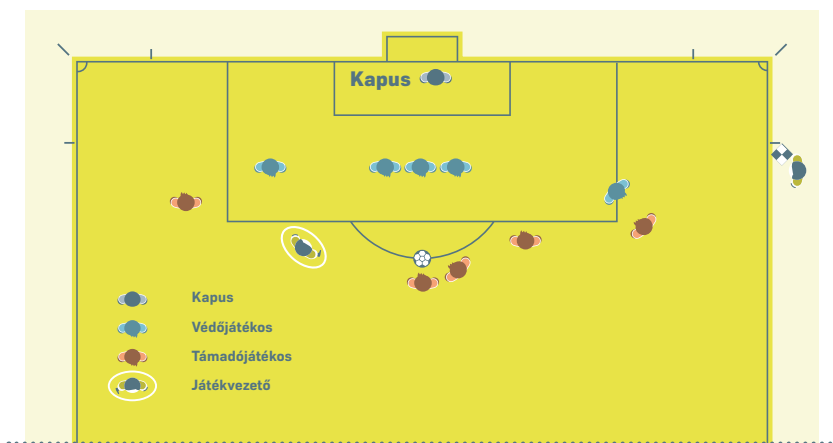
Szöglet Rúgáskor az AR helyezkedjen a szögletzászló mögött, a kapuvonallal egy vonalban. Az AR nem zavarhatja a szöglet Rúgást végző játékost, és meg kell győződnie arról, hogy a labdát megfelelően helyezték el a sarokterületen belül.



Szabadrúgás

Szabadrúgásnál a játékvezető asszisztens helyének az utolsó előtti védőjátékoskal egy vonalban kell lennie, hogy a lehatárt felügyelje. Azonban készen kell állnia arra, hogy kövesse a labdát az oldalvonal mentén a szögletzászló felé mozogva, ha a lövés közvetlenül a kapura megy.





Gól/nem gól

Amikor gól születik, és a döntés nem vitatható, a játékvezető és a játékvezető asszisztens vegyenek fel szemkontaktust, majd a játékvezető asszisztens fusson 25-30 métert az oldalvonal mentén, a felezővonal felé, zászlója felemelése nélkül.

Ha gól születik, de a labda látszólag játékban van, a játékvezető asszisztens a zászlója felemelésével hívja fel a játékvezető figyelmét, majd folytassa a gól szokásos jelzésével, azaz fusson 25-30 métert az oldalvonal mentén, a felezővonal felé.

Abban az esetben, amikor a labda nem halad át teljes terjedelmével a kapuvonalon, és a játék folytatódik, mert nem született gól, a játékvezető asszisztens vegyen fel szemkontaktust a játékvezetővel, és ha szükséges, adjon diszkrét kézjelzést.



Kirúgás

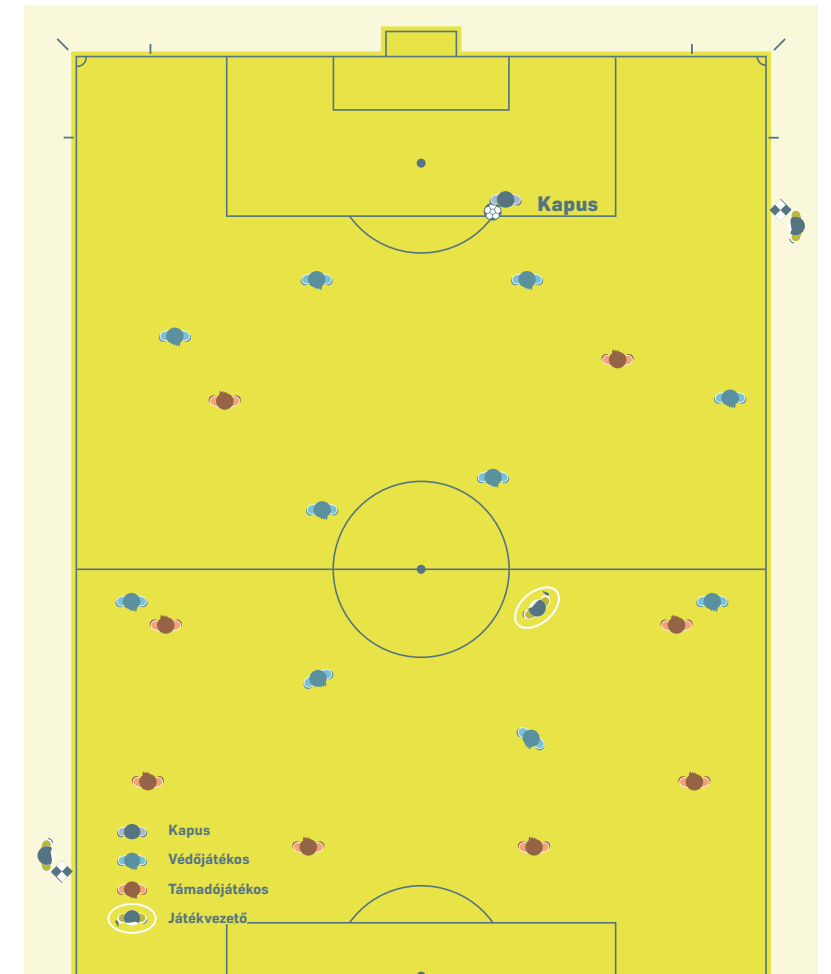
Az AR először győződjön meg arról, hogy a labda a kapuelőtéren belül van. Ha a labdát nem megfelelően helyezték el, az AR maradjon a helyén, vegyen fel szemkontaktust a játékkal és emelje fel a zászlóját. Miután a labdát megfelelően helyezték el a kapuelőtéren belül, a játékkal asszisztens helyezkedjen úgy, hogy szemmel tarthassa a leshatárt.

Azonban ha AAR is jelen van, akkor az AR helyezkedjen el a leshatáron. Az AAR helyezkedjen el a kapuvonal és a kapuelőteret határoló vonal metszéspontjára, és ellenőrizze, hogy a labdát a kapuelőtéren belül helyezték-e el. Ha a labdát nem megfelelően helyezték el, az AAR jelezze ezt a játékkal.



