NEMZETKÖZI JÉGKORONG SZÖVETSÉG

IIHF HIVATALOS SZABÁLYKÖNYV

MAGYAR NYELVŰ KIADÁS - MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG

2021/22

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

ELŐSZÓ

Bárhol is játsszák a jégkorongot, a játék célja ugyanaz - bejuttatni a korongot az ellenfél kapujába, azonban a jégkorongot világszerte kisebb-nagyobb mértékben eltérő módon játsszák. Éppen emiatt fontos a játékszabályok rögzítése, és az, hogy a szabályokat mindig, mindenhol, minden korosztályban betartsák, hogy a játékot mindenki egyformán élvezhesse.

MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG

A jégkorong gyorsasága az egyik olyan tulajdonsága, ami annyira izgalmassá teszi, de az ügyességet és izgalmat egyensúlyban kell tartani a fair játékkal és kölcsönös tisztelettel.

Ezért fontos, hogy világosan elkülönítsük a játék egyes elemeinek célját, és ezeket tisztelettel alkalmazzuk. Ezeket már egészen kicsi korban hangsúlyosan lehet tanítani, vagy bármikor, ha valaki érdeklődni kezd a jégkorong iránt. Éppen ezért a jégkorongozók fejlesztése a szülőkkel és az edzőkkel kezdődik, azokkal az emberekkel, akik a legnagyobb befolyással bírnak arra, hogy egy idős vagy fiatal embert rávezessenek arra, hogy helyesen és a szabályoknak megfelelően játsszon.

Az IIHF bajnoki programja 81 nemzeti tagszövetséget, öt kor- és nemi kategóriát, valamint 30 nemzetközi jégkorongtornát foglal magában, beleértve a téli olimpiai játékokat is.

A program kiterjedtségét a szabálykönyv is tükrözi. A cél az, hogy mindenki számára egy olyan szabályrendszert biztosítsunk, amelyből kiindulva dolgozhat, igazságos és kiegyenlített játékszínvonalat kíván megteremteni. Ez egy eszköz arra, hogy a játék "nyelve" közös maradjon, függetlenül attól, hogy hol játsszák.

NEMZETKÖZI JÉGKORONG SZÖVETSÉG

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

ÁLTALÁNOS ADATOK

SZERZŐI JOGOK

Minden jog fenntartva. A kiadvány bármely részének felhasználása, sokszorosítása, bármilyen formában vagy bármilyen módon történő továbbítása, (elektronikus, mechanikus, fénymásolás, rögzítés vagy más módon történő sokszorosítása) illetve adatbázis rendszerben történő tárolása a Nemzetközi Jégkorong Szövetség előzetes írásbeli hozzájárulása nélkül a szerzői jog megsértésének minősül. E kiadvány szkennelése, feltöltése és interneten vagy bármely más módon történő terjesztése tilos.

MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG

HIVATALOS NYELV

Az IIHF a szabálykönyvet angol nyelven adja ki. Nemzeti nyelvekre történő fordítását általában az illetékes nemzeti szövetségek végzik. Amennyiben valamiféle eltérés tapasztalható, az angol nyelvű szöveg a mérvadó.

FORDÍTÁSOK

A nemzeti szövetségek, amelyek az IIHF szabálykönyvét hasonló formátumban lefordítják, lehetőség szerint küldjenek egy példányt az IIHF-nek (a borítón egyértelműen feltüntetve, hogy ez az adott nemzeti szövetség hivatalos fordítása, hogy az IIHF weboldalán mások számára is elérhetővé tehessük.

TÁJÉKOZÓDÁS A SZABÁLYKÖNYVBEN

Lásd még: Belső tartalomra hivatkozás

Bővebben: Külső dokumentumra hivatkozás

KÉRDÉS VAGY MEGJEGYZÉS ESETÉN

Amennyiben kérdése, megjegyzése vagy ötlete lenne a szabálykönyvvel kapcsolatban, kérjük, ezen a címen keressen minket: rulebook@iihfoffice.com.

A magyar kiadással kapcsolatos kérdéseket, megjegyzéseket és észrevételeket a referee@icehockey.hu címre várjuk.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Elfogadva: 2021 június 5, IIHF Éves kongresszusa, Riga, Lettország
Verzió: 1.0 2021 június

Magyar fordítás: Magyar Jégkorong Szövetség
Szakmai lektor: Gebei Péter
Magyar kiadás: ©2021 Magyar Jégkorong Szövetség

ÉRTÉKEINK

SZOLIDARITÁS

A szabályok a játék megértésének alapját képezik, és a játékos, az edző vagy a szövetség számára a legfontosabb eszköz a készségek magyarázatához és fejlesztéséhez. A szabálykönyv egy közös nyelvként, egyfajta szabványos kommunikációs eszközként is felfogható, amelyet segít, hogy a sportot a lehető legigazságosabban űzzük.

ÉRTÉKEINK

TISZTESSÉG

A jégkorong csapatsport. Nem számít, hogy egy játékos egymaga mennyire jó, a csapattársai elengedhetetlenek a csapat sikeréhez. Ez az, ami a jégkorongot olyan különlegessé teszi. A szükséges fizikai képességek mellett olyan értékeket fejleszt, mint az önzetlenség, csapatjáték, jellem, kitartás, elkötelezettség, vezetés és tisztelet. A jégkorong szabályai magának a sportágnak a tiszteletben tartásával kezdődnek. Ez azt is jelenti, hogy a doppingra és a mérkőzések manipulálására vonatkozó összes szabályt szigorúan kell venni. Emellett tisztelni kell az edzőket és a játékvezetőket, és a jégen be kell tartani a viselkedési normákat.

ÉRTÉKEINK

ÜGYESSÉG

A jégkorong a leggyorsabb és legizgalmasabb csapatsport, mivel lényegében két sportág - a korcsolyázás és hoki - kombinációja. A korcsolyázás önmagában is összetett képesség, noha igen élvezetes, de a jégkorongozáshoz szükséges képességek elsajátításához még több odaadás és gyakorlás szükséges.

A korcsolyázás erőt, egyensúlyt és állóképességet igényel. Amint egy játékos elsajátítja a képességet, hogy hátrafelé és előrefelé korcsolyázzon, gyorsan forduljon és megálljon, megkerüljön egy játékost vagy elkerülje a testcseleket, akkor válik a játék igazán élvezetessé.

A jégkorong három alapvető készségből áll - ütőkezelés, passzolás és lövés. Az ütőkezeléshez kiváló szem-kéz koordinációra van szükség, csakúgy mint a korongot a megfelelő pillanatban fölemelni és kicselezni az ellenfelet. A passzolás térlátást, időzítést és előrelátást igényel. A lövéshez gyakorlás, erő és technika szükséges.

A jégkorongot az teszi olyan különlegessé és kihívássá, hogy a játékosnak meg kell tanulnia kombinálni ezt a három alapvető készséget a korcsolyázótudással. Ez lényegében két sportág, nem egy, de a kettő együtt mégis utánozhatatlan élményt nyújt.

ÉRTÉKEINK

SZENVEDÉLY

A jégkorong iránti szenvedély mindenkiben él - a játékosokban, edzőkben, szülőkben, a hivatalos személyekben, szurkolókban és önkéntesekben. A jégkorong nem létezhet e szenvedély nélkül. Ez egy szikra, egy olyan szikra, amely abban a pillanatban lángra lobbanhat, amikor valaki először veszi kézbe az ütőt, és először lép jégre. Bármikor is jön el ez a pillanat, akár gyermek vagy felnőtt vagy, egy életre részünk marad.

ÉRTÉKEINK

FEGYELEM ÉS TISZTELET

Mindenki szeretne nyerni, de a mindenáron győzni akarás a játék iránti tisztelet hiányát mutathatja. A tiszteletnek semmi köze a koronghoz vagy az ellenfél kapujához. Ez az emberségről, arról szól, hogy mindenki biztonságos és élvezetes módon játszhasson, függetlenül a képzettségi szintjétől, méretétől, formájától, hovatartozásától, nemétől, szexuális irányultságától vagy meggyőződésétől. Arról szól, hogy minden színű és vallású, minden országból és bármilyen háttérrel rendelkező embert bátorítsunk. Arról szól, hogy bevonjuk, ne pedig kizárjuk, hogy biztassuk, ne pedig becsméreljük. A jégkorong a csapatmunka és a lehetőségek ünnepe, valamint a kihívásokkal való közös szembenézés. Ez a kötelessége mindenkinek, aki játszik - maradjon a játék biztonságos és tisztességes!

ÉRTÉKEINK

A JÁTÉK ALAPVETÉSEI

A játékvezetők (vezetőbírók és vonalbírók) nélkül nem lehet mérkőzést játszani, és a játék minden szintjén minden játékos, edző, szülő és egyesület tiszteletét bírniuk kell. A jégkorong szeretete és a jégkorongozás iránti vágy a játékot felügyelő játékvezetők iránt tanúsított tisztelettel kezdődik.

Évekig fejlesztették képességeiket, közte azt is, hogy ugyanolyan jó korcsolyázók legyenek, mint a játékosok; de emellett számos dolgot kellett tökéletesíteniük - ilyen a gyors mozgás és kitérés képessége, hogy ne akadályozzák a játékmenetet, vagy a játékhelyzetek figyelemmel kísérésének és átlátásának képessége miközben nagy sebességgel mozognak mindenféle irányokba, vagy hogy stresszhelyzetben is egy pillanat alatt megfelelően tudják alkalmazni a szabálykönyvet.

Noha a játék eme tiszteletéért a fő felelősség a játékosokat terheli, a játék biztonsága és sikere szempontjából létfontosságú, hogy az edzők, szülők, szövetségek, egyesületek és ligák, amelyek felügyelete alatt a játékot játsszák, is kivegyék ebből a részüket. A mérkőzésen a végeredmény dönti el, hogy ki nyei és ki veszít, de a fair play szelleme ennél is fontosabb, mivel ez teszi lehetővé a játék sikerét, növekedését és fejlődését, mind azokban az országokban, ahol a jégkorong a kultúra szerves része, mind pedig azokban, ahol a jégkorong egy újonnan kialakuló, fokozatosan meggyökeresedő sportág.

ÉRTÉKEINK

A JÓ JÁTÉK ÉRDEKÉBEN

A jégkorongot szeretni annyit tesz, mint értékelni, és értékelni annyit tesz, mint tisztelni. A jégkorong egy olyan játék, amely a sebességre és az ügyességre épül; olyan elemekre, amelyek világszerte vonzóvá teszik az emberek számára, de amelyek nem megfelelően folytatott játék esetén veszélyt jelentenek.

A játék sikere attól függ, hogy minden szinten tisztességesen játsszák-e. Ez azt jelenti, hogy be kell tartani a játékszabályokat, hallgatni kell az edzőkre, és tiszteletben kell tartani a vezetőbírók és vonalbírók tisztségét - a játék érdekében!

PREAMBULUM

A JÁTÉKOSOK NEME

Az IIHF eseményeken a transznemű játékosok részvételét az IIHF Transznemű játékosok irányelvei szabályozzák. Férfi játékosok nem vehetnek részt női mérkőzésen, női játékosok pedig nem vehetnek részt férfi mérkőzéseken.

JÁTÉKOSOK JOGOSULTSÁGA / ÉLETKOR

Minden IIHF eseményen érvényes minimális életkori követelmény a játékosok jogosultságához. A korosztály-specifikus versenyeken, nevezetesen az U18-as és U20-as versenyeken a játékosok életkorára minimum és maximum korhatár is érvényes. Csak azok a játékosok vehetnek részt az adott IIHF -eseményen, akik megfelelnek az adott esemény minimum és/ vagy maximum életkori követelményeknek.

- **Bővebben erről az IIHF Alapszabálya rendelkezik.**

ILLETÉKES SZERVEK ÉS FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

"Illetékes szervek" alatt itt kifejezetten az IIHF fegyelmi bizottságát értjük, amely az IIHF Alapszabálya, az IIHF Fegyelmi szabályzata és más vonatkozó szabályok és előírások szerint hatáskörrel rendelkezik jelen játékszabályok alkalmazására az adott ügyben.
Az illetékes szervek felülvizsgálnak minden olyan esetet, amelyet végleges fegyelmi büntetéssel vagy végleges kiállítással szankcionálnak. Ezen túlmenően az illetékes szervek jogosultak a játékosok, edzők és a csapat stábja által elkövetett minden olyan cselekményt felülvizsgálni, amely jelen játékszabályok megsértésével járhatott.

- **Bővebben erről az IIHF Fegyelmi szabályzata rendelkezik.**

DOPPING

Az IIHF tagság együtt jár a Nemzetközi doppingellenes szabályzat elfogadásával, és megköveteli, hogy a tagszövetségek irányelvei, szabályai és programjai megfeleljenek az IIHF Doppingellenes szabályzatának, az IIHF fegyelmi szabályzatának és a Nemzetközi doppingellenes szabályzatnak.

- **Bővebben erről az IIHF Doppingellenes szabályzata és Fegyelmi szabályzata rendelkezik.**

© International Ice Hockey Federation

ELŐSZÓ 2
ÁLTALÁNOS ADATOK 3
Szerzői jogok 3
Hivatalos nyelv 3
Fordítások 3
Tájékozódás a szabálykönyvben 3
Kérdés vagy megjegyzés esetén 3
PREAMBULUM 11
A játékosok neme 11
Játékosok jogosultsága / életkor 11
illetékes szervek és fegyelmi intézkedések 11
Dopping 11

1. FEJEZET – PÁLYA 30

1. SZABÁLY – JÉGPÁLYA 31
1.1 Jégpálya 31
1.2 A jégpálya szabványos méretei 31
1.3. Palánkok és védőüveg 31
1.4. Védőháló 32
1.5. Vonalak 33
1.6. A jégfelület felosztása 33
1.7 Kapuelőtér / játékvezetői előtér 34
1.8 Kapus mozgástere – Trapéz 34
1.9 Bedobókörök és bedobópontok 34
1.10 Jégtisztítás 35
2. SZABÁLY – KAPU ÉS HÁLÓ 35
2.1 Kapu 35
2.2 Háló 36
3. SZABÁLY – CSERE – ÉS BÜNTETŐPAD 36
3.1 Cserepad 36
3.2 Büntetőpad 37
4. SZABÁLY – JELZŐ- ÉS IDŐMÉRŐ ESZKÖZÖK 37
4.1 Jelzőeszközök 37
4.2 Időmérő eszközök – Eredményjelző 37

2. FEJEZET – CSAPATOK 38

5. SZABÁLY – CSAPATOK 39
5.1 Jogosult játékos 39
5.2 Jogosulatlan játékos 39
5.3 Kapus 40
5.4 Edző és csapatstáb 40
5.5 Csapat hivatalos személyek és technikai eszközök 40
5.6. Bemelegítés 40
6. SZABÁLY — CSAPATKAPITÁNY ÉS HELYETTES CSAPATKAPITÁNYOK 41
6.1 Csapatkapitány 41
6.2 Helyettes kapitány 41
7. SZABÁLY — KEZDŐ FELÁLLÁS 41
7.1 Kezdő felállás 41
7.2 Szabály megsértése 41
8. SZABÁLY – SÉRÜLT JÁTÉKOS 42
8.1 Mezőnyjátékos sérülése 42
8.2 Kapus sérülése 43
8.3 Vér 43

3. FEJEZET – FELSZERELÉS 44

9. SZABÁLY – FELSZERELÉS 45
9.1 Csapatfelszerelés 45
9.2 Számok és névfeliratok 45
9.3 Mez - Mezőnyjátékos 46
9.4 Mez - Kapus 46
9.5 Védőfelszerelés 46
9.6 Fejvédő/Sisak 46
9.7 Arcvédő 47
9.8 Veszélyes felszerelés 48
9.9 Lábszárvédő 48
9.10 Korcsolya – Mezőnyjátékos 48
9.11 Korcsolya - Kapus 49
9.12 Nyak- és torokvédő 49
9.13 Fogvédő 49
10. SZABÁLY – BOT 49

10.1 Bot - Mezőnyjátékos 49
10.2 Bot - Kapus 50
10.3 Törött/elhagyott bot – Mezőnyjátékos 50
10.4 Törött/elhagyott bot – Kapus 50
10.5 Botmérés 51
10.6 Botmérés – Büntetőlövés előtt 52
10.7 Botmérés – Büntetőlövés megindítása előtt 52
11. SZABÁLY – KAPUSFELSZERELÉS 52
11.1 Kapusfelszerelés 52
11.2 Lábszárvédő – kapus 52
11.3 Mell- és karvédő – kapus 53
11.4 Nadrág – kapus 53
11.5 Térdvédő – Kapus 53
11.6 Lepkés kesztyű 53
11.7 Botos kesztyű 54
11.8 Arcvédő – kapus 54
11.9 IIHF ellenőrzés 54
12. SZABÁLY – TILTOTT FELSZERELÉS 55
12.1 Tiltott felszerelés 55
12.2 Kesztyű 55
12.3 Könyökvédő 55
12.4 Fair play 55
12.5 IIHF ellenőrzés 55
13. SZABÁLY – KORONG 55
13.1 Méretek 55
13.2 Készlet 56
13.3 Szabálytalan korong 56
14. SZABÁLY – FELSZERELÉS VAGY RUHÁZAT IGAZÍTÁSA 56
14.1 Felszerelés vagy ruházat igazgatása 56

4. FEJEZET – BÜNTETÉSEK 57

15. SZABÁLY – BÜNTETÉSEK JELZÉSE 58
15.1 – Büntetés jelzése 58
15.2 Kisbüntetés – Pontszerzés esetén 58
15.3 Dupla kisbüntetés – Pontszerzés esetén 58
15.4 Büntetés – Emberhátrány – Pontszerzés esetén 58
15.5 Korongbedobás helyének megállapítása 59

16. SZABÁLY – KISBÜNTETÉS 59
16. Kisbüntetés 59
16.2 Játék emberhátrányban 59
16.3 Szabálytalanságok 60
17. SZABÁLY – TECHNIKAI KISBÜNTETÉS 60
17.1 Technikai kisbüntetés 60
17.2 Emberhátrány 60
17.3 Szabálytalanságok 60
18. SZABÁLY – DUPLA KISBÜNTETÉS 60
18.1 Dupla kisbüntetés 60
18.2 Emberhátrány 60
18.3 Szabálytalanságok 60
18.4 Videóbíráskodás magas bottal való játékért kiosztott DUPLA KISBÜNTETÉS esetén 60
19. SZABÁLY – EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK 61
19.1 Egybeeső kisbüntetések 61
19.2 Egybeeső nagybüntetések 62
19.3 Egybeeső végleges kiállítások 62
19.4 Mérkőzés utolsó öt perce és hosszabbítás 62
19.5 Egybeeső büntetés szabály alkalmazása 63
20. SZABÁLY – NAGYBÜNTETÉS 63
20.1 Nagybüntetés 63
20.2 Emberhátrány 63
20.3 Helyettesítés 63
20.4 Automatikus végleges fegyelmi büntetés 63
20.5 Szabálytalanságok 64
20.6 Videóbíráskodás nagybüntetések esetén 64
20.7 Jelentés 64
21. SZABÁLY – VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS 64
21.1 Végleges kiállítás 64
21.2 Emberhátrány 65
21.3 Fegyelmi intézkedések 65
21.4 Szabálytalanságok 65
21.5 Videóbíráskodás végleges kiállítás esetén 65
22. SZABÁLY – FEGYELMI BÜNTETÉS 66
22.1 Fegyelmi büntetés 66
22.2 Fegyelmi büntetés – Kapus 66
22.3 Emberhátrány 66
22.4 Jelentés 66

22.5 Szabálytalanságok 66
23. SZABÁLY – VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS 66
23.1 Végleges fegyelmi büntetés 66
23.2 Fegyelmi intézkedések 67
23.3 Fegyelmi intézkedések – Általános rendelkezések 67
23.4 Fegyelmi intézkedések – Játékvezető sértegetése 67
23.5 Fegyelmi intézkedések – Bottal kapcsolatos szabálytalanságok 67
23.6 Fegyelmi intézkedések – Fizikai szabálytalanságok 67
23.7 Automatikus végleges fegyelmi büntetés 67
23.8 Egyéb büntetések, amelyek végleges fegyelmi büntetéssel járhatnak 67
24. SZABÁLY – BÜNTETŐLÖVÉS 68
24.1 Büntetőlövés 68
24.2 Folyamat 68
24.3 Kijelölt játékos 68
24.4 Szabálytalanságok büntetőlövés elvégzése során 68
24.5 Korongbedobás helye 69
24.6 Eredmények 70
24.7 Időzítés 70
24.8 Szabálytalanságok 70
25. SZABÁLY – MEGÍTÉLT GÓLOK 71
25.1 Megítélt gólok 71
25.2 Jégen tartózkodó kapus 71
25.3 Jégről lehívott kapus 71
25.4 Szabálytalanságok – Büntetőlövés végrehajtása során 71
26. SZABÁLY – KÉSLELTETETT BÜNTETÉSEK 71
26. Késleltetett büntetések 71
26.2 Büntetés kitöltése 71
26.3 Nagybüntetés és kisbüntetés 72
27. SZABÁLY – KAPUSBÜNTETÉSEK 72
27.1 Kapus kisbüntetés 72
27.2 Kapus nagybüntetés 72
27.3 Kapus fegyelmi büntetés 72
27.4 Kapus végleges fegyelmi büntetés 72
27.5 Kapus végleges kiállítás 73
27.6 Kapuelőtér elhagyása 73
27.7 Kapus - felezővonal átlépése 73
27.8 Kapus mozgástere – trapéz 73
27.9 Kapus szabálytalanságai 73

28. SZABÁLY - KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK 74
28.1 Kiegészítő fegyelmi intézkedések 74
28.2 Kiegészítő fegyelmi intézkedések – Bajnokság előtti és barátságos mérkőzések 74
29. SZABÁLY – JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK 74

5. FEJEZET – HIVATALOS SZEMÉLYEK 75

30. SZABÁLY – HIVATALOS SZEMÉLYEK KINEVEZÉSE 76
30.1 Hivatalos személyek kinevezése 76
31. SZABÁLY – VEZETŐBÍRÓK 76
31.1. Öltözet és felszerelés 76
31.2 Vitás helyzetek 76
31.3 Korongbedobás 76
31.4 Általános feladatok 76
31.5 Gól 76
31.6 Jégen kívül tartózkodó hivatalos személyek 77
31.7 Büntetések 77
31.8 Csapatfelszerelés 77
31.9 JELENTÉS 77
31.10 Mérkőzés és harmadok kezdése és vége 77
31.11 Folytatásra alkalmatlan 78
32. SZABÁLY – VONALBÍRÓK 78
32.1. Öltözet és felszerelés 78
32.2 Korongbedobások 78
32.3 Általános feladatok 78
32.4 Jelentés a vezetőbírónak 78
32.5 Játékmenet megállítása 79
32.6 Folytatásra alkalmatlan 79
33. SZABÁLY – JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ 79
33.1 Álalános kötelezettségek 79
33.2 Gólszerzés és gólpassz 80
33.3 Csapatnévsor 80
33.4 Poszt 81
33.5 Büntetések 81
34. SZABÁLY – MÉRKŐZÉS IDŐMÉRŐ 81
34.1 Általános feladatok 81
34.2 Harmadszünet 81
34.3 Hosszabbítás 81

34.4 Jelző eszközök 82
34.5 Harmadkezdés 82
34.6 Televízió és műsorközvetítő 82
34.7 Idő hitelesítése 82
35. SZABÁLY – BÜNTETŐ IDŐMÉRŐ 82
35.1 Általános feladatok 82
35.2 Felszerelés 83
35.3 Kapusbüntetések 83
35.4 Büntetőlövés 83
35.5 Büntető időmérő 83
35.6 Jelentés 83
35.7 Botmérés 84
35.8 Időmérés ellenőrzése 84
36. SZABÁLY – STATISZTIKAI STÁB 84
37. SZABÁLY – VIDEÓBÍRÓI FELÜLVIZSGÁLAT 84
37.1 Videó felülvizsgálati eljárás 84
37.2 Videóbírói eljárás 84
37.3 Videóbírói felülvizsgálatra bocsátandó gólszerzési helyzetek 85
37.4 Világosan felismerhető rúgó mozdulat 86
37.5 Magas bottal szerzett gól 86
37.6 Időmérés hitelesítése videóbíró által 87
37.7 Gólbíró a kapu mögött – Videóbíró nem áll rendelkezésre 87
38. SZABÁLY – EDZŐI ÓVÁS 87
38.1 Általános rendelkezések 87
38.2 Edzői óvással illethető helyzetek 88
38.3 Edzői óvás a IIHF videóbíró kezdeményezésére 88
38.4 Edzői óvás kezdeményezése 89
38.5 Edzői óvás felülvizsgálati eljárása 89
38.6 Edzői óvás kezdeményezésének joga 89
38.7 Edzői óvás sikeres 90
38.8 Edzői óvás sikertelen 90
38.9 Les óvás szabályai 91
38.10 Elmulasztott játékmegszakítás óvás szabályai 91
38.11 Kapus akadályozása óvás szabályai 91
39. SZABÁLY – JÁTÉKVEZETŐ SÉRTEGETÉSE 92
39.1 Általános rendelkezések 92
39.2 Kisbüntetés 92
39.3 Technikai kisbüntetés 92

39.4 Fegyelmi büntetés 93
39.5 Végleges fegyelmi büntetés 93
39.6 Jelentés 94
40. SZABÁLY – JÁTÉKVEZETŐ BÁNTALMAZÁSA 94
40.1 Végleges fegyelmi büntetés 94
40.2 Kiegészítő fegyelmi intézkedés – Felfüggesztés – I. kategória 94
40.3 Kiegészítő fegyelmi intézkedés – Felfüggesztés – II. kategória 95
40.4 Kiegészítő fegyelmi intézkedés – Felfüggesztés – III. kategória 95
40.5 Kiegészítő fegyelmi intézkedés – Felfüggesztési eljárás 95
40.6 Kiegészítő fegyelmi intézkedés 95
40.7 Edző vagy stábtag 95
40.8 Védelem és biztonság 95

6. FEJEZET – FIZIKAI SZABÁLYTALANSÁGOK 96

41. SZABÁLY – PALÁNKRA LÖKÉS 97
41.1 Palánkra lökés 97
41.2 Kisbüntetés 97
41.3 Nagybüntetés 97
41.4 Végleges kiállítás 97
41.5 Végleges fegyelmi büntetés 97
41.6 Fegyelmi intézkedések 97
42. SZABÁLY – SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK 97
42.1 Szabálytalan testjáték 97
42.2 Kisbüntetés 98
42.3 Nagybüntetés 98
42.4 Végleges kiállítás 98
42.5 Végleges fegyelmi büntetés 98
42.6 Fegyelmi intézkedések 98
43. SZABÁLY – HÁTULRÓL LÖKÉS 98
43.1 Hátulról lökés 98
43.2 Kisbüntetés 99
43.3 Nagybüntetés 99
43.4 Végleges kiállítás 99
43.5 Végleges fegyelmi büntetés 99
43.6 Fegyelmi intézkedések 99
44. SZABÁLY – NYÍRÁS 99
44.1 Nyírás 99

44.2 Kisbüntetés ... 99
44.3 Nagybüntetés ... 99
44.4 Végleges kiállítás ... 100
44.5 Végleges fegyelmi büntetés ... 100
44.6 Fegyelmi intézkedések ... 100
45. SZABÁLY – KÖNYÖKHASZNÁLAT ... 100
45.1 Könyökhasználat ... 100
45.2 Kisbüntetés ... 100
45.3 Nagybüntetés ... 100
45.4 Végleges kiállítás ... 100
45.5 Végleges fegyelmi büntetés ... 100
45.6 Fegyelmi intézkedések ... 100
46. SZABÁLY – VEREKEDÉS ... 101
46.1 Verekedés / verekedő – Verekedésre és annak folytatására való szándék ... 101
46.2 Dulakodás ... 101
46.3 Verekedés kezdeményezője ... 101
46.4 Támadó/agresszor ... 101
46.5 Veszélyes támadás – Váratlan támadó ... 102
46.6 Védekező fél – Verekedni nem akaró fél ... 102
46.7 Harmadik belépő ... 102
46.8 Fegyelmi intézkedések - Játéktér kiürítése verekedés miatt ... 102
46.9 Verekedés a harmadokon kívül ... 102
46.10 Korongbedobást megelőző verekedés ... 103
46.11 Játéktéren kívül való verekedés ... 103
46.12 Sisak ... 103
46.13 Mez ... 103
47. SZABÁLY – FEJELÉS ... 103
47.1 Fejelés ... 103
47.2 Dupla kisbüntetés ... 104
47.3 Nagybüntetés ... 104
47.4 Végleges kiállítás ... 104
47.5 Végleges fegyelmi büntetés ... 104
48. SZABÁLY – FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS ... 104
48.1. Fejre irányuló támadás ... 104
48.2 Kisbüntetés ... 105
48.3 Nagybüntetés ... 105
48.4 Végleges fegyelmi büntetés ... 105
48.5 Végleges kiállítás ... 105

48.6 Fegyelmi intézkedések 105
49. SZABÁLY – RÚGÁS 105
49.1 Rúgás 105
49.2 Gólszerzés 105
49.3 Végleges kiállítás 106
49.4 Fegyelmi intézkedések 106
50. SZABÁLY – TÉRDHASZNÁLAT 106
50.1 Térdhasználat 106
50.2 Kisbüntetés 106
50.3 Nagybüntetés 106
50.4 Végleges kiállítás 106
50.5 Végleges fegyelmi büntetés 106
50.6 Fegyelmi intézkedések 106
51. SZABÁLY – DURVA JÁTÉK 107
51.1 Durva játék 107
51.2 Kisbüntetés 107
51.3 Végleges kiállítás 107
51.4 Fegyelmi intézkedések 107
52. SZABÁLY – GÁNCSOLÁS HÁTULRÓL 107
52.1 Gáncsolás hátulról 107
52.2 Végleges kiállítás 107
52.3 Fegyelmi intézkedések 107
53. SZABÁLY – ELDOBOTT BOT VAGY TÁRGY 108
53.1 Eldobott bot vagy tárgy 108
53.2 Kisbüntetés 108
53.3 Technikai kisbüntetés 108
53.4 Fegyelmi büntetés 108
53.5 Végleges fegyelmi büntetés 108
53.6 Végleges kiállítás 109
53.7 Büntetőlövés 109
53.8 Megítélt gól 109
53.9 Fegyelmi intézkedések 109

7. FEJEZET – AKADÁLYOZÁS SZABÁLYTALANSÁGOK 110

54. SZABÁLY – FOGÁS 111
54.1 Fogás 111
54.2 Kisbüntetés 111
54.3 Büntetőlövés 111
54.4 Megítélt gól 112
55. SZABÁLY – BOTTAL AKASZTÁS 112
55.1 Bottal akasztás 112
55.2 Kisbüntetés 112
55.3 Nagybüntetés 112
55.4 Végleges fegyelmi büntetés 112
55.5 Büntetőlövés 112
55.6 Megítélt gól 112
55.7 Fegyelmi intézkedések 112
56. SZABÁLY – AKADÁLYOZÁS 112
56.1 Akadályozás 112
56.2 Kisbüntetés 114
56.3 Technikai kisbüntetés 114
56.4 Nagybüntetés 114
56.5 Végleges kiállítás 114
56.6 Végleges fegyelmi büntetés 115
56.7 Büntetőlövés 115
56.8 Megítélt gól 115
56.9 Kiegészítő fegyelmi intézkedések 115
56.10 Akadályozás nézők által 115
57. SZABÁLY – GÁNCSOLÁS 115
57.1 Gáncsolás 115
57.2 Kisbüntetés 115
57.3 Nagybüntetés 115
57.4 Végleges kiállítás 116
57.5 Végleges fegyelmi büntetés 116
57.6 Büntetőlövés 116
57.7 Megítélt gól 117

8. FEJEZET – ÜTŐVEL ELKÖVETETT SZABÁLYTALANSÁGOK 118

58. SZABÁLY - BOTVÉGGEL ÜTÉS 119
58.1 Botvéggel ütés 119
58.2 Dupla kisbüntetés 119
58.3 Nagybüntetés 119
58.4 Végleges kiállítás 119
58.5 Végleges fegyelmi büntetés 119
58.6 Fegyelmi intézkedések 119
59. SZABÁLY – BOTTAL LÖKÉS 119
59.1 Bottal lökés 119
59.2 Kisbüntetés 119
59.3 Nagybüntetés 119
59.4 Végleges kiállítás 119
59.5 Végleges fegyelmi büntetés 120
59.6 Fegyelmi intézkedések 120
60 SZABÁLY – MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK 120
60.1 Magas bottal való játék 120
60.2 Kisbüntetés 120
60.3 Dupla kisbüntetés 120
60.4 Végleges kiállítás 120
60.5 Fegyelmi intézkedések 120
61. SZABÁLY – TESTRE ÜTÉS 121
61.1 Testre ütés 121
61.2 Kisbüntetés 121
61.3 Nagybüntetés 121
61.4 Végleges kiállítás 121
61.5 Végleges fegyelmi büntetés 121
61.6 Büntetőlövés 121
61.7 Megítélt gól 121
61.8 Fegyelmi intézkedések 121
62. SZABÁLY – BOTTAL SZÚRÁS 121
62.1 Bottal szúrás 121
62.2 Dupla kisbüntetés 122
62.3 Nagybüntetés 122
62.4 Végleges kiállítás 122
62.5 Végleges fegyelmi büntetés 122
62.6 Fegyelmi intézkedések 122

9. FEJEZET – EGYÉB SZABÁLYTALANSÁGOK 123

63. SZABÁLY – JÁTÉK KÉSLELTETÉSE 124
63.1 Játék késleltetése 124
63.2 Kisbüntetés 124
63.3 Technikai kisbüntetés 125
63.4 Késleltetett sípszó 125
63.5 Tárgyak bedobása a jégre 125
63.6 Büntetőlövés 125
63.7 Megítélt gól 126
63.8 Sorcsere megtiltása 126
63.9 Szabálytalanságok 126
64. SZABÁLY – SZÍNÉSZKEDÉS 127
64.1 Színlelés/Színészkedés 127
64.2 Kisbüntetés 127
64.3 Fegyelmi intézkedések 127
65. SZABÁLY – FELSZERELÉS 127
65.1 Felszerelés 127
65.2 Kisbüntetés 127
66. SZABÁLY – FELADOTT MÉRKŐZÉS 128
66.1 Feladott mérkőzés 128
67. SZABÁLY – TENYÉRBE ZÁRT KORONG 128
67.1 Tenyérbe zárt korong 128
67.2 Kisbüntetés – játékos 129
67.3 Kisbüntetés – Kapus 129
67.4 Büntetőlövés 129
67.5 Megítélt gól 130
67.6 Érvénytelenített gól 130
68. SZABÁLY – SZABÁLYTALAN CSERE 130
68.1 Szabálytalan csere 130
68.2 Technikai kisbüntetés 130
68.3 Büntetőlövés 130
68.4 Megítélt gól 131
68.5 Érvénytelenített gól 131
68.6 Szándékos szabálytalan csere 131
69. SZABÁLY – KAPUS AKADÁLYOZÁSA 131
69.1 Kapus akadályozása 131
69.2 Büntetések 132

69.3 Érintkezés a kapuelőtéren belül 132
69.4 Érintkezés a kapuelőtéren kívül 132
69.5 Edzői óvás 133
69.6 Korongbedobás helye 133
69.7 Megpattanó és szabad korong 133
69.8 Fegyelmi intézkedések 133
70. SZABÁLY – BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA 133
70.1 Büntetőpad elhagyása 133
70.2 Szabályos sorcsere 133
70.3 Cserepad elhagyása 134
70.4 Büntetőpad elhagyása 134
70.5 Technikai kisbüntetés 135
70.6 Végleges fegyelmi büntetés 135
70.7 Büntetőlövés 135
70.8 Megítélt gól 136
70.9 Érvénytelenített gól 136
70.10 Fegyelmi intézkedések 136
71. SZABÁLY – IDŐ ELŐTTI CSERE 136
71.1 Idő előtti csere 136
71.2 Bejelentés 136
72. SZABÁLY – KORONG MEGJÁTSZÁSÁNAK MEGTAGADÁSA 136
72.1 Korong megjátszásának megtagadása / kerülése 136
72.2 Kézpassz 137
72.3 Magas bot 137
72.4 Tilos felszabadítás 137
72.5 Büntetés 137
73. SZABÁLY – JÁTÉK MEGKEZDÉSÉNEK MEGTAGADÁSA 137
73.1 Játék megkezdésének megtagadása 137
73.2 Eljárásrend – Csapat a jégen 137
73.3 Eljárásrend – Csapat a jégen kívül 138
74. SZABÁLY – TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN 138
74.1 Túl sok játékos a jégen 138
74.2 Technikai kisbüntetés 139
74.3 Büntetőpad 139
74.4 Szándékos szabálytalan csere 139
74.5 Kapus a hosszabbítás során 139
75. SZABÁLY – SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS 139
75.1 Sportszerűtlen magatartás 139

75.2 Kisbüntetés 140
75.3 Technikai kisbüntetés 140
75.4 Fegyelmi büntetés 140
75.5 Végleges fegyelmi büntetés 141
75.6 JELENTÉS 141

10. FEJEZET – JÁTÉKMENET 142

76. SZABÁLY – KORONGBEDOBÁS 143
76.1 Korongbedobás 143
76.2 Bedobópontok 143
76.3 Korongbedobás menete 144
76.4 Korongbedobás menete – Részt vevő játékosok 144
76.5 Korongbedobás menete – A többi játékos 145
76.6 Korongbedobás menete - Szabálytalanságok 146
76.7 Korongbedobás menete – Sorcsere 147
76.8 Korongbedobás menete – Időmérés helyesbítése 147
77. SZABÁLY – MÉRKŐZÉS ÉS SZÜNET IDEJE 147
77.1 Játékidő 147
77.2 Szünet ideje 147
77.3 Késedelem 148
78. SZABÁLY – GÓL 148
78.1 Gól és gólpassz 148
78.2 Gólszerző játékos 148
78.3 Gólpasszt adó játékos 148
78.4 Gólszerzés/pontszerzés 148
78.5 Érvénytelenített gól 149
78.6 Videóbíró által kezdeményezett felülvizsgálat 150
79. SZABÁLY – KÉZPASSZ 150
79.1 Kézpassz 150
79.2 Védekező harmad 151
79.3 Bedobópont 151
80. SZABÁLY – KORONG MEGJÁTSZÁSA MAGAS BOTTAL 151
80.1 Korong megjátszása magas bottal 151
80.2 Bedobópont 151
80.3 Érvénytelenített gól 151
81. SZABÁLY – TILOS FELSZABADÍTÁS 152
81.1 Tilos felszabadítás 152

81.2 Tilos felszabadítás - Bedobópont 152
81.3 Kapus 152
81.4 Csere tilos felszabadításnál 153
81.5 Nincs tilos felszabadítás 153
81.6 Tilos felszabadítás - Játékosszám 153
82. SZABÁLY – CSERE 153
82.1 Csere 153
82.2 Csere menete 154
82.3 Csere - Technikai kisbüntetés 155
83. SZABÁLY – LES 155
83.1 Les 155
83.2 Les – Megpattanó korong 156
83.3 Késleltetett les 156
83.4 Érvénytelenített gól – Les 156
83.5 Edzői óvás – Les 157
83.6 Korongbedobás – Les után 157
83.7 Szándékos Les 158
84. SZABÁLY – HOSSZABBÍTÁS 158
84.1 Hosszabbítás - Körmérkőzés vagy elődöntő mérkőzés 158
84.2 Hosszabbítás – Körmérkőzés vagy elődöntő – Kapus lehívása a jégről 158
84.3 Hosszabbítás – Körmérkőzés vagy elődöntő – Büntetések 158
84.4 Büntetőpárbaj - Körmérkőzés vagy elődöntő 159
84.5 Hosszabbítás és büntetőpárbaj - Rájátszás vagy címmérkőzések 160
85. SZABÁLY – KORONG A PÁLYÁN KÍVÜL 160
85.1 Korong a pályán kívül 160
85.2 Megjátszhatatlan korong 161
85.3 A korong nem látható 161
85.4 Játékvezetőt eltaláló korong 161
85.5 Korongbedobás helye 161
85.6 Kisbüntetés 162
85.7 Időmérés helyesbítése 162
86. SZABÁLY – MÉRKŐZÉS ÉS HARMADOK MEGKEZDÉSE 162
86.1 Mérkőzés és harmadok megkezdése 162
86.2 Technikai kisbüntetés 162
86.3 Térfélválasztás 163
86.4 Késedelem 163
86.5 Harmad vége 163
86.6 Bemelegítés 163

86.7 Mérkőzés megkezdése 163
86.8 Harmadok megkezdése 163
86.9 Mérkőzés lezárása 164
87. SZABÁLY – CSAPAT IDŐKÉRÉS 164
87.1 Időkérés 164

11. FEJEZET – NŐI JÉGKORONG 165

100. SZABÁLY – KOROSZTÁLYOK – NŐI JÉGKORONG 166
100.1 Korosztályok és kiskorú játékosok meghatározása 166
Női felnőtt korosztály 166
Női U18-as korosztály 166
101. SZABÁLY – A NŐI JÉGKORONG SPECIÁLIS JÁTÉKSZABÁLYAI 166
101.1 Szabálytalan ütközés 166
102. SZABÁLY - KÜLÖNLEGES FELSZERELÉSI SZABÁLYOK- NŐI JÉGKORONG 167
102.1 Arcvédő – Felnőtt korosztály 167
102.2 Teljes arcvédelem - U18 és fiatalabb korosztály 167
102.3 Fogvédő – Felnőtt korosztály 167
102.4 Fogvédő - U18 és fiatalabb korosztály 168
102.5 Nyak- és torokvédő – Felnőtt korosztály 168
102.6 Nyak- és torokvédő - U18 és fiatalabb korosztály 168
102.7 Sisak / fülvédő – Felnőtt korosztály 168
102.8 Sisak / fülvédő – U18 és fiatalabb korosztály 168
102.9 Eljárásrend – Szabálytalan védőfelszerelés 168

12. FEJEZET – UTÁNPÓTLÁS JÉGKORONG 169

200. SZABÁLY – KOROSZTÁLYOK – FÉRFI UTÁNPÓTLÁS 170
200.1 Korosztályok meghatározása 170
U20 Korosztály 170
U18 Korosztály 170
201. SZABÁLY – A FÉRFI UP KÜLÖNLEGES JÁTÉKSZABÁLYAI 170
201.1 Büntetések kiszabása – U20 és U18 korosztályok 170
202. SZABÁLY - KÜLÖNLEGES FELSZERELÉSI SZABÁLYOK - FÉRFI UP JÉGKORONG 170
202.1 Arcvédő – U20 férfi játékosok 171
202.2 Teljes arcvédelem – U18 és fiatalabb férfi játékosok 171
202.3 Fogvédő – U20 férfi játékosok 171

202.4 Fogvédő – U18 és fiatalabb férfi játékosok 171
202.5 Nyak- és torokvédő – U20 férfi játékosok 172
202.6 Nyak- és torokvédő – U18 és fiatalabb férfi játékosok 172
202.7 Fej- és fülvédő – U20 férfi játékosok 172
202.8 Fej- és fülvédő – U18 és fiatalabb férfi játékosok 172
202.9 Eljárásrend – Szabálytalan védőfelszerelés 172

FÜGGELÉKEK

I. FÜGGELÉK – JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK 173
II. FÜGGELÉK – FOGALMAK ÉS SZAKKIFEJEZÉSEK 181
III. FÜGGELÉK – JÉGKORONG FELSZERELÉS 186
IV. FÜGGELÉK – SEGÉDTÁBLÁZATOK 196
V. FÜGGELÉK – VIDEÓBÍRÓ – TECHNIKAI FELSZERELTSÉG 227

1. FEJEZET

PÁLYA

1. SZABÁLY – JÉGPÁLYA

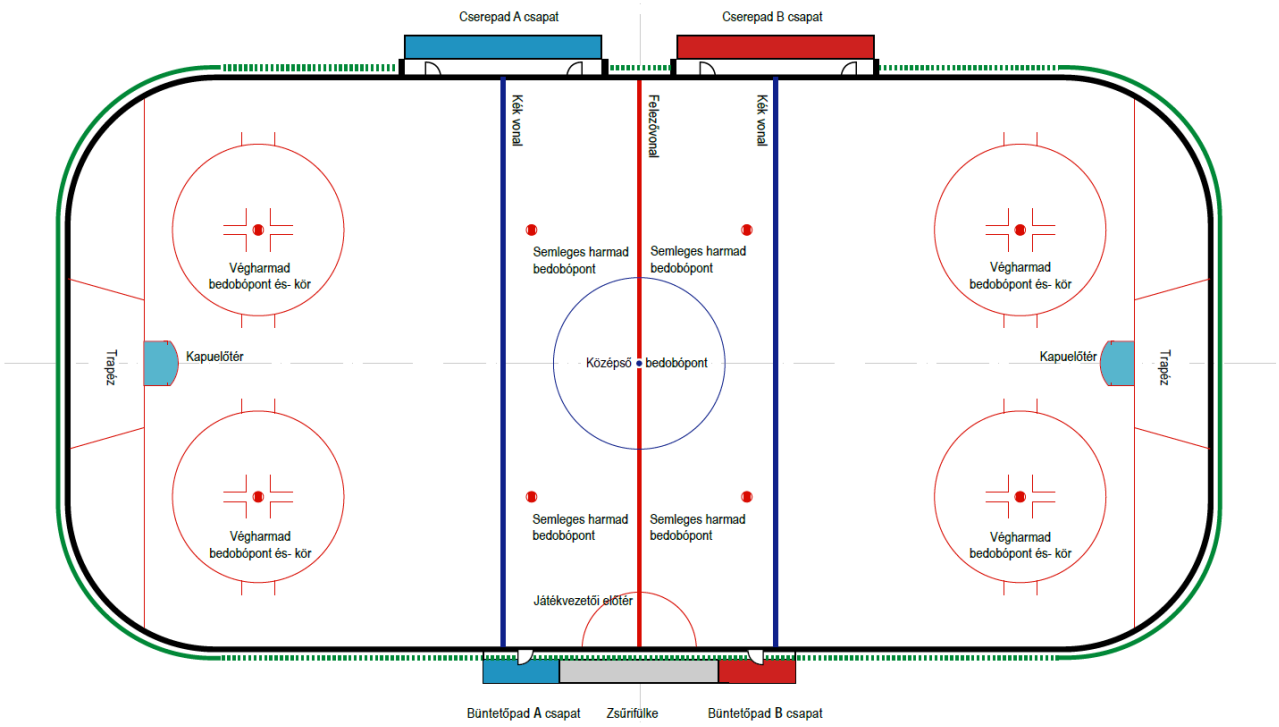
1.1 JÉGPÁLYA

Az IIHF fennhatósága alá tartozó mérkőzéseket a jégpályának nevezett jégfelületen kell lejátszani, melyeknek meg kell felelniük az IIHF által meghatározott és e szabálykönyvben rögzített méreteknek és szabványoknak.

A jelen szabályok által előírtakon kívül semmiféle egyéb jelölés használata nem megengedett; kivéve, ha erre kifejezett írásbeli engedély kerül kiadásra az IIHF-től.

A jégen elhelyezett logók nem zavarhatják a játék megfelelő lejátszásához szükséges hivatalos jelöléseket.

A harmadok közötti szünetben a jégfelületet fel kell újítani, hacsak a felek másban nem állapodnak meg közösen.



1.2 A JÉGPÁLYA SZABVÁNYOS MÉRETEI

A jégpálya hivatalosan jóváhagyott méretei a következők. Hossz: 60 méter (197’), szélesség: 25-30 méter (82’-98’ 5”). A jégpálya sarkai köríves záródásúak, az ívek sugara 7 – 8,5 méter (23’ – 28’) közötti.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

1.3. PALÁNKOK ÉS VÉDŐÜVEG

A jégpályát palánknak nevezett kerítés veszi körül, a palánk ideális magassága a jégfelülettől mérve 107 cm (42”). A szabályok által előírt jelöléseket leszámítva a teljes jégfelületnek és a palánknak is fehérnek kell lennie, kivéve a palánk belső oldalának alján körbefutó sárga színű korongvető lemezt.

A meghatározott méretektől való bármiféle eltérés csak az IIHF hivatalos engedélye alapján történhet.

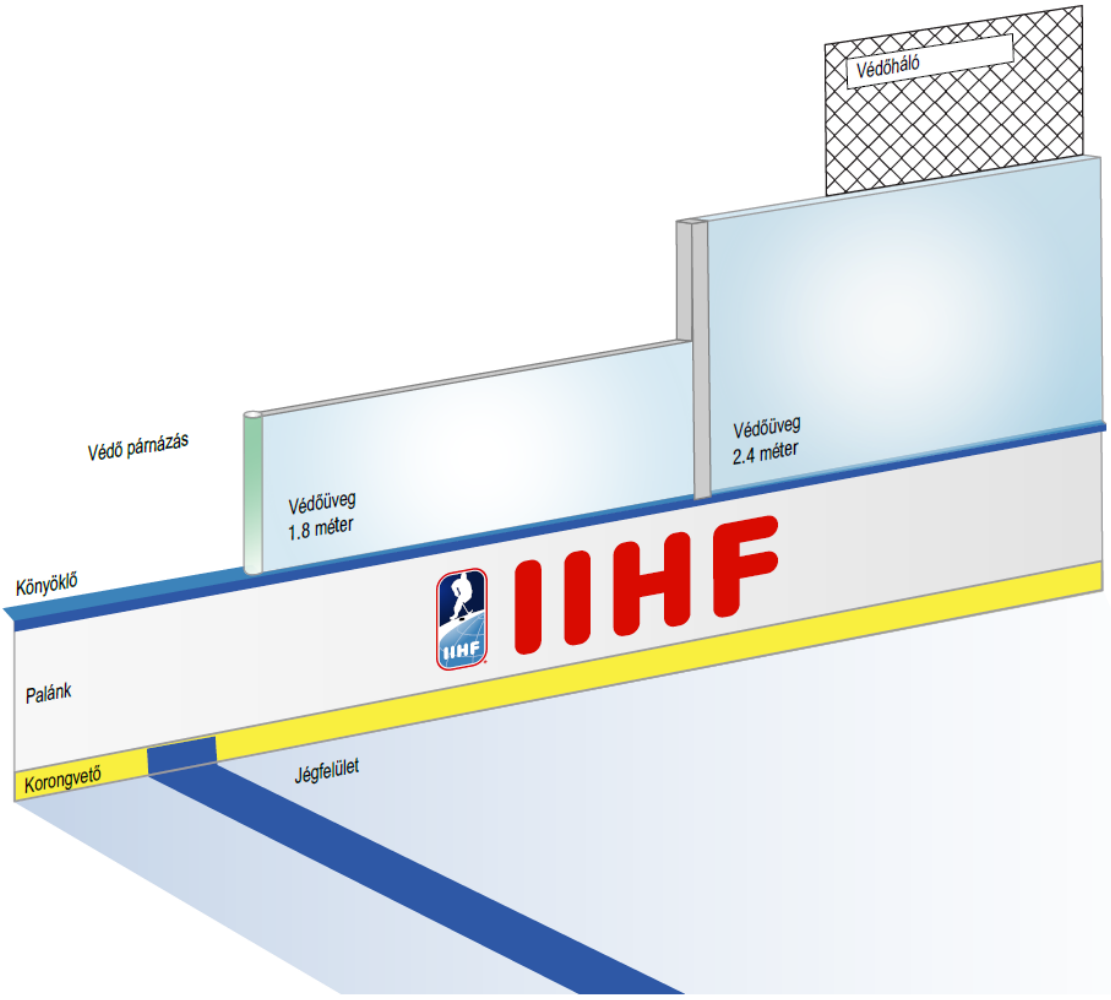
A palánkot oly módon kell kialakítani, hogy a jég felé eső felülete sima legyen, illetve semmiféle egyenetlenség benne ne okozhasson sérülést a játékosoknak, vagy befolyásolja természetellenes módon a korong útját.

A palánkhoz erősítve előírásos védőüveget kell fölszerelni. A védőüvegnek 2,4 m (8') magasnak kell lennie a kapuk mögött, és legalább 4 m-rel (13') túl kell nyúlnia az alapvonalon a kék vonal felé. A védőüveg magassága az oldalakon 1,8 m (6'), kivéve a cserepadok előtt. A büntetőpadok és a nézőtér közé védőüveg felszerelése kötelező.

A védőüveg rögzítőelemeit megfelelő módon párnázni vagy védeni kell, illetve a palánkok játéktérhez képest külső oldalán kell fölszerelni, ahogyan a védőhálót is.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

Bővebben: IIHF Jégpálya kézikönyv (IIHF Rink Guide)



1.4. VÉDŐHÁLÓ

Védőháló felfüggesztése a pálya mindkét végében kötelező; a háló mérete, típusa és a felfüggesztés módja az IIHF szabályok szerint történik. A hálót mindkét végharmadban a pálya kerülete mentén a védőüveg fölé kell függeszteni, és mindkét irányban el kell érnie legalább addig a pontig, ahol az alapvonal metszi a palánkot.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

Bővebben: IIHF Jégpálya kézikönyv (IIHF Rink Guide)

1.5. VONALAK

Alapvonal/gólvonal

A pálya végét záró palánk középső egyenes részétől 4 méter távolságra (13') egy-egy 5 cm (2") széles vonalat kell festeni; a vonal a palánkon függőlegesen folytatódik. Ennek neve alapvonal (gólvonal a kapuvasak között). A szabványos kapukat és hálókat ezen olyan módon kell rögzíteni, hogy a játékmenet során ne mozdulhassanak el.

Kapuelőtér

A kapuelőtér a kapu előtt kijelölt terület és 5 cm (2") széles piros vonal határolja.

Kék vonal/harmadvonal

A jégfelület hosszát a két alapvonal között további vonalak osztják fel három részre; ezek szélessége 30 cm (12"), színük pedig kék, és az alapvonalakkal párhuzamosan kerülnek fölfestésre; vízszintesen a jég teljes szélességében, illetve a palánk könyöklőjéig függőlegesen folytatódnak. Ha a palánkokra engedélyezett reklám kihelyezése, akkor a vonalakat legalább a korongvetőn jelölni kell.

Felezővonal

Egy további vonal, melynek szélessége 30 cm (12") és színe piros, a pálya felénél az alapvonalakkal párhuzamosan kerül fölfestésre és két egyenlő félre osztja a pályát; neve felezővonal. Ha a palánkokra engedélyezett reklám kihelyezése, akkor a vonalat legalább a korongvető magasságáig jelölni kell.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

1.6. A JÉGFELÜLET FELOSZTÁSA

Védekező harmad

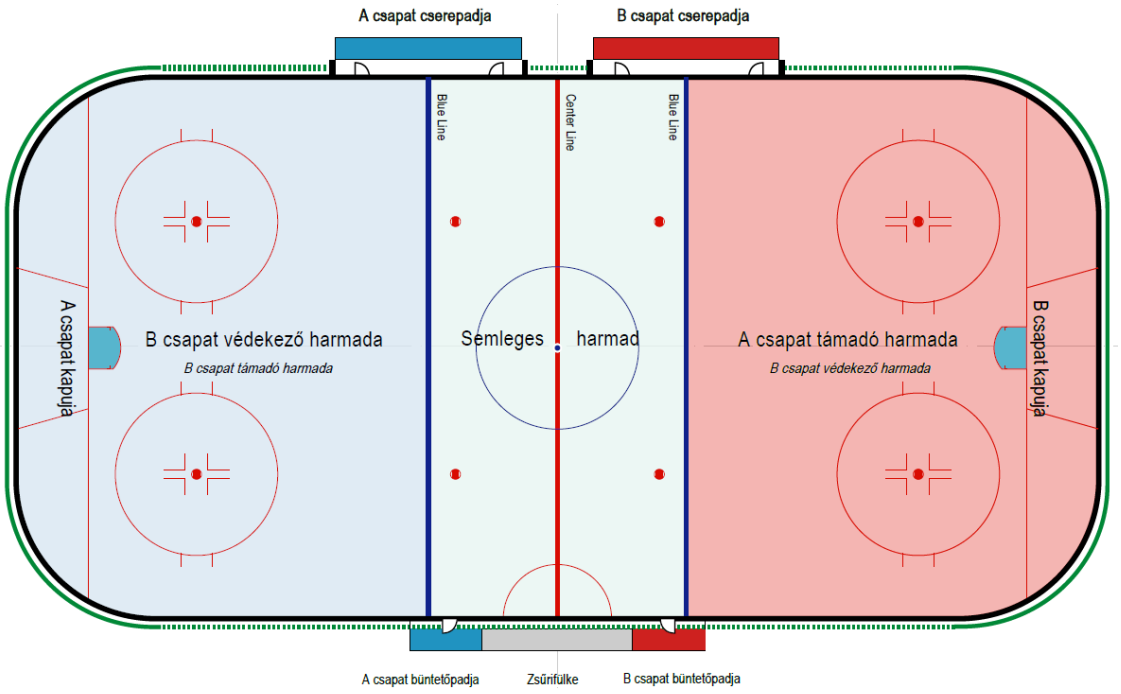
A jégfelületnek azon harmada, amelyben a csapat saját kapuja található, a védekező harmad.

Semleges harmad

A jég középső harmada a semleges harmad.

Támadó harmad

A támadó harmad a csapat saját kapujától legtávolabb eső harmad.



1.7 KAPUELŐTÉR / JÁTÉKVEZETŐI ELŐTÉR

Kapuelőtér (felfestés)

A kapuelőtér a kapu előtt kijelölt terület és 5 cm (2”) széles piros vonal határolja – **lásd 1.5 – Vonalak**.

A kapuvasaktól 31 cm (1’) távolságra, kettő, a pálya közepe felé tartó, az alapvonalra merőleges, 5 cm (2”) széles, 122 cm (4’) hosszú piros vonalat kell fölfesteni. Az alapvonal felezőpontjából kiindulva egy 183 cm (6’) sugarú és 5 cm (2”) széles körívet kell rajzolni, amely összeköti az előteret határoló vonalak végeit.

Kapuelőtér területe

A kapuelőtérre háromdimenziós térként tekintünk, melybe beletartozik a jégen található felfestéstől a keresztrúd tetejéig terjedő, 122 cm (4’) magas tér is. A kapuelőtér területét világoskékre kell festeni. A gólvonal és kapuvasak által határolt területet fényes fehér színűre kell festeni.

Játékvezetői előtér

A jégen közvetlenül a zsűrifülke előtt a jégen kijelölendő egy 3 m (10”) sugarú félkörív, a vonal szélessége 5 cm (2”). Ennek a területnek a neve játékvezetői előtér.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

1.8 KAPUS MOZGÁSTERE – TRAPÉZ

A kapu mögött kijelölésre kerül egy trapéz alakú terület, amely a kapus korlátozott mozgásterét jelöli ki.

Az alapvonal és a palánk között fölfestésre kerül egy 5 cm (2”) piros vonal; melynek kezdőpontjai az alapvonalon 680 cm (22’), a palánknál lévő végpontjai 860 cm (28’) távolságra vannak, a vonalak függőlegesen folytatódnak a korongvetőn is.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

1.9 BEDOBÓKÖRÖK ÉS BEDOBÓPONTOK

Középső bedobókör

Egy 30 cm (12”) átmérőjű, kék színű kört kell kijelölni pontosan a pálya középpontjában. Ezt a pontot használva középpontként, egy 4,5 méter (15’) sugarú kört kell fölfesteni 5 centiméter (2”) széles kék vonallal. Ez jelöli a középső bedobókört.

Semleges harmadbeli bedobópontok

Két-két 60 cm (2’) átmérőjű piros színű bedobópontot kell kijelölni a jégen a semleges harmadban 150 cm (5’) távolságra mindkét kék vonaltól. Ezek jelölik a semleges harmad bedobóköreit.

A bedobóponton belül két párhuzamos vonalat kell fölfesteni 8 cm-re (3”) a pont tetejétől és aljától. A két vonalon belüli területet pirosra, a többi részt pedig fehérre kell festeni. A pontoknak egymástól 14 m (44’) távolságra kell lenniük, illetve mindegyiknek egyforma távolságra kell lennie a palánktól.

Végharmadbeli bedobópontok és körök

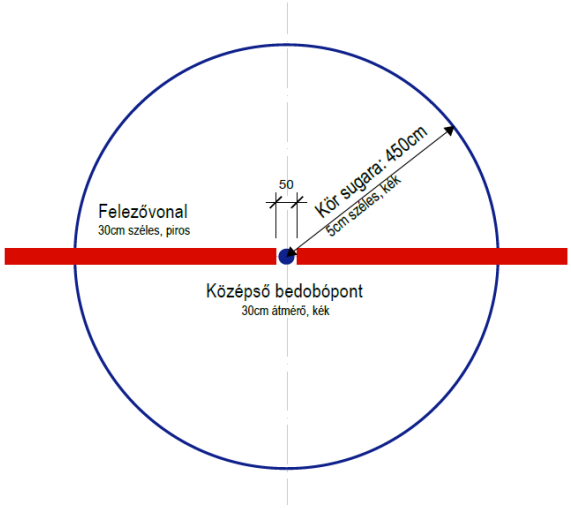
Mindkét végharmadban, a kapu mindkét oldalán piros színű bedobópontokat kell fölfesteni. A bedobópontok átmérője 60 cm (24’). A bedobóponton belül föl kell festeni két párhuzamos vonalat 8 cm-re (3”) a pont tetejétől és aljától. A két vonalon belüli területet pirosra, a többi részt pedig fehérre kell festeni.

A bedobópontok köré festett bedobókört 5 cm (2”) széles vonallal kell jelölni, sugara 4,5 m (15’) a bedobókör középpontjától mérve.

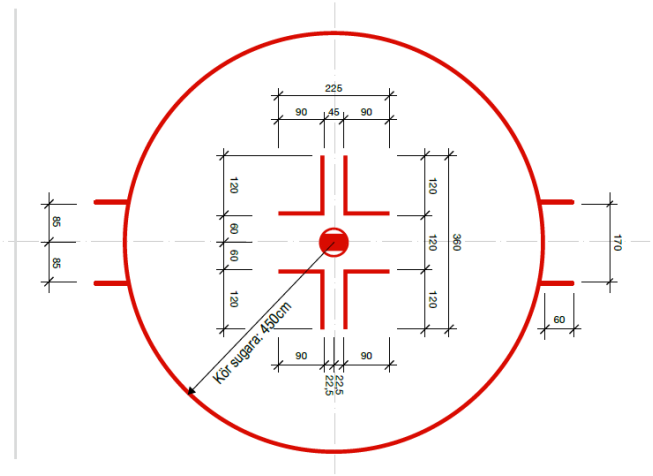
A bedobókörök kerületén, egymással és az alapvonallal párhuzamosan egy-egy 5 cm (2”) széles, és 60 cm (2’) hosszú piros vonalat kell fölfesteni, egymástól 1,7 m (5’ 7”) távolságra.

A bedobókör kerületétől 30 cm (1’) távolságra két 5 cm (2”) széles, egymással és a palánkkal párhuzamos vonalat kell fölfesteni; hosszúságuk 120 cm (4’), egymástól mért távolságuk 45 cm (1’ 10”). A végpalánkkal párhuzamosan, a bedobóponthoz legközelebb végződő vonaltól kezdődően egy 5 cm (2”) széles és 90 cm (3’) hosszú vonalat kell fölfesteni.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák



Középső bedobópont és -kör



Végharmad bedobópont és -kör

1.10 JÉGTISZTÍTÁS

A szokásos jégsimítás mellett, amelyet a harmadszünetben végeznek, amennyiben szükséges, fordítsanak gondot a felgyülemlő jégdara eltakarítására.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

2. SZABÁLY – KAPU ÉS HÁLÓ

2.1 KAPU

Minden pályának két kapuval kell rendelkeznie, eggyel a pálya mindkét végében.

A kapu (háló) részei a keret és háló. A kapu nyitott oldala a pálya közepe felé néz.

A kaput az alapvonal közepén kell elhelyezni, oly módon, hogy a játék során mozdulatlan maradjon. Kötelező olyan rugalmas kapurögzítés használata, amelynél jelentős erőhatásra a keret elválik a rögzítésektől. A kapurögzítő csapok furatait pontosan az alapvonalra kell elhelyezni.

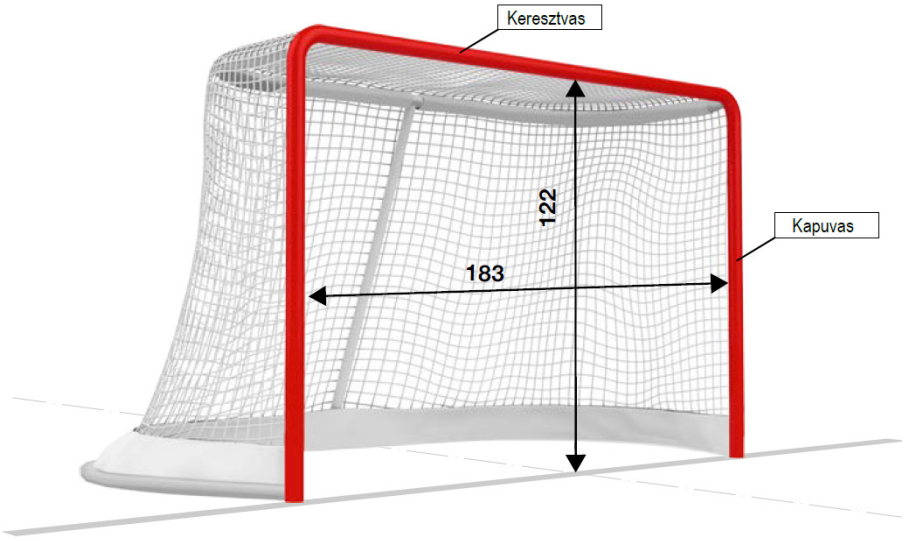
A kapuvasak anyaga és kialakítása szabványos kell legyen. A kapuvasak magassága a jégfelülettől számítva 1,22 méter (4'), egymástól való távolságuk 1,83 méter (6') (belső oldalon mérve). A függőleges kapuvasakat a kapuvasakkal azonos anyagú keresztrúd köti össze. A kapuvasak és a keresztrúd piros színű, a háló és a kapu többi része fehér.

2.2 HÁLÓ

A kapu keretéhez szabályos kialakítású, fehér színű nylonhálót kell kifeszíteni, oly módon, hogy a korong a külső részén ne állhasson meg, viszont képes legyen megfogni a hálóba érkező korongot.

Sűrű fehér műszálas szövet, vagy sűrű fehér vászon védőhuzatot kell húzni a kapu támasztókeretének aljára olyan módon, hogy az megvédje a hálót az elvágástól vagy elszakadástól.

Ezt a védőhuzatot oly módon kell rögzíteni, hogy a korong teljes terjedelmében akadály nélkül áthaladhasson a gólvonalon. Az alapkeret huzatának 15 centiméterrel (6") beljebb kell kezdődnie a kapuvastól; továbbá legfeljebb 2,5 cm (1") magasan nyúlhat a keret fölé. A kapu keretére úgy kell kifeszíteni a nylonhálót, hogy az teljes egészében lezárja a keret hátsó részét.



3. SZABÁLY – CSERE – ÉS BÜNTETŐPAD

3.1 CSEREPAD

A jégpályának rendelkeznie kell mindkét csapat játékosai számára megfelelő mennyiségű paddal vagy székkel. A cserepadokon kizárólag a beöltözött játékosok, valamint legfeljebb nyolc személy tartózkodhat, beleértve ebbe az edzőt és a stábtagokat is. A csapatok a mérkőzés folyamán végig ugyanazt a padot használják. Mindkettő, a csapatok által használt cserepadnak, beleértve a padokat és ajtókat is, egyforma méretűnek és minőségűnek kell lennie.

A cserepadnak közvetlenül a jég mellett kell elhelyezkednie, a lehető legközelebb a pálya feléhez. Minden cserepadnak kettő, egyforma elhelyezkedésű és méretű ajtóval kell rendelkeznie, illetve a lehető legkönnyebben lehessen megközelíteni onnan az öltözőket.

A cserepadok szélessége 10 m (33'), mélysége 1,5m (5') és ha a nézőtér felé levő oldalon helyezkednek el, akkor a nézőtértől védőüveggel kell elválasztani, mely a játékosokat és stábtagokat is védeni hivatott. A cserepadok a pálya azonos oldalán, egymástól elkülönítve helyezkednek el, a hozzájuk tartozó büntetőpadokkal és a zsűrifülkével átellenben.

Megjegyzés: A hazai pályán játszóként kijelölt csapat választhatja ki az általuk használni kívánt cserepadot, hacsak más rendelkezés nem történt. IIHF eseményeken a csapatoknak kijelölt cserepadja van.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

3.2 BÜNTETŐPAD

A jégpályának rendelkeznie kell mindkét csapat számára megfelelő mennyiségű paddal vagy székkel büntetőpad céljára.

A büntetőpadok (csapatonként egy-egy) a zsűrifülke két oldalán helyezkednek el, az adott csapat cserepadjával szemben. A csapatok a mérkőzés teljes időtartama alatt a cserepadjaikkal szemben található büntetőpadot használják.

A büntetőpadok szélessége 4 m (13'), mélysége 1,5 m (5'), ha a nézőtér felé levő oldalon helyezkednek el, akkor a nézőtértől védőüveggel kell elválasztani, mely a játékosokat is védeni hivatott

A büntetőpadoknak azonos méretűnek és minőségűnek kell lennie, elkerülendő, hogy bármelyik csapat előnyhöz juthasson általa, továbbá a büntetőpadnak csak egy ajtaja lehet, mely egyszerre be- és kijáratként is szolgál, az ajtót kizárólag a büntetőpad-felelős működtetheti.

Kizárólag a büntetőpad-felelős, a büntetést töltő játékosok és játékvezetők léphetnek a büntetőpad területére.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

4. SZABÁLY – JELZŐ- ÉS IDŐMÉRŐ ESZKÖZÖK

4.1 JELZŐESZKÖZÖK

Minden jégpályának rendelkeznie kell megfelelő jelzőeszközzel, amely automatikusan hangjelzést ad a harmadok végén. Amennyiben a készülék nem jelez a harmad végével, akkor a harmad végét az eredményjelző órája alapján kell megállapítani.

Bővebben: IIHF Technológiai előírások és szabályzat (IIHF Technology Codes & Regulations)

4.2 IDŐMÉRŐ ESZKÖZÖK – EREDMÉNYJELZŐ

Minden jégpályának rendelkeznie kell megfelelő elektronikus eredményjelzővel, amely a nézők, játékosok, stábtagok és játékvezetők láthatják a mérkőzés fontosabb időparamétereit; úgymint a harmad végéig hátralévő idő, illetve a letöltés alatt álló büntetésekből fennmaradó idő.

A visszaszámlálás akkor indul el, amikor egy játékvezető elvégzi a korongbedobást, illetve játékvezetői sípszóra leáll.

Az eredményjelzőn az óra visszafelé számolja a játékidőt és a büntetések idejét.

A harmad utolsó percében az órának tizedmásodperc pontossággal kell mutatnia az időt.

Bővebben: IIHF Technológiai előírások és szabályzat (IIHF Technology Codes & Regulations)

2. FEJEZET

CSAPATOK

5. SZABÁLY – CSAPATOK

5.1 JOGOSULT JÁTÉKOS

A mérkőzést két csapat vívja, a játékvezetők és zsűri felügyelete alatt.

A mérkőzésen részt vevő csapat létszáma legfeljebb 22 fő: 20 mezőnyjátékos és két kapus. A játékszabályokban a mezőnyjátékosok és kapusok együttes megnevezése „játékos". Amennyiben az adott szabályban „kapus" szerepel, az jelzi, hogy a szabály kifejezetten a kapusokra vonatkozik.

A mérkőzés kezdete előtt mindkét csapat edzőjének le kell adnia egy keret- / csapatnévsort, amelyen felsorolásra kerülnek a mérkőzésen játékra jogosult játékosok. Ahhoz, hogy egy csapat mérkőzésre alkalmasnak minősüljön, képesnek kell lennie legalább öt mezőnyjátékos és egy kapust a mérkőzés kezdetén a jégre küldenie.

Csak jogosult játékosok szerepelhetnek a nevezési lapon, illetve játszhatnak mérkőzésen. Azok a játékosok, akiket regisztráltak egy eseményre, viszont a nevezési lapon nem szerepelnek, a mérkőzés előtti bemelegítésen részt vehetnek. A „jogosult játékos" meghatározása **bővebben: IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes & Bylaws)**.

60 perccel a mérkőzés kezdete előtt mindkét csapat edzőjének le kell adnia a jegyzőkönyvvezetőnek a nevezési lapon a csapatnévsort. A hivatalos nevezési lapot, melyen szerepel a játékosok neve és mezszáma át kell adni a játékvezetőknek is a mérkőzést megelőzően; a hivatalos nevezési lapon a mérkőzés megkezdését követően nem lehet módosítást végrehajtani.

Ha a mérkőzés előtt egy hivatalos személy észleli (jégen- vagy jégen kívül tartózkodó), hogy egy beöltözött játékos nem szerepel a nevezési lapon, akkor egy vezetőbíró figyelmezteti erre az érintett csapatot, így a szükséges változás megejthető a nevezési lapon anélkül, hogy büntetést vonna maga után.

IIHF eseményeken nem később, mint két perccel a mérkőzés megkezdése előtt mindkét csapat képviselőjének meg kell erősítenie a felállást, azonban egészen a kezdő bedobásig lehet játékosokat törölni vagy hozzáadni a listához.

A szabályok nem engedélyezik, hogy egy csapatnak hat játékosánál (5 mezőnyjátékos és 1 kapus) több tartózkodjon a jégen a játékmenet során, ha a csapat nem áll büntetés hatálya alatt. **Lásd még: 74. szabály – Túl sok játékos a jégen**

A csapatoknak legalább négy játékost (3 mezőnyjátékos és 1 kapus) kell biztosítania a jégen, ha büntetés miatt kettő vagy több játékosát kiállították volna. A mérkőzés csak a kellő számú játékos jégre küldésével folytatható. **Lásd még 66. szabály – Feladott mérkőzés**

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations) és IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes & Bylaws)

5.2 JOGOSULATLAN JÁTÉKOS

Kizárólag a jegyzőkönyvvezetőnek benyújtott nevezési lapon szereplő játékosnak van joga részt venni a mérkőzésen. A játékos jogosultságát illetően a meghatározó elem az, hogy a nevét (nem feltétlen a mezének a számát) helyesen tüntette föl az edző, vagy csapatvezető.
Ha egy játékvezető észleli, hogy jogosulatlan játékos vesz részt a mérkőzésen, akkor a jogosulatlan játékost kizárják a játékból és a csapat nem helyettesítheti a keretében szereplő játékossal. További büntetést nem von maga után egy ilyen eset, azonban az incidenst az illetékes szerveknek jelenteni kell. A jogosulatlan kapusról **lásd: 5.3 szabály**.

Ha pontszerzés idején a pontszerző csapatban jogosulatlannak számító játékos tartózkodik a jégen, aki (akár részese a gólszerzésnek, akár nem), akkor a pontszerzés érvénytelennek minősül. A szabály akkor érvényes, ha a jogosulatlanságra a gól után következő játékmegszakításig derül fény. A jogosulatlan játékos csapatának összes korábban megszerzett pontja (akár jégen tartózkodott, akár nem) továbbra is érvényesnek számít.

