

Magyar Labdarúgó Szövetség



SZUPER KUPA

Férfi Felnőtt nagypályás labdarúgó Szuper Kupa versenykiírása 2016.

Határozat szám	ELN-176/2015 (12.08.)
Jóváhagyás	2015.12.08.
Hatálybalépés	2016.01.08.
Érvényesség	2017.06.30.
Utolsó módosítás	
Verziószám	1/2016

Tartalom

1. A Szuper Kupa szervezője és rendezője, a kupa típusa.....	3
2. A Kupa célja.....	3
3. A Kupa résztvevő csapatai	3
4. A kupamérkőzés helye és ideje	3
5. A Kupa győztesének eldöntése	3
6. A Kupa díjazása.....	3
7. A Kupa bevételei és költségei.....	4
8. Játékjogosultság a kupamérkőzésen.....	4
9. A labdarúgók felszerelése.....	4
10. Cserelehetőség	4
11. A kupamérkőzés fegyelmi ügyei	4
12. Vagyoni értékű jogok, marketing (reklám), média.....	5
13. Egyéb rendelkezések	5
14. Záró rendelkezések	6

1. A Szuper Kupa szervezője és rendezője, a kupa típusa

- A) A 2016. évi Szuper Kupát a Magyar Labdarúgó Szövetség (továbbiakban: MLSZ) írja ki, szervezi és működteti.
- B) A 2016. évi Szuper Kupa (továbbiakban: Kupa) hivatásos rendszerű, férfi felnőtt nagypályás labdarúgó verseny.

2. A Kupa célja

- A) A 2015-2016. évi NB I. férfi felnőtt nagypályás labdarúgó bajnokság bajnokcsapatának és a 2015-2016. évi férfi felnőtt nagypályás labdarúgó Magyar Kupa győztes csapatának mérkőzése a Szuper Kupáért.
- B) Amennyiben a 2015-2016. évi NB I. férfi felnőtt nagypályás labdarúgó bajnokság bajnokcsapata és a 2015-2016. évi férfi felnőtt nagypályás labdarúgó Magyar Kupa győztes csapata ugyanazon sportszervezet, a mérkőzés nem kerül megrendezésre.
- C) A nézőközönség színvonalas szórakoztatása.
- D) A fair play magatartás érvényre juttatása.

3. A Kupa résztvevő csapatai

A 2015-2016. évi NB I. férfi felnőtt nagypályás labdarúgó bajnokság bajnokcsapata, valamint a 2015-2016. évi férfi felnőtt nagypályás labdarúgó Magyar Kupa győztes csapata.

4. A kupamérkőzés helye és ideje

- A) Mérkőzés helyszíne: 2015-2016. évi NB I. férfi felnőtt nagypályás labdarúgó bajnokság bajnokcsapatának stadionja
- B) Mérkőzés ideje: 2016. július 3. (vasárnap)

5. A Kupa győztesének eldöntése

Amennyiben a rendes játékidőben döntetlen az eredmény, akkor a kupagyőzelem a büntetőpontról végzett rúgásokkal dől el a Labdarúgás Játékszabályainak rendelkezései szerint.

6. A Kupa díjazása

- A) A Kupa győztese elnyeri az MLSZ által felajánlott kupát.
- B) Az 1-2. helyezést elért csapatok vezetői és labdarúgói érdemdíjazásban részesülnek:
 - 1. helyezett 40 db aranyozott érem;
 - 2. helyezett 40 db ezüstözött érem.
- C) A versenykiírásban meghatározott éremmennyiségen felül további érmek nem készülnek.

7. A Kupa bevételei és költségei

- A) A mérkőzés valamennyi (pl.: jegyértékesítésből, stadionban elhelyezett reklámokból, stb. származó) bevétele az MLSZ-t illeti.
- B) A mérkőzés rendezésével, lebonyolításával kapcsolatos valamennyi költség, ideértve a játékvezetői- és ellenőri költségeket is, az MLSZ-t terheli.
- C) A résztvevő csapatokat részvételük kiadásai (utazás, étkezés, szállás, stb.), valamint a csapatot elkísérő szurkolók mellett közreműködő saját rendezői gárdájuk költségei terhelik.

8. Játékjogosultság a kupamérkőzésen

- A) A kupamérkőzésen a résztvevő sportszervezethez igazolt labdarúgó vehet részt, aki a 2016-2017. bajnoki évre szóló versenyengedéllyel rendelkezik.
- B) Európai Unió-beli és azzal azonos elbírálású labdarúgók:

A kupamérkőzésen a sportszervezet számbeli korlátozás nélkül jogosult azokat a labdarúgókat szerepeltetni, akik az Európai Unió valamely tagállamának állampolgárai, továbbá azon országok állampolgárait, amely országokkal az Európai Unió olyan egyezményes megállapodást kötött, amely jogszerű munkavállalás esetén a munkavállaló részére az Unió polgáraival azonos, diszkrimináció mentes elbírálást biztosít a munkakörülmények tekintetében az Európai Unió egész területén. (Az ezen pontban meghatározott országok listáját az MLSZ folyamatosan közzéteszi.)

- C) Egyéb országok labdarúgói:

A kupamérkőzésen azon országok labdarúgóiból, akik állampolgárságuk alapján kívül esnek a fenti bekezdésben meghatározott országok körén („egyéb országok”), legfeljebb 5 labdarúgó szerepeltethető egy időben.