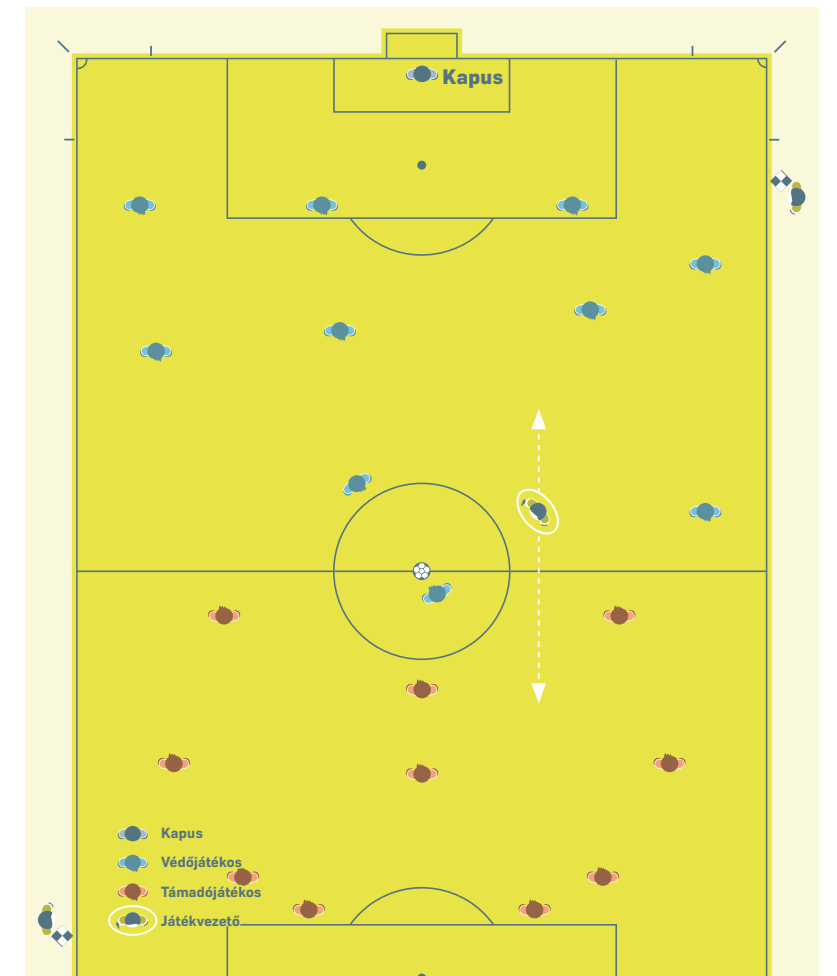
A labdát elengedő kapus

A játékvezető asszisztens helyezkedjen egy vonalba a büntetőterület szélével és ellenőrizze, hogy a kapus nem érinti kézzel a labdát a büntetőterületen kívül. Miután a kapus elengedte a labdát, a játékvezető asszisztens helyezkedjen úgy, hogy szemmel tarthassa a leshatárt.



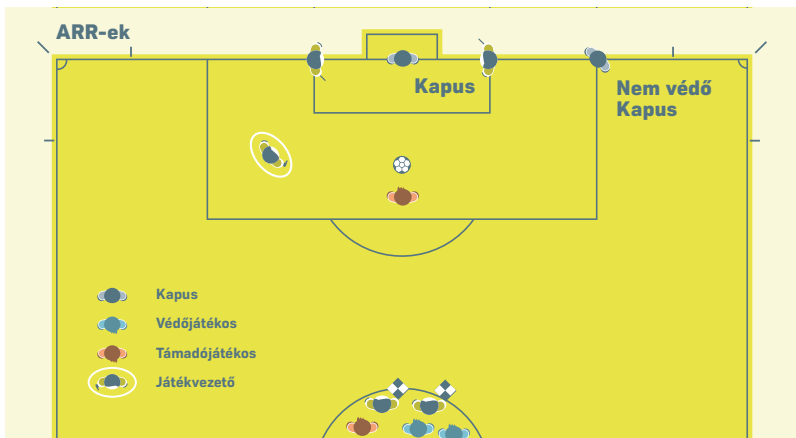
Kezdőrúgás

Az AR legyén egy vonalban az utolsó előtti védőjátékossal.



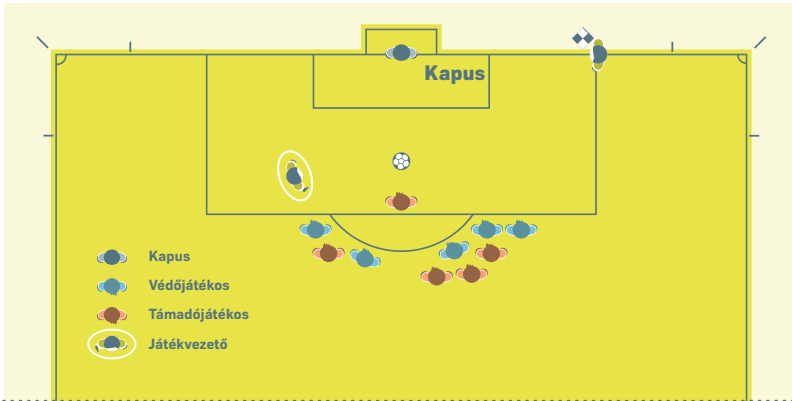
Büntetőrúgások (büntetőpárbaj)

Az egyik játékvezető asszisztens helyezkedjen el a kapuvonal, és a kapuelőteret határoló vonal metszéspontjára. A másik játékvezető asszisztens helyezkedjen el a középkörben és felügyelje a játékosokat. Amennyiben ARR-ek is jelen vannak, akkor nekik a kapuvonal és a kapuelőteret határoló vonal metszéspontjain kell elhelyezkedniük, a kaputól jobbra és balra egyaránt, kivéve kapuvonal technológia (GLT) alkalmazásakor, amikor csak egy AAR jelenléte szükséges. Ebben az esetben a második ARR és az első AR felügyelje a középkörben elhelyezkedő játékosokat, a második AR és a negyedik játékvezető pedig a technikai zónákat.

