

A gombfoci szabályai

I. Játékidő

A mérkőzés kettő, egyenként tízperces félidőből áll, szünettel. Mindkét félidő végén a már az óra lecsörgése előtt bejelentett kapura lövés elvégezhető.

II. Gombok állítása

- a. **teljes állítás:** a teljes csapat állítására középkezdéskor és kirúgáskor van lehetőség
 - i. középkezdésnél minden gomb csak a saját térfélen helyezhető úgy, hogy a felezővonalat érhetik, de azon át nem lóghatnak. A kezdőkörben csak a támadó fél gombjai lehetnek
 - ii. kirúgásnál a játéktér teljes egészére helyezhető gombok, az ellenfél tizenhatosának kivételével
 - iii. mindig a támadó fél helyezi először a gombjait úgy, hogy két gombja nem lehet öt centiméternél közelebb egymáshoz
 - iv. a fogadó fél helyez másodjára, és saját gombjain túl figyelemmel kell lennie arra, hogy a támadó gombjaihoz mérten is tartsa az öt centiméteres távolságot
 - v. nem helyezhető gomb a játéktéren kívülre
 - vi. nem helyezhető gomb fejjel lefelé
 - vii. a kapus csak az ötösön belül helyezhető, annak vonalain túl csak a játéktéren kívülre lóghat
- b. **részleges állításra** pontrúgáskor és a kapus vonatkozásában van lehetőség
 - i. szabadrúgásnál és szögletnél a labdától mért tíz centiméteren belül található gombokat a támadó fél annyira eltávolíthatja, hogy a labdától tíz centiméterre álljanak
 - ii. sorfal állítása: szabadrúgáskor, ha a támadó fél jelezte kapura lövési szándékát, a védekező félnek lehetősége van sorfalat állítani a labdától mért minimum tíz centiméteres távolságban
 - iii. kapus helyezése:
 1. saját lépések alatt a kapus az ötösön belül szabadon állítható
 2. ha a kapus saját lépése után a tizenhatoson belül marad, az ötösön belülre vissza kell tenni
 3. ha a kapus saját lépése után elhagyja a tizenhatost (a vonalat sem érinti), akkor egy lépés árán az ötösön belülre visszahelyezhető
 4. előre bejelentett kapura lövés esetén az ötösön belül tartózkodó kapus az ötösön belül szabadon helyezhető
 5. minden alkalommal, amikor a labda játékon kívülre kerül, a kapus visszahelyezhető az ötösön belülre
 - iv. gombok megigazítása:
 1. a fejjel lefelé lévő gombokat haladéktalanul meg kell fordítani
 2. azt a gombot, amelyik egy másik gomb tetejére kerül, haladéktalanul le kell venni a másiktól úgy, hogy a két gomb között 5 milliméter távolság keletkezzen
 3. a falról visszapattanó, vagy az asztról leeső gombot a játéktéren kívül, a falhoz simítva kell elhelyezni ott, ahol a falnak ütközött, vagy ahol leesett az asztról

III. A játék menete

- a. **mezőnyjáték:** a játékosok felváltva lépnek, kivéve abban az esetben, ha egy játékos az egyik gombjával egy másikhoz úgy passzol, hogy a lépés eredményeképp a labda a fogadó gombtól 4,5 centiméteren belül áll meg. Ekkor beszélünk *szektorról*. A szektort un. szektormérővel mérjük. Nem érvényes a szektor ha
 - i. az indító és a fogadó gombok kivételével más gombhoz is ért a labda
 - ii. középkezdésből vagy kirúgásból indított labda esetében
- b. A saját helyén lévő kapussal csak a tizenhatoson belüli (ide értve a tizenhatos vonalát érintő is) labda játszható meg
- c. **bedobás:** bedobás következik akkor, ha a labda az oldalon keresztül hagyja el a játékeret. Minden esetben az a játékos végezheti el a bedobást, akinek ellenfelét utoljára érintette a labda, mielőtt elhagyta a játékeret. A bedobást úgy kell elvégezni, hogy egy kiválasztott játékosal a játéktéren belülre lőjük a az oldalon elhelyezett labdát onnan, ahol az elhagyta a játékeret. Akadályoztatás esetén öt centiméterrel arrébb is elvégezhető a bedobás. Bedobásból nem szerezhető gól
- d. **szöglet:** szöglet következik akkor, ha a labda az alapon hagyja el a játékeret úgy, hogy utoljára az azon a térfélen védekező csapat gombját (ide értve a kapust is) érintette. A szögletet úgy kell elvégezni, hogy egy tetszőleges gombbal a játéktéren belülre lőjük a pályán azon sarkára helyezett labdát, amely oldalon az elhagyta a játékeret. Szögletből gól is szerezhető, amennyiben a támadó kapura lövés szándékát előre jelezte
- e. **szabadrúgás:** szabadrúgás következik akkor ha
 - i. egy gomb az előtt ütközik az ellenfél gombjával, hogy a labdát érintette volna (a szabadrúgás helyét az ütközés helye adja)
 - ii. ha egy védekező gomb az ellenfél gólhelyzetét úgy akadályozza meg, hogy a támadó gomb és a támadó térfélen lévő labda közé áll úgy, hogy a labdát nem érinti (a szabadrúgás helyét a labda helye adja)
 - iii. ha a játékos szándékosan elmozdít egy gombot vagy a labdát (véletlen mozdítás esetén vissza kell tenni a helyére ami elmozdult)
 - iv. ha a labda egy játékos két gombja közé olyan szorosan szorul be, hogy azt más gombbal szabályosan elérni nem lehet, és a játékos legközelebbi lépésével ezt a helyzetet nem oldja fel (a szabadrúgás helyét a labda helye adja)
- f. A **szabadrúgást** úgy kell elvégezni, hogy egy szabadon választott gombbal a szabálytalanság helyéről hozzuk játékba a labdát. Ha a szabálytalanság az ellenfél térfelén történt, a szabadrúgásból gólt lehet elérni, de csak miután a támadó a gombot lehelyezte és kapura lövés szándékát jelezte, a védő pedig a kapusát és a sorfalat felállította. A vétlen fél nem köteles élni a szabadrúgás jogával, a játék folytatása mellett is dönthet, ezt nevezzük előnyszabálynak.
- g. **tizenegyes:** tizenegyest kell ítélni a tizenhatoson belül elkövetett szabálytalanság esetén. A tizenegyest úgy kell elvégezni, hogy egy szabadon választott gombbal a tizenegyes pontra helyezett labdát kapura lövi a támadó, miután a védekező fél a kapusát helyezte. Először a kapura lövő gombot kell elhelyezni. A tizenhatoson belül más gomb nem lehet, azokat a tizenhatos vonalához, azon kívülre kell kitenni.
- h. **középkezdés:** a félidő középkezdéssel indul. Gól után a szenvedő fél középkezdéssel folytatja a játékot. A középkezdést úgy kell elvégezni, hogy egy tetszőleges gombbal a

középpontra helyezett labdát a támadó térfelre lőjük. Középkedésből nem
szerezhető gól

IV. **Gól**

Gólt elérni akkor lehet, ha a labda teljes terjedelmével az ellenfél térfelén van (azaz a
felezővonalat sem érheti). Nem érvényes a gól, ha

- a. a támadó kapura lövési szándékát előre nem jelezte (kivéve akkor, ha az ellenfél
kapusa nincs az ötösön belül, azaz nem helyezhető)
- b. a támadó nem várta meg, míg a védekező fél kapusát helyezte, és jelezte, hogy a
lövés fogadására felkészült
- c. a támadó lövés közben szabálytalanságot követ el
- d. a labda nem haladt át teljes terjedelmével a gólvonalon
- e. a gólt szerző gomb a játéktéren kívülről indult

A fentiek nem hivatalos játékszabály, hanem a váci gombfoci klub gyermekeknek szánt egyszerűsített
szabálya