

# VETERÁN LABDARÚGÓ FESZTIVÁLSOROZAT

## Eljárási Rend

**2023/2024 tavasz**

*(jelen eljárási rend 2024. június 30-ig van érvényben)*

# Tartalomjegyzék

1. A program céljai
2. A program szervezője
3. A program felépítése és időrendje
4. A program résztvevői
5. Részvétel, nevezés
6. Részvételi díjak és költségek
7. A program lebonyolítása
8. Igazolás
9. Sportági rendelkezések
10. Játékszabályok
11. Mérkőzés rendezési feladatok
12. Adminisztrációs feladatok
13. A program díjazásai

## 1. A program céljai

1. a magyar labdarúgás fejlesztése, a női és férfi szabadidős labdarúgás népszerűsítése;
2. játéklehetőség biztosítása a nem versenyszerűen sportoló magánszemélyek részére a labdarúgás gyakorlásához szükséges keretek biztosítása, a versenyszerűen nem sportoló személyek testmozgásának, egészséges életmódjának a támogatása;
3. az egészséges életmód promotálása és társadalmi céljai megvalósításának elősegítése;
4. a fair play szellemiség és magatartásforma népszerűsítése, érvényre juttatása;
5. a Magyar Labdarúgó Szövetség (a továbbiakban: MLSZ) tevékenységének és támogatóinak népszerűsítése.

## 2. A program szervezője

A Veterán Labdarúgó Fesztiválsorozat az MLSZ írja ki. A programot az MLSZ Területi Igazgatóságai szervezik és bonyolítják le, lehetőleg a vármegyei labdarúgó sportszervezetek létesítménybázisainak igénybevételével. A program mérkőzéseit lehetőség szerint szabadtéren kell megrendezni, törekedve a meglévő szabadtéri infrastruktúra maximális kihasználására.

## 3. A program felépítése és időrendje

A program a 2023/24-es szezonban 2024. június 30-án ér véget.

A benevezett csapatokat az MLSZ Területi Igazgatóság grassroots koordinátora csoportokba sorolhatja. A program mérkőzéseire – a csoportokba osztott csapatok számától függően tornarendszerben, vagy mint fesztivál kerülhet sor.

## 4. A program résztvevői:

Korcsoport:

- A mérkőzés napján 60. életévüket betöltött labdarúgók

A Veterán Labdarúgó Fesztiválsorozatra minimum 9, maximum 18 fő regisztrálhatnak csapatonként.

### Korlátozás:

- a) A program nem minősül a Sporttörvény szerint a versenyszerűen sportolók számára kiírt versenyrendszernek;
- b) Egy adott játékos csak egy csapatban szerepelhet;
- c) A program mérkőzésein mindenki a saját felelősségére vesz részt;

## 5. Résztétel, nevezés

A veterán labdarúgó fesztiválsorozat egészségügyi feltétele:

- Érvényes sportorvosi vagy háziorvosi vagy üzemorvosi igazolás, mely az első mérkőzés lebonyolítási idejétől számítva 30 napnál nem régebbi
  - A sportorvosi vagy háziorvosi vagy üzemorvosi igazlást az első mérkőzése előtt kell bemutatni
- A 2. számú „Felelősségvállalási nyilatkozat” kitöltése és aláírása a fesztivál/torna előtt

### Nevezés módja, határideje:

a nevezés során a csapat nevében bárki kitöltheti a csapatlistát, de kötelezően meg kell jeleníteni a kitöltő nevét, e-mail címét és telefonszámát; a 18 éven felüli kísérő-csapatvezető nevét, e-mail címét és telefonszámát; a csapatkapitány nevét, e-mail címét és telefonszámát;

1. **Nevezhető csapatok száma:** nincs korlátozás;

2. **Nevezés menete:** a nevezési lap MLSZ Területi Igazgatóságára történő eljuttatását követően, legkésőbb 10 napon belül küldi ki a szervező MLSZ Területi Igazgatóságára Igazgatósága a megadott e-mail címekre az MLSZ által jóváhagyott csapatlistát, amely nevezési lapként is funkcionál.
3. A nevezéskor leadott és a program során használt **csapatnév** – az MLSZ által elfogadott (a közízlést, a közérkölcset, a mindennapi együttélést nem sértő) fantázianévtagokból állhat;
4. A **csapatlista esetleges módosítása** után újabb nevezési lapot köteles kitölteni a csapat, és azt soron kívül le kell adni a koordinátornak.