Ha egy játékosra büntetést szabnak ki és ennek időtartama alatt jogosulatlannak bizonyul, akkor a játékost kizárják a mérkőzésből és egyik csapattársának, akit az edző jelöl ki, kell letöltenie a büntetést. További büntetést nem von maga után egy ilyen eset, azonban az incidenst az illetékes szerveknek jelenteni kell.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations) és IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes & Bylaws)

5.3 KAPUS

Csak egy kapus tartózkodhat jégen a játék folyamán. A kapust le lehet hívni a jégről és helyettesíthető egy mezőnyjátékossal, a kapus helyett jégre lépő játékos azonban nem játszhat a kapusra vonatkozó szabályok szerint.

Mindkét csapatnak rendelkeznie kell egy cserekapussal, aki a cserepadon, vagy annak közvetlen közelében egy széken foglal helyet; illetve akinek folyamatosan teljes felszerelésben, játékra készen kell állnia.

A nevezési lapon szereplő mezőnyjátékosok nem viselhetnek kapusfelszerelést, kivéve abban az esetben, ha mindkét kapus lesérül. Meghatározott IIHF eseményeken egy harmadik kapus is nevezhető

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

Ha mindkét benevezett kapus lesérülne, akkor a csapatnak joga van beöltöztetni kapusnak bármelyik szabályosan benevezett játékosát. Amennyiben a két rendes kapus gyors egymásutánban sérül meg, vagy válik játékra képtelenné, akkor a harmadik kapusnak észszerű időkeretet biztosítanak a beöltözésre, továbbá ezen felül két percet kap bemelegítésre (kivéve abban az esetben, amikor büntetőlövést kell védeni).

Abban az esetben, amikor egy harmadik beöltözött kapus is rendelkezésére áll a csapatnak a kispadon amikor a második kapus is játékra képtelenné válik, akkor a harmadik kapus haladéktalanul a jégre lép, és nem melegíthet be.

5.4 EDZŐ ÉS CSAPATSTÁB

Kizárólag csapatmezt viselő játékosok és a nevezési lapon szereplő, hivatalos nem-játékos személyek tartózkodhatnak a cserepadokon.

Minden csapatnak rendelkezne kell legalább egy stábtaggal a cserepad mögött, aki betölti az edző szerepét, illetve legalább egy szakképzett edzővel vagy egészségügyi szakemberrel, aki el tudja látni a játékosokat sérülés esetén.

5.5 CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLYEK ÉS TECHNIKAI ESZKÖZÖK

Azon nem-játékos személyek, akik mérkőzés alatt a cserepadnál vagy annak közelében tartózkodnak, engedélyezett, hogy rádiótechnikával kapcsolatban legyenek más olyan csapat hivatalos személlyel, aki IIHF által kijelölt területen tartózkodik.

Másféle technikai eszközök csak edzői célra engedélyezettek (pl. nyomon követes és statisztika), és semmiféle módon nem kísérelhető meg általuk a játékvezetői döntések befolyásolása. Ha a technikai eszközökkel visszaélés történik, akkor a 39.3 – Játékvezető sértegetése rendelkezései érvényesek.

5.6. BEMELEGÍTÉS

A jégen történő bemelegítés során az összes védőfelszerelést szabályosan viselni kell. Egy adott tornára vagy eseményre regisztrált, de a mérkőzésre be nem nevezett játékos részt vehet a mérkőzés előtti bemelegítésen.

Egy játékosnak sem megengedett a jégen való bemelegítés a harmadszünetekben, vagy bármilyen játékmegszakításkor. Ezért külön büntetés nem kerül kiszabásra, azonban az incidenst jelenteni kell az illetékes szerveknek.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

6. SZABÁLY — CSAPATKAPITÁNY ÉS HELYETTES CSAPATKAPITÁNYOK

6.1 CSAPATKAPITÁNY

A csapatnak ki kell jelölniük egy csapatkapitányt; kizárólag ezen kijelölt játékosnak engedélyezett, hogy a szabályok értelmezésével kapcsolatosan a játékvezetővel bármilyen minőségben értekezzen.

A csapatkapitánynak „C" betűt kell viselniük a mezük elején, jól látható helyen; ennek mérete 8 cm (3"), színének pedig el kell ütnie a mez fő színétől. Nem engedélyezett „másod-kapitány" kijelölése. Egy kapitány, és legfeljebb két helyettes csapatkapitány kijelölése engedélyezett. **Lásd még: 6.2 – Helyettes kapitány**.

Bármely kapitány, helyettes kapitány vagy játékos, aki a cserepadról bejön és a játékvezetőknél tiltakozik vagy bármiféle módon közbeavatkozik a játékvezetők munkájába, sportszerűtlen magatartás miatt KISBÜNTETÉSben részesül. **Lásd még: 39. szabály – Játékvezető sértegetése**.

Amennyiben a tiltakozás tovább folytatódik, a játékost FEGYELMI BÜNTETÉSsel sújtják, ha pedig ezután sem szünteti be, akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki rá.

Egy büntetés miatti reklamáció nem számít szabályértelmezési kérdésnek, ezért KISBÜNTETÉSben részesül bármely kapitány, helyettes kapitány vagy játékos, aki reklamálna.

A vezetőbírót és jegyzőkönyvvezetőt a mérkőzés megkezdése előtt tájékoztatni kell mindkét csapat kapitányainak és helyettes kapitányainak személyéről.

A kapitány vagy helyettes kapitány személye nem változtatható meg a mérkőzés során; amennyiben a kapitányt kizárnák a mérkőzésről, az egyik helyettes kapitány veszi át a feladatait.

Ha a kapitány és helyettes kapitány is a jégen tartózkodik, akkor csak a kapitány értekezhet a játékvezetővel szabályértelmezési kérdésekben. Ha a kapitány vagy helyettes kapitány a játékvezető kérése nélkül a jégre lépne a cserepadról, akkor büntetést szabnak ki rá.

Csapatkapitány vagy helyettes kapitány nem lehet edző, csapatvezető vagy kapus.

6.2 HELYETTES KAPITÁNY

Ha a kapitány nem tartózkodik a jégen, az egyik helyettes kapitány élvezi a kapitány kiváltságait.

A helyettes kapitányoknak „A" betűt kell viselniük a mezük elején, jól látható helyen; ennek mérete 8 cm (3"), színének pedig el kell ütnie a mez fő színétől.

7. SZABÁLY — KEZDŐ FELÁLLÁS

7.1 KEZDŐ FELÁLLÁS

Ez a szabály nem vonatkozik IIHF eseményekre.

7.2 SZABÁLY MEGSÉRTÉSE

Ez a szabály nem vonatkozik IIHF eseményekre.

8. SZABÁLY – SÉRÜLT JÁTÉKOS

8.1 MEZŐNYJÁTÉKOS SÉRÜLÉSE

Ha egy játékos megsérül vagy kénytelen elhagyni a jeget a mérkőzés alatt, akkor kiállhat a játékból, és cserejátékossal helyettesíthető, a játékot viszont anélkül kell folytatni, hogy a csapatok elhagynák a jeget.

Ha egy sérült játékos le kíván vonulni a jégről, hogy cserejátékosra cseréljék, akkor a cserepadon keresztül kell kilépnie; nem pedig a pályáról kivezető bármely más kijáraton keresztül. Ez utóbbi nem szabályos játékoscsere, ezért, ha ilyen szabálytalanság történik, akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt kell kiszabni.

Ha egy megbüntetett játékos sérült meg, akkor levonulhat az öltözőbe anélkül, hogy helyet foglalna a cserepadon. A szabálytalankodó csapatnak haladéktalanul helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, aki a büntetést tölti mindaddig, ameddig a sérült játékos képes visszatérni a játékba. A helyettesítő játékost a következő játékmegszakítás alkalmával kell leváltani a büntetőpadon.

Ezen szabály áthágása TECHNIKAI KISBÜNTETÉSsel sújtandó.

Amennyiben a büntetéssel sújtott sérült játékos, akit a büntetőpadon helyettesítenek, visszatérne a cserepadra még mielőtt letelne a büntetése, nem léphet jégre mielőtt a büntetés letelne. Ez érvényes egybeeső büntetések esetében is, amikor a helyettesítő játékos a büntetőpadon várja a következő játékmegszakítást.

A sérült játékosnak meg kell várnia, hogy a helyettesítőjét kiengedjék a büntetőpadról, mielőtt ismét játékra jogosultnak tekinthető. Abban az esetben viszont, ha játékmegszakítás történik még mielőtt letelt volna a rá kiszabott büntetés, akkor helyet kell cserélnie a büntetőpadon ülő helyettesítő csapattársával; büntetése letöltését követően jogosult visszatérni.

Ha egy játékos olyan súlyosan megsérül, hogy nem képes a játékot folytatni, illetve nem tud a cserepadjához menni, a játékmenetet csak akkor kell megszakítani, amikor a csapata megszerzi a korongot, kivéve, ha a csapatának ekkor gólszerzési lehetősége van.

Amennyiben egy játékos kétséget kizárólag súlyos sérülést szenved el, a vezetőbíró vagy vonalbíró haladéktalanul megállíthatja a játékmenetet. Abban az esetben, ha egy játékos megsérült és játékmegszakítás történik, a csapatorvos (vagy egyéb egészségügyi szakember) ráléphet a jégre anélkül, hogy arra előzetes engedélyt kelljen kapnia a játékvezetőtől.

Ha a játékvezetők azért rendelnek el játékmegszakítást, mert egy játékos megsérült, vagy mert a jégen az edző vagy egészségügyi személyzet ápolására szorul, akkor a sérült játékost haladéktalanul cserejátkossal kell pótolni. A sérült játékos nem térhet vissza a jégre a játékmenet újraindítása előtt.

Ha a játékmenetet egy sérült játékos miatt szakították meg, úgy a korongbedobás azon a bedobóponton lesz, amelyhez a korong a legközelebb volt a játékmegszakításkor.

Ha a megsérült játékos csapata birtokolja a korongot a sérülés pillanatában, akkor a játékot haladéktalanul megállítják, kivéve abban az esetben, ha a csapatnak közvetlen gólszerzési lehetősége van.

Ha a sérült játékos csapata a támadó harmadban birtokolta a korongot, úgy a korongbedobás a semleges harmad legközelebb eső bedobópontján lesz.

Ha a sérült játékos saját csapatának védekező harmadában tartózkodott; a támadó csapat pedig itt, mint saját támadó harmadában birtokolta a korongot; úgy a korongbedobás a védekező csapat védekező harmadának legközelebbi bedobópontján történik.

Ha egy játékos a jégen fekve sérülést színlel, vagy nem hajlandó onnan fölállni, KISBÜNTETÉSben részesül.

8.2 KAPUS SÉRÜLÉSE

Ha egy kapus megsérül vagy rosszul lesz, készen kell állnia, hogy azonnal folytassa a játékot, vagy lecseréljék a cserekapusra, ebben az esetben a sérült vagy beteg kapusnak nem biztosítanak időt arra, hogy visszaállhasson a helyére. A cserekapus nem melegíthet be a mérkőzés során.

A cserekapusra érvényes az összes kapusra vonatkozó szabály és előjog.

Ha a rendes kapust lecserélték, a rendes kapus nem térhet vissza a következő játékmegszakítás előtt. Ennek a szabálynak a megszegéséért játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉS kerül kiszabásra.

Amennyiben egy kapus sérülést szenved el, és a vezetőbíró vagy vonalbíró megállítja a játékmenetet, akkor a kapust csak abban az esetben lehet lecserélni, ha annak a cserepadra kell mennie ahhoz, hogy elláthassák.

Abban az esetben, ha egy kapus megsérült és játékmegszakítás történik, a csapatorvos (vagy egyéb egészségügyi szakember) ráléphet a jégre anélkül, hogy arra előzetes engedélyt kelljen kapnia a játékvezetőtől a játékos ellátására.

Amennyiben a kapust az egészségügyi személyzet el tudja látni a jégen anélkül, hogy azzal aránytalan késedelmet okozna a játék folytatásában, akkor a kapus a helyén maradhat. Mindazonáltal a játékvezető nem biztosíthat ezen fölül időt a sérült kapusnak arra, hogy újra a helyére álljon (vagyis: nem melegíthet be).

8.3 VÉR

Vérző vagy véres felszerelésű játékost a következő játékmegszakítás alkalmával le kell küldeni a jégről.

A játékos nem térhet vissza a játékba ameddig sebeit megfelelően bekötözik, ezzel megszüntetve a folyamatos vérzést. Az összes véres felszerelési tárgyat és/vagy ruházatot megfelelő módon meg kell tisztítani, vagy kicserélni.

JEZET

ELSZ

9. SZABÁLY – FELSZERELÉS

9.1 CSAPATFELSZERELÉS

Az egy csapatba tartozó játékosoknak egységes öltözéket, mezt, nadrágot, sportszárat, fejvédőt kell viselniük

Az egy csapathoz tartozó mezeknek azonosan kell kinézniük, beleértve a címert a mellrészen, a számokat az ujjon és háton, illetve a névfeliratot a háton. A felszerelés alapszínének nagyjából 80%-ban kell lefednie a mezt és a sportszárat, leszámítva a név- és számfeliratokat

Amennyiben a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a két szembenálló csapat meze oly mértékben hasonlít egymáshoz, hogy fennáll a játékosok összetévesztésének esélye, akkor a hazai csapat kötelessége mezt váltani.

Az azonos csapatba tartozó összes játékosnak ugyanazt a csapatfelszerelést és mezszámot kell viselnie a mérkőzés előtti jeges bemelegítés során és a mérkőzésen is.

A játékosoknak tilos a felszerelés bármiféle megváltoztatása, például tépőzáras betétek, túlméretezett mez, módosított gallér stb. Azok a játékosok, akik ezen szabályok feltételeit nem teljesítik, nem vehetnek részt a mérkőzésen. A büntetéseket illetően **lásd: 9.5 szabály**.

A játékosok nem változtathatják meg a mezszámukat, valamint csapattársukkal sem cserélhetnek számot a mérkőzés megkezdése után. A játékosoknak egy adott mérkőzés alatt, illetve egy adott esemény során mindvégig egy mezszámot kell viselniük.

Egyedüli kivételt képez ez alól, ha egy játékos meze a mérkőzés során vérrel szennyeződik vagy nagy mértékben megrongálódik. Ilyen esetben a játékvezető utasíthatja a játékost, hogy hagyja el a jeget és öltözzön át egy másik szabályos, számmal ellátott, de névfelirat nélküli mezbe.

A csapatoknak rendelkezniük kell eltérő és egymástól jól megkülönböztethető hazai és vendég mérkőzéseken használt mezzel, a két meznek egy darabja sem lehet azonos, kivéve a nadrágot. A játékosok (beleértve a kapus) csapatfelszerelését illető bármiféle kétséget a játékvezetőnek az illetékes szervek felé jelenteni kell. A játékosoknak azonos módon kell viselniük a nadrágot; a nadrágok szárának egységes színűnek kell lennie. A nadrágok szára nem lehet tépett, vágott, szaggatott a comb/lábszár tájékán.

Graffiti stílusú, illetve sértő vagy obszcén; kultúrára, etnikai hovatartozásra vagy vallásra utaló minták, grafikák vagy jelmondatok megjelenítése a felszerelés bármely részén tilos.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

9.2 SZÁMOK ÉS NÉVFELIRATOK

Az összes nevezési lapon szereplő játékos mezén: a háton 25-30 cm (10-12”) magasságú számot, az ujjakon pedig 10 cm (4”) magasságú számot kell viselni. Kizárólag 1 és 99 közötti egész számok engedélyezettek (törtszámok és tizedes értékek, illetve háromjegyű számok nem). Egy csapatba tartozó játékosok nem szerepelhetnek azonos számmal egyazon mérkőzésen.

A játékosok nevének szerepelnie kell a mez hátának felső részén, vállmagasságban vízszintesen, 10 cm-es (4”) nyomtatott latin nagybetűkkel, az IIHF által az eseményt megelőzően jóváhagyott betűtípussal.

Amennyiben egy játékos haja elég hosszú ahhoz, hogy nevét vagy számát takarja a mezen, akkor haját copfban kell viselnie, vagy betűrnie a sisakja alá.

9.3 MEZ - MEZŐNYJÁTÉKOS

Azok a játékosok, akik nem felelnek meg e szabály előírásainak, nem vehetnek részt a mérkőzésen.

A mez nem érhet lejjebb a nadrágszár végénél, az ujjrész pedig legfeljebb a kesztyű ujjának végéig érhet

Semmiféle betét vagy kiegészítés nem adható a szabványos, gyári állapotú játékosmezhez (a gyártó általi módosítások szintén tilosak, hacsak az IIHF azokat előzetesen nem engedélyezte).

A felszerelés alapszínének nagyjából 80%-ban kell lefednie a mezt és a sportszárat, leszámítva a név- és számfeliratokat.

A mezt teljes egészében a nadrágon kívül kell hordani, illetve a nadrághoz rögzíteni kell az erre szolgáló lekötőkkel.

Ha egy játékos figyelmeztetést követően sem tartja be a szabályokat, akkor csapatát a játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉSsel sújtják.

Lásd még: 63. szabály – Játék késleltetése

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

9.4 MEZ - KAPUS

Azok a kapusok, akik nem felelnek meg e szabály előírásainak, nem vehetnek részt a mérkőzésen.

A meznek illeszkednie kell a játékos alakjához, nem lehet túlságosan bő. Semmiféle betét vagy kiegészítés nem adható a szabványos, gyári állapotú kapusmezhez (a gyártó általi módosítások szintén tilosak, hacsak az IIHF azokat előzetesen nem engedélyezte).

A mez „lekötözése" a csuklónál nem engedélyezett, ha ez olyan feszültséget hoz létre a mezben, ha az a hónaljban kifeszülve nagyobb felületet hoz létre (ún. „Batman mez"). A mez szabálytalannak számít, ha elég hosszú ahhoz, hogy a kapus lábai között bármekkora felületet eltakarjon.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

9.5 VÉDŐFELSZERELÉS

A felszerelésnek meg kell felelnie a biztonsági előírásoknak és csak a játékosok védelmét szolgálhatja célja nem lehet a játékban nyújtott teljesítmény növelése vagy az ellenfél megsebesítése.

Az összes védőfelszerelést teljes egészében a csapatmez alatt kell viselni, kivéve a kesztyűt, fejvédőt, illetve a kapus lábvédőjét. A mérkőzés és jeges bemelegítés során az összes védőfelszerelést viselni kell.

Amennyiben a játékvezető észleli, hogy például egy játékos könyökvédőjét nem takarja a felszerelése, akkor először utasítja a játékost, hogy igazítsa meg a felszerelését; amennyiben ugyanez a játékos ismét szabálytalanul viseli a felszerelését, KISBÜNTETÉSt kap.

Amennyiben a játékvezető észleli, hogy egy játékos olyan felszerelést visel, ami nem felel meg az IIHF előírásoknak, először utasítja a játékost, hogy cserélje le, vagy távolítsa el a kérdéses felszerelést.

Ezt a játékost és csapatát a játékvezető figyelmezteti, hogy felszerelésüket ennek figyelembevételével igazítsák meg. A figyelmeztetést követően, ha a csapat játékosa ilyen felszerelést használ, büntetést szabnak ki rá a 12. szabály – Tiltott felszerelés értelmében.

Abban az esetben, ha a játékos nem hajlandó engedelmeskedni, játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉSben részesül, illetve, ha anélkül tér vissza a jégre, hogy orvosolta volna a problémát, FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki rá. Abban az esetben, ha a játékos harmadjára is megszegi ezen szabályt, a játékost VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel sújtják.

9.6 FEJVÉDŐ/SISAK

A mérkőzés előtti bemelegítés és a mérkőzés alatt, a jégen és a csere- illetve büntetőpadokon egyaránt, a mezőnyjátékosoknak jóváhagyott kialakítású és anyagú, kifejezetten jégkorongozás céljára gyártott sisakot kell viselniük, megfelelően becsatolt állszíjjal. A sisakot olyan módon kell a fejen rögzíteni, hogy az ne eshessen le. Ha mégis leesik magától, vagyis nem egy ellenfél távolította el azt valamilyen módon, akkor a sisak nem volt szabályosan rögzítve.

Ha egy mezőnyjátékosnak leesne a sisakja a játékmenet közben, haladéktalanul el kell hagynia a jeget.

Ha egy játékos sisakja játékmenet közben leesik, nem szabad fölvennie és visszatennie a fejére, mivel ilyen esetben haladéktalanul a cserepadhoz kell menni.

Ha egy játékos megszegi ezt a szabályt, akkor KISBÜNTETÉSben részesül előzetes figyelmeztetés nélkül. **Lásd még: 12. szabály – Tiltott felszerelés**

Ha egy játékos csere miatt kimegy a cserepadra, csak szabályosan viselt sisakkal léphet vissza a jégre (megfelelően becsatolt állszíjjal).

A játékosok nem hagyhatják el a büntetőpadot szabályosan viselt sisak nélkül. Amennyiben mégis így tenne egy játékos, amint csapata megszerzi a korongot, játékmegszakítást rendelnek el és a szabálytalankodó játékost KISBÜNTETÉSsel sújtják.

Ha egy játékos sisakja a játékmenet közben kicsatolódik, de a sisak nem esik le a fejéről, akkor a következő játékmegszakításig, vagy amíg el nem hagyja a jeget, folytathatja a játékot. Ha egy játékos szándékosan eltávolítja valamilyen módon a sisakot egy ellenfél fejéről, KISBÜNTETÉSt kap durva játék miatt. **Lásd még: 51. szabály – Durva játék**.

Ha a kapus arcvédőjét egy erős lövés eltalálja és a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a kapus megszédülhetett ettől, biztonsági okokból megszakíthatja a játékot, ha a támadó csapatnak nincs erős gólszerzési lehetősége.

Ha a kapus arcvédője akkor jön le játékmenet során, amikor saját csapata birtokolja a korongot, akkor a játékvezető a játékmenetet haladéktalanul megállítja, hogy a kapus visszaszerezhesse az arcvédőjét.

Ha a kapus arcvédője akkor jön le játékmenet során, amikor az ellenfél csapata birtokolja a korongot, akkor a játékvezető a játékmenetet megállítja, amennyiben nem áll fönn erős gólhelyzet. Ebben az esetben a játékvezetőnek kell játékmegszakítást elrendelnie. Ha a játékmenetet azért kell megállítani, mert a kapusnak leesett a sisakja vagy arcvédője, akkor az ezt követő korongbedobást a védekező csapat egyik bedobópontján kell elvégezni.

Ha a kapus szándékosan leveszi a sisakját vagy arcvédőjét azzal a céllal, hogy játékmegszakítást idézzen elő a fenti szabályok kihasználásával; akkor a kapust a játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉSsel sújtják. **Lásd még: 63. szabály – Játék késleltetése**

Ha a kapus szándékosan leveszi a sisakját vagy arcvédőjét amikor egy támadó mezőnyjátékos kitörési helyzetben van, akkor a játékvezető megállítja a játékot és büntetőlövést ítél az ellenfél javára. Ha a kapus szándékosan leveszi a sisakját vagy arcvédőjét büntetőlövés végrehajtása vagy büntetőpárbaj során, akkor a játékvezető sikeres pontszerzést ítél meg az ellenfél csapatának.

9.7 ARCVÉDŐ

Minden játékosnak legalább részleges arcvédőt kell viselnie, amelyet a sisakhoz megfelelően kell rögzíteni. Három engedélyezett típusa van a sisakra szerelhető arcvédőnek: rács, részleges arcvédő („félplexi”), teljes arcvédő („plexi”).

Azoknak a játékosoknak, akik 1974. december 31. után születtek, kötelező legalább részleges arcvédőt viselni. A részleges arcvédőt a fejvédőre kell rögzíteni, teljes egészében takarnia kell a szemeket és az orrot. Olyan módon kell rögzíteni a fejvédő oldalaihoz, hogy ne lehessen felcsapni. Annak a játékosnak, akinek játék során az arcvédője elreped vagy eltörik, azonnal le kell jönnie a jégről.

A játékosoknak tilos színezett vagy sötétített arcvédőt használni

IIHF eseményen részt vevő nemzeti csapatoknak biztosítaniuk kell, hogy a játékosaik olyan sisakot viseljenek, melyet kifejezetten jégkorongozáshoz gyártottak, illetve megfelelően fel van rá szerelve előírásos arcvédő.

A női jégkorong és férfi utánpótlás jégkorong fej/arc/torok/száj védőfelszereléseit érintő szabályok és irányelvek az U20 és U18 kategóriák alatt találhatóak.

Lásd még: 102. szabály - Különleges felszerelési szabályok- Női jégkorong és 202. szabály - Különleges felszerelési szabályok - Férfi UP jégkorong

9.8 VESZÉLYES FELSZERELÉS

Bármilyen, fémből vagy olyan anyagból készült védőpárnázás vagy védőfelszerelés, amelyik az ellenfél játékosának nagy valószínűséggel okozhat sérülést, veszélyesnek minősül, ennél fogva használata szigorúan tiltott. A veszélyes felszerelést használó játékost a játékvezető leküldi a jégről és figyelmezteti a csapatát.

A figyelmeztetést követően a csapat összes, ilyen felszerelést viselő játékosát megbüntetik.

Lásd még: 12. szabály – Tiltott felszerelés

Veszélyes sportfelszerelés többek között olyan arcvédő, amelyet úgy viselnek, hogy az ellenfelet megsebesítheti; nem jóváhagyott felszerelés viselése; veszélyes vagy tiltott korcsolya vagy bot használata; olyan sportfelszerelés, melyet nem a mez alatt viselnek (kivéve kesztyű, fejvédő és a kapus lábvédője); illetve egyik vagy mindkét kesztyű tenyerének kivágása.

A fémből, vagy bármi olyan anyagból, amely a játékvezető megítélése szerint sérülést okozhat, készült térdvédő vagy protektor használata tilos. Amennyiben egy játékos nem követi a játékvezető utasításait, akkor KISBÜNTETÉSt kap játék késleltetése miatt.

IIHF által jóváhagyott arcmaszkot vagy arcvédőt viselhet olyan játékos, aki arcsérülést szenvedett el. Elsőként a sérült játékosnak jogosulttá kell válnia erre azáltal, hogy a csapatorvos előírja ezt neki. Amennyiben az ellenfél csapata kifogással él ez ellen, akkor kifogást emelhet az IIHF-nél.

Abban az esetben, ha egy ütőt feltételezhetően módosítottak, és láthatóan nem kerekítették le az éleit, akkor a játékvezető azt veszélyesnek minősíti, és külön büntetés kirovása nélkül kivonja a játékból, amíg az éleket megfelelően le nem kerekítik. Ha a játékos ezt követően ismét használja az ütőt javítás nélkül, akkor KISBÜNTETÉSt kap érte játék késleltetése miatt. **Lásd még: 63. szabály – Játék késleltetése**

9.9 LÁBSZÁRVÉDŐ

A mezőnyjátékosok lábszárvédőjét úgy kell méretezni, hogy a szabványos sportszár alá beférjen. A lábszárvédő gyári állapotát tilos módosítani, toldásokat rátenni.

9.10 KORCSOLYA – MEZŐNYJÁTÉKOS

A korcsolyák csak négy részből állhatnak: cipő, penge, pengetartó és fűző. A cipőnek pontosan kell illeszkednie a játékos lábára, vagyis indokolatlanul széles vagy hosszú sem lehet, továbbá a cipőn nem lehetnek kiegészítők. A pengének teljes hosszúságában simának, továbbá végig a pengetartóban rögzítettnek kell lennie. A korcsolyapenge nem lehet fogazott úgy, mint a műkorcsolyában használt korcsolyánál.

A pengét úgy fedje a pengetartó, hogy a penge egyik végén se lógjon túl. A korcsolyapenge nem érhet tovább a cipő orránál vagy sarkánál úgy, mint a gyorskorcsolyában használt korcsolyánál.

Semmiféle mechanikus tartozék vagy egyéb eszköz nem engedélyezett, amellyel a játékos sebességét vagy korcsolyázóképességét segíthetné.

A fűző bármilyen, nem-fluoreszkáló színben engedélyezett, megkötése is bármilyen módon engedélyezett, azonban hosszát úgy kell megválasztani, hogy a fűző ne érhessen a jéghez.

9.11 KORCSOLYA - KAPUS

A kapus korcsolyáján nem fluoreszkáló védőburkolatnak kell lennie, mindkét cipő orrán. A korcsolyapengének egyenesnek kell lennie és nem lehet hosszabb, mint a cipő. Mindenféle penge, kiugró elem, vagy más „csalás", amelyet a korcsolyára azért szerelnek, hogy a kapus nagyobb felületen érintkezzen a jéggel, szabálytalannak minősül.

9.12 NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ

Minden játékos számára ajánlott szabályos nyak- és torokvédő viselése. A kapusok az arcvédőjük állrészéhez csatlakoztathatnak egy torokvédőt. Ennek olyan anyagból kell készülnie, hogy ne okozhasson sérülést.

Azoknak a játékosoknak, akik felnőtt kategóriában játszanak, de a 20 év alatti és 18 év alatti korcsoportba is beletartoznak, az U20-as és U18-as kategóriáknak megfelelő védőfelszerelést kell viselniük, a különleges szabályoknak megfelelően.

A női jégkorong és férfi utánpótlás jégkorong fej/arc/torok/száj védőfelszereléseit érintő szabályok és irányelvek az U20 és U18 kategóriák alatt találhatóak.

Lásd még: 102. szabály - Különleges felszerelési szabályok - Női jégkorong és 202. szabály - Különleges felszerelési szabályok - Férfi UP jégkorong

9.13 FOGVÉDŐ

Minden játékos számára erősen ajánlott, hogy viseljen fogvédőt, lehetőleg egyedi kialakításút.

A fogvédőt úgy tervezték, hogy megvédje a fogakat és az állkapcsot az ütésektől, és az agyrázkódás kockázatának csökkentésére is szolgálhat. Ezért ajánlott az egyedi fogvédő használata. Ajánlott a fogvédőt a jégen szabályosan viselni.

A női jégkorong és férfi utánpótlás jégkorong fej/arc/torok/száj védőfelszereléseit érintő szabályok és irányelvek az U20 és U18 kategóriák alatt találhatóak.

Lásd még: 102. szabály - Különleges felszerelési szabályok - Női jégkorong és 202. szabály - Különleges felszerelési szabályok - Férfi UP jégkorong

10. SZABÁLY – BOT

10.1 BOT - MEZŐNYJÁTÉKOS

Az ütőnek (botnak) fából, vagy más, IIHF által jóváhagyott anyagból kell készülnie; nem lehetnek kiálló részei. Bármilyen színű öntapadós szalaggal betekerhető a bot bármelyik része, azzal a céllal, hogy azt erősítse, vagy a korong irányítását vele elősegítse.

Az ütő szárának teljes hosszúságában egyenesnek kell lennie.

Az ütő szárának legnagyobb hosszúsága a markolat végétől a toll sarkáig 163 cm (64"); az ütő tollának legnagyobb hossza, 32 cm (12 ½") az alsó élen a toll sarkától annak végéig mérve.

Különleges esetekben kivétel alkalmazható (kizárólag) az ütő szárának hosszát illetően, ha előzetes írásos kérelemmel fordulnak az IIHF-hez mielőtt a játékos használatba venné az ütőt. Ha a játékos legalább 2 m (6' 6") magas; akkor kérelmét megvizsgálják. Ilyen esetekben az ütő szára nem lehet hosszabb, mint 165 cm (65").

A bot felső végét le kell fedni védőkupakkal. Amennyiben az ütő szárának (fém vagy szénszálas) védőkupakja leesik vagy eltávolítják, akkor az ütő veszélyes sportfelszerelésnek minősül.

Az ütő tollának magassága az ütő sarka és a toll végétől 1,5 cm-rel (3/4”) visszább mérve legfeljebb 7,6 cm (3”), legkevesebb 5cm (2”) lehet. Az ütő összes élét le kell kerekíteni.

Lásd még 9.8 szabály – Tiltott felszerelés

Az ütő tollának hajlását egy olyan egyenes vonal alapján határozzuk meg, amely merőleges az ütő sarkának bármely pontjától a toll végéig húzott vonalra. Az ütő tollának hajlása legfeljebb 1,9 cm (3/4”) lehet.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

10.2 BOT - KAPUS

Bármilyen színű öntapadós szalaggal betekerhető a bot bármelyik része, azzal a céllal, hogy azt erősítse, vagy a korong irányítását vele elősegítse.

A kapusütőn lennie kell egy fehér szalagból vagy más, IIHF által jóváhagyott anyagból készült végzáró védőelemnek. Ez a védőelem a szár végén legalább 1,3 cm (1/2”) vastag lehet.

Amennyiben a kapus ütője nem felel meg ennek a szabálynak, akkor az ütő játékra alkalmatlannak minősül. A szóban forgó ütőt ki kell cserélni, azonban nem jár érte KISBÜNTETÉS.

A szárnak a botvégtől a tollig egyenesnek kell lennie.

A kapusütő legnagyobb magassága 9 cm (3 ½”), kivéve a saroknál, amely 11,5 cm (4 ½”) lehet; továbbá az ütő tollának legnagyobb hossza 39,5 cm (15 1/2”), az alsó élén mérve a saroktól a hegyéig.

Az ütő tollának hajlását egy olyan egyenes vonal alapján határozzuk meg, amely merőleges az ütő sarkának bármely pontjától a toll végéig húzott vonalra. A mezőnyjátékosok által használt ütő tollának legfeljebb 1,5 cm (5/8”) hajlása lehet; az ütő tollának hajlása legfeljebb 1,5 cm (5/8”). A kapusütő nyelének szélesített alsó része az ütő sarkától nem lehet hosszabb mint 71 cm (30”), illetve nem lehet szélesebb mint 9 cm (3 1/2”).

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

10.3 TÖRÖTT/ELHAGYOTT BOT – MEZŐNYJÁTÉKOS

Törött botnak számít az olyan ütő, amelyet a játékvezető rendes játékra alkalmatlannak ítél.

Ha egy játékosnak nincs is a kezében ütő, részt vehet a játékmenetben. Az a játékos, akinek eltörött a botja, továbbra is részt vehet a játékban, feltéve, ha eldobja a törött botot. Ennek a szabálynak a megszegése KISBÜNTETÉSt von maga után.

Ha egy játékosnak eltörött vagy elveszett a botja, a következő módokon kaphat helyette másikat: átadnak neki egyet a saját cserepadjánál, átadja egy csapattársa a jégen; illetve ha elvesztette a botját, fölveheti a jégről saját, vagy csapattársa ép ütőjét.

Az a játékos, aki csapattársának ütőt dob, lök, odaüt, vagy jégen csúsztat; vagy fölveszi egy ellenfél ütőjét és játszik vele, büntetésben részesül.

Mezőnyjátékos nem használhat kapusütőt a játékban; ha ezt a szabályt megszegi, KISBÜNTETÉSt kap.

Ha egy játékos a cserepadról vagy büntetőpadról bedobott ütőt használ, nem kap büntetést. Mindemellett, az a csapat, aki bedobta az ütőt, TECHNIKAI KISBÜNTETÉSben részesül.

10.4 TÖRÖTT/ELHAGYOTT BOT – KAPUS

A kapus folytathatja a játékot a következő játékmegszakításig, vagy ameddig nem kap új ütőt egy csapattársától.

Elhagyott bot visszajuttatása

Olyan ép ütőt, amelyet a kapus véletlenül ejtett el, átadható kézből kézbe, illetve szabad a kapus felé a jégen mozgatni / csúsztatni; feltéve, ha ez az ütő nem vesz részt semmilyen módon a játékban, vagy zavarja meg az ellenfél játékosait. Ha egy játékos egy elhagyott ütő mozgatásával valamilyen módon beavatkozik a játékmenetbe, vagy megzavarja az ellenfél játékosait, akkor KISBÜNTETÉSben részesül, vagy büntetőlövést ítélnek. **Lásd még: 53. szabály – Felszerelés dobása**.

Törött bot cseréje

A kapus csapattársának kézből kézbe kell átadnia az ütőt. Ez vonatkozik ez arra az esetre is, ha a kapus elejtette az ütőjét és csapattársa ezt próbálja visszajuttatni neki. Ezen szabály megszegéséért a szabálytalanságot elkövető játékos bot dobása miatt KISBÜNTETÉSben részesül. **Lásd még: 53. szabály – Felszerelés dobása**. A botot megkapó kapus ezért nem kap büntetést.

Ha a kapus ütője eltörik, vagy szabálytalannak minősül, nem mehet a cserepadhoz másik ütőért, csak egy csapattársa vihet neki másik botot.

Kapus használhatja mezőnyjátékos ütőjét mindaddig, ameddig szabályosan nem adnak át neki egy új kapusütőt. Ezen szabály megsértéséért KISBÜNTETÉS jár.

10.5 BOTMÉRÉS

Korlátlan számú botmérést kérhetnek a csapatok a mérkőzés során, azonban csapatonként és játékmegszakításonként csak egy mérés engedélyezett csapatonként.

Hivatalos panaszt egy ellenfél ütőjének méreteivel kapcsolatban a csapatkapitány vagy helyettes kapitány tehet a játékvezetőnél, csak olyan játékossal szemben kezdeményezheti ezt, aki a panasztétel pillanatában a jégen tartózkodik. A bot megmérendő részét is meg kell jelölnie ekkor.

A kérés fogadását követően, illetve amíg a játékvezető fenntartja a szemkontaktust a kérdéses ütővel, a mérés megtörténhet. Ez azt is jelenti, hogy ha egy játékos, akivel szemben botmérést kezdeményeztek, a jégről kilép a cserepadra, a mérést továbbra is el lehet végezni, feltéve, ha a kérés még azelőtt történt, hogy lement volna a jégről, illetve legalább az egyik játékvezető folyamatosan szemmel követte a kérdéses ütőt.

A játékvezető a méréshez a botot elviszi a büntetőpadhoz, ahol a szükséges mérést haladéktalanul el kell végezni. Az ütő tollának görbületét a következő módon kell mérni: a játékvezető egy képzeletbeli vonalat húz a nyél külső oldala mentén a toll alsó éléig, majd a toll alsó éle mentén - ez határozza meg a sarok helyét. Egy IIHF által jóváhagyott mérőeszközzel a játékvezető a mérőeszközt a bot sarkánál rögzíti, és megméri a toll görbületét a sarkától a toll hegyének bármely pontjáig. A játékvezetőnek a bot bármely más méretének leméréséhez mérőszalagot kell használnia.

Az eredményt jelenteni kell a büntető időmérőnek, aki feljegyzi azt a jegyzőkönyv hátoldalára. A játékvezető közli a mérés eredményét annak a csapatnak a kapitányával vagy helyettes kapitányával, amelynek a botját megmérték. Ha az ütő szabálytalannak bizonyul, az ütő a mérkőzés végéig a büntetőpadon marad.

Ha a mérés során kiderül, hogy egy ütő szabálytalan, akkor a vétkes játékosra KISBÜNTETÉSt rónak ki, az ütőt pedig a játékvezető átadja a büntetőpad-felelősnek. Amennyiben a mérés során az ütő szabályosnak bizonyul, akkor a mérést kezdeményező csapatra TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szabnak ki.

Ha egy játékos beavatkozik a játékmenetbe (pl. leütközik vagy mozgásában akadályozza az ellenfél játékosát, vagy akadályozza a korongot megjátszásában) miközben két ütő van nála (beleértve a kapusnak vitt csereütőt is), KISBÜNTETÉSben részesül.

Botmérést lehet kezdeményezni pontszerzést követően is a rendes játékidő alatt, azonban még akkor is, ha az ütő szabálytalannak bizonyul, a gól továbbra is érvényes marad.

Hosszabbítás során történő pontszerzést követően (beleértve a hosszabbítás során elvégzett büntetőlövéseket is) nem lehet botmérést kezdeményezni. A büntetőlövések megkezdése előtt lehetséges botmérést kezdeményezni. **Lásd még: 71. szabály – Idő előtti csere**

Ha egy játkos szándékosan eltöri az ütőjét, vagy megtagadja annak átadását mérésre amikor azt kérik, akkor KISBÜNTETÉSben és tízperces FEGYELMI BÜNTETÉSben részesül.

10.6 BOTMÉRÉS – BÜNTETŐLÖVÉS ELŐTT

Botmérés kezdeményezhető büntetőlövés elvégzése előtt az alábbi irányelvek szerint:

Amennyiben az ütő szabályosnak bizonyul, akkor a mérést kezdeményező csapat TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt kap, és egy mezőnyjátékosuknak büntetőpadra kell ülnie. A soron következő büntetőlövés eredményétől függetlenül a TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt le kell tölteni.

Amennyiben a mérés során bebizonyosodik az ütő szabálytalan mivolta, akkor a büntetőlövésre készülő játékosnak büntetőpadra kell ülnie. Ebben az esetben másik mezőnyjátékost jelölnek ki helyette a büntetőlövésre. Ha egy játékos megtagadja, hogy az ütőjét átadja mérésre, akkor a büntetőlövés nem végezhető el; a játékosra pedig FEGYELMI BÜNTETÉSt rónak ki.

10.7 BOTMÉRÉS – BÜNTETŐLÖVÉS MEGINDÍTÁSA ELŐTT

Ez a szabály nem vonatkozik IIHF eseményekre.

11. SZABÁLY – KAPUSFELSZERELÉS

11.1 KAPUSFELSZERELÉS

A korcsolya és ütő kivételével a kapus által viselt összes felszerelés kialakításának kizárólagos célja a fej és a test védelme lehet, valamint nem tartalmazhat olyan öltözéket vagy kiegészítést, amely a kapust tisztességtelen előnyhöz juttatja a védésben.

A felszerelés mérését az IIHF képviselői végzik.

Az IIHF különösképpen jogosult arra, hogy a csapatok felszereléseit ellenőrizze (beleértve a kapus ütőjét is), hogy biztosítsák a szabályok betartását. Az erről készült jelentéseket az illetékes szerveknek továbbítja, hogy a szükséges fegyelmi eljárást lefolytathassák.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

11.2 LÁBSZÁRVÉDŐ – KAPUS

Bármiféle anyagdarab használata tiltott, amely a korcsolyák előtt lefedi a jég és lábvédők alja közötti felületet. Graffiti stílusú, illetve sértő vagy obszcén, kultúrára, etnikai hovatartozásra vagy vallásra utaló minták, grafikák vagy jelmondatok megjelenítése a felszerelés bármely részén tilos. A lábszárvédők viszont bármilyen, nem fluoreszkáló színűek lehetnek.

Semmiféle olyan kiegészítő, mint például a műanyag korongfogó fólia használata nem engedélyezett a lábszárvédő bármely részén. A kapus lábszárvédőjének a lábon viselve legnagyobb szélessége nem lehet nagyobb, mint 28 cm (11”).

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

11.3 MELL- ÉS KARVÉDŐ – KAPUS

A kapus mell- és karvédőjének arányos, testhez illeszkedő kialakításúnak kell lennie, az azt viselő kapus testméreteinek és arányainak megfelelő kialakításban.

Kiálló élek nem engedélyezettek a mellvédő elején vagy oldalán, a karok belső vagy külső részén, illetve a vállakon. Rétegezett kialakítás a törzs oldalsó élénél engedélyezett a bordák védelemének javítása érdekében; azonban ezek vastagsága nem lehet nagyobb, mint a mellkason lévő párnázás, illetve az oldalvédelemnek követnie kell a kapus törzsének vonalait. Ha a kapus fölveszi az alapállást, és a vállrész, vagy a vállvédő a váll rendes vonala fölé tolódik, akkor a mellvédő szabálytalannak minősül

Amennyiben az IIHF képviselők által elvégzett mérés során valamely mell- és karvédő túl nagynak bizonyul az adott kapus számára, szabálytalan felszerelésnek minősül, még akkor is, ha egyébként teljesíti a szabályok feltételeit.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

11.4 NADRÁG – KAPUS

A kapus nadrágjának arányos, testhez illeszkedő kialakításúnak kell lennie, az azt viselő kapus testméreteinek és arányainak megfelelő kialakításban

Semmilyen, védelmet szolgáló belső vagy külső párnázás nem engedélyezett a nadrág lábszárán vagy derekánál (azaz kiemelkedő részek belül vagy kívül). Ha a kapus a nadrághuzatát lazán viseli, melynek eredményeképp alapállásba állva lefedi a lábai közötti hézagot a lábszárvédői fölött, akkor a nadrághuzat szabálytalannak minősül. A combvédőknek a nadrágon belül követnie kell a láb vonalát. Lapos combvédők használata nem engedélyezett

Amennyiben az IIHF képviselők ezen szabály rendelkezéseinek áthágását tapasztalják; akkor az adott kapus számára, szabálytalan felszerelésnek minősül, még akkor is, ha egyébként teljesíti a szabályok feltételeit.

Mindenféle módosítási kérelmet előzetesen be kell nyújtani az IIHF-nek még mielőtt bármiféle változtatást elvégeznének.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

11.5 TÉRDVÉDŐ – KAPUS

A térdvédőt be kell szíjazni, és el kell férnie a nadrág combvédője alatt. A kapus lábszárvédő belsejéhez térd fölött erősített lapok, amelyek nem a nadrág combvédője alatt viselnek, nem engedélyezettek. A felszíjazott térdvédő az a védőpárna, ami elválasztja a térd belsejét a jégtől.

A térdvédő szíját olyan szorosra kell húzni, hogy az semennyit ne takarjon ki az „ötödik lyuk” (a kapus lábai közötti rés) felületéből. A térdvédő és térd belső fele közötti párnázásra nem vonatkozik ez a méretbeli előírás. A térdvédőn kiemelkedő varratgerincek nem lehetnek.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

11.6 LEPKÉS KESZTYŰ

A kesztyű legnagyobb kerülete 114,3 cm (45”) lehet, a kerület a kesztyű élein körbe mérendő.

A mandzsetta 10,2 cm (4”) széles lehet. A kesztyű mandzsettája a kesztyűnek az a része, amely a csuklót védi a hüvelykujj ízület és a csukló találkozásának pontjától. A kesztyű mandzsettáját a kesztyűvel összekötő/megnövelő bármilyen védelmet a kesztyű részének kell tekinteni, nem pedig a mandzsettának.

A mandzsetta hossza legfeljebb 20,3 cm (8”) lehet (ebbe beletartozik a fűzés is). Minden méret a mandzsetta vonalához viszonyítandó. A kesztyű csuklójától a hálós rész merevítője mentén, a kesztyű belső korongcsapdájának kontúrját követve, a "T" csapda tetejéig a hossz nem haladhatja meg a 45,7 cm-t (18 in). A csukló az a pont, ahol a mandzsetta egyenes függőleges vonala találkozik a kesztyűvel.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

11.7 BOTOS KESZTYŰ

A botos kesztyűnek négyszögletűnek kell lennie.

A hüvelykujjat és csuklót védő fület rögzíteni kell a botos kesztyűhöz, illetve követnie kell a hüvelykujj és csukló vonalát.

Kiálló élek nem engedélyezettek a botos kesztyű egyetlen részén sem.

A kapus botos kesztyűjének hátára erősített vagy annak részét képező védőpárna szélessége nem haladhatja meg a 20,3 cm-t (8”), és hossza nem lehet több, mint 38,1 cm (15”) egyetlen ponton sem (ebbe beletartozik a fűzés is). Minden méret a kesztyű kézhátának körvonalát követi.

A hüvelykujjvédő nem haladhatja meg a 17,8 cm (7”) legnagyobb hosszúságot a blokkoló felület tetejétől mérve.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

11.8 ARCVÉDŐ – KAPUS

A kapusoknak a játékmenet során folyamatosan IIHF által jóváhagyott kialakítású arcvédőt kell viselniük. Ha egy arcvédőt csak azért viselnek, mert az növeli a kitakart felületet, akkor szabálytalan felszerelésnek minősül.

A kapus arcvédőjét úgy kell kialakítani, hogy a korong ne hatolhasson be a nyílásain. A kapus viselhet csapattársaitól eltérő színű és látványtervű arcvédőt. A cserekapusnak nem kötelező sisakját és arcvédőjét viselnie, amikor egy szünetet követően cserepadjához áthalad a jégen.

Lásd még: III. sz. függelék – Felszerelés

Lásd még: 102. szabály - Különleges felszerelési szabályok - Női jégkorong és 202. szabály - Különleges felszerelési szabályok - Férfi UP jégkorong

11.9 IIHF ELLENŐRZÉS

A kapusok nem vehetnek részt a játékban olyan felszereléssel, amely nem felel meg a szabályoknak. Az IIHF által végzett ellenőrzésekre bármikor sor kerülhet, bármely mérkőzés előtt, alatt vagy után.

Az IIHF képviselői bármelyik vagy valamennyi résztvevő kapustól elkérhetik a felszerelését. Ezt a felszerelést el is lehet vinni egy elzárt helyre a mérés céljából.

A méréseket jegyzőkönyvbe rögzítik, és az illetékes kapusok, illetve a csapatok felszerelésért menedzserei aláírnak egy fair play nyilatkozatot.

A kifogásolt és tiltott felszereléseket a játékban való részvétel vagy a további használat előtt ki kell javítani.

Ha az utólagos ellenőrzések során további szabálytalanságokat találnak, az esetet jelentik az illetékes szerveknek.

A felszerelés IIHF mérésre történő átadásának megtagadása ugyanazokat a szankciókat vonja maga után, mint amelyeket a tiltott felszereléssel játszó kapusokra kiszabnak.

12. SZABÁLY – TILTOTT FELSZERELÉS

12.1 TILTOTT FELSZERELÉS

Az összes védőfelszerelést teljes egészében a csapatmez alatt kell viselni, kivéve a kesztyűt, fejvédőt, fogvédőt, nyak/torokvédőt, illetve a kapus lábvédőjét. Ezen szabály megszegéséért a játékvezető először figyelmezteti, ismételt szabályszegés esetén KISBÜNTETÉSt szab ki a játékosra.

Ha egy játékos megszegi ezt a szabályt, nem vehet részt a játékban mindaddig, ameddig a kérdéses felszerelést nem javítják, cserélik, vagy távolítják el.

Ha egy játékos megtagadja az együttműködést, játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉSt kap; ha a probléma orvoslása nélkül térnek vissza a jégre, akkor FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki rájuk. Amennyiben harmadjára is szabálytalankodna, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell sújtani a játékost. **Lásd még: 63. szabály – Játék késleltetése**

12.2 KESZTYŰ

Ha egy kesztyű tenyérrészét kivágták vagy lefejtették azért, hogy a puszta tenyér szabaddá váljon, tiltott felszerelésnek minősül; amennyiben egy játékos ilyen kesztyűben vesz részt a játékban, KISBÜNTETÉSben részesül.

Amennyiben ezen szabállyal összefüggésben panaszt tesz egy csapat az ellenféllel szemben, és az alaptalannak bizonyul; a panaszt tevő csapatra TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szabnak ki játék akadályozása miatt.

12.3 KÖNYÖKVÉDŐ

Ha egy könyökvédő nem rendelkezik puha külső védőburkolattal szivacsból, gumiból, vagy hasonló anyagból, melynek vastagsága legalább 1,3 cm (1/2”), az veszélyes felszerelésnek minősül.

12.4 FAIR PLAY

Ezen felszerelésre vonatkozó szabályok (3. fejezet) a fair play jegyében kerültek megállapításra. Ha az IIHF bármikor úgy véli, hogy ezzel a szellemiséggel visszaélnek, a szabálysértő felszerelést játékra alkalmatlannak kell tekinteni, amíg egy vizsgálat nem dönt annak játékra alkalmasságáról.

12.5 IIHF ELLENŐRZÉS

Az IIHF által végzett ellenőrzésekre bármikor sor kerülhet, bármely mérkőzés előtt, alatt vagy után.

Az IIHF képviselői bármelyik vagy mindegyik pályán lévő mezőnyjátékostól elkérhetik a felszerelését.

A kifogásolt és tiltott felszereléseket a játékban való részvétel vagy a további használat előtt ki kell javítani. Ha az utólagos ellenőrzések során további szabálytalanságokat találnak, az esetet jelentik az illetékes szerveknek.

A felszerelés IIHF mérésre történő átadásának megtagadása ugyanazokat a szankciókat vonja maga után, mint amelyeket a tiltott felszereléssel játszó játékosokra kiszabnak.

13. SZABÁLY – KORONG

13.1 MÉRETEK

A korong anyaga vulkanizált gumi, vagy más, IIHF által jóváhagyott anyag; vastagsága 2,5 cm (1”), átmérője 7,6 cm (3”); tömege 156-170 gramm (5,5-6,0 uncia) lehet. Az összes mérkőzésen használt korongnak IIHF által jóváhagyottnak kell lennie.

A korongra nyomtatott logó, márkajelzés vagy reklám átmérője mindkét oldalán legfeljebb 4,5 cm (1 ¾”), vagy a korong adott oldalának legfeljebb 35%-a. A korong mindkét oldalán szerepelhet nyomat.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

13.2 KÉSZLET

A szervezőbizottság vagy a hazai csapat felelős a hivatalos korongok megfelelő készletének biztosításáért, amelyeket fagyasztva (a jéggel megegyező hőmérsékleten) kell tárolni. Ezt a korongkészletet a büntetőpadon kell tartani, a nem jégen tartózkodó hivatalos személyek egyikének, vagy egy külön kijelölt felügyelőnek az ellenőrzése alatt.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

13.3 SZABÁLYTALAN KORONG

Ha a jégen a játékmenet során a szabályosan játékban levő korongon kívül feltűnne egy másik korong, a játék tovább folytatódhat, azonban csak a szabályos koronggal ameddig az adott akció be nem fejeződik, vagy a korongot megszerzi az ellenfél.

14. SZABÁLY – FELSZERELÉS VAGY RUHÁZAT IGAZÍTÁSA

14.1 FELSZERELÉS VAGY RUHÁZAT IGAZGATÁSA

A játékot nem szabad megszakítani, illetve a játékot nem szabad késleltetni a ruházat, a felszerelés, a korcsolya vagy az ütők igazgatása miatt. A ruházat és a felszerelés megfelelő állapotban tartása a játékos felelőssége.

Ha felszerelés igazítására van szükség, a játékosnak el kell hagynia a jeget, helyette egy cserejátékost kell beküldeni.

A kapus felszerelésének javítása vagy igazítása miatt nem megengedhető a játék késleltetése.

Ha igazításra van szükség, a kapusnak el kell hagynia a jeget, és helyét haladéktalanul át kell vennie a cserekapusnak.

4. FEJEZET

BÜNTETÉSEK

15. SZABÁLY – BÜNTETÉSEK JELZÉSE

15.1 – BÜNTETÉS JELZÉSE

Amennyiben a korongot birtokló csapat játékosa vagy csapatstábja olyan szabálytalanságot követ el, amelyért KISBÜNTETÉS, TECHNIKAI KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS, FEGYELMI BÜNTETÉS, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS szabható ki, akkor játékvezetőnek azonnal sípjába kell fújnia, és büntetést kell kiszabnia a szabálytalankodó játékosra, vagy csapatának stábtagjára.

Amennyiben nem a korongot birtokló csapat játékosa vagy csapatstábja követ el olyan szabálytalanságot, amelyért KISBÜNTETÉS, TECHNIKAI KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS, FEGYELMI BÜNTETÉS, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS szabható ki, akkor játékvezető fölemelt karral jelzi a késleltetett büntetést. Amint a szabálytalankodó csapat megszerzi a korongot, a játékvezetőnek azonnal sípjába kell fújnia, és büntetést kell kiszabnia a szabálytalankodó játékosra, vagy csapatának stábtagjára.

Ha egy játékost, menedzsert, edzőt vagy a csapat stábjából valakit a játékszabályok megsértése miatt kizárnak a játékból, az adott személynek el kell hagynia a csapat cserepadját, és semmilyen módon nem vehet részt a továbbiakban a játékban. Ez magában foglalja a csapat irányítását a nézőtérről vagy rádiókapcsolat útján. Ezen szabály bármiféle megsértését jelenteni kell az illetékes szerveknek.

Lásd még: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 1. táblázat

15.2 KISBÜNTETÉS – PONTSZERZÉS ESETÉN

Ha a kiszabandó büntetés KISBÜNTETÉS, és a játék során a vétlen fél pontot szerez, a KISBÜNTETÉSt nem kell kiszabni; a NAGYBÜNTETÉS és a VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetéseket a szokásos módon kell kiszabni, függetlenül attól, hogy történt-e gólszerzés, vagy sem.

Ha kettő vagy több KISBÜNTETÉSt kellene kiszabni, és a játék során a vétlen fél pontot szerez, a vétkes csapat kapitánya jelzi a játékvezetőnek, hogy melyik KISBÜNTETÉSt szabja ki, és melyik KISBÜNTETÉSt törölje a gólszerzés következtében.

15.3 DUPLA KISBÜNTETÉS – PONTSZERZÉS ESETÉN

Amennyiben a kiszabásra kerülő büntetés a következő szabályok hatálya alá tartozik: 47. – Fejelés, 58. – Botvéggel ütés, 60. – Magas bottal való játék, 62. – Bottal szúrás; és pontszerzés történik, a szabálytalankodó játékos kétperces kiállítást kap.

Ebben az esetben ugyan kettős KISBÜNTETÉSt kell bejelenteni a megfelelő szabályra hivatkozva, de a játékos csak két percet tölt büntetőpadon.

15.4 BÜNTETÉS – EMBERHÁTRÁNY – PONTSZERZÉS ESETÉN

Ha egy csapat egy vagy több KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS miatt emberhátrányban játszik, és a játékvezető további KISBÜNTETÉS vagy büntetéseket ítél az emberhátrányban lévő csapat ellen, viszont a vétlen fél még a sípszó elhangzása előtt gólt szerez, akkor a pontszerzés szabályosnak számít.

A jelzett büntetést vagy büntetéseket ki kell szabni, és a korábban kiosztott KISBÜNTETÉSek közül az első automatikusan kitöltöttnek számít a 16. szabály - Kisbüntetések alapján. A NAGYBÜNTETÉS és VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetéseket a szokásos módon kell kiszabni, függetlenül attól, hogy történt-e gólszerzés, vagy sem.

Amennyiben egy KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt jeleznek egy olyan csapat ellen, amely egy NAGYBÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS miatt már emberhátrányban játszik, viszont a vétlen fél még a sípszó elhangzása előtt gólt szerez, a jelzett KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS nem kerül kiszabásra a gólszerzés folyományaként.

Ha egy csapat egy vagy több KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS miatt emberhátrányban játszik, és a jelzett büntetés miatt büntetőlövést kellene ítélni, viszont a vétlen fél még a sípszó elhangzása előtt gólt szerez; akkor a megítélendő büntetés büntetőlövés helyett KISBÜNTETÉS (DUPLA KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS, VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS) kerül kiszabásra, és a kitöltés alatt álló KISBÜNTETÉSek közül az első automatikusan kitöltöttnek számít. **Lásd még: 16. szabály - Kisbüntetések**

15.5 KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA

Ha játékosoknak játékmegszakítás során egy vagy több eredményjelzőre kiírandó büntetést osztanak ki, akkor az ezt követő korongbedobást az emberhátrányban játszó csapat végharmadának egyik bedobópontján kell elvégezni. Ez alól három kivétel van:

(I) A büntetést pontszerzést követően osztották ki, ebben az esetben a bedobás a középső bedobóponton történik;

(II) A büntetést egy harmad megkezdése előtt vagy annak végével osztották ki, ebben az esetben a bedobás a középső bedobóponton történik;

(III) Ha a védekező csapat egyik játékosára büntetést osztanak ki, és egy támadó mezőnyjátékos a végharmad bedobópontjainak peremén túl belép a támadó harmadba, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmadon kívül, a semleges harmadban kell elvégezni

Lásd még: 76. szabály – Korongbedobás

16. SZABÁLY – KISBÜNTETÉS

16. KISBÜNTETÉS

A KISBÜNTETÉS két perc játékidő időtartamú, és a megbüntetett játékosnak (kivétel a kapus) kell letöltenie teljes egészében. A megbüntetett játékost nem lehet cserejátékossal pótolni.

16.2 JÁTÉK EMBERHÁTRÁNYBAN

Egy csapat akkor játszik emberhátrányban, ha az ellenfélnél kevesebb játékosa van jégen a gólszerzés pillanatában. Ha az ellenfél pontot szerez, az éppen letöltés alatt álló, legkevesebb hátralévő idővel rendelkező KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kitöltöttnek számít. Ennek megfelelően az EGYBEESŐ KISBÜNTETÉS, amely mindkét csapatot sújtja, nem idéz elő emberhátrányt - **lásd: 19. szabály – Egybeeső büntetések**.

Ha egy csapat egy vagy több KISBÜNTETÉS, vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS miatt emberhátrányban játszik, és a az ellenfél csapata gólt szerez; akkor a folyamatban lévő KISBÜNTETÉSek közül az első automatikusan kitöltöttnek.

A fenti pont érvényes akkor is, ha egy gólt megítélnek. Ez a rendelkezés akkor viszont nem érvényes, ha az éppen megszerzett pont büntetőlövés eredménye (vagyis a szabálytalankodó csapat megbüntetett játékosa nem jöhet ki a büntetőpadból, ha büntetőlövésből születik gól).

A KISBÜNTETÉS kitöltöttnek számít, ha:

(I) A gólt elszenvedő csapat emberhátrányban játszik

(II) A gól elszenvedő csapat játékosa eredményjelzőn szereplő kisbüntetést tölt

Amennyiben mindkét feltétel teljesül, az éppen letöltés alatt álló, legkevesebb hátralévő idővel rendelkező KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kitöltöttnek számít, kivéve, ha egybeeső büntetések állnak letöltés alatt.

Lásd még: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 14. táblázat

Egy büntetés sem tekinthető kitöltöttnek, ha büntetőlövésből születik gól. Ha két azonos csapatba tartozó játékos KISBÜNTETÉSe egyszerre ér véget, akkor a csapatkapitány kijelöli a játékvezetőn keresztül azt a játékost, aki először térjen vissza a jégre, a játékvezető ezt továbbadja a büntető időmérőnek.

16.3 SZABÁLYTALANSÁGOK

Azon szabálytalanságok listája, amelyek KISBÜNTETÉSt vonnak maguk után – a teljes leírás a szabály száma alapján kereshető.

Lásd még: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 2. táblázat

17. SZABÁLY – TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

17.1 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

A TECHNIKAI KISBÜNTETÉS a szabálytalanságot elkövető csapat egyik játékosának kell letöltenie, időtartama kettő perc.

Bármelyik játékost– a kapus kivételével – kijelölheti az edző a csapatkapitányon keresztül a büntetés letöltésére; ennek a játékosnak ezt követően a büntetőpadon le kell töltenie a büntetést, hasonlóan, ahogy az a KISBÜNTETÉS esetén történik.

17.2 EMBERHÁTRÁNY

Lásd: 16.2 Emberhátrány

17.3 SZABÁLYTALANSÁGOK

Azon szabálytalanságok listája, amelyek TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt vonnak maguk után – a teljes leírás a szabály száma alapján kereshető.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 3. táblázat

18. SZABÁLY – DUPLA KISBÜNTETÉS

18.1 DUPLA KISBÜNTETÉS

DUPLA KISBÜNTETÉS esetén bármelyik játékosnak – a kapus kivételével – négy perces büntetést kell letöltenie a büntetőpadon, melynek időtartamára nem helyettesíthető.

18.2 EMBERHÁTRÁNY

Ha DUPLA KISBÜNTETÉSt jelez a játékvezető, azonban a késleltetés időtartama alatt a vétlen csapat pontot szerez, akkor az egyik KISBÜNTETÉS automatikusan törlődik; a megbüntetett játékosnak a fennmaradó két percet kell kitöltenie a DUPLA KISBÜNTETÉSből.

A büntetést ugyan DUPLA KISBÜNTETÉSként kell bejelenteni, azonban az eredményjelzőre csak kettő perces időtartam kerül fel. Lásd még: 16.2 – Emberhátrány

18.3 SZABÁLYTALANSÁGOK

Azon szabálytalanságok listája, amelyek KISBÜNTETÉSt vonnak maguk után – a teljes leírás a szabály száma alapján kereshető.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 4. táblázat

18.4 VIDEÓBÍRÁSKODÁS MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉKÉRT KIOSZTOTT DUPLA KISBÜNTETÉS ESETÉN

A játékvezetőknek lehetőségük van minden olyan játékhelyzetet felülvizsgálni, amelyekben magas bottal való játékért kerül DUPLA KISBÜNTETÉS kiosztásra; ennek célja az, hogy megerősítsék (vagy szükség esetén módosítsák) az első, jégen született döntést.

Ezeket a felülvizsgálatokat kizárólag a játékvezető(k) végezhetik el, jégen tartózkodó társaik bevonásával, a rendelkezésre álló technikai eszközök segítségével (pl. tablet, TV vagy számítógépes képernyő) segítségével. **Lásd: 38.5 szabály – Edzői óvás felülvizsgálati eljárása.**

A videóbíró és a jégen tartózkodó játékvezetők közötti kommunikáció az illetékes konzulens videóbíró és a játékvezető közötti kapcsolattartásra korlátozódik, annak biztosítása érdekében, hogy a játékvezető megkapjon minden elérhető videót, valamint a megfelelő visszajátszási szögeket, amelyekre a büntetés felülvizsgálatához szüksége lehet.

A videóbíró és a jégen tartózkodó játékvezetők közötti kommunikáción túl semmiféle kapcsolattartás nem engedélyezett.

A játékvezetőnek a felülvizsgálatot követően ez a két lehetősége van:

(I) Megerősíti az eredetileg kiszabott DUPLA KISBÜNTETÉST, vagy

(II) Törli az eredeti DUPLA KISBÜNTETÉST

Ez a szabály csak bizonyos IIHF eseményeken alkalmazható.

Lásd: V. sz. függelék – Technikai feltételek

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

19. SZABÁLY – EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK

19.1 EGYBEESŐ KISBÜNTETÉSEK

EGYBEESŐ KISBÜNTETÉS vagy egyenlő időtartamú EGYBEESŐ KISBÜNTETÉS esetén, melyet mindkét csapat játékosaira egyszerre szabnak ki, a megbüntetett játékosoknak ki kell menniük a büntetőpadra, és nem térhetnek vissza a jégre a büntetésük letöltése után közvetlenül, csak az első játékmegszakítás alkalmával. Ha kapus is érintett, **lásd: 27.1 – Kapusbüntetések**

Azonnali helyettesítést kell végrehajtani amennyiben azonos számú, EGYBEESŐ KISBÜNTETÉS vagy azonos időtartamú KISBÜNTETÉS kerül kiszabásra mindkét csapatnak; és a késleltetett büntetés szabály szempontjából nem kell figyelembe venni azon játékosok büntetéseit, akiknek a pótlása megtörtént - **lásd 26. szabály - késleltetett büntetések**. Ez a szabály csak akkor alkalmazandó, ha legalább az egyik csapat játékosa már büntetést tölt a büntetőpadon, és emiatt emberhátrányban van.

Ha mindkét csapat egy-egy játékosára KISBÜNTETÉST szabnak ki egyazon a játékmegszakítás során, ezeket a büntetéseket pótlásuk nélkül kell letölteni, feltéve, hogy nincs éppen másik eredményjelzőn megjelenített büntetés érvényben. Ebben a helyzetben mindkét csapat négy mezőnyjátékossal játszik a KISBÜNTETÉSek időtartama alatt.

Amennyiben az egyik vagy mindkét játékos (vagy bármely más játékos) a KISBÜNTETÉSen felül FEGYELMI BÜNTETÉST is kap, szintén ez a szabály alkalmazandó; tehát a csapatok továbbra is négy-négy mezőnyjátékossal játszanak egymás ellen. A FEGYELMI BÜNTETÉSsel sújtott játékosnak a teljes tizenkét percet le kell töltenie - KISBÜNTETÉS plusz FEGYELMI BÜNTETÉS -, továbbá csapatának egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie, aki a KISBÜNTETÉST letölti, majd a KISBÜNTETÉS kitöltésekor visszatérhet a jégre.

Ha mindkét csapatra több büntetést szabnak ki egyidőben, akkor az egybeeső büntetésre vonatkozó szabályok értelmében azonos számú KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS kerül törlésre. Bármilyen eltérő idejű büntetés megjelenik az eredményjelzőn, melyeket a játékosoknak a szokott módon le kell tölteni. **Lásd: 19.5 – Egybeeső büntetések**.

Amennyiben nincs különbség a büntetések időtartamában, mindegyik játékosnak ki kell töltenie a rá szabott büntetés idejét; és nem térhetnek vissza a jégre a büntetésük letöltése után közvetlenül, csak az első játékmegszakítás alkalmával. Ha egybeeső büntetések átnyúlnak a hosszabbításba, vagy ennek ideje alatt szabják ki, akkor: **lásd 84. szabály – Hosszabbítás**,

Az egybeeső büntetésekről részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 17. és 18. táblázat

19.2 EGYBEESŐ NAGYBÜNTETÉSEK

EGYBEESŐ NAGYBÜNTETÉS vagy egyenlő időtartamú egybeeső büntetés esetén, melyet mindkét csapat játékosaira egyszerre szabnak ki, és amelynek során NAGYBÜNTETÉSt és/vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt is kiosztanak, a büntetést letöltő játékosoknak ki kell menniük a büntetőpadra, és nem térhetnek vissza a jégre a büntetésük letöltése után közvetlenül, csak az első játékmegszakítás alkalmával.

Azonnali helyettesítést kell végrehajtani amennyiben azonos számú, NAGYBÜNTETÉS vagy azonos időtartamú egybeeső büntetés kerül kiszabásra mindkét csapatnak; és a késleltetett büntetés szabály szempontjából nem kell figyelembe venni azon játékosok büntetéseit, akiknek a pótlása megtörtént.

Lásd 26. szabály - Késleltetett büntetések.

Ilyen helyzetben, ha egyik vagy mindkét játékos VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSben részesül a NAGYBÜNTETÉSén felül, akkor nem kell csapattársuknak helyettük a büntetőpadra ülnie.

19.3 EGYBEESŐ VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSOK

Egybeeső VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS vagy egyenlő időtartamú egybeeső büntetések esetén, közte NAGYBÜNTETÉSsel vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal; melyet mindkét csapat játékosaira egyszerre szabnak ki, akkor a VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt kapott játékosokat haladéktalanul kizárják a játékból. A többi megbüntetett játékos nem térhet vissza a jégre a büntetésük letöltése után közvetlenül, csak az első játékmegszakítás alkalmával. Azonnali helyettesítést kell végrehajtani amennyiben azonos számú NAGYBÜNTETÉS és/vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS, vagy azonos időtartamú egybeeső büntetés kerül kiszabásra NAGYBÜNTETÉSsel vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal egyetemben mindkét csapatnak; a késleltetett büntetés szabály szempontjából nem kell figyelembe venni azon játékosok büntetéseit, akiknek a pótlása megtörtént.

Lásd 26. szabály - Késleltetett büntetések.

19.4 MÉRKŐZÉS UTOLSÓ ÖT PERCE ÉS HOSSZABBÍTÁS

Ha a mérkőzés rendes játékidejének utolsó öt percében, vagy hosszabbítás során bármikor KISBÜNTETÉSt (vagy DUPLA KISBÜNTETÉSt) szabnak ki az A csapat egyik játékosára, a B csapat egyik játékosának pedig NAGYBÜNTETÉSt (vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt) osztanak ki egyazon játékmegszakítás során, akkor a három vagy egyperces időkülönbözetet azonnal le kell tölteni NAGYBÜNTETÉS gyanánt.

Ez akkor is érvényes, amikor az egybeeső büntetések törlik egymást, a fent említett példa szerint. A megbüntetett játékosnak vagy cserejátékosnak haladéktalanul a büntetőpadra kell vonulnia.

Az időkülönbözetet az eredményjelzőn három- vagy egyperces büntetésként kell megjeleníteni, és ugyanúgy kell letölteni, mint egy NAGYBÜNTETÉST. A szabályt a jégen tartózkodó játékosok számától függetlenül kell alkalmazni a büntetés megállapítása során.

19.5 EGYBEESŐ BÜNTETÉS SZABÁLY ALKALMAZÁSA

Amikor mindkét csapatra rónak ki büntetést egyazon játékmegszakítás során, akkor a játékvezetőknek a következő elvek alapján kell dönteniük a jégen maradó játékosok számának megállapításakor.

(I) A lehető legtöbb NAGYBÜNTETÉSt és/vagy VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt iktassák ki

(II) A lehető legtöbb kisbüntetést, technikai kisbüntetést és dupla kisbüntetést iktassák ki

Az egybeeső büntetésekről részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 15. táblázat

20. SZABÁLY – NAGYBÜNTETÉS

20.1 NAGYBÜNTETÉS

NAGYBÜNTETÉS jár minden játékosnak, aki fizikai szabálytalanságot követ el és gondatlanul veszélyezteti a vétlen játékost olyan módon, hogy a játékvezető döntése alapján nem elegendő azt KISBÜNTETÉSsel vagy DUPLA KISBÜNTETÉSsel sújtani.

A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános tisztességtelenség fokától függ.

Az első NAGYBÜNTETÉS alkalmával a szabálytalan játékost, kivéve a kapust, öt percre leküldik a jégről, mely időre nem helyettesíthető másik játékossal.

Ha egy játékos egyszerre kap nagy- és KISBÜNTETÉSt, akkor először a NAGYBÜNTETÉSt kell letölteni, melyet követ a KISBÜNTETÉS (kapus esetében ezt helyettesítő mezőnyjátékos tölti le); kivéve a 19.2 szabály érvényesülése esetén, amikor az egybeeső NAGYBÜNTETÉS elve lép életbe és a KISBÜNTETÉS kerül elsőként letöltésre.

20.2 EMBERHÁTRÁNY

Noha a NAGYBÜNTETÉS miatt a vétkes csapat emberhátrányba kerül, a NAGYBÜNTETÉSt töltő megbüntetett játékos nem hagyhatja el a büntetőpadot, ha az ellenfél csapata pontot is szerez.

A játékosnak ki kell töltenie az egész NAGYBÜNTETÉSt ahhoz, hogy elhagyhassa a büntetőpadot.

20.3 HELYETTESÍTÉS

Ha egy játékost NAGYBÜNTETÉSsel sújtottak, és kizárták a játékból, vagy megsérült, a vétkes csapatnak azonnal helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie. Ez a játékos szabályosan elhagyhatja a büntetőpadot, miután a NAGYBÜNTETÉS letelik.

Ha a játékos a NAGYBÜNTETÉS mellett KISBÜNTETÉSt is kapott, amelyet szintén fölkerül az eredményjelzőre, akkor a vétkes csapatnak azonnal egy helyettest kell a büntetőpadra küldenie.

20.4 AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha egy játékosra a mérkőzés során bármikor újabb NAGYBÜNTETÉSt szabnak ki, akkor az automatikusan VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt is von maga után. Az automatikus VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS akkor is kirovásra kerül, ha egy játékos a Segédtáblázatokban felsorolt valamelyik szabálytalanságot elköveti. Részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Ha NAGYBÜNTETÉSt és automatikus VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki, akkor a játékost leküldik a jégről a mérkőzés hátralévő részére, azonban öt perc elteltével ezt a játékost helyettesítheti egy csere.

Az automatikus végleges fegyelmi büntetésekről részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 6. táblázat

20.5 SZABÁLYTALANSÁGOK

Bővebben a NAGYBÜNTETÉSsel járó szabálytalanságokról részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 5, 6 és 7. táblázat

20.6 VIDEÓBÍRÁSKODÁS NAGYBÜNTETÉSEK ESETÉN

A játékvezetőknek minden olyan játékhelyzetet felül kell vizsgálniuk, amikor NAGYBÜNTETÉS kerül kiosztásra; ennek célja az, hogy megerősítsék (vagy szükség esetén módosítsák) az első, jégen született döntést.

