

IIHF HIVATALOS SZABÁLY - KÖNYV

2018-2020



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

Jelen kiadvány angol nyelvű változatának reprodukálása, vagy annak bármilyen más nyelvre lefordítása, nyomtatott vagy elektronikus formában történő terjesztése - beleértve a fénymásolást, felvételen vagy egyéb adatmegosztó rendszer általi felhasználást – a Nemzetközi Jégkorong Szövetség előzetes írásos engedélye nélkül tilos.

Második kiadás, 2019. szeptember

© International Ice Hockey Federation

Magyar fordítás: Magyar Jégkorong Szövetség

Szakmai lektor: Gebei Péter

© Magyar Jégkorong Szövetség (2020)

Kiadja a Magyar Jégkorong Szövetség

(1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3.)

A kiadásért felel Sipos Levente, a szövetség főtitkára.

IIHF

HIVATALOS

SZABÁLY-

KÖNYV

2018–2022



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

The official text of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book is the English version provided exclusively by the International Ice Hockey Federation. Any discrepancies or differences created in this translated version of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book are not binding and have no legal effect for compliance or enforcement purposes. If any questions arise concerning the accuracy of the information presented by this translated version of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book, please refer to the English version of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book available on IIHF.com, which is the official version.

A 2018 - 2022 IIHF Hivatalos Szabálykönyv hivatalos és mérvadó szövegének a Nemzetközi Jégkorong Szövetség által kiadott angol verzió minősül. Minden ellentmondás vagy eltérés az 2018 - 2022-es IIHF Hivatalos Szabálykönyv jelenlegi fordítása és az angol változat között nem számít kötelező érvényűnek. Amennyiben bármiféle bizonytalanság merülne fel az információk helyességével kapcsolatban, a 2018 – 2022 IIHF Hivatalos Szabálykönyv angol nyelvű változatát kell alapul venni, mely megtalálható az IIHF hivatalos honlapján, a honlap címe: IIHF.com.

Tartalomjegyzék

SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK	1
1. SZABÁLY — A NEMZETKÖZI JÉGKORONG SZÖVETSÉG (IIHF) MINT IRÁNYÍTÓ TESTÜLET	3
1. FEJEZET — VERSENYSZABÁLYOK	4
2. SZABÁLY — A RÉSZTVEVŐK NEME	4
3. SZABÁLY — JÁTÉKJOGOSULTSÁG/ÉLETKOR	4
4. SZABÁLY — JÁTÉKVEZETŐK	4
5. SZABÁLY — ILLETÉKES SZERVEK ÉS FEGYELEMI KÉRDÉSEK	4
6. SZABÁLY — DOPPING	5
7. SZABÁLY — SZAKKIFEJEZÉSEK	5
2. FEJEZET — A PÁLYA	8
8. SZABÁLY — JÉGFELÜLET/JÁTÉKRA ALKALMAS	8
9. SZABÁLY — CSEREPADOK	9
10. SZABÁLY — BÜNTETŐPADOK	9
11. SZABÁLY — TÁRGYAK A JÉGEN	9
12. SZABÁLY — JÉGPÁLYA SZABVÁNY MÉRETEI (M!)	9
13. SZABÁLY — PALÁNK	11
14. SZABÁLY — VÉDŐÜVEG	11
15. SZABÁLY — VÉDŐHÁLÓ	12
16. SZABÁLY — AJTÓK	12
17. SZABÁLY — JÉGFELÜLET JELÖLÉSEK/HARMADOK	12
18. SZABÁLY — JÉGFELÜLET JELÖLÉSEK/BEDOBÓKÖRÖK ÉS BEDOBÓPONTOK	13
19. SZABÁLY — JÉGFELÜLET JELÖLÉSEK/ELŐTEREK	14
20. SZABÁLY — KAPU	15
3. FEJEZET — CSAPATOK ÉS JÁTÉKOSOK	17
21. SZABÁLY — CSAPATOK ÖSSZETÉTELE	17
22. SZABÁLY — FELADOTT MÉRKÖZÉS	17
23. SZABÁLY — JOGOSULATLAN JÁTÉKOS	17
24. SZABÁLY — BEÖLTÖZÖTT JÁTÉKOSOK	18
25. SZABÁLY — CSAPATSTÁB/SZEMÉLYZET	18
26. SZABÁLY — CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLYEK ÉS TECHNIKAI ESZKÖZÖK	19
27. SZABÁLY — JÁTÉKOSOK A JÉGEN A JÁTÉK FOLYAMÁN	19

28. SZABÁLY — CSAPATKAPITÁNY ÉS HELYETTES KAPITÁNYOK	19
4. FEJEZET — MEZŐNYJÁTEKOSOK FELSZERELÉSE	21
29. SZABÁLY — VESZÉLYES FELSZERELÉS	21
30. SZABÁLY — KÖNYÖKVÉDŐ	21
31. SZABÁLY — ARC- ÉS FOGVÉDŐ	21
32. SZABÁLY — FLUORESZKÁLÓ ANYAG	22
33. SZABÁLY — KESZTYŰ	22
34. SZABÁLY — FEJVÉDŐ/SISAK	22
35. SZABÁLY — NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ/MEZŐNYJÁTEKOS	23
36. SZABÁLY — LÁBSZÁRVÉDŐ	23
37. SZABÁLY — KORCSOLYA/MEZŐNYJÁTEKOS	23
38. SZABÁLY — BOT/MEZŐNYJÁTEKOS	24
39. SZABÁLY — PÁSZKA	25
40. SZABÁLY — CSAPATFELSZERELÉS/MEZŐNYJÁTEKOS	25
41. SZABÁLY — JÁTEKOS FELSZERELÉS MÉRÉSE	26
42. SZABÁLY — MEZŐNYJÁTEKOS BOTMÉRÉS/BÜNTETŐPÁRBAJ SORÁN	27
5. FEJEZET — JÁTEKSZABÁLYOK/ÁLTALÁNOS	28
43. SZABÁLY — A JÁTÉK MENETE	28
44. SZABÁLY — MÉRKŐZÉS HOSSZA	28
45. SZABÁLY — EREDMÉNYJELZŐ	29
46. SZABÁLY — SÍPSZÓ	29
47. SZABÁLY — KORONG	29
48. SZABÁLY — BEMELEGÍTÉS	29
49. SZABÁLY — A KORONG JÁTÉKBAN	30
50. SZABÁLY — TÉRFÉLCERE	30
51. SZABÁLY — JÁTÉKMENET MEGKEZDÉSE	30
52. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/ÁLTALÁNOS	30
53. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/KISZABOTT BÜNTETÉSEK	31
54. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/SÉRÜLÉS	32
55. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/VÉDEKEZŐ HARMAD	32
57. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/TÁMADÓ HARMAD	33
58. SZABÁLY — A KORONGBEDOBÁS MENETE	34

59. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS SZABÁLYTALANSÁGOK – (M!)	35
60. SZABÁLY — TELEVÍZIÓS SZÜNETEK	36
61. SZABÁLY — CSAPAT IDŐKÉRÉS	36
62. SZABÁLY — HOSSZABBÍTÁS	36
63. SZABÁLY — BÜNTETŐPÁRBAJ - SZÉTLÖVÉS	36
6. FEJEZET — JÁTÉKSZABÁLYOK/JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK	38
64. SZABÁLY — AKADÁLYOZÁS NÉZŐK ÁLTAL	38
65. SZABÁLY — TILOS FELSZABADÍTÁS/HIBRID TILOS FELSZABADÍTÁS	38
66. SZABÁLY — TILOS FELSZABADÍTÁS/SAJÁTOS HELYZETEK	39
67. SZABÁLY — KORONG A PÁLYÁN KÍVÜL	41
68. SZABÁLY — KORONG A PALÁNK SZEGÉLYÉN	41
69. SZABÁLY — KORONG A HÁLÓN (OLDAL ÉS FELSŐ)	41
70. SZABÁLY — KORONG A VÉGHARMAD VÉDŐHÁLÓN	42
71. SZABÁLY — A KORONG NEM LÁTHATÓ	42
72. SZABÁLY — KORONG LEPATTANÁSA KAPURÓL	43
73. SZABÁLY — JÁTÉKVEZETŐT ELTALÁLÓ KORONG	43
74. SZABÁLY — KÉZPASSZ	43
75. SZABÁLY — MAGAS BOT/JÁTÉKMENET ALATT	44
76. SZABÁLY — MAGAS BOTTAL SZERZETT GÓL	45
77. SZABÁLY — VÉDŐÜVEG/SÉRÜLÉSE	46
78. SZABÁLY — LES	46
79. SZABÁLY — LESHELYZETEK	47
80. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS LES UTÁN	48
81. SZABÁLY — NINCS LES	49
82. SZABÁLY — KÉSLELTETETT LES	50
83. SZABÁLY — KÉSLELTETETT LES/HIBRID TILOS FELSZABADÍTÁS	51
84. SZABÁLY — SZÁNDÉKOS LES	51
85. SZABÁLY — SÉRÜLT MEZŐNYJÁTÉKOS	52
86. SZABÁLY — SÉRÜLT JÁTÉKVEZETŐ	52
7. FEJEZET — JÁTÉKSZABÁLYOK/CSERE	53
87. SZABÁLY — JÉGEN ÉS JÉGEN KÍVÜL MEGHATÁROZÁSA	53
88. SZABÁLY — CSERE JÁTÉK KÖZBEN	53
89. SZABÁLY — ELLENFÉL CSEREPADJÁRA TÖRTÉNŐ SZABÁLYTALAN BELÉPÉS	53
90. SZABÁLY — A CSEREPAD KÉK VONALON BELÜLRÉ ESŐ RÉSZÉ/LES	54

91. SZABÁLY — CSERE JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT	54
92. SZABÁLY — CSERE MENETE	54
93. SZABÁLY — CSERE TILOS FELSZABADÍTÁSNÁL	55
8. FEJEZET — JÁTÉKSZABÁLYOK/GÓLOK	56
94. SZABÁLY — GÓLSZERZÉS (PONTSZERZÉS) – (M!).....	56
95. SZABÁLY — A KAPUELŐTÉR SZEREPE GÓLLÖVÉS ESETÉN - TÖRÖLVE	57
96. SZABÁLY — GÓLSZERZÉS KORCSOLYÁVAL – (M!)	57
97. SZABÁLY — ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL/JÁTÉKMENET – (M!)	58
98. SZABÁLY — GÓLSZERZÉS/KAPU ELMOZDULT	60
99. SZABÁLY — VIDEÓGÓLBÍRÓ ALKALMAZÁSA GÓL MEGÁLLAPÍTÁSÁNÁL.....	60
9. FEJEZET — BÜNTETÉSEK/IDŐTARTAM ÉS HELYZETEK	62
100. SZABÁLY — AMIKOR BÜNTETÉS SZABHATÓ KI.....	62
101. SZABÁLY — KISZABOTT BÜNTETÉSEK – ELJÁRÁSI SZABÁLYOK	62
103. SZABÁLY — JÁTÉK EMBERHÁTRÁNYBAN	63
104-110. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA	64
104. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KISBÜNTETÉS – TECHNIKAI KISBÜNTETÉS	64
105. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/NAGYBÜNTETÉS	64
106. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉS	65
107. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/FEGYELMI BÜNTETÉS.....	65
108. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KIS- ÉS FEGYELMI BÜNTETÉS	65
109. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS	66
110. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS.....	66
111. SZABÁLY — BÜNTETÉSI HELYZETEK.....	66
112. SZABÁLY — EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK.....	68
113. SZABÁLY — KÉSLELTETETT BÜNTETÉSEK.....	69
114. SZABÁLY — KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS – KORONG IRÁNYÍTÁSA ÉS GÓLOK.....	69
115. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK HOSSZABBÍTÁS ALATT	71
10. FEJEZET — JÁTÉKBELI BÜNTETÉSEK LEÍRÁSA.....	72
116. SZABÁLY — JÁTÉKVEZETŐ SÉRTEGETÉSE	72
117. SZABÁLY — TECHNIKAI KISBÜNTETÉS.....	73
118. SZABÁLY — HARAPÁS	74
119. SZABÁLY — PALÁNKRA LÖKÉS	74
120. SZABÁLY — TÖRÖTT BOT/JÁTÉK TÖRÖTT BOTTAL – TÖRÖTT BOT CSERÉJE/ELEJTETT VAGY ELHAGYOTT BOT – (M!).....	74

121. SZABÁLY — BOTVÉGGEL ÜTÉS.....	76
122. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK.....	76
123. SZABÁLY — HÁTULRÓL LÖKÉS	76
124. SZABÁLY — FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS	77
125. SZABÁLY — NYÍRÁS.....	77
126. SZABÁLY — TENYÉRBE ZÁRT KORONG	78
127. SZABÁLY — BOTTAL LÖKÉS.....	78
128. SZABÁLY — VESZÉLYES FELSZERELÉS/FELSZERELÉS VESZÉLYES HASZNÁLATA.....	78
129-137. SZABÁLYOK — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE.....	79
129. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/FELSZERELÉS IGAZGATÁSA	79
130. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/ELMOZDÍTOTT KAPU	79
131. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONGRA VETŐDÉS	80
132. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONG INDOKOLATLAN MEGÁLLÍTÁSA ..80	
133. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/GÓLÖRÖM	80
134. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KÉSŐI FELÁLLÁS.....	81
135. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONG JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE LÖVÉSE VAGY DOBÁSA	81
136. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/CSERE TILOS FELSZABADÍTÁST KÖVETŐEN	82
137. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONGBEDOBÁS MENETÉNEK MEGSÉRTÉSE – (M!)	82
138. SZABÁLY — SZÍNÉSZKEDÉS	83
139. SZABÁLY — KÖNYÖKHASZNÁLAT	83
140. SZABÁLY — NÉZŐKKEL VALÓ DULAKODÁS	83
141. SZABÁLY — VEREKEDÉS	83
142. SZABÁLY — FEJELÉS.....	84
143. SZABÁLY — MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK	84
144. SZABÁLY — FOGÁS.....	85
145. SZABÁLY — BOTFOGÁS	85
146. SZABÁLY — BOTTAL AKASZTÁS.....	85
147. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN BOT – BOTMÉRÉS.....	85
148. SZABÁLY — SÉRÜLT MEZŐNYJÁTÉKOS MEGTAGADJA A JÉG ELHAGYÁSÁT.....86	
149. SZABÁLY — AKADÁLYOZÁS.....	87
150. SZABÁLY — KAPUS AKADÁLYOZÁSA – (M!).....	88
151. SZABÁLY — RÚGÁS	90

152. SZABÁLY — TÉRDHASZNÁLAT.....	91
153. SZABÁLY — KÉSEI ÜTKÖZÉS.....	91
154. SZABÁLY — BÜNTETŐPAD SZABÁLYTALANSÁGOK - IDŐ ELŐTTI ELHAGYÁS/HELYTELEN MEGKÖZELÍTÉS.....	91
155. SZABÁLY — JÁTÉK SISAK NÉLKÜL.....	92
156. SZABÁLY — HAJ, FEJVÉDŐ, RÁCS MEGRÁNTÁSA.....	92
157. SZABÁLY — JÁTÉK MEGKEZDÉSÉNEK MEGTAGADÁSA.....	92
158. SZABÁLY — DURVA JÁTÉK.....	93
159. SZABÁLY — TESTRE ÜTÉS.....	93
160. SZABÁLY — GÁNC SOLÁS HÁTULRÓL.....	93
161. SZABÁLY — BOTTAL SZÚRÁS.....	94
162. SZABÁLY — KÖPÉS.....	94
163. SZABÁLY — GÚNYOLÓDÁS.....	94
164. SZABÁLY — CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY JÁTÉKTÉRRE LÉPÉSE.....	94
165. SZABÁLY — ELDOBOTT BOT VAGY TÁRGY – (M!).....	95
166. SZABÁLY — TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN.....	96
167. SZABÁLY — GÁNC SOLÁS.....	96
168. SZABÁLY — SPORTSZERÜTLEN MAGATARTÁS.....	97
169. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN ÜTKÖZÉS (NŐI JÉGKORONG).....	98
11. FEJEZET — BÜNTETŐLÖVÉSEK ÉS MEGÍTÉLT GÓLOK.....	99
170. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS ÉS BÜNTETŐPÁRBAJ MINT A MÉRKÖZÉS RÉSZE.....	99
171. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/KITÖRÉSI HELYZET.....	99
172. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/AKADÁLYOZÁS VAGY TÁRGYAK BEDOBÁSA.....	101
173. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/RENDES JÁTÉKIDŐ UTOLSÓ KÉT PERCE/HOSSZABBÍTÁS ALATT.....	101
174. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/JÁTÉKOS ÁLTAL ELMOZDÍTOTT KAPU.....	101
175. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/JÁTÉKOS KORONGRA VETŐDIK.....	102
176. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/ÁTTEKINTÉS.....	102
177. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/BÜNTETŐLÖVÉS ELVÉGZÉSE.....	102
178. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/SAJÁTOS HELYZETEK.....	104
179. SZABÁLY — MEGÍTÉLT GÓLOK.....	106
180. SZABÁLY — MEGÍTÉLT GÓLOK/KAPU ELTORLASZOLÁSA.....	106

12. FEJEZET — KAPUSOKRA VONATKOZÓ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK.....	107
181. SZABÁLY — KAPUS BEMELEGÍTÉS	107
182. SZABÁLY — KAPUS CSAPATKAPITÁNYKÉNT VAGY HELYETTESKÉNT	107
183. SZABÁLY — A KAPUS VÉDELME	107
184. SZABÁLY — KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR.....	107
185. SZABÁLY — KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR/MEGÍTÉLT GÓL	107
186. SZABÁLY — KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR/ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL	107
187. SZABÁLY — KAPUSFELSZERELÉS/ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK	107
188. SZABÁLY — BOTOS KESZTYŰ/KAPUS	108
189. SZABÁLY — MELL- ÉS KARVÉDŐ/KAPUS.....	108
190. SZABÁLY — ARCVÉDŐ/KAPUS.....	108
191. SZABÁLY — TÉRDVÉDŐ/KAPUS	109
192. SZABÁLY — NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ/KAPUS	109
193. SZABÁLY — LÁBSZÁRVÉDŐ/KAPUS	109
194. SZABÁLY — NADRÁG/KAPUS	109
195. SZABÁLY — KORCSOLYA/KAPUS	110
196. SZABÁLY — BOT/KAPUS.....	110
197. SZABÁLY — MEZ/KAPUS.....	111
198. SZABÁLY — TOROKVÉDŐ/KAPUS	111
199. SZABÁLY — CSAPATFELSZERELÉS/KAPUS.....	111
200. SZABÁLY — JÁTÉKMENET/KORONG TALÁLJA EL A KAPUS ARCVÉDŐJÉT	111
201. SZABÁLY — KORONG ELŐREDOBÁSA/KAPUS.....	112
202. SZABÁLY —KAPUSCSERÉK	112
203. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN CSERE/KAPUS.....	113
204. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS/KAPUS	113
205. SZABÁLY — TILOS FELSZABADÍTÁS/KAPUS	113
206. SZABÁLY — KAPUS ÉS IDŐKÉRÉS	113
207. SZABÁLY — KAPUSBÜNTETÉSEK/ÁTTEKINTÉS.....	113
208. SZABÁLY — KAPUSBÜNTETÉSEK/ÁTTEKINTÉS.....	115
209. SZABÁLY — FELEZŐVONAL ÁTLÉPÉSE/KAPUS.....	115
210. SZABÁLY — TÖRÖTT BOT/KAPUS/ELEJTETT VAGY ELHAGYOTT BOT – (MI)	115
211. SZABÁLY — VESZÉLYES FELSZERELÉS/KAPUS	116
212-217. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS.....	116
212. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – FELSZERELÉS IGAZGATÁSA.....	116

213. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – ELMOZDÍTOTT KAPU	116
214. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – KORONG INDOKOLATLAN MEGÁLLÍTÁSA A PALÁNKÁNÁL	117
215. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – CSEREPADHOZ MEGY JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT	117
216. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – ARC VÉDŐ LEVÉTELE.....	117
217. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – KORONG JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE LÖVÉSE VAGY DOBÁSA	118
218. SZABÁLY — KORONG HÁLÓRA DOBÁSA/KAPUS	118
219. SZABÁLY — VEREKEDÉS/KAPUS	118
220. SZABÁLY — KORONGFOGÁS KAPUELŐTÉR BEN/KAPUS	118
221. SZABÁLY — KORONGFOGÁS KAPUELŐTÉREN KÍVÜL/KAPUS	119
222. SZABÁLY — KAPU ELTORLASZOLÁSA VAGY HÓTORLASZ ÉPÍTÉSE/KAPUS.....	119
223. SZABÁLY — KAPUELŐTÉR ELHAGYÁSA DULAKODÁS ALATT/KAPUS	119
224. SZABÁLY — TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN/KAPUS.....	120
225. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉSEK/KAPUS SZABÁLYTALANSÁGAI.....	120
226. SZABÁLY — MEGÍTÉLT GÓLOK/KAPUS SZABÁLYTALANSÁGAI.....	121
1. MELLÉKLET – BÜNTETÉSEK AZ EREDMÉNYJELZŐN – JÁTÉKHELYZET PÉLDÁK.....	122
EMBERHÁTRÁNYBAN JÁTSZÓ CSAPATNAK LŐTT GÓLOK	122
KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS HELYZETBEN SZERZETT GÓL	126
EGYBEESŐ KISBÜNTETÉSEK	129
EGYBEESŐ NAGYBÜNTETÉSEK	134
KOMBINÁLT EGYBEESŐ KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉSEK	134
KOMBINÁLT EGYBEESŐ NAGYBÜNTETÉSEK ÉS VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSOK	136
KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS	137
KAPUSBÜNTETÉSEK.....	139
ÚJ: 2. MELLÉKLET – REFERENCIA TÁBLÁZATOK	141
150. SZABÁLY — KAPUS AKADÁLYOZÁSA HELYZETEK	141
JÁTÉKVEZETŐI ÉS VONALBÍRÓ KARJELZÉSEK	147
TÁRGYMUTATÓ	159

SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK

2018. decemberi szabálmódosítások – hatályosak a 2018/2019-es IIHF bajnoksági szezonról.

