

# Magyar Labdarúgó Szövetség



## NŐI MAGYAR KUPA

### Női Felnőtt nagypályás labdarúgó Magyar Kupa versenykiírása 2020 – 2021.

<b>Határozat szám</b>	<b>ELN-15/2020. (01.30.)</b>
<b>Jóváhagyás</b>	<b>2020.01.30</b>
<b>Hatálybalépés</b>	<b>2020.07.01</b>
<b>Érvényesség</b>	<b>2021.06.30.</b>
<b>Utolsó módosítás</b>	
<b>Verziószám</b>	<b>1/2020-2021</b>

## Tartalom

1.	A Kupa szervezője és rendezője, a kupa típusa .....	3
2.	A Kupa célja.....	3
3.	A Kupa résztvevői .....	3
4.	A Kupa nevezési és részvételi feltételei.....	3
5.	A kupa lebonyolítása.....	3
6.	Fordulók résztvevői, mérkőzések száma .....	4
7.	A pályaválasztás joga .....	4
8.	A Kupában továbbjutó csapat meghatározása .....	4
9.	A döntő ( 6. forduló ) lebonyolításának rendje .....	4
10.	Cserelhetőség .....	5
11.	A kupa díjazása .....	5
12.	A Kupa Fair Play versenye .....	5
13.	Játékvezetői díj megállapítása .....	5
14.	Az 1-5. forduló mérkőzéseinek bevételei és költségei .....	5
15.	A Kupa döntő ( 6. forduló ) bevételei és költségei.....	5
16.	A labdarúgók felszerelése.....	6
17.	Létesítmény és játéktér.....	6
18.	Vagyoni értékű jogok, marketing (reklám), média .....	6
19.	Egyéb rendelkezések.....	6
20.	Záró rendelkezések .....	7

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

- A) A kupát a Magyar Labdarúgó Szövetség (továbbiakban: MLSZ) írja ki, szervezi és működteti.
- B) A 2020-2021. évi Női Magyar Kupa (továbbiakban: kupa) vegyes-nyílt rendszerű, női felnőtt nagypályás labdarúgó verseny.

## 2. A Kupa célja

- A) A női labdarúgás fejlesztésére vonatkozó sportszakmai feladatok megvalósítása.
- B) A benevezett női csapatoknak kuparendszerű versenysorozat biztosítása.
- C) A magasabb és alacsonyabb osztályú női csapatok versenyrendszerű találkozásának elősegítése.
- D) A sportág népszerűsítése, a mérkőzések nézőinek színvonalas szórakoztatása.
- E) A Kupa győztesének és helyezettjeinek eldöntése.
- F) A Fair Play elv érvényre juttatása, a Fair Play magatartásforma népszerűsítése.

## 3. A Kupa résztvevői

- A) A kupában egy sportszervezet csak egy csapatával vehet részt!
- B) A kupában felnőtt csapatokkal az alábbi sportszervezetek vesznek részt **kötelezően**:
  - 1) 2020-2021. évi Női NB I. osztályú bajnokságban résztvevő csapatok;
  - 2) 2020-2021. évi Női NB II. osztályú bajnokságban résztvevő csapatok;
- C) A kupában felnőtt csapatokkal az alábbi sportszervezetek is részt vehetnek:
  - 1) A kupában a női felnőtt csapatával minden olyan sportszervezet részt vehet, amely teljesíti a versenykiírásban meghatározott nevezési feltételeket.

## 4. A Kupa nevezési és részvételi feltételei

- A) A Kupába indulási (nevezési) jogával élő sportszervezet csapatának, ha nevezését jogerősen elfogadták, részvételi kötelezettsége van.
- B) A kupában csak az a sportszervezet csapata vehet részt, melynek az MLSZ vagy Megyei (Budapesti) Igazgatósággal szemben nincs lejárt tartozása.
- C) Nevezési díj nincs.
- D) A kupára szóló nevezési dokumentáció és nyilatkozat ( melyben a sportszervezet vállalja a bajnokság részvételi feltételeinek teljesítését ), MLSZ Ügyviteli rendszerbe (IFA) (e-Nevezés) történő feltöltésének határideje: **2020. július 3. (péntek) 12:00 óra**

## 5. A kupa lebonyolítása

- A) A Magyar Kupa lebonyolítási rendje a benevezett csapatok számától függ.

