



Versenybírói kézikönyv

Magyar Jégkorong Szövetség

Versenyiroda

Hatályos: 2025. július 24-től



Tartalomjegyzék

Előszó.....	3
Szervezeti felépítés.....	4
A versenybíró.....	5
Általános szabályozás	6
Versenybírói pozíciók, feladatok	7
Jegyzőkönyvvezető.....	7
Időmérő.....	8
Büntetés időmérő, sorstatisztikus	8
Bemondó.....	9
Statisztikusok	10
Játékvezetői karjelzések	11
Büntetések alapjai	12
Kisbüntetés (2 perc)	12
Dupla kisbüntetés (2+2 perc)	12
Nagybüntetés (5 perc)	12
Nagybüntetés + automatikus Végleges Fegyelmi Büntetés (5+20 perc)	12
Fegyelmi büntetés (10 perc)	13
Végleges Fegyelmi Büntetés (20 perc).....	13
Büntetőlövés (PS).....	13
Speciális játékhelyzetek (büntetések)	14
Egyszerre kiszabott büntetések	14
Speciális játékhelyzetek (büntetések, gólok)	19
Késleltetett büntetések és gól	22
Halasztott büntetések és gól.....	23
Büntetés szituációk, amelyben az edző/csapat választhat	26
Mérkőzés utolsó 5 percére vonatkozó speciális szabályok.....	27
Kispályás mérkőzések.....	29



Előszó

Jelen dokumentumot a Magyar Jégkorong Szövetség Versenyirodája hozta létre a versenybírói vizsgára készülő vagy iránta érdeklődő személyek számára azzal a céllal, hogy a felkészülésüket segítse. A dokumentum igyekszik olyan témaköröket összegyűjteni, amely általános képet ad a versenybírói munkaköréről, feladatokról és speciális szabályokról, játékhelyzetekről.

A dokumentum tartalmának ismerete nem helyettesíti a szezonok elején meghirdetett versenybírói alapképzésen és vizsgán való részvételt, amely feltétele a versenybírói munka megkezdésének. A versenybírói engedélyt az egyszeri alapképzés és vizsga sikeres teljesítése után minden szezon kezdete előtt meg kell újítani egy kötelező konzultáció és vizsga keretein belül. A dokumentum nem tartalmaz minden olyan információt, amely szükséges a munka megkezdéséhez, sokkal inkább egy alapot ad a képzésen való részvételhez, az ott elhangzottak megértéséhez, valamint jó tudásfelfrissítő anyag lehet a már korábbi szezonban vizsgázott versenybírók számára is.

Készítette:

Fényi S. Barnabás

MJSZ versenyiroda, versenybírókért felelős munkatárs

Lektorálta:

Horváthné Valentin Gabriella (*MJSZ versenyiroda vezető*)

Antal Szilvia (*MJSZ versenyiroda munkatárs*)

Hubert-Szlama Dorottya (*MJSZ versenyiroda munkatárs*)

Márton Zsófia (*MJSZ versenyiroda munkatárs*)

Somogyi Attila (*MJSZ versenymenedzsment és biztonsági vezető*)

Havas-Kökényesi Eszter (*területi vezető, Budapest*)

Halasiné Hajnal Judit (*versenybíró, Székesfehérvár*)

Gottlibetné Kovács Judit (*versenybíró, Budapest*)

Turbucz Zoltán (*területi vezető, Budapest*)

Barabás Ferenc (*területi vezető, Székesfehérvár*)

Pós Csaba (*területi vezető, Miskolc*)

Kiss Ferenc (*területi vezető, Debrecen*)



**MAGYAR
JÉGKORONG
SZÖVETSÉG**

Telefon: +36 1 460 6863

Fax: +36 1 460 6864

H-1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3.

info@icehockey.hu

www.jegkorongszovetseg.hu

facebook.com/magyarjegkorong

Szervezeti felépítés

Magyar Jégkorong Szövetség Elnöke:

Dr. Kolbenheyer Zsuzsanna

Magyar Jégkorong Szövetség Főtitkára:

Szabó József Bence

Magyar Jégkorong Szövetség, Versenyiroda vezető:

Horváthné Valentin Gabriella

horvathne.gabriella@icehockey.hu

Magyar Jégkorong Szövetség, Versenybírókért felelős munkatárs:

Fényi S. Barnabás

fenyi.barnabas@icehockey.hu

Mint minden nagyobb szervezet, a Magyar Jégkorong Szövetség is több szervezeti egységből áll (pl.: Főtitkárság, Titkárság, Pénzügy, Versenyiroda, Rendezvényszervezés, Marketing). Minden szervezeti egységnek van egy vezetője, aki az ott folyó munkáért és dolgozókért felel.

A szövetségen belül a versenybírók a Versenyirodához tartoznak. A versenybírók sikeres vizsga esetén a Magyar Jégkorong Szövetséggel kötnek határozott idejű megbízási szerződést. Ezt követően a vizsgázott versenybíró a vizsga megkezdése előtt leadott regisztrációs lapon megjelölt helyszínhez kerül, ahol versenybíróként fog tevékenykedni. Minden egyesületnek van egy területi vezetője („zsűravezető”), aki az adott helyszínen megrendezésre kerülő mérkőzésekre delegálja a versenybírókat és felel értük. Az alap, „hazai egyesületen” kívül a versenybíró más egyesületeknél, helyszíneken is dolgozhat azok felkérésére, szövetségi részről ennek nincs akadálya, tehát ha igény van rá, egy versenybíró több helyszínhez, több területi vezető alá is tartozhat.



A versenybíró

A versenybírói munka egy nagyon különleges, nem hétköznapi, sportspecifikus munkakör, amelyet mindenki más és más okból kezd el. A sport és a sportág szeretete elengedhetetlen a munkavégzés során. A versenybíró munkája, amelyhez a naprakész tudás, felkészültség és tapasztalat elengedhetetlen, nagyban befolyásolja a mérkőzés vagy akár az egész szezon menetét, lefolyását. A tapasztalat megszerzésére mérkőzésről mérkőzésre van csak lehetőség. Ebben nagy szerepet játszanak a kollégák és a területi vezető is. A megfelelő munkavégzés egyik kulcsa a csapatmunka. Számos esetben előfordul, hogy egy versenybíró valamilyen formában kötődik a hazai egyesülethez (pl.: szülő, edző, játékos), de ettől függetlenül versenybíróként ezt félre kell tudni tenni, mert nem lehet részrehajló, nem befolyásolhatja a mérkőzés végkimenetelét.

