



MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG

INLINE BAJNOKSÁGOK SZABÁLYZATA

Hatályos: 2025. április -tól

TARTALOMJEGYZÉK

I. fejezet – Általános rendelkezések	4
1.§ Bajnokság célja	4
2.§ A szabályzat hatálya.....	4
3.§ Értelmező rendelkezések.....	4
4.§ Hatáskör	5
5.§ Vonatkozó jogszabályok, szabályzatok és előírások	5
6.§ A sportszervezetek nyilatkozata	5
7.§ Inline bajnoki évad	6
8.§ Bajnokság szervezése - versenynaptár.....	6
9.§ Versenykiírások és lebonyolítási rendek.....	6
10.§ Biztonság és az egészség védelme	7
11.§ Sportorvosi engedélyek	7
II. fejezet – Játéktér	7
12.§ Játéktér – általános rendelkezések	7
13.§ A pálya mérete – kis- és szabvány méretű pálya.....	8
14.§ Szabadtéri pályák	8
15.§ Felület	8
16.§ Palánk – palánkmagasító - védőháló.....	9
17.§ A játéktér jelölési – szabvány méretű pálya.....	10
18.§ A játéktér jelölései – kispálya	10
19.§ Kapuk – kis- és szabvány méretű pályán	11
20.§ Hivatalos inline korong	12
21.§ A mérkőzések kötelező technikai követelményei.....	13
III. fejezet – Felszerelések	13
22.§ Kötelező védőfelszerelések.....	13
23.§ A görkorcsolya	14
24.§ Mezek	14
IV. fejezet – Közreműködők.....	15
25.§ Játékvezetők	15

26.§ Versenybírók.....	15
27.§ Egészségügyi biztosítást végző személy	15
V. fejezet – Csapatok.....	16
28.§ Játékjogosultság	16
29.§ Át- és feljátszás	16
30.§ Versenyengedély több csapatba.....	16
31.§ Minimális és maximális létszám.....	17
VI. fejezet – Játékszabályok – a mérkőzés rendje.....	17
32.§ Bemelegítés	17
33.§ Játékidő és időkérés	17
34.§ Térfélválasztás.....	18
35.§ Szabálytalanságok és büntetések	18
36.§ Testjáték.....	19
37.§ Les.....	19
38.§ Tilos felszabadítás	20
39.§ A szándékos időhúzás tilalma	21
40.§ Hosszabbítás és büntetőpárbaj.....	22
41.§ Zene	23
42.§ Dopping és alkohol	23
43.§ Kispályán megrendezett mérkőzésekre vonatkozó speciális szabályok.....	23
VII. fejezet – Adminisztráció	25
VIII. fejezet – Pénzügyek	25
44.§ Csapatnevezési díj	25
45.§ Versenyengedély kiadásának díja	25
46.§ Mérkőzésrendezés díj	26
47.§ Eljárási díjak	26
48.§ Egyéb adminisztrációs díjak.....	27
49.§ Közreműködőket megillető juttatások.....	27
IX. fejezet – Záró és átmeneti rendelkezések	27

A Magyar Jégkorong Szövetség (a továbbiakban: MJSZ) a versenyrendszerének keretében megrendezésre kerülő hivatalos mérkőzések alapvető szabályait meghatározó Versenyszabályzatában, valamint a World Skate mindenkor hatályos Inline Hoki Hivatalos Szabálykönyvében rögzített játékszabályoktól eltérően, azokat kiegészítve az inline bajnokságok keretében megrendezésre kerülő mérkőzések szabályait az Inline Bajnokságok Szabályzatában (a továbbiakban: Szabályzat) az alábbiak szerint állapítja meg.

I. fejezet – Általános rendelkezések

1.§ Bajnokság célja

A Szabályzat azért készült, hogy biztosítsa a játék tisztességét, sportszerű és biztonságos lefolyását, valamint egységes kereteket adjon a játékosok, edzők és játékvezetők számára. Célunk egy gyors, technikás és izgalmas sportélmény biztosítása.

2.§ A szabályzat hatálya

(1) A Szabályzat az MJSZ Versenyszabályzatától és a World Skate Hivatalos Inline Szabálykönyvétől eltérő speciális szabályok gyűjteménye.

(2) A Szabályzat érvényes a Magyar Jégkorong Szövetség által szervezett, rendezett vagy támogatott, Magyarország területén zajló valamennyi inline nemzeti bajnokságra, kupára, tornára és barátságos mérkőzésre, kivéve, ha az adott eseményre kiadott különleges szabályok ettől eltérően rendelkeznek.

3.§ Értelmező rendelkezések

Inline igazolás: az Igazolási, Nyilvántartási és Átigazolási Szabályzat 2.§ l) pontjában foglaltakat igazolástípus, amelyet az adott inline bajnokságra és annak időtartamára kell alkalmazni.

Kizárás a játékból: 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.

4.§ Hatáskör

- (1) A Szabályzat hatálya alá tartozó ügyekben, amennyiben a Szabályzat, vagy jogszabály másként nem rendelkezik, első fokon az MJSZ Versenyirodája jár el.
- (2) A Versenyiroda első fokon hozott döntései ellen az MJSZ Szakmai Bizottságához fellebbezéssel lehet élni a döntés közlésétől számított 8 napos jogvesztő határidőn belül.

5.§ Vonatkozó jogszabályok, szabályzatok és előírások

A jelen Szabályzatban nem szabályozott kérdések tekintetében az MJSZ Versenyszabályzatának 4.§-ában felsorolt jogszabályok, szabályzatok és előírások rendelkezései, valamint a mindenkor hatályos World Skate Inline Hoki Hivatalos Szabálykönyvében foglaltak az irányadóak.

6.§ A sportszervezetek nyilatkozata

- (1) A csapatnevezést benyújtó sportszervezet a csapatnevezés benyújtásával egyidejűleg kifejezetten nyilatkozik arról, hogy jelen Szabályzat, valamint a versenyeztetéssel kapcsolatos további szabályzatok, így különösen a Versenyszabályzat és a World Skate Inline Hoki Hivatalos Szabálykönyvének tartalmát megismerte, és annak betartását és betartatását a versenyrendszerben történő szereplése során magára nézve kötelezően elismeri.
- (2) A csapatnevezést benyújtó sportszervezet továbbá nyilatkozik arról, hogy a versenynaptárban számukra kiírt mérkőzéseken/tornákon részt vesz és tudomásul veszi, hogy a mérkőzés/torna lemondása esetén a további eredményeitől függetlenül elveszítheti a jogot a rájátszás/döntő mérkőzésen/tornán való részvételhez, illetve a bajnokság további mérkőzéseiről/tornáiról.
- (3) Az MJSZ biztosítja annak jogát a sportszervezetek számára, hogy a versenynaptár megismerését követő 3 munkanapig a sportszervezet benyújtott nevezését szankciómentesen visszavonja, ha úgy gondolja, hogy a (2) bekezdésben foglaltak a konkrétumok ismeretében számára nem teljesíthetők.