- B) Az 1. és 2. forduló sorsolásánál az MLSZ Versenybizottsága földrajzi és bajnoki erőviszonyok alapján, sorsolási csoportokat képez, és a csoportokon belül alakítja ki a párosításokat.

## 6. Fordulók résztvevői, mérkőzések száma

- A) Az 1. forduló résztvevői a nem NB-s csapatok, illetve a 2020-2021. évi Női Felnőtt NB II. nagypályás labdarúgó bajnokság szereplő csapatok közül sorsolással kiválasztott sportszervezetek.
- B) A 2. forduló résztvevői az 1. forduló mérkőzéseinek továbbjutói és a többi 2020-2021. évi Női Felnőtt NB II. nagypályás labdarúgó bajnokságban szereplő sportszervezet (összesen: 16 csapat, mérkőzések száma: 8 )
- C) A 3. forduló résztvevői a 2. forduló mérkőzéseinek továbbjutói és a 2020-2021. évi Női Felnőtt NB I. nagypályás labdarúgó bajnokságban szereplő sportszervezet /8 csapat/ (összesen: 16 csapat, mérkőzések száma: 8 )
- D) A 4. forduló résztvevői a 3. forduló mérkőzéseinek továbbjutói (összesen: 8 csapat, mérkőzések száma: 4 )
- E) Az 5. forduló résztvevői a 4. forduló mérkőzéseinek továbbjutói (összesen: 4 csapat, mérkőzések száma: 2 )
- F) A 6. forduló (DÖNTŐ) résztvevői az 5. forduló mérkőzéseinek továbbjutói (összesen: 2 csapat, mérkőzés száma: 1 ). A mérkőzés helyszínét az MLSZ Versenybizottsága jelöli ki.
- G) A kupa fordulóinak időpontjait a 2019-2020. évi Női Versenynaptár tartalmazza.

## 7. A pályaválasztás joga

- A) Az 1-5. forduló mérkőzései esetén:
- 1) Amennyiben a két csapat között bajnoki osztálykülönbség van, akkor az alacsonyabb osztályú csapat a pályaválasztó.
  - 2) Amennyiben a két csapat között nincs bajnoki osztálykülönbség, akkor a sorsoláson elsőnek kihúzott csapat a pályaválasztó.
- B) A 6. forduló ( Döntő ) mérkőzése esetén:  
A sorsoláson elsőnek kihúzott csapat a mérkőzés pályaválasztója.

## 8. A Kupában továbbjutó csapat meghatározása

- A) Az 1-5. forduló mérkőzéseken a továbbjutás szabályai a következők:
- 1) Egy mérkőzésen dől el a továbbjutás.
  - 2) Amennyiben a rendes játékidőben döntetlen az eredmény – függetlenül a csapatok osztályba sorolásától –, hosszabbítás nincs, a továbbjutás a büntetőpontról végzett rúgásokkal dől el a Labdarúgás Játékszabályainak rendelkezései szerint.

## 9. A döntő ( 6. forduló ) lebonyolításának rendje

- A) A kupadöntő egy mérkőzésből áll.
- B) A kupa győztese:  
A döntő mérkőzésen, a rendes játékidőben döntetlen az eredmény – függetlenül a csapatok osztályba sorolásától –, hosszabbítás nincs, a kupagyőzelem a büntetőpontról végzett rúgásokkal dől el a Labdarúgás Játékszabályainak rendelkezései szerint.

- C) A döntőben résztvevő sportszervezetek vállalják, hogy abban az esetben, ha az MLSZ Versenybizottsága és Sajtó Osztálya nyilvános (hagyományosan a döntő előtt) sajtótájékoztatót rendez, a vezetőedzővel és a csapatkapitánnyal képviseltetik magukat, ugyanúgy, mint a kupadöntő utáni sajtótájékoztatón.