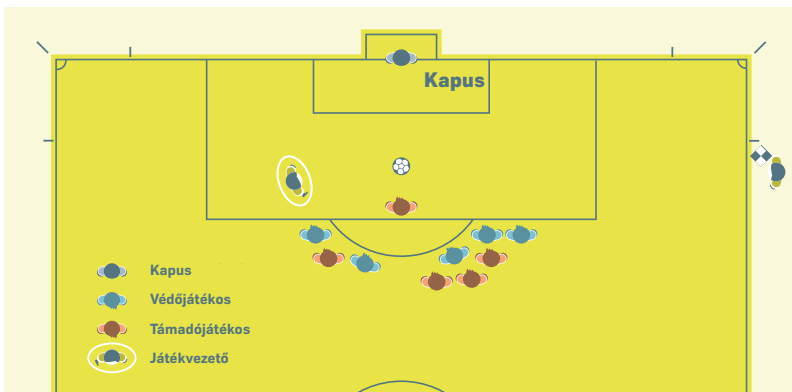


Büntetőrúgás

Az egyik játékvezető asszisztens helyezkedjen el a kapuvonal és a büntetőterület határoló vonal metszéspontjára.



Ahol a kapuvonal valamilyen technológia (pl.: GLT, VAR rendszer) segítségével ellenőrizhető a kapus belépése, illetve gól/nem gól szituációk esetén, a játékvezető asszisztens az oldalvonalon, a büntetőponttal egy vonalban (ami egyben a lesvonal) helyezkedjen el, ugyanis a kapuvonalon történő elhelyezkedés annak a kockázatát vonja maga után, hogy a labda visszapatannása esetén a játékvezető asszisztens nem lesz képes olyan pozícióba kerülni, ahonnan a lest meg tudná ítélni.



Amennyiben AAR is jelen van, akkor neki a kapuvonal és a kapuelőteret határoló vonal metszéspontján kell elhelyezkednie. Az AR-nek a büntetőponttal egy vonalban kell elhelyezkednie.

Tömegjelenet

Tömegjelenet esetén a legközelebbi játékvezető asszisztens a játéktérre léphet, hogy segítséget nyújtson a játékvezetőnek. A másik játékvezető asszisztensnek is figyelemmel kell kísérnie, és rögzítenie kell az incidens részleteit. A negyedik játékvezető maradjon a technikai zónák közelében.

Az előírt távolság

Amennyiben egy szabadrúgást a játékvezető asszisztenshez nagyon közel végeznek el, a játékvezető asszisztens beléphet a játéktérre (általában a játékvezető kérésére) annak biztosítására, hogy a sorfal a labdától 9,15 m távolságra legyen. Ebben az esetben a játékvezetőnek addig kell várnia a játék újraindításával, amíg a játékvezető asszisztens visszaér a helyére.

Játékoscsere

Ha nincs jelen negyedik játékvezető, az AR menjen a felezővonalhoz, hogy segítsen a játékoscsere végrehajtásában. A játékvezetőnek addig kell várnia a játék újraindításával, amíg az AR visszaér a helyére.

Amennyiben negyedik játékvezető is jelen van, a játékvezető asszisztensnek nem szükséges a felezővonalhoz mennie, mivel a játékoscserét a negyedik játékvezető hajtja végre. Kivéve, ha egy időben több játékoscsere történik, mert akkor a játékvezető asszisztensnek a felezővonalhoz kell mennie, hogy segítsen a negyedik játékvezetőnek.



Testbeszéd, kommunikáció és a síp használata

1. A játékvezetők

Testbeszéd

A testbeszéd egy eszköz, amelyet a játékvezető arra használ, hogy:

- segítse őt a mérkőzés irányításában
- mutassa tekintélyét és önuralmát

A testbeszéd nem a döntés elmagyarázására szolgál

Jelzések

Lásd az 5. szabályt a jelzések ábráihoz

A síp

A síp használata szükséges:

- a játék indításához (a normál játékidő, valamint a hosszabbítás első és második félideje), gól után
- játék megállításához
 - szabadrúgás vagy büntetőrúgás miatt
 - a mérkőzés félbeszakítására vagy beszüntetésére
 - az egyes félidők végén
- a játék újraindításához:
 - szabadrúgáskor, amikor a megfelelő távolság szükséges
 - büntetőrúgáskor

- a játék újraindításához, amikor a játékot:
 - figyelmeztetés vagy kiállítás miatt állították meg
 - sérülés miatt állították meg
 - játékoscsere miatt állították meg

A síp használata NEM szükséges:

- a játék megállítására:
 - egyértelmű kirúgás, szöglet Rúgás, bedobás vagy gól miatt
- a játék újraindítására:
 - a legtöbb szabadrúgásnál, kirúgásnál, szöglet Rúgásnál, bedobásnál vagy labdajejtésnél

A síp túl gyakori/szükségtelen használata ahhoz vezet, hogy kisebb hatása lesz valódi szükséghelyzet esetén.

Amennyiben a játékvezető azt szeretné, hogy a játékosok várják meg a sípszót a játék újraindítása előtt (pl.: biztosítani akarja, hogy a védőjátékosok betartsák a 9.15 méteres távolságot szabadrúgás esetén), a játékvezetőnek jól érthetően jeleznie kell a támadó játékos(ok)nak, hogy várjon/várjanak a sípszóra.

Amennyiben a játékvezető hibázik a síp megfújásakor és a játék megáll, azt labdajejtéssel kell újraindítani.

2. A játékvezető asszisztensek

A „beep” jelzés

A „beep” jelzőrendszer egy kiegészítő jelzés, amely csak a játékvezető figyelmének felhívására használható. Helyzetek, amikor a „beep” jelzés hasznos lehet:

- les
- szabálytalanságok (a játékvezető látóterén kívül)
- bedobás, szöglet Rúgás, kirúgás vagy gól (szoros döntéseknél)

Elektronikus kommunikációs rendszer

Elektronikus kommunikációs rendszer használatakor a játékvezető tanácsokkal látja el a játékvezető asszisztenseket, hogy milyen esetekben megfelelő a rendszer használata a fizikai jelzések mellett vagy helyett.