7.§ Inline bajnoki évad

Az inline bajnoki évad tárgyév május 1-jétől tárgyév június 30-ig tart.

8.§ Bajnokság szervezése - versenynaptár

- (4) Minden bajnokságot úgy kell megszervezni, hogy az legalább 2, legfeljebb 4 alapszakasz mérkőzésből/tornából és egy rájátszás/döntő mérkőzésből/tornából álljon, vagyis összesen legalább 3, legfeljebb 5 versenyzési alkalmat öleljen fel.
- (5) Az inline bajnokságok hivatalos versenyei a Magyar Jégkorong Szövetség hivatalos versenynaptárában jelennek meg, azok a Szövetség hivatalos honlapján elérhetőek.
- (6) A hivatalos versenyeken az arra az Magyar Jégkorong Szövetség Versenyirodája által kiírt csapatok részvétele kötelező, ki nem állás vagy meg nem jelenés esetén a jelen Szabályzatban (A sportszervezetek nyilatkozata címében), vagy a Versenyszabályzatban foglalt szankciókat kell alkalmazni.

9.§ Versenykiírások és lebonyolítási rendek

- (1) Az MJSZ versenyrendszerében megrendezésre kerülő inline bajnokságok szervezésének megfelelő előkészítését a versenykiírás biztosítja.
- (2) Az inline bajnokságok versenykiírásait az MJSZ Elnökségének döntését követően haladéktalanul a várható résztvevők rendelkezésére kell bocsátani, illetve közzé kell tenni az MJSZ hivatalos honlapján.
- (3) A versenykiírásnak mindazokat a feltételeket, szabályokat tartalmazni kell, amelyek alapján az adott inline bajnoksághoz tartozó mérkőzést lebonyolítják, és amelyeket jelen Szabályzat, vagy a Versenyszabályzat nem, vagy eltérő módon szabályoz.
- (4) A versenykiírásnak tartalmaznia kell:
 - a) a bajnokság vagy kupa megnevezését,
 - b) a bajnokságba vagy kupába való csapatnevezés, és rajtlista leadás határidejét és módját
 - c) a bajnokságban való részvétel és játékjogosultság feltételeit,
 - d) a külföldi játékosok nevezésének feltételeit vagy korlátozását,
 - e) a bajnokságra vonatkozó minimális létszámokat,

- f) jelen Szabályzatban, vagy a Versenyszabályzatban nem, vagy eltérően szereplő fülönleges szabályokat,
- g) a bemelegítésre vonatkozó előírásokat,
- h) a hosszabbításra és büntetőpárbajra vonatkozó speciális rendelkezéseket.

10.§ Biztonság és az egészség védelme

- (1) A sportolók, résztvevők és a nézők biztonságának szavatolása és egészségének védelme az inline sportesemények megrendezésének alapvető feltétele. A csapatok és a játékvezetők egyetértésével jelen szabályzatban foglalt bármely szabálytól el lehet térni annak érdekében, hogy e rendelkezés érvényre jusson.
- (2) Az egészség védelme esetében az extrém időjárási körülmények között végzett sporttevékenységet, illetve a pályafelület nedvesség folytán csúszóssá válását is figyelembe kell venni.
- (3) Hivatalos inline mérkőzés csak olyan – akár fedett, akár nyitott – létesítményben rendezhető, amely rendelkezik az adott szezonra vonatkozó pályahitelesítéssel.
- (4) Amennyiben egy csapat egy inline torna keretén belül két egymást követő mérkőzésen is érdekelt, a két mérkőzés között kötelező legalább 20 perc pihenőidőt biztosítani.

11.§ Sportorvosi engedélyek

Hivatalos inline bajnoki mérkőzésen csak olyan sportoló vehet részt, aki érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik. A sportorvosi engedélyre vonatkozó részletszabályokat a Versenyszabályzat tartalmazza.

II. fejezet – Játéktér

12.§ Játéktér – általános rendelkezések

A játéktérre vonatkozó követelményeket a mindenkor hatályos World Skate Inline Hoki Hivatalos Szabálykönyve tartalmazza, amelyben előírt feltételeket és kritériumokat a jelen szabályzatban részletezett eltérésekkel kell alkalmazni.