#### **10. Cserelehetőség**

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

#### **11. A kupa díjazása**

- A) A Kupa győztese elnyeri az MLSZ által felajánlott díszes vándorkupát. A győztes a kupát egy évig őrzi.  
B) Az 1-2. helyezést elért csapatok vezetői és labdarúgói érdemdíjazásban részesülnek:  
1. helyezett 32 db aranyozott érem,  
2. helyezett 32 db ezüstözött érem.  
C) A versenykiírásban meghatározott éremmennyiségen felül további érmek nem készülnek.

#### **12. A Kupa Fair Play versenye**

- A) Fair Play díjat az a sportszervezet kaphat, amely magatartásával, cselekedetével erre rászolgál. Ennek eldöntése a Versenybizottság hatásköre

#### **13. Játékvezetői díj megállapítása**

- a) Az 1-6. forduló valamennyi mérkőzésén a pályaválasztó csapat bajnoki osztályára megállapított játékvezetői, illetve játékvezető-asszisztens költséget kell fizetni.

#### **14. Az 1-5. forduló mérkőzéseinek bevételei és költségei**

- A) Az 1-5. forduló mérkőzéseinek rendezési és játékvezetői költségeit a pályaválasztó sportszervezetek fizetik.  
B) A vendég sportszervezeteket részvételük kiadásai (utazás, étkezés, szállás, stb.), valamint a csapatukat elkísérő szurkolók mellett közreműködő saját biztonsági szolgálatot ellátók költségei terhelik.

#### **15. A Kupa döntő ( 6. forduló ) 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.

## **16. A labdarúgók felszerelése**

- A) A labdarúgók a bajnokság során mekszámot viselnek, mely 1-99-ig egész szám lehet. A szám hossza a mez hátulján legalább 25 cm.
- B) Sípcsontvédő használata kötelező!
- C) Minden esetben a pályaválasztó csapat határozza meg, hogy milyen színű felszerelésben játszik. A sportszervezetek legalább kettő nappal a mérkőzés előtt kötelesek egyeztetni a sportfelszerelések színeit. Amennyiben a mérkőzés játékvezetője úgy ítéli meg, hogy a két csapat felszerelésének színösszeállítása zavaró, akkor a vendégcsapat köteles más színű sportfelszerelésben játszani.

## **17. Létesítmény és játéktér**

- A) A kupamérkőzéseket a pályaválasztó sportszervezet bajnoki osztályának megfelelő osztályú stadionokban (pályákon) kell lebonyolítani, amely stadionoknak az MLSZ vagy az illetékes megyei szervezeti egység hitelesítésével kell rendelkezniük.

## **18. Vagyon értékű jogok, marketing (reklám), média**

- A) A kupában résztvevő sportszervezetek vagyoni értékű jogaiból a mérkőzések televíziós, rádiós, valamint egyéb elektronikus-digitális technikákkal (pl. internet) történő közvetítésének, rögzítésének és ezek kereskedelmi célú hasznosításának jogát, valamint a kupában szervezett mérkőzésekkel kapcsolatos online fogadások engedélyezésével kapcsolatos vagyoni értékű jogát illetve a kupa névadó szponzori jogait, a bajnoki év teljes időtartamára (2020. július 1 – 2021. június 30.), az MLSZ magához vonja.
- B) A sportszervezetek marketing-, reklám- és média kötelezettségeit, feladatait a Reklám- és Marketing Kézikönyv mindenkor hatályos, az MLSZ Elnöksége által jóváhagyott verziója tartalmazza.
- C) A kupa vagyoni értékű jogainak értékesítéséből származó bevétel elosztási szabályzatát az MLSZ Elnöksége hagyja jóvá.