A 2018. decemberi Közgyűlésen kerültek elfogadásra:

Szabály	Leírás	Változás
58.	A KORONGBEDOBÁS MENETE	Módosítva
59.	KORONGBEDOBÁS SZABÁLYTALANSÁGOK	Módosítva
136.	JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/CSERE TILOS FELSZABADÍTÁST KÖVETŐEN	Módosítva
137.	JÁTÉK KÉSLELTETÉSE / KORONGBEDOBÁS MENETÉNEK MEGSÉRTÉSE	Módosítva

2019. szeptemberi szabálmódosítások – hatályosak a 2019/2020-as IIHF bajnoksági szezonról.

A 2019. szeptemberi római Féléves Közgyűlésen kerültek elfogadásra:

Szabály	Leírás	Változás
12.	JÉGPÁLYA SZABVÁNY MÉRETEI	Módosítva
94.	GÓLSZERZÉS (PONTSZERZÉS)	Módosítva
95.	A KAPUELŐTÉR SZEREPE GÖLLÖVÉS ESETÉN	Törölve
96.	GÓLSZERZÉS KORCSOLYÁVAL	Módosítva
97.	ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL/JÁTÉKMENET	Módosítva
99.	VIDEÓGÓLBÍRÓ ALKALMAZÁSA GÓL MEGÁLLAPÍTÁSÁNÁL	Módosítva
120.	TÖRÖTT BOT	Módosítva
150.	KAPUS AKADÁLYOZÁSA	Módosítva
165.	ELDOBOTT BOT VAGY TÁRGY	Módosítva
183.	A KAPUS VÉDELME	Törölve
184.	KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR	Törölve
185.	KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR / MEGÍTÉLT GÓL	Törölve
186.	KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR / ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL	Törölve
210.	TÖRÖTT BOT / KAPUS	Módosítva

SZABÁLYKÖNYV

1. SZABÁLY — A NEMZETKÖZI JÉGKORONG SZÖVETSÉG (IIHF) MINT IRÁNYÍTÓ TESTÜLET

- i. Az IIHF olyan tagországokból áll, melyek csatlakozásukkal vállalják, hogy a játék szintjétől vagy helyszínétől függetlenül sportszerűsége alapuló szabályrendszerhez tartozzanak.
- ii. Az IIHF szabályainak célja elősegíteni azt, hogy biztonságos környezetben érvényesüljön a készség és atletikusság. Az említett szabályok megsértését a játék során a jégen mozgó hivatalos személyek (játékvezetők) szankcionálják. Komolyabb kihágások további fegyelmi vizsgálatra kerülhetnek, melyet az illetékes szervek az IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes and Bylaws), illetve az IIHF Fegyelmi Szabályzata (IIHF Disciplinary Code) alapján bírálnak el.
- iii. Ha egy játékos, hivatalos személy, csapat tisztviselője, vagy nemzeti szövetség egy tagja kapcsolatba hozható mérkőzések befolyásolásával, akkor az IIHF Etikai Kódexének (IIHF Code of Conduct) alapján felelősségre vonásra kerül.
- iv. Az IIHF tagállamok színeiben, IIHF rendezvényeken játszó játékosoknak kötelességük megismerni és minden körülmények között betartani ezen szabályokat.
- v. Az IIHF Hivatalos Szabálykönyve az összes IIHF versenyen, olimpián és ezek selejtezőin is hatályos, csakúgy, mint az összes IIHF hatáskörében rendezett nemzetközi mérkőzésen, melyeket az IIHF Szabályzatának 22. pontja határoz meg.

1. FEJEZET — VERSENYSZABÁLYOK

ÁTTEKINTÉS – A versenyszabályok biztosítják a verseny tisztességességét minden szinten. Ezen szabályok biztosítják a tisztességes, kiegyensúlyozott játékot, ezért a nemzeti tagszövetségek, tisztségviselők és játékosok kötelessége, hogy azokat minden körülmények között tiszteletben tartsák.

2. SZABÁLY — A RÉSZTVEVŐK NEME

- az IIHF versenyein tilos férfiaknak nők számára, nőknek férfiak számára rendezett eseményeken játékosként részt venniük.

3. SZABÁLY — JÁTÉKJOGOSULTSÁG/ÉLETKOR

Lásd még: IIHF Alapszabálya (IIHF Statutes and Bylaws).

- Korosztályos bajnokságokon, különös tekintettel az U18 és U20 korcsoportokra, a részvételnek alsó és felső korhatára is van. Az alsó korhatár 15 év.

4. SZABÁLY — JÁTÉKVEZETŐK

Lásd még: IIHF Játékvezetők eljárási kézikönyve (IIHF Officials Procedure Manual)

- Az összes, játékvezetők által meghozott döntés jelen szabálykönyv ismeretére, annak részrehajlás nélküli mérlegelésére és értelmezésére alapszik, saját belátásuk szerint.
- Az összes IIHF bajnokság, torna, vagy válogatottak közti nemzetközi mérkőzés során hárombíró (egy vezetőbíró és két vonalbíró), vagy a négybíró (két vezetőbíró és két vonalbíró) rendszert kell alkalmazni. A vezetőbírók és a vonalbírók feladatai mindkét rendszerben azonosak.
- Kizárólag nemzeti tagszervezeti hatáskörbe eső mérkőzéseken alkalmazható kétbíró rendszer (két játékvezető, akik egyszerre működnek vezetőbíróként és vonalbíróként is), vagy egyéb hivatalos rendszer is.
- Videógólbíró-rendszer használata csak meghatározott IIHF mérkőzéseken kötelező.

5. SZABÁLY — ILLETÉKES SZERVEK ÉS FEGYELEMI KÉRDÉSEK

Lásd még: IIHF fegyelmi szabályzata (IIHF Disciplinary Code)

- Jelen esetben az „illetékes szervek” alatt a folyamatban lévő mérkőzés(ek) közvetlen irányító testületét értjük. A jégen tartózkodó játékvezetőkön kívül az IIHF bajnokságok és rendezvények minden mérkőzését hivatalos ellenőrök felügyelik. A játékosok és csapat munkatársai által elkövetett súlyosabb szabálytalanságok ügyében a mérkőzés után az ügyben illetékes szervek járhatnak el.

6. SZABÁLY — DOPPING

Lásd még: IIHF doping ellenőrzési szabályzat (IIHF Doping Control Regulation), illetve IIHF Fegyelmi Szabályzata (IIHF Disciplinary Code).

- i. Az IIHF tagsággal együtt jár a Nemzetközi Doppingellenes Szabályzat (World AntiDoping Code) elfogadása, valamint a nemzeti tagszervezetek minden szabályzatának, irányelvének és programjának harmonizálnia kell ennek rendelkezéseivel.

7. SZABÁLY — SZAKKIFEJEZÉSEK

KOROSZTÁLY — Az adott játékos egy teljes szezonra vonatkozó besorolása (például egy U18 korosztályba besorolt játékosnak az adott szezonban végig az U18-ra vonatkozó szabályoknak kell megfelelnie függetlenül attól, hogy milyen eseményen vagy tornán vesz részt).

TÁMADÓ TÉRFÉLVÉDEKEZŐ TÉRFÉL — A játékeret két egyenlő részre osztja a piros felezővonal. A saját kapujához közelebb játszó csapat a védő térfélen, míg a saját kapujától távolabb játszó csapat támadó térfélen van.

BODYCHECK — A bodycheck (ütközés) azt jelenti, hogy egy mezőnyjátékos érintkezésbe kerül az ellenfél egyik mezőnyjátékosával azért, hogy az ellenfelet eltávolítsa a korongtól. A korongot vezető vagy birtokló mezőnyjátékosok bármelyike leütközhető, azzal a feltétellel, hogy:

- (a) az ütközést csípővel, testtel vagy vállal teszik;
- (b) az ellenféllel való érintkezés előlről vagy oldalról történik, illetve nem a fejet, nyakat vagy altestet (a csípő alatt) célozza;

Az ütközés nem szabályos, ha hátulról történik, fejre, vagy altestre irányul.

Az ütközés nem szabályos, ha az altesttel, ütővel vagy fejfel történik.

Az ütközés nem szabályos, ha a kapust célozza.

KITÖRÉSI HELYZET — azon játékhelyzetek, melyek az alábbi feltételeket teljesítik: (1) Egy támadó játékos a korongot birtokolja, vagy egyértelműen helyzetben van ahhoz, hogy egy szabad korongot birtokba vegyen, majd zavartalanul meginduljon az ellenfél kapusa felé; (2) az ellenfélnek nincs játékos a támadó játékos és az ellenfél kapuja között; (3) a korong teljes egészében kilépett a támadó játékos védekező harmadának kék vonalán; (4) a támadó játékos erős gólhelyzetbe került.

TÖRÖTT BOT — Olyan hokiütő, amely nem teljesen ép, tolla vagy nyele törött, vagy nincs egy darabban.

RÁCS (MEZŐNYJÁTÉKOS) — Teljes arcot fedő maszk, amelyet a játékos sisakjához rögzítenek és az egész arcát takarja.

EDZŐ — Az edző olyan csapat hivatalos személy, aki felelős a csapat játékát érintő összes döntésért, melybe beletartozik a csapat stratégiája, játékoscserek, kijelöli a kapusbüntetést és a TECHNIKAI KISBÜNTETÉST letöltő játékosokat, valamint a széllövés során büntetőlövést végző játékosokat. Mérkőzés során az edző (amely a kezdő korongbedobás előtt két órával kezdődik és a meccs lefújásáig tart, és magában foglalja az esetleges

hosszabbítást és/vagy büntetőpárbajt), magában foglal bármely és minden közvetlen és/vagy közvetett kommunikációt bármely csatornán, a csapat tisztségviselőivel és a jégen tartózkodó játékvezetőkkel, a játék bármely közvetlen és/vagy közvetett kérdését illetően.

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 az érintkezés egyetlen célja a korong megszerzése marad.

DULAKODÁS — Bármely incidens, amelyben az ellenfelek sportszerűtlen módon fizikai érintkezést kezdeményeznek egymással.

A KORONG IRÁNYÍTÁSA/BIRTOKLÁSA — a korong irányítása annak hosszabb időn át tartó birtoklását jelenti.

- A korong irányítása azt jelenti, hogy a játékos a korongot bottal vezeti, vagy kezét, lábát használja a korong birtoklásának fenntartása érdekében. Ha a koronghoz hozzáér egy másik játékos, illetve annak felszerelése, vagy a korong kapuba kerül, illetve bármely más módon felszabadul, akkor a játékos már nem irányítja a korongot.
- A korong birtoklása azt jelenti, hogy a korongot vezető játékos szándékosan csapattársa felé irányítja, vagy megállítja („jegeli”) azt. Bármely szándékolatlan érintés vagy lepattanás egy ellenfélről, kapu keretéről vagy palánkról nem számít korong birtoklásának. A koronghoz érő utolsó mezőnyjátékos tekintendő a korongot birtoklónak, ezért leütközhető abban az esetben, ha a bodycheck egyébként szabályos és a korong birtoklásának elvesztése alatt, vagy közvetlenül utána történik.

MEGPATTAN – ELTÉRÍT/IRÁNYÍT — a korong megpattanása annak szándékolatlan mozgásba hozása, eltérítése egy mezőnyjátékos teste, ütője vagy korcsolyája által. A korong irányítása annak szándékolat mozgásba hozása egy mezőnyjátékos által teste, ütője vagy korcsolyája segítségével.

ARCMASZK (KAPUS) — Használható mezőnyjátékos sisak is rászerezelt arccráccsal, vagy kapus fej- és arcvédő.

JÁTÉKMENET — Elindított játék, amikor a játékidőt mérő óra megy.

KAPU (HÁLÓ)/KAPUKERET — A kapukeretnek kizárólag abból a három piros kapuvasból áll, amelyek kijelölik a kapu síkját – ezek az oldalsó kapuvasak és keresztrúd. Háló (kapu) alatt a teljes egységet értjük, melynek része a kapukeret, háló és az lapvonal mögötti alapkeret.

RÚGÁS (KICKING) (MI) — Olyan cselekmény, amikor egy játékos szándékosan továbbítja a korongot vagy hozzáér egy ellenfélhez a lábával/korcsolyájával. A **jól felismerhető rúgó mozdulat** azt takarja, amikor a játékos a korongot a kapuba juttatja a lábával/korcsolyájával.

KÉSEI ÜTKÖZÉS (LATE HIT) — a kései ütközés olyan játékos gondatlan veszélyeztetése, aki már nem birtokolja 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.

KISBÜNTETÉS/TECHNIKAI KISBÜNTETÉS — A KISBÜNTETÉS egy adott játékosra kirótt két perc időtartamú büntetés. A TECHNIKAI KISBÜNTETÉS szintén kétperces időtartamú, melyet azonban nem egy adott játékosra, hanem egy adott csapatra rónak ki. A TECHNIKAI KISBÜNTETÉST letöltheti bármelyik mezőnyjátékos, aki a játékot megállító sípszó idején a jégen tartózkodott és akit a csapatkapitányon keresztül az edző jelöl ki, hacsak jelen szabálykönyv másképpen nem rendelkezik.

JÁTÉKVEZETŐ — Vezetőbíró vagy vonalbíró.

JÁTÉKOSOK/MEZŐNYJÁTÉKOSOK — Játékos összefoglalóan bármely csapattagot jelölheti (kapus, védő, támadó) értjük, a mezőnyjátékos együttesen a védő- és támadó játékosokat jelöli.

JÁTÉKTÉR — Olyan háromdimenziós tér, melynek oldalsó határát a jégfelület palánkja és védőüvege jelöli ki, viszont magasságban a palánk és védőüveg magassága nem korlátozza azt.

ILLETÉKES SZERVEK — Olyan irányító- vagy döntőtestület, amely felügyeli a játékosok és játékvezetők magatartását a mérkőzés során.

GONDATLANSÁG — Bármilyen akció, mely veszélyezteti az ellenfelet.

LÖVÉS (LÖVŐMOZDULAT) — A korong kapu felé irányításának mozgatsora. Amint a korongot ellőtték, a korongnak a támadó csapat további közbeavatkozása nélkül, illetve a védekező csapat általi megszerzése előtt megtett bármilyen folyamatos mozgása egyazon folyamatos lövésnek tekintendő.

CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY — Olyan csapattag, aki nem beöltözött játékos, ide tartozik többek közt (de nem kizárólag) az edző, segédedző, felszerelés- és tréner személyzet stb.

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.

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.

2. FEJEZET — A PÁLYA

ÁTTEKINTÉS – A jégkorongot zárt jégfelületen játsszák, amelyen a szabályok szerint meghatározott jelölések találhatóak. A pályának egyenlőnek és a játékosok számára biztonságosnak kell lennie, illetve oly módon kell fölállítani, hogy a lehető legnagyobb hangsúlyt fektessék a nézők biztonságára is. A pályának bármely és minden felületén kizárólag olyan jelölések engedélyezettek, amelyek jelen szabályzat, illetve az IIHF marketing irányelvek (IIHF Marketing Guidelines) szerint engedélyezettek. Eltérti ezen irányelvektől IIHF rendezvények esetén kizárólag IIHF jóváhagyással lehet. A jégcsarnokokat illető irányelvekkel és követelményekkel kapcsolatban a vonatkozó kézikönyvek az irányadók.

8. SZABÁLY — JÉGFELÜLET/JÁTÉKRA ALKALMAS

- i. A jégkorongot fehér jégfelületen kell játszani, melynek megnevezése jégpálya. A jégpálya játékra való alkalmasságát a mérkőzésen illetékes játékvezetők állapítják meg.
- ii. A jégfelületet vízzel és vegyszerekkel olyan módon kell előkészíteni, hogy minősége mindenhol egyenletes legyen. A stabil hőmérsékletet és sűrűséget biztosíthatja valamely megbízható hűtőberendezés, vagy természetes külső hőmérséklet.
- iii. Ha mérkőzés előtt vagy közben a jég vagy a jégfelület bármely része megsérül, a játékvezetők azonnal megállítják a játékot és gondoskodnak arról, hogy a szükséges javítások a mérkőzés folytatása előtt megtörténjenek.
- iv. Ha a javítások aránytalanul hosszú ideig késleltetik a játékot, a játékvezetők beküldhetik a csapatokat az öltözőikbe, ameddig a pályát ismét játékra alkalmassá teszik. Ha a probléma nem oldható meg rövidebb időn belül, vagy a jég, illetve pálya bármely része olyan állapotba került, hogy az veszélyezteti a testi épséget, a játékvezető elhalaszthatja a mérkőzést, ameddig a jég vagy pálya ismét játékra alkalmas állapotba nem kerül.
- v. Ha a harmad vége előtt tíz percen belül áll elő hosszabb késedelem, a játékvezetőnek lehetősége van arra, hogy a csapatokat az öltözőikbe küldje, ezzel azonnal megkezdve a harmadok közti szünetet. A harmad fennmaradt játékidőjének befejezésére akkor kerül sor, amikor a jég és jégfelület javítása megtörténik, és letelt a szünet ideje. A csapatok a megszakított harmad szerinti térfelükre állnak föl, a maradék idő leteltével pedig térfelet cserélnek és szünet nélkül megkezdik a következő harmadot.
- vi. Ha a játéktérre köd borítja, vagy más miatt csökkent a látótávolság, a játékvezető megszakítja a mérkőzést amíg a játék- és nézőtér levegője ki nem tisztul eléggé ahhoz, hogy a játékosok és nézők is biztonságos környezetben tartózkodhassanak.

9. SZABÁLY — CSEREPADOK

- i. Ugyan a cserepadok nem részei a jégfelületnek, mégis a jégpálya részének tekintjük ezeket, ezért az összes, jégen érvényes szabály ezek területén is érvényes.
- ii. A cserepadokon kizárólag a beöltözött játékosok, valamint legfeljebb nyolc csapat hivatalos személy tartózkodhat.
- iii. A cserepadoknak egyforma méretűnek és minőségűnek kell lenniük, semmiféle előnyt nem biztosítva egyik csapatnak sem.
- iv. A cserepadnak 2 m (6' 6¾") távolságra kell kezdődnie a felező piros vonaltól, szélessége 10 m (32' 9¾"), a palánktól minimum 1,5 m (5') mélységben.
- v. Minden cserepadnak két ajtóval kell rendelkeznie, egy-egy a két végén.
- vi. A cserepadok a pálya azonos oldalán helyezkednek el, a hozzájuk tartozó büntetőpadokkal és a zsúrfülkével átellenben.
- vii. A csapatok a mérkőzés folyamán végig ugyanazt a padot használják.
- viii. A cserepad nézők felé eső három oldalának zártnak kell lennie, egyedül a közvetlenül a pályához kapcsolódó oldal lehet nyitott.
- ix. A hazai pályán játszóként kijelölt csapat választhatja ki az általuk használni kívánt cserepadot.

10. SZABÁLY — BÜNTETŐPADOK

- i. A büntetőpadok (csapatonként egy-egy) a zsúrfülke két oldalán helyezkednek el, az adott csapat cserepadjával szemben. A büntetőpadoknak azonos méretűnek és minőségűnek kell lenniük, elkerülendő, hogy bármelyik csapat előnyhöz juthasson általa.
- ii. A csapatok a mérkőzés teljes időtartama alatt a cserepadjaikkal szemben található büntetőpadot használják.
- iii. A büntetőpadnak csak egy ajtaja lehet, mely egyszerre be- és kijáratként is szolgál, az ajtót kizárólag a büntetőpad-felelős működtetheti.
- iv. Kizárólag a büntetőpad-felelős, a büntetést töltő játékosok és játékvezetők léphetnek a büntetőpad területére.
- v. Mindkét büntetőpadot a semleges harmadban kell elhelyezni.

