

Subbuteo – alapszabályok

I. A csapatok

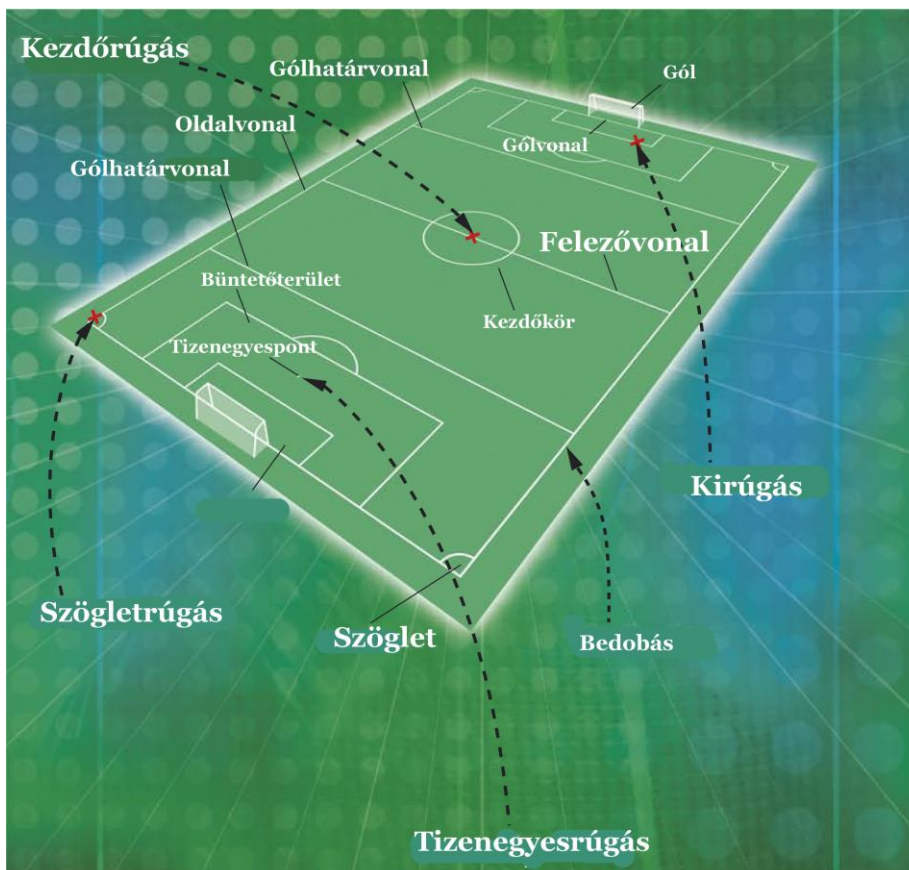
Egy csapat 10 mezőnyjátékosból, 1 kapusból és 1 vészkapusból áll.

II. Játékidő

Egy mérkőzés 2x15 percig tart.

III. A pálya

A két térfél közepén található a gólvonál. Érvényes gól csak abban az esetben szerezhető, ha a labda teljes terjedelmével áthaladt rajta (lásd: IX. Kapura lövés).



IV. Kezdőrúgás

Mindkét csapat mezőnyjátékosai a saját térfelükön helyezkednek el.

A pálcás kapusokat a kapuba, a vészkapust a kapu mellé, az alapvonalon kívül kell elhelyezni.

Aki kezd, az állítja fel először a csapatát a játéktérre, a saját térfelén belül. A felezővonalnál elhelyezkedő bábukat egymástól kétujjnyi távolságra kell elhelyezni. Mivel a kezdő állít először, ezért a másik félnek kell kétujjnyi távolságra helyeznie a bábujait.

A kezdőrúgáshoz legalább egy bábút be kell tenni a kezdőkörön belülré.

A kezdőrúgást csak előre, az ellenfél térfele felé lehet elvégezni.

V. Játékmenet

A játék során mindig van egy labdát birtokló (támadó) és egy labda nélküli (védekező) fél.

Egy játékos egyszerre, egyidejűleg egy bábuját pöckölheti!