Ezeket a felülvizsgálatokat kizárólag a játékvezető(k) végezhetik el, jégen tartózkodó társaik bevonásával, a rendelkezésre álló technikai eszközök segítségével (pl. tablet, TV vagy számítógépes képernyő) segítségével. **Lásd: 38.5 szabály – Edzői óvás felülvizsgálati eljárása**

A videóbíró és a jégen tartózkodó játékvezetők közötti kommunikáció az illetékes konzulens videóbíró és a játékvezető közötti kapcsolattartásra korlátozódik, annak biztosítása érdekében, hogy a játékvezető megkapjon minden elérhető videót, valamint a megfelelő visszajátszási szögeket, amelyekre a büntetés felülvizsgálatához szüksége lehet.

A videóbíró és a jégen tartózkodó játékvezetők közötti kommunikáción túl semmiféle kapcsolattartás nem engedélyezett.

A játékvezetőnek a felülvizsgálatot követően ez a két lehetősége van:

(I) megerősíti az eredetileg kiszabott NAGYBÜNTETÉSt, vagy

(II) enyhíti az eredeti NAGYBÜNTETÉSt valamely, azonos szabálytalanságért kiszabható enyhébb tételre

Lásd: V. sz. függelék – Technikai feltételek

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

20.7 JELENTÉS

A játékvezetőnek az összes NAGYBÜNTETÉSt és ezek körülményeit haladéktalanul jelentenie kell az aktuális mérkőzést követően az illetékes szerveknek.

21. SZABÁLY – VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

21.1 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS jár minden játékosnak, aki fizikai szabálytalanságot követ el és gondatlanul veszélyezteti a vétlen játékost olyan módon, hogy a játékvezető döntése alapján nem elegendő azt a következő büntetésekkel sújtani:

(I) NAGYBÜNTETÉS vagy

(II) KISBÜNTETÉS vagy DUPLA KISBÜNTETÉS, amennyiben a szabálytalanság jellege nem ad lehetőséget NAGYBÜNTETÉS kiszabására

A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ.

Egy sérülés vagy az ellenfél szándékos megsebesítésének kísérlete nem vezet automatikusan VÉGLEGES KIÁLLÍTÁShoz, de iránymutató lehet, hogy a gondatlan veszélyeztetés elég súlyos-e ahhoz, hogy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetést szabjanak ki. Az itt meghatározott fizikai szabálytalanságok kivételekkel vagy további kritériumokkal járhatnak.

A VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS következménye a büntetett játékos haladéktalan kizárása a mérkőzésről, akinek késedelem nélkül ki kell vonulnia az öltözőbe.

21.2 EMBERHÁTRÁNY

A megbüntetett játékos öt perc játékidőt követően helyettesíthető egy másik játékossal a jégen. A VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt, illetve bármely ehhez kapcsolódó büntetést egy az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt játékos (kivéve a kapust) tölt le, ennek a játékosnak haladéktalanul a büntetőpadra kell vonulnia.

VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS esetén, függetlenül attól, hogy mikor szabták ki, vagy járulnak-e hozzá egyéb büntetések, összesen 25 perc büntetésidőt kell rögzíteni a szabálytalankodó játékos nevére.

VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS esetén a játékos automatikusan eltiltásra kerül mindaddig, amíg az illetékes szervek nem határoznak az ügyében. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**

21.3 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Bármelyik játékos, edző vagy stábtag kerül VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS hatálya alá, az esetet jelenteni kell az illetékes szerveknek, akik teljes hatáskörrel rendelkeznek a megbüntetett személy további szankcionálására. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

21.4 SZABÁLYTALANSÁGOK

Az akár VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal (és egyéb büntetéssel) sújtható szabálytalanságokról részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 5. táblázat

21.5 VIDEÓBÍRÁSKODÁS VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS ESETÉN

A játékvezetőknek minden olyan játékhelyzetet felül kell vizsgálniuk, amikor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS kerül kiosztásra (kivéve a verekedésért kiszabott VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt); ennek célja az, hogy megerősítsék (vagy szükség esetén módosítsák) az első, jégen született döntést.

Ezeket a felülvizsgálatokat kizárólag a vezetőbírók végezhetik el, jégen tartózkodó társaik bevonásával, a rendelkezésre álló technikai eszközök segítségével (pl. tablet, TV vagy számítógépes képernyő) segítségével. **Lásd még: 38.5 szabály.**

A videóbíró és a jégen tartózkodó játékvezetők közötti kommunikáció az illetékes konzulens videóbíró és a játékvezető közötti kapcsolattartásra korlátozódik, annak biztosítása érdekében, hogy a játékvezető megkapjon minden elérhető videót, valamint a megfelelő visszajátszási szögeket, amelyekre a büntetés felülvizsgálatához szüksége lehet.

A videóbíró és a jégen tartózkodó játékvezetők közötti kommunikáción túl semmiféle kapcsolattartás vagy konzultáció nem engedélyezett. A játékvezetőnek a felülvizsgálatot követően ez a két lehetősége van:

(I) Megerősíti az eredetileg VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt, vagy
(II) Enyhíti az eredeti VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt valamely, azonos szabálytalanságért kiszabható enyhébb tételre

Lásd: V. sz. függelék – Technikai feltételek

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

22. SZABÁLY – FEGYELMI BÜNTETÉS

22.1 FEGYELMI BÜNTETÉS

FEGYELMI BÜNTETÉS esetén a megbüntetett játékosnak, a kapus kivételével, tíz percre kell elhagynia a jeget. A FEGYELMI BÜNTETÉSt töltő játékost azonnal lehet cserejátékossal helyettesíteni. A büntetett játékos nem hagyhatja el a büntetőpadot a büntetés 10 perces időtartamát követő első játékmegszakításig. Automatikus VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki arra a játékosra, aki a második FEGYELMI BÜNTETÉSét kapja egyazon mérkőzés alatt.

22.2 FEGYELMI BÜNTETÉS – KAPUS

Amennyiben a kapusra FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki, akkor a büntetést egy mezőnyjátékos tölti le, aki jégen tartózkodott, amikor a szabálytalanság történt. A kapus büntetését letöltő játékost az edző a csapatkapitányon keresztül jelöli ki.

22.3 EMBERHÁTRÁNY

Ha egy játékos FEGYELMI BÜNTETÉSt kap, a csapata nem kerül emberhátrányba, feltéve, hogy nem szabtak ki rá még egy KIS- NAGY- vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetést a FEGYELMI BÜNTETÉSen kívül.

Ha egy játékosra egyidejűleg KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST is kiszabnak, akkor a vétkes csapatból haladéktalanul egy helyettesítő játékosnak kell a büntetőpadra vonulnia, hogy a KISBÜNTETÉST letöltse.

Ha az ellenfél pontot szerez a KISBÜNTETÉS időtartama alatt, akkor a KISBÜNTETÉS kitöltöttnek minősül (hacsak a 15.4 szabály – Emberhátrány – Pontszerzés esetén - nem érvényes az adott helyzetben), és az eredetileg megbüntetett játékos FEGYELMI BÜNTETÉSének kezdődik meg a letöltése.

Ha egy mezőnyjátékosra egyidejűleg NAGYBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST is kiszabnak, akkor a vétkes csapatból egy helyettesítő játékosnak kell a büntetőpadra vonulnia még mielőtt a NAGYBÜNTETÉS lejárna. A megbüntetett játékos pótlására nem léphet jégre cserejátékos, csak a büntetőpadról jöhet vissza a jégre.

22.4 JELENTÉS

A játékvezetőnek az összes játékvezető sértegetése miatt kiosztott FEGYELMI BÜNTETÉST jelentenie kell az aktuális mérkőzést követően az illetékes szerveknek.

22.5 SZABÁLYTALANSÁGOK

A FEGYELMI BÜNTETÉSsel járó szabálytalanságokról részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 9. táblázat

23. SZABÁLY – VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

23.1 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS esetén a büntetett játékos a mérkőzés további részére kizárásra kerül, azonban a játékos haladéktalanul pótolható a jégen. VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS esetén 20 perc büntetésidőt kell rögzíteni a szabálytalankodó játékos nevére.

23.2 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Bármelyik játékos, edző vagy stábtag kerül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS hatálya alá, az esetet jelenteni kell az illetékes szerveknek, akik teljes hatáskörrel rendelkeznek a megbüntetett személy további szankcionálására.

Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések

Az eljárás részleteiről bővebben az IIHF Fegyelmi szabályzatában esik szó.

23.3 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK – ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

Az eljárás részleteiről bővebben az IIHF Fegyelmi szabályzatában esik szó.

23.4 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK – JÁTÉKVEZETŐ SÉRTEGETÉSE

Az eljárás részleteiről bővebben az IIHF Fegyelmi szabályzatában esik szó.

23.5 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK – BOTTAL KAPCSOLATOS SZABÁLYTALANSÁGOK

Az eljárás részleteiről bővebben az IIHF Fegyelmi szabályzatában esik szó.

23.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK – FIZIKAI SZABÁLYTALANSÁGOK

Az eljárás részleteiről bővebben az IIHF Fegyelmi szabályzatában esik szó.

23.7 AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Lásd: 20.4 - Automatikus végleges fegyelmi büntetés.

23.8 EGYÉB BÜNTETÉSEK, AMELYEK VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSEL JÁRHATNAK

A VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS több szabálytalanság esetén is kiszabható büntetési tétel. Ezen felül az alábbi szabálytalanságok vonhatnak maguk után VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt:

(I) Néző zaklatása vagy megütése

(II) Rasszista, sértő vagy szexuális tartalmú sértések

(III) Köpködés, ellenfél vagy néző szándékos összevérezése

(IV) Ellenfél vagy néző megharapása

Bármely játékos vagy stábtag, aki fizikailag zavarja a nézőket, vitába keveredik egy nézővel, vagy bármilyen tárgyat dob egy nézőre, automatikusan VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap, illetve a játékvezetőnek minden ilyen szabálytalanságot jelentenie kell az illetékes szerveknek, akik teljes hatáskörrel rendelkeznek a megbüntetett személy további szankcionálására.

A VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel járó szabálytalanságokról részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 10. táblázat

24. SZABÁLY – BÜNTETŐLÖVÉS

24.1 BÜNTETŐLÖVÉS

A büntetőlövés célja, hogy visszaadjon egy, a szabálytalankodó csapat által elkövetett szabálytalanság miatt elvesztett gólszerzési lehetőséget, a jelen szabályokban meghatározott paraméterek alapján.

24.2 FOLYAMAT

A játékvezetőnek a megítélt büntetőlövés okát, és a csapat által kiválasztott, a büntetőlövés elvégzésére jogosult játékost a hangosbemondón keresztül be kell jelentenie.

A játékvezető ekkor elhelyezi a korongot a középső bedobóponton, és a büntetőlövést végrehajtó játékos a játékvezető utasítására, sípjelzésére megindulva onnan játssza meg a korongot, és megpróbál gólt lőni.

A korongot folyamatos mozgásban kell tartani az ellenfél alapvonala irányában, és amint a korongot ellőtték, az akció befejezettnek tekintendő.

Semmilyen megpattanásból nem lehet gólt szerezni (kivételt képez a kapuvasról vagy a keresztrúdról, majd a kapusról, majd róla közvetlenül a kapuba pattanó korong), és amikor a korong átlépi az alapvonalat vagy teljesen megáll, a lövést befejezettnek kell tekinteni.

Az úgynevezett „lacrosse" fogás, amikor a játékos az ütő tollán hordozza a korongot, engedélyezett, feltéve, hogy a játékos a korongot nem emeli vállmagasság fölé, illetve az elütés pillanatában nem emeli a keresztvas magassága fölé. Lá**sd: 80.1 – Korong megjátszása magas bottal**

Az úgynevezett "Spin-o-rama" mozdulat, amikor a játékos 360 fokos fordulatot hajt végre a kapu felé haladva, nem engedélyezett. Amennyiben a játékos ilyen mozdulatot végezne, a játékvezető megállítja a büntetőlövés végrehajtását és nem történik pontszerzés.

Csak kapus vagy cserekapus szerepére kijelölt játékos állhat be védeni a kapuba büntetőlövés elvégzésekor. A kapusnak a kapuelőtéren belül kell maradnia mindaddig, amíg a mezőnyjátékos meg nem érinti a középső bedobóponton levő korongot.

Ha a büntetőlövés megítélésének időpontjában a büntetett csapat kapusát lehívták a jégről, hogy mezőnyjátékost küldjenek föl helyette, a kapus számára lehetővé kell tenni, hogy visszatérjen a jégre a büntetőlövés végrehajtása előtt.

Az a csapat, amely ellen a büntetőlövést megítélték, lecserélheti kapusát a lövés kivédéséhez, azonban a cserekapusnak a következő játékmegszakításig a játékban kell maradnia.

A büntetőlövés elvégzése során mindkét csapat játékosainak ki kell vonulniuk a jég szélére, saját cserepadjuk elé.

24.3 KIJELÖLT JÁTÉKOS

Minden olyan esetben, amikor büntetőlövést ítélnek, a büntetőlövést az edző vagy csapatkapitány által kiválasztott játékosnak kell elvégeznie; a vétlen csapat bármelyik büntetés alatt nem álló játékosa kijelölhető. Ezt a döntést jelenteni kell a játékvezetőnek, és nem lehet megváltoztatni.

24.4 SZABÁLYTALANSÁGOK BÜNTETŐLÖVÉS ELVÉGZÉSE SORÁN

Amennyiben a kapus még azt megelőzően elhagyja a kapuelőteret, hogy a büntetőlövést elvégző játékos meg nem érinti a középső bedobóponton levő korongot, a játékvezető tovább engedi a büntetőlövés elvégzését.

Amennyiben nem szerez pontot, a játékos újfent próbálkozhat a büntetőlövéssel. Ha a kapus KISBÜNTETÉSsel járó szabálytalanságot követ el a büntetőlövés elvégzése során, ami miatt nem történik sikeres gólszerzés, akkor a kapust nem sújtják büntetéssel, viszont a büntetőt végző mezőnyjátékos újból megpróbálkozhat a büntetőlövéssel.

Ha a kapus ezen lövés alatt másodjára is szabálytalanságot követ el, és a lövésből ismét nem születik gól, akkor a játékvezető a kapusra FEGYELMI BÜNTETÉSt szab ki. A büntetőt végző mezőnyjátékos újból elvégezheti a büntetőlövést.

Amennyiben harmadjára is szabálytalanságot követnek el ugyanezen játékos ellen a büntető elvégzése alatt, a kapus VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSben részesül és pontszerzést ítélnek.

Ha a kapus olyan szabálytalanságot követ el egy büntetőlövést végző mezőnyjátékossal szemben, amely NAGYBÜNTETÉSsel vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal büntetendő, és a lövésből emiatt nem születik gól, akkor a büntetőt végző mezőnyjátékos újból megpróbálkozhat a büntetőlövéssel; illetve kiszabja a megfelelő büntetést a kapusra.

A kapus bármilyen módon megkísérelheti megállítani a büntetőlövést, kivéve az ütője vagy bármilyen tárgy eldobásával, vagy a kapu szándékos elmozdításával, mely esetben sikeres pontszerzést ítélnek meg.

A büntetőlövés során, ha a kapus a védési kísérlet során véletlenül elmozdítja a kaput, a játékvezetőnek a következő döntések valamelyikét kell meghoznia:

(I) Sikeres pontszerzést ítél, ha úgy találja, hogy a játékos a kapu által szokványosan lefedett területen gólt lőtt volna, ha az nem mozdul el.

(II) Engedélyezi a büntetőlövés újbóli elvégzését, ha nem született gólt, vagy nem lehetett megállapítani, hogy a korong a kapu által szokványosan lefedett területre került volna.

(III) Ha a kapu eltolódik, miután a korong átlépte az alapvonalat, mely által a büntetőlövés befejeződik, tehát a fenti megállapítások nem érvényesek, így a büntetőlövés befejezettnek tekintendő.

Ha a büntetőlövést elszenvedő csapat egyik játékosa, edzője vagy stábtagja akadályozza, vagy megzavarja a büntetőlövést végző játékost, és ennek következtében a büntetőlövés sikertelen lesz, a játékvezető lehetővé teszi a játékosnak a büntető megismétlését.

A fenti szabálytalanság miatt a szabálytalankodó csapatra TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szab ki; ha egy cserepadon tartózkodó játékos a felelős, akkor FEGYELMI BÜNTETÉSsel sújtják.

Ha viszont egy edző vagy stábtag követi el ezt, akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap érte a felelős, valamint a cselekedetet jelenteni kell az illetékes szerveknek további fegyelmi eljárásra.

Ha a büntetőlövés elvégzése során a büntetőlövést végző csapat egyik játékosa, kapusa, edzője vagy stábtagja akadályozza, vagy megzavarja a büntetőlövést védő kapust, és emiatt a büntetőlövésből gól születik, a játékvezető nem ítéli meg a pontszerzést és a szabálytalankodó csapatra TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szab ki.

Ha egy néző akadályozza a büntetőlövés végrehajtását tárgy bedobásával, melynek következtében a játékvezető megítélése szerint akár a mezőnyjátékos nem képes a büntetőlövést megfelelően elvégezni, akár a kapus nem képes megfelelően védeni, akkor a játékvezető a büntetőlövés megismétlését rendeli el. **Lásd még: 10.5 – Botmérés** és **10.6 – Botmérés – Büntetőlövés előtt**.

24.5 KORONGBEDOBÁS HELYE

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 végharmadának egyik bedobóponton kell elvégezni; kivéve, ha más korongbedobást érintő szabály nem írja felül, például, ha a bedobásban részt vevő játékosok pl. dulakodás miatt túllépik a végharmadbeli bedobópont külső határát, amennyiben a támadó csapatot egyazon akció során megbüntették. **Lásd: 76.2 – Bedobópontok**.

24.6 EREDMÉNYEK

Ha büntetőlövésből pontszerzés történik, a szabálytalankodó mezőnyjátékost vagy kapust nem sújtja további büntetés, kivéve, ha a büntetőlövés megítélésének oka NAGYBÜNTETÉS, VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS vagy FEGYELMI BÜNTETÉS, mely esetben a megfelelő büntetést alkalmazni kell.

Ha a büntetőlövés megítélésének oka rendes esetben KISBÜNTETÉSt vonna maga után, akkor a büntetőlövés eredményétől függetlenül nem kerül kiszabásra KISBÜNTETÉS.

Ha a büntetőlövés megítélésének oka rendes esetben DUPLA KISBÜNTETÉSt vonna maga után, vagy egyazon játékmenet során a szabálytalankodó csapat egy további KISBÜNTETÉSt is szerzett, akkor az első KISBÜNTETÉSt nem kell letölteni, mivel a büntetőlövést az elvesztett pontszerzési lehetőség miatt ítélik meg. A második KISBÜNTETÉSt azonban le kell tölteni a büntetőlövés eredményétől függetlenül. A büntetést ilyen esetben a megfelelő szabálytalanságért DUPLA KISBÜNTETÉSként kell bejelenteni, azonban a játékosnak mindössze két percet kell a büntetőpadon ülnie.

Egy letöltés alatt álló büntetés sem számít kitöltöttnek, ha büntetőlövésből születik gól.

Amennyiben egy csapattal szemben egyazon játékmegszakítás során két büntetőlövést ítélnek meg (két külön szabálytalanság két külön játékos ellen); csak egy pontszerzés tekinthető érvényesnek, vagy ítélhető meg egyazon játékmegszakítás során.

Amennyiben az első büntetőlövés sikeres pontszerzéssel ér véget, a második büntetőlövés nem kerül elvégzésre, azonban az okául szolgáló szabálytalanságért ki kell szabni és le kell töltetni a megfelelő büntetést a vétkes játékossal.

24.7 IDŐZÍTÉS

Ha a büntetőlövés okául szolgáló szabálytalanság a tényleges játékidő alatt történik, a büntetőlövést a szokásos módon azonnal meg kell ítélni és végre kell hajtani; függetlenül attól, ha a játékvezető ezt késve jelzi, hogy a játékmenet folytatódhasson addig, amíg a támadó fél el nem veszíti a korong birtoklását a védekező fél javára; és emiatt a késedelem miatt bármely harmadban lejár a rendes játékidő.

A büntetőlövés elvégzésére szánt idő nem számít bele sem a rendes játékidőbe, sem a hosszabbításba.

24.8 SZABÁLYTALANSÁGOK

Négy körülménynek kell teljesülnie ahhoz, hogy a játékvezető büntetőlövést ítéljen meg, ha egy játékossal szemben hátulról követtek el szabálytalanságot. Ezek:

(I) A szabálytalanság a semleges vagy támadó harmadban történt (vagyis a korongot vezető játékos saját kék vonalán túl)

(II) A szabálytalanságot hátulról követik el (kivéve, ha azt kapus követi el kitörési helyzetben)

(III) Ha a korongot birtokló és irányító játékost (vagy, a játékvezető meglátása szerint azt egyértelműen rövidesen megszerző játékost) megakadályoztak egy erős pontszerző helyzetben (ha sikerült is elütnie a korongot, még nem feltétlenül zárja ki, hogy a büntetőlövés megítélése szempontjából ezt figyelembe vegyék). Ha a játékost hátulról támadták meg és emiatt nem volt képes „még” erősebb pontszerzési helyzetbe jutni, akkor büntetőlövés jogszerű.

(IV) Ha a korongot birtokló és irányító játékos (vagy, a játékvezető meglátása szerint azt egyértelműen rövidesen megszerző játékos) és a kapus között nem tartózkodhatott ellenfél játékosa.

A büntetőlövést eredményező szabálytalanságokról részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 11. táblázat

25. SZABÁLY – MEGÍTÉLT GÓLOK

25.1 MEGÍTÉLT GÓLOK

Gólt ítélnek meg olyan esetben, amikor a védekező csapat kapusát lehívták a jégről, és egy korongot birtokló és irányító támadó játékos (vagy, a játékvezető meglátása szerint azt egyértelműen rövidesen megszerző támadó játékos) a semleges vagy támadó harmadban tartózkodik, közte és az ellenfél kapuja között nem tartózkodik védekező játékos, és a védekező csapat ellene szabálytalanságot követ el, megakadályozva ezzel a tiszta pontszerzési lehetőséget.

Lásd még: 25.3 – Jégről lehívott kapus.

25.2 JÉGEN TARTÓZKODÓ KAPUS

Gólt ítélnek meg olyan esetben, amikor egy támadó mezőnyjátékos erős pontszerző helyzetben van, és a kapus vagy egy csapattársa elmozdítja a kaput annak rendes helyzetéből, akár szándékosan, akár véletlenül. **Lásd még: 63.7 – Megítélt gól**

25.3 JÉGRŐL LEHÍVOTT KAPUS

A megítélt gólt eredményező szabálytalanságokról részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 12. táblázat

25.4 SZABÁLYTALANSÁGOK – BÜNTETŐLÖVÉS VÉGREHAJTÁSA SORÁN

Gólt ítélnek meg olyan esetben, ha a kapus megkísérli megakadályozni a büntetőlövést azáltal, hogy ütőjét vagy bármilyen más tárgyat a büntetőlövést végrehajtó játékos felé dob, vagy a kaput (szándékosan vagy véletlenül) elmozdítja, vagy leveszi az arcvédőjét, hogy ezáltal megszakítást kényszerítsen ki. **Lásd még: 63.7 – Megítélt gól**

26. SZABÁLY – KÉSLELTETETT BÜNTETÉSEK

26. KÉSLELTETETT BÜNTETÉSEK

Ha valamelyik csapat harmadik vagy további játékosára a rendes játékidő alatt büntetést rónak, viszont két csapattársa már a büntetését tölti, abban az esetben a harmadik vagy további játékos büntetési ideje nem kezdődik el, ameddig a másik két játékos közül valamelyik ki nem tölti a büntetését. Ettől függetlenül a harmadik vagy további játékosnak azonnal a büntetőpadra kell ülnie. Ez a játékos helyettesíthető, hogy a csapatából jégen tartózkodó mezőnyjátékosok száma ne csökkenjen három alá.

Ha két azonos csapatba tartozó játékos büntetése egyszerre ér véget, akkor a csapatkapitány kijelöli a játékvezetőn keresztül azt a játékost, aki először térjen vissza a jégre, a játékvezető ezt továbbadja a büntető időmérőnek (ennek célja, hogy emberelőnyös helyzetben szerzett gól esetén egyértelmű legyen, melyik játékos térjen vissza a jégre).

26.2 BÜNTETÉS KITÖLTÉSE

Ha bármelyik csapatban egyszerre három játékos tölt büntetést, és a késleltetett büntetések szabálya miatt a harmadik szabálytalan játékos helyettesítője, akit a minimális számú mezőnyjátékos biztosítása érdekében küldtek be helyette, a jégen tartózkodik, akkor a büntetőpadon ülő három játékos közül egyik sem térhet vissza a jégre a következő játékmegszakításig. Játékmegszakítás esetén az a játékos, akinek a büntetése letelt, visszatérhet a jégre.

A játék során a büntető időmérő engedélyezi a büntetett játékosoknak, hogy visszatérjenek a jégre a büntetésük kitöltésének sorrendjében; de csak abban az esetben, ha a megbüntetett csapat jogosult arra, hogy négynél több játékosa tartózkodjon a jégen. Ellenkező esetben ezeknek a játékosoknak meg kell várniuk a büntetésük kitöltését követő első játékmegszakítást, hogy lejöhessenek a büntetőpadról.

26.3 NAGYBÜNTETÉS ÉS KISBÜNTETÉS

Ha egyidejűleg szabnak ki egy NAGYBÜNTETÉSt és egy KISBÜNTETÉSt egyazon csapat két különböző játékosára, akkor a büntető időmérő első büntetésként a KISBÜNTETÉSt jegyzi fel.

27. SZABÁLY – KAPUSBÜNTETÉSEK

27.1 KAPUS KISBÜNTETÉS

Ha KISBÜNTETÉSt szabnak ki a kapusra, akkor a kapus maga nem ül büntetőpadra, hanem azt egy, a szabálytalanság pillanatában a jégen tartózkodó mezőnyjátékos csapattársának kell kitöltenie. A kapus büntetését letöltő játékost az edző a csapatkapitányon keresztül jelöli ki, a kijelölt helyettes játékos személye nem változtatható meg.

Ha egy mezőnyjátékosnak szintén folyamatban levő büntetése van, akkor nem jelölhető ki kapusbüntetés letöltésére.

Ha a kapus egybeeső büntetés részesévé válik, melynek eredményeként csapata emberhátrányba kerül a kapusra kiosztott további büntetések következtében, akkor a további büntetések letöltésére az edző által a csapatkapitányon keresztül bármelyik játékos kijelölhető.

27.2 KAPUS NAGYBÜNTETÉS

Ha NAGYBÜNTETÉSt szabnak ki a kapusra, akkor a kapus maga nem ül büntetőpadra, hanem azt egy, a szabálytalanság pillanatában a jégen tartózkodó mezőnyjátékos csapattársának kell kitöltenie. A kapus büntetését letöltő játékost az edző a csapatkapitányon keresztül jelöli ki, a kijelölt helyettes játékos személye nem változtatható meg.

Ha egy kapusra NAGYBÜNTETÉSt és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki, mely egybeesik egy, az ellenfélre kiszabott NAGYBÜNTETÉSsel vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal, nem kell mezőnyjátékost küldeni a kapus helyett a büntetőpadra, mivel a kapus ezáltal kizárásra került a játékból.

Ha egy kapus egyazon mérkőzés során kettő NAGYBÜNTETÉSt is kap (mely automatikus VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel jár), akkor a mérkőzés hátralévő részére leküldik a jégről és cserekapusnak; vagy csapattársának kell átvennie a helyét, ez a játékost a kapus teljes felszerelését viselheti.

27.3 KAPUS FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki a kapusra, akkor a kapus maga nem ül büntetőpadra, hanem azt egy, a szabálytalanság pillanatában a jégen tartózkodó mezőnyjátékos csapattársának kell kitöltenie. A kapus büntetését letöltő játékost az edző csapatkapitányon keresztül jelöli ki, a kijelölt helyettes játékos személye nem változtatható meg.

27.4 KAPUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha egy kapus VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap, akkor cserekapusnak; vagy csapattársának kell átvennie a helyét, ez a játékost a kapus teljes felszerelését viselheti.

27.5 KAPUS VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

Ha egy kapus VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt kap, akkor cserekapusnak; vagy csapattársának kell átvennie a helyét, ez a játékost a kapus teljes felszerelését viselheti.

A VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt, illetve bármely további büntetést, amit a kapusra szabnak ki, egy, a szabálytalanság pillanatában a jégen tartózkodó mezőnyjátékos csapattársának kell kitöltenie. A kapus büntetését letöltő játékost az edző a csapatkapitányon keresztül jelöli ki, a kijelölt helyettes játékos személye nem változtatható meg.

Ha a kapusra kiszabott VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS egybeesik az ellenfélre kiszabott NAGYBÜNTETÉSsel vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal, nem kell mezőnyjátékost küldeni a kapus helyett a VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS letöltésére.

27.6 KAPUELŐTÉR ELHAGYÁSA

Ha a kapus elhagyja a kapuelőtér közvetlen környékét, ha dulakodás folyik, akkor KISBÜNTETÉSt kap.

Ha viszont a dulakodás a kapuelőtérben vagy közvetlen közelében folyik, a kapust a játékvezetőnek a pálya egy semleges részére kell irányítania, ilyenkor a kapuelőtér elhagyásáért nem járhat büntetés. Abban az esetben, ha a kapus indokoltan tartózkodik a kapuelőtéren kívül, mert a cserepadhoz tart azzal a céllal, hogy őt mezőnyjátékosra cseréljék, és eközben belekeveredik a dulakodásba, akkor a kapuelőtér elhagyásáért nem jár KISBÜNTETÉS.

Ezeken kívül a kapus játékmegszakítások során kifejezett játékvezetői engedély nélkül nem mehet oda a cserepadjához azért, hogy: másik ütőt kapjon, felszerelését megjavítsa, sérülés miatt, vagy azért, hogy utasításokat kapjon. Ellenkező esetben haladéktalanul le kell cserélni a cserekapusra, vagy játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉSsel sújtani.

Lásd még: 63. szabály – Játék késleltetése

27.7 KAPUS - FELEZŐVONAL ÁTLÉPÉSE

A kapus soha nem avatkozhat a játékba a felezővonalon túl (korong szándékos megjátszása, ellenfél leütközése), ilyen esetben KISBÜNTETÉSsel büntetendő. A szabály alkalmazása tekintetében a korong helyzete az irányadó.

27.8 KAPUS MOZGÁSTERE – TRAPÉZ

A kapus a kapu mögött az ott kijelölt területen kívül nem játszhatja meg a korongot.

Ha a kapus a korongot az alapvonalon ezen a kijelölt területen kívül játssza meg, játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉSt kap. A szabály alkalmazása tekintetében a korong helyzete az irányadó.

Ha a kapus korcsolyája a kapuelőtéren belül marad amikor megjátssza a korongot, akkor nem kerül kiszabásra KISBÜNTETÉS.

A trapézt a kapu mögött vonalak jelölik, melyek átlósan futnak az alapvonaltól a palánkig. A trapéz szélessége az alapvonalon 6,8 m, míg a palánknál 8,6 m.

Lásd még: VI. sz. függelék – Ábrák

27.9 KAPUS SZABÁLYTALANSÁGAI

A kapus által elkövetett szabálytalanságokról részletes leírás a szabályok száma szerint a segédtáblázatokban található.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 13. táblázat

28. SZABÁLY - KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

28.1 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Az illetékes szervek saját belátásuk szerint kivizsgálhatnak minden olyan incidenst, amely az IIHF joghatósága alá tartozó bármely mérkőzéssel kapcsolatban történik, beleértve a bajnoki, bajnokság előtti, edző- vagy barátságos mérkőzéseket, valamint a bajnoki mérkőzéseket.

Az illetékes szervek további fegyelmi intézkedéseket foganatosíthatnak a mérkőzés során, vagy követően a játékosok, kapusok, edzők, csapatstáb, vagy a csapat vezetője által elkövetett bármely szabálysértésért, függetlenül attól, hogy az adott szabálytalanságot a játékvezetők büntették-e már.

28.2 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK – BAJNOKSÁG ELŐTTI ÉS BARÁTSÁGOS MÉRKŐZÉSEK

A fegyelmi intézkedésekre vonatkozóan, melyek bajnokság előtti és barátságos mérkőzések során alkalmazhatóak, a Fegyelmi szabályzat részletes információkkal szolgál.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzat (IIHF Disciplinary Code).

29. SZABÁLY – JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

A játékvezetői kézjelek illusztrációi a mellékletben találhatóak.

Lásd: I. sz. függelék – Játékvezetői kézjelek

5. FEJEZET - HIVATALOS SZEMÉLYEK

30. SZABÁLY – HIVATALOS SZEMÉLYEK KINEVEZÉSE

30.1 HIVATALOS SZEMÉLYEK KINEVEZÉSE

Az IIHF minden egyes mérkőzésre kijelöl jégen tartózkodó hivatalos személyeket (vezetőbírók, vonalbírók, tartalékok) és jégen kívül tartózkodó hivatalos személyeket (játékvezetői coach, videóbíró, jegyzőkönyvvezető, játékidőmérő stb.).

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations) és IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes & Bylaws)

31. SZABÁLY – VEZETŐBÍRÓK

31.1. ÖLTÖZET ÉS FELSZERELÉS

Minden vezetőbírónak fekete nadrágot, IIHF játékvezetői mezt, IIHF által jóváhagyott fekete sisakot kell viselnie, valamint előírásos sípot hord magánál.

31.2 VITÁS HELYZETEK

A vezetőbírók általános felügyeletet gyakorolnak a játék felett, és teljes mértékben felügyelik a hivatalos személyeket és játékosokat a játék során, beleértve a játékmegszakításokat is; és bármiféle vitás kérdés esetén az ő döntésük végleges.

Mivel a játékmenet megállítását jelző sípszó elhangzásában az emberi tényező is szerepet játszik, a vezetőbíró úgy is megítélheti, hogy a játék még valamivel a sípszó tényleges megszólalása előtt megszakadt. Annak a ténynek, hogy a korong a sípszó elhangzása előtt szabadon mozoghat vagy átlépheti a gólvonalat, nincs jelentősége, ha a vezetőbíró úgy döntött, hogy a játékmenet már ezt megelőzően megállt.

Az idővel vagy a büntetések leteltével kapcsolatos bármilyen vita esetén az ügyet a játékvezető elé kell terjeszteni, aki döntést hoz, melyben az ő döntése végleges. A végső döntés meghozatalában a videóbírót is segítségül hívhatja. **Lásd még: 37. szabály – Videóbírói felülvizsgálat** és **38. szabály – Edzői óvás**

31.3 KORONGBEDOBÁS

Az egyik vezetőbírónak kell elvégeznie a korongbedobást a harmadok megkezdésekor. Az összes többi korongbedobás a vonalbírók feladata.

31.4 ÁLTALÁNOS FELADATOK

A vezetőbírók feladata, hogy a szabályoknak megfelelően büntetéseket szabjanak ki a szabálytalanságokért, és ők hozzák meg a végső döntést a vitatott gólok ügyében.

A vezetőbírók konzultálhatnak a vonalbírókkal, mielőtt meghozzák döntésüket.

A vezetőbírók nem állíthatják meg a mérkőzést a 83. - Les szabály, vagy a 81. Tilos felszabadítás szabály megsértése miatt. E szabályok megsértésének megállapítása a vonalbírók feladata, kivéve, ha valamilyen előre nem látható okból a vonalbíró ebben akadályoztatva van, mely esetben a vonalbírói feladatokat a következő játékmegszakításáig a vezetőbíró veszi át.

Bővebben: IIHF Játékvezetői kézikönyv (IIHF Game Official Procedures Manual - IIHF OPM).

31.5 GÓL

A vezetőbírók a hangosbemondó rendszeren keresztül közlik a gólszerzés szabályos minőségére vonatkozó információkat.

Adott esetben a jegyzőkönyvvezető a videógólbíró segítségével megerősíti a gólszerző és gólpasszt adó játékosok személyét.

Lásd: 78. szabály - Gól

A vezetőbíróknak a hangosbeszélőn keresztül minden alkalommal, amikor a játék során a góljelző lámpa jelez, be kell jelenteniük a pont meg nem ítélésének okát.

Ezt a következő játékmegszakításakor kell megtenni, függetlenül attól, hogy a vezetőbírók bármiféle szabványos jelzést használtak-e a góljelző lámpa téves bekapcsolása pillanatában (ha a piros góljelző lámpa kötelező és üzemel).

A vezetőbíróknak jelenteniük kell a gólszerző nevét vagy számát, valamint az adott gólpasszt adó játékost.

Adott esetben a vezetőbírók csak a gólszerzőt jelentik, és a jegyzőkönyvvezető a statisztikai stáb segítségével megerősíti a gólszerzőt és gólpasszt adó játékos személyét.

A gólszerzőt és gólpasszt adó játékos nevét a hangosbemondón keresztül be kell mondani.

Abban az esetben, ha a vezetőbíró a szabályok megsértése miatt nem ad meg egy gólt, a megtagadás okát jelenti a jegyzőkönyvvezetőnek, aki a vezetőbíró döntését a hangosbemondó rendszeren keresztül közli.

31.6 JÉGEN KÍVÜL TARTÓZKODÓ HIVATALOS SZEMÉLYEK

A vezetőbírók a mérkőzés megkezdése előtt meggyőződnek arról, hogy a kijelölt jégen kívül tartózkodó hivatalos személyek a helyükön vannak-e, és biztosítják, hogy az időmérő és jelzőberendezések rendben legyenek

31.7 BÜNTETÉSEK

Ha szabálytalanságért büntetést szabnak ki, akkor a vezetőbíró által jelentett módon, a hangosbemondó rendszeren keresztül be kell mondani. Ha mindkét csapat játékosát ugyanazon játékhelyzeten belül büntetik, a vendégcsapat játékosának büntetését kell először bemondani.

31.8 CSAPATFELSZERELÉS

A vezetőbírók kötelessége gondoskodni arról, hogy minden játékos megfelelően legyen felöltözve, és hogy a jóváhagyott előírásos felszerelés (beleértve a jóváhagyott márkamegjelenítési programot) a játék során mindenkor használatban legyen.

31.9 JELENTÉS

A vezetőbírók az illetékes szerveknek haladéktalanul és részletesen jelentik a mérkőzést követően a következő eseményeket:

(I) FEGYELMI BÜNTETÉS játékvezető sértegetése miatt

(II) Végleges fegyelmi büntetés

(III) Végleges kiállítás

(IV) Amennyiben egy játékos, kapus, vagy stábtag dulakodásba keveredik egy nézővel

(V) Bármilyen szokatlan esemény, ami a jégen vagy azon kívül történik, a mérkőzés előtt, alatt vagy után.

31.10 MÉRKŐZÉS ÉS HARMADOK KEZDÉSE ÉS VÉGE

A vezetőbírók vagy az időmérő a mérkőzés kezdetére és az egyes játékrészek kezdetére meghatározott időben a csapatokat felküldik a jégre.

Ha bármilyen okból tizenöt percet meghaladó késés következik be a mérkőzés megkezdésében, vagy a játék folytatása indokolatlanul késlekedik az IIHF által jóváhagyott, a harmadok közötti szünet lejártát követően (bővebben: IIHF Sportszabályzat), a vezetőbírók az illetékes szerveknek küldött jelentésükben rögzítik a késés okát és a hibás csapatot vagy csapatokat.

A vezetőbírók minden egyes harmad végén a jégen maradnak, amíg minden játékos le nem vonul az öltözőbe.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

31.11 FOLYTATÁSRA ALKALMATLAN

IIHF eseményeken kijelölnek a mérkőzésekre tartalék vezetőbírókat is.

Amennyiben valamelyik játékvezető megsérülne, a kijelölt tartalék játékvezető lép a helyére.

Bővebben: IIHF Játékvezetői kézikönyv (IIHF Game Official Procedures Manual - IIHF OPM).

32. SZABÁLY – VONALBÍRÓK

32.1. ÖLTÖZET ÉS FELSZERELÉS

Minden vonalbírónak fekete nadrágot, IIHF játékvezetői mezt, IIHF által jóváhagyott fekete sisakot kell viselnie, valamint előírásos sípot hord magánál.

32.2 KORONGBEDOBÁSOK

A vonalbírók végzik a korongbedobást minden egyes alkalommal, kivételt csak a harmad kezdő bedobása jelent.

32.3 ÁLTALÁNOS FELADATOK

A vonalbírók elsősorban a les és tilos felszabadítás szabály betartatásáért felelősek.

Lásd: 81.szabály – Tilos felszabadítás és **83. szabály – Les**

A 32.4. és 33.5. szabályban leírtaknak megfelelően számos más helyzetben is megszakíthatják a játékot.

Bővebben: IIHF Játékvezetői kézikönyv (IIHF Game Official Procedures Manual - IIHF OPM).

32.4 JELENTÉS A VEZETŐBÍRÓNAK

A vonalbírónak a vezetőbíróval közölnie kell a játék során történt események általa való értelmezését.

A vonalbíró megállítja a játékmenetet és jelenti a vezetőbírónak az általa tapasztaltakat, ha:

(I) Ha egy játékos elvesztett, vagy törött botja helyett szabálytalanul kap másikat – **10. szabály**

(II) Csapatstáb akadályoz egy hivatalos személyt – **39. szabály**

(III) Ha egy beazonosítható játékos a cserepadon vagy büntetőpadon ütőjével vagy valamely testrészével zavarja egy ellenfél vagy a korong mozgását – **56. szabály**

(IV) Túl sok játékos a jégen – **74. szabály**

(V) Tárgyakat dobálnak a jégre a cserepadról vagy büntetőpadról – **75. szabály**

A vonalbíró a játékmenet végén jelent a következő eseményekkel kapcsolatos bármilyen egyéb körülményről:

(I) NAGYBÜNTETÉS – **20. szabály**

(II) Végleges kiállítás – **21. szabály**

(III) Fegyelmi büntetés – **22. szabály**

(IV) Végleges fegyelmi büntetés – **23. szabály**

(V) Játékvezető sértegetése – **39. szabály**

(VI) Játékvezető bántalmazása – **40. szabály**

(VII) Sportszerűtlen magatartás – **75. szabály**

Ha egy vonalbíró szemtanúja egy támadó játékos által a fentiek közül elkövetett szabálytalanságnak, mielőtt a támadó csapat gólt szerez, és melyet a vezetőbírók nem észleltek; a vonalbírónak jelentenie kell a látottakat a vezetőbíróknak, a gólt nem szabad megadni, és a megfelelő büntetést ki kell szabni.

A vonalbíró haladéktalanul megállítja a játékmenetet és jelent a vezetőbíróknak, ha:

Nyilvánvaló, hogy egy sérülés magas bottal való játékból származik, amelyet a vezetőbírók nem vettek észre, és amelyért kettős KISBÜNTETÉS jár.

Lásd: 60. szabály – Magas bot

32.5 JÁTÉKMENET MEGÁLLÍTÁSA

A vonalbíró a játékmenetet megszakítja, ha:

(I) Ha úgy ítéli meg, hogy egy játékos súlyos sérülést szenvedett, és ezt egyik vezetőbíró sem vette észre – **8. szabály**

(II) Amikor a nézők által/velük együtt történő akadályozás történt – **24. szabály**

(III) Büntetőlövés megítélése az **53. szabály – Felszerelés dobása** szerint.

(IV) Ha a kapus idő előtti lecserélése történt – **71. szabály**

(V) Amikor túl sok játékos a jégen szabálytalanság történik – **74. szabály**

(VI) Ha bedobókörbe való belépés történt – **76. szabály**

(VII) Amikor bármelyik harmadban a korongot kézzel érintette valamelyik játékos, azzal a céllal, hogy a korongbedobást megnyerje – **76. szabály**

(VIII) Ha olyan gólt lőttek, amelyet a vezetőbírók nem észleltek – **78. szabály**

(IX) Amikor a korongot a védekező harmadon kívül bármelyik harmadban kézzel irányították egy csapattárs felé, és ezt egyik vezetőbíró sem vette észre - **79. szabály**

(X) Amikor a korongot bottal a normál vállmagasság felett ütötték meg, és ezt nem vette észre valamelyik vezetőbíró - 80. szabály

(XI) Amikor bármelyik csapat tilos felszabadításra üti a korongot – **81. szabály**

(XII) A kék vonalon a lesre vonatkozó szabályok bármiféle megsértése esetén – **83. szabály**.

(XIII) Amikor a korong mozgását egy jogosulatlan játékos/személy zavarja meg – **5., 74., 78., 84. szabály**.

(XIV) Ha a korong pályán kívülre kerül van vagy megjátszhatatlan – **85. szabály**

32.6 FOLYTATÁSRA ALKALMATLAN

Amennyiben valamelyik vonalbíró valamilyen okból elhagyná a jeget, vagy olyan mértékben megsérülne, hogy nem képes ellátni a feladatait a mérkőzés során, akkor a játékmenetet automatikusan meg kell szakítani.

Bővebben: IIHF Játékvezetői kézikönyv (IIHF Game Official Procedures Manual - IIHF OPM).

33. SZABÁLY – JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

33.1 ÁLALÁNOS KÖTELEZETTSÉGEK

A mérkőzés kezdete előtt a jegyzőkönyvvezetőnek mindkét csapat vezetőjétől vagy edzőjétől be kell szereznie mindkét csapat összes játékra jogosult játékosának névsorát, és ezt az információt a játék kezdete előtt közölnie kell az ellenfél edzőjével. Az edzőnek legalább hatvan perccel a mérkőzés kezdete előtt be kell nyújtania a nevezési lapot / csapatnévsort a jegyzőkönyvvezetőnek.

A jegyzőkönyvvezető a csapatnévsorok összegyűjtésekor a vezetőbírótól vagy az edzőtől beszerzi a csapatkapitány és a helyettes kapitányok nevét, akiket a nevükkel átellenben "C" vagy "A" betűvel jelöli a hivatalos jegyzőkönyvben.

A jegyzőkönyvvezető nyilvántartást vezet a lőtt gólokról, a gólszerzőkről és azokról a játékosokról, akiknek gólpasszt írtak jóvá, valamint feltünteti azokat a játékosokat, akik ténylegesen részt vettek a mérkőzésen. A részletes statisztikákat és feljegyzéseket az IIHF Eredménykezelési szabályzatának (IIHF Result Management Codes & Regulations) megfelelően kell kitölteni.

A mérkőzés befejezésekor a jegyzőkönyvvezető kitölti és aláírja a Hivatalos mérkőzés jegyzőkönyv (Official Game Sheet) nevű formanyomtatványt, és továbbítja azt az IIHF irodájába.

A jegyzőkönyvvezető elkészíti a hivatalos mérkőzés jegyzőkönyvet a játékvezetőknek aláírásra, és továbbítja azt az IIHF irodának.

Bővebben: IIHF Technológiai előírások és szabályzat (IIHF Technology Codes & Regulations)

33.2 GÓLSZERZÉS ÉS GÓLPASSZ

A játékvezetők jelentik a gólt szerző játékos nevét vagy számát, valamint az adott pontszerzésnél gólpasszt adó játékosokat. Egyes IIHF eseményeken a játékvezetők csak a gólszerzőt jelentik, és a jegyzőkönyvvezető a statisztikai stáb segítségével megerősíti a gólszerző személyét és bármely, gólpasszt érdemlő játékost.

A pontok odaítélésének megváltoztatására vonatkozó kérések csak akkor vehetők figyelembe, ha azokat a mérkőzés tényleges játékidejének vége előtt a csapatkapitány, vagy közvetlenül a mérkőzést követően a csapat képviselője nyújtja be.

A mérkőzés befejeztével a jegyzőkönyvvezető kitölti és aláírja a hivatalos jegyzőkönyvet, és előkészíti azt a játékvezetők számára aláírásra. A Hivatalos jegyzőkönyvet ezután lezártnak kell tekinteni, és el kell juttatni az IIHF Irodának.

Abban az esetben, ha a videóbíró felülvizsgál egy játékhelyzetet, és gólt ítélnek meg, bármeddig is folyt a játék ezalatt, a jegyzőkönyvvezető feljegyzi a gólt és az esetleges gólpasszt a gólszerzés időpontjához.

Ha bizonytalan a helyzet, akkor egyeztetni kell a videóbíróval. Az időmérőt is tájékoztatni kell, hogy az órát és a büntetőórát is ennek megfelelően állítsa be. A gólszerző címét a pontszerző csapatnak az játékosa kapja, aki a korongot annak kapuba jutása előtt megérintette.

Lásd: 78. szabály - Gól.

A gólpassz címet az a játékos vagy játékosok (maximum kettő) kapják, aki a gólszerző előtt érintik a korongot, feltéve, hogy egy védő nem játssza meg vagy nem birtokolja a korongot a kettő között.

Ha a játékvezető gólt ítél meg egy megszakított játékmenet miatt; akkor is jóváírható gólpassz az arra érdemes játékosnak, amennyiben a játékvezető vagy a jegyzőkönyvvezető úgy ítéli meg, hogy ha az adott játékmenetből egyébként gól született volna, akkor az adott játékos gólpasszt adott volna.

Ha a gólok a harmad utolsó percében születnek, amikor az óra már tizedmásodperceket mutat, a gól idejét a legközelebbi egész másodpercre kell felkerekíteni a hivatalos jegyzőkönyv feljegyzésében.

Bővebben: IIHF Technológiai előírások és szabályzat (IIHF Technology Codes & Regulations)

33.3 CSAPATNÉVSOR

Az IIHF irányelve, hogy mindkét csapat edzője a bemelegítés befejezését követő öt percen belül, (húsz perccel a kezdő korongbedobás előtt) átadja a jegyzőkönyvvezetőnek a játékra jogosult játékosok, valamint a kijelölt csapatkapitány és helyettesei listáját.

Ez a húsz perc időt ad a jegyzőkönyvvezetőnek arra, hogy átvegye a kitöltött nevezési lapot, visszaküldje mindkét csapat edzőjének, és mindkét csapatnévsor egy példányát átadja a játékvezetőknek.

A jegyzőkönyvvezetőnek a jégen kívüli stáb egyik tagját kell segítségül hívnia, hogy időt takarítson meg és elvégezze ezeket a feladatokat.

A jegyzőkönyvvezetőnek jelentenie kell az illetékes szerveknek, ha valamelyik edző nem tartja be az irányelveket.

33.4 POSZT

A jegyzőkönyvvezetőnek a zsűrifülkében kell helyet foglalnia, a cserepadokkal szemközt, és biztosítani kell számára a jégre való megfelelő kilátást.

Szükséges, hogy elérhető legyen számára egy televíziós képernyő, valamint egy kommunikációs eszköz, amivel a videóbíróval fölveheti a kapcsolatot.

33.5 BÜNTETÉSEK

A jegyzőkönyvvezetőnek segítenie kell a büntető időmérőt a jégen tartózkodó játékosok számát illetően, amennyiben egy kapusra szabnak ki büntetést, vagy egy játékost kizárnak a mérkőzésről.

Ezen kívül szemmel kell tartania a cserepadokat is dulakodás esetén, és följegyeznie a csere- vagy büntetőpadot elhagyó játékosok számát, abban a sorrendben, amiben elhagyják azt.

34. SZABÁLY – MÉRKŐZÉS IDŐMÉRŐ

34.1 ÁLTALÁNOS FELADATOK

A mérkőzés időmérő rögzíti a mérkőzés harmadainak kezdetét és végét. A mérkőzés során az időmérő a korong bedobásakor elindítja az órát, és a játékvezető sípszavára vagy gólt követően megállítja az órát.

Az időmérő a hangosbemondó rendszeren keresztül bemondja:

(I) az 1. és 2. harmadban, hogy egy perc van hátra a játékidőből.

(II) a 3. harmadban, hogy még két perc van hátra a játékidőből.

Az időmérőnek szüksége van hagyományos stopperórára is a mérkőzés pontos idejének megállapítására, amennyiben az időmérő rendszer meghibásodna.

Bővebben: IIHF Technológiai előírások és szabályzat (IIHF Technology Codes & Regulations)

34.2 HARMADSZÜNET

Annak érdekében, hogy a nézők követhessék a szünetből hátralévő időt, az időmérő elektronikus órával rögzíti a szünetek hosszát. Az óra a játékidő végén rögtön elindul, és a szünet idejét kezdi el mérni. A szünetek hossza 15 perc, hacsak másképp nem határozzák meg.

Ha bármilyen okból szokatlan késés állna elő (pl. dulakodás, pálya berendezései, jég vagy jégfelület-javítási problémák), fontos, hogy az időmérő ügyeljen arra, hogy az óra indítása a megfelelő időben történjen.

Bővebben: IIHF Technológiai előírások és szabályzat (IIHF Technology Codes & Regulations)

34.3 HOSSZABBÍTÁS

Körmérkőzés vagy elődöntő mérkőzés hosszabbítása esetén a játékidőmérő a hosszabbításra való felkészülés érdekében öt perccel állítja visszább az órát. A hosszabbítás a teljes jégfelület hómentesítését követően azonnal megkezdődik.

Lásd: 63. szabály – Hosszabbítás.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

34.4 JELZŐ ESZKÖZÖK

Ha a jégpálya nincs felszerelve automatikus jelzőberendezéssel, vagy ha a berendezés nem működik, az időmérő sípszóval jelzi az egyes játékrészek végét.

34.5 HARMADKEZDÉS

Az időmérő jelzi a játékvezetőknek és a résztvevő csapatoknak a mérkőzés és a soron következő harmadok kezdetét, és a játékvezetők ennek megfelelően indítják meg a játékot. **Lásd: 77. szabály - Játék és szünetek időzítése**

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

34.6 TELEVÍZIÓ ÉS MŰSORKÖZVETÍTŐ

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

34.7 IDŐ HITELESÍTÉSE

Bármiféle idővesztést, amely a játékidő vagy büntetőidő óráin bekövetkezik egy szabálytalan korongbedobás miatt, a megfelelő módon pótolni kell. A videóbíróval konzultálhatnak az idő pontos visszaállításának biztosítása érdekében.

Az idővel kapcsolatos bármilyen vita esetén az ügyet a játékvezetők elé kell terjeszteni, akiknek a döntése végleges. A végső döntés meghozatalához a videóbíró segítségét is igénybe vehetik.

Lásd: 37.6. – Időmérés hitelesítése videóbíró által

Az időmérő egy további időmérő eszköz (IIHF által jóváhagyott stopperóra) segítségével segíti a játékidő ellenőrzését. Abban az esetben, ha a játékmenet folytatásakor az óra meghibásodna, a játékvezetők dönthetnek úgy, hogy megszakítják a játékot, feltéve, hogy nem áll fenn erős gólszerzési lehetőség, vagy megvárják a következő szabály szerinti játékmegszakítást.

Az időmérővel és a videóbíróval együttműködve az órát a megfelelő időre kell visszaállítani. Abban az esetben, ha a videó visszajátszás azt mutatja, hogy a játék megszakítása előtt gólszerzés történt, a videóbíró tájékoztatja az időmérőt és a jegyzőkönyvvezetőt a gól idejéről és a játékidőből hátralévő időről, amelyet vissza kell állítani a mérkőzés időmérőjén.

35. SZABÁLY – BÜNTETŐ IDŐMÉRŐ

35.1 ÁLTALÁNOS FELADATOK

A büntető időmérő a jegyzőkönyvvezető számára köteles a játékvezetők által kiszabott valamennyi büntetésről pontos információkat átadni, beleértve a büntetett játékosok nevét, a kiszabott büntetéseket, az egyes büntetések időtartamát és az egyes büntetések kiszabásának időpontját.

A büntető időmérő tájékoztatja a megbüntetett játékosokat és a büntetőpad-felelősöket az összes büntetés kitöltésének idejéről. A büntető időmérő óra meghibásodása esetén a mérkőzés időmérő órát kell használni az egyes büntetések kitöltési idejének meghatározására. Egyéb esetben a büntető időmérő óra számít a hivatalos időmérő eszköznek minden olyan büntetésnél, amelynél egy csapatnak öt mezőnyjátékosnál kevesebbel kell játszania.

A játékosok csak akkor engedhetők ki a büntetőpadról, amikor a büntető időmérő óra jelzi, vagy ha a játékszabályok másként rendelkeznek.

A szabálytalanságot, amelyért az adott büntetést kiszabták, a hangosbeszélőn keresztül bejelentik úgy, ahogyan azt a játékvezető meghatározta. Ha mindkét csapat játékosát egyszerre büntetik, a vendég játékos büntetését kell először kihirdetni.

Azokban a helyzetekben, amikor egyazon játékmegszakítás során több VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt is kiszabtak egy játékosra, csak egy VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kell bemondani.

A FEGYELMI BÜNTETÉSt és az EGYBEESŐ NAGYBÜNTETÉSeket nem jelenítik meg az eredményjelzőn (büntető időmérő óra), azonban ezeket a játékosokat figyelmeztetni kell, és a büntetésük lejártát követő első játékmegszakításkor ki kell engedni őket a büntetőpadról.

Ha egy játékos más büntetések mellett FEGYELMI BÜNTETÉSt is kap, a FEGYELMI BÜNTETÉS letöltése csak az összes többi büntetés letöltése (vagy pontszerzés által való törlődése) után kezdődik.

Ha egy játékos a büntetés idejének lejárta előtt elhagyja a büntetőpadot, a büntető időmérőnek fel kell jegyeznie ennek idejét, és az első adandó alkalommal értesítenie kell a játékvezetőket.

A büntető időmérő felelőssége, hogy a megbüntetett játékosok visszatérjenek a büntetőpadra, mielőtt a korongot bedobják az újonnan kezdődő harmad elején.

Abban az esetben, ha egy megbüntetett játékos nem tartózkodik a büntetőpadon, a büntető időmérőnek értesítenie kell a játékvezetőket, és meg kell akadályoznia a játék folytatását, amíg a játékos meg nem érkezik.

35.2 FELSZERELÉS

A büntető időmérőnek szüksége van hagyományos stopperórára is a büntetések pontos idejének megállapítására, amennyiben az időmérő rendszer meghibásodna.

35.3 KAPUSBÜNTETÉSEK

Abban az esetben, ha a kapust büntetik meg, a büntetést csapatának egy mezőnyjátékosának kell letöltenie, aki a jégen tartózkodott, a szabálytalanság pillanatában.

Ilyenkor fontos a jegyzőkönyvvezetővel és/vagy a statisztikai stábbal való kommunikáció, mivel ők tudják tájékoztatni a büntető időmérőt arról, hogy ki tartózkodott ténylegesen a jégen, annak biztosítása érdekében, hogy kizárólag a szabálynak megfelelő játékosok tölthessék le a büntetést.

35.4 BÜNTETŐLÖVÉS

Minden egyes megítélt büntetőlövést, a lövést végrehajtó játékos nevét és a lövés eredményét be kell jegyeznie a büntetési jegyzőkönyvbe.

35.5 BÜNTETŐ IDŐMÉRŐ

A büntető időmérő felelős a büntetések eredményjelzőn való helyes feltüntetéséért, valamint kötelessége azonnal felhívni a játékvezetők figyelmét minden olyan eltérésre, amely az órán rögzített idő és a hivatalos játékidő között van, továbbá felelős a játékvezetők által elrendelt kiigazítások végrehajtásáért.

Abban az esetben, ha az A csapat két játékosa és a B csapat egy játékosa egyszerre kap büntetést, a büntető időmérőnek a játékvezetőn vagy a vétkes csapat kapitányán keresztül meg kell kérdeznie, hogy melyik büntetést szeretné, ha az eredményjelzőn feltüntetnék.

35.6 JELENTÉS

Amennyiben egy játékos olyan szabálytalanságot követ el, amely automatikus játékból való kizárást eredményez, a tényállást közölni kell a játékvezetővel, hogy biztosítsa a VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS kiszabását. Ha a büntetéseket a harmad utolsó percében szabják ki, amikor az óra tizedmásodpercre számol vissza, a büntetés idejét a legközelebbi egész másodpercre kell felkerekíteni a jegyzőkönyvben.

35.7 BOTMÉRÉS

A büntető időmérőnek rendelkezne kell egy hivatalos IIHF botmérő eszközzel és egy mérőszalaggal, amelyet a játékvezetők rendelkezésére kell tudnia bocsátani. A büntető időmérőnek a jegyzőkönyvben fel kell jegyeznie a játék során a játékvezetők által végzett bármely botmérés részleteit és eredményét is.

35.8 IDŐMÉRÉS ELLENŐRZÉSE

Abban az esetben, ha a gólt a videóbírói felülvizsgálat alapján ítélik meg, miközben a játékmenet folytatódott, a büntető időmérőnek a helyzetnek megfelelően helyesbítenie kell a meglévő büntetéseket.

Az órát vissza kell állítani a gólszerzés eredeti időpontjára. Ha büntetés kiszabása volt folyamatban, akkor azt is az eszerint módosuló időponthoz kell följegyezni.

36. SZABÁLY – STATISZTIKAI STÁB

Bővebben: IIHF Technológiai szabályzata (IIHF Technology Regulations).

37. SZABÁLY – VIDEÓBÍRÓI FELÜLVIZSGÁLAT

37.1 VIDEÓ FELÜLVIZSGÁLATI ELJÁRÁS

Az IIHF tapasztalt játékvezetőkből álló videóbíró felülvizsgálati szervet hoz létre, amely minden mérkőzést megfigyel, és minden jégpályán a hivatalos személyekkel együttműködve minden gólt, vitatott és vitatható játékhelyzetet felülvizsgál, és az itt meghatározott irányelvekkel összhangban döntéseket hoz.

Az IIHF minden jégpályára, minden mérkőzésre kijelöl egy jégen kívül tartózkodó hivatalos személyt, aki a videóbíró szerepét tölti be. A videóbíró az épület felső szintjén, olyan korlátozott belépéssel rendelkező helyen kerül elhelyezésre, ahonnan mindkét kapura akadálytalanul rálátni.

A helynek elég nagynak kell lennie ahhoz, hogy négy személy (videóbírálati tanácsadó, videóbíró technikus, játékvezető coach és az IIHF játékvezetői képviselője) elférjen benne, és helyet kell biztosítani a szükséges monitoroknak, lejátszó és rögzítő berendezéseknek.

A videóbírálati tanácsadónak és játékvezető coachnak egyaránt hozzáféréssel kell rendelkeznie a mérkőzés összes rendelkezésre álló közvetítésének összes elérhető felvételéhez.

A videóbírálati tanácsadónak és játékvezető coachnak emellett biztosítani kell korszerű kommunikációs rendszert, mely közvetlen és azonnali kapcsolatot biztosít a büntetőpadon tartózkodó hivatalos személlyel, illetve a játékvezetőkkel.

Bővebben: IIHF Technológiai szabályzata (IIHF Technology Regulations).

37.2 VIDEÓBÍRÓI ELJÁRÁS

Minden gólt felülvizsgál az IIHF videóbíró. Ha egy kérdéses gólt követően késleltetni kell a játékmenet folytatását, egy, a pálya szintjén tartózkodó jégen kívüli hivatalos személynek jeleznie kell a játékvezetőnek, hogy rövid ideig halassza a középső bedobóponton történő korongbedobást.

Amint az IIHF videóbíró megvizsgálta a kérdéses felvételt, és megerősítette, hogy a gól érvényes, a jégen kívüli hivatalos személynek jeleznie kell a játékvezetőnek, hogy folytassa a játékot. Ha egy esetleges gólnál hosszadalmasabb felülvizsgálatra van szükség, az IIHF videóbíró utasítást ad arra, hogy a pályán megszólaljon a kürt, és a hangosbemondó bemondja, hogy "a játék felülvizsgálata folyamatban van". Amint a felülvizsgálat alapján megítélnek egy a gólt, a pontszerzést a szokásos módon kell bejelenteni.

Ha a felülvizsgálat során kiderül, hogy a gólt nem lehet megadni, a játékvezető bejelenti az érvénytelen pontszerzés okát.

Ha az IIHF videóbíró észrevesz egy lehetséges gólt, amelyet a játékvezetők nem észleltek, a jégen kívül tartózkodó hivatalos személy a játék első megszakításakor kapcsolatba lép a játékvezetővel, és tájékoztatja arról, hogy a játék felülvizsgálata folyamatban van. A hangosbemondó ekkor szintén bemondja, hogy „a játék felülvizsgálata folyamatban van".

Ha a felülvizsgálat során kiderül, hogy pontszerzést kell megítélni, az órát (beleértve a büntetés idejét is, ha van folyamatban) vissza kell állítani a gólszerzés időpontjára.

Ha a felülvizsgálat során kiderül, hogy nem született gól, az időmérő órát nem kell átállítani.

Egy játékmegszakítás során csak egy gólt lehet megítélni.

Ha az A csapat gólszerzésének érvényessége kérdéses, azonban ezt követően az IIHF videóbíró megerősíti, hogy ténylegesen pontszerzés történt; akkor a B csapat által az A csapat kérdéses gólja és az adott játékmegszakítás (vagyis a B csapat gólja) közötti időszakban a B csapat által szerzett gólt nem ítélik meg.

Ha az A csapat feltételezett góljáról úgy ítélik meg, hogy az szabálytalanul született (pl. rúgó mozdulattal), a pontszerzést nem ítélik meg; azonban ebben az esetben sem ítélik meg a gólt a B csapatnak, mivel a játékot a feltételezett pontszerzés pillanatában meg kellett volna állítani. Az órát (beleértve a büntetés idejét is, ha van folyamatban) az A csapat feltételezett góljának idejére kell visszaállítani - akár megítélték, akár nem.

A feltételezett gól és a következő játékmegszakítás közötti időszakban jelzett szabálytalanságokat a szokásos módon kell értékelni, kivéve, ha egy KISBÜNTETÉSt kell kiszabni a gólt elszenvedő csapatnak, melyet a gólszerzés érvényteleníti. **Lásd: 16.2. – Kisbüntetés** és **18.2. – Dupla kisbüntetés**.

Ha a szabálytalanságra a feltételezett gólt követő első játékmegszakítás alatt kerül sor (sípszó utáni szabálytalanság), akkor azt a szokásos módon kell értékelni és kiszabni, függetlenül a videóbíró által hozott döntéstől.

Amikor a játékvezető jelzi, hogy videóbírói felülvizsgálat van folyamatban, minden játékosnak (a kapusok kivételével) azonnal a saját cserepadjához kell vonulnia, ennek elmulasztása VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt vonhat maga után a szabálytalankodó játékosok számára, valamint az esetet jelenteni kell az illetékes szerveknek is.

Minden lehetséges, videóbírálatot igénylő gólt a következő játékmegszakítás előtt és/vagy alatt kell felülvizsgálni. A korongbedobás és a játékmenet folytatása után videóbírálat eredményeként nem lehet gólt ítélni (vagy érvényteleníteni).

Az IIHF videóbíró közvetlenül a játékvezetőkkel tart kapcsolatot, hogy segítse őket a bonyolult játékhelyzetek vagy vitatott gólok felülvizsgálatában. A játékvezetők (vezetőbírók vagy vonalbírók) döntése számít véglegesnek.

Bővebben: IIHF Technológiai szabályzata (IIHF Technology Regulations).

37.3 VIDEÓBÍRÓI FELÜLVIZSGÁLATRA BOCSÁTANDÓ GÓLSZERZÉSI HELYZETEK

A következő helyzeteket az IIHF videóbírónak felül kell vizsgálnia:

(I) Korong átlépi a gólvonalat

(II) Korong a kapuban, még mielőtt a kapukeret elmozdult

(III) Korong a kapuban a harmad vége előtt (vagy után)

(IV) Korong a kapuba rúgó mozdulat által jutott be

(V) Korong a kapuba szándékosan lett irányítva, ütve, dobva egy támadó játékos által, az ütője használatán kívül bármiféle módon vagy testrész használatával (kivéve láb/korcsolya, lásd IV. pont)

(VI) Korong egy játékvezetőről pattant be a hálóba

(VII) Korong magas bottal (keresztrúdnál magasabban) ütve vagy arról lepattanva került be a kapuba

(VIII) Korong szabályosan, a kapunyíláson keresztül jutott be (meggyőződik arról, hogy a korong nem szabálytalanul, vagyis pl. a háló lyukain keresztül, kapukeret alatt stb. jutott be a kapuba)

(IX) Korong egy folyamatos játékhelyzet okán került be a kapuba, melyet nem szakított meg sípszó annak okán, hogy a játékvezető elvesztette a korongot szem elől; és

(X) Az összes lehetséges pontszerzés szabályossága büntetőlövés, vagy büntetőpárbaj során történt kísérletek során; tekintettel az összes vonatkozó szabályra (pl. visszapattanó korong, kapus által eldobott ütő, kapus elmozdítja a kapukeretet, kapus elhagyja-e az előteret még mielőtt hozzáérnek a koronghoz; a büntetőlövést végző váll fölé emeli a korongot, szabálytalanul körbefordul lövésnél, folyamatosan előrefelé halad-e a korong stb.)

Videóbírói felülvizsgálat, ha a 38. szabály – Edzői óvás nem érvényes.

Az edzői óvást csak bizonyos IIHF eseményeken lehet kezdeményezni.

(XI) Ha az edzői óvás szabálya nem alkalmazható, a játékvezetők felülvizsgálhatják a kapus akadályozását saját belátásuk szerint. **Lásd: 69.1 – Kapus akadályozása**

Lásd: V. sz. függelék – Technikai feltételek

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

37.4 VILÁGOSAN FELISMERHETŐ RÚGÓ MOZDULAT

Ha egy játékhelyzetben világosan felismerhető rúgó mozdulat útján kerül a korong a kapuba, a gól érvénytelennek tekintendő. A világosan felismerhető rúgó mozdulat a videóbíró szempontjából olyan cselekményt takar, melyben a támadó játékos szándékoltan korcsolyáját/lábát használja arra, hogy a korongot a kapuba juttassa. Támadó játékos gólja nem tekintendő érvényesnek, ha a korongot korcsolyával elrúgva juttatja a kapuba (még ha a korong elrúgása után az játékosról lepattanva is jut be a kapuba).

Támadó játékos gólja nem tekintendő érvényesnek, ha a játékos bármilyen felszerelést (ütő, kesztyű, sisak stb.) nekirúg a korongnak, ideértve, ha saját ütőjének tollát rúgja meg, amelynek következtében a korong átlépi a gólvonalat.

Szabályos gólszerzésnek számít, ha a korong egy támadó játékos korcsolyájáról/lábáról megpattanva jut be a kapuba, feltéve, hogy nem tett világosan felismerhető rúgó mozdulatot.

Szabályos gólszerzésnek számít, ha a korong egy támadó játékos korcsolyája/lába által irányítva jut be a kapuba, feltéve, hogy nem tett világosan felismerhető rúgó mozdulatot. **Lásd: 49.2 – Rúgás – Gólszerzés**.

37.5 MAGAS BOTTAL SZERZETT GÓL

A meghatározó szempont a videóbírói felülvizsgálat szempontjából ilyen esetben, hogy a korong a keresztrúdhoz képest hol érintkezik az ütővel.

Ha az ütő koronggal érintkező része a keresztrúddal egyenlő magasságban, vagy az alatt van (még ha a bot többi része magasabban is helyezkedik el ekkor), akkor a gól érvényesnek tekintendő.

Lásd: 80.3 – Magas bottal szerzett gól

37.6 IDŐMÉRÉS HITELESÍTÉSE VIDEÓBÍRÓ ÁLTAL

Az IIHF videóbíró felülvizsgálatot kezdeményezhet az eredményjelzőn látható helyes idő megállapítására.

Az időmérő "beégetése" (folyamatos megjelenítése) kötelező a két kapu feletti videókamera képe esetében, és a műsorszolgáltatónak a lehető legtöbb további kameraképen is elérhetővé kell tennie.

A játékidő vagy a büntető időmérőnek a játékmenet szabálytalan indítása, a korongbedobás során elkövetett szabálytalanság, vagy a korong játékon kívülre kerülése miatt elvesztett időt pótolni kell. Az IIHF videóbíróval lehet konzultálni ezzel kapcsolatban, vagy adott esetben közbe is avatkozhat a hivatalos személyeknél annak érdekében, hogy az ilyen helyzetek miatt a játékidő vagy a büntetőidő veszteségét megfelelően pótolják.

Lásd még: 76.8 Korongbedobás menete – Időmérés helyesbítése és **85.7 – Korong a játéktéren kívül – Időmérés helyesbítése**

Bármilyen időméréssel kapcsolatos vita esetén az ügyet az IIHF videóbíró elé kell terjeszteni kiigazítás céljából, ilyen helyzetben az ő döntése végleges. Az időmérőnek egy további időmérő eszközzel (IIHF által jóváhagyott stopperóra) kell segítenie a játékidő követését. Abban az esetben, ha a videóbírói felülvizsgálat azt mutatja, hogy egy gólt az adott játékmegszakítást megelőzően szereztek, az IIHF videóbíró tájékoztatja az időmérőt és a jegyzőkönyvvezetőt a gól idejéről és a játékidőből hátralévő időről; amelyet vissza kell állítani a játékidő és a büntetőidő mérésénél. **Lásd még: 34.7. Mérkőzés időmérő – Időmérés helyesbítése**

Amennyiben a videóbíró visszajátszás alkalmazásával megállapítja, hogy érvényes pontszerzés történt; viszont a játékmenet ezalatt folytatódott, a videóbíró utasítást ad, hogy a játékmenet azonnali megállítása érdekében megszólaltassák a kürtöt, és megítéljék gólt. A játékidőt (és adott esetben a büntetőidőt) ezután a gólnak megfelelő időre kell átállítani.

Amennyiben egy feltételezett gólt követő első játékmegszakítás egybeesik a harmad végével, a játékvezetők utasítják a csapatokat, hogy maradjanak saját cserepadjuknál, amíg a játékhelyzet videóbírálata be nem fejeződik.

37.7 GÓLBÍRÓ A KAPU MÖGÖTT – VIDEÓBÍRÓ NEM ÁLL RENDELKEZÉSRE

Olyan IIHF eseményeken, ahol videóbírót nem használnak, gólbírókat kell alkalmazni.

Minden kapu mögött (vagy IIHF által kijelölt és jóváhagyott területen) egy-egy gólbírót kell elhelyezni, lehetőség szerint megfelelően védett helyen, hogy tevékenységüket ne zavarhassák. A gólbírók a mérkőzés alatt nem cserélhetnek kaput.

A gólbíró általában piros lámpával jelzi, hogy a korong áthaladt-e a kapuvasak között, illetve teljes egészében átlépte-e a gólvonalat.

Az egyetlen lényegi döntés az, hogy a korong ténylegesen bejutott-e a kapuba, nem pedig az, hogy hogyan vagy mikor történt ez. A fénynek öt másodpercig kell világítania minden alkalommal, amikor a korong bejut a kapuba, függetlenül a körülményektől. A végső döntés meghozatala a játékvezető kezében van.

Bővebben: IIHF Technológiai szabályzata (IIHF Technology Regulations).

38. SZABÁLY – EDZŐI ÓVÁS

38.1 ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

Az edzői óvás útján kezdeményezett videóbírói felülvizsgálat csak szabályos pontszerzés/nem történt pontszerzés helyzetekben használható, és szándéka szerint rendkívül szűk alkalmazhatóságú.

Edzői óvás helyzetben az eredeti, jégen hozott ítéletet kizárólag akkor lehet megsemmisíteni, ha a felvételek alapján egyértelműen és megdönthetetlen tényként megállapítható, hogy az eredeti, jégen hozott ítélet egyértelműen nem volt helyes.

Ha a felülvizsgálat nem bizonyító erejű és/vagy bármilyen kétség merül fel azzal kapcsolatban, hogy a jégen történt döntés helyes volt-e, az eredeti játékvezetői döntés megerősítésre kerül.

Bővebben: IIHF Technológiai szabályzata (IIHF Technology Regulations).

38.2 EDZŐI ÓVÁSSAL ILLETHETŐ HELYZETEK

(I) Leshelyzetből született gól

Olyan játékhelyzet, amelyben pontszerzést ítélnek meg, viszont a védekező csapat azt állítja, hogy a játékmenetet meg kellett volna állítani, mivel a támadó csapat lesen volt.

