

LABDARÚGÁS SPORTSZABÁLYZAT

TARTALOMJEGYZÉK

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK	6
2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK	6
2.1. Egyéni készségverseny (ISC)	6
2.2. 5 fős csapat (szabadtéri)	6
2.3. 7 és 8 fős csapat (szabadtéri)	6
2.4. 11 fős csapat a FIFA szabályai szerint	6
2.5. Futsalverseny a FIFA szabályai szerint	6
2.6. Egyesített sportok (Unified Sports) – 5 fős csapatverseny	6
2.7. Egyesített sportok (Unified Sports) – 7 fős csapatverseny	6
2.8. Egyesített sportok (Unified Sports) – 8 fős csapatverseny	6
2.9. Egyesített sportok (Unified Sports) – 11 fős csapatverseny	6
2.10. Egyesített sportok (Unified Sports) – Futsal csapatverseny	6
3. CSAPATBEOSZTÁS (DIVÍZIÓ)	7
3.1. A besorolás alapja	7
3.2. Divíziós fordulók	7
3.3. Kapusok felmérése	7
4. EGYESÍTETT SPORTPROGRAM (UNIFIED SPORTS)	7
4.1. Versenyszámok kötelező játékosarányai	7
4.1.1. 5 az 5 elleni mérkőzés	7
4.1.2. 7 a 7 elleni mérkőzés	7
4.1.3. 8 a 8 elleni mérkőzés	7
4.1.4. 11 a 11 elleni mérkőzés	7
4.1.5. Futsal	7
4.2. Képességszintek	7
5. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK ÉS MÓDOSÍTÁSOK	7
5.1. 5 az 5 elleni mérkőzés	8
5.1.1. Ábra	8
5.1.2. Játéktér	8
5.1.3. Labda	9
5.1.4. A játékosok száma	9
5.1.5. A játékosok felszerelése	9
5.1.6. A játékvezető	9
5.1.7. A játékvezető asszisztens	10
5.1.8. A mérkőzés időtartama	10
5.1.9. A játék kezdete	10

5.1.10. A labda játékban és játékon kívül.....	10
5.1.11. Kapuskidobás.....	11
5.1.12. Gólszerzés	11
5.1.13. Szabálytalanságok és sportszerűtlen magatartás	11
5.1.14. A játék újraindítására vonatkozó kivétel	11
5.1.15. Szabadrúgás	12
5.1.16. Büntetőrúgás	12
5.1.17. Berúgás (egyenértékű a nagypályás labdarúgás bedobásával)	12
5.1.18. Szabálysértések büntetése	12
5.1.19. Szögletűrúgás.....	12
5.1.20. Ivószünet.....	12
5.1.21. Hosszabbítás és büntetőpontról végzett rúgások	13
5.1.22. Edzői tevékenység a kispad területéről	14
5.2. 7 a 7 elleni és 8 a 8 elleni mérkőzés	14
5.2.1. Ábra	14
5.2.2. Játéktér	15
5.2.3. Labda.....	15
5.2.4. A játékosok száma	15
5.2.5. A játékosok felszerelése.....	16
5.2.6. A játékvezető	16
5.2.7. A játékvezető asszisztens.....	16
5.2.8. A mérkőzés időtartama	16
5.2.9. A játék kezdete	16
5.2.10. A labda játékban és játékon kívül.....	17
5.2.11. Kapuskirúgás.....	17
5.2.12. Szabálytalanságok büntetése	18
5.2.13. Gólszerzés	18
5.2.14. Szabálytalanságok és fegyelmezés	18
5.2.15. A játék újraindítására vonatkozó kivétel.....	22
5.2.16. Szabadrúgás.....	22
5.2.17. Büntetőrúgás.....	22
5.2.18. Berúgás (egyenértékű a nagypályás labdarúgás bedobásával)	22
5.1.19. Szabálytalanságok büntetése.....	22

5.2.20. Szöglet Rúgás	22
5.2.21. Ivószünet.....	23
5.2.22. Hosszabbítás és büntetőpontról végzett rúgások	23
5.2.23. Edzői tevékenység a kispad területéről	24
5.3. Nagypályás labdarúgás (11 a 11 elleni csapatverseny)	25
5.3.1. Játéktér	25
5.3.2. Labda.....	25
5.3.3. A játékosok száma	25
5.3.4. A játékosok felszerelése.....	26
5.3.5. A játékvezető	26
5.3.6. A játékvezető asszisztens.....	26
5.3.7. A mérkőzés időtartama	26
5.3.8. A játék kezdete	26
5.3.9. A labda játékban és játékon kívül.....	26
5.3.10. A gól meghatározása.....	27
5.3.11. Szabálytalanságok és sportszerűtlen magatartás	27
5.3.12. Szabadrúgás	27
5.3.13. Büntetőrúgás	27
5.3.14. Bedobás.....	27
5.3.15. Szöglet Rúgás.....	27
5.3.16. Ivószünet.....	28
5.3.17. Hosszabbítás és büntetőpontról végzett rúgások	28
5.3.18. Edzői tevékenység a kispad területéről	29
5.4. Futsal	30
5.5. Egyesített sportprogram (Unified Sport) - (11-es, 8-as, 7-es és 5-ös csapat, valamint futsal)	30
5.5.1. Játékosok száma	30
5.6. Egyéni készségverseny (Individual Skills Competition – ISC)	31
5.6.1. Az ISC három versenyszámai.....	31
6. LABDARÚGÓ CSAPATKÉSZSÉG-FELMÉRŐ TESZT.....	35
6.1. Versenyszámok.....	35
6.1.1. Labdarúgó csapatkésztség-felmérő teszt – Labdavezetés	35
6.1.2. Labdarúgó csapatkésztség-felmérő teszt – Labdaátvétel és passz	36
6.1.3. Labdarúgó csapatkésztség-felmérő teszt – Lövés	37

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK

Minden Speciális Olimpia labdarúgó- versenyen a Speciális Olimpia Hivatalos Labdarúgó Sportszabályzata az irányadó. A Speciális Olimpia, mint nemzetközi sportprogram, ezeket a szabályokat a Nemzetközi Labdarúgó Szövetség (FIFA) weboldalán (<https://www.fifa.com/>) található labdarúgásra vonatkozó szabályai alapján alkotta meg. Labdarúgó versenyeken a FIFA vagy a Magyar Labdarúgó Szövetség (MLSZ) szabályait kell alkalmazni, kivéve, ha azok ellentétesek a Speciális Olimpia Hivatalos Labdarúgó Sportszabályzatával vagy az I. cikkellyel. Amennyiben eltérés áll fenn, a Speciális Olimpia Hivatalos Labdarúgó Sportszabályzata az irányadó.

Az a Down-szindrómás sportoló, akinél atlantoaxiális instabilitást diagnosztizáltak, nem vehet részt labdarúgó-versenyeken.

A magatartási kódexekkel, edzési követelményekkel, egészségügyi és biztonsági előírásokkal, divíziók kialakításával, díjazással, a magasabb szintű versenyekre történő kvalifikáció feltételeivel és az Egyesített Sportok (Unified Sports) Program szabályaival kapcsolatos további információkért lásd a [Sportszabályzat 1.cikkelyét](#).

2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK

A versenyszámok köre úgy került kialakításra, hogy versenyzési lehetőséget biztosítson minden képességszintű sportoló számára. Az egyes nemzeti programok meghatározhatják, milyen versenyszámok kerülnek megrendezésre és szükség esetén irányelveket dolgozhatnak ki a versenyszámok lebonyolítására. Az edzők felelőssége, hogy a sportolók képességeinek és érdeklődésének megfelelő edzést biztosítson számukra és segítsen nekik a versenyszám kiválasztásában.

A Speciális Olimpia hivatalos labdarúgó versenyszámai a következők:

2.1. Egyéni készségverseny (ISC – Individual Skills Competition)

2.2. 5 az 5 elleni szabadtéri csapatverseny

2.3. 7 a 7 elleni és 8 a 8 elleni szabadtéri csapatverseny

2.4. 11 a 11 elleni csapatverseny a FIFA játékszabályai szerint

2.5. Futsal verseny a FIFA szabályai szerint

2.6. Egyesített sportok (Unified Sports): 5 az 5 elleni csapatverseny

2.7. Egyesített sportok (Unified Sports): 7 a 7 elleni csapatverseny

2.8. Egyesített sportok (Unified Sports): 8 a 8 elleni csapatverseny

2.9. Egyesített sportok (Unified Sports): 11 a 11 elleni csapatverseny

2.10. Egyesített sportok (Unified Sports): futsal csapatverseny

3. DIVÍZIÓK KIALAKÍTÁSA

3.1. A csapatok besorolása történhet:

- a jelen szabályzatban szereplő Csapatképesség-felmérés alapján,
- korábbi divizionálási adatlap alapján (SOEE Divisioning DVD),
- a program által jóváhagyott korábbi divizionálási vagy csapatértékelési adatlap alapján,
- valamint a helyszíni besoroló mérkőzések eredménye alapján.

3.2. A besoroló mérkőzések során minden csapatnak legalább két értékelő mérkőzést kell játszania, amelyek minimális időtartama:

- 5 a 5 ellen: 8 perc,
- 7 a 7 ellen: 8 perc,
- 11 a 11 ellen: 15 perc.

