

WORLD SKATE

# INLINE HOKI HIVATALOS SZABÁLYKÖNYV

## 2021

MAGYAR NYELVŰ KIADÁS - MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG



1. MAGYAR KIADÁS - 2022 ÁPRILIS

# INLINE HOKI HIVATALOS SZABÁLYKÖNYV

2021

ANGOL NYELVŰ KIADÁS: WORLD SKATE - INLINE HOKI TECHNIKAI BIZOTTSÁG

Verzió: 1.2 (2021 JANUÁR)

Magyar fordítás: Magyar Jégkorong Szövetség

Szakmai lektor: Gebei Péter

Magyar kiadás: ©2022 Magyar Jégkorong Szövetség

A kiadványban található anyagok a jogtulajdonosok (WS, IIHF) jóváhagyásával kerültek felhasználásra.



## Elérhetőségek

### MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG

1146 Budapest,  
Istvánmezei út 1-3

[referee@icehockey.hu](mailto:referee@icehockey.hu)

[www.jegkorongszovetseg.hu](http://www.jegkorongszovetseg.hu)

### WORLD SKATE

Maison du Sport International,  
Avenue De Rhodaine 54, 1007  
Lausanne, Switzerland

[info@worldskate.com](mailto:info@worldskate.com)

[inlinehockey@worldskate.com](mailto:inlinehockey@worldskate.com)

[www.worldskate.org](http://www.worldskate.org)

# TARTALOMJEGYZÉK

FOGALMAK ÉS SZAKKIFEJEZÉSEK .....	5
FOGALMAK .....	6
I. FEJEZET – ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK .....	9
1. ÁLTALÁNOS JÁTÉKSZABÁLYOK .....	9
1.1 Jogosult csapatok és játékosok .....	9
1.2 Játékidő és időkéres .....	9
1.3 Döntetlen mérkőzések .....	9
2. A PÁLYA .....	11
2.1 Pálya .....	11
2.2 Kapu .....	12
2.3 Kapuelőtér.....	12
2.4 Bedobópontok és - körök.....	13
2.5 Játékvezetői előtér .....	13
2.6 Cserepadok.....	13
2.7 Büntetőpad .....	13
2.8 Jelző és időmérő eszközök .....	14
II. FEJEZET – CSAPATOK ÉS HIVATALOS SZEMÉLYEK .....	14
3. CSAPATOK.....	14
3.1 A csapatok összetétele.....	14
3.1.1 Játékosok.....	14
3.1.2 Csapatkapitány és helyettes kapitányok .....	14
3.1.3 Jogosulatlan játékos.....	14
3.2 Felszerelés .....	15
3.2.1 Általános rendelkezések .....	15
3.2.2 Ütő/bot.....	15
3.2.3 Korcsolya .....	15
3.2.4 Védőfelszerelés .....	16
3.2.5 Kapusfelszerelés .....	17
3.2.6 Védőfelszerelés jóváhagyása .....	17
3.2.7 Védőfelszerelés viselése .....	17
3.2.8 Veszélyes felszerelés.....	17
3.2.9 Csapatfelszerelés .....	18
3.2.10 A mez színe és viselése.....	18
3.2.11 A felszerelés ellenőrzése.....	18
3.2.12 Korong.....	19
4. HIVATALOS SZEMÉLYEK .....	19
4.1 Általános rendelkezések .....	19
4.2 Játékvezetők .....	19
4.3 Mérkőzés jegyzőkönyvvezető .....	20
4.4 Mérkőzés időmérő.....	21
4.5 Büntető időmérő .....	21

4.6	Gólbírók.....	22
III.	FEJEZET – A JÁTÉK SZABÁLYAI .....	22
5.	A MÉRKŐZÉS RENDJE .....	22
5.1	Mérkőzést megelőző eljárásrend.....	22
5.2	Bemelegítés .....	23
5.3	Kezdő felállás .....	23
5.4	A mérkőzés megkezdése és félidők.....	23
5.5	Általános játékszabályok.....	24
5.5.1	Korongbedobás folyamata.....	24
5.5.2	Tilos felszabadítás (túlütés).....	25
5.5.3	Les .....	25
5.5.4	Időkérés.....	26
5.5.5	Felszerelés és mez igazítása.....	27
5.5.6	Játékoscsere.....	27
5.5.7	Kapus .....	28
5.5.8	Sérült játékosok.....	28
5.5.9	A korongot folyamatos mozgásban kell tartani.....	28
5.5.10	Korong rúgása.....	29
5.5.11	Korong a pályán kívül, megjátszhatatlan korong .....	29
5.5.12	Korong nem látható és szabálytalan korong .....	30
5.5.13	Gól és gólpasz .....	30
6.	BÜNTETÉSEK .....	31
6.1	Büntetések definíciói .....	31
6.1.1	Büntetések típusai .....	31
6.1.2	Kisbüntetések.....	31
6.1.3	Nagybüntetések.....	31
6.1.4	Fegyelmi büntetések.....	32
6.1.5	Végleges fegyelmi büntetések.....	32
6.1.6	Végleges kiállítások .....	33
6.1.7	További büntetések .....	33
6.1.8	Büntetőlövés.....	34
6.2	Büntetésekre vonatkozó irányelvek.....	35
6.2.1	Büntetési helyzetek kezelése.....	35
6.2.2	Késleltetett büntetések.....	36
6.2.3	Egybeeső büntetések .....	37
6.3	Büntetések kiszabása.....	37
6.4	Büntetések letöltése .....	38
6.4.1	Általános rendelkezések .....	38
6.4.2	Reklamálás.....	38
6.4.3	Szabálytalan felszerelés .....	39
6.4.4	Korongbedobás.....	39
6.4.5	Mez és felszerelés igazgatása.....	39
6.4.6	Játékoscsere.....	40
6.4.7	Kapusbüntetések .....	40
6.4.8	Kapu elmozdítása.....	41
6.4.9	Játékvezető sértegetése/bántalmazása és egyéb fegyelmi büntetések.....	41
6.4.10	Szándékosan okozott sérülés kísérlete .....	42

6.4.11	Törött bot .....	43
6.4.12	Szabálytalan testjáték.....	43
6.4.13	Palánkra lökés .....	43
6.4.14	Bottal lökés .....	44
6.4.15	Szándékosan okozott sérülés.....	44
6.4.16	Játék késleltetése.....	44
6.4.17	Könyök- és térdhasználat.....	45
6.4.18	Korongra vetődés.....	45
6.4.19	Verekedés .....	45
6.4.20	Tenyérbe zárt korong.....	47
6.4.21	Magas bot.....	47
6.4.22	Fogás.....	48
6.4.23	Bottal akasztás .....	48
6.4.24	Akadályozás.....	48
6.4.25	Akadályozás nézők által .....	50
6.4.26	Hátulról ütközés .....	50
6.4.27	Cserepad vagy büntetőpad elhagyása.....	50
6.4.28	Játékvezető bántalmazása .....	51
6.4.29	Obszcén vagy trágár nyelvezet és gesztusok.....	51
6.4.30	Testre ütés .....	52
6.4.31	Bottal szúrás és botvéggel ütés .....	52
6.4.32	Bot dobása.....	52
6.4.33	Gáncsolás .....	53
6.4.34	Durva játék .....	53
6.4.35	Büntetőlövések –Megítélt gól .....	53
IV.	FEJEZET – FEGYELMI ELJÁRÁS ÉS VITÁS HELYZETEK.....	55
7.	FEGYELMI ELJÁRÁS .....	55
7.1	Általános rendelkezések .....	55
8.	SZANKCIÓK.....	55
8.1	Feladott mérkőzés.....	55
8.2	Felfüggesztés .....	57
9.	VITÁS HELYZETEK.....	57
9.1	Óvás (játékvezetői döntés vitatása) .....	57
9.2	Fellebbezés.....	58
	A végső helyezés meghatározása bajnokságok során.....	58
9.3	Végső helyezés körmérkőzéses szakasz pontozása alapján és döntetlen helyzetek kezelése .....	58
A)	MELLÉKLET – A PÁLYA MÉRETEI (50 m x 25 m) .....	60
	KAPUELŐTÉR .....	61
	KAPU FELÉPÍTÉSE.....	62
B)	MELLÉKLET – JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK .....	63
C)	MELLÉKLET – BÜNTETÉS TÁRGYMUTATÓ.....	73

## FOGALMAK ÉS SZAKKIFEJEZÉSEK

**Inline Hoki Technikai Bizottság (Inline Hockey Technical Commission)** - a játék szintjétől és annak felügyelő szervezetétől, illetve érvényben lévő szabályrendszerétől függően az Inline Hoki Technikai Bizottság jelenthet klubot; állami szervet; nemzeti vagy nemzetközi szövetséget.

**Csapat összetétele** - a játékosok maximális létszáma 14 mezőnyjátékos és 2 kapus (nem 15 mezőnyjátékos és 1 kapusra) korlátozódik, akiknek mezük alapján egyénileg is azonosíthatónak kell lenniük. A csapat minimális létszáma 6 mezőnyjátékos és 2 kapus.

**Pályán tartózkodó játékosok** - egy csapatnak egy időben legfeljebb 5 játékosa tartózkodhat a pályán. A mérkőzés szabályos megkezdéséhez a csapatoknak 4 mezőnyjátékost és egy kapust kell pályára küldeniük.

**Óvás** - Az óvás csak akkor érvényes, ha azt a pályán az óvást benyújtó csapat csapatkapitánya a Játékvezetőnek teszi meg, aki azonnal értesíti az ellenfél csapatkapitányát. Adminisztratív óvások (a pálya rossz állapota, a játékosok felszerelése, nem igazolt játékosok stb.) esetén csak a mérkőzés megkezdése ELŐTT a Játékvezetőnek benyújtott óvások érvényesek, a Játékvezető ekkor tájékoztatja mindkét csapat kapitányát, hogy a mérkőzést óvás alatt játsszák le. Minden óvást a mérkőzést követő másfél órán belül hivatalos levélben kell megerősíteni az Inline Hoki Technikai Bizottság részére.

**Fellebbezés** - Ha olyan probléma merül fel, amelyet nem szabályoznak a szabályok, vagy ha véleménykülönbség merül fel a büntetések kiszabásával kapcsolatban, akkor az ilyen ügyeket az INLINE HOKI TECHNIKAI BIZOTTSÁG kijelölt bizottsága rendezi, amelynek döntése minden kérdésben végleges és kötelező érvényű. Minden fellebbezést illeték terhel az Inline Hoki Technikai Bizottság által aktuálisan meghatározott mértékben.

**Játékvezető** - minden mérkőzésen két játékvezetőt kell alkalmazni. Feladataikat megosztják egymás között, azonban a mérkőzés jegyzőkönyvben első helyen feltüntetett játékvezető lesz a mérkőzés vezetőbíró, aki a végső döntést hozza meg az esetlegesen vitatott szabálytalanságokkal kapcsolatos kérdésekben. A mérkőzés vezetőbíró teljes körűen felügyeli a mérkőzést, a játékosokat, az összes többi hivatalos személyt, a nézőket és a helyszínt, illetve csak a megfelelő ellenőrző szerv joghatóságának tartozik felelősséggel, és a mérkőzés vezetőbíró döntései véglegesnek tekintendők.

**Jegyzőkönyvvezető** - a mérkőzés jegyzőkönyvben rögzíti az összes szerzett gólt, kiszabott büntetéseket, kapuralövéseket, valamint az összes, hivatalos jegyzőkönyv által megkövetelt adatot.

**Mérkőzés időmérő** - a félidők idejének pontos méréséért felelős.

**Büntető időmérő** - a játékvezetők által a játékosokra kiszabott büntetések idejét tartja számon, valamint felügyeli a büntetőpadot.

**Gólbíró** - jelzi, hogy a kapura lövésből született-e gól vagy sem.

## FOGALMAK

<b>Bedobópontok</b>	A bedobópontokat a játéktér mindkét végében, a hosszanti tengely két oldalán kell kijelölni.
<b>Bottal akasztás</b>	A bottal akasztás az ütőnek az ellenfél visszatartására való használata húzó, akasztó mozdulattal, akár testéhez, akár ütőjéhez érve.
<b>Bottal lökés</b>	Ha egy játékos úgy ütközik nagy erővel ellenfele testének, hogy mindkét kézzel az ütőjét fogja, és az ütő eközben egyáltalán nem érinti a pálya felületét.
<b>Bottal szúrás</b>	Bottal szúrás, ha egy játékos megdöf vagy megkísérel megdöfni egy ellenfelet az ütő tollának sarkával vagy hegyével a botot egy vagy két kézzel fogva; akár létrejött érintkezés, akár nem.
<b>Botvéggel ütés</b>	Ha egy játékos az ütő szárának a felül lévő keze fölötti részét arra használja, hogy az ellenfél játékosát megüsse, vagy megkísérli megütni.
<b>Büntetés</b>	A büntetés bármiféle személyi vagy technikai szabálytalanság következménye lehet, melyet a játékvezető döntése alapján a játékosokra vagy csapat hivatalos személyekre lehet kiszabni. Legtöbbször a megbüntetett játékost vagy csapat hivatalos személyt megszabott időre eltávolítják a játékból.
<b>Csapat hivatalos személy</b>	Olyan személy, aki a csapat működéséért felel valamilyen minőségben, mint például csapatvezető, vezetőedző vagy segédedző.
<b>Cserekapus</b>	A cserekapus szerepel a hivatalos nevezési lapon, de nem vesz részt a mérkőzésen.
<b>Dulakodás</b>	Bármilyen fizikai interakció két vagy több szemben álló játékos között, amely büntetést vagy büntetéseket eredményez.

<b>Edző</b>	Az edző olyan személy, aki elsősorban a csapat játékanak irányításáért és vezetéséért felelős. Az edző a menedzserrel együtt felelős a csapat játékosainak viselkedéséért a mérkőzés előtt, alatt és után.
<b>Előtterek</b>	A kapuk előtt kijelölt kapuelőtterek arra szolgálnak, hogy a kapusokat óvják a támadó játékosok esetleges akadályozásától.
<b>Emberelőny</b>	A játékvezetői előtér a büntető időmérő helye előtt kerül kijelölésre, ide vonulhatnak vissza a játékvezetők a mérkőzés során.
<b>Emberhátrány</b>	Az emberelőny akkor áll elő, ha az egyik csapatnak kevesebb játékosa tartózkodik a pályán, mint ahány játékost a másik pályára küldhet az adott pillanatban. Ennek értelmében ha a kapust lehívják a pályáról, nem áll elő emberelőnyös helyzet.
<b>Emberhátrány</b>	Emberhátrányban a csapat az ellenfélnél kevesebb játékosal rendelkezik a pályán.
<b>Fejelés</b>	Fejelésnek számít, ha az ellenfél játékosát leszegett fejjel, azzal testét, fejét, nyakát, hátát célozva ütközik le, valamint a fej bármilyen használata az ellenfél megütésére.
<b>HECC</b>	A Jégkorong Felszerelés Minősítő Tanács egy független szervezet, amely a jégkorong védőfelszerelések fejlesztését, minősítését és szabványait felügyeli. A HECC által minősített felszerelések használata erősen ajánlott minden játékos részére.
<b>Ideiglenes kapus</b>	Olyan játékos, aki a nevezési lapon nem kapusként szerepel, azonban ideiglenesen ellátja annak feladatát amennyiben a megnevezett kapusok nem képesek a mérkőzésen részt venni. Az ideiglenes kapust megilletik a kapus különleges előjogai és érvényesek rá korlátozásai. Az ideiglenes kapusnak vissza kell állnia a mezőnyjátékosok közé ha a rendes kapusok valamelyike ismét vissza tud állni a játékba.
<b>Illetékes szerv</b>	<b>Nemzetközi szinten</b> - World Skate Inline Hockey Technical Commission (IHTC)
<b>Játékos</b>	A csapat azon tagja, aki tevőlegesen részt vesz a játékmenetben. szabályok tekintetében. A kapus játékosnak tekintendő, kivéve azon helyzeteket, ahol a szabálykönyv máshogy rendelkezik.
<b>Kapu</b>	Az a kerettel és hálóval határolt terület, amelybe a korongnak be kell jutni ahhoz, hogy szabályosan pontot lehessen szerezni.
<b>Kapus</b>	Az a játékos, akinek kijelölt feladata és felszerelése a kapu védelmét szolgálja. A szabályok tekintetében játékosnak tekintendő, kivéve azon helyzeteket, ahol a szabálykönyv máshogy rendelkezik
<b>Kapus védett területe</b>	Ennek területét hátulról az alapvonal, szemből pedig két képzeletbeli vonal határolja, melyek a térfél két bedobópontját



	köti össze az alapvonalra merőleges, a bedobópontok vonaláig húzott vonalakkal.
<b>Kitörési helyzet</b>	Olyan állapot, amikor a korongot irányító játékos, és az ellenfél kapuja között az ellenfélnek nincs játékosa, valamint reális gólszerzési lehetőséggel rendelkezik.
<b>Korong birtoklása</b>	A korongot az a játékos vagy kapus birtokolja, aki utoljára érintette ténylegesen a korongot. A birtoklás akkor is folyamatos marad, ha a korong megpattan egy játékoson vagy felszerelésen.
<b>Korong birtoklása, korong irányítása</b>	Az utolsó játékos vagy kapus aki a korongot érintette, mely által szándékosan a kívánt irányba továbbította a korongot.
<b>Korong eltérítése</b>	Amikor a korong egy személy vagy tárgy érintését követően letér eredeti pályájáról.
<b>Korong irányítása</b>	A korong irányítása azt jelenti, hogy a játékos a korongot bottal vezeti, vagy kezét, lábát használja a korong birtoklásának fenntartása érdekében.
<b>Korongbedobás</b>	A korongbedobás során egy játékvezető bejti a korongot két ellentétes csapatba tartozó játékos ütője közé, ezzel megkezdve a játékmenetet. A játékvezető a korongot a bedobóponton derékmagasságból ejti be a két játékos közé, akik saját védekező térfelük irányában állnak föl a bedobáshoz. Az összes játékosnak a saját védekező térfelének oldalán kell maradnia mindaddig, amíg a korongbedobás folyamata szabályszerűen be nem fejeződik, ezt követően a korong szabályosan megjátszható az összes játékos számára.
<b>Középső bedobópont</b>	A pálya hosszanti és keresztirányú tengelyeinek metszéspontja.
<b>Pályahatároló</b>	Olyan korlát, palánk vagy oldalfestés, amely a játéktér határvonalait jelzi.
<b>Testre ütés</b>	Testre ütés az a cselekedet, amikor egy játékos az ellenfél felé lendíti az ütőjét, függetlenül attól, hogy létrejön-e érintkezés vagy sem.
<b>Ütő sarka</b>	Az a pont, ahol a hokiütő nyele és a hokiütő tollának alsó éle találkozik.
<b>Védőfelszerelés</b>	A játékosok által kizárólag biztonságuk és sérülés elleni védelmük céljából viselt felszerelés.
<b>Verekedés</b>	Az ellenfél tényleges megütése ökölbe szorított kézzel.

# I. FEJEZET - ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

## 1. ÁLTALÁNOS JÁTÉKSZABÁLYOK

### 1.1 Jogosult csapatok és játékosok

- A. A nemzetközi inline hoki versenyeken a World Skate-hez csatlakozott valamennyi nemzeti szövetség nemzeti válogatottjai részt vehetnek, feltéve, hogy a nevezésüket az Inline Hoki Technikai Bizottság által meghatározott nevezési határidő előtt megerősítik, és a megfelelő nevezési díjakat befizetik.
- B. A játékosoknak főszabály szerint annak a nemzetnek az állampolgárságával kell rendelkezniük, amely válogatottjában szerepelnek, és rendelkezniük kell a képviselt ország érvényes útlevelével.
- C. **Férfi utánpótlás játékosok:**
- **Minimális életkor:** betöltött 14 éves életkor **az érintett esemény évének január 1-jén.**
  - **Maximális életkor:** be nem töltött 19 éves életkor, **az érintett esemény évének december 31. előtt.**
- D. **Női utánpótlás játékosok:**
- **Minimális életkor:** betöltött 14 éves életkor **az érintett esemény évének január 1-jén.**
  - **Maximális életkor:** be nem töltött 19 éves életkor, **az érintett esemény évének december 31. előtt.**
- E. **Női felnőtt játékosok:** betöltött 15 éves életkor **az érintett esemény évének január 1-jén.**
- F. **Férfi felnőtt játékosok:** betöltött 15 éves életkor **az érintett esemény évének január 1-jén.**
- G. **Veteránok (Master Teams):** betöltött 38 éves életkor **az érintett esemény évének január 1-jén.** Egyaránt vonatkozik férfi és női játékosokra is, felső korhatár ebben a korosztályban nincsen.

### 1.2 Játékidő és időkérés

- A. A rendes játékidő két, egyenként húsz (20) perces félidőből áll, a félidők között öt (5) perces szünettel, amely után a csapatok térfelet cserélnek.
- B. Mindkét csapatot megilleti egy időkérés félidőnként, melynek időtartama 1 perc lehet.

### 1.3 Döntetlen mérkőzések

#### Hosszabbítás

- Ha a rendes játékidő végén a mérkőzés döntetlenre áll, háromperces szünet után ötperces hosszabbítást (a rájátszás mérkőzésein 10 perces hosszabbítást) kell játszani.
- A hosszabbítás megkezdésekor a csapatok nem cserélnek térfelet.
- A hosszabbítás öt perc leteltével vagy pontszerzéssel véget ér; a gólt szerző csapat győzelmével. Ha a hosszabbításban nem születik gól, akkor büntetőpárbajjal kell eldönteni a mérkőzést.
- Az alapszakasz vagy körmérkőzések esetében a hosszabbítást úgy kell lejátszani, hogy a csapatok három mezőnyjátékost és egy kapust küldhetnek pályára.
- Ha a hosszabbítás leteltével a csapatok még mindig döntetlenre állnak, akkor akkor büntetőpárbajjal kell eldönteni a mérkőzést. (Lásd az 1.3 E pontot).
- A hosszabbítás a mérkőzés részének tekintendő, és minden ki nem töltött büntetés folytatódik alatta.

**Büntetőpárbaj:** Ha „hirtelen halál” elven játszott hosszabbításhoz nem áll rendelkezésre elegendő játékidő, akkor büntetőpárbaj dönthet az azonos pontszámmal rendelkező csapatok között.

- A büntetőpárbajra minden csapatból három játékost jelölnek ki, akik felváltva végzik el a lövést, a büntetőlövésnél alkalmazott szabályoknak megfelelően. A csapatkapitányok adják meg a játékvezetőknek a büntetőpárbaj résztvevőit. A játékvezető a büntetőpárbaj megkezdése előtt átadja a büntetőket végző játékosok névsorát a jegyzőkönyvvezetőnek.
- A játékvezetők a csapatkapitányok részvételével a büntetőpárbaj kezdete előtt pénzfeldobással döntenek el, hogy melyik csapat kezdi a büntetőlövés elvégzését. Mindkét kapus a saját kapuját védi, közös kapu használata kifejezetten tilos.
- A három kísérletből elért gólok száma határozza meg a büntetőpárbaj győztesét.
- Ha az eredmény a három lövés elvégzése után még mindig döntetlen, a szétlövést mindkét csapatból egy-egy kijelölt játékos folytatja, amelyre bármelyik játékos kijelölhető. Ebben az esetben a csapat kezdi a büntetőlövést, amelyik a pénzfeldobás során második helyet szerzett.

Példa:

	2. kör				
1. kör		3. kör	4. kör	5. kör	6. kör
A csapat	A csapat	A csapat	B csapat	B csapat	B csapat
B csapat	B csapat	B csapat	A csapat	A csapat	A csapat

A mérkőzés azonnal véget ér amint a két játékos közül valamelyik döntő gólt szerez.

## Hosszabbítás

1. A hosszabbítást a csapatok három mezőnyjátékossal és egy kapussal kezdik meg.

Amennyiben a rendes játékidő végén valamelyik csapat emberhátrányban játszik, a hosszabbítást a következő módon kell megkezdeni:

- Egy fő emberhátrány - a hosszabbítást 3 a 2 ellen kezdik meg.

- Két fő emberhátrány - a hosszabbítást 4 a 2 ellen kezdik meg.

A második esetben, ha az első játékmegszakítás során a játékosok száma 4 a 3 vagy 4 a 4-re módosulna, a játékot 3 a 2 vagy 3 a 3 ellen kell folytatni.

Amennyiben a rendes játékidőt mindkét csapat kiállítással fejezi be (pl. 3 a 2 vagy 2 a 2 ellen), a hosszabbítást annyi játékkal kell megkezdeni ahányan a rendes játékidő végén pályán tartózkodtak.