A versenybíró a mérkőzésen hivatalos személynek minősül, amelynek megfelelően a megjelenése és viselkedése is az kell, hogy legyen. Megjelenés alatt normál, hétköznapi öltözetet értünk, nem pedig strandpapucsot, szakadt farmerral. A konfrontációt a lehető legnagyobb mértékben kerülni kell. Ennek kulcsa lehet a megfelelő kommunikációs stílus és hangneme megválasztása. Az idegen nyelvek ismerete sokszor hasznos lehet a versenybírói munka során, hiszen egyre több csapatnál van külföldi edző, ennél is gyakoribb a külföldi játékosok szerepeltetése, akikkel bizonyos helyzetekben szükséges kommunikálni. Emellett a nemzetközi tornák rendezésénél elengedhetetlen feltétel a gördülékeny szervezés és lebonyolítás miatt.

A mérkőzés folyamán az étkezés, öncélú telefonálás és egyéb, a figyelmet elterelő, vagy nem a munkakörbe tartozó tevékenység folytatása tilos, melyről a megbízási szerződés is rendelkezik!

Hivatalos személyek a mérkőzésen:

- Játékvezető(k)/Vonalbíró(k)
- Versenybírók
- Videórögzítő
- Egészségügyi biztosítást végző személy(ek)
- Szövetségi ellenőr
- Versenybíró-ellenőr
- Játékvezető ellenőr

A mérkőzés hivatalos személyei mind egy csapatot alkotnak, munkájukkal egymást segítik, ezzel biztosítva a mérkőzés gördülékeny lebonyolítását. Mérkőzés előtt meg kell győződni arról, hogy a helyszínen vannak-e a mérkőzés lebonyolításához előírt/szükséges hivatalos személyek. Az adott bajnokságra/mérkőzésre vonatkozó speciális szabályok átbeszélésére is alkalmas idő ez.



Általános szabályozás

A játékszabályok alapját a Nemzetközi Jégkorong Szövetség (IIHF) által kiadott, szezonra szóló hivatalos szabálykönyve adja.

Az IIHF szabálykönyvtől a tagszövetségeknek joguk van eltérni, kiegészítő szabályzatokat összeállítani és rendelkezéseket tenni. A két legnagyobb ilyen kiegészítő szabályzat az MJSZ és az Erste Liga versenyszabályzata. Ezek határozzák meg a hozzájuk tartozó bajnokság/bajnokságok általános szabályait. Ilyen lehet például egy adott szabálytalanságért kiszabott IIHF szerinti minimális büntetési tételtől való eltérés (büntetési tétel növelése), nyak- és fogvédő viselésére vonatkozó szigorító szabályok, videó-gólbíró rendszerrel kapcsolatos sajátos szabályozások, vagy éppen edzői jogosultságokkal kapcsolatos rendelkezések.

A versenyszabályzatot az adott bajnokságra vonatkozó korosztályos versenykiírás egészíti ki, amely az adott a korosztályra vonatkozó speciális korlátozásokat tartalmazza. Ide tartozik például a csapatnevezési határidő, korosztály megjelölése, bemelegítés hossza, játékidő, harmadszünetek hossza, hosszabbításra, büntetőpárbajra vonatkozó szabályok.

Fontos, hogy a lépcsőzetességet megtartsuk, mert a kérdéseinkre a választ sokszor csak így tudjuk megkapni. Versenykiírás → Versenyszabályzat → IIHF Szabálykönyv. Tehát ha valami máshogyan van szabályozva a versenyszabályzatban, mint az IIHF Szabálykönyvben, akkor a versenyszabályzatban leírtak a mérvadók egy MJSZ által szervezett és lebonyolított mérkőzésen.



Versenybírói pozíciók, feladatok

A mérkőzésen jelenlévő versenybírószám létszáma függ attól, hogy a mérkőzés milyen korosztályú, milyen bajnokságba és annak mely szintjéhez tartozik. A versenybírószám pontos létszáma az adott bajnokságra, vagy szintre vonatkozóan a hatályos Versenyszabályzat 7. számú mellékletében található. Azokon a mérkőzéseken, ahol a versenybírószám csökkentett létszámban (jegyzőkönyvvezető és időmérő) van jelen, a hazai csapatnak lehetőség szerint önkéntes büntetés időmérőket kell biztosítani. Ezek az önkéntesek lehetnek hozzátartozók, játékosok, vizsgázott versenybírók, vagy bármilyen egyéb hivatalos személyek is. Az önkéntes versenybírókat a mérkőzésre kirendelt és vizsgázott versenybírók kell, hogy koordinálják, szükség esetén segítsék őket a munka hiánytalan, és lehető legmagasabb szintű ellátásában. A versenybírósnak minden mérkőzés előtt legalább 60 perccel teljes létszámban a versenybírói fülkében kell lennie. Minden versenybíró köteles a mérkőzésre érkezés előtt tájékozódni a bajnokság/szint sajátos szabályairól, előkészíteni a versenyszabályzatot, versenykiírást, hogy azok szükség esetén könnyen elérhetők legyenek.

Az egyik, ha nem a legfontosabb feladatok közé a papír alapú sajátkezű dokumentálás tartozik. A mérkőzésen egy esetleges rendszerleállás, vagy egy kérdéses szituáció későbbi tisztázása/javítása érdekében minden versenybírónak fel kell jegyeznie papíron a pozíciója szerint releváns eseményeket.

Releváns információ:

- Esemény táblaideje (vagy jegyzőkönyvi ideje)
 - *Táblaidejnek azt nevezzük, amit az eredményjelzőre tekintve látunk (20:00 → 00:00 játékrészenkéntként)*
 - *Jegyzőkönyvi időnek azt az időt nevezzük, amivel az események a jegyzőkönyvbe kerülnek (00:00 → 60:00)*
- Hazai/vendégcsapat
- Esemény (gól, kiállítás, időkérés, kapuscseré stb.)
- Eseményhez tartozó mezszám(ok) (büntetett játékos, gólszerző, gólpasszos(ok) mezszáma)
- Büntetés oka
- Büntetési tétel
- Ki- és belépő kapus mezszáma
- Időkérés