3.3. A Besoroló Bizottság köteles biztosítani, hogy valamennyi kapus megfelelő szakmai értékelésen essen át.

4. UNIFIED SPORTS (EGYESÍTETT SPORTPROGRAM)

4.1. A Unified Sports versenyszámok kötelező játékosarányai:

4.1.1. 5 az 5 elleni mérkőzés

3 sportoló – 2 partner

4.1.2. 7 a 7 elleni mérkőzés

4 sportoló – 3 partner

4.1.3. 8 a 8 elleni mérkőzés

4 sportoló – 4 partner

4.1.4. 11 a 11 elleni mérkőzés

6 sportoló – 5 partner

4.1.5. Futsal

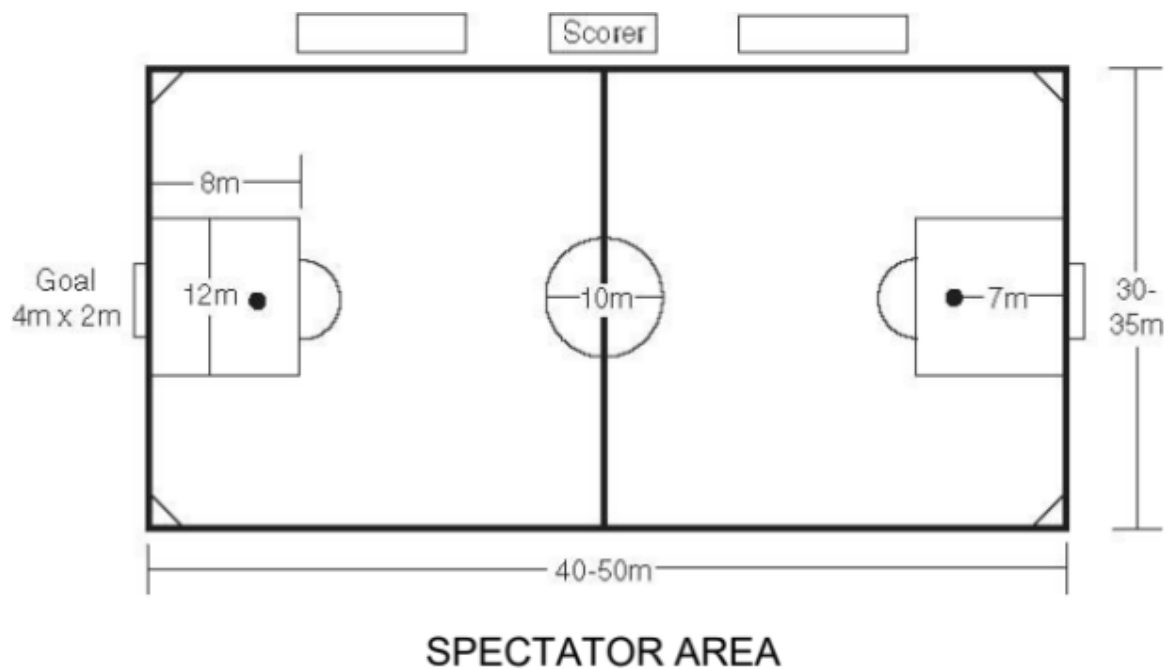
3 sportoló – 2 partner

- 4.2.** Valamennyi versenyszámban előírás, hogy a sportolók és a partnerek életkoruk és játéktudásuk tekintetében egymáshoz hasonló szintet képviseljenek.
A hasonló életkorra és képességszintre vonatkozó részletes előírásokat a Sportági Szabályzat 1. cikkének 14.1.2 pontja tartalmazza.

5. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK ÉS MÓDOSÍTÁSOK

5.1. 5 az 5 elleni mérkőzés

5.1.1. Ábra



5.1.2. A játéktér

5.1.2.1. A játéktér téglalap alakú.

Méretei:

- maximális méret: 50 × 35 méter
- minimális méret: 40 × 30 méter

Alacsonyabb képességszintű csapatok számára a kisebb pályaméret alkalmazása ajánlott.

5.1.2.2. A pályát az ábrán látható módon kell kijelölni. (lásd az 5 az 5 elleni pálya rajzát)

5.1.2.3. A kapu mérete:

- minimum 3 × 2 méter
- maximum 4 × 2 méter

5.1.2.4. A kapuelőtér mérete 8 × 12 méter.

A büntetőpont helye:

- 7 méterre az alapvonaltól, amennyiben a kapu mérete 4 × 2 méter;
- 6 méterre az alapvonaltól, amennyiben a kapu mérete 3 × 2 méter.

5.1.2.5. Ajánlott játékfelület: természetes füves pálya.

5.1.3. A labda

5.1.3.1. 8–12 éves korosztály: 4-es méretű labda, kerülete:

- legfeljebb 66 cm
- legalább 63,5 cm

5.1.3.2. Minden egyéb korosztály számára: 5-ös méretű labda, kerülete:

- legfeljebb 70 cm
- legalább 68 cm

5.1.4. A játékosok száma

5.1.4.1. A nevezhető játékosok maximális létszámát a Versenybizottság határozza meg.

A Speciális Olimpia Világjátékokon egy csapat játékoskerete legfeljebb 10 fő lehet.

5.1.4.2. A mérkőzést két csapat játssza.

Mindkét csapat: 5 játékosból áll, közülük egy kapus.

A pályán egy időben legalább 3 játékosnak kell tartózkodnia.

5.1.4.3. A játékoscsere korlátlan számban engedélyezett, vagyis lecserélt játékos ismét pályára léphet.

Csere végrehajtható:

- amikor a labda játékon kívül van,
- a félidők között,
- gól után,
- sérülés miatti játékmegszakításkor.

A csere végrehajtását az edzőnek jeleznie kell a játékvezetőnek vagy az asszisztens játékvezetőnek.

A cserejátékos kizárólag a játékvezető jelzésére léphet pályára.

5.1.5. A játékosok felszerelése

5.1.5.1. A mezeket számmal kell ellátni.

5.1.5.2. Sípcsontvédő viselése kötelező.

5.1.5.3. Fém stoplis cipő használata nem engedélyezett.

5.1.6. A játékvezető

- 5.1.6.1.** Valamennyi mérkőzést egy játékvezető vezeti, aki teljes jogkörrel rendelkezik a Labdarúgás Játékszabályainak alkalmazására és betartatására az általa vezetett mérkőzés során.

5.1.7. A játékvezető asszisztensek

- 5.1.7.1.** Regionális és nemzetközi versenyeken minden mérkőzésre két játékvezető asszisztentst kell kijelölni.

Helyi, programszintű és nemzeti versenyeken — amennyiben nem áll rendelkezésre elegendő játékvezető asszisztens — ajánlott két játékvezető alkalmazása.

5.1.8. A mérkőzés időtartama

5.1.8.1. A mérkőzés játékideje:

- 2 × 15 perc,
- közöttük 5 perces félidő.

A hivatalos játékidő méréséért a játékvezető felel.

5.1.8.2. Amennyiben döntetlen esetén hosszabbításra kerül sor:

- 2 × 5 perc hosszabbítás következik.

Ha ezt követően is döntetlen az eredmény, a továbbjutás büntetőrúgásokkal dől el.

(A lebonyolítás a 11 a 11 elleni mérkőzések döntetlenfeloldási eljárása szerint történik.)

5.1.9. A játék kezdete

- 5.1.9.1.** A kezdőrúgást végző játékos kivételével minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodnia.
- 5.1.9.2.** A labdának mozdulatlanul kell állnia a kezdőponton.
- 5.1.9.3.** A játékvezető jelzést ad a kezdőrúgás elvégzésére.
- 5.1.9.4.** A labda akkor kerül játékba, amikor azt elrúgják és egyértelműen elmozdul.
- 5.1.9.5.** Kezdőrúgásból közvetlenül gól szerezhető az ellenfél kapujába. Ha a labda közvetlenül a kezdőrúgást végző csapat saját kapujába kerül, az ellenfél javára szögletűgást kell ítélni.

5.1.10. A labda játékban és játékon kívül

- 5.1.10.1.** Ha a labda az oldalvonalon hagyja el a játékteret, berúgással kell játékba hozni.
- 5.1.10.2.** Ha a labda az alapvonalon hagyja el a játékteret, kapuskidobás vagy szögletűgás következik.

- 5.1.10.3.** A labda csak akkor kerül játékon kívül, ha teljes terjedelmével áthaladt az oldalvonalon vagy az alapvonalon.

5.1.11. Kapuskidobás

- 5.1.11.1.** Amennyiben a labda teljes terjedelmével áthalad az alapvonalon (nem gól), és utoljára a támadó csapat játékosa érinti, a kapus a saját büntetőterületén belülről kézzel dobja játékba a labdát.

A labdát a saját büntetőterületén kívülre kell eljuttatni, azonban az nem haladhat át a felezővonalon. A labdának tehát a felezővonalon történő áthaladás előtt érintenie kell a talajt vagy egy másik játékost.

A labda akkor kerül játékba, amikor elhagyja a büntetőterületet.

- 5.1.11.2.** Ugyanezek a szabályok érvényesek akkor is, amikor a kapus játék közben kézzel birtokba veszi a labdát.

5.1.11.3. Szabálytalanságok szankcionálása

- 5.1.11.3.1.** Ha a kapus úgy dobja játékba a labdát, hogy az a saját térfél elhagyása előtt sem játékost, sem a talajt nem érinti, a játékvezető az ellenfél javára közvetett szabadrúgást ítél a felezővonal bármely pontjáról.

- 5.1.11.3.2.** Ha a kapuskidobás során a labdát valamely játékos még a büntetőterületen belül érinti, a kidobást meg kell ismételni.

5.1.12. Gólszerzés

- 5.1.12.1.** A gól akkor érvényes, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon a kapufák között és a keresztléc alatt.

5.1.13. Szabálytalanságok és sportszerűtlen magatartás (a les kivételével)

- 5.1.13.1.** Valamennyi szabálytalanság közvetett szabadrúgással büntetendő.

Kivétel: a büntetőrúgás, amely közvetlen szabadrúgásnak minősül.

- 5.1.13.2.** Az a játékos, akit két sárga lap vagy közvetlen piros lap miatt kiállítanak, nem térhet vissza a mérkőzésre.

Csapata két percig egy fővel kevesebbel köteles játszani.

- 5.1.13.2.1.** A két perc leteltének nyilvántartása a játékvezető feladata.

- 5.1.13.2.2.** A két perc leteltét követően a játékos kizárólag a játékvezető engedélyével és csak akkor léphet pályára, amikor a labda játékon kívül van.

5.1.14. A játék újraindítására vonatkozó kivétel

- 5.1.14.1.** Bármely, a védekező csapat saját büntetőterületén belül megítélt szabadrúgást a kapus bedobásával kell újrakezdeni.

5.1.15. Szabadrúgás

- 5.1.15.1.** Minden szabadrúgásnál az ellenfél játékosainak legalább 5 méterre kell elhelyezkedniük a labdától.
- 5.1.15.2.** Ha a támadó csapat javára a büntetőterületen belül, a gólvonaltól öt méteren belül közvetett szabadrúgást ítélnék, a játékvezető a labdát a gólvonaltól 5 méterre helyezi el.

5.1.16. Büntetőrúgás

- 5.1.16.1.** A büntetőrúgást a kapu méretétől függően
- 7 méterről, vagy
 - 6 méterről
- kell elvégezni (lásd az 5.1.2.4 pontot).

5.1.17. Berúgás

(A nagypályás labdarúgásban alkalmazott bedobásnak megfelelő újrakezdés.)

- 5.1.17.1.** Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad az oldalvonalon, azt az oldalvonal azon pontjáról, ahol a labda áthaladt a vonalon, az ellenfél csapatának egy játékosa berúgással játékba hozza. A labdának a rúgás előtt mozdulatlanul kell lennie. A labda akkor kerül játékba, amikor megrúgják és egyértelműen elmozdul. A rúgást végző játékos addig nem érintheti meg újra a labdát, amíg azt egy másik játékos nem érintette. Az ellenfél játékosainak legalább 5 méter távolságra kell tartózkodniuk attól a helytől, ahonnan a berúgást elvégzik.
- 5.1.17.2.** Berúgásból közvetlenül gól nem szerezhető.
- 5.1.17.3.** A kapus nem foghatja meg kézzel a labdát, ha azt közvetlenül csapattársától, berúgásból kapja.
- 5.1.17.4.** A kapus nem foghatja meg kézzel a labdát, miután azt csapattársa szándékosan hozzá rúgta.