Lásd: 83. szabály - Les;

(II) Gólhoz vezető elmulasztott játékmegszakítás a támadó harmadban;

Olyan játékhelyzet, amelyben pontszerzést ítélnek meg, viszont a védekező csapat azt állítja, hogy amikor a játékmenet a támadó harmadban zajlott, azonban azt a támadó csapat valamely cselekedete miatt meg kellett volna állítani, ez viszont nem történt meg;

(III) Kapus akadályozásából származó pontszerzés

Ezek lehetnek:

1) Olyan játékhelyzet, amelyben pontszerzést ítélnek meg, viszont a védekező csapat azt állítja, hogy a gólt nem lehet odaítélni, mivel ehhez a kapus akadályozása vezetett. **Lásd: 69. szabály – Kapus akadályozása**; vagy
2) Olyan játékhelyzet, amelyben nem ítélnek meg pontszerzést, annak ellenére, hogy a korong a kapuba jutott, mivel a játékvezetők úgy ítélték meg, hogy a támadó csapat kapus akadályozása által szabálytalankodott, viszont a támadó csapat azt állítja, hogy:
    - Nem történt semmilyen tényleges érintkezés, egy támadó játékos és a kapus között;
    - A támadó játékost egy védekező játékos meglökte, eltolta, vagy szabálytalankodott vele szemben, melynek következtében a támadó játékos érintkezett a kapussal; vagy
    - A támadó játékos kapuelőtérben elfoglalt helyzete nem befolyásolta a kapus képességét a védésre, és valójában nem befolyásolta a játékhelyzet kimenetelét.

38.3 EDZŐI ÓVÁS A IIHF VIDEÓBÍRÓ KEZDEMÉNYEZÉSÉRE

A 3. harmad utolsó percében, illetve a hosszabbítás során bármikor az IIHF videóbíró kezdeményezi bármelyik játékhelyzet felülvizsgálatát, amely egyébként edzői óvás tárgyát képezné.

Az IIHF videóbíró továbbra is felelős minden olyan gól felülvizsgálatáért, amely videóbírálat alá esik.

Lásd: 37. szabály – Videóbírói felülvizsgálat

Amennyiben az edzői óvás egy olyan gólszerzést eredményező játékhelyzetben történik, amelyben les, elmulasztott játékmegszakítás a támadó harmadban vagy kapus akadályozása történhetett; az IIHF videóbíró első körben a miheztartás végett megállapítja, hogy a korong szabályosan jutott-e be a kapuba, még mielőtt a játékhelyzet edzői óvás (vagy a mérkőzés utolsó percében, illetve hosszabbításban az IIHF videóbíró által kezdeményezett felülvizsgálat) miatt felülvizsgálat tárgyát képezné.

Ha egy csapat edzői óvást kér, de a 37. szabály szerinti videóbírálat szükségtelenné teszi az óvást, akkor az óvás nem megtörténtnek tekintendő.

38.4 EDZŐI ÓVÁS KEZDEMÉNYEZÉSE

Az edzői óvást a játékvezetőnél szóban kell kezdeményezni, a pontszerzést követő középső bedobóponton elvégzendő korongbedobást megelőzően, vagy kapus akadályozása miatt nem megadott gól esetén a játékmenet folytatása előtt.

A csapatok nem késleltethetik indokolatlanul a játék folytatását, amíg azt mérlegelik, hogy kezdeményezzenek-e edzői óvást. Bármilyen ilyen késedelem vagy késleltetési taktika az óvás elfogadásának megtagadásához vezethet, és a játékvezető belátása szerint a játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉST is eredményezhet.

Lásd: 63. szabály – Játék késleltetése

A felülvizsgálati eljárás felgyorsítása érdekében az edzői óvást kezdeményező edzőknek a lehető legpontosabban kell megadniuk a játékvezetőnek mind az edzői óvás indokát (azaz a tényleges szabálytalanságot, amelyre hivatkoznak), mind pedig a feltételezett szabálytalanság elkövetésének hozzávetőleges időpontját (az eredményjelző szerint). Ha nem adják meg ezeket az információkat észszerűen elvárható pontossággal, az edzői óvás elfogadásának megtagadását eredményezheti.

Játékmegszakításonként és csapatonként csak egy edzői óvás kezdeményezhető.

38.5 EDZŐI ÓVÁS FELÜLVIZSGÁLATI ELJÁRÁSA

Az IIHF Technológiai Osztálya (IIHF Technology Department) a szervezővel együttműködve minden pályán elérhetővé teszi a megfelelő technológiát (például egy kézben tartható táblagépet vagy televíziót, illetve számítógépes monitort), amely lehetővé teszi a játékvezetők számára, hogy az IIHF videóbíróval együttműködve, az edzői óvásra játékhelyzet (vagy a mérkőzés utolsó percében, illetve hosszabbításban az IIHF videóbíró által kezdeményezett felülvizsgálat) okot adó esemény visszajátszását megnézzék.
A lehetséges mértékben a játékvezetők által látható visszajátszások ugyanazok a visszajátszások lesznek, amelyeket az IIHF videóbíró is használ.
Amint edzői óvást kezdeményeztek (vagy a mérkőzés utolsó percében, illetve hosszabbításban az IIHF videóbíró kezdeményez felülvizsgálatot), az IIHF videóbíró azonnal felveszi a kapcsolatot a játékvezetővel, aki a jégen a jelzett vagy nem jelzett helyzetért felelős; és a játékvezetővel a következő dolgokat tisztázza és beszéli meg, mielőtt a játékvezető még bármiféle videót megtekintene:

(I) Mi a játékvezető jégen hozott végleges döntése; és

(II) Mit tapasztaltak a játékvezetők a játékhelyzet során.

A videóbíró headseten keresztül részt vesz mind a játékvezetőkkel való kommunikációban, mind a játékvezetők (vezetőbírók és vonalbírók) tájékoztatásában. A végső döntés meghozatala a játékvezetők felelőssége.
A jégen hozott döntést ezután az illetékes játékvezetők és a videóbíró egyszerre vizsgálja felül az IIHF videóbíráskodás folyamata szerint, felhasználva minden rendelkezésükre álló felvételt.
Közös felülvizsgálatuk és konzultációjuk után a jégen tartózkodó hivatalos személyek (vezetőbírók vagy vonalbírók) hozzák meg a végleges döntést arról, hogy az eredeti jégen hozott döntést helybenhagyják-e, vagy hatályon kívül helyezik.
A döntés meghozatalát követően a játékvezető tájékoztatja a büntető időmérőt/bemondót, és kihirdeti a döntést.

38.6 EDZŐI ÓVÁS KEZDEMÉNYEZÉSÉNEK JOGA

A csapatok a mérkőzés során bármikor kezdeményezhetnek edzői óvást, kivéve a rendes játékidő utolsó percében vagy a hosszabbítás során, amikor is az IIHF videóbíró kizárólagos joga kezdeményezni bármely olyan játékhelyzet felülvizsgálatát, amely egyébként edzői óvás tárgyát képezné.

38.7 EDZŐI ÓVÁS SIKERES

Azokban az esetekben, amikor gólszerzést eredményező játékhelyzet feltételezhetően les, elmulasztott játékmegszakítás a támadó harmadban vagy kapus akadályozása miatt történt, és ezért óvást kezdeményeznek (akár a csapat, akár az IIHF videóbíró); majd ezt követően megállapítást nyer, hogy a jelzett gólszerzés szabálytalannak bizonyul, a gólt érvénytelenítik, és az órát visszaállítják arra az időre, amikor a játékmenetet meg kellett volna szakítani az elmulasztott szabálytalanság miatt.

Ilyen esetekben a korongbedobást ott kell elvégezni, ahol egyébként a szóban forgó szabálytalanság esetén kellene, ha azt időben észlelik. Ha egy vagy több büntetést (KISBÜNTETÉS vagy NAGYBÜNTETÉS) szabnak ki az elmulasztott szabálytalanság időpontja és a feltételezett gólt érvénytelenítő videóbírálat között, a vétkes csapat(ok)nak (és a felelős játékos(ok)nak) továbbra is le kell tölteniük a kiszabott büntetés(eke)t, és a büntetés(ek) idejét arra az időpontra kell rögzíteni, amikor a játékmenetet az elmulasztott szabálytalanság miatt meg kellett volna állítani.

Azokban az esetekben, amikor az óvás indokaként a védekező csapat azzal érvel, hogy a gólt nem lehet odaítélni, mivel ehhez kapus akadályozása vezetett (69. szabály – Kapus akadályozása szerint), és megállapítást nyer, hogy az eredeti döntést meg kell semmisíteni, a pontszerzést érvényteleníteni kell; és a korongbedobást a támadó harmadon kívül, a semleges harmad legközelebb eső bedobópontján kell elvégezni.

A videóbírálati eljárást ezekben a játékhelyzetekben (akár edzői óvás, akár a játék utolsó percében vagy a hosszabbítás során az IIHF videóbíró által kezdeményezve) kizárólag az eredetileg odaítélt gól felülvizsgálatához használják - más célra nem alkalmazható, beleértve kifejezetten kapus akadályozásáért kiszabott KISBÜNTETÉS vagy NAGYBÜNTETÉS megállapítását.

Azokban az esetekben, amikor a korong bejutott a kapuba, de a pontszerzést érvénytelenítik, mivel a játékvezetők úgy ítélték meg, hogy a támadó csapat vétkes volt kapus akadályozásában; és emiatt kezdeményeznek óvást, majd az a döntés születik, hogy az eredeti játékvezetői ítéletet meg kell semmisíteni, akkor a pontszerzést odaítélik, majd a korongbedobást a középső bedobóponton végzik el.

Egy kapus akadályozása szabálytalanság videóbírálatát követően büntetések törlése és kiszabása történhet:

Ha kapus akadályozása szabálytalanságot jeleztek, azonban a videóbírálat alapján a támadó játékos nem követett el ilyen cselekményt, nem jár büntetés ezért a szabálytalanságért.

Minden más, a kapus akadályozásán kívüli szabálytalanságért járó büntetést a szokásos módon kell kiszabni és letölteni. Játékvezető által nem jelzett szabálytalanságok a videóbírói felülvizsgálat során miatt nem jelezhetőek és büntethetőek.

38.8 EDZŐI ÓVÁS SIKERTELEN

Ha egy csapat a 38.2. szabályban felsorolt esetek bármelyikében edzői óvást kezdeményez, és ez az óvás nem eredményezi az eredeti játékvezetői döntés megváltoztatását, az óvást kezdeményező csapatot a játék késleltetéséért KISBÜNTETÉSsel (2 perc) kell sújtani.

Ha egy csapat, már egy vagy több sikertelen edzői óvást kezdeményezett, és a 38.2. szabályban felsorolt esetek bármelyikében edzői óvást kezdeményez, és ez az óvás nem eredményezi az eredeti játékvezetői döntés megváltoztatását, az óvást kezdeményező csapatot a játék késleltetéséért DUPLA KISBÜNTETÉSsel (4 perc) kell sújtani.

38.9 LES ÓVÁS SZABÁLYAI

A játékvezetők által odaítélt pontszerzés vitatásánál a követendő eljárás az; ha a jégen tartózkodó hivatalos személyek (vonalbírók) a rendelkezésre álló összes felvétel megtekintése és az IIHF videóbíróval való konzultáció után megállapítják, hogy a támadó csapat egy vagy több játékosa a korongot megelőzve lépett be a támadó harmadba a gólt megelőzően, és ennek következtében a játékot les szabálytalanság miatt meg kellett volna állítani; amennyiben ez a feltétel teljesül, akkor a gólt érvénytelenítik

A gólokat csak akkor vizsgálják felül egy esetleges les szabálytalanság miatt, ha a korong nem hagyta el újra a támadó harmadot a les szabálytalanság és a gólszerzés pillanata között.

38.10 ELMULASZTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ÓVÁS SZABÁLYAI

A játékvezetők által odaítélt pontszerzés vitatásánál a követendő eljárás az; ha a jégen tartózkodó hivatalos személyek (játékvezetők) a rendelkezésre álló összes felvétel megtekintése és az IIHF videóbíróval való konzultáció után megállapítják, hogy a játékmenetet egy adott pillanatban meg kellett volna szakítani azt követően, hogy a korong belépett a támadó harmadba, de még mielőtt megtörtént volna a gólszerzés; amennyiben ez a feltétel teljesül, akkor a gólt érvénytelenítik.

A támadó harmadban történő, játékmegszakítást igénylő lehetséges szabálytalanságok közé tartoznak többek között a következők: 79. szabály – Kézpassz; a 80. szabály – Korong megjátszása magas bottal; és 85. szabály – Korong a pályán kívül . Az ilyen szabálytalanságok csak akkor szolgálnak alapul az odaítélt pontszerzés vitatásánál, ha a videófelvételek alapján egyértelműen megállapítható, hogy a támadó harmadban játékmegszakításnak kellett volna történnie, azonban ezt a játékvezető nem vette észre.

Amennyiben a kérdéses szabálytalanság a játékvezető ítéletétől vagy belátásától függő tévesen megítélt büntetőlövés volt, az ilyen szabálytalanság nem eredményezheti az odaítélt pontszerzés érvénytelenítését, még akkor sem, ha felülvizsgálat alapján a játékvezető másként döntött volna.

A gólokat csak akkor vizsgálják felül egy esetleges elmulasztott játékmegszakítás a támadó harmadban miatt, ha a korong nem lépett ki újra a támadó harmadból az elmulasztott játékmegszakítás és a gólszerzés pillanata között.

38.11 KAPUS AKADÁLYOZÁSA ÓVÁS SZABÁLYAI

A játékvezetők által odaítélt pontszerzés vitatásánál a követendő eljárás az; ha a jégen tartózkodó hivatalos személyek (játékvezetők) a rendelkezésre álló összes felvétel megtekintése és az IIHF videóbíróval való konzultáció után megállapítják, hogy a pontszerzést a 69. szabály – Kapus akadályozása szerinti szabálytalanság miatt érvényteleníteni kellett volna; amennyiben ez a feltétel teljesül, akkor a gólt érvénytelenítik.

ha a jégen tartózkodó hivatalos személyek (játékvezetők) a rendelkezésre álló összes felvétel megtekintése és az IIHF videóbíróval való konzultáció után megállapítják, hogy a szóban forgó gólt meg kellett volna adni, mert vagy:

(I) a támadó játékos nem kezdeményezett semmilyen tényleges érintkezést a kapussal; vagy

(II) A támadó játékost egy védekező játékos meglökte, eltolta vagy szabálytalankodott vele szemben, ami miatt a támadó játékos a kapussal érintkezésbe került; vagy

(III) A támadó játékosnak a kapuelőtérben elfoglalt helyzete nem akadályozta a kapust a védésben, és nem bírt tényleges befolyással a játékhelyzetre; amennyiben ez a feltétel teljesül, a pontszerzést odaítélik.

39. SZABÁLY – JÁTÉKVEZETŐ SÉRTEGETÉSE

39.1 ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

Játékos, kapus, edző vagy csapat stábtagja nem támadhatja meg vagy vitathatja a játékvezető döntéseit a mérkőzés előtt, alatt vagy után, a jégen vagy azon kívül, illetve a jégpályán és a hozzá tartozó helyiségekben bárhol.

A játékos, kapus, edző vagy csapat stábtagja nem tanúsíthat sportszerűtlen magatartást, beleértve, de nem kizárólagosan, az obszcén, trágár vagy sértő nyelvezetet vagy gesztusokat, a hivatalos személy lealacsonyítására irányuló személyes jellegű megjegyzéseket, vagy nem vitathatja a döntést, miután felszólították, hogy hagyja abba, vagy miután büntetést kapott az ilyen viselkedésért. Megjegyzés: ha az ilyen magatartás nem hivatalos személy ellen irányul, a 75. szabály – Sportszerűtlen magatartás rendelkezéseit kell alkalmazni.

39.2 KISBÜNTETÉS

E szabály értelmében sportszerűtlen viselkedés címén KISBÜNTETÉS kerül kiszabásra az alábbi szabálytalanságokért:

(I) Ha egy játékos megtámadja vagy vitatja egy hivatalos személy döntését.

Ha egy azonosítható játékos obszcén, trágár vagy sértő kifejezést vagy gesztust használ bármelyik hivatalos személy felé. Megjegyzés: obszcén gesztusok, rasszista sértések vagy gúnyolódások, illetve szexuális tartalmú megjegyzések használatáért VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS jár. **Lásd 39.5 – Végleges fegyelmi büntetés**.

(II) Ha egy játékos vagy játékosok, akik ütőikkel vagy más tárgyakkal bármikor a palánkot vagy az plexit csapkodják, vagy akik bármilyen módon tiszteletlenséget tanúsítanak egy hivatalos személy döntése iránt.
Ha ezt azért teszik, hogy jogos okból (pl. súlyos sérülés, rosszullét stb.) felhívják a játékvezetők figyelmét, akkor a játékvezetőknek mérlegelniük kell a cselekményt.

(III) Amikor egy kapitány, helyettes kapitány vagy bármely más játékos feljön a jégre a cserepadról, hogy megkérdőjelezze vagy tiltakozzon a játékvezető döntése ellen.

(IV) Ha egy játékos a palánkot vagy a plexit csapkodja, tiltakozásul egy jégen kívül tartózkodó hivatalos személy döntése ellen. Ha nem szünteti be ezt a cselekményt, akkor FEGYELMI BÜNTETÉSt kell kiszabni érte.

(V) Ha egy megbüntetett játékos ismételten büntetést kap sportszerűtlen magatartás miatt; akár büntetése letöltésének megkezdése előtt, akár azután, hogy megkezdi büntetésének letöltését; a további KISBÜNTETÉSt hozzáadják a még le nem töltött büntetési idejéhez, melyet ezt követően kell letöltenie.

(VI) Ha egy megbüntetett játékos nem megy haladéktalanul a büntetőpadra vagy az öltözőbe, ahogyan azt a játékvezető utasította.

39.3 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

E szabály értelmében sportszerűtlen viselkedés címén TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kerül kiszabásra az alábbi szabálytalanságokért:

(I) Ha egy edző vagy csapat stábtagja, aki a palánkot vagy a plexit bottal vagy más tárggyal csapkodja bármikor, tiszteletlenséget tanúsítva egy hivatalos személy döntése iránt. Ha ezt azért teszik, hogy jogos okból (pl. súlyos sérülés, rosszullét stb.) felhívják a játékvezetők figyelmét, akkor a játékvezetőknek mérlegelniük kell a cselekményt.

(II) Ha egy nem beazonosítható játékos vagy bármely edző vagy csapat stábtagja, aki obszcén, trágár vagy sértő kifejezést vagy gesztust használ egy hivatalos személlyel szemben, vagy bármely hivatalos személy nevét sértő megjegyzésekkel párosítva használja.

(III) Ha egy játékos, edző vagy csapat stábtagja bármilyen módon zavarja a hivatalos személyeket, ideértve a játékvezetőket, vonalbírókat, játék- vagy büntető időmérőket vagy gólbírókat a feladataik ellátása során.

(IV) Bármely játékos, edző vagy csapat stábtagja visszaél technológiai eszközzel (tablet stb.), hogy ezáltal a játékvezetőt megkérdőjelezhesse.

39.4 FEGYELMI BÜNTETÉS

E szabály értelmében FEGYELMI BÜNTETÉS kerül kiszabásra sportszerűtlen magatartás – játékvezető sértegetése miatt az alábbi szabálytalanságokért:

(I) Ha egy játékos, aki továbbra is obszcén, trágár vagy sértő kifejezésekkel él bármely hivatalos személlyel szemben, amelyért egyszer már sportszerűtlen magatartásért már KISBÜNTETÉSt vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szabtak ki. Megjegyzés: obszcén gesztusok, rasszista sértések vagy gúnyolódások, illetve szexuális tartalmú megjegyzések használatáért végleges fegyelmi büntetés jár. **Lásd 39.5. – Végleges fegyelmi büntetés**.

(II) Ha egy játékos szándékosan kiüti vagy kilövi a korongot a korongot vivő, vagy éppen azt felvenni készülő játékvezető kezéből.

(III) Ha egy játékos, aki sportszerűtlen magatartás miatt már kapott egy KISBÜNTETÉSt, és továbbra is vitatja vagy megkérdőjelezi a játékvezető döntését.

(IV) Ha egy játékos vagy játékosok, akik ütőikkel vagy más tárgyakkal bármikor a palánkot vagy az plexit ütik, tiszteletlenséget tanúsítva egy hivatalos személy döntése iránt, már előzőleg sportszerűtlen magatartás miatt KISBÜNTETÉSt vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kaptak.

(V) Ha egy játékos vagy játékosok, akik - a büntetőpadra való kimenetel kivételével - belépnek a játékvezetői előtérbe; vagy ott tartózkodnak, miközben a játékvezető bármelyik hivatalos személynek - beleértve a másik vezetőbírót, vonalbírókat, a játék időmérőt, a büntető időmérőt, a jegyzőkönyvvezetőt vagy a hangosbemondót - jelentést tesz vagy konzultál vele.

(VI) FEGYELMI BÜNTETÉSt (vagy a játékvezető belátása szerint VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt) kell kiszabni minden olyan játékosra, aki szándékosan bármiféle felszerelést kidob a játéktéren kívülre. Ha ez egy játékvezető döntése elleni tiltakozásul történik, KISBÜNTETÉSt és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kell kiszabni - **lásd a 39.5. szabályt**.

(VII) Ha egy játékos, már egyszer sportszerűtlen magatartásért KISBÜNTETÉSt kapott, mert egy jégen kívül tartózkodó hivatalos személy döntése ellen tiltakozva a palánkot vagy az plexit csapkodta.

(VIII) Általában az ilyesféle viselkedést tanúsító résztvevőknek egy KISBÜNTETÉSt, majd egy FEGYELMI BÜNTETÉSt, végül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki, ha továbbra is fenntartják a magatartásukat.

39.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

E szabály értelmében VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS kerül kiszabásra sportszerűtlen magatartás – játékvezető sértegetése miatt az alábbi szabálytalanságokért:

(I) Ha egy játékos, FEGYELMI BÜNTETÉS kiszabását követően továbbra is vitatja vagy megkérdőjelezi a játékvezető döntését.

(II) Ha egy játékos, edző vagy a csapat stábtagja obszcén, trágár vagy sértő kifejezést vagy gesztust használ bármelyik hivatalos személlyel szemben, vagy bármely hivatalos személy nevét sértő megjegyzésekkel párosítva használja, miután már ezért kapott

egy KISBÜNTETÉST (39.3 (ii) szabály); akkor ezt az edzőt vagy csapat stábtagot VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell sújtani, és az incidenst jelenteni kell az illetékes szerveknek további intézkedés céljából. Ha ilyesfajta magatartást a mérkőzés után, a jégen vagy a jégen kívül tanúsítják, a VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST anélkül kell alkalmazni, hogy korábban KISBÜNTETÉS került volna kiosztásra.

(III) Ha egy játékos szándékosan, bármilyen módon fizikai erőszakot alkalmaz egy hivatalos személy ellen; bármilyen módon, amikor az ilyen cselekedet valószínűsíthetően sérülést okozott volna a hivatalos személynek; illetve fizikailag megalázza, vagy szándékosan fizikai erőszakot alkalmaz egy hivatalos személy ellen kizárólag azzal a céllal, hogy kiszabaduljon a hivatalos személy kezéből egy dulakodás során vagy közvetlenül azt követően; akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap, és a 40. szabály - Játékvezető bántalmazása - irányelveit kell alkalmazni.

(IV) Ha egy játékos, aki a büntetőpadra kilépett, de elhagyja a büntetőpadot a büntetés lejárta előtt a játékvezető döntésének megkérdőjelezése céljából, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kell kiszabni.

(V) Ez a szabály nem helyettesíti azokat a súlyosabb büntetéseket, amelyek a büntetőpad elhagyásáért, illetve a dulakodás megkezdése vagy abban való részvétel miatt kiszabhatók. **Lásd: 70. szabály – Büntetőpad elhagyása**.

(VI) Sportszerűtlen magatartásért KISBÜNTETÉST és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kell kiszabni arra a játékosra, aki a játékvezető döntése ellen tiltakozva a játéktéren kívülre dobja botját vagy annak bármely részét, vagy bármely más felszerelési tárgyat vagy dolgot.

(VII) Ha egy játékos, edző vagy csapat stábtag bármilyen felszerelést vagy más tárgyat dob vagy lő egy játékvezető irányába, de az túl távol esik ahhoz, hogy érintkezzen vele. Ez a cselekedet történhet a jégen vagy azon kívül.

(VIII) Általában az ilyesféle viselkedést tanúsító résztvevőknek egy KISBÜNTETÉST, majd egy FEGYELMI BÜNTETÉST, végül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST szabnak ki, ha továbbra is fenntartják a magatartásukat.

(IX) Ha egy játékos, edző vagy csapat stábtag köpköd, vérrel összeken, vagy obszcén, trágár vagy sértő kifejezésekkel, obszcén gesztusokkal, rasszista sértésekkel vagy gúnyolódásokkal vagy szexuális tartalmú megjegyzésekkel illet egy hivatalos személyt; a mérkőzés alatt vagy után, a jégen vagy a jégen kívül, illetve a jégpályán és a hozzá tartozó helyiségekben bárhol.

39.6 JELENTÉS

A játékvezető felelőssége az olyan esetet részletesen jelenteni az illetékes szerveknek, amikor obszcén gesztusok, rasszista sértések vagy gúnyolódás, illetve szexuális töltetű megjegyzések hangzanak el egy játékos, edző vagy stábtag részéről. Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint.

Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések.

40. SZABÁLY – JÁTÉKVEZETŐ BÁNTALMAZÁSA

40.1 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha egy játékos szándékosan, bármilyen módon fizikai erőszakot alkalmaz egy hivatalos személy ellen; bármilyen módon, amikor az ilyen cselekedet valószínűsíthetően sérülést okozott volna a hivatalos személynek; illetve fizikailag megalázza, vagy szándékosan fizikai erőszakot alkalmaz egy hivatalos személy ellen kizárólag azzal a céllal, hogy kiszabaduljon a hivatalos személy kezéből egy dulakodás során vagy közvetlenül azt követően; akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

40.2 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉS – FELFÜGGESZTÉS – I. KATEGÓRIA

Ha egy játékos szándékosan megüt egy hivatalos személyt, és ezzel sérülést okozhat; vagy szándékosan fizikai erőt alkalmaz bármilyen módon egy hivatalos személy ellen, azzal a szándékkal, hogy sérülést okozzon, vagy aki bármilyen módon a hivatalos személyt megpróbálja megsebesíteni. A szabály alkalmazása szempontjából a „sérülést okozhat" úgy értelmezendő, hogy a játékos olyan mértékű erőt alkalmazott, amiről tudta vagy tudnia kellett volna, hogy megsebesíthet mást.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

40.3 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉS – FELFÜGGESZTÉS – II. KATEGÓRIA

Ha egy játékos szándékosan fizikai erőt alkalmaz bármilyen módon egy hivatalos személy ellen, azzal a szándékkal, hogy sérülést okozzon (kivéve az I. kategóriában megnevezett tételeket), vagy aki bármilyen módon a hivatalos személyt megpróbálja megsebesíteni, vagy leköpi a hivatalos személyt.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

40.4 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉS – FELFÜGGESZTÉS – III. KATEGÓRIA

Ha egy játékos cselekedeteivel fizikailag megaláz egy hivatalos személyt, vagy fizikailag fenyeget egy hivatalos személyt azáltal (de nem kizárólagosan), hogy botot vagy bármilyen más felszerelést vagy dolgot dob egy hivatalos személy felé vagy irányába, korongot lő egy hivatalos személy felé vagy irányába, köp vagy vért ken egy hivatalos személyre vagy irányába, vagy aki szándékosan fizikai erőt alkalmaz egy hivatalos személy ellen kizárólag azzal a céllal, hogy kiszabaduljon a hivatalos személy kezéből egy dulakodás során vagy közvetlenül azt követően.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

40.5 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉS – FELFÜGGESZTÉSI ELJÁRÁS

Közvetlenül a mérkőzés után, amelyen ilyen VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabtak ki, a vezetőbírók a vonalbírókkal konzultálva eldöntik a szabálysértés kategóriáját. Az adott mérkőzés után azonnal szóbeli és/vagy írásbeli jelentést kell tenniük az illetékes szerveknek. Az érintett játékost és csapatot az IIHF fegyelmi osztálya értesíti, és a megfelelő eljárást ennek megfelelően indítja el.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

40.6 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉS

Amennyiben egy játékos többször is áthágta e szabályt, a meghatározott büntetéseken felül ügyét az illetékes szervek elé kell terjeszteni, akik kiegészítő fegyelmi intézkedésekről dönthetnek.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

40.7 EDZŐ VAGY STÁBTAG

Bármely edzőt vagy a csapat stábtagot, aki lefog vagy megüt egy hivatalos személyt, vagy a 40.1. pontban meghatározott bármely más szabálytalanságot követi el, automatikusan ki kell zárni a játékból, az öltözőbe kell küldeni, és az ügyet jelenteni kell az illetékes szerveknek további fegyelmi eljárás céljából.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

40.8 VÉDELEM ÉS BIZTONSÁG

Minden szervezőnek mindenkor megfelelő rendőri vagy egyéb védelmet kell biztosítania minden játékos, kapus és hivatalos személy számára. A játékvezető köteles jelenteni az illetékes szerveknek az általa észlelt vagy neki jelentett védelmi hiányosságokat, a kérdéses hiányosságokat részletezve.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

6. FEJEZET

FIZIKAI SZABÁLYTALANSÁGOK

41. SZABÁLY – PALÁNKRA LÖKÉS

41.1 PALÁNKRA LÖKÉS

Palánkra lökésért büntetést kell kiszabni minden olyan játékosra, aki egy védtelen ellenfelet olyan módon ütközik le vagy lök meg, hogy amiatt nagy erővel vagy veszélyesen a palánknak csapódik.

A büntetés súlyossága a játékvezető mérlegelési jogkörébe tartozik, a palánkkal való ütközés súlyossága alapján. E szabály alkalmazása során a játékvezetők mérlegelési lehetősége igen széles. Az ütközést végrehajtó játékosnak kell meggyőződnie arról, hogy ellenfele nincs veszélyeztetett helyzetben, és ha igen, akkor el kell kerülnie vagy minimalizálnia kell az érintkezést. Annak meghatározásakor azonban, hogy az ilyen érintkezés elkerülhető lett volna-e, figyelembe lehet venni az ütközés körülményeit, beleértve azt, hogy a leütközött játékos közvetlenül az ütközés előtt vagy azzal egyidejűleg veszélyeztetett helyzetbe hozta-e magát, vagy hogy az ütközés elkerülhetetlen volt-e. Ezeket a tényezőket a játékvezetőnek figyelembe kell vennie e szabály alkalmazásakor.

A korongot megjátszó játékossal való bármilyen szükségtelen érintkezés egy nyilvánvaló tilos felszabadítás vagy les helyzet során, amelynek következtében a játékos a palánknak csapdóik, palánkra lökésnek minősül, és ekként is kell büntetni. Más esetekben, amikor nem történik érintkezés a palánkkal, azt szabálytalan testjátékként kell kezelni.

41.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint, a palánkkal való ütközés erőssége és hevessége alapján KISBÜNTETÉSt szab ki a játékosra, aki vétkes az ellenfél palánkra lökésében.

41.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki egy olyan játékosra, aki vétkes az ellenfél palánkra lökésében, és aki oly módon gondatlanul veszélyeztette a szabálytalanságot elszenvedő játékost, hogy a játékvezető megítélése szerint az ilyen játékos súlyosabb büntetést érdemel, mint egy KISBÜNTETÉS. A 41.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS.

41.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki egy olyan játékosra, az ellenfelet palánkra lökéssel gondatlanul veszélyeztette.

Az ilyen szintű gondatlan veszélyeztetést az alapján kell megítélni, hogy mennyire volt súlyos a szabálytalanság, az ütközés ereje, az erőszakosság mértéke és mennyire volt sportszerűtlen.

41.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha palánkra lökésért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, viszont a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a szabálytalanság könnyen az elszenvedő játékos sérüléséhez vezethetett volna, akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt is szabhat ki.

41.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

42. SZABÁLY – SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK

42.1 SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK

Ha egy játékos ellenfele felé korcsolyázik, majd szükségtelenül erősen nekiütközik, vagy nekirohan, vagy nekiugrik egy ellenfélnek, büntetéssel sújtják.

Szabálytalan testjátéknak számít, ha egy játékos az ellenfelet nekiugrással ütközi le, nagy erővel sebességet gyűjt közvetlen az ütközés előtt; és/vagy hosszabb utat tesz meg kizárólag azzal a céllal, hogy ilyen érintkezést hajtson végre; és/vagy szükségtelenül erősen nekiütközik, vagy nekirohan, vagy nekiugrik egy ellenfélnek. Szabálytalan testjáték lehet palánkra lökés, kapukeretnek lökés, vagy nyílt jégen fellökés következménye is.

Jelen szabályt fölülírják a fejre irányuló támadás elkövetésére és hasonló cselekményekre vonatkozó szabályok, kivéve a verekedésre vonatkozó szabályokat

Büntetés jár annak a játékosnak, aki szabálytalan testjátékot követ el a kapus ellen, amikor az a kapuelőtéren belül tartózkodik.

A kapus nem „szabad préda" attól még, hogy a kapuelőtéren kívül tartózkodik.

Ha egy játékos szükségtelen érintkezésbe kerül a kapussal, akkor szabálytalan testjáték miatt minden esetben büntetést rónak ki rá.

Véletlen érintkezés azonban a játékvezető belátása szerint megengedhető, ha a kapus éppen a korongot játssza meg a kapu előtti térfelén kívül, feltéve, hogy a támadó játékos ésszerű határokon belül erőfeszítést tett az ilyen érintkezés elkerülésére.

42.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint szabálytalan testjátékért KISBÜNTETÉSt szabhat ki, az érintkezés ereje és az ütközés mértéke függvényében.

42.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint szabálytalan testjátékért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet szabálytalan testjátékkal, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. A 42.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS.

42.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint szabálytalan testjátékért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet szabálytalan testjátékkal. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

42.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint szabálytalan testjátékért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, és a játékvezető meglátása szerint az esemény könnyedén a vétlen játékos sérülését okozhatta volna, akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabhat ki.

42.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint

Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések.

43. SZABÁLY – HÁTULRÓL LÖKÉS

43.1 HÁTULRÓL LÖKÉS

Hátulról lökés, ha leütköznek egy olyan veszélyeztetett játékost, aki nem észleli a közelgő ütközést, vagy nem képes védekezni, illetve megóvni magát egy ilyen ütközéstől, valamint az érintkezés hátulról következik be.

Ha egy játékos hátulról nekiütközik egy ellenfélnek és nekilöki a palánknak, kapunak, vagy a nyílt jégen ütközik bele (pl. magas bot, bottal lökés elkövetésével), e szabály szerint kerül büntetésre.

Ha egy leütközés előtt álló játékos szándékosan hátat fordít az ellenfelének, hogy az a hátának ütközzön, nem kerül büntetés kiszabásra hátulról lökés miatt, azonban más szabálytalanságok miatt kiszabható büntetés.

43.2 KISBÜNTETÉS

Hátulról lökésért, mivel a szabálytalanság komoly és veszélyes, KISBÜNTETÉSt nem lehet kiszabni.

43.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet hátulról lökéssel A 43.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

43.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint hátulról lökésért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet szabálytalan testjátékkal. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

43.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint hátulról lökésért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

43.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

44. SZABÁLY – NYÍRÁS

44.1 NYÍRÁS

Nyírás vagy alacsony ütközés, ha egy játékos leviszi teste súlypontját, vagy elvetődik azzal a kifejezett szándékkal, hogy ellenfelét térdmagasságban találja el.

Szabálytalan alacsony ütközés történik, ha egy játékos, aki nem feltétlen érinti mindkét korcsolyájával a jeget, szándékosan az ellenfél térdével vagy az alatt próbál ütközést előidézni. A játékos nem feltétlen viszi le a súlypontját, amikor az ellenfelet térd alatt próbálja leütközni.

Szabálytalan leguggolni a palánknál a leütközés elkerülése céljából, melynek következtében az ellenfél átesik a játékoson.

44.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint nyírásért KISBÜNTETÉSt szabhat ki, az érintkezés ereje és az ütközés mértéke függvényében.

44.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint nyírásért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. A 44.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

44.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint nyírásért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

44.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint nyírásért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

44.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

45. SZABÁLY – KÖNYÖKHASZNÁLAT

45.1 KÖNYÖKHASZNÁLAT

Könyökhasználatnak minősül kinyújtott könyök használata az ellenfél megütésére/leütközésére olyan módon, amely akár sérülést is okozhat.

45.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint könyökhasználatért KISBÜNTETÉSt szabhat ki, az érintkezés ereje és az ütközés mértéke függvényében.

45.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint könyökhasználatért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. A 45.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

45.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint könyökhasználatért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

45.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint könyökhasználatért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, és a játékvezető meglátása szerint az esemény könnyedén a vétlen játékos sérülését okozhatta volna, akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabhat ki.

45.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

46. SZABÁLY – VEREKEDÉS

46.1 VEREKEDÉS / VEREKEDŐ – VEREKEDÉSRE ÉS ANNAK FOLYTATÁSÁRA VALÓ SZÁNDÉK

A verekedés nem szerves része a nemzetközi jégkorongnak.

Azok a játékosok, akik önként részt vesznek verekedésben, vagyis önkéntes küzdő felek, a játékvezetők belátása szerint büntetést kapnak, sőt, akár ki is zárhatók a mérkőzésről. Előfordulhat, hogy kiegészítő fegyelmi intézkedéseket is mérnek rájuk.

Verekedésnek minősül, ha legalább egy játékos többször megüti vagy megpróbálja megütni az ellenfelét, vagy ha két játékos úgy birkózik, hogy a vonalbíróknak megnehezítik a közbelépést és az ellenfelek szétválasztását.

Az a játékos, aki a játékvezető felszólítása után is folytatja vagy megkísérli folytatni a verekedést vagy dulakodást, vagy ellenáll a vonalbírónak kötelessége teljesítése során; a játékvezető döntése szerint verekedésért legalább NAGYBÜNTETÉSt és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt (5'+VFB), továbbá egyéb büntetéseket is kaphat ezeken felül.

A játékvezetők igen széles mozgásteret kapnak az e szabály alapján kiszabható büntetések tekintetében. Ennek célja, hogy lehetővé tegye számukra, hogy különbséget tehessenek a résztvevők viselt felelőssége között, akár a verekedés megkezdéséért, akár a verekedés folytatásáért. A biztosított mérlegelési jogkört észszerű módon kell gyakorolni.

Ha játékos, edző vagy stábtag elhagyja eközben a cserepadot vagy büntetőpadot, **lásd: 70. szabály – Cserepad, büntetőpad elhagyása**

46.2 DULAKODÁS

A dulakodás olyan helyzet, amelyben a résztvevő két játékos közül legalább az egyiket meg kell büntetni.

46.3 VEREKEDÉS KEZDEMÉNYEZŐJE

Verekedés kezdeményezője az a játékos, aki tetteivel vagy viselkedésével a következő kritériumok bármelyikét/egy részét teljesíti: közeledés az ellenfélhez; először veszi le a kesztyűt; első ütés; fenyegető magatartás vagy testtartás; szóbeli felbujtás, provokáció vagy fenyegetés; egy korábbi játékbeli incidens megtorlására utaló magatartás; egy korábbi játékbeli incidens nyilvánvaló megtorlása.

Az a játékos, akit a verekedés kezdeményezőjének tekintenek, verekedés kezdeményezése miatt KISBÜNTETÉSt, verekedés miatt NAGYBÜNTETÉSt, valamint VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap (2'+5'+VFB).

Az a játékost, aki a verekedés kezdeményezőjének és agresszorának is tekinthető, verekedés kezdeményezése miatt KISBÜNTETÉSsel, mivel ő az agresszor még egy KISBÜNTETÉSsel, továbbá verekedés miatt NAGYBÜNTETÉSsel, valamint FEGYELMI BÜNTETÉSsel (verekedés) és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell büntetni (2'+2'+5'+VFB).

46.4 TÁMADÓ/AGRESSZOR

A verekedésben az a játékos az agresszor, aki megüt vagy megkísérel megütni egy másik játékost, hogy ezzel bántalmazza védtelen helyzetben lévő, vagy verekedni nem hajlandó ellenfelét.

A játékost agresszornak kell tekinteni, ha egyértelműen megnyert egy küzdelmet, de továbbra is üt vagy megkísérel ütni a másik játékost, hogy ezzel bántalmazza és/vagy sérülést okozzon ellenfelének, aki már nincs védekezésre alkalmas helyzetben.

Azt a játékost, akit a verekedés agresszorának tekintenek, emiatt KISBÜNTETÉSsel, valamint verekedés miatt NAGYBÜNTETÉSsel és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell sújtani (2'+5'+VFB).

Az a játékos, akit a verekedés során agresszornak bizonyult, a dulakodás miatti felfüggesztés tekintetében agresszor kerül rögzítésre. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**

Azt a játékost, akit a verekedés kezdeményezőjének és agresszorának is tekintenek, verekedés kezdeményezése miatt KISBÜNTETÉSsel, mivel ő az agresszor még egy KISBÜNTETÉSsel, továbbá verekedés miatt NAGYBÜNTETÉSsel, valamint VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell büntetni (2'+2'+5'+VFB).

46.5 VESZÉLYES TÁMADÁS – VÁRATLAN TÁMADÓ

Ha egy játékos bandázst visel a kezén (a csuklója alatt), és a verekedés során megvágja vagy megsebesíti az ellenfelét, VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSban részesül a jelen szabály alapján kiszabott egyéb büntetéseken felül, beleértve a verekedés jogcímet is.

VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt kell kiszabni arra a játékosra, aki megüt egy gyanútlan vagy verekedni nem akaró ellenfelet (váratlan támadás), mely által sérülést okozhat.

46.6 VÉDEKEZŐ FÉL – VEREKEDNI NEM AKARÓ FÉL

Ha egy játékos néhány ütéssel védekezik egy kezdeményező/agresszor ellenében, akkor verekedni nem akaró félnek tekintjük. Ez a játékos jól láthatóan nem akarja a verekedést elnyújtani vagy elszabadulni hagyni – világos a játékvezetők számára, hogy le akarja zárni a verekedést.

Az a játékos, aki visszatámad, amennyiben megütik, durva játék miatt legalább egy KISBÜNTETÉSt, vagy verekedésért NAGYBÜNTETÉSt (VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS nélkül) kap; amennyiben a fenti néhány ütés határát túllépi.

46.7 HARMADIK BELÉPŐ

Ha egy jégen tartózkodó játékos elsőként avatkozik közbe két játékos folyamatban lévő verekedésébe („harmadik belépő"), akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap, kivéve amennyiben az eredeti verekedés miatt VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabnak ki. Ez a büntetés a szabálytalanság miatt kiszabott többi büntetés mellé járul.

Ez a szabály azokra a később belépő játékosokra is vonatkozik, akik ugyanabban a játékmegszakításban beavatkoznak ugyanabba vagy másik dulakodásba.

Általánosságban ezt a szabályt kell alkalmazni, ha verekedés történik.

46.8 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK - JÁTÉKTÉR KIÜRÍTÉSE VEREKEDÉS MIATT

Amikor verekedés tör ki, az összes abból kimaradó játékosnak a cserepadra kell vonulnia, ha a dulakodásra a cserepadon kerül sor, akkor pedig a jégen tartózkodó játékosok saját védekező harmadukba vonulnak.

A kapusok a kapuelőtérben maradnak, kivéve, ha a dulakodásra ennek közelében kerül sor, ilyen esetben a játékvezető utasításait kell követniük.

Amennyiben e szabály rendelkezéseit megszegik, a játékosok büntetést kaphatnak amiért belefolynak az eseményekbe, valamint fegyelmi intézkedéseket is vonhat maga után egy ilyen incidens.

46.9 VEREKEDÉS A HARMADOKON KÍVÜL

Ha egy csapat játékosai a játékidőn kívüli verekedésbe keverednek; a részt vevő játékosokra kiegészítő fegyelmi intézkedés várhat a más címen kiszabható egyéb alkalmazható büntetéseken túlmenően.

Azok a játékosok, akik a harmadokon kívül verekedésbe keverednek, verekedésért NAGYBÜNTETÉSt és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kapnak (5'+VFB). A verekedés agresszora, illetve kezdeményezője és agresszora a 46.3 és 46.4 szabályok szerint kerül megbüntetésre.

A harmadok végét követő vagy a mérkőzés után bekövetkező verekedéseket az illetékes szerveknek további fegyelmi eljárás céljából jelenteni kell.

Amennyiben a játékosok a harmad vége után és a verekedés kezdete előtt a cserepadról a jégre lépnek, nem büntethetők, ha a cserepad közelében maradnak, illetve nem keverednek verekedésbe.

46.10 KORONGBEDOBÁST MEGELŐZŐ VEREKEDÉS

Hacsak nem a mérkőzés vagy valamelyik harmad kezdete előtt, még a korong bedobása előtt történik; akkor a rendes játékidő alatt történő korongbedobás alatt bekövetkező dulakodást úgy kell büntetni, mintha az a rendes játékidő alatt történt volna. **Lásd: 46.9.**

Ha a játékvezető megítélése szerint az egyik vagy mindkét csapat a mérkőzés végén konkrét játékosok cseréjét hajtotta végre a mérkőzés vége felé, és ezt követően dulakodás tör ki, ki kell szabni a megfelelő büntetéseket, és az esetet azonnal jelenteni kell az illetékes szerveknek. a mérkőzést követően felülvizsgálat és esetleges kiegészítő fegyelmi intézkedések céljából.

46.11 JÁTÉKTÉREN KÍVÜL VALÓ VEREKEDÉS

VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kell kiszabni arra a játékosra, aki egy másik játékossal vagy mással a játéktéren kívül keveredik verekedésbe.

Ezek a büntetések a kiszabott büntetőpadon letöltendő büntetéseken felül kerülnek kiosztásra, ideértve a verekedésért kiszabott NAGYBÜNTETÉSt is.

Ha az edző vagy a csapat stábtagja összetűzésbe keveredik az ellenfél játékosával, edzőjével vagy csapat stábtagjával a jégen vagy azon kívül, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS kiszabása mellett automatikusan ki kell zárni a játékból, az öltözőbe kell küldeni, továbbá az incidenst jelenteni kell az illetékes szerveknek további fegyelmi eljárás céljából.

46.12 SISAK

Tilos levenni a sisakot verekedésbe bekapcsolódás előtt. Amennyiben egy játékos mégis így tenne, KISBÜNTETÉSt kap sportszerűtlen magatartásért. Ha a dulakodás során, illetve miatt esik le valakinek a sisakja, akkor ezért egyik résztvevő fél sem részesül büntetésben.

46.13 MEZ

Ha egy játékos szándékosan leveszi a mezét, mielőtt bekapcsolódik egy dulakodásba; vagy aki egyértelműen olyan mezt visel, amelyet módosítottak, ezáltal nem felel meg a 9. szabály – Csapatfelszerelés rendelkezéseinek, sportszerűtlen magatartásért KISBÜNTETÉSt és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap.

Ez a verekedés résztvevői ellen kiszabható egyéb büntetéseken felül alkalmazandó. Ha dulakodás nem jön létre, a játékos sportszerűtlen magatartásért KISBÜNTETÉSt és tízperces FEGYELMI BÜNTETÉSt kap a mez szándékos levételéért.

47. SZABÁLY – FEJELÉS

47.1 FEJELÉS

A fejelés azt jelenti, hogy a játékos szándékosan érintkezik, vagy megpróbál érintkezni az ellenféllel a fejét és/vagy sisakját használva.

47.2 DUPLA KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint fejelésért DUPLA KISBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos megpróbál lefejelni egy ellenfelet.

47.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint fejelésért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos lefejel egy ellenfelet

A 47.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

47.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint fejelésért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet fejelés által. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

47.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint fejelésért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá. Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

48. SZABÁLY – FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS

48.1. FEJRE IRÁNYULÓ TÁMADÁS

Nem létezik szabályosan végrehajtott fejre, nyakra irányuló támadás. Szabálytalan az ellenfél fejével való érintkezés, ha az ütközés során a fej volt a fő érintkezési pont, és az érintés elkerülhető volt. Jelen szabály felülírja az összes fejre vagy nyakra mért ütéssel kapcsolatos rendelkezést.

Ha egy játékos felemelt fejjel korcsolyázik, a korongot birtokolja és felkészül egy esetleges ütközésre, akkor sincs az ellenfélnek joga a fejét vagy nyakát céloznia.

Ha egy játékos leütközik egy ellenfelet, aki a korongot lehajtott fejjel vezeti az ő irányába, és eközben nem végez fölfelé irányuló mozgást, vagy vetődik fölfelé testével az ellenfélnek, akkor nem jár fej vagy nyak támadásáért büntetés.

Fejre, nyakra irányuló támadás a következő módokon történhet:

(I) A játékos bármiféle módon ütést irányoz bármely testrészével vagy felszerelésével az ellenfele fejére vagy nyakára

(II) A játékos úgy tartja és irányítja a felsőteste bármelyik részét, hogy az ellenfél fejével vagy nyakával érintkezzen

(III) A játékos úgy tartja fölfelé vagy oldalra valamely testrészét, hogy azzal elérje az ellenfelet, vagy úgy tartja és irányítja a felsőteste bármelyik részét, hogy az ellenfél fejével vagy nyakával érintkezzen

(IV) A játékos felugrik (felemelkedik korcsolyával a jégről), azért, hogy megüsse az ellenfél fejét vagy nyakát

Annak meghatározásakor, hogy az ellenfél fejével való érintkezés elkerülhető volt-e, a találat körülményeit kell figyelembe venni, beleértve az alábbiakat:

(V) A játékos megpróbált-e szabályosan, az ellenfél testével ütközni, és nem a fejet célozta szándékosan; melynek oka lehet rossz időzítés, rossz megközelítési szög vagy a test fölfelé vagy oldalra történő szükségtelen kimozdítása miatt.

(VI) Az ellenfél veszélyeztetett helyzetbe hozta-e magát azáltal, hogy olyan testtartást vett fel, amely elkerülhetetlenné tette a fej érintését egy egyébként szabályos, testre irányuló ütközés során.

(VII) Az ellenfél közvetlenül az ütés előtt vagy azzal egyidejűleg lényegesen megváltoztatta-e a teste vagy a feje helyzetét oly módon, hogy az jelentősen hozzájárult a fej érintéséhez.

48.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint fejre irányuló támadásért KISBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos szabálytalan fejjel való érintkezést hajt végre.

48.3 NAGYBÜNTETÉS

Jelen szabály alapján nem szabható ki.

48.4 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Jelen szabály alapján nem szabható ki.

48.5 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint fejre irányuló támadásért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

48.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

49. SZABÁLY – RÚGÁS

49.1 RÚGÁS

Ha egy játékos lendítő mozgással korcsolyáját megmozdítja, hogy rúgással hozza mozgásba a korongot, vagy érintkezzen egy ellenféllel.

49.2 GÓLSZERZÉS

A korong rúgása mindegyik harmadban engedélyezett.

Támadó játékos gólja nem tekintendő érvényesnek, ha korcsolyával/lábbal, világosan felismerhető rúgó mozdulattal juttatta a kapuba a korongot.

Szabályos gólszerzésnek számít viszont, ha a korong egy támadó játékos korcsolyájáról/lábáról megpattanva jut be a kapuba, feltéve, hogy nem tett világosan felismerhető rúgó mozdulatot.

Ha a támadó játékos a korongot korcsolyájával irányítja a kapuba, szabályos gólszerzésnek számít, feltéve, hogy nem tett világosan felismerhető rúgó mozdulatot.

Az alábbiakban az elrúgott korong megpattanás útján való kapuba kerülésével kapcsolatos helyzetek:

(I) Ha egy elrúgott korong bármelyik játékos (beleértve a kapust is) testéről pattan be, akkor a gól nem tekintendő érvényesnek.

(II) Ha egy elrúgott korong bármelyik játékos (kivéve a kapus) ütőjéről pattan be, akkor a gól érvényes.

(III) Ha egy támadó játékos elrúgja a korongot és az saját ütőjéről pattan be, akkor a gól érvényes.

(IV) A gól érvényesnek tekintendő, ha a korong egy támadó játékos korcsolyájáról pattan be, vagy akkor pattan be a támadó játékos korcsolyájáról, miközben megálláshoz fékez.

Támadó játékos gólja nem tekintendő érvényesnek, ha a játékos bármilyen felszerelést (ütő, kesztyű, sisak stb.) nekirúg a korongnak, ideértve, ha saját ütőjének tollát rúgja meg, amelynek következtében a korong átlépi a gólvonalat.

49.3 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint rúgás miatt VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha úgy ítéli, hogy egy játékos megrúg, vagy megkísérel megrúgni egy ellenfelet. Ennek a szabálytalanságnak a következménye VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS, minden egyes esetben, amikor rúgást állapítanak meg, még akkor is, ha nem történik érintkezés.

49.4 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

50. SZABÁLY – TÉRDHASZNÁLAT

50.1 TÉRDHASZNÁLAT

Térdelésnek számít, ha egy mezőnyjátékos azzal a céllal emeli fel a térdét, miközben akár lábát is kinyújtja, hogy érintkezésbe lépjen egy ellenféllel.

50.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint térdhasználat miatt KISBÜNTETÉSt szabhat ki, az érintkezés mértékének függvényében.

50.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint térdhasználat miatt NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. Az 50.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS.

50.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint térdhasználat miatt VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

50.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint térdhasználat miatt NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

50.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

51. SZABÁLY – DURVA JÁTÉK

51.1 DURVA JÁTÉK

Durva játéknak minősül az ütő vagy csapó mozdulat, kesztyűvel a kézen vagy anélkül; amely általában az ellenfél fejére vagy arcára irányul; vagy ha a játékos szándékosan leveszi az ellenfél sisakját játék közben. A durva játék olyan kisebb dulakodás, amely nem ér legalább NAGYBÜNTETÉSt egyik résztvevővel szemben sem.

51.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető saját belátása szerint KISBÜNTETÉSt szab ki arra a játékosra, aki kézzel vagy ököllel megüt egy ellenfelet, vagy ha szándékosan leveszi az ellenfél sisakját játék közben.

Lásd: 9.6 – Fejvédő/sisak.

Az a játékos, aki továbbra is folytatja a durva játékot, a verekedésre vonatkozó szabályok hatálya alá tartozik.

Lásd: 46. szabály – Verekedés.

51.3 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető saját belátása szerint VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal sújthatja azt a kapust, aki a botos kesztyűjét az ellenfél megütésére használja, és ez az ellenfél sérülését eredményezheti.

51.4 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

52. SZABÁLY – GÁNCSOLÁS HÁTULRÓL

52.1 GÁNCSOLÁS HÁTULRÓL

A gáncsolás hátulról az a cselekedet, amikor egy játékos a lábával vagy lábfejével kiüti vagy kirúgja az ellenfél lábát maga alól; vagy karral, illetve könyökkel hátralöki az ellenfél felsőtestét, mellyel egyidejűleg lábának előre irányuló mozgásával kiüti vagy kirúgja az ellenfél lábát, amitől az nagy erővel a jégre esik.

52.2 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető saját belátása szerint VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal sújtja a játékost, ha az ellenfél játékosát hátulról elgáncsolja.

52.3 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

53. SZABÁLY – ELDOBOTT BOT VAGY TÁRGY

53.1 ELDOBOTT BOT VAGY TÁRGY

Játékos vagy csapat hivatalos személy nem dobhat egy ütőt, vagy bármilyen más tárgyat, egyik harmadban sem. Ha egy játékos botja elveszett vagy eltörött, akkor kizárólag saját cserepadjánál, vagy egyik csapattársa által kézbe átadva kaphat másikat. **Lásd: 10. szabály - Bot.**

53.2 KISBÜNTETÉS

KISBÜNTETÉS jár, amennyiben:

(I) Ha egy jégen tartózkodó játékos ütőjét vagy annak részét, vagy bármilyen más tárgyat szándékosan a korong vagy az ellenfél egyik játékosa felé dob bármelyik harmadban; kivéve, ha ezt a cselekedetet egyébként büntetőlövésre (53.7) vagy megítélt gólra (53.8) vonatkozó szabály szerint kell büntetni.

(II) Ha egy védekező játékos egy ütőt vagy bármilyen más tárgyat eldob vagy ellök a védekező harmadban, azonban ezt nem a korong vagy korongot vezető játékos irányába teszi.

(III) Akadályozás miatt, ha egy játékos olyan ütőt mozdít meg, amely nem törött és ezáltal az ellenfél játékosát zavarja (kivéve, ha ezt a cselekedetet egyébként büntetőlövés - 53.7 szabály - vagy megítélt gól - 53.8 szabály - szerint kell büntetni; vagy ha a szóban forgó ütőt a játékos elvesztette ennek következtében nem képes visszaszerezni.

A nem törött ütő mozgatása nem jár büntetéssel, ha az nem zavarja a játékot, vagy ha az ellenfél játékosa nem próbálja visszaszerezni azt.

Ha egy játékos az ütő törött részétől vagy más tárgytól úgy szabadul meg, hogy azt a jég szélére dobja vagy löki (és nem átdobja a palánkon) úgy, hogy az nem zavarja a játékot vagy az ellenfél játékosát (játékosait), nem szabható ki büntetés.

(IV) Sportszerűtlen magatartásért, ha egy játékos a játéktéren kívülre dobja az ütőjét vagy annak bármely részét, illetve bármely más tárgyat vagy felszerelést a játékvezető döntése elleni tiltakozásul. Az 53.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS.

53.3 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

Ha egy játékos, edző vagy csapat stábtagja a cserepadon vagy a büntetőpadon a játék folyamán, vagy játékmegszakítás alatt bármit a jégre dob; sportszerűtlen magatartásért TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt kap.

Lásd: 75 – Sportszerűtlen magatartás

53.4 FEGYELMI BÜNTETÉS

FEGYELMI BÜNTETÉS jár annak a játékosnak, aki "véletlenül" vagy "nem szándékosan" a játéktéren kívülre dobja az ütőjét vagy annak bármely részét, illetve bármely más tárgyat vagy felszerelést.

53.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS jár annak a játékosnak, aki szándékosan a játéktéren kívülre dobja az ütőjét vagy annak bármely részét, illetve bármely más tárgyat vagy felszerelést.

Ha a szabálytalanságot egy játékvezető döntése elleni tiltakozásul követik el, a vétkes játékosra sportszerűtlen magatartásért (53.2. szabály, iv.) KISBÜNTETÉS, valamint VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS szabható ki.

53.6 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető saját belátása szerint VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal sújthatja a játékost, ha az ellenfél játékosát, edzőjét vagy csapat stábtagját ütővel vagy bármilyen más tárggyal, illetve felszereléssel megdobja, ami az ellenfél sérüléséhez vezethet.

A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

53.7 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha a védekező csapat bármely tagja, beleértve az edzőt vagy a csapat stábtagját is, a saját védekező harmadban lévő korongra vagy korongot vezető játékosra dobja vagy löki egy ütő bármely részét, vagy bármely más tárgyat, illetve felszerelést; a játékvezető vagy a vonalbíró hagyja befejezni a játékhelyzetet, majd, ha ebből nem születik gól, a játékvezető büntetőlövést ítél a vétlen csapat javára.

Ezt a lövést a vétlen csapat bármelyik játékosa elvégezheti.

Ha a semleges vagy támadó harmadban kitörési helyzetben lévő játékost megzavarják a védekező csapat bármely tagja - beleértve az edzőt vagy a csapat stábtagját - által dobott bottal vagy bármilyen más tárggyal vagy felszereléssel; a játékvezető büntetőlövést ítél a vétlen csapat javára. **Lásd: 57.3 – Gáncsolás**.

Ha a semleges vagy támadó harmadban a kitörési helyzetben lévő játékost egy néző által a jégre dobott tárgy zavarja, melynek következtében elveszíti a korong birtoklását vagy elesik, a játékvezető büntetőlövést ítél a vétlen csapat javára.

53.8 MEGÍTÉLT GÓL

Ha a kapust extra mezőnyjátékosra cserélték, melynek következtében a kapu üresen marad, és egy csapattársa vagy csapat hivatalos személy a korongot vivő játékos felé dob akármilyen ütőt vagy annak részét, vagy bármilyen más tárgyat a semleges vagy védekező harmadban, ahol az üres kapu található, mellyel megfosztják a tiszta lövéshelyzettől, akkor a támadó csapatnak megítélnek egy gólt.

E szabály tekintetében üres kapunak számít az, amelyből a kapust lehívták, hogy extra mezőnyjátékosra cserélhessék. A kapus onnantól számít lecseréltnek, amikor a cserejátékos belépett a játéktérre.

53.9 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

7. FEJEZET

AKADÁLYOZÁS SZABÁLYTALANSÁGOK

54. SZABÁLY – FOGÁS

54.1 FOGÁS

Egy játékos bármely olyan cselekedete, amely visszatartja vagy akadályozza az ellenfél játékosát, függetlenül attól, hogy a korongot birtokolja-e vagy sem.

54.2 KISBÜNTETÉS

KISBÜNTETÉS jár annak a játékosnak, aki kezével, karjával vagy lábával megfogja az ellenfelét.

Az viszont megengedett a játékosnak, hogy a karját erőteljes mozdulattal, az ellenfél megállítására használja, feltéve, hogy megfelelő testhelyzetben van, és nem fogást követ el, amikor így tesz.

A játékos nem foghatja az ellenfél ütőjét. KISBÜNTETÉST kell ítélni annak a játékosnak, aki az ellenfél ütőjét megfogja (ezt botfogásként kell kiszabni és bemondani). A játékos védekezhet az ellenfél botja ellen, ilyen esetben viszont azonnal el kell engednie az ütőt, és lehetővé kell tennie, hogy a játékos folytathassa a játékot.

54.3 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha a semleges vagy támadó harmadban a korongot irányító játékosnak a kapuson kívül nincs más ellenfele, aki szemben állna vele, és eközben elgáncsolják vagy más módon hátulról szabálytalankodnak vele szemben, büntetőlövést kell ítélni a vétlen csapat javára.

Mindazonáltal a játékvezető nem állítja meg a játékot addig, amíg a támadó csapat el nem veszítette a korong birtoklását a védekező csapat javára.

E szabály célja egy elveszített erős pontszerzési lehetőség visszaállítása. Ha azonban a szabálytalankodó játékos képes talpra állni és erős gólszerzési helyzetbe jutni (vagy egy csapattárs képes erős gólszerzési helyzetbe jutni), akkor nem kell büntetőlövést ítélni, hanem a megfelelő büntetést kell jelezni és kiszabni, ha az akcióból nem születik gól.

A korong irányítása a korong bot, kéz vagy láb segítségével történő mozgatását jelenti.

Négy körülménynek kell teljesülnie ahhoz, hogy a játékvezető büntetőlövést ítéljen meg, ha egy játékossal szemben hátulról követtek el szabálytalanságot. Ezek:

(I) A szabálytalanság a semleges vagy támadó harmadban történt (vagyis a korongot vezető játékos saját kék vonalán túl)

(II) A szabálytalanságot hátulról követik el (kivéve, ha azt kapus követi el kitörési helyzetben)

(III) Ha a korongot birtokló és irányító játékost (vagy, a játékvezető meglátása szerint azt egyértelműen rövidesen megszerző játékost) megakadályoztak egy erős pontszerző helyzetben (ha sikerült is elütnie a korongot, még nem feltétlenül zárja ki, hogy a büntetőlövés megítélése szempontjából ezt figyelembe vegyék). Ha a játékost hátulról támadták meg és emiatt nem volt képes még erősebb pontszerzési helyzetbe jutni, akkor büntetőlövés jogszerű.

(IV) Ha a korongot birtokló és irányító játékos (vagy, a játékvezető meglátása szerint azt egyértelműen rövidesen megszerző játékos) és a kapus között nem tartózkodott védekező játékos.

Ha a játékvezető meglátása szerint egy játékos először érintkezik a koronggal, és ezt követően elgáncsolja az ellenfelét, akkor nem büntetőlövést ítélnek, hanem KISBÜNTETÉST gáncsolásért.

Meg kell jegyezni, hogy ha a támadó játékosnak sikerül elkerülnie a kapust, és nincs védekező játékos közte és az üres kapu között; majd ekkor a kapus vagy egy másik védekező játékos hátulról szabálytalankodik vele szemben, akkor nem ítélhető gól, mivel a kapus még a jégen tartózkodik. Ilyen helyzetben büntetőlövés jár.

54.4 MEGÍTÉLT GÓL

Ha a kapust lehívták a jégről, és a semleges vagy támadó harmadban a korongot birtokló (vagy a korongot rövidesen megszerző) játékost elgáncsolják vagy más módon szabálytalankodnak vele szemben, miközben nem tartózkodik ellenfél közte és az ellenfél kapuja között; és ezzel megakadályoznak egy erős gólszerzési lehetőséget, a játékvezető haladéktalanul megszakítja a játékot, és pontszerzést ítél a támadó csapatnak.

55. SZABÁLY – BOTTAL AKASZTÁS

55.1 BOTTAL AKASZTÁS

A bottal akasztás az ütőnek az ellenfél visszatartására való használata.

Ha az ütő az ellenfél kezéhez / vagy az ellenfél kezének közelébe kerül, azt bottal akasztásként kell büntetni. Ha azonban egy játékos úgy ütközi le a másikat, hogy csak a két bot között történik érintkezés, az ilyen esetben nem büntetendő bottal akasztásként.

55.2 KISBÜNTETÉS

KISBÜNTETÉSt kell kiszabni arra a játékosra, aki bottal akasztás útján akadályozza az ellenfél haladását.

KISBÜNTETÉS jár bottal akasztás miatt annak a játékosnak, aki az ütő szárának a felül lévő kéz fölötti részét használja arra, hogy az ellenfelet megfogja vagy megakassza.

55.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető saját belátása szerint NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki arra a játékosra, aki vétkes az ellenfél bottal akasztásáért, és aki gondatlanul veszélyezteti a szabálytalankodó játékost oly módon, hogy a játékvezető megítélése szerint az ilyen játékos nem lenne kellően szankcionálható KISBÜNTETÉS kiszabásával. Az 55.4. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS.

55.4 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály alapján bottal akasztás miatt NAGYBÜNTETÉSt szabnak ki, és a játékvezető megítélése szerint az ilyen szabálytalanság az ellenfél sérülését okozhatta volna, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt is ki kell szabni.

55.5 BÜNTETŐLÖVÉS

Azonos az 54.3 – Büntetőlövés pontban leírtakkal.

55.6 MEGÍTÉLT GÓL

Azonos az 54.4 – Megítélt gól pontban leírtakkal

55.7 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

56. SZABÁLY – AKADÁLYOZÁS

56.1 AKADÁLYOZÁS

Ha egy játékos akadályoz vagy meggátol, egy korongot nem birtokló ellenfelet a korcsolyázásban, passz fogadásában, vagy jégen való szabad mozgásban.

A kései ütközés olyan játékos gondatlan veszélyeztetésének minősül, aki már nem irányítja vagy birtokolja a korongot. Bármely játékos, aki korong irányítását vagy birtoklását éppen elveszíteni készül, leütközhető, amíg a támadó a koronggal rendelkező korcsolyázó közvetlen közelében tartózkodik.

A pálya minden területén szigorúan be kell tartani az akadályozásra vonatkozó szabályokat.

Testhelyzet: A testhelyzetet aszerint kell meghatározni, hogy a játékos az ellenfele előtt vagy mellett korcsolyázik, azonos irányban haladva. Az a játékos, aki az ellenfele mögött tartózkodik, és nincs nála a korong, nem használhatja az ütőjét, a testét vagy a szabad kezét az ellenfele visszatartására, hanem korcsolyáznia kell, hogy a megfelelő pozíciót megszerezze vagy visszaállítsa, ahhoz, hogy ütközést hajthasson végre.

A játékosnak a jégfelület azon pontjáról, amelyen áll (testhelyzet), nem köteles elmozdulni annak érdekében, hogy az ellenfél tovább haladhasson. A játékos elállhatja az ellenfél útját, feltéve, hogy az ellenfél előtt tartózkodik és azonos irányba mozog. Oldalirányú mozgás megfelelő testhelyzet nélkül, majd ezt követően a korongot nem birtokló játékossal való érintkezés nem megengedett, és akadályozásként büntetendő. A játékos mindig jogosult arra, hogy testhelyzetét arra használja, hogy az ellenfelet a koronghoz vezető útján kitérésre kényszerítse, feltéve, hogy nem használja az ütőjét, hogy terjedelmesebbé tegye magát, és ezáltal jelentősen meghosszabbítsa az ellenfél útvonalát; valamint nem használja a szabad kezét, testhelyzetét arra, hogy egyébként szabálytalan ütközést hajtson végre.

Korong birtoklása A kapuson kívül az a játékos, aki utoljára érintette a korongot, tekintendő a birtokló játékosnak. A korongot birtokló játékos szabályosan leütközhető, feltéve, hogy az ütközésre közvetlenül a korong birtoklásának elvesztését követően kerül sor, és az ellenfél még észszerű időhatáron belül hajtja végre az ütközést - **lásd 56.4. szabály – Akadályozás.**

Visszatartás Ha egy játékos, aki nincs megfelelő testhelyzetben, hanem tiltott eszközöket használ (pl. bottal akasztás; kézzel visszatartás, ütővel gáncsolás vagy egyéb módon) a korongot nem birtokló ellenfél akadályozására. Szabálytalan eszközök azok a cselekmények, amelyek lehetővé teszik, hogy a játékos vagy a kapus a testhelyzetét nem korcsolyázással alakítsa ki, tartsa fenn vagy állítsa vissza.

Szabálytalan leütközés A szabálytalan leütközés (pick) egy olyan játékos cselekedete, aki olyan ellenfelet ütközik le, aki nem birtokolja a korongot, és nem is észleli a közelgő ütközést/találatot.

Ha egy játékos észleli a közelgő ütközést, amely nem minősül a korong szabályos megszerzéséért folytatott versengésnek, nem akadályozható meg leütéssel mezőnyjátékos vagy kapus által.

Ha egy játékos leütést hajt végre, ha az ellenfél útjába kerül anélkül, hogy szabályosan megfelelő testhelyzetbe került volna, ezáltal kiejti őt a játékból. Ilyen esetben akadályozás miatt büntetést kell kiszabni.

Szabad kéz Szabad kéz használata azt jelenti, hogy visszatartják, húzzák, rángatják, megragadják vagy fizikailag akadályozzák az ellenfelet a szabad mozgásban, azt fogásként kell büntetni. A játékos szabad kezét használhatja arra, hogy elhárítsa az ellenfelet vagy annak botját, de nem használhatja arra, hogy az ellenfél botját vagy testét megfogja.

Ütő Azt a játékost, aki nincs megfelelő helyzetben az ellenfeléhez képest, aki a botját (akár a tollat, akár a szárat, beleértve a botvéget is) arra használja, hogy akadályozza vagy megakadályozza az ellenfelét abban, hogy szabadon mozogjon a jégen, bottal akasztás miatt büntetéssel kell sújtani. **Lásd: 55. szabály – Bottal akasztás.**

56.2 KISBÜNTETÉS

Akadályozás miatt KISBÜNTETÉSt kell kiszabni:

(I) Ha egy játékos zavarja vagy akadályozza a korongot nem birtokló ellenfél játékát;

(II) Ha egy játékos visszatart egy olyan ellenfelet, aki megpróbál letámadást végrehajtani;

(III) Ha egy játékos szándékosan leütközik egy ellenfelet, beleértve a kapust is; aki ténylegesen nem birtokolja a korongot, vagy már nem tekinthető a korong birtoklójának (késői ütközés);

(IV) Ha egy játékos a korongot nem birtokló ellenfelet leshelyzetbe kényszerít a játék megszakítását okozva. Ha ez a cselekedet késleltetett leshelyzetet okoz (nem feltétlenül játékmegszakítást), akkor az akadályozásért járó büntetés alkalmazása a játékvezető megítélésétől függ.

(V) Ha egy játékos szándékosan kiüti az ellenfél kezéből a botot, vagy megakadályozza, hogy egy játékos, aki elejtette a botját vagy bármely más felszerelését, visszaszerezze azt.

(VI) Ha egy játékos egy elhagyott vagy törött botot vagy szabálytalan korongot vagy más törmeléket az ellenfél korongvivője felé üt vagy lő oly módon, hogy az megzavarhatja őt. **Lásd 53. szabály – Eldobott bot vagy tárgy**.

(VII) A cserepadon vagy büntetőpadon lévő bármely beazonosítható játékos, aki a játékmenet során botjával vagy testével zavarja a korong vagy bármely ellenfél mozgását a jégen;

(VIII) Bármelyik jégre lépni készülő játékos, aki a korongot megjátssza, miközben egyik vagy mindkét korcsolyája még a csere- vagy büntetőpadon van.

A játékszabályoknak megfelelő büntetést kell kiszabni, ha a cserepadon vagy büntetőpadon tartózkodó játékos játékmegszakítás során egy jégen tartózkodó ellenféllel kapcsolatba kerül. Az érintett játékosra további szankciók alkalmazhatók.

Lásd:28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések.

56.3 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár, ha a cserepadon vagy büntetőpadon tartózkodó nem beazonosítható játékos vagy edző, illetve csapat stábtag botjával vagy testével akadályozza a korong vagy bármely ellenfél mozgását a jégen a játék folyamán.

56.4 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető saját belátása szerint NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet akadályozással, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. Az 56.6. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

56.5 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSsal sújthatja a játékost, ha úgy ítéli meg, hogy gondatlanul veszélyeztette az ellenfelet akadályozás vagy kései ütközés által. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség mértékén múlik.

56.6 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály értelmében NAGYBÜNTETÉS jár akadályozás vagy kései ütközés miatt, és a játékvezető meglátása szerint az esemény könnyedén a vétlen játékos sérülését okozhatta volna, akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabhat ki.

56.7 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha a semleges vagy támadó harmadban a korongot irányító játékosnak a kapuson kívül nincs más ellenfele, aki szemben állna vele, és ezt a játékost a védekező csapat bármely tagja - beleértve az edzőt vagy csapat stábtagot is - által dobott vagy lökött bottal vagy annak bármely részével, vagy bármely más tárggyal vagy felszereléssel megzavarja, büntetőlövést kell ítélni a vétlen csapat javára.

Ha az edző vagy csapat stábtagja ilyen cselekményt követ el, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szabnak ki rá, az öltözőbe kell vonulnia, és az incidenst jelenteni kell az illetékes szerveknek az esetleges további fegyelmi intézkedések megtétele céljából.

56.8 MEGÍTÉLT GÓL

Ha a kapust lehívták a jégről, és csapatának bármely tagja (beleértve a kapust is), aki nem jogszerűen tartózkodik a jégen, beleértve az edzőt vagy a csapat stábtagját is; testével, botjával vagy bármely más tárggyal vagy felszerelésével megzavarja a korong vagy az ellenfél játékosának mozgását a semleges vagy támadó harmadban, a játékvezetőnek azonnal pontszerzést kell ítélnie a vétlen csapatnak.

Ha az edző vagy csapat stábtagja ilyen cselekményt követ el, automatikusan ki kell zárni a játékból, az öltözőbe kell küldeni, és az incidenst jelenteni kell az illetékes szerveknek az esetleges további fegyelmi intézkedések megtétele céljából.

56.9 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

56.10 AKADÁLYOZÁS NÉZŐK ÁLTAL

A játékvezetőknek bármiféle, nézők általi akadályoztatást jelenteniük kell az illetékes szerveknek

(I) Abban az esetben, ha a nézők tárgyakat dobálnak be a jégre, mellyel veszélyeztetik a játékmenetet, a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, az ezt követő korongbedobást a játékmegszakítás pontjához legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.