13.§ A pálya mérete – kis- és szabvány méretű pálya

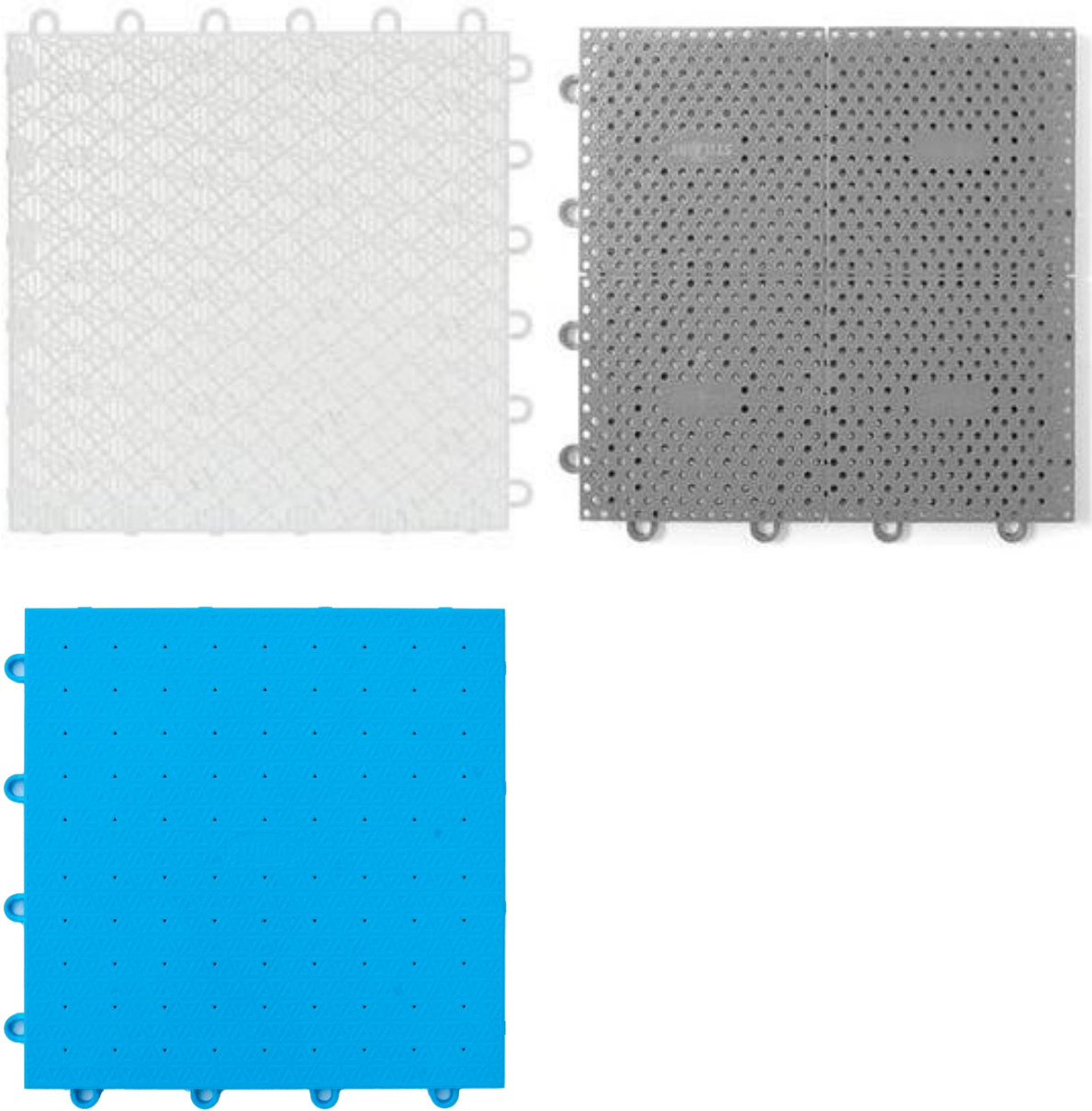
- (1) A Szövetség által kis- és szabvány méretű pályán megrendezhető inline bajnokságok is kiírásra kerülnek.
- (2) A szabvány méretű pálya esetén a pálya szélessége 20 és 30 m között, hosszúsága pedig 40 és 60 m kell lennie. A szabvány pálya ideális mérete 25 x 50 m. Amennyire csak lehetséges, törekedni kell arra, hogy a pálya szélessége és hossza közötti arány 1:2 legyen.
- (3) Kispályának tekintendő minden olyan pálya, amelynek szélessége legalább 14, hosszúsága pedig legalább 25 méter, de méretében nem éri el a szabvány méretű pálya kritériumainak alsó határát.
- (4) A kispályás inline bajnoki mérkőzés U14-es korosztályig vagy egy kisméretű pályán vagy pedig egy szabvány méretű pálya valamely szélső harmadában, a pályán keresztben játsszák. U16 és afeletti korosztályok esetén biztonsági okokból kispályás inline mérkőzés kizárólag kisméretű pályán, vagy a szabvány méretű pályából mobil kiegészítő palánkkal leválasztott kispályán rendezhető.
- (5) Szabvány méretű pálya esetében akár két kispályás mérkőzés is játszható egyszerre a (4) bekezdésben foglaltak figyelembe vételével.

14.§ Szabadtéri pályák

Hivatalos inline mérkőzés rendezhető (kis- és szabvány méretű pálya) fedett, vagy szabadtéri pályán is, amennyiben a szükséges technikai feltételek rendelkezésre állnak, vagy azok a mérkőzésre biztosíthatóak és a létesítmény rendelkezik az adott szezonra vonatkozó pályahitelesítéssel.

15.§ Felület

- (1) Hivatalos inline bajnoki mérkőzést kizárólag sportcélú műanyag burkolaton, illetve a Szakmai Bizottság által jóváhagyott bármely más megfelelő felületen kell játszani.
- (2) A burkolat alapszíne elsősorban fehér, szürke vagy kék lehet, az ettől eltérő színű borítást a pályahitelesítést során engedélyeztetni kell.



(3) A burkolat típusának igazodnia kell a pálya beltéri vagy kültéri jellegéhez.

16.§ Palánk – palánkmagasító - védőháló

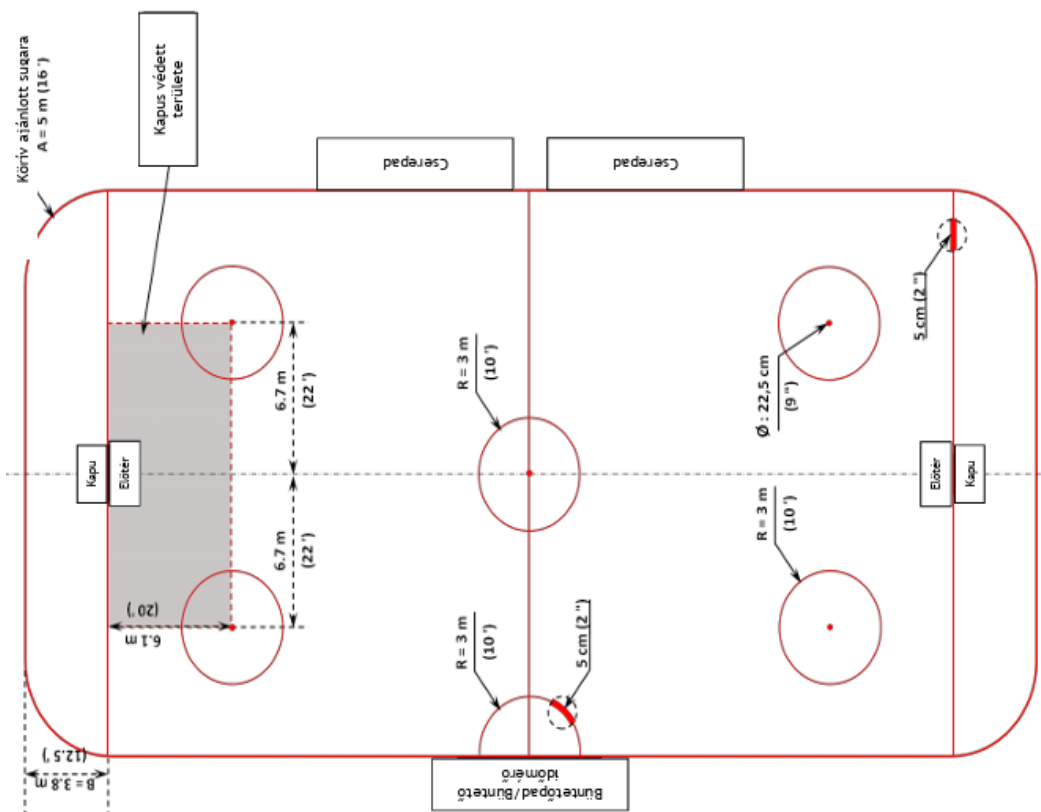
- (1) A pályát fa vagy műanyag határoló fallal (palánkkal) kell körülvenni, amelyek magassága a pálya felületéhez képest 101-122 cm, ideális magassága 107 cm. A palánkot a sarkokban ívesen kell kialakítani, ennek sugara körülbelül 5 méter, ezáltal megkönnyítve a korong játékban tartását.
- (2) A palánkmagasító (üveg vagy polycarbonat) léte preferált, de nem kötelező sem a szabvány méretű, sem pedig a kispályákon.