## 6. Részvételi díjak és költségek

1. A program rendezési költségeit az MLSZ Területi Igazgatóságára állja, nevezési díj nincs;

## 7. A program lebonyolítása

Az MLSZ Területi Igazgatóság grassroots koordinátora a nevezési időszak végét követően készíti el a csapatok csoportba sorolását, valamint a sorsolást.

Az érintett csapatok a csoportokba sorolás tekintetében a Területi Igazgatóságok grassroots koordinátoraitól kapnak értesítést.

## 8. Igazolás

1. A csapatvezetők kötelesek bemutatni a mérkőzés játékvezetőjének, az igazgatóság versenyügyi biztosának, vagy a koordinátornak a nevezés MLSZ általi jóváhagyása után kapott e-mailben szereplő „Nevezési lapot”;
2. A játékvezető, az igazgatóság versenyügyi biztosa vagy a koordinátor kizárólag a kinyomtatott „Nevezési lapon” szereplő játékosokat igazolja/ellenőrzi le, a helyszínen utólagos nevezés nem fogadható el;
3. A játékosok – a játékvezető, az igazgatóság versenyügyi biztosa, vagy a grassroots koordinátor kérésére – kötelesek bemutatni valamely fényképes hivatalos igazolványukat (személyigazolvány vagy diákigazolvány vagy útlevél vagy vezetői engedély) személyazonosságuk igazolására;
4. Jogosulatlan játékos szerepeltetésének megvalósulása esetén a vétkes csapatot a programszervező MLSZ Területi Igazgatóság az 1. esetben 1 pont levonással, a 2. esetben 3 pont levonással sújtja, 3. esetben pedig kizárja a programból. A jogosulatlan játékos(ok) szerepeltetése mellett lejátszott mérkőzés végeredményét és 3 pontját 3–0-s gólkülönbséggel a vétlen fél javára kell igazolni azokban az esetekben, ha a pályán elért eredmény a vétlen fél szempontjából kedvezőtlenebb, mint a 3–0-ra megváltoztatott eredmény. A jogosulatlanul szereplő játékos(ok) által szerzett gól(oka)t utólag érvényteleníteni kell.

## 9. Sportági rendelkezések

1. **Pályaméret:** 20x40 m,
2. **Büntetőterület:** 6 méteres körív;
3. **Büntetőpont:** 7 méter távolságra;
4. **Játékidő:** 2x10 perc futó órával,
5. **Kapuméret:** 3x2 méter;
6. **A játéktér felülete:** műfüves pálya
7. **Labdaméret:** 5-ös méret;
8. **Csapatlétszám:** 5+1 (5 fő mezőnyjátékos + 1 fő kapus) fő, Minimum létszám 4+1, Maximálisan az előzetesen a csapatba regisztrált játékosok száma 18 fő lehet;
9. **Csere:** a cserelehetőség folyamatos, a cserét a saját cserepadhoz legközelebb eső oldalonál kell végrehajtani;
10. **Felszerelés:** a mezőnyjátékosok lehetőleg egységes, az ellenféltől jól elkülönülő, számozott mezekben lépjenek pályára! A kapus köteles a saját, és az ellenfél mezőnyjátékosaitól is eltérő mezben pályára lépni! A mérkőzéseken kizárólag a pálya talajának megfelelő cipőben lehet pályára lépni, bármilyen fém stoplis cipő viselete szigorúan tilos, műanyag- és gumistoplis cipő, illetve edzőcipő használata javasolt. Szemüveg viselése tiltott, a játékosok csak sportszemüvegben léphetnek pályára;

11. **Játékvezető:** a Kisközösségek Alternatív Labdarúgó Programja egyes mérkőzéseinek játékvezetője egyszemélyben felelős a szabályok betartatásáért és a fair play szellemében történő lebonyolításért. A játékvezető-küldést az MLSZ Területi Igazgatóságok intézik;
12. **A játékvezető jogköre és hatásköre** kiterjed az adott mérkőzés során a játékszabályok és a fair play szabályainak betartatására. Alkoholos vagy kábítószeres befolyásoltság alatt lévő játékos pályára lépése tiltott. Amennyiben a játékvezető azt tapasztalja, hogy a játékos alkoholos vagy kábítószeres befolyásoltság alatt áll, a játékost azonnali hatállyal, piros lappal végleg ki kell, hogy állítsa. Amennyiben tornarendszerben zajlik a program, az így eltiltott játékos a torna további mérkőzésein sem léphet már pályára;
13. **Mérkőzésjegyzőkönyv:** a mérkőzés jegyzőkönyvébe az adott mérkőzésen szereplő játékosokat, a gólt szerzőket, a sárga és piros lappal büntetetteket, valamint a végeredményt kell rögzíteni (amennyiben a mérkőzések két félidőből állnak, akkor a félidei eredményt is rögzíteni kell);
14. **Óvás:** a mérkőzés végeredményével szemben a mérkőzésen játszó csapatok a mérkőzést követő 1. munkanap 14:00 óráig nyújthatnak be óvást az illetékes programszervező Területi Igazgatóság versenyügyi biztosának vagy grassroots koordinátorának címezve írásban, e-mail-en elküldve vagy személyesen átadva. Az óvást a benyújtástól számított 5 napon belül köteles elbírálni a program szervezője.

