

2011. évi MAFSZ Junior Kupa játékszabályai

A magyarországi junior korú football-csapatok a MAFSZ 2011. évre érvényes játékszabályai szerint játsszák, az alábbi változtatásokkal:

I. Főbb szabálmódosítások

1. A mérkőzést két, egyenként 9 fős csapat vívja.
2. Egy mérkőzés teljes hossza 36 perc, amely négy, egyenként 9 perces játékrészre van osztva.
3. Mercy rule:
Amennyiben a mérkőzés során a csapatok közötti különbség elérte, vagy meghaladta a 35 pontot, akkor a mérkőzés hátralévő részét a csapatok futó óra mellett fogják lejátszani. Ettől eltérő megállapodás az edzők és/vagy a bírók között nem megengedett.
A mérkőzés óráját csak az alábbi esetekben kell megállítani:
 1. Időkérés (Timeout)
 2. Sérülések esetén (Injury timeout)
 3. Büntetések végrehajtása (Penalty enforcement)
 4. Távolság mérés (Measurement)
 5. Pontszerzés (Score)
 6. Negyedek végén (End of Quarter)

A fenti eseteket követően a mérkőzés óráját a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor kell újra elindítani.

Az összes többi szabály teljes mértékben megegyezik a 2011 évi Játékszabályban leírtakkal.

II: Módosított szabályok

A szabályok pontos értelmezése érdekében az alábbiakban kiemeljük a Szabálykönyv módosításokkal érintett részeit, amelyben a **módosításokat pirossal kiemelve jelöltük:**

A mérkőzés

„...1. 1. 1. SZAKASZ:

- a.: A mérkőzés két – egyenként nem több mint, **9** játékost tartalmazó - csapat között játszódik, egy téglalap alakú pályán, tojás alakú labdával.
- b.: Egy csapat legalísan játszhat **9**-nél kevesebb játékosal, de “Illegal formation” szabálytalanságot követ el és emiatt meg lesz büntetve, ha nem felel meg az alábbi előírásoknak:
 - 1.: Az A-csapatból legalább 4 játékosnak kell a rúgó mindkét oldalán lenni kirúgáskor (Szabály 6-1-2-c)
 - 2.: „Snap”-kor a „scrimmage line”-on legalább **három** támadó játékosnak 50-79 közötti számot kell viselnie és nem több, mint négy játékos tartózkodhat a “backfield”-en. (Szabály 2-21-2, 2-27-4 és 7-1-3-b-1) (Kivétel: Szabály 1-4-2-b) (AR.1-4-2-I-V.)

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken a számozásra vonatkozó szabály megsértését nem büntetik, ha a „számozás-szabálynak” nem megfelelő falember jelezi kell a pozícióját a mérkőzés előtt a „referee”-nek, valamint a játékvezetőknek és az ellenfélnek is minden egyes kísérlet előtt! Ennek a játékosnak lehetőség szerint valamilyen jól látható jelzést kell viselnie a kísérlet során.

Játékosok számozása

1. 4. 2. SZAKASZ:

„...b.: Egy normál játéknál („scrimmage down”) legalább **három**, a „scrimmage line”-on helyezkedő támadó játékos számának 50 és 79 közé kell esni. (**Kivétel:** Normál rúgó formációnál („scrimmage kick formation”) (2-15-10) az A-csapat kevesebb, mint **három**, fentebb szabályozott számozású játékosokkal is felállhat, ...”

Extra játékidő

3. 1. 3. SZAKASZ:

„... b.: a bírós a pálya közepére kísérik a csapatkapitányokat a pénzfeldobáshoz. (Szabály 3-1-1) A „referee” a két csapat maximum négy csapatkapitánya és egy másik játékvezető jelenlétében pénzfeldobással eldönti a kezdés jogát. A vendég csapat kapitánya választhat először a pénzfeldobáskor. A pénzfeldobás győztese az alábbiak közül köteles egyet választani:

1. Támadás, vagy védekezés, úgy, hogy a birtokolt támadássorozat az ellenfél **15**-yardos vonaláról kezdik. ...”

„... d.: **Extra játékidő:** A hosszabbítás két birtokolt támadássorozatból áll, amelyekben a labdát a támadók a védekező csapat **15**-yardos vonalán helyezik el a „hash mark”-on, vagy azon belül, azon a térfélen, amelyiket a pénzfeldobásnál megjelöltek. A „snap”-et a **15**-yardos vonal közepéről kell elvégezni, kivéve, ha a támadó csapat a labdát annak játékosra alkalmassá nyilvánítása előtt máshová nem teteti. A labdát annak játékosra alkalmassá nyilvánítása után már csak egy csapat-időkérés árán lehet máshová helyezni, vagy az A-csapat szabálytalansága, vagy egymást kioltó szabálytalanságok esetén. ...”