Jegyzőkönyvvezető

Rögzíti a jegyzőkönyveket egy online felületen, amelynek IVR (Integrált Versenyirányítási Rendszer) a neve. A nevezéseket az edzők/csapatvezetők a legtöbb bajnokságban a rendszeren keresztül adják le, amelyeket ellenőrizni szükséges. Legfontosabb ilyen ellenőrzési szempont a játékosok jogosultsága (Versenyengedély), sportorvosi engedélyük érvényessége, edzők licencének megfelelősége az adott bajnokságra. A jegyzőkönyvi adatok hiánytalan kitöltése is a jegyzőkönyvvezető feladata (számos adat automatikusan kitöltésre kerül, ezeket



ellenőrizni szükséges). A jegyzőkönyvvezető folyamatosan rögzíti és vezeti a jegyzőkönyvet a mérkőzés történései alapján, a lehető legrövidebb idő alatt pontosan dokumentálja azokat. Bizonyos bajnokságokban a bemondásért is a jegyzőkönyvvezető a felelős (ha nincs külön bemondó személy azon a szinten). Szükség esetén ő veszi fel az eseménynaplót az olyan rendkívüli eseményekről, amelyek a mérkőzés normál, zavartalan lefolyását akadályozzák, attól eltérnek (nagybüntetések, nevezéssel, engedélyekkel kapcsolatos problémák, későbbi mérkőzéskezdés stb.). Az eseménynaplóba csak hivatalos személy tehet feljegyzést (versenybíró, játékvezető). Sérülés esetén, amit az egészségügyi biztosítást végző személynek el kell látnia, a jegyzőkönyvvezető sérülésregisztert készít az esetről. Ez esetben a fel kell jegyeznie a táblaidőt, amikor a sérülés történt (amennyiben az észlelhető volt).

Időmérő

Mérkőzés előtt felméri a helyi időmérő rendszert és annak sajátosságait, leteszteli a kürtöt, a mikrofont, a zenét és azok hangerejét. Lehetőség szerint elindítja a mérkőzés előtti 60 perces visszaszámlálást, majd kürtöl a bemelegítés kezdetén és végén. Az időmérő rendszer típusától függően, amennyiben lehetséges, felviszi a csapatok játékosainak mezszámát és nevét a programba. A mérkőzés közben a lehető legpontosabban indítja és állítja meg az órát, megjeleníti az eredményt (amennyiben ez engedélyezett a bajnokságban), a szükséges kiállításokat. Az időmérő felelős a zenéért is a játékmegszakítások és szünetek alkalmával, amennyiben nincs külön személy delegálva erre a mérkőzésre, ebbe a pozícióba. A jégkorong játékidője (hacsak külön szabály nem tér el ettől) tiszta játékidő, tehát a játékmegszakítások folyamán az órának állnia kell.

Ellenőrzi az esetleges speciális zenéket (bemelegítő mix, bevonuló zene, gól zene), majd a bemelegítés kezdetéig szünet zenét tesz. A bemelegítés kezdetével bemelegítő zenére vált, majd a bemelegítés végeztével, a bevonulásig ismét szünet zenét választ. A játékmegszakítások alkalmával játékmegszakítás zenét indít, amely a játékot megállító sípszótól a következő korongbedobás elvégeztéig szól.

Fontos, hogy bemondások alatt nem indít zenét, vagy ezidőre megállítja azt, ahogy a kürt megszólalásakor is, illetve akkor is, amikor a jégen egészségügyi ellátásra szoruló játékos van vagy egy játékos egészségügyi ellátása folyik.

Büntetés időmérő, sorstatisztikus

A mérkőzés előtt vizet és papírtörülőt helyez ki büntetőpadjára. A bemelegítés és a mérkőzés kezdete előtt 5, a harmadkezdetek előtt 3 perccel szól a csapatoknak és a játékvezetőknek. A bemelegítés során a jegyzőkönyvvezetőtől kapott összeállítás alapján ellenőrzi a jégen lévő, bemelegítést végző játékosok mezszámát. (Pipálja azon játékosok mezszámát a papíron, akit a jégen lát. Amint megvan minden játékos, megszámlolja, hogy hány játékos van a jégen és az összeállításon, és amennyiben a két szám egyezik, jelzi ezt a jegyzőkönyvvezetőnek.) Ha eltérést észlel, azt jelzi a jegyzőkönyvvezetőnek, majd egyeztet a csapat edzőjével, hivatalos személyével vagy a csapatkapitánnyal. Ezután beszámol a jegyzőkönyvvezetőnek az elhangzottakról, aki szükség esetén módosítást hajt végre a csapat leadott nevezésében (vagy korrigáltatja a hibát a csapattal).



A harmadok kezdetekor a jegyzőkönyvvezető felé jelzi, hogy hányas mezszerű kapus van a pályán az ő csapatából, illetve felhívja a figyelmét egy esetleges kapuscserére alkalmával. A mérkőzés alatt folyamatosan vezeti a jégen lévő játékosok mezszerűjét (amennyiben szükséges a +/- statisztika az adott bajnokságban/mérkőzésen). Gól esetén megjelöli a felírt, jégen lévő játékosok mezszerűjét, majd növekvő számsorrendben, a góllövő és gólpasszos játékosok mezszerűjének a jegyzőkönyvvezetővel történő egyeztetése után, azok kihagyásával bediktálja, vagy leadja az MJSZ vagy IIHF +/- ticketen a jegyzőkönyvvezetőnek.

Folyamatosan nyomon követi a mérkőzés eseményeit, és kiállítás esetén (amennyiben az ő csapatából történik) a lehető legrövidebb idő alatt kinyitja a büntetőpad ajtaját az érkező játékos számára. A játékos(ok) mezszerűjét hangosan közli a versenybírói fülkében lévő kollégák felé, majd a büntetéssel kapcsolatos szükséges információkat, adatokat feljegyzi. A büntetőpad-felelős esetében kiemelten fontos, hogy minden a rendelkezésére álljon a jegyzeteiben, mert nem minden büntetés kerül fel az eredményjelzőre; ebben az esetben, pedig csak és kizárólag a jegyzeteiből tud tájékozódni, információt szerezni.

Az eredményjelzőn mért büntetés utolsó 10-15 másodpercében jelez a játékosnak, majd visszaszámlálást követően a játékost visszaengedi a játékba, amennyiben egyéb, ezt megakadályozó esemény nem történik a jégen (pl.: gólt szerez az ellenfél). Az eredményjelzőn nem jelzett büntetések esetén a büntetés letelte utáni első játékmegszakításkor engedi vissza a büntetett játékost/játékosokat. Ilyen esetben előzetesen tájékoztatja a játékost/játékosokat, hogy milyen táblaiddő utáni első játékmegszakításkor fogja visszaengedni őket.

