

## 1. A torna szervezője és rendezője

A kupát a Dunántúli Postás SE (továbbiakban: DPSE) írja ki és szervezi, főszervező Végső Ferenc Gábor (+36307712469).

## 2. A torna célja

A DPSE tagjainak és hozzátartozóinak kispályáslabdarúgó tornán való részvétele, a tömegsport támogatása.

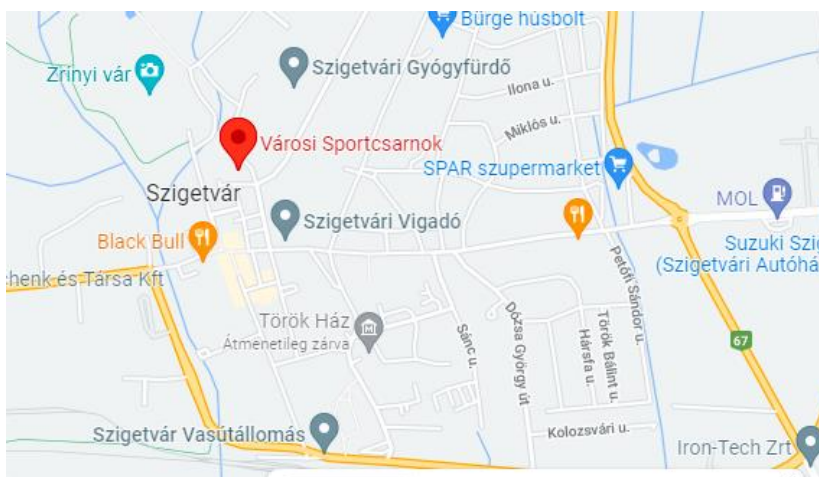
## 3. A torna rendszere és a résztvevő csapatok

A kupa, meghívásos torna. A férfi csapatok szerepelnek, és díjazásban részesülnek. Megfelelő számú csapat (4 férfi) nevezése esetén körmérkőzéseken alakítják ki a végeredményt.

## 4. A torna lebonyolításának időpontja és helyszíne

2022. november 26. (szombat) 10:00-15:00-ig,

Helyszín: Szigetvár város sportcsarnoka 7900 Szigetvár, Olay Lajos u. 6.



## 5. A torna helyezéseinek eldöntése

A mérkőzéseinek eredményei döntenek el a csoport végső sorrendjét.

A mérkőzés győztese 3, döntetlen eredmény esetén mindkét csapat 1-1 pontot kap. Vereség esetén a csapat nem kap pontot. A helyezések az összpontszámok szerinti rangsor alapján kerülnek meghatározásra.

(Első helyezett: legtöbb szerzett pont; Utolsó helyezett: legkevesebb szerzett pont).

Azonos pontszám esetén a sorrendet az alábbiak szerint kell megállapítani

1. a bajnokságban elért több győzelem;
2. az egymás ellen játszott mérkőzés eredménye
3. a mérkőzések gólkülönbsége;
4. a mérkőzéseken rúgott több gól;
5. sorsolás.

## 6. A torna díjazása

Minden csapat oklevelet kap.

A torna első három helyezettje serleget, 1 db labdát kap, a csapatok tagjai érmet. A negyedik helyezett 1 db labdát kap. Két egyéni díjazott is lesz egy gólkirály és a legjobb kapus.

## 7. Büntető rúgó verseny

A tornán csapatonként két játékos, nevezhető a büntető rúgóversenyre, amelynek díjazás egy oklevél és egy üveg pezsgő.

## 8. Játékjogosultság

- A) A tornán csak 18. életévét betöltött játékos szerepelhet! Nem szerepelhet olyan játékos, aki az adott évben (2022/2023-as szezonban), NB I-II-III. osztályban szereplő felnőtt csapatban bajnoki, vagy Magyar Kupa mérkőzés jegyzőkönyvében szerepel. A tornán résztvevő csapatokból **maximum két fő hozzátartozó** nevezhető. Csapatonként maximum 10 játékos nevezhet (8 mezőny játékos és 2 kapus).
- B) A mérkőzésen végleg kiállított játékosa tornán már nem térhet vissza a pályára.
- C) **A tornán minden játékos saját felelősségére vesz részt, bármely sérülés esetén a szervezőket semmilyen felelősség nem terhel. A csapatvezetők a játékos nyilvántartó ív aláírásával elismerik a kupa minden szabályát.**

## 9. A labdarúgók felszerelése

A mérközéseken a csapatok csak egységes színű, mezben szerepelhetnek.

## 10. Kiállítás:

Kiállítás: 2 perc, 5 perc, illetve végleges. Végleges kiállításnál a csapat 5 perc után kiegészülhet egy a jegyzőkönyvben szereplő másik játékosal.

## 11. Fegyelmi eljárás:

A) Végleges kiállítás esetén:

A véglegesen kiállított játékos a tornán már nem szerepelhet.

## 12. Játékszabályok

A játéktér 20x40 méteres, oldal- és alapvonalakkal határolt.

A csapatok 1+5 fős létszámban játsszák mérközéseiket. A mérkőzést minimálisan 1+3 fő jelenlétében lehet elkezdni, illetve folytatni, ha a létszám ez alá csökken, a mérkőzést be kell szüntetni és a pályán addig elért eredményt kell figyelembe venni, ha a vétlen csapat áll nyeresre. Ha a vétkes csapat vezet, a mérkőzés végeredményét 3-0-val kell megállapítani a vétlen csapat javára.

A mérkőzésen becsúszó szerelés nem alkalmazható. Szabálysértés esetén közvetett szabadrúgást kell ítélni az ellenfél javára. Büntető területen belüli szabálysértés esetén közvetett szabadrúgás a büntetőterület vonaláról. Ha a becsúszó szerelés szabálytalan, akkor közvetlen szabadrúgással büntetendő, ha ez a szabálytalanság a büntető területen belül történik, akkor büntetőrúgást KELL ítélni.

Ha a labda az oldalvonalon hagyta el a játékteret, akkor a játék újraindítása lehet szabályos bedobással vagy lábbal, a játéktéren kívülről. Az ellenfélnek a labdától legalább két méterre kell helyezkednie. Ha ezt nem tartja be, cselekedete első alkalommal szóbeli figyelmeztetést, második alkalommal két perces kiállítást von maga után.

Ha a labda az alapvonalon hagyja el a játékteret, a kapus kézzel hozhatja játékba a labdát.

Csere szigorúan csak a kispadoknál és a félpályán lehetséges. Ennek megszegése két perces kiállítást von maga után. Kivétel ez alól a sérülés.

A játékidő 2x15 perc, szünet nélkül a mérkőzések között 5 perc szünet van.

# Játékos nyilvántartó ív

CSAPAT: \_\_\_\_\_

Mezszám	Játékos neve	SAP szám.	Gól

.....

csapatvezető<sup>1</sup>

<sup>1</sup>A tornán minden játékos saját felelősségére vesz részt, bármely sérülés esetén a szervezőket semmilyen felelősség nem terhel. A csapatvezetők a játékos nyilvántartó ív aláírásával elismerik a torna minden szabályát.