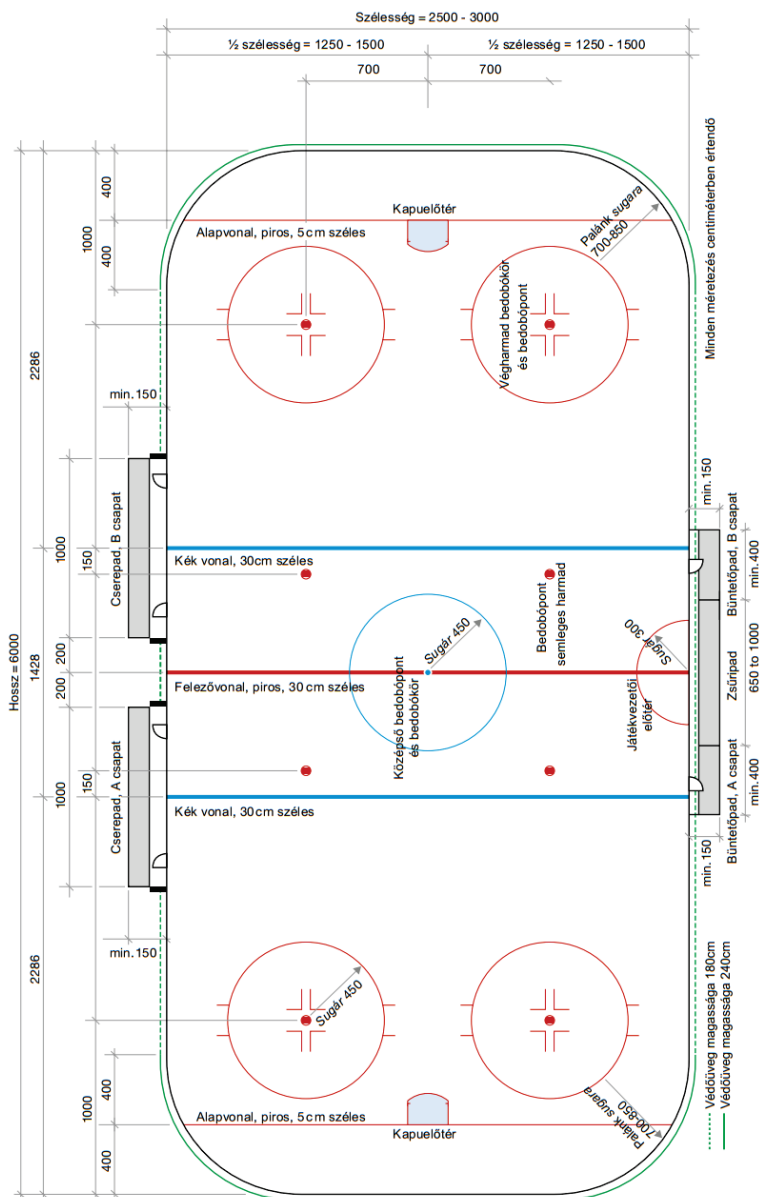
11. SZABÁLY — TÁRGYAK A JÉGEN

- i. A jégfelület a játékosok és a játékvezetők számára van fenntartva. A közvetlenül hozzájuk és felszerelésükhöz tartozó tárgyakon, illetve korongon kívül egyéb tárgyak jelenléte szigorúan tilos a pályán. Azonnali megszakítással jár a játéktér bármilyen rongálódása. A mérkőzés nem folytatódik amíg a jégről el nem távolítják az idegen tárgyakat és a pálya nem alkalmas ismét játékra.

12. SZABÁLY — JÉGPÁLYA SZABVÁNY MÉRETEI (M!)

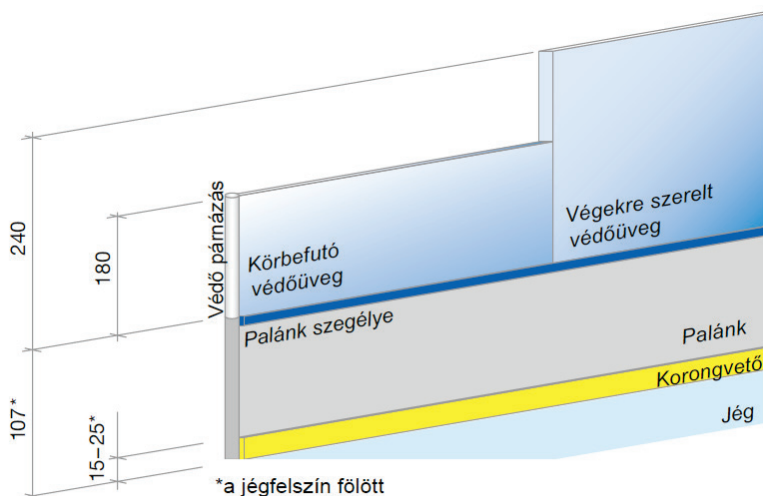
- i. IIHF mérkőzéseken a jégpálya ajánlott méretei a következők. Hossz: 60 m (197'), szélesség: 25-30 m (82'-98' 5").
- ii. A jégpálya sarkai köríves záródásúak, az ívek sugara 7,0-8,5 m (23' – 28') közötti.

- iii. Olyan országokban, ahol 12-i. és 12-ii. pontokban leírt feltételek nem teljesíthetők, eltérő méretek is megengedettek, amennyiben azt az IIHF a mérkőzést megelőzően jóváhagyja.
- iv. A játéktér fölött bármilyen tárgynak legalább 7 m (23') magasságban kell elhelyezkednie.
- v. A jégfelület felett elhelyezett tárgynak legalább 7 m (23') távolságra kell lenniük a jégfelülettől.



13. SZABÁLY — PALÁNK

- i. A jégpályát palánknak nevezett kerítés veszi körül, melynek anyaga lehet fa vagy műanyag, színe fehér.
- ii. A palánk elemei közötti hézag nem lehet nagyobb mint 3 milliméter ($\frac{1}{8}$ ").
- iii. A palánkot oly módon kell kialakítani, hogy a jég felé eső felülete sima legyen, illetve semmiféle egyenetlenség ne okozhasson sérülést a játékosoknak, és ne befolyásolja természetellenes módon a korong útját.
- iv. A palánk magassága a jégfelülettől mérve 107 cm (42").
- v. A palánk belső oldalának alján, a palánkozás teljes hosszában sárga színű korongvető lemezt kell elhelyezni. Ennek magassága 15-25 cm (6" -10").
- vi. A palánk tetejére rögzítve, annak egész területén kék szegélyt kell elhelyezni, mely elhatárolja a palánkot és védőüveget egymástól. A szegély magassága 110 cm (43 5/16") a jég alatti betonlajzattól mérve.



Minden méretezés cm-ben értendő

14. SZABÁLY — VÉDŐÜVEG

- i. Anyaga átlátszó és tartós, plexiüveg, vagy más, hasonló tulajdonságokkal bíró akrilüveg (polikarbonát), lapokból kell állnia, vastagsága 12-15 milliméter ($\frac{1}{2}$ " - $\frac{5}{8}$ "). A védőüveget olyan tartóelemekkel kell összekapcsolni, amelyek biztosítják az egyes szekciók rugalmasságát. Ez kötelező eleme minden IIHF versenynek.
- ii. A védőüvegnek 2,4 m (7' 10 1/2") magasnak kell lennie a kapuk mögött, és legalább 4,0 méterre (13' 1 1/2") túl kell nyúlnia az alapvonalon a kék vonal felé. A védőüveg magassága az oldalakon 1,8 m (5' 11"), kivéve a cserepadok előtt.
- iii. A cserepadok elé védőüveg felszerelése nem engedélyezett, viszont a cserepadok és büntetőpadok három, nézők felé eső oldalán a 14. ii szerint

meghatározott magasságú védőüveget kell szerelni. A cserepad oldalait határoló védőüveg és a palánk találkozási pontjainál, mivel megtörik a védőüveg egységes síkja, az élre a védőüveg teljes magasságában védő párnázást kell felszerelni.

- iv. A védőüveg és a palánk rögzítőelemeit oldalirányban, a játéktérhez képest kifelé állva kell felszerelni.
- v. A védőüvegek közötti hézagok mérete nem lehet nagyobb, mint 5 milliméter (3/16")
- vi. A védőüveg teljes területén nem lehet sehol nyílás vagy lyuk, kivéve egy 10 cm (4") átmérőjű kör alakú lyukat a zsúripad előtt.
- vii. A védőüveget olyan módon kell felszerelni, hogy az elemeket a többi elem épségének veszélyeztetése nélkül lehessen cserélni.

15. SZABÁLY — VÉDŐHÁLÓ

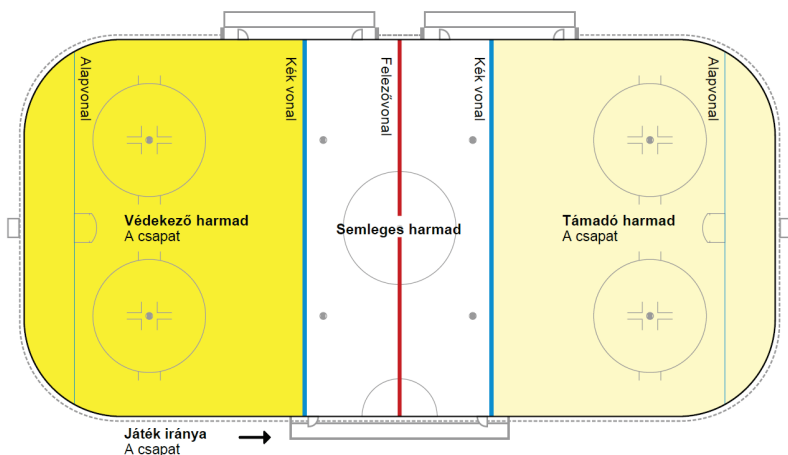
- i. IIHF versenyek alkalmával megfelelő magasságú védőháló kifeszítése kötelező. A hálót mindkét végharmadban a pálya kerülete mentén a védőüveg fölé kell függeszteni, és mindkét irányban el kell érnie legalább addig a pontig, ahol az alapvonal metszi a palánkot.

16. SZABÁLY — AJTÓK

- i. Az összes palánkra szerelt ajtónak befelé, a nézőtér felé kell nyílnia.
- ii. A palánk és ajtók közötti rés mérete legfeljebb 5 milliméter (3/16").

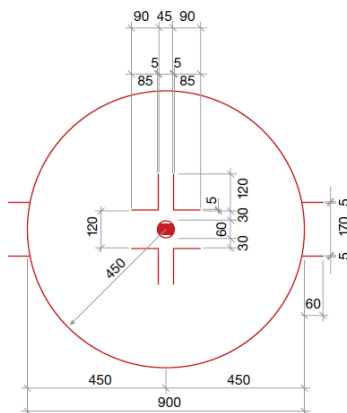
17. SZABÁLY — JÉGFELÜLET JELÖLÉSEK/HARMADOK

- i. A jégfelület hosszát öt, a jégre festett vonal osztja fel, melyek vízszintesen a jég teljes szélességében, illetve a palánk szegélyéig függőlegesen folytatódnak, ezek: alapvonal, kék vonal, felezővonal (piros vonal), kék vonal, alapvonal.
- ii. A középső három vonal osztja föl a pályát harmadokra, ezek: védekező harmad, semleges harmad és támadó harmad. A harmadokat a következő módon határolják a vonalak: alapvonalról kék vonalig, kék vonaltól kék vonalig, kék vonaltól alapvonalig, a vonalak középpontjától mérve.
- iii. A középső piros vonal hosszában két egyenlő félre osztja a pályát. Szélessége pontosan 30 cm (12"), és a korongvetőn keresztül a palánk szegélyéig függőlegesen folytatódik. Ha a palánkokra engedélyezett reklám kihelyezése, akkor a vonalakat legalább a korongvetőn jelölni kell.
- iv. A két alapvonal a pálya végét záró palánk középső egyenes részétől (vagyis nem a köríves sarkoktól mérve) 4 méterre (13' 1 1/2") kerül, szélességük 5 cm (2").
- v. A kék vonalak távolsága 22,86 m (75') a pálya végét záró palánk középső egyenes részétől, szélessége 30 cm (12"). és a korongvetőn keresztül a palánk szegélyéig függőlegesen folytatódik. Ha a palánkokra engedélyezett reklám kihelyezése, akkor a vonalakat legalább a korongvetőn jelölni kell.
- vi. A megadott távolságokba beleszámít a vonalak teljes szélessége.
- vii. Fedetlen jégpályáknál a kék és felezővonal ugyanúgy 30 cm (12") széles, viszont két 5 cm (2") vastag párhuzamos vonallal kell jelölni.



18. SZABÁLY — JÉGFELÜLET JELÖLÉSEK/BEDOBÓKÖRÖK ÉS BEDOBÓPONTOK

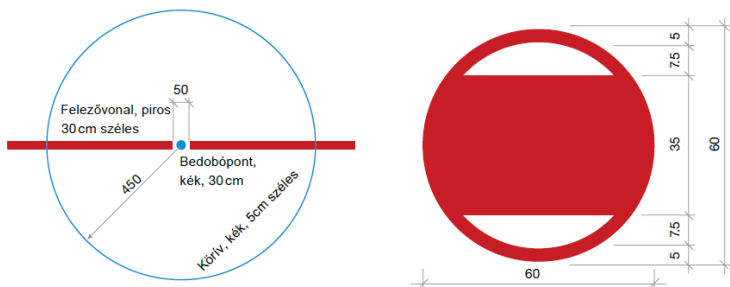
- Az összes bedobópontot pirossal jelölik, kivéve a középső bedobópontot, amelyet kék színnel jelölnek.
- Egy 30 cm (12") átmérőjű kört kell kijelölni pontosan a pálya középpontjában. Ezt a pontot használva középpontként, egy 4,5 m (14' 9 1/4") sugarú kört kell kijelölni kék színnel, a vonal szélessége 5 cm (2"). Ez alkotja a középső bedobókört.
- Összesen négy, 60 cm (24") átmérőjű bedobópontot kell kijelölni a semleges harmadban. Mindkét kék vonaltól 1,5 méterre (5') ki kell jelölni két-két ilyen bedobópontot. A bedobópontok az oldalpálmárhoz képest úgy helyezkedjenek el, hogy a pálya két alapvonalának felezőpontját összekötő képzeletbeli vonaltól egyforma távolságra legyenek.
- Összesen négy, 60 cm (24") átmérőjű bedobópontot kell kijelölni a végharmadokban. A bedobópontok köré egy 4,5 m (14' 9 1/4") sugarú kört kell festeni, 5 cm (2") széles piros vonallal mindkét végzónában és a kapuk két oldalán. A végharmad mindkét oldalán a bedobópontokat kereszt alakban dupla "L" jelzéssel („bajusz”) kell ellátni.
- A végharmadbeli bedobópontok helyét egy, az alapvonalal párhuzamos, attól 6 méterre (19' 8 1/2") levő vonalon kell kijelölni. Ezen a vonalon jelöljük ki két pontot az alapvonalak



Minden méretezés cm-ben értendő

középpontjait összekötő vonaltól 7 m (23') távolságban. Ezen metszéspontok jelölik ki a bedobópontok középpontját.

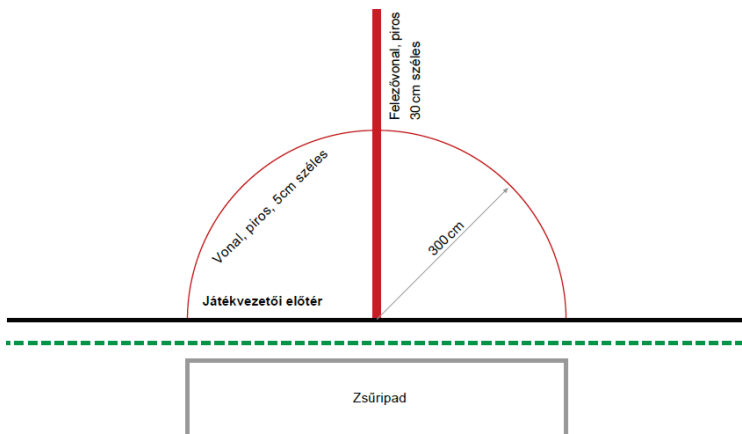
- vi. A megadott távolságokba minden esetben beleszámít a felfestett vonalak szélessége (kivéve ahol a szabálykönyv máshogy rendelkezik).



Minden méretezés cm-ben értendő

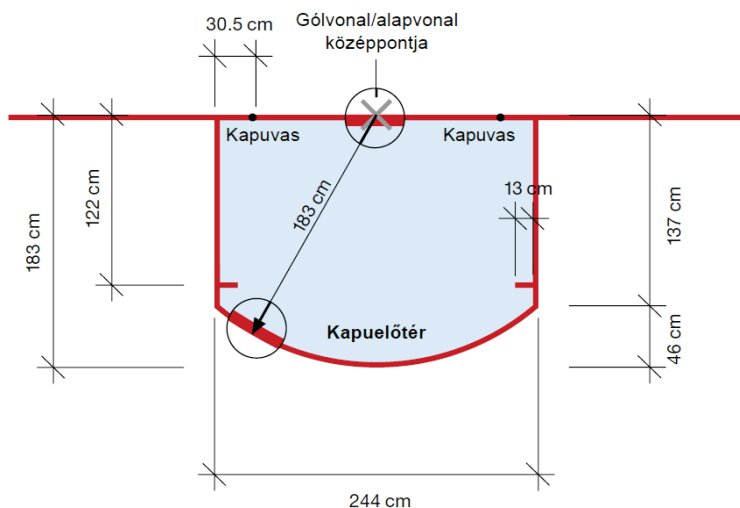
19. SZABÁLY — JÉGFELÜLET JELÖLÉSEK/ELŐTEREK

- A jégen három előtér található: kettő a kapuk előtt a kapusok számára, egy pedig a játékvezetők részére, a zsűrifülke előtt.
- A játékvezetők előtere közvetlenül a zsűrifülke előtt található és egy 3 m (9' 10") sugarú félkörív határolja, a vonal szélessége 5 cm (2"). A játékosok nem léphetnek be ide játékmegszakítás során, amikor a játékvezetők egymással értekeznek, vagy a zsűri tagjaival konzultálnak.
- A kapuk előtt kapuelőteret kell kijelölni, melyet 5 cm (2") széles, piros vonal határol.
- A kapuelőtér területét világoskékre kell festeni, a kapun belül, viszont a gólvonaltól a háló végéig a jégnek fehérnek kell maradnia.
- A kapuelőterre háromdimenziós térként tekintünk, melybe beletartozik a jégen található felfestéstől a keresztrúd tetejéig terjedő tér is.
- A kapuelőteret az alábbiak szerinti módon kell kijelölni:
 - A kapuvasaktól 30,5 cm (12") távolságra, kettő, a pálya közepe felé tartó, az alapvonalra merőleges, 137 cm (4' 6") hosszúságú vonalat kell festeni. A 30,5 centiméterbe beleértendő a vonal és a kapuvas



szélessége, a 137 cm pedig az alapvonal szélességével együtt mérendő.

2. Az alapvonal felezőpontjából kiindulva egy 183 cm (6') sugarú körívet kell rajzolni, amely összeköti az előteret határoló vonalak végeit. A 183 centiméterbe beleértendő az alapvonal és a kapuelőteret határoló vonalak vastagsága is.
3. Az alapvonal szélességét is beleszámítva az előteret határoló két egyenes piros vonalra 122 cm-nél (4') egy-egy 13 cm (5") hosszúságú, e két vonalra merőleges, az előtérbe nyúló piros vonalat kell festeni, az alapvonaltól. A 122 centiméterbe az alapvonal szélessége beleszámít, azonban e két vonal szélessége nem számítandó bele.
4. Mindösszesen a kapuelőtér szélessége 244 cm (8'), melybe beleszámít a határoló vonalak szélessége.
5. A gólvonaltól a kapuelőtér végéig a távolság 183 cm (6'), melybe beleszámít az alapvonal és a kapuelőteret határoló köríves vonal szélessége is.



Az összes vonal 5 cm (2") széles

- vii. A kapuelőterre háromdimenziós térként tekintünk, melynek része a jégen levő jelölésektől a keresztrúd tetejéig terjedő tér is. A kapuelőterbe tartozik horizontálisan a határoló vonalak teljes szélességéig, vertikálisan pedig 122 centiméterig (4'), a kapuvas tetejéig terjedő tér.

20. SZABÁLY — KAPU

- i. Minden pályának két kapuval kell rendelkeznie, eggyel-eggyel a pálya mindkét végében.
- ii. A kapu (háló) részei a keret és háló.
- iii. A kapu nyitott oldala a pálya közepe felé néz.