Egyes bajnokságban a büntetés időmérők végzik a csapatszintű lövésstatisztika vezetését. Minden olyan lövést jegyezni kell a csapatnak, ami gólt eredményezett volna, ha a kapus nem lett volna a jégen (kapuvas, mellé/főlé lövés nem minősül kapuralövésnek).

Bemondó

Összeállítást vagy lövésstatisztikai dokumentumot kér a jegyzőkönyvvezetőtől, amivel a mérkőzés folyamán dolgozni fog. Mérkőzés előtt átolvassa a neveket, szükség esetén segítséget kér a csapattól egyes nevek kiejtése ügyében. A bemelegítést követően, a mérkőzés előtt (megadott időpontban) köszönti a nézőket, ismerteti a helyszínt, bajnokságot, mezszerűket és a csapatok játékosait, valamint a csapat edzőjét és másodedzőjét. A játékvezetőket jégre lépésükkor (vagy a megadott időpontban) mutatja be.

Mérkőzés közben az előírt formának megfelelően bemond minden szükséges eseményt.

Bemondási útmutatókat lásd: <https://www.jegkorongszovetseg.hu/doclib/index/67>

A legtöbb bajnokságban a bemondó vezeti az egyéni lövésstatisztikát. Minden olyan lövést jegyezni kell a csapatnak, ami gólt eredményezett volna, ha a kapus nem lett volna a jégen (kapuvas, mellé/főlé lövés nem minősül kapuralövésnek). Miközben a bemondó bemond, a lövések jegyzéséért a többi versenybíró a felelős.



**MAGYAR
JÉGKORONG
SZÖVETSÉG**

Telefon: +36 1 460 6863

Fax: +36 1 460 6864

H-1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3.

info@icehockey.hu

www.jegkorongszovetseg.hu

facebook.com/magyarjegkorong

Statisztikusok

Külön statisztikus személy általában csak válogatott eseményen van jelen, aki a pozíciója szerint végzi a szükséges statisztikai feladat ellátását a feladathoz szükséges dokumentumon vagy egy adott rendszerben.



Játékvezetői karjelzések

A versenybíró számára az egyik legfontosabb ismeretek közé tartoznak a játékvezetői karjelzések. Ez az, ami alapján tájékozódik a mérkőzés eseményeiről. Egy karjelzés nem felismerése vagy rossz értelmezése a mérkőzés kimenetelét befolyásoló hiba lehet.

Sok karjelzés van, de általánosságban kijelenthető az, hogy a karjelzések összhangban vannak a szabálytalanságkor elkövetett mozdulattal, így azok könnyen azonosíthatóak.

A karjelzések jelezhetnek büntetést vagy játékhelyzetet is. Büntetések esetén nagyon fontos tudni a büntetés minimális büntetési tételét is, mert a karjelzést bemutatva a játékvezető mindig a minimális büntetési tételt szabja ki. Ha ennél nagyobb büntetés kerül kiszabásra, azt a játékvezető vagy kiegészítő karjelzéssel jelzi a versenybírósnak felé, vagy a versenybírói fülkéhez korcsolyázva elmondja a kiszabott büntetést és annak tételét. Fontos, hogy a versenybírónak nemcsak a minimális büntetési tétellel kell tisztában lennie, hanem minden további, magasabb kiszabható büntetési tétellel is. Ha az adott büntetésnek nincsen olyan tétele, amit a játékvezető esetlegesen kiszab, akkor a játékmenet folytatása előtt ezt jeleznie kell (kürt megnyomásával) a játékvezetőnek. A játék csak ezután folytatódhat.

Nem minden büntetési tételnek van karjelzése, így van olyan, amikor a játékvezető egyenesen a versenybírói fülkéhez korcsolyázik, és szóban közli a kiszabott büntetést.

Minden büntetésnek van egy minimális és maximális kiszabható tétele (amely van, hogy azonos), amelyhez egy jegyzőkönyvi alak és egy angol rövidítés (és angol név) is tartozik.

Példa: /Gáncsolás / Tripping / TRIP / 2' / 5' / 5'+20' / PS (büntetőlövés)/

Játékvezetői karjelzések büntetési tételekkel, angol neveikkel és jegyzőkönyvi alakjukkal
lásd: <https://www.jegkorongszovetseg.hu/doclib/index/11>

Büntetési tételek, angol nevükkel, jegyzőkönyvi alakjukkal
lásd: <https://www.jegkorongszovetseg.hu/doclib/index/11>



Büntetések alapjai

A büntetéseket két nagy csoportba sorolhatjuk: az emberhátrányt okozó, tehát az eredményjelzőn mért, és az emberhátrányt nem okozó, tehát az eredményjelzőn nem mért büntetések.

Nagy mértékben a versenybíró segítségére van az eredményjelző, ugyanis ahány büntetés van az eredményjelzőn, annyival kevesebb játékosnak kell lennie a jégen az adott csapatból. Ezért elengedhetetlen a büntetések helyes felismerése, azok lehetséges büntetési tételeinek ismerete és megjelenítése az eredményjelzőn.

Többféle büntetéstípust különböztetünk meg. Mindegyiknek van egy percértéke és egy neve:

Kisbüntetés (2 perc)

- 2 perc emberhátrányt okoz a csapatnak, felkerül az eredményjelzőre (2') (4-5).
- Kapott góllal letelik.

Dupla kisbüntetés (2+2 perc)

- 4 perc emberhátrányt okoz a csapatnak, felkerül az eredményjelzőre (4') (4-5).
- Két különálló 2 percként kezeljük.
- Kapott góllal a rövidebb két perc telik le, amely következtében bizonyos esetben a büntetett játékos visszatérhet a jégre.

Nagybüntetés (5 perc)

- 5 perc emberhátrányt okoz a csapatnak, felkerül az eredményjelzőre (5') (4-5).
- Kapott góllal nem telik le.
- Egy (felnőtt) mérkőzésen belül az ugyanazon játékosra kiszabott második alkalommal Végleges Fegyelmi Büntetéssel is jár.

Nagybüntetés + automatikus Végleges Fegyelmi Büntetés (5+20 perc)

- 5 perc emberhátrányt okoz a csapatnak, felkerül az eredményjelzőre (5') (4-5).
- Egy helyettesítő játékos tölti le, és kapott góllal nem telik le.
- A büntetett játékosnak az öltözőbe kell mennie, és nem folytathatja az adott mérkőzést.
- Az esetet az MJSZ Fegyelmi Bizottsága vizsgálja, és szükség esetén eltávolítást szabnak ki.
- Az esetet a jegyzőkönyvvezetőnek a játékvezető elmondása alapján rögzítenie kell az eseménynaplóban.