(II) Abban az esetben, ha egy mezőnyjátékost visszatart vagy akadályoz egy néző, a játékot megállítják. Ha az akadályozott játékos csapata birtokolja a korongot, akkor a játékmenet tovább megy, ameddig a korong az ellenfélhez nem kerül.

57. SZABÁLY – GÁNCSOLÁS

57.1 GÁNCSOLÁS

Játékos nem helyezheti az ütőt vagy testének bármely részét úgy, hogy abban az ellenfél megbotoljon vagy elessen. Egy befejezett játékhelyzettel egyidejűleg bekövetkező véletlen botlás nem büntetendő, ahogy a játék megszakításával egyidejűleg vagy azt követően bekövetkező véletlen botlások sem büntetendők.

57.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető saját belátása szerint, a szabálytalanság súlyosságától függően KISBÜNTETÉSt szab ki, ha egy játékos botját vagy testének bármely részét úgy helyezi el, hogy abban az ellenfél megbotlik és elesik.

57.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint gáncsolásért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet szabálytalan gáncsolással, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. Az 57.5 szabályban található, hogy mikor adható ezen felül

57.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint gáncsolásért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet.

A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

A VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS akkor is kiszabható a játékvezető megítélése függvényében, ha a szabálytalanság nem eredményez sérülést.

57.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint gáncsolásért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a vétlen játékos sérülést szenvedhetett volna el, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

57.6 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha a semleges vagy támadó harmadban a korongot irányító játékosnak a kapuson kívül nincs más ellenfele, aki szemben állna vele, és eközben elgáncsolják vagy más módon hátulról szabálytalankodnak vele szemben, büntetőlövést kell ítélni a vétlen csapat javára.

Mindazonáltal a játékvezető nem állítja meg a játékot addig, amíg a támadó csapat el nem veszítette a korong birtoklását a védekező csapat javára.

E szabály célja egy elveszített erős pontszerzési lehetőség visszaállítása. Ha azonban a szabálytalankodó játékos képes talpra állni és erős gólszerzési helyzetbe jutni (vagy egy csapattárs képes erős gólszerzési helyzetbe jutni), akkor nem kell büntetőlövést ítélni, hanem a megfelelő büntetést kell jelezni és kiszabni, ha az akcióból nem születik gól.

A korong irányítása a korong bot, kéz vagy láb segítségével történő mozgatását jelenti.

Négy körülménynek kell teljesülnie ahhoz, hogy a játékvezető büntetőlövést ítéljen meg, ha egy játékossal szemben hátulról követtek el szabálytalanságot. Ezek:

(I) A szabálytalanság a semleges vagy támadó harmadban történt (vagyis a korongot vezető játékos saját kék vonalán túl)

(II) A szabálytalanságot hátulról követik el (kivéve, ha azt kapus követi el kitörési helyzetben)

(III) Ha a korongot birtokló és irányító játékost (vagy, a játékvezető meglátása szerint azt egyértelműen rövidesen megszerző játékost) megakadályoztak egy erős pontszerző helyzetben (ha sikerült is elütnie a korongot, még nem feltétlenül zárja ki, hogy a büntetőlövés megítélése szempontjából ezt figyelembe vegyék). Ha a játékost hátulról támadták meg és emiatt nem volt képes még erősebb pontszerzési helyzetbe jutni, akkor büntetőlövés jogszerű.

(IV) Ha a korongot birtokló és irányító játékos (vagy, a játékvezető meglátása szerint azt egyértelműen rövidesen megszerző játékos) és a kapus között nem tartózkodott védekező játékos.

Ha a játékvezető meglátása szerint egy játékos először érintkezik a koronggal, és ezt követően elgáncsolja az ellenfelét, akkor nem büntetőlövést ítélnek, hanem KISBÜNTETÉSt gáncsolásért.

Meg kell jegyezni, hogy ha a támadó játékosnak sikerül elkerülnie a kapust, és nincs védekező játékos közte és az üres kapu között; majd ekkor a kapus vagy egy másik védekező játékos hátulról szabálytalankodik vele szemben, akkor nem ítélhető gól, mivel a kapus még a jégen tartózkodik. Ilyen helyzetben büntetőlövés jár.

57.7 MEGÍTÉLT GÓL

Ha a kapust lehívták a jégről, és a semleges vagy támadó harmadban a korongot birtokló (vagy a korongot rövidesen megszerző) játékost elgáncsolják vagy más módon szabálytalankodnak vele szemben, miközben nem tartózkodik ellenfél közte és az ellenfél kapuja között; és ezzel megakadályoznak egy erős gólszerzési lehetőséget, a játékvezető haladéktalanul megszakítja a játékot, és pontszerzést ítél a támadó csapatnak.

8. FEJEZET

ÜTŐVEL ELKÖVETETT SZABÁLYTALANSÁGOK

58. SZABÁLY - BOTVÉGGEL ÜTÉS

58.1 BOTVÉGGEL ÜTÉS

Ha egy játékos az ütő szárának a felül lévő keze feletti részét arra használja, hogy az ellenfél játékosát bármilyen módon leütközze, vagy az ellenfél játékosát az ütő ezen részével megüsse vagy megkísérelje megütni.

58.2 DUPLA KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint botvéggel ütésért DUPLA KISBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos megkísérel botvéggel megütni egy ellenfelet.

58.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint botvéggel ütésért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos botvéggel megüt egy ellenfelet. Az 58.5. szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

58.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint botvéggel ütésért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

58.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint botvéggel ütésért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

58.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

59. SZABÁLY – BOTTAL LÖKÉS

59.1 BOTTAL LÖKÉS

Ha egy játékos úgy ütközik nagy erővel ellenfele testének, hogy mindkét kézzel az ütőjét fogja.

59.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint bottal lökésért KISBÜNTETÉSt szabhat ki az érintkezés súlyossága, az erőszakosság fokától függően.

59.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint bottal lökésért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet bottal lökéssel, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. Az 59.5 szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

59.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint bottal lökésért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

59.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint bottal lökésért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

59.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint

Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések.

60 SZABÁLY – MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK

60.1 MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK

Magas botról arról beszélünk, ha azt az ellenfél vállmagassága fölé emelik. A játékosoknak képesnek kell a botjukat kezelni, és ezért felelősséget is kell vállalniuk. Megengedett azonban az ellenféllel való véletlen érintkezés, ha ez egy lövő mozdulat során szokványos hátralendítés vagy lekövetés történik, vagy a korongbedobás során a másik lehajolt játékossal való véletlen érintkezés.

A pattogó korongot célzó erős lendítés nem tekinthető szokványos hátralendítés vagy lekövetés mozdulatának, ezért az ellenféllel való bármilyen, a váll magassága feletti érintést ennek megfelelően kell büntetni. A magas bottal szerzett gólokkal kapcsolatban lásd: 80. szabály – Korong megjátszása magas bottal.

60.2 KISBÜNTETÉS

Az ellenfelet a váll fölött ütővel bármiféle módon érinteni tilos, melyért KISBÜNTETÉSt kell kiszabni.

60.3 DUPLA KISBÜNTETÉS

Ha egy játékos az ütője bármelyik részét a válla fölé emeli vagy ott tartja, majd úgy érintkezik az ellenfél nyakával, arcával vagy fejével, hogy azzal vérző vagy más sérülést okoz, a játékvezető DUPLA KISBÜNTETÉSt ítél.

Az ilyen döntést hozó játékvezetőknek lehetőségük van (de nem kötelességük) a játékról készült videófelvételek megtekintésére, hogy megerősítsék (vagy megváltoztassák) az eredeti döntésüket, különösen azt megfigyelve, hogy a sérülést okozó ütő valóban a megbüntetett játékos ütője volt-e. **Lásd: 18.3 – Videóbíráskodás magas bottal való játékért kiosztott dupla kisbüntetés esetén**

60.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint magas botért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

60.5 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

61. SZABÁLY – TESTRE ÜTÉS

61.1 TESTRE ÜTÉS

Testre ütés az a cselekedet, amikor egy játékos az ellenfél felé lendíti az ütőjét, függetlenül attól, hogy létrejön-e érintkezés vagy sem. A nadrágot vagy a lábszárvédő elülső részét érő ütővel történő nem agresszív érintés nem büntetendő testre ütésként.

Minden olyan erőszakos vagy erőteljes ütés, melyet az ütővel az ellenfél testére, az ellenfél ütőjére, vagy kezére, illetve annak közelébe irányoznak, és a játékvezető megítélése szerint ezt nem a korong megjátszására irányuló kísérletként tesznek, testre ütésként büntetendő.

61.2 KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint testre ütésért KISBÜNTETÉSt szabhat ki az érintkezés súlyossága, az erőszakosság fokától függően.

61.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint testre ütésért NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet testre ütéssel, és a játékvezető úgy ítéli, hogy a KISBÜNTETÉS nem elégséges. A 61.5 szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

61.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint testre ütésért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

61.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint testre ütésért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

61.6 BÜNTETŐLÖVÉS

Azonos az 54.3 – Büntetőlövés pontban leírtakkal.

61.7 MEGÍTÉLT GÓL

Azonos az 54.4 – Megítélt gól pontban leírtakkal

61.8 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

62. SZABÁLY – BOTTAL SZÚRÁS

62.1 BOTTAL SZÚRÁS

Bottal szúrás, ha egy játékos megdöf vagy megkísérel megdöfni egy ellenfelet az ütő tollának sarkával vagy hegyével; akár létrejött érintkezés, akár nem.

62.2 DUPLA KISBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint bottal szúrásért DUPLA KISBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos megkísérel bottal megszúrni egy ellenfelet.

62.3 NAGYBÜNTETÉS

A játékvezető belátása szerint NAGYBÜNTETÉSt szabhat ki, ha egy játékos bottal megszúr egy ellenfelet. A 62.5 szabályban található, hogy mikor adható ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

62.4 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

A játékvezető belátása szerint bottal szúrásért VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt szabhat ki, ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet. A gondatlan veszélyeztetés megítélése a szabálytalanság súlyosságán, az érintkezés súlyosságán, az erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függ

62.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Ha e szabály rendelkezései szerint bottal szúrásért NAGYBÜNTETÉS került kiszabásra, akkor ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is járul hozzá.

62.6 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

9. FEJEZET

EGYÉB SZABÁLYTALANSÁGOK

63. SZABÁLY – JÁTÉK KÉSLELTETÉSE

63.1 JÁTÉK KÉSLELTETÉSE

Egy játékos vagy egy csapat is megbüntethető, ha a játékvezető meglátása szerint bármilyen módon késlelteti a játékot.

63.2 KISBÜNTETÉS

KISBÜNTETÉS kerül kiszabásra játék késleltetése miatt, ha:

(I) Ha egy játékos, beleértve a kapust is, a korongot úgy tartja, „fagyasztja" vagy játssza meg az ütőjével, korcsolyájával vagy testével, hogy azzal szándékosan megszakítja a játékot. A kapusra vonatkozóan ez a szabály a kapuelőtéren kívül érvényes.;

(II) Ha egy játékos játékmenet közben a korongot a játéktéren kívülre (a jégfelület bármely pontjáról) szándékosan kilövi vagy kiüti (kézzel vagy bottal); játék vagy játékmegszakítás során;

(III) Ha egy játékos játékmenet közben a korongot egyenesen a játéktéren kívülre lövi vagy üti (kézzel vagy bottal) saját védekező harmadából a pálya bármely részén keresztül (kivéve ahol nincs védőüveg), anélkül, hogy az bármin megpattanna.

A meghatározó tényező a szabálytalanság megítélése szempontjából a korong helyzete, abban a pillanatban, amikor a korongot a szabálytalankodó játékos kilőtte vagy kiütötte. Ha a koronggal való érintkezés akkor történik, amikor a korong a védekező harmadon belül van, amikor kikerül a játékból, KISBÜNTETÉSt kell megállapítani. Ha a korongot a cserepad mögötti védőüveg fölött lövik el, a büntetést mérlegelni kell;

Megjegyzés: ha a korongot a cserepadra lövik ki, akkor nem kerül büntetés kiszabásra. Ha a korong bedobás során kerül a játéktéren kívülre, akkor sem kerül büntetés kiszabásra.

(IV) Ha egy játékos késlelteti a játékot azzal, hogy szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről. A játékvezetőnek azonnal meg kell szakítania a játékot, amikor a vétkes csapat megszerzi a korongot;

Megjegyzés: Ha egy játékos szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről, amikor az ellenfélnek erős gólszerzési lehetősége van nyitott kapura, a játékvezető gólt ítélhet. **Lásd: 63.7 – Megítélt gól**.

(V) Ha a kapuson kívüli egy játékos szándékosan rávetődik a korongra vagy magához szorítja azt;

Megjegyzés: Az a játékos, aki térdre ereszkedik, hogy kivédjen egy lövést, nem büntethető, és a korongot alatta lövik el, vagy a ruházatába, illetve felszerelésébe akad; amennyiben viszont kezét is használja annak érdekében, hogy a korongot megjátszhatatlanná tegye, a megfelelő módon kell büntetni.

(VI) Ha a kapus kirohan a kapuelőtérből, hogy megpróbálja megelőzni a támadó játékost a korong elérésében, majd ahelyett, hogy megjátszaná a korongot, ráugrik arra, ami játékmegszakítást eredményez;

Megjegyzés: Ha a kapus azért jön ki a kapuelőtérből, hogy csökkentse egy lövés szögét, és a védés után elfedi a korongot, ez szabályosnak számít.

(VII) Ha a kapus a kapuelőtérben tartózkodva szándékosan rávetődik a korongra vagy magához szorítja azt, vagy ha a korongot a kapu bármely részéhez helyezi vagy ott tartja oly módon, hogy az a játék megszakítását okozza; kivéve, ha az egy ellenfél támadja;

(VIII) Ha a kapus a korongot a háló mögötti trapézon kívül játssza meg. A meghatározó tényező ennek megítélésében a korong helyzete.

Megjegyzés: a KISBÜNTETÉS nem kerül kiszabásra, ha a kapus úgy játssza meg a korongot, hogy közben korcsolyája a kapuelőtéren belül helyezkedik el.

(IX) Felszerelés, ruházat, korcsolya, vagy ütő igazgatása miatt.

Megjegyzés: Nem kerül büntetés kiszabásra, ha a kapusnak kulacsot visznek, azonban ezt lehetőleg játékmegszakítás alatt kell végrehajtani, és ha a játékvezető megítélése szerint ez a játék szándékos késleltetése érdekében történik, akkor KISBÜNTETÉS szabható ki.

(X) A kapus felszerelésének javítása vagy igazgatása miatt a játék nem késleltethető. Ha igazításra van szükség, a kapusnak el kell hagynia a jeget, és helyét azonnal át kell vennie a cserekapusnak. E szabály kapus általi megszegéséért KISBÜNTETÉS jár.

63.3 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár annak a csapatnak, amelyik, miután a játékvezető figyelmeztette a kapitányt vagy helyettesét, hogy küldje a megfelelő számú játékost a jégre és kezdje meg a játékot; nem tesz eleget a játékvezető utasításának, és ezáltal késedelmet okoz további cserékkel (beleértve, de nem kizárólagosan, a kapusok folyamatos cseréjét a játék halogatása vagy késleltetése céljából); azzal, hogy a játékosai továbbra is leshelyzetben vannak; vagy bármilyen egyéb módon.

63.4 KÉSLELTETETT SÍPSZÓ

Ha a kaput véletlenül elmozdítja egy támadó játékos, miközben a védekező fél birtokolja a korongot, és megindul kifelé saját harmadából; a játékot addig lehet folytatni, amíg a nem támadó csapat el nem veszíti a korongot.

Az ezt követő korongbedobást a játékmenet megállításának helyéhez legközelebbi harmadban lévő bedobóponton kell végrehajtani; kivéve, ha az a vétlen csapat védekező harmadában lenne, ezért az ezt követő korongbedobás a kék vonalon kívül, a semleges harmadban lévő bedobópontok egyikénél történik.

Lehetséges a pálya egyik végén gólt lőni, miközben a másik végén lévő kaput elmozdították; feltéve, hogy a gólt elszenvedő fél az a csapat, amelyik a pálya másik végén lévő kapu elmozdításáért felelős.

63.5 TÁRGYAK BEDOBÁSA A JÉGRE

Abban az esetben, ha tárgyakat dobálnak a jégre, amelyek akadályozzák a játékmenetet, a játékvezető sípszóval megszakítja a játékot és korongbedobást rendel el a játékmegszakítás pontjához legközelebb eső bedobóponton.

63.6 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha a rendes játékidőben már nem kerülhet sor a büntetés letöltésére azért, mert letelik a játékidő, vagy egyéb büntetések is kiszabásra kerültek; és ezért a saját kapu szándékos elmozdítása miatt kiszabott KISBÜNTETÉS a mérkőzés rendes játékidején belül vagy a hosszabbítás során teljes egészében nem tölthető le; büntetőlövést kell ítélni a vétkes csapat ellen.

A kapus kivételével egyetlen védekező játékos sem vetődhet a korongra, nem tarthatja a korongot, nem veheti kézbe azt, nem szoríthatja a korongot a testéhez vagy a kezébe, amikor a korong a kapuelőtéren belül van.

E szabály megsértése esetén a játékmenetet haladéktalanul meg kell szakítani, és a vétkes csapat ellen büntetőlövést kell ítélni, viszont egyéb büntetés nem szabható ki. A szabályt úgy kell értelmezni, hogy büntetőlövés csak akkor ítélhető meg, ha a korong a szabálytalanság elkövetésének pillanatában a kapuelőtéren belül van.

Abban az esetben azonban, ha a korong a kapuelőtéren kívül van, a 63. szabály akkor is alkalmazható, és KISBÜNTETÉS szabható ki, noha nem ítélnek büntetőlövést. Annak meghatározásakor, hogy a büntetőlövés indokolt-e vagy sem, a korongnak a megállítás, megragadás vagy testhez szorítás időpontjában való helyzete a mértékadó tényező.

Ha a korong a kapuelőtérben van, büntetőlövést kell ítélni. Ha a korong a kapuelőtéren kívül van, és a kapuelőtéren belül tartózkodó játékos (a kapuson kívül) magához szorítja, KISBÜNTETÉSt kell ítélni. **Lásd: 67. szabály – Tenyérbe zárt korong**.

63.7 MEGÍTÉLT GÓL

Abban az esetben, ha a kaput szándékosan vagy véletlenül elmozdítja egy védekező játékos, mielőtt a korong átlépné a gólvonalat a kapuvasak között, a játékvezető gólt ítélhet.

Ahhoz, hogy ebben a helyzetben gólt ítéljenek, a kaput egy védekező játékosnak kell elmozdítania, a támadó játékosnak a kapu elmozdulása előtt erős gólszerzési lehetőséggel kell rendelkeznie, és meg kell állapítani, hogy a korong a kapuvasak között jutott-e volna a hálóba, ha azok nem mozdultak volna el.

Ha a kapus szándékosan elmozdítja a kaput kitörési helyzetben. akkor a vétlen csapat javára pontszerzést ítélnek.

Ha a kaput a védekező csapat szándékosan elmozdította, amikor a kapust mezőnyjátékosra cserélték, mely által megakadályozták a támadó csapat rövidesen bekövetkező gólját, a játékvezető a támadó csapatnak pontszerzést ítél meg.

A kapu kerete akkor tekinthető elmozdultnak, ha mindkét rögzítőcsap kimozdult a furatából, vagy a kapu teljesen elmozdult az egyik vagy mindkét rögzítőről, mielőtt vagy amikor a korong a kapuba kerül.

63.8 SORCSERE MEGTILTÁSA

Abban az esetben, ha a kaput véletlenül elmozdítja egy védekező játékos, mellyel játékmegszakítást idéz elő, az ezt követő korongbedobást a védekező harmad egyik bedobópontján kell elvégezni. A vétkes csapat nem hajthat végre cserét a korongbedobást megelőzően.

Abban az esetben viszont engedélyezett a csere, ha az extra mezőnyjátékosra cserélt kapust küldik vissza a jégre; ha egy sérült játékost kell cserélni; vagy olyan büntetést szabtak ki, amely a játékosszámot befolyásolja.

Ha a korongot a támadó csapat belövi a saját térfeléről (felezővonalon túlról) a támadó harmadba, és az ellenfél kapusa megállítja a korongot, amellyel játékmegszakítást eredményez, az ezt követő korongbedobást a kapus végharmadának egyik bedobópontján kell elvégezni.

A védekező csapat nem végezhet cserét a korongbedobást megelőzően.

Abban az esetben viszont engedélyezett a csere, ha az extra mezőnyjátékosra cserélt kapust küldik vissza a jégre; ha egy sérült játékost kell cserélni; vagy olyan büntetést szabtak ki, amely a játékosszámot befolyásolja.

A föntebb leírt helyzetekben a végharmadban elvégzendő korongbedobásnál a támadó csapat választhatja ki, hogy melyik bedobóponton szeretnék elvégezni a bedobást.

63.9 SZABÁLYTALANSÁGOK

A következő szabálytalanságok miatt jár büntetés (KIS- NAGY-, TECHNIKAI, büntetőlövés vagy megítélt gól), ha a játékvezető játék késleltetését ítéli meg:

(I) Korong szándékos játéktéren kívülre lövése

(II) Korong szándékos játéktéren kívülre dobása vagy ütése.

(III) Korong játéktéren kívülre ütése vagy lövése (kézzel vagy bottal) a plexi fölött a védekező harmadból

(IV) Kapu szándékos elmozdítása (vagy pontszerzés megítélése szempontjából véletlenül, ha azt védekező játékos vagy kapus teszi).

(V) Megfelelő számú játékos pályára küldésének megtagadása.

(VI) Játékosok szándékos leshelyzetben tartása.

(VII) Szándékos korongra vetődés.

(VIII) Felszerelés vagy ruházat igazgatása.

64. SZABÁLY – SZÍNÉSZKEDÉS

64.1 SZÍNLELÉS/SZÍNÉSZKEDÉS

Ha egy játékos nyilvánvalóan rájátszik egy esésre vagy érintkezésre, illetve sérülést színlel, e szabály értelmében KISBÜNTETÉSben részesül.

Ha egy kapus szándékosan kezdeményez érintkezést egy támadó játékossal; kivéve a kapuelőtéren belüli helyezkedés céljából; vagy más módon megpróbálja a támadó játékossal való érintkezést nem véletlenszerűnek beállítani, KISBÜNTETÉSsel büntetendő színészkedésért.

Megjegyzés: A színlelés az a cselekedet, amikor a játékos megpróbálja elérni, hogy az ellenfélre büntetést szabjanak ki; míg a színészkedés azt jelenti, hogy az áldozat nagyobbnak tünteti fel az általa elszenvedett szabálytalanságot, mint amekkora az valójában volt, még ha szabálytalanság történt is.

64.2 KISBÜNTETÉS

Ha egy játékos színlelés által megpróbálja elérni, hogy az ellenfelet megbüntessék, KISBÜNTETÉSben részesül.

64.3 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint

Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések.

65. SZABÁLY – FELSZERELÉS

65.1 FELSZERELÉS

A ruházat és a felszerelés e szabályok által meghatározott megfelelő állapotban tartása a játékos felelőssége. Megjegyzés: a játékosok felszerelésének elemei: ütő, korcsolya, védőfelszerelés, mez.

Az összes védőfelszerelést teljes egészében a csapatmez alatt kell viselni, kivéve a kesztyűt, fejvédőt, illetve a korcsolyát.

A felszerelésnek meg kell felelnie a biztonsági előírásoknak, és csak a játékosok védelmére szolgálhat, nem pedig a játékképesség fokozására vagy javítására, vagy arra, hogy az ellenfélnek sérülést okozzon.

A játékosoknak teljes felszerelést, beleértve a sisakot is, kell viselnie a mérkőzés előtti jeges bemelegítés során.

A játékvezető elrendelheti bármely játékosfelszerelés vagy személyes tárgy levételét, ha feltételezi, hogy az sérülésveszélyes.

65.2 KISBÜNTETÉS

Az összes védőfelszerelést teljes egészében a csapatmez alatt kell viselni, kivéve a kesztyűt, fejvédőt, illetve a kapus lábvédőjét. Ezen szabály megszegéséért a játékvezető először figyelmezteti, ismételt szabályszegés esetén KISBÜNTETÉSt szab ki a játékosra.

A játékot nem szabad megszakítani, illetve a játékot nem szabad késleltetni a ruházat, a felszerelés, a korcsolya vagy az ütők igazgatása miatt.

A kapus felszerelésének javítása vagy igazítása miatt nem megengedhető a játék késleltetése. Ha igazításra van szüksége, a kapusnak el kell hagynia a jeget, és helyét haladéktalanul át kell vennie a cserekapusnak. E szabály megszegése miatt KISBÜNTETÉSt szabnak ki.

Megjegyzés: tiltott felszerelés, IIHF szabványnak nem megfelelő felszerelés és a játékra alkalmatlannak ítélt felszerelés mind veszélyes felszerelésnek minősül, és az ilyen felszerelést viselő játékosok büntetést kaphatnak miattuk.

66. SZABÁLY – FELADOTT MÉRKŐZÉS

66.1 FELADOTT MÉRKŐZÉS

Ha egy csapat nem képes a kellő számú játékost a jégre küldeni a mérkőzés során sérülések és büntetések miatt, akkor a mérkőzést az ellenfél javára feladottnak minősítik.

Ha egy csapat nem tartja be a vonatkozó szabályok vagy szabályzatok valamely, a játékra vonatkozó rendelkezését, a játékvezető az IIHF vagy az általa kijelölt képviselő utasítására megtagadja a mérkőzés folytatását mindaddig, amíg a szabálytalankodó csapat nem tesz eleget az adott rendelkezésnek.

Amennyiben a vétkes csapat továbbra is megtagadja a szabályok betartását, a játékvezető az IIHF vagy az általa kijelölt képviselő előzetes jóváhagyásával a mérkőzést feladottnak minősíti és a vétlen csapatot győztesnek nyilvánítja. Amennyiben a játékvezető a mérkőzést azért minősíti feladottnak, mert mindkét csapat megtagadta a vonatkozó rendelkezések betartását, mindkét csapatot vesztesnek kell nyilvánítani.

Ha a mérkőzést annak megkezdése előtt minősítik feladottnak, az eredményt 1-0-nak kell bejegyezni, és a játékosoknak sem írnak jóvá személyes eredményeket.

Ha a mérkőzés a feladás időpontjában még folyamatban volt, az eredményt a vesztesnél nullának, a győztesnél pedig 1-nek, vagy az általa elért magasabb pontszám szerint kell bejegyezni; azonban mindkét csapat játékosai számára jóvá kell írni a feladás bejelentésének időpontjáig szerzett összes személyes eredményt.

Ha a mérkőzést a mérkőzés megkezdése előtt, vagy a mérkőzés közben feladottnak nyilvánítják mindkét csapat engedetlensége következtében, az eredményt 0-0-nak kell bejegyezni, valamint egyik csapat sem kap pontot, és a játékosoknak sem írnak jóvá személyes eredményeket.

Az illetékes szervek saját belátásuk szerint kivizsgálhatnak minden feladott mérkőzést, és felülvizsgálhatják a játékvezető elmaradt mérkőzésre és az eredményre vonatkozó döntését. Ezen túlmenően az illetékes szervek további fegyelmi intézkedéseket szabhatnak ki bármely csapatra vagy csapattagra az elmaradt mérkőzéssel kapcsolatban.

Bővebben: IIHF Fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

67. SZABÁLY – TENYÉRBE ZÁRT KORONG

67.1 TENYÉRBE ZÁRT KORONG

Ez a szabály azokat a szabálytalanságokat határozza meg, amelyek büntetést vonhatnak maguk után, amikor egy játékos vagy kapus szabálytalanul kézbe fogja a korongot. A korong kézzel történő továbbításával kapcsolatos rendelkezéseket **lásd: 79. szabály – Kézpassz.**

67.2 KISBÜNTETÉS – JÁTÉKOS

A játékosoknak megengedett, hogy a korongot a levegőben elkapják, azonban ezt követően a korongot azonnal le kell tenni, vagy dobni a jégre. A játékos KISBÜNTETÉSt kap, ha tenyerébe zárja a korongot:

(I) Ha egy játékos elkapja a korongot, és magánál tartja miközben korcsolyázik vele, azért, hogy egy leütközést elkerüljön vagy területi előnyt szerezzen.

(II) Ha a jégen lévő korongra teszi a kezét azért, hogy elrejtse azt az ellenfél elől, vagy megakadályozza, a korong megjátszását.

Ha ez a csapata kapuelőterén belül történik, büntetőlövést kell ítélni – 67.4 – Büntetőlövés – vagy gólt kell ítélni – 67.5 – Megítélt gól.

(III) Ha a játékmenet során a korongot kézzel fölveszi a jégről.

KISBÜNTETÉS jár Játék késleltetése - Korongbedobás menetének megsértése miatt annak a korongbedobásban részt vevő játékosnak, aki:

(IV) Megpróbálja megnyerni a korongbedobást úgy, hogy a korongot a kezével elüti.

Megjegyzés: A tényleges korongbedobásban részt vevő két játékos nem játszhatja meg a korongot a kézzel anélkül, hogy e szabály alapján büntetést kapnának, amíg egy harmadik játékos (bármelyik csapatból) a korongot legalább megérintette.

Amint a korongbedobás befejezettnek tekinthető (és a korongbedobás győztese egyértelmű), a kézpasszt az általános szabályok szerint kell megítélni. **Lásd: 79. szabály - Kézpassz**

67.3 KISBÜNTETÉS – KAPUS

E szabály célja, hogy a korong folyamatosan játékban maradjon, és a kapus minden olyan cselekedete, amely szükségtelen megszakítást okoz, figyelmeztetés nélkül büntetendő.

KISBÜNTETÉS jár játék késleltetése miatt annak a kapusnak, aki:

(I) Három másodpercnél tovább tartja a korongot a kezében, kivéve, ha az ellenfél éppen támadja.

(II) Szándékosan feltartja a korongot olyan módon, hogy a játékvezető megítélése szerint ezzel a játék szükségtelen megszakítását okozza;

(III) Előre dobja a korongot az ellenfél hálója felé (dobásnak minősül, ha a korongot nem a jégre ejti, hanem egyértelmű dobó mozdulattal elhajítja a kapus);

Megjegyzés: Abban az esetben, ha a kapus által előre dobott korongot az ellenfél szerzi meg, a játékvezető hagyja, hogy az ebből eredő akciót befejezzék, és ha a vétlen csapat gólt szerez, azt megadja, és nem szab ki büntetést; ha azonban nem születik gól, a játékot megállítja, és a kapussal szemben KISBÜNTETÉSt szab ki.

(IV) A korongot a lábszárvédőjébe vagy a kapu hálójának tetejére ejti;

(V) Szándékosan havat vagy bármiféle olyan tárgyakat gyűjt a kapu elé vagy annak közelébe, amelyek a játékvezető véleménye szerint a gólszerzés megakadályozására alkalmasak.

67.4 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha egy védekező játékos - a kapus kivételével - játék közben a kapuelőtér területén rávetődik a korongra, megfogja azt, tartja a korongot, vagy magához szorítja, illetve kezébe zárja, a játékot azonnal meg kell állítani, és büntetőlövést kell ítélni a vétlen csapatnak. **Lásd: 63. szabály - Játék késleltetése.**

67.5 MEGÍTÉLT GÓL

Ha a kapus mezőnyjátékosra való lecserélése előtt ütőjét vagy valamely felszerelését a kapu előtt hagyja, vagy havat, vagy bármiféle tárgyakat gyűjt elé, majd ezen tárgyak valamelyike megakadályozza a korong kapuba jutását, akkor gólt ítélnek meg.

Gól megítéléséhezt a kapust le kell hívni a jégről azért, hogy extra mezőnyjátékosra cseréljék; egyéb esetben KISBÜNTETÉSt kell kiszabni.

Ha a kapust lehívták a jégről és egy mezőnyjátékos a kapuelőtér területén rávetődik a korongra, megfogja azt, tartja a korongot, vagy magához szorítja, illetve kezébe zárja, a játékmenetet haladéktalanul megállítják és pontszerzést ítélnek meg a vétlen csapat javára.

67.6 ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL

Nem szabályos a gól, ha a támadó játékos a korongot kézzel a hálóba üti vagy irányítja. Nem szabályos a gól, ha a támadó játékos a korongot kézzel üti vagy irányítja, és az bármely játékosról, kapusról vagy hivatalos személyről a hálóba pattan.

Ha a korong egyértelműen egy kesztyűről történő megpattanás következtében kerül a hálóba, a gólszerzés érvényes.

68. SZABÁLY – SZABÁLYTALAN CSERE

68.1 SZABÁLYTALAN CSERE

Szabálytalan csere történik, ha:

- Egy játékos szabálytalanul lép a játékba: a cserepadról (csapattárs nem tartózkodik az 1,5 m-es (5') határon belül, lásd: 74. szabály – Túl sok játékos a jégen); a büntetőpadról (a büntetés még nem járt le).
- Amikor egy NAGYBÜNTETÉS letöltése van folyamatban, és a helyettesítő játékos nem tér vissza a jégre a büntetőpadról (lásd: 68.2 – Technikai kisbüntetés).
- Amikor egy játékos szabálytalanul lép a játéktérre azzal a kizárólagos céllal, hogy megakadályozza az ellenfél játékosát abban, hogy kitörési helyzetből gólt szerezzen. **Lásd: 68.3 – Büntetőlövés** és **68.4 – Megítélt gól**.

Ha egy sérült játékos büntetést kap és elhagyja a játékot, ha a büntetés lejárta előtt vissza is tér, nem jogosult a játékra. Ez magában foglalja az egybeeső büntetéseket is, amikor a helyettesítője még a büntetőpadon várja a következő játékmegszakítást. A sérült játékosnak meg kell várnia, amíg a helyettesítőjét kiengedik a büntetőpadról, mielőtt ismételten játékra jogosulttá válik. **Lásd: 8.1 – Sérült játékos**.

68.2 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

Ha egy játékos egyszerre kap NAGYBÜNTETÉSt és fegyelmi vagy VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt, vagy ha egy sérült játékos NAGYBÜNTETÉSt kap, és nem képes a büntetést saját maga letölteni; a megbüntetett csapat köteles azonnal egy helyettesítő játékost a büntetőpadra ültetni, a megbüntetett játékos cseréje csak a büntetőpadról léphet be a játékba.

E rendelkezés megsértése a jelen szabály szerinti, TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt követelő szabálytalan cserének minősül.

68.3 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha a támadó fél korongot birtokló játékosa olyan helyzetben van, hogy nincs ellenfél közte és az ellenfél kapusa között, és eközben az ellenfél játékosa, aki szabálytalanul belép a játékba megzavarja, a játékvezető büntetőlövést ítél meg a vétlen csapat javára.

68.4 MEGÍTÉLT GÓL

Ha a kapust lehívták a jégről és a támadó fél játékosa az üres kaput támadhatja, és eközben az ellenfél játékosa, aki szabálytalanul belép a játékba megzavarja a semleges vagy támadó harmadban, a játékvezető pontszerzést ítél meg a vétlen csapat javára

68.5 ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL

Ha egy megbüntetett játékos saját hibájából vagy a büntető időmérő hibájából visszatér a jégre a büntetőpadról, mielőtt a büntetése lejárt volna; akkor a csapata által szerzett összes gólt, amely addig született, amíg ő (vagy cserejátékosa) szabálytalanul a jégen tartózkodott, érvényteleníteni kell; viszont minden büntetést, amelyet bármelyik csapatra kiszabtak, a szokványos módon kell kitölteni.

A megbüntetett játékosnak vissza kell térnie a büntetőpadra, hogy letöltse büntetése fennmaradó idejét (valamint egy további KISBÜNTETÉSt is kiszabnak rá, ha saját kezdeményezésre hagyta el a büntetőpadot).

Ha egy játékos a cserepadjáról vagy a jégpálya bármely más helyéről szabálytalanul lép be a játékba, akkor a csapata által szerzett összes gólt, amely addig született, amíg ő szabálytalanul a jégen tartózkodott, érvényteleníteni kell; viszont minden büntetést, amelyet bármelyik csapatra kiszabtak, a szokványos módon kell kitölteni.

68.6 SZÁNDÉKOS SZABÁLYTALAN CSERE

Lásd: 74. szabály – Túl sok játékos a jégen

69. SZABÁLY – KAPUS AKADÁLYOZÁSA

69.1 KAPUS AKADÁLYOZÁSA

Ez a szabály arra az alapelvre épül, hogy egy támadó játékos pozíciója, akár a kapuelőtéren kívül vagy belül helyezkedik el, önmagában ne legyen döntő tényező egy gól megítélésében vagy megsemmisítésében. Más szóval, az olyan pontok, amelyeket úgy szereztek, hogy támadó játékosok tartózkodtak a kapuelőtér területén, a megfelelő feltételek teljesülése mellett érvényesnek számítanak. A gólokat akkor kell érvényteleníteni, ha:

(I) Egy támadó játékos, akár helyezkedéssel, akár érintkezéssel hátráltatja a kapust a kapuelőtérben való szabad mozgásában, vagy a védésben; vagy

(II) Egy támadó játékos szándékos vagy előre megfontolt módon érintkezésbe lép a kapussal, a kapuelőtéren belül vagy kívül.

Mindemellett a kapussal véletlenül történő érintkezés engedélyezett, illetve az ebből szerzett pontok érvényesnek minősülnek, amennyiben az érintkezésre a kapuelőtéren kerül sor, feltéve, ha a támadó játékos észszerű keretek között kísérletet tett annak elkerülésére.

A szabály kizárólag a játékvezető jégen hozott ítélete alapján alkalmazandó, de adott esetben videóbírálat alá tartozik, **lásd: 37. szabály – Videóbíró**; vagy amennyiben alkalmazható a **38. szabály – Edzői óvás**.

Ezen szabály értelmezésében az „érintkezés", akár szándékos, akár szándékolatlan, a kapus és támadó játékos(ok) között bekövetkező bármiféle érintkezést jelent, történjen az ütő, vagy a játékosok bármely testrészei között. Ezen szabályt fölülíró elv, hogy a kapusnak biztosítani kell a szabad mozgást a kapuelőtérben anélkül, hogy egy támadó játékos abban tevőlegesen hátráltatná.

Ha egy támadó mezőnyjátékos belép a kapuelőtérbe, és tevőlegesen akadályozza a kapust a védésben, majd ebben a helyzetben gól születik, akkor a pontszerzést érvénytelennek minősítik.

Ha egy támadó játékos a kapuelőtéren belül tartózkodik, és onnan nem távozik azonnal, a játékvezetőnek lehetősége van megállítani a játékot; az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a vétkes csapat támadó harmadához legközelebb eső bedobóponton történik.

Ha egy védekező játékos egy támadó játékost meglök, félrelök, vagy szabálytalankodik ellene, és emiatt az ellenfél kapusával érintkezésbe kerül, akkor ez az érintkezés nem számít a támadó játékos által kezdeményezett érintkezésnek ezen szabály értelmében; feltéve, ha a támadó játékos észszerű keretek között kísérletet tett annak elkerülésére

Ha egy védekező játékost egy támadó játékos meglök, félrelök, vagy szabálytalankodik ellene, és emiatt saját kapusával érintkezésbe kerül, akkor ez az érintkezés a támadó játékos által kezdeményezett érintkezésnek számít ezen szabály értelmében, amennyiben szükséges, a támadó játékost megbüntetik, illetve, ha ebben a helyzetben pontszerzés történne, azt érvénytelennek kell tekinteni.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 16. táblázat

69.2 BÜNTETÉSEK

Minden esetben, amikor egy támadó játékos szándékos vagy előre megfontolt módon érintkezést kezdeményez a kapussal, akár a kapuelőtéren belül, vagy kívül tartózkodik a kapus, illetve történt-e pontszerzés vagy sem, a támadó játékos büntetést kap (KIS- vagy NAGYBÜNTETÉS, a játékvezető belátása szerint).

Minden esetben, amikor a támadó játékos azért kap büntetést, mert a kapus szabad mozgását akadályozta a kapuelőtéren belül, a büntetés kiszabásának jogcíme kapus akadályozása.

A szabálytalanság elbírálásakor a játékvezetőnek nagyobb figyelmet kell szentelnie az érintkezés fokának és jellegének, mint a kapus adott pillanatban való elhelyezkedésének.

69.3 ÉRINTKEZÉS A KAPUELŐTÉREN BELÜL

Ha egy támadó játékos érintkezést kezdeményez a kapussal véletlenül vagy egyéb módon miközben a kapus a kapuelőtérben tartózkodik, és ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül.

Ha egy kapus a kapuelőtérben éppen helyezkedik és érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, aki a kapuelőtéren belül tartózkodik, mellyel hátráltatják a kapu védelmében, és ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül.

Ha a kapuelőtérben helyezkedés közben lévő kapussal történő bármilyen érintkezést követően a támadó játékos nem hagyja el haladéktalanul a kapuelőteret (azaz helyet biztosít a kapusnak), és ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül.

Az összes olyan esetben, amikor nem történik pontszerzés, a támadó játékos a kapus akadályozásáért KISBÜNTETÉSben részesül.

Ha egy támadó játékos olyannyira „meghatározó helyzetet” vesz föl a kapuelőtérben, hogy azzal akadályozza a kapus kilátását és akadályozza a kapu védésében, és ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül

Jelen esetben egy játékosra akkor mondható, hogy „meghatározó helyzetet vett föl a kapuelőtérben”, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a testével vagy annak jelentős részével a kapuelőtéren belül egy pillanatnyi időnél hosszabban tartózkodik (ún. kisles).

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 16. táblázat

69.4 ÉRINTKEZÉS A KAPUELŐTÉREN KÍVÜL

Ha egy támadó játékos érintkezést kezdeményez a kapussal, a véletlen érintkezést leszámítva, miközben a kapus a kapuelőtéren kívül tartózkodik, és ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül.

A kapus nem „szabad préda” attól még, hogy a kapuelőtéren kívül tartózkodik. Minden esetben ki kell szabni a megfelelő büntetést, amikor egy támadó játékos szükségtelen érintkezésbe bocsátkozik a kapussal.

Mindazonáltal a véletlen érintés engedélyezett, amennyiben a kapus a korongot a kapuelőtéren kívül megjátssza, feltéve, ha a támadó játékos ésszerű keretek közt megpróbálta elkerülni az érintkezést.

Ha a kapus a kapuelőtéren kívül megjátssza a korongot, majd ezt követően egy támadó játékos szándékos módon megakadályozza, hogy visszatérhessen oda, akkor a játékos a kapus akadályozása miatt megbüntethető.

Hasonlóképpen, a kapusra is szabható ki büntetés, amennyiben a kapuelőtéren kívüli cselekedeteivel szándékosan akadályoz egy támadó játékost, aki a korongot próbálja megjátszani, vagy egy ellenfelét akadályozza.

Lásd: IV. sz. függelék - Segédtáblázatok – 16. táblázat

69.5 EDZŐI ÓVÁS

Lásd:38. szabály – Edzői óvás

69.6 KORONGBEDOBÁS HELYE

Amikor a játékvezető megszakítja a játékot, hogy a kapussal való (véletlen vagy szándékos) érintkezés miatt érvénytelenítsen egy gólt, az ezt követő korongbedobás a semleges harmadban, a vétkes csapat támadó harmadához legközelebb eső bedobóponton történik.

69.7 MEGPATTANÓ ÉS SZABAD KORONG

A korong megpattanása esetén, vagy amikor kapus és támadó játékos egyszerre próbál megjátszani egy szabad korongot; akár a kapuelőtéren belül, vagy azon kívül, a kapussal való véletlen érintkezés megengedett, és az ennek eredményeként született gól szabályosnak számít.

Abban az esetben, ha a kapust egy támadó játékos a koronggal együtt belöki a kapuba, miután a kapus azt megállította, a gólt érvénytelenítik. Szükség esetén további büntetés szabható ki.

Ha viszont a játékvezető úgy ítéli, hogy a támadó játékost egy védekező játékos meglökte vagy más módon szabálytalankodott vele szemben, és emiatt lökte a kapust a koronggal együtt a kapuba, a gól szabályosnak számít.

Abban az esetben, ha a korong a kapuelőtérben vagy annak közelében egy játékos alá került (szándékosan vagy véletlenül), nem szabályos gólt szerezni úgy, hogy ezt a játékost a koronggal együtt a kapuba lökik. Szükség esetén további büntetés szabható ki, beleértve a büntetőlövést is, ha úgy ítélik meg, hogy a kapuelőtérben szándékosan fedték el a korongot. Lásd: 63. szabály – Játék késleltetése.

69.8 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

70. SZABÁLY – BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA

70.1 BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA

Tilos a büntetőpadot elhagyni bármikor dulakodás közben, vagy azzal a céllal, hogy dulakodást kezdeményezzenek.

70.2 SZABÁLYOS SORCSERE

Ha egy játékos játékmenet során a saját cserepadjáról vagy a büntetőpadról szabályosan (a büntetés letöltését követően) lépett be a játékba, és dulakodásba kezd, fegyelmi eljárás alá vonható. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

Ha egy vagy több játékos játékmegszakítás alatt egy szabályos sorcsere során léptek be a játékba, és az ezt követő korongbedobásra készülve felállnak, de dulakodásban vesznek részt, a vonatkozó szabály szerint kell megbüntetni, valamint a kiegészítő fegyelmi

intézkedések szerint további retorziókra számíthatnak (a VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS nem automatikus ebben a helyzetben, kivéve, ha dulakodásban betöltött szerepe miatt alkalmazandó). **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

70.3 CSEREPAD ELHAGYÁSA

A játékosok bemelegítés céljából nem léphetnek a jégre játékmegszakítás során, illetve az első és második harmad végén. A játékvezető e szabály megsértését jelenti az illetékes szerveknek fegyelmi intézkedés céljából.

Az egyes harmadok végén, vagy a játékba való szabályos belépést kivéve, egyetlen játékos sem hagyhatja el a cserepadot. Ha a mérkőzés folyamán az öltözőbe kell vonulnia (és ha az öltözőbe való bejutáshoz a jégen keresztül kell menni), a játékosnak meg kell várnia egy játékmegszakítást és meg kell győződnie arról, hogy nincs folyamatban dulakodás, mielőtt elindul.

Azt a játékost, aki a cserepadot (vagy a büntetőpadot) elsőként vagy másodikként hagyta el a cserepadot (vagy a büntetőpadot) dulakodás során vagy dulakodás kezdeményezése céljából, bármelyik vagy mindkét csapatból, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell sújtani.

70.4 BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA

Az egyes harmadok végén vagy a büntetés letöltését kivéve egyetlen játékos sem hagyhatja el a büntetőpadot.

Annak a büntetést töltő játékosnak, akit a büntetés után le kell cserélni; a büntetőpadról a legrövidebb úton kell a saját cserepadjához mennie, mielőtt a cserére sor kerülhetne.

E szabály megsértéséért TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár. **Lásd 74. szabály – Túl sok játékos a jégen**

Az a megbüntetett játékos, aki a büntetése lejárta előtt elhagyja a büntetőpadot, függetlenül attól, hogy a játék folyamatban van-e vagy sem, meglévő büntetésén felül KISBÜNTETÉSt kap, melyet a folyamatban lévő büntetése letöltése után kell kitöltenie.

Az a játékos, aki már kiment a büntetőpadra, de a büntetés letöltése előtt elhagyja a büntetőpadot azért, hogy a játékvezető döntésével vitatkozzon, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap. Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

Ez a szabály nem helyettesíti a büntetőpad elhagyásáért kiszabható egyéb súlyosabb büntetést, amely a jelen szabályban meghatározottak szerint dulakodás megkezdése vagy abban való részvétel céljából kerül kiszabásra.

Bármely megbüntetett játékos, aki játékmegszakítás alatt és dulakodás során elhagyja a büntetőpadot, KISBÜNTETÉSt és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap. A KISBÜNTETÉSt, valamint az eredeti büntetéséből hátralévő, le nem járt időt egy helyettesítő játékosnak kell letöltenie, akit a vétkes csapat edzője jelöl ki.

Ha egy játékos elhagyja a büntetőpadot, mielőtt a büntetését teljesen letöltötte volna, a büntető időmérő feljegyzi az időt és jelzi a játékvezetőnek, aki megállítja a játékot, amikor a vétkes játékos csapata megszerzi a korongot.

Ennek a játékosnak az eredeti büntetéséből hátralévő időn felül egy további KISBÜNTETÉSt kell letöltenie (ezt a le nem járt időt attól az időponttól számítják, amikor szabálytalanul elhagyta a büntetőpadot).

Abban az esetben, ha egy játékos a büntető időmérő hibájából a büntetés letöltése előtt visszatér a jégre, nem részesül további büntetésben, viszont a büntetés fennmaradó idejét kell letöltenie; ezt a le nem járt időt attól az időponttól számítják, amikor a büntetőpadot a büntető időmérő hibájából elhagyta.

Ha a büntetés letöltését követő játékmegszakítás alkalmával büntetőpadról távozó játékos dulakodásba keveredik; akkor a büntetőpadról visszatérő játékost a dulakodás miatt kapható büntetések szerint kell büntetni. Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

Ha a büntetés letöltését követő játékmegszakítás alkalmával büntetőpadról távozó játékos dulakodásba keveredik, és ellenfele bizonyul a kezdeményezőnek, akkor a büntetőpadról visszatérő játékos nem részesül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSben. Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

70.5 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár annak a csapatnak, amelynek játékosa vagy játékosai a cserepadot a játékoscserén kívül bármely más okból elhagyják, és nincs folyamatban dulakodás.

Ha egy edző vagy csapat stábtag a játékidő kezdete után és a játékidő befejezése előtt a jégre lép (kivéve, ha a játékvezető vagy az orvosi személyzet utasítja erre egy sérült játékos ellátása miatt - **lásd a 8.1.** és **8.2. szabályt**), a játékvezető TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szab ki a csapatra, és az incidenst jelenti az Illetékes szerveknek fegyelmi eljárás lefolytatása céljából.

Megjegyzés: Ha egy játékos megsérül, és játékmegszakítás következik be, a csapat orvosa (vagy más egészségügyi személyzet) a játékvezető engedélyének megvárása nélkül is bemehet a jégre, hogy ellássa a sérült játékost.

70.6 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kell kiszabni mindkét csapatból az első játékosra, aki a csere- vagy büntetőpadot dulakodás során, vagy dulakodás megkezdése céljából elhagyta.

Bármely megbüntetett játékos, aki játékmegszakítás alatt és dulakodás során elhagyja a büntetőpadot, KISBÜNTETÉSt és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kap. A KISBÜNTETÉSt, valamint az eredeti büntetéséből hátralévő, le nem járt időt egy helyettesítő játékosnak kell letöltenie, akit a vétkes csapat edzője jelöl ki.

Minden olyan játékost, akit a játékvezetők az öltözőbe küldtek, viszont a megengedett idő előtt bármilyen okból visszatér a cserepadra vagy a jégfelületre, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell sújtani. Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

Amint egy játékos kimegy a büntetőpadra, nem hagyhatja el azt addig, amíg a büntetése le nem jár, és csapata nem jogosult egy további játékosra a jégen; vagy amíg a harmad végén az öltözőjébe nem vonul; vagy amíg nem kap engedélyt a játékvezetőtől. Bármely más esetben VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kell kiszabni rá e szabály alapján.

70.7 BÜNTETŐLÖVÉS

Ha a támadó fél korongot birtokló játékosa olyan helyzetben van, hogy nincs ellenfél közte és az ellenfél kapusa között, és miközben ilyen helyzetben van, az ellenfél csapatának egy olyan játékosa zavarja meg, aki szabálytalanul lépett be a játékba, a játékvezető büntetőlövést szab ki a szabálytalankodó játékos csapatára.

70.8 MEGÍTÉLT GÓL

Ha az ellenfél lehívta a kapusát a jégről, és a védtelen kaput támadó fél játékosát a semleges vagy a támadó harmadban egy olyan játékos zavarja meg, aki szabálytalanul lépett be a játékba, a játékvezető azonnal pontszerzést ítél a vétlen csapat javára.

70.9 ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL

Ha egy büntetett játékos saját, vagy a büntető időmérő hibájából visszatér a jégre a büntetőpadról, mielőtt a büntetése lejárt volna; a jégen való szabálytalan tartózkodása alatt csapata által szerzett gól érvénytelennek számít; viszont a csapatokra kiszabott összes büntetést a szokványos módon kell letölteni.

Ha egy játékos a cserepadról vagy a büntetőpadról szabálytalanul lép be a játékba; a jégen való szabálytalan tartózkodása alatt csapata által szerzett gól érvénytelennek számít; viszont a csapatokra kiszabott összes büntetést a szokványos módon kell letölteni.

70.10 FEGYELMI INTÉZKEDÉSEK

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

71. SZABÁLY – IDŐ ELŐTTI CSERE

71.1 IDŐ ELŐTTI CSERE

Amikor a kapus elhagyja a kaput és a cserepadhoz megy, hogy mezőnyjátékosra cserélhessék, a mezőnyjátékos nem léphet be a játéktérre, mielőtt a kapus a cserepadjától 1,5 m (5') távolságon belülre kerül.

Ha a csere idő előtt történik, a játékvezetőnek azonnal meg kell szakítania a játékot, kivéve, ha a korong a vétlen csapat birtokában van - ebben az esetben a játék megszakítása addig késleltetésre kerül, amíg a korong gazdát nem cserél.

Az idő előtti cserét végrehajtó csapat nem kap időbüntetést, de az emiatt bekövetkező korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni, ha a játékmenet a felezővonalon túl szakad meg.

Ha a játékot a felezővonal előtt állítják meg, az emiatt bekövetkező korongbedobást a vétkes csapat térfelén, a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni abban a harmadban, ahol a játékot megállították.

Minden más, a fentiekben nem szabályozott helyzetben KISBÜNTETÉSt szabhatnak ki túl sok játékos a jégen szabálytalanság miatt. **Lásd 74. szabály – Túl sok játékos a jégen.**

71.2 BEJELENTÉS

A játékvezető utasítja a hangosbemondót, hogy a következőt jelentse be: „A játékmegszakítás oka: kapus idő előtti cseréje”.

72. SZABÁLY – KORONG MEGJÁTSZÁSÁNAK MEGTAGADÁSA

72.1 KORONG MEGJÁTSZÁSÁNAK MEGTAGADÁSA / KERÜLÉSE

E szabály szándéka a folyamatos játékmenet kikényszerítése; és a játékvezetőknek úgy kell értelmezniük és alkalmazniuk a szabályt, hogy ezt a célt el is érje.

72.2 KÉZPASSZ

Ha egy játékos kézpasszt ad egy csapattársának, és ez a csapattárs úgy dönt, hogy nem játssza meg a korongot, hogy elkerülje a játék megszakítását, és az ellenfél csapata is sem játssza meg a korongot (esetleg azért, hogy egy folyamatban levő büntetés ideje leteljen), a játékvezető megállítja a játékot; az ezt követő korongbedobást a szabálytalanság pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani. **Lásd: 76.2 – Korongbedobás helye**.

72.3 MAGAS BOT

Ha egy játékos a koronggal vállmagasság felett érintkezik, és egy csapattársa úgy dönt, hogy nem játssza meg a korongot, hogy elkerülje a játék megszakítását, és az ellenfél csapata is sem játssza meg a korongot (esetleg azért, hogy egy folyamatban levő büntetés ideje leteljen), a játékvezető megállítja a játékot; az ezt követő korongbedobást a szabálytalanság pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani. **Lásd: 76.2 – Korongbedobás helye**.

72.4 TILOS FELSZABADÍTÁS

Ha a játékvezető véleménye szerint a védekező fél szándékosan tartózkodik attól, hogy a korongot a bedobópontokon túl megpróbálják megszerezni tilos felszabadítás helyzetben, még ha erre alkalmas helyzetben is lennének; a játékvezető megállítja a játékot; az ezt követő korongbedobást a vétkes csapat kapujához legközelebb eső sarok bedobópontján kell elvégezni.

72.5 BÜNTETÉS

Ha a játékvezető az egyik csapatra késleltetett büntetést jelez, és ennek a csapatnak egyik játékosa szándékosan tartózkodik a korong megjátszásától, hogy a játékidő vagy büntetőidő teljen, a játékvezető megállítja a játékot; az ezt követő korongbedobást a vétkes csapat védekező harmadának egyik bedobópontján kell elvégezni. **Lásd: 76.2 – Korongbedobás helye**.

73. SZABÁLY – JÁTÉK MEGKEZDÉSÉNEK MEGTAGADÁSA

73.1 JÁTÉK MEGKEZDÉSÉNEK MEGTAGADÁSA

Ez a szabály azokra a csapatokra vonatkozik, amelyek megtagadják a játékot, amikor mindkét csapat a jégen tartózkodik; vagy levonulnak a jégről és megtagadják a játékot; vagy akik nem hajlandók a jégre lépni a mérkőzés, illetve bármely harmad kezdetén a játékvezetők utasítása ellenére sem.

73.2 ELJÁRÁSREND – CSAPAT A JÉGEN

Amikor mindkét csapat a jégen tartózkodik, és az egyik csapat bármilyen okból megtagadja a játékot, amikor a játékvezető erre felszólítja, először figyelmezteti a kapitányt, és tizenöt másodpercet ad a játékot megtagadó csapatnak, hogy megkezdje vagy folytassa a játékot.

Ha ezen idő leteltével a csapat továbbra is megtagadja a játékot, a játékvezető a játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szab ki a vétkes csapatra, a büntetést letöltő játékost az edző jelöli ki a csapatkapitányon keresztül.

Amennyiben ez az incidens megismétlődne, a játékvezető a vétkes edzőt kiküldi a cserepadról, és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt szab ki rá, valamint a csapatot játék késleltetéséért TECHNIKAI KISBÜNTETÉSsel sújtja.

Amennyiben a csapat továbbra sem hajlandó játszani, a játékvezetőnek nincs más választása, mint hogy a mérkőzést a vétlen csapat javára feladottnak minősítse; az incidenst további intézkedés céljából jelenteni kell az Illetékes szerveknek. **Lásd: 66. szabály – Feladott mérkőzés.**

Első alkalommal:

(I) A játékvezető figyelmezteti a szabálytalankodó csapat kapitányát, és 15 másodpercet ad a játék folytatására.

(II) Ha a 15 másodperc leteltével a csapat továbbra sem hajlandó folytatni a játékot, a játék késleltetéséért TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szab ki a vétkes csapatra.

Második alkalommal:

(I) A játékvezető figyelmezteti a szabálytalankodó csapat kapitányát, és 15 másodpercet ad a játék folytatására.

(II) Ha a 15 másodperc leteltével a csapat továbbra sem hajlandó folytatni a játékot, a játék késleltetéséért TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szab ki a vétkes csapatra.

(III) Tájékoztatja a vétkes csapat edzőjét, hogy VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt kapott

(IV) Ha a csapat továbbra sem hajlandó játszani, a mérkőzést a vétlen csapat javára feladottnak kell minősíteni. **Lásd: 66. szabály – Feladott mérkőzés**.

73.3 ELJÁRÁSREND – CSAPAT A JÉGEN KÍVÜL

Amennyiben egy csapat nem tartózkodik a jégen, és nem lép jégre a játék megkezdéséhez amikor arra a játékvezető utasítást ad az edzőn keresztül, a játékvezető a vonakodó csapatnak öt perc türelmi időt ad a játék megkezdéséhez. Ha öt percen belül nem lépnek jégre, hogy a játékot megkezdjék, a játékvezető a vétlen csapat javára feladottnak minősíti a mérkőzést; illetve jelenti az incidenst az illetékes szerveknek további intézkedésre. **Lásd: 66. szabály – Feladott mérkőzés**.

(I) Amint a játékvezető számára nyilvánvalóvá válik, hogy a csapat megtagadja a jégre lépést és a játék megkezdését, a játék késleltetéséért TECHNIKAI KISBÜNTETÉSsel sújtja a szabálytalankodó csapatot.

(II) Öt percet ad a szabálytalankodó csapatnak, hogy jégre lépjen.

(III) Öt perc letelte után, ha a vétkes csapat az öltözőből még mindig nem tért vissza a jégre, hogy folytassa a játékot, a mérkőzést a vétkes csapat által feladottnak kell tekinteni.

(IV) Miután az edzőt értesítették az öt perces határidőről, és a csapat ezen belül visszatér a jégre, hogy folytassa a játékot, TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt kell kiszabni a játék késleltetése miatt erre a csapatra.

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**.

74. SZABÁLY – TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN

74.1 TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN

A csapatok a mérkőzés során bármikor végrehajthatnak cserét a cserepadról; a jégről lemenő játékosok a csere végrehajtása előtt a cserepad 1,5 m-es (5') zónáján belül tartózkodnak és nem avatkoznak a játékba. **Lásd: 71. szabály – Idő előtti csere**.

Ha a játékvezető úgy ítéli, hogy egy cserejátékos azelőtt lép a jégre, mielőtt csapattársa a cserepad 1,5 m-es (5') határán belül érne (és ezzel túl sok játékos a jégen helyzetet idéz elő), akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szabhat ki.

Ha egy játékos éppen lemegy a jégről, és a cserepad 1,5 m-es (5') zónáján belülre ér, cseréje pedig már a jégen tartózkodik, akkor a lemenő játékost a 70. szabály – Büntetőpad elhagyása tekintetében jégen kívül tartózkodónak kell tekinteni.

Ha csere végrehajtása alatt egy jégre bejövő vagy jégről lemenő játékos megjátssza a korongot, leütközik vagy érintkezésbe kerül egy ellenféllel, miközben a lemenő vagy feljövő játékos ténylegesen a jégen tartózkodik, akkor túl sok játékos a jégen szabálytalanság miatt büntetést szabnak ki.

Ha a csere során a feljövő vagy lemenő játékost véletlenül eltalálják a koronggal, a játékot nem állítják meg, és nem szabnak ki büntetést sem.

A játék során a jégről lemenő játékosnak kizárólag a cserepadon szabad kilépnie, nem pedig a jégpálya bármely más kijáratán keresztül. Ellenkező esetben nem számít szabályos játékoscserének, ezért a szabálytalanság miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt kell kiszabni.

A csereként jégre lépő játékos akkor minősül jégen tartózkodónak, ha mindkét korcsolyájával a jégen áll. Ha még a cserepadon tartózkodva megjátssza a korongot, vagy zavar egy ellenfelet, akkor az 56. szabály - Akadályozás - szerint kell büntetni.

Az a visszavonuló (jégről lemenő) játékos, akinek az egyik korcsolyája a jégen van, a másik pedig már a jégen kívül a cserepadon, nem jégen tartózkodónak tekintendő.

74.2 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár a túl sok játékos a jégen szabály megszegéséért. Ezt a büntetést a játékvezetők vagy a vonalbírók szabhatják ki.

Ha a szabálytalankodó csapat gólt szerez, mielőtt a játékvezető vagy a vonalbíró a TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kiszabásához megfújná a sípját, a pontszerzést érvényteleníteni kell, és túl sok játékos a jégen miatt büntetést kell kiszabni.

74.3 BÜNTETŐPAD

Annak a büntetést töltő játékosnak, akit a büntetés után le kell cserélni; a büntetőpadról a legrövidebb úton kell a saját cserepadjához mennie, mielőtt a cserére sor kerülhetne. E szabály megsértéséért TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár túl sok játékos a jégen szabálytalanság miatt.

74.4 SZÁNDÉKOS SZABÁLYTALAN CSERE

Ha a rendes játékidőben már nem kerülhet sor a büntetés letöltésére azért, mert letelik a játékidő, vagy egyéb büntetések is kiszabásra kerültek; és ezért a szándékos szabálytalan csere miatt kiszabott TECHNIKAI KISBÜNTETÉS a mérkőzés rendes játékidején belül vagy a hosszabbítás során teljes egészében nem tölthető le; büntetőlövést kell ítélni a vétkes csapat ellen

74.5 KAPUS A HOSSZABBÍTÁS SORÁN

Ha a kapust lehívják a jégről, hogy extra mezőnyjátékosra cseréljék a hosszabbítás során, akkor a következő játékmegszakításig nem cserélhető vissza.

Mindenféle kísérlet arra, hogy a kapust a következő játékmegszakítást megelőzően menet közben visszacseréljék, szabálytalan cserének minősül és TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szabnak ki érte, mintha jogosulatlan játékos jogcímén osztanák ki a büntetést.

75. SZABÁLY – SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

75.1 SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

A játékosok, edzők és a csapat stábtagok mindenkor felelősek a viselkedésükért, és törekedniük kell arra, hogy a mérkőzés előtt, alatt vagy után, a jégen vagy azon kívül, illetve a jégpálya bármely pontján megakadályozzák a rendbontó magatartást. Ennek elmulasztása esetén a játékvezetők büntetést szabhatnak ki a fenti személyek bármelyikére.

Ha az ilyen magatartás hivatalos személy ellen irányul, akkor **lásd: 39. szabály – Játékvezető sértegetése**.

75.2 KISBÜNTETÉS

Sportszerűtlen magatartásért KISBÜNTETÉS az alábbi szabálytalanságok esetében szabható ki:

(I) Ha egy beazonosítható játékos obszcén, trágár vagy sértő módon beszél vagy cselekszik bárkivel.

Ezen felül VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS szabható ki obszcén gesztusok, rasszista, sértő vagy szexuális tartalmú megjegyzések használata miatt. **Lásd: 75.5 – Végleges fegyelmi büntetés**.

(II) Bármely játékos, aki sportszerűtlen magatartást tanúsít, beleértve, de nem kizárólagosan a hajhúzást, arcvédő megragadását, a mérkőzés vagy játékmegszakítás alatt bottal vagy más tárggyal a palánk vagy plexi csapkodását stb.

Megjegyzés: Ha a játékvezető az elkövetett fizikai szabálytalanságokat súlyosnak és komolynak ítéli, a gondatlan veszélyeztetés, erőszakosság és az általános sportszerűtlenség fokától függően VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS alkalmazható. **Lásd: 21. szabály – Végleges kiállítás**.

(III) Bármely játékos, aki a csere- vagy büntetőpadról (vagy bármely más, a jégen kívüli helyről) bármilyen tárgyat a jégre dob.

(IV) Ha egy játékos szándékosan leveszi a mezét, mielőtt bekapcsolódik egy dulakodásba; vagy aki egyértelműen olyan mezt visel, amelyet módosítottak, ezáltal nem felel meg a
9. szabály – Csapatfelszerelés rendelkezéseinek, sportszerűtlen magatartásért KISBÜNTETÉSt és FEGYELMI BÜNTETÉSt kap

Ha a dulakodásra nem kerül sor, a játékos sportszerűtlen magatartásért KISBÜNTETÉSt és a mez szándékos levételéért tízperces FEGYELMI BÜNTETÉSt kap.

Ha egy megbüntetett játékos az eredeti büntetés letöltése előtt vagy után sportszerűtlen magatartásért további büntetést kapott, a KISBÜNTETÉS hozzáadódik a büntetőidőhöz, és a korábbi büntetéseket követően kerül letöltésre.

75.3 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

Sportszerűtlen magatartásért TECHNIKAI KISBÜNTETÉS az alábbi szabálytalanságok esetében szabható ki:

(I) Ha egy játékos, edző vagy csapat stábtag a csere- vagy büntetőpadról (vagy bármely más, jégen kívüli helyről) bármilyen tárgyat a jégre dob, mérkőzés vagy játékmegszakítás alatt bottal vagy más tárggyal a palánkot vagy plexit csapkodja.

(II) Bármely nem beazonosítható játékos, edző vagy csapat stábtag obszcén, trágár vagy sértő módon beszél vagy cselekszik bárkivel, vagy bottal vagy más tárggyal a palánkot vagy plexit csapkodja.

(III) Amikor egy edző és/vagy a csapat stábtagja obszcén vagy trágár nyelvezetet vagy gesztusokat használ bárhol a jégpályán. További végleges fegyelmi büntetés jár obszcén gesztusok, rasszista sértések vagy gúnyolódás, illetve szexuális tartalmú megjegyzések használatáért. **Lásd: 75.5 – Végleges fegyelmi büntetés**.

75.4 FEGYELMI BÜNTETÉS

Sportszerűtlen magatartásért FEGYELMI BÜNTETÉS az alábbi szabálytalanságok esetében szabható ki:

(I) Ha egy játékos fönntartja obszcén, trágár vagy sértő beszédét vagy viselkedését bárkivel szemben, aki a jégen vagy a csarnokban bárhol tartózkodik, melyért már egy kisbüntetést is kapott korábban. További végleges fegyelmi büntetés jár obszcén gesztusok,

rasszista sértések vagy gúnyolódás, illetve szexuális tartalmú megjegyzések használatáért. **Lásd: 75.5 – Végleges fegyelmi büntetés**.

(II) Ha egy játékos szándékosan kidob bármilyen felszerelést a játéktérről. A játékvezető belátása szerint VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS is kiszabható.

(III) Ha egy játékos fönntartja magatartását (beleértve a fenyegető vagy sértő kifejezések és gesztusok használatát) azért, hogy egy ellenfelet szabálytalanság elkövetésére provokáljon.

(IV) Ha egy megbüntetett játékos megtámadja vagy vitatja a játékvezető döntését, miután már a büntetőpadra lépett, és a játék folytatódott.

(V) Általában az ilyen típusú viselkedést tanúsító résztvevőket először KISBÜNTETÉS, majd FEGYELMI BÜNTETÉS, azután VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS sújtja, ha fenntartják magatartásukat.

75.5 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Sportszerűtlen magatartásért VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS az alábbi szabálytalanságok esetében szabható ki:

(I) Ha egy játékos fönntartja magatartását, amiért korábban már FEGYELMI BÜNTETÉSt kapott.

(II) Ha egy játékos, kapus, edző vagy csapat stábtagja az obszcén, trágár vagy sértő nyelvezetet vagy gesztusokat használ a jégen vagy azon kívül, mérkőzés előtt, alatt vagy után, a jégen vagy azon kívül, illetve a jégpályán és a hozzá tartozó helyiségekben bárhol. A játékvezető az incidenst jelenti az illetékes szerveknek további intézkedés céljából.

(III) Edzők és csapat stábtag, akiket korábban TECHNIKAI KISBÜNTETÉSsel sújtottak obszcén vagy trágár nyelvezet vagy gesztusok használata miatt.A játékvezető az incidenst jelenti az illetékes szerveknek további intézkedés céljából.

(IV) Bármely játékos, edző vagy csapat stábtag, akinek a cselekedetei, amelyek bármilyen módon egy edző vagy más csapat stábtag sérülését okozhatják.A játékvezető az incidenst jelenti az illetékes szerveknek további intézkedés céljából.

(V) Bármely játékos, edző vagy a klub nem játékos tagja, aki a mérkőzés után obszcén, trágár vagy gyalázkodó kifejezéseket vagy gesztusokat intéz bármely személyhez.Ez a történhet a jégen vagy jégen kívül.

(VI) Bármely játékos, edző vagy csapat stábtag, aki leköp egy ellenfelet vagy bárkit a pályán a mérkőzés alatt.

(VII) Ha egy vérző játékos szándékosan vért ken egy ellenfélre, vagy bárkire a pálya bármely pontján.

75.6 JELENTÉS

Minden játékvezető felelőssége, hogy jelentést küldjön az illetékes szerveknek, amelyben részletesen beszámol az obszcén gesztusok, rasszista sértések vagy gúnyolódás, illetve szexuális tartalmú megjegyzések vagy kifejezések bármely játékos, edző, csapat stábtag vagy más csapat hivatalos személy által történő használatáról.

Amennyiben szükséges, kiegészítő fegyelmi intézkedések hozhatók az illetékes szervek által, saját belátásuk szerint. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**

10. FEJEZET

JÁTÉKMENET

76. SZABÁLY – KORONGBEDOBÁS

76.1 KORONGBEDOBÁS

A játékvezető vagy a vonalbíró által végrehajtott mozzanat, amikor a korongot két szemben álló játékos ütője közé dobja a játék megkezdéséhez vagy folytatásához.

A korongbedobás akkor kezdődik, amikor a játékvezető jelzi a korongbedobás helyét, és a játékvezetők, illetve játékosok elfoglalják a helyüket. A korongbedobás folyamata akkor ér véget, amikor a korong bedobása szabályosan megtörtént.

A kapus nem vehet részt korongbedobásban.

76.2 BEDOBÓPONTOK

Minden korongbedobást a pályán található kilenc bedobópont egyikén kell elvégezni.

Ha két olyan szabálytalanságot követ el egy csapat, ami miatt a játékot meg kell szakítani (például magas bottal való játék és szándékos les), akkor az ezt követő korongbedobás bedobópontját úgy kell kiválasztani, hogy a vétkes csapatot ne juttassa területi előnyhöz.

Ha a játékot bármilyen, egyik csapatnak sem tulajdonítható okból állítják meg, miközben a korong a semleges harmadban van, az ezt követő korongbedobást lehetőség szerint a kék vonalon kívüli legközelebbi bedobóponton kell végrehajtani.

Ha nem egyértelmű, hogy a négy bedobópont közül melyik a legközelebbi, akkor azt kell kiválasztani a következő korongbedobáshoz, amely a hazai csapatnak a legnagyobb területi előnyt biztosítja a semleges harmadban.

Ha játékosok eredményjelzőre kiírandó büntetést kapnak, akkor az ezt követő korongbedobást a szabálytalankodó csapat végharmadának egyik bedobópontján kell elvégezni.

E rendelkezés alól három kivétel lehetséges:

(I) A büntetést pontszerzést követően osztották ki: bedobás a középső bedobóponton;

(II) A büntetést egy harmad megkezdése előtt vagy annak végével osztották ki: bedobás a középső bedobóponton;

(III) Amikor a védekező csapatot büntetik meg, és a támadó játékosok saját támadó harmadukban átlépték a végharmad bedobópontjainak peremét: korongbedobás a semleges harmadban.

Az a csapat, amelyik emberelőnybe kerül választhat, hogy a korongbedobás a végharmad melyik bedobópontján kerüljön sor. Ha mindkét csapatra büntetést szabnak ki, egyazon játékmegszakítás alatt, akkor az ezt követő korongbedobást annak a harmadnak a legközelebb eső bedobópontján kell végrehajtani, ahol a játék megszakadt.

Ha a végharmadbeli bedobópont és a pálya közelebbi széle között történik játékmegszakítás, a korongbedobást a végharmadbeli bedobóponton kell elvégezni, azon az oldalon, ahol a játékmegszakítás történt; kivéve, ha a jelen szabályok kifejezetten másként rendelkeznek.

Korongbedobás nem végezhető a kaputól vagy az oldalpalánktól számított 4,5 m-en (15') belül, illetve a bedobópontokon kívül máshol.

Ha szabálytalanul szereznek gólt azáltal, hogy a korong közvetlenül egy játékvezetőről pattant a kapuba, akkor az ezt követő korongbedobást a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni abban a harmadban, ahol a korong a játékvezetőn megpattant.

Ha a támadó csapat szabálytalanul szerez gólt a korong kapuba irányításával, ütésével, rúgásával vagy magas bottal, az ebből eredő korongbedobást a semleges harmadban, a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.

Ha a játékot bármilyen, a hivatalos szabályokban külön nem szabályozott okból megszakítják, a korongbedobást a korong utolsó megjátszásához legközelebb eső harmad egyik bedobópontján kell elvégezni.

Ha játékmegszakítást követően a támadó csapat egyik vagy mindkét védője, vagy olyan játékosa, aki a cserepadról jön be, a támadó harmadba a bedobókörök peremén túl lép be, miközben ott dulakodás, tömörülés vagy lökdösődés folyik; akkor a korongbedobást a semleges harmadban, a védekező csapat kék vonalához legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.