Ha a játékosok a büntetésük letöltését követően visszatérnek a pályára melynek következtében 4 a 3 vagy 4 a 4 elleni helyzet alakul ki, a játékot 3 a 2 vagy 3 a 3 ellen kell folytatni.

2. Amennyiben hosszabbítás során kettős emberhátrány alakulna ki, a megbüntetett csapat két játékkal játszik tovább, míg az emberelőnybe kerülő csapat négy játékost küldhet pályára.  
A büntetések letöltését követően az 1. pont szerinti eljárást kell követni.
3. A hosszabbítás során az egybeeső büntetések nem befolyásolják a pályán tartózkodó játékosok létszámát.

## 2. A PÁLYA

### 2.1 Pálya

- A. Az inline hokit sportcélú kerámiaburkolaton, fapadlón, aszfalton vagy cementen, illetve az Inline Hoki Technikai Bizottság által jóváhagyott bármely más megfelelő felületen kell játszani.
- B. A pálya ideális mérete 50x25 méter (164x82 láb). A pálya méretei 40 és 60 méter hosszúság (131 és 197 láb), valamint 20 és 30 méter szélesség (66 és 98 láb) között mozoghatnak. Amennyire csak lehetséges, törekedni kell arra, hogy a pálya szélessége és hossza közötti arány 1:2 legyen.
- C. A világbajnokságot és a nemzetközi versenyeket legalább 50X25 méter (164x82 láb) méretű pályán kell játszani. A kontinentális versenyek legalább 44X22 méteres felületen játszhatók.
- D. A pályát a jelen szabályzathoz mellékelt ábra szerint kell kijelölni, figyelembe véve az itt megadott pontos méreteket. A védekező és a támadó térfél megkülönböztetésére a félpályát piros vonallal kell jelölni a padlón.

MEGJEGYZÉS: Az inline hoki esetében nincs szükség más vonalak felfestésére a játéktéren.

- E. A pályát fa vagy üvegszál-as határoló fallal (palánkkal) kell körülvenni, amelyek magassága a pálya felületéhez képest 101-122 cm (40-48"), ideális magassága 107 cm (42"). A palánkot a sarkokban ívesen kell kialakítani, ennek sugara körülbelül 5 méter (16 láb), ezáltal megkönnyítve a korong játékban tartását.
- F. Ismert tény, hogy a világbajnokságokon előírt méretű pályák nem feltétlenül állnak rendelkezésre a nemzeti szövetségek valamennyi mérkőzéshez, ezért ilyen esetekben az alapvonalak és bedobókörök eltérő módon való felfestése engedélyezett, amelyeknek arányban kell állniuk a játéktér tényleges méretével. Ha egy ilyen pályát nemzetközi verseny helyszínéül használnak, a résztvevőkkel iránti fair play elve érdekében annak méreteit fel kell tüntetni a meghívott nemzeti szövetségeknek kiküldött tájékoztatóban.

## 2.2 Kapu

- A. A kapu egy vascsőből készült rácsszerkezetből áll, amelynek téglalap alakú elülső nyílása 105 cm (41") magas és 170 cm (67") széles belső mérettel rendelkezik, amint azt a mellékelt ábra mutatja.
- B. A kapunyílás keretét 7,6 cm (3") átmérőjű horganyzott vascsőből kell készíteni. A felső és az alsó keretnek, valamint a hátsó merevítőnek 5 cm (2") átmérőjű vascsőből kell állnia. A kapu alsó merevítő (támasztókeret) külső oldalon mérve 109 cm (43") hosszban kell hátranyúlnia a kapu elülső keretétől a hátsó ív közepéig. A felső tartókeret külső mélységének 74 cm-nek (29") kell lennie. A kapukeret középpontjában egy 5 cm-es (2") függőleges merevítőnek kell összekötnie a felső és az alsó keretet. A kapu rácsszerkezetének tetejét, hátulját és oldalait olyan hálóval kell borítani, amelynek szövése és anyaga elég sűrű ahhoz, hogy ellenálljon a legerősebb lövéseknek is, és kellően sűrű ahhoz, hogy ne engedje át a korongot. Fémháló használata nem megengedett.
- C. A kapunyílás vízszintes vasához mért 45 cm (18") mélységben egy kiegészítő hálót kell felfüggeszteni. Ennek anyaga a külső hálónál vékonyabb, legfeljebb 180 cm (71") széles és 110 cm (43") magas. Ennek célja az, hogy megakadályozza a korong visszapattanását a kapu belsejéből. Ennek a hálónak fehér színűnek kell lennie, és csak a tetején rögzítendő, ezáltal lehetővé téve, hogy a kapuvasakkal párhuzamosan szabadon lógjon a talajra. Az kapuvasakat és kereszttrudat élénk vörös vagy narancssárga színűre kell festeni, míg a keret minden más részét fehérre kell festeni. A kapukeret alsó támasztóit és a hátsó függőleges merevítőt párnázással kell ellátni, hogy a korong ne pattanjon vissza a keretről még erősebb lövés következtében sem. Ha szokványos World Skate gyephoki kapukat alkalmaznak, akkor a keret alján lévő "labdavető peremet" el kell távolítani.
- D. A kapukat a pálya két ellentétes végében egymással szemben, nyílásukkal a félpálya felé nézve helyezkednek el. A távolság az alapvonalától a térfél végéig 3,8 méter (12,5 láb)

## 2.3 Kapuelőtér

- A. Minden kapu előtt egy 5 cm (2") széles piros vonallal kell jelölni a kapuelőtér területét. Ezt a kapuvasak külső oldalától az alapvonalal párhuzamosan mérve 30 cm (1 láb), merőlegesen

pedig 1,2 m (4 láb) távolságra kell kijelölni. E két vonal végét az alapvonallal párhuzamos vonal köti össze. A kapuelőtér háromdimenziós tekintendő, tehát a lefedett terület kiterjed az előtér feletti teljes térre.

MEGJEGYZÉS: A kapus védett területe a térfél bedobópontjai és az alapvonal között húzódó területet is magába foglalja. Lásd a pályát ábrázoló illusztrációt. A kapusnak megengedett a korong jelzése, amennyiben legalább részben a védett területen belül tartózkodik

- B. A kapusnak megengedett, hogy a korongot az alapvonal mögött vagy a kapu mellett jellege, legalább részben a kapuelőtéren belül tartózkodik. Ha a kapus a korongot a védett területen vagy kapuelőtéren kívül tartózkodva a korong megállításával játékmegszakítást okoz, kisbüntetést kell kiszabni.

## 2.4 Bedobópontok és - körök

- A. A pályán összesen 5 bedobópont kerül kijelölésre.
- B. A pálya mértani közepén ki kell jelölni egy bedobópontot, melynek átmérője 22,5 cm (9"), ezt egy 3 méter (10 láb) sugarú körrel kell körülvenni.
- C. A térfelekben két 22,5 cm (9") átmérőjű bedobópontot kell kijelölni, melyeket egy 3 méter (10 láb) sugarú körrel kell körülvenni. A bedobópontokat az alapvonalától merőlegesen 6,1 méter (20 láb) távolságra, a pálya hossz tengelyétől pedig 6,7 méter (22 láb) távolságra kell kijelölni. Ebben az esetben a két bedobópont egymástól 13,4 méter (44 láb) távolságra kerül.

## 2.5 Játékvezetői előtér

- A. Közvetlenül a büntetőpad előtt, a büntető időmérő padjához viszonyítva egy 3 méter (10 láb) sugarú félkört kell húzni. A játékosok erre a területre játékmegszakítás során kizárólag a játékvezető engedélyével léphetnek be.

## 2.6 Cserepadok

- A. A pályán mindkét csapat számára biztosítani kell padokat vagy székeket, melyek a cserepad szerepét töltik be. A cserepadon legalább 16 személy számára kell helyet biztosítani, valamint közvetlenül a játéktér mellé kell elhelyezni, egy oldalra, lehetőleg a felezővonalhoz közel, illetve lehetőleg úgy, hogy az öltözők kényelmesen megközelíthetőek legyenek a cserepadról.

## 2.7 Büntetőpad

- A. A pályán ki kell jelölni padokat vagy székeket, melyek a büntetőpad szerepét töltik be. Itt foglal helyet a büntető időmérő, mérkőzés időmérő, jegyzőkönyvvezető, valamint a büntetésüket töltő játékosok is. A büntetőpadot a cserepadtól távol kell elhelyezni, lehetőleg a cserepadokkal szemközti oldalon.

## 2.8 Jelző és időmérő eszközök

- B. A pályának rendelkeznie kell megfelelő hangjelző eszközzel, amelyet a mérkőzés időmérő kezel. Egy elektronikus időmérő eszközt biztosítani kell, amelyre a résztvevők számára is látható módon kiírhatók a mérkőzés időhöz kötött elemei. Az időmérő eszköznek képesnek kell lennie megjeleníteni a hátralevő játékidőt, valamint a letöltés alatt álló büntetésekből fennmaradó időt.

# II. FEJEZET - CSAPATOK ÉS HIVATALOS SZEMÉLYEK

## 3. CSAPATOK

### 3.1 A csapatok összetétele

#### 3.1.1 Játékosok

- A. A csapatoknak legalább 6 mezőnyjátékost és 2 kapust kell kiállítaniuk, illetve legfeljebb 14 mezőnyjátékost és 2 kapust nevezhetnek be.
- B. Amint az adott torna megkezdődik, a játékosok személyében nem történhet változtatás.
- C. Az előzőekben említett minimális játékoskeretre vonatkozó követelményekre való tekintettel mérkőzés nem számít feladottnak, illetve a csapat sem zárható ki, kivéve, ha a csapat létszáma a 8.1. pontban meghatározott, kizárást eredményező létszám alá csökken.

#### 3.1.2 Csapatkapitány és helyettes kapitányok

- A. Mindkét csapatnak ki kell neveznie egy csapatkapitányt.
- B. Mindkét csapatnak folyamatosan a pályán kell tartania egy kapitányt a mérkőzés során. Ha a csapatkapitány nem tartózkodik a pályán, a helyettes kapitány (legfeljebb 3 jelölhető ki) élhet a csapatkapitány jogaival.
- C. Kapus nem jelölhető ki sem csapatkapitánynak, sem helyettes kapitánynak.
- D. Csak a pályán tartózkodó kapitány vagy helyettes kapitány jogosult játékmegszakítás során a játékvezetővel konzultálni a játékszabályok értelmezésével kapcsolatos kérdésekben.

#### 3.1.3 Jogosulatlan játékos

- A. A játékosnak meg kell felelnie mind az IHTC, mind a tag nemzeti szövetség kritériumainak, mielőtt mérkőzésen játszhatna, különös tekintettel az állampolgársági és életkori követelményeknek, valamint szerepelnie kell a torna, esemény vagy mérkőzés előzetes keretében, valamint a nevezési lapon.
- B. A játékos jogosultságának meghatározó tényezője az, hogy a neve (nem a mezszáma) helyesen szerepel-e a névsorban.

- C. A mérkőzés során érvénytelennek minősül a pontszerzés, ha a gól pillanatában a pályán tartózkodó játékosok egyike jogosulatlan. Amennyiben a játékvezető a gólt követően értesül a szabálytalanságról, a jogosulatlan játékos csapatának minden korábbi gólja ÉRVÉNYTELENNEK minősül.
- D. Ha egy játékost büntetéssel sújtanak, és a büntetés letöltése alatt nyer megállapítást, hogy jogosulatlan játékosról van szó, akkor a játékból ki kell zárni, majd egy, az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt csapattársának kell a büntetés hátralévő részét letöltenie.
- E. Ha egy játékosról a mérkőzés során kiderül, hogy jogosulatlan a játékra, haladéktalanul kizárják a játékból, azonban büntetést nem szabnak ki miatta.
- F. A jogosulatlan játékosokkal kapcsolatos minden eseményt jelenteni kell az illetékes szerveknek. (IHTC).

## 3.2 Felszerelés

### 3.2.1 Általános rendelkezések

- A. Minden felszerelésnek, kivéve a korongot és a korcsolyát, szabványos inline hoki felszerelésnek kell lennie.

### 3.2.2 Ütő/bot

- A. Az ütőnek inline hokira jóváhagyott típusúnak kell lennie, fából vagy más jóváhagyott anyagból készülhetnek, valamint nem lehetnek kiálló részeik.
- B. Bármilyen színű ragasztószalagot lehet az ütő tolla köré tekerni annak megerősítése vagy a korong jobb irányíthatósága érdekében.
- C. Az ütő hossza nem haladhatja meg a 157 cm-et (63") a saroktól a szár végéig, valamint a toll nem lehet hosszabb 32 cm-nél a saroktól a penge végéig. A bot tollának görbülete nem korlátozott. A mezőnyjátékosok botjának tolla legalább 5 cm (2") széles, azonban nem haladhatja meg a 9 cm-t (3,5") egyetlen ponton sem.
- D. A kapusbot tollának szélessége nem haladhatja meg a 13 cm-t (5") egyetlen ponton sem, kivéve a sarkánál, ahol a szélessége nem haladhatja meg a 14 cm-t (5,5"); a kapusbot tollának hossza nem haladhatja meg a 39 cm-t (15") a toll sarkától a hegyéig.

### 3.2.3 Korcsolya

- A. Kizárólag egysoros görkorcsolya használata engedélyezett, a mezőnyjátékosok korcsolyájának 3 vagy 4 kereke lehet.
- B. A kapusok használhatnak ötkerekű egysoros görkorcsolyákat is, feltéve, hogy a kerekek eléggé kisméretűek ahhoz, hogy egyik végükön sem lógnak ki a korcsolyacipő alól, vagyis legfeljebb a talp hosszúságát fedik le.
- C. A görkorcsolyákat csak gyári számú kerékkel szabad használni. Az összes csapszeget és tengelyt süllyesztve kell kialakítani, a keretükbe belesimuló módon, vagy le kell fedni védőanyaggal, ezzel megelőzve, hogy más játékosokra sérülésveszélyt jelentsen.

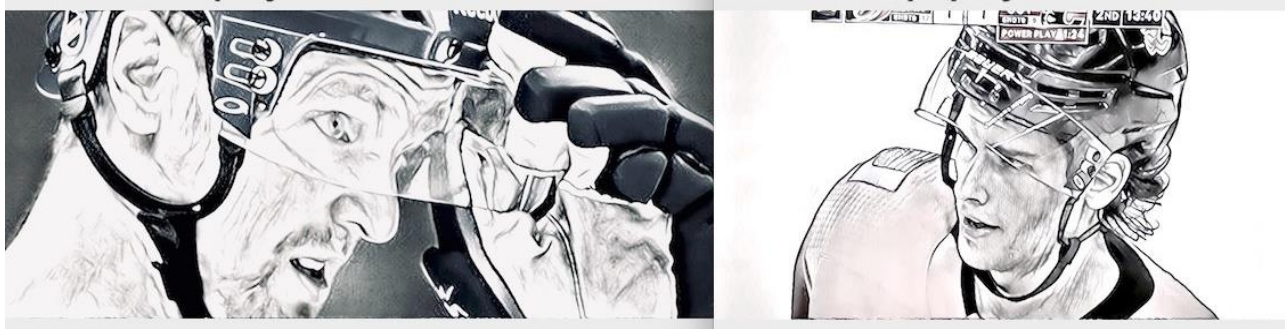


- D. Négykerekű, vagyis hagyományos görkorcsolyák nem engedélyezettek nemzetközi események mérkőzésein, azonban a nemzeti szövetségek nemzeti mérkőzéseken engedélyezhetik a négykerekű (hagyományos) görkorcsolyák használatát.

### 3.2.4 Védőfelszerelés

- A. A kapusok kivételével játék során minden játékosnak mindenkor sípcsontvédőt, könyökvédőt, jóváhagyott típusú hokikesztyűt, jóváhagyott típusú sisakot, arcvédőt és ágyékvédőt (ha férfi) vagy medencevédőt (ha nő) kell viselnie.
- B. Az olyan kesztyű, amelyről a tenyér egészét vagy egy részét eltávolították vagy kivágták, ezáltal lehetővé téve a csupasz ujjak használatát, tiltott felszerelésnek minősül.
- C. A kapusnak testhez illeszkedő mellvédőt, szabályos kapuskesztyűt, jóváhagyott típusú arcvédő maszkot és v ágyékvédőt (ha férfi) vagy medencevédőt (ha nő) kell viselnie. Ha a kapus alkarvédőt visel, annak puhának és hajlékonynak kell lennie, valamint a játékos alkarjához illeszkednie kell. Bármilyen jóváhagyott típusú inline hoki felszerelés elfogadható.
- D. Tizenkilenc év alatti, nemzetközi bajnokságban játszó játékosoknak teljes arcvédőt kell viselniük a sisakjukhoz rögzítve. Ez a szabály a férfi és női játékosokra egyaránt vonatkozik. Minden 19 év feletti játékos számára kötelező a sisakot legalább félplexivel kiegészíteni.
- E. Az arcvédőt mindig szabályosan, rendeltetésszerű módon kell viselni.

Ha az arcvédőt a mérkőzés során szabálytalan módon viselik (pl. felcsapva, a szemeket szabadon hagyva), akkor a szabálytalankodó játékos csapatát első alkalommal figyelmeztetésben részesítik. A figyelmeztetést az érintett játékosnak és a csapatedzőnek is meg kell adni. Ugyanazon csapatban a következő hasonló szabálytalanságot elkövető játékos szabálytalan felszerelés miatt kisbüntetést kap.



*Szabályosan és szabálytalanul viselt arcvédő*

- F. Fogvédő viselése erősen ajánlott félplexit viselő játékosok számára.
- G. A játékosoknak a sisakot megfelelő módon, állszíjjal rögzítve kell viselni, illetve egyéb szíjakkal rögzítve, ha arcvédőt is viselnek.

Abban az esetben, ha egy játékos állszíja vagy rögzítőszíjai nincsenek megfelelően rögzítve, a játékvezető a játékost a pályáról a játékmenet megkezdése előtt. Ha a szíj játékmenet közben lazul meg, de nem befolyásolja a sisak viselését, akkor a játékos tájékoztatja erről a játékost és csapatedzőt a következő játékmegszakítás során.

**Megjegyzés: az utánpótlás korú férfi és női játékosoknak (utánpótlás bajnokságok keretein belül) kötelező a teljes arcvédő viselése, életkortól függetlenül.**

### 3.2.5 Kapusfelszerelés

- A. A korcsolya és a bot kivételével a kapus által viselt minden felszerelésnek kizárólag a fej vagy a test védelmét szolgálhatja, és nem tartalmazhat olyan ruhadarabot vagy szerkezetet, amely tisztességtelen előnyt biztosít a kapusnak a védés során (Pl. toldások a kapus védőfelszerelésében amelyek növelik a felületet)
- B. A kapuskesztyű hüvelyk- és mutatóujját összekötő háló, vászon vagy más anyag, illetve az ezen anyag által létrehozott ketrec, zseb vagy tasak nem haladhatja meg a hüvelyk- és mutatóujj közötti rés kitöltéséhez szükséges minimális anyagmennyiséget az ujjak teljesen kinyújtott és szétnyitott helyzetében.
- C. A kapuskesztyű hátuljára erősített vagy annak részét képező védőbetét szélessége nem haladhatja meg a 20 cm-t (8"), illetve hossza a 40 cm-t (16").
- D. Tilos a combon leérő vagy a nadrág külső oldalához rögzített kötényezést viselni.
- E. A lábszárvédő szélessége viselés közben mérve nem haladhatja meg a 30 cm-t (12"), és semmilyen módon nem módosítható.

### 3.2.6 Védőfelszerelés jóváhagyása

- A. A játékosok sisakjainak és arcvédőinek, valamint a kapusok arcvédőinek HECC/CSA/CE által jóváhagyottnak kell lenniük.

### 3.2.7 Védőfelszerelés viselése

A kesztyű, a sisak és az arcvédő, valamint a kapus lábvédő kivételével minden védőfelszerelést teljes egészében a mez alatt kell viselni. A mez külső oldalán lévő bőr könyökfoltok használata tilos.

### 3.2.8 Veszélyes felszerelés

- A. Tilos fémből vagy más olyan anyagból készült védőfelszerelések vagy protektorok használata, amelyek alkalmasak arra, hogy sérülést okozzanak más játékosnak.

**MEGJEGYZÉS:** Minden olyan könyökvédő párna, amely nem rendelkezik legalább 12,5 mm (1/2") vastagságú, szivacsgumiból vagy hasonló anyagból készült puha védőburkolattal, veszélyes felszerelésnek minősül.

- B. A szemüveget viselők kizárólag műanyag, tehát üveglencsét nem használhatnak a szemüvegükben.
- C. Minden játékosnak, aki orvosi rendelvényre védőeszközt visel, a játék megkezdése előtt az Inline Hoki Technikai Bizottság engedélyével kell rendelkeznie a viselésére.

### **3.2.9 Csapatfelszerelés**

- A. Az eseményeken résztvevő játékosoknak rendelkezniük kell két, egymástól eltérő színű csapatmezzel.
- B. A mez azonos hosszú ujjú felső és hosszú szárú nadrágból áll. A kapusmezek színe és mintája megegyezik a többi csapattagéval.
- C. Az egyes csapatok nevezési lapján szereplő összes játékosnak és kapusnak legalább 20-25 cm (8-10") magas egyéni azonosító számot kell viselnie a mez hátán. A sorszámozás 1-től 99-ig tart. A számok előtt sem szerepelhet "0". (pl. 2 nem 02)
- D. A csapat mezen a háton, az ujjakon és a mez mellrészének jobb első oldalán a számot fel kell tüntetni. Az elülső szám 8 cm magas és 4 cm széles.
- E. Ugyanazon csapat két tagja nem viselhet azonos számot. Az egyes játékosok számai nem változtathatók meg vagy cserélhetők ki az előzetes csapatregisztráció után az Inline Hoki Technikai Bizottság írásos jóváhagyása nélkül.
- F. A csapatkapitánynak és a helyettes kapitányoknak a mezüik bal vállán egy kis "C" vagy "A" betűt kell viselnie.
- G. A játékosok számára engedélyezett a mez és nadrág ragasztószalaggal rögzítése, azonban csak átlátszó szalagot használhatnak.

### **3.2.10 A mez színe és viselése**

- A. A hazai csapat felelőssége, hogy lecserélje a mezt, ha a pályára lépő csapatok színei túlságosan hasonlítanak egymásra. A döntést ebben a kérdésben a mérkőzésért felelős játékvezetőre kell bízni. A hazai csapatnak túlnyomórészt világos színű mezt kell viselnie.
- B. A csapat formaruhájának (mez és nadrág), azonos stílusúnak és színűnek kell lennie minden játékos esetében.

### **3.2.11 A felszerelés ellenőrzése**

- A. A mérkőzésért felelős játékvezetők a mérkőzés kezdete előtt ellenőrzik a felszerelést. A mérkőzés kezdete előtt nem szabható ki büntetés a játékosra szabálytalan felszerelés viselése miatt. A szabálytalan vagy veszélyes felszerelésnek a játék kezdete utáni viselését a szabályoknak megfelelően kell kezelni.

### 3.2.12 Korong

- A. A korongnak műanyagból vagy más jóváhagyott anyagból kell készülnie, 30 és 22 mm közötti vastagságban (bordákkal és anélkül), 77 mm átmérőben, 120 és 130 gramm közötti tömegben, fekete színben.
- B. A korongnak az Inline Hoki Technikai Bizottság által jóváhagyott korongnak kell lennie.
- C. A hazai csapat vagy a szervező felel a hivatalos korongok megfelelő mennyiségének biztosításáért.
- D. Ezt a korongkészletet a büntetőpadon kell tartani, az egyik ott tartózkodó hivatalos személy, vagy egy erre kijelölt felelős felügyelete alatt.

## 4. HIVATALOS SZEMÉLYEK

### 4.1 Általános rendelkezések

- A. A mérkőzéseken két játékvezető vesz részt.
- B. A szükséges hivatalos személyek közé tartozik még a mérkőzés időmérő, mérkőzés jegyzőkönyvvezető, illetve büntető időmérő / büntetőpad felelős, aki a büntetésüket töltő játékosokat értesíti a büntetésük letöltéséről.
- C. Ha az eredetileg beosztott kijelölt hivatalos személyek a mérkőzés folyamán jelennek meg valamilyen oknál fogva, akkor az őket helyettesítő személyeket a helyszínen tartózkodó Inline Hoki Technikai Bizottság képviselőjének döntése alapján cserélhetik le az eredetileg kijelölt hivatalos személyre.