Szabályosnak a mutatóujj vagy a középső ujj körmével való pöckölés számít, hüvelykujjal visszafelé pöckölni tilos!

Az alapszabály szerint egyszer a támadó, egyszer a védekező fél pöckölhet, ám míg a támadónak nem kötelessége megvárni a védekező fél lépését – azaz többet is pöckölhet egymás után, amíg a védekező egyszer sem lépett –, addig a védekező minden esetben köteles megvárni a támadót, és addig nem léphet, amíg a támadó fél nem lépett. Azaz amennyiben a támadó gyorsan játszik, helyzeti előnyre tehet szert.

A támadó félnek nem kötelessége megvárni, hogy a labda megálljon, azaz a mozgó labdába is beleérhet.

Ha egy bábu az oldalvonalon kívülre került, azt vissza kell helyezni a játéktéren belülré, a vonal mellé, oda, ahol elhagyta a pályát.

Amennyiben egy bábu az ötösön belül állt meg, azt az ötös vonalára kell visszatenni úgy, hogy a játékos kívülről érintse az ötös alapvonalal párhuzamos vonalát.

1. A vészkapus mozgása

A vészkapus bármikor kijöhet a kapujából és megjátszhatja a labdát, amennyiben a csapata birtokolja azt.

A vészkapust az öt és felesen, illetve az öt és feles alapvonalon túli meghosszabbításán belül lehet helyezni, majd megjátszani vele a labdát.

Ha a vészkapus kifutott, a csapat pálcás kapusát be kell tenni a gólvonal mögé, mivel ekkor a kapu üresnek számít.

Ha a vészkapus lövése utána a labda a saját csapatánál marad, a kapus bármikor visszatehető a kapu mellé, eredeti helyére, a pálcás kapus pedig visszahelyezhető a kapuba.

Amennyiben a vészkapus nem találja el a labdát vagy a labda hozzáér az ellenfél bábujához (azaz a csapat támadó félből védekező lesz), a kapus nem tehető vissza a kapuba, ott kell maradnia, ahová a kapuból kifutott. Eközben játékba avatkozhat, ugyanúgy, mint egy mezőnyjátékos.

FONTOS! A fenti esetben a vészkapus mindaddig nem helyezhető vissza a kapuba, amíg ki nem ment a labda az alap- vagy oldalvonalon kívülre, illetve a saját csapat át nem vette a labdát, azaz védekezőből ismét támadó fél lett. Ám ha a labdát megszerzett (támadó) fél öt lépésen belül nem tud gólt szerezni, a vészkapus visszatehető eredeti helyére, a pálcás kapus pedig a kapuba (az öt lövésbe nem számít bele a lesről való visszajövetel).

FONTOS! Amíg a vészkapus kirúgása után a labda mozgásban van, a vészkapus gyorsan visszatehető a kapu mellé, a helyére.

VI. Támadás

A támadó félnek minden egyes lépésnél érintenie kell a labdát valamelyik bábujával.

FONTOS! Egy bábu egymást követően legfeljebb HÁROMSZOR érhet bele a labdába. Amennyiben eközben egy másik saját bábuja is hozzáér a labdához, a számolás újrakezdődik, azaz azzal a bábuval újra háromszor érhet hozzá a labdához.

Mindaddig a támadó félnél marad a labda, amíg valamelyik bábuval hozzá tud érni.

VII. Védekezés

A védekező fél mindaddig nem érhet a labdához, amíg az a támadónál van, csupán megakadályozhatja a támadást (beállhat a támadó bábuja és a labda közé vagy a labda elé állhat).

A védekező félnek mindig meg kell várnia, amíg a támadó fél pöcköl!

Amennyiben a védekező fél hozzáér a labdához, vagy az ellenfél, illetve a saját bábujaéhoz, az szabálytalanságnak számít *(lásd: XI. Szabálytalanságok)*.

VIII. Szerepcseré

A támadásnak vége, ha:

- a) A támadó bábuja nem ér hozzá a labdához (nem találja el).
- b) A labda hozzáér az ellenfél bábujaéhoz.