Ez a szabály akkor is érvényes, ha tilos felszabadítás, szándékos les, vagy magas bot szabálytalanság (az emberelőnyben lévő csapat által) történt; ilyenkor a korongbedobás a vétkes csapat védekező harmadában történik.

Amennyiben a vétlen játékosok bármelyike a végharmadbeli bedobókörök peremén túl lép be a támadó harmadba, dulakodás, tömörülés vagy lökdösődés során, akkor a korongbedobást a semleges harmadban, a védekező csapat kék vonalához legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.

A 71. szabály – Idő előtti csere megsértése esetén a következő korongbedobást a középső bedobóponton kell végrehajtani, ha a játék a felezővonalon túl szakad meg. Ha a játékot a felezővonal előtt állították meg, akkor a korongbedobást a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni, abban a harmadban, ahol a játékot megállították.

Ha a játékot sérülés miatt állítják meg, akkor a korongbedobást a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni, abban a harmadban, ahol a játékot megállították.

Ha a sérült játékos csapata birtokolta a korongot a támadó harmadban, a korongbedobást a semleges harmadban, a harmadhoz közelebb eső bedobópontok egyikénél kell végrehajtani.

Ha a sérült játékos saját védekező harmadában volt, és a támadó csapat birtokolta ebben a harmadban a korongot, akkor a korongbedobást a védekező csapat egyik végharmadbeli bedobópontján kell végrehajtani.

76.3 KORONGBEDOBÁS MENETE

Amint a játékvezető lezárta a sorcsere menetét, és leereszti a kezét, hogy jelezze a csere végét, a korongbedobást végző vonalbíró megfújja a sípját.

Ez jelzi mindkét csapatnak, hogy legfeljebb öt másodpercük van arra, hogy felálljanak a korongbedobáshoz.

Az öt másodperc leteltével (vagy hamarabb, ha mindkét játékos készen áll) a vonalbíró elvégzi a szabályos korongbedobást. Ha azonban:

(I) Egyik vagy mindkét játékos sem veszi föl a megfelelő pozíciót a korongbedobáshoz,

(II) Egyik vagy mindkét játékos nem hajlandó arra, hogy az ütőjét a jégre helyezze,

(III) Egy játékos behatolt a bedobókörbe,

(IV) Egy játékos fizikai kontaktust kezdeményez egy ellenféllel, vagy

(V) Egy játékos a korongbedobásnál leshelyzetben áll fel,

A vonalbíró a korongbedobás előtt figyelmeztetheti a szabálytalankodó játékost.

A rendes játékidő utolsó két percében vagy a hosszabbítás során a vonalbíró továbbra is sípszóval jelzi a korongbedobás megkezdését, de az öt másodperces időkorlát nem érvényes.

A játékosoknak be kell tartaniuk mindazonáltal a vonalbíró szóbeli utasításait, hogy gyors és tisztességes korongbedobás történjen.

76.4 KORONGBEDOBÁS MENETE – RÉSZT VEVŐ JÁTÉKOSOK

A korongot a játékvezető vagy a vonalbíró dobja a jégre a korongbedobásban részt vevő játékosok ütői közé. A korongbedobásban részt vevő két mezőnyjátékosnak úgy kell fölállnia, hogy egymással szemben, egyenesen az ellenfél harmada felé nézzenek, körülbelül egy ütőnyi távolságra egymástól.

Amikor a korongbedobás a kilenc bedobópont valamelyikén történik, a részt vevő két mezőnyjátékosnak úgy kell fölállnia, hogy egymással szemben, egyenesen az ellenfél harmada felé nézzenek, ne a bajuszon álljanak (ahol fel van festve). Az ütő tolla mozdulatlanul nyugodjon a jégen a bedobópont fehér részén.

Ha a bedobást a középsőn kívüli nyolc bedobóponton hajtják végre, akkor először a védekező csapat játékosának kell jéghez érintenie az ütőjét, ezt követően pedig haladéktalanul a támadó csapat játékosa tesz így. Ha a bedobást a középső bedobóponton hajtják végre, akkor először a vendégcsapat játékosának kell jéghez érintenie az ütőjét.

Ha a bedobásra felálló egyik vagy mindkét játékos kifejezett utasítás ellenére sem veszi föl a megfelelő pozíciót, akkor a játékvezető először figyelmeztetheti őket korongbedobás menetének megsértése miatt.

Ha egy játékos nem tartózkodik a kijelölt bedobóponton a kijelölt öt másodperces időkorláton belül, akkor a vonalbíró haladéktalanul bedobja a korongot.

Ha egy játékos kilép a bedobópontból, alibizik, vagy nem hajlandó a bedobópont területére lépni, amikor a vonalbíró erre utasítja, vagy egyszerűen csak lassan ér a bedobópontra, amikor az öt másodperces időkorlát letelt, a korongot be kell dobni.

Ha egy játékos megpróbál pont az öt másodperc leteltével megérkezni a bedobóponthoz, hogy ezzel előnyt szerezzen a korongbedobás megnyeréséhez, a vonalbíró figyelmezteti a játékost, hogy korongbedobás menetének megsértését követte el.

Ha a korongbedobás egy tilos felszabadítás szabálytalanság miatt történik, és a játékos megpróbál pont az öt másodperc leteltével megérkezni a bedobóponthoz, hogy ezzel előnyt szerezzen a korongbedobás megnyeréséhez, a vonalbíró figyelmezteti a játékost, hogy korongbedobás menetének megsértését követte el. Abban az esetben, ha a játékos ezt követően egy második korongbedobás menetének megsértését követ el, vagy ez már a második korongbedobás menetének megsértése szabálytalansága, akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt kell kiszabni.

Ha egy játékos figyelmeztetést kapott korongbedobás menetének megsértéséért, haladéktalanul a helyére kell állnia, különben azt kockáztatja, hogy a korongot a vonalbíró még azelőtt bedobja, hogy a játékos beállt volna; vagy ugyanezen korongbedobás során játék késleltetéséért gyorsan begyűjti még a korongbedobás menetének második megsértése miatt járó TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt.

Amikor egy csapat tilos felszabadítás szabálytalanságot követ el, a vonalbíró figyelmezteti a játékost, hogy a csapat elkövette az első korongbedobás menetének megsértése szabálytalanságát, és minden további szabálytalanság TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt von maga után a játék késleltetése - korongbedobás menetének megsértése miatt.

76.5 KORONGBEDOBÁS MENETE – A TÖBBI JÁTÉKOS

Más játékos nem léphet be a bedobókörbe, és nem állhat 4,5 m-nél (15') közelebb az egymással szemben álló játékosokhoz. A játékosok nem állhatnak lesen korongbedobásnál. A végharmadban történő korongbedobás során a jégen tartózkodó összes többi játékosnak a bedobókör peremén túl, saját oldalán kell elhelyezkednie.

Ha a korongbedobásban részt vevő játékoson kívül egy játékos belép a bedobókörbe a korongbedobása előtt; akkor a szabálytalankodó csapat figyelmeztetést kap a korongbedobás menetének megsértése miatt.

Először a támadó csapat játékosainak kell fölállniuk, ezt követően a védekező csapat jön (kivéve a középkezdést, mivel ott a vendégcsapat áll föl előbb); majd ebben a pozícióban kell maradniuk a korong bedobásáig. Ennek az eljárásnak a megsértését korongbedobás menetének megsértésének kell tekinteni, és a vonalbíró korongbedobás menetének megsértéséért figyelmezteti a vétkes csapatot.

Amennyiben egy támadó játékos megpróbál új pozíciót fölvenni a korongbedobás előtt, és a védekező csapat bedobásban részt vevő játékosa kilép a bedobópontból, hogy újra felállítsa csapattársait; akkor a korongbedobás menetének megsértését a támadó csapatnak kell felróni, mivel nekik kell előbb fölállniuk.

76.6 KORONGBEDOBÁS MENETE - SZABÁLYTALANSÁGOK

Ha egy bedobásban részt nem vevő mezőnyjátékos idő előtt belép a bedobókörbe; vagy ha a játékvezető vagy vonalbíró nem jól dobta be a korongot, korongbedobás menetének megsértésének kell tekinteni, és azt újra el kell végezni.

Ha ugyanazon korongbedobás során legalább kétszer sérti meg a korongbedobás menetét ugyanaz a csapat; akkor ezt a csapatot TECHNIKAI KISBÜNTETÉSsel kell sújtani. Ezt a büntetést a következőként kell bemondani: TECHNIKAI KISBÜNTETÉS a játék késleltetése - korongbedobás menetének megsértése miatt.

A korongbedobás menetének megsértését a következőképpen lehet összefoglalni (a négy játékvezető közül bármelyik megállapíthat korongbedobás menetének megsértése szabálytalanságot):

(I) Ha egy bedobásban részt nem vevő mezőnyjátékos a korongbedobás elvégzése előtt belép a bedobókörbe.

A bedobókör körül elhelyezkedő játékosoknak mindkét korcsolyájukkal a bedobókört határoló íven kívül kell állniuk (a korcsolya érintkezhet a vonallal).

Ha egy bedobásban részt nem vevő mezőnyjátékos a korongbedobás elvégzése előtt korcsolyájával átlépi a bedobókör határát, korongbedobás menetének megsértésének minősül. A játékos ütője elhelyezkedhet a bedobókörön belül, feltéve, hogy nem ér hozzá egy ellenfélhez vagy az ellenfél ütőjéhez.

(II) Ha egy mezőnyjátékos, aki nem vesz részt a bedobásban, korcsolyájával átlépi bedobókör kereszt alakú felfestését (bajusz) azelőtt, hogy a korongot bedobták volna. A játékosoknak arra is ügyelniük kell, hogy egyik korcsolyájuk se lépje át a bajuszt, a korcsolya viszont érintkezhet a vonallal. Ha egy mezőnyjátékos, aki nem vesz részt a bedobásban, korcsolyájával átlépi bedobókör kereszt alakú felfestését (bajusz) azelőtt, hogy a korongot bedobták volna, akkor az korongbedobás menetének megsértése szabálytalanságnak minősül. A játékos ütője elhelyezkedhet a bajuszon belül, feltéve, hogy nem ér hozzá egy ellenfélhez vagy az ellenfél ütőjéhez.

(III) Bármilyen fizikai kontaktus az ellenféllel a korong bedobását megelőzően. Ha bármelyik, bedobásban részt vevő játékosnak a sisakja az ellenfele sisakjához ér, akkor első alkalommal figyelmeztetésben kell részesíteni. Ha a vonalbírónak nem egyértelmű, melyik játékos kezdeményezett, akkor első alkalommal figyelmeztetésben kell részesíteni mindkét játékost.

(IV) A bedobásban részt vevő játékosok egyike sem veszi föl a megfelelő pozíciót a jelölő vonalak mögött, vagy nem helyezi az ütőjét a jégre. **Lásd: 76.4 – Korongbedobás menete / Részt vevő játékosok**.

A "megfelelő pozíciót" itt azt jelenti, hogy a játékosnak a lábát az oldalsó palánkokkal párhuzamos jelölő vonalak két oldalára kell helyeznie (a vonalakkal való érintkezés megengedett); a korcsolya orra nem érhet át az oldalsó palánkokra merőleges jelölő vonalakon, amikor a bedobópontra áll. Az ütő tollát ezután a jégre kell helyeznie (legalább a toll hegyét) a bedobópont kijelölt fehér területére, és ott kell tartania azt a korong eldobásáig.

(V) A megfelelő pozíció felvételének és a korongbedobás folyamatának nem betartása miatt korongbedobás menetének megsértése miatt büntetés kerül kiszabásra.

Ha egy csapat egyazon korongbedobás során két korongbedobás menetének megsértését követ el; a játékvezető haladéktalanul TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt szab ki a csapatra játék késleltetése miatt. Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani: TECHNIKAI KISBÜNTETÉS a játék késleltetése - korongbedobás menetének megsértése miatt.

Azokat a játékosokat, akik késve érnek a bedobóponthoz, és ezért a korongbedobásnál leshelyzetben vannak, a játékvezető a mérkőzés során egyszer figyelmezteti.

Ezt a figyelmeztetést a vétkes csapat edzője is megkapja. Ebben a helyzetben a vétkes csapat korongbedobásban részt vevő játékosa nem kap figyelmeztetést a korongbedobás menetének megsértése miatt. Minden ezt követő szabálytalanság esetén TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

kerül kiszabásra a vétkes csapatra a játék késleltetése miatt. Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani: TECHNIKAI KISBÜNTETÉS a játék késleltetése – Kései felállás korongbedobáshoz miatt.

A játéktéren lévő kilenc bedobópont bármelyikénél történő korongbedobás során sem érintkezhetnek a szemben álló játékosok egymással, akár testtel, akár ütővel; kivétel ez alól a korongbedobás elvégzése után a korong megjátszása.

E szabály megszegéséért a játékvezető saját belátása szerint KISBÜNTETÉSt vagy büntetéseket szabhat ki, ha fizikai érintkezés történt.

A korong bedobása előtti bármiféle fizikai kontaktus korongbedobás menetének megsértésének minősül; a bedobásban részt vevő játékost a vonalbíró figyelmezteti arra, hogy csapata korongbedobás menetének megsértését követte el, és minden további szabálytalanság TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kiszabását eredményezi játék késleltetése - korongbedobás menetének megsértése miatt.

A korongbedobás során való belépést a játéktéren lévő kilenc bedobópont bármelyikénél büntethető a korongbedobás során.

Mivel azonban a kék vonalak mellett elhelyezkedő négy bedobópontnál nincsenek ilyen vonalak felfestve a jégre, a vonalbírónak saját belátása szerint kell eldönteni, hogy történt-e ilyen szabálytalanság vagy sem.

A korongbedobásban részt vevő játékosok kivételével minden játékosnak hátrébb kell húzódnia a bedobóponttól, hasonlóan, mint amikor a bedobókörön kívül kell állniuk a végharmad bedobópontoknál.

76.7 KORONGBEDOBÁS MENETE – SORCSERE

Játékosok cseréje nem megengedett a korongbedobás befejezéséig és a játékmenet megkezdéséig, kivéve, ha olyan büntetést szabtak ki, amely a jégen tartózkodó játékosok számát érinti.

Ha egy játékvezető észreveszi, hogy a védekező csapat nem küldött elegendő játékost a jégre a korongbedobáshoz, értesíteni kell a semleges harmadban tartózkodó játékvezetőt, aki utasítja a szabálytalan csapatot, hogy küldjék fel a szükséges számú játékost a jégre. Ha a játékvezető megítélése szerint ez időhúzó taktikázásból teszik, akkor figyelmezteti a vétkes csapat edzőjét; ezt követően minden további hasonló szabálytalanság a játék késleltetéséért TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kiszabását vonja maga után.

Amennyiben egy játékvezető észreveszi, hogy a támadó csapat nem küldött elegendő játékost a jégre a korongbedobáshoz, a vonalbíró a szokásos módon folytatja a korongbedobás lebonyolítását. A támadó csapatnak mindenkor biztosítania kell, hogy megfelelő számú játékost küldjön a jégre.

76.8 KORONGBEDOBÁS MENETE – IDŐMÉRÉS HELYESBÍTÉSE

Esetleges szabálytalan korongbedobás vagy korongbedobás menetének megsértése miatt elvesztett játékidőt, vagy büntetésidőt pótolni kell. Az idő pontos visszaállításának biztosítása érdekében a videóbíróhoz lehet fordulni. A játékvezető nem fújja meg a sípot a játékmenet megkezdéséhez.

A játékidő mérése a korong bedobásának pillanatával kezdődik, és sípszó vagy gólszerzés pillanatában ér véget.

77. SZABÁLY – MÉRKŐZÉS ÉS SZÜNET IDEJE

77.1 JÁTÉKIDŐ

A rendes játékidő három, 20 perc tiszta játékidő hosszúságú periódusból (harmadból) áll.

77.2 SZÜNET IDEJE

A játékot a szünetet követően haladéktalanul folytatni kell, ha az előző harmad befejezésétől számított 15 perc vagy az IIHF által meghatározott időtartam eltelt. A szünet időmérése a játékrész befejezése után kezdődik. **Lásd: 34. szabály – Mérkőzés időmérő**.

Annak érdekében, hogy a nézők láthassák a szünetből hátralévő időt, a mérkőzés időmérő az eredményjelzőre kiírja a szünet idejét.

77.3 KÉSEDELEM

Ha az első vagy a második harmad vége előtti 10 percben bármilyen szokatlan körülmény késlelteti a játék folytatását, a játékvezető elrendelheti a következő rendes szünet azonnali megtartását.

A játékidő hátralévő részét a játék folytatásakor a csapatok ugyanazokat a kapukat védik, majd a csapatok véget cserélnek, és késedelem nélkül folytatják a következő játékidő játékát.

78. SZABÁLY – GÓL

78.1 GÓL ÉS GÓLPASSZ

A vezetőbíró hatásköre a gólok megítélése, valamint a gólszerző és az gólpasszok jelentése és az ő döntése ebben a tekintetben végleges, ha játékvezető vagy bármely más hivatalos személy meglátása ennek ellent is mondana.

Adott esetben a vezetőbíró felelőssége a pontszerzés megítélése és a gólszerző jelentése. A jegyzőkönyvvezető a statisztikai stáb segítségével megerősíti a gólszerző és a gólpasszot érdemlő játékos személyét. A döntés ebben a tekintetben végleges, és a mérkőzés befejezése után nem lehet változtatni rajta.

A gól vagy gólpassz helyes megítélésének ellenőrzéséhez elengedhetetlen a videós visszajátszás használata. Ezeket az érdemeket szigorúan e szabály rendelkezései szerint kell odaítélni vagy megtagadni. Ezért alapvető fontosságú, hogy a jegyzőkönyvvezető alaposan ismerje e szabály minden aspektusát; figyeljen minden olyan cselekményre, amely befolyásolhatja a gól vagy gólpassz odaítélését; és mindenekelőtt abszolút pártatlanul adja vagy tagadja meg ezeket.

Ha a gól vagy gólpassz megítélésében nyilvánvaló hiba kerül jelentésre, azt azonnal helyesbíteni kell; viszont a hivatalos mérkőzés jegyzőkönyvben nem szabad változtatásokat eszközölni, miután a játékvezető aláírta a jegyzőkönyvet.

A három húszperces harmad alatt a legtöbb pontot szerző csapat a győztes, és három pontot kap a tabellán.

Abban az esetben, ha az alapszakasz során hosszabbításban vagy büntetőpárbajjal dől el a győztes, a győztes csapatnak két pontot, a vesztes csapatnak pedig egy pontot kell jóváírni a tabellán.

78.2 GÓLSZERZŐ JÁTÉKOS

A gólt annak a játékosnak kell jóváírni a pontozási jegyzőkönyvben, aki a korongot az ellenfél kapujába juttatta. Minden gól egy pontot jelent a játékos rekordjában. Egy játékosnak egy gólért csak egy pont írható jóvá.

78.3 GÓLPASSZT ADÓ JÁTÉKOS

Amikor egy játékos gólt szerez, gólpasszt kell adni annak a játékosnak vagy azoknak a játékosoknak (legfeljebb kettőnek), akik a gólszerzőt megelőzően érintik a korongot, feltéve, hogy a korongot ezt követően egyetlen védő sem játssza meg, illetve nem tartja azt a kezében.

Minden egyes gólpassz egy pontot számít a játékos rekordjában. Egy játékosnak egy gólért csak egy pont írható jóvá.

78.4 GÓLSZERZÉS/PONTSZERZÉS

Gól akkor születik, ha a korongot egy támadó játékos ütőjével a kapuba juttatja a kapuvasak között, a keresztrúd elől és alatt, és a korong teljes egészében áthalad a kapuvasak átmérőjével azonos szélességű piros vonalon, amely a jégen a két kapuvas között húzódik; eközben pedig a kapukeret a helyén van.

A kapukeret akkor tekinthető a helyén lévőnek, ha a rugalmas rögzítőcsapok legalább részben még a kapuvas és a jégben lévő furatban vannak. A rugalmas rögzítőcsapok meghajolhatnak, de amíg azok legalább részben még a kapuvas és a jégbe jégben lévő furatban vannak, a kapukeret a helyén lévőnek tekintendő.

A kapukeret valamelyest elemelkedhet a jégtől az egyik oldalon (vagy mindkettőn), de amíg a rugalmas rögzítőcsapok még összekötik a jégen és a kapuoszlopban lévő lyukakat, a kapukeret nem tekinthető elmozdultnak.

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.

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.

Ha egy támadó játékos korcsolyájáról vagy testéről a korong bármilyen módon a hálóba kerül, a gólt meg kell adni. A gólt annak a játékosnak kell jóváírni, akiről a korongot megpattant.

Ha egy játékos a korongot szabályosan az ellenfél kapujába juttatja, majd a korong elszabadul, és egy másik támadó játékos számára elérhetővé válik, akkor ebből az akcióból szerzett gólt szabályosnak kell tekinteni.

78.5 ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL

Bizonyos gólokat a játékvezetőnek érvényteleníteni kell, majd a hangosbemondón keresztül bejelentenie annak okát a következő esetekben:

(I) Ha a korongot a támadó játékos nem bottal, hanem a teste bármely részével (kivéve korcsolyával) irányította, ütötte vagy dobta a hálóba. Ilyen esetben, ha úgy ítélik meg, hogy ez szándékosan történt, akkor a döntés: NINCS GÓL.

Nem lehet szabályosan gólt szerezni, ha a korongot a támadó játékos bármely testrészével szándékosan a hálóba üti. **Lásd: 78.4 – Gólszerzés**

(II) Amikor a korongot jól felismerhető rúgó mozdulattal továbbították. **Lásd: 49.2 – Rúgás**

(III) Amikor a korong közvetlenül egy játékvezetőről pattant a hálóba. **Lásd: 85.4. – Játékvezetőt eltaláló korong**.

(IV) Amikor gólszerzés történt, miközben jogosulatlan játékos tartózkodik a jégen. **Lásd: 68.5 – Érvénytelenített gól**.

(V) Amikor egy támadó játékos a kapuelőtérben akadályozta a kapust. **Lásd: 69.1 – Kapus akadályozása**.

(VI) Amikor a korong azután került a hálóba, hogy egy támadó játékos ütőjével érintkezett, amely a keresztvas magassága felett volt. A korong és az ütő érintkezésének helye e tekintetben a döntő tényező. **Lásd: 80.3 – Érvénytelenített gól**.

(VII) Ha a videóbírálat megerősíti egy gólt, amelyet az egyik végharmadban lőttek, akkor egyazon játékhelyzet során a másik végharmadban lőtt gólt érvényteleníteni kell. **Lásd: 37.2 – Videóbíró**.

(VIII) Ha a vonalbíró a gólt követően a játékvezetőnek támadó csapatnak magasra botért járó DUPLA KISBÜNTETÉSt, NAGYBÜNTETÉSt vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSt jelent, a gólt érvényteleníteni kell, és kiszabni a megfelelő büntetést. **32.4 – Jelentés a vezetőbírónak**

(IX) Amikor egy kapust a koronggal együtt a hálóba löknek, miután védést követően megfogta azt. **Lásd: 69.7 – Megpattanó és szabad korong**.

(X) Amikor a kapukeret véletlenül elmozdul. A kapu kerete akkor tekinthető elmozdultnak, ha a kapu egyik vagy mindkét rögzítőcsap már nincs a furatában, vagy a háló teljesen levált az egyik vagy mindkét kapurögzítőről, mielőtt vagy amikor a korong bejut a kapuba. **Lásd: 78.4 – Gólszerzés**.

(XI) Késleltetett büntetés helyzetben a szabálytalankodó csapat nem szerezhet gólt, kivéve, ha a vétlen csapat a korongot a saját hálójába lövi. Ez azt jelenti, hogy a támadó játékosról történő megpattanás vagy egy szabálytalankodó játékos bármilyen fizikai akciója, amely miatt a korong a vétlen csapat kapujába kerülhet, nem minősül szabályos gólnak. A játékot meg kell állítani, mielőtt a korong a hálóba jutna (amennyiben lehetséges), és a jelzett büntetést a vétkes csapatra kell kiszabni.

(XII) Amikor a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a játékmenet megszakadt, még akkor is, ha fizikailag még nem volt lehetősége a sípszóval megállítani a játékot.

(XIII) Minden olyan gól, amelyet nem a hivatalos szabályok által leírt módon lőttek, nem számít szabályosnak.

78.6 VIDEÓBÍRÓ ÁLTAL KEZDEMÉNYEZETT FELÜLVIZSGÁLAT

A 3. harmad utolsó percében és a hosszabbítás során bármikor a videóbíró kezdeményezi minden olyan esemény felülvizsgálatát, amely egyébként edzői óvás tárgyát képezné.

Az utolsó perc a videóbíró által kezdeményezett felülvizsgálat összefüggésében azt a pillanatot jelenti, amikor a korong bejut a kapuba, azaz a felülvizsgálandó szituáció az utolsó perc előtt is bekövetkezhetett (pl. a korong átlépi a kék vonalat).

Továbbra is a videóbíró kezdeményezi és felelős a videóbíró hatáskörébe eső összes gól felülvizsgálatáért. **Lásd: 37.3 – Videóbírói felülvizsgálatra bocsátandó gólszerzési helyzetek**.

Amennyiben egy olyan gólszerzéssel végződő akcióval kapcsolatban, amelynél fölmerül a kapus akadályozása, támadóharmadban elmaradt játékmegszakítás vagy les, az edzői óvás (Coach's Challenge) rendelkezésre áll; a videóbíró a miheztartás végett megállapítja, hogy a korong bejutott-e a hálóba és szabályos gólnak minősül-e, mielőtt a játék további felülvizsgálatra kerülne az edzői óvás (vagy a játék utolsó percében vagy hosszabbítás során a videóbíró által kezdeményezett felülvizsgálat) útján.

Ha egy csapat edzői óvást kér, de a 37.3. szabály szerinti videóbírálat szükségtelenné teszi az óvást, akkor azt meg nem történtnek kell tekinteni.

79. SZABÁLY – KÉZPASSZ

79.1 KÉZPASSZ

A játékos szabályosan megteheti, hogy a korongot a levegőben megállítsa vagy nyitott kézzel megüsse, vagy a jégen a kezével tolja; ilyenkor a játékot nem kell megállítani, kivéve, ha a játékvezető véleménye szerint a korongot egy csapattársához irányította, vagy lehetővé tette csapata számára, hogy ezáltal előnyhöz jusson, majd ezt követően a korongot a szabálytalankodó csapat egyik játékosa birtokolja és irányítja; akár közvetlenül, akár úgy, hogy valamelyik játékosról vagy hivatalos személyről megpattant. A korong kézbe fogásával kapcsolatos szabálytalanságokról **lásd a 67. szabályt – Tenyérbe zárt korong**.

79.2 VÉDEKEZŐ HARMAD

A játékot nem állítják meg a saját védekező harmadában tartózkodó játékos kézpassza miatt. A korong helyzete, abban a pillanatban, amikor a korongot passzoló vagy a passzt fogadó játékos érinti, határozza meg, hogy melyik harmadban történt.

79.3 BEDOBÓPONT

Ha kézpassz szabálytalanság történik, a játékot megállítják, az ezt követő korongbedobást a szabálytalanság elkövetésének pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni; azt kell kiválasztani, amelyik az elkövető csapatnak kevesebb területi előnyt hoz. Ha egy csapat a támadó harmadban kézpassz szabálytalanságot követ el, az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a védekező csapat kék vonalán kívüli bedobópontok egyikénél kell végrehajtani.

80. SZABÁLY – KORONG MEGJÁTSZÁSA MAGAS BOTTAL

80.1 KORONG MEGJÁTSZÁSA MAGAS BOTTAL

Tilos a korongot a szokványos vállmagasság felett bottal megütni. Ha a korongot magas bottal ütik meg, amely azt követően a vétkes csapat játékosának (beleértve a koronggal érintkező játékost is) birtokába és irányítása alá kerül, akár közvetlenül, akár bármely játékosról vagy hivatalos személyről megpattanva, sípszóval meg kell állítani a játékmenetet.

Ha a korongot magas bottal érintik, a játék folytatódhat, feltéve, hogy:

(I) A korongot az ellenfélhez ütötte (ha egy játékos az ellenfélhez ütötte a korongot, a játékvezető a „Tovább” jelet mutatja - ellenkező esetben megállítja a játékot).

(II) A védekező fél játékosa a korongot a saját kapujába ütötte, ebben az esetben pontszerzést ítélnek.

A korongot az ütő tollán hordozni (lacrosse-fogás) vállmagasság fölött tilos, és játékmegszakítást eredményez. Ha ezt egy játékos büntetőlövés vagy büntetőpárbaj kísérletnél teszi, a lövést azonnal meg kell állítani, és befejezettnek kell tekinteni.

Lásd még: 60. szabály – Magas bottal való játék.

80.2 BEDOBÓPONT

Ha a játékot megállítják a korong magas bottal való megjátszása miatt, akkor az ezt követő korongbedobást azon a ponton kell elvégezni, amely a legkisebb területi előnyt biztosítja a korongot megütő csapatnak; a viszonyítási pont vagy a koronggal való szabálytalanul érintkezés, vagy az a pont, ahol a szabálytalankodó csapat utoljára megjátszotta a korongot.

Ha a támadó csapat a hibás, és a játékot akkor állítják meg, amikor a korong a támadó harmadban van; akkor az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban lévő legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.

80.3 ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL

Ha egy támadó játékos a korongot a keresztrúd magassága felett megütve az ellenfél kapujába juttatja közvetlenül vagy úgy,hogy egy játékosról vagy hivatalos személyről megpattanva jut a kapuba, a gól nem számít érvényesnek. A döntő tényező az, hogy a korong hol érintkezik az ütővel.

Ha a korong a keresztrúd magasságában vagy az alatt érintkezik az ütővel, majd bejut a kapuba, a pontszerzés szabályosnak minősül.

Az a gól, amelyet abból születik, ha egy védekező játékos a kapu keresztrúdja fölött megüti a korongot, mely aztán bejut saját kapujába, érvényesnek tekintendő.

81. SZABÁLY – TILOS FELSZABADÍTÁS

81.1 TILOS FELSZABADÍTÁS

E szabály értelmében a jeget a középső piros vonal (felezővonal) osztja ketté. Ha egy csapat az ellenfél csapatával egyenlő vagy nagyobb létszámban (emberelőny) játszik; és bármelyik játékosa a saját térfeléről a korongot az ellenfél alapvonala mögé lövi, üti vagy téríti, a játékot meg kell szakítani.

Az eltérített korongok esetében ez csak akkor érvényes, ha a korongot eredetileg a támadó csapat mozgatta a jégen.

E szabály értelmében a korongot birtokló csapat által a koronggal való utolsó érintkezési pontot kell alapul venni annak meghatározására, hogy történt-e tilos felszabadítás vagy sem. Ennek megfelelően a birtokló csapatnak el kell érnie („megszereznie") a vonalat ahhoz, hogy a tilos felszabadítás érvénytelennek minősüljön. A „vonal megszerzéséhez" a játékosnak az ütőjével vezetett koronggal (nem korcsolyával) kell a felezővonalat megérintenie ahhoz, hogy a lehetséges tilos felszabadítás érvénytelenítve legyen.

E szabály értelmében a korong tilos felszabadítása esetében két tényállás megléte szükséges.

A vonalbírónak először meg kell állapítania, hogy a korong átlépi az alapvonalat. Miután a vonalbíró megállapította, hogy a korong átlépte az alapvonalat, a tilos felszabadítás annak megállapításával fejeződik be, hogy melyik játékos (támadó vagy védekező) érintette először a korongot.

Ezt a döntést a vonalbíró legkésőbb abban a pillanatban hozza meg, amikor az első játékos eléri a végharmad bedobópontjait, ebben a játékos korcsolyájának helyzete a döntő tényező. Ha a korongot úgy lövik el, hogy az a palánk mentén körbe és/vagy visszafelé, a végharmad bedobópontja felé halad, ugyanez az eljárás van érvényben, a vonalbírónak kell hasonló távolságon belül eldöntenie, hogy ki érintette először a korongot.

A pontosítás kedvéért, a meghatározó tényező az, hogy melyik játékos érintette először a korongot, nem pedig az, hogy melyik játékos érte el először a végharmad bedobópontjait.

Ha a korongért folyó versengés túl szoros ahhoz, hogy meghatározható legyen, mielőtt az első játékos eléri a végharmad bedobópontjait, tilos felszabadítást kell jelezni. Ha egy korong a jégen haladva eltalál egy játékvezetőt, a tilos felszabadítás nem törlődik automatikusan.

81.2 TILOS FELSZABADÍTÁS - BEDOBÓPONT

Tilos felszabadítást követően a támadó csapat választhatja ki, hogy a végharmad melyik bedobópontján kerüljön sor a korongbedobásra.

Ha a játékvezető véleménye szerint a védekező fél szándékosan tartózkodik attól, hogy a korongot azonnal megjátssza, amikor arra lehetőség adódna, akkor megállítja a játékot; az ezt követő korongbedobást a szabálytalankodó csapat kapujához legközelebb eső bedobóponton rendeli el.

Ha a vonalbíró tévesen jelzett tilos felszabadítást (függetlenül attól, hogy valamelyik csapat emberhátrányban játszik-e), a korongot a középső bedobóponton kell bedobni.

81.3 KAPUS

Ha a vonalbíró úgy ítéli, hogy a kapus úgy tesz, mintha megjátszaná a korongot, megpróbálja megjátszani a korongot, vagy a korong irányába korcsolyázik tilos felszabadítás helyzetben, a lehetséges tilos felszabadítás érvénytelenné válik, és a játékot folytatni kell.

Ha a kapus szabályosan tartózkodik a kapuelőtéren kívül, mivel a cserepadjához tart játékmenet közben, amikor az ellenféllel szemben tilos felszabadítást jeleznek, a kapus pedig meg sem kísérli megjátszani a korongot, tilos felszabadítást ítélnek.

Ha a kapus még a lövés előtt elhagyta a kapuelőteret, és egyszerűen visszatér oda úgy, hogy meg sem kísérli megjátszani a korongot, tilos felszabadítást ítélnek.

81.4 CSERE TILOS FELSZABADÍTÁSNÁL

Ha egy csapat tilos felszabadítást követ el, nem végezhet játékoscserét a játékmegszakítást követő korongbedobást megelőzően.

A csapatok akkor hajthatnak végre cserét, ha visszaküldik a kapust, akit korábban extra mezőnyjátékosra cseréltek; sérült vagy sérült felszerelésű játékos helyettesítésére; vagy amikor olyan büntetést szabtak ki, amely befolyásolja a jégen levő játékosszámot.

A jégen lévő játékosszám meghatározása akkor történik, amikor a korong elhagyja a szabálytalankodó játékos ütőjét.

81.5 NINCS TILOS FELSZABADÍTÁS

Ha a korong lövés után az ellenfél testéről vagy botjáról a saját térfelén úgy pattan vissza, hogy az átlépi a lövő játékos alapvonalát, nem minősül tilos felszabadításnak.

Ha egy csapat a korongot a saját térfeléről lövi el, és a korong többször is megpattan, mielőtt átlépi a felezővonalat, nem áll elő tilos felszabadítás, ha legalább egy ilyen megpattanás az ellenfél játékosáról történt.

Ha a korong bedobás során közvetlenül az egyik részt vevő játékos érintését követően átlépi a túlsó térfél alapvonalát, nem minősül e szabály megsértésének. Ha a vonalbíró úgy ítéli meg, az ellenfél csapatából valamelyik játékos (a kapus kivételével) képes megjátszani a korongot, még mielőtt az alapvonalat átlépné, de nem tette meg, a játék folytatódik, és nem ítélnek meg tilos felszabadítást.

Ez magában foglalja azt a helyzetet is, amikor az ellenfél csapata, miközben játékoscseréket hajt végre, megjátszhatja a korongot, de ezt szándékosan nem teszi meg, hogy elkerülje a túl sok játékos a jégen szabálytalanságot; nem ítélnek meg tilos felszabadítást.

Ha a korong az alapvonal átlépése előtt vagy után bármikor megérinti az ellenfél játékosának bármely részét, beleértve a korcsolyáját vagy az ütőjét; vagy ha a korong az ellenfél kapusának bármely részét, beleértve a korcsolyáját vagy az ütőjét; nem minősül tilos felszabadításnak.

Ha a kapus bármilyen módon megkísérli a beragadt korongot eltávolítani a hálóról, nem minősül tilos felszabadításnak.

81.6 TILOS FELSZABADÍTÁS - JÁTÉKOSSZÁM

Ha a korongot emberhátrányban játszó csapat játékosa lőtte el, a játékmenetet folytatni kell, és nem ítélnek meg tilos felszabadítást.

Ha egy csapat büntetés következtében emberhátrányba kerül, és a büntetés hamarosan lejár, a büntetés kitöltését követő pillanattól kezdve a tilos felszabadítás büntethető. Amennyiben még a büntetés lejárta előtt elhagyja a korong a lövő játékos ütőjét, nem ítélnek meg tilos felszabadítást. Ha a megbüntetett játékos a büntetőpadon marad, az sem befolyásolja a döntést.

Ha egy csapat egy NAGYBÜNTETÉS miatt játszik emberhátrányban, és elmulasztottak játékost ültetni a büntetőpadra – mivel a helyettesítő játékos a büntetés végével csak a büntetőpadról jöhet be a jégre; ugyan továbbra is emberhátrányban játszanak, de nem üthetik tilos felszabadításra a korongot mivel saját hibájukból nem egészült ki a játékosszám a jégen; vagyis, ha tilos felszabadítást követnek el, a tilos felszabadítás szabálya érvényesnek számít.

A megbüntetett játékost a következő játékmegszakítás alkalmával helyettesíthetik. **Lásd még: 20.3 – Nagybüntetések**.

82. SZABÁLY – CSERE

82.1 CSERE

A játékmegszakítást követően a vendégcsapatnak azonnal játékra kész kezdő felállást kell a jégre küldenie, ettől kezdve a játékmenet folytatásáig nem lehet cserét végrehajtani.

A hazai csapat ezt követően szabadon végezhet cserét, kivéve tilos felszabadítást követően, amelyek nem járhatnak a játék késleltetésével.

A felállás jégre küldése azt jelenti, hogy mindkét csapatnak a teljes létszámot (és nem többet) jégre kell küldenie, mint amennyire jogosult a sorcsere időkeretén belül.

Ha bármelyik csapat indokolatlanul késlekedik a játékoscserével, a játékvezető utasítja a vétkes csapatot vagy csapatokat, hogy azonnal foglalják el a helyüket, és nem engedélyez további cseréket.

Ha a fenti szabály értelmében cserét hajtottak végre, a játék megkezdéséig további csere nem hajtható végre. Miután a sorcsere folyamata befejeződött, további játékoscserék nem engedélyezettek mindaddig, amíg a korongbedobás szabályosan végbe nem ment, és a játék nem folytatódott; kivéve, ha olyan büntetést vagy büntetéseket szabtak ki, amelyek valamelyik vagy mindkét csapat jégen levő játékosszámát befolyásolják. Ez magában foglalhatja a csere befejezését követően, és a korongbedobás előtt kiszabott büntetéseket, vagy a korongbedobás menetének megsértése miatt kiszabott büntetéseket.

Az a csapat, amelyik megsértette a 63.8 – Játék késleltetése vagy a 81. – Tilos felszabadítás szabályt, nem végezhet játékoscserét a következő korongbedobás előtt.

Ilyen helyzetben szabályosan csere akkor történhet, ha: az extra mezőnyjátékosra cserélt kapust visszaküldik a jégre, sérült játékos helyettesítése esetén, vagy ha olyan büntetést szabtak ki, amely bármelyik csapat jégen levő játékosszámát érinti. A jégen tartózkodó játékosok meghatározására azon pillanat alapján kerül sor, amikor a korong elhagyja a szabálytalankodó játékos ütőjét.

A kapuscserét a mérkőzés során ugyanabban az időkeretben kell végrehajtani, mint a rendes cserét. A cserepadról érkező kapusnak nem jár extra idő, kivéve abban az esetben, ha a kapus megsérül.

82.2 CSERE MENETE

Közvetlenül játékmegszakítást követően a játékvezető a következő procedúrát vezényli le, miután megállapította, hogy a csere megkezdődhet:

(I) A játékvezető jelez a vendégcsapat edzőjének, hogy végezze el a cserét, amire 5 másodperc áll rendelkezésére.

(II) A játékvezető fölemelt karral jelzi, hogy a vendégcsapat már nem hajthat végre több cserét, ezzel jelez a hazai csapat edzőjének is, hogy végezze el a cserét

(III) A játékvezető a hazai csapat részére 8 másodpercet engedélyez a csere elvégzésére.

(IV) A játékvezető leengedi a karját, amivel jelzi, hogy a hazai csapat nem hajthat végre több cserét.

(V) Ha egy csapat cserét kísérel meg a számára engedélyezett időn túl, vagy megpróbál túl sok játékost a jégre küldeni a csere során, vagy további cseréket hajt végre; akkor a játékvezető az érintett játékosokat visszaküldi a cserepadra.
A játékvezető ezután figyelmezteti a szabálytalankodó csapatot (az edzőn keresztül); amelyben jelzi, hogy a mérkőzés hátralévő részében (beleértve a hosszabbítást is) elkövetett minden további szabálytalanság TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt von maga után a játék késleltetéséért. Ezt a büntetést a következőképpen kell bejelenteni: TECHNIKAI KISBÜNTETÉS a játék késleltetéséért – szabálytalan csere.

(VI) A korongbedobást vezető vonalbíró megfújja a sípját (miután a játékvezető leengedte a kezét a csere végével), hogy jelezze, hogy minden játékosnak öt (5) másodpercen belül a helyén és nem leshelyzetben kell lennie a korongbedobás elvégzéséhez. A korongbedobás menete **lásd: 76. szabály – Korongbedobás**.

(VII) Azokat a játékosokat, akik (a vonalbíró által adott öt másodperces figyelmeztető sípszó után) késve érnek a bedobóponthoz, vagy a korongbedobásnál leshelyzetben vannak, a játékvezető egyszer figyelmezteti.

(VIII) Ezt a figyelmeztetést a vétkes csapat edzője is megkapja. Ebben a helyzetben a szabálytalankodó csapat bedobásban részt vevő játékosa nem kerül kizárásra a korongbedobásból. Minden további szabálytalanság esetén TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár a játék késleltetése miatt a szabálytalankodó csapat számára.

(IX) A rendes játékidő utolsó két percében és a hosszabbítás során e szabályból a vi. és vii. pontok nem alkalmazandók. A vonalbíró a fentebbi i-v pontok végrehajtása után ésszerű időt ad a csapatoknak, hogy felkészüljenek a korongbedobásra.

82.3 CSERE - TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

A hazai csapat előjoga az „utólagos csere". Ennek megfelelően a vendégcsapat edzőjének kell először játékosokat a jégre küldenie, a hazainak ezt követően kell ugyanígy tennie. Amennyiben valamelyik csapat nem végez azonnal cserét, a játékvezető a cserét nem fogja engedélyezni.

Amennyiben bármelyik csapat nem tartja be, késve hajtja végre, vagy szándékosan vét ezen szabály ellen, azt első alkalommal a játékvezető figyelmeztetésben részesíti, ezt követően pedig a játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt oszt ki.

A játékosoknak azonnal a kijelölt bedobóponthoz kell menniük, hogy részt vegyenek a korongbedobásban. Bármelyik csapat részéről a játék késleltetésére irányuló kísérlet, időhúzás vagy egyéb szükségtelen cselekedet útján játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kiszabását vonja maga után. Ezt a büntetést a következőképpen kell kihirdetni: TECHNIKAI KISBÜNTETÉS a játék késleltetéséért – kései felállás (vagy, lassú levonulás a cserepadra).

A mérkőzés során, ha egy játékos le akar vonulni a jégről, és ezért lecserélik, ezt a cserepadon keresztül kell megtennie, nem léphet ki a pályáról kivezető bármely más kijáraton keresztül. Ez nem minősül szabályos játékoscserének, ezért ilyen esetben TECHNIKAI KISBÜNTETÉS jár.

83. SZABÁLY – LES

83.1 LES

A támadó csapat játékosainak nem szabad megelőzniük a korongot a támadó harmadba való belépésben.

A les megállapítása során minden esetben a játékos korcsolyájának és nem az ütőjének helyzete a meghatározó tényező. A játékos akkor van lesen, ha mindkét korcsolyája teljesen átlépi a kék vonal külső szélét, illetve nem kell közvetlenül érintenie a vonalat.

A játékos nincs lesen, ha bármelyik korcsolyája érintkezik a kék vonallal, vagy a vonal saját oldalán van abban a pillanatban, amikor a korong teljesen átlépi a kék vonal külső szélét. A kék vonal saját oldalát három dimenzióban határozzuk meg, amelyet a kék vonal külső széle határol. Ha egy játékos korcsolyája nem lépte át ezt a síkot, még mielőtt a korong teljesen egészében áthaladt volna az első szélén, akkor a les szabály értelmében a játékos nincs lesen. A korongot ténylegesen irányító játékos, aki a korong előtt lépi át a vonalat, nincs lesen, feltéve, hogy a korongot birtokolta és irányította, mielőtt korcsolyája átlépte volna a kék vonal külső szélét.

Meg kell jegyezni, hogy bár a játékos korcsolyájának helyzete határozza meg, hogy egy játékos leshelyzetben van-e, ennek ellenére a les soha nem merül fel addig, amíg a korong teljesen át nem lépte a kék vonal külső szélét; a döntést ekkor kell meghozni.

Ha egy játékos szabályosan vezeti, passzolja vagy üti vissza a korongot a saját védekező harmadába, miközben az ellenfél játékosa a védekező harmadban van, a lest figyelmen kívül kell hagyni, és a játék folytatódhat.

83.2 LES – MEGPATTANÓ KORONG

E szakasz értelmezésében az alapfeltételezés az, hogy a támadó játékos megelőzte a korongot a támadó harmadba való belépés során.

Amikor egy védekező játékos kiüti a korongot saját védekező harmadából, és a korong egyértelműen egy semleges harmadban tartózkodó védekező játékosról pattan vissza a védekező harmadba, akkor minden támadó játékos jogosult a korongot megjátszani.

Ha viszont egy támadó játékos bármely olyan cselekedete, amely miatt a semleges harmadban lévő védekező játékosról a védekező harmadba megpattan/visszapattan a korong (pl. ütővel ütközés, testjáték, fizikai kontaktus), a vonalbírónak késleltetett lest kell jeleznie.

A semleges harmadban tartózkodó játékvezetőről a védekező harmadba visszapattant korong esetén les (vagy késleltetett les) helyzet áll elő.

Ha a korong egy támadó játékosról a kék vonalon kívülről pattan a támadó harmadba, függetlenül attól, hogy eredetileg ki ütötte meg, vagy honnan ütötte meg; lesnek vagy késleltetett lesnek kell tekinteni.

Az olyan korongot, amelyet a támadó csapat indít, és amely bármelyik játékoson megpattan, lesnek vagy késleltetett lesnek kell tekinteni.

83.3 KÉSLELTETETT LES

Olyan helyzetben, amikor egy támadó játékos (vagy játékosok) a támadó harmad kék vonalán a korongot megelőzve lép be; a védekező csapat viszont olyan helyzetben van, hogy a korongot késedelem vagy támadó játékossal való érintkezés nélkül ki tudja hozni a védekező harmadból; vagy a támadó játékosok éppen a támadó harmadot hagyják el.

Ha késleltetett leshelyzet áll elő, a vonalbírónak le kell engednie a karját, hogy érvénytelenítse a les miatti büntetést, és tovább engedje a játékot, ha:

(I) A támadó csapat minden játékosa ugyanabban a pillanatban hagyja el a harmadot (korcsolya érintkezik a kék vonallal), lehetővé téve a támadó játékosok számára, hogy újra belépjenek a támadó harmadba, vagy

(II) A védekező csapat passzolja vagy átviszi a korongot a semleges harmadba.

Ha a késleltetett leshelyzetben a támadó csapat bármely tagja hozzáér a koronghoz, megpróbálja megszerezni a szabad korongot, a védekező csapat korongot vezető játékosát a saját harmadába szorítja vissza, vagy aki a védekező korongvivővel érintkezésre készül, a vonalbíró megszakítja a játékot a les szabály megsértése miatt.

Ha egy késleltetett les során a támadó harmadban lévő támadó játékos úgy dönt, hogy a cserepadhoz vonul (amely a támadó harmadba nyúlik), hogy egy csapattársa lecserélje, akkor úgy kell tekinteni, hogy elhagyta a harmadot, ha mindkét korcsolyájával elhagyta a jeget, és a vonalbíró úgy ítéli meg, hogy elhagyta a játékteret.

Ha a cserejátékos a támadó harmadban lép a jégre, miközben a késleltetett les még érvényben van, neki is el kell hagynia a támadó harmadot.

Miután minden támadó játékos elhagyta a támadó harmadot, és a vonalbíró a késleltetett les miatt leengedte a karját, minden támadó játékos szabályosan beléphet a támadó harmadba és megkísérelheti megszerezni a korongot.

83.4 ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL – LES

Ha a korongot a támadó harmadba lövik, ami késleltetett lest eredményez, a játék a szokványos, harmad elhagyására vonatkozó szabályok szerint folytatódhat.

Ha a korong e lövés eredményeként a védekező csapat kapujába kerül, akár közvetlenül, akár a kapusról, egy játékosról, a palánkról, a plexiről, felszerelésről vagy játékvezetőről megpattanva, a gólt érvényteleníteni kell, mivel az eredeti lövés les volt.

Annak ténye, hogy a támadó csapat a korong kapuba jutása előtt elhagyta a harmadot, nem befolyásolja ezt a döntést.

A korongbedobást a lövés helyéhez legközelebb eső harmad olyan bedobópontján kell elvégezni, amely a támadó csapatnak a legkisebb területi előnyt biztosítja.

A támadó csapat csak akkor szerezhet gólt késleltetett les helyzetből, ha a védekező csapat a korongot a saját hálójába lövi vagy juttatja, anélkül, hogy a támadó csapat érintkezne vele.

A késleltetett les és a korong kapuba kerülése vagy egy sikeres edzői óvás eseteitől eltekintve, a les szabály megsértése miatt utólag nem lehet gólt érvényteleníteni; kivéve, ha a sípszó emberi tévedésből hangzott el. **Lásd: 38. szabály – Edzői óvás**.

83.5 EDZŐI ÓVÁS – LES

Lásd: 38. szabály – Edzői óvás.

83.6 KORONGBEDOBÁS – LES UTÁN

E szabály megszegése esetén a játékot meg kell állítani, és a korongot a semleges harmadban a vétkes csapat támadó harmadához legközelebb eső bedobóponton kell bedobni; ha a szabálytalanság azért állt elő, mert a támadó csapat átvitte a korongot a támadó harmad kék vonalán; vagy a lövés illetve passz helyéhez legközelebb eső harmad bedobópontján (még akkor is, ha az egy támadó vagy védekező játékosról vagy játékvezetőről pattant meg).

Minden késleltetett les helyzetnél, beleértve a szándékos les helyzetet is, a vonalbíró felemeli a sípot nem tartó karját. Tovább engedi a játékot, majd megszakításkor, négy bedobópont használata lehetséges, ha:

(I) A korong átlépte a kék vonalat - korongbedobás a kék vonalon kívül.

(II) Ha a támadó harmadba lőtték (vagy téves passz esetén) – a legközelebbi bedobópont abban a harmadban, ahol a passz vagy lövés indult, illetve a legkisebb területi előnyt biztosítja a vétkes csapatnak (még akkor is, ha egy támadó vagy védekező játékosról vagy játékvezetőről pattant meg).

(III) Ha a védekező játékost egy támadó játékos szorongatja, vagy éppen le akarja ütközni - a legközelebbi bedobópont abban a harmadban, ahonnan a passz vagy lövés indult, illetve a legkisebb területi előnyt biztosítja a vétkes csapatnak (még akkor is, ha egy támadó vagy védekező játékosról vagy játékvezetőről pattant meg).

(IV) Ha szándékos lesnek ítélik - bedobópont a vétkes csapat végharmadában.

Ha a vonalbíró késleltetett lest jelez, és egy védekező játékos játéktéren kívülre lövi a korongot, az ezt követő korongbedobást a védekező harmad egyik bedobópontján kell végrehajtani és a védekező játékos játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉSt kap. **Lásd: 63. szabály - Játék késleltetése**.

Ha a vonalbíró késleltetett lest jelez, és az eredeti lövés egy védekező játékosról megpattanva kikerül a játékból, az ezt követő korongbedobást a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni abban a harmadban belül, ahonnan a korongot ellőtték.

Ha a védekező csapatra a védekező harmadban büntetést készülnek kiszabni, és a vonalbíró késleltetett lest jelez a támadó csapat ellen ugyanabban a játékmenetben; az ezt követő korongbedobást a védekező harmad egyik bedobópontján kell végrehajtani.

83.7 SZÁNDÉKOS LES

A szándékos les olyan les, amelyet a játékmenet megszakítása érdekében hajtanak végre, függetlenül attól, hogy egy csapat emberhátrányban játszik-e vagy sem.

Ha a vonalbíró úgy ítéli meg, hogy szándékos les történt, a korongbedobást a szabálytalankodó csapat védekező harmadának egyik bedobópontján kell végrehajtani.

Ha késleltetett leshelyzet közben a támadó csapat egyik játékosa szándékosan megérinti a korongot, hogy ezáltal játékmegszakítást idézzen elő, a vonalbíró szándékos lest jelez.

Ha a vonalbíró megítélése szerint a támadó játékos(ok) igyekeznek elhagyni a támadó harmadot, és a korong harmadba lövésének pillanatában a kék vonal közelében tartózkodnak, akkor nem minősül szándékos lesnek.

84. SZABÁLY – HOSSZABBÍTÁS

84.1 HOSSZABBÍTÁS - KÖRMÉRKŐZÉS VAGY ELŐDÖNTŐ MÉRKŐZÉS

Ha egy körmérkőzéses IIHF bajnokság vagy egy felső szintű IIHF bajnokság elődöntőjében a három húszperces harmadból álló rendes játékidő végén a két játszó csapat között döntetlen az állás, akkor a csapatok hirtelen halál elvű, legfeljebb öt perces hosszabbítást játszanak, amelynek győztese az a csapat lesz, amelyik előbb szerez gólt.

A hosszabbítást mindkét csapat három mezőnyjátékossal és egy kapussal játssza. A hosszabbítás egy háromperces szünetet követően kezdődik, amely alatt a jégfelületet a televíziós szünetek alatt alkalmazott eljárással hómentesítik. A szünet befejezése után az óra 5:00 percre áll vissza, és a hosszabbítás haladéktalanul megkezdődik. A csapatok nem cserélnek térfelet.

A játékosok a háromperces szünetben, amikor a jégfelület tisztítása történik, saját cserepadjukon maradnak. A kapusoknak ebben a pihenőidőszakban szintén saját cserepadjukra kell menniük, a megbüntetett játékosoknak azonban a büntetőpadon kell maradniuk.

Ha egy büntetést töltő játékos elhagyja a büntetőpadot, a játékvezetők azonnal visszaküldik további büntetés kiszabása nélkül, kivéve, ha bármely más szabályt is megsért. A csapatok ez idő alatt nem térhetnek vissza az öltözőbe.

Hosszabbítás - rájátszás vagy címmérkőzések esetében lásd az IIHF Sportszabályzatát.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

84.2 HOSSZABBÍTÁS – KÖRMÉRKŐZÉS VAGY ELŐDÖNTŐ – KAPUS LEHÍVÁSA A JÉGRŐL

A hosszabbítás során a kapus lecserélhető extra mezőnyjátékosra.

84.3 HOSSZABBÍTÁS – KÖRMÉRKŐZÉS VAGY ELŐDÖNTŐ – BÜNTETÉSEK

Jelen szabály alkalmazásában a megadott játékosszám alatt mezőnyjátékost értünk. Amikor a rendes játékidő véget ér, és a csapatok 5 a 3 ellen játszanak, akkor 5 a 3 ellen kezdik a hosszabbítást is. Amint a játékosok aránya eléri az 5 a 4 vagy az 5 az 5 elleni játékot, a következő játékmegszakításkor a játékosok aránya 4 a 3 vagy 3 a 3 elleni játékra módosul.

Amikor a rendes játékidő véget ér, és a csapatok 4 a 4 ellen játszanak, a csapatok 3 a 3 ellen kezdik a hosszabbítást.

Amint a játékosok aránya eléri a 4 a 4 ellenit, a következő játékmegszakításkor a játékosok száma 3 a 3 ellenire módosítandó. Ha a rendes játékidő végén a csapatok 3 a 3 ellen játszanak, a hosszabbítás 3 a 3 ellen kezdődik.

Amint a játékosok aránya eléri a 4 a 4, 5 a 4 vagy 5 az 5 ellenit, a következő játékmegszakításnál a játékosok aránya 3 a 3 vagy 4 a 3 ellenire módosul.

Egy csapatnak sem lehet háromnál kevesebb játékosa a jégen. Ez szükségessé teheti egy negyedik és/vagy ötödik mezőnyjátékos felküldését, amennyiben büntetést szabnak ki.

Ha egy csapatot büntetéssel sújtanak a hosszabbításban, akkor 4 a 3 ellen játszanak.

Ha mindkét csapatot ugyanabban a játékmegszakításban KISBÜNTETÉSsel sújtják (további büntetés nélkül), a csapatok 3 a 3 ellen folytatják a játékot.

A hosszabbításban, ha valamelyik csapatot úgy büntetnek meg, hogy két fős emberhátrányt okoz nekik, akkor a vétkes csapatnak három mezőnyjátékosa marad, míg a másik öt mezőnyjátékossal játszhat.

A következő játékmegszakítás alkalmával, miután a két fős emberhátrány lejárt, a játékosok aránya visszaáll 4 a 3 ellen, vagy 3 a 3 ellen, a helyzetnek megfelelően.

Megjegyzés: Hosszabbítás - rájátszás vagy címmérkőzések esetében lásd az IIHF Sportszabályzatát.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

Lásd: IV. sz. függelék – Segédtáblázatok – 18. táblázat.

84.4 BÜNTETŐPÁRBAJ - KÖRMÉRKŐZÉS VAGY ELŐDÖNTŐ

Ha egy IIHF bajnokság bármelyik mérkőzésén a rendes játékidő befejezését követően a mérkőzés állása döntetlen; akkor a csapatok az IIHF Sportszabályzatában meghatározott maximális időtartamú és létszámú hosszabbítást játszanak, amelynek győztese az a csapat lesz, amelyik előbb szerez gólt.

Ha a hosszabbításban nem születik gól, akkor az IIHF büntetőpárbaj eljárását kell alkalmazni; ennek menete a következő:

(I) A pálya mindkét kapuja részt vesz a büntetőpárbajban. Mielőtt megkezdődne a büntetőpárbaj, a pálya egész középső sávját, a semleges és végharmadokban található bedobópontok közötti 14 méteres szélességben, teljes hosszúságában le kell gyalulni a jégfelújító gép kaparójával.

(II) A büntetőpárbaj során mindkét csapatból öt különböző játékos felváltva kapura lő. A játékosokat nem kell előre megnevezni. A büntetőpárbajban a négy kapus és mindkét csapat összes játékosa részt vehet, akik szerepelnek a hivatalos nevezési lapon, kivéve az alábbi, III. pontban meghatározottakat.

(III) Az a játékos, akinek a büntetése nem telt le a hosszabbítás befejezésekor, nem lehet a büntetőlövésekre kiválasztott játékosok egyike, és a büntetőpadon vagy az öltözőben kell maradnia. Továbbá, a büntetőpárbaj során kiszabott büntetést letöltő játékosoknak a szétlövés végéig a büntetőpadon vagy az öltözőben kell maradniuk.

(IV) A játékvezető a két csapatkapitányt a játékvezetői előtérbe hívja érmefeldobáshoz. A nyertes eldöntheti, hogy az első vagy második lövést kapja-e meg a csapata.

(V) A kapusok továbbra is a hosszabbítás alatt általuk védett kaput védik és a büntetőpárbaj teljes időtartama során bent maradhatnak saját kapujuk előterében.

(VI) A csapatok minden lövés után cserélhetnek kapust.

(VII) A lövéseket a **24. szabály – Büntetőlövés** szerint kell elvégezni.

(VIII) Ha a mérkőzés végeredménye az összes büntetőlövés elvégzése előtt egyértelművé válik (döntő gól születik), akkor a fennmaradó lövéseket nem hajtják végre.

(IX) Ha a büntetőlövések sem hoznak eredményt, a büntetőpárbaj folytatódik a hirtelen halál elve szerint, ugyanazokkal vagy új játékosokkal. Az a csapat, amelyik a szétlövés kezdetén az első büntetőt lőtte, a hirtelen halál büntetők kezdésekor másodikként lő, a mérkőzés eldöntéséig. Ebben a helyzetben ugyanazt a játékos végezheti akár az összes kísérletet is.

(X) A jegyzőkönyvvezető minden lövést feljegyez, feltüntetve a játékosokat, a kapusokat és a lőtt gólokat.

(XI) A mérkőzés eredményébe csak a döntő gól számít bele. A gólt a gólt szerző csapatnak jóváírják, a gólt elszenvedő csapatnak pedig terhére jegyzik föl.

(XII) Amennyiben egy csapat megtagadná a részvételt a büntetőpárbajban, akkor az ellenfelét nyilvánítják győztesnek, melyért a győztes csapat 3 pontot kap.

Ha egy játékos megtagadná a lövés elvégzését, akkor azt a csapata számára "nincs pontszerzés" minősítéssel jegyzik föl.

Hosszabbítás - rájátszás vagy címmérkőzések esetében lásd az IIHF Sportszabályzatát.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

84.5 HOSSZABBÍTÁS ÉS BÜNTETŐPÁRBAJ - RÁJÁTSZÁS VAGY CÍMMÉRKŐZÉSEK

Hosszabbítás - rájátszás vagy címmérkőzések esetében lásd az IIHF Sportszabályzatát.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

85. SZABÁLY – KORONG A PÁLYÁN KÍVÜL

85.1 KORONG A PÁLYÁN KÍVÜL

Ha a korong a játéktér végén vagy oldalán a játéktéren kívülre kerül; a palánkokon vagy a plexin kívül a játékfelület feletti tárgyaknak ütközik; ezzel üveg, világítás, eredményjelző vagy konzolok sérülését okozza; a korongot a legközelebbi bedobóponton kell bedobni a harmadban, ahonnan kilőtték vagy játékon kívülre került.

Amennyiben a játékvezetők úgy döntenek, hogy a korong játékon kívülre kerülését okozó lövés vagy megpattanás a semleges vagy védekező harmadból származik; az ezt követő korongbedobást a lövés vagy megpattanás pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni, amely a legkevesebb területi előnyt biztosítja a vétkes csapatnak.

Ha a korong megállna a palánk kék szegélyén a pálya területén belül, akkor továbbra is játékban levőnek számít, és a játékosok szabályos módokon kézzel vagy bottal megjátszhatják.

Ha a korong közvetlenül a korongbedobásról kerül a játéktéren kívülre, függetlenül attól, hogy melyik játékos érintette utoljára a korongot, a korongbedobás ugyanazon a helyen marad, és egyik csapatnak sem jár büntetést játék késleltetéséért.

Ha ellövik a korongot és az érintkezik a egyik cserepadon tartózkodó játékossal aki belógott a jégfelület fölé kesztyűjével vagy testével; vagy ha a korong a cserepad nyitott ajtaján keresztül jut be a cserepad területére; akkor a korongbedobás annak a harmadban a legközelebb eső bedobópontján történik, ahonnan a korongot kilőtték; ha azonban a korong az ellenfél játékosának kesztyűjét vagy testét találja el, amely az ellenfél cserepadjánál belógott a jégfelület fölé, vagy az ellenfél cserepadjára annak nyitott ajtaján keresztül jut be, akkor a korongbedobás az ellenfél cserepadjával szomszédos semleges harmadban történik.

Ha a korong a cserepad végén található ívelt plexinek ütközik, a játékot meg kell állítani, ha ezt a játékvezetők bármelyike észleli. Az ezt követő korongbedobást aszerint kell meghatározni, mintha a korong a játéktéren kívülre került volna.

Ha a korong a pálya végében és sarkaiban lévő védőhálót találja el, a játékot meg kell állítani, és az ezt követő korongbedobást úgy kell meghatározni, mintha a korong a játéktéren kívülre került volna. Ha azonban a védőhálóba csapódó korongot a játékvezetők nem veszik észre, a játékot a szokásos módon kell folytatni, és a korong ezt követő megjátszását jogszerűnek kell tekinteni. A játékosok nem hagyhatják abba a játékot, amíg nem hallják az erre utasító sípszót.

85.2 MEGJÁTSZHATATLAN KORONG

Ha a korong a kapu külső oldalán megáll a hálón, mely által megjátszhatatlanná válik, vagy ha szándékosan vagy más módon az ellenfél játékosai között „jegelésre" került, a játékvezetőnek meg kell szakítania a játékmenetet.

A korongot bármelyik csapat leszedheti a kapu hálójáról, ha azonban a korong három másodpercnél tovább marad a hálón, a játékot meg kell állítani.

Ha a kapus az ütőjével vagy kesztyűjével a korongot a háló külső oldalán megállítja, vagy ha egy védekező játékos elé áll és megakadályoz egy támadó játékost abban, hogy a korongot a hálóról leszedje, a korongbedobás a védekező harmad egyik bedobópontján történik.

Ha a korong akár hátulról, akár oldalról a kapu alá kerül, vagy hátulról vagy oldalról a hálón keresztül jut be, és ezt egy játékvezető észleli, a játékot azonnal meg kell állítani; az ezt követő korongbedobást a játék megszakításához legközelebb bedobóponton kell elvégezni.

85.3 A KORONG NEM LÁTHATÓ

Ha kavarodás támad, vagy egy játékos véletlenül ráesik a korongra, és a játékvezető szem elől téveszti a korongot, azonnal megfújja a sípját, és megállítja a játékot.

Az ezt követő korongbedobást a játékmegszakításhoz legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni, hacsak jelen szabálykönyv másképp nem rendelkezik.

85.4 JÁTÉKVEZETŐT ELTALÁLÓ KORONG

A játékot nem kell megállítani, ha egy játékvezetőt szokványos játékmenet közben érint a korong, akár emberhátrányban játszik az egyik csapat, akár nem. Ha a korong a semleges harmadban tartózkodó játékvezetőről a védekező harmadba pattan vissza, lesnek minősül. **Lásd 83. szabály – Les**.

A játékvezetőt eltaláló vagy rajta megpattanó korong nem érvénytelenít automatikusan egy esetleges tilos felszabadítást.

Ha egy korong egy játékvezetőről lepattanva kerül ki a játékból, akkor a korongbedobást a korong érintési pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni. Ha egy korong egy játékvezetőn megpattanva kerül a kapuba, a gól érvénytelennek minősül.

85.5 KORONGBEDOBÁS HELYE

Ha bármelyik játékos miatt a korong bármelyik harmadban kikerül a játékból vagy megjátszhatatlanná válik, a korongbedobás annak a harmadnak a bedobópontján történik, ahonnan a korongot kilőtték. Ha a korong kipattant a játékból, korongbedobás annak a harmadnak legközelebbi bedobópontján történik, ahol a korong kikerült a játékból.

Ha ez a harmad a semleges harmad, akkor azt a bedobópontot kell kiválasztani, amelyik a legkevesebb területi előnyt biztosítja a vétkes csapatnak.

Ha a korong azért nem megjátszható, mert a háló hátsó részére került, vagy mert az ellenfél játékosai között beragad; az ezt követő korongbedobást a szomszédos bedobópontok valamelyikén, vagy a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni abban a harmadban, ahonnan a korongot kilőtték; kivéve, ha jelen szabályok másként nem rendelkeznek.

Ha a támadó csapat belövi a korongot a harmadba, és késleltetett lest jeleznek; vagy ha a támadó csapat játékmenet szabálytalanságot követ el; például a korongot magas bottal játssza meg, vagy a korongot kesztyűvel üti el (ami a játék megszakítását eredményezi), az ezt követő korongbedobás a semleges harmadban történik, a szabálytalankodó csapat támadó harmadához közelebb.

85.6 KISBÜNTETÉS

KISBÜNTETÉS jár a játék késleltetéséért a kapusnak, ha a korongot szándékosan a hálóra ejti, ezzel játékmegszakítást okozva. **Lásd: 67.3 – Tenyérbe zárt korong.**

85.7 IDŐMÉRÉS HELYESBÍTÉSE

A játékból kikerült korong miatt elvesztett játékidőt, vagy büntetésidőt pótolni kell. Az idő pontos visszaállításának biztosítása érdekében a videóbíróhoz lehet fordulni.

86. SZABÁLY – MÉRKŐZÉS ÉS HARMADOK MEGKEZDÉSE

86.1 MÉRKŐZÉS ÉS HARMADOK MEGKEZDÉSE

Az IIHF események során olyan létesítményekben, ahol a résztvevő csapatok egy közös ajtó- és folyosórendszeren keresztül lépnek be és hagyják el a jégfelületet; a javasolt eljárás célja annak biztosítása, hogy a csapatok rendezetten és incidensek nélkül lépjenek be és hagyják el a jégfelületet.

A mérkőzés időmérője az egyetlen időmérő eszköz, amelyet minden tevékenység időzítéséhez használnak, beleértve a mérkőzés előtti bemelegítést, a szüneteket és magát a tényleges mérkőzést.

A mérkőzés a jégpálya középső bedobópontján elvégzett korongbedobás által jelzett időpontban indul, és minden szünet végén ugyanilyen módon kell ismét megindítani.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

86.2 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kiszabható játék késleltetése miatt egyik vagy mindkét csapatra, ha:

Nem tartózkodnak a jégen, vagy nem látható, hogy a második, harmadik harmad vagy a hosszabbítás megkezdéséhez a jégre vonulnak, amikor az órán látható szünet ideje lejárt.

A második, harmadik harmad vagy a hosszabbítás kezdetén a kezdőjátékosok kivételével minden játékosnak haladéktalanul saját cserepadjára kell mennie. A nem kezdőjátékosok számára korcsolyázás, bemelegítés vagy jégen végzett egyéb tevékenység nem megengedett.

A vendégcsapatnak a harmad végén a jégen keresztül kell az öltözőjébe vonulni, meg kell várniuk az egyik játékvezető jelzését, mielőtt elindulhatnak. A játékvezető jelének megvárásának elmulasztása TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt von maga után.

86.3 TÉRFÉLVÁLASZTÁS

Ha a szervezők nem határoznak máshogy, a hazai csapat választhat, hogy a mérkőzést melyik térfélen kezdik. A csapatok a rendes játékidő minden egyes harmadában térfelet cserélnek.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

86.4 KÉSEDELEM

Az IIHF jóváhagyása nélkül semmilyen ünnepség, előadó, bemutató vagy bemutató miatt nem engedélyezhető késedelem.

86.5 HARMAD VÉGE

Az első és a második harmad végén, a hangjelzés hallatán a csapatoknak a következő eljárást kell követniük a jégfelület elhagyása során. Amint megszólal a kürt, amely a játékidő végét jelzi, az órát azonnal átállítják a szünet megfelelő idejére.

A játékosok nem jöhetnek a jégre játékmegszakítás alatt, illetve az első és a második harmad végén bemelegítés céljából. A játékvezető e szabály megsértését jelenti az illetékes szerveknek fegyelmi eljárás céljából.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

86.6 BEMELEGÍTÉS

A mérkőzés előtti bemelegítés alatt (amely nem haladhatja meg a 15 percet) és a játék megkezdése előtt mindkét csapatnak a saját térfelére kell korlátoznia tevékenységét. **Lásd: 46.10 – Korongbedobást megelőző verekedés**.

A mérkőzés előtti bemelegítés kezdetének és befejezésének jelzése a játék időmérő feladata, és e szabály játékosok általi megszegését jelenteni kell az illetékes szerveknek.

20 perccel a mérkőzés tervezett kezdési időpontja előtt mindkét csapatnak el kell hagynia a jeget és az öltözőjükbe kell vonulnia, amíg a jeget felújítják. Mindkét csapatnak a mérkőzés időmérő jelzi, hogy a mérkőzés tervezett kezdési időpontjában együtt térjenek vissza a jégre.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

86.7 MÉRKŐZÉS MEGKEZDÉSE

Ha egy csapat indokolatlanul nem jelenik meg időben a jégen a mérkőzés megkezdéséhez, az esetet jelenteni kell az illetékes szerveknek. Amennyiben szükséges, az illetékes szervek saját belátásuk szerint kiegészítő fegyelmi intézkedéseket alkalmazhatnak. **Lásd: 28. szabály - Kiegészítő fegyelmi intézkedések**

86.8 HARMADOK MEGKEZDÉSE

A második és a harmadik harmad kezdetén, valamint rájátszás során hosszabbításában (0:00 az órán) a csapatoknak a jégen kell tartózkodniuk, vagy egyértelműen oda kell tartaniuk. Ennek a szabálynak a be nem tartása TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt von maga után játék késleltetése miatt.

A második és a harmadik harmad (és a hosszabbítás) kezdete előtt a csapatok közvetlenül saját cserepadjukra vonulnak.

A vendégcsapat azonnal beküldi mezőnyjátékosát a bedobókörbe, ekkor a hazai csapat következik; a játékvezető engedélyezi a hazai csapatnak, hogy a korongbedobás előtt cserét hajtson végre, amennyiben kérik.

A jégen való korcsolyázás, a bemelegítés vagy a nem kezdő játékosok által jégen végzett tevékenységek TECHNIKAI KISBÜNTETÉSt vonnak maguk után játék késleltetése miatt. A kapusok számára nem engedélyezett a jégen koronggal végzett bemelegítés egyik harmad kezdetén sem.

Ha ez az első figyelmeztetést követően is folytatódik, a játékvezető játék késleltetése miatt büntetést szab ki a vétkes csapatra.

A csapatokat minden egyes harmad elején a játék időmérő tájékoztatja, egy, az öltöző területén hallható hangjelzéssel.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

86.9 MÉRKŐZÉS LEZÁRÁSA

A mérkőzés végén a vesztes csapat hagyja el először a jégfelületet, a győztes csapat pedig a jégen várakozik, amíg a vesztes csapat el nem hagyja a jégfelületet. Amint a vesztes csapat utolsó játékosa is belépett a közös folyosóra, a játékvezető a győztes csapatot is megindítja a jégfelület elhagyására.

A szervező megállapodhat e szabály alkalmazásáról, figyelembe véve a két csapat öltözőinek elhelyezkedését.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

87. SZABÁLY – CSAPAT IDŐKÉRÉS

87.1 IDŐKÉRÉS

Minden csapat egy harminc másodperces időkérést vehet igénybe bármely mérkőzés; az alapszakasz vagy a rájátszás során. Az időkérés idején a jégen tartózkodó összes játékos, beleértve a kapusokat is, a cserepadhoz mehet.

Ezt az időkérést rendes játékmegszakítás alatt kell megtenni. Egy játékmegszakítás során csak egy időkérés (televíziós kereskedelmi szünet vagy csapat időkérés) engedélyezett.

E szabály alkalmazásában a televíziós kereskedelmi szünet hivatalos időkérésnek minősül, és egyik csapatot sem terheli.

Az edző által kijelölt bármelyik játékos jelezheti a játékvezetőnek (a korong bedobása előtt), hogy csapata él ezen lehetőségével; a játékvezető jelenti az időkérést a játék időmérőnek, aki felelős az időkérés befejezésének jelzéséért. Korongbedobás menetének megsértése szabálytalanságot követően nem adható időkérés.

Nem adható időkérés a védekező csapatnak tilos felszabadítás után, a kapus által a felezővonalon túlról lőtt lövés miatt okozott játékmegszakítást követően, vagy amikor egy védekező játékos véletlenül elmozdítja a hálót, ami játékmegszakítást okoz.