### 4.2 Játékvezetők

- A. Minden bajnoki mérkőzésen két, az Inline Hoki Technikai Bizottság által kijelölt játékvezetőt kell használni.
- B. Ha egy játékvezető nem tud megjelenni a mérkőzésen, az Inline Hoki Technikai Bizottság egy másik játékvezetőt jelöl ki.
- C. Az Inline Hoki Technikai Bizottság az egyik játékvezetőt kijelöl mérkőzésvezető játékvezetőnek.
- D. A játékvezetők hasonló feladatokat látnak el, de vitás kérdésekben a mérkőzésvezető játékvezető döntése a végleges.
- E. A mérkőzésvezető játékvezető minden vitás kérdésben teljes hatáskörrel és végső döntési joggal rendelkezik. A mérkőzésvezető játékvezető döntése minden ténykérdésben végleges és nem fellebbezhető.
- F. A mérkőzésvezető játékvezető dönt véglegesen minden megszületett gólról, legyen az vitatott vagy sem, és a végleges döntés meghozatala előtt konzultálhat a többi játékvezetővel és a gólbíróval (ha szükségesnek találja).
- G. A játékvezetők az Inline Hoki Technikai Bizottság hivatalos képviselői. Teljes mértékben felügyelik a játékosokat a pályán és a pályán kívül. A többi hivatalos személy és a versenyző

klubokkal és a játékvezetőkkel kapcsolatban álló hivatalos személyek minden esetben maximális támogatást élveznek a törvényes kereteken belül.

- H. Minden játékvezetésnek fekete nadrágot, jóváhagyott játékvezető mezt és az Inline Hoki Technikai Bizottság által jóváhagyott felszerelést kell viselnie.
- I. A résztvevő játékvezetők nem állhatnak kapcsolatban egyik csapattal sem.
- J. Minden játékvezetővel és a többi hivatalos személlyel a verseny ideje alatt mindenkor udvariasan kell viselkednie a játékosoknak és küldötteknek. E szabály bármiféle megszegését jelenteni kell az Inline Hoki Technikai Bizottságának, amely a szabálysértés mértéke szerint indokolt büntetéseket szabhat ki.
- K. A játékvezetők a mérkőzés, a második félidő és az esetleges hosszabbítás megkezdésére kijelölt időpontban a pályára hívják a csapatokat.
- L. A játékvezetők ellenőrzik a játékosok által viselt felszerelést, ha bármelyik csapat vezetője vagy edzője kéri. Ezt a kérést a kapitányon vagy a helyettes kapitányon keresztül kell megtenni.
- M. A játékvezetők szabják ki a szabályokban előírt valamennyi büntetést. A játékvezetők jelentik a mérkőzés jegyzőkönyvvezetőnek a büntetések kiszabását, megnevezve a szabálytalanságot és a büntetés időtartamát. A játékvezetőnek kell megneveznie azt a játékost is, akinek a gólt és az asszisztot jóvá kell írni.
- N. A játékvezetők a félidők és a hosszabbítás végén a pályán maradnak mindaddig, amíg a játékosok a cserepadra vagy az öltözőbe nem vonulnak.
- O. Minden mérkőzés után a játékvezetők ellenőrzik és aláírják a hivatalos jegyzőkönyvet, aláíratják mindkét csapatkapitánnyal, és visszaadják azt a mérkőzés jegyzőkönyvvezetőnek.
- P. A játékvezetők kötelesek a hivatalos jegyzőkönyvben rögzíteni minden játékból való kizárást, fegyelmi, végleges fegyelmi és végleges kiállítás büntetést, valamint a játékban bekövetkezett szokatlan késedelmeket. Ezeket az érintett mérkőzést követően azonnal teljes részletességgel jelenteniük kell az Inline Hoki Technikai Bizottságnak. Ezek a jelentések bizalmasak.

### 4.3 Mérkőzés jegyzőkönyvvezető

A. A mérkőzés jegyzőkönyvvezető feladatai:

- A mérkőzés kezdete előtt minden csapat vezetőjétől vagy edzőjétől be kell szerezni a teljes csapatnévsort, amelyet a felelős csapat hivatalos személy ellenőriz és aláír. Az egyes csapatok kapitányait/helyettes kapitányait megfelelően fel kell tüntetni a hivatalos jegyzőkönyvben.
- A mérkőzés megkezdése előtt a játékvezetőnek át kell nyújtani a versenyző csapatok teljes csapatnévsorát, és fel kell hívni a játékvezető figyelmét minden olyan körülményre, amely a hivatalos személy szerint nem felel meg a szabályoknak.
- A hivatalos mérkőzés jegyzőkönyvbe rögzíti az összes gólszerzést, a pontszerző játékos nevét és a gólpaszt adó játékos nevét, ha volt.

- Ahol hangosbmondót használnak, minden gólt követően azonnal bemondja vagy bemondatja a gólt szerző játékos nevét, valamint a gólpasszt adó játékos nevét.
- Feljegyzik a kapusok védeseit, a gólbíró jelentése alapján. Ha nincsenek gólbírók, akkor a mérkőzés jegyzőkönyvvezető feladata a védek rögzítése és nyomon követése.
- Pontos nyilvántartást vezet minden kiszabott büntetésről, feltüntetve a megbüntetett játékosok nevét és számát, az egyes büntetések időtartamát, a szabálytalanságot és a büntetés kiszabásának időpontját.
- Értesítse a játékvezetőt, ha ugyanaz a játékos az adott mérkőzésen második vagy harmadik büntetést vagy második fegyelmi büntetést kapott.
- Minden mérkőzés befejezésekor aláírja a hivatalos mérkőzés jegyzőkönyvet, melyet a játékvezetővel és a csapatkapitányokkal is aláírat. Ez a hivatalos személy ezt követően továbbítja a mérkőzés jegyzőkönyvet az Inline Hoki Technikai Bizottság kijelölt tagjának.
- A csapatkapitánynak és/vagy a csapat edzőjének minden mérkőzés után alá kell írnia a jegyzőkönyv összes oldalát, a játékvezetőkkel együtt, hogy ezzel is biztosítsa a benne szereplő adatok hitelességét.

#### 4.4 Mérkőzés időmérő

##### A. A mérkőzés időmérő feladatai:

- Feljegyzi az egyes mérkőzések kezdési és befejezési időpontját, valamint a mérkőzés során a tényleges játékidőt.
- Jelzi a játékvezetőnek a mérkőzés kezdetét, a második félidő kezdetét, valamint a hosszabbítási idejét. Ha a pálya nincs felszerelve automata hangjelzővel, gonggal vagy szirénával, vagy ha ezek a berendezések nem működnek, a mérkőzés időmérője sípszóval jelzi az egyes félidők, a hosszabbítás és a mérkőzés végét.
- Bejelenti vagy bejelenteti, ha a félidőben a rendes játékidőből vagy hosszabbításból már csak KÉT PERC tényleges játékidő van hátra.
- A gólok és büntetések idejét percben és másodpercben rögzíti az eredményjelző órájának ideje szerint.
- Feljegyzi az egyes csapatok által kért időkéréseket.

#### 4.5 Büntető időmérő

##### A. A büntető időmérő feladatai:

- A játék során a megbüntetett játékosok által letöltött időt feljegyzi, és kérésre tájékoztatni kell a büntetését töltő játékost a fennmaradó büntetési időről.
- Ha egy játékos elhagyja a büntetőpadot a büntetési idő lejárta előtt, feljegyzi az időt és jelzi ezt a játékvezetőnek, aki a lehető leghamarabb megállítja a játékot.
- Ahol hangosbmondót használnak, bemondja vagy bemondatja a megbüntetett játékos nevét, a szabálytalanság típusát és a kiszabott büntetést.

## 4.6 Gólbírók

- A. A gólbírók alkalmazása és elhelyezésük az Inline Hoki Technikai Bizottság rendelkezései szerint történik.
- B. A bírók nem lehetnek egyik versenyző csapat tagjai sem, és a mérkőzés folyamán sem cserélhetők le, kivéve, ha nyilvánvalóvá válik, hogy valamelyik gólbíró részrehajlásból vagy más okból igazságtalan döntést hozott. Ilyen esetben a mérkőzésvezető játékvezető kijelölhet egy másik gólbírót, aki helyettesíti a lecserélt személyt.
- C. Minden gólbírónak a mérkőzés teljes időtartama alatt a kapu mögötti, a játéktéren kívül eső kijelölt területen kell tartózkodnia, és a mérkőzés megkezdése után nem válthat térfelet. A hatáskörük csak az adott mérkőzésre korlátozódik.
- D. A gólbíró feladatai a következők:
- Ellenőrzi a hálót, hogy nincsenek-e rajta olyan lyukak, amelyekben a korong átjuthat.
  - Ellenőrzi, hogy a kapu mindenkor megfelelően a helyén legyen.
  - Jelzi mindkét karját a magasba emelve, amikor a korong teljesen átlépte a gólvonalat.
  - Jelzi mindkét karját oldalra fölemelve a sikertelen kapura lövést.
  - Segítséget nyújt a játékvezetőnek annak megállapításában, hogy az ellenfél játékos a kapuelőtéren belül tartózkodott-e, mielőtt a korong bejutott a kapuelőterbe.
  - Jelzi egyik karját a magasba emelve a játékvezetőnek, ha a kapus jegelte a korongot, mely által az megjátszhatatlanná válik.
  - Feljegyzi a kapus által végrehajtott védéseket, melyet a félidő végén, illetve a mérkőzés végén jelent a játékvezetőnek.

MEGJEGYZÉS: Védésnek csak az számít, amikor a kapus olyan korongot állít meg, amely a közbeavatkozása nélkül a hálóba jutott volna.

## III. FEJEZET - A JÁTÉK SZABÁLYAI

### 5. A MÉRKŐZÉS RENDJE

#### 5.1 Mérkőzést megelőző eljárásrend

- A. A mérkőzés kezdete előtt a csapat vezetője vagy edzője megadja azokat a játékosokat, kapusokat és kapitányt/helyetteseket, akik jogosultak a mérkőzésen játszani. Ezt a listát át kell adni a mérkőzés jegyzőkönyvvezetőjének.
- B. Ezeknek a játékosoknak a nevét fel kell tüntetni a bajnokság elején leadott eredeti csapatnévsorban.
- C. A mérkőzés megkezdése után a játékoslista módosítása vagy kiegészítése nem megengedett, kivéve, ha egy kapus megsérült vagy rosszul lett. A mérkőzés jegyzőkönyvvezetőhöz történő benyújtáskor a listán meg kell jelölni egy második kapust is. Abban az esetben azonban, ha

a sérült vagy lebetegedett kapus helyett cserére van szükség; már csak olyan játékos léphet a helyére, aki szerepel a névsorban.

## 5.2 Bemelegítés

- A. Minden játékosnak teljes mezben, védőfelszereléssel együtt kell pályára lépnie a bemelegítéshez.
- B. A mérkőzés előtti bemelegítés alatt és a játék megkezdése előtt minden csapatnak a saját térfelére kell korlátoznia a mozgását.
- C. A bemelegítés NEM engedélyezett bármely játékmegszakítás, félidő szünetben vagy hosszabbítás előtt.

## 5.3 Kezdő felállás

- A. A mérkőzés kezdete előtt mindkét csapat vezetője vagy edzője köteles a játékvezetőnek vagy a mérkőzés jegyzőkönyvvezetőnek megnevezni a kezdő felállás játékosait.
- B. Ahhoz, hogy a mérkőzés megkezdését a játékvezető sípszóval jelezhesse, mindkét csapatnak egy-egy kapust és négy-négy mezőnyjátékost kell a pályára küldenie.

## 5.4 A mérkőzés megkezdése és félidők

- A. A játékvezetők a mérkőzés megkezdése előtt meggyőződnek arról, hogy a kijelölt mérkőzés időmérő, büntető időmérő, mérkőzés jegyzőkönyvvezető és gólbírók a helyükön vannak.
- B. A mérkőzés a kijelölt időpontban a középső bedobópontra elvégzett korongbedobással kezdődik, csakúgy, mint a második félidő kezdete, illetve akkor is, amikor szünetlik, és a hirtelen halál rendszerű hosszabbítás kezdetén.
- C. Nem megengedett semmilyen késedelem semmiféle ünnepség, kiállítás, bemutató vagy prezentáció miatt, kivéve, ha az esemény felelős vezetője előzetesen jóváhagyta.
- D. A hazai csapat a mérkőzés kezdetén választhat térfelet.
- E. A két csapat a saját cserepadjukkal átellenes térfeleken kezd.
- F. A cserepadon csak a mezben lévő játékosok, a menedzser, az edző és a segédedzők (összesen 5 fő aki nem játékos) foglalhatnak helyet.
- G. A mérkőzés alatt az edzők, a menedzserek és segédedzők csak a cserepad területen tartózkodhatnak, beleértve a csapatuk pályára vezető kapuját is. E szabály megszegésének büntetése technikai kisbüntetés.



## 5.5 Általános játékszabályok

### 5.5.1 Korongbedobás folyamata

- A. A csapatok kötelesek a játékvezető felszólítására a megfelelő számú játékost pályára küldeni. A játék megkezdéséhez minden esetben a vendégcsapatnak kell elsőként a pályára küldenie a játékosait.
- B. A korongbedobásban részt vevő játékosok az ellenfél térfele felé nézve állnak be, egymástól körülbelül egy ütőhossznyi távolságra, úgy, hogy az ütőjük tolla teljes egészében a talajon van. A többi játékosnak legalább 3 méterre (10 láb) kell tartózkodnia a korongbedobásban részt vevő játékosoktól, de nem állhatnak lesen.
- C. Az indításhoz a játékosok ütőjének a tolla érintse a padlót.
- D. A játéktéren bárhol történő korongbedobás során a játékosok nem érintkezhetnek az ellenfél testével, sem saját testükkel sem az ütőjükkel, kivéve a korong megjátszása során, miután a korongbedobás megtörtént. E szabály megszegéséért a játékvezető kiszüntetést vagy büntetéseket szab ki arra a játékosra vagy játékosokra, akinek tevőlegesen érintkezést kezdeményeztek.

MEGJEGYZÉS: "a korongbedobás folyamata" akkor kezdődik, amikor a játékvezető kijelöli a korongbedobás helyét és a korongot bedobják. Ha az egyik csapat játékosa már a bedobópontban van, a korongot öt másodpercen belül játékba lehet hozni.

- E. Ha a játékvezető utasítására korongbedobásban részt vevő játékos nem áll fel haladéktalanul a korongbedobáshoz, a játékvezető elrendelheti, hogy a centert az adott korongbedobásnál a pályán tartózkodó bármelyik csapattársa váltsa.
- F. Ha a támadó oldal bármely játékosa szabálytalanságot követett el, vagy játékmegszakítást okoz, a következő korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni.  
MEGJEGYZÉS: Ez akkor is érvényes, ha a támadó fél játékosa úgy idéz elő játékmegszakítást, hogy a korongot a védekező csapat hálójának hátsó részére lövi, anélkül, hogy a védekező csapat bármilyen módon közbeavatkozott volna.
- G. Ha a játékmegszakítást eredményező játszma során mindkét fél játékosa szabálytalanságot követett el, az ezt követő korongbedobás a játék megszakításának helyéhez legközelebbi bedobókörben történik, kivéve olyan esetekben, amikor a játékmenet befejezhető, illetve, ha jelen szabályok kifejezetten másként rendelkeznek.
- H. Ha a játékmegszakítás a térfél bedobókörök között és a pálya vége között történik, a korongbedobást a térfélnek abban a bedobópontjában kell elvégezni, amelyik pályafélben történt a játékmegszakítás, kivéve, ha jelen szabályok kifejezetten másként rendelkeznek.
- I. Ha egy gól érvénytelennek minősül, mert a korong közvetlenül a játékvezetőről pattan a hálóba, akkor az adott térfélen lévő egyik bedobóponton kell elvégezni a korongbedobást.
- J. Ha játékmegszakítás alatt a támadó csapat irányító játékosai a támadó térfélen gyülekezve ellenfél játékosai közé lépnek, az ezt követő korongbedobást a középső bedobópontonál kell elvégezni.

MEGJEGYZÉS: Ennek a szabálynak az a célja, hogy megakadályozza a játékmegszakítások utáni lökdösődéseket és esetleges dulakodásokat.

- K. Ha a játékot bármilyen, a hivatalos szabályokban külön nem szabályozott okból megszakítják, a korongbedobást ott kell elvégezni, ahol azt utoljára megjátszották.

### 5.5.2 Tilos felszabadítás (túlütés)

- A. E szabály alkalmazásában a középső piros vonal két részre osztja a pályát. Ha egy játékos egyenlő létszám vagy emberelőnyös helyzet esetén a saját térfeléről átüti, vagy róla átpattan a korong a saját térfél felületéről az ellenfél gólvonala mögé, a játékot meg kell szakítani, és a következő korongbedobás helye a vétkes csapat hátsó bedobópontján lesz, kivéve azt az esetet, ha a korong a gólvonalon áthaladva az ellenfél kapujában köt ki, ilyenkor gólt kell ítélni.

A korongot birtokló csapat általi utolsó korong érintés a döntő annak megítélésében, hogy tilos felszabadítás történt-e.

Ha egy, a korongot nem birtokló csapat játékosának szabálytalansága miatt késleltetett sípszó alatt történik tilos felszabadítás, a következő korongbedobás helye a vétkes csapat legközelebbi, saját zónájában lévő bedobóponton lesz.

- B. A tilos felszabadítást figyelmen kívül kell hagyni és tovább kell engedni a játékot az alábbi esetekben:

- A korongot emberhátrányban lévő csapat ütötte meg.
- A korong ellövésének pillanatában a csapat létszámhátrányban van ellenfelével szemben.
- A korong megpattan az ellenfél egy, saját térfelén tartózkodó játékosán és így halad át a korongot megütő játékos térfelének gólvonalán.
- Ha a korong egy korongbedobásban résztvevő játékosról közvetlenül a korongbedobásból kerül a gólvonalon túlra.
- Ha a játékvezető(k) véleménye szerint az ellenfél legalább egy játékosának a kapuson kívül lehetősége lenne a korong megjátszására, de nem teszi azt meg.
- Ha a korong hozzáér az ellenfél bármely játékosához, korcsolyájához vagy ütőjéhez, mielőtt áthaladna a gólvonalon.

E rész célja az, hogy biztosítsa a folyamatos játékot, és a hivatalos személyeknek e szabályokat úgy kell értelmezniük, hogy a szabály alkalmazása ezt a célt érje el.

- C. Ha a játékvezető tévedett a tilos felszabadítás megítélésében (függetlenül attól, hogy emberhátrányban van-e valamelyik csapat), a következő korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni.

### 5.5.3 Les

- A. A támadó csapat játékosai áthaladhatnak a korong előtt a vörös színű felezővonalon feltéve, ha a korongot átjuttatják a felezővonalon túlra.
- B. Ha a felezővonalon át passzolják a korongot, akkor a korongnak/labdának meg kell előznie a felezővonalon áthaladásban a támadó csapat játékosát (játékosait).

Az a támadójátékos, aki a passzolt korong előtt halad át a felezővonalon, nem avatkozhat játékba addig, csak akkor, ha:

- A korongot megérinti egy olyan csapattársa, aki a korong után haladt át a felezővonalon vagy egy ellenfél.
- A korongot előbb érinti az ellenfél egyik játékosa.

- A játékos, aki a passzolt korong előtt halad át a felezővonalon meg nem áll, egyik korcsolyájával érintve a felezővonalat.

E szabály megsértése esetén a játékot meg kell állítani, és a korongbedobást arról a helyről kell elvégezni, ami a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahonnan a korongot passzolták.

- C. Ha emberhátrányban lévő csapat kiüti a korongot a védekező zónájából, vagy a korong bármi más módon kikerül az emberhátrányos csapat védekező zónájából a felezővonalon túlra, az emberelőnyben lévő csapat összes játékosának el kell hagynia a támadó zónát úgy, hogy korcsolyájával érinti a felezővonalat. Amíg az emberelőnyös csapat összes játékosa el nem hagyta a támadó zónát, a játékvezetőnek az emberelőnyös csapat zónája felé mutatva kell jelezni. Amikor a támadó zónát az emberelőnyben lévő csapat összes játékosa elhagyta, a játékvezető leteszi a kezét, és a támadó játékosok ismét bemehetnek az ellenfél védekező zónájába.

E szabály megsértése esetén a játékvezetőnek azonnal meg kell állítania a játékot akkor, amikor a korong visszajut az emberhátrányos csapat védekező térére, kivéve, ha azt az emberhátrányban lévő védekező csapat egyik játékosa juttatta vissza oda. A következő korongbedobás helye ilyen esetben a vétkes csapat saját térének legközelebb eső bedobópontján lesz.

#### 5.5.4 Időkérés

- A. Időt csak a kapitány vagy a helyettes kapitány kérhet játékmegszakítás során. A játék ezután korongbedobással folytatódik.
- B. A játékvezető játékmegszakításkor bármikor, bármeddig engedélyezi az időkérést, egészen a korongbedobás megkezdéséig.
- C. A játékvezetőnek értesítenie kell az időmérőt az időkérről, és az időmérő ezt követően jelzi, ha az időkérésnek vége.
- D. Félidőnként egy-egy egyperces időkérés áll a csapatok rendelkezésére. A játékvezető a mérkőzés során bármikor elrendelhet rövid megszakítást.
- E. Mindkét csapat kérhet időt egyazon játékmegszakítás során. Miután az egyik csapat jelezte az időkérését, a másik csapatnak jeleznie kell, hogy ugyanabban a játékmegszakításban szeretne időt kérni, még mielőtt a kezdeti 60 másodperc letelik.
- F. Az időkérés alatt minden játékos, beleértve a kapusokat is, a cserepadhoz mehet.
- G. A hosszabbítás alatt nem engedélyezett időkérés.
- H. Az időkérést követően a sorcsere rendesen megy tovább.
- I. Ha egy csapat, időt kér, miután már felhasználta a félidőben engedélyezett lehetőségét, technikai kisbüntetést kap játék késleltetése miatt.

### 5.5.5 Felszerelés és mez igazítása

- A. A játékmenetet megszakítani, valamint a játékot késleltetni a mez, felszerelés, korcsolya vagy ütők igazgatása miatt tilos.
- B. A ruházat és a felszerelés megfelelő állapotban tartása a játékos felelőssége. Ha igazításra van szükség, a játékosnak le kell vonulnia a pályáról, és a játékot megszakítás nélkül, cserejátékoskal kell folytatni.

MEGJEGYZÉS: Amennyiben egy játékos játékmenet közben elveszíti a sisakját, a játékosnak vissza kell vennie a sisakot, és azonnal megfelelően rögzítenie kell, vagy közvetlenül a cserepadjához kell mennie. A szabály be nem tartása kétperces kisbüntetést von maga után nem megfelelő felszerelés miatt.

MEGJEGYZÉS: A kapusnak azonban a játék megszakítása után, a Játékvezető engedélyével engedélyezhető, hogy a ruházaton, felszerelésen vagy korcsolyán igazítást vagy javítást végezzen. A kapusoknak a Játékvezető engedélyezheti a kapusmaszk cseréjét is, de a javításra vagy a maszk felszerelésére nem adható idő..