Zászlótechnika

A játékvezető asszisztens zászlójának mindig kibontottnak és a játékvezető számára jól láthatónak kell lennie. Ez általában azt jelenti, hogy a zászlót a játékvezetőhöz legközelebbi kézben kell tartani. Jelzés közben a játékvezető asszisztens fejezze be a futást, arccal nézzen a játéktér felé, vegyen fel szemkontaktust a játékvezetővel, és határozott mozdulattal (nem hirtelen vagy eltúlozva) emelje fel a zászlót. A zászló legyen olyan, mint a karja meghosszabbítása. A játékvezető asszisztens azzal a kezével emelje fel a zászlót, amellyel a soron következő jelzést is mutatja. Amennyiben a körülmények megváltoznak, és a másik kezét kell használnia, akkor a zászlót a derékvonal alatt vegye át a másik kezébe. Ha a játékvezető asszisztens azt jelzi, hogy a labda játékon kívül van, akkor a jelzést addig kell fenntartani, amíg a játékvezető észleli azt.

Amikor a játékvezető asszisztens kiállítással járó szabálytalanságot jelez, azonban a jelzést nem vették azonnal észre:

- amennyiben a játékot megállították, a játék újraindítását a játékszabályoknak megfelelően megváltoztathatják (szabadrúgás, büntetőrúgás stb.)
- amennyiben a játék újraindítása már megtörtént, a játékvezető még mindig végrehajthat fegyelmi intézkedést, de a szabálytalanságot már nem büntetheti szabadrúgással, vagy büntetőrúgással

Gesztusok

Általános szabály, hogy a játékvezető asszisztens ne adjon látványos kézjelzéseket. Néhány esetben azonban egy diszkrét kézjelzés segítséget jelenthet a játékvezetőnek. A kézjelzésnek legyen egyértelmű jelentése, amit a mérkőzés előtti megbeszélésen kell elfogadni.

Jelzések

Lásd a 6. szabályt a jelzések ábráihoz.

Szögletűrúgás/kirúgás

Ha a labda teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon, akkor a játékvezető asszisztens a zászlója jobb kézzel történő (a jobb rálátás miatt) felemelésével jelezze a játékvezetőnek, hogy a labda játékon kívülre került, és ha:

- az AR-hez közel van – jelezze, hogy szögletűrúgást vagy kirúgást kell elvégezni.
- az AR-től távol van – szemkontaktust kell teremteni, és követni a játékvezető döntését.

Ha a labda egyértelműen halad át a kapuvonalon, akkor az AR-nek nem szükséges felemelnie a zászlót annak a jelzésére, hogy a labda játékon kívülre került. Amennyiben a kirúgást vagy a szögletűgást érintő döntés egyértelmű, nem szükséges jelezni, főleg ha a játékvezető jelzést ad.

Szabálytalanságok

A játékvezető asszisztensnek fel kell emelnie a zászlóját, ha közvetlen környezetében vagy a játékvezető látóterén kívül szabálytalanságot vagy sportszerűtlenséget követtek el. Minden más esetben várnia kell, és felajánlania véleményét, amennyiben szükséges, majd tájékoztatnia kell a játékvezetőt arról, amit látott, hallott, és kik az érintett játékosok.

Mielőtt szabálytalanságot jelezne, a játékvezető asszisztensnek el kell döntenie, hogy:

- a szabálytalanság a játékvezető látómezején kívül történt-e, vagy valami akadályozta-e a játékvezető rálátását
- a játékvezető előnyszabályt alkalmazott-e volna

Ha szabálytalanságot vagy sportszerűtlenséget tapasztal, amit jelezni kell, a játékvezető asszisztensnek:

- fel kell emelnie zászlóját azzal a kézzel, amelyikkel a jelzés hátralévő részét mutatja – ez egyértelműen jelzi a játékvezetőnek, hogy kinek a javára ítélnék szabadrúgást
- szemkontaktust kell felvennie a játékvezetővel
- a zászlót kissé előre és hátrafelé kell lengetnie (kerülve a túlzott vagy agresszív mozdulatokat)

A játékvezető asszisztensnek a „várj és nézz” technikát kell alkalmaznia, a zászlóját nem felemelni, és hagyni a játékot folytatódni, ha annak a csapatnak, amellyel szemben a szabálytalanságot elkövették, haszna lehet az előnyszabályból; emiatt nagyon fontos, hogy a játékvezető asszisztens szemkontaktust vegyen fel a játékvezetővel.

Szabálytalanságok a büntetőterületen belül

Amennyiben a büntetőterületen belül, a játékvezető látómezején kívül, főleg, ha az AR-hez közel történik egy védőjátékos által elkövetett szabálytalanság, a

játékvezető asszisztensnek először szemkontaktust kell felvennie a játékvezetővel, hogy lássa, merre helyezkedik el és milyen intézkedéseket tett. Amennyiben a játékvezető semmilyen intézkedést nem tett, a játékvezető asszisztensnek fel kell emelnie a zászlóját, elektronikus „beep” jelzést kell adnia, majd jól láthatóan az oldalvonalon a szögletzászló felé kell mozognia.

Szabálytalanságok a büntetőterületen kívül

Amikor a büntetőterületen kívül (a büntetőterületet határoló vonalának közelében) szabálytalanságot követnek el, a játékvezető asszisztensnek szemkontaktust kell felvennie a játékvezetővel, hogy lássa, merre helyezkedik el a játékvezető és milyen intézkedést tett, majd szükség esetén a zászlójával kell jeleznie. Kontratámadás esetén a játékvezető asszisztensnek be kell tudni számolni arról, hogy szabálytalanság történt-e vagy sem, a szabálytalanság a büntetőterületen belül vagy kívül történt, és milyen fegyelmi intézkedéseket kell végrehajtani. A játékvezető asszisztensnek jól láthatóan a felezővonal felé kell mozognia az oldalvonal mentén, hogy jelezze, ha a szabálytalanság a büntetőterületen kívül történt.

„Gól – nem gól” szituációk

Ha egyértelmű, hogy a labda teljes terjedelmével áthaladt a kapuvonalon a kapuban, a játékvezető asszisztens vegyen fel szemkontaktust a játékvezetővel anélkül, hogy bármi egyéb jelzést adna.