5.1.18. Szabálysértések büntetése

- 5.1.18.1.** Ha a berúgást végző játékos a labdát második alkalommal is megjátssza, mielőtt azt más játékos érintette volna, az ellenfél javára közvetett szabadrúgást kell ítélni a szabálytalanság helyéről.

5.1.19. Szögletűrúgás

- 5.1.19.1.** Szögletűrúgást kell ítélni a támadó csapat javára, ha a labda utoljára a védekező csapat játékosát érintve jutott át a védekező csapat alapvonalán.
- 5.1.19.2.** Az ellenfél játékosainak legalább 5 méterre kell elhelyezkedniük a labdától.

5.1.20. Ivószünet

- 5.1.20.1.** Szélsőséges időjárás (hőség) esetén a Versenybizottság hivatalos képviselője (például a pályafelelős) utasíthatja a játékvezetőt arra, hogy a félidők során egy-egy természetes játékmegszakítás alkalmával legfeljebb háromperces ivószünetet rendeljen el.

5.1.21. Hosszabbítás és büntetőrúgásról végzett rúgások

- 5.1.21.1.** Bajnoki rendszerű mérkőzéseken a döntetlen eredmény véglegesnek tekintendő.
- 5.1.21.2.** Kupamérkőzéseken döntetlen esetén kétszer ötperces hosszabbítás következik.
- 5.1.21.3.** Amennyiben a hosszabbítás után is döntetlen az állás, a győztest büntetőrúgásokkal kell meghatározni az alábbi eljárás szerint:
- 5.1.21.3.1.** A játékvezető kijelöli azt a kaput, amelyre a büntetőrúgásokat végzik.
- 5.1.21.3.2.** A játékvezető pénzérmét dob fel, és a pénzfeldobást megnyerő csapat kapitánya dönti el, hogy csapata végzi-e el az első vagy a második rúgást.
- 5.1.21.3.3.** Mindkét csapat öt játékost jelöl ki a mérkőzés végén pályán lévő játékosok közül, valamint meghatározza a rúgások sorrendjét.
- 5.1.21.3.4.** Az öt rúgás után több gólt szerző csapat a győztes.
A játékvezető feljegyzi az elvégzett rúgásokat.
- 5.1.21.3.5.** Az alábbiakban ismertetett feltételekre is figyelemmel mindkét csapat öt-öt rúgást végez.
- 5.1.21.3.6.** A csapatok felváltva végzik a rúgásokat.
- 5.1.21.3.7.** Ha az öt rúgás letelte előtt az egyik csapat több gólt szerzett, mint amennyit a másik csapat a hátralévő rúgásaival elérhetne, további rúgásokat nem kell végezni.
- 5.1.21.3.8.** Ha mindkét csapat öt-öt rúgása után azonos számú gólt szereztek, vagy egyikük sem szerzett gólt, a rúgásokat ugyanebben a sorrendben kell folytatni mindaddig, amíg azonos számú rúgást követően az egyik csapat egy góllal többet nem szerez, mint a másik.
- 5.1.21.3.9.** Ha a büntetőrúgások során a kapus megsérül, és kapusként nem tudja folytatni a játékot, a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő cserejátékoskal helyettesíthető.
- 5.1.21.3.10.** Az előző pontban meghatározott eset kivételével csak azok a játékosok végezhetnek büntetőrúgást, akik a mérkőzés végén – adott esetben a hosszabbítást is beleértve – a játéktéren tartózkodtak.

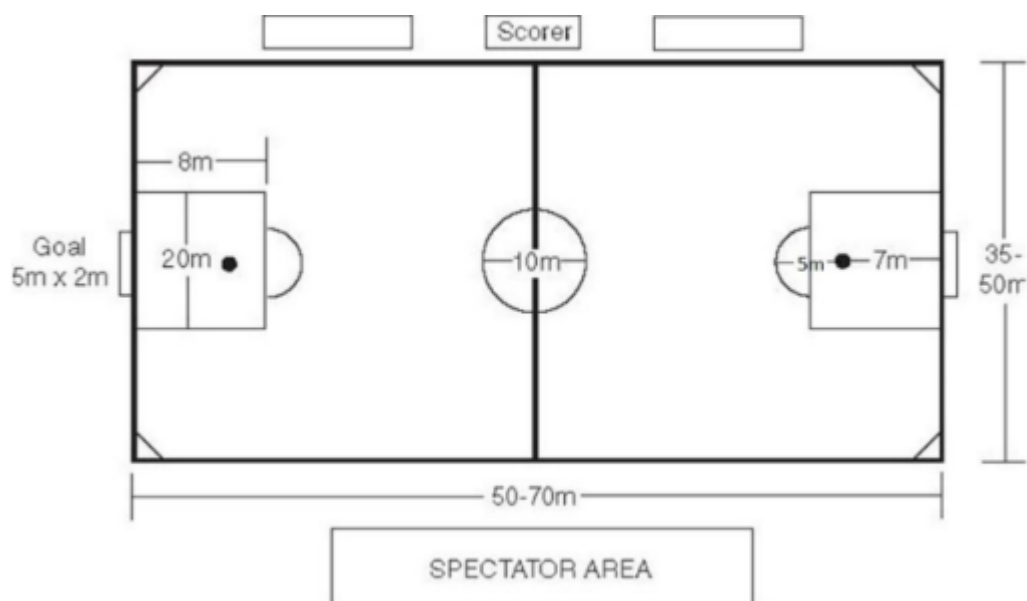
- 5.1.21.3.11.** Ha a mérkőzés végén az egyik csapatnak több játékosa van, mint az ellenfélnek, a játékosok számát az ellenfél létszámával megegyezőre kell csökkentenie. A csapatkapitánynak közölnie kell a játékvezetővel a kizárt játékos nevét és mezszámát. A játékvezetőnek gondoskodnia kell arról, hogy mindkét csapatból azonos számú játékos maradjon a kezdőkörben, és ezek a játékosok végezzék a büntetőrúgásokat.
- 5.1.21.3.12.** Minden rúgást másik játékosnak kell elvégeznie, és minden erre jogosult játékosnak el kell végeznie egy rúgást, mielőtt bármely játékos második rúgást végezhetne.
- 5.1.21.3.13.** Miután minden erre jogosult játékos elvégzett egy büntetőrúgást, a következő körben nem kötelező ugyanazt a sorrendet követni, mint az első körben.
- 5.1.21.3.14.** A büntetőrúgások során bármikor helyet cserélhet egymással egy erre jogosult játékos és a kapus.
- 5.1.21.3.15.** Egyesített sportprogramok (Unified Sports) büntetőrúgásainál a sportolók és a partnerek felváltva végzik a rúgásokat, és az első rúgást a sportolónak kell elvégeznie.

5.1.22. Edzői tevékenység a kispad területéről

- 5.1.22.1.** Minden csapat számára cserepad-területet kell kijelölni.
- 5.1.22.2.** Minden kijelölt cserepad-területet egy 15 méter hosszú téglalap határol, amelyet az oldalvonal mentén, attól legalább 5 méterre, a felezővonalától legfeljebb 10 méterre kell elhelyezni.
- 5.1.22.3.** Minden kijelölt cserepad-területen cserepadot kell biztosítani.
- 5.1.22.4.** Az edzők és a cserejátékosok kötelesek a cserepad-területen tartózkodni. Egyszerre csak egy edző állhat fel. A szabály megszegése esetén a játékvezető az edzőt eltávolíthatja a játéktérrel.
- 5.1.22.5.** Az edzőktől elvárható, hogy a mérkőzés közbeni irányítást egyszerű, szóbeli biztatásra korlátozzák.
- 5.1.22.6.** A játékosokkal vagy a hivatalos személyekkel szembeni szóbeli bántalmazás, illetve az oldalvonal mellől történő túlzott és kifejezetten utasító jellegű edzői tevékenység sportszerűtlen magatartásnak minősül, és a játékvezető figyelmeztetését vonhatja maga után. Ha az ilyen magatartás folytatódik, a játékvezető az érintett edzőt elküldheti a játéktérrel.

5.2. 7 a 7 elleni és 8 a 8 elleni mérkőzés

5.2.1. Ábra



5.2.2. A játéktér

5.2.2.1. A játéktér téglalap alakú. Az oldalvonal hossza minden esetben nagyobb, mint az alapvonal (gólvonal) hossza.

5.2.2.2. A játéktér ajánlott méretei:

7 a 7 elleni labdarúgás

- Hossz: 60–70 méter
- Szélesség: 40–50 méter

8 a 8 elleni labdarúgás

- Hossz: 70–80 méter
- Szélesség: 50–60 méter

A Versenybizottság a rendelkezésre álló létesítmények figyelembevételével ettől indokolt esetben eltérhet.

5.2.2.3. A kapu mérete 5 × 2 méter.

5.2.2.4. A büntetőterület méretét a pálya méretéhez igazodva kell kijelölni az eredeti pályarajz szerint.

A büntetőpont a gólvonaltól 7 méterre helyezkedik el.

Ajánlott játéktér: természetes füves pálya.

5.2.3. A labda

5.2.3.1. 8–12 éves korosztály: 4-es méretű labda. Kerülete:

- legfeljebb 66 cm
- legalább 63,5 cm

5.2.3.2. Valamennyi idősebb korosztály számára: 5-ös méretű labda. Kerülete:

- legfeljebb 70 cm
- legalább 68 cm

5.2.4. A játékosok száma

5.2.4.1. A versenyre nevezhető játékosok maximális számát a Versenybizottság határozza meg.

A Speciális Olimpia Világjátékokon a játékoskeret legfeljebb 12 fő lehet.

5.2.4.2. A mérkőzést két csapat játssza egymás ellen, amelyek mindegyike hét vagy nyolc játékosból áll, akik közül az egyiknek a kapusnak kell lennie. A mérkőzés teljes időtartama alatt legalább 5 játékosnak kell a pályán tartózkodnia.

5.2.4.3. A cserék száma korlátlan (a lecserélt játékosok a csere után visszatérhetnek a játéktérre). Csere bármikor végrehajtható, amikor a labda játékon kívül van, a játékrészek között, gól után, illetve sérülés miatt engedélyezett időkérés során. A csere végrehajtásához az edzőnek jeleznie kell a játékvezetőnek vagy a játékvezető asszisztensnek. A cserejátékos csak akkor léphet a játéktérre, amikor erre a játékvezető jelzést ad.