Nem adható időkérés, ha a játékvezető büntetőlövést ítélt valamelyik csapatnak, miután a lövést végrehajtó játékosnak és a lövést védő kapusnak utasításokat adott.

A büntetőpárbaj során nem adható időkérés.

A kapus vagy cserekapus számára nem engedélyezett a jégen korongokkal végzett bemelegítés az időkérés alatt.

Ha ez az első figyelmeztetést követően is folytatódik, a játékvezető játék késleltetése miatt büntetést szab ki a vétkes csapatra.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations)

11. FEJEZET

NŐI JÉGKORONG

100. SZABÁLY – KOROSZTÁLYOK – NŐI JÉGKORONG

100.1 KOROSZTÁLYOK ÉS KISKORÚ JÁTÉKOSOK MEGHATÁROZÁSA

Az IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes & Bylaws) szerint a játékosok jogosultsága és korosztályok a következőképpen kerülnek meghatározásra:

NŐI FELNŐTT KOROSZTÁLY

Az IIHF bármely IIHF női jégkorong-világbajnokságon részt vevő játékosnak női sportolóként kell versenyengedéllyel rendelkezniük, és legalább tizennyolc éves kort kell betölteniük annak az évnek a december 31-ig, amelyben a bajnoki szezon véget ér. Azok a játékosok, akik nem felelnek meg a minimális életkori követelményeknek, de a bajnoki szezon végének évében töltik be a 16. vagy 17. életévüket, akkor vehetnek részt, ha rendelkeznek az IIHF 10.6.2. szabályzatában meghatározott és aláírt, kiskorúakra vonatkozó felmentő nyilatkozattal.

NŐI U18-AS KOROSZTÁLY

Az IIHF bármely IIHF U18-as női jégkorong világbajnokságon részt vevő játékosoknak női sportolóként kell versenyengedéllyel rendelkezniük, és nem lehetnek tizenöt évnél fiatalabbak, illetve nem lehetnek tizennyolc évnél idősebbek annak az évnek a december 31. napjáig, amelyben a bajnoki szezon véget ér. Korhatár alatti felmentő nyilatkozat nem elfogadható.

101. SZABÁLY – A NŐI JÉGKORONG SPECIÁLIS JÁTÉKSZABÁLYAI

101.1 SZABÁLYTALAN ÜTKÖZÉS

Két játékos a korongért folyó versengés során az észszerűség határain belül egymásnak támaszkodhatnak és eltolhatják egymást, feltéve, hogy annak kizárólagos célja a korong birtoklásának megszerzése marad.

A női jégkorongban a testjáték megengedett, ha annak egyértelmű szándéka a korong megjátszása vagy a korong birtoklásának megszerzése, kivéve a szabálytalan ütközés szabályban leírt helyzeteit.

Az ebben a szabályban leírt ellenfelet ellenőrző játékost a következők egyikével kell büntetni:

(I) Kisbüntetés (2’)
(II) Nagybüntetés (5’) és automatikus végleges fegyelmi büntetés
(III) Végleges kiállítás (VK)

Ha a korongért kettő vagy több játékos verseng, nem használhatják a palánkot arra, hogy az ellenfelet kiiktassák a játékból, nekilökjék a palánknak, vagy nekiszorítsák a palánknak. Ezek bármelyike arra utal, hogy nem a korong megszerzése a tényleges cél.

Az egyhelyben álló játékosnak joga van saját területéhez a jégen állni. Az ellenfél feladata az érintkezés elkerülése egy ilyen játékossal. Ha ez a játékos az ellenfél és a korong között áll, akkor az ellenfél köteles megkerülni az álló játékost.

Ha egy játékos a koronggal egyenesen egy álló ellenfél felé korcsolyázik, akkor a korongot vezető játékos köteles az érintkezést elkerülni. Ha viszont a korongot birtokló játékos minden lehetséges erőfeszítést megtett az elkerülésre, viszont az ellenfél elmozdul és nekimegy a korongot vezető játékosnak, akkor az ellenfél leütközésért KISBÜNTETÉSt kap.

A játékosok „helyben maradhatnak” bármikor, miután fölálltak a jégen. Egyetlen játékosnak sem kötelessége kitérni egy arra haladó játékos elől azért, hogy elkerülje az ütközést. Ha egy játékos bármi módon elélép vagy belecsúszik az ellenfélbe, akkor ellenfél leütközéséért KISBÜNTETÉSt kap.

102. SZABÁLY - KÜLÖNLEGES FELSZERELÉSI SZABÁLYOK- NŐI JÉGKORONG

Lásd: III. sz. függelék – Jégkorong felszerelés

RÁCS

TELJES PLEXI

102.1 ARCVÉDŐ – FELNŐTT KOROSZTÁLY

A felnőtt korosztályban minden játékosnak viselnie kell a sisakhoz megfelelően rögzített arcvédőt (teljes plexi vagy rács). **Lásd még: 9.6 – Sisak/fejvédő** és **9.7 – Arcvédő**.

Az említett védőeszköz nélkül nem vehet részt játékos a mérkőzésen.

A 18 év alatti korosztályba tartozó fiatalabb játékosoknak, akik a felnőtt korosztályban játszanak, az U18 korosztályra meghatározott védőfelszerelést kell viselniük.

102.2 TELJES ARCVÉDELEM - U18 ÉS FIATALABB KOROSZTÁLY

Az U18-as korosztályban minden játékosnak teljes arcot takaró arcvédőt kell viselnie, megfelelően rögzítve a sisakhoz. **Lásd még: 9.6 – Sisak/fejvédő** és **9.7 – Arcvédő**.

Mi0nden U18 kapusnak olyan kialakítású arcvédőt kell viselnie, amelynek nyílásain sem korong, sem ütő tolla nem tud áthatolni.

102.3 FOGVÉDŐ – FELNŐTT KOROSZTÁLY

Minden játékos számára erősen ajánlott, hogy viseljen fogvédőt, lehetőleg egyedi kialakításút. **Lásd még: 9.13 – Fogvédő**.

A fogvédőt úgy tervezték, hogy megvédje a fogakat és az állkapcsot az ütésektől, és az agyrázkódás kockázatának csökkentésére is szolgálhat. Ezért ajánlott az egyedi fogvédő használata. Ajánlott a fogvédőt a jégen szabályosan viselni.

102.4 FOGVÉDŐ - U18 ÉS FIATALABB KOROSZTÁLY

Minden játékos számára erősen ajánlott, hogy viseljen fogvédőt, lehetőleg egyedi kialakításút. **Lásd még: 9.13 – Fogvédő**.

A fogvédőt úgy tervezték, hogy megvédje a fogakat és az állkapcsot az ütésektől, és az agyrázkódás kockázatának csökkentésére is szolgálhat. Ezért ajánlott az egyedi fogvédő használata. Ajánlott a fogvédőt a jégen szabályosan viselni.

102.5 NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ – FELNŐTT KOROSZTÁLY

Minden játékos számára ajánlott szabályos nyak- és torokvédő viselése. **Lásd még: 9.12 – Nyak- és torokvédő**

A kapusok az arcvédőjük állrészéhez csatlakoztathatnak egy torokvédőt. Ennek olyan anyagból kell készülnie, hogy ne okozhasson sérülést.

102.6 NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ - U18 ÉS FIATALABB KOROSZTÁLY

Minden játékos számára ajánlott szabályos nyak- és torokvédő viselése. **Lásd még: 9.12 – Nyak- és torokvédő**

A kapusok az arcvédőjük állrészéhez csatlakoztathatnak egy torokvédőt. Ennek olyan anyagból kell készülnie, hogy ne okozhasson sérülést.

102.7 SISAK / FÜLVÉDŐ – FELNŐTT KOROSZTÁLY

A játékosoknak a sisakjukhoz erősített fülvédőt kell viselniük. **Lásd még: 9.6 – Fejvédő/sisak**

Nem megengedett ezeket levenni és úgy részt venni a játékban.

102.8 SISAK / FÜLVÉDŐ – U18 ÉS FIATALABB KOROSZTÁLY

A játékosoknak a sisakjukhoz erősített fülvédőt kell viselniük. **Lásd még: 9.6 – Fejvédő/sisak**

Nem megengedett ezeket levenni és úgy részt venni a játékban.

102.9 ELJÁRÁSREND – SZABÁLYTALAN VÉDŐFELSZERELÉS

A játékvezetők nem hagyják figyelmen kívül, ha egy játékos a jégen a szabályoknak nem megfelelően viseli a szem- vagy arcvédőjét (pl. felhajtott szemellenző, nem megfelelően rögzített arcvédő stb.).

A játékvezetők nem hagyják figyelmen kívül, ha egy játékos, akinek fogvédőt kell viselnie, nyilvánvalóan nem viseli azt, miközben a jégen tartózkodik.

A játékvezetők ekkor a szabálytalankodó játékost a cserepadhoz vezetik, és az edzőn keresztül figyelmeztetik a csapatot.

A játékvezetők a másik csapatot is tájékoztatják és figyelmeztetik.

Ebben a helyzetben mindkét csapatot figyelmeztették, hogy ügyeljenek a játékosok a védőfelszerelés megfelelő viselésére.

A következő játékost, aki nem szabálynak megfelelően viseli a védőfelszerelést, tízperces FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell büntetni.

12. FEJEZET

UTÁNPÓTLÁS JÉGKORONG

200. SZABÁLY – KOROSZTÁLYOK – FÉRFI UTÁNPÓTLÁS

200.1 KOROSZTÁLYOK MEGHATÁROZÁSA

Az IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes & Bylaws) szerint a játékosok jogosultsága és korosztályok a következőképpen kerülnek meghatározásra:

U20 Korosztály

Az IIHF U20-as jégkorong világbajnokságán részt vevő játékosoknak férfi nemű férfi sportolóként kell versenyengedéllyel rendelkezniük, és nem lehetnek tizenöt évnél fiatalabbak, és nem lehetnek idősebbek húsz évnél annak az évnek a december 31-én, amelyben a bajnoki szezon véget ér. Korhatár alatti felmentő nyilatkozat nem elfogadható.

U18 Korosztály

Az IIHF U18-as jégkorong-világbajnokságán részt vevő játékosnak férfi nemű férfi sportolóként kell versenyengedéllyel rendelkezniük, és nem lehetnek tizenöt évnél fiatalabbak, és nem lehetnek tizennyolc évnél idősebbek annak az évnek a december 31-én, amelyben a bajnoki szezon véget ér. Korhatár alatti felmentő nyilatkozat nem elfogadható.

Bővebben: IIHF Sportszabályzata (IIHF Sport Regulations) és IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes & Bylaws)

201. SZABÁLY – A FÉRFI UP KÜLÖNLEGES JÁTÉKSZABÁLYAI

201.1 BÜNTETÉSEK KISZABÁSA – U20 ÉS U18 KOROSZTÁLYOK

Bármelyik játékos, aki olyan szabálytalanságot követ el, amelyért NAGYBÜNTETÉS jár, automatikus VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSt is kap.

202. SZABÁLY - KÜLÖNLEGES FELSZERELÉSI SZABÁLYOK - FÉRFI UP JÉGKORONG

Lásd: III. sz. függelék – Jégkorong felszerelés

FÉLPLEXI

RÁCS

TELJES PLEXI

202.1 ARCVÉDŐ – U20 FÉRFI JÁTÉKOSOK

Minden U20 férfi játékosnak legalább részleges arcvédőt kell viselnie, amelyet a sisakhoz megfelelően kell rögzíteni. A részleges arcvédőt a fejvédőre kell rögzíteni, teljes egészében takarnia kell a szemeket és az orrot. Olyan módon kell rögzíteni a fejvédő oldalaihoz, hogy ne lehessen felcsapni. Annak a játékosnak, akinek játék során az arcvédője elreped vagy eltörik, azonnal le kell jönnie a jégről.

A játékosoknak tilos színezett vagy sötétített arcvédőt használni

Lásd még: 9.6 – Sisak/fejvédő és **9.7 – Arcvédő**

A 18 év alatti korosztályba tartozó fiatalabb játékosoknak, akik U20 korosztályban játszanak, az U18 korosztályra meghatározott védőfelszerelést kell viselniük.

202.2 TELJES ARCVÉDELEM – U18 ÉS FIATALABB FÉRFI JÁTÉKOSOK

Az U18-as korosztályban minden játékosnak teljes arcot takaró arcvédőt kell viselnie, megfelelően rögzítve a sisakhoz. Olyan módon kell rögzíteni a fejvédő oldalaihoz, hogy ne lehessen felcsapni. **Lásd még: 9.6 – Sisak/fejvédő** és **9.7 – Arcvédő**.

Annak a játékosnak, akinek játék során az arcvédője elreped vagy eltörik, azonnal le kell jönnie a jégről. Az U18 korosztályban játszó kapusnak olyan kialakítású arcvédőt kell viselnie, amelynek nyílásain sem korong, sem ütő tolla nem tud áthatolni. A fentieknek megfelelő védőfelszerelés nélkül játékosok nem vehetnek részt mérkőzésen.

202.3 FOGVÉDŐ – U20 FÉRFI JÁTÉKOSOK

Minden U20 korosztályban játszó játékos számára kötelező fogvédőt viselni, lehetőleg egyedi kialakításút, ha nem használnak teljes arcvédőt (teljes plexi vagy rács). **Lásd még: 9.13 – Fogvédő**.

A fogvédőt úgy tervezték, hogy megvédje a fogakat és az állkapcsot az ütésektől, és az agyrázkódás kockázatának csökkentésére is szolgálhat. Ezért ajánlott az egyedi fogvédő használata. A játékosoknak ezt a fogvédőt a jégen tartózkodva mindig szabályosan kell viselniük. Tilos a fogvédőt nem teljesen a szájban viselni és pl. rágni.

A 18 év alatti korosztályba tartozó fiatalabb játékosoknak, akik U20 korosztályban játszanak, az U18 korosztályra meghatározott védőfelszerelést kell viselniük. **Lásd még: 202.4 – U18 és fiatalabb férfi játékosok**.

A fentieknek megfelelő védőfelszerelés nélkül játékosok nem vehetnek részt mérkőzésen.

202.4 FOGVÉDŐ – U18 ÉS FIATALABB FÉRFI JÁTÉKOSOK

Minden U18 korosztályban játszó játékos számára erősen ajánlott fogvédőt viselni, de nem kötelező, mivel teljes arcvédőt használnak (teljes plexi vagy rács). **Lásd még: 9.13 – Fogvédő**.

A fogvédőt úgy tervezték, hogy megvédje a fogakat és az állkapcsot az ütésektől, és az agyrázkódás kockázatának csökkentésére is szolgálhat. Ezért ajánlott az egyedi fogvédő használata. A játékosoknak ezt a fogvédőt a jégen tartózkodva mindig szabályosan kell viselniük.

202.5 NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ – U20 FÉRFI JÁTÉKOSOK

Ebben a korosztályban minden játékosnak kötelező a szabályos nyak- és torokvédő viselése **Lásd még: 9.12 – Nyak- és torokvédő**

A fentieknek megfelelő védőfelszerelés nélkül játékosok nem vehetnek részt mérkőzésen.

A kapusok az arcvédőjük állrészéhez csatlakoztathatnak egy torokvédőt. Ennek olyan anyagból kell készülnie, hogy ne okozhasson sérülést.

202.6 NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ – U18 ÉS FIATALABB FÉRFI JÁTÉKOSOK

Ebben a korosztályban minden játékosnak kötelező a szabályos nyak- és torokvédő viselése **Lásd még: 9.12 – Nyak- és torokvédő**

A fentieknek megfelelő védőfelszerelés nélkül játékosok nem vehetnek részt mérkőzésen.

A kapusok az arcvédőjük állrészéhez csatlakoztathatnak egy torokvédőt. Ennek olyan anyagból kell készülnie, hogy ne okozhasson sérülést.

202.7 FEJ- ÉS FÜLVÉDŐ – U20 FÉRFI JÁTÉKOSOK

A játékosoknak a sisakjukhoz erősített fülvédőt kell viselniük. **Lásd még: 9.6 – Fejvédő**.

Nem megengedett ezeket levenni és úgy részt venni a játékban.

202.8 FEJ- ÉS FÜLVÉDŐ – U18 ÉS FIATALABB FÉRFI JÁTÉKOSOK

A játékosoknak a sisakjukhoz erősített fülvédőt kell viselniük. **Lásd még: 9.6 – Fejvédő**.

Nem megengedett ezeket levenni és úgy részt venni a játékban.

202.9 ELJÁRÁSREND – SZABÁLYTALAN VÉDŐFELSZERELÉS

A játékvezetők nem hagyják figyelmen kívül, ha egy játékos a jégen a szabályoknak nem megfelelően viseli a szem- vagy arcvédőjét (pl. felhajtott szemellenző, nem megfelelően rögzített arcvédő, eltávolított fülvédő stb.).

A játékvezetők nem hagyják figyelmen kívül, ha egy játékos, akinek fogvédőt kell viselnie, nyilvánvalóan nem viseli azt, miközben a jégen tartózkodik. A játékvezetők ekkor a szabálytalankodó játékost a cserepadhoz vezetik, és az edzőn keresztül figyelmeztetik a csapatot. A játékvezetők a másik csapatot is tájékoztatják és figyelmeztetik.

Ebben a helyzetben mindkét csapatot figyelmeztették, hogy ügyeljenek a játékosok a védőfelszerelés megfelelő viselésére.

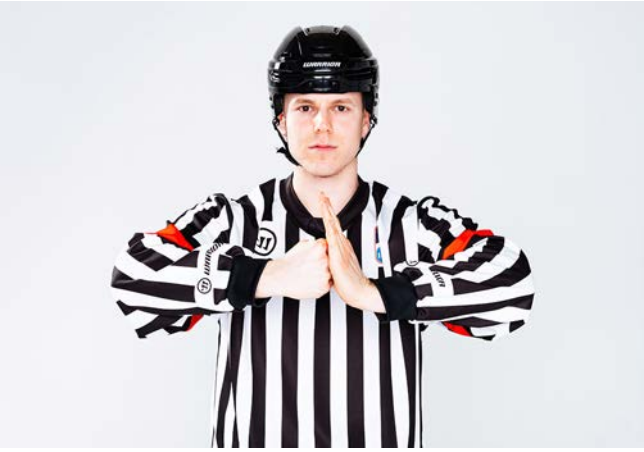
A következő játékost, aki nem szabálynak megfelelően viseli a védőfelszerelést, tízperces FEGYELMI BÜNTETÉSsel kell büntetni.

I. FÜGGELÉK - JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

24. SZABÁLY - BÜNTETŐLÖVÉS

Karok a fej fölött keresztezve.



41. SZABÁLY - PALÁNKRA LÖKÉS

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

42. SZABÁLY - SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK

Mellmagasságban ökölbe szorított kezekkel, az alkarokkal egymás fölött körözve

43. SZABÁLY - HÁTULRÓL LÖKÉS

Mindkét karral párhuzamosan, testtől elfelé tartott nyitott tenyerekkel végzett lökő mozdulat, a mozdulat végén a karok teljesen kinyújtva, vállmagasságban lesznek.

44. SZABÁLY - NYÍRÁS

A lábra térd alatt hátulról bármelyik kézzel ráütve, miközben mindkét korcsolya a jégen van.

45. SZABÁLY - KÖNYÖKHASZNÁLAT

Az egyik könyököt tenyérrel megütögetve.

JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

47. SZABÁLY - FEJELÉS

Nincs jelzés.

48. SZABÁLY - FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS

A kart nyitott tenyérrel, a halánték magasságáig felemelve, fej irányába végzett mozdulat.

49. SZABÁLY - RÚGÁS

Végleges kiállítás jel: az egyik nyitott tenyérrel röviden a sisak tetejére ütve.

50. SZABÁLY - TÉRDHASZNÁLAT

A térd megütögetése elölről bármelyik kézzel, miközben mindkét korcsolya a jégen van.

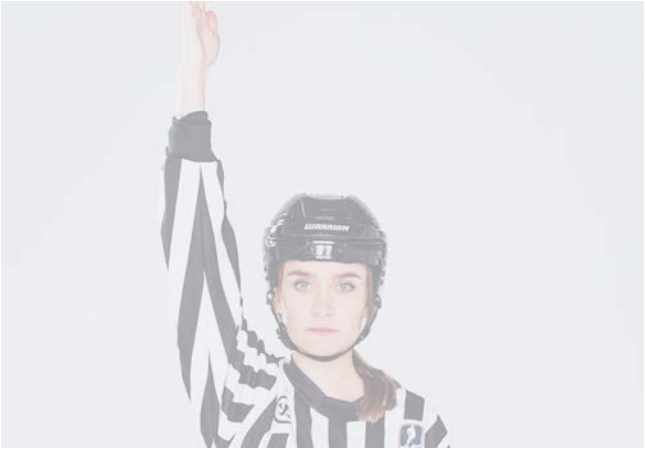
51. SZABÁLY - DURVA JÁTÉK/VEREKEDÉS

Ökölbe szorított kézzel egyik kar oldalra kinyújtva.

52. SZABÁLY - GÁNCSOLÁS HÁTULRÓL

Nincs jelzés.

JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

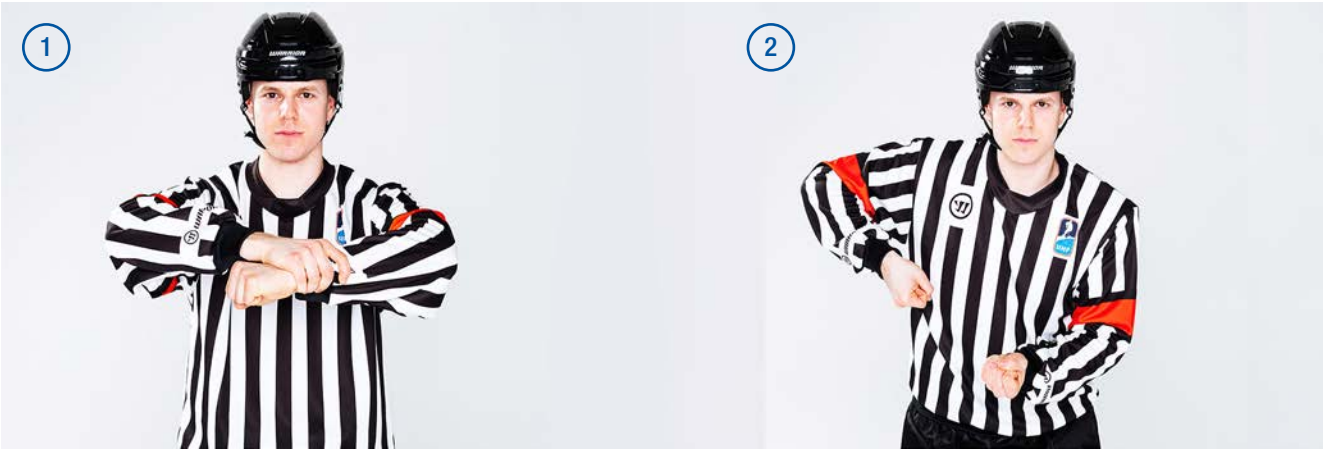


53. SZABÁLY - FELSZERLÉS DOBÁSA

Nincs jelzés.

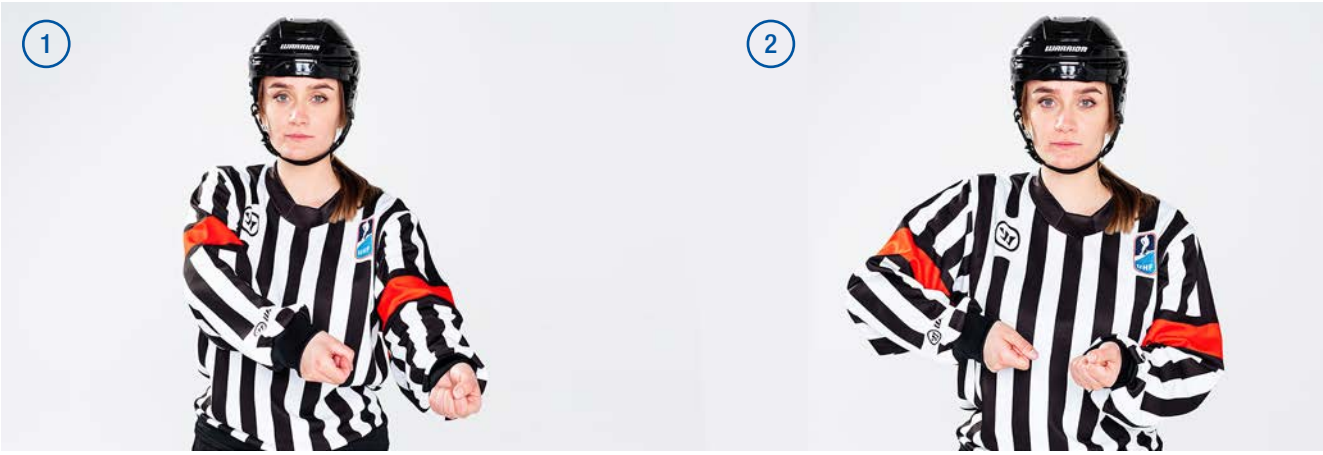
54. SZABÁLY - FOGÁS

Egyik kézzel a másik kéz csuklóját a mellkas előtt megragadva.



54. SZABÁLY -BOTFOGÁS

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



55. SZABÁLY - BOTTAL AKASZTÁS

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

JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

56. SZABÁLY - AKADÁLYOZÁS

Mindkét kéz ökölbe szorítva, karok a mellkason egymáson keresztezve..

57. SZABÁLY - GÁNCSOLÁS

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

58. SZABÁLY - BOTVÉGGEL ÜTÉS

Az alkarok egymást keresztező mozgásával, egyik a másik alatt. A felül levő kar nyitott tenyérrel, az alul levő pedig ökölbe szorított kézzel.

59. SZABÁLY - BOTTAL LÖKÉS

A kart mindkét kezet ökölbe szorítva, a mellkas előtt párhuzamosan előre-hátra mozgatva kb. harminc centis távolságig.

60. SZABÁLY - MAGAS BOT

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

61. SZABÁLY - TESTRE ÜTÉS

Az egyik kézéllel az alkarra ütve.

JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

62. SZABÁLY - BOTTAL SZÚRÁS

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

63. SZABÁLY - JÁTÉK KÉSLETLETÉSE

Nincs jelzés.

64. SZABÁLY - SZÍNÉSZKEDÉS/SZÍNLELÉS

Mindkét kéz csípőre téve; utána 2 ujjat felmutatva, a helyzetnek megfelelően.

74. SZABÁLY - TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN

A mellkas előtt hat ujjal jelezve (egyik tenyér nyitott).

75. SZABÁLY - SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

Mindkét kéz a csípőre téve; utána 2 ujjat felmutatva, a helyzetnek megfelelően.

JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

76. SZABÁLY - KORONGBEDOBÁS MENETÉNEK MEGSÉRTÉSE

Az egyik kar könyökben behajlítva, a nyitott tenyér előre néz - annak a csapatnak az irányába, amelyik elkövette a szabálytalanságot.

78. SZABÁLY - KORONG A KAPUBAN

Kinyújtott karral a kapu felé mutatva, ezzel jelezve, hogy a korong bekerült a hálóba. (Ez a jelzés csak a korong kapuba jutását jelzi, a gól nem kerül automatikusan odaítélésre.)

79. SZABÁLY - KÉZPASSZ

Nyitott, kifordított tenyérrel végzett emelő mozdulat, egyszer-kétszer ismételve, ami jelzi a korong kézzel való mozgatását.

80. SZABÁLY - KORONG MEGJÁTSZÁSA MAGAS BOTTAL

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

81. SZABÁLY - TILOS FELSZABADÍTÁS

A hátulsó vonalbíró lehetséges tilos felszabadítást jelez fölfelé teljesen kinyújtott karral. A kar fölemelve marad, amíg az elülső vonalbíró belefúj a sípjába, ha teljesül a tilos felszabadítás; vagy a tilos felszabadítás nem törlődik.

81. SZABÁLY - TILOS FELSZABADÍTÁS TELJESÜLT

Amint a tilos felszabadítás teljesült, a hátulsó vonalbíró rámutat a megfelelő bedobópontra és odakorcsolyázik, miközben a kék vonal környékén megfordul és lefelé mutató nyitott tenyérrel keresztezi a két karját a mellkasa előtt, jelezve a tilos felszabadítást.

JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELEK

83. SZABÁLY - KÉSLELTETETT LES

A nem sípot tartó kar fölfelé teljesen kinyújtva. A késleltetett les törléséhez a vonalbírónak le kell engedni a karját a teste mellé.

83. SZABÁLY - KÉSLELTETETT LES TELJESÜLT

A játékmenetet sípszóval megállítva, majd a sípot nem tartó kart vízszintesen kinyújtva a kék vonal felé mutatva.

87. SZABÁLY - CSAPAT IDŐKÉRÉS

Minkét kéz igénybevételével „T” betűt formáz a mellkas előtt.

101.1 SZABÁLY - SZABÁLYTALAN ÜTKÖZÉS (NŐI JÉGKORONG)

A nem sípot tartó kezet a test előtt áthozva az ellenkező vállhoz téve.

EGYÉB SZABÁLYOK - TOVÁBB - VONALBÍRÓ

Mindkét karral, lefelé fordított tenyérrel, vállmagasságban oldalirányban végzett seprő mozdulat. A vonalbíró ezzel jelzi: nincs tilos felszabadítás, nincs les.

EGYÉB SZABÁLYOK - TOVÁBB - VEZETŐBÍRÓ

Mindkét karral, lefelé fordított tenyérrel, vállmagasságban oldalirányban végzett seprő mozdulat. A vezetőbíró ezzel jelzi: nincs gól, nincs kézpassz, nincs magas bot.

GGELÉK - FOGALMAK ÉS SZAKKIFEJEZÉSEK

Dulakodás

Bármilyen fizikai interakció két vagy több szemben álló játékos között, amely büntetést vagy büntetéseket eredményez. Dulakodás jellemzően játékmegszakítás idején következik be (nem pedig a koron megjátszása során), illetve magában foglalja két vagy több szemben álló játékos összecsapását, amikor a játékvezetők részéről intézkedés szükséges a játékosok szétválasztása érdekében.

Támadó játékos

Olyan játékos, akinek a csapata birtokolja a korongot és az ellenfél kapuja felé tör előre azzal, Illetve, az összes, saját támadó harmadában tartózkodó játékos támadó játékosnak minősül.

Támadó harmad

Egy csapat saját támadó harmada az ellenfél védekező harmada.

Látótéren kívüli támadás

(Blindsided Hit)

Ha egy játékos birtokolja/vezeti a korongot, akkor tudatában kell lennie annak, hogy szabadon meg lehet támadni bármely pillanatban, amíg a korongot birtokolja/vezeti.

Ennek következtében tisztában kell lennie közvetlen környezetével a jégen, és mindig fel kell készülnie az ilyen érintkezésre. A támadható állapot azonban bizonyos korlátokkal jár, és csak az ellenfél által szabályosan végrehajtott leütközés esetében érvényes.

Mivel a játékos perifériás látása korlátozott, nem várható el tőle észszerűen, hogy tökéletes körültekintéssel figyelje a jégen történteket.

A korongot birtokló és/vagy vezető ellenfél leütközésére készülő játékosnak mindent meg kell tennie, hogy sportszerű és jól időzített ütközést hajtson végre. Biztosítania kell továbbá, hogy úgy hajtsa végre az ütközést, hogy az ellenfélnek valós lehetősége legyen arra, hogy a perifériás látóterében érzékelje a közelgő támadást, és ennek megfelelően felkészülhessen az ütközésre. Ha egy játékos az ellenfélnek a perifériás látóterén kívül indít meg ütközést, amit „látótéren kívülről támadás" is neveznek, az nem tekinthető megfelelően végrehajtott leütközésnek, és a játékvezető ennek megfelelően büntetheti.

Bodycheck (ütközés)

A szabályos ütközés során egy mezőnyjátékos érintkezésbe kerül az ellenfél egyik mezőnyjátékosával azzal a céllal, hogy az ellenfelet eltávolítsa a korongtól, csípővel vagy testtel, és az ütközés elölről vagy oldalról érkezve történik.

A szabályos ütközés célja az, hogy az ellenfelet eltávolítsa a korongtól; az ütközés csak testtel (csípővel vagy vállal) történhet, továbbá az ellenfél térde fölött, illetve válla alatt jöhet létre érintés.

Testkontaktus

Az ellenfelek között a korong megjátszásának szokványos menete során bekövetkező érintkezés, feltéve, hogy nem történt olyan túlzott érintkezés csípővel, vállal vagy karral, amelynek célja az ellenfél fizikai kiszorítása a korong közeléből.

Kitörési helyzet

Olyan állapot, amikor a korongot irányító játékos, és az ellenfél kapuja között az ellenfélnek nincs játékosa, valamint reális gólszerzési lehetőséggel rendelkezik.

Birtoklás elvesztése (Change of Control)

A kapus lábszárvédőjéről, vagy más felszereléséről megpattanó lövések nem tekinthetőek a korong birtoklása elvesztésének, vagy az akció csapat által való befejezésének, amennyiben a 15. – büntetések jelzése szabályt alkalmazzuk.

Edző

Az edző elsődleges felelőssége csapata játékának vezetése és irányítása. A csapatvezetővel egyetemben ő felelős a játékosai magaviseletéért a mérkőzés előtt, alatt és után.

Egybeeső büntetés

Azonos típusú (pl. KIS- vagy NAGYBÜNTETÉS) büntetés, amelyet egyazon játékmegszakítás során ítélnek meg, és amely miatt egyik csapat létszáma sem csökken a jégen.

Az egybeeső büntetés soha nem eredményezheti azt, hogy bármelyik csapat emberhátrányba kerüljön a büntetés feloldása esetén, amikor pontszerzés történik.

Testkontaktussal járó párharc

Testkontaktussal járó párharc azt jelenti, hogy két vagy több mezőnyjátékos, akik a korong közvetlen közelében tartózkodnak, megpróbálják megszerezni a korongot. Ezeknek a játékosoknak észszerű mértékig megengedett, hogy egymást megpróbálják eltolni, vagy a másiknak támaszkodjanak, feltéve, ha a kontaktus egyetlen célja a korong megszerzése marad.

Akció befejezése (Completion of the Play)

Az akció befejezése a korongot birtokló csapat részéről azt jelenti, hogy a korongnak az ellenfél játékosának vagy kapusának irányítása alá kerül, vagy megállították azt.

Nem számít akció befejezésének a korong a kapusról, kapuvasról vagy a palánkról megpattanása/eltérítése, illetve bármiféle érintkezése az ellenfél játékosának testével, ütőjével vagy felszerelésével.

Korong irányítása

A korong irányítása azt jelenti, hogy a játékos a korongot bottal vezeti, vagy kezét, lábát használja a korong birtoklásának fenntartása érdekében.

A korong irányítása nem szűnik meg, ha a korong hozzáér egy ellenfélhez, palánkhoz vagy a hálóhoz, feltéve, hogy a korongot irányító játékos tovább képes vezetni a korongot.

Kapuelőtér

A kapuelőtér a kapu előtt kijelölt terület, melynek célja a kapus védelme a támadó játékosok általi zavartatástól.

Védekező harmad

A csapat saját védekező harmada a saját harmadukat határoló kék vonal és a saját kapujuk mögötti végpalánk közé eső harmad.

Korong eltérítése

Amikor a korongot eredeti útvonalától eltérítik, gyakran merő véletlenből.

Eltérítés történhet ütő, test, háló, palánk, vagy plexi által – lásd még: megpattanás.

Késleltetett les

Ha egy támadó játékos a korongot a támadó harmad kék vonalán átvezette, azonban a védekező csapat megszerzi a korongot, és olyan helyzetben van, hogy a korongot késedelem vagy támadó játékossal való érintkezés nélkül kiviheti a védekező harmadból.

Korong eltérítése

Olyan szándékolt mozdulat vagy helyezkedés, amelynek során a test, korcsolya, vagy ütő segítségével megváltoztatják a korong mozgási irányát a kívánt irányba.

Korongbedobás

A korongbedobás során egy játékvezető beejti a korongot két ellentétes csapatba tartozó játékos ütője közé, ezzel megkezdve a játékmenetet.

A korongbedobás folyamata akkor kezdődik meg, amikor a játékvezető kijelöli annak pontos helyét és a játékvezetők fölállnak a helyükre. A korongbedobás a korong beejtésével történik meg.

Játékmenet

Elindított játék, amikor a játékidőt mérő óra megy.

Felfüggesztés

Ha egy játékos, edző vagy vezető mérkőzés(ek)re szóló eltiltást kap, az illetékes szervek végső felülvizsgálatáig és végleges döntéséig nem vehet részt a soron következő mérkőzés(ek)en.

Kapus

A kapust a csapat jelöli ki; védelme érdekében különleges felszereléssel rendelkezik, továbbá különleges jogosultságokkal a korong megjátszását illetően.

Ütő sarka

Az a pont, ahol a hokiütő nyele és a hokiütő tollának alsó éle találkozik.

Sérülés

A nem kell vérnek láthatónak lennie ahhoz, hogy valamit sérülésnek tekintsük – a vérzés megléte nem az egyetlen meghatározó tényező.

Például: ha magas bottal játszva arcon ütnek valakit, akkor többféle sérülés is lehetséges: súlyos zúzódások, horzsolások, karcolások, a bőr felrepedése vagy a fogak sérülése a magasan tartott ütő következtében.

Kései ütközés

A kései ütközés olyan játékos gondatlan veszélyeztetése, aki már nem birtokolja vagy vezeti a korongot. Bármely mezőnyjátékos, aki korong irányítását vagy birtoklását éppen elveszíteni készül, bodycheckben részesíthető, amennyiben a támadó mezőnyjátékos a korongot vivő mezőnyjátékos közvetlen közelében tartózkodik.

Ha a támadó játékosnak a korongot vivő játékos felé mozognia kell, és nagy erővel ütközik neki, akkor lehetséges, hogy a szabályos ütközésből kései ütközés lesz, az ellenfél lehetséges veszélyeztetett helyzete és az ütközés erejének mértéke függvényében.

Sorcsere

Játékoscsere a játékmegszakítások során.

Semleges harmad

A két kék vonal közé eső harmad (sem támadó, sem védekező harmad).

Emberelőny

Az emberelőny akkor áll elő, ha az egyik csapatnak kevesebb játékosa tartózkodik a jégen, mint a másiknak; ennek oka az, hogy egy vagy több játékos éppen büntetést tölt le közülük.

Jégen kívül tartózkodó hivatalos személy

A jégen kívül tartózkodó hivatalos személyek a játék lebonyolításában való közreműködésre kinevezett tisztviselők, akik közé tartozhat a pontozóbíró, a büntetés időmérő, a büntetőpad felelősök (és adott esetben a két gólbíró).

A vezetőbíró általános felügyeletet gyakorol a játék felett, és teljes hatalommal bír a játék hivatalos személyek fölött.

Bármiféle vitás kérdés esetén a játékvezető döntése a mérvadó.

Játékvezető

A játékvezetők azok a kijelölt személyek, akik a jégen tartózkodva a mérkőzés levezetéséért felelősek – vagyis, a vezetőbírók és vonalbírók.

Büntetés

A büntetés egy játékos vagy csapatstáb által elkövetett szabályszegés eredménye. Általában azzal jár, hogy a szabálysértő játékost vagy stábtagot meghatározott időre eltávolítják a játékból.

Ha a büntetés a korongot birtokló és irányító csapatot sújtja, az haladéktalanul sípszó jelzi.

Ha a büntetés nem a korongot birtokló csapatot sújtja, a játékvezető késleltetett büntetést jelez, és nem fújja meg a sípot, amíg a szabálytalankodó csapat meg nem szerzi a korongot. Bizonyos esetekben a büntetés lehet büntetőlövés megítélése vagy pontszerzés megítélése.

Játéktér

Olyan háromdimenziós tér, melynek oldalsó határát a jégfelület palánkja és védőüvege jelöli ki, viszont magasságban a palánk és védőüveg magassága fölfelé nem korlátozza azt

Korong birtoklása

A korongot az a játékos birtokolja, aki utoljára érintette ténylegesen a korongot az ütőjével vagy a testével.

Egy játékos birtokolhatja a korongot anélkül is, hogy irányítaná, viszont nem irányíthatja a korongot annak birtoklás nélkül.

Illetékes szervek

Az „illetékes szervek" jelen esetben kifejezetten az IIHF fegyelmi szervére utal, amely hatáskörrel rendelkezik a jelen játékszabályok alkalmazására az adott ügyben az IIHF Alapszabályának, az IIHF Fegyelmi szabályzatának és más vonatkozó szabályoknak és előírásoknak megfelelően.

Védőfelszerelés

A játékosok által kizárólag biztonságuk és sérülés elleni védelmük céljából viselt felszerelés. Minden felszerelés kifejezetten jégkorongozásra készült lehet, valamint rendeltetésszerű módon kell viselni azokat.

Gondatlan veszélyeztetés

Bármiféle cselekedet, amely veszélyezteti az ellenfelet.

Olyan cselekedetekből előálló szabálytalanság, amely egy másik személy súlyos sérülésének jelentős kockázatával jár. A büntetni szándékozott személynek nem csak szándékosan idézheti elő a tényleges vagy

lehetséges sérülést, viszont olyan magatartást kellett tanúsítania, ami a cselekmény előre látható következményeinek figyelmen kívül hagyására utalt.

Emberhátrány

Emberhátrányban a csapat az ellenfélnél kevesebb játékossal rendelkezik a jégen.

Cserekapus

A cserekapus szerepel a hivatalos nevezési lapon, de nem vesz részt a mérkőzésen. A cserekapusnak teljesen felöltözve és felszerelve kell jelen lennie, és játékra alkalmasan készen kell állnia. A cserekapus kizárólag kapusként vehet részt a mérkőzésen.

Csapat hivatalos személy

Olyan csapattag, aki nem beöltözött játékos és nem mezben foglal helyet a cserepadon.

Az egyik ilyen résztvevő személynek vezetőedzőként kell részt vennie.

A nevezési lapon szereplő olyan játékos vagy kapus, aki nem alkalmas játékra, de ennek oka nem eltiltás, a kispadon tartózkodhat anélkül, hogy stábtagnak minősülne, amennyiben viseli a csapat mezét és az összes előírt fej- és arcvédő felszerelést.

Területi előny

Minden olyan döntés, melynek értelmében a korongbedobást a védekező harmadhoz közelebb hajtják végre, célja az, hogy a szabálytalankodó csapat ne juthasson területi előnyhöz.

Törzs

Ha egy játékos dulakodás során elveszíti a mezét, a „törzs” ténylegesen a játékos felsőtestét jelenti.

Ha egy játékos egyik karja még mindig a mez ujjába van dugva, illetve a gallér még mindig a nyakán van, akkor nem tekinthető úgy, hogy a mez teljesen lekerült a felsőtestéről. Ha azonban mindkét karját kihúzták az ujjából, és a mez csak a játékos nyaka körül lóg, akkor úgy tekintjük, hogy a mez teljesen lekerül a felsőtestéről.

Ha a játékos mindkét karja be van dugva a mez ujjába, de a feje nincs átbújtatva a galléron, akkor szintén úgy tekintjük, hogy a mez teljesen lekerült a felsőtestéről.

Veszélyeztetett

Veszélyeztetett az a mezőnyjátékos, aki már nem irányítja vagy birtokolja a korongot, és nem veszi észre, vagy nem készült fel a közelgő ütközésre.

A veszélyeztetett ellenfél bodycheckelése automatikusan gondatlanságnak minősül, még abban az esetben is, ha az szabályosnak minősülne egy nem veszélyeztetett ellenféllel szemben.

III. FÜGGELÉK - FELSZERELÉS

FELSZERELÉS

SISAK ÉS ARCÉVŐ

NYAKVÉDŐ

MELLVÉDŐ

BOTOS KESZTYŰ

NADRÁG

LÁBSZÁRVÉDŐ

LEPKÉS KETYŰ

ÜTŐ

KORCSOLYA

FELSZERELÉS

SISAK ÉS ARCVÉDŐ

NYAKVÉDŐ

KÖNYÖKVÉDŐ

MELLVÉDŐ

KESZTYŰ

NADRÁG

KORCSOLYA

LÁBSZÁRVÉDŐ

ÜTŐ

FELSZERELÉS

KAPUS SISAK ÉS ARCVÉDŐ

➔ Lásd: 11.8

MEZŐNYJÁTÉKOS SISAK ÉS ARCVÉDŐ

➔ Lásd: 9.6 és 9.7

FÉLPLEXI

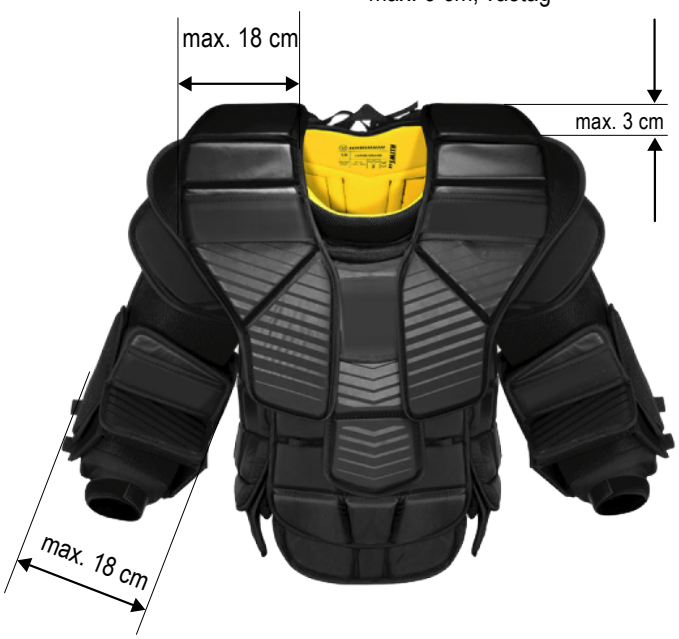
RÁCS

TELJES PLEXI

FELSZERELÉS

KAPUS MELL- ÉS KARVÉDŐJE

➔ Lásd: 11.3



Átfedés a könyöknél elöl és hátul, max 18 cm széles.

NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ

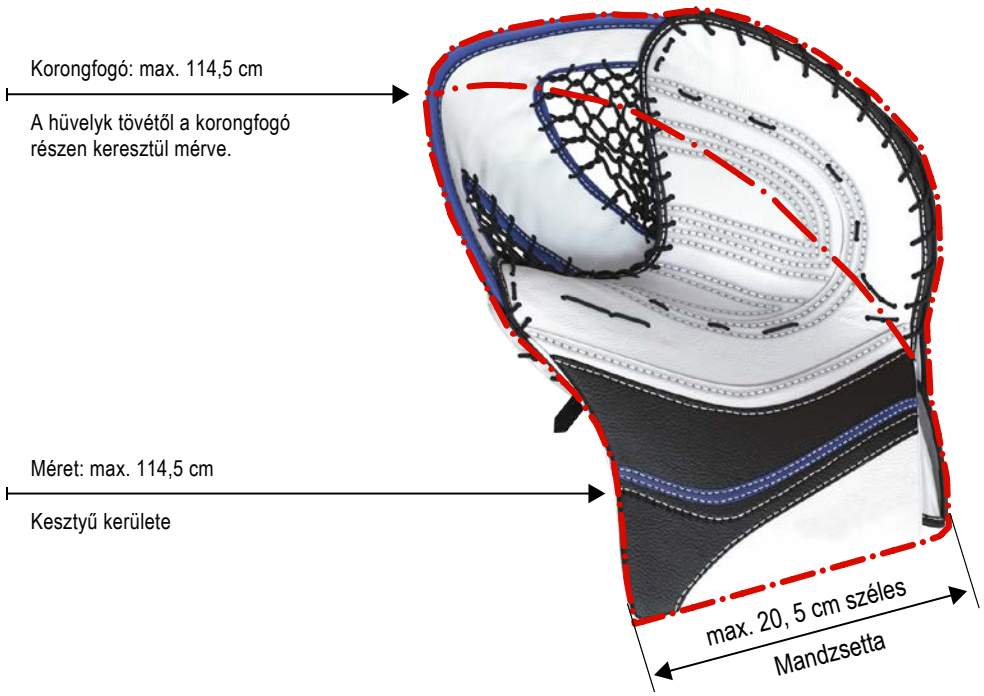
➔ Lásd: 9.12

MINDEN MÉRET CM-BEN

FELSZERELÉS

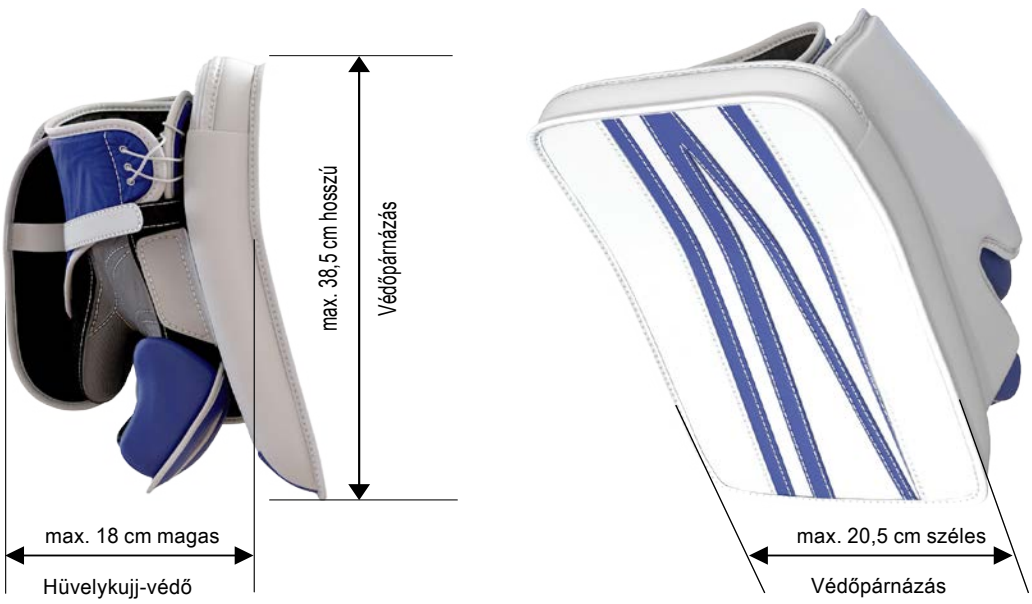
KAPUS LEPKÉS KESZTYŰJE

➔ Lásd: 11.6



KAPUS BOTOS KESZTYŰJE

➔ Lásd: 11.7



Minden méret cm-ben

FELSZERELÉS

KAPUS NADRÁGJA

➔ Lásd: 11.4

KAPUS TÉRDVÉDŐJE

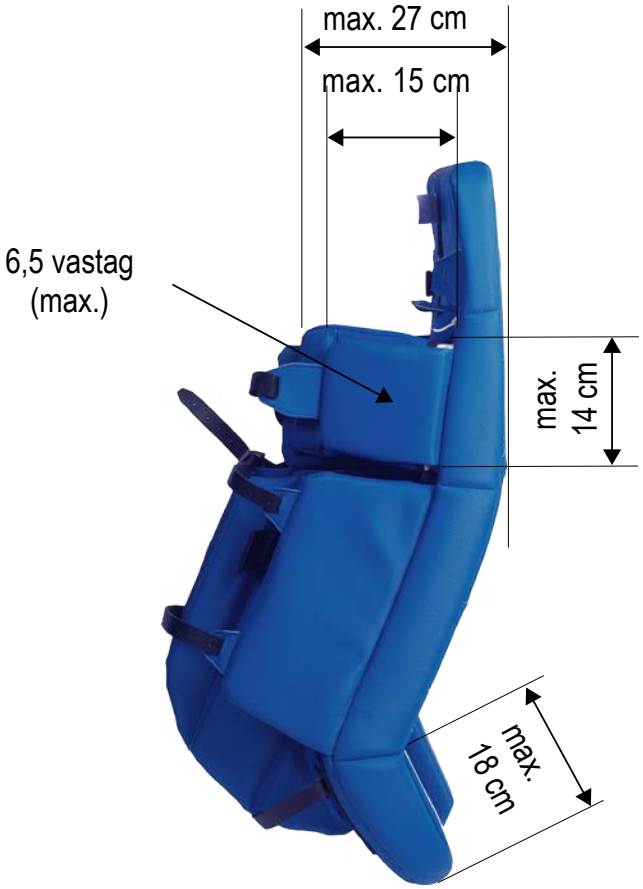
➔ Lásd: 11.5

MINDEN MÉRET CM-BEN

FELSZERELÉS

KAPUS LÁBSZÁRVÉDŐJE (MAMUT)

➔ Lásd: 11.2



KAPUS ÉS MEZŐNYJÁTÉKOS KORCSOLYÁJA

➔ Lásd: 9.10 és 9.11

KAPUS KORCSOLYÁJA

MEZŐNYJÁTÉKOS KORCSOLYÁJA

MINDEN MÉRET CM-BEN

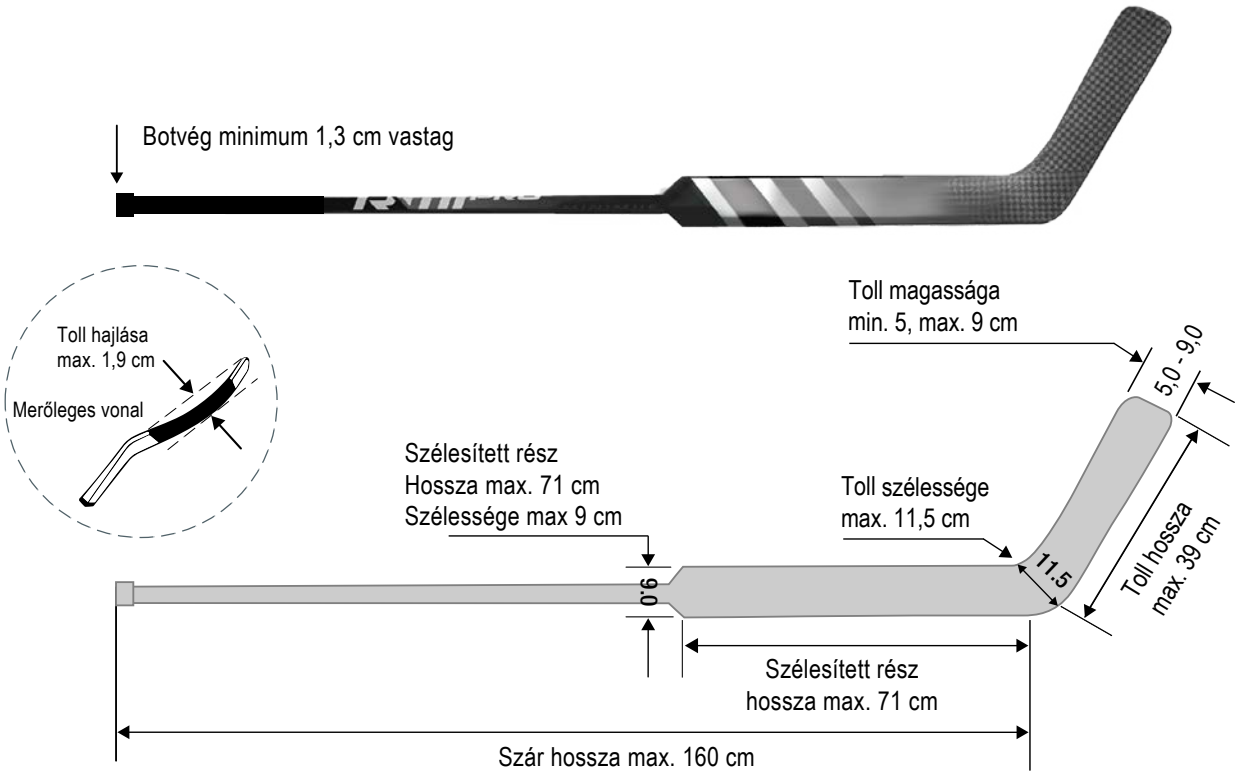
FELSZERELÉS

MEZŐNYJÁTÉKOS ÜTŐJE

➔ Lásd: 10.1

KAPUS ÜTŐJE

➔ Lásd: 10.2

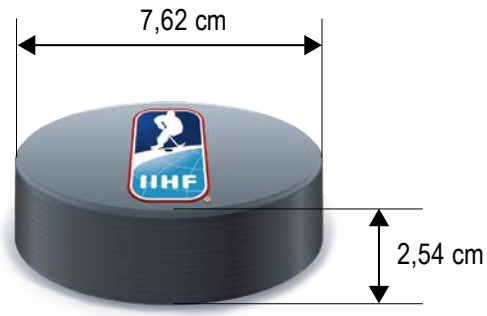


MINDEN MÉRET CM-BEN

FELSZERELÉS

KORONG

➔ Lásd: 13



MINDEN MÉRET CM-BEN

IV. FÜGGELÉK - SEGÉDTÁBLÁZATOK

1. TÁBLÁZAT – 15. SZABÁLY – BÜNTETÉSEK JELZÉSE - EDZŐKRE ÉS STÁBTAGOKRA KISZABHATÓ BÜNTETÉSEK

LEÍRÁS	SZABÁLY
Bot eldobása (kitörési helyzet üres kapuval)	53.8
Bot eldobása (védekező harmad)	53.7
Cserepadról jégre lépés a harmad során	70.5
Ellenfél akadályozása játékmenet során	56.3
Ellenfél vagy korong akadályozása jégről lehívott kapus helyzetben	56.7; 56.8
Játék megkezdésének megtagadása (csapatok a jégen)	73.1; 73.2
Játék megkezdésének megtagadása (csapatok az öltözőben)	73.1; 73.3
Játékvezető akadályozása	39.3(III)
Játékvezető bántalmazása	40.7
Palánk vagy plexi csapkodása bottal vagy más tárgyakkal	39.3(I); 75.3(II)
Tárgy jégre dobása (sportszerűtlen magatartás)	75.1; 75.3
Trágár beszéd vagy gesztusok	39.3(II), 39.5(II), (VI), (VIII); 39.9, 75.3(III), 75.5(II), (III), (V)

2. TÁBLÁZAT – 16. SZABÁLY – KISBÜNTETÉS

LEÍRÁS	SZABÁLY	LEÍRÁS	SZABÁLY
Akadályozás	56.2	Bot eldobása	53.2
Botfogás	54.2	Bottal akasztás	55.2
Bottal lökés	59.2	Büntetőpad idő előtti elhagyása	70.4
Durva játék	51.2	Fejre, nyakra irányuló támadás	48.2
Fogás	54.2	Gáncsolás	57.2
Játék késleltetése	63.2	Játékmenetben részvétel félpályán túl (kapus)	27.7

LEÍRÁS	SZABÁLY	LEÍRÁS	SZABÁLY
Kapuelőtér elhagyása (kapus)	27.6	Kapus akadályozása	69.2
Kézhasználat korongbedobás során	67.2, 67.2 (I)	Korong ellenfél kapuja felé dobása (kapus)	67.3, 67.3 (III)
Korong kézbe vétele/elrejtése	67.2	Könyökhasználat	45.2
Magas bottal való játék	60.2	Nyírás	44.2
Palánkra lökés	41.2	Sportszerűtlen magatartás	75.2
Szabálytalan bot	10.5, 10.6	Szabálytalan testjáték	42.2
Támadó/agresszor	46.3; 46.4	Tenyérbe zárt korong	67.2; 67.2 (II)
Térdhasználat	50.2	Testre ütés	61.2
Tiltott felszerelés	9.6; 12; 65.2	Törött bot	10.3
Verekedés kezdeményezője	46.3		

3. TÁBLÁZAT – 17. SZABÁLY – TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

LEÍRÁS	SZABÁLY	LEÍRÁS	SZABÁLY
Akadályozás a csere/büntetőpadról	56.3	Alaptalanul kért botmérés	10.5, 10.6
Játék késleltetése	63.3	Játékvezető sértegetése	39.3
Jégre lépés harmad során (edző)	70.5	Kezdés megtagadása	73.2, 73.3
Korongbedobás menetének megsértése	76.4, 76.6, 76.7	Pad elhagyása harmad végén	86.2, 86.8
Sportszerűtlen magatartás	75.3	Szabálytalan csere	68.2
Szándékos szabálytalan csere	74.4	Tárgyak jégre dobása	75.3
Túl sok játékos a jégen	70,4, 74.1, 74.2, 74.3		

4. TÁBLÁZAT – 18. SZABÁLY – DUPLA KISBÜNTETÉS

LEÍRÁS	SZABÁLY	LEÍRÁS	SZABÁLY
Bottal szúrás kísérlete	**62.2**	Botvéggel ütés kísérlete	**58.2**
Fejelés kísérlete	**47.2**	Játék késleltetése - Edzői óvás	**38.8**
Magas bot (véletlen sérülés)	**60.3**		

5. TÁBLÁZAT – 20. SZABÁLY – NAGYBÜNTETÉS

Nagybüntetés végleges fegyelmi büntetés nélkül

LEÍRÁS	SZABÁLY
Verekedés (védekező fél)	**46.6**

6. TÁBLÁZAT – 20. SZABÁLY – NAGYBÜNTETÉS AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSEL

LEÍRÁS	SZABÁLY	LEÍRÁS	SZABÁLY
Bottal akasztás	**55.4**	Bottal lökés	**59.5**
Bottal szúrás	**62.5**	Botvéggel ütés	**58.5**
Fejelés	**47.5**	Hátulról lökés	**43.5**
Nyírás	**44.5**	Térdhasználat	**50.5**
Térdhasználat	**50.5**	Testre ütés	**61.5**
Verekedés	**46.1**		

7. TÁBLÁZAT – 20. SZABÁLY – NAGYBÜNTETÉS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSEL – JÁTÉKVEZETŐ ÍTÉLI MEG

LEÍRÁS	SZABÁLY	LEÍRÁS	SZABÁLY
Könyökhasználat	45.5	Palánkra lökés	41.5
Szabálytalan testjáték	42.5		

8. TÁBLÁZAT – 21. SZABÁLY – VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS – VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST TARTALMAZÓ SZABÁLYOK

LEÍRÁS	SZABÁLY	LEÍRÁS	SZABÁLY
Bot vagy más tárgy eldobása	53.6	Bottal lökés	59.4
Bottal szúrás	62.4	Botvéggel ütés	58.4
Ellenfél meglepetésszerű megütése	46.5	Fejelés	47.4
Fejre, nyakra irányuló támadás	48.5	Gáncsolás hátulról	52.2
Hátulról lökés	43.4	Játékos (vagy kapus) megrúgása	49.3
Kapus megüti az ellenfele arcát vagy fejét a botos kesztyűjével*	51.3	Könyökhasználat	45.4
Magas bottal való játék	60.4	Nyírás	44.4
Palánkra lökés	41.4	Szabálytalan testjáték	42.4
Térdhasználat	50.4	Testre ütés	61.4

9. TÁBLÁZAT – 22. SZABÁLY – FEGYELMI BÜNTETÉS

LEÍRÁS	SZABÁLY
Belépés vagy tartózkodás a játékvezetői előtérben	39.4 (V)
Bot szándékos eltörése, vagy bot mérésre átadásának megtagadása	10.5, 10.6
Büntetőlövést végző ellenfél zavarása vagy akadályozása (2. alkalom)	24.4
Ellenfél provokálása	75.4 (III)

LEÍRÁS	SZABÁLY
Felszerelés szándékos játéktéren kívülre dobása (beleértve az ütőt is)	39.4 (VI); 75.4 (II)
Játékvezető sértegetése	39.4 (I)
Korong játékvezető kezéből vagy közeléből kiütése, ellövése	39.4 (II)
Pad elhagyása reklamálás céljából	6.1
Palánk csapkodása bottal vagy más tárggyal	39.2 (V);39.4 (IV) - (VII)
Palánk csapkodása játékvezetői döntés elleni tiltakozásból	39.2 (V);39.4 (IV) - (VII)
Szabálytalan felszerelés lecserélésének megtagadása (második alkalom)	9.5
Trágár vagy sértő nyelvezet használata	75.4 (I)

10. TÁBLÁZAT – 23. SZABÁLY – VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

LEÍRÁS	SZABÁLY
Akadályozás	56.6
Bottal akasztás	55.4
Bottal lökés	59.5
Bottal szúrás	62.5
Botvéggel ütés	58.5
Büntetőpad elhagyása dulakodás során	39.5 (VII); 70.4, 70.6
Dulakodás - Első beavatkozó (harmadik belépő)	46.7
Első vagy második játékos, aki kilép a cserepadról dulakodás közben	70.3
Fejelés	47.5
Felszerelés szándékos játéktéren kívülre dobása (beleértve az ütőt is)	39.5 (V), 53.2 (IV), 53.5
Fizikailag bántalmaz egy játékvezetőt	39.5 (V); 40.1
Könyökhasználat	45.5

LEÍRÁS	SZABÁLY
Második nagybüntetés egyazon mérkőzés során	**20.4, 27.2**
Mez levétele dulakodás előtt	**46.13**
Nem hagy fel a játékvezető döntésének vitatásával	**39.5 (I)**
Nyírás	**44.5**
Szabálytalan testjáték	**42.5**
Térdhasználat	**50.5**
Testre ütés	**61.5**
Trágár beszéd vagy gesztusok	**39.5 (II)**
Verekedés folytatása vagy ennek megkísérlése	**46.1**
Verekedés játéktéren kívül	**46.11**

11. TÁBLÁZAT – 25. SZABÁLY – BÜNTETŐLÖVÉS

LEÍRÁS	SZABÁLY
Játékos tárgyat dob saját védekező harmadában lévő korongra	**53.7**
Kapu szándékos elmozdítása amikor a büntetés nem tölthető le teljes egészében a rendes játékidő során	**63.6**
Kitörési helyzetben lévő játékos akadályozása a védekező csapat játékosa által bedobott tárgy által	**53.7, 56.7**
Kitörési helyzetben lévő játékos akadályozása szabálytalanul játéktérre lépett játékos által	**70.7**
Kitörési helyzetben lévő játékossal szemben hátulról való szabálytalankodás	**24.8, 54.3, 55.5, 57.6, 61.6**
Korong kézbe vétele kapuelőtéren belül	**63.6; 67.2 (II), 67.4**
Korongra vetődés kapuelőtéren belül	**63.6; 67.4; 69.7**
Szándékos szabálytalan csere	**68.3; 74.4**

12. TÁBLÁZAT – 26. SZABÁLY – MEGÍTÉLT GÓL (EXTRA TÁMADÓRA CSERÉLT KAPUS)

LEÍRÁS	SZABÁLY
Akadályozás	**56.8**
Bot vagy tárgy bedobása	**53.8**
Hátulról elkövetett szabálytalanság – közte bottal akasztás, fogás, testre ütés, gáncsolás stb.	**54.4; 55.6; 57.7; 61.7**
Játék késleltetése (kapu elmozdítása)	**63.7**
Szabálytalan csere	**68.4; 70.8**

12.1. TÁBLÁZAT – 26. SZABÁLY – MEGÍTÉLT GÓL (KAPUS A JÉGEN TARTÓZKODIK)

LEÍRÁS	SZABÁLY
Arcvédő levétele kitörési helyzetben	**9.6**
Kapu elmozdítása kitörési helyzetben	**63.7**

13. TÁBLÁZAT – 28. SZABÁLY – KAPUSRA KISZABHATÓ BÜNTETÉSEK

LEÍRÁS	SZABÁLY
Ellenfél megütése botos kesztyűvel	**51.3**
Játékba avatkozás a felezővonalon túl	**27.7**
Kapu eltorlaszolása hó vagy más akadályok használatával	**67.3 (V)**
Kapuelőtér elhagyása dulakodás során	**27.6**
Kimegy a cserepadhoz ütőt cserélni	**10.4**
Korong „jegelése” a kapuelőtéren belül vagy kívül	**63.2 (I), (VI), (VII); 67.3 (I), (II)**
Korong ellenfél kapuja felé dobása	**67.3 (III)**
Korong megjátszása tiltott területen	**1; 27.8; 63.2 (VIII)**
Korong szándékos hálóra vagy térdvédőbe dobása	**67.3 (IV)**
Korong szándékosan játéktéren kívülre ütése vagy lövése	**63.2 (II)**
Szabálytalan bot	**10.4**
Tiltott felszerelés	**9; 12.1**

14. TÁBLÁZAT – 16. SZABÁLY

BÜNTETÉSEK EMBERHÁTRÁNYBAN LÉVŐ CSAPAT ELLEN SZERZETT GÓL ESETÉBEN

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
A - EGY JÁTÉKOS DUPLA KISBÜNTETÉST TÖLT					
A1	3:00	A15 – 2+2		Nem jön vissza	Az első büntetés véget ér,
	4:30		Gól	játékos	a második pedig elkezdődik: 4:30.
A2	3:00	A15 – 2+2		A15 visszajön	Az első büntetés lejár, a második a gól miatt
	5:30		Gól		letöltöttnek számít.
B - EGY JÁTÉKOS KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉST TÖLT:					
B1	3:00	A15 – 5+2		Nem jár le büntetés	A nagybüntetést kell először letölteni.
	4:30		Gól		
B2	3:00	A15 – 5+2		A15 visszajön	A nagybüntetés véget ér, a kisbüntetés pedig a
	8:30		Gól		gól miatt letöltöttnek számít.
C - EGYAZON CSAPAT KÉT JÁTÉKOSA – KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉSEK VEGYESEN – JELZETT (J*):					
C1	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		
C2	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	
	4:00	A23 – 5	Gól		
	4:30				
C3	3:00	A15 – 5		A23 visszajön	
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
C4	3:00	A15 – 2+2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól	Nem jön vissza játékos	A15 első kisbüntetése lejár.
	5:30		Gól	A23 visszajön	A23 visszajön mivel neki van a legkevesebb ideje hátra a kisbüntetésből.
C5	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	A23 jelzett dupla kisbüntetését 4:30-nál kiszabják
	(J*)	A23 – 2+2			
	4:30		Gól	J* = jelzett	
C6	3:00	A15 – 5+2		A23 visszajön	A15 először a nagybüntetést tölti. A23 visszajön, mivel kisbüntetést tölt.
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		
C7	3:00	A15 – 5+2		A23 visszajön	A legkevesebb ideje van hátra a kisbüntetésből
	7:30	A23 – 2			
	8:30		Gól		
C8	3:00	A15 – 5+2		A15 és A23 is visszajön	A15 nagybüntetése lejárt. Kisbüntetése a gól miatt véget ér. A23 kisbüntetése lejárt.
	6:00	A23 – 2			
	8:00		Gól		
C9	3:00	A15 – 5+2		Kapitány dönti el	A15 nagybüntetése lejárt. Mindkét kisbüntetés egyszerre ér véget.
	8:00	A23 – 2			
	9:00		Gól		

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
D - EGYAZON CSAPAT HÁROM JÁTÉKOSA – késleltetett (K*) vagy jelzett (J*) büntetések (nincs játékmegszakítás):					
D1	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	4:00	A6 – 2(K*)			
	4:30		Gól	A15 visszajön	A6 késleltetett büntetése kezdődik: 4:30.
	5:00		Gól	A23 visszajön	
	5:30		Gól	A6 visszajön	
D2	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	(J*)	A6 – 2			
	4:30		Gól	A15 visszajön és A6 büntetése kezdődik.	
	5:00		Gól	A23 visszajön és A6 a büntetőpadon marad	
D3	3:00	A15 – 5		A23 visszajön és A6 büntetése kezdődik.	
	3:30	A23 – 2			
	(J*)	A6 – 2			
	4:30		Gól		
D4	3:00	A15 – 5		A15 és A23 visszajön és A6 büntetése kezdődik.	A15 nagybüntetése lejárt. A23 kisbüntetése a gól miatt lejárt.
	7:30	A23 – 2			
	(J*)	A6 – 2			
	8:00		Gól		

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
E - EGY JÁTÉKOS MINDKÉT CSAPATBÓL – KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉSEK VEGYESEN:					
E1	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		Gól		
				Nem jön vissza játékos	A csapatok egyenlő számú játékossal játszanak
	5:00		Gól	A15 visszajön	A kisbüntetés véget ért.
E2	3:00	A15 – 5+2		Nem jön vissza játékos	A csapatok egyenlő számú játékossal játszanak.
	3:30		B12 – 2		
	4:30		Gól		
E3	3:00	A15 – 5+2		Nem jön vissza játékos	A15 nagybüntetése lejárt, a csapatok továbbra is egyenlő számú játékossal játszanak.
	7:30		B12 – 2		
	8:00		Gól		
E4	3:00	A15 – 2+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		Gól	Nem jön vissza játékos	A csapatok egyenlő számú játékossal játszanak.
	5:00		Gól	Nem jön vissza játékos	A15 első büntetése véget ért, a csapatok továbbra is egyenlő számú játékossal játszanak.
	5:30		Gól	A15 visszajön	A15 és B12 első büntetése véget ért. A15 második kisbüntetése a gól miatt véget ér

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
E5	3:00	A15 – 5+2		A15 visszajön	A15 nagybüntetése és B12 kisbüntetése véget
	6:00		B12 – 2		értek. A15 kisbüntetése a gól miatt véget ér
	8:00		Gól		
E6	3:00	A15 – 2		A csereszabály	A gól megsemmisíti A23 jelzett büntetését (Oka:
	3:30		B12 – 2	értelmémben A15	az A csapat nem volt emberhátrányban).
	(J+)	A23 – 2		marad a padon, A23	
	4:10		Gól	bünetése semmis.	
F – NEM EGYENLŐ SZÁMÚ JÁTKOS – KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉSEK VEGYESEN:					
F1	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	Az ő kisbüntetéséből volt a legkevesebb hátra.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		
F2	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	Az ő kisbüntetése letelt. A csapatok egyenlő
	3:30		B12 – 2		számú játékossal játszanak a gól pillanatában.
	4:00	A23 – 2			
	5:00		Gól		
F3	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		Gól		
F4	3:00		B12 – 2	A15 visszajön	Az ő kisbüntetéséből volt a legkevesebb hátra.
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 5			
	4:30		Gól		

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
F5	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól	A15 visszajön	Az ő kisbüntetéséből volt a legkevesebb hátra.
	5:00		Gól	A23 visszajön	
F6	3:00	A15 – 5		A23 visszajön	Legkevesebb fennmaradó idő (az A csapat emberhátrányban játszik kisbüntetés miatt).
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		
F7	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	Legkevesebb fennmaradó idő (az A csapat emberhátrányban játszik kisbüntetés miatt).
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 5			
	4:30		Gól		
F8	3:00	A15 – 5		A23 visszajön	Emberhátrányban játszik kisbüntetés miatt
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		Gól		
F9	3:00	A15 – 5		A23 visszajön	Emberhátrányban játszik kisbüntetés miatt
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		
F10	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	Emberhátrányban játszik kisbüntetés miatt
	3:30	A23 – 5			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		Gól		

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
F11	3:00		B12 – 5	A15 visszajön	Legkevesebb fennmaradó idő.
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		
F12	3:00	A15 – 2+2		Nem jön vissza	A15 első kisbüntetése véget ér.
	3:30		B12 – 2	játékos	
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gól		
F13	3:00	A15 – 2			
	3:15	A23 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	3:45	A6 – 2(K*)			
	4:00		Gól	A15 visszajön	A6 büntetése kezdődik: 4:00.
	4:30		Gól	A23 visszajön	Legkevesebb fennmaradó idő.
F14	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A23 visszajön	A6 és B3 büntetése nem került fel az
	3:15	A23 – 2			eredményjelzőre.
	3:30	A6 – 2	B3 – 2		
	5:10		Gól		
F15	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	A6 kisbüntetése kezdődik: 4:30.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	(J*)	A6 – 2			
	4:30		Gól		

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

G – EGYBEEŐSŐ BÜNTETÉSEK – EGYENLŐ SZÁMÚ JÁTÉKOS

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
G1	3:00	A15 – 5+2	B12 – 2+2	Nem jön vissza játékos	A csapatok egyenlő létszámban játszanak.
	4:30		Gól		
G2	3:00	A15 – 2+5	B12 – 5	A15 helyettesítője visszajön	Egybeeső nagybüntetés.
	4:30		Gól		
G3	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	Egybeeső büntetések nem kerültek föl az eredményjelzőre.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:30		Gól		
G4	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A23 visszajön	
	3:30	A23 – 2			
	4:30		Gól		
G5	3:00	A15 – 2	B12 – 2	Nem jön vissza játékos	Az A csapat emberhátrányban, nagybüntetés miatt.
	3:30	A23 – 5			
	4:30		Gól		
G6	3:00	A15 – 2	B12 – 5	A15 visszajön	Az A csapat jégen tartózkodó játékosszáma alatta marad az ellenfélnek. A15 kisbüntetése törlődik a gól által.
	3:30	A23 – 5			
	4:30		Gól		
G7	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	
	3:30	A23 – 2			
	4:30		Gól		
G8	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	
	3:30	A23 – 5	B12 – 5		
	4:30		Gól		

G9	3:00	A15 – 5		Nem jön vissza játékos	A15 nagybüntetést tölt.
	3:30	A23 – 2	B12 – 5		A23 és B12 büntetése nem került föl az eredményjelzőre.
	4:30		Gól		
G10	3:00	A 15 – 5	B12 – 5	A23 visszajön	Kisbüntetés miatt emberhátrányban.
	3:30	A23 – 2			
	4:30		Gól		
G11	3:00	A15 – 2+2	B12 – 5	Nem jön vissza játékos	A15 első kisbüntetése törlődik.
	3:30	A23 – 2			
	4:30		Gól		
G12	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A26 büntetése nem kerül kiszabásra (hacsak nem nagybüntetés vagy VFB)	
	3:30	A23 – 5			
	(J)	A26 – 2			
	4:30		Gól		
G13	3:00	A15 – 2			A23 és B12 büntetése nem került föl az eredményjelzőre.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:00	A26 – 2			
	4:30		Gól	A15 visszajön	
	4:45		Gól	A26 visszajön	
G14	3:00	A15 – 2		A15 visszajön	A26 kisbüntetése 4:30-kor kezdődik. A23 és B12 büntetése nem került föl az eredményjelzőre.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	(J)	A26 – 2			
	4:30		Gól		
G15	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2	A15 kisbüntetése törlődik	A15 3:30-nál kezd, a B csapat gólja miatt, de ez nem befolyásolja a játékosszámot.
	3:30	A23 – 2	Gól		

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
H – EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK – ELTÉRŐ SZÁMÚ JÁTÉKOS MINDKÉT CSAPATBÓL:					
H1	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2 Gól	Kapitány dönti el	Ezt a büntetések kiszabásakor kell eldönteni.
H2	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 2 Gól	Nem jön vissza játékos	A nagybüntetés miatt a csapat emberhátrányban játszik. A15 és B12 büntetése nem került fel az eredményjelzőre.
H3	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 5 Gól	Kapitány dönti el	A kisbüntetések egyszerre érnek véget.
H4	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5 Gól	A15 visszajön	Egybeeső nagybüntetések, amelyek nem kerülnek fel az eredményjelzőre.
H5	3:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2	B12 – 2 Gól	Nem jön vissza játékos.	Egybeeső kisbüntetések. Az A csapat emberhátrányban játszik a nagybüntetés miatt. A23 és B12 büntetése nem került fel az eredményjelzőre.
H6	3:00 4:30	A15 – 2+2 A23 – 2	B12 – 2 Gól	Kapitány dönti el. B12 kisbüntetése törölheti az A csapat két játékosára kiszabott egyik kisbüntetést.	Az A csapat döntésének függvényében, A23 visszatérhet, vagy A15 első kisbüntetése véget ér a gólszerzés miatt, vagy A15 extra kisbüntetését töltő játékos térhet vissza.