Ha gól születik, de nem egyértelmű, hogy a labda áthaladt a vonalon, a játékvezető asszisztens a zászlója felemelésével hívja fel a játékvezető figyelmét, majd erősítse meg a gólt.

Les

Les-döntés esetén az AR első cselekedete a zászló felemelése (jobb kézzel, a jobb rálátás miatt), ezután, ha a játékvezető megállítja a játékot, a zászlóval a pálya azon területére kell mutatnia, ahol a szabálytalanság történt. Ha a játékvezető nem veszi észre azonnal a zászlót, akkor az asszisztensnek addig kell jelezni, amíg észre nem veszik azt, vagy a labda nem kerül egyértelműen a védő csapat birtokába.

Büntetőrúgás

Ha a kapus a labda elrúgása előtt látványosan elmozdul a kapuvonaltól, és megakadályozza a gólszerzést, a játékvezető asszisztens jelezze a belépést a játékvezetőnek a mérkőzés előtti megbeszéléssel összhangban.

Játékoscsere

Miután a játékvezető asszisztensnek jelezték (a negyedik játékvezető vagy a csapatvezető), hogy játékoscserét kértek, a játékvezető asszisztensnek jelezni kell ezt a játékvezető részére a játék következő megállításakor.

Bedobás

Ha a labda teljes terjedelmével:

- a játékvezető asszisztenshez közel halad át az oldalvonalon – akkor közvetlen jelzéssel kell a bedobás irányát mutatni
- a játékvezető asszisztensstől távol halad át az oldalvonalon, és a bedobás nyilvánvaló – akkor szintén közvetlen jelzéssel kell a bedobás irányát mutatni.
- a játékvezető asszisztensstől távol halad át az oldalvonalon, és a játékvezető asszisztensnek kétsége van a bedobás irányát illetően – a játékvezető asszisztensnek a zászló felemelésével kell jeleznie a játékvezetőnek, hogy a labda játékon kívülre került, szemkontaktust kell felvennie a játékvezetővel és annak jelzését kell követnie.

3. Az alapvonalai játékvezetők

Az alapvonalai játékvezetők rádió kommunikációs rendszert (nem zászlót) használnak a játékvezetővel történő kommunikációra. Ha a rádió kommunikációs rendszer nem működik, az alapvonalai játékvezetők elektronikus beep zászlórudat használnak. Az ARR-ek általában nem használnak nyilvánvaló kézjelzéseket, viszont kivételes esetekben egy diszkrét kézjelzés értékes segítség lehet a játékvezetőnek. A kézjelzésnek legyen egyértelmű jelentése, és ezeket a jelzéseket a mérkőzés előtti megbeszélésen kell elfogadni.

Miután az alapvonalai játékvezető megállapította, hogy a labda teljes terjedelmével áthaladt a kapuban a kapuvonalon:

- a kommunikációs rendszeren keresztül azonnal értesíti a játékvezetőt, hogy gólt kell ítélni,
- a bal kezével a kapuvonalra merőlegesen a játéktér közepe felé mutatva egyértelmű jelzést ad (ehhez szükséges, hogy a bal kezében legyen a zászlórúd). Ez a jelzés nem szükséges, amennyiben a labda jól láthatóan áthaladt a kapuvonalon.

A végső döntést a játékvezető hozza meg.

Egyéb tanácsok

1. Előnyszabály

A játékvezető bármilyen szabálytalanság esetén alkalmazhat előnyszabályt, azonban az alábbi körülményeket kell figyelembe vennie, amikor arról dönt, hogy előnyszabályt alkalmaz vagy megállítja a játékot:

- a szabálytalanság súlyossága - ha a szabálytalanság kiállításal jár, a játékvezető állítsa meg a játékot és állítsa ki a vétkes játékost, hacsak nincs közvetlen gólszerzési lehetőség
- a szabálytalanság elkövetésének helye – minél közelebb van az ellenfél kapujához, annál eredményesebb lehet az előnyszabály
- a közvetlen és ígéretes támadás esélye
- a mérkőzés légköre

2. Az elvesztegetett idő beszámítása

A sok játékmegszakítás a mérkőzés teljesen természetes része (pl.: bedobások, kirúgások). Időbeszámításra csak akkor van szükség, ha ezek túlzottan hosszúra nyúlnak.

3. Az ellenfél visszatartása

Felhívjuk a játékvezetők figyelmét, hogy időben avatkozzanak közbe, és határozottan kezeljék az ellenfél visszatartását, különösen a büntetőterületen belül, szöglet Rúgáskor és szabadrúgáskor. Az ilyen helyzetek kezelése:

- a játékvezető szólítsa fel az ellenfelét visszatartó játékost a labda játékba kerülése előtt,
- figyelmeztesse a játékost, ha az folytatja a visszatartást, mielőtt a labda játékba kerül,
- ítéljen közvetlen szabadrúgást vagy büntetőrúgást, és figyelmeztesse a játékost, ha a visszatartás akkor történik, amikor a labda játékban van.

4. Les



A támadó játékos (A) **leshelyzetben van**, ellenfelét nem zavarja, majd **érinti a labdát**. A játékvezető asszisztensnek akkor kell felemelnie a zászlót, amikor a játékos **érinti a labdát**.








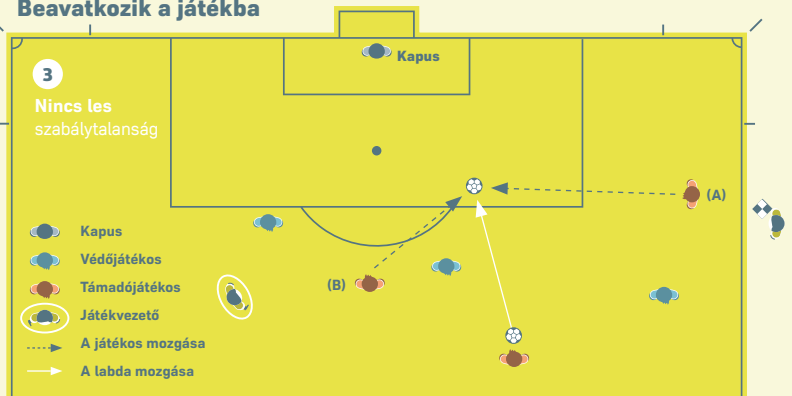
A támadó játékos (A) **leshelyzetben van**, ellenfelét nem zavarja, nem érinti a labdát, így nem büntethető.