5.2.5. A játékosok felszerelése

5.2.5.1. A mezeket jól látható számmal kell ellátni.

5.2.5.2. Sípcsontvédő használata kötelező.

5.2.5.3. Fém stoplis cipő használata nem engedélyezett.

5.2.6. A játékvezető

5.2.6.1. A mérkőzést egy játékvezető vezeti, aki teljes jogkörrel van felhatalmazva a Labdarúgás Játékszabályainak alkalmazására és betartatására.

5.2.7. A játékvezető asszisztensek

5.2.7.1. Regionális és nemzetközi versenyeken két játékvezető asszisztens kijelölése ajánlott.

5.2.7.2. Helyi, program szintű és országos versenyek esetén ajánlott két játékvezető kijelölése, amennyiben játékvezető asszisztens nem áll rendelkezésre.

5.2.8. Játékidő

5.2.8.1. A mérkőzés időtartama két egyenlő, húszperces félidőből áll, amelyek között öt perces félidei szünet van. A játékidő mérése a játékvezető feladata.

5.2.8.2. Ha döntetlen eredmény esetén hosszabbításra kerül sor, két öt perces hosszabbítási játékrészt kell lejátszani. Ha a mérkőzés ezután is döntetlen marad, a döntetlen állás büntetőrúgásokkal kerül eldöntésre. (Lásd a nagypályás labdarúgás döntetlen esetére vonatkozó eljárását: **4.3.16**).

5.2.9. A játék kezdete

5.2.9.1. A kezdőrúgást végző játékos kivételével minden játékosnak saját térfelén kell tartózkodnia.

5.2.9.2. A labdának mozdulatlanul kell állnia a kezdőponton.

5.2.9.3. A játékvezető jelt ad a kezdőrúgás elvégzésére.

5.2.9.4. A labda akkor kerül játékba, amikor azt elrúgják és egyértelműen elmozdul.

5.2.9.5. Kezdőrúgásból közvetlenül gól szerezhető. Amennyiben a labda közvetlenül a kezdőrúgást végző csapat saját kapujába kerül, az ellenfél javára szöglerúgást kell ítélni.

5.2.10. A labda játékban és játékon kívül

5.2.10.1. Ha a labda teljes terjedelmével áthalad az oldalvonalon, berúgással kell játékba hozni.

5.2.10.2. Ha a labda teljes terjedelmével áthalad az alapvonalon, kapuskirúgás vagy szöglerúgás következik.

5.2.10.3. A labda csak akkor tekintendő játékon kívülnek, ha teljes terjedelmével áthaladt az oldalvonalon vagy az alapvonalon.

5.2.11. Kapuskirúgás

5.2.11.1. Kapuskirúgást kell ítélni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon, a földön vagy a levegőben, miután azt utoljára a támadó csapat játékosa érintette, és nem születik gól.

5.2.11.2. Kapuskirúgásból közvetlenül gól szerezhető, de csak az ellenfél kapujába. Ha a labda közvetlenül a támadó csapat saját kapujába jut, az ellenfél javára szöglerúgást kell ítélni. A labdának mozdulatlanul kell lennie, és a védekező csapat egyik játékosának a kapuelőtér bármely pontjáról kell elvégeznie a rúgást. A labda akkor kerül játékba, amikor megrúgják és egyértelműen elmozdul. Az ellenfél játékosainak a büntetőterületen kívül kell tartózkodniuk, amíg a labda játékba nem kerül.

5.2.11.2.1. Ha a labda játékba kerülése után a rúgó játékos ismét megérinti a labdát, mielőtt azt egy másik játékos érintette volna, **közvetett szabadrúgást** kell ítélni. Ha a rúgó játékos kézzel érinti a labdát, és ezzel szabálytalanságot követ el:

5.2.11.2.1.1. Közvetlen szabadrúgást kell ítélni.

5.2.11.2.2. Büntetőrúgást kell ítélni, ha a szabálytalanság a rúgó játékos saját büntetőterületén belül történt, kivéve, ha a rúgó játékos kapus volt; ebben az esetben **közvetett szabadrúgást** kell ítélni.

5.2.11.2.3. Ha a kirúgás elvégzésekor az ellenfél játékosai azért tartózkodnak a büntetőterületen belül, mert nem volt idejük elhagyni azt, a játékvezető engedi a játék folytatását. Ha egy, a kirúgás elvégzésekor a büntetőterületen tartózkodó, vagy a labda játékba kerülése előtt oda belépő ellenfél-játékos a labdát a játékba kerülése előtt megérinti vagy megkísérli megszerezni, a kirúgást meg kell ismételni.

5.2.11.2.4. Ha egy játékos a labda játékba kerülése előtt belép a büntetőterületre, és szabálytalanságot követ el egy ellenféllel szemben, vagy az ellenfél követ el vele szemben szabálytalanságot, a kirúgást meg kell ismételni. A vétkes játékos a szabálytalanság jellegétől függően sárga lappal figyelmeztethető vagy piros lappal kiállítható.

5.2.11.2.5. Minden egyéb szabálytalanság esetén a rúgást meg kell ismételni.

5.2.11.3. A kirúgásra vonatkozó fenti szabályokat akkor is alkalmazni kell, amikor a kapus kézzel birtokba vesz egy játékban lévő labdát.

5.2.12. Szabálytalanságok büntetése

5.2.12.1. Ha a kapus által kézzel kidobott labda úgy halad át a felezővonalon, hogy előtte egyetlen játékost, sem a talajt sem érintette, a játékvezető az ellenfél javára **közvetett szabadrúgást** ítél a felezővonal bármely pontjáról.

5.2.12.2. Ha a kapus dobásából származó labdát a büntetőterületen belül bármely játékos megérinti, a kapus dobását **meg kell ismételni**.

5.2.13. Gólszerzés

5.2.13.1. A gól akkor érvényes, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon a kapufák között és a keresztléc alatt.

5.2.14. Szabálytalanságok és fegyelmezés

(A lesnél nem alkalmazandó.)

5.2.14.1. Közvetlen szabadrúgást kell ítélni, ha egy játékos az alábbi szabálytalanságok valamelyikét követi el ellenfelével szemben, és a játékvezető megítélése szerint a cselekmény gondatlan, felelőtlen, vagy túlzott mértékű erőbevetéssel történik:

5.2.14.1.1. testtel történő ütközés vagy meglökés;

5.2.14.1.2. ráugrás az ellenfélre;

5.2.14.1.3. rúgás vagy rúgás megkísérlése;

5.2.14.1.4. lökés;

5.2.14.1.5. ütés vagy ütés kísérlete (beleértve a fejelést is);

5.2.14.1.6. szerelés vagy a labdáért folytatott küzdelem;

5.2.14.1.7. ellenfél elgáncsolása vagy annak megkísérlése.

5.2.14.2. Ha a szabálytalanság testi érintkezéssel jár, közvetlen szabadrúgással kell büntetni.

5.2.14.2.1. Gondatlan a szabálytalanság, ha a játékos nem tanúsít kellő figyelmet vagy körültekintést a szerelés végrehajtásakor, illetve nem kellő elővigyázatossággal jár el. Ebben az esetben fegyelmi szankció alkalmazása nem szükséges.

5.2.14.2.2. Felelőtlen a szabálytalanság, ha a játékos figyelmen kívül hagyja az ellenfél veszélyeztetésének vagy a rá nézve várható következményeknek a kockázatát. A játékost figyelmeztetésben (sárga lap) kell részesíteni.

5.2.14.2.3. Túlzott mértékű erőbevetés esetén a játékos a szükséges mértéket meghaladó erőt használ, illetve veszélyezteteti ellenfele testi épségét. A játékost ki kell állítani (piros lap).

5.2.14.3. Közvetlen szabadrúgást kell ítélni akkor is, ha egy játékos az alábbi szabálytalanságok valamelyikét követi el:

5.2.14.3.1. szándékosan kézzel ér a labdához – kezezéses szabálytalanságot követ el (kivéve a kapust saját büntetőterületén belül);

5.2.14.3.2. visszatartja ellenfelét;

5.2.14.3.3. testi érintkezéssel akadályozza ellenfele mozgását;

5.2.14.3.4. megharap vagy leköp bármely, a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő személyt vagy a mérkőzés egy hivatalos személyét;

5.2.14.3.5. tárgyat dob a labdára, ellenfélre vagy a mérkőzés egy hivatalos személyére, illetve kézben tartott tárggyal érinti a labdát.

5.2.14.4. Közvetett szabadrúgást kell ítélni, ha egy játékos:

5.2.14.4.1. veszélyesen játszik;

5.2.14.4.2. testi érintkezés nélkül akadályozza ellenfele mozgását/előrehaladását;

5.2.14.4.3. játékvezető döntése ellen ellentmondást tanúsít, sértő, bántó vagy becsmérő szavakat és/vagy cselekedeteket használ, illetve egyéb szóbeli fegyelmi vétséget követ el;

5.2.14.4.4. megakadályozza, hogy a kapus kézből játékba hozza a labdát, illetve megkísérli megrúgni a labdát, miközben a kapus azt játékba hozza;

5.2.14.4.5. szándékosan olyan cselezkést alkalmaz (például fejjel, mellkassal vagy térdel játssza vissza a labdát a kapusnak szabadrúgásból vagy kirúgásból), amelynek célja a játékszabály megkerülése. A szabálytalanság akkor is büntetendő, ha a kapus végül nem érinti kézzel a labdát. Ha a cselezkést maga a kapus kezdeményezi, a kapus büntetendő;

5.2.14.4.6. a szabályzatban külön nem nevesített egyéb szabálytalanságot követ el, amely miatt a játékot figyelmeztetés vagy kiállítás céljából meg kell szakítani.

5.2.14.5. Közvetett szabadrúgást kell ítélni, ha a kapus saját büntetőterületén belül az alábbi szabálytalanságok valamelyikét követi el:

5.2.14.5.1. hat másodpercnél hosszabb ideig birtokolja a labdát kézzel vagy karral, mielőtt játékba hozná.

5.2.14.5.2. a labdát kézzel/karral érinti, miután azt elengedte, és mielőtt a labda egy másik játékost érintett volna.

5.2.14.5.3. a labdát kézzel/karral érinti, kivéve, ha a kapus egyértelműen megrúgta vagy megkísérelte megrúgni a labdát abból a célból, hogy azt játékba hozza, az alábbi esetek után:

5.2.14.5.3.1. A labdát egy csapattársa szándékosan a kapushoz rúgta.

5.2.14.5.3.2. A labdát közvetlenül egy csapattársa által végzett bedobásból (kick-in) kapta.

5.2.14.5.4. A kapus kézzel/karral birtokolja a labdát, amikor:

5.2.14.5.4.1. A labda a kezei között vagy a keze és bármely felület (például a talaj vagy a saját teste) között van, illetve a labdát a keze vagy karja bármely részével érinti, kivéve, ha a labda a kapusról lepattan, vagy a kapus védést hajtott végre.