- (3) Amennyiben nincs palánkmagasító, úgy a pálya rövid oldalain az ívek hosszú oldali kezdetétől védőháló rögzítése kötelező.

17.§ A játéktér jelölési – szabvány méretű pálya

Szabvány méretű pálya esetében a játéktéren az alábbi jelölések elhelyezése kötelező:

- Alapvonal – 2 db
- Kapuelőter – 2 db
- Bedobópontok – 5 db
- Bedobókörök – 5 db
- Felezővonal – 1 db



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'

18.§ A játéktér jelölései – kispálya

- (1) Kisméretű pálya esetében a játéktéren az alábbi jelölések elhelyezése kötelező:

- a) Alapvonal – 2 db
- b) Kapuelőtér – 2 db
- c) Bedobópontok – 1 db
- d) Bedobókörök – 1 db
- e) Felezővonal – 1 db

(2) Szabvány méretű pályán keresztben megrendezett kispályás mérkőzés esetén a kisméretű pályára előírt vonalazás megléte nem feltétel.

19.§ Kapuk – kis- és szabvány méretű pályán

- (1) Hivatalos, szabvány méretű pályán megrendezett inline mérkőzésen a jégkorong mérkőzéseken is használt kapuk alkalmazhatóak azzal, hogy a felülethez vagy az aljzathoz rögzíteni tilos őket annak érdekében, hogy egy játékosal való kontaktus hatására elmozdulhasson.
- (2) A szabvány méretű pályára megfelelő kapu ideális, a felülettől mért magassága 105 és 122 cm közötti, a kapuvasak egymáshoz való távolsága pedig 170 és 183 cm közötti.
- (3) Hivatalos kispályás inline mérkőzésen – abban az esetben, ha a csapatok kapus nélkül játszanak – a kapu ideális, a felülettől mért magassága 38 és 58 cm közötti, a kapusvasak egymáshoz való távolsága pedig 60 és 95 cm közötti. A kisméretű kapukra egy szilárd műanyagból (vagy olyan anyagból, amely megakadályozza, hogy a szabadon hagyott felületeken kívül gólt lehessen szerezni) készült, a kapu méretéhez igazodó takaró elemet kell elhelyezni oly módon, hogy az a felső kapuvastól a kapu teljes szélességében egy 10 cm magas sávot, a kapuk alsó sarkában pedig egy 20 cm, negyed körcikknek megfelelő terület maradjon csak szabadon. E takaróelem rögzítését is oly módon kell biztosítani, hogy az elem oldalsó szélei és kapuvasak, illetve az elem alsó széle és a borítás között ne tudjon a korong a kapuba jutni.



20.§ Hivatalos inline korong

- (4) 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, elsődlegesen fekete, vagy ha az nem áll rendelkezésre úgy piros színben.
- (5) A hazai csapat vagy a szervező felelős a hivatalos korongok megfelelő mennyiségének biztosításáért.
- (6) Az inline bajnokságok hivatalos korongja:



- (7) Amennyiben hivatalos korong nem áll rendelkezésre, úgy az inline bajnokságok mérkőzései az alábbi alternatív koronggal is lejátszhatóak:



- (8) Az inline korongnak a lapos felületein legalább 5-5 kiálló csúszógömbnek, vagy -tüskének kell lennie. Amennyiben a korong bármely oldala ennél kevesebb kiálló részt

tartalmaz (akár gyárilag, akár a használatból fakadó rongálódás következtében), úgy az a korong a mérkőzés lejátszására nem alkalmas.

- (9) Egy hivatalos inline esemény lebonyolításához legalább 10 darab inline korong szükséges.

21.§ A mérkőzések kötelező technikai követelményei

- (1) A mérkőzésidő állását, az eredményt, az időkérést és a büntetéseket az eredményjelzőn figyelemmel kísérhetővé kell tenni a csapatok és a nézők számára, és hangosbeszélőn is ismertetni kell az eseményeket.
- (2) A jegyzőkönyvet a Versenyiroda által meghatározott online formátumban számítógéppel, illetve szükség esetén kézirásos formában is vezetni kell. Az ehhez szükséges technikai feltételek (számítógép operációs rendszerrel, internet-kapcsolat és az online jegyzőkönyv kitöltését támogató böngésző) megteremtése és működőképes állapotban tartása a sportszervezetek feladata.
- (3) A mérkőzés lejátszásához szükséges mennyiségű korongot a rendező csapat köteles biztosítani.
- (4) Az (1)-(3) bekezdésben foglalt egy vagy több technikai feltétel hiányában a mérkőzés megrendezhető, a rendező sportszervezet azonban eljárási díjjal sújtható.

III. fejezet – Felszerelések

22.§ Kötelező védőfelszerelések

- (1) Valamennyi mezőnyjátékosnak a játék során mindenkor sípcsontvédőt, könyökvédőt, jégkorongkesztyűt, fejkvédőt és ágyékvédőt (ha férfi), vagy medencevédőt (ha nő) kell viselnie.
- (2) Minden, a bajnokság kezdetén 18. életévét be nem töltött férfi játékosok, illetve a női játékosok kortól függetlenül kötelesek teljes arcvédőt viselni a bajnokság teljes időtartama alatt.
- (3) 18. életévét betöltött évesnél idősebb férfi játékosok számára a félplexi és fogvédő viselése nem kötelező, de erősen ajánlott. Az arc- és/vagy fogvédő hiányából elszenvedett sérülések a sérült játékos saját felelőssége.

- (4) 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.
- (5) Az arcvédőt mindig szabályosan, rendeltetésszerű módon kell viselni. Ha az arcvédőt a mérkőzés során szabálytalan módon viselik, akkor a játékvezető a szabálytalankodó játékos csapatát első alkalommal figyelmeztetésben részesíti. A figyelmeztetésről az érintett játékost és a csapat edzőjét is tájékoztatni kell. Ugyanazon csapatban a következő hasonló szabálytalanságot elkövető játékos szabálytalan felszerelés miatt kisbüntetést kap.
- (6) A játékosoknak a fejevédőt megfelelő módon, állszíjjal, illetve teljes arcvédő használata esetében egyéb is szíjjakkal is rögzítve viselni.
- (7) A kötelező védőfelszereléseken túlmutató jégkorong védőfelszerelések használata erősen ajánlott.