Fegyelmi büntetés (10 perc)

- Nem okoz emberhátrányt a csapatnak.
- A büntetett játékos kiül a büntetőpadra.
- A 10 perc letelte utáni első játékmegszakításakor térhet vissza a játékba.

Végleges Fegyelmi Büntetés (20 perc)

- Lehet önálló, vagy a mérkőzés során második kiszabott 10 perces fegyelmi büntetés ugyanazon játékosra.
- Nem okoz emberhátrányt a csapatnak.
- A büntetett játékosnak az öltözőbe kell mennie, és nem folytathatja az adott mérkőzést.
- Az esetet az MJSZ Fegyelmi Bizottsága kivizsgálja, és szükség esetén eltiltást szabnak ki.
- Az esetet a jegyzőkönyvvezetőnek a játékvezető elmondása alapján rögzítenie kell az eseménynaplóban.

Büntetőlövés (PS)

- A jegyzőkönyvvezetőnek ezt is rögzítenie kell a jegyzőkönyvben.
- Büntetett játékos nem ül ki a büntetőpadra, de a büntetés PS-ként bekerül a jegyzőkönyvbe.
- A vétlen csapat büntetőlövést végez el.
 - Gól esetén azt rögzíteni kell a jegyzőkönyvben.



Speciális játékhelyzetek (büntetések)

Egyszerre kiszabott büntetések

A mérkőzés egésze alatt a cél mindig az, hogy a jégen a lehető legtöbb, a büntetőpadon pedig a lehető legkevesebb játékos legyen. Amikor csak lehetőségünk van, a büntetéseket leegyszerűsítjük, ezzel biztosítva a maximum játékoslétszámot a jégen és a minimum játékoslétszámot a büntetőpadon. Fontos megjegyezni, hogy az egyszerűsítés esetén is kiszabásra kerültek a büntetések, tehát a büntetett játékos nem maradhat a pályán. (Vagy a büntetőpadra ül ki, vagy az öltözőbe megy, a kiszabott büntetéstől függően.)

1. A6 2' – B16 2'

- Mindkét csapatból 1-1 játékosnak szabnak ki 2'-2' perc kisbüntetést.
- Mindkét játékos a büntetőpadra megy.
- A játék 5-5 ellen fog folytatódni.
- A büntetett játékosok a büntetésük letelte utáni első játékmegszakításkor térhetnek vissza a jégre.



2. A6 2' – B16 2'+2'

Van olyan helyzet, amikor a büntetett játékosnak bizonyos büntetését le tudjuk egyszerűsíteni (tehát nem kerül ki az eredményjelzőre, és így nem is okoz emberhátrányt), de van olyan is, amit nem tudunk leegyszerűsíteni (tehát kikerül az eredményjelzőre és emberhátrányt is okoz).

- „A” csapatból egy játékosnak 2' perc kisbüntetést szabnak ki.
- „B” csapatból egy játékosnak 2'+2' perc dupla kisbüntetést szabnak ki.
- Mindkét játékos a büntetőpadra megy.

Arra törekedve, hogy minél többen legyenek a jégen, a következőt tesszük:

- „A” játékos kisbüntetését (2') leegyszerűsítjük „B” játékos egyik kisbüntetésével (2').
→ A6 2' – B16 2'+2'
- „A” játékos büntetése nem kerül ki az eredményjelzőre, A csapat 5 mezőnyjátékosal játszik tovább.
- „B” játékos egyik kisbüntetése (2') kerül ki az eredményjelzőre, ezzel emberhátrányt okozva (5-4).
- „B” csapat egy helyettesítő játékost küld a büntetőpadra, ugyanis B16 játékos az eredményjelzőn mért kisbüntetés (2') leteltével nem tud visszatérni a jégre, hogy 5 mezőnyjátékos legyen a jégen, mivel van még egy, papíron mért kisbüntetése (2').
- Egy játékos egyszerre csak egy kisbüntetést tud tölteni.
- B16 játékos papíron mért kisbüntetése (2') a helyettesítő játékos által töltött, az eredményjelzőn mért büntetés leteltével tud elkezdődni (ami lehet gól is).



H-1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3.

facebook.com/magyarjegkorong



5. A6 5' – B16 5'

- Mindkét csapatból 1-1 játékos nagybüntetést kap (5').
- Mindkét játékos a büntetőpadra megy.

Arra törekedve, hogy minél többen legyenek a jégen, és minél kevesebben a büntetőpadon, a következőt tesszük:

- Mindkét játékos valamennyi büntetését leegyszerűsítjük az alábbiak szerint:
➔ ~~A6 5' – B16 5'~~
- Helyettesítő játékosra nincs szükség, mert nem kerül büntetés az eredményjelzőre.
- A játék 5-5 ellen folytatódik.
- A büntetett játékosok a büntetésük letelte utáni első játékmegszakításnál térhetnek vissza.

6. A6 5'+20' – B16 5'+20'

- Mindkét csapatból 1-1 játékos nagybüntetést + automatikus végleges fegyelmi büntetést kap (5'+20').
- Mindkét játékos az öltözőbe megy.

Arra törekedve, hogy minél többen legyenek a jégen, és minél kevesebben a büntetőpadon, a következőt tesszük:

- Mindkét játékos valamennyi büntetését leegyszerűsítjük az alábbiak szerint:
➔ ~~A6 5'+20' – B16 5'+20'~~
- Helyettesítő játékosra nincs szükség, mert nem kerül büntetés az eredményjelzőre.
- A játék 5-5 ellen folytatódik.
- A büntetett játékosok nem folytathatják a mérkőzést.
- Az esetet rögzíteni kell az eseménynaplóban, amelyet az MJSZ Fegyelmi Bizottsága kivizsgál.



7. A6 5' – B16 5'+20'

- „A” játékos nagybüntetést (5') kap.
- „B” játékos nagybüntetés + automatikus végleges fegyelmi büntetést (5'+20') kap.
- „A” játékos a büntetőpadra, „B” játékos az öltözőbe megy.