FONTOS! Amennyiben a labda hozzáér a védekező bábujaéhoz, ám utána újra a hozzáér a támadójéhoz, továbbra is a támadó fél vezetheti a támadást.

- c) A labda elhagyja a játékteret úgy, hogy utoljára a támadó fél bábuját érintette.
- d) A támadó fél gólt szerez.

Ezekben az esetekben megfordulnak a szerepek, a támadóból védekező, míg a védekezőből támadó fél lesz.

IX. Kapura lövés

Csak akkor szereshető érvényes gól, ha a labda a lövést megelőzően teljes terjedelmével áthaladt a gólhatárvonalon.

FONTOS! A kapura lövő bábu állhat a gólhatárvonalon kívül, illetve az oldalvonalon kívül is.

Ha kapura lövéskor a labda a gólhatárvonalon kívül van, a gól nem érvényes, és kirúgás következik a védekező fél javára.

A támadó fél nem köteles megvárni, hogy a labda megálljon, azaz mozgásban lévő labdát is a hálóba juttathat.

Abban az esetben érvényes a gól, amennyiben a labda teljes terjedelmével áthaladt a gólvonalon.

Kapura lövéskor a támadó félnek nem szükséges megvárnia, amíg a védekező helyezi a kapusát.

1. Kapus védése

Amennyiben a kapura lövést a kapus védte, a kapura lövő játékos következik, és az egyik játékosával mozoghat (blokkolhat) egyet.

Ha a kapusról kipattanó labda érintette a támadó fél bábuját, ám a labda nem a védekező fél negyedében ment ki az oldalvonalon kívül, akkor ismét a kapura lövő fél jöhet (függetlenül attól, hogy

az ő bábujáról ment ki a labda), mivel a kapusról kijövő labda olyan, mintha egy mezőnyjátékos bedobásra pattintott volna egy labdát, amely nem a saját negyedében hagyta el a játékteret.

X. Pontrúgások

1. Szöglet

Szöglettrúgásra abban az esetben kerül sor, amennyiben a labda a védekező negyedben lévő báburól pattant ki az alapvonalon túlra. Fontos, hogy a lövést megelőzően a labdának és a védekező bábujának is a védekező negyedben kell állnia. Ha vagy valamelyik bábu vagy a labda nincs a védekező területén belül, akkor kirúgás következik, függetlenül attól, hogy a védekező csapat bábujáról pattant ki a labda az alapvonalon túlra.

A labdát a szögletzászlónál lévő félkörön belül kell elhelyezni, és egy bábút oda kell tenni, amelyik elvégzi a szöglettrúgást.

Szöglettrúgás előtt mindkét játékosnak joga van 3-3 bábút pöckölni.

Először a támadó, azaz a szögletet elvégző fél pöcköl hármat, majd a védekező. A három pöckölés elosztható három játékos között, vagy lehet egy játékosal kettőt, a másikkal egyet mozogni, vagy egy játékosal is lehet hármat pöckölni.

FONTOS! Amennyiben a pöckölés közben a bábu hozzáér egy az ellenfél vagy a saját csapat valamelyik bábujához, mindkét bábút vissza kell tenni az eredeti helyére, és ez a pöckölés is beleszámít a megengedett háromba.

A szöglettrúgást végző bábu mindaddig nem érhet bele a labdába, amíg ahhoz vagy a saját, vagy az ellenfél bábuja hozzá nem ért.

2. Kirúgás

Kirúgás akkor következik, ha a labda elhagyja a védekező fél alapvonalát úgy, hogy a labdát utoljára a támadó fél bábuja érintette, vagy a védekezőről pattant ki, ám a védekező fél bábuja, vagy a labda nem a védekező fél negyedében állt.

Kirúgáskor a labdát az öt és feles sarkára kell tenni, arra az oldalra, ahol a labda kiment.

Kirúgás előtt mindkét fél a pálya bármely területére – akár az ellenfél térfelére is – helyezheti a bábujait. Először a kirúgást elvégző fél állítja a bábujait, ha végzett, akkor állíthat a védekező fél.

A kirúgást végző bábu mindaddig nem érhet bele a labdába, amíg ahhoz vagy a saját, vagy az ellenfél bábuja hozzá nem ért.