Beavatkozik a játékba

3

Nincs les szabálytalanság

-  Kapus
-  Védőjátékos
-  Támadójátékos
-  Játékvezető
-  A játékos mozgása
-  A labda mozgása




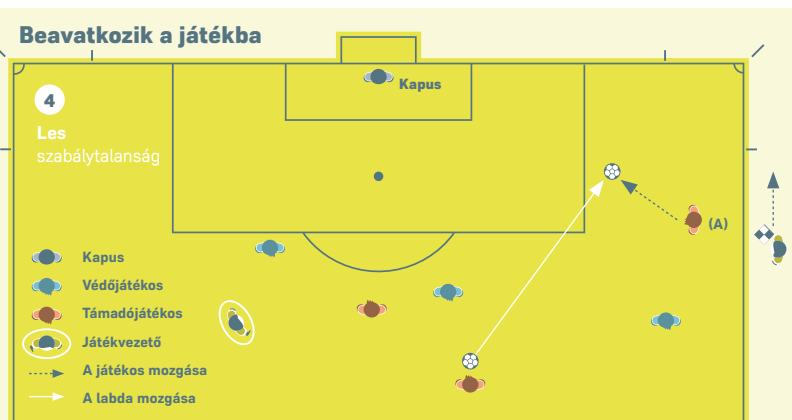
A támadó játékos (A) **leshelyzetben van** és a labda felé mozog. Egy csapattársa (B), aki **nincs leshelyzetben** szintén a labda felé mozog és megjátssza azt. Az (A)-val jelölt játékos nem érintette a labdát, így nem büntethető.

Beavatkozik a játékba

4

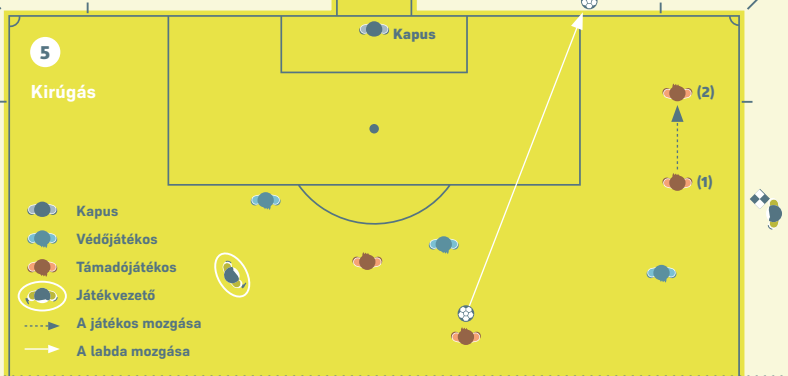
Les szabálytalanság

-  Kapus
-  Védőjátékos
-  Támadójátékos
-  Játékvezető
-  A játékos mozgása
-  A labda mozgása



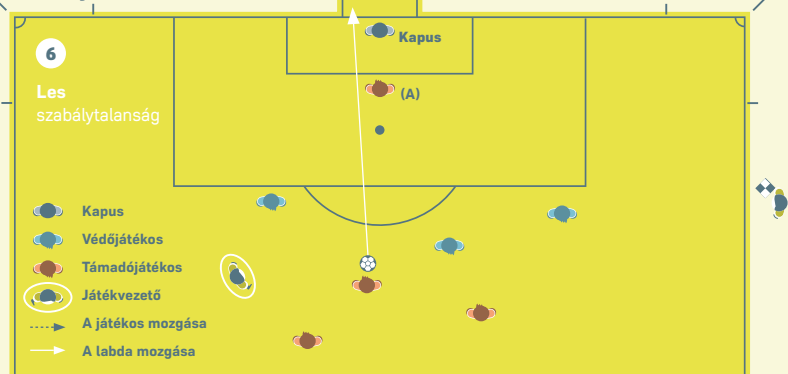
Az (A) jelű, **leshelyzetben lévő** játékos még a labda megjátssza vagy érintése előtt büntethető, ha a játékvezető megítélése szerint, a nem leshelyzetben lévő csapattársainak egyike sem tudja megjátsszani a labdát.

Beavatkozik a játékba



A támadó játékos (1) **leshelyzetben van**, a labda felé mozog, de **nem érinti azt**. A játékvezető asszisztensnek **kirángást** kell jeleznie.

Zavarja az ellenfelet



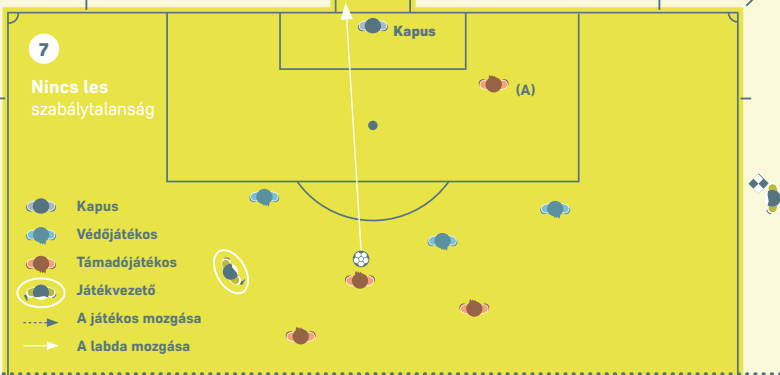
A támadó játékos (A) **leshelyzetben van** és akadályozza a kapus látását. A játékost büntetni kell, mert meggátolja ellenfelét a labda megjátszásában, illetve abban, hogy képes legyen megjátszani azt.

