

Miskolc Városi Diáksport Szövetség

3527 Miskolc, Sík u. 16.

E-mail: miskolc.diaksport@gmail.com

Honlap: www.mvdsz.hu



III.-IV. KORCSOPORTOS LEÁNY LABDARÚGÁS DIÁKOLIMPIA VÁROSI DÖNTŐ 2018/2019. tanév

A VERSENY CÉLJA:

- Versenylehetőség biztosítása, a sportág népszerűsítése.
- A továbbjutás kivívása.

A VERSENY IDEJE:

2019. április 29. hétfő 12:00

A VERSENY HELYE:

Diósgyőri Labdarúgó Akadémia kis műfüves pályái
/bejárat a konténer öltözőknél/

RÉSZTVEVŐK:

- Csapatversenyben a III-IV. korcsoportba tartozó, 2004-2007-ben született leánytanulóknak közös mezőny
- A III-IV. korcsoport versenyein II. korcsoportos, 2008-ban született leánytanulók felversenyezhetnek.

„X” csoport: 1.Könyves Ált.Isk. 2.Szt.Imre Ált.Isk. 3.Szalay S. Ref.Ált.Isk.
„Y” csoport: 1.Vörösmarty Kat.Ált.Isk. 2.Jókai Ref.Ált.Isk. 3.Szirmai Ref.Ált.Isk.

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 12 perc
- 20x 40 méteres pálya, 3X2-es kapu, 5-ös labda
- Játékszabályok: a labdarúgás játékszabályai szerint. Lásd országos versenykiírás!
Nézzétek át a versenykiírást a szabályváltozások miatt!!!

LEBONYOLÍTÁSI REND:

- Csoportokon belül körmérkőzéses formában. A csoportok első két helyezett csapatai keresztjátékot játszanak, a két 3.helyezett az 5. helyért mérkőzik.

JÁTÉKVEZETÉS:

Játékvezetőt az MVDSZ fizeti.!

EGYÉB:

- A helyszíneken az értéktárgyakért a rendező nem vállal felelősséget.

**Figyelem! Kérem a testnevelő kollégákat, hogy az első mérkőzés előtt, töltsék ki az egyszerűsített jegyzőkönyvben a mérkőzéseken szereplő játékosok nevét és aláírásukkal hitelesítsék ezt!
Amennyiben ezt elmulasztják, utólagos kizárást von maga után! Köszönöm!**

IDŐREND

2019.április 29. hétfő

1.pálya

2.pálya

12:00 Könyves – Szt.Imre
12:30 Szt.Imre – Szalay Ref.
13:00 Szalay Ref. – Könyves
13:30 X/1. – Y/2. „M”
14:00 X/3. – Y/3. 5.helyért
14:30 „M”gy. – „N”gy. 1.helyért
15:00 EREDMÉNYHIRDETÉS

Vörösmarty - Jókai
Jókai – Szirmai Ref.
Szirmai Ref. - Vörösmarty
Y/1. – X/2. „N”
„M”v. – „N” v. 3.helyért

Miskolc,2019.március 13.

Varsányi Zsolt
szakágvezető

Játékszabályok:

- a nagypályás labdarúgás játékszabályai szerint (hazaadás, szöglet is).
- Középkedésből közvetlenül gól nem érhető el.
- A kapus a labdát, a labda játékba hozatalakor, vagy a játék közben is átjuttathatja az ellenfél térfelére akár kézzel, akár lábbal is. A labda lábbal történő játékba hozatala csak földről történhet, kézből való kirúgás nem lehetséges.
- A kapus a labda játékba hozatala esetén közvetlenül (más játékos érintése nélkül) gólt nem érhet el.
- Ha a kapus a labdát játékba hozza (kiment a labda az alapvonalon a támadó csapat játékosáról), akkor saját csapattársai nem tartózkodhatnak az ellenfél büntető területén belül, amíg a labda játékba nem kerül.
- A hazaadást a kapus nem foghatja meg.
- A kapusról, illetve a védekező játékosról az alapvonalon túlra jutó labda szögletűgást eredményez.
- A játékkeret az oldalvonalon elhagyó labdát kézzel és lábbal egyaránt játékba lehet hozni, az oldalvonalon kívülről, vagy az oldalvonalról. Szabálytalanul elvégzett partbedobásnál/partrúgásnál a partbedobás/partrúgás joga átszáll az ellenfélre. Partbedobás/partrúgás esetén az ellenfél játékosainak minimum 5 méterre kell állniuk a labdától. A partbedobást/partrúgást a labda birtoklása után 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 7 méteres vonalról kell elvégezni.
- **Sárga és piros lap: Sárga lap:** Ha egy játékos ugyanazon a mérkőzésen kétszer 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 játékkeret 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 kiállítását von maga után. A kiállítás idejének letelte után csapata más játékosal kiegészülhet. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékteret 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