23.§ A görkorcsolya

- (1) Kizárólag egysoros görkorcsolya használata engedélyezett, a mezőnyjátékosok korcsolyájának 3 vagy 4 kereke lehet.
- (2) 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.
- (3) A görkorcsolyákat csak gyári számú kerékkel szabad használni. Az összes csapszeget és tengelyt sülllesztve kell kialakítani, a keretükbe belesimuló módon, vagy le kell fedni védőanyaggal, ezzel megelőzve, hogy más játékosokra sérülésveszélyt jelentsen.

24.§ Mezek

- (1) Minden csapatnak legalább egy garnitúra mezzel rendelkeznie kell, amelynek azonos stílusúnak és színűnek kell lennie minden játékos esetében.
- (2) A hazai csapat felelőssége, hogy lecserélje a mezét, ha a pályára lépő csapatok színei túlságosan hasonlítanak egymásra. Ha a hazai csapat nem rendelkezik eltérő színű váltómezzel, úgy lehetőség van a jelölőmezek használatára, vagy végső esetben viselt mezek kifordítására, amennyiben ezzel elérhető a csapatok megkülönböztethetősége.

Ilyen esetben a játékvezető és a versenybíró munkáját segíteni kell a mezszámok megismerésében gólszerzés vagy büntetések kiszabásakor.

- (3) Azonos stílusú és színű sportszár, vagy hosszúnadrág viselése ajánlott.

IV. fejezet – Közreműködők

25.§ Játékvezetők

- (1) A 3x3 (kispályás) mérkőzéseken 1, a szabvány méretű pályán tartott mérkőzéseken 2 játékvezető működik közre, de a mérkőzés 1 játékvezetővel is lejátszható.
- (2) U14 és az alatti korosztályok számára kiírt bajnokságokban a játékvezető feladatellátását sportcipőben is teljesítheti.
- (3) A játékvezető késésére, vagy meg nem jelenésére a Versenyszabályzat rendelkezései az irányadóak.
- (4) A közreműködő játékvezetők a feladatellátásukért jelen Szabályzat mellékletében meghatározott juttatásban részesülnek.

26.§ Versenybírók

- (1) A kispályán megrendezett hivatalos mérkőzéseken 2, a szabvány méretű pályán tartott mérkőzésen az adott bajnokságra vonatkozó versenykiírás szerinti, de legfeljebb 4 versenybíró működik közre, a szabvány méretű pálya két szélső harmadában, egyidőben rendezett két mérkőzésen összesen 3 versenybíró működik közre.
- (2) A közreműködő versenybírók a feladatellátásukért jelen Szabályzat mellékletében meghatározott juttatásban részesülnek.

27.§ Egészségügyi biztosítást végző személy

- (1) Hivatalos inline mérkőzés nem rendezhető egészségügyi biztosítást végző személy jelenléte nélkül. Az egészségügyi biztosítást végző személy lehet orvos, mentőtiszt, mentőápoló, szakápoló, illetve minden olyan személy, aki az egészségügyi szakdolgozók alap- és működési nyilvántartásában szerepel.

- (2) A közreműködő egészségügyi biztosítást végző személy a feladatellátásukért jelen Szabályzat „Pénzügyek” fejezetében meghatározott juttatásban részesülnek.

V. fejezet – Csapatok

28.§ Játékjogosultság

Az inline bajnokság mérkőzésein az a játékos léphet pályára, aki:

- a) valamelyik, a bajnokságba érvényes nevezéssel bíró sportszervezethez tartozik, regisztráció, igazolás, átigazolás vagy inline igazolás útján,
- b) az adott bajnokságra érvényes versenyengedéllyel rendelkezik, valamint
- c) a mérkőzés időpontjában érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik.

29.§ Át- és feljátszás

- (1) Átjátszás azonos sportszervezet által versenyeztetett csapatok között, kizárólag a kapusok számára engedélyezett, adott tornán belül egy kapus azonban csak egy csapatban jogosult a pályára lépni.
- (2) Feljátszás az inline bajnokságokban nem engedélyezett, minden játékos csak abban a bajnokságban jogosult pályára lépni, ahová a versenyengedélye kiadásra került.

30.§ Versenyengedély több csapatba

- (1) Egy játékos legfeljebb 3, különböző inline bajnokságban versenyző csapat rajtlistájára tehető, vagy adható hozzá kerettagként, melynek eredményeként legfeljebb 3 bajnokságra kiadott versenyengedéllyel rendelkezhet vagy legfeljebb 3 bajnokságban versenyző csapatban szerepelhet.
- (2) Azonos sportszervezet által versenyeztetett több csapat esetén a rajtlistával érintett másik csapathoz kerettagsággal történő hozzáadást a Versenyiroda részére írásban jelezni kell, ennek hiányában a játékos nem kerül kerettagként hozzáadásra a másik csapathoz.
- (3) Versenyengedély csak abba az inline bajnokságba adható ki egy játékosnak, illetve a játékos kerettagként csak abban a bajnokságban versenyző csapathoz adható hozzá,

amelynek a versenykiírásában foglalt életkori, nemi és egyéb korlátozó rendelkezéseknek a játékos megfelel.

31.§ Minimális és maximális létszám

- (1) A hivatalos inline mérkőzések kezdetekor pályára lépő csapatok minimális kezdő létszámát az adott versenysorozatra vonatkozó versenykiírás tartalmazza.
- (2) A csapat létszámának tekintetében a mérkőzés kezdési időpontjában ténylegesen játékra kész játékosok számát kell figyelembe venni.
- (3) A hivatalos inline mérkőzések lejátszásához, illetve folytatásához szükséges minimális létszám
 - a) kispályás bajnokság mérkőzésein: 6 fő
 - b) szabvány méretű bajnokságok mérkőzésein: 8+1 fő
- (4) A hivatalos inline mérkőzésekre maximálisan nevezhető játékosok száma
 - a) kispályás bajnokság mérkőzésein: 12 fő
 - b) szabvány méretű pályán bajnokságok mérkőzésein: 16+2 fő

VI. fejezet – Játékszabályok – a mérkőzés rendje

32.§ Bemelegítés

- (1) A bemelegítés valamennyi inline bajnokság esetében 5 perc, amely a kezdő korongbedobást megelőzően 10 perccel kezdődik.
- (2) A bemelegítés főszabály szerint korong nélkül zajlik, a csapatok kifejezett kérésre azonban a mérkőzés, vagy torna szervezője legfeljebb 3-3 korongot biztosíthat a csapatok számára a bemelegítéshez.

33.§ Játékidő és időkérés

- (1) A rendes játékidő két félidőből áll. A félidők hossza annak függvénye, hogy a csapatok önálló mérkőzést, vagy az adott torna során több mérkőzést játszanak.

