

Miskolc Városi Diáksport Szövetség

3528 Miskolc, Sík u. 16.

E-mail: miskolc.diaksport@gmail.com

Honlap: www.mvdsz.hu



II.KORCSOPORTOS LABDARÚGÁS DIÁKOLIMPIA KÖRZETI SELEJTEZŐ 2018/2019. tanév

A VERSENY CÉLJA: - Versenylehetőség biztosítása, a sportág népszerűsítése.
- A továbbjutás kivívása.

A VERSENY IDEJE: 2018.október 17. szerda 14:00

A VERSENY HELYE:

„A” csoport: Szt.Imre Ált.Isk. gumi borítás
„B” csoport: Könyves Ált.Isk. műfű
„C” csoport: Szirmai Ref..Ált Isk. műfű

RÉSZTVEVŐK: Az általános szabályok szerint: II. kcs. (2008-ban v. később született tanulók)

„A” csoport: 1.Szt. Imre 2. Jókai 3.Fazekas
„B” csoport: 1.Könyves 2.Diósgy.Ref. 3. Diósgy. Szt.Ferenc
„C” csoport: 1.Szirmai Ref. 2. Vörösmarty 3. Kazinczy

IGAZOLÁS: Igazgató által aláírt internetes összesítő névsor, pecséttel, diákigazolvány

CSAPATLÉTSZÁM: 10 fő játékos mérkőzésenként, 4+1 fő a pályán.

EGYÉB SPORTÁGI RENDELKEZÉSEK:

- játékidő: 2 x 10 perc
- 20x 40 méteres pálya, 3X2-es kapu, 4-es labda
- Játékszabályok: a labdarúgás játékszabályai szerint. Lásd országos versenykiírás!
Szabályok csatolva a versenykiíráshoz!

LEBONYOLÍTÁSI REND: Csoportokon belül körmérkőzéses formában. A csoportok első két helyezett csapaj jutnak a városi döntőbe.

JÁTÉKVEZETÉS: Játékvezetőt az MVDSZ fizeti.! Játékvezetői díj: 600 Ft/mérkőzés

EGYÉB: A helyszíneken az értéktárgyakért a rendező nem vállal felelősséget.
Figyelem! Kérem a testnevelő kollégákat, hogy az első mérkőzés előtt, töltsék ki az egyszerűsített jegyzőkönyben a mérkőzéseken szereplő játékosok nevét és aláírásukkal hitelesítsék ezt! Amennyiben ezt elmulasztják, utólagos kizárást von maga után! Köszönöm!

IDŐREND

2018. október 17. szerda

„A” csoport

Szt.Imre Ált.Isk.

14:00 Szt.Imre – Jókai
14:25 Jókai - Fazekas
14:50 Fazekas – Szt.Imre

„Bcsoport

Könyves Ált.Isk.

Könyves – Diósgy.Ref.
Diósgy.Ref.- Szt.Ferenc
Szt.Ferenc - Könyves

„C” csoport

Szirmai Ref.Ált.Isk.

Szirmai Ref. - Vörösmarty
Vörösmarty - Kazinczy
Kazinczy – Szirmai Ref.

VÁROSI DÖNTŐ

„X”

1. A/I.

2. B/II.

3. C/I.

„Y”

1.A/II.

2.B/I.

3.C/II.

Miskolc,2018.október 08.

Varsányi Zsolt
szakágvezető

Játékszabályok:

- a nagypályás labdarúgás játékszabályai szerint (hazaadás, szöglet is).
- – Középkézdecsből közvetlenül gól nem érhető el.
- – A labda kapus által történő játékba hozatala esetén gól közvetlenül nem érhető el.
- – A játékteret az alapvonalon elhagyó labdát a kapus a büntetőterületen belülről (lépéskorlátozás nélkül) lábbal vagy kézzel is játékba hozhatja, a labdát az ellenfél térfelére közvetlenül nem juttathatja át. A labda lábbal történő játékba hozatala csak földről történhet, kézből való kirúgás nem lehetséges. Az ellenfél játékosai a labda játékba hozatalakor a büntetőterületen belül nem tartózkodhatnak. A szabály megszegése esetén, a félpályáról közvetett szabadrúgás jár a vétlen csapatnak.
- – Ha játékban van a labda, akkor a kapus már átdobhatja, átrúghatja a félpályát, akár gólt is szerezhethet ezekből.
- – A hazaadást a kapus nem foghatja meg.
- – A kapusról, illetve a védekező játékosról az alapvonalon túlra jutó labda szögletűgást eredményez.