5.2.14.5.4.2. A labdát kinyújtott, nyitott kezében tartja.

5.2.14.5.4.3. A labdát a földre pattogatja vagy a levegőbe dobja.

5.2.14.5.5. Az ellenfél nem támadhatja a kapust, amikor a kapus kézzel/karral birtokolja a labdát.

5.2.14.5.6. Veszélyes játék

5.2.14.5.6.1. Veszélyes játéknak minősül minden olyan cselekedet, amikor a labda megjátszására irányuló kísérlet közben valaki (beleértve magát a játékost is) sérülésének veszélyét idézi elő, valamint, amikor egy közeli ellenfelet sérüléstől való félelme miatt akadályoznak a labda megjátszásában.

5.2.14.5.7. Ellenfél előrehaladásának akadályozása testi kontaktus nélkül:

5.2.14.5.7.1. Az ellenfél előrehaladásának akadályozása azt jelenti, hogy egy játékos az ellenfél irányába mozog annak érdekében, hogy akadályozza, blokkolja, lassítsa vagy irányváltoztatásra kényszerítse őt, amikor a labda egyik játékos számára sincs megjátszható közelségben.

5.2.14.5.7.2. Minden játékosnak joga van elfoglalni helyzetét a játéktéren; az, hogy valaki egy ellenfél útjába kerül, nem ugyanaz, mint amikor egy játékos szándékosan az ellenfél irányába halad.

5.2.14.5.7.3. Egy játékos megvédheti (fedezheti) a labdát úgy, hogy az ellenfél és a labda közé helyezkedik, amennyiben a labda megjátszható közelségben van, és az ellenfelet nem tartja távol karjával vagy testével. Ha a labda megjátszható közelségben van, az ellenfél a játékost szabályos, testtel történő ütközéssel megtámadhatja.

5.2.14.6. Minden szabálytalanság közvetett szabadrúgást eredményez (kivéve a büntetőrúgást = közvetlen szabadrúgás).

5.2.14.7. Ha egy játékost kiállítanak a mérkőzésről (két sárga lapot vagy piros lapot kap), ez a játékos nem térhet vissza a játéktérre. Csapatának két percig emberhátrányban kell játszania.

5.2.14.7.1. A két perc leteltének ellenőrzése az első számú játékvezető (vezető játékvezető) feladata.

5.2.14.7.2. A két perc leteltével a cserejátékos akkor léphet a pályára, amikor arra a játékvezető engedélyt ad, valamint amikor a labda játékon kívül van.

5.2.15. A játék újraindítására vonatkozó kivétel

5.2.15.1. A védekező csapat saját büntetőterületén belül megítélt minden szabadrúgást a kapus által végrehajtott kidobással kell újraindítani.

5.2.16. Szabadrúgás

5.2.16.1. Az ellenfél játékosainak minden szabadrúgás esetén legalább öt méter távolságra kell helyezkedniük a labdától.

5.2.16.2. Ha a támadó csapat javára közvetett szabadrúgást ítélnék a büntetőterületen belül, a gólvonaltól számított öt méteren belül, a játékezőnek a labdát a gólvonaltól öt méterre kell elhelyeznie.

5.2.17. Büntetőrúgás

5.2.17.1. A büntetőrúgást a hétméteres pontról (büntetőpont) kell elvégezni. A rúgást végző játékos és a kapus kivételével minden játékosnak a büntetőterületen (és a büntetőterületet jelölő íven) kívül kell tartózkodnia. A kapusnak a büntetőrúgás elvégzéséig a gólvonalán kell állnia.

5.2.18. Berúgás oldalról (kick-in) – a nagypályás labdarúgás bedobásának megfelelő szabály

5.2.18.1. Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad az oldalvonalon, azt az ellenfél csapatának egy játékosa hozza játékba oldalról történő berúgással arról a helyről (az oldalvonalon), ahol a labda elhagyta a játékteret. A labdának a rúgás előtt mozdulatlanul kell lennie. A labda akkor kerül játékba, amikor azt megrúgták és egyértelműen elmozdult. A rúgást végző játékos a labdát nem játszhatja meg újra addig, amíg azt egy másik játékos nem érintette. Az ellenfél játékosainak legalább öt méterre kell helyezkedniük attól a ponttól, ahonnan a rúgást végzik.

5.2.18.2. Közvetlenül oldalról történő berúgásból gól nem szerezhető.

5.2.18.3. A kapus nem érintheti kézzel a labdát, ha azt közvetlenül csapattársa oldalról történő berúgásból juttatta neki.

5.2.18.4. A kapus nem érintheti kézzel a labdát azt követően, hogy azt csapattársa szándékosan neki rúgta.

5.2.19. Szabálytalanságok büntetése

5.2.19.1. Ha az oldalról berúgást végző játékos a labdát másodszor is megjátssza, mielőtt azt egy másik játékos érintette volna, az ellenfél csapata javára **közvetett szabadrúgást** kell ítélni a szabálytalanság helyéről.

5.2.20. Szögletűrúgás

5.2.20.1. A támadó csapat javára kell ítélni, amikor a védekező csapat egyik játékosa a saját alapvonalán túlra rúgja a labdát.

5.2.20.2. Az ellenfél játékosainak legalább öt méterre vissza kell vonulniuk a labdától.

5.2.21. Ivószünet

5.2.21.1. Rendkívüli hőség esetén a Versenybizottság hivatalos képviselője (például a pályafelelős) jelezheti a játékvezetőnek, hogy alkalmazzon ivószünetet (legfeljebb három perc időtartamban meghatározott) a játék természetes megszakításakor, körülbelül mindkét félidő felénél.

5.2.22. Hosszabbítás / Büntetőrúgások

5.2.22.1. Normál bajnoki mérkőzéseken a döntetlen végeredménynek minősül.

5.2.22.2. Tornamérkőzéseken két öt perces hosszabbítási időszakot kell alkalmazni.

5.2.22.3. Ha a mérkőzés állása a hosszabbítás után is döntetlen, a mérkőzés eldöntésére büntetőrúgásokat kell alkalmazni.

5.2.22.3.1. A játékvezető kijelöli azt a kaput, amelyre a büntetőrúgásokat végrehajtják.

5.2.22.3.2. A játékvezető pénzfeldobást végez, és az a csapat, amelynek kapitánya megnyeri a sorsolást, eldöntheti, hogy az első vagy a második büntetőt végzi el.

5.2.22.3.3. Mindkét csapat felelős azért, hogy kiválasszon öt játékost a mérkőzés végén a játéktéren tartózkodó játékosok közül, valamint meghatározza a büntetőrúgások sorrendjét.

5.2.22.3.4. Öt büntetőrúgás után a magasabb pontszámot elérő csapatot kell győztesnek nyilvánítani.
A játékvezető nyilvántartást vezet a végrehajtott büntetőrúgásokról.

5.2.22.3.5. Az alább részletezett feltételek figyelembevételével mindkét csapat öt-öt büntetőrúgást végez.

5.2.22.3.6. A csapatok felváltva végzik el a büntetőrúgásokat.

5.2.22.3.7. Ha a csapatok öt-öt rúgásának befejezése előtt az egyik csapat több gólt szerzett, mint amennyit a másik csapat az összes hátralévő rúgás sikeres végrehajtása esetén szerezhethetne, további rúgásokat nem kell elvégezni.

- 5.2.22.3.8.** Ha mindkét csapat öt-öt büntetőrúgás után ugyanannyi gólt szerzett, vagy egyik sem szerzett gólt, a büntetőrúgásokat ugyanebben a sorrendben folytatni kell mindaddig, amíg az egyik csapat azonos számú rúgásból több gólt nem ér el, mint az ellenfél.
- 5.2.22.3.9.** Ha a kapus a büntetőpontról végzett rúgások során megsérül, és kapusként nem tudja folytatni a játékot, egy kijelölt cserejátékoskal helyettesíthető.
- 5.2.22.3.10.** Az előző eset kivételével csak azok a játékosok jogosultak büntetőrúgást végezni, akik a mérkőzés végén – és adott esetben a hosszabbítás végén – a játéktéren tartózkodtak.
- 5.2.22.3.11.** Ha a mérkőzés végén az egyik csapatnak több játékosa van, mint az ellenfélnek, a csapat létszámát csökkentenie kell az ellenfél létszámával megegyező számra. A csapatkapitánynak tájékoztatnia kell a játékvezetőt a kihagyott játékos nevééről és mezszámáról. A játékvezetőnek biztosítania kell, hogy mindkét csapatból azonos számú játékos maradjon a kezdőkörben, és ezek a játékosok végezzék el a büntetőrúgásokat.
- 5.2.22.3.12.** Minden büntetőrúgást más játékosnak kell végrehajtania, és minden jogosult játékosnak el kell végeznie egy rúgást, mielőtt bármely játékos második rúgást végezhetne.
- 5.2.22.3.13.** Miután minden jogosult játékos végrehajtott egy büntetőrúgást, a következő körben nem kötelező ugyanazt a sorrendet követni, mint az első körben.
- 5.2.22.3.14.** Egy jogosult játékos bármikor helyet cserélhet a kapussal a büntetőpontról végzett rúgások során.
- 5.2.22.3.15.** Egyesített Sportprogramokon (Unified Sports) büntetőrúgások esetén a sportolók és partnerek felváltva végzik a rúgásokat, és minden csapat esetében a sportolónak kell elvégeznie az első büntetőrúgást.

5.2.23. Edzői tevékenység a kispad területéről

- 5.2.23.1.** Mindkét csapat számára biztosítani kell egy cserepad-területet.
- 5.2.23.2.** Minden cserepad-területet egy kijelölt, felfestett téglalap határoz meg, amelynek hossza 15 méter, és amely az oldalvonal mellett helyezkedik el, legalább 5 méterre az oldalvonaltól, valamint a felezővonaltól számított 10 méteren belül.

5.2.23.3. Mindegyik kijelölt területen cserepadot kell biztosítani a csapat számára.

5.2.23.4. Az edzőknek és a cserejátékosoknak a mérkőzés teljes ideje alatt a cserepad területén belül kell tartózkodniuk. Egyidejűleg csak egy edző állhat fel. Ennek be nem tartása azt eredményezheti, hogy az edzőt a játékvezető elküldi a játéktérrel. Az edzőktől elvárható, hogy edzői tevékenységüket egyszerű, szóbeli biztatásra korlátozzák.