### 5.5.6 Játékoscsere

- A. Játék közben egyszerre legfeljebb négy mezőnyjátékos és egy kapus tartózkodhat a pályán.
- B. A játékosok bármikor lecserélhetők a cserepadokról, feltéve, hogy a játéktérről távozó játékos vagy játékosok a csere előtt 3 méteren (10') belül vannak saját cserepadjuktól.
- C. A kapus lehívható a pályáról és egy plusz mezőnyjátékosra cserélhető. Ez a játékos nem rendelkezik a kapus különleges jogaival.
- D. Amikor a kapus elhagyja a kaput, és a cserepadhoz megy amikor lehívják, a cserepad területétől számított 3 méteren (10') belül kell tartózkodnia, mielőtt a cserejátékos beléphet a játékba.
- E. A büntetőpadon lévő játékosoknak, akiket lecserélnek a büntetés lejárta után, a játéktéren keresztül kell haladniuk, és a saját cserepadjuk közelébe kell érniük, mielőtt a csere megtörténhetne.
- F. Ha a korongot a kapust lehívó csapat birtokolja, és a kapus cseréje szabálytalanul történik, a játékvezetőnek azonnal meg kell szakítania a játékot, és a középső bedobópontnál vagy a térfél bedobópontjánál (azt kell választani amelyik előnyhöz juttatja a vétlen csapatot) kerül sor a korongbedobásra. Ha a csapat nem birtokolja a korongot és szabálytalan cserét hajt végre, a játékvezető kisbüntetést szab ki.
- G. A játék megszakítás közben végzett játékoscsere esetén a korongbedobásért felelős játékvezető szokványos módon föláll a korongbedobáshoz. A másik játékvezető, aki nem a korongbedobást vezeti, öt másodpercet engedélyez a vendégcsapat részére csere végrehajtására. Ezen öt másodperc leteltével ez a játékvezető vezető felemeli a karját, jelezve, hogy a vendégcsapat nem cserélhet több játékost. Még mindig felemelt karral ekkor a játékvezetőnek lehetőséget kell adnia a hazai csapatnak, hogy játékoscserét hajtson végre (ha még nem tette meg). Az engedélyezett öt másodperc leteltével a játékvezető leengedi a karját. Ez jelzi, hogy a hazai csapatnak is be kell fejeznie a cseréket. A korongbedobást végző játékvezető belefúj a sípjába, melyet követően öt másodpercen belül be kell dobni

a korongot. Ha egy csapat a megadott időkeret után is megkísérel játékoscserét végrehajtani, a játékvezető visszaküldi a játékos(oka)t a cserepadra. A cserére vonatkozó szabályok minden további megszegése technikai kisbüntetést von maga után.

**MEGJEGYZÉS:** A játékmegszakítás alatt játékoscsere során egy-négy mezőnyjátékos cserélhető. Miután egy csapat felhasználta a cserére rendelkezésre álló időt, további cserékre nem jogosult.

- H. A csapatok csak egy játékoscserét hajthatnak végre egyazon játékmegszakítás alatt.

### 5.5.7 Kapus

- A. Csapatonként egyszerre csak egy kapus tartózkodhat a pályán.
- B. Ha csere vagy helyettes kapus lép pályára bármiféle okból, nem engedélyezett számára bemelegítés.

### 5.5.8 Sérült játékosok

- A. Ha egy játékos, a kapus kivételével, megsérül vagy kénytelen elhagyni a pályát a mérkőzés során, a játékos kiállhat a játékból, és helyére cserejátékos léphet, de a játékot úgy kell folytatni, hogy a csapatok nem hagyják el a pályát.
- B. Ha egy kapus megsérül vagy rosszul lesz, a kapusnak készen kell állnia arra, hogy azonnal folytassa a játékot, vagy hogy cserekapus vegye át a helyét, és a játékvezető NEM adhat további időt arra a célra, hogy a sérült vagy lebetegedett kapus újra elfoglalhassa a helyét. A cserekapus nem kap bemelegítésre időt.
- C. A cserekapusra a kapusokra vonatkozó rendes szabályok vonatkoznak, és ugyanazok a kiváltságok is illetik meg.
- D. Ha a rendes kapus cseréje megtörtént, a rendes kapus nem térhet vissza a játékba az azt követő első játékmegszakításig.
- E. Ha egy játékos úgy megsérül, hogy a korcsolyázó nem tudja folytatni a játékot, vagy nem tud a cserepadjához menni, a játékmenet folytatódik, amíg a sérült játékos csapata meg nem szerezte a korongot. Ha a játékos csapata birtokolja a korongot a sérülés időpontjában, a játékot azonnal meg kell állítani, kivéve, ha a sérült játékos csapata gólhelyzetben van.
- F. Az a kapuson kívüli játékos, akinek sérülése elég súlyosnak tűnik ahhoz, hogy a játék megszakítását indokolja, nem vehet részt a játékban a következő korongbedobás befejezéséig.

**MEGJEGYZÉS:** Abban az esetben, ha nyilvánvaló, hogy egy játékos súlyos sérülést szenvedett, a játékvezető haladéktalanul megállíthatja a játékot, függetlenül attól, hogy ki birtokolja a korongot.

### 5.5.9 A korongot folyamatos mozgásban kell tartani

- A. A korongot mindig mozgásban kell tartani.

- B. A saját védekező térfelén a korongot birtokló csapatnak - leszámítva, hogy a korongot egy alkalommal a saját kapuja mögé viheti - mindig az ellenfél kapuja felé kell a korongot mozgatnia, kivéve, ha az ellenfél játékosai megakadályozzák ebben, vagy ha a korongot birtokló csapat emberhátrányban van.
- C. E szabály első megszegése esetén a játékot meg kell állítani, majd az ezt követő a korongbedobást a játékmegszakítást okozó csapat kapujához közelebbi bedobópontok egyikén kell elvégezni, valamint a játékvezető figyelmezteti a kapitányt vagy helyettes kapitányt, illetve a szabálytalankodó csapatot a szabálytalanság miatt. Ha ugyanazon csapat bármelyik játékosa ugyanabban a félidőben elköveti ezt a szabálytalanságot, akkor kiszabandó büntetést kell kiszabni a szabálytalankodó játékosra.
- D. Kiszabandó büntetés jár továbbá minden olyan játékosnak, aki a korongot szándékosan bármilyen módon a pályához szorítja, kivéve, ha a játékost éppen leütközik.
- E. E szabály megszegése esetén az indítás a korongbedobást a vétkes csapat kapujához közelebbi bedobópontok egyikén kell elvégezni.

#### 5.5.10 Korong rúgása

- A. A korong rúgása mindkét térfelén engedélyezett, azonban támadó játékos nem szerezhetsérvényes gól rúgás által.

#### 5.5.11 Korong a pályán kívül, megjátszhatatlan korong

- A. Ha a korong a játéktéren kívülre kerül, a pálya bármelyik végén vagy oldalán, illetve a pályához, plexi vagy védőhálót leszámítva a játéktér feletti akadályba ütközik, akkor a korongbedobást ahhoz a helyhez legközelebbi bedobóponton kell elvégezni, ahol meglőtték vagy megpattant a korong, kivéve, ha a jelen szabályok kifejezetten másként rendelkeznek.
- B. Ha a korong valamelyik kapu hálójának külső oldalán úgy megakad, hogy megjátszhatatlanná válik, vagy ha szándékosan vagy más módon a szembe álló játékosok között megáll, a játékvezető megszakítja a játékmenetet, az ezt követő a korongbedobást a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni. Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a megszakítást a támadó csapat egyik játékosa okozta, az ezt követő korongbedobást a vétkes játékos kapujához legközelebb eső, vagy a középső bedobópontonál kell végrehajtani.

**MEGJEGYZÉS:** Ez akkor is érvényes, ha a támadó fél játékosa úgy idéz elő játékmegszakítást, hogy a korongot a védekező csapat hálójának hátsó részére lövi, anélkül, hogy a védekező csapat bármilyen módon közbeavatkozott volna.

- C. A védekező csapat és/vagy a támadó csapat bármikor leszedheti a korongot a hálóról. Ha azonban a korong három másodpercnél hosszabb ideig marad a hálón, a játékmenetet meg kell állítani, és korongbedobást ennek a térfelnek a bedobópontján kell elvégezni, ha azonban a támadó csapat okozta a játékmegszakítást, akkor a korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni.
- D. Ha a korong a játéktér határoló pályához tetején áll meg, azt játékban lévőnek kell tekinteni, vagyis kézzel vagy ütővel szabályosan meg lehet játszani.

### 5.5.12 Korong nem látható és szabálytalan korong

- A. Ha a játékvezető látókörén kívülre kerül a korong vagy egy játékos véletlenül ráesik a korongra, a játékvezetőnek haladéktalanul meg kell szakítania a játékmenetet sípszóval. A korongbedobást a legközelebbi bedobópontnál kell elvégezni.
- B. Ha a játék közben bármikor a pályán szabályosan játékban lévő korong mellé egy másik korong is bekerül, a játékot nem kell megszakítani, hanem a szabályos koronggal kell folytatni a játékot mindaddig, amíg a korong gazdát nem cserél. A játékvezető ha úgy ítéli, hogy a szabálytalan korong akadályozza a szabályos korongot a játékmenet során, akkor haladéktalanul megállítja a játékot.

### 5.5.13 Gól és gólpassz

- A. Gól akkor születik, ha a korongot egy támadó játékos ütőjével a kapuba juttatja a kapuvasak között, a keresztrúd elöl és alatt, és a korong teljes egészében áthalad a kapuvasak átmérőjével azonos szélességű gólvonalon, amely a földön a két kapuvas között húzódik.
- B. A gólt annak a játékosnak kell jóváírni a jegyzőkönyvben, aki a korongot az ellenfél kapujába lőtte.
- C. Amikor egy játékos gólt szerez, EGY gólpasszt kell jóváírni annak a játékosnak, aki a gólt eredményező passzt adta.
- D. Gólszerzésnek számít, ha a korongot a védekező fél egyik játékosa saját kapujába lövi. A gólt a támadó oldal azon játékosának kell jóváírni, aki utoljára érintette a korongot, gólpassz viszont nem adható.
- E. Gólszerzésnek számít, ha a korongot a védekező fél játékosa bármilyen más módon saját kapujába juttatja. A gólt a támadó oldal azon játékosának kell jóváírni, aki utoljára érintette a korongot, és gólpasszt is lehet adni.
- F. Ha egy játékos a korongot szabályosan az ellenfél kapuelőterébe juttatja, majd a korong elszabadul, és egy másik támadó játékos számára elérhetővé válik, akkor ebből az akcióból szerzett gólt szabályosnak kell tekinteni.
- G. A pontszerzés érvénytelen, ha a támadó játékos nem bottal, hanem a teste bármely részével szándékosan irányította, ütötte vagy dobta a hálóba.
- H. A pontszerzés érvénytelen, ha egy támadó játékos elrúgja a korongot, és az bármelyik csapat bármelyik játékosáról a hálóba pattan.
- I. A pontszerzés érvénytelen, ha a korong egy hivatalos személyről közvetlenül megpattanva kerül a hálóba.
- J. A pontszerzés érvénytelen, ha a kapu keresztrúdjánál magasabbra emelt bottal szerzik, kivéve, ha a védekező csapat játékosa szerzi.
- K. Ha egy játékos lerohanja a kapust, aki a kapuelőtéren belül tartózkodik, majd ezt követően érintkezik a kapussal, és a játékvezető úgy ítéli meg, hogy ezáltal megzavarja a kapust a védésben, akkor az érintkezés előtt vagy után szerzett gólt érvényteleníteni kell, és nagybüntetést, valamint végleges fegyelmi büntetést kell kiszabni.
- L. A hivatalos szabályokban leírtaktól eltérő módon szerzett gól nem tekinthető érvényesnek.

## 6. BÜNTETÉSEK

### 6.1 Büntetések definíciói

#### 6.1.1 Büntetések típusai

A büntetéseket a tényleges játékidőben kell letölteni, és a következő kategóriákat különböztetjük meg:

- Kisbüntetések
- Technikai kisbüntetések
- Nagybüntetések
- Fegyelmi büntetések
- Végleges fegyelmi büntetések
- Végleges kiállítások
- Büntetőlövés

#### 6.1.2 Kisbüntetések

- A. Kisbüntetés kiszabása esetén a kapus kivételével a pályán tartózkodó megbüntetett mezőnyjátékosnak két percre a büntetőpadra kell vonulnia, amely idő alatt a játékos nem helyettesíthető. Kivételt képez az Egybeeső büntetés (6.2.3).
- B. A kapus nem küldhető a büntetőpadra Kisbüntetéssel járó szabálytalanságért, ehelyett a kapus büntetését egy olyan játékosnak kell letöltenie, aki a szabálytalanság pillanatában a pályán tartózkodott. Ezt a játékost a csapatvezető vagy az edző jelöli ki a kapitányon keresztül.
- C. Ha egy sérült játékos Kisbüntetést kap, a vétkes csapatnak haladéktalanul egy helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, a megbüntetett játékost helyettesítő játékos csak a büntetőpadról léphet be a játékba. E szabály megszegéséért Technikai Kisbüntetés jár. A büntetőpadon helyettesített megbüntetett játékos a büntetés idejének lejártáig nem léphet pályára.
- D. Technikai kisbüntetés kiszabása esetében a megbüntetett csapat egyik pályán tartózkodó játékosát két percre a büntetőpadra ültetik. Ha technikai kisbüntetést ítélnék, és a szabálytalanságot elkövető játékos beazonosítható, akkor a szabálytalankodó játékos köteles a büntetést letölteni. Ha azonban a játékos nem beazonosítható, a szabálytalanság pillanatában a pályán tartózkodó bármelyik játékos letöltheti a büntetést. Ebben az esetben a játékost az edző vagy a csapatvezető jelöli ki a kapitányon keresztül.

#### 6.1.3 Nagybüntetések

- A. Nagybüntetés kiszabása esetén bármelyik játékost, beleértve a kapust is, le kell küldeni a pályáról, és kizárásra kerül a mérkőzésről. A vétkes játékos egyik, a szabálytalanság



pillanatában a pályán tartózkodó játékosnak kell letöltenie helyettesítőként az ötperces büntetést.

- B. A Nagybüntetést elszenvedő játékos vagy kapus Végleges fegyelmi büntetést kap.
- C. Ha egybeeső Nagybüntetés és/vagy Végleges kiállítás vagy egybeeső azonos időtartamú büntetések, beleértve a Nagybüntetést vagy Végleges kiállítást is, kerül kiszabásra mindkét csapat játékosaira, egyazon játékmegszakítás során, akkor a megbüntetett játékosok haladéktalanul helyettesítendőek, illetve ezeket a büntetéseket nem kell figyelembe venni a késleltetett (halmozott) büntetéseknél.
- D. Ha az egybeeső nagybüntetés / végleges kiállítás kiszabásakor a büntetések letöltendő időtartamában eltérés adódik, akkor az eltérő idejű büntetések letöltését kell először megkezdeni, és azokat figyelembe kell venni a 6.1.1. szabály, Kisbüntetések és a 6.2.2. szabály, Késleltetett büntetések alkalmazásánál. Az időkülönbséget a szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó játékosnak vagy játékosoknak kell letölteni.

#### **6.1.4 Fegyelmi büntetések**

- A. Fegyelmi büntetés kiszabása esetén a kapus kivételével a vétkes játékost tíz perc időtartamú büntetéssel sújtják. A fegyelmi büntetést letöltő játékos helyére azonnal cserejátékos léphet. Az a játékos, akinek a Fegyelmi büntetése lejárt, a következő játékmegszakítás alkalmával hagyhatja el a büntetőpadot.
- B. Amennyiben egy kapusra fegyelmi büntetést szabnak ki, ezt a büntetést az egyik szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó mezőnyjátékosnak kell letöltenie, ezt a játékost az edző vagy a csapatvezető jelöli ki a kapitányon keresztül.
- C. Ha egy játékos egyszerre kap Kisbüntetést és Fegyelmi büntetést, a megbüntetett csapat azonnal köteles egy helyettesítő játékost a büntetőpadra ültetni, akinek a Kisbüntetést teljes egészében le kell töltenie. A fegyelmi büntetés letöltése akkor kezdődik, amikor a Kisbüntetés ideje letelik.

#### **6.1.5 Végleges fegyelmi büntetések**

- A. Végleges fegyelmi büntetéssel sújtott játékos a mérkőzés hátralévő részében nem léphet pályára, továbbá haladéktalanul az öltözőbe kell vonulnia, jelenteni kell az Inline Hoki Technikai Bizottságnak további fegyelmi eljárásra (lásd a 8.2. Szabályt). A Végleges fegyelmi büntetéssel együtt járó büntetési időt az egyik szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó mezőnyjátékosnak kell letöltenie, akit a játékost az edző vagy a csapatvezető jelöli ki a kapitányon keresztül.
- B. Amennyiben egy kapusra szabnak ki végleges fegyelmi büntetést, a kapus helyét a csapat egy tagja, vagy készenlétben álló rendes cserekapus veszi át. Ha mezőnyjátékos veszi át a kapus feladatát, akkor 10 percet kell engedélyezni számára, hogy a teljes kapusfelszerelésbe beöltözzön.
- C. Végleges fegyelmi büntetés kiszabása esetén, függetlenül attól, hogy a mérkőzés során mikor szabták ki, a jegyzőkönyvben a vétkes játékosok számára tíz perces büntetést kell rögzíteni.

MEGJEGYZÉS: A Végleges fegyelmi büntetések nyomon követése a szervezők felelőssége, melyeket az Inline Hoki Technikai Bizottság erősíti meg.

#### 6.1.6 Végleges kiállítások

- A. Végleges kiállítás büntetéssel sújtott játékos a mérkőzés hátralévő részében nem léphet pályára, továbbá haladéktalanul az öltözőbe kell vonulnia. A Végleges kiállítás büntetéssel együtt járó ötperces büntetést az egyik, a szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó mezőnyjátékosnak kell letöltenie, akit a játékost az edző vagy a csapatvezető jelöli ki a kapitányon keresztül. A büntetést végig le kell töltenie, akkor sem hagyhatja el a büntetőpadot, ha az ellenfél időközben gólt szerez.
- B. Amennyiben egy kapusra Végleges kiállítást szabnak ki, a kapus helyét a csapat egy tagja, vagy készenlétkben álló rendes cserekapus veszi át. Ha mezőnyjátékos veszi át a kapus feladatát, akkor 10 percet kell engedélyezni számára, hogy a teljes kapusfelszerelésbe beöltözzön.

Ugyanakkor a Végleges kiállításra vonatkozó szabályokban előírt további büntetések is alkalmazandók, és a vétkes csapatot ennek megfelelően kell büntetni; a további büntetést egy, a szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó mezőnyjátékosnak kell letöltenie, akit a játékost az edző vagy a csapatvezető jelöli ki a kapitányon keresztül.

- C. Minden Végleges kiállítás esetén, függetlenül attól, hogy a mérkőzés során mikor szabták ki, a jegyzőkönyvben a vétkes játékosok számára öt perces büntetést kell rögzíteni.

#### 6.1.7 További büntetések

- A. Amennyiben bármelyik játékos vagy kapus egyazon mérkőzésen harmadik alkalommal kap kisbüntetést, akkor ezen felül az adott játékos vagy kapus további tíz perces Fegyelmi büntetést kap. (Egybeeső kisbüntetéseknél ide értendő a gólszerzés miatt törlődő kisbüntetés is).

MEGJEGYZÉS: Ennek a játékosnak a büntetését egy, a szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó helyettesítő játékosnak kell letöltenie.

- B. Bármiféle, a mérkőzésen a játékosra kiszabott további büntetés az adott játékos mérkőzésről való kizárását vonja maga után.
- C. Amennyiben bármelyik játékos egyazon mérkőzésen harmadik alkalommal kap büntetést ütéssel elkövetett szabálytalanság miatt, akkor az utolsó szabálytalanságra kiszabott büntetés mellett a mérkőzésről is kizárják. A kizárt játékos büntetését egy helyettesítő játékosnak kell letöltenie. Az ütéssel elkövetett szabálytalanságok a következők: testre ütés, magasra bot, bottal lökés, botvéggel ütés és bottal szúrás. A dupla kisbüntetés egy büntetésnek számít e szabály alkalmazása tekintetében.

MEGJEGYZÉS: A játékból való kizárás azt jelent, hogy a játékos nem léphet pályára a mérkőzés hátralévő részében. A kizárt játékos helyére azonnal cserejátékos léphet. A cserejátékosnak le kell töltenie a kizárt játékosra kiszabott büntetési időt.

- D. Ha bármely játékos vagy kapus ugyanazon a mérkőzésen második alkalommal is fegyelmi büntetést kap, akkor az adott játékost vagy kapust további végleges fegyelmi büntetéssel kell sújtani.

### 6.1.8 Büntetőlövés

- A. Ha a szabályok büntetőlövés kiszabását írják elő, azt a következőképpen kell végrehajtani:

**MEGJEGYZÉS:** a büntetőlövés öt feltétele az alábbi:

A vétlen játékosnak irányítania kellett a korongot

A korongnak be kellett lépnie a támadó térfélre (áthaladt a felezővonalon)

A korongot birtokló játékos és a kapu között nem tartózkodott más játékos

A vétlen játékos ellen hátulról követte el szabálytalanságot

A játékost egyértelmű pontszerző helyzettől fosztották meg

- A büntetőlövés elvégzése során mindkét csapat játékosainak ki kell vonulniuk a pálya szélére, illetve saját cserepadjuk elé.
- Ha a büntetőlövés megítélésének időpontjában a büntetett csapat kapusát lehívták a pályáról, hogy mezőnyjátékost küldjenek föl helyette, a kapusnak lehetővé kell tenni, hogy visszatérjen a pályára a büntetőlövés végrehajtása előtt.
- A játékvezető bejelenti a megítélt büntetőlövés okát, és a csapat által kiválasztott, a büntetőlövés elvégzésére jogosult játékost a hangosbemondón keresztül be kell jelentenie. A büntetőlövést elvégző játékost a játékvezető vagy a csapat erre illetékes személye jelöli ki.
- Azokban az esetekben, amikor a büntetőlövést szabálytalan játékba lépésért, bot dobásáért vagy hátulról elkövetett szabálytalanságért ítélik meg, a játékvezető a büntetőlövés elvégzésére azt a játékost jelöli ki, aki ellen szabálytalankodtak. Azokban az esetekben, amikor a büntetőlövést kapuelőtérben korongra vetődésért, vagy a korongnak kapuelőtéren belül kézbe vétele miatt, ítélték meg a büntetőlövést a vétlen csapat a szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó kapitánya végzi el. Ha sérülés miatt a játékvezető által a büntetőlövés elvégzésére kijelölt játékos nem tudja azt észszerű időn belül elvégezni, a vétlen csapat kapitánya jelöli ki a szabálytalanság elkövetésekor pályán tartózkodó játékosok közül azt, aki elvégzi a büntetőlövést.
- A kijelölt játékost meg kell nevezni a játékvezetőnek és személye nem változtatható meg.
- Amennyiben az a játékos, akinek javára büntetőlövést ítélték és a büntetőlövés elvégzésére kijelöltek, azonban egyazon játszmában vagy egyazon helyzetben szintén szabálytalanságot követett el, akár a büntetőlövés megítélése előtt, akár azt követően, akkor a játékosnak először engedélyezni kell, hogy a büntetőlövést végrehajtsa, majd ezt követően a büntetőpadra kell vonulnia a büntetés letöltésére.
- A játékvezető elhelyezi a korongot a középső bedobópontra, és a büntetőlövést végrehajtó játékos a játékvezető utasítására, sípjelzésére megindulva onnan játssza meg a korongot, és megpróbál gólt lőni.

- A kapusnak a kapuelőtéren belül kell maradnia, amíg a játékvezető meg nem fújja a sípját, és a büntetőlövést elvégző játékos hozzá nem ér a koronghoz, és át nem lépi a félpálya vonalát. A korongot folyamatos mozgásban kell tartani az ellenfél alapvonala irányában, és amint a korongot ellőtték, az akció befejezettnek tekintendő. Ha a kapus elhagyja a kapuelőteret mielőtt a játékos meg nem érinti a középső bedobóponton levő korongot, és a játékos ezét követően a büntetőlövésből nem szerez gólt, akkor a büntetőlövést meg kell ismételni.
- Semmilyen megpattanásból nem lehet gólt szerezni, illetve amint a korong átlépi az alapvonalat, a büntetőlövést elvégzettnek kell tekinteni. A kapus bármilyen módon megkísérelheti megállítani a büntetőlövést, kivéve az ütője vagy bármilyen tárgy eldobásával, mely esetben sikeres pontszerzést ítélnék meg.

**MEGJEGYZÉS:** Ha a korong a kapusról megpattanva kerül a kapuba, akkor a gól érvényesnek tekintendő.

- B. Ha az ellenfélnek bármelyik játékosa - a kapus kivételével - akadályozza a büntetőlövést végző játékost, akkor sikeres pontszerzést ítélnék meg. A büntetőlövés elvégzéséhez szükséges idő nem számítandó bele a rendes játékidő vagy hosszabbítás idejébe.
- C. Ha büntetőlövésből pontszerzés történik, akkor az ezt követő korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni. Ha nem történt pontszerzés, akkor az ezt követő korongbedobást a megbüntetett csapat térfelének egyik bedobóponton kell elvégezni.
- D. Ha a szabálytalanság, amelyért a büntetőlövést megítélték, olyan volt, amelyért rendes esetben kisbüntetés járna, akkor függetlenül attól, hogy a büntetőlövésből történt-e pontszerzés vagy sem, további kisbüntetés nem szabható ki.
- E. Amennyiben a büntetőlövésből gól születik, a vétkes játékoskal szemben további büntetés nem szabható ki, kivéve, a büntetőlövést olyan szabálytalanságért ítélték meg, amelyért nagybüntetés vagy végleges kiállítás járna, amely esetben a megfelelő büntetést ki kell szabni.
- F. Ha a büntetőlövés alapjául szolgáló szabálytalanság a tényleges játékidő alatt történik, a büntetőlövést a szokásos módon azonnal meg kell ítélni és el kell végezni, abban az esetben is, ha a játékvezető az adott akció befejezése érdekében tovább engedi a játékmenetet, melynek következtében a rendes játékidő lejár.
- G. Büntetőlövés kiszabása esetén a szabálytalanságot a jegyzőkönyvben rögzíteni kell. A rögzítendő adatok többek között a büntetés időpontja, a játékos neve és száma, elkövetett szabálytalanság típusa (pl. gáncsolás, testre ütés, bottal akasztás stb.)