Játékrészek hossza és a Játék megszakítások

„... 3. 2. 1. SZAKASZ:

Egy mérkőzés teljes hossza **36** perc, amely négy, egyenként **9** perces játékrészre van osztva. Az első és második negyed (első félidő), valamint a harmadik és negyedik negyed (második félidő) között egy perces szünetek vannak. (**Kivétel:** Az első és második, valamint a harmadik és negyedik negyedek közötti 1 perces szünetek média-időkéréssel meghosszabbíthatók.) ...”

Szabályos csere

„... 3. 5. 2. SZAKASZ:

c.: A bejövő játékosnak egyenesen a csapata részére fenntartott helyről kell a pályára lépnie és a lecserélt játékosnak azon a részen kell lejönnie a pályáról, amelyik a legközelebb van a csapat részére kijelölt helyhez. A lecserélt játékosnak azonnal el kell hagynia a játékteret. Ha a távozó játékos, aki elhagyta a „huddle”-t, vagy a pozícióját a cserejátékos érkezését követő 3 másodpercen belül, akkor ezt úgy kell tekinteni, hogy azonnal elhagyta a pályát. Az A-csapat nem jöhet ki a „huddle”-ből **10**, vagy annál több játékosal. (A.R. 3-5-2-II-VIII, A.R. 9-1-5-V-VII és A.R. 9-2-2-IV) (Halott-labda szabálytalanság) [S7 és S22] ...”

Támadó csapat előírásai

7. 1. 3. SZAKASZ:

A támadó csapat előírásai a következők:

„...b.: **Amikor a „snap” elindul:** a támadó csapat formációjának a következő előírásoknak kell megfelelnie:

1. Az összes játékosnak vagy a „scrimmage line”-on, vagy szabályosan a „back” pozícióban kell elhelyezkednie. Legalább **három** olyan embernek kell szabályosan a “scrimmage-line”-on helyezkednie, akik számozása 50 és 79 közé esik; valamint nem több mint 4 játékos helyezkedhet a “backfield”-en. [S19]

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken a számozásra vonatkozó szabályoktól indokolt esetben (pl. sérülések) el lehet térni, ha a ”referee” a mérkőzés előtt tájékoztatva lett és minden érintett kísérellet előtt a “referee”-t, vagy az “umpire”-t és az ellenfelet figyelmeztették. ...”

Szabálytalan akadályozás

9. 1. 5. SZAKASZ:

„... b.: **10**, vagy több játékos részvétele a játékban szabálytalan (“Illegal participation”) (A.R. 9-1-5-I-VII). ...”

Mercy rule:

Amennyiben a mérkőzés során a csapatok közötti különbség elérte, vagy meghaladta a 35 pontot, akkor a mérkőzés hátralévő részét a csapatok futó óra mellet fogják lejátszani. Ettől eltérő megállapodás az edzők és/vagy a bírók között nem megengedett.

A mérkőzés óráját csak az alábbi esetekben kell megállítani:

1. Időkérés (Timeout)
2. Büntetések végrehajtása (Penalty enforcement)
3. Measurement
4. Ponszerzés (Score)
5. Negyedek végén (End of Quarter)
6. Sérülések esetén (Injury timeout)

A fenti eseteket követően a mérkőzés óráját a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor kell újra elindítani.

Jelen szabálymódosításokat a MAFSZ Játékvezetői Bizottsága az Edzőbizottsággal történt előzetes egyeztetés után, annak szalmái javaslatát figyelembe véve dolgozta ki.

Udvardi Gyula
MAFSZ JB Elnök

Jelen junior játékszabályt a MAFSZ elnöksége a 2011/018. számú határozatával elfogadta, azt minden magyarországi junior mérkőzésen kötelező használatra előírja.

Budapest, 2011. augusztus 17.

MAFSZ elnökség