Mikor számít letöltöttnek egy kisbüntetés:

A. A csapat amelyik gólt kapott, emberhátrányban játszik-e?

B. Eredményjelzőre kiírt kisbüntetést töltenek-e le?

C. Ha a válasz az a) és b) kérdésre is igaz, akkor azt a kisbüntetést törölni kell, amelyikből a legkevesebb idő van hátra; kivétel ha egybeeső kisbüntetéseket töltenek le éppen

PÉLDA	IDŐ	A CSAPAT	B CSAPAT	VÁLASZ	MEGJEGYZÉS
H7	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2 Gól	Kapitány dönti el. B12 kisbüntetése semlegesítheti az A csapat két játékosának valamelyik kisbüntetését.	Az A csapat döntésének függvényében, A15 visszatérhet, vagy A23 első kisbüntetése véget ér a gólszerzés miatt, vagy A23 extra kisbüntetését töltő játékos térhet vissza.
H8	3:00 4:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 Gól Gól	 Kapitány dönti el A másik játékos visszajön	 B12 és A csapat egyik kisbüntetése (a döntés függvényében) nem kerül föl az eredményjelzőre. Az A csapat büntetések kiszabása során hozott döntése alapján.
H9	3:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 Gól	Kapitány dönti el.	Az egybeeső büntetés szabály érvényes B12 és A23 vagy A6 esetében (a büntetések nem kerülnek föl az eredményjelzőre).
H10	4:00 4:30 5:00	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2 Gól	Nem jön vissza játékos.	A23 első büntetése törlődik, A23 második büntetése kezdődik.

MEGYJEGYZÉS: Az egybeeső büntetéseket mindig teljes egészében le kell tölteni.

15. TÁBLÁZAT – 19. SZABÁLY – EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK (EGYAZON JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS SORÁN KISZABVA)

PÉLDA	A CSAPAT	BÜNTETÉS	B CSAPAT	BÜNTETÉS	JÁTÉKOSSZÁM
1	A3	2	B10	2+2	A B csapat egy fő emberhátrányban játszik két percig. A B csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie B10 extra kisbüntetésének letöltésére.
2	A3 A5	2 2+2	B10 B12	2+2 2	A csapatok teljes számmal játszanak.
3	A3 A5	2+2 5	B10 B12	2+2 5	A csapatok teljes számmal játszanak.
4	A3	2+5	B10 B12	2 5	A csapatok teljes számmal játszanak.
5	A3 A5	2+5 2	B10 B12	2 5	Az A csapat egy fő emberhátrányban játszik két percig. Az A csapat kapitánya dönti el, melyik büntetés kerül az eredményjelzőre. Ha az A3 játékost választja, az A csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie A3 kisbüntetésének letöltésére.
6	A3 A5	2+2 5	B10	2+2	Az A csapat egy fő emberhátrányban játszik öt percig.
7	A3 A5	2+2 2	B10	2	Az A csapat kapitánya dönti el, hogy egy fő emberhátrányban játsszanak négy, vagy két fő emberhátrányban két percig. Ha az utóbbira esik a választás, az A csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie A3 kisbüntetésének letöltésére.
8	A9 A24	2+2 5	B2 B18	2+2 2	A B csapat egy fő emberhátrányban játszik két percig. A B csapat kapitánya dönti el, melyik büntetés kerül az eredményjelzőre. Ha az utóbbira esik a választás, a B csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie B2 kisbüntetésének letöltésére.
9	A3	5	B5	2	A csapatok teljes számmal játszanak.

10	A3	5	B5	5	A B csapat emberhátrányban játszik öt percig.
			B7	5	(Kapitány dönti el).
11	A3	5	B5	5	A csapatok teljes számmal játszanak.
	A4	5	B7	5	
12	A3	5+5	B5	5	Team A emberhátrányban játszik öt percig. Az A csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie az extra nagybüntetés letöltésére.
13	A3	5+5	B5	5	A csapatok teljes számmal játszanak.
			B7	5	
14	A3	5+5	B7	5	Az A csapat töröltetheti az egyik nagybüntetést, akár A3 egyikét, vagy A4 egyetlen büntetését. Ha a választás A3, akkor egy további játékost kell a büntetőpadra küldeniük.
	A4	5			
15	A3	5+5	B5	5	Az A csapat emberhátrányban játszik öt percig. A csapat döntheti el melyik nagybüntetéseket töröljék.
	A4	5	B7	5	
16	A3	2+5	B7	5	Az A csapatnak haladéktalanul egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie A3 extra kisbüntetésének letöltésére.
17	A3	2+5	B7	2+5	A csapatok teljes számmal játszanak.
18	A3	2+5	B5	5	Az A csapat négy játékossal játszik két percig. A B csapat négy játékossal játszik öt percig (Kapitány dönti el). Az A csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie a kisbüntetés letöltésére.
			B7	5	
19	A3	2	B5	5	A csapatok nem teljes számmal játszanak: 4 - 4
20	A3	2+2	B5	5	A csapatok nem teljes számmal játszanak: 4 - 4
21	A3	5	B5	2	Az A csapat 4, a B csapat 3 mezőnyjátékossal játszik.
			B7	2	
22	A3	5	B5	2+2	A csapatok 4 -4 ellen játszanak (A4 és B7 büntetése nem kerül eredményjelzőre).
	A4	2	B7	2	

23	A3	2+5	B5	2+2+5	A B csapat emberhátrányban játszik két percig. A B csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie a kisbüntetés letöltésére.
24	A3 A4	2+5 5	B5 B7	5 5	Az A csapat emberhátrányban játszik két percig. Az A csapatnak egy további játékost kell a büntetőpadra küldenie a kisbüntetés letöltésére.
25	A3 A4	2+5 5	B5 B7	2+2+5 5+5	A B csapat egy fő emberhátrányban játszik hét percig, vagy két fő emberhátrányban két percig és egy fő emberhátrányban öt percig (Kapitány dönti el).
26	A3	2+5+5	B5 B7	2+5 5	A csapatok teljes számmal játszanak.
27	A3 A4	2+5 5	B5	5	Az A csapat egy fő emberhátrányban játszik hét percig, vagy két fő emberhátrányban két percig és egy fő emberhátrányban öt percig (Kapitány dönti el).
28	A3	2+5+5	B5 B7	2+5 5	A csapatok teljes számmal játszanak.
29	A5 A6 A7	2 5+5 5	B12 B13 B14	5+5 2 5	A csapatok teljes számmal játszanak.
30	A3	2+5	B5	2	A csapatok 4-4 ellen játszanak
31	A3	2+10	B5	2+10	A csapatok 4-4 ellen játszanak
32	A3 A4	2 10	B5 B7	5 10	A csapatok 4-4 ellen játszanak

16. TÁBLÁZAT – 69. SZABÁLY – KAPUS AKADÁLYOZÁSA HELYZETEK

HELYZET	EREDMÉNY
1. A KAPUS A KAPUELŐTÉRBEN TARTÓZKODIK	
1.A. Egy támadó játékos a kapuelőtérben áll, amikor a korong belép az előtérbe, majd áthalad a gólvonalon. A játékos semmiféle módon nem befolyásolja a kapus védési képességét.	A pontszerzés érvényesnek minősül.
1.B. Egy támadó játékos véletlenül érintkezik a kapussal, viszont a játszma során nem történik gólszerzés.	A játék folytatódik, nincs sípszó.
1.C. Egy támadó játékos véletlenül érintkezik a kapussal gólszerzéssel egyidőben.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést. A hivatalos bejelentés: „Nincs pontszerzés kapus akadályozása miatt.”
1.D. Egy támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal, viszont a játszma során nem történik gólszerzés.	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.
1.E. Egy támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal gólszerzéssel egyidőben.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést (Kapus akadályozása).
HELYZET	**EREDMÉNY**
2. A KAPUS A KAPUELŐTÉREN KÍVÜL TARTÓZKODIK	
2.A. Egy támadó játékos véletlenül érintkezik a kapussal, viszont a játszma során nem történik gólszerzés.	A játék folytatódik, nincs sípszó.
2.B. Egy támadó játékos véletlenül érintkezik a kapussal gólszerzéssel egyidőben.	A pontszerzés érvényesnek minősül.
2.C. Egy támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal, viszont a játszma során nem történik gólszerzés.	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.
2.D. Egy támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal, gólszerzéssel egyidőben.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.

HELYZET	EREDMÉNY
3. EGY JÁTÉKOS NEKILÖK EGY MÁSIKAT A KAPUSNAK, AKI A KAPUELŐTÉREN KÍVÜL TARTÓZKODIK.	
3.A. A támadó játékos, miután az észszerűség határain belül megkísérelte az érintkezést elkerülni, a kapushoz ér gólszerzéssel egyidőben.	A pontszerzés érvényesnek minősül.
3.B. A támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal, és a támadó játékos a játékvezető megítélése szerint nem kísérelte meg az észszerűség határain belül az érintkezést elkerülni, gól azonban nem született.	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.
3.C. A támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal, és a támadó játékos a játékvezető megítélése szerint nem kísérelte meg az észszerűség határain belül az érintkezést elkerülni, amikor gól született.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.
3.D. Egy támadó játékos meglök, félrelök, vagy szabálytalankodik egy védekező játékos ellen, aki nekimegy a kapusnak, amikor gól születik.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.
4. SZABAD KORONGÉRT FOLYTATOTT KÜZDELEM A KAPUSSAL, MIKÖZBEN A KAPUS A KAPUELŐTÉREN BELÜL VAGY KÍVÜL TARTÓZKODIK.	
4.A. Egy támadó játékos véletlenül érintkezik a kapussal miközben mindketten egy szabad korongot próbálnak megjátszani, amikor gól születik.	A pontszerzés érvényesnek minősül.
4.B. Egy támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal miközben mindketten egy szabad korongot próbálnak megjátszani, amikor gól születik.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.

HELYZET	EREDMÉNY
5. KITAKARÁS HELYZETEK.	
5.A. Egy támadó játékos a kapuelőtér végébe, a kapus elé korcsolyázik miközben gólszerzés történik. Ugyanez a játékos mozgásban marad és nem vesz föl meghatározó helyzetet az előtérben a kapus előtt.	A pontszerzés érvényesnek minősül
5.B. Egy támadó játékos mélyen a kapuelőtérbe, a kapus elé korcsolyázik miközben gólszerzés történik. Ugyanez a játékos mozgásban marad és a játékvezető megítélése szerint meghatározó helyzetet tart fenn az előtérben, mellyel hátráltatja a kapust a védésben.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A hivatalos bejelentés: „Nincs pontszerzés kapus akadályozása miatt.”
5.C. Egy támadó játékos a kapus elé korcsolyázik miközben gólszerzés történik. Ugyanez a játékos mozgásban marad és hátráltatja a kapust a védésben.	A pontszerzés érvényesnek minősül.
5.D. Egy támadó játékos beáll a kapuelőtérbe azzal a céllal, hogy kitakarja a kapus látóterét és hátráltassa a védésben, majd gól születik.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A hivatalos bejelentés: „Nincs pontszerzés kapus akadályozása miatt.”
5.E. Egy támadó játékos beáll a kapuelőtér vonalánál, vagy az előtéren kívül azzal a céllal, hogy kitakarja a kapus látóterét és hátráltassa a védésben, majd gól születik.	A pontszerzés érvényesnek minősül.

HELYZET	EREDMÉNY
6. TÜLEKEDÉS A KAPUS KÖRÜL.	
6.A. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, és a támadó játékos haladéktalanul elhagyja a pozícióját. Nem születik gól a játszma során.	A játék folytatódik, nincs sípszó.
6.B. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, a támadó játékos nem hagyja el haladéktalanul a pozícióját, viszont a játszma során nem születik gól. Esetleges büntetés kiszabása a játékvezető megítélésétől függ, illetve az érintkezés foka és a támadó játékos által kifejtett ellenállás mértéke, valamint annak függvényében, hogy a kapus szándéka tényleg a beállás volt-e.	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést. Ez a játékos azzal, hogy a kapuelőtérben tartózkodik, megkockáztatja esetleges „nemkívánatos események” bekövetkeztét.
6.C. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, és a támadó játékos haladéktalanul elhagyja a pozícióját, miközben gól születik. Még akkor is, ha a támadó játékos haladéktalanul elhagyja a helyzetét, az érintkezés hátráltatja a kapust a védésben.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. A hivatalos bejelentés: „Nincs pontszerzés akadályozás miatt.”
6.D. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, a támadó játékos pedig nem hajlandó helyet adni neki, miközben gól születik.	A pontszerzés érvénytelennek minősül. Nem kerül kiszabásra kisbüntetés (kizárólag gól törlése). A hivatalos bejelentés: „Nincs pontszerzés kapus akadályozása miatt.”
6.E A kapus szándékosan érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal más célból, mint hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, vagy másként teremt szükségtelen érintkezést a támadó játékossal.	A játékvezető saját belátása szerint a kapusra kiszabja a megfelelő büntetést.

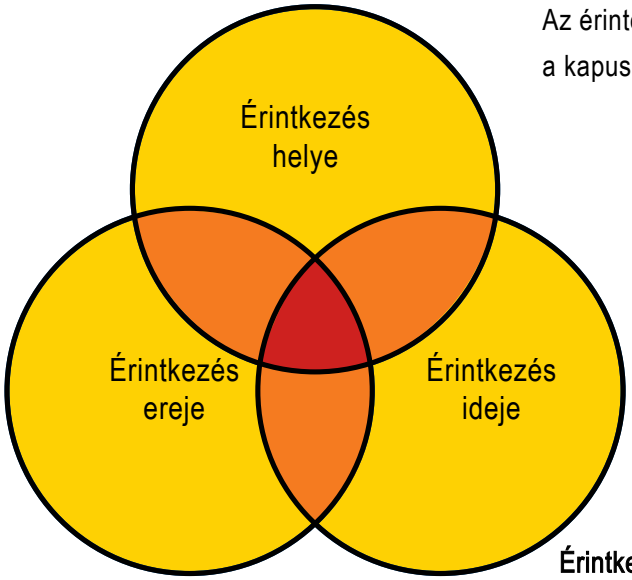
HELYZET	EREDMÉNY
6.F. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, túlzott erő alkalmazásával, vagy más olyan módon, amelyért büntetést kell kiszabni, a támadó játékos pedig nem hajlandó helyet adni neki, miközben gól születik.	A játékvezető saját belátása szerint a kapusra és/vagy támadó játékosra kiszabja a megfelelő büntetéseket. Ebben a helyzetben a játékvezetőnek nyomatékosan láttatnia kell a játékosokkal és szurkolókkal, hogy már azelőtt jelezte a büntetéseket, mielőtt a korong bejutott volna a kapuba, ami azt jelenti, hogy a játék már a szabálytalanságok elkövetése idején érvénytelen volt, ennél fogva nem történt pontszerzés.
6.G. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, túlzott erő alkalmazásával, vagy más olyan módon, amelyért büntetést kell kiszabni, a támadó játékos pedig elhagyja a kapuelőteret, miközben gól születik.	A pontszerzés érvénytelennek minősül Ezen felül a játékvezető saját belátása szerint a kapusra kiszabja a megfelelő büntetést. Ez példája annak, amikor egy támadó játékos megakadályozza a kapust feladatai elvégzésében azzal, hogy a kapuelőtérben tartózkodik. A hivatalos bejelentés: „Nincs pontszerzés kapus akadályozása miatt, (továbbá a kapus büntetésének bejelentése)”
6.H. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékossal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőtérben, túlzott erő alkalmazásával, vagy más, módon, amelyért büntetést kell kiszabni, a támadó játékos pedig elhagyja a kapuelőteret, de nem születik gól.	A játékvezető saját belátása szerint a kapusra kiszabja a megfelelő büntetést.
7. ÉRINTKEZÉS A KAPUSSAL.	
7.A. Egy támadó játékos érintkezést kezdeményez a kapussal, a kapuelőtéren belül vagy kívül, olyan módon, amely egyébként is büntetést von maga után (pl. lerohanja a kapust).	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.
7.B. Egy támadó játékos a kapuelőtérben tartózkodik és minden igyekezetével azon van, hogy az előteret elhagyja, a kapus viszont érintkezést kezdeményez, hogy színészkedéssel büntetést érjen el számára. A játszma során nem születik gól.	Ez színészkedésnek minősül és a kapus kisbüntetést kap (színészkedés).

HELYZET	EREDMÉNY
7.C. Egy védekező játékos a korongot saját kapujába irányítja, miközben egy támadó játékos érintkezést kezdeményez a kapussal.	A pontszerzés érvénytelennek minősül Ezen felül a játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabhat megfelelő büntetést.
7.D. Egy védekező játékos a korongot saját kapujába irányítja, miközben egy támadó játékos a kapuelőtérben tartózkodik. A támadó játékos nem befolyásolja a kapust a védésben.	A pontszerzés érvényesnek minősül.

69. SZABÁLY - Kapus akadályozása – "Számottevő érintkezés a kapussal"

Számottevő véletlen érintkezés
E három cselekmény közös metszete adja a számottevő érintkezést.

Érintkezés helye
Hol történt az érintkezés (felszerelés vagy test)?
Az érintett pont alapvető fontosságú a kapus védői képességében?



Érintkezés ereje
Mekkora erővel és mértékben történt az érintkezés? Elég erős volt-e ahhoz, hogy a kapust akadályozza a védésben?

Érintkezés ideje
Mikor történt az érintkezés? A kapusnak volt-e alkalma visszaállni a helyére és betölteni a pozícióját?

17. TÁBLÁZAT – 84. SZABÁLY – HOSSZABBÍTÁS - HOSSZABBÍTÁS MEGKEZDÉSE ELŐTT KISZABOTT BÜNTETÉSEK – KÖRMÉRKŐZÉS VAGY ELŐDÖNTŐ MÉRKŐZÉSEK

PÉLDA	3. HARMAD IDEJE	A CSAPAT	B CSAPAT	MEGJEGYZÉS
1	19:10	A5 - 2	B17 – 2	A büntetőidőket a harmadik harmad végén leveszik az eredményjelzőről, és a csapatok megkezdik a hosszabbítást három 3 a 3 elleni játékkal. A büntetések lejártát követő első játékmegszakításkor a büntetett játékosok felszabadulnak a büntetőpadról.
2	19:10 19:50	A5 – 2 A7 – 2	B17 – 2	A csapatok 4 a 3 elleni játékkal kezdték a hosszabbítást. Az A5 és B17 büntetési idejét leveszik az eredményjelzőről. Az A5 és B17 büntetéseinek lejártát követő első játékmegszakításkor ezeket a játékosokat kiengedik a büntetőpadról.
3	19:10 19:25 19:40	A5 – 2 A7 – 2	 B17 – 2 	A hosszabbítást az A csapat három, a B csapat négy mezőnyjátékossal kezdi. A büntetési idők szokványos kitöltésével a büntetett játékosok visszatérnek a jégre. Folyamatos játék esetén lehetőség van arra, hogy a jégen öt az öt elleni erőt érjenek el. A jégen lévő játékosszámot azonban a következő játékmegszakításkor ennek megfelelően módosítják.
4	19:10 19:30 19:40	A5 – 2 A7 – 2 	B17 – 2 B36 – 2	A hosszabbítás a három a három ellen kezdődik. Az A5 és a B17 játékosok büntetéseit leveszik az eredményjelzőről. Amennyiben az A5 és B17 büntetéseinek lejárta után megszakad a játék, akkor ezeket a játékosokat ki kell engedni a büntetőpadról. Ahogy az A7 és B36 büntetése lejár, a jégen lévő játékosszám négy a négy ellen. A következő játékmegszakításkor az erősséget három a három ellenre csökkentik.

PÉLDA	3. HARMAD IDEJE	A CSAPAT	B CSAPAT	MEGJEGYZÉS
5	19:10	A5 – 2		A hosszabbítás a három a három ellen kezdődik. A büntetési idők szokványos kitöltésével a büntetett játékosok visszatérnek a jégre. Folyamatos játék esetén lehetőség van arra, hogy a jégen öt az öt elleni erőt érjenek el. A jégen lévő játékosszámot azonban a következő játékmegszakításkor ennek megfelelően módosítják négy a három ellen vagy három a három ellen, ahogy azt a helyzet az adott játékmegszakításkor diktálja.
	19:20		B17 – 2	
	19:30	A7 – 2		
	19:40		B36 – 2	

18. TÁBLÁZAT – 84. SZABÁLY – HOSSZABBÍTÁS SORÁN KISZABOTT BÜNTETÉSEK – SZOKVÁNYOS MÉRKŐZÉSEK

PÉLDA	HOSSZ. IDEJE	A CSAPAT	B CSAPAT	JÉGEN TARTÓZKODÓ JÁTÉKOSOK
1	0:30	A23 - 2		A csapat – 3 mezőnyjátékos B csapat – 4 mezőnyjátékos
	1:00		B17 - 2	A csapat – 3 mezőnyjátékos B csapat – 3 mezőnyjátékos
	13:30	A7 - 2		A csapat – 3 mezőnyjátékos B csapat – 4 mezőnyjátékos

Miután az A csapat megkapta a második kisbüntetését, mindkét csapatnak föl kell küldenie egy játékost a jégre. Amennyiben az A23-as büntetésének lejárta után a jégen tartózkodók számát négy a négy ellenre áll vissza; és ezt követően játékmegszakítás következik, a jégen tartózkodók számát ekkor három a három ellenre kell csökkenteni.
Ha azonban a B17 büntetésének lejárta után (és az A7 büntetésének lejárta előtt) játékmegszakításra kerül sor, a jégen tartózkodók számát négy a három ellenében kell megállapítani.
Ha a játék nem szakad meg addig, amíg mindkét csapat ismét öt mezőnyjátékosra egészül ki, akkor a következő játékmegszakításkor a jégen lévő játékosszámot három a három ellenre kell csökkenteni.

V. FÜGGELÉK - TECHNIKAI FELTÉTELK

TECHNIKAI FELTÉTELEK

A technikai felszereléstől és támogatástól függően (a kamerák száma és helye, a kommunikációs rendszerek és a személyzet rendelkezésre állása) a következő felállásokat használják:

FELSZERELÉS ÉS LEÍRÁS	37. SZABÁLY - VIDEÓBÍRÓ	38. SZABÁLY – EDZŐI ÓVÁS
1. összeállítás – Teljes értékű Teljes műszaki felszerelés és teljes videó felülvizsgálati apparátus a helyszínen. Minden játékhelyzet gyors és hozzáértő felülvizsgálata és tanácsadás áll a játékvezetők rendelkezésére. Büntetések felülvizsgálata a jégen történhet. A játékvezető döntése, hogy konzultál-e a videóbíróval a dupla kis-, nagy- és végleges kiállítás büntetések megerősítése érdekében ➔ Szabályok: **18.4, 20.6, 21.5**	IIHF CSÚCS ESEMÉNY ✪✪✪✪✪ A videóbíró a 37. szabály szerint a következő helyzeteket vizsgálja felül. Rendellenességek esetén jelentést tesz a játékvezetőnek: A. Korong átlépi a vonalat B. Elmozdult kapu C. Idő lejárt D. Rúgó mozdulat E. Korong irányítása testtel F. Játékvezetőről megpattanás G. Magas bottal szerzett gól H. Korong szabályosan került kapuba I. Folyamatos játékmenetből került kapuba J. Szabályosan végrehajtott büntető	Az edzőnek lehetősége van arra, hogy a 38. szabály szerint megóvja a következő helyzetet: A. Leshelyzetben szerzett gól B. Elmulasztott játékmegszakítás a támadó harmadban melyben gól született C. Lehetséges kapus akadályozása helyzetben született gól
2. összeállítás – Csökkentett képességű Teljes műszaki felszerelés és teljes videó felülvizsgálati apparátus a helyszínen. Egyes játékhelyzetek gyors és hozzáértő felülvizsgálata és tanácsadás áll a játékvezetők rendelkezésére Büntetések felülvizsgálata a jégen nem történik. Nincs jégen történő felülvizsgálata a dupla kis-, nagy- és végleges kiállítás büntetéseknek (a korlátozott technikai felszerelések miatt ez a pont nem alkalmazható).	IIHF ESEMÉNY ✪✪✪✪ A videóbíró a 37. szabály szerint a következő helyzeteket vizsgálja felül. Rendellenességek esetén jelentést tesz a játékvezetőnek: A. Korong átlépi a vonalat B. Elmozdult kapu C. Idő lejárt D. Rúgó mozdulat E. Korong irányítása testtel F. Játékvezetőről megpattanás G. Magas bottal szerzett gól H. Korong szabályosan került kapuba I. Folyamatos játékmenetből került kapuba J. Szabályosan végrehajtott büntető	Az edzőnek lehetősége van arra, hogy a 38. szabály szerint megóvja a következő helyzetet: A. Leshelyzetben szerzett gól B. A technikai háttér korlátai miatt nem alkalmazható. C. Lehetséges kapus akadályozása helyzetben született gól

TECHNIKAI FELTÉTELEK

FELSZERELÉS ÉS LEÍRÁS	37. SZABÁLY - VIDEÓBÍRÓ	38. SZABÁLY – EDZŐI ÓVÁS
3. összeállítás – Korlátozott képességű Korlátozott műszaki felszerelés és videó felülvizsgálati apparátus a helyszínen. Egyes játékhelyzetek gyors és hozzáértő felülvizsgálata és tanácsadás áll a játékvezetők rendelkezésére. **Büntetések felülvizsgálata a jégen nem történik.** Nincs jégen történő felülvizsgálata a dupla kis-, nagy- és végleges kiállítás büntetéseknek (a korlátozott technikai felszerelések miatt ez a pont nem alkalmazható).	**IIHF ESEMÉNY** A videóbíró a 37. szabály szerint a következő helyzeteket vizsgálja felül. Rendellenességek esetén jelentést tesz a játékvezetőnek: A. Korong átlépi a vonalat B. Elmozdult kapu C. Idő lejárt D. Rúgó mozdulat E. Korong irányítása testtel F. Játékvezetőről megpattanás G. Magas bottal szerzett gól H. Korong szabályosan került kapuba I. Folyamatos játékmenetből került kapuba J. Szabályosan végrehajtott büntető	Az edzőnek lehetősége van arra, hogy a 38. szabály szerint megóvja a következő helyzetet: A. A technikai háttér korlátai miatt nem alkalmazható. B. A technikai háttér korlátai miatt nem alkalmazható. C. Lehetséges kapus akadályozása helyzetben született gól
4. összeállítás – Korlátozott képességű Korlátozott műszaki felszerelés és videó felülvizsgálati apparátus a helyszínen. Egyes játékhelyzetek gyors és hozzáértő felülvizsgálata (kapus akadályozása helyzet); és tanácsadás áll a játékvezetők rendelkezésére. **Büntetések felülvizsgálata a jégen nem történik.** Nincs jégen történő felülvizsgálata a dupla kis-, nagy- és végleges kiállítás büntetéseknek.	**IIHF ESEMÉNY** A videóbíró a 37. szabály szerint a következő helyzeteket vizsgálja felül. Rendellenességek esetén jelentést tesz a játékvezetőnek: A. Korong átlépi a vonalat B. Elmozdult kapu C. Idő lejárt D. Rúgó mozdulat E. Korong irányítása testtel F. Játékvezetőről megpattanás G. Magas bottal szerzett gól H. Korong szabályosan került kapuba I. Folyamatos játékmenetből került kapuba J. Szabályosan végrehajtott büntető K. Pontszerzés lehetséges kapus akadályozása helyzetben A videóbíró csak akkor avatkozik be, ha a játékvezető nyilvánvalóan téves ítéletet hozott.	Az edzőnek lehetősége van arra, hogy a 38. szabály szerint megóvja a következő helyzetet: A. Leshelyzetben szerzett gól B. A technikai háttér korlátai miatt nem alkalmazható. C. Lehetséges kapus akadályozása helyzetben született gól

TECHNIKAI FELTÉTELEK

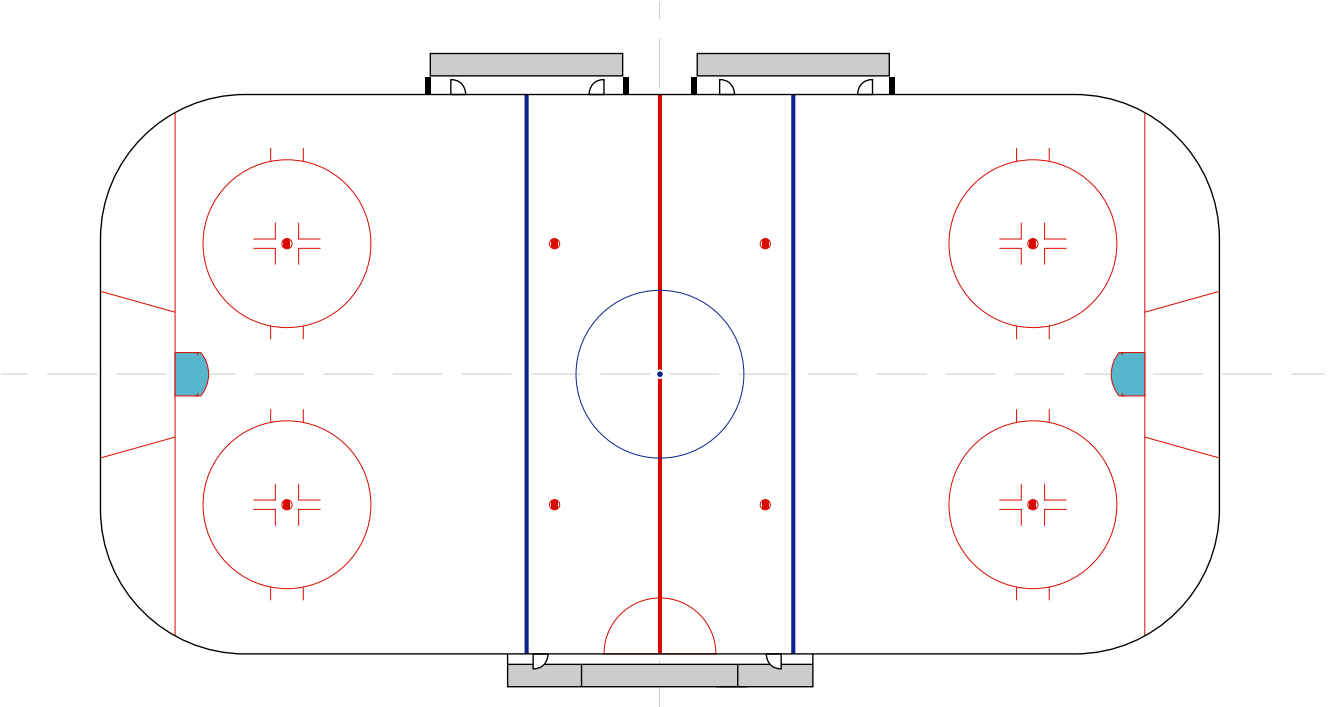
FELSZERELÉS ÉS LEÍRÁS	37. SZABÁLY - VIDEÓBÍRÓ	38. SZABÁLY – EDZŐI ÓVÁS
5. összeállítás – Korlátozott képességű Korlátozott műszaki felszerelés, nincs videó felülvizsgálati apparátus a helyszínen. A jégen tartózkodó játékvezetők számára tanácsadás nem elérhető. Büntetések felülvizsgálata a jégen nem történik Nincs jégen történő felülvizsgálata a dupla kis-, nagy- és végleges kiállítás büntetéseknek.	IIHF ESEMÉNY Önállóan az alábbi helyzetekben a 37. szabály értelmében: A. Korong átlépi a vonalat B. Elmozdult kapu C. Idő lejárt D. Rúgó mozdulat E. Korong irányítása testtel F. Játékvezetőről megpattanás G. Magas bottal szerzett gól H. Korong szabályosan került kapuba I. Folyamatos játékmenetből került kapuba J. Szabályosan végrehajtott büntető K. Pontszerzés lehetséges kapus akadályozása helyzetben	Edzői óvás a 38. szabály értelmében nem alkalmazható. Az edzői óvás elérhetetlensége miatt a játékvezetőnek jogában áll egy esetleges kapus akadályozása helyzet önállóan, videóbíró segítségével ellenőrizni.
6. összeállítás - Nincs videóbíró Nincs technikai felszerelés és nincs videóbíró sem a helyszínen. A jégen tartózkodó játékvezetők számára tanácsadás nem elérhető.	A játékvezető nem vizsgálhatja felül a 37. szabály szerinti helyzeteket. A játékvezető azonban a végleges döntés meghozatalához konzultálhat játékvezető társaival. Annak bizonyítása érdekében, hogy a korong átlépte-e a gólvonalat, a kapu mögött álló gólbíróhoz is lehet fordulni.	Edzői óvás a 38. szabály értelmében nem alkalmazható.

VI. FÜGGELÉK - ÁBRÁK

ÁBRÁK

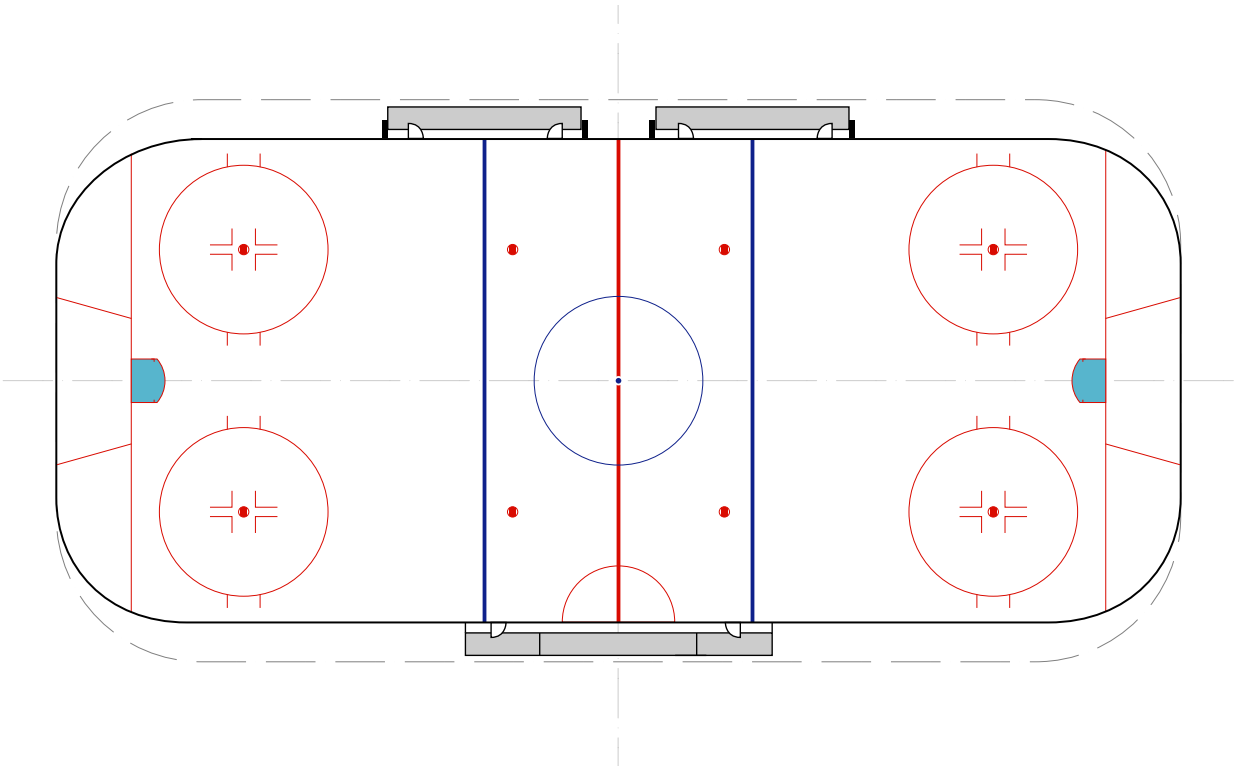
JÉGPÁLYA MÉRETEI: 60M HOSSZÚ, 30M SZÉLES

➔ 1.2 SZABÁLY



JÉGPÁLYA MÉRETEI: 60M HOSSZÚ, 26M SZÉLES

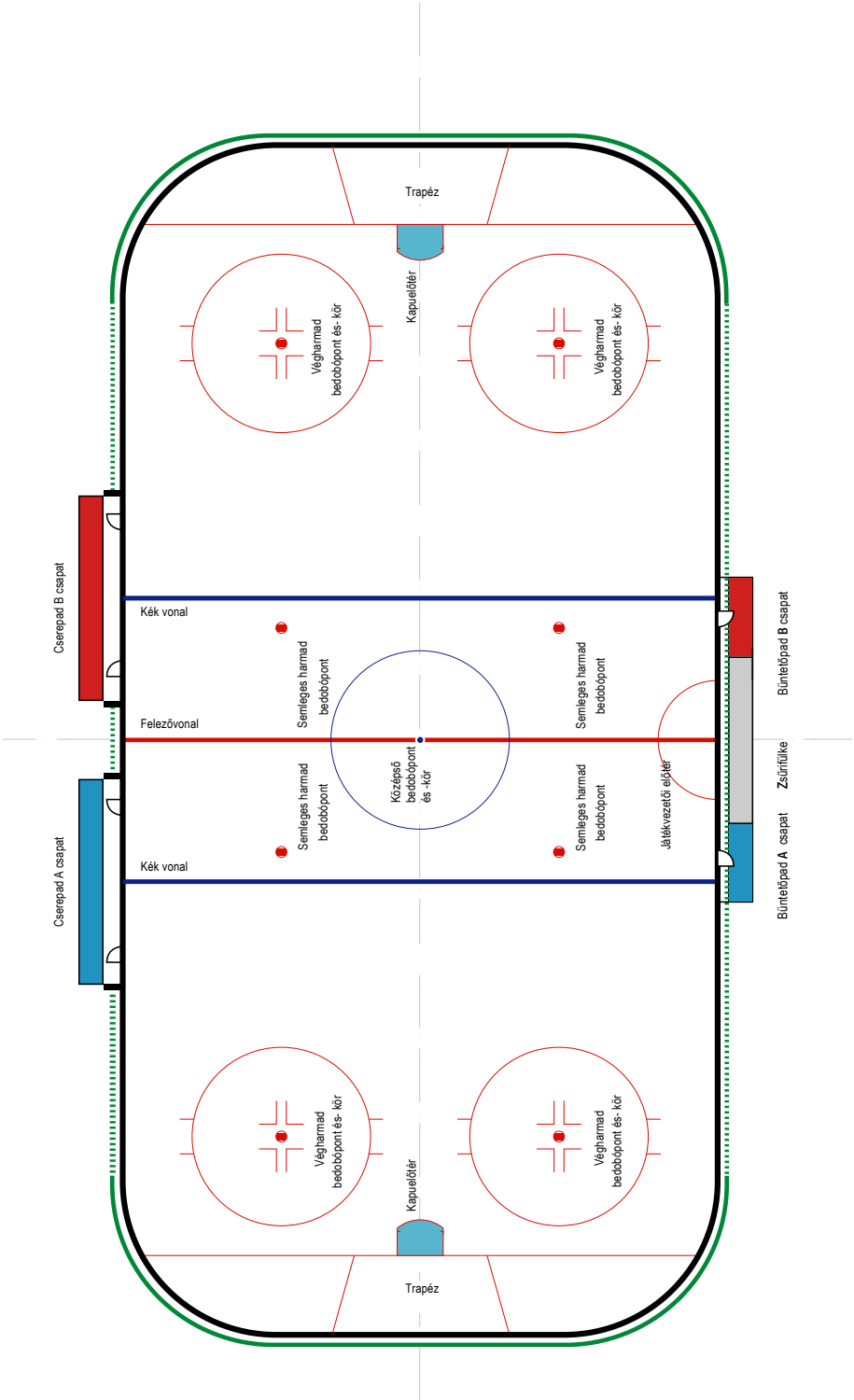
➔ 1.2 SZABÁLY



ÁBRÁK

A PÁLYA RÉSZEI

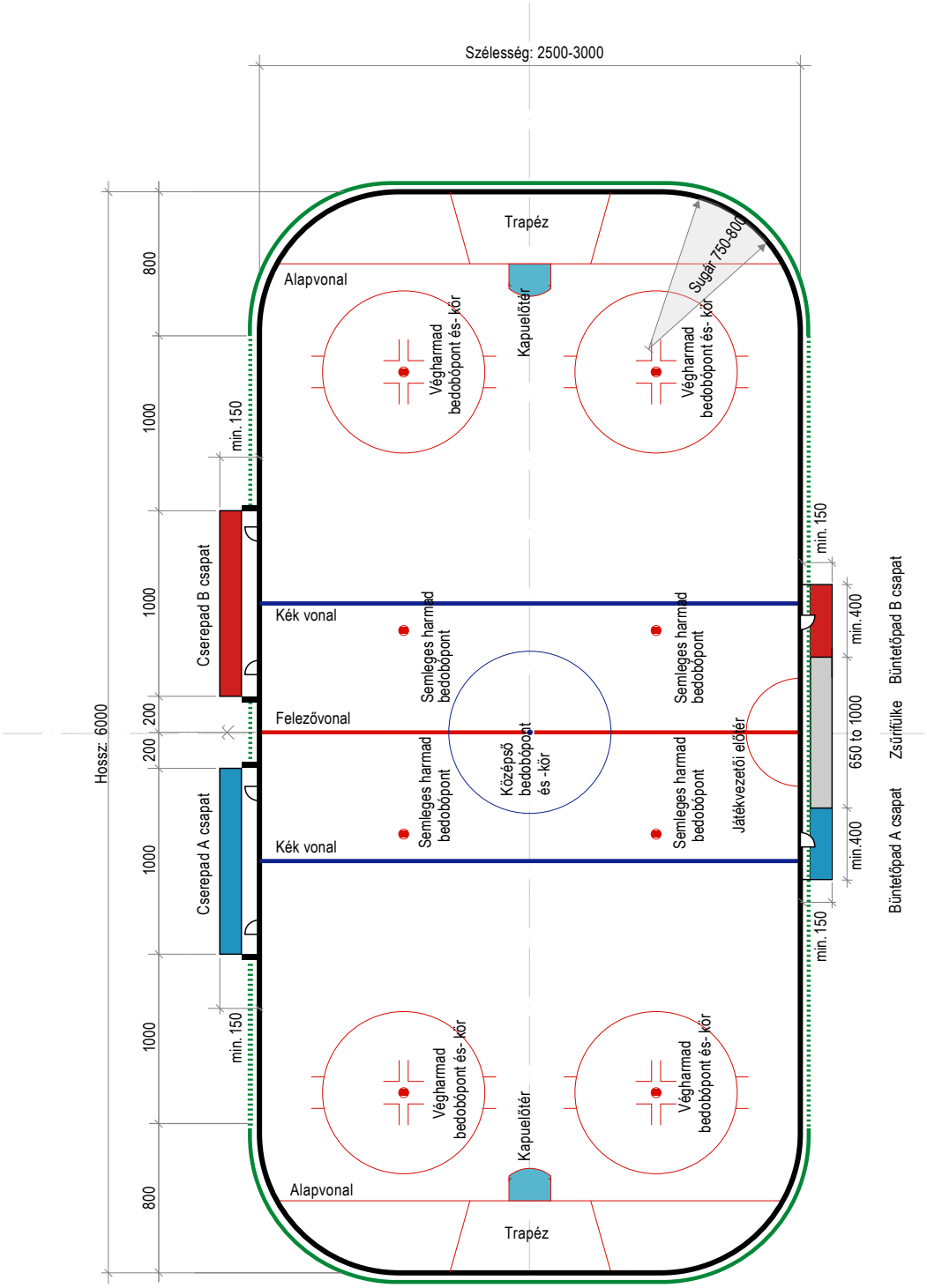
➔ 1.1 SZABÁLY



ÁBRÁK

A PÁLYA MÉRETEI

➔ 1.2, 1.3, 3.0 SZABÁLY

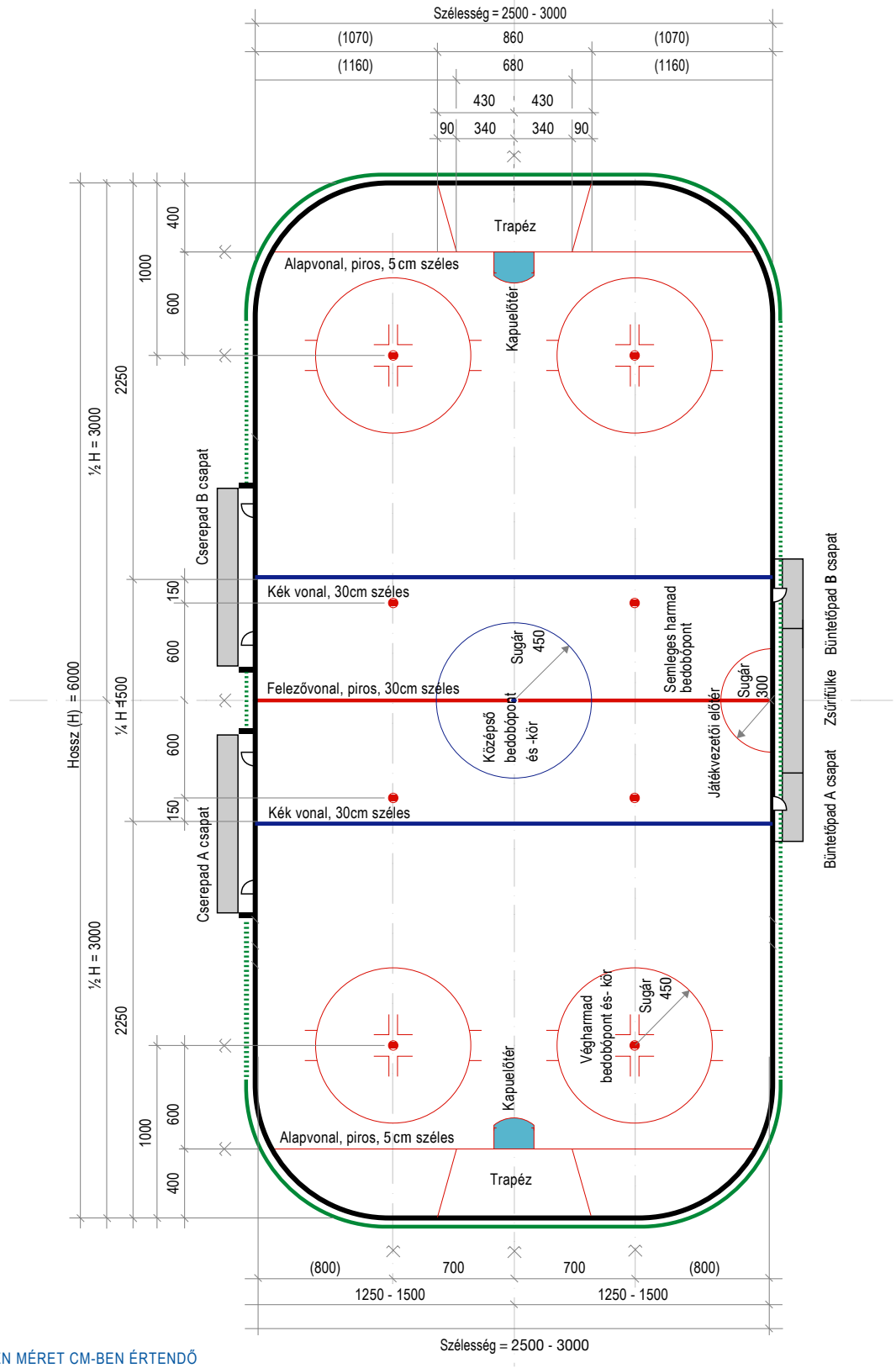


MINDEN MÉRET CM-BEN ÉRTENDŐ

ÁBRÁK

VONALAK

➔ 1.5, 1.7, 1.8, 1.9 SZABÁLY

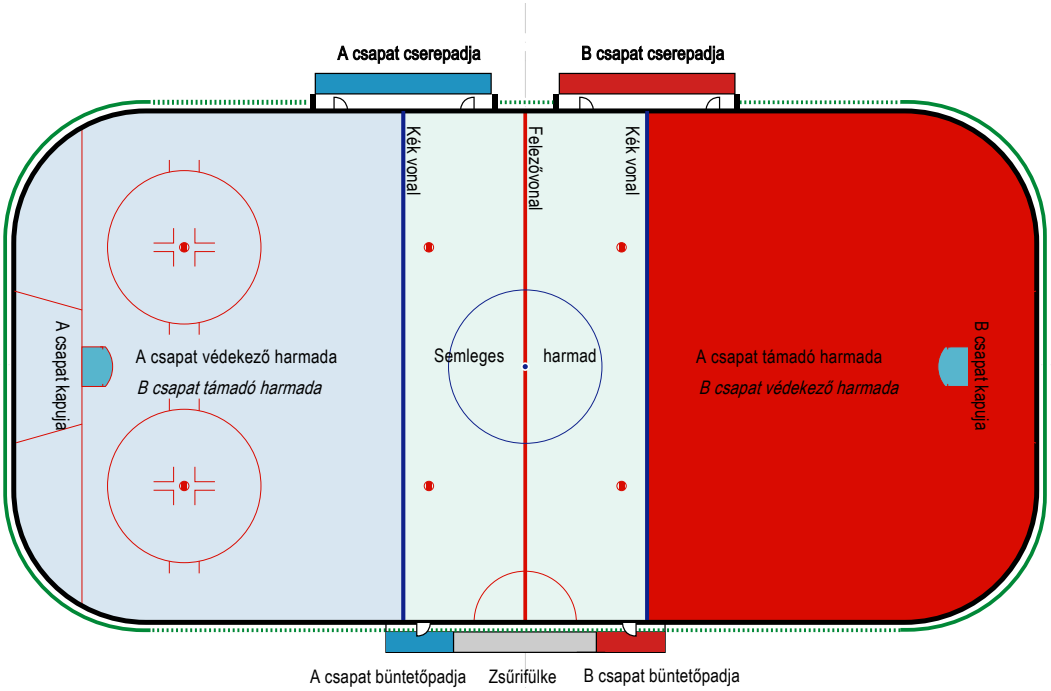


MINDEN MÉRET CM-BEN ÉRTENDŐ

ÁBRÁK

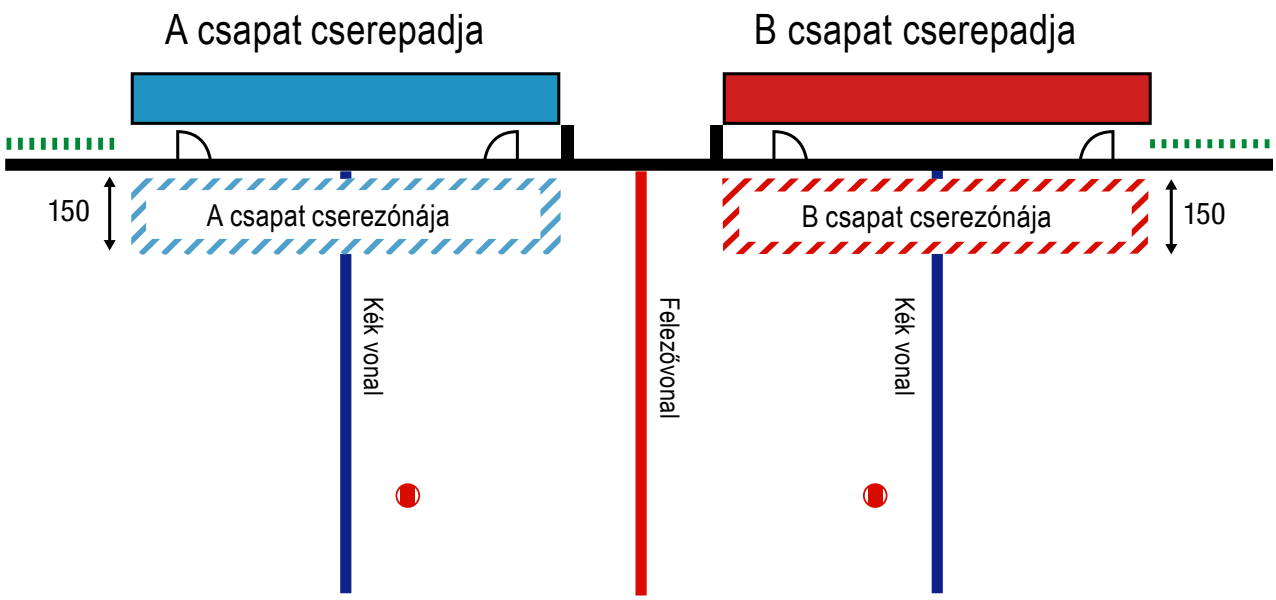
A JÉGFELÜLET FELOSZTÁSA

➔ 1.6 SZABÁLY



CSEREZÓNA

➔ 74. SZABÁLY

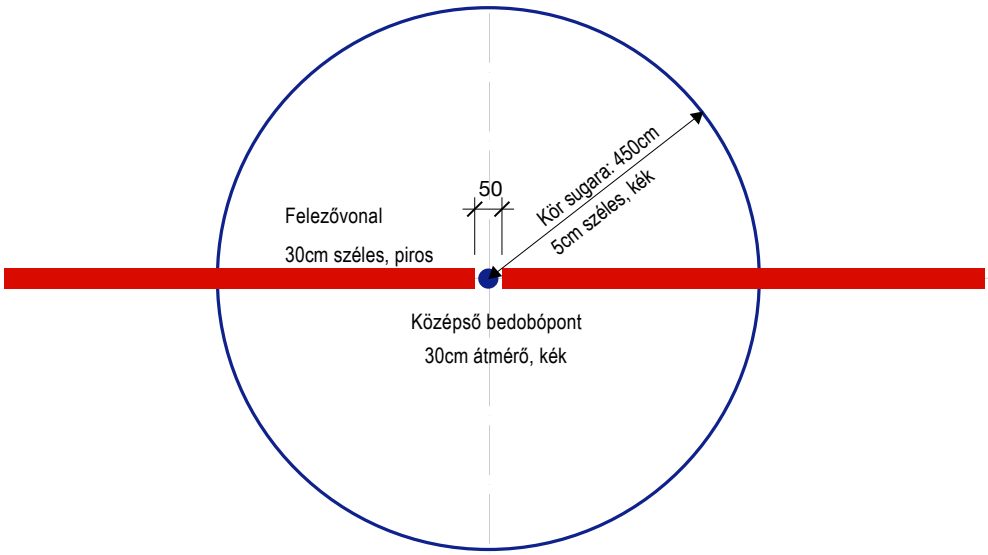


MINDEN MÉRET CM-BEN ÉRTENDŐ

ÁBRÁK

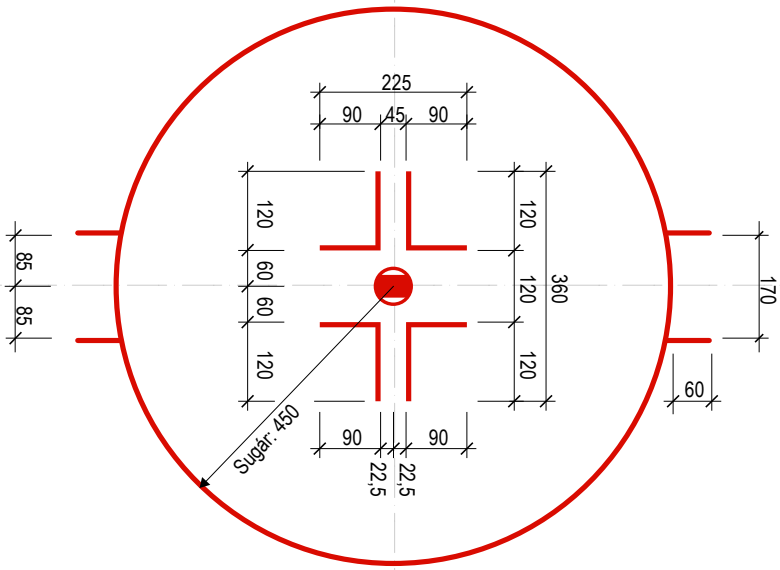
KÖZÉPSŐ BEDOBÓPONT ÉS -KÖR

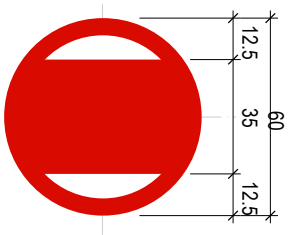
➔ 1.9 SZABÁLY



VÉGHARMAD BEDOBÓPONT ÉS -KÖR

➔ 1.9 SZABÁLY





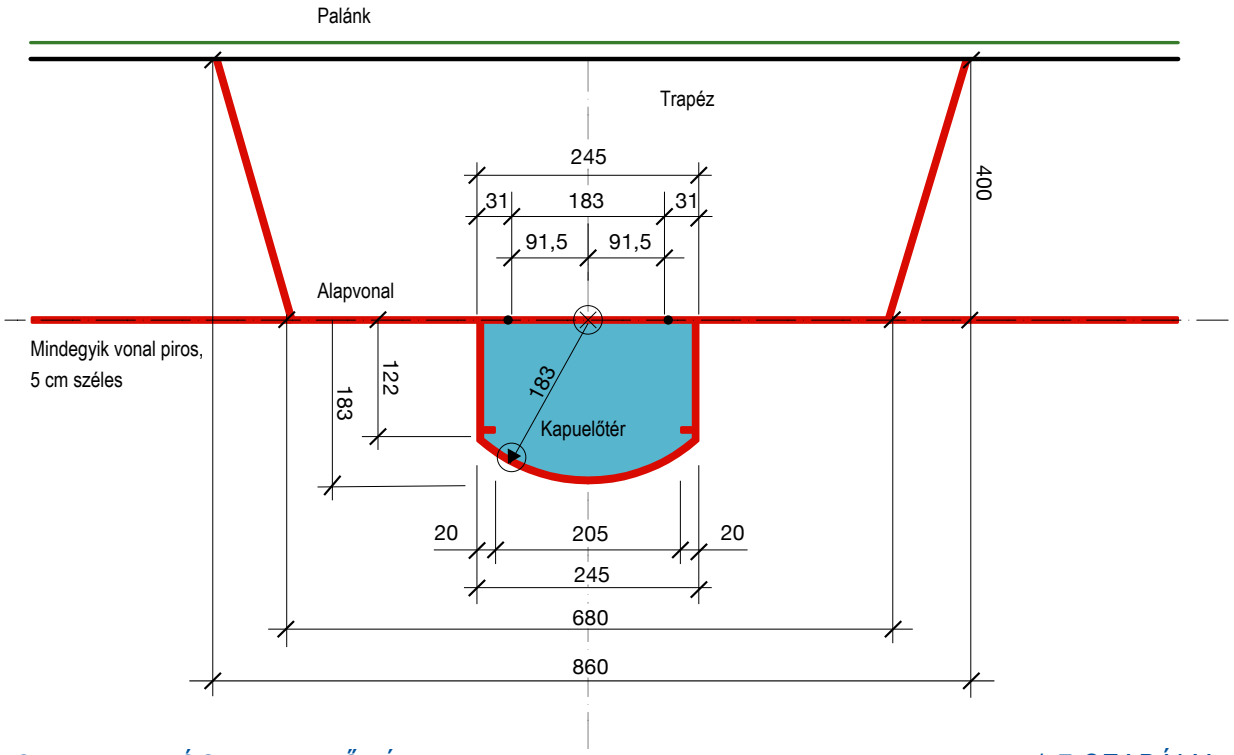
Bedobópont a semleges- és végharmadokban

MINDEN MÉRET CM-BEN ÉRTENDŐ

ÁBRÁK

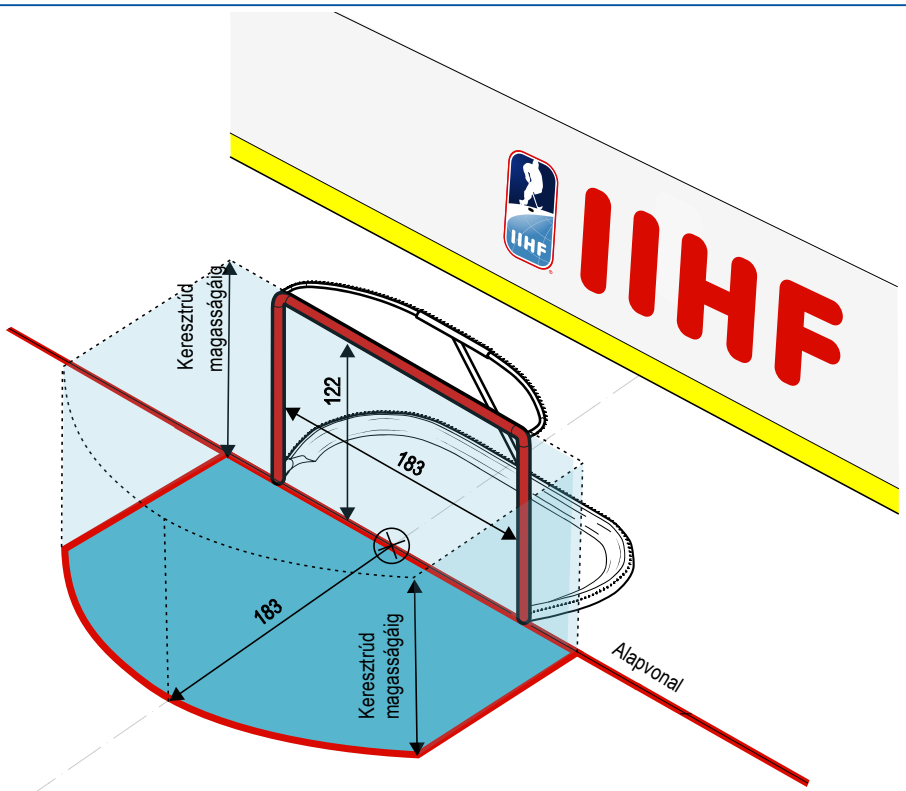
KAPUELŐTÉR ÉS TRAPÉZ

➔ 1.7, 1.8 SZABÁLY



A HÁROMDIMENZIÓS KAPUELŐTÉR

➔ 1.7 SZABÁLY

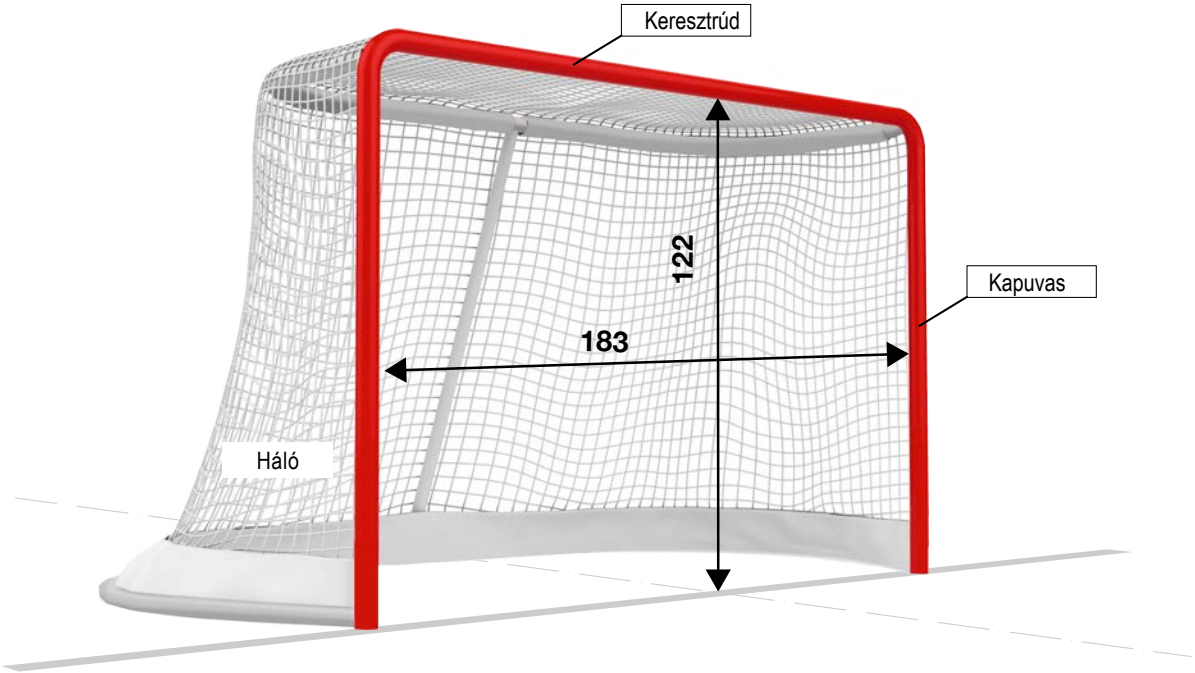


MINDEN MÉRET CM-BEN ÉRTENDŐ

ÁBRÁK

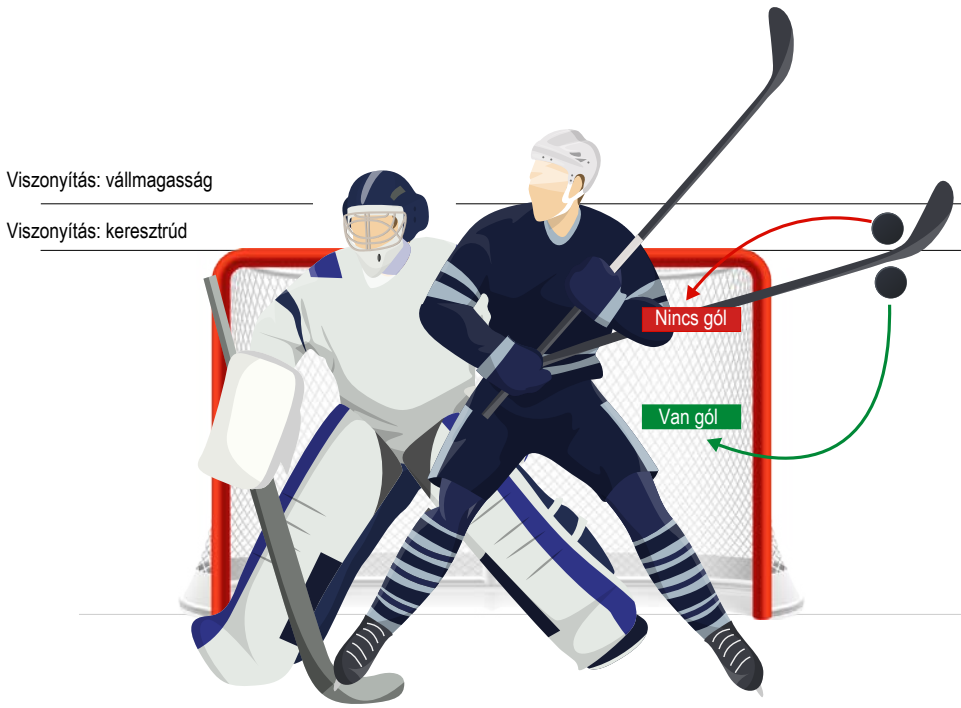
KAPU ÉS HÁLÓ

➔ 2.1, 2.2 SZABÁLY



MAGAS BOT MEGHATÁROZÁSA

➔ 37.5, 60, 80 SZABÁLY



60, 80. SZABÁLY

37.5 SZABÁLY

60 - Érintés magas bottal
A viszonyítási alap a bottal eltalált játékos vállmagassága.

80 - Korong megjátszása magas bottal
A viszonyítási alap a magas bottal játszó játékos vállmagassága.

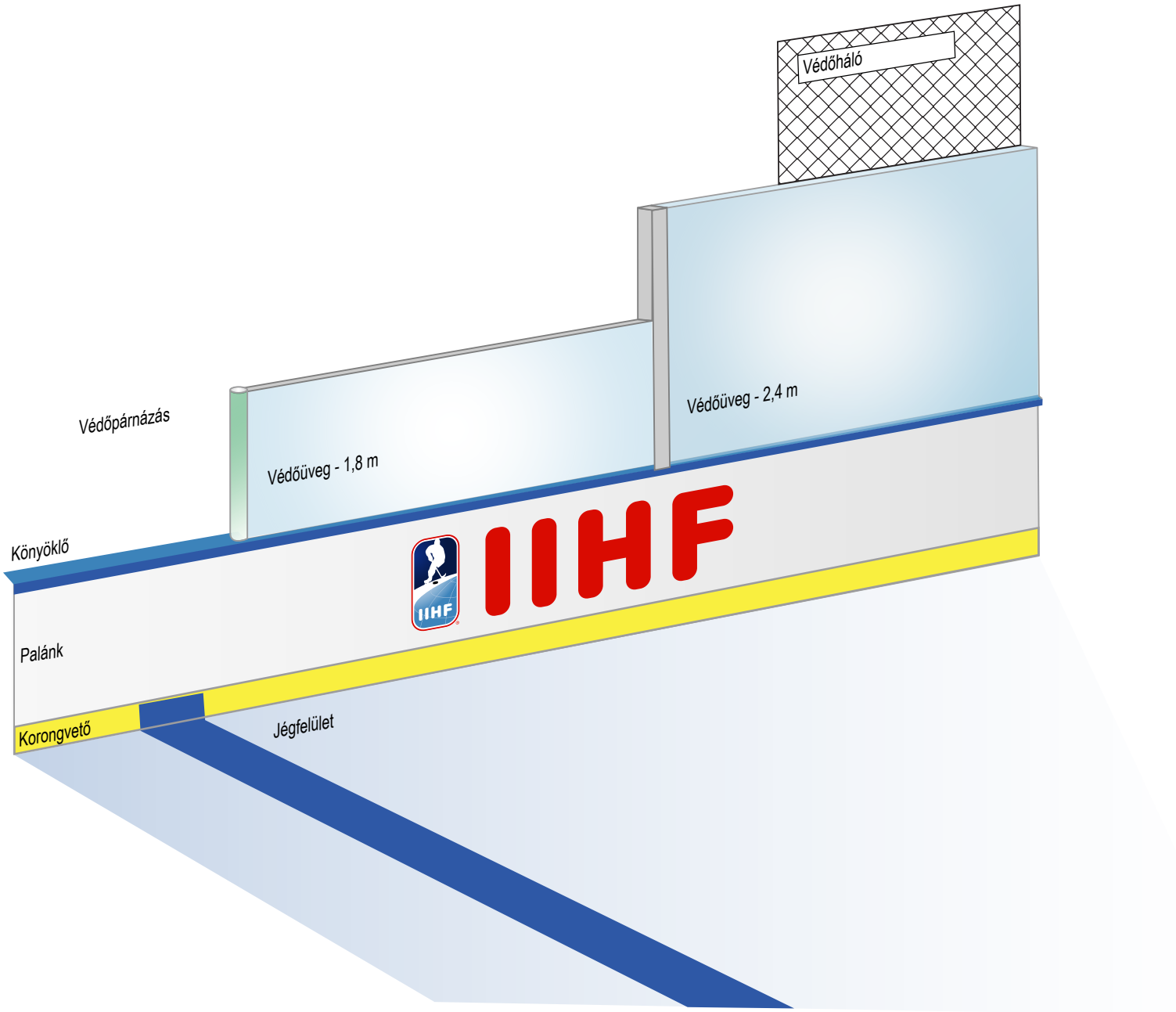
37.5 - Magas bottal szerzett gól
A kapuba magas bottal, a botot a keresztvas magassága fölé tartva bejuttatott korong. A viszonyítási alap a keresztvas magassága, illetve, hogy a korong hol érintkezett az ütővel.

MINDEN MÉRET CM-BEN ÉRTENDŐ

ÁBRÁK

PALÁNK ÉS VÉDŐHÁLÓ

➔ 1.3, 1.4 SZABÁLY



ELÉRHETŐSÉGEK:

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION
Brandschenkestrasse 50, PO-Box
8027 Zurich, Switzerland

Telefon +41 44 562 22 00
E-mail office@iihf.com

www.IIHF.com

MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG
1146 Budapest,
Istvánmezei út 1-3

referee@icehockey.hu

www.jegkorongszovetseg.hu