## 6.2 Büntetésekre vonatkozó irányelvek

### 6.2.1 Büntetési helyzetek kezelése

- A. A kiszabott büntetésektől függetlenül nem csökkenhet az egy csapatban pályán tartózkodó játékosok létszáma három fő alá (a kapussal együtt). Ha adott pillanatban büntetés kiszabása miatt a létszám a megengedettnél alacsonyabb lenne, akkor a büntetés kiszabását addig kell halasztani, amíg letölthetővé nem válnak.

- B. Ha miközben egy csapat emberhátrányban játszik egy vagy több kisbüntetés, vagy technikai kisbüntetés miatt, mely helyzetben az ellenfél csapata gólt szerez, a legkorábban kiszabott ilyen büntetés automatikusan letöltöttnek tekintendő.

MEGJEGYZÉS: Emberhátrányban akkor van egy csapat, ha az ellenfél csapatánál kevesebb játékos tartózkodik a pályán a gólszerzés pillanatában. Az a letöltés alatt álló kisbüntetés vagy technikai kisbüntetés számít automatikusan letöltöttnek, amelyet sorrendben elsőnek szabtak ki a csapatra (legrégebbi büntetés). Egybeeső kisbüntetés alkalmazása esetén a két csapat közül egyik sem kerül emberhátrányba, mert bár mindkét csapatnak kimegy egy-egy játékos a büntetőpadra, a mezőnyjátékosok számát ez nem befolyásolja. Ezért az egybeeső büntetésként kiszabott büntetéseket sosem semlegesíti a gólszerzés. Ez a szabály érvényes akkor is, ha egy más büntetőlövés helyett megítélt büntetőlövésből történik gólszerzés.

- C. Ha egy játékos egyszerre kap nagybüntetést és kisbüntetést, akkor a megbüntetett játékost helyettesítő játékosnak először a nagybüntetést kell letöltenie, kivéve a 6.2.2 szabály alkalmazása esetében, mely szerint a kisbüntetést kell először kiszabni és letölteni.

MEGJEGYZÉS: Ez arra az esetre vonatkozik, ha MINDKÉT büntetést ugyanarra a játékosra szabják ki. (Lásd még a 6.2.2. C. szabályhoz fűzött megjegyzést.)

### 6.2.2 Késleltetett büntetések

- A. Ha bármely csapat harmadik játékosát is megbüntetik, miközben két csapattársa már büntetést tölt, a harmadik játékos nem kezdi meg a büntetés letöltését amíg két csapattársa közül legalább az egyik letölti a büntetését. Ilyen helyzetben ugyan a harmadik megbüntetett játékosnak is haladéktalanul a büntetőpadra kell mennie, azonban a büntetés letöltésének megkezdéséig cserejátékos helyettesíti.
- B. Ha bármelyik csapatban egyszerre három játékos tölti büntetését, és a késleltetett büntetés szabálya alkalmazása miatt a harmadik büntetett játékos helyettesítője a pályán van, a büntetőpadon tartózkodó három megbüntetett játékos közül egyik sem térhet vissza a pályára a következő játékmegszakítás előtt. A játékmenet megállítása után az a játékos, akinek a teljes büntetése letelt, visszatérhet a pályára.

A büntető időmérő a játékosokat büntetésük letöltésének sorrendjében engedi vissza a pályára, ha a megbüntetett csapatnak négynél több játékos tartózkodhat a pályán.

- C. Késleltetett büntetések esetén a játékvezető utasítja a büntető időmérőt, hogy azok a játékosok, akiknek büntetése lejárt, csak akkor játékmegszakítás esetén térhetnek vissza a pályára. Ha ugyanazon csapat két játékosának büntetése telik le egyszerre, a csapatkapitány jelöli meg a játékvezetőnek, hogy melyikük térjen vissza először a pályára. A játékvezető ennek megfelelően utasítja a büntetőidőmérőt. Ha egyazon csapat játékosaira egyidejűleg szabnak ki nagybüntetést és kisbüntetést, a büntető időmérő a kisbüntetést jegyzi fel első büntetésként.

MEGJEGYZÉS: Ez arra az esetre vonatkozik, ha a két büntetést ugyanazon csapat KÜLÖNBÖZŐ játékosaira szabják ki.

- D. Amikor késleltetett büntetés kiszabása van folyamatban egy olyan csapat ellen, amely egy korábbi kisbüntetés vagy technikai kisbüntetés miatt már emberhátrányban van, és a vétlen csapat gólt szerez, az első büntetést, amely miatt a vétlen csapat egy fő emberhátrányban játszott, letöltöttnek minősül, az újabb kisbüntetés letöltése kezdődik meg, melynek következtében a csapat ismét emberhátrányban játszik.

### 6.2.3 Egybeeső büntetések

- A. Egybeeső kis/nagybüntetés esetében egyik csapat sem kerül emberhátrányba (pl. 4 a 4 ellen vagy 3 a 3 ellen játszanak tovább), és akkor áll elő, ha mindkét csapat játékosai egyszerre kapnak azonos hosszúságú büntetést. Egybeeső büntetések esetén a megbüntetett játékosok a büntetőpadra vonulnak, azonban mindkét csapat azonnal pótolhatja ezeket a játékosokat.
- B. A megbüntetett játékosoknak a büntetés teljes időtartamát le kell tölteniük, és a letöltést követő első játékmegszakításig a büntetőpadon kell maradniuk.
- C. Ha az egyik csapat egy korábbi büntetés miatt már emberhátrányban játszik, az egybeeső büntetések nem befolyásolják a pályán tartózkodó játékosok számát.

### 6.3 Büntetések kiszabása

- A. Amennyiben a korongot birtokló csapat játékosa olyan szabálytalanságot követ el, amelyért kis, nagy, fegyelmi büntetés vagy végleges kiállítás járna, a játékvezető azonnal sípszóval jelez és a büntetést kiszabja az érintett játékosokra. Az ezt követő korongbedobást a vétkes csapat térfelének egyik bedobópontján kell elvégezni.
- B. Amennyiben a korongot nem birtokló csapat játékosa követi el a kis, nagy, fegyelmi büntetés vagy végleges kiállítás eredményező szabálytalanságot, a játékvezető a késleltetett büntetést egyenesen a feje fölé emelt jobb karral jelzi, és a folyamatban lévő akció befejezésekor, vagy a korong elvesztésekor a játékvezető azonnal sípszóval jelez és a büntetést kiszabja az érintett játékosokra. Az ezt követő korongbedobást a vétkes csapat térfelének egyik bedobópontján kell elvégezni.
- C. Ha kisbüntetés kerülne kiszabásra, azonban az adott játszmában a vétlen csapat gólt szerez, a kisbüntetést nem kell kiszabni, de a nagybüntetést és végleges kiállítást a szokásos módon kell kiszabni, függetlenül attól, hogy történik-e pontszerzés. (A büntetést a jegyzőkönyvvezetőnek kell feljegyeznie.)

**MEGJEGYZÉS:** Az akció befejezése a korongot birtokló csapat által azt jelenti, hogy a korong az ellenfél egyik játékosának birtokába irányítása alá kell kerülnie, vagy a korong jegelésre kerül.

A korong megpattanása a kapuson, a kapuvasakon, illetve annak az ellenfél valamelyik játékosának testével vagy felszerelésével való véletlen érintkezése nem számít a birtoklás elvesztésének.

- D. Ha miután a játékvezető jelezte a büntetést, de még a sípszó elhangzása előtt a korong a vétlen csapat kapujába egy játékos szándékos akciójának eredményeként jut be a korong, a pontszerzés érvényes, valamint a jelzett büntetést a szokásos módon kell kiszabni.
- E. Ha egy csapat egy vagy több kisbüntetés vagy technikai kisbüntetés miatt emberhátrányban játszik, és a játékvezető további kisbüntetést jelez az emberhátrányban lévő csapat ellen, azonban a vétlen fél még a sípszó elhangzása előtt gólt szerez, akkor a késleltetett büntetés letöltését meg kell kezdeni, és a korábban kiszabott kisbüntetések közül az első automatikusan letöltöttnek számít a 6.2.1. szabály szerint.

- F. Amennyiben ugyanaz a szabálytalankodó játékos ugyanazon a mérkőzésen további szabálytalanságokat követ el a játékvezető sípszava előtt vagy után; a szabálytalankodó játékosnak a kiszabott büntetéseket egymást követően kell letöltenie. Ha egy csapatnak késleltetett kisbüntetése van, és az adott csapat a késleltetett büntetés alatt kap gólt, a büntetést nem kell letölteni, azonban a jegyzőkönyvben rögzítésre kerül, és beleszámít a megbüntetett játékos összesített büntetőperceibe. Ha a késleltetett büntetés nagybüntetés, akkor le kell tölteni.

## 6.4 Büntetések letöltése

### 6.4.1 Általános rendelkezések

- A. Ha a játékmenet vagy játékmegszakítás során bármely játékos vagy kapus elkövet egy adott szabálytalanságot, azonos büntetés alkalmazandó.
- B. A játékosok nem hagyhatják el a büntetőpadot, amíg a büntetésük le nem jár. A játékvezető utasítására a játékosok a félidőben elhagyhatják a büntetőpadot, illetve a mérkőzés végén távozhatnak. A játékosok más okból nem hagyhatják el a büntetőpadot. A hosszabbítás a mérkőzés részének tekintendő, és a folyamatban lévő büntetések letöltése folytatódik. A büntetőpadon tartózkodó játékosoknak a büntetés végéig a helyükön kell maradniuk.
- C. Ha egy megbüntetett játékos büntetési letelt vagy gólszerzés miatt letöltöttnek számít, a játékosnak vissza kell térnie a pályára, mielőtt lecserélnék.
- D. Ha egybeeső kisbüntetést szabnak ki azonos számú játékosra mindkét csapatból, az összes megbüntetett játékosnak a büntetőpadra kell vonulnia, melyet nem hagyhatnak el a büntetésük letöltését követő első játékmegszakításig. Az így megbüntetett játékosokat azonnal helyettesíteni kell, és büntetésüket nem kell figyelembe venni a késleltetett büntetés kiszabása szempontjából, lásd még: 6.3. szabály.
- E. Ha azonos időtartamú egybeeső büntetést (kisbüntetés/technikai kisbüntetés) szabnak ki mindkét csapatból egy-egy játékosra, a megbüntetett játékosoknak a büntetőpadra kell vonulnia, melyet nem hagyhatnak el a büntetésük letöltését követő első játékmegszakításig. Az így megbüntetett játékosokat azonnal helyettesíteni kell, és büntetésüket nem kell figyelembe venni a késleltetett büntetés kiszabása szempontjából, illetve a 6.2.2. szabály vagy a 6.1.4. szabály tekintetében.

### 6.4.2 Reklamálás

- A. A kiszabott büntetéssel kapcsolatos reklamálás nem számít szabályértelmezési kérdésnek, és a reklamáló csapatkapitány, helyettes kapitány vagy más játékosok fegyelmi büntetéssel sújthatóak.
- B. Fegyelmi büntetést kell kiszabni minden olyan csapatkapitány, helyettes kapitány vagy a cserepadon tartózkodó bármelyik személyre, aki bármiféle módon tiltakozik vagy beavatkozik a játékvezető munkájába.

### 6.4.3 Szabálytalan felszerelés

- A. Kisbüntetés jár minden játékosnak, beleértve a kapust is, aki olyan ütőt használ, amely nem felel meg a 3.2.2. szabály előírásainak.
- B. Kisbüntetés jár minden olyan játékosnak, aki a 3.2.3. szabály rendelkezéseinek nem megfelelő korcsolyával lép pályára. A játékos nem térhet vissza a játékba, amíg a hibát nem orvosolja.
- C. Kisbüntetés jár minden olyan játékosnak, aki a 3.2.4. szabály szerinti szabálytalan védőfelszerelést visel.
- D. Kisbüntetés jár annak a kapusnak, aki szabálytalan védőfelszerelést használ vagy visel.
- E. Ha a kapus sisakja játék közben leesne, a játékvezető haladéktalanul megállítja a játékmenetet. Büntetést nem kell kiszabni, kivéve abban az esetben, ha a játékvezető megállapítja, hogy a kapus szándékosan vette le a sisakját, hogy ezzel játékmegszakítást okozzon. Ilyen esetben kisbüntetést kell kiszabni, kivéve, ha az adott helyzetben teljesülnek a büntetőlövés odaítélésének feltételei teljesülnek. Ha a mérkőzés során a kapus elveszíti bármely másik felszerelését, a játékvezető nem szakítja meg a játékmenetet.
- F. A Játékvezető első ízben figyelmezteti, ezt követően bármelyik játékosra kisbüntetést szab ki a 3.2.7. szabály védőfelszereléssel kapcsolatos rendelkezéseinek megsértése miatt.

### 6.4.4 Korongbedobás

- A. Kisbüntetést vagy büntetéseket kell kiszabni arra a játékos(ok)ra, aki fizikai érintkezést kezdeményez korongbedobás során.
- B. Kisbüntetést kell kiszabni a játék késleltetése miatt arra a játékosra, aki ugyanazon korongbedobás során másodszor is megsérti az 5.5.1. pont bármelyik rendelkezését.
- C. A támadó játékosnak kell először az ütőjét a talajhoz érintenie.
- D. A középső bedobóponton végzett korongbedobásakor a vendégjátékosnak kell először az ütőjét a talajhoz érintenie.

### 6.4.5 Mez és felszerelés igazgatása

- A. Kisbüntetés kerül kiszabásra játék késleltetése miatt bármely játékosra vagy kapusra az 5.5.3. szabály mez és felszerelés igazítására vonatkozó rendelkezéseinek megsértése miatt.

MEGJEGYZÉS: Amennyiben egy játékos játékmenet közben elveszíti a sisakját, akkor ennek a játékosnak vissza kell vennie a sisakot (megfelelően rögzítve), vagy a cserepadra kell mennie, hogy másik játékosra cserélhessék. Ha egy játékos sisak nélkül vesz részt a mérkőzésen, a játékmenetet haladéktalanul meg kell állítani, és kisbüntetést kell kiszabni.

MEGJEGYZÉS: A kapusnak játékmegszakítása során, a játékvezető engedélyével mezét, felszerelését vagy korcsolyáját megigazíthatja vagy javíthatja. A kapusoknak a játékvezető engedélyezheti az arcvédő cseréjét is, de a javításra vagy a maszk felszerelésére nem adható idő.



#### 6.4.6 Játékoscsere

- A. Technikai kisbüntetés az 5.5.4. pont bármely pontjának megsértése miatt kiszabható. A büntetést annak a játékosnak kell letöltenie, aki a szabálytalanságot elkövette.
- B. Ha egy csere végrehajtása során akár a pályára lépő, akár a pályáról távozó játékos szándékosan megjátssza a korongot az ütőjével, korcsolyájával vagy kezével, vagy fizikai kontaktust létesít az ellenfél játékosával, miközben (akár a pályára lépő, akár a pályáról távozó játékos) ténylegesen a pályán van, akkor technikai kisbüntetést kell kiszabni túl sok játékos a pályán szabálytalanság miatt. Ha viszont a pályára lépés vagy pályáról távozás során véletlenül talál el a korong egy játékost, nem kerül büntetés kiszabásra, és a játékmenetet sem kell megszakítani.
- C. Ha a rendes játékidő utolsó két percében vagy a hosszabbításban bármikor technikai kisbüntetést szabnak ki a védekező csapatra szándékos szabálytalan csere miatt, amely emberelőnyt biztosított számukra a pályán, akkor büntetőlövést kell ítélni a vétlen csapat javára. A technikai kisbüntetés nem kerül letöltésre.

#### 6.4.7 Kapusbüntetések

- A. Ha a kapus a félpályán túl bármilyen módon beleavatkozik a játékmenetbe, kisbüntetést szabnak ki rá.
- B. Ha a kapus teljes testével a védett területén kívül, vagy (ha a korong az alapvonal mögött található) a kapuelőtéren kívül szándékosan rávetődik a korongra, vagy magához szorítja a korongot, illetve a palánkhöz szorítja/helyezi azt, kisbüntetést szabnak ki rá.
- C. Kisbüntetést szabnak ki a kapusra, ha három másodpercnél hosszabb ideig tartja kézen a korongot, ha a közvetlen közelében nincsenek támadó játékosok.
- D. A kapus nem tarthatja szándékosan a korongot olyan módon, amellyel a játékvezető megítélése szerint a játék megszakadását okozza, nem ejtheti szándékosan a korongot a védőfelszerelésébe vagy a kapuhálóra, és nem halmozhat fel szándékosan olyan akadályokat a kapu előtt vagy közelében, amelyek a játékvezető megítélése szerint a gólszerzés megakadályozására alkalmasak.

MEGJEGYZÉS: E szabály célja a korong folyamatos mozgásban tartása, és a kapus minden olyan cselekedetét, amely szükségtelen megállást okoz, előzetes figyelmeztetés nélkül meg kell büntetni.

MEGJEGYZÉS: Abban az esetben, ha a kapus által előre dobott korongot az ellenfél elkapja, a játékvezetőnek hagynia kell az ebből induló akció befejezését. Ha azonban a dobást a kapus egyik csapattársa kapja el, a játékot meg kell állítani a kapus által adott kézpassz miatt, és a korongbedobást a térfél egyik bedobópontján kell elvégezni. A kapus a korongot saját csapattársának guríthatja, feltéve, hogy a korongot a védett területen kívülre vagy a saját alapvonala mögé, a kapuhoz képest oldalra gurítja.

- E. Kisbüntetés jár annak a kapusnak, aki a korongot szándékosan a kapuhálóra ejti, hogy ezzel játék megszakítást idézzon elő.
- F. Végleges fegyelmi büntetés jár annak a kapusnak, aki elhagyja a kapu közvetlen közelét azzal a céllal, hogy dulakodásban vegyen részt.

**MEGJEGYZÉS:** A kapussal szemben kiszabott valamennyi büntetést, függetlenül attól, hogy ki szabja ki a büntetést, vagy ki a csere, a jegyzőkönyvben a kapussal szemben kell elszámolni.

#### 6.4.8 Kapu elmozdítása

- A. Amennyiben bármelyik játékos, beleértve a kapust is, szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről, ezzel késleltetve a játékot, kiszünetet szabnak ki rá játék késleltetése miatt.
- B. Amennyiben a 6.4.8 pontban leírt esemény a rendes játékidőben vagy hosszabbítás során következik be, a vétlen csapat javára büntetőlövést ítélnék.

#### 6.4.9 Játékvezető sértegetése/bántalmazása és egyéb fegyelmi büntetések

- A. Kiszünetet vagy fegyelmi büntetés szabható ki a játékvezető belátása szerint a játékvezetők sértegetése vagy egyéb fegyelmi kihágások miatt-

**MEGJEGYZÉS:** E szabály alkalmazása során a játékvezetőnek sok esetben lehetősége van kiszünetet, fegyelmi büntetés vagy technikai kiszünetet kiszabására. A játékvezető technikai kiszünetet alapvetően a cserepadon vagy annak közvetlen környezetében történt szabálytalanságok esetén szab ki, ám ezen felül alkalmazhatja a játéktéren kívül elkövetett, nem játékosokat vagy játékosokat érintő szabálytalanságok esetében is.

**MEGJEGYZÉS:** A pályán elkövetett szabálytalanságokért kiszünetet vagy fegyelmi büntetés szabható ki. Fegyelmi büntetés akkor szabható ki a játéktéren vagy a büntetőpad területén elkövetett szabálytalanságokért, ha a vétkes játékos egyértelműen azonosítható.

- B. Fegyelmi büntetést kell kiszabni minden olyan játékosra, aki szándékosan kiüti vagy kilövi a korongot a korongot vivő, vagy azt fölvenni készülő játékvezető kezéből.
- C. Fegyelmi büntetést kell kiszabni azokra a játékosokra, akik bottal vagy bármilyen más eszközzel a palánkot vagy a kapukeretet csapkodják.
- D. Fegyelmi büntetést kell kiszabni azokra a megbüntetett játékosokra, akik nem vonulnak közvetlenül és haladéktalanul a büntetőpadra, és nem foglalják el helyüket a büntetőpadon. Végleges fegyelmi büntetést szabnak ki arra a játékosra, aki (azt követően, hogy a verekedés vagy dulakodás, amelyben részt vett megszakadt, és amelyért büntetést szabtak ki rá) nem vonul haladéktalanul a büntetőpadra, illetve a verekedést vagy dulakodást ezt követően is folytatja vagy megkísérli folytatni, vagy aki a játékvezetőnek ellenáll kötelessége teljesítése során.
- E. Végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak, aki a játékvezető figyelmeztetését követően továbbra is olyan magatartást tanúsít (beleértve a fenyegető vagy sértő beszédet, gesztusokat vagy hasonló cselekedeteket), amelynek célja, hogy az ellenfelet szabálytalanság elkövetésére ösztönözze.
- F. Abban az esetben, ha bármely klubvezető, csapatvezető, edző vagy segédedző ilyen szabálytalanságot követ el, az adott személyt el kell távolítani az épületből, és az esetet jelenteni kell az Inline Hoki Technikai Bizottságnak.

- G. Ha bármelyik csapatvezetőt, edzőt vagy segédedzőt a játékvezető utasítására eltávolítják a cserepadról, az illető személy nem ülhet le a cserepad közelében, és semmilyen módon nem irányíthatja vagy próbálhatja irányítani ennek a csapatnak a játékát.
- H. Fegyelmi büntetést szabnak ki minden olyan játékosra, aki obszcén, trágár vagy sértő kifejezést használ bármely személyre vagy hivatalos személyre.
- I. Végleges fegyelmi büntetést szabnak ki a vétkes csapatra, ha a játék folyamán vagy játékmegszakítás alatt a csere- vagy büntetőpad közelében tartózkodó bármely játékos, csapatvezető, edző vagy segédedző bármit a pályára dob.
- J. Végleges fegyelmi büntetést szabnak ki a vétkes csapatra, ha bármely játékos, csapatvezető, edző vagy segédedző bármilyen módon zavarja a hivatalos személyeket, beleértve a játékvezetőt, a mérkőzés időmérőt vagy a gólbírókat is, feladataik ellátása közben.

MEGJEGYZÉS: A Játékvezető további büntetéseket szabhat ki e szabály alapján, ha indokoltnak tartja.

- K. Fegyelmi büntetés jár minden olyan játékosnak vagy játékosoknak, akik - kivéve a büntetőpadra vonulás céljából - belépnek a játékvezetői előtérbe vagy ott tartózkodnak, miközben a játékvezető bármely hivatalos személlyel, beleértve az időmérőt, a büntető időmérőt, a mérkőzés jegyzőkönyvvezetőt vagy kommentátort, jelentést tesz vagy konzultál vele.
- L. Kisbüntetés/technikai kisbüntetés jár minden olyan játékosnak vagy csapat hivatalos személynek, aki a mérkőzés során bármely hivatalos személy döntését vitatja vagy támadja, vagy sportszerűtlen magatartást tanúsít. Ha egy játékos vagy kapus továbbra is fenntartja ezt a magatartást, fegyelmi büntetést kell kiszabni rá, és minden további vitatkozás esetén végleges fegyelmi büntetést szabnak ki a vétkes játékosra vagy kapusra. Ha egy csapat hivatalos személy továbbra is fenntartja ezt a magatartást miután technikai kisbüntetést szabtak ki rá, azonnal végleges fegyelmi büntetéssel kell sújtani. A játékvezetőnek e szabály alapján nem szükséges kisbüntetést kiszabnia mielőtt a fegyelmi vagy végleges fegyelmi büntetést kiszabhatná, tehát e büntetések bármelyikét kiszabhatja elsőre is.