3. Bedobás

Bedobás akkor következik, ha a labda az oldalvonalon kívül hagyja el a játékteret.

Példa: ha az A csapat bábuja úgy lövi meg a labdát, hogy az a B csapat bábujáról pattan az oldalvonalon túlra, akkor A csapat jön bedobással.

A labdát az oldalvonalra kell helyezni, oda, ahol a labda elhagyta a játékteret, és egy bábút oda kell tenni, amelyik elvégzi a bedobást. Bedobáskor a labdát úgy kell az oldalvonalra rakni, hogy az felezze a labdát, a bedobást elvégző játékos pedig bedobáskor nem érhet hozzá az oldalvonalhoz. Ha valamelyik bábu akadályozza a bedobást, azt kétujjnyi távolságra odébb lehet helyezni.

FONTOS! Bedobás esetén figyelni kell arra, hogy a felezővonal és a két gólvonal által négy részre osztott pályán a rúgás előtt hol állt, illetve a rúgás után hol ment ki a labda.

(Példa: ha az A csapat bábuja a felezővonal és a saját gólvonal között álló labdát kipattintja B csapat bábujáról, és a labda a felezővonal és az A csapat gólvonal mellett hagyja el az oldalon, akkor A csapat jön bedobással. Ha viszont az A csapat bábuja által kipattintott labda a pálya egyéb részén – például a gólvonal és az alapvonal között vagy a felezővonal és B csapat gólvonal között – hagyja el az oldalon, B csapat jön bedobással, függetlenül attól, hogy az ő bábuját érintette utoljára a labda.)

Bedobás előtt mindkét játékosnak joga van 1-1 bábút pöckölni. Először a támadó, azaz a bedobást elvégző fél pöcköl egyet, majd a védekező.

FONTOS! Bedobásnál nem kötelező egyet-egyet pöckölni. Ha a bedobást elvégző fél nem akar pöckölni, azt mondja, hogy „no flick”, ezzel az ellenfél tudtára adja, hogy egyet sem kíván pöckölni.

FONTOS! Amennyiben a pöckölés közben a bábu hozzáér egy az ellenfél vagy a saját csapat valamelyik bábujához, mindkét bábút vissza kell tenni az eredeti helyére, és ez a pöckölés is beleszámít a megengedett egybe.

A bedobást végző bábu mindaddig nem érhet bele a labdába, amíg ahhoz vagy a saját, vagy az ellenfél bábuja hozzá nem ért.

Bedobásnál nincs les (lásd: XII. Les).

FONTOS! A subbuteóban nincs „nagy bedobás” azaz bedobáskor a labdát vagy csak abba a negyedbe lehet dobni, ahol a labda kiment, vagy egy negyeddal előrébb, vagy hátrébb. Ha a bedobást végző fél kétnegyednyire, vagy annál messzebb dobja a labdát, akkor a labdabirtoklás megfordul, és máris a védekező fél hozhatja fel a labdát.

4. Szabadrúgás

A szabadrúgást onnan kell elvégezni, ahol a szabálytalanság történt.

Szabadrúgásnál egy bábút oda kell helyezni, ahonnan a szabadrúgást elvégzik.

FONTOS! Szabadrúgás esetén a szabadrúgást lövő bábun kívül mindegyik bábunak legalább kétujjnyi távolságra kell lennie a labdától.

A szabadrúgás elvégzése előtt mindkét játékosnak joga van 1-1 bábút pöckölni.

Először a támadó, azaz a szabadrúgást elvégző fél pöcköl egyet, majd a védekező.

FONTOS! Szabadrúgásnál nem kötelező egyet-egyet pöckölni. Ha a szabadrúgást elvégző fél nem akar pöckölni, azt mondja, hogy „no flick”, ezzel az ellenfél tudtára adja, hogy egyet sem kíván pöckölni.

A szabadrúgást elvégző bábu mindaddig nem érhet bele a labdába, amíg ahhoz vagy a saját, vagy az ellenfél bábuja hozzá nem ért.

XI. Szabálytalanságok

Szabálytalanságot akkor követ el egy játékos, ha védekező félként egy bábujaival hozzáér a saját bábuja, a labdához, vagy az ellenfél bábuja, illetve ha a támadó fél bábuja úgy találja el az ellenfél bábuját, hogy előtte nem ért a labdához. (Ha a támadó fél bábuja előbb hozzáért a labdához, és utána az ellenfél bábuja, az nem számít szabálytalanságnak!)

A labda helyzete	Mihez ér hozzá a szabálytalankodó bábu?	Következmény
álló	álló bábuhoz	vissza*
álló	a labdához	vissza*
álló	a támadó fél mozgó bábujaához	vissza (a támadó fél bábuját oda kell visszatenni, ahol előzőleg állt)
mozgó	álló bábuhoz	vissza*
mozgó	a labdához	szabadrúgás
mozgó	a támadó fél mozgó bábujaához	szabadrúgás

* Ebben az esetben a labdát, az elpöckölt, illetve a megérintett bábut vissza kell tenni arra a helyre, ahol a lövést megelőzően állt.

FONTOS! Mindig a támadó fél dönti el, hogy az adott esetben szabadrúgást, a bábuk visszahelyezését, vagy továbbot – előnyszabályt – kér. Ez utóbbi esetben mindegyik bábu a helyén marad, és folytatódik a játék.

FONTOS! Amennyiben a játékos pöckölés közben ujjal hozzáér a saját vagy az ellenfél bábujaához, szabadrúgás következik a vétlen fél javára.

Smashing: Ha a támadó játékos az ellenfél térfelén hozzáér a labdához, utána pedig hozzáér az ellenfél két játékosához, akkor onnan, ahol a második játékost megütötte, szabadrúgás következik az ellenfél javára, függetlenül attól, hogy a támadó először a labdát találta el. (Ez a szabály a védekező felet segíti, hogy a támadó ne tudja szétrombolni a védekező fél védelmét.)

1. Eldőlt bábu

Ha egy bábu a lövést követően eldőlt, a játékot meg kell állítani, a bábut a talpára kell állítani, s ebben az esetben a másik félnek van egy blokkolási lehetősége.

XII. Les

Lesen tartózkodik az a bábu, amelyik az ellenfél gólhatárvonala és alapvonala között áll úgy, hogy a bábu, valamint az alapvonal között nem áll védekező fél bábuja, és ez a bábu közelebb van az alapvonalhoz, mint a labda.

FONTOS! Egy bábu tartózkodhat a fent említett pozícióban, a lesszabály csak abban az esetben lép érvénybe, ha a bábu a labdával megjátszhatóvá válik.

Ha valamelyik játékos lest vét, az ellenfél következik szabadrúgással (lásd: X/4. Szabadrúgás).

A leshelyzet nem büntethető szabadrúgással, ha a támadó fél visszajön lestről (lásd: 1. Leshelyzet megelőzése).

FONTOS! Bedobás esetén nincs les!

1. A leshelyzet megelőzése

Amennyiben a támadó fél úgy ítéli meg, hogy egy vagy több bábuja lesen tartózkodik, és ez meghiúsítaná az akcióját, megállhat, és azt mondhatja: „visszajövök lesről”. Ekkor egy lesen lévő bábuját kipöckölheti a leshelyzetéből.

Ezt követően a támadó félnek meg kell állnia, és meg kell várnia a védekező felet, hiszen az jogosult arra, hogy pöcköljön egyet.

FONTOS: A lesről visszajövő játékos nem érhet bele a labdába! Amennyiben a lesről visszajövő bábu vagy a saját vagy az ellenfél bábujához hozzáér, mindent vissza kell tenni az eredeti pozíciójába. Ezt követően, miután a védekező fél lépett, a támadó újra megkísérelheti visszapöckölni lesről a bábuját. (egy támadás során legfeljebb három játékos hozható vissza lesről.)

Leshelyzet megelőzhető abban az esetben is, ha a támadó csapat bábuja az ellenfél gólhatárvonala és alapvonala között lesen álló bábujával visszafelé pöckölve megjátssza a labdát. Ebben az esetben a támadó félnek nem kell megvárnia a védekező felet.