5.2.23.5. A játékosokkal vagy a hivatalos személyekkel szembeni szóbeli bántalmazás, illetve az oldalvonal mellől történő túlzott és kifejezetten utasító jellegű edzői tevékenység sportszerűtlen magatartásnak minősülhet, és a játékvezető figyelmeztetését vonhatja maga után. Ha az ilyen magatartás folytatódik, a játékvezető az érintett edzőt elküldheti a játéktérrel.

5.3. Nagypályás labdarúgás (11 a 11 elleni csapatverseny)

5.3.1. A játéktér

5.3.1.1. A nagypályás labdarúgó mérkőzéseken (11-11) a játékterének téglalap alakúnak kell lennie. Az oldalvonal hosszának nagyobbnak kell lennie a gólvonal hosszánál.

5.3.1.2. A játéktér maximális mérete 120 méter × 90 méter, minimális mérete 90 méter × 45 méter.

5.3.1.3. A kapu mérete 7,32 méter × 2,44 méter.

5.3.1.4. Ajánlott játékelület a természetes füves pálya.

5.3.2. A labda

5.3.2.1. 8–12 éves korosztály: 4-es méretű labda, amelynek kerülete legfeljebb 66 cm (26 hüvelyk), és legalább 63,5 cm (25 hüvelyk).

5.3.2.2. Minden más játékos esetében: 5-ös méretű labda, amelynek kerülete legfeljebb 70 cm (28 hüvelyk), és legalább 68 cm (27 hüvelyk).

5.3.3. A játékosok száma

5.3.3.1. A nevezhető játékoskeret létszámát a Versenybizottság határozza meg. A Speciális Olimpia Világjátékokon a játékoskeret legfeljebb 16 játékosból állhat.

5.3.3.2. A mérkőzést két csapat játssza, amelyek mindegyike legfeljebb tizenegy játékosból áll, akik közül az egyik a kapus. Egyidejűleg legalább hét játékosnak kell a játéktéren tartózkodnia.

5.3.3.3. **Cserejátékosok:** A csapatok játékoskeretben szereplő valamennyi cserejátékost szerepeltethetik a mérkőzésen. A lecserélt játékos a cserét követően nem térhet vissza a játéktérre. E szabály alól a Versenybizottság kivételt tehet (például az alacsonyabb

képességszintű divíziókban), ha megítélése szerint a mérkőzés színvonalát jelentősen és hátrányosan befolyásolná e szabály alkalmazása. Ilyen esetekben „korlátlan” csere engedélyezhető, amelynek értelmében a lecserélt játékosok visszatérhetnek a játéktérre. Annak eldöntését, hogy melyik szabály kerül alkalmazásra, a rendezvény előtt kellő időben közölni kell a résztvevő csapatokkal.

5.3.4. A játékosok felszerelése

5.3.4.1. A mezeken jól látható mezszámnak kell szerepelnie.

5.3.4.2. Sípcsontvédő használata kötelező.

5.3.4.3. Fém stoplik használata nem megengedett.

5.3.5. A játékvezető

5.3.5.1. Valamennyi mérkőzést egy játékvezető vezet, aki teljes jogkörrel rendelkezik a Labdarúgás Játékszabályainak alkalmazására és betartatására az általa vezetett mérkőzés során.

5.3.6. A játékvezető asszisztens

5.3.6.1. Minden mérkőzésre két játékvezető-asszisztent kell kijelölni.

5.3.7. A mérkőzés időtartama

5.3.7.1. A Versenybizottság módosíthatja a mérkőzés játékidéjét (a standard két, egyenként 45 perces félidőtől eltérően), a mérkőzésen részt vevő csapatok képességszintjétől és általános fizikai állapotától függően.

5.3.7.2. A mérkőzés megengedett minimális időtartama két, egyenként 20 perces félidő.

5.3.8. A játék kezdete

5.3.8.1. A kezdőrúgást végző játékos kivételével minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodnia.

5.3.8.2. A labdának mozdulatlanak kell lennie a kezdőponton.

5.3.8.3. A játékvezető jelt ad a kezdőrúgás elvégzésére.

5.3.8.4. A labda akkor van játékban, amikor megrúgják és egyértelműen elmozdul.

5.3.8.5. A kezdőrúgásból közvetlenül gól szerezhető az ellenféllel szemben; ha a labda közvetlenül a kezdőrúgást végző játékos saját kapujába jut, az ellenfél javára szögletűgást kell ítélni.

5.3.9. A labda játékban és játékon kívül

- 5.3.9.1.** Ha a labda teljes terjedelmével áthalad az oldalvonalon, bedobást kell ítélni.
- 5.3.9.2.** Ha a labda teljes terjedelmével áthalad az alapvonalon, kirúgást vagy szögletűgást kell ítélni.
- 5.3.9.3.** A labda csak akkor tekintendő játékon kívülnek, ha teljes terjedelmével áthaladt a vonalon.

5.3.10. A gól meghatározása

- 5.3.10.1.** Gólt akkor kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmével áthaladt a gólvonalon (alpvonal), a kapufák között és a keresztléc alatt.

5.3.11. Szabálytalanságok és sportszerűtlen magatartás

- 5.3.11.1.** A gáncsolás, lökés, kezezés vagy az ellenfél szabálytalan akadályozása **közvetlen szabadrúgást** eredményez. Az ellenfél akadályozása vagy veszélyes játék **közvetett szabadrúgást** eredményez.
- 5.3.11.2.** Ha egy játékost kiállítanak a mérkőzésről (két sárga lap vagy piros lap miatt), a játékos nem térhet vissza a mérkőzésre. Csapatának a mérkőzés hátralévő részében emberhátrányban kell játszania.

5.3.12. Szabadrúgás

- 5.3.12.1.** Az ellenfél játékosainak minden szabadrúgás esetén legalább 9,15 méterre (10 yardra) kell tartózkodniuk a labdától.

5.3.13. Büntetőrúgás

- 5.3.13.1.** A büntetőrúgást a büntetőpontról kell elvégezni. A rúgást végző játékos és a kapus kivételével minden játékosnak a büntetőterületen és a büntetőíven kívül kell tartózkodnia. A kapusnak a büntetőrúgás elvégzéséig a saját gólvonalán kell állnia.

5.3.14. Bedobás

- 5.3.14.1.** Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad az oldalvonalon, azt a labdát utoljára érintő játékosal ellentétes csapat egyik játékosa bedobással hozza játékba arról a helyről (az oldalvonalon), ahol a labda áthaladt a vonalon. A bedobást végző játékos a labdát nem játszhatja meg újra mindaddig, amíg azt egy másik játékos nem érintette. Az ellenfél játékosainak legalább 5 méterre tartózkodniuk attól a helytől, ahonnan a bedobást végzik.
- 5.3.14.2.** Bedobásból közvetlenül gól nem szerezhető.

5.3.15. Szögletűgás

- 5.3.15.1.** A támadó csapat javára kell szögletűgást ítélni, amikor a védekező csapat egyik játékosa a saját alapvonalán átrúgja a labdát.

- 5.3.15.2.** Az ellenfél játékosainak legalább 9,15 méterre (10 yardra) kell tartózkodniuk a labdától.

5.3.16. Ivószünet

- 5.3.16.1.** Rendkívüli hőség esetén a Versenybizottság hivatalos képviselője (például a pályafelelős) jelezheti a játékvezetőnek, hogy alkalmazzon ivószünetet (legfeljebb három perc időtartamban) a játék természetes megszakításakor, körülbelül mindkét félidő felénél.

5.3.17. Hosszabbítás/Büntetőrúgások

- 5.3.17.1.** Normál bajnoki rendszerű mérkőzéseken a döntetlen végeredménynek minősül.
- 5.3.17.2.** Tornamérkőzéseken két, egyenként hét és fél perces hosszabbítási félidőt kell alkalmazni.
- 5.3.17.3.** Tornamérkőzéseken a hosszabbítás félidejei egyenként hét és fél percig tartanak.
- 5.3.17.4.** Ha a mérkőzés a hosszabbítás két félideje után is döntetlen, a mérkőzés eredményének eldöntésére büntetőrúgásokat kell alkalmazni.
- 5.3.17.4.1.** A játékvezető kijelöli azt a kaput, amelyre a büntetőrúgásokat végrehajtják.
- 5.3.17.4.2.** A játékvezető pénzfeldobást végez, és az a csapat, amelynek kapitánya megnyeri a sorsolást, eldöntheti, hogy az első vagy a második büntetőt végzi el.
- 5.3.17.4.3.** Mindkét csapat felelős azért, hogy kiválasszon öt játékost a mérkőzés végén a játéktéren tartózkodó játékosok közül, valamint meghatározza a büntetőrúgások végrehajtásának sorrendjét.
- 5.3.17.4.4.** Öt büntetőrúgás után a több gólt szerző csapatot kell győztesnek nyilvánítani. A játékvezető jegyzőkönyvet vezet a végrehajtott büntetőrúgásokról.
- 5.3.17.4.5.** Az alább részletezett feltételek figyelembevételével mindkét csapat öt-öt büntetőrúgást végez.
- 5.3.17.4.6.** A csapatok felváltva végzik el a büntetőrúgásokat.
- 5.3.17.4.7.** Ha az öt-öt büntetőrúgás befejezése előtt az egyik csapat több gólt szerzett, mint amennyit a másik csapat az összes hátralévő rúgás sikeres végrehajtása esetén szerezhetne, további rúgásokat nem kell elvégezni.

- 5.3.17.4.8.** Ha mindkét csapat öt-öt büntetőrúgás után ugyanannyi gólt szerzett, vagy egyik csapat sem szerzett gólt, a büntetőrúgásokat ugyanebben a sorrendben folytatni kell mindaddig, amíg az egyik csapat azonos számú rúgásból több gólt nem szerez, mint az ellenfél.
- 5.3.17.4.9.** Ha a kapus a büntetőpontról végzett rúgások során megsérül, és kapusként nem tudja folytatni a játékot, egy nevezett cserejátékossal helyettesíthető, feltéve, hogy csapata a versenyszabályzatban engedélyezett maximális számú cserét még nem használta fel.
- 5.3.17.4.10.** Az előző pontban meghatározott eset kivételével csak azok a játékosok jogosultak büntetőrúgást végezni, akik a mérkőzés végén – és adott esetben a hosszabbítás végén – a játéktéren tartózkodtak.
- 5.3.17.4.11.** Ha a mérkőzés végén az egyik csapatnak több játékosa van, mint az ellenfélnek, létszámát az ellenfél játékosainak számával megegyezőre kell csökkentenie. A csapatkapitánynak tájékoztatnia kell a játékvezetőt a kihagyott játékos nevééről és mezszámáról. A játékvezetőnek biztosítania kell, hogy mindkét csapatból azonos számú játékos maradjon a kezdőkörben, és ezek a játékosok végezzék el a büntetőrúgásokat.
- 5.3.17.4.12.** Minden büntetőrúgást más játékosnak kell végrehajtania, és minden jogosult játékosnak el kell végeznie egy rúgást, mielőtt bármely játékos második rúgást végezhetne.
- 5.3.17.4.13.** Miután minden jogosult játékos végrehajtott egy büntetőrúgást, a következő körben nem kötelező ugyanazt a sorrendet követni, mint az első körben.
- 5.3.17.4.14.** Egy jogosult játékos bármikor helyet cserélhet a kapussal a büntetőpontról végzett rúgások során.
- 5.3.17.4.15.** Egyesített sportprogramokon (Unified Sports) elvégzett büntetőrúgások esetén minden sportolónak és partnernek felváltva kell végrehajtania a büntetőrúgásokat, és minden csapat esetében a sportolónak kell elvégeznie az első büntetőrúgást. Csak azok a játékosok vehetnek részt a büntetőrúgásokban, akik a második hosszabbítási időszak végén a játéktéren tartózkodtak.