- iv. A kaput az alapvonal közepén kell elhelyezni, oly módon, hogy a játék során mozdulatlan maradjon. A csúcscsúszintű IIHF eseményeken kötelező olyan rugalmas kapurögzítés használata, amely megtartja a kaput, viszont jelentős erőhatásra a keret elválik a rögzítésektől. A kapurögzítő csapok furatait pontosan az alapvonalra kell elhelyezni.
- v. A kapuvasak magassága a jégfelülettől számítva 1,22 m (4'), egymástól való távolságuk 1,83 m (6') (belső oldalon mérve). A kapuvasak és keresztrúd, melyek a csőszerkezetű kapukeretet alkotják, meghatározott kialakítással rendelkeznek, átmérőjük pedig 5 cm (2").
- vi. A kapuvasak és a keresztrúd piros színű. A háló és a kapu többi része fehér.
- vii. A kapuvasat és keresztrudat egy fehér kerettel kell kiegészíteni, amely a kapukereten belül, a jégfelülettel párhuzamosan, a felső részen, a kapuvasak szélességében a végpalánk felé 0,60-1,12 m (2' - 3'8") mélységben nyúlik ki.
- viii. A kapu teljes hátsó részére tartós, fehér színű nylonhálót kell biztonságosan felerősíteni oly módon, hogy az megfogja a hálóba érkező korongot, illetve megakadályozza, hogy a korong a nyitott első részen kívül bárholonnan behatolhasson
- ix. A játékvezetőknek kötelező a harmadok megkezdésekor ellenőrizni a hálókat. Ha a hálón esetleg sérülést találnak, akkor a játék nem folytatódhat, amíg végre nem hajtják a szükséges javításokat.
- x. A fehér keret támasztóelemeinek belső oldalát, kivéve a kapuvasakat és keresztrudat, fehér színű párnázással kell ellátni. Az alapteret párnázásának nem kevesebb mint 10 centiméterre (4") kell kezdődnie a kapuvastól, és oly módon kell rögzíteni, hogy a korong teljes terjedelmében akadály nélkül áthaladhasson a gólvonalon.

3. FEJEZET — CSAPATOK ÉS JÁTEKOSOK

ÁTTEKINTÉS – A jégkorong-mérkőzést két csapat játssza, a játékvezetők irányítása mellett.

Az egységesség érdekében jelen szabálykönyv rendelkezései egyaránt vonatkoznak a férfi és női jégkorongra is, kivéve ahol az külön jelzésre kerül.

21. SZABÁLY — CSAPATOK ÖSSZETÉTELE

- i. Ahhoz, hogy egy csapat alkalmas legyen mérkőzésre, a mérkőzés kezdetekor képesnek kell lennie legalább öt mezőnyjátékost és egy kapust jégre küldeni.

22. SZABÁLY — FELADOTT MÉRKŐZÉS

- i. Ha mindkét csapat jégre lépett, azonban az egyik csapat a játékot bármilyen indokkal megtagadja, a játékvezető figyelmezteti a vonakodó csapat kapitányát, hogy 30 másodpercen belül meg kell kezdeniük a játékot. Amennyiben a csapat továbbra sem kezdi meg a játékot, a játékvezető TECHNIKAI KISBÜNTETÉST oszt ki ennek a csapatnak. Abban az esetben pedig, ha megismétlődik vagy folytatódik az incidens, a játékvezető leállítja a mérkőzést, és az incidenst az illetékes szerveknek jelenti.
- ii. Ha egy csapat nincs jégen és nem lép jégre a játék megkezdéséhez a játékvezető utasítására sem, melyet a csapatkapitányon, csapatvezetőn vagy edzőn keresztül ad ki, a játékvezető legfeljebb két perc haladékot ad a játékot megtagadó csapatnak a játék megkezdéséhez. Ha a csapat a két perc lejártá előtt folytatja a játékot, TECHNIKAI KISBÜNTETÉST oszt ki nekik a játékvezető. Ha ezt követően sem hajlandók jégre lépni, a játékvezető leállítja a mérkőzést, és az incidenst az illetékes szerveknek jelenti.
- iii. Ha egy csapat megtagadja az előírt számú játékos játékba küldését, akkor a meccset lefújják és az ellenféllel szemben elveszíti a mérkőzést.
- iv. Ha egy csapat a mérkőzés során nem képes a megfelelő számú játékost jégre küldeni büntetések vagy sérülések miatt, akkor a meccset lefújják és az ellenféllel szemben elveszíti a mérkőzést.
- v. Ha egy csapat megtagadja a büntetőpárbajban való részvételt, akkor az ellenfelét hirdetik ki győztesként.

23. SZABÁLY — JOGOSULATLAN JÁTEKOS

- i. A játékosoknak meg kell felelniük mind az IIHF, mind nemzeti tagszövetségük feltételeinek ahhoz, hogy mérkőzésen jégre léphessenek. Pontosabban fogalmazva, meg kell felelniük az állampolgárságra és életkorra vonatkozó feltételeknek, valamint szerepelniük kell a bajnokság, esemény, mérkőzés előtt leadott keretben, illetve az esemény nevezési lapján is.
- ii. A játékos jogosultságát illetően a meghatározó elem az, hogy a neve (nem a mezének a száma) helyesen szerepeljen a névsorban.

- iii. Nem ítélik meg a gólt, ha a pontszerzés idején a pontszerző csapatban olyan játékos tartózkodik a jégen, aki jogosulatlanak számít, valamint a jogosulatlanságát jelezték a játékvezetőnek még a gól után következő korongbedobást megelőzően. A jogosulatlan játékos csapatának összes korábban megszerzett pontja továbbra is érvényesnek számít.
- iv. Ha egy játékos büntetést kap, és a büntetés időtartama alatt fény derül jogosulatlan voltára, akkor a játékost kizárják a játékból, ezt követően egy másik mezőnyjátékos tölti ki a büntetés fennmaradó idejét, akit az edző a csapatkapitányon keresztül jelöl ki.
- v. Ha egy játékosról kiderül a mérkőzés folyamán, hogy jogosulatlanak számít, akkor büntetés kiosztása nélkül azonnal kizárják a játékból.
- vi. Minden olyan eseményt, mely játékos jogosulatlan szerepeltetésével függ össze, jelenteni kell az illetékes szerveknek.

24. SZABÁLY — BEÖLTÖZÖTT JÁTEKOSOK

- i. 60 perccel a mérkőzés kezdete előtt mindkét csapat képviselője át kell adja a jegyzőkönyvvezetőnek a nevezési lapon a csapatnévsort (játékosok névsora, illetve mezének száma), beleértve a csapatkapitány és csapatkapitány-helyettesek neveit is.
- ii. IIHF-rendezvényeken 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.
- iii. A játék megkezdését követően a harmadik kapus kivételével a felálláson további változtatás nem engedélyezett.
- iv. Csapat hivatalos személy nem léphet jégre játékvezetői engedély nélkül, kivételt ez alól csak sérült játékos ellátása képez.
- v. A csapatok egy mérkőzésen legfeljebb 20 mezőnyjátékost és két kapust öltöztethetnek be. (A kivételeket illetően lásd 202. SZABÁLY vi-vii)
- vi. Minden játékosnak rendelkeznie kell ütővel, korcsolyával, illetve teljes felszereléssel a játékra való jogosultsághoz. A teljes felszerelés részei az ütő, korcsolya, védőfelszerelés, csapatmez.
- vii. Az összes védőfelszerelést teljes egészében a csapatmez alatt kell viselni, kivéve a kesztyűt, fejjvédőt, illetve a kapus lábvédőjét.
- viii. Egy játékosnak sem engedélyezett a jégen bemelegíteni a harmadok közötti szünetekben, vagy bármiféle játékmegszakítás tartama alatt.
- ix. Csak jogosult játékosok szerepelhetnek a nevezési lapon, illetve játszhatnak mérkőzésen.
- x. Azok a játékosok, akiket regisztráltak egy eseményre, viszont a nevezési lapon nem szerepelnek, a mérkőzés előtti bemelegítésen részt vehetnek.

25. SZABÁLY — CSAPATSTÁB/SZEMÉLYZET

- i. Minden csapatnak rendelkeznie 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.

26. SZABÁLY — CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLYEK ÉS TECHNIKAI ESZKÖZÖK

- i. Azon csapat hivatalos személyeknek, akik mérkőzés alatt a cserepadnál vagy annak közelében tartózkodnak, engedélyezett, hogy rádiótechnikával kapcsolatot tartsanak egy olyan csapat hivatalos személlyel, aki IIHF által kijelölt területen tartózkodik.
- ii. Másféle technikai eszközök csak edzői célra engedélyezettek (pl. nyomon követés és statisztika), és semmiféle módon nem kísérrelhető meg általuk a játékvezetői döntések befolyásolása.

27. SZABÁLY — JÁTÉKOSOK A JÉGEN A JÁTÉK FOLYAMÁN

- i. A szabályok nem engedik, hogy egy csapatnak bármely pillanatban négynél kevesebb (egy kapus és három mezőnyjátékos, büntetések folyományaként), vagy hatnál több (egy kapus és öt mezőnyjátékos, vagy hat mezőnyjátékos) játékosa legyen a jégen játék közben.
- ii. A mezőnyjátékosok a pályán szabadon mozoghatnak, illetve bármelyik poszton játszhatnak szabadon, azonban a hat hagyományos poszt a következő: kapus, balhátvéd, jobbhátvéd, középpályás, balszélső, jobbszélső.
- iii. 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, különös tekintettel a felszerelés, korong megfogása, illetve az ellenféllel való érintkezés tekintetében.

28. SZABÁLY — CSAPATKAPITÁNY ÉS HELYETTES KAPITÁNYOK

- i. A csapatoknak a mezőnyjátékosok között egy csapatkapitányt és legfeljebb két helyettes csapatkapitányt kell megjelölnie a nevezésnél leadott felállásból. A csapatok nem kerülhetik meg egy konkrét csapatkapitány kijelölését oly módon, hogy három helyettes kapitányt jelölnek meg.
- ii. Mérkőzés alatt a csapatkapitány és helyettes kapitányok személye nem változtatható meg. Ha a csapatkapitányt kizárják, vagy sérülés miatt nem képes végigjátszani a mérkőzést, akkor az egyik helyettes kapitánynak kell átvennie a feladatait.
- iii. A csapatkapitánynak „C” betűt, helyettes csapatkapitányoknak pedig „A” betűt kell viselniük a mezük elején, jól látható helyen. Ennek a betűnek magassága 8 cm (3¼”), színének pedig el kell ütnie a mez fő színétől.
- iv. Kizárólag ezen kijelölt mezőnyjátékosoknak engedélyezett, hogy a szabályok értelmezésével kapcsolatosan a játékvezetővel bármilyen minőségben értekezzenek, hacsak az adott pillanatban nem állnak büntetés hatálya alatt.
- v. Amennyiben a csapatkapitány és helyettes csapatkapitány is a jégen tartózkodik, akkor csak a csapatkapitány értekezhet a játékvezetővel szabályok értelmezésével kapcsolatosan.

- vi. Ha csapatkapitány vagy helyettes kapitány sem tartózkodik a jégen, akkor nem hagyhatják el a cserepadot azért, hogy a játékvezetővel értekezzenek, kivéve, ha kifejezetten nem kéri ezt egy játékvezető. Ha hívás nélkül bejönne valamelyikük a cserepadról, a játékvezető visszaküldi a cserepadra, egyúttal figyelmezteti a vezetőedzőt, hogy a második szabályszegés FEGYELMI BÜNTETÉST fog maga után vonni.
- vii. Nem számít szabályértelmezési kérdésnek, ezért nem engedélyezett büntetés jogossága miatt reklamálni. Az a játékos, aki büntetés jogosságát vitatja, FEGYELMI BÜNTETÉssel sújtható.

4. FEJEZET — MEZŐNYJÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE

ÁTTEKINTÉS – A mezőnyjátékosok felszerelésének részei az ütő, korcsolya, védőfelszerelés és csapatmez. A védőfelszerelést teljes egészében a csapatmez alatt kell viselni a kesztyű, fejjvédő és korcsolya kivételével. A felszerelésnek meg kell felelnie az érvényes biztonsági előírásoknak, valamint kizárólag védelmi célokat szolgálhat, nem szolgálhatja a játékra való képességet, vagy hogy az ellenfélnek sérülést okozzon. A teljes felszerelést a fejjvédővel egyetemben, szabályszerűen kell viselni a mérkőzést megelőző bemelegítés alatt is.

29. SZABÁLY — VESZÉLYES FELSZERELÉS

- i. Tiltott felszerelés, IIHF előírásoknak nem megfelelő felszerelés, illetve játékra elfogadhatatlannak ítélt felszerelés egyaránt veszélyes felszerelésnek minősül, ilyen felszerelés használatáért a játékosok büntetést kapnak, melyekről részletesen a 128. SZABÁLY rendelkezik.
- ii. A játékvezető kérheti a játékosok ütőjének, vagy a kapus lábvédőjének lemérését. Amennyiben úgy ítéli meg, hogy az nem felel meg jelen szabályok előírásainak, úgy veszélyes sportfelszerelésnek tekintendő, és mindaddig nem használható a játékban, ameddig jelen szabályoknak megfelelően nem alakítják át azokat.
- iii. Azt a játékost, aki veszélyes felszerelést használ, leküldik a jégről, valamint a játékvezető figyelmezteti a csapatát.
- iv. 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, fejjvédő és a kapus lábvédője); illetve egyik vagy mindkét kesztyű tenyerének kivágása.

30. SZABÁLY — KÖNYÖKVÉDŐ

- i. A könyökvédőnek puha külső védőburkolattal kell rendelkeznie szivacsból, gumiból, vagy hasonló anyagból, és vastagsága legalább 1,27 cm (1/2") kell, hogy legyen.

31. SZABÁLY — ARC- ÉS FOGVÉDŐ

Lásd még: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations).

- i. Három engedélyezett típusa van a sisakra szerelhető arcvédőnek: rács, részleges arcvédő („félplexi”), teljes arcvédő („plexi”).
- ii. A részleges arcvédőt a fejjvédőre rögzítik, teljes egészében takarnia kell a szemeket és az orrot. Olyan módon kell rögzíteni a fejjvédő oldalaihoz, hogy ne lehessen felhajtani.

- iii. Az IIHF bajnokságokban résztvevő nemzeti szövetségeknek biztosítaniuk kell, hogy a játékosaik olyan sisakot viseljenek, melyet kifejezetten jégkorongozáshoz gyártottak, illetve megfelelően fel van rá szerelve rács, vagy arcvédő.
- iv. Azoknak a férfi játékosoknak, akik 1974. december 31. után születtek, kötelező legalább részleges arcvédőt viselni.
- v. Minden női játékosnak ráccsal vagy arcvédővel felszerelt sisakot kell viselnie.
- vi. Az összes U18 korosztályba tartozó mezőnyjátékosnak, olyan kialakítású rácsot kell használnia, amelyen nem tud behatolni korong, vagy ütő tolla.
- vii. Mezőnyjátékosoknak tilos színezett vagy sötétített arcvédőt használni.
- viii. Annak a mezőnyjátékosnak, akinek játék során az arcvédője vagy a rácsa elreped vagy eltörik, azonnal le kell jönnie a jégről.
- ix. Az összes U20 korosztályba tartozó mezőnyjátékosnak fogvédőt kell viselnie.



Részleges arcvédő



Teljes arcvédő



Rács

32. SZABÁLY — FLUORESzkÁLÓ ANYAG

- i. Tilos fluoreszkáló anyagok használata a jégen tartózkodók felszerelésének, ruházatának vagy formaruhájának bármelyik részén.

33. SZABÁLY — KESZTYŰ

- i. A mezőnyjátékosok kesztyűjének takarnia kell a kézfejet és csuklót, illetve megfelelő kialakításúnak kell lennie.
- ii. A kesztyű kézhát részének puha anyagból kell készülnie, illetve párnázáson kívül tilos más anyagot vagy tárgyat belevarni.
- iii. A kesztyűnek teljesnek, egész kezet fedőnek kell lennie, tilos azt bármiféle előnyszerzés érdekében módosítani azt (pl. kivágni a tenyérrészt).

34. SZABÁLY — FEJVÉDŐ/SISAK

- i. A mérkőzés előtti bemelegítés és a mérkőzés alatt (rendes játékidő, hosszabbítás, büntetőpárbaj) a mezőnyjátékosoknak jóváhagyott típusú, kifejezetten jégkorongozás céljára gyártott sisakot kell viselniük, megfelelően becsatolt állszíjjal.
- ii. Ha egy mezőnyjátékos IIHF eseményen mérkőzés előtti bemelegítés során mégsem visel fejjvédőt, a tartalék játékvezető a szabályszegést jelenteni fogja a megfelelő szerveknek. Nemzeti bajnokságok során az eljárásrend a nemzeti sportszövetség szabályzatát követi.

- iii. A mezőnyjátékosoknak a sisakot olyan módon kell viselniük, hogy a szemöldök és a fejvédő pereme között legfeljebb egy ujjnyi távolság maradjon. Az állsíz legnagyobb megengedett lógása szintén egy ujjnyi.
- iv. Ha egy mezőnyjátékosnak leesne a sisakja a játékmenet közben, akkor köteles közvetlenül a cserepadhoz visszatérnie. Ezalatt nem érhet koronghoz, nem vehet részt a játékban, valamint tilos a sisakot szabályosan visszavennie a jégen, még akkor is, ha a játékmenetben nem vesz részt.
- v. A mezőnyjátékosok nem üthetik le az ellenfél fejéről a sisakot azzal a kifejezett céllal, hogy az ellenfelet cserepadra kényszerítsék, vagy kiejtsék a játékból.
- vi. A mezőnyjátékosok sisakján nem szerepelhet semmilyen minta vagy írás, kivételt a mezszámukkal egyező szám, illetve hivatalosan engedélyezett reklám képez.
- vii. A mezőnyjátékosoknak folyamatosan viselniük kell a sisakjukat a cserepadon és a büntetőpadon is, kivéve, ha azt tisztítják vagy javítják.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha egy mezőnyjátékos sisakjának állszíja kicsatolódik játék során, de az a fején marad, abban az esetben továbbra is részt vehet a játékban a következő megszakításig, vagy ameddig el nem hagyja a jeget.

35. SZABÁLY — NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ/MEZŐNYJÁTÉKOS

Lásd még: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations).

- i. Minden 18 éves vagy fiatalabb játékosnak, függetlenül attól, hogy milyen eseményen vagy bajnokságon vesz részt, kötelező a nyak- és torokvédő viselése.

36. SZABÁLY — LÁBSZÁRVÉDŐ

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

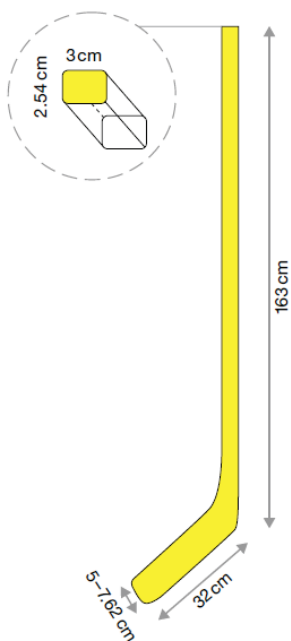
37. SZABÁLY — KORCSOLYA/MEZŐNYJÁTÉKOS

- i. A korcsolyák e négy részből állhatnak: cipő, penge, pengetartó és fűző.
- ii. A cipőnek pontosan kell illeszkednie a játékos lábára, vagyis indokolatlanul széles vagy hosszú sem lehet, továbbá a cipőn nem lehetnek kiegészítők.
- iii. A pengének teljes hosszúságában simának, továbbá végig a pengetartóban rögzítettnek kell lennie. A korcsolyapenge nem lehet fogazott úgy, mint a műkorcsolyában használt korcsolyánál.
- iv. 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.
- v. Semmiféle mechanikus tartozék vagy egyéb eszköz nem engedélyezett, amellyel a játékos sebességét vagy korcsolyázóképességét segíthetné.

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

38. SZABÁLY — BOT/MEZŐNYJÁTÉKOS

- i. Az ütőnek (botnak) IIHF által jóváhagyott anyagból kell készülnie. Nem lehetnek kiálló részei, illetve összes élét le kell kerekíteni.
- ii. A mezőnyjátékosok által használt ütő tollának legfeljebb 1,5 cm (5/8") hajlása lehet. A hajlást egy olyan egyenes vonal alapján határozzuk meg, amely merőleges az ütő sarkának bármely pontjától a toll végéig húzott vonalra.
- iii. Az ütő tollának csak egy íve, egy ütőnek pedig csak egy tolla lehet. Ha a tollon bármiféle kettős ívelést találnak botmérővel való mérés során, akkor a botot illegálisnak minősítik.
- iv. Az ütő szárának teljes hosszúságában egyenesnek kell lennie.
- v. 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.
- vi. Tilos az ütő üreges szárába bármiféle anyagot helyezni azzal a céllal, hogy megváltoztassák annak tömegét, viselkedését vagy rendeltetését.
- vii. Bármilyen színű nem-fluoreszkáló öntapadós szalaggal betekerhető a bot bármelyik része. Fluoreszkáló színűre festett ütők nem engedélyezettek.
- viii. Tilos törött bottal játszani. Amennyiben játék közben egy mezőnyjátékos ütője eltörik, akkor haladéktalanul le kell dobni azt a jégre.
- ix. Mezőnyjátékosok nem játszhatnak kapusbottal.
- x. Mezőnyjátékosok nem játszhatnak egyszerre egynél több bottal.
- xi. Mezőnyjátékosnak tilos az ellenfél ütőjével játszania, akár a jégről vette föl azt, akár kiragadta az ellenfél kezéből.
- xii. Az ütő szárának legnagyobb hosszúsága a markolat végétől a toll sarkáig 163 cm (64"); legnagyobb szélessége 3 cm (1 3/16"); legnagyobb vastagsága 2,54 cm (1") lehet.
- xiii. Az ütő tollának legnagyobb hossza, 32 cm (12 1/2") az alsó élen a toll sarkától annak végéig mérve, magassága pedig 5-7,62 cm (2" -3") között lehet.
- xiv. Különleges esetekben kivétel alkalmazható az ütő hosszát illetően, ha:
(1) a játékos legalább 2 m (6' 6") magas;
(2) előzetes írásos kérelemmel fordulnak az IIHF-hez mielőtt a játékos használatba venné az ütőt; (3) az ütő szára nem hosszabb, mint 165,1 cm (65").