Arra törekedve, hogy minél többen legyenek a jégen, és minél kevesebben a büntetőpadon, a következőt tesszük:

- A két nagybüntetést (5') leegyszerűsítjük egymással
➔ ~~A6 5' – B16 5'~~ +20'
- Nem kerül büntetés az eredményjelzőre.
- Helyettesítő játékosra nincs szükség, mert nem kerül büntetés az eredményjelzőre.
- A játék 5-5 ellen folytatódik.
- „A” játékos a büntetése letelte utáni első játékmegszakításkor térhet vissza a jégre.
- „B” játékos nem folytathatja a mérkőzést.
- Az esetet rögzíteni kell az eseménynaplóban, amelyet az MJSZ Fegyelmi Bizottsága kivizsgál (B16 játékos büntetését).



Speciális játékhelyzetek (büntetések, gólok)

Ebben a fejezetben a kiszabott büntetések és gólok kapcsolatának alapvetései találhatók. Emberhátrányt okozó büntetés esetén az ellenfél által szerzett gól mindig a legrövidebb kisbüntetés végét jelenti. Sok esetben ez a büntetett játékos játékba visszatérésével (kiegészüléssel) jár, de bizonyos esetekben a büntetett játékos a büntetőpadon marad, és a fennmaradó büntetését/büntetéseit tölti tovább a szerzett gólt követően.

1. A8 2' 5:00

5:25 B20 gól

- A szerzett góllal A8 játékos kisbüntetése (2') letelik.
- „A” csapat kiegészül a góllal.

2. A8 2' 5:00

A9 2' 5:30

5:45 B20 gól

- A szerzett góllal A8 játékos kisbüntetése (2') telik le, mivel az a legrövidebb emberhátrányt okozó büntetés.
- A játék 4-5 ellen folytatódik a gólt követően.

3. A8 2' 5:00

A9 2' 5:30 B10 2'

5:45 B20 gól

- A8 játékos kisbüntetése (2') telik le a góllal, mivel az ő büntetése a legrövidebb, és csak az ő büntetése van az eredményjelzőn, tehát ez a büntetés okoz egyedül emberhátrányt.
- „A” csapat kiegészül a góllal.



4. A8 2'	5:00	B10 2'
A9 2'	5:30	
	5:45	B20 gól

- A9 játékos kisbüntetése (2') telik le a góllal, mivel az ő büntetése a legrövidebb az eredményjelzőn, csak ez a büntetés okozott emberhátrányt.
- „A” csapat kiegészül a góllal.

5. A8 2'	5:00	B10 2'
A9 2'	5:30	
A10 2'	5:35	
	5:45	B20 gól

- A9 játékos kisbüntetése (2') telik le a góllal, mivel az ő büntetése a legrövidebb az eredményjelzőn.
- A játék 4-5 ellen folytatódik a gólt követően (A10 játékos folytatja a büntetése letöltését).

6. A8 2'	5:00	B10 2'
	5:30	B20 gól

- Mindkét büntetett játékos a büntetőpadon marad, mivel a büntetésük nincs az eredményjelzőn, nem okoznak emberhátrányt.
- A játék 5-5-ben folytatódik a gólt követően is.

7. A8 2'	5:00	
	5:15	B10 2'
	5:30	B20 gól

- Mindkét büntetett játékos a büntetőpadon marad.
- A játék 4-4-ben folytatódik a gólt követően is.
- Egyik büntetés sem telik le a góllal, mert egyik csapatnak sem volt emberelőnye/emberhátránya.



8. A8 2'+2' 5:00
5:30 B10 gól

- A8 játékos első kisbüntetése (2') telik le a góllal, mivel az a legrövidebb büntetés az eredményjelzőn.
- (3:30 van hátra az egész büntetésből; 1:30 az első kisbüntetésből (2'), 2:00 a második kibüntetésből (2'), ami még nem kezdődött el.)
- A8 játékos a hátralévő 2 perc letöltését folytatja a büntetőpadon a gólt követően.
- A játék 4-5-ben folytatódik a gólt követően is.

9. A8 2'+2' 5:00
A9 2' 5:15
5:30 B10 gól

- A8 játékos első kisbüntetése (2') telik le a góllal, mivel az a legrövidebb büntetés az eredményjelzőn.
- (A8: 3:30 van hátra az egész büntetésből, 1:30 az első kisbüntetésből (2'), 2:00 a második kibüntetésből (2'), ami még nem kezdődött el.)
- (A9: 1:45 van hátra a kisbüntetéséből (2').)
- A8 játékos a hátralévő 2 perc, A9 játékos a fennmaradó 1:45 büntetésének letöltését folytatja a büntetőpadon a gólt követően.

10. A8 2' 5:00
A9 2'+2' 5:15
5:30 B10 gól

- A8 játékos kisbüntetése (2') telik le a góllal, mivel az a legrövidebb büntetés az eredményjelzőn.
- (A8: 1:30 van hátra a büntetésből.)
- (A9: 3:45 van hátra az egész büntetésből, 1:45 van hátra az első kisbüntetéséből (2'), 2:00 van hátra a második kibüntetésből, mivel az még el sem kezdődött.)



Késleltetett büntetések és gól

Késleltetett büntetésnek azt nevezzük, amikor a játékmenet közben a szabálytalanság megtörténik „A” csapat által, de a játék mindaddig folytatódik, amíg a korongot „B” csapat birtokolja. Ekkor a játékvezető a kiállítást feltett kézzel jelzi mindaddig, amíg „A” csapat birtokba nem veszi a korongot.

1. A8 2' (késleltetett) 5:00 után

5:30 B10 gól

- A gól miatt a késleltetett kisbüntetés (2') nem kerül kiszabásra, de a jegyzőkönyvbe bekerül.
- A játék 5-5 ellen folytatódik a gólt követően.

2. A8 2' 5:00

A9 2' (késleltetett) 5:30 után

5:45 B10 gól

- A8 kisbüntetése (2') a góllal letelik.
- A9 késleltetett kisbüntetése kiszabásra kerül.
- A játékosok „helyet cserélnek”.
- Azért A8 kisbüntetése telik le, mert az a legrövidebb kisbüntetés, ami letelhet góllal.

3. A8 2' 5:00

5:15 B10 2'

A9 2' (késleltetett) 5:30 után

5:45 B20 gól

- A9 késleltetett kisbüntetése (2') telik le a góllal.
- Azért, mert a játék a gól pillanatában 4-4 ellen folyt, nem volt senkinek emberelőnye/emberhátránya.



4. A7 2'	5:00	
	5:15	B10 2'
A8 2'	5:30	
A9 2' (késleltetett)	5:45 után	
	6:00	B20 gól

- A7 kisbüntetése (2') telik le a góllal, mivel az a legrövidebb emberhátrányt okozó kisbüntetés, ami letelhet góllal.
- A9 kisbüntetése (2') kiszabásra kerül.
- A játék 3-4 ellen folytatódik a gólt követően is.