9. A labdarúgók felszerelése

- A) A labdarúgók a mérkőzésen a sportszervezet által meghatározott mekszámot viselik. A szám hossza a mez hátulján legalább 25 cm, a mez hátulján fel kell tüntetni a labdarúgó nevét is, ahol a betű nagysága legalább 10 cm.
- B) Reklám elhelyezése a labdarúgó sportfelszerelésén a sportszervezet hatáskörébe tartozik, azzal a kikötéssel, hogy a reklám nem takarhatja a mekszámot, valamint a labdarúgó nevét.
- C) A résztvevő két sportszervezet egyezik meg a sportfelszerelés színeiben. Megegyezés hiányában két elütő színű garnitúrát kötelesek magukkal hozni, mely esetben a mérkőzés játékvezetője dönt a sportfelszerelés színéről.

10. Cserelehetőség

- A) A versenyjegyzőkönyvben sportszervezetenként maximum 7 fő cserejátékos neve szerepeltethető.
- B) Pályára lépő cserejátékosok száma sportszervezetenként maximum 3 fő.

11. A kupamérkőzés fegyelmi ügyei

- A) A mérkőzésen az MLSZ szabályzatait kell alkalmazni.
- B) A mérkőzésen kapott sárga lapok a mérkőzés után törlésre kerülnek.
- C) Kiállítás, feljelentés esetén a fegyelmi eljárást a MLSZ Fegyelmi Bizottsága folytatja le.

12. Vagyon értékű jogok, marketing (reklám), média

- A) A kupában résztvevő sportszervezetek vagyon értékű jogaiból a mérkőzések televíziós, rádiós, valamint egyéb elektronikus-digitális technikákkal (pl. internet) történő közvetítésének, rögzítésének és ezek kereskedelmi célú hasznosításának jogát, valamint a mérkőzéssel kapcsolatos online fogadások engedélyezésével kapcsolatos vagyon értékű jogát illetve a kupa névadó szponzori jogait, a bajnoki év teljes időtartamára (2016. július 1 – 2017. június 30.), az MLSZ magához vonja.
- B) A sportszervezetek marketing-, reklám- és média kötelezettségeit, feladatait a Reklám- és Marketing Kézikönyv mindenkor hatályos verziója tartalmazza.
- C) A Kupa vagyon értékű jogainak értékesítéséből származó bevétel elosztási szabályzatát – MLSZ NB I Bizottság javaslata alapján – az MLSZ Elnöksége hagyja jóvá.

13. Egyéb rendelkezések

- A) A kupamérkőzésen résztvevő sportszervezetek térítésmentesen jogosultak:
 - 1) Stadion VIP szektorában található helyek 1/3-1/3-ra;
 - 2) 35-35 darab közreműködő jegyre;
 - 3) 30-30 darab tiszteletjegyre.
- B) A mérkőzésen résztvevő sportszervezetek térítés ellenében jogosultak a Stadion befogadóképességének – kivéve VIP szektort – 1/3-ra szóló jegyekre.
- C) A fennmaradó VIP jegyek illetve a Stadion befogadóképességének 1/3-ra szóló jegyek az MLSZ-t illetik meg.
- D) A kupa résztvevő sportszervezetek és az MLSZ külön írásbeli megállapodás alapján a fenti jegyelosztási rendszertől eltérhet!
- E) A résztvevő sportszervezetek vállalják, hogy abban az esetben, ha az MLSZ a döntő előtt sajtótájékoztatót rendez, a vezetőedzővel és a csapatkapitánnyal képviseltetik magukat, ugyanúgy, mint a kupadöntő utáni sajtótájékoztatón.
- F) A mérkőzésen a labdákat és a labdaszedőket az MLSZ biztosítja.
- G) A kupa mérkőzésen elektronikus jegyzőkönyv használata kötelező! A sportszervezetek kötelesek a mérkőzés kezdési időpontja előtt legalább 60 perccel a csapatuk összeállítását rögzíteni az MLSZ által üzemeltetett elektronikus jegyzőkönyvben!
- H) A kupában résztvevő sportszervezet kispadon vagy kiegészítő kispadon helyet foglaló valamennyi személye részére regisztrációs kártya kiváltása kötelező. Ennek hiányában a sportszervezet sportszakembere hivatalos bajnoki- vagy kupamérkőzésen nem foglalhat helyet a kispadon vagy a kiegészítő kispadon.
- I) A kispadon tilos bármilyen kommunikációs eszközt (ideérte a mobiltelefont, laptopot, tabletet, stb.) tárolni, használni! A szabály megszegője ellen fegyelmi eljárást kell kezdeményezni!
- J) A kupa lebonyolításával kapcsolatos, a jelen versenykiírásban nem szereplő, kérdésekben a Szabályzatokhoz kapcsolódó díjfizetési rend előírásait és a labdarúgó sportágra vonatkozó törvényeket, szabályzatokat kell betartani.

14. Záró rendelkezések

A) Alkalmazás

Jelen szabályzat alkalmazásának felelőse az MLSZ Versenyigazgatója.

B) Módosítás

Jelen dokumentum módosításához szükséges véleményezési folyamatba a következő szervezet/testületeket/egységeket/személyeket kell legalább bevonni:

1. MLSZ Versenyigazgatóság
2. MLSZ Versenybizottság
3. NB I Bizottság

A nevezési határidő lejártá után, de a verseny (bajnokság, kupa, torna) megkezdése előtt a hatályos versenykiírást csak az adott versenyrendszerben induló sportszervezetek írásos, egyetértő beleegyezésével lehet módosítani. A verseny (bajnokság, kupa, torna) megkezdése után a hatályos versenykiírást csak az adott versenyben induló valamennyi sportszervezet írásos, egyetértő beleegyezésével lehet módosítani.