39. SZABÁLY — PÁSZKA

- i. A toll betekerésére kizárólagosan engedélyezett szalag („stick tape”). Bármilyen más öntapadós, vagy szövetszalag használata tiltott.

40. SZABÁLY — CSAPATFELSZERELÉS/MEZŐNYJÁTÉKOS

- i. Az egy csapatba tartozó játékosoknak egységes öltözetet, mezt, nadrágot, sportszárát, fejkendőt kell viselniük.
- ii. Az egy csapathoz tartozó mezeknek azonosan kell kinézniük, beleértve a címet a mellrészén, a számokat az ujjon és háton, illetve a névfeliratot a háton.
- iii. A játékosoknak tilos a felszerelés bármiféle megváltoztatása, például bármely részét kivágni, írni rá, vagy megjelölni azt.
- iv. 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.
- v. A felszerelés alapszínének nagyjából 80%-ban kell lefednie a mezt és a sportszárát, leszámítva a név- és számfeliratokat.
- vi. A mezt teljes egészében a nadrágon kívül kell hordani, ha pedig arra lehetőség van, a nadrághoz rögzíteni kell az erre szolgáló lekötőkkel.
- vii. A meznek illeszkednie kell a játékos alakjához, nem lehet túlságosan bő.
- viii. A mez nem érhet lejebb a nadrágszár végénél, az ujjrész pedig legfeljebb a kesztyű ujjának végéig érhet.
- ix. A mezen a játékosoknak a háton 25-30 cm (10-12") magasságú számot, az ujjakon pedig 10 cm (4") magasságú számot kell viselniük. Kizárólag 1 és 99 közötti egész számok engedélyezettek (törtszámok és tizedes értékek nem).
- x. Egy csapatba tartozó játékosok nem szerepelhetnek azonos számmal egyazon mérkőzésen.
- xi. 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 torna vagy esemény során mindvégig egy mezszámot kell viselniük.
- xii. Egyedüli kivételt képez a 40-xi. pont 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.
- xiii. Amennyiben egy játékos haja elég hosszú ahhoz, hogy nevét vagy számát takarja a mezen, akkor haját copfban kell viselnie, vagy betűrnie a sisakja alá.
- xiv. Graffiti stílusú, illetve sértő vagy obszcén kultúrára, etnikai hovatartozásra vagy vallásra utaló minták, grafikák vagy jelmondatok megjelenítése a felszerelés bármely részén tilos.

- xv. IIHF rendezvényeken a játékosok nevének szerepelnie kell a mez hátának felső részén, 10 cm-es (4") nyomtatott latin nagybetűkkel, az IIHF által a mérkőzést vagy tornát megelőzően jóváhagyott betűtípussal.
- xvi. Az azonos csapatba tartozó összes játékosnak ugyanazt a csapatfelszerelést és mezszámot kell viselnie a mérkőzés előtti jeges bemelegítés során és a mérkőzésen is.
- xvii. Azok a játékosok, akik ezen szabályok feltételeit nem teljesítik, nem vehetnek részt a mérkőzésen. Ha egy játékos figyelmeztetést követően sem tartja be a szabályokat, akkor csapatát a játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉssel sújtják.

41. SZABÁLY — JÁTÉKOS FELSZERELÉS MÉRÉSE

- i. A játékvezető kétféle felszerelés lemerését kérheti mérkőzés ideje alatt: a játékos ütőjének (bármely játékmegszakítás alatt) vagy a kapus lábvédőjének (az első és második szünetben, vagy ha hosszabbítást rendelnek el, akkor a harmadik harmadot követően). Abban az esetben, ha valamelyik jelen szabályok szerint nem felel meg az IIHF előírásoknak, akkor az veszélyes sportfelszerelésnek minősül, és nem használható játékban ameddig a szabályoknak megfelelőre módosítják azt.
- ii. Pontszerzést szabálytalan sportfelszerelés miatt nem lehet érvényteleníteni.
- iii. A játékosok közül egyedül a csapatkapitány vagy helyettes kapitányok fordulhatnak hivatalos panasszal a játékvezetőhöz, ha úgy vélik, hogy az ellenfél valamely játékosa szabálytalan méretű eszközt használ. Panaszt bármelyik játékmegszakítás alatt, vagy a harmadok előtt jégre lépve tehetnek.
- iv. A játékvezető ezt követően haladéktalanul elvégzi a mérést. Amennyiben a panasz alaptalan, úgy a panaszt tevő csapat TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kap miatta. Ha azonban a panasz jogosnak, bizonyul, a szabálytalan játékos kap KISBÜNTETÉST, továbbá a tiltott felszerelést a játékvezető elviszi a játékos csapatának cserepadjához.
- v. Egy játékmegszakítás során egyszerre csak az egyik csapat tehet egy panaszt, viszont a mérkőzés folyamán a csapatkapitány által kérhető mérések száma nincs korlátozva.
- vi. Annak a játékosnak, akinek ütője lemerésre kerül, a panasz benyújtása idején a botot kézben kell tartania. A játékos ezalatt tartózkodhat cserepadon vagy jégen is, azonban a játékvezetőnek saját szemével kell megbizonyosodnia arról, hogy a kérdéses bot az adott játékoshoz tartozik.
- vii. Ha az ütőt szabálytalanak minősítik, a szabálytalankodó mezőnyjátékost azonnal a büntetőpadra küldik, azonban csapattársa vihet neki másik ütőt. A tiltott felszerelést a játékvezető elviszi a játékos csapatának cserepadjához. Ha a csapat szabályos méretűvé alakítja az ütőt, akkor újra használatba lehet venni. Ebből következően annak lemerése újból kezdeményezhető lesz.
- viii. Ha a játékvezető botmérővel valamilyen oknál fogva nem tudja lemérni az ütő ívét, a kérdéses ütő szabálytalanak minősül, és a mérkőzésen nem

használható tovább. Ilyen esetben azonban egyik csapatot sem sújtja büntetés.

- ix. Mezőnyjátékos vagy kapus ütőjének lemerését lehet kezdeményezni hosszabbítás vagy büntetőpárbaj alatt, vagy bármikor a játék megkezdésétől annak befejezéséig.

JÁTÉKHELYZET 1: Egy mezőnyjátékoskal szemben, aki éppen belépett a büntetőpadra, ahol büntetését tölteni fogja, vagy letöltötte és éppen elhagyja azt, kezdeményezhető ütő szabályosságát illető panasz.

42. SZABÁLY — MEZŐNYJÁTÉKOS BOTMÉRÉS/BÜNTETŐPÁRBAJ SORÁN

- i. A csapatkapitány botmérést kezdeményezhet a büntetőpárbaj során is.
- ii. Ha azelőtt kezdeményezik egy büntetőlövéshez készülő játékos ütőjének lemerését mielőtt elvégezné a büntetőlövést, és az ütő szabályosnak bizonyul, akkor a mérést kezdeményező csapat TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kap, és egy mezőnyjátékosuknak büntetőpadra kell ülnie. A büntetést letöltő játékos ezt követően a büntetőpárbajban nem vehet részt. Az játékos pedig, akinek az ütőjét lemérték, elvégezheti a büntetőlövést.
- iii. Amennyiben a mérés során a 42-ii. szabálypont rendelkezései szerint bebizonyosodik az ütő szabálytalan mérete, akkor a büntetőlövésre készülő játékosnak büntetőpadra kell ülnie, és ezt követően a büntetőpárbajban nem vehet részt. Ebben az esetben másik mezőnyjátékost jelölnek ki helyette a büntetőlövésre.
- iv. A csapatkapitányok kezdeményezhetnek mérést bármely és az összes lövés között a büntetőpárbaj során, azonban egy „játékmegszakítás” során (vagyis a lövések közti időben) legfeljebb egy mérés engedélyezett.
- v. Ha azután kerül sor mérésre, miután a játékos már elvégezte a lövést, továbbra is a 42-ii. és a 42-iii. szabálypontok rendelkezései érvényesek. Ha tehát pontszerzésre került a sor, és az ütőt utólag szabálytalannak minősítik, a megszerzett gól továbbra is érvényesnek számít.

5. FEJEZET — JÁTÉKSZABÁLYOK/ÁLTALÁNOS

ÁTTEKINTÉS – A szabályok képezik a jégkorong alapját, ezért mindenkor tiszteletben kell tartani és be kell tartani azokat. Bár törekedtünk a jégen előfordulható összes szabálytalanság felsorolására, a játékvezetőknek jogukban áll szankcionálni más olyan cselekedeteket is, amelyek ellentétesek a tisztességes játék szellemével és sportszerűséggel e szabálykönyv elvei szerint, ám nem feltétlenül kerültek felsorolásra az alábbi szabályok között.

43. SZABÁLY — A JÁTÉK MENETE

- i. A mérkőzés tiszta játékidője három, egyenként 20 perces harmadból áll, és amennyiben szükséges, hosszabbítás, illetve büntetőpárbaj rendelhető el az eldöntéséhez.
- ii. A játékot két egymással versengő csapat játssza, a játék célja minél több pont szerzése. Az a csapat nyeri a mérkőzést, amelyik több pontot szerzett az ellenfélnél.
- iii. A szabályos pontszerzéshez a szabálykönyv által meghatározott módon az ellenfél kapujába kell juttatni a korongot (kivételt képeznek ez alól a 179. és 180. szabályok — Megítélt gólok).
- iv. A mezőnyjátékosok a korongot ütőjükkel irányítják, a jégen passzolás, lövés, és korcsolyázás útján törnek előre.
- v. Az ütközés (bodycheck) szerves eleme a játéknak. Ez a leggyakoribb módja a korong megszerzésének. Ahhoz, hogy egy ütközés szabályosnak számítsa, egy sor követelménynek meg kell felelnie, melyeket e szabálykönyv rögzít.
- vi. Azon játékosokra vagy csapat hivatalos személyekre, akik a szabályokat megszegik, a játékvezetők büntetést szabnak ki, súlyosabb esetekben ezt az illetékes szervek teszik meg.

44. SZABÁLY — MÉRKŐZÉS HOSSZA

Lásd még: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations).

- i. A rendes játékidő három, 20 perc tiszta játékidő hosszúságú periódusból (harmadból) áll.
- ii. A harmadokat 15 perces szünetek választják el.
- iii. A csapatok új harmad kezdetekor térfelet cserélnek.
- iv. A jégfelületet a harmadok megkezdése előtt fel kell újítani (kivéve az 5 és 10 perces hosszabbítások előtt).
- v. Hosszabbítás követi a harmadik harmadot, ha a 60 perces tiszta játékidő végén az eredmény döntetlen. A hosszabbítások hossza lehet 5, 10 vagy 20 perc. A hosszabbítások minden esetben a hirtelen halál elvén működnek (az először gólt szerző csapat győz). A büntetőpárbaj csapatonként meghatározott számú lövésből áll, és amennyiben a szétlövés végén az eredmény továbbra is döntetlen, akkor a büntetőlövések hirtelen halál elvén folytatódnak.

45. SZABÁLY — EREDMÉNYJELZŐ

- i. Az eredményjelzőn megjelenik a játékidő, az óra visszafelé számol a teljes játékidőből egészen 0:00-ig (a harmad hossza szerint 20 perc, 10 perc vagy 5 perc).
- ii. A visszaszámlálás akkor indul el, amikor egy játékvezető elvégzi a korongbedobást, illetve játékvezetői sípszóra leáll.
- iii. A játékvezetők egyeztethetnek a videógólbíróval olyan esetekben, amikor az órát feltételezhetően későn állították meg – különösképpen szabálytalan korongbedobást követően, vagy ha az időmérő lassan reagált a sípszóra – és ha szükséges, módosítást eszközölhetnek.

46. SZABÁLY — SÍPSZÓ

- i. Amikor egy játékvezető sípszóval megállítja a játékot, a játékosoknak be kell szüntetniük mindenféle érintkezést az ellenfelekkel, és a korongot is szabadjára kell engedniük.
- ii. Ha folyamatban van a játékmenet, akkor a játék mindaddig folytatódik, ameddig egy játékvezető azt sípszóval meg nem állítja.

47. SZABÁLY — KORONG

- i. A korong elsősorban fekete színű, anyaga vulkanizált gumi, vagy más, IIHF által jóváhagyott anyag.
- ii. A korong átmérője 7,62 cm (3"), vastagsága 2,54 cm (1").
- iii. A korong tömege 156-170 gramm (5,5-6,0 uncia) lehet.
- iv. 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.



48. SZABÁLY — BEMELEGÍTÉS

- i. Fizikai érintkezés az szembenálló csapatok játékosai között a bemelegítés során tilos, továbbá ez idő alatt a játékosok nem léphetik át a középső piros vonalat. Ezen szabályok elleni vétségeket a bemelegítést felügyelő tartalék játékvezető kezeli.
- ii. Azon szabálytalanságok, amelyek bemelegítés alatt történnek, a játékvezetők nem szankcionálhatják, mivel ők ilyenkor nem tartózkodnak a jégen, ezért nem figyelhették meg saját szemükkel azokat, azonban a mérkőzést követően illetékes szervek megvizsgálhatják ezeket.

49. SZABÁLY — A KORONG JÁTÉKBAN

- i. A játékot haladéktalanul megállítják, ha a korong megrongálódott (pl. letörték belőle darabok, vagy bármi más módon sérült).
- ii. Ha a jégen a játékmenet során a szabályosan játékban levő korongon kívül feltűnne egy másik korong, a játék tovább folytatódhat addig, ameddig a szabályos korongot megszerzi az ellenfél, vagy ameddig a szabálytalan korongot véletlenül be nem vonják a játékba.
- iii. A korongnak folyamatosan mozgásban, játékban kell lennie. Ha az egyik vagy mindkét csapat megtagadja a koronggal való játékot, a játékvezető megszakítja a játékmenetet, majd bedobásra kerül sor azon a bedobóponton, amelyik a korongnak a játék megszakadásakor való utolsó pozíciójához legközelebb esik.

JÁTÉKHELYZET 1: Az A csapat emberhátrányban játszik KISBÜNTETÉS miatt. Ha ez idő alatt a B csapatra késleltetett kiállítást jeleznek KISBÜNTETÉS miatt, de az A csapat szándékosan nem ér a koronghoz, azért, hogy saját büntetési ideje leteljen, akkor a játékvezető megszakítja a játékot. Az ezt követő korongbedobást a kiállítással büntetett csapat (B csapat) védekező harmadában kell végrehajtani.

50. SZABÁLY — TÉRFÉLCSERE

- i. A csapatok a mérkőzés kezdetén a saját cserepadjukhoz közelebb eső térfélre állnak föl.
- ii. A csapatoknak a rendes játékidő során a harmadok után térfelet kell cserélniük. Hosszabbítás és büntetőpárbaj esetén bővebben lásd: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations).
- iii. Szabadtéri mérkőzéseken a játék megszakad a harmadik harmad 10:00 percénél, ekkor a csapatok térfelet cserélnek. Bővebben lásd: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations).

51. SZABÁLY — JÁTÉKMENET MEGKEZDÉSE

- i. A játékmenetet mindig játékvezetői korongbedobással kell megkezdeni.
- ii. A harmadokat a középső bedobóponton elvégzett korongbedobással indítják el. Minden más esetben a játékot a kilenc bedobópont egyikén elvégzett bedobással indítják újra.

52. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/ÁLTALÁNOS

- i. Ha a játékmenetet a szabálykönyv kifejezett rendelkezéseitől eltérő okokból szakítják meg, akkor a korongbedobást ahhoz a korong utolsó megjátszásának harmadában, annak pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni.
- ii. Ha két olyan szabályszegést 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.

- iii. Ha mindkét csapat olyan szabályszegést követ el, ami miatt a játékot meg kell szakítani (például magas bottal való játék és szándékos les), akkor az ezt követő korongbedobást a korong játékmegszakítás pillanatában való helyzetéhez legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.
- iv. Ha a játékmegszakítást egy támadó játékos okozza a támadó harmadban, akkor az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a legközelebbi bedobóponton kell elvégezni, kivéve, ha egyidőben a védekező csapatnak is büntetést osztottak ki.
- v. Ha egy játékos elég magasra üti a korongot ahhoz, hogy eltalálja az eredményjelzőt vagy bármilyen, a jég fölött található tárgyat, akkor a játékot megszakítják és az ezt követő korongbedobást a korong felütésének helyéhez legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni.

53. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/KISZABOTT BÜNTETÉSEK

- i. Ha játékosok eredményjelzőre kírandó büntetést kapnak, akkor az ezt követő korongbedobást az emberhátrányban játszó csapat végharmadának egyik bedobópontján kell elvégezni, kivéve, ha:
 - 1. A büntetést pontszerzést követően osztották ki, ebben az esetben a bedobás a középső bedobóponton történik;
 - 2. A büntetést egy harmad megkezdése előtt vagy annak végével osztották ki, ebben az esetben a bedobás a középső bedobóponton történik;
 - 3. Ha a védekező csapat egyik játékosára büntetést osztanak ki, ami miatt dulakodás alakul ki a játékosok között, és egy támadó mezőnyjátékos a végharmad bedobópontjainak peremén túl belép a támadó harmadba, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmadon kívül, a támadó harmadhoz legközelebb eső két bedobópont egyikén kell elvégezni.
- ii. Ha egy támadó mezőnyjátékosra rónak ki büntetést a támadó vagy semleges harmadban lévő korongbedobás alatt, akkor az ezt követő korongbedobást a vétkes csapat védekező harmadában kell végrehajtani.
- iii. Ha egy játékosra FEGYELMI BÜNTETÉST vagy VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST osztanak ki, akkor az ezt követő korongbedobást a vétkes csapat védekező harmadában kell végrehajtani.
- iv. Ha mindkét csapatra büntetést szabnak ki, egyazon játékmegszakítás alatt ám különböző okból, akkor az ezt követő korongbedobást annak a csapatnak a védekező harmadában kell végrehajtani, amelyik utóbb szabálytalankodott.
- v. Ha mindkét csapat eredményjelzőre kírandó büntetést kap, akkor az ezt követő korongbedobást annak a harmadnak a legközelebbi bedobópontján kell végrehajtani, amelyikben a játék megszakadt.

JÁTÉKHELYZET 1: Késleltetett kiállítás esetén, ha a játék a vétlen csapat végharmadában szakadt meg, és a vétlen csapat a kapus idő előtti cseréjét hajtja végre, akkor az ezt követő korongbedobást továbbra is a vétkes csapat végharmadának egyik bedobópontján kell végrehajtani.

54. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/SÉRÜLÉS

- i. Ha sérülés miatt állítják meg a játékmenetet, akkor az ezt követő korongbedobás helyét a korong helyzete, illetve annak alapján kell megállapítani, hogy a korong melyik csapat birtokában volt.
- ii. Ha a sérült játékos csapata a támadó harmadban birtokolta a korongot, függetlenül attól, hogy a játékos hol sérült meg, az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a támadó harmad kék vonalához közelebb eső egyik bedobóponton kell végrehajtani.
- iii. Ha a sérült játékos csapata a semleges harmadban birtokolta a korongot, függetlenül attól, hogy a játékos hol sérült meg, az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a korongnak a sípszó pillanatában való pozíciójához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.
- iv. Ha a sérült játékos csapata a védekező harmadban birtokolta a korongot, függetlenül attól, hogy a játékos hol sérült meg, az ezt követő korongbedobást a védekező harmad egyik bedobópontján kell végrehajtani.
- v. Ha egy játékvezető sérül meg, a játékot haladéktalanul megállítják, kivéve, ha az egyik csapatnak éppen pontszerzési lehetősége van, az ezt követő korongbedobást a korongnak a sípszó pillanatában való pozíciójához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.

55. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/VÉDEKEZŐ HARMAD

- i. Ha a védekező csapat egyik játékosa a saját védekező harmadában megállítja a korongot a palánknál, akkor az ezt követő korongbedobást, a játékmegszakítás oldalán levő bedobóponton kell elvégezni.
- ii. Ha egy támadó játékos ellövi vagy passzolja a korongot, és egy semleges harmadban tartózkodó védekező játékos bármilyen módon úgy eltéríti azt, hogy a korong kikerült a játékból, akkor az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a korong kipattanásának pontjához legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.
- iii. Ha egy támadó játékos ellövi vagy passzolja a korongot és egy védekező harmadban tartózkodó védekező játékos bármilyen módon úgy eltéríti azt, hogy a korong kikerült a játékból, akkor az ezt követő korongbedobást a végharmadban, a korong kipattanásának pontjához legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.
- iv. Ha a támadó csapat szándékosan lest követ el, akkor az ezt követő korongbedobást a szabálytalankodó csapat védekező harmadában kell elvégezni, a les elkövetésének oldalán.

56. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/KÖZÉPSŐ BEDOBÓPONT

- i. A korongbedobás a középső bedobóponton történik az alábbi feltételek esetén:
 1. Harmad kezdetekor;
 2. Pontszerzést követően;
 3. Tévesen megítélt tilos felszabadítás után;
 4. Ha mindkét csapat részt vesz a felezővonal közelében a korong palánknál való megállításában;
 5. Kapus idő előtti cseréje esetén, miután a szabálytalankodó csapat megszerzi a korongot, amikor a játékot a támadó térfélen állították meg, ám csak abban az esetben, ha a korong már átlépte a felezővonalat. Amennyiben a játékot azelőtt állítják meg, mielőtt a korong átlépi a felezővonalat, akkor az ezt követő korongbedobást a játékmegszakítás harmadának legközelebbi bedobópontján kell elvégezni.
- ii. Ha a játékot a semleges harmadban, olyan okok miatt állítják meg melyek nem tulajdoníthatóak egyik csapatnak sem, akkor a korongbedobást a semleges harmadnak a megszakítás pontjához legközelebb eső bedobópontján kell végrehajtani. Ha nem világos, hogy a semleges harmad öt bedobópontja közül melyik esik a legközelebb, akkor azt a bedobópontot kell kiválasztani, amelyik a semleges zónán belül legnagyobb területi előnyt hozza a hazai csapatnak.

57. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA/TÁMADÓ HARMAD

- i. Ha a támadó csapat egyik játékosa a támadó harmadban megállítja a korongot a palánknál egyértelműen olyan céllal, hogy emiatt megállítsák a játékot, akkor az ezt követő korongbedobást, a támadó harmad kék vonalán kívül, a játékmegszakítás oldalán levő bedobóponton kell elvégezni.
- ii. Ha a támadó csapat egyik játékosa a támadó harmad kék vonalán belül úgy lövi el a korongot, hogy az átrepül a védőüveg fölött anélkül, hogy az ellenfél játékosának testét vagy ütőjét érintette volna, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmad kék vonalán kívül, a lövés pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.
- iii. Ha a támadó csapat egyik játékosa a támadó harmad kék vonalán belül úgy lövi el a korongot, hogy az átrepül a védőüveg fölött, de az ellenfél játékosának testét vagy ütőjét érintette, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmad kék vonalán belül, a korong utolsó érintésének oldalán lévő bedobóponton kell végrehajtani.
- iv. Ha a támadó csapat egyik játékosa a pálya bármely részéről kapura löv, majd a korong bármilyen egyéb érintés nélkül eltalálja a kapuvasat, melynek következményeként kikerül a játékból, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmadban, az ellövés pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.

- v. Ha a támadó csapat egyik játékosa gólt szerez magas bottal játszva, rúgással, vagy bármilyen egyéb módon, amit a játékvezető vagy a videógólbíró szabálytalannak ítélt, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmad kék vonalán kívül kell végrehajtani.
- vi. Ha a korong közvetlenül egy játékvezetőről pattanva jut be a kapuba, akkor az ezt követő korongbedobást a lepattanás pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.
- vii. Ha egy támadó játékos a támadó harmadban kilöki a kaput a rögzítéseiből és kísérletet sem tesz ennek elkerülése érdekében, akkor az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a támadó harmadhoz közelebb eső bedobópontján kell végrehajtani. Abban az esetben viszont, ha a támadó játékost egy védő játékos lökte a kapunak, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmad egyik bedobópontján kell végrehajtani.
- viii. Négy esetben lehetséges, hogy a támadó harmadban állítja meg sípszó a játékot, a korongbedobást mégis a kék vonalon kívül hajtják végre:
 1. A támadó csapat egyik vagy mindkét hátvédje, vagy olyan játékosa, aki a cserepadról jön be, a támadó harmadba a bedobókörök peremén túl lép be, miközben ott dulakodás folyik;
 2. Ha a támadó csapat játékosa kilövi vagy eltéríti a korongot, és az játékon kívülre kerül úgy, hogy a korong ezt követően egyáltalán nem érinti sem az ellenfél kapuját, sem egy játékosát;
 3. Ha a támadó csapat a támadó harmadban magas bottal érinti a korongot;
 4. Ha egy támadó játékos a kapuelőterben helyezkedik szándékosan.

58. SZABÁLY — A KORONGBEDOBÁS MENETE

- i. A játékvezetők a kilenc kijelölt bedobópont egyikén végezhetik el a korongbedobást.
- ii. Csapatonként csak egy mezőnyjátékos vehet részt a korongbedobásban.
- iii. A korongbedobásban részt vevő két mezőnyjátékosnak úgy kell fölállnia, hogy egymással szemben, egyenesen az ellenfél harmada felé nézzenek, körülbelül egy üttönyi távolságra egymástól, úgy, hogy az üttö tollának hegye mozdulatlanul nyugodjon a jégen a bedobópont fehér részén. Végharmadokban végrehajtott bedobás esetén a korcsolyáiknak a bedobópontot befogó jelen („bajusz” belül kell lenniük, illetve a játékosok nem lóghatnak át a bedobópont felezőpontján az ellenfél térfelére.
- iv. **(M!)** 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.
- v. A játékvezető bedobhatja a korongot akkor is, ha csak az egyik játékos készült fel a bedobásra, feltéve, hogy a bedobásban részt nem vevő játékosok nincsenek lesen és felkészülve várnak a posztjukon.
- vi. Ha a bedobást a védekező térfélen hajtják végre, akkor először a védekező csapat játékosának kell jéghez érintenie az ütőjét, ezt követően pedig haladéktalanul a támadó csapat játékosa tesz ily.

- vii. Ha a bedobást a középső bedobóponton hajtják végre, akkor először a vendégcsapat játékosának kell jéghez érintenie az ütőjét.
- viii. A bedobásban részt nem vevő összes mezőnyjátékosnak a körön kívül kell maradniuk korcsolyájukkal (megengedett a vonalhoz hozzáérni). A mezőnyjátékosok ütője a körön belül is elhelyezkedhet, feltéve, hogy nem ér hozzá az ellenfél testéhez vagy ütőjéhez.
- ix. A játékosoknak korcsolyáikkal a kereszt alakú jelölés (bajusz) feléjük eső részén belül kell maradniuk (megengedett a vonalhoz hozzáérni). A játékos ütője a bajusz belső részén is lehet, feltéve, hogy nem ér hozzá az ellenfél testéhez vagy ütőjéhez.
- x. Ha a semleges harmadban kerül sor bedobásra, akkor a játékosoknak a saját térfelükön kell tartózkodniuk, a bedobásban részt vevő játékosoktól kellő távolságra. Egyhelyben kell maradniuk, és nem mozoghatnak szabadon, nem befolyásolhatják, illetve nem akadályozhatják a bedobást.
- xi. Miután az összes játékos fölállt a posztjára a korongbedobáshoz, nem változtathatnak a pozíciójukon.

59. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS SZABÁLYTALANSÁGOK – (M!)

- i. Ha bedobásra felálló egyik vagy mindkét játékoskifejezett utasítás ellenére sem veszi föl a megfelelő pozíciót, akkor a játékvezető **először figyelmeztetheti őket korongbedobásra vonatkozó szabály megsértése miatt.**
- ii. Az **első korongbedobásra vonatkozó szabály megsértése miatti figyelmeztetést követően** a vonalbíró tájékoztatja a **szabálysértő csapatot(csapatokat)**, hogy a következő szabálytalanságért a játék késleltetése miatt **TECHNIKAI KISBÜNTETÉST** fognak rájuk kiróni.
- iii. Ha egy bedobásban részt nem vevő mezőnyjátékos idő előtt belép a bedobókörbe, a játékvezető megszakítja a korongbedobást. **A szabálytalankodó csapat játékosa ekkor figyelmeztetésben részesül.**
- iv. Ha egy bedobásban részt nem vevő mezőnyjátékos idő előtt belép a bedobókörbe, a játékvezető pedig már bedobta a korongot, a játékvezető megállítja a játékot, a korongbedobást pedig meg kell ismételni, kivéve, ha az ellenfél szerezte meg a korongot. Ha megállítják a játékot, akkor a **szabálytalankodó csapat játékosa figyelmeztetésben részesül.**
- v. Nem szabad játékoscserét végrehajtani szabálytalan korongbedobást követően mindaddig, ameddig a bedobás szabályosan meg nem történik, kivéve, ha olyan büntetés van életben, amely a jégen levő játékosok számát befolyásolja.
- vi. Ha egy játékos úgy szerzi meg a korongot, hogy azt elrúgja egy csapattársának, akkor a játékot megállítják és megisméltik a bedobást. A **szabálytalankodó csapat játékosa korongbedobásra vonatkozó szabály megsértése miatt figyelmeztetésben részesül.**
- vii. Ha egy játékos kézpással szerzi meg a korongot, akkor a játékot megállítják és megisméltik a bedobást, a **szabálytalankodó csapat játékosa korongbedobásra vonatkozó szabály megsértése miatt figyelmeztetésben részesül.** Ha egy játékos kézzel ér a koronghoz a

bedobásnál, viszont az ellenfél szerzi meg a korongot, akkor a játék folytatódik. Bármelyik játékvezető büntetheti ezt a szabálytalanságot.

- viii. Ha egy csapat egyazon korongbedobásnál másodjára is szabálytalankodik, akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉST osztanak ki nekik.
- ix. A korongot nem szabályos úgyszerzenni, hogy amikor a játékvezető bedobja a korongot, a dobás után rögtön kézzel vagy ütővel levegőbe ütik.
- x. Ha egy mezőnyjátékos, aki nem vesz részt a bedobásban, korcsolyájával átlépi bedobókör kereszt alakú felfestését (bajusz) azelőtt, hogy a korongot bedobták volna, akkor azt a korongbedobásra vonatkozó szabályok megsértésének kell tekinteni.
- xi. Az ellenfél vagy annak ütőjének bármiféle érintése a bedobást megelőzően korongbedobásra vonatkozó szabály megsértésének számít.
- xii. Ha az órát elindítják szabálytalan korongbedobás alatt, akkor az eltelt időt vissza kell állítani a korongbedobás megismétlése előtt.

60. SZABÁLY — TELEVÍZIÓS SZÜNETEK

Lásd még: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations).

- i. Televízió közvetített IIHF mérkőzések alatt reklámszünetek tarthatók.

61. SZABÁLY — CSAPAT IDŐKÉRÉS

- i. Minden csapatnak jár egy 30 másodperces időkére a mérkőzés során (60 perces rendes játékidő, valamint hosszabbítás).
- ii. Kizárólag egy, az edző által kijelölt mezőnyjátékos, vagy személyesen az edző kérhet időt a játékvezetőtől, játékmegszakítás során.
- iii. Időkére időtartama alatt az összes jégen lévő játékos odamehet a saját cserepadjához.
- iv. Egyazon játékmegszakításban mindkét csapat kérhet időt, viszont a másodikként időt kérő csapatnak még az első időkére vége előtt jeleznie kell a játékvezetőnek a szándékot.
- v. A csapatok nem kérhetnek időt büntetőpárbaj alatt, illetve harmad megkezdése előtt vagy befejezése után.
- vi. Nem lehet időt kérni a játékoscsere befejezését követően.
- vii. Nem lehet időt kérni szabálytalan bedobást követően.
- viii. Nem lehet időt kérni folyamatos játékmenet alatt.

62. SZABÁLY — HOSSZABBÍTÁS

Lásd még: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations).

- i. Olyan mérkőzéseken, ahol mindenképpen győztest kell hirdetni (vagyis döntetlen eredmény nem engedélyezett), és a rendes játékidő végén az állás döntetlen, a játékot hirtelen halál elven játszott 5, 10 vagy 20 perces hosszabbítással kell meghosszabbítani.

63. SZABÁLY — BÜNTETŐPÁRBAJ - SZÉTLÖVÉS

A büntetőlövés végrehajtásáról bővebben a 176-178. szabály rendelkezik.

- i. Ha a hirtelen halál elven játszott hosszabbítás sem jár pontszerzéssel, a győzelmet büntetőpárbaj útján kell megszerezni.
- ii. Mielőtt megkezdődne a büntetőpárbaj, a pálya egész középső sávját, a végharmadokban található bedobópontok közötti szélességben, teljes hosszúságában le kell gyalulni a jégfelújító gép kaparójával.
- iii. A játékvezető a két csapatkapitányt a játékvezetői előtérbe hívja érme-feldobáshoz. A hazai csapat választhat fejet vagy írást. A nyertes eldöntheti, hogy az első vagy második lövést kapja-e meg a csapata.
- iv. A kapusok továbbra is a hosszabbítás alatt általuk védett kaput védik.
- v. A kapusokat lehetséges váltani az egyes lövések után, azonban, ha egy büntetőt bármilyen oknál fogva meg kell ismételni, akkor a megismételt lövésben is ugyanannak a kapusnak, illetve mezőnyjátékosnak kell részt vennie, kivételt ez alól a sérülés képez.
- vi. A csapatok kapusai a büntetőpárbaj teljes időtartama során bent maradhatnak saját kapujuk előterében.
- vii. A büntetőket csapatonként felváltva (A, B, A, B stb.) különböző mezőnyjátékosok végzik. A játékosokat nem kell előre név szerint kijelölni, továbbá szabadon lehet másik játékost kijelölni a posztra egészen addig, ameddig a játékvezető sípjával nem jelzi a lövés megkezdését.
- viii. A büntetőpárbajban részt vehet az összes, a csapat nevezési lapján feltüntetett játékos, kivéve: (a) olyan játékosok, akiknek a büntetése nem járt le a hosszabbítás vége előtt; (b) olyan játékosok, akiket VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kaptak. Ezen játékosoknak a büntetőpárbaj során a büntetőpadon, vagy az öltözőben kell maradniuk.
- ix. A legtöbb pontot szerző csapat nyeri a mérkőzést. Ha a játék végeredménye az összes büntetőlövés elvégzése előtt egyértelművé válik, akkor a fennmaradó lövéseket nem hajtják végre.
- x. Ha a büntetőlövések sem hoznak eredményt, a büntetőpárbaj folytatódik a hirtelen halál elve szerint.
- xi. A hirtelen halál büntetőlövések során a játékosok csapatonként felváltva lönek büntetőket amíg győztes nem születik. Bármely mezőnyjátékos, azon játékosok is, akik az első büntetőpárbajban már részt vettek, korlátozás nélküli számú körben végezhetnek büntetőlövést, következzen akárhány forduló is a hirtelen halál során.
- xii. Az a csapat, amelyik a szétlövés kezdetén az első büntetőt lőtte, a hirtelen halál büntetők kezdésekor másodikként lő, a mérkőzés eldöntéséig.
- xiii. Ha még a játékvezető utasítására sem küld az edző egy mezőnyjátékost a lövés elvégzésére, vagy a mezőnyjátékos megtagadja a büntető elvégzését, akkor a lövést gól nélkül befejezett lövésnek kell tekinteni, és az ellenfél csapata hozzákezdhet a következő büntető végrehajtásához.
- xiv. Amennyiben egy csapat megtagadná a részvételt a büntetőpárbajban, akkor az ellenfelét nyilvánítják győztesnek.
- xv. A játékvezető a videógólbíróval csak abban az esetben konzultálhat, ha kérdéses, hogy a korong átlépte az alapvonal síkját egy adott lövésnél. A videógólbíró egyéb funkciói nem alkalmazhatóak a büntetőpárbaj során.

6. FEJEZET —

JÁTÉKSZABÁLYOK/JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

ÁTTEKINTÉS – A játékmenet megkezdődik, amikor egy játékvezető bedobja a korongot. Játékvezetői sípszó állítja meg, ha valamely, az alábbiakban ismertetett szabályt megsértének, vagy olyan esemény következik be, amely megakadályozza a játék folytatását (játékból kikerült korong, megállított korong stb.).

64. SZABÁLY — AKADÁLYOZÁS NÉZŐK ÁLTAL

- i. A játékvezetőknek bármiféle, nézők általi akadályoztatást jelenteniük kell az illetékes szerveknek.
- ii. 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 korong sípszó pillanatában való helyzetéhez legközelebbi bedobóponton kell elvégezni.
- iii. Abban az esetben, ha egy mezőnyjátékost visszatart vagy akadályoz egy néző, a játékot megállítják.
- iv. Ha az akadályozott játékos csapata birtokolja a korongot, akkor a játékmenet tovább megy, ameddig a korong az ellenfélhez nem kerül.

65. SZABÁLY — TILOS FELSZABADÍTÁS/HIBRID TILOS FELSZABADÍTÁS

- i. Ha egy játékos, akinek csapata egyenlő létszámban vagy emberelőnyben játszik, a korongot bármilyen módon érintve átmozgatja (ütővel, kesztyűvel, korcsolyával, testtel) a saját térfeléről az ellenfél alapvonala mögé (de nem a kapuba) – beleértve a palánkról vagy védőüvegről való lepattanást -, úgy, hogy a koronghoz egyik csapat egyik játékosa sem ér a jégfelület támadó térfelén, akkor tilos felszabadításról beszélünk.
- ii. A vonalbírónak két dolgot kell eldöntenie a hibrid tilos felszabadításra vonatkozó szabályok szerint. Először is, meg kell állapítania, hogy a játékos saját térfeléről indított lövése áthalad-e az ellenfél alapvonalán (de nem a kapuba). Másodszor, meg kell állapítania, hogy védekező vagy támadó játékos éri majd először a korongot.
- iii. Ezt a második döntést legkésőbb akkor kell meghozni, amikor az első játékos eléri a végharmadbeli bedobópontok vonalát, bár a döntés hamarabb is meghozható. A játékosok korcsolyája a fő támpont.
- iv. Amennyiben a korongot olyan módon hozzák mozgásba, hogy a palánk mentén halad folyamatosan, majd visszacsúszik a nyílt jégfelületre, akkor a vonalbírónak kell megállapítania, hogy melyik játékos fog leghamarabb a koronghoz érni. Ilyen esetben a fő viszonyítási pont nem a végharmadbeli bedobópontok, hanem a korong.

- v. Ha a korong megszerzéséért nem folyik versengés, nem számít tilos felszabadításnak mindaddig, ameddig egy védekező játékos át nem halad saját védekező harmadának kék vonalán, valamint a korong át nem halad az alapvonalon (de nem a kapuba).
- vi. Ha a korong megszerzéséért folyó versengés túlságosan szoros ahhoz, hogy megállapítható legyen melyik játékos fogja azt megszerezni, akkor tilos felszabadítást kell megítélni.
- vii. Ha tilos felszabadítás következményeként a játékmenetet megállítják, szigorúan be kell tartatni az elkerülhető érintkezéssel kapcsolatos szabályokat.
- viii. Ha egy megítélt tilos felszabadítást visszavonnak azért, mert egy támadó játékos helyzeti előnyre tett szert, akkor a játékosoknak a testjátékra vonatkozó szabályok szerint kell játszaniuk.

66. SZABÁLY — TILOS FELSZABADÍTÁS/SAJÁTOS HELYZETEK

Lásd még a következő szabályokat: 93. SZABÁLY – CSERE TILOS FELSZABADÍTÁSNÁL és 205. SZABÁLY – TILOS FELSZABADÍTÁS/KAPUS

- i. A tilos felszabadítás szempontjából a felezővonal egésze a támadó térfél részének tekintendő. Amint egy játékos "megszerezte a vonalat", tovább löheti a jégen korongot, mivel így nem számít tilos felszabadításnak.
- ii. A "vonal megszerzéséhez" a játékosnak az ütőjével vezetett koronggal kell azt megérintenie (nem korcsolyával).
- iii. Kizárólag emberhátrányban játszó csapat (vagyis amelyik kiállítás miatt kevesebb mezőnyjátékossal rendelkezik a jégen, mint az ellenfél) juttathatja a korongot saját térfeléről az ellenfél alapvonala mögé (de nem a kapuba) anélkül, hogy az tilos felszabadításnak számítsa.
- iv. Az emberhátrányt aszerint kell megállapítani, hogy hány mezőjátékos tartózkodik éppen a jégen abban a pillanatban, amikor a korong elhagyja a játékos ütőjét. Ha a büntetőpad-felelős a büntetés végén már kinyitotta az ajtót, a játékos viszont még nem lépett rá fizikailag a jégre, a tilos felszabadítás megállapításánál ezt a játékost is jégen levőnek kell tekinteni.
- v. Nem számít emberhátránynak, ha egy csapatnak a megengedettnél kevesebb játékosa van a jégen, azonban ez a helyzet nem büntetések kiszabása miatt alakult ki.
- vi. Ha egy korong a jégen haladva eltalál egy játékvezetőt, a tilos felszabadítás továbbra is érvényes. Abban az esetben viszont, ha a korong eltalál egy játékvezetőt, melynek következtében lelassul és nem halad át az alapvonalon (nem a kapuvasak között), a tilos felszabadítás visszavonásra kerül.
- vii. A tilos felszabadítás után következő korongbedobást az elkövető csapat végharmadában, azon a bedobóponton kell végrehajtani, amely legközelebb esik ahhoz a ponthoz, ahol a játékos, aki ellőtte vagy vezette, utoljára hozzáért.
- viii. Ha a játékvezetők tévesen ítélnak tilos felszabadítást, akkor az ezt követő korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni.