MEGJEGYZÉS: Ha egy olyan játékos nem hagy fel ezzel a magatartással, aki már kapott sportszerűtlen magatartásért egy büntetést, a játékvezető végleges fegyelmi büntetést ítélhet. A kirívóan fegyelmezetlen magatartásért, a játékot lejárató magatartásért vagy a játék rossz fényben feltüntetéséért végleges fegyelmi büntetés szabható ki.

#### 6.4.10 Szándékosan okozott sérülés kísérlete

- A. Végleges kiállításal kell sújtani minden olyan játékost, aki bármilyen módon szándékosan megkísérel sérülést okozni egy ellenfélnek, hivatalos személynek, csapatvezetőnek, edzőnek vagy segédedzőnek. A körülményeket jelenteni kell az Inline Hoki Technikai Bizottságnak további fegyelmi intézkedés céljából. A megbüntetett játékos helyett öt perc múlva küldhető fel csere a pályára.

#### 6.4.11 Törött bot

- A. Ha egy játékos vagy kapus ütője eltörik, továbbra is részt vehet a játékmenetben, feltéve, hogy azonnal eldobja az ütőt. E szabály megszegéséért kisbüntetés jár.
- B. Az a játékos vagy kapus, akinek eltörött az ütője, nem kaphat másik ütőt úgy, hogy azt a pálya bármely bedobják, hanem a saját cserepadjánál kell azt átvennie. Kisbüntetés jár annak a játékosnak vagy kapusnak, aki e szabály szerint szabálytalanul kap cserebotot. Ha beazonosítható a játékos, aki az ütőt bedobta, szintén kisbüntetést és automatikus végleges fegyelmi büntetést kap. Ha a játékos nem azonosítható, akkor technikai Kisbüntetést kell kiszabni.
- C. A kapus nem folytathatja a játékot a törött ütő tollas részével.

MEGJEGYZÉS: Törött ütőnek az számít, amely a játékvezető megítélése szerint alkalmatlan a szokványos játéokra.

#### 6.4.12 Szabálytalan testjáték

- A. Kisbüntetés vagy nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki a játékvezető belátása szerint arra játékosra, aki nekifut vagy nekiugrik egy ellenfélnek, illetve nagy erővel nekiütközik.
- B. Büntetés jár annak a játékosnak, aki szabálytalan testjátékot követ el a kapus ellen, amikor az a kapuelőtéren belül tartózkodik. Ha a támadó játékos módon érintkezik a kapussal, amely a játékvezető véleménye szerint zavarja a kapust a védésben, az ilyen érintkezés előtt vagy után született gólt érvényteleníteni kell.
- C. MEGJEGYZÉS: A kapus nem „szabad préda” attól még, hogy a kapuelőtéren kívül tartózkodik. Ha egy játékos szükségtelen érintkezésbe kerül a kapussal, akkor szabálytalan testjáték vagy kapus akadályozása miatt minden esetben büntetést rónak ki rá (kisbüntetés, nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés).

#### 6.4.13 Palánkra lökés

- A. Palánkra lökésért kisbüntetést, vagy nagybüntetést és végleges fegyelmi büntetést kell kiszabni minden olyan játékosra, aki egy ellenfelet olyan módon ütközik le, lök meg, gáncsol el, hogy amiatt nagy erővel vagy veszélyesen a palánknak csapódik. A büntetés súlyossága a játékvezető mérlegelési jogkörébe tartozik, a palánkkal való ütközés súlyossága alapján.

MEGJEGYZÉS: A korongot birtokló játékosal való minden olyan szükségtelen érintkezés, amelynek következtében a játékos a palánknak ütközik, palánkra lökésnek minősül, és ekként kell büntetni. Más esetekben, amikor nem történik érintkezés a palánkkal, azt szabálytalan testjátékként kell értékelni.

MEGJEGYZÉS: Az ellenfél palánkhoz szorítása (ha az a játékos a korongot birtokló játékos), abban az esetben, ha a játékos túlságosan szűk helyen kísérel meg áthaladni, nem számít palánkra lökésnek. Ha azonban a szóban forgó ellenfél nem a korongot birtokló játékos, akkor azt palánkra lökésnek, szabálytalan testjátékként, vagy akadályozásként kell

büntetni, illetve, ha ezt karral vagy ütővel teszik, akkor fogásként vagy bottal akasztásként kell kezelni.

#### 6.4.14 Bottal lökés

- A. Kisbüntetés vagy a játékvezető döntése szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki arra a játékosra, aki bottal lök egy ellenfelet.
- B. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak, aki a kapus ellen követ el bottal lökést, miközben a kapus a kapuelő térben tartózkodik.
- C. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak, aki bottal lökés által sérülést okoz egy ellenfélnek.

MEGJEGYZÉS: Bottal lökésről akkor beszélünk, ha a játékos az ütközés során mindkét kézzel az ütőt fogja és eközben az ütő egyik része sem érinti a pályát.

#### 6.4.15 Szándékosan okozott sérülés

- A. Végleges kiállítással kell sújtani azt a játékost, aki szándékosan bármilyen módon megsebesíti az ellenfelét.
- B. A megbüntetett játékos a büntetés kiszabásától számított öt perc tényleges játékidőt követően pótolható a pályán.
- C. Végleges kiállítással kell sújtani minden olyan játékost, aki megrúgja vagy megkísérli megrúgni az ellenfél bármely testrészét vagy korcsolyáját.

MEGJEGYZÉS: Minden ilyen esetet jelenteni kell az Inline Hoki Technikai Bizottságnak.

#### 6.4.16 Játék késleltetése

- A. Egyetlen játékos vagy kapus sem késleltetheti a játékot azzal, hogy szándékosan a játéktéren kívülre lövi vagy üti a korongot. Kisbüntetést szabnak ki haladéktalanul és figyelmeztetés nélkül minden olyan játékosra vagy kapusra, aki a korongot a játéktéren kívülre dobja.
- B. Technikai kisbüntetést szabnak ki arra csapatra, ha a játékvezető a kapitánynak vagy helyettes kapitánynak adott figyelmeztetését követően sem képes a megfelelő számú játékos pályára küldésére és a játék megkezdésére, vagy nem tartja be a játékvezető utasításait és további játékoscserékkel késedelmet okoz, vagy bármely más módon késlelteti a játékmenetet.

#### 6.4.17 Könyök- és térdhasználat

- A. Kisbüntetés vagy a játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki arra a játékosra, aki könyökét vagy térdét olyan módon használja, hogy az ellenféllel szemben bármilyen módon szabálytalankodjon.
- B. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki arra a játékosra, akinek könyökkel vagy térdel elkövetett szabálytalansága következtében megsérül az ellenfél játékos.

#### 6.4.18 Korongra vetődés

- A. Kisbüntetés jár annak a játékosnak (a kapuson kívül), aki szándékosan ráugrik a korongra, vagy szándékosan magához szorítja azt.

MEGJEGYZÉS: A védőkre, ha térdre ereszkedve próbálnak lövést megállítani, nem kell büntetést kiszabni, ha a korong alájuk kerül, illetve, ha mezükben vagy felszerelésükben megakad, de bármiféle olyan kézhasználatot, amely a korong megjátszhatatlanná tételére irányul, haladéktalanul büntetéssel kell sújtani.

- B. A kapus kivételével egyetlen védekező játékos sem ugorhat rá a korongra, nem foghatja kézbe a korongot, és nem szoríthatja a korongot a testéhez vagy a tenyerébe, amikor a korong a kapuelőtérben van. Ennek megszegése esetén büntetőlövést ítélnak a vétlen csapat javára. Ha a kapust lehívták a pályáról, akkor a büntetőlövés nem kerül végrehajtásra, viszont a vétlen csapatnak pontszerzést ítélnak meg.

#### 6.4.19 Verekedés

- A. Verekedésnek azt tekintjük, ha egy játékos az ellenfelét ténylegesen megüti ökölbe szorított kézzel, tehát ténylegesen érintkezik az ellenféllel.

MEGJEGYZÉS: A korcsolyában történő lökdösődés, taszigálás vagy birkózás ugyan büntetendő szabálytalanság, de e szabály értelmében nem minősül verekedésnek.

- B. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetést szabnak ki minden olyan játékosra, aki verekedést kezdeményez.
- C. Kisbüntetést kell kiszabni arra a játékosra, akit megütöttek, és ezt ütéssel vagy ütés kísérletével torolja meg. A játékvezető belátása alapján azonban nagybüntetés vagy dupla kisbüntetés is kiszabható, ha a játékos folytatja a verekedést.

MEGJEGYZÉS: A játékvezetőnek számos lehetőség áll rendelkezésére az e szabály alapján kiszabható büntetések tekintetében. Ennek ok az, hogy a játékvezető a büntetések kiszabása során differenciálhasson a résztvevők felelősségének mértéke szerint, mint például verekedés kezdeményezése és verekedés folytatása miatt. A biztosított mérlegelési jogkört észszerű keretek közt kell gyakorolni.

MEGJEGYZÉS: a játékvezetők feladata, hogy a jelen szabályok által biztosított összes eszközt alkalmazzák a verekedés elfojtására, melyben elsősorban a 6.4.9. szabályt kell alkalmazniuk, kivéve, ha az egybeeső nagybüntetésre vonatkozó szabály érvényes.

- D. Végleges fegyelmi büntetés jár minden olyan játékosnak, aki a pályán kívül, vagy egy pályán kívül tartózkodó játékosal verekedésbe keveredik.

- E. Végleges fegyelmi büntetés jár bármelyik pályán tartózkodó játékosnak vagy kapusnak, aki először avatkozik be egy éppen zajló dulakodásba.

MEGJEGYZÉS: A 6.4.19 E pont alkalmazásánál a játékosra nagybüntetést és fegyelmi büntetést kell kiszabni.

- F. Minden más felmerülő büntetésen felül végleges fegyelmi büntetést kell kiszabni minden olyan játékosra, aki szándékosan leveszi a sisakját verekedéshez.

MEGJEGYZÉS: Ha az eltiltott játékos csapatának a következő mérkőzést ellenfél hiányában elhalasztja, akkor ezt a büntetést tovább viszi a következő mérkőzésre amelyet csapata játszik.

MEGJEGYZÉS: A megbüntetett csapat egy játékost a büntetőpadra ültet a nagybüntetés letöltésére, ameddig emberhátrányban játszik.

- G. Minden olyan játékos, aki gyűrűt, tapaszt vagy bármilyen más anyagot visel a kezén, és verekedésbe keveredik, és ezt előnyszerzésre vagy sérülés okozására használja, az egyéb büntetéseken felül végleges kiállítással büntetendő.

- H. Bármely játékost, akit verekedésért nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetéssel sújtanak, automatikusan kizárják az adott mérkőzés hátralévő részéből, és a következő mérkőzésre eltiltják, kivéve, ha a játékszabályok másként rendelkeznek.

MEGJEGYZÉS: Világbajnoki mérkőzések döntője vagy Világkupa idején: világbajnokság döntő mérkőzésén az a játékos, aki ökölbe zárt kézzel megüt vagy ütést kísérel meg és ez a pályán verekedéshez vezet, végleges kiállítással büntetendő, amennyiben az érintett játékosok közötti verekedés megállítása a játékvezetők beavatkozásával igényli. A fenti feltételek mellett a megtámadott játékos szintén végleges kiállításban részesül, ha a játékvezető visszatartására irányuló kísérlete vagy figyelmeztetése után is kitart a visszatámadás mellett.

Nem életszerű azt feltételezni, hogy az, akit megütöttek, nem próbál meg önvédelemből visszavágni. Ezt az Inline Jégkorong Technikai Bizottság Szabálykönyvének 6.4.19. (b) szabálya rögzíti.

Ha a verekedést kezdeményező játékos egy, a verekedést megelőző szabálytalanság megtorlásaként cselekszik, a játékvezető felelőssége, hogy ezt az esetet azonnal büntetéssel sújtsa, legyen az nagybüntetés vagy kisbüntetés, de a játékost ez a körülmény még nem menti fel az ökölharc kezdeményezéséről.

- I. EGJEGYZÉS: verekedésért kiszabott végleges kiállítás, amely az adott csapat utolsó világbajnoki mérkőzésére esik, függetlenül a csapat végső helyezésétől a tabellán, automatikusan magával vonja a játékos felfüggesztését a világbajnokság hátralévő részére és a következő világbajnokságról, miután az Inline Hoki Technikai Bizottság felülvizsgálta a körülményeket és helybenhagyta a döntést. Az érintett nemzeti szövetséget tájékoztatni kell arról, hogy az adott játékost egy évre felfüggesztik a World Skate nemzetközi versenyekről az inline hoki sportágra káros magatartás miatt. Bármilyen további felfüggesztés vagy bármilyen más, megfelelőnek ítélt fegyelmi intézkedés is együtt járhat ezekkel a szankciókkal.

#### 6.4.20 Tenyérbe zárt korong

- A. Kisbüntetés jár annak a játékosnak (a kapust kivéve), aki szándékosan tenyérébe veszi a korongot, ilyenkor játékmegszakítást kell elrendelni.
- B. Kisbüntetés jár annak a játékosnak (a kapust kivéve), aki játék közben kézzel felveszi a korongot a földről.
- C. A játékosoknak megengedett, hogy a korongot a levegőben nyitott tenyérrel elkapják vagy elüsse, vagy kézzel a földön továbblökje, ilyen esetben játékot nem kell megállítani, kivéve, ha a játékvezető meglátása szerint a játékos szándékosan irányította a korongot egy csapattársához, amely esetben a játékot meg kell állítani, és a korongbedobást a szabálytalanság elkövetésének pontján kell elvégezni.
- D. A kapusnak megengedett, hogy a korongot oldalra és nem az ellenfél kapuja irányába kigurítsa. A kapus a korongot saját csapata egyik játékosának odaguríthatja anélkül, hogy a játékvezető megállítaná a játékot kézpasz miatt. (Ábra: 39. oldal)
- E. A támadó térfélen történő kézpasz szabálytalanságot követően a korongbedobás a középső bedobóponton történik. Ha a szabálytalanság a védekező térfélen történt, a korongbedobás a térfél egyik bedobókörénél történik azon az oldalon, ahonnan a passzt indították.

MEGJEGYZÉS: E szabály célja a folyamatos játékmenet biztosítása, és a játékvezetőnek lehetőleg nem szabad megszakítania a játékot, kivéve, ha a játékvezető meggyőződött arról, hogy a korongnak a csapattárs felé történő irányítása valóban szándékos volt. A korongot semmilyen körülmények között nem szabad kézzel sem közvetlenül, sem közvetve a hálóba ütni. Ha a korongot utoljára kézzel játszották meg, és a korong a hálóba pattan, a gól érvénytelennek minősül. Kivételt képez ez alól az az eset, amikor a cselekményt a védekező csapat követi el, ebben az esetben a pontszerzés érvényesnek minősül.

#### 6.4.21 Magas bot

- A. Tilos az ütőt az ütő tollát szokványos vállmagasság fölé emelve hordozni.
- B. Tilos a korongot az ütővel a szokványos vállmagasság fölött megjátszani, amennyiben ez mégis bekövetkezik, akkor az ezt követő korongbedobást szabálytalanság elkövetésének pontján kell elvégezni, kivéve, ha:
  - a. A védekező játékos a korongot egy ellenfélnek ütötte, amely esetben a játékmenet folytatódik, vagy
  - b. A védekező fél játékosa a korongot a saját kapujába ütötte, amely esetben a pontszerzés érvényesnek minősül.
- C. Ha egy másik játékos közelében lévő korongot vállmagasság fölé emelt ütővel ütnek meg, akkor az érintett játékosra magas bottal való játék miatt kisbüntetést kell kiszabni.

KIVÉTEL: Nem kell büntetést kiszabni, ha az ütőt az egyik kézből a másikba fej fölött veszik át azzal a céllal, hogy a játékos meg tudja játszani a korongot, kivéve, ha ezzel egy másik játékost veszélyeztet.

MEGJEGYZÉS: Pattintott lövés folyamatának elején és végén az ütő tolla lehet vállmagasság felett.



MEGJEGYZÉS: Nem kell, hogy az ellenféllel való érintkezés történjen ahhoz, magas bottal való játék miatt büntetést lehessen kiszabni, azonban az ellenfél játékosának a közvetlen közelében kell lennie ahhoz, hogy a büntetés kiszabása indokolt legyen.

- D. Kisbüntetés vagy a játékvezető megítélése szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak, aki az ellenféllel érintkezik vagy fenyegeti az ellenfelet az ellenfél vállmagassága fölé emelt tollú ütővel. Sérülés esetén nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés kiszabására kerül sor.
- E. Ha egy játékos az ütő bármely részét vállmagasság fölött tartja úgy, hogy az ellenfél játékosának arcán vagy fején sérülést okoz, a játékvezető kizárólag nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetést szabhat ki a vétkes játékosra.
- F. Ha az egyik csapat emberhátrányban játszik, és a nagyobb létszámú csapat egyik játékosa a korongot magas bottal megütve játékmegszakítást idéz elő, akkor az ezt követő korongbedobást a játékmegszakítást okozó csapat kapujánál található bedobópontok egyikén kell elvégezni.

#### 6.4.22 Fogás

- A. Kisbüntetés vagy a játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak, aki az ellenfelet kézzel, lábbal, lábfejjel, bottal vagy bármilyen más módon visszatartja.
- B. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár, ha a fogás a megfogott játékos sérülését eredményezi.

#### 6.4.23 Bottal akasztás

- A. Kisbüntetés vagy a játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak bottal akasztás miatt, aki az ütő bármelyik részével akadályozza vagy megkísérli akadályozni az ellenfél mozgását.
- B. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak, aki bottal akasztás által sérülést okoz egy ellenfélnek.

MEGJEGYZÉS: Amikor egy játékos úgy ütközik egy másik játékosal, hogy csak az ütőik érintkeznek, az NEM minősül sem bottal akasztásnak, sem fogásnak. Ez a játékos a botját az ellenfél botja fölött átemelheti.

#### 6.4.24 Akadályozás

- A. Kisbüntetés vagy a játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés jár annak a játékosnak, aki zavarja vagy mozgásában akadályoz egy olyan ellenfelet, aki nem birtokolja a korongot, vagy szándékosan kiüti az ellenfél kezéből az ütőjét, vagy megakadályozza az ellenfelet az elejtett ütő visszaszerzésében, továbbá ha egy elejtett vagy törött botot vagy szabálytalan korongot, esetleg bármiféle tárgyat az ellenfél korongot irányító játékosa felé lő vagy rúg, olyan módon, hogy az ellenfelet megsebesítheti, vagy megzavarhatja.

**MEGJEGYZÉS:** A kapust leszámítva az a játékos tekintendő a korongot birtokló játékosnak, aki utoljára érintette a korongot. E szabály értelmezése tekintetében a játékvezetőnek meg kell győződnie arról, hogy melyik játékos az, aki az akadályozást elkövette. Gyakran a támadó játékos akciója és mozgása idézi elő az akadályozás helyzetet, mivel a védekező játékosok jogosultak a pozíciójukban maradni, vagy szorososan követni a támadó játékosokat. A korongot birtokló oldal játékosai nem idézhetnek elő szándékos módon akadályozás helyzetet a korongot irányító játékosnak.

- B. Kisbüntetést és végleges fegyelmi büntetést kell kiszabni, ha a cserepadon vagy a büntetőpadon lévő bármely játékos a játékmenet során a korong, vagy bármely ellenfél mozgását akadályozza a pályán.
- C. Kisbüntetést kell kiszabni arra a játékosra, aki ütőjével vagy testével tényleges fizikai érintkezéssel zavarja vagy akadályozza a kapus mozgását, miközben a kapus a kapuelőtéren belül tartózkodik, kivéve, ha a korong már a kapuelőtér területén van.
- D. Amennyiben a korong nincs a kapuelőtér területén, a támadó csapat korongot nem birtokló játékosa nem állhat a kapuelőtér vonalán vagy a kapuelőtér területén, illetve nem tarthatja ütőjét a kapuelőtér területén. Amennyiben a korong valamelyik felsorolt körülmény fennállása során kerül a hálóba, a pontszerzés érvénytelennek minősül. Az ezt követő korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni.
- E. Ha a támadó csapat egyik játékosát valamelyik védekező játékos akciója fizikailag akadályozta melynek következtében az akadályozott játékos belépett a kapuelőtérbe, és eközben a korong a hálóba került, miközben az akadályozott játékos még a kapuelőtér területén belül van, a pontszerzést érvényesnek kell tekinteni.
- F. Ha a kapus lehívását követően a szóban forgó csapatnak bármely, szabálytalanul a pályán tartózkodó tagja, beleértve a csapatvezetőt, edzőt vagy segédedzőt is, testtel, bottal vagy bármilyen más tárggyal beavatkozik a korong vagy az ellenfél játékosának mozgásába, a játékvezető azonnal gólt ítél a vétlen csapat javára.

**MEGJEGYZÉS:** Minden olyan esetben, amikor egy játékos szükségtelenül érintkezik az ellenfél korongot nem birtokló játékosával, meg kell büntetni akadályozás miatt.

**MEGJEGYZÉS:** A játékvezetőknek különösen ügyelniük kell az akadályozás három büntetendő típusára:

1. Amikor a védekező csapat a korongot a saját térfelén szerzi meg, és a csapat másik játékosa a korongot birtokló játékos javára akadályozást követ el azzal a céllal, hogy védje őt a letámadást végrehajtó ellenfelekkel szemben.
2. Amikor egy korongbedobásban részt vevő játékos akadályozza az ellenfelet a bedobást követően, ha az ellenfél nem birtokolja a korongot.
3. Amikor a korongot átadó játékos hátrafele passzt ad (duplázik), melyet követően érintkezést kezdeményez az ellenfél játékosával.

**MEGJEGYZÉS:** Bármelyik támadó vagy védekező játékos megpróbálhat fölállhat bármelyik kapu előtt. Az ilyenkor bekövetkező véletlen érintkezés nem minősül akadályozásnak vagy durva játéknak. Ha azonban egy játékos rárohan vagy leütközi az ellenfél játékosát, akkor a játékvezető megítélése szerint kiszabhat kisbüntetést akadályozás, szabálytalan testjáték vagy durva játék miatt.

#### 6.4.25 Akadályozás nézők által

- A. Abban az esetben, ha egy játékost egy néző fog vagy akadályoz, a játékvezető játékme szakítást rendel el, kivéve, ha az akadályozott játékos csapata birtokolja a korongot, ekkor megvárja a játszma befejezését, majd a játékme szakítást követően a korongbedobást azon a ponton kell elvégezni, ahol a játékmenet megálláskor utoljára megjátszották.

MEGJEGYZÉS: A játékvezetőnek jelentenie kell az Inline Hoki Technikai Bizottság felé további fegyelmi intézkedések céljából minden olyan esetet, amikor egy játékos nézőkkel kerül összetűzésbe, függetlenül attól, hogy kiszabtak büntetést vagy sem. Abban az esetben, ha pályára dobált tárgyakkal zavarják a játékmenetet, a játékvezető játékme szakítást rendel el majd a játékme szakítást követően a korongbedobást azon a ponton kell elvégezni, ahol a játékmenet megálláskor utoljára megjátszották.

#### 6.4.26 Hátulról ütközés

- A. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetést szabnak ki arra a játékosra, aki a pálya bármely pontján szándékosan hátulról leütközi vagy megüti az ellenfél játékosát.
- B. Ha egy játékost magas bottal, bottal löknek, leütköznek, megütnek vagy bármilyen módon hátulról a palánknak vagy a kapunak löknek úgy, hogy a játékos eközben védekezésre képtelen, a szabálytalan játékos végleges kiállításal sújtanak.

MEGJEGYZÉS: ha egy játékoskal szemben bármilyen módon hátulról lökést követnek el, a játékvezetőknek szigorúan e szabály alapján kell a helyzetet értékelniük. A hátulról lökés szabályát szigorúan be kell tartatni.