- (2) Önálló mérkőzés esetén a játékrészek hossza 20 perc, a félidők között 5 perces szünettel, amely után a csapatok térfelet cserélnek.
- (3) Amennyiben adott csapat 2 mérkőzést játszik egy torna során, úgy a játékrészek hossza tizenöt 15 perc, a félidők között 5 perces szünettel, amely után a csapatok térfelet cserélnek.
- (4) Amennyiben adott csapat 3 vagy több mérkőzést játszik egy torna során, úgy a játékrészek hossza 10 perc, a félidők között három 3 perces szünettel, amely után a csapatok térfelet cserélnek.
- (5) A szabvány méretű pályán megrendezett inline bajnoki mérkőzéseken minden esetben tiszta játékidőt kell mérni, a kispályán megrendezett bajnokságok esetében pedig akkor, ha nincs párhuzamosan zajló mérkőzés azonos időméréssel. Amennyiben van párhuzamos találkozó, úgy a játékidőt futó órával kell mérni.
- (6) Mindkét csapatot megilleti egy időkérés félidőnként, melynek időtartama egy (1) perc lehet, a „Kispályán megrendezett mérkőzésekre vonatkozó speciális szabályok” címben foglaltak figyelembe vételével.
- (7) Amennyiben egy mérkőzésen a két csapat közötti különbség eléri a 10 gólt, a gólt követő korongbedobástól a mérkőzés időmérése futó órával folytatódik a Versenyszabályzatban meghatározottak szerint.
- (8) Az U8 és U10 korosztályban megrendezett mérkőzések egy (1) játékrészből állnak, a játékrész hossza 20 perc, amelyet futó órával kell mérni.

34.§ Tértérválasztás

A hazai csapat a bemelegítés megkezdése előtt választhat cserepadot. A két csapat a saját cserepadjával ellentétes térfélen kezd.

35.§ Szabálytalanságok és büntetések

- (1) A szabálytalanságok típusát, definícióit és az elkövetésük esetén kiszabható büntetések mértékét – mely alapvetően a jégkorongban is alkalmazott szabálytalanságokhoz és büntetési tételekhez igazodik – a mindenkor hatályos World Skate Inline Hoki Szabálykönyv tartalmazza.
- (2) Inline bajnokságok mérkőzésein további büntetési tételek is alkalmazandóak a jelen §-ban részletezettek szerint.

- (3) 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). Ennek a játékosnak a büntetését egy, a szabálytalanság pillanatában pályán tartózkodó helyettesítő játékosnak kell letöltenie. Bármiféle, a mérkőzésen a játékosra kiszabott további büntetés az adott játékos mérkőzésről való kizárását vonja maga után.
- (4) Amennyiben bármelyik játékos egyazon mérkőzésen harmadik alkalommal kap büntetést ütővel elkövetett szabálytalanság miatt, akkor az utolsó szabálytalanságra kiszabott büntetés mellett a mérkőzésről is kizárják. A kizárt játékos büntetését egy helyettesítő játékosnak kell letöltenie. Az ütővel elkövetett szabálytalanságok a következők: a testre ütés, magas bottal való játék, bottal lökés és bottal akasztás. A dupla kisbüntetés egy büntetésnek számít e szabály alkalmazása tekintetében.

36.§ Testjáték

Kortól és nemtől függetlenül a testjáték az MJSZ által szervezett inline bajnokságok egyikében sem megengedett.

37.§ Les

- (1) A lesre vonatkozó szabályokat kizárólag a szabvány méretű pályán megrendezett inline bajnoki mérkőzéseken kell alkalmazni.
- (2) A támadó csapat játékosai áthaladhatnak a korong előtt a vörös színű felezővonalon feltéve, ha a korongot átjuttatják a felezővonalon túlra.
- (3) Ha a felezővonalon át passzolják a korongot, akkor a korongnak 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.

- (4) 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 játékos el nem hagyta a támadó zónát, a játékvezetőnek az emberelőnyös csapat zónája felé mutatóval kell jelezni. Amikor a támadó zónát az emberelőnyben lévő csapat összes játékos 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 játékos juttatta vissza oda. A következő korongbedobás helye ilyen esetben a vétkes csapat saját térének legközelebb eső bedobópontján lesz.

38.§ Tilos felszabadítás

- (1) A tilos felszabadításra vonatkozó szabályokat kizárólag a szabvány méretű pályán megrendezett inline bajnoki mérkőzéseken kell alkalmazni.
- (2) Az inline bajnokságokban nincs „hibrid” tilos felszabadítás.
- (3) Tilos felszabadítást követően a vétkes csapat valamennyi bajnokságban cserélhet.
- (4) E szabály alkalmazásában a középső piros vonal két részre osztja a pályát. Ha egy játékos egyenlő létszám vagy emberelőnyös helyzet esetén a saját térééről átüti, vagy róla átpattan a korong a saját téré 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.

- (5) A tilos felszabadítást figyelmen kívül kell hagyni és tovább kell engedni a játékot az alábbi esetekben:

- a) a korongot emberhátrányban lévő csapat ütötte meg.
- b) a korong ellövésének pillanatában a csapat létszámhátrányban van ellenfelével szemben.
- c) a korong megpattan az ellenfél egy, saját térfelén tartózkodó játékosán és így halad át a korongot megütő játékos térfelének gólvonalán.
- d) ha a korong egy korongbedobásban résztvevő játékosról közvetlenül a korongbedobásból kerül a gólvonalon túlra.
- e) ha a játékvezető(k) véleménye szerint az ellenfél legalább egy játékosának a kapuson kívül lehetősége lenne a korong megjátszására, de nem teszi azt meg.
- f) 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.

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

39.§ A szándékos időhúzás tilalma

- (1) A korongot mindig mozgásban kell tartani.
- (2) A saját védekező térfelén a korongot birtokló csapatnak - leszámítva, hogy a korongot 3 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.
- (3) Egy támadás során (ameddig a korong ugyanazon csapat birtokában van) a korongot birtokló csapat legfeljebb 3 alkalommal juttathatja vissza a korongot a saját kapuja mögé.
- (4) Nem megengedett továbbá a korongot szándékosan bármilyen módon a palánkhoz szorítani, kivéve, ha a játékost is éppen a palánkhoz szorítja ellenfele.
- (5) E szabályok 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 ismételten elköveti ezt a szabálytalanságot,

akkor kisbüntetést kell kiszabni a szabálytalankodó csapatra, a korongbedobást pedig a vétkes csapat kapujához közelebbi bedobópontok egyikén kell elvégezni.

- (6) Jelen szabálypont a szándékos időhúzás megakadályozását célozza, a játékvezetőnek döntése során mérlegelnie kell az időhúzásra irányuló szándék fennállását.