Halasztott büntetések és gól

Halasztott büntetésnek azt nevezzük, amikor kettőnél több játékosra szabnak ki emberhátrányt okozó büntetést ugyanabból a csapatból. A jégen lévő játékosok létszáma nem csökkenhet 3 alá, tehát egyszerre csak két játékos büntetésének mérése lehetséges abban az esetben, ha az emberhátrányt okoz(na).

A7 2'	5:00	
A8 2'	5:15	B10 2'
A9 2'	5:30	

- **Ebben a szituációban nem beszélünk halasztott büntetésről, mert:**
- A7 játékos kibüntetése (2') 5:00-kor felkerül az eredményjelzőre, a játék 4-5 ellen folytatódik.
- A8 és B10 játékosok kisbüntetése (2') nem kerül fel az eredményjelzőre, mert egyszerre kiszabott büntetés. A játék továbbra is 4-5 ellen folytatódik.
 - A két játékos a büntetőpadra megy, és a büntetésük letelte utáni első játékmegszakításnál térnek vissza (7:15 utáni első játékmegszakítás).
- A9 játékos kisbüntetése (2') 5:30-kor felkerül az eredményjelzőre, a játék 3-5 ellen folytatódik.



1. A7 2'	5:00
A8 2'	5:15
A9 2'	5:30

- A7 játékos kisbüntetése (2') 5:00-kor felkerül az eredményjelzőre, a játék 4-5 ellen folytatódik.
- A8 játékos kisbüntetése (2') 5:15-kor felkerül az eredményjelzőre, a játék 3-5 ellen folytatódik.
- A9 játékos kisbüntetése (2') 5:30-kor nem tud felkerülni az eredményjelzőre és elkezdődni, mert a játék már 3-5 ellen folyik, és két emberhátrányt okozó büntetés mérése már folyamatban van.

- A7 játékos kisbüntetése (2') 7:00-kor telik le, de NEM térhet vissza ekkor a jégre, mert ekkor indul el A9 büntetése, tehát a játék marad 3-5 ellen.

- Ha 7:00 és 7:15 között van játékmegszakítás, akkor A7 játékos vissza kell engedni.
- A8 játékos kisbüntetése (2') 7:15-kor telik le, amelyet követően a játék 4-5 ellen fog folytatódni, tehát egy játékost vissza kell engedni. Ha A7 játékos ekkor még a büntetőpadon van, akkor őt kell visszaengedni, azonban, ha korábbi játékmegszakítás alkalmával már visszaengedésre került, akkor 7:15-kor a büntetett, A8 játékost kell visszaengedni.

- Ha 7:15 és 9:00-között van játékmegszakítás, akkor A8 játékost vissza kell engedni (amennyiben a büntetőpadon van még ekkor).

- A9 játékos büntetése 7:00-kor tudott elkezdődni, így 9:00-kor fog letelni, amelyet követően a játék 5-5 ellen fog folytatódni, tehát egy játékost vissza kell engedni. Ha A8 játékos ekkor még a büntetőpadon van, akkor őt kell visszaengedni (A9 játékost pedig a következő játékmegszakításkor), azonban, ha korábbi játékmegszakítás alkalmával már visszaengedésre került, akkor 9:00-kor a büntetett, A9 játékost kell visszaengedni.



2. A7 2'	5:00	
A8 2'	5:15	
A9 2'	5:30	
	5:45	B10 gól

- A7 játékos kisbüntetése (2') 5:00-kor felkerül az eredményjelzőre, a játék 4-5 ellen folytatódik.
- A8 játékos kisbüntetése (2') 5:15-kor felkerül az eredményjelzőre, a játék 3-5 ellen folytatódik.
- A9 játékos kisbüntetése (2') 5:30-kor nem tud felkerülni az eredményjelzőre és elkezdődni, mert a játék már 3-5 ellen folyik, és két emberhátrányt okozó büntetés mérése már folyamatban van.
- Az 5:45-kor született góllal A7 játékos kisbüntetése (2') telik le és tér vissza a jégre.
- Ugyanekkor A9 játékos függőben lévő kisbüntetése (2') felkerül az eredményjelzőre és elkezdődik a mérése.
- A játék a gólt követően is 3-5 ellen folytatódik.
- Ezután minden játékos a saját büntetésének leteltékor tér vissza a játékba.



Büntetés szituációk, amelyben az edző/csapat választhat

Bizonyos esetekben, amikor büntetéseket egyszerűsítünk, fennállhat az a helyzet, hogy két megoldás is tartozik az adott szituáció megoldásához. Ilyenkor a versenybíró a „minél többen a jégen, minél kevesebben a büntetőpadon” elvet alkalmazva az „alapesetet” alkalmazza, hacsak az edző/csapat nem kéri, hogy a másik variáció szerint kerüljenek fel a büntetések az eredményjelzőre. Az ilyen típusú helyzetekben az edző/csapat a mérkőzés egésze alatt választhat.

1. A8 2'	11:00	B10 2'
<u>A9 2'+2'</u>	<u>11:00</u>	

- **Alap esetben** A8 játékos kisbüntetése (2') kerül leegyszerűsítésre B10 kisbüntetésével (2').
 - Ez a két büntetés nem okoz emberhátrányt, az eredményjelzőre A9 játékos dupla kibüntetése (2'+2') kerül, a játék 4-5 ellen folytatódik 4 percre, helyettesítő játékos nem ül a büntetőpadon.
- **Ha az edző** a másik variációt választja, akkor:
- B10 játékos kibüntetése (2') A9 játékos egyik kisbüntetésével (2') kerül leegyszerűsítésre.
- Ebben az esetben a játék 3-5 ellen folytatódik 2 percre.
- A8 és A9 játékos egy-egy kisbüntetése (2') kerül fel az eredményjelzőre.
- A9 játékos mellé egy helyettesítő játékos érkezik, aki a kiírt kisbüntetés (2') letelte után visszatér a játékba, mert A9 játékos második kibüntetése (2') ekkor fog csak elkezdődni, így ő még nem térhet vissza a játékba.
- B10 játékos a kisbüntetése, A9 pedig a második kibüntetése (2') letelte utáni első játékmegszakításnál térhet vissza a jégre.