## 10. Játékszabályok

1. **Középkedés:** a mérkőzés elején és minden gól után középkedés következik, az ellenfél játékosai minimum 5 méterre kell, hogy álljanak a labdától. Középkedésből közvetlenül gól nem érhető el.
2. **A labda játékba hozatala kirúgás esetén:** a játékeret az alapvonalon elhagyó labdát a kapus a büntetőterületen belülről (lépéskorlátozás nélkül) lábbal vagy kézzel is játékba hozhatja, az ellenfél játékosai a büntetőterületen belül nem tartózkodhatnak. 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 labda kapus által történő játékba hozatala esetén gól közvetlenül (más játékos érintése nélkül) nem érhető el;
3. **Hazaadás:** a hazaadást a kapus nem foghatja meg;
4. **A labda játékba hozatala partbedobás / partrúgás esetén:** a játékeret az oldalvonalon elhagyó labdát kézzel és lábbal egyaránt játékba lehet hozni;
5. **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 birtoklását követő 10 másodpercen belül el kell végezni, ellenkező esetben a partbedobás / partrúgás joga átszáll az ellenfélre. Partbedobásból / partrúgásból közvetlenül (érintés nélkül) nem lehet gólt elérni;
6. **A labda játékba hozatala sarokrúgás esetén:** sarokrúgás esetén az ellenfél játékosainak minimum 5 méterre kell állniuk a labdától. Sarokrúgásból közvetlenül is elérhető gól. A kapusról az alapvonalat elhagyó labda után is sarokrúgás következik;
7. **Szabadrúgás:** a szabadrúgás azonnal elvégezhető. Az ellenfél játékosai a labdától 5 méterre helyezkedhetnek el;
8. **Les:** les nincs;
9. **Büntetőrúgás:** a büntetőrúgást a kaputól alapesetben 7 méterre lévő büntetőpontról kell elvégezni. A büntetőrúgást végző játékoson és az ellenfél – kötelezően a gólvonalon elhelyezkedő – kapusán kívül valamennyi pályán lévő játékosnak a büntetőterületen kívül és a büntetőrúgást elvégző játékostól legalább 5 méterre kell állnia. A kapusról vagy kapufáról visszapattanó labda továbbra is játékban marad;
10. **Becsúszó szerelés:** becsúszó szerelés nem engedélyezett, azonban a becsúszást abban az esetben nem kell büntetni, ha a becsúszó játékos közelében nincs ellenfél, és a mozdulata a labda megjátszására irányul. „Szabad labdára” történő becsúszás tehát engedélyezett, a „szabad labda” helyzetének megállapítása a játékvezető hatásköre;
11. **Sárga lapos büntetés:** ha egy játékos ugyanazon a mérkőzésen kettő sárga lapot kap a játékvezetőtől, akkor a második sárga lap után ki kell őt állítani 2 percre. A kiállítás idejének

letelte után csapata más játékosal kiegészülhet, a kiállított játékos a következő mérkőzésen játszhat. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékeret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A sárga lapos figyelmeztetés mindig csak az adott mérkőzésre vonatkozik, a játékos azt nem viszi tovább;