- – A játékeret az oldalvonalon elhagyó labdát kézzel (bedobás) és lábbal (lapos, földön guruló labda) egyaránt játékba lehet hozni. Az ellenfél köteles legalább 5 méter távolságra elhelyezkedni a partbedobás/partrúgás helyétől.
- – Szabálytalanul elvégzett partbedobásnál/partrúgásnál a partbedobás/ partrúgás joga átszáll az ellenfélre. A partbedobás/partrúgást a labda birtoklását követő 10 másodpercen belül el kell végezni, ellenkező esetben a partbedobás/partrúgás joga átszáll az ellenfélre. Partbedobásból/partrúgásból közvetlenül (érintés nélkül) nem lehet gólt elérni.
- – Lesállítás nincs.
- – A büntetőrúgást a 6 méteres pontról kell elvégezni.
- • **Sárga és piros lap:**
- **Sárga lap:** Ha egy játékos ugyanazon a mérkőzésen kettő sárga lapot kap a játékvezetőtől, akkor ki kell őt állítani 2 percre a második sárga lap után. A kiállítás idejének letelte után csapata más játékosal kiegészülhet, a kiállított játékos a következő mérkőzésen játszhat. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékeret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A sárga lapos figyelmeztetés mindig csak az adott mérkőzésre vonatkozik, a játékos azt nem viszi tovább.
- **Piros lap:** Durva szabálytalanság esetén a játékost azonnali piros lappal kell büntetni, ami 2 perces kiállítást von maga után. A kiállítás idejének letelte után csapata más játékosal kiegészülhet. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékeret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A kiállított játékos a soron következő legalább egy mérkőzésen nem rendelkezik játékjogosultsággal. A szabálytalanság súlyosságának, mértékének figyelembevételével a játékvezető javaslata alapján a Versenybizottság elnöke határozza meg, hogy a játékos hány meccses eltiltást kap.
- • **A mérkőzésért adható pontok:** győzelem 3 pont, vereség 0 pont. Csoportmérkőzéseknél döntetlen esetén büntetőrúgások következnek, amely után a győztes csapat 2 pontot, míg a vesztes csapat 1 pontot kap.
- **A csoporton belüli sorrend meghatározása:** 1. legtöbb pont 2. egymás ellen elért eredmény a rendes játékidőben (ebbe a büntetőpárbaj kimenetele nem számít bele) 3. több győzelem a rendes játékidőben 4. jobb gólkülönbség 5. több rúgott gól 6. büntetőrúgások eredménye (ha két csapat esetén eddig minden egyforma volt, abszolút holtverseny)
- **A csoportmérkőzések során, holtverseny esetén a következő szempontok alapján dől el a továbbjutás:**
- **2 csapat holtversenye esetén:**
- a. Az azonos pontszámot elért csapatok egymás elleni eredménye.
- b. Ha ez döntetlen volt, akkor a két csapat egymás elleni mérkőzését követő büntetőpárbaj eredménye dönt.
- **3 vagy több csapat holtversenye esetén:**
- a. A holtversenyen kívüli csapatok elleni eredményeket figyelmen kívül kell hagyni (mini tabella készítése)
- b. legtöbb pont
- c. több győzelem a rendes játékidőben
- d. gólkülönbség
- e. több rúgott gól
- f. ha ezek után is abszolút holtverseny áll fenn, akkor a teljes tabellát kell figyelembe venni és a csoporton belüli sorrend meghatározásának elvei az irányadóak g. ha ezek alapján sem határozható meg a sorrend (minden egyforma), akkor sorsolással kerül eldöntésre