- ix. A következő helyzetek egyike sem minősül tilos felszabadításnak:
1. Ha bedobásban részt vevő mezőnyjátékos a bedobás során a korongot tilos felszabadításra üti;
 2. Ha az ellenfél csapatából valamelyik mezőnyjátékos képes megjátszani a korongot, még mielőtt az alapvonalat átlépné (de nem a kapuba jut be, beleértve azon mezőnyjátékosokat, akik lelassítanak azért, hogy a korong áthaladhasson az alapvonalon (de nem a kapuba), vagy akik úgy tesznek, mintha gyorsan haladnának, ám nem tesznek valódi erőfeszítés a korong megszerzésére, mielőtt az átlépné az alapvonalat);
 3. Ha egy játékos sorváltás során nem foglalkozik a koronggal és egyenesen a cserepadra megy, abban az esetben is, ha ezt a túl sok játékos a jégen elkerülése érdekében, vagy bármi más okból teszi;
 4. Ha a korong ellenfélhez bármely testrészéhez vagy felszereléséhez hozzáér bármely pillanatban mely a lövés és a korong alapvonalon (de nem a kapuba) való áthaladása közé esik;
 5. Ha egy kapus tilos felszabadítás alatt elhagyja a kapuelőteret, vagy a kapuelőtéren kívül tartózkodik és a korong felé mozog;
 6. Ha a korong érinti a kapuvasat mielőtt áthalad az alapvonalon (de nem a kapuba);
- x. Ha a védekező csapat tilos felszabadítást követ el mialatt a támadó késleltetett leshelyzetben van, tilos felszabadításnak számít.

JÁTÉKHELYZET 1: Egy játékos passzolja a korongot a saját harmadából egy csapattársának, aki mindkét korcsolyájával a felezővonalon belül tartózkodik. Ha a korong eltalálja a csapattárs ütőjét, amely a felezővonal túloldalán van, majd tovább halad a jégen és átlépi az ellenfél alapvonalát (de nem a kapuba), akkor nem tilos felszabadítás.

JÁTÉKHELYZET 2: A korongot ellövi az A csapat egyik játékosa a saját harmadán belül, mely ezt követően eltalálja az egyik B csapatbeli játékost, aki a felezővonalon belül tartózkodik. Ha ezt követően a korong tovább halad a jégen és átlépi az ellenfél alapvonalát (de nem a kapuba), akkor nincs tilos felszabadítás.

JÁTÉKHELYZET 3: A kapus ütőjének a tolla kilóg a kapuelőtérből amikor a korong felé indul tilos felszabadítás helyzetben, miközben a korcsolyái nem lép ki a kapuelőtérből. Még akkor is, ha az ütőt teljes egészében visszahúzza a kapuelőtérbe, a tilos felszabadítás helyzet megszűnik, mivel megmozdult a korong felé.

JÁTÉKHELYZET 4: Egy játékos a támadó térfélen kapura lövi a korongot. Ha korong eltalál egy védekező játékost, és visszapattanva áthalad a lövést indító csapat alapvonalán, (de nem a kapuba), akkor nincs tilos felszabadítás.

JÁTÉKHELYZET 5: Egy játékos mindkét korcsolyájával a felezővonal túloldalán tartózkodik, viszont az ütőjével vezetett korong a felezővonalon innen van. Ha ebből a helyzetből ellövi a korongot (vagyis „nem szerzi meg a vonalat”), és az átlépi az ellenfél alapvonalát (de nem a kapuba), akkor tilos felszabadításnak számít.

JÁTÉKHELYZET 6: Egy játékos a felezővonalon belül lövést indít, majd az ellenfél egyik játékosa megpróbálja azt megjátszani, de a korong átpattan az ütőjén. Ha a korong ezután tovább halad a jégen és az átlépi az ellenfél alapvonalát (de nem a kapuba), akkor tilos felszabadításnak számít.

67. SZABÁLY — KORONG A PÁLYÁN KÍVÜL

- i. Ha a korongot kilövik vagy kipattan a játéktérről (beleértve, ha a cserepadra jut ki), vagy a jégfelület fölött a palánkon vagy a védőüvegen kívül bármit eltalál, akkor a játékot megállítják, az ezt követő korongbedobást azon a bedobóponton kell elvégezni, amelyik legközelebb volt a korong ellövésének vagy megpattanásának pontjához, hacsak jelen szabályok máshogy nem rendelkeznek.
- ii. Ha a játékot azért állítják meg, mert egy játékos lövése vagy passza, eltalálja egy cserepadon tartózkodó csapattársát, aki áthajolt a palánkon, vagy valamely testrésze a jég fölé lógott, vagy a korong egy nyitott ajtón keresztül kikerül a csapata cserepadjára, akkor az ezt követő korongbedobást abban a harmadban kell végrehajtani, ahonnan a korongot ellőtték, a lövés pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton, amelyik nem hoz területi előnyt a vétkes csapatnak.
- iii. Ha a játékot azért állítják meg, mert egy játékos lövése vagy passza, eltalálja az ellenfél csapatának egyik cserepadon tartózkodó játékost, aki áthajolt a palánkon, vagy valamely testrésze a jég fölé lógott, vagy a korong egy nyitott ajtón keresztül kikerül az ellenfél cserepadjára, akkor az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban kell végrehajtani az ellenfél cserepadjához legközelebb eső olyan bedobóponton, amelyik nem hoz területi előnyt a vétkes csapatnak.
- iv. Ha a korong korongbedobásból rögtön játékon kívülre kikerül, akkor az ezt követő bedobásra ugyanazon a bedobóponton kerül sor, és nem büntetik meg egyik játékost sem a játék késleltetéseért.
- v. A védőüveg a cserepad két végén egy támasztórúdhoz csatlakozik, mely egy párnázott ívelt összekötő elemmel kapcsolódik (a cserepadon belül található védőüveghez). Ha a korong a támasztórúdat találja el, akkor játékban marad, ha viszont az összekötő elemet, akkor kikerül a játékból.
- vi. Ha a korong eltalálja a kapu mögötti védőhálót, akkor játékon kívüli korongnak tekintendő, és a korongbedobásra vonatkozó szokásos szabályok érvényesek, feltéve, hogy sípszóval megállítják a játékot.

68. SZABÁLY — KORONG A PALÁNK SZEGÉLYÉN

- i. Ha a korong megállna a palánk kék szegélyén a pálya területén belül, akkor továbbra is játékban levőnek számít, és a játékosok megszerezhetik a szokásos és szabályos módokon.

69. SZABÁLY — KORONG A HÁLÓN (OLDAL ÉS FELSŐ)

- i. Ha a korong a kapu hálójának külső részén (akár a háló hátsó részének talpánál, akár a kapu tetején) hosszabb időre áll meg, mint amit a játék tempója indokolna, vagy megállítják a korongot a hálónál, a játékvezető megállítja a játékot.

- ii. Ha a megszakítás védekező játékos hibájából történik, akkor az ezt követő korongbedobást a védekező harmad legközelebb eső bedobópontján kell végrehajtani.
- iii. Ha a megszakítás támadó játékos hibájából történik, akkor az ezt követő korongbedobást a semleges harmad legközelebb eső bedobópontján kell végrehajtani.
- iv. Ha egy játékos a folyamatos játékmenet során akár a kapu oldalából akár annak tetejéről ki tudja mozdtítani a korongot, akkor a játék folytatódik.
- v. Ha a játékos a korongnak a háló tetejéről való leszedése közben ütéssel hozzáér a koronghoz, akkor a magas bottal való játékokra vonatkozó szabályokat kell ebben az esetben is alkalmazni.

70. SZABÁLY — KORONG A VÉGHARMAD VÉDŐHÁLÓN

- i. Ha a korongot a támadó harmadból lövik el és az ütésből közvetlenül a végharmad védőhálóját találja el, akkor a korongbedobást a támadó harmad kék vonalán túl kell elvégezni.
- ii. Ha a korongot a támadó harmadból lövik el, a védő csapat pedig a korongot valamilyen módon eltéríti és ennek eredményeként találja el a végharmad védőhálóját, akkor a korongbedobást a támadó harmadban, a lövés pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni.
- iii. Ha a korongot a támadó harmadon kívül lövik el és az ütésből közvetlenül a végharmad védőhálóját találja el, akkor a korongbedobást a lövés pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton kell elvégezni, amelyik nem juttatja területi előnyhöz az elkövető csapatot.
- iv. Ha a 70-iii. pont szerinti lövés a semleges harmadban történik, akkor a korongbedobást a lövés pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton kell elvégezni, amelyik nem juttatja területi előnyhöz az elkövető csapatot.
- v. Ha a 70-iii. pont szerinti lövés a védekező harmadban történik, akkor a korongbedobást a védekező harmadban, a lövés pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni.
- vi. Ha a korongot a támadó harmadon kívülről lövik el, a védő csapat pedig a korongot valamilyen módon eltéríti, és ennek eredményeként találja el a végharmad védőhálóját, akkor a korongbedobást a korongérintés pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton kell elvégezni, amelyik nem juttatja területi előnyhöz az elkövető csapatot.
- vii. Ha a 70-vi. pont szerinti érintés a védekező harmadban történik, akkor a korongbedobást a védekező harmadban kell elvégezni.
- viii. Ha a 70-vi. pont szerinti érintés a semleges harmadban történik akkor a korongbedobást a semleges harmadban, a korongérintés pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton kell elvégezni, amelyik nem juttatja területi előnyhöz az elkövető csapatot.

71. SZABÁLY — A KORONG NEM LÁTHATÓ

- i. Amint a játékvezető szem elől téveszti a korongot, sípjába fúj és megállítja a játékot. Az ezt követő korongbedobást a játék megszakításhoz legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni, hacsak jelen szabálykönyv másképp nem rendelkezik.

72. SZABÁLY — KORONG LEPATTANÁSA KAPURÓL

- i. Ha a korongot támadó játékos lövi el, és az a kapu keretéről vagy hálóról lepattanva kikerül a játékból, anélkül, hogy az ellenfél játékosát érintette volna, akkor azt ezt követő korongbedobást a támadó harmadban kell elvégezni.
- ii. Ha a koronghoz valamilyen módon hozzáért a védekező csapat játékosa azt megelőzően vagy azt követően, hogy a korong lepattant a kapu keretéről vagy hálóról, akkor azt ezt követő korongbedobást a végharmadnak a lövés helyéhez legközelebb eső bedobópontján kell elvégezni.

73. SZABÁLY — JÁTÉKVEZETŐT ELTALÁLÓ KORONG

- i. A játékot nem kell megállítani, ha egy játékvezetőt szokványos játékmenet közben érint a korong, kivéve, ha:
 - 1. A korong a kapuba jut az érintés következtében;
 - 2. A korong a kikerül a játékból az érintés következtében;
 - 3. A játékvezető sérülést szenved.
- ii. Ha a támadócsapat úgy ér el gólt, hogy a korongot egy játékvezető eltéríti vagy bepattan róla a kapuba, akkor a gól érvénytelen; az ezt követő korongbedobást pedig az érintés pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni.
- iii. Ha egy korong megpattan egy játékvezetőn és ezt követően szabályos úton kerül a kapuba, a gól érvényes.
- iv. Ha a korong a semleges harmadban eltalál egy játékvezetőt és ennek következtében játéktéren kívülre kerül, az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban kell végrehajtani, az érintés pontjához legközelebb eső bedobóponton.
- v. Ha a korong a végharmadban pattan a játéktéren kívülre egy játékvezetőről, eltalál egy játékvezetőt, és ennek következtében játéktéren kívülre kerül, az ezt követő korongbedobást a végharmadban kell végrehajtani, az érintés pontjához legközelebb eső bedobóponton.

74. SZABÁLY — KÉZPASSZ

- i. Mezőnyjátékosok csapattársuknak nem passzolhatják vagy irányíthatják keztyűvel a korongot a védekező harmadon kívül. Szintén tilos a korongot tenyérben fogva korcsolyázni abból a célból, hogy ütközést kerüljenek el, vagy fenntartsák a korong birtoklását.
- ii. Ha kézpassz szabálytalanság történik, a játékot megállítják, az ezt követő korongbedobást a szabálytalanság elkövetésének pontjához, vagy ahhoz a ponthoz, ahol a csapattárs megkapta a korongot legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni; azt kell kiválasztani, amelyik az elkövető csapatnak kevesebb területi előnyt hoz.
- iii. A kézpassz szabályos a védekező harmadban, feltéve, ha fogadáskor a korong és a fogadó játékos is a harmadon belül tartózkodnak.

- iv. Ha egy mezőnyjátékos saját védekező harmadában kesztyűvel vagy karral egy csapattárhoz irányítja, vagy csapatát előnyhöz juttatta bármelyik zónában, a védekező harmadot kivéve, azzal, hogy a korongot kesztyűvel vagy karral irányítja, a játékot megállítják, és az ezt követő korongbedobást a védekező harmadban, a kézpassz indításának pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni.
- v. Semleges harmadban tartózkodó mezőnyjátékos nem adhat kézpasszt a védekező harmadban tartózkodó csapattársának. Ilyen esetben a játékvezető megállítja a játékot, az ezt követő korongbedobást a védekező harmad legközelebb eső bedobópontján kell végrehajtani.
- vi. Ha a korong annak következtében jut a hálóbá, hogy egy támadó azt kézzel bejuttatta, vagy a kesztyűvel való érintést követően azt bármelyik játékos bármilyen módon a hálóbá térítette, akkor a gól érvénytelen, az ezt követő korongbedobást pedig a semleges harmadban, azon a bedobóponton hajtják végre, amelyik a kézpassz adási pontjához legközelebb esik, valamint az elkövető csapatnak nem hoz területi előnyt.
- vii. Ha egy védekező játékos a korongot beüti a saját kapujába, a gól érvényesnek minősül.

JÁTÉKHELYZET 1: A6 kézzel üti el a korongot. Ha az eltalálja az ellenfél kapusát, visszapattan, és saját csapattársa megszerzi, akkor a játékot megállítják, mivel a kapus nem irányította a korongot

JÁTÉKHELYZET 2: A6 saját harmadán belül kézzel üti el a korongot. Ha az eltalálja A10 testét, majd egy ellenfél megszerzi a korongot, akkor a játék folytatódik, kivéve, ha A10 a korongot saját harmadán kívül irányítása alá vonta.

JÁTÉKHELYZET 3: A6 kézzel üti el a korongot saját védekező harmadából a semleges harmadba. A korong B7 játékost eltalálja a semleges harmadban, azonban B7 nem irányítja vagy birtokolja azt. Ha ezt követően a korongot irányítása alá vonja az A csapat egyik játékosa a semleges harmadban, akkor a játékot megállítják, mivel B7 nem irányította a korongot.

75. SZABÁLY — MAGAS BOT/JÁTÉKMENET ALATT

- i. Ha egy játékos a koronghoz a vállánál magasabbra emelt ütővel ér, és ezt követően rögtön ő, vagy egy csapattársa szerzi meg a korongot, vagy a korongot kiütik a játéktéren kívülre, akkor a játékmenet megáll.
- ii. Ha ezt a szabálytalanságot a támadó harmadban követik el, illetve a csapattárs ezt követően a támadó harmadban szerzi meg a korongot, akkor az ezt követő korongbedobást a támadó harmad kék vonalán kívül eső bedobóponton kell végrehajtani, a korong csapattárs általi megszerzésének pontjához közelebb eső oldalon.
- iii. Ha ezt a szabálytalanságot a támadó harmadban követik el, a csapattárs ezt követően a semleges vagy védekező harmadban szerzi meg a korongot, akkor az ezt követő korongbedobást a korong megszerzésének pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani, oly módon, hogy az elkövető csapatnak legkisebb területi előnyt biztosít.

- iv. Ha ezt a szabálytalanságot a semleges harmadban követik el, akkor az ezt követő korongbedobást a védekező harmadban kell végrehajtani, azon az oldalon, ahol a csapattárs megszerezte a korongot.
- v. Ha a magas bottal való játék a védekező harmadban történik, a korongbedobást a védekező harmadban kell végrehajtani, azon az oldalon, amely a legközelebb esik ahhoz a ponthoz, ahol a csapattárs megszerezte a korongot.
- vi. A magas bottal való játékot alapvetően a játékos vállához viszonyítva állapítják meg (míg a korong hálóbba juttatásánál a megengedett legnagyobb magasság a keresztrúd magassága).
- vii. Ha egy játékos bármilyen módon vállmagasság fölött a koronghoz ér ütővel, de a korongot ezt követően egy ellenfél szerzi meg, akkor a játék folytatódik.
- viii. Ha egy játékos magas bottal a korongot beüti a saját kapujába, akkor a gól érvényesnek számít.
- ix. Úgynevezett „lacrosse-szerű” fogás (melynek során a játékos megtartja a korongot az ütő tollán) engedélyezett, amennyiben a mozgólatsor alatt egyszer sem emeli az ütőt (ezáltal a korongot is) a váll fölé. Ha azonban a korong és az ütő tolla a vállmagasság fölé emelkedik a mozgólatsor alatt, akkor a játékot megállítják.
- x. Ha a korongot birtokló csapat egyik játékosa magas bottal ér a koronghoz az ellenféllel szemben fennálló késleltetett kiállítás helyzet során, akkor az ezt követő korongbedobást a büntetett végharmadának egyik bedobópontján kell végrehajtani.

JÁTÉKHelyzet 1: B6 magas bottal érinti a korongot. A korong ezt követően lepattan az A csapat kapusának mellkasáról. Ha bármelyik játékos a B csapatból ezt követően irányítása alá vonja, ellövi vagy passzolja a korongot, akkor a játékot megállítják, mivel a kapus nem vonta irányítása alá a korongot.

76. SZABÁLY — MAGAS BOTTAL SZERZETT GÓL

Lásd még 97-ii. pont - ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL/JÁTÉKMENET

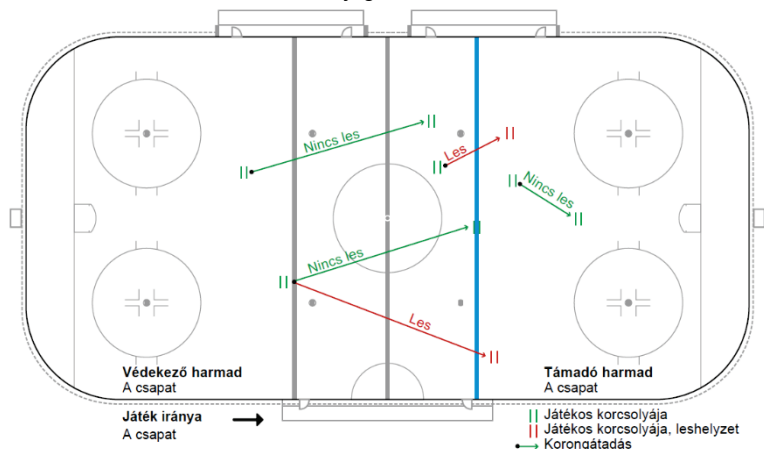
- i. Nem ítéltető gól, ha egy támadó mezőnyjátékos a korongot a hálóbba irányítja, téríti vagy üti abban az esetben, ha ekkor ütője a keresztrúd magassága fölé volt emelve, még abban az esetben is, ha a korong ezt követően bármelyik játékoson, kapuson, játékvezetőn vagy jégen megpattanva jut be a kapuba.
- ii. A meghatározó szempont ilyen esetben, hogy a korong a keresztrúdhöz képest hol érintkezik az ütővel. Ha az ütő koronggal érintkező része a keresztrúddal egyenlő magasságban, vagy az alatt van, akkor a gól érvényesnek tekintendő.
- iii. Érvényes gól szerezhető úgynevezett „lacrosse” fogással (melynek során a játékos megtartja a korongot az ütő tollán), amennyiben a játékos a mozgólatsor alatt egyszer sem emeli az ütőt (ezáltal a korongot is) a váll fölé. Ha azonban a korong és az ütő tolla a vállmagasság fölé emelkedik a mozgólatsor alatt, akkor a játékot megállítják. Úgyisntén, ha a korong és az ütő tolla magasabban helyezkedik el a keresztrúdnál abban a pillanatban, amikor elvégzi a korongot hálóbba juttató lövést, akkor a gól érvénytelennek tekintendő.

77. SZABÁLY — VÉDŐÜVEG/SÉRÜLÉSE

- i. Ha a védőüveg bármelyik szakasza vagy része megrongálódik játék során, akkor a játékot haladéktalanul megállítják, és csak az üveg javítása után folytatódhat.