5.3.18. Edzői tevékenység a kispad területéről

- 5.3.18.1.** Mindkét csapat számára cserepad-területet kell biztosítani.
- 5.3.18.2.** Minden cserepad-területet egy kijelölt, felfestett, 15 méter hosszú téglalap határoz meg, amely az oldalvonal mellett, attól legalább 5

méterre, valamint a felezővonalától számított 10 méteren belül helyezkedik el.

5.3.18.3. Minden kijelölt területen cserepadot kell biztosítani a csapat számára.

5.3.18.4. Az edzőknek és a cserejátékosoknak a mérkőzés teljes ideje alatt a cserepad területén belül kell tartózkodniuk. Egyidejűleg csak egy edző állhat fel. Ennek be nem tartása azt eredményezheti, hogy az edzőt a játékvezető elküldi a játéktérrel.

5.3.18.5. Az edzőktől elvárható, hogy edzői tevékenységüket egyszerű, szóbeli biztatásra korlátozzák.

5.3.18.6. A játékosokkal vagy a hivatalos személyekkel szembeni szóbeli bántalmazás, illetve az oldalvonal mellől történő túlzott és kifejezetten utasító jellegű edzői tevékenység sportszerűtlen magatartásnak minősülhet, és a játékvezető figyelmeztetését vonhatja maga után. Ha az ilyen magatartás folytatódik, a játékvezető az érintett edzőt elküldheti a játéktérrel.

5.4. Futsal

5.4.1. Az adott játékváltozat esetében a Speciális Olimpia szabályai a FIFA hatályos Futsal játékszabályait követik.

5.5. Egyesített sportprogram (Unified Sport) - (11-es, 8-as, 7-es és 5-ös csapat, valamint futsal)

5.5.1. A játékosok száma

5.5.1.1. A játékoskeretben a sportolók és partnerek számának arányosnak kell lennie.

5.5.1.2. A mérkőzés során egy csapat létszáma nem haladhatja meg az alábbiakban meghatározott értékeket:

5.5.1.2.1. 11 fős csapat: A csapat a verseny során legfeljebb 11, legalább 7 játékosal játszhat. Kizárólag az alábbi összeállítások engedélyezettek:

- 6 sportoló és 5 partner
- 5 sportoló és 5 partner
- 5 sportoló és 4 partner
- 4 sportoló és 4 partner
- 4 sportoló és 3 partner

5.5.1.2.1.1. Az előírt arány be nem tartása a mérkőzés elvesztését eredményezi.

5.5.1.2.1.2. Ha egy sportoló vagy partner piros lapot kap, egyetlen csapattárs sem kötelezhető arra, hogy az előírt *Unified Sports* csapatösszetétel arányának fenntartása érdekében elhagyja a játékteret.

5.5.1.2.2. 8 fős csapat: A csapat a verseny során legfeljebb 8, legalább 5 játékoskal játszhat. Kizárólag az alábbi összeállítások engedélyezettek:

- 4 sportoló és 4 partner
- 4 sportoló és 3 partner
- 3 sportoló és 3 partner
- 3 sportoló és 2 partner

5.5.1.2.2.1. Az előírt arányok be nem tartása a mérkőzés elvesztését eredményezi.

5.5.1.2.3. 7 fős csapat: A csapat a verseny során legfeljebb 7, legalább 5 játékoskal játszhat. Kizárólag az alábbi összeállítások engedélyezettek:

- 4 sportoló és 3 partner
- 3 sportoló és 3 partner
- 3 sportoló és 2 partner

5.5.1.2.3.1. Az előírt arány be nem tartása a mérkőzés elvesztését eredményezi.

5.5.1.2.4. 5 fős csapat és Futsal: A csapat a verseny során legfeljebb 5, legalább 3 játékoskal játszhat. Kizárólag az alábbi összeállítások engedélyezettek:

- 3 sportoló és 2 partner
- 2 sportoló és 2 partner
- 2 sportoló és 1 partner

5.5.1.2.4.1. Az előírt arány be nem tartása a mérkőzés elvesztését eredményezi.

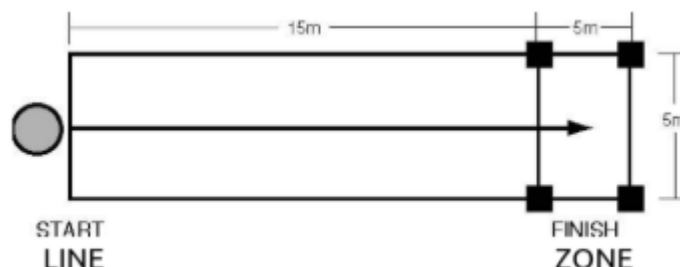
5.5.1.3. Minden csapatnak rendelkeznie kell egy felnőtt, a játékban részt nem vevő edzővel, aki felelős a csapat összeállításáért és a csapat magatartásáért.

5.6. Egyéni készségverseny (Individual Skills Competition – ISC)

5.6.1. Az ISC három versenyszámból áll: labdavezetésből, lövésből, valamint futásból és rúgásból. A versenyzőknek először egy divízióbesorolási fordulón kell részt venniük, amely során minden sportoló egyszer teljesíti mindhárom versenyszámot. A három versenyszámban elért összpontszám alapján a

játékosokat a verseny (érem)fordulóra a hozzájuk hasonló képességű versenyzőkkel azonos divíziókba sorolják. Az éremfordulóban minden játékos kétszer teljesíti mindhárom versenyszámot. A két forduló összpontszámát összeadják, és ez adja a végső pontszámot.

5.6.1.1. Egyéni készségverseny – 1. versenyszám: Labdavezetés



5.6.1.1.1 Felszerelés

5.6.1.1.1.1. 4-es vagy 5-ös méretű labdák, jelölőszalag vagy kréta, valamint négy nagy bója a célterület kijelöléséhez.

5.6.1.1.2. A versenyszám leírása

5.6.1.1.2.1. A játékos a rajtvonaltól a célzónáig vezeti a labdát, miközben a kijelölt sávon belül marad. A célzónát bójákkal és krétával is ki kell jelölni. Az időmérést akkor kell megállítani, amikor a játékos és a labda is megállt a célzónán belül. Ha a játékos túlfut vagy túlgurítja a labdát a célzónán, a labdát vissza kell vezetnie a célzónába a versenyszám befejezéséhez.

5.6.1.1.3. Pontozás

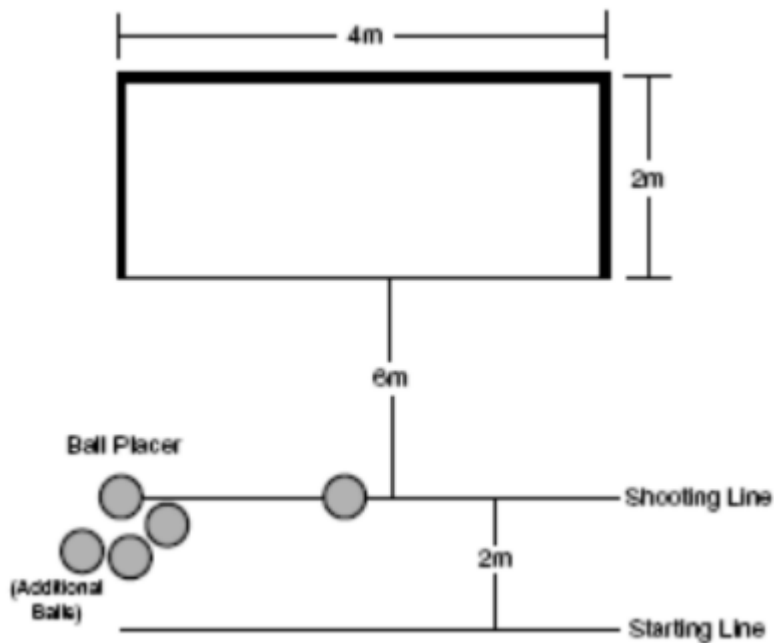
5.6.1.1.3.1. A játékos labdavezetésével eltelt időt (másodpercben) az alábbi pontozási skála alapján pontszámmá kell átszámítani. Öt pont levonás jár minden olyan esetben, amikor a labda áthalad a sáv oldalvonalán, illetve, ha a játékos kézzel érinti a labdát.

Megjegyzés: Ha a labda áthalad az oldalvonalon, a játékvezető azonnal egy másik labdát helyez a sáv közepére, a sáv azon pontjával szemközt, ahol a labda elhagyta a játékteret.

5.6.1.1.4. Pontszám-átváltási táblázat:

Dribble Time (Seconds)	Point Score
5–10	60 points
11–15	55 points
16–20	50 points
21–25	45 points
26–30	40 points
31–35	35 points
36–40	30 points
41–45	25 points
46–50	20 points
51–55	15 points
55 or more	10 points

5.6.1.2. Egyéni készségverseny – 2. versenyszám: Lövés



5.6.1.2.1. Felszerelés

5.6.1.2.1.1. 4-es vagy 5-ös méretű labdák, jelölőszalag vagy kréta, valamint 4 méter széles és 2 méter magas, hálószerű ellátott 5-ös kapu.