#### 6.4.27 Cserepad vagy büntetőpad elhagyása

- A. Egy játékos sem hagyhatja el a büntetőpadot, kivéve a félidők végén, illetve a büntetés letöltését vagy törlődését követően.
- B. Az a megbüntetett játékos, aki elhagyja a büntetőpadot, mielőtt büntetése letelt volna, függetlenül attól, hogy játékme szakítás vagy játékmenet során teszi, további kisbüntetést kap a folyamatban lévő büntetésén felül.
- C. Ha egy játékos elhagyja a büntetőpadot, mielőtt a mielőtt büntetése letelt volna, a büntető időmérőnek fel kell jegyeznie ennek idejét, és a következő játékme szakításkor jelentenie kell az esetet a játékvezetőnek. Abban az esetben, ha egy játékos a büntető időmérő hibájából tér vissza a pályára, mielőtt a büntetés letelt volna, az érintett játékosra nem szabnak ki további büntetést letöltenie, viszont a büntetés hátralévő idejét le kell töltenie.
- D. Ha egy megbüntetett játékos saját hibájából vagy a büntető időmérő hibájából tér vissza a büntetőpadról a pályára még mielőtt büntetése letelt volna, és a játékos csapata akkor szerez gólt, amikor a játékos szabálytalanul a pályán tartózkodik, akkor a pontszerzés érvénytelen, viszont az eközben kiszabott valamennyi büntetést szokásos módon kell letölteni.
- E. Egyetlen játékos sem hagyhatja el a csere- vagy büntetőpadot, hogy dulakodásban vegyen részt. A dulakodás előtt végrehajtott cserék megengedettek, feltéve, hogy a cserében részt vevő játékosok nem vesznek részt a dulakodásban.

- F. E szabály megszegéséért dupla kisbüntetés és végleges kiállítás jár annak a játékosnak, aki a dulakodás során elsőként hagyta el a csere- vagy büntetőpadot.
- G. Ha mindkét csapat játékosai egyszerre hagyják el a cserepadjukat, mindkét csapatból az elsőként belépő azonosítható játékos kapja a dupla kisbüntetést. Végleges fegyelmi büntetést szabnak ki továbbá az e szakasz alapján megbüntetett játékosokra, az esetlegesen kiszabható büntetések mellett;
- H. Ha egy büntetését töltő játékos játékmegszakítás során elhagyja a büntetőpadot, és dulakodásban vesz részt, kisbüntetést és végleges fegyelmi büntetést szabnak ki rá azt a folyamatban lévő büntetésén felül.
- I. Ha egy játékos szabálytalanul lép be a játékba saját cserepadjáról, és a játékos csapata akkor szerez gólt, amikor a játékos szabálytalanul a pályán tartózkodik, akkor a pontszerzés érvénytelen, viszont az eközben kiszabott valamennyi büntetést a szokásos módon kell letölteni.

#### **6.4.28 Játékvezető bántalmazása**

- A. Ha egy játékos a játékvezetőt, vagy bármely hivatalos személyt kézzel vagy ütővel megfog, visszatart, vagy elgáncsolja vagy leütközi őket, automatikusan végleges kiállításban részesül. Az így kizárt játékos cserejátékossal helyettesíthető.
- B. Végleges kiállítással kell sújtani minden olyan csapatvezetőt, edzőt vagy segédedzőt, aki egy játékvezetőt megfog vagy megüt.

#### **6.4.29 Obszcén vagy trágár nyelvezet és gesztusok**

- A. végleges fegyelmi büntetéssel kell sújtani minden olyan csapatvezetőt, edzőt vagy segédedzőt:
  - Aki obszcén vagy trágár beszédet vagy gesztusokat használ a pályán vagy a helyszínen bárhol tartózkodó bármelyik személlyel szemben, beleértve a játék nevetségessé tételét vagy sértő, rasszista megnyilvánulásokat;
  - Aki továbbra is vitatja vagy semmibe veszi egy hivatalos személy döntését a mérkőzés során;
  - Akinek magatartása rossz fényt vet a játékra.

MEGJEGYZÉS: A hivatalos személyek és a csapat hivatalos személyek felelőssége, hogy bizalmas jelentést küldjenek az Inline Hoki Technikai Bizottságnak, amelyben részletesen beszámolnak bármely játékos, edző vagy más hivatalos személy által alkalmazott obszcén gesztusokkal kapcsolatban. Az Inline Hoki Technikai Bizottság szükség esetén további fegyelmi intézkedéseket hoz.

#### 6.4.30 Testre ütés

- A. Kisbüntetés vagy a játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki arra a játékosra, aki az ellenfelet botjával megütve mozgásában akadályozza vagy megkísérel akadályozni. Az üldöző játékos által végrehajtott bármilyen, bottal a testtel történő érintkezés testre ütésnek minősül.
- B. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabnak ki arra a játékosra, aki az ellenfélnek testre ütéssel sérülést okoz.

MEGJEGYZÉS: a játékvezetőnek testre ütésért kell megbüntetnie minden olyan játékost, aki a botját az ellenfél bármelyik játékosa felé lendíti (akár ténylegesen elérné vele, akár nem) anélkül, hogy ténylegesen megütné a megcélzott játékost, vagy amikor a játékos a korong megjátszásának ürügyén erősen a korong felé suhint azzal a céllal, hogy megfélemlítse az ellenfelet.

- C. Bármely játékos, aki dulakodás során egy másik játékos felé lendíti az ütőjét, végleges kiállítással büntetendő. Ez szándékosan okozott sérülés kísérletének minősül.
- D. Ha egy játékos nem birtokolja a korongot, ütője nem érintkezhet a kapussal, ha mégis bekövetkezik, akkor testre ütés elkövetésének minősül.

MEGJEGYZÉS: a játékvezetőnek a helyzetnek megfelelően kell kiszabnia a jelen szabály többi pontjában előírt büntetést, és emellett haladéktalanul jelentenie kell az Inline Hoki Technikai Bizottságnak e szabály bármiféle megsértését.

#### 6.4.31 Bottal szúrás és botvéggel ütés

- A. Dupla kisbüntetést szabnak ki, ha egy játékos bottal szúrást vagy botvéggel ütést megkísérel, vagy végrehajt.
- B. Végleges kiállítás szabnak ki, ha egy játékos bottal szúrás vagy botvéggel ütés által sérülést okoz egy ellenfélnek. Ez szándékosan okozott sérülés kísérletének minősül a 6.4.15 szerint.

MEGJEGYZÉS: Bottal szúrás, ha egy játékos megdöf egy ellenfelet az ütő tollának hegyével miközben a botot egy vagy két kézzel fogja. Botvéggel ütés, ha egy játékos az ütő felső végével megüt egy ellenfelet, miközben a botot egy vagy két kézzel fogja.

MEGJEGYZÉS: Bottal szúrás kísérletének számít az is, ha döfő mozdulatot tesz egy játékos, függetlenül attól, hogy történik-e érintkezés, vagy sem.

#### 6.4.32 Bot dobása

- A. Technikai kisbüntetést és végleges fegyelmi büntetést szabnak ki minden olyan játékosra vagy stábtagra, aki a cserepadról vagy a büntetőpadról botot vagy más tárgyat a játéktérre dob. Ha a játékos nem beazonosítható, akkor technikai kisbüntetést kell kiszabni.
- B. Nagybüntetést és végleges fegyelmi büntetést kell kiszabni minden olyan pályán tartózkodó játékosra, aki egy ütőt vagy annak bármely részét, vagy bármilyen más tárgyat eldob, kivéve, ha az adott cselekményt büntetőlövés megítélésével büntetik.

- C. Ha az ellenfél kapusát lehívták a pályáról (azaz szabályosan mezőnyjátékosra cserélték), és a támadó játékos és a kapu között nem tartózkodik védekező játékos, és az üres kapura gólszerző helyzetben van, akkor a támadó félnek pontszerzést kell ítélni.

MEGJEGYZÉS: Ha egy játékos az ütő törött részét a pálya szélén, a palánk tövéhez dobja (tehát nem dobja át a palánkon), úgy, hogy az ne zavarja a játékot vagy az ellenfél játékosait, akkor nem szabható ki büntetés. A játékvezetőnek haladéktalanul jelentenie kell az Inline Hoki Technikai Bizottságnak fegyelmi eljárás céljából minden olyan esetet, amikor botot vagy annak bármely részét a játéktéren kívülre dobják

#### 6.4.33 Gáncsolás

- A. Kisbüntetés vagy a játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki arra a játékosra, aki ütőjét, térdét, lábát, karját, kezét vagy könyökét olyan módon helyezi el, hogy ennek következtében ellenfele megbotlik vagy elesik.

MEGJEGYZÉS: Ha a játékvezető megítélése szerint egy játékos kétségtelenül horogütéssel szerzi meg a korongot, a korongot birtokba veszi, és ennek következtében botlik meg az addig korongot irányító játékos, nem szabható ki büntetés.

- B. Nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetést szabnak ki minden olyan játékosra, aki ütőjét, térdét, lábát, karját, kezét vagy könyökét olyan módon helyezi el, hogy ellenfele megbotlik vagy elesik és ennek következtében sérülést szenved.

#### 6.4.34 Durva játék

- A. Kisbüntetés vagy a Játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki minden olyan játékosra, akit durva játékban vétkesnek bizonyul.
- B. Kisbüntetés vagy a játékvezető belátása szerint nagybüntetés és végleges fegyelmi büntetés szabható ki, ha a durva játék a megcélzott játékos sérülését eredményezi.

MEGJEGYZÉS: Nem cél, hogy két, a korongért aktívan versengő ellenfél között ne legyen testkontaktus. Nem minősül durva játéknak, az a cselekedet, amikor az ellenfelet eltolják a korongtól, szembe mennek az ellenféllel, miközben megpróbálják megjátszani a korongot. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a korongot NEM birtokló játékosok a korong megszerzése érdekében nekiugorhatnak az ellenfélnek.

MEGJEGYZÉS: A szükségtelen durvaságért (durva játék) járó büntetést minden olyan esetben ki kell szabni, amikor az ellenfél játékosja szükségtelenül érintkezik a korongot birtokló játékosal.

#### 6.4.35 Büntetőlövés -Megítelt gól

- A. Ha a támadó fél korongot birtokló játékosja olyan helyzetben van, hogy nincs védekező játékos közte és az ellenfél kapusa között, és ebben a helyzetben őt az ellenfél szabálytalanul pályára lépő játékosja akadályozza, akkor a szabálytalankodó csapat ellen büntetőlövést kell megítélni.
- B. Ha az ellenfél lehívta a kapusát a pályáról, és a védtelen kaput támadó csapat játékosát ebben a helyzetben őt az ellenfél szabálytalanul pályára lépő játékosja akadályozza, akkor a vétlen csapat javára pontszerzést kell ítélni.

- C. Ha az ellenfél lehívta a kapusát a pályáról és a támadó játékos és a kapu között nem tartózkodik védekező játékos, és az üres kapura gólszerző helyzetben van, majd ebben a helyzetben ütővel vagy más tárggyal megdobják, illetve hátulról szabálytalankodnak ellene, ezzel megakadályozva a tiszta kapura lövést, akkor a támadó félnek pontszerzést kell ítélni.
- D. Ha egy védekező játékos - a kapus kivételével - a játék közben felveszi a korongot a földről a kapuelőtérben, a játékot azonnal meg kell állítani, és büntetőlövést kell ítélni a vétkes csapat ellen.
- E. Ha egy védekező játékos - a kapus kivételével - rávetődik a korongra, vagy megfogja a korongot, vagy a korongot magához szorítja vagy kezébe veszi, amikor a korong a kapuelőtérben van, a játékot azonnal meg kell állítani, és büntetőlövést kell ítélni a vétkes csapat ellen.

MEGJEGYZÉS: Ezt a szabályt úgy kell értelmezni, hogy a büntetőlövés csak akkor ítélni lehet meg, ha a korong a játék megállításának pillanatában a kapuelőtérben van. Abban az esetben azonban, ha a korong a kapuelőtéren kívül van, kisbüntetés szabható ki, még ha büntetőlövés nem is ítélnék meg ilyenkor.

- F. Ha egy játékos (beleértve a kapust is) szándékosan elmozdítja a kaput, hogy ezzel megakadályozza a kitörési helyzetben levő ellenfelet a gólszerzésben, vagy szándékosan elmozdítja a kaput amikor az ellenfélnek erős gólszerzési lehetősége van, akkor büntetőlövést kell ítélni a vétkes csapat ellen. Ha a szabálytalanságra olyan helyzetben kerül sor, amikor a kapust mezőnyjátékosra cserélték, akkor automatikusan pontszerzést kell ítélni a vétlen csapat javára.
- G. Ha a védekező fél bármely játékosa, beleértve a kapust is, a saját védekező térfelén szándékosan a korong felé dobja a botját vagy bármilyen más tárgyat, a játékvezetőnek engednie kell az akció befejezését, és amennyiben ebből nem születik gól, akkor büntetőlövést kell ítélni a vétkes csapat ellen, amelyet a játékvezető által a szabálytalanságot elszenvető játékosként megjelölt játékosnak kell elvégeznie.
- H. Ha a korongot a támadó térfelén birtokló játékosnak a kapuson kívül nincs más ellenfele, aki szemben állna vele, és eközben elgáncsolják vagy más módon hátulról szabálytalankodnak vele szemben, mellyel elvesznek tőle egy erős gólszerzési lehetőséget, büntetőlövést kell ítélni a vétkes csapat ellen. Ennek ellenére a játékvezető nem állítja meg a játékot, amíg a támadó fél el nem veszíti a korong birtoklását a védekező fél javára.

MEGJEGYZÉS: E szabály célja egy elveszített erős pontszerzési lehetőség visszaállítása, ha a szabálytalanságot a támadó térfelén, hátulról követték el. A korong irányítása itt a korongnak az ütővel történő mozgatását jelenti. Ha a korong mozgás közben érint egy másik játékost vagy felszerelését, vagy a kapuvast találja el, vagy szabaddá válik, akkor már nem tekinthető úgy, hogy a játékos a korongot irányítja.

- I. Ha az ellenfél kapusát lehívták a pályáról (azaz szabályosan mezőnyjátékosra cserélték), és a támadó játékos és a kapu között nem tartózkodik védekező játékos, és az üres kapura gólszerző helyzetben van, akkor azonnal játékmegszakítást kell elrendelni és a támadó félnek pontszerzést kell ítélni.

## IV. FEJEZET - FEGYELMI ELJÁRÁS ÉS VITÁS HELYZETEK

### 7. FEGYELMI ELJÁRÁS

#### 7.1 Általános rendelkezések

Az Inline Hoki Technikai Bizottság Fegyelmi Bizottsága tárgyal minden olyan fegyelmi ügyet, amely az Inline Hoki Technikai Bizottság incidensjelentés hatáskörébe tartozó bajnokságon történik.

Az Inline Hoki Technikai Bizottság részére az alábbi esetekben kell incidensről jelentést tenni:

- A. A végleges kiállítással sújtott játékos esetét haladéktalanul ki kell vizsgálnia az Inline Hoki Technikai Bizottságnak, amely teljes hatáskörrel rendelkezik a szükséges további fegyelmi intézkedések kiszabására.
- B. A végleges kiállítás kizárja a játékost az adott torna fennmaradó idejére vagy addig, amíg az Inline Hoki Technikai Bizottság ki nem vizsgálja az ügyet. Az Inline Hoki Technikai Bizottság jogosult a felfüggesztés időtartamának módosítására.

### 8. SZANKCIÓK

#### 8.1 Feladott mérkőzés

- A. A mérkőzés feladottnak tekintendő az alábbi esetekben:
  - A mérkőzés kezdő korongbedobását jelző sípszó idején a csapat nem küldött négy szabályos és teljes felszerelést viselő mezőnyjátékost és egy kapust a pályára.
  - Amennyiben a csapatkapitány a torna főszervezőjének írásban benyújtott nyilatkozatát elfogadják, melyben nyilatkozik arról, hogy a csapata nem képes vállalni egy adott mérkőzésen a fellépést. Ebben az esetben az ellenfélnek nem kell beöltöznie és megjelennie sem a mérkőzés tervezett időpontjában, azonban őket nyilvánítják a győztes csapatnak.
  - Amennyiben sérülés vagy betegség miatt a csapat nem képes kiállítani a kellő számú játékost (négy mezőnyjátékost és egy kapust) amivel a mérkőzés folytatható lenne.
  - Amennyiben a mérkőzés során kiszabott büntetések következtében a csapat nem képes kiállítani a kellő számú játékost amivel a mérkőzés folytatható lenne.
  - Amennyiben egy csapat öt perc türelmi időt követően azután sem lép pályára, miután a játékvezető utasítást ad erre a csapatvezetőn vagy edzőn keresztül. Az ilyen incidenseket minden esetben jelenteni kell az Inline Hoki Technikai Bizottság részére esetleges további fegyelmi intézkedések céljából.
  - Amennyiben mindkét csapat a pályán tartózkodik és az egyik csapat bármilyen okból megtagadja a játékot, amikor a Játékvezető erre felszólítja, a játékvezető először figyelmezteti a csapatkapitányt vagy a helyettes kapitányt, és tizenöt másodpercet ad a játékot megtagadó csapatnak a játék folytatására vagy megkezdésére. Ha ezen idő leteltével a csapat továbbra is megtagadja a játékot, a játékvezető technikai kisbüntetést



szab ki a vétkes csapatra. A büntetést a szabálytalankodó csapat egyik játékosa tölti le, akit a csapatvezető vagy edzője a csapatkapitányon keresztül jelöl ki.

- Ha ez az incidens a mérkőzésen megismétlődik, akkor a játékvezetőnek nincs más lehetősége, mint a mérkőzést a vétkes csapat javára elveszítettnek nyilvánítani. Az esetet jelenteni kell az Inline Hockey Technikai Bizottság Fegyelmi Bizottságának esetleges további fegyelmi intézkedések céljából.

**MEGJEGYZÉS:** A játék megkezdésének megtagadása rendkívül súlyos szabálytalanságnak tekintendő. Jelenleg a szabályaink szerint az érintett csapat két percet kap a visszatérésre, és amennyiben visszatérnek, az edzőt a játék késleltetése miatt nagybüntetéssel és végleges fegyelmi büntetéssel sújtjuk. Ezen felül, ha a csapat az utolsó két percben vagy hosszabbítás során követi el ezt a fegyelmezetlenséget, egy további büntetőlövést is megítélnek ellenük. Ha a csapat nem tér vissza a megadott két percben belül, vagy másodszor is levonul, a mérkőzést azonnal felfüggesztik. A csapatokra és az edzőkre mért további fegyelmi intézkedéseket a ligaelnököknek küldött írásbeli jelentés alapján hozzák meg. Ez azokra a helyzetekre is vonatkozik, amikor egy játékost vagy a csapat hivatalos személyét a mérkőzés elhagyására utasítják, ám ezt nem teszi meg, tehát nem csak olyan esetben érvényes, amikor az egész csapatot levonul tiltakozásból.

**B. Feladott mérkőzés esetében a következő pontokat szerzik a csapatok:**

- A mérkőzést feladó csapatot kell vesztesnek tekinteni. Az ellenfél csapata három pontot kap (győzelem). A mérkőzés eredményét 1:0-ban kell rögzíteni. A mérkőzést feladó csapatot (vesztes), ha a körmérkőzéses szakaszban történik, mínusz 3 pontra kell büntetni az adott mérkőzésért, amelyet le kell vonni a körmérkőzéseken összegyűjtött pontjaik összességéből.
- A győztes csapat kapitánya javára egy gólt írnak jóvá. (Ezt nem lehet más játékosra átruházni.) Gólpasszt nem lehet adni.
- Egyik csapat kapus statisztikájába sem írható lövés, védés, sem kapott gólt.

**C. Egy csapat a torna körmérkőzéses szakaszában egy mérkőzést adhat fel anélkül, hogy a csapatot kizárnák a tornáról. Ha ugyanez a csapat ugyanazon a tornán egy második mérkőzést is felad, akkor a csapatot a torna összes hátralévő mérkőzéséről ki kell zárni. A körmérkőzések befejezése után, az érem- vagy a helyezésszerző mérkőzések során bekövetkező bármelyik feladás szintén a csapat a torna hátralévő részére való kizárását vonja maga után.**

**D. Abban az esetben, ha egy csapatot kizárnak a bajnokságból, a következő módosításokat kell a statisztikába bevezetni:**

- 1) Az eltávolított csapat és a csapat játékosának összes statisztikáját törölni kell a hivatalos statisztikákból.  
Ez magában foglalja a csapat összes pontját, az összes szerzett gólt, gólpasszt, védéseket, kapott gólokat, büntetőperceket és minden más vonatkozó statisztikát.
- 2) Minden olyan csapatnak, amely már játszott a kizárt csapattal, szintén törölni kell a statisztikáit, mintha a mérkőzést nem is játszották volna le.

MEGJEGYZÉS: Az összes büntetőperc törlése nem szünteti meg az esemény felelős vezetője vagy az Inline Hockey Technikai Bizottság Fegyelmi Bizottsága által a kizárt csapat játékosai ellen kiszabott büntetésekkel kapcsolatban tett vagy meghozandó intézkedéseket.

MEGJEGYZÉS: Az Inline Hoki Technikai Bizottság ad utasításokat az elmaradt mérkőzések nyilvántartására stb. vonatkozóan.

## 8.2 Felfüggesztés

- A. Ha egy játékost nagybüntetéssel és végleges fegyelmi büntetéssel sújtanak, akkor automatikusan ki kell zárni az adott mérkőzés hátralévő részéről, és a következő mérkőzésen, amelyet csapata játszik, felfüggesztésre kerül, kivéve, ha a játékszabályok másként rendelkeznek.
- B. Ha egy játékos, edző vagy csapatvezető a játékvezető figyelmeztetése után is folytatja a kirívóan fegyelmezetlen magatartást, akkor az adott személyt az Inline Hockey Technikai Bizottság által meghatározott egyéves vagy annál hosszabb időtartamú eltiltással lehet sújtani.
- C. Bármely nem-játékos edzőt, segédedzőt vagy csapatvezetőt, aki a mérkőzés megkezdése után a játékvezető engedélye nélkül a pályára lép, automatikusan ki kell zárni a játékból, és végleges fegyelmi büntetéssel kell sújtani. Az érintett személyt a csapata következő mérkőzésén is felfüggesztik. Minden olyan játékost, aki egy hivatalos személyt megfog vagy megüt, a bajnokság hátralévő részére fel kell függeszteni.
- D. Minden csapatvezetőt, edzőt vagy segédedzőt, aki megfog vagy megüt egy hivatalos személyt, az öltözőbe kell küldeni, és az Inline Hockey Technikai Bizottság Fegyelmi Bizottsága fegyelmi eljárást indít vele szemben.

## 9. VITÁS HELYZETEK

### 9.1 Óvás (játékvezetői döntés vitatása)

- A. A Játékvezetőhöz benyújtott óvás csak akkor érvényes, ha azt a pályán az óvást benyújtó csapat kapitánya teszi meg, melyről a játékvezető azonnal értesíti az ellenfél csapatkapitányát. Miután a mérkőzést vezető játékvezető a játék során történt incidensről döntött, döntése véglegesnek és érvényesnek tekintendő, kivéve abban az esetben, ha a döntés megváltoztatására irányuló hivatalos óvást nyújtanak be az Inline Hoki Technikai Bizottság elnökéhez, 200 USD óvási eljárási díj megfizetésével együtt. Az Inline Hoki Technikai Bizottság ezt követően kivizsgálja az óvást. Ha az óvásnak helyt adnak, a díjat teljes egészében visszatérítik a panaszosnak. Ha azonban az Inline Hoki Technikai Bizottság úgy ítéli meg, hogy az óvás nem megalapozott, a panaszos elveszíti a díjat.
- B. Adminisztratív óvások (pálya rossz állapota, játékos felszerelése, nem igazolt játékosok, stb.) esetén csak a mérkőzés kezdete ELŐTT a játékvezetőhöz benyújtott óvások érvényesek. A játékvezető ezt követően tájékoztatja a két csapat kapitányát, hogy a mérkőzést óvás hatálya alatt játsszák le. Minden óvást az Inline Hoki Technikai Bizottság elnökének címezve a mérkőzés végét követő másfél (1-1/2) órán belül hivatalos levélben kell megerősíteni, a szükséges díj megfizetésével együtt. Ha a mérkőzés kezdete előtt

elegendő idő áll rendelkezésre az ilyen adminisztratív óvások rendezésére, akkor azok közvetlenül az Inline Hoki Technikai Bizottság hatáskörébe kerülnek.

- C. Minden résztvevő szövetségnek joga van óvást benyújtani a bajnokság során felmerülő bármilyen (véletlen vagy más) incidens miatt. Ahhoz, hogy az óvás érvényes legyen, azt írásban kell benyújtani az Inline Hoki Technikai Bizottság elnökének vagy törvényes képviselőjének, legkésőbb három (3) órával az eseményt követően.
- D. A játékvezető döntése ellen benyújtott minden fellebbezést (a fenti A. pontban leírtak szerint) írásban kell benyújtani, és legkésőbb az eset után három órával az Inline Hoki Technikai Bizottság Végrehajtó Bizottságának egyik tagjához kell benyújtani, a 200 USD fellebbezési díjjal egyetemben. Bővebben az SZMSZ 24. cikkelye rendelkezik erről.