78. SZABÁLY — LES

- i. Az egyetlen lesvonal a támadó harmad kék vonala. Ha a támadó csapat játékosai a korong előtt lépik át ezt a vonalat, akkor les áll elő. (A kivételekről bővebben a 81-i pontban)
- ii. A kék vonalat teljes szélességében ahhoz a harmadhoz kell számítani, amelyben a korong éppen megtalálható.
- iii. Ha a korong kívül tartózkodik a támadó harmadot határoló kék vonalon, csakis akkor lép át a támadó harmadba, ha a kék vonalon teljes egészében áthaladt.
- iv. Ha a korong a támadó harmadban található, csakis akkor lép ki a támadó harmadból, ha a kék vonalon teljes egészében áthaladt.
- v. Ha a támadó csapat egy mezőnyjátékosa a támadó harmadban tartózkodik, míg a korong a semleges harmadban található, a korong csakis akkor lép át a támadó harmadba, ha a kék vonalon teljes egészében áthaladt.
- vi. A les megállapításakor a támadó csapat esetében a támadó kék vonalához viszonyítva a korcsolyák és korong viszonylagos pozíciója a döntő tényező. A támadó játékos lesen van, ha mindkét korcsolyájával teljes mértékben áthaladt a kék vonalon, még mielőtt a korong teljes mértékben átlépte volna azt. Ennek megállapítása során a korong háromdimenziós térbeli helyzetét is figyelembe kell venni. Ha a korong a levegőben halad át teljes egészében a kék vonal fölött a támadót megelőzve, akkor nem áll fönt les.
- vii. A mezőnyjátékosok korcsolyájának helyzetét két dimenzióban kell figyelembe venni. Bármely, jégről fölemelt korcsolya technikailag nincs a kék vonal egyik oldalán sem, egészen amíg újra nem ér a jégfelülethez.
- viii. Egy játékos nincs lesen, ha egyik korcsolyája kék vonalon belül, amíg a másik a kék vonalon kívül a jéghez ér.



79. SZABÁLY — LESHELYZETEK

- i. Ha egy támadó mezőnyjátékos ellövi vagy passzolja a korongot, majd az olyan csapattársát találja el, aki a korongot megelőzően lépett be a támadó harmadba, akkor a játékot megállítják és lest ítélnék. Az ezt követő korongbedobást a lövés indításának pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton kell elvégezni, amely az elkövető csapat számára kevesebb területi előnyt hoz.
- ii. Ha egy támadó mezőnyjátékos a korongot a támadó harmadon kívül lövi el, amely ezt követően a támadó harmadban elhagyja a játékkeret, viszont egy csapattársa a korongot megelőzően már a támadó harmadban tartózkodott, akkora a játékot meg kell állítani les miatt. Az ezt követő korongbedobást a lövés indításának pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton kell elvégezni, amely az elkövető csapat számára kevesebb területi előnyt hoz.
- iii. Ha a védekező csapat egyik játékosa a védekező harmadban tartózkodik és felszabadítja azt egy lövéssel vagy passzal, amely azonban a kék vonalon kívül eltalál egy játékvezetőt, melynek következtében a korong visszapattan a harmadba, viszont a támadó csapat játékosai még nem hagyták el a harmadot, akkor az késleltetett leshelyzetnek számít.
- iv. Ha egy mezőnyjátékos a védekező harmadán kívülről passzol olyan csapattársának, aki mindkét korcsolyájával a támadó harmadban tartózkodik, lest kell ítélni, és az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a passzolás pontjához legközelebb eső olyan bedobóponton kell végrehajtani, amely az elkövető csapat számára kevesebb területi előnyt hoz.
- v. Ha egy játékos a védekező harmadán belülről passzol olyan csapattársának, aki mindkét korcsolyájával a támadó harmadban tartózkodik, lest kell ítélni, és az ezt követő korongbedobást a védekező harmadban, a passzolás pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.
- vi. Ha egy támadó mezőnyjátékos a támadó harmadban tartózkodik, viszont a korongot ütővel a harmadon kívül vezeti vagy irányítja, vagy a támadó harmad kék vonalán cikkcakkban oda-vissza vezeti, akkor lesnek számít és az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a korong sípszó elhangzása idején való helyzetéhez legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha egy játékos egyik korcsolyája nem ér a jéghez, a másikkal viszont a támadó harmadban érinti abban a pillanatban, amikor a korong teljes egészében átlépi a kék vonalat, akkor lesnek számít.

JÁTÉKHELYZET 2: Ha egy játékos mindkét korcsolyájával a támadó harmadban tartózkodik abban a pillanatban, amikor a korong teljes egészében átlépi a kék vonalat, akkor lesnek számít.

JÁTÉKHELYZET 3: Ha egy játékos a semleges harmadban ellövi a korongot, egy csapattársa pedig a korongot megelőzve lépi át a támadó harmad kék vonalát anélkül, hogy a koronghoz ért volna, akkor ez a játékos késleltetett leshelyzetben van.

JÁTÉKHELYZET 4: Egy játékos mindkét korcsolyájával a támadó harmadban tartózkodik, passzt fogad egyik csapattársától. Ha ekkor ütővel megállítja a korongot mielőtt az átlépné a kék vonalat, majd innen áthúzza a korongot a kék vonalon, akkor lesnek számít.

JÁTÉKHELYZET 5: A6 mindkét korcsolyájával a támadó harmadban tartózkodik. A8, aki a semleges harmadban van, ellövi vagy passzolja a korongot, viszont azzal eltalálja a szintén semleges harmadban levő B4 játékost. Ha a korong B4 testéről vagy ütőjéről megpattanva átlépi a kék vonalat, akkor A6 késleltetett leshelyzetben van.

JÁTÉKHELYZET 6: A támadó csapat a támadó harmadban birtokolja a korongot. A korong részben a kék vonalon, részben a semleges harmadban helyezkedik el. Ha az egyik támadó mezőnyjátékosa ekkor a teljes korongot áthúzza a kék vonalon a támadó harmadba, akkor nem számít lesnek.

JÁTÉKHELYZET 7: Egy támadó játékos egyik korcsolyájával a támadó harmad kék vonalán belül, a másikkal pedig azon kívül tartózkodik. Az ütőjével a semleges harmadban fogad egy passzt, majd az eddig semleges harmadban levő korcsolyáját áthozza kék vonalon, mialatt a korong ütőjével együtt a semleges harmadban marad. Ha ezt követően majd áthúzza a korongot a kék vonalon, akkor lesnek számít.

JÁTÉKHELYZET 8: Egy védekező játékos kilövi a korongot saját védekező harmadából, a korong pedig teljes egészében átlépi a kék vonalat. A korong ezután az egyik csapat semleges harmadban tartózkodó mezőnyjátékosáról visszapattan a védekező harmadba. Ha egy támadó játékos ekkor még a támadó harmadban tartózkodik, akkor lesnek számít.

80. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS LES UTÁN

- i. Ha lest ítélnék, a játékot megállítják, majd az ezt követő korongbedobást a következő helyen kell végrehajtani:
 1. A semleges harmad legközelebbi bedobópontján, ha a korongot egy támadó mezőnyjátékos átvezette a kék vonalon, miközben egy csapattársa a korongot megelőzve már bent tartózkodott a támadó harmadban.
 2. A középső bedobóponton, ha a passz vagy lövés indító pontja a felezővonal és a támadó harmad kék vonala közé esik.
 3. A semleges harmad védekező harmadhoz legközelebb eső bedobópontján, ha a passz vagy lövés indító pontja a felezővonal és a védekező harmad kék vonala közé esik.
 4. A szabálytalankodó csapat védekező harmadának egyik bedobópontján, ha az egyik mezőnyjátékosuk szándékosan idézett elő lest.
 5. A szabálytalankodó csapat védekező harmadának egyik bedobópontján, ha az egyik támadó mezőnyjátékos a védekező harmadból indított passzt vagy lövést.
 6. A passz vagy lövés indító pontjához legközelebb eső bedobóponton, ha az késleltetett leshelyzetet teremtett, majd a korong rögtön játékon kívül került.

7. A védekező harmad egyik bedobópontján, ha a védekező csapatot késleltetett leshelyzet miatt meg fogják büntetni.
- ii. Ha egy vonalbíró tévesen lest jelez, és emiatt megállítják a játékot, akkor a bedobópontot úgy kell kiválasztani, mintha valós leshelyzetben tennék.

81. SZABÁLY — NINCS LES

- i. Ha a korongot birtokló játékos a korongot irányítása alatt tartja miközben korcsolyái a korongot megelőzően haladnak át a kék vonalon, akkor nincs lesen abban az esetben, ha a korongot úgy szerezte meg, hogy mindkét korcsolyájával a semleges harmadban volt, és a korongot az ütővel vezette mindaddig, amíg az teljes terjedelmében át nem halad a kék vonalon, nincs lesen.
- ii. Ha egy mezőnyjátékos passzt fogad, miközben egyik korcsolyája és ütője a kék vonalon belül van, viszont másik korcsolyája a semleges harmadban jéghez ér, nincs lesen.
- iii. Ha a védekező csapat egyik játékosa a semleges vagy a támadó harmadból saját védekező harmadába juttatja a korongot (vezetés, passz vagy rúgás által), úgy, hogy abban tartózkodnak támadó játékosok, nincs lesen.

JÁTEKHELYZET 1: Ha egy mezőnyjátékos egyik korcsolyája a kék vonalon vagy a semleges harmadban, a másik pedig a támadó harmadban van abban a pillanatban amikor a korong teljes egészében átlépi a kék vonalat, nincs lesen.

JÁTEKHELYZET 2: Ha egy mezőnyjátékos mindkét korcsolyája a semleges harmadban van, miközben az ütője a támadó harmadban van abban a pillanatban, amikor a korong teljes egészében átlépi a kék vonalat, nincs lesen.

JÁTEKHELYZET 3: Ha egy mezőnyjátékos egyik korcsolyája a semleges harmadban, a másik pedig a kék vonalon van abban a pillanatban amikor a korong teljes egészében átlépi a kék vonalat, nincs lesen.

JÁTEKHELYZET 4: Ha egy mezőnyjátékos mindkét korcsolyája teljes egészében a támadó harmadban van, a korong pedig éppen a kék vonalon halad, a játékos mindaddig nincs lesen, ameddig a korong teljes egészében át nem lépi a kék vonalat.

JÁTEKHELYZET 5: Ha A8 mindkét korcsolyájával teljes egészében a támadó harmadban tartózkodik abban a pillanatban amikor B5 a semleges harmadból saját védekező harmadába lövi, passzolja, vagy vezeti a korongot, akkor A8 nincs lesen.

JÁTEKHELYZET 6: Egy támadó játékos mindkét korcsolyájával teljes egészében a támadó harmadban tartózkodik abban a pillanatban amikor egy, a semleges harmadban tartózkodó csapattársától átvész egy passzt. Ezt követően megállítja a korongot az ütőjével még mielőtt az átléphetné a kék vonalat, majd egyik korcsolyájával visszaáll a kék vonalra, és rajta tartja a korcsolyát. Ha ekkor átvezeti a korongot a kék vonalon úgy, hogy korcsolyája továbbra is a vonalon van, nincs lesen.

82. SZABÁLY — KÉSLELTETETT LES

- i. Ha egy támadó mezőnyjátékos támadó harmadba a korongot megelőzve lép be, de a korongot nem érinti, a játékvezető felemelt karral jelzi a késleltetett leshelyzetet. A játék folytatódik, ha a védekező csapat birtokba veszi a korongot, és a támadó nem tesz erőfeszítést a korong megszerzésére, vagy kényszeríti a védekezőt beljebb a saját harmadába, hanem elhagyja a támadó harmadot úgy, hogy legalább egyik korcsolyájával érinti a kék vonalat.
- ii. A támadó harmadot el kell hagynia minden támadó játékosnak, vagy a védekező csapatnak át kell vinnie a kék vonalon a korongot, mielőtt a vonalbíró visszavonhatja a lest. Ezt követően a támadó csapat újra szabadon törekedhet a korong megszerzésére, valamint újból beléphetnek a támadó harmadba.
- iii. Ha egy késleltetett leshelyzet játékmegszakítást eredményez, az ezt követő korongbedobást a védekező csapat kék vonalán kívül kell elvégezni, azon a bedobóponton, amelyikhez a korong a legközelebb helyezkedett el a sípszó idején.
- iv. Ha késleltetett leshelyzet alatt a védekező csapat nem kíséri meg a korongot kivinni a saját harmadából, illetve a támadó csapat meg sem kísérik elhagyni a támadó harmadot, akkor a játékot megállítják, és lest ítélnék. Az ezt követő korongbedobást a védekező csapat kék vonalán kívül kell elvégezni, azon a bedobóponton, amelyikhez a korong a legközelebb helyezkedett el a sípszó idején.
- v. Ha késleltetett leshelyzet alatt a védekező csapat a saját kapujába juttatja a korongot, a gól érvényesnek számít.
- vi. Késleltetett leshelyzet alatt a védekező csapatnak megengedett saját hálójá mögé vinni a korongot mialatt a támadók elhagyják a harmadot, ameddig ezt nem időhúzás céljából teszik.
- vii. Ha a korongot úgy lövik a támadó harmadba, hogy abból késleltetett leshelyzet alakul ki, de a lövés eredményeképpen a korong bejut a védő csapat kapujába (akár közvetlenül, vagy a kapusról, egy védekező játékosról, egy játékvezetőről, illetve a védőüvegről vagy palánkról megpattanva), a gól érvénytelennek minősül, mivel a lövés lesen történt. Abban a helyzetben is igaz ez, ha a támadó csapat játékosai már elhagyták a harmadot, mielőtt a korong bejutott a kapuba.
- viii. Ha késleltetett leshelyzet alatt a védekező csapat egyik játékosa a korongot egyenesen a játéktéren kívülre üti, akkor a játék késleltetésére vonatkozó szabályok szerint büntetést kell kiosztani.
- ix. Ha előáll a 82-viii. pontban meghatározott helyzet, de a korong lepattan a védőüvegről vagy egy csapattárról és nem halad át a kék vonal síkján, akkor nem jár érte büntetés, viszont az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban kell elvégezni a késleltetett leshelyzet miatt.
- x. Ha előáll a 82-viii. meghatározott helyzet, de a korong lepattan a védőüvegről vagy egy csapattárról és áthalad a kék vonal síkján, akkor nem jár érte büntetés, viszont az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban kell elvégezni, azon az oldalon, ahonnan a korongot ellőtték, vagy lepattant.

- xi. Ha késleltetett leshelyzet alatt a támadó csapat a korongot átlövi a kék vonalon, és a korong kipattan a játéktérről az egyik védekező játékosról, az ezt követő korongbedobást annak a harmadban a legközelebb eső bedobópontján kell elvégezni, ahonnan a korongot ellőtték.
- xii. A késleltetett kiállításra vonatkozó szabályok felülírják a késleltetett lesre vonatkozó szabályokat. Ha egy támadó csapat késleltetett leshelyzettel játékmegszakítást okoz, miközben a védekező csapatra büntetést fognak kiszabni, akkor az ezt követő korongbedobást a védekező harmadban kell végrehajtani, a bedobásokra vonatkozó általános szabályok szerint.

83. SZABÁLY — KÉSLELTETETT LES/HIBRID TILOS FELSZABADÍTÁS

- i. Ha egy mezőnyjátékos, aki tilos felszabadítást próbál érvényteleníteni, hamarabb lépi át a támadó harmad kék vonalát, mint a korong, mellyel késleltetett leshelyzet áll elő, akkor a hibrid tilos felszabadításra vonatkozó szabályok értelmében tilos felszabadításnak számít. Ha a vonalbíró úgy ítéli meg, hogy az a mezőnyjátékos érné el először a korongot, aki lesen van, akkor lesnek számít.
- II. Ha a játékos megérinti a korongot a 83-i. pont szerint a tilos felszabadítás jelzése előtt, mellyel leshelyzet áll elő, akkor az ezt követő korongbedobást a korong ellövésének pontjához legközelebb eső bedobóponton kell elvégezni.

84. SZABÁLY — SZÁNDÉKOS LES

- i. A leshelyzet szándékosnak számít akkor, ha a támadó szándékosan hajt végre játékmegszakítást eredményező cselekményt.
- ii. Az ezt követő korongbedobást a szándékos lest elkövető csapat védekező harmadában kell végrehajtani.
- iii. A késleltetett lest szándékosnak kell tekinteni, ha:
 - 1. A korongot a kapura vagy annak közelébe lövi a támadó csapat késleltetett leshelyzet alatt, úgy, hogy a kapust védésre kényszerítik.
 - 2. Ha a támadó csapat a koronghoz ér vagy megpróbálja megszerezni azt késleltetett leshelyzet alatt, akár a korong megjátszása, akár a korongot birtokló védőnek ütközés útján.
 - 3. Ha a támadó csapat pontot szerez olyan akció során, amely késleltetett leshelyzetet idézett elő (pl. a belövés betalál a kapuba), akkor a gólt érvénytelennek kell tekinteni.
 - 4. A támadó csapat nem törekszik a támadó harmadot elhagyni, megszüntetve ezzel a késleltetett leshelyzetet.
- iv. Ha a korongot belövik a támadó harmadba és emiatt késleltetett leshelyzet áll elő, majd a korong bármilyen módon bejut a hálóba, akkor a gól érvénytelennek minősül, kivéve, ha a gól egy védekező játékos szándékos cselekménye miatt keletkezett. Az ezt követő korongbedobást a szándékos lest elkövető csapat védekező harmadában kell végrehajtani.

- v. Ha a támadó csapat játékosai kilépőfélben vannak a támadó harmadból, és eközben a korong az egyik támadó mezőnyjátékost véletlen eltalálja, akkor lesnek számít, viszont nem minősül szándékos lesnek.

85. SZABÁLY — SÉRÜLT MEZŐNYJÁTÉKOS

- i. Ha egyértelmű, hogy egy játékos komolyabb sérülést szenvedett el, akkor a játékvezető haladéktalanul megállítja a játékot és behívja a jégre a megfelelő egészségügyi személyzetet.
- ii. Az összes többi esetben, ha egy mezőnyjátékos sérülés miatt képtelen a játékot folytatni, vagy a cserepadjához kimenni, a játék továbbmegy mindaddig míg csapata a korong birtokába jut, kivéve, ha csapatának ekkor pontszerzési lehetősége van.
- iii. Ha egy mezőnyjátékos megsérült és ezzel egyidőben büntetéssel is sújtották, akkor kimehet az öltözőbe. Ha a játékos KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS alatt áll, akkor csapatának haladéktalanul kell a büntetőpadra küldenie egy helyettesítő játékost, aki letölti a teljes büntetést.
- iv. Ha a büntetés alatt álló sérült mezőnyjátékos képes visszaállni a játékba még a büntetés letelte előtt, akkor be kell ülnie a büntetőpadra, hogy saját maga töltsen le a büntetéséből fennmaradó időt.
- v. Ha a játékot egy játékos sérülése miatt állítják meg, akkor a sérült játékosnak el kell hagynia a jeget, és nem térhet vissza, csak miután a játékmenet újra elindult.

86. SZABÁLY — SÉRÜLT JÁTÉKVEZETŐ

- i. Ha egy játékvezető a játékmenet során sérülést szenved, a játékot haladéktalanul megállítják (kivéve, ha az egyik csapatnak pontszerzési lehetősége van), hogy felmérjék a sérülés súlyosságát és ellássák a játékvezetőt. Ha a sérülést helyben el lehet látni, akkor a sérült játékvezetőt a hazai csapat kispadjánál látják el, vagy a hazai csapat egészségügyi személyzete látja el.
- ii. Ha egy játékvezető sérülést szenved és képtelen a játékot folytatni, akkor a másik játékvezető (négybíró rendszer esetén) marad az egyetlen vezetőbíró. Hárombíró rendszer esetén az egyik vonalbíró veszi át a sérült játékvezető feladatait, ezt a vonalbíró a játékvezető ellenőr, a sérült játékvezető, vagy a csapatvezetők jelölik ki.
- iii. Ha vonalbíró sérülést szenved és képtelen a játékot folytatni, akkor négybíró és hárombíró rendszerben egyaránt helyettesítésre kerül, ha a játékvezető szükségesnek ítéli.
- iv. Ha a mérkőzésen jelen vannak tartalék játékvezetők, a megfelelő játékvezető jégre fog lépni amint beöltözik és felkészül, viszont addig is a játékmenet folytatódik.

7. FEJEZET — JÁTÉKSZABÁLYOK/CSERE

ÁTTEKINTÉS – A mérkőzés alatt a játékosokat két módon lehet lecserélni: játékmegszakítás idején és játék közben. Mindkét esetben sajátos szabályok vonatkoznak arra, hogy ezek a cserék hogyan hajthatók végre, illetve, hogy milyen körülmények között nem ejtethők meg.

87. SZABÁLY — JÉGEN ÉS JÉGEN KÍVÜL MEGHATÁROZÁSA

- i. Az a játékos, akinek egyik korcsolyája a jégen, a másik pedig a jégen kívül van a cserepadnál, jégen kívül tartózkodó játékosnak minősül. Ha viszont megjátssza a korongot, vagy bármilyen akcióba kezd egy ellenféllel, akkor jégen tartózkodó játékosnak minősül.