Mérkőzés utolsó 5 percére vonatkozó speciális szabályok

A mérkőzés utolsó 5 percében speciális szabályok vonatkoznak a büntetésekre egyes játékhelyzetekben/játéksituációkban. Ennek oka az, hogy ezen szabályok alkalmazása biztosítja a két csapat játékosaira kiszabott valamennyi büntetés közötti különbségből fakadó előny/hátrány biztosítását.

1. A8 2' 59:10 B10 5'+20'

- A8 játékos a büntetőpadra megy letölteni a kisbüntetését (2').
- B10 játékos az öltözőbe megy, mivel végleges fegyelmi büntetést kapott.
 - Helyette egy helyettesítő játékos ül a büntetőpadra.
- B csapat nagybüntetéséből (5') kivonjuk A csapat kibüntetését (2').
 - 3 perc büntetés kerül ki B csapathoz (melyet a helyettesítő játékos tölt).
- A játék 5-4 ellen folytatódik.
- A8 játékos a büntetése letelte utáni első játékmegszakításnál térhet vissza a játékba.
- Ha az emberelőnyben A csapat gólt szerez, B csapat nem egészül ki, mert a kiírt 3 perces büntetés nagybüntetésből (5') született, amely kapott góllal nem telik le.

2. A8 2'+2' 59:10 B10 5'+20'

- A8 játékos a büntetőpadra megy letölteni a dupla kisbüntetését (2'+2').
- B10 játékos az öltözőbe megy, mivel végleges fegyelmi büntetést kapott.
 - Helyette egy helyettesítő játékos ül a büntetőpadra.
- B csapat nagybüntetéséből (5') kivonjuk A csapat dupla kibüntetését (2'+2').
 - 1 perc büntetés kerül ki B csapathoz (melyet a helyettesítő játékos tölt).
- A játék 5-4 ellen folytatódik.
- A8 játékos a büntetése letelte utáni első játékmegszakításnál térhet vissza a játékba.
- Ha az emberelőnyben A csapat gólt szerez, B csapat nem egészül ki, mert a kiírt 1 perces büntetés nagybüntetésből (5') született, amely kapott góllal nem telik le.



3. A8 2'+2'+2' 59:10 B10 5'+20'

- A8 játékos a büntetőpadra megy letölteni a kisbüntetéseit (3x2').
- B10 játékos az öltözőbe megy, mivel végleges fegyelmi büntetést kapott.
- A csapat kisbüntetéseiből (6') kivonjuk B csapat nagybüntetését (5').
 - 1 perc büntetés kerül ki A csapathoz (amelyet a helyettesítő játékos tölt), mert az egy perc letelte után valakinek vissza kell jönnie a jégre, de az A8 játékos nem lehet, mivel vannak még további büntetése.
- B csapatnak nem kell helyettesítő játékost küldenie a büntetőpadra, mivel az a büntetés nem okoz emberhátrányt, nem kell visszaengedni senkit a játékba.
 - „Minél többen a jégen, minél kevesebben a büntetőpadon” elv.
- A játék 4-5 ellen folytatódik.
- A8 játékos az összes büntetése letelte utáni első játékmegszakításnál térhet vissza a játékba.
- Ha az emberelőnyben B csapat gólt szerez, A csapat kiegészül, mert a kiírt 1 perces büntetés kisbüntetésből (2') született, amely kapott góllal letelik.



Kispályás mérkőzések

A Magyar Jégkorong Szövetség kispályás bajnokságokat is indít bizonyos korosztályokban és kategóriákban, amely több szempontból is eltér a megszokott, nagypályás mérkőzésektől.

A kispályás mérkőzéseknek is két típusát tudjuk megkülönböztetni: nagypályán keresztbe játszott kispályás mérkőzés, vagy kispályán, teljes jégfelületen játszott kispályás mérkőzés. Minden kispályás mérkőzésen 1 fő jegyzőkönyvvezető és 1 fő időmérő dolgozik (2 fő jegyzőkönyvvezető és 1 fő időmérő, ha nagypályán, keresztbe zajlik egyszerre a két mérkőzés).

A kispályás mérkőzések sok szempontból eltérnek a nagypályásoktól, amelyek a kispályás versenyszabályzatban/versenykiírásokban találhatók meg.

Néhány példa:

- Játékidő (rövidebb)
- Játékosok létszáma (3-3)
- Percenkénti sorcsere
- Kisbüntetés
 - A büntetett játékos a jégen marad és befejezi az adott cserét.
 - A következő cserébe eggyel kevesebb játékos megy a pályára.
 - A büntetések itt is egyszerűsíthetők, tehát ha „A” és „B” csapat is egy-egy kisbüntetést kap ugyanabban a cserében, akkor a következő cserében a csapatok továbbra is 3-3 ellen, teljes létszámban fognak játszani.
 - A jégen lévő játékosok száma nem csökkenhet 2 alá, tehát, ha egy cserében egy csapatra 2 kisbüntetést szabnak ki, akkor a következő 2 cserében lesz a csapat emberhátrányban, tehát 2-3 ellen fog folyni a játék.
 - Felhalmozódott büntetések esetében a csapat addig játszik eggyel kevesebb játékosal, amíg a csapatra kiszabott büntetések el nem fogynak.
 - Ha az emberhátrányban lévő csapat gólt kap, akkor is emberhátrányban maradnak, mert a büntetések (emberhátrány) nem telik le góllal.
- Nagybüntetés
 - A büntetett játékos azonnal elhagyja a játékot és az öltözőbe megy.
 - A csapata az ezt követő 3 cserében eggyel kevesebb játékost küld a jégre.
 - Ha az emberhátrányban lévő csapat gólt kap, akkor is emberhátrányban maradnak, mert a büntetések (emberhátrány) nem telik le góllal.
- Az a játékos, akire egy mérkőzés alatt három alkalommal szabnak ki kisbüntetést, kizárásra kerül a mérkőzésről. Amennyiben egy játékos egy torna során legalább két mérkőzésről kizárásra kerül (akár az „összegyűjtött” kisbüntetések, akár a



nagybüntetések, akár ezek kombinációja miatt), úgy a torna további mérkőzéseire már nem nevezhető, továbbá az eset az MJSZ fegyelmi bizottsága kivizsgálja.

- Minden olyan büntetésért cserébe, amelyet az utolsó cserében már nem lehetséges letölteni, a másik csapat egy büntetőlövést végezhet.
- A fennmaradó büntetések számát a büntetőpárbaj megkezdése előtt egyszerűsíteni kell, amennyiben lehetséges (A csapat: 2 , B csapat: 1 ,akkor A csapat lő csak egyet).