40.§ Hosszabbítás és büntetőpárbaj

- (1) Amennyiben egy mérkőzés rendes játékidejét követően döntetlenre állnak a csapatok, úgy a győztes csapat eldöntésére – hosszabbítás nélkül – büntetőpárbajra kerül sor
- (2) A büntetőpárbaj szabályai az alábbiak:
- a) A büntetőpárbaj közvetlenül a hosszabbítás befejezését követően kezdődik.
 - b) A büntetőpárbaj csapatonként 3-3 különböző játékos büntetőlövésével kezdődik. A büntetőt lövő játékosokat nem kell előzetesen megnevezni. Valamennyi a mérkőzés nevezési lapon szereplő játékos jogosult részt venni a büntetőpárbajban, a c) pontban foglalt kivételekkel.
 - c) Azon játékosok, akiknek a büntetése a rendes játékidő leteltekor még érvényben van, nem jogosultak büntetőt lőni és a büntetőpárbaj alatt a büntetőpadon, vagy az öltözőben kell tartózkodniuk. Azon játékosoknak, akik a büntetőpárbaj során kiszabott büntetésüket töltik, ugyancsak a büntetőpadon, vagy az öltözőben kell tartózkodniuk.
 - d) A hazai csapat választja ki, hogy elsőként, vagy másodikként lő büntetőt.
 - e) A kapusok a büntetőpárbaj során azokat a kapukat védik, amelyeket a rendes játékidő végén védtek (tehát a saját cserepadjuk szerinti oldalon lévőket). A kapusok az ellenfél büntetőlövése közben a saját kapuselőterük területén maradhatnak.
 - f) A kapusok bármely büntetőlövést követően cserélhetnek.
 - g) A csapatok játékosai felváltva lövik a büntetőket a büntetőpárbajt eldöntő gól eléréséig. Az ezt követően fennmaradó büntetőlövéseket nem kell elvégezni.
 - h) Ha az eredmény a 3-3 büntetőlövést követően továbbra is döntetlen, a büntetőpárbaj „hirtelen győzelem” formában folytatódik, a korábban büntetőt elvégző, vagy büntetőt még nem lövő játékosokkal. A büntetőpárbaj „hirtelen győzelem” szakasza előtt a büntetőlövések sorrendjét fel kell cserélni. Akár ugyanaz a játékos is löheti csapata valamennyi büntetőjét. A mérkőzés akkor ér véget, amikor egy büntetőlövő páros után az eredmény eldől valamelyik csapat javára.

- i) A mérkőzés végeredményébe csak a győztes gólt kell beszámítani, amelyet a győztes gólt szerző játékos és a vesztes kapus egyéni statisztikájában is figyelembe kell venni.
- j) Amennyiben egy csapat nem vesz részt a büntetőpárbajban, a mérkőzést – és az ahhoz kapcsolódó pontokat – a másik csapat győzelmével kell jóváírni.

41.§ Zene

Az inline bajnokságok mérkőzései során zene csak a szabvány méretű pályán rendezett jégkorong bajnokságok esetében bevett gyakorlat szerint, a játékmegszakítások során szólhat abban az esetben, ha sérült játékos nem fekszik a pályán.

42.§ Dopping és alkohol

- (1) Az MJSZ az inline bajnokságok keretein belül is elkötelezett dopping elleni küzdelem, az illegális anyagok használata és az alkoholos befolyásoltság ellen.
- (2) A játékosok, hivatalos személyek, akik a játékvezetők és/vagy a versenybírók megítélése szerint egyértelműen és bizonyíthatóan alkoholt fogyaszt vagy illegális anyagokat használ a torna/mérkőzés hátralévő részéből kötelezően kizárandó (ennek tényét az eseménynaplóban rögzíteni kell) és ellene fegyelmi eljárást kell indítani.
- (3) Gyanú felmerülése esetén a játékosoknak, vagy a hivatalos személyeken alkoholt és/vagy doppingtesztnek kell részt venniük. A teszt elvégzésének megtagadása automatikusan pozitív tesztnek tekintendő és (2) bekezdés szerinti eljárást vonja maga után.

43.§ Kispályán megrendezett mérkőzésekre vonatkozó speciális szabályok

- (1) A játékszabályok alapvetően az MJSZ 3x3 (Kispályás) Bajnokságok Szabályzatában foglaltakat követik.
 - a) A játékrészek között szünet 3 perc, a második játékrész térfélcserével folytatódik.
 - b) Az időkérés – amennyiben azonos időmérés mellett nem zajlik párhuzamosan másik mérkőzés – megengedett, csapatonként és mérkőzésenként 1 alkalommal, 1 perc erejéig.

- c) Gólt követően a mérkőzés a középső bedobópontra történő korongbedobással folytatódik.
- d) A pattintott lövés és a testjáték nem megengedett! Pattintott lövés esetén 1. alkalommal figyelmeztet a játékvezető, a 2. és minden további alkalommal kisbüntetéssel sújtja a vétkes csapatot (Játék késleltetése)
- e) A kaput 3 másodpercet meghaladó intervallumban kitakarni, vagy a kapuba védési céllal beállni tilos. A kapu 3 másodpercet meghaladó kitakarása esetén 1. alkalommal figyelmeztet a játékvezető, a 2. és minden további alkalommal kisbüntetéssel sújtja a vétkes csapatot (Játék késleltetése)
- f) Sem tilos felszabadítás, sem les nem létezik a kispályás játékban.
- g) Percenként kötelező sorcsere (karszalag alkalmazása nem kötelező)
- h) Kisbüntetés esetén a következő csereből kimarad a vétkes csapat 1 játékosa, csak két 2 játékos lép pályára, vagyis a kiállítás a következő csere alatt tölti le egy játékos. A büntetések felhalmozódása esetén, azokat a lehető legközelebbi csereben le kell tölteni.
- i) A kisbüntetés időtartama 1 perc, vagyis a következő csere. A büntetés nem telik le azzal, ha az emberelőnyben játszó csapat gólt szerez.
- j) Egy csapat pályán lévő játékosainak száma nem mehet 2 alá.
- k) Abban az esetben, ha ugyanazon csere során mindkét csapatnak büntetést kell letöltenie, a két büntetés törli egymást.
- l) Minden olyan büntetésért cserebe, amelyet az utolsó csereben már nem lehetséges letölteni, a másik csapat 1 büntetőlövést végezhet el. A büntetőlövésekre a meccs végén kerül sor. A büntetőlövések törölhetik egymást, ha mindkét csapatnak marad letöltendő büntetése a meccs végére. Elsőként a hazai csapat lőhet.
- m) A büntetőlövés a középső bedobópontra helyezett korong üres kapura történő lövésével kerül elvégzésre.
- n) Nagybüntetés kiszabásakor játékmegállítás történik. A büntetett játékosnak el kell hagynia a pályát és az öltözőbe kell mennie. A játék korongbedobással folytatódik. A nagybüntetés időtartama a következő csereig hátralevő idő, plusz a következő három (3) csere.
- o) Nagybüntetés esetén a játékos az adott napi torna további mérkőzésein sem léphet pályára.
- p) A nagybüntetéseket és a fegyelmi eseteket az MJSZ Fegyelmi Bizottsága vizsgálja.
- q) Az egy játékos harmadonkénti gólszerzési korlátozására vonatkozó szabály az inline bajnokságokban sem kell alkalmazni.