## 9.2 Fellebbezés

- A. A Végrehajtó Bizottság ezen ügyekben hozott döntéseivel szemben fellebbezést lehet benyújtani az Inline Hockey Technikai Bizottság közgyűléséhez, majd ezt követően a World Skate rendes kongresszusához, amelynek döntése végleges és kötelező érvényű.

## A végső helyezés meghatározása bajnokságok során

### 9.3 Végső helyezés körmérkőzéses szakasz pontozása alapján és döntetlen helyzetek kezelése

A körmérkőzéses szakaszban az egyes mérkőzések után pontokat szereznek a csapatok, az alábbi módon:

- Három (3) pont rendes játékidőben elért győzelemért
- Kettő (2) pont hosszabbításban vagy büntetőpárbajban elért győzelemért
- Egy (1) pont hosszabbításban vagy büntetőpárbajban elszenvedett vereségért
- Nulla (0) pont rendes játékidőben elszenvedett vereségért
- Mínusz három (-3) mérkőzés feladásáért

#### **Ha két csapat áll döntetlenre**

**Legmagasabb pontszám** - A csapatok helyezése az egyes csoportokon belül a körmérkőzések során összegyűjtött legtöbb pont alapján történik. Ha a pontok összeadása után két vagy több csapatról állapítják meg, hogy a körmérkőzésen azonos pontszámmal rendelkeznek, a csapat helyezése a következőképpen alakul:

**Fej fej mellett** - A körmérkőzésen a fej-fej melletti verseny győztese kapja a magasabb helyezést.

#### **Ha három vagy több csapat áll döntetlenre**

**Legmagasabb pontszám** A csapatok helyezése az egyes csoportokon belül a körmérkőzések során összegyűjtött legtöbb pont alapján történik. Ha a pontok összeadása után két vagy több csapatról állapítják meg, hogy a körmérkőzésen azonos pontszámmal rendelkeznek, a csapat helyezése a következőképpen alakul:

1. **Legtöbb győzelem** - Ha marad a döntetlen, akkor a holtversenyben álló csapatok között a körmérkőzés összes mérkőzésén a legtöbb megszerzett győzelem dönt.

**2. Részleges gólkülönbség** - Ha marad a döntetlen, a szerzett és a kapott gólok között a holtversenyben álló csapatok között a legjobb gólkülönbség dönt.

**3. Teljes gólkülönbség** - Ha marad a döntetlen, akkor a holtversenyben álló csapatok között a körmérkőzések során szerzett teljes gólkülönbség dönt.

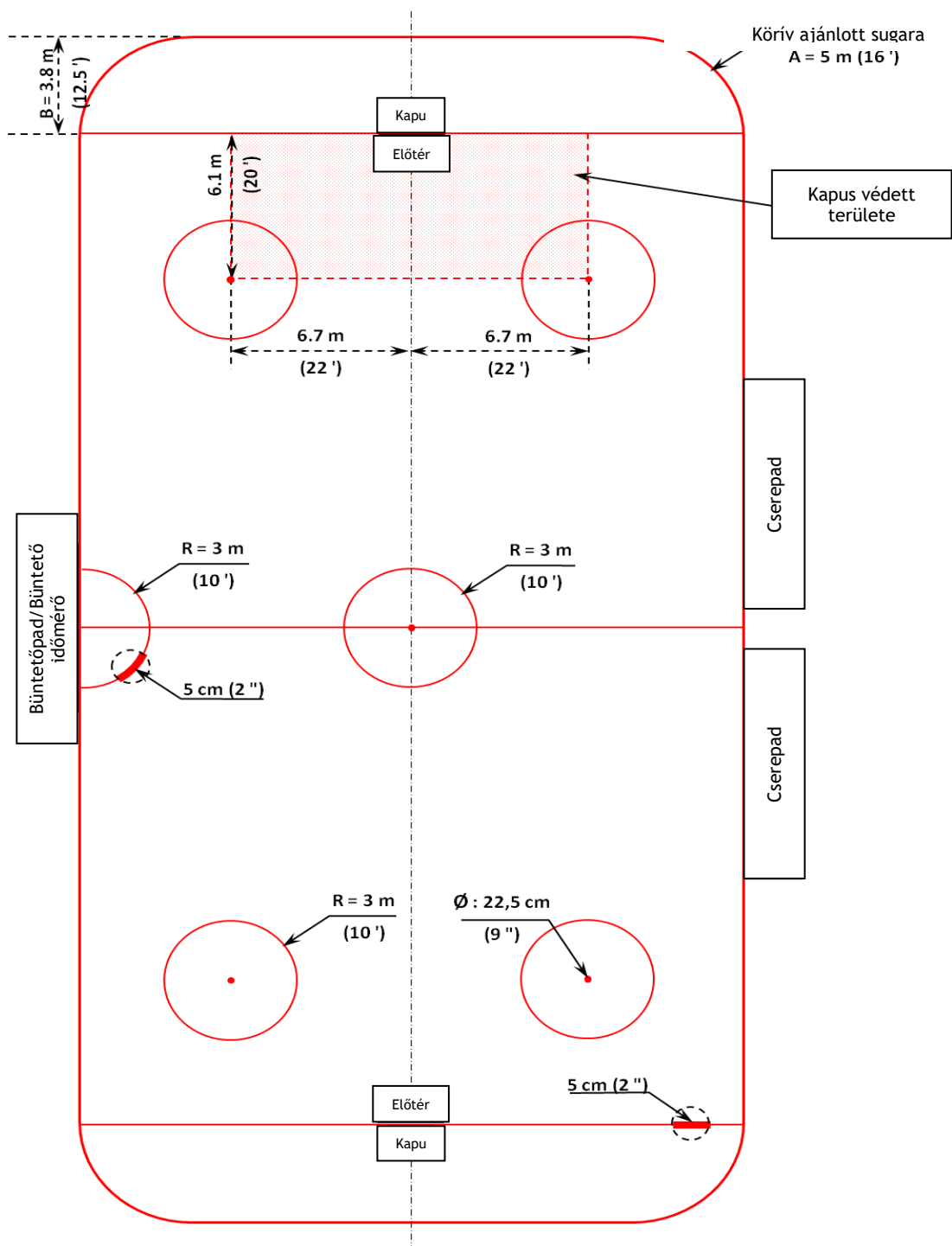
**4. Kapott gólok** - Ha marad a döntetlen, akkor a holtversenyben álló csapatok között körmérkőzések során kapott gólok teljes száma dönt.

**5. Szerzett gólok** - Ha marad a döntetlen, akkor a holtversenyben álló csapatok között körmérkőzések során szerzett gólok teljes száma dönt.

Ha a fentiek alkalmazásával egy csapat kiejthető a döntetlenre állók közül, akkor a bent maradó csapatok helyezését a fenti lépések segítségével kell eldönteni, ha három van bent, akkor az 1. ponttal (legtöbb győzelem) kezdve.

Ha már csak két csapat marad bent, akkor a két csapatra vonatkozó eljárást kell alkalmazni.

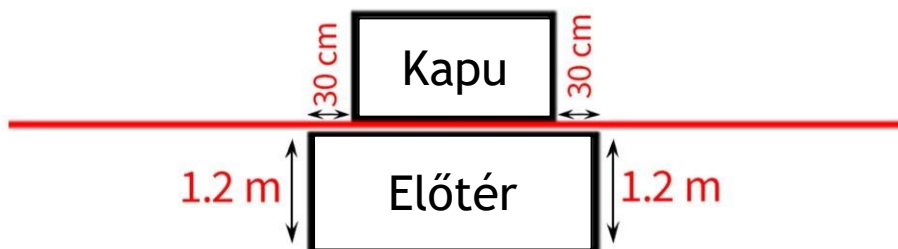
## A) MELLÉKLET - A PÁLYA MÉRETEI (50 m x 25 m)



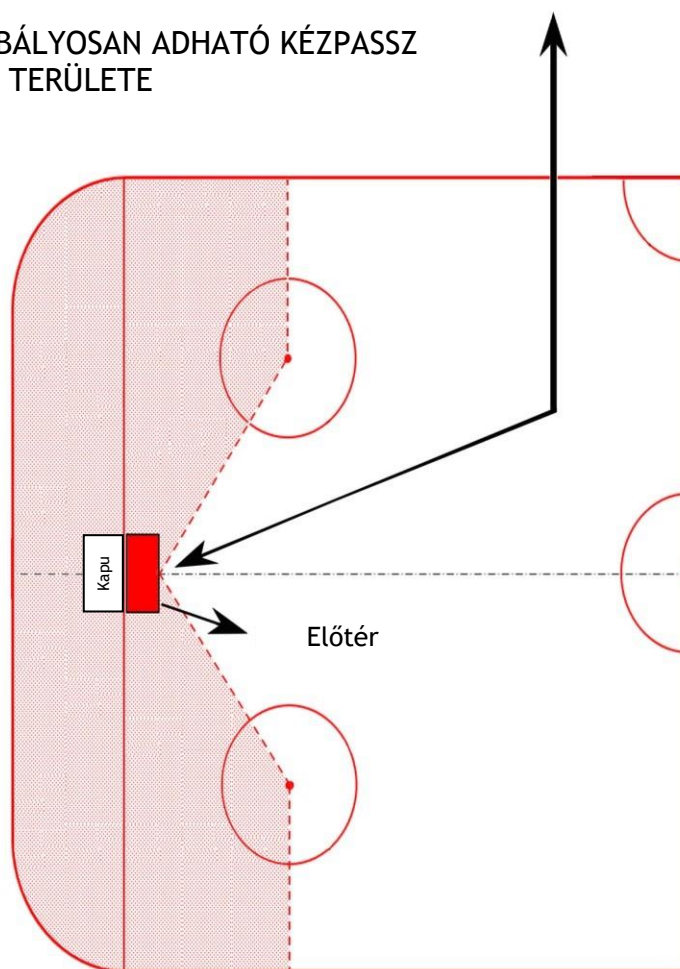
Pályaméret	60 m x 30 m	197' x 98'	50 m x 25 m	164' x 82'	40 m x 20 m	131' x 66'
A	6 m	19.7'	5 m	16.4'	4 m	13'

B	4.6 m	15'	3.8 m	12.5'	3 m	10'
---	-------	-----	-------	-------	-----	-----

## KAPUELŐTÉR



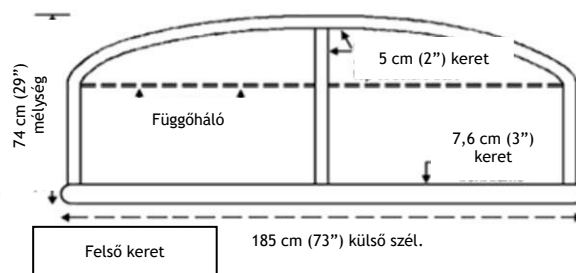
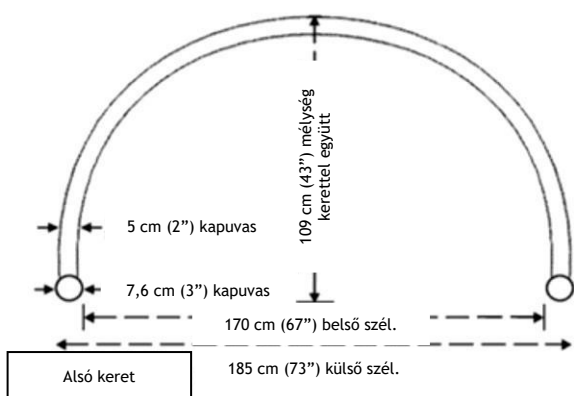
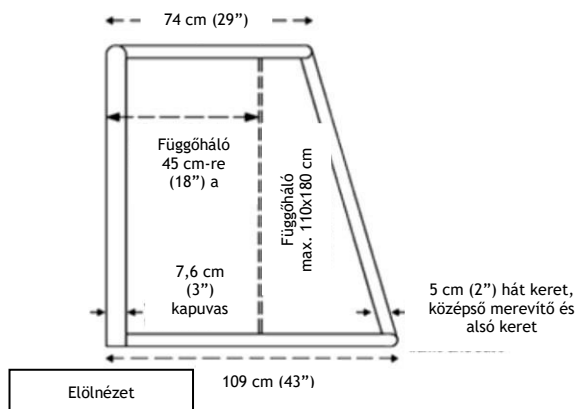
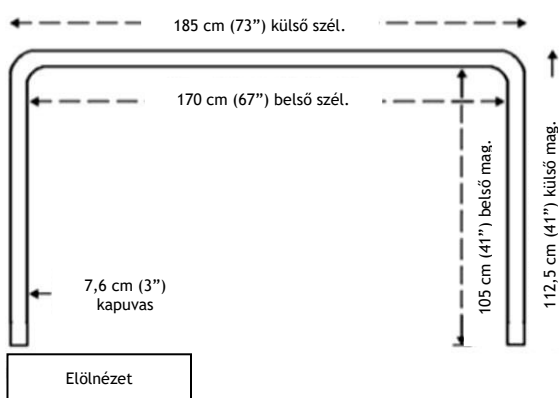
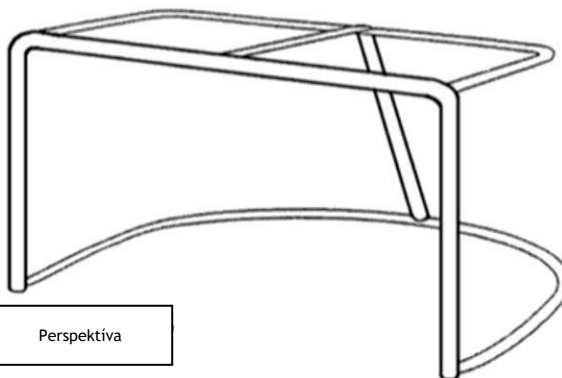
KAPUS ÁLTAL SZABÁLYOSAN ADHATÓ KÉZPASSZ TERÜLETE



A kapus csak a kijelölt területen adhatja át a korongot valamely csapattársának. A passznak a megjelölt területen belül kell kezdődnie, és a jelzett területen belül kell befejeződnie is. Ha a passzt a kijelölt területen kívül fejeződik be, az szabálytalanságnak minősül.

# KAPU FELÉPÍTÉSE

A kapu keretét galvanizált vascsőből kell készíteni, az ábrákon megadott méretek szerint



## B) MELLÉKLET - JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK



### PALÁNKRA LÖKÉS

Mellmagasságban az egyik kezét ökölbe szorítva beleüt a másik kéz nyitott tenyerébe.



### SZABÁLYTALAN ÜTKÖZÉS (Bodycheck)

A nem sípot tartó kéz tenyerét a test előtt áthozva az ellenkező vállra téve, majd oldalra-kifelé levive.



### BOTVÉGGEL ÜTÉS

Az alkarok egymást keresztező mozgásával, egyik a másik alatt. A felül levő tenyér nyitott



### PALÁNKRA LÖKÉS

Mellmagasságban az egyik kezét ökölbe szorítva beleüt a másik kéz nyitott tenyerébe.



tenyérrel, az alul levő pedig ökölbe szorított kézzel.



#### BOTTAL LÖKÉS

A kart mindkét kezét ökölbe szorítva, a mellkas előtt párhuzamosan egyszer előre-hátra mozgatva.

#### HÁTULRÓL LÖKÉS

Mindkét kart nyitott tenyérrel a testtől elfelé tolvá, lökő mozdulatot utánozva.



#### KÉSLELTETETT BÜNTETÉS

A nem sípot tartó kar fölfelé teljesen kinyújtva, összezárt ujjakkal.



### JÁTÉK KÉSLETETÉSE

A nem sípot tartó kezét nyitott tenyérrel a mellkas túloldalára átvive, majd a testtől elfelé, vállból kinyújtva.



### KÖNYÖKHASZNÁLAT

Az egyik könyök megütögetése tenyérrel.



### DURVA JÁTÉK

Ökölbe szorított kézzel egyik kar oldalra kinyújtva.



#### KORONG A KAPUBAN

Kinyújtott karral a kapu felé mutatva, ezzel jelezve, hogy a korong bekerült a hálóba.



#### KÉZPASSZ

Nyitott, kifordított tenyérrel végzett emelő mozdulat.



#### FEGYELMI BÜNTETÉS ÉS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Minkét kéz a csípőre téve.



#### VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

Az egyik nyitott tenyeret a sisak tetejére helyezve.



#### SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

Mindkét kéz igénybevételel „T” betűt formáz a mellkas előtt.



#### MAGAS BOT

Mindkét kéz ökölbe szorítva, egyiket a homlok magassága fölé emelve (mintha ütőt tartana).



#### TOVÁBB

Mindkét karral, lefelé fordított tenyérrel, vállmagasságban oldalirányban végzett seprő mozdulat.



### BOTTAL AKASZTÁS

Mindkét karral végzett rántó mozdulat, mintha valamit a has felé akarna húzni.



### FOGÁS

Egyik kézzel a másik kéz csuklóját a mellkas előtt megragadva.



### AKADÁLYOZÁS

Mindkét kéz ökölbe szorítva, karok a mellkason egymáson keresztezve.



### TÉRDHASZNÁLAT

A térd megütögetése előlről bármelyik kézzel, miközben mindkét korcsolya a földön van.



### TESTRE ÜTÉS

Az egyik kézzel az alkarra ütve.



### BÜNTETŐLÖVÉS

Karok a fej fölött ökölbe szorított kézzel keresztezve.



### CSAPAT IDŐKÉRÉS

Mindkét kéz igénybevételel „T” betűt formáz a mellkas előtt.



### BOTTAL SZÚRÁS

Mindkét kézzel a test előtt végzett gyors szűrő mozdulat, majd a karok a test mellé leengedve (a mozdulatsor hasonlít a bottal akasztás jelzéséhez, csak az ellenkező irányba végzendő).



### GÁNC SOLÁS

A láb térd alatt való megütögetése, melyet követően a kéz lefelé söpör a lábszáron, miközben mindkét korcsolya a jégen van.



### TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN

A mellkas előtt öt ujjal jelezve (egyik tenyér nyitott). A nyitott tenyéren négyet, az ökölbe szorított kézzel hüvelykujjal egyet mutatva.



### BOTFOGÁS

Két lépésből álló jelzés, elsőként a „fogás” jelzése, majd ezt követően két kézzel az ütő rendes fogását utánozva.



### KORONG A PÁLYÁN KÍVÜL/MEGJÁTSZHATATLAN KORONG



A nem sípot tartó kezet nyitott tenyérrel a mellkas túloldalára átvive, majd a testtől elfelé, vállból kinyújtva.



#### KORONG A PÁLYÁN KÍVÜL (ÉRINTÉSSEL)

Mindkét tenyér nyitva, kezek egymás fölött, a felül levő kézzel kétszer megütögetve az alul levő kezet, majd a felül levő kart oldalra vállmagasságban kinyújtva.

## C) MELLÉKLET - BÜNTETÉS TÁRGYMUTATÓ

SZABÁLYTALANSÁG	SZABÁLY	BÜNTETÉS
Felszerelés igazítása	6.4.5	2'
Palánkra lökés	6.4.13	2'
Törött bot	6.4.11	2'
Palánkra lökés	6.4.12 A	2'
Játék késleltetése	6.4.16	2'
Könyökhasználat vagy térdhasználat	6.4.17	2'
Korongbedobás menetének megsértése	6.4.4	2'
Korongra vetődés	6.4.18 A	2'
Kapusbüntetések	6.4.7	2'
Tenyérbe zárt korong	6.4.20 A, B	2'
Fogás	6.4.22 A	2'
Bottal akasztás	6.4.23 A	2'
Szabálytalan felszerelés (Kapus)	6.4.3 D	2'
Szabálytalan felszerelés (Védőfelszerlés)	6.4.3 C	2'
Szabálytalan felszerelés (Korcsolya)	6.4.3 B	2'
Szabálytalan felszerelés (Ütő)	6.4.3 A	2'
Szabálytalan csere	6.4.6C	2'
Akadályozás	6.4.24 A	2'
Kapus akadályozása	6.4.24 C	2'
Cserepad vagy büntetőpad elhagyása	6.4.27 B	2'
Játék megkezdésének megtagadása	8.1 A	2'
Durva játék	6.4.34 A	2'
Gáncsolás	6.4.33 A	2'
Vállmagasság fölé emelt bot	6.4.21C	2'
Testre ütés	6.4.30 A	2'
Bottal lökés	6.4.14A	2'
Magas bot	6.4.21 C	2'
Bottal szúrás és botvéggel ütés (kísérlete)	6.4.31A	2+2'
Három bottal elkövetett szabálytalanság	6.1.7 C	KIZÁRÁS
Bottal lökés *	6.4.14B	5'+VF
Bottal lökés sérülést okoz	6.4.14C	5'+VF
Bottal lökés - kapust a kapuelőtéren belül	6.4.14B	5'+VF
Testre ütés *	6.4.30 B	5'+VF
Testre ütés sérülést okoz	6.4.30 B	5'+VF
Magas bot *	6.4.21 D	5'+VF
Magas bot sérülést okoz	6.4.21 E	5'+VF

Testre ütés dulakodás közben	6.4.30 C	VK
Bottal szúrás és botvéggel ütés sérülést okoz	6.4.31B	VK

SZABÁLYTALANSÁG	SZABÁLY	BÜNTETÉS
Cserepad vagy büntetőpad elhagyása (verekedés során vagy verekedés kezdeményezése céljából)	6.4.27 F	2+2+VF
Bot dobása	6.4.32 A	2'+VF
Palánkra lökés *	6.4.13	5'+VF
Szabálytalan testjáték *	6.4.12 A	5'+VF
Szabálytalan testjáték - kapust a kapuelőtéren belül	6.4.12 B	5'+VF
Hátulról lökés	6.4.26 A	5'+VF
Verekedés (kezdeményezése)	6.4.19 B	5'+VF
Fogás *	6.4.22 A	5'+VF
Fogás sérülést okoz	6.4.22 B	5'+VF
Bottal akasztás *	6.4.23 A	5'+VF
Bottal akasztás sérülést okoz	6.4.23B	5'+VF
Akadályozás *	6.4.24 A	5'+VF
Durva játék *	6.4.34 A	5'+VF
Bot dobása	6.4.32 B	5'+VF
Gáncsolás *	6.4.33 A	5'+VF
Gáncsolás sérülést okoz	6.4.33 B	5'+VF
Durva játék sérülést okoz	6.4.34 B	5'+VF
Könyökhasználat vagy térdhasználat *	6.4.17A	5'+VF
Könyökhasználat vagy térdhasználat sérülést okoz	6.4.17 B	5'+VF
Verekedés (beavatkozás)	6.4.19 E	VF
Verekedés (pályán kívül)	6.4.19 D	VF
Kapus elhagyja a kapuelőteret dulakodás során	6.4.7 F	VF
Ellenfél provokálása figyelmeztetést követően	6.4.9 E	VF
Hivatalos személy akadályozása	6.4.9 J	VF
Obszcén vagy trágár beszéd vagy gesztusok	6.4.29	VF
Büntetés letöltésének megtagadása	6.4.9 D	VF
Ellenszegülés a játékvezetőnek feladatainak teljesítése közben	6.4.9 J	VF
Második fegyelmi büntetés a mérkőzésen	6.1.7D	VF
Korong kiütése játékvezető kezéből / közeléből	6.4.9 B	FEGYELMI
Tárgyak pályára dobása	6.4.9 I	VF
Sérülés okozásának kísérlete	6.4.10	VK
Hátulról lökés (Palánkra vagy kapura lökés)	6.4.26 B	VK
Verekedés (sérülés okozásának kísérlete)	6.4.19 G	VK
Rúgás	6.4.15 C	VK
Játékvezető bántalmazása	6.4.28A B, C	VK
Szándékos sérülés okozásának megkísérlése	6.4.15 A	VK

Kapu szándékos elmozdítása	6.4.8	BÜNTETŐLÖVÉS
Büntetőlövés -Megítelt gól	6.4.35	
Palánk csapkodása	6.4.9 C	10'
Belépés játékvezetői előtérbe engedély nélkül	6.4.9K	10'
Reklamálás	6.4.2	10'
Büntetés megkezdésének megtagadása	6.4.9 D	10'
Harmadik kisbüntetés	6.1.7 A	10'
Akadályozás nézők által	6.4.25	Korongbedobás, illetékes szervnek jelentés
További büntetés	6.1.7 B	KIZÁRÁS

## JEGYZETEK:

