



A gombfoci szabályai

I. Játékidő

A mérkőzés kettő, egyenként 13 perces félidőből áll, szünettel. Mindkét félidő végén az óra lecsörgése után sorra következő lépés 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 a minimum 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 maximum tíz centiméterre álljanak
 - ii. közvetlen szabadrúgáskor, ha a támadó fél jelezte kapura lövési szándékát, a védekező félnek lehetősége van sorfalat állítani a labdától mért minimum 18 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 belülrre vissza kell tenni
 3. ha a kapus saját lépése után elhagyja a tizenhatost (a vonalat sem érinti), akkor egy lépés árán az ötösön belülrre visszahelyezhető
 4. előre bejelentett kapura lövés esetén a tizenhatoson belül tartózkodó kapus az ötösön belül szabadon helyezhető
 5. minden alkalommal, amikor a labda játékon kívülre kerül, a kapus visszahelyezhető az ötösön belülrre
 - 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 asztalról leeső gombot a játéktéren kívül, a falhoz simítva kell elhelyezni ott, ahol a falnak ütközött, vagy ahol leesett az asztalról. Lépéskor ez a gomb a vonalig visszahelyezhető



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 gombot is érintett a labda
 - ii. középkezdésből indított labda esetében
- b. A saját helyén lévő kapussal csak a tizenhatoson belüli (ideértve a tizenhatos vonalát érintőt is) labda játszható meg
- c. **bedobás:** bedobás következik akkor, ha a labda az oldalon keresztül hagyja el a játékeret. 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 gombbal a játéktéren belülre lőjük 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** következik akkor, ha a támadó térfélről indított labda az alapvonalon hagyja el a játékeret úgy, hogy utoljára az azon a térfélen védekező csapat gombját (ideértve a kapust is) érintette. A saját térfélről indított labda esetében kirúgással folytatódik a játék. A szögletet úgy kell elvégezni, hogy egy tetszőleges gombbal a játéktéren belülre lőjük a pálya azon sarkára helyezett labdát, amely oldalon az elhagyta a játékeret. Szögletből gól is szerezhető, amennyiben a támadó kapura lövési szándékát előre jelezte.
- e. **közvetlen, azaz kapura lőhető szabadrúgás** következik a *saját térfélen elkövetett szabálytalanság* esetében, ha
 - i. fault: egy gomb az előtt ütközik az ellenfél gombjával, hogy a labdát érintette volna. A szabadrúgást az ütközés helyéről kell elvégezni.
 - ii. tiltott érintés: ha a játékos szándékosan elmozdít egy gombot vagy a labdát (véletlen mozdítás esetén vissza kell tenni a helyére, ami elmozdult) közvetlen szabadrúgáskor a fogadó fél a labdától mért 18 centiméteres távolságon túl sorfalat állíthat
- f. **közvetett, azaz kapura nem lőhető szabadrúgás** következik akkor, ha
 - i. az ellenfél térfelén elkövetett fault és tiltott érintés esetén
 - ii. feltartás: ha egy védekező gomb az ellenfél gólhelyzetét úgy akadályozza meg, hogy a támadó gomb és a saját térfelén lévő labda közé áll úgy, hogy a labdát nem érinti. A szabadrúgást a labda helyéről kell elvégezni.
 - iii. zárás: ha a labda egy játékos két gombja közé kerül úgy, hogy a labda mindkét játékoshoz 4,5 centiméternél közelebb van, és a játékos legközelebbi lépésével ezt a helyzetet nem oldja fel. Ez alól kivételt képez az a helyzet, ha az ellenfél bármely gombja közelebb van a labdához, mint a zárásban érintett gombok bármelyike. A szabadrúgást a labda helyéről kell elvégezni.



Dunakanyar Forte Asztali Labdarúgó Klub, Vác

info@vacigombfoci.hu

+36 70 381 1335

vacigombfoci.hu

- g. A **szabadrúgást** úgy kell elvégezni, hogy egy szabadon választott gombbal a szabálytalanság helyéről hozzuk játékba a labdát. A vétlen fél nem köteles élni a szabadrúgás jogával, a játék folytatása mellett is dönthet, ezt nevezzük előnyszabálynak.
 - h. **tizenegyes:** tizenegyest kell ítélni a saját tizenhatoson belül elkövetett fault és tiltott érintés 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 úgy, hogy annak a gólvonalat érintenie kell. Először a kapura lövő gombot kell elhelyezni. A tizenhatoson belül más gomb nem lehet, azokat a tizenhatos vonalához, azon kívülre kell kitenni.
 - i. **középkedzés:** a félidő középkedzéssel indul. Gól után az elszenvető fél középkedzéssel folytatja a játékot. A középkedzést úgy kell elvégezni, hogy egy tetszőleges gombbal a középpontra helyezett labdát a támadó térfélre lőjük. Középkedzés után mindenképp az ellenfél következik lépéssel
 - j. **kirúgás:** ha a labda az alapvonalon hagyja el a játéktérrel úgy, hogy az arra a kapura támadó fél gombját érintette utoljára, kirúgás következik, amelyet az ötösön belülről egy tetszőleges gombbal kell elvégezni
- IV. **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 a tizenhatoson 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 a hivatalos versenyszabály, hanem annak egyszerűsített változata, otthonra, baráti társaságokba. Megalkotásakor arra törekedtünk, hogy egy könnyen tanulható, sok sikerélményt nyújtó játékszabályt írjunk, amely megkönnyíti a versenyeken használatos játékmenet elsajátítását. Reméljük jól fogtok szórakozni!

Ha a játékot már túl könnyűnek érzed ezekkel a szabályokkal, akkor mindenképp próbáld ki a versenyszabályokat is, amelyeket szintén megtalálsz honlapunkon. A legjobb, ha ellátogatsz valamely egyesület játéknapjaira. Ha szeretnél segítséget kapni, hogy a környezetben hol van a legközelebbi játéklehetőség, ne habozz, keress minket bátran!

Jó játékot, sok gólt kívánunk!

Szathmáry Károly
világ-, Európa- és Magyar Bajnok