VII. fejezet – Adminisztráció

- (1) Az inline bajnokságokkal kapcsolatos valamennyi adminisztratív tevékenységet (új játékos regisztráció, igazolás, átigazolás, csapatnevezés, rajtlista leadás és mérkőzésre nevezés) az IVR felületén történik.
- (2) Minden, az inline bajnokságban résztvevő sportszervezetnek rendelkeznie kell legalább egy fő sportszervezeti ügyintéző jogosultsággal rendelkező IVR felhasználóval az adminisztratív feladatok elvégzéséhez, továbbá egy edző/csapatvezető jogosultsággal rendelkező IVR felhasználóval a mérkőzésre történő nevezések elvégzéséhez és a mérkőzésről készült jegyzőkönyv jóváhagyásához.

VIII. fejezet – Pénzügyek

44.§ Csapatnevezési díj

- (1) A kispályára kiírt bajnokságok esetében a csapatnevezési díj egységesen 100.000,- Ft, míg a szabvány pályán megrendezendő bajnokságoknál egységesen 200.000,- Ft.
- (2) A csapatnevezési díjat a benyújtott csapatnevezéseket követően az MJSZ által kiállított számla ellenében, átutalással kell teljesíteni. A csapatnevezési díj megfizetésének elmulasztása esetén az érintett csapatot ki kell zárni a bajnokság további küzdelmeiből.
- (3) A látvány-csapatsport támogatásáról szóló a 107/2011. (VI.30.) Korm. rendeletben foglaltak alapján a csapatnevezési díjra a Magyar Jégkorong Szövetség díjcsökkentést alkalmaz, így a sportszervezeteket az (1) bekezdésben megjelölt díjak 10 %-a terheli.

45.§ Versenyengedély kiadásának díja

- (1) A versenyengedélyek kiállításának díja valamennyi inline bajnokság esetében egységesen 10.000,- Ft.
- (2) A versenyengedélyek kiállításának díját a versenyengedélyek kiadását követően az MJSZ által kiállított számla ellenében, átutalással kell teljesíteni.
- (3) A látvány-csapatsport támogatásáról szóló a 107/2011. (VI.30.) Korm. rendeletben foglaltak alapján a versenyengedély kiállításának díjára a Magyar Jégkorong Szövetség

díjcsökkentést alkalmaz, így a sportszervezeteket az (1) bekezdésben megjelölt díjak 10 %-a terheli.

46.§ Mérkőzésrendezés díj

(1) Az inline bajnokságok esetében a mérkőzés-, illetve torna rendezési díj az alábbi:

Korosztály	Díjtétel (bruttó összeg)	Vetítési alap
U8-U10 korosztályban	80.000,- Ft	torna
Minden további korosztályban	80.000,- Ft	mérkőzés

- (2) A mérkőzésrendezési díjat a lejátszott mérkőzéseket követően az MJSZ által kiállított számla ellenében, átutalással kell teljesítenie a mérkőzésen hazaiként szereplő sportszervezetnek.
- (3) Az MJSZ törekszik arra, hogy lehetőség szerint egy-egy tornán, illetve a bajnokság egészét tekintve a résztvevő csapatokat közel azonos mérkőzésrendezési díj fizetési kötelezettség terhelje.
- (4) Valamennyi bajnokságban, minden rövidített mérkőzés (játékidő kevesebb, mint 2x20 perc) esetén a normál hosszúságú mérkőzések díjának 70%-a teszi ki a mérkőzésrendezési díj összegét.
- (5) A látvány-csapatsport támogatásáról szóló a 107/2011. (VI.30.) Korm. rendeletben foglaltak alapján a mérkőzésrendezési díjra a Magyar Jégkorong Szövetség díjcsökkentést alkalmaz, így a sportszervezeteket az (1) bekezdésben megjelölt díjak 10 %-a terheli.

47.§ Eljárási díjak

- (1) Jelen Szabályzat, a Versenyszabályzat, vagy vonatkozó versenykiírásban foglaltak megsértése esetén a vétkes sportszervezettel szemben pénzbeli szankcióként eljárási díjak szabhatók ki.
- (2) Az eljárási díjak mértékét a Versenyszabályzat 5. számú melléklete tartalmazza.

48.§ Egyéb adminisztrációs díjak

Jelen Szabályzat Pénzügyek fejezetében nem részletezett adminisztrációs díjak és fizetési kötelezettségek az inline bajnokságban résztvevő sportszervezeteket nem terhelik.

49.§ Közreműködőket megillető juttatások

A mérkőzéseken ellátandó általános feladatokra, az egyes korosztályok mérkőzésein elvárt versenybírói létszámokra, továbbá a versenyrendszer egyéb speciális elemeire is tekintettel a versenyrendszerben megrendezett inline mérkőzésen a játékvezetőket, versenybírókat és az egészségügyi biztosítást végző személyt feladatellátásukért az alábbi díjazás illeti meg:

Közreműködő	U8-U10 korosztályban (bruttó összeg)	Minden további korosztályban	
		2x20 perces mérkőzés esetén (bruttó összeg)	Rövidített mérkőzés esetén (bruttó összeg)
Játékvezető	nem MJSZ	10.750, - Ft /mérkőzés	7.525, - Ft /mérkőzés
Versenybíró	10.588, - Ft /torna	7.400, - Ft /mérkőzés	7.400, - Ft /mérkőzés
Egészségügyi biztosítást végző személy	17.647, - Ft /torna	12.600, - Ft /mérkőzés	10.080, Ft /mérkőzés

IX. fejezet – Záró és átmeneti rendelkezések

- (1) Jelen Szabályzat egyes rendelkezéseitől az inline bajnokságokra vonatkozó konkrét versenykiírások eltérő rendelkezéseket állapíthatnak meg az adott bajnokság lebonyolítási rendjéhez igazodóan.
- (2) Jelen Szabályzat rendelkezéseit a 2025. május 1-jét követően indult kispályás mérkőzések tekintetében kell alkalmazni.
- (3) Az MJSZ Elnöksége felhatalmazza a főtitkárt, hogy a Szabályzat újszerűségéből fakadó gyakorlati problémák mérséklése érdekében a Szabályzatot a 2025-ös inline bajnoki évad során a probléma elhárításához szükséges mértékig saját hatáskörében módosítsa.