Zavarja az ellenfelet

7

Nincs les szabálytalanság

- Kapus
- Védőjátékos
- Támadójátékos
- Játékvezető
- A játékos mozgása
- A labda mozgása



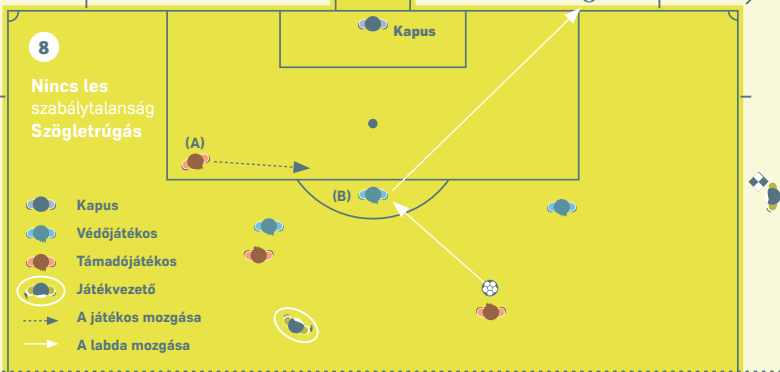
A támadó játékos (A) **leshelyzetben van, nem** akadályozza a kapus látását és nem támadja ellenfelét a labda megszerzése céljából.

Zavarja az ellenfelet

8

Nincs les szabálytalanság
Szögletűrúgás

- Kapus
- Védőjátékos
- Támadójátékos
- Játékvezető
- A játékos mozgása
- A labda mozgása









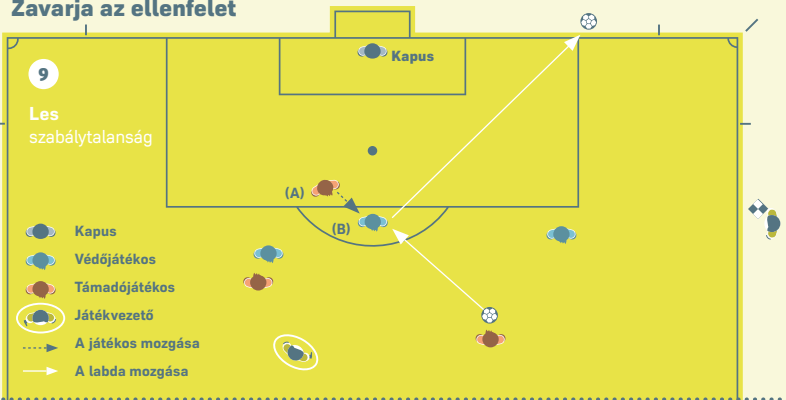
A támadó játékos (A) **leshelyzetben van**, a labda felé mozog, de nem akadályozza ellenfelét a labda megjátzásában, illetve abban, hogy képes legyen megjátítani azt. (A) **nem** támadja ellenfelét (B) a labda megszerzése céljából.

Zavarja az ellenfelet

9

Les szabálytalanság

-  Kapus
-  Védőjátékos
-  Támadójátékos
-  Játékvezető
-  A játékos mozgása
-  A labda mozgása








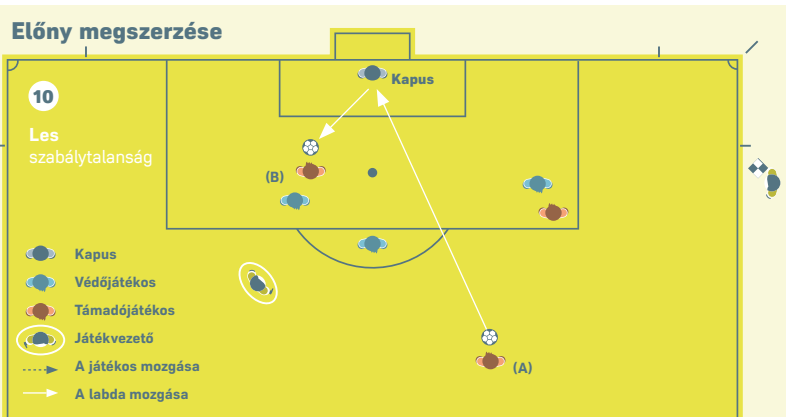
A támadó játékos (A) **leshelyzetben van**, a labda felé fut és a labda megszerzése céljából támadja ellenfelét (B), megakadályozva őt a labda megjátszásában, illetve abban, hogy képes legyen megjátszani azt. (A) támadja ellenfelét (B) a labda megszerzése céljából.

Előny megszerzése

10

Les szabálytalanság

-  Kapus
-  Védőjátékos
-  Támadójátékos
-  Játékvezető
-  A játékos mozgása
-  A labda mozgása









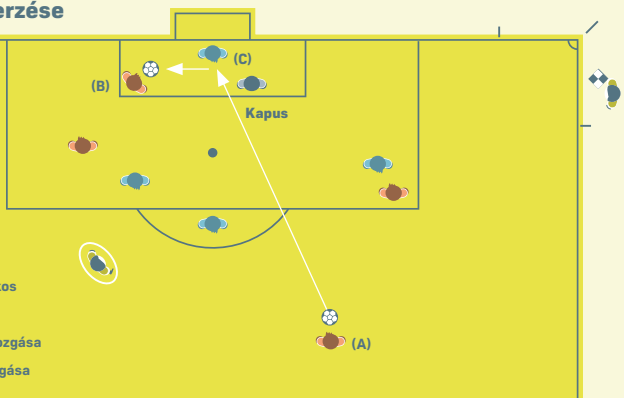
A **leshelyzetben lévő** támadójátékost (B) büntetni kell a visszapatnó **labda megjátszásáért vagy érintéséért**, mert a kapusról kipattanó, szándékosan érintett labda szándékos védésnek minősül és a játékos már akkor is **leshelyzetben volt**, amikor csapattársa (A) a labdát utoljára érintette vagy megjátszotta.

Előny megszerzése

11

Les szabálytalanság

-  Kapus
-  Védőjátékos
-  Támadójátékos
-  Játékvezető
-  A játékos mozgása
-  A labda mozgása



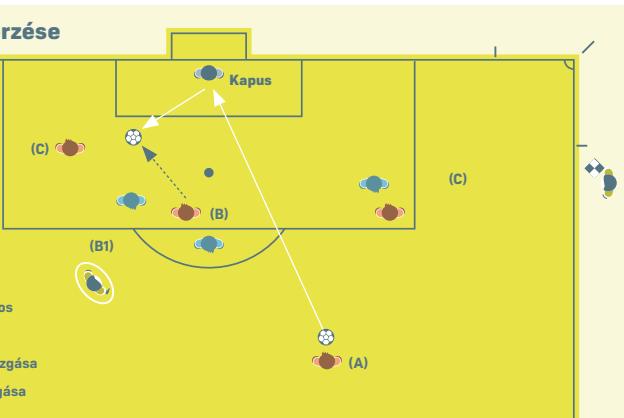
A **leshelyzetben lévő** támadójátékost (B) büntetni kell a visszapattanó labda **megjátásáért vagy érintéséért**, mert a védő csapat játékosáról (C) kipattanó szándékosan érintett labda szándékos védésnek minősül és a játékos már akkor is **leshelyzetben volt**, amikor csapattársa (A) a labdát utoljára érintette vagy megjátssza.

Előny megszerzése

12

Nincs les szabálytalanság

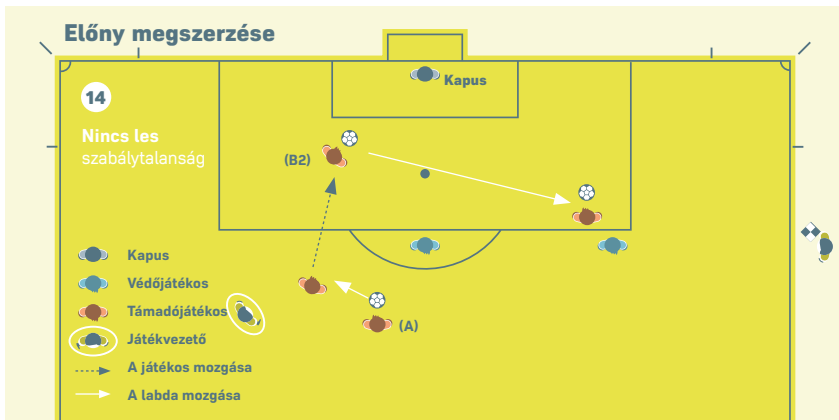
-  Kapus
-  Védőjátékos
-  Támadójátékos
-  Játékvezető
-  A játékos mozgása
-  A labda mozgása



A támadó játékos (A) kapura lövi a labdát, amely a kapusról kipattan. Csapattársa (B), aki nem volt leshelyzetben, megjátssza a labdát. A **leshelyzetben lévő** játékos (C) nem büntethető, mivel nem szerzett előnyt leshelyzetéből, hiszen nem érintette a labdát.



A támadó játékos (A) kapura lövi a labdát, amely a védőről a csapattársához (B) pattan, akit a **labda érintéséért vagy megjátzásáért** büntetni kell, mert korábban **leshelyzetben volt**.



A **leshelyzetben lévő** támadójátékos (C) nem zavarja ellenfelét, amikor csapattársa (A) továbbítja a labdát játéktársuknak (B1), aki nincs leshelyzetben. A támadó játékos (B1) az ellenfél kapuja felé futva továbbítja a labdát (B2) csapattársának (C), aki nem büntethető, mert amikor a labdát neki továbbították, akkor **nem volt leshelyzetben**.

5. Sérülések

A játékosok biztonsága rendkívüli fontossággal bír, és a játékvezetőnek segítenie kell az egészségügyi személyzet munkáját, különösképpen egy súlyos sérülés és/vagy egy fejsérülés vizsgálata esetén. Ez magába foglalja az elfogadott vizsgálati/kezelési protokollok tiszteletben tartását és elősegítését.

6. Figyelmeztetéssel/kiállítással járó szabálytalanságok utáni kezelés/vizsgálat

Korábban annak a sérült játékosnak, aki orvosi ellátásban részesült a játéktéren, a játék újraindítása előtt el kellett hagyni a játékeret. Ez igazságtalan lehet, ha egy ellenfél okozta a sérülést, mert a vétkes csapat számbeli előnyhöz jutott a játék újraindításakor.

Ez az előírás azonban azért került bevezetésre, mert a játékosok gyakran sportszerűtlen módon, taktikai okokból használták a sérüléseket a játék újraindításának késleltetésére.

A két igazságtalan szituáció kiegyensúlyozása végett az IFAB úgy döntött, hogy kizárólag fizikai jellegű szabálytalanság esetén, amikor az ellenfelet figyelmeztetik vagy kiállítják, a sérült játékost gyorsan megvizsgálhatják/elláthatják és ezután a játéktéren maradhat.

Alapvetően a késleltetés nem lesz hosszabb annál az időnél, mint ami általában előfordul, ha az egészségügyi személy(zet) a játéktérre lép egy sérülés megvizsgálásakor. A különbség az, hogy azon a ponton, amikor a játékvezető előzőleg megkérte az egészségügyi személy(zete)t és a játékost, hogy hagyják el a játékeret, most ott, azon a ponton az egészségügyi személyzet elhagyja a játékeret, de a játékos maradhat.

Annak biztosítására, hogy a játékos ne használja/hosszabbítsa meg sportszerűtlenül a késleltetést, javasoljuk a játékvezetőknek, hogy:

- legyenek tudatában az adott helyzetnek és az újraindítás késleltetésének esetleges taktikai okaival
- tájékoztassák a sérült játékost, hogy amennyiben orvosi ápolás szükséges, annak gyorsnak kell lennie
- jelezzék az egészségügyi személy(zet)nek (nem a hordágyvivőknek), és amennyiben lehetséges, emlékeztesse őket, hogy legyenek gyorsak

Amikor a játékvezető úgy dönt, hogy a játékot újra kellene indítani:

- az egészségügyi személy(zet) elhagyja a játékteret és a játékos marad, vagy
- a játékos lemegy további vizsgálat/ápolás miatt (a hordágyvivőknek szükséges lehet jelezni)

Általános útmutatás, hogy az újraindítást ne késleltessék 20-25 másodpercnél tovább, attól számítva, hogy mindenki készen áll a játék újraindítására, kivéve egy súlyos sérülés és/vagy egy fejsérülés vizsgálata esetén.

A játékvezetőnek teljes mértékben be kell számítania a játék megszakítását.

Jegyzetek

Jegyzetek

Jegyzetek

Jegyzetek

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD





IFAB[®]
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