## **19. Egyéb rendelkezések**

- A) A játékos az erős lövések ellen, a játéktér egész területén, kézzel védheti a mellét, a védekezés során azonban a labdát nem irányíthatja, és kézzel nem foghatja meg.
- B) A játékvezetőket az MLSZ JB biztosítja. A mérkőzéseken 3 játékvezetőnek kell közreműködnie!
- C) Amennyiben az MLSZ Versenybizottsága a mérkőzés előre kisorsolt és kijelölt napját valamint időpontját - a mérkőzések között kötelezően betartandó időtartam figyelembevételével - megváltoztatja, azt köteles a sportszervezetekkel előre, írásban legalább 3 nappal a mérkőzés új időpontja előtt közölni. 3 napon belül csak abban az esetben változtathatja meg, ha a változtatáshoz a két érintett sportszervezet írásban hozzájárul.
- D) A televíziós közvetítésre kijelölt mérkőzést a sportszervezetek kötelesek a közvetítés meghatározott időpontban lejátszani. Amennyiben a televízió az időpont egyeztető tárgyaláshoz képest, valamint az általa előre hivatalosan megadott időponthoz képest változást jelent be, azt legalább 5 nappal a közvetítés előtt közölnie kell a csapatokkal.

- E) A mérkőzések verseny ügyeit az MLSZ Versenybizottsága, fegyelmi ügyeit az MLSZ Fegyelmi Bizottsága tárgyalja.
- F) A sportszervezet valamennyi sportszakembere (sportvezetője, labdarúgója, edzője, stb.) köteles olyan magatartást tanúsítani és tanúsíttatni, beleértve a mérkőzéssel kapcsolatos nyilatkozatokat is, amely a labdarúgó sportág, az MLSZ és a szponzorok, valamint a média jó hírnevét szolgálja.
- G) Nem megengedett a sportszervezetek, illetve képviselőik (pl.: tulajdonos, vezető, a sportszervezettel szerződéses, vagy alkalmazotti viszonyban lévők) részéről a Játékszabályokban (Laws of the Game) és a fair play követelményekben (FIFA, UEFA és MLSZ Alapszabályok, illetve etikai kódexek) előírtakat megszegve a játékvezetők működésével kapcsolatos, a fair play szabályait sértő, tiszteletlen magatartás és/vagy a becsület csorbítására alkalmas kommunikáció minden formája.
- H) A kupa mérkőzéseken 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!
- I) A kupában résztvevő sportszervezet kispadon helyet foglaló valamennyi személye részére regisztrációs kártya kiváltása kötelező. Ennek hiányában a sportszervezet sportszakembere hivatalos kupamérkőzésen nem foglalhat helyet a kispadon.
- J) Elektronikus kommunikáció:  
Az elektronikus kommunikáció alkalmazása a csapatvezetőknek megengedett, ha az közvetlenül összefügg a játékosok biztonságával vagy testi épségével vagy taktikai/edzői célokkal, de csak kis méretű, hordozható, kézi eszköz (pl.: mikrofon, fejhallgató, fülhallgató, mobil/okostelefon, okosóra, tablet, laptop) használható. Azt a személyt, aki nem engedélyezett eszközt használ, vagy az elektronikus, illetve kommunikációs eszköz használatából kifolyólag nem tanúsít megfelelő magatartást, ki kell állítani a technikai zónából.
- K) Elektronikus teljesítménymérő és megfigyelő rendszerek (EPTS):  
A bajnoki mérkőzéseken elektronikus teljesítménymérő és megfigyelő rendszerek részét képező és viselhető technológia alkalmazható, ha a játékos felszereléséhez erősített technológia nem veszélyes és az előírt jelzések láthatók rajta. A mérkőzések során az EPTS-ből a technikai zónába sugárzott információk és adatok mérésére, illetve feldolgozására szolgáló kommunikációs eszközök használata a technikai zónában engedélyezett.
- L) 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.

## 20. Záró rendelkezések

### A) Alkalmazás

Jelen szabályzat alkalmazásának felelőse az MLSZ Versenyigazgatója.

## B) Módosítás

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

1. MLSZ Versenyigazgatóság
2. MLSZ Versenybizottság
3. Női Bizottság

A nevezési határidő lejárta után, de a verseny (bajnokság, kupa, torna) megkezdése előtt a hatályos versenykiírást csak az adott versenyrendszerben induló sportszervezetek 2/3-os többségének 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.