5.6.1.2.2. Leírás

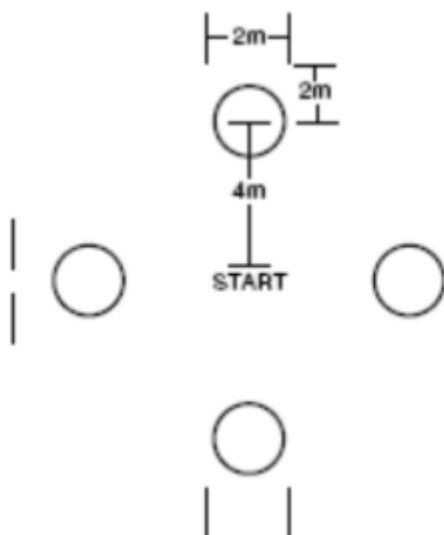
5.6.1.2.2.1. A sportoló a rajtvonalról indul, majd előre sétál vagy fut, és hat méter távolságból kapura rúgja a labdát. A sportoló a labdát csak egyszer rúghatja meg. Ezt követően visszatér a vonalhoz. A labdaelhelyező (hivatalos személy) elhelyezi a következő labdát a rúgáshoz. A sportoló megismétli a gyakorlatot.

Összesen öt lövést kell végrehajtani. Amikor a játékos elrúgja az utolsó labdát, az időmérést le kell állítani; a teljes idő legfeljebb két perc lehet.

5.6.1.2.3. Pontozás

5.6.1.2.3.1. Minden sikeres gól 10 pontot ér.

5.6.1.3. Egyéni készségverseny – 3. versenyszám: Futás és rúgás



5.6.1.4. Felszerelés

5.6.1.4.1. Négy darab, 4-es vagy 5-ös méretű labda.

5.6.1.4.2. Egy központi rajtpontot kell kijelölni.

5.6.1.4.3. Minden labda előtt 2 méterrel egy 2 méter széles célkaput kell kialakítani (bójákkal vagy zászlókkal).

5.6.1.5. A versenyszám leírása

5.6.1.5.1. A játékos a rajtjelzőnél kezdi a gyakorlatot. A sportoló bármelyik labdához odafut, és a labdát a célkapun keresztül rúgja. A sportoló a labdát csak egyszer rúghatja meg. Ezt követően a játékos egy másik labdához fut, és azt is egy célkapun keresztül rúgja. Amikor a játékos elrúgja az utolsó labdát, az időmérést le kell állítani.

5.6.1.6. Pontozás

5.6.1.6.1. A játékos indulásától az utolsó labda elrúgásáig eltelt teljes időt (másodpercben) rögzíteni kell, majd azt az alábbi átváltási táblázat alapján pontszámmá kell alakítani.

5.6.1.6.2 Minden olyan labdáért, amelyet a játékos sikeresen a célkapun keresztül rúg, 5 bónuszpont jár.

5.6.1.7. Pontszám-átváltási táblázat

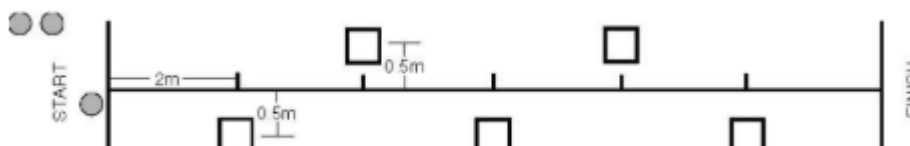
Dribble Time (Seconds)	Point Score
11–15	50 Points
16–20	45 points
21–25	40 points
26–30	35 points
31–35	30 points
36–40	25 points
41–45	20 points
46–50	15 points
51–55	10 points
55 or more	5 points

6. LABDARÚGÓ CSAPATKÉSZSÉG-FELMÉRŐ TESZT

6.1. Versenyszámok

Az alábbi tesztek kizárólag a játékosok és a csapatok képességszintjének meghatározására, az első körös besoroláshoz (divisioning) használhatók. Nem tévesztendő össze az 5. fejezetben található Egyéni készségversenyekkel.

6.1.1. Labdarúgó csapatkészség-felmérő teszt – Labdavezetés



6.1.1.1. Elrendezés

6.1.1.1.1. 12 méteres labdavezetési szlalom: öt, legalább kb. 46 cm (18 hüvelyk) magas bója, egymástól 2 méter távolságra, a középvonaltól 0,5 méterrel eltolva, váltakozó elrendezésben. A rajtvonalnál három-öt labda.

6.1.1.2. Teszt

6.1.1.2.1. Időtartam: egy perc.

6.1.1.2.2. A játékos a lehető leggyorsabban vezeti végig a labdát a szlalomon, és valamennyi bóját megkerüli.

6.1.1.2.3. A játékos a labdát a célvonalon túl hagyja (a labdának meg kell állnia), majd viassasprintel a rajthoz.

6.1.1.2.4. Ha maradt idő, a játékos a második labdával kezdi újra a gyakorlatot.

6.1.1.2.5. A játékos addig ismétli a gyakorlatot, amíg le nem telik az egy perc.

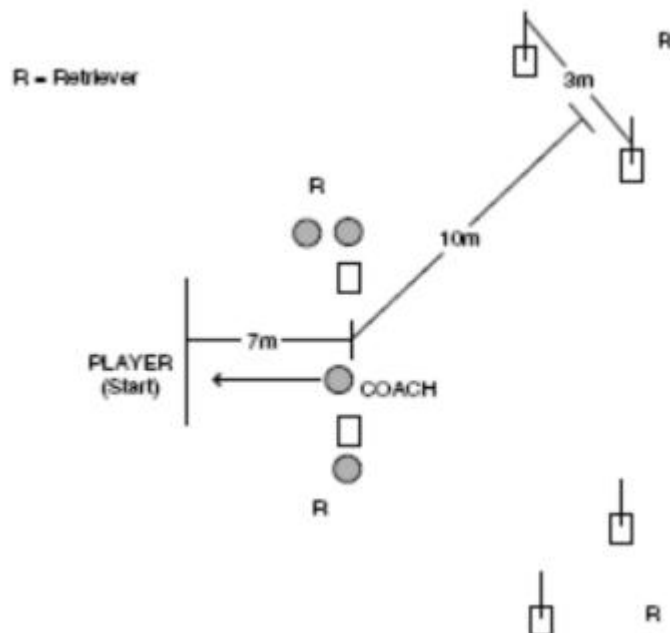
6.1.1.2.6. Az egy perc leteltét sípszó jelzi, amely a teszt végét jelenti.

6.1.1.3. Pontozás

6.1.1.3.1. A játékos minden helyesen, kívülről megkerült bójáért 5 pontot kap (azaz egy sikeres teljesítés 25 pontot ér).

6.1.1.3.2. A feldöntött bóják nem számítanak.

6.1.2. Labdarúgó csapatkésztség-felmérő teszt – Labdavezetés és passz



6.1.2.1. Elrendezés

6.1.2.1.1. Két bója egy „passzolási kapu” kialakításához, egymástól öt méter távolságra, a rajtvonaltól hét méterre.

6.1.2.1.2. Két passzolósi „célkapu” (bóják és lehetőség szerint egy méter magas zászlók), az ábrán látható módon.

6.1.2.1.3. Négy-nyolc labda. (Ha kevés labda áll rendelkezésre, négy labda is használható, de hatékony labdavisszajuttatási rendszert kell biztosítani, hogy a labdák visszakerüljenek az edzőhöz.)

6.1.2.2. Teszt

6.1.1.2.1. Időtartam: egy perc.

6.1.1.2.2. Az edző mérsékelt sebességgel a várakozó játékos felé gurítja a labdát.

6.1.1.2.3. A játékos várakozhat a vonalon, vagy a labda elgurítása után elindulhat felé.

6.1.1.2.4. A játékos átveszi a labdát, majd labdavezetéssel áthalad a passzolási kapun.

6.1.1.2.5. Az edző véletlenszerűen szóban és kézjelzéssel jelzi, hogy a bal vagy a jobb oldali célkaput kell megcélozni.

6.1.1.2.6. A játékos addig vezetheti a labdát, ameddig szeretné, mielőtt a labdát a célkapun keresztül passzolja.

6.1.1.2.7. Az edző a következő labdát azonnal a játékos felé gurítja, amint a játékos visszatér a rajtvonalhoz.

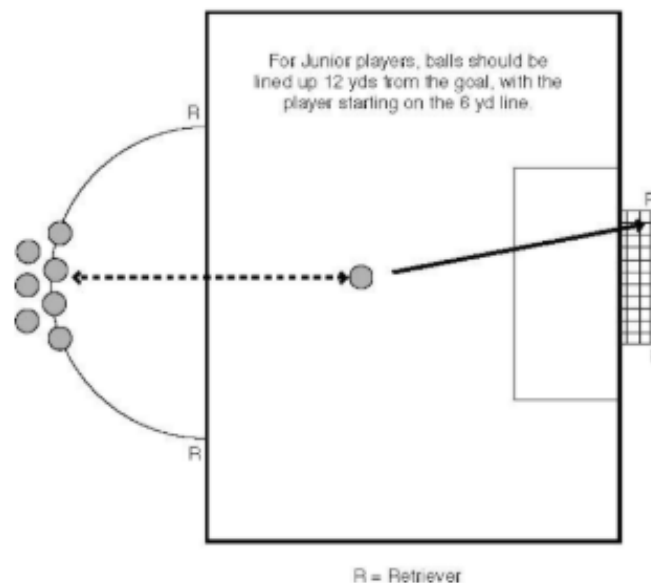
6.1.1.2.8. Egy perc elteltével sípszó jelzi a teszt végét.

6.1.2.3. Pontozás

6.1.2.3.1. A játékos minden, célkapun sikeresen keresztülpasszolt labdáért 10 pontot kap.

6.1.2.3.2. Ha a labda eltalálja a bóját, majd azon áthaladva bejut a célkapuba, a passz sikeresnek számít.

6.1.3. Labdarúgó csapatkésztség-felmérő teszt – Lövés



6.1.3.1. Elrendezés

6.1.3.1.1. Büntetőterület és hálóval ellátott szabályos kapu szabványos méretű pályán.

6.1.3.1.2. Négy-nyolc labda a büntetőív felső részénél. (Ha kevés labda áll rendelkezésre, a teszt négy-öt labdával is elvégezhető, megfelelő labdavisszaszerzési és -visszajuttatási rendszer biztosításával.)

6.1.3.2. Teszt

6.1.3.2.1. A játékos a büntetőpontról indul. Az első labdához fut, felveszi a labdát, majd labdavezetéssel a büntetőterületre viszi, és kapura lő. A cél a labda levegőből, a kapuba történő belövése.

6.1.3.2.2. A játékos a büntetőterületen belül tetszőleges távolságról elvégezheti a lövést.

6.1.3.2.3. Amint a játékos elvégezte a lövést, visszatér, és egy másik labdával megismétli a gyakorlatot.

6.1.3.2.4. Egy perc elteltével sípszó jelzi a teszt végét.

6.1.3.3. Pontozás

6.1.3.3.1. A játékos 10 pontot kap minden olyan lövésért, amely a játékos lábától a kapuig a levegőben halad; 5 pontot kap minden olyan lövésért, amely a kapuba való bejutás előtt érinti a talajt.