12. **Piros lapos büntetés:** durva szabálytalanság esetén a játékost azonnali piros lappal kell büntetni, ami 5 perces kiállítást von maga után. A kiállítás idejének letelte után csapata más játékosal kiegészülhet. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékeret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A kiállított játékos a soron következő mérkőzésen nem rendelkezik játékjogosultsággal. A szabálytalanság súlyosságának figyelembevételével a jegyzőkönyv alapján az MLSZ Területi Igazgatóság grassroots koordinátora, vagy az igazgatóság versenyügyi biztosa határozza meg, hogy a játékos milyen mértékű eltiltásban részesül. Az eltiltásokról a programszervező MLSZ Területi Igazgatóság nyilvántartást vezet és azt elérhetővé teszi honlapján;
13. **Súlyos fegyelmi vétség** elkövetése esetén a fegyelmi vétséget elkövető csapat kizárható, amelyről a programszervező MLSZ Területi Igazgatóság grassroots koordinátora, vagy az igazgatóság versenyügyi biztosa által lefolytatott eljárás során dönthet;
14. **A mérkőzések eredménye után járó pontok:** a győzelemért 3 pont, döntetlen esetén 1 pont, vereségért 0 pont jár;
15. A **program lebonyolítási formájáról** a programszervező MLSZ Területi Igazgatóság a versenyben résztvevő csapatok számától függően dönt;
16. Minden **egyéb kérdésben**, amelyre ezen Eljárási Rend nem tér ki, a labdarúgás általános szabályai alapján a programszervező MLSZ Területi Igazgatóság dönt;
17. **Egyebek:** az adott program szervezője a helyi rendezési adottságokat, a játékosok testi épségét és a játék szellemét figyelembe véve eltérhet a játékszabályok egyes pontjaitól.

#### **A csoporton belüli sorrend meghatározása:**

1. legtöbb pont;
2. több győzelem;
3. jobb gólkülönbség;
4. több rúgott gól;
5. egymás ellen mérkőzések pontkülönbsége;
6. egymás ellen mérkőzések gólkülönbsége;
7. sportszerűségi ad hoc táblázaton elért jobb helyezések, amelyen a sárga lapok után 1, a piros lapok után 2 büntetőpont jár.

#### **11. Mérkőzésrendezési feladatok**

1. A program mérkőzéseit az előírt időszakokban kell megrendezni (lásd 3. pont);
2. A mérkőzéseken / tornákon a csapatok a csapatvezetők irányításával, lehetőség szerint az összes regisztrált játékosal vegyenek részt.

#### **Szervezési, rendezői előírások:**

- a) Az MLSZ Területi Igazgatóságok a program mérkőzéseinek szervezéséért felelnek.
- b) A mérkőzések helyszínén orvosi ellátást kötelező biztosítani, mely magában foglalja a sérülések, baleset, roszullétek kezelését, és az azonnali elsősegélynyújtás biztosítását.
- c) A mérkőzéseket lehetőség szerint az MLSZ Országos Pályaépítési Programja keretében felépült létesítmények igénybevételével kell megrendezni;
- d) A mérkőzéseket a szakmai követelményeknek megfelelő létesítményekben kell lebonyolítani;
- e) A program rendezvényein a dohányzás csak a kijelölt helyeken lehetséges, a résztvevőkön kívül a torna rendezőjének felelőssége is ennek betartása, betartatása;
- f) Az MLSZ és az UEFA megjelenését is elő kell segíteni (molinók) a tornákon;
- g) Gondoskodni kell a programon résztvevők és az amatőr labdarúgás történései iránt érdeklődő közvélemény folyamatos és tárgyilagos tájékoztatásáról;
- h) Gondoskodni kell a csapatokkal érkező szurkolók, hozzátartozók kulturált és biztonságos elhelyezéséről. A játéktér megfelelő módon különüljön el a szurkolóktól, hozzátartozóktól. Biztosítani kell, hogy a pályán kizárólag a játékvezető, a mérkőző csapatok játékosai és vezetői

lehessenek. Mindenki más tartózkodjon a lelátón vagy a pályán kívül. A pályán és a pályán kívül is érvényesüljön a fair play!

- i) A program rendezvényein a regisztrált játékosok az MLSZ által az alap OEP-biztosításon kívül is biztosítva vannak;

## **12. Adminisztrációs feladatok**

1. Az MLSZ Területi Igazgatóságok grassroots koordinátorainak a mérkőzések megrendezése előtt rögzíteniük kell a tornák helyszíneit és időpontjait az MLSZ Integrált Futball Alkalmazásában (a továbbiakban: IFA);
2. Az MLSZ Területi Igazgatóságok grassroots koordinátorok a mérkőzések jegyzőkönyveit, a mérkőzésen szereplő játékosokat, a sárga és piros lapot kapott játékosokat, a félidei és a végeredményeket rögzíteniük kell az IFA -ban.

## **13. A program díjazásai**

1. Az 1-3. helyezett csapatok oklevél-, érem- és serlegdíjazásban részesülnek;
2. A gólkirályok serlegdíjazásban részesülnek;
3. Az adott szervező MLSZ Területi Igazgatóság saját hatáskörében egyéb díjazást is nyújthat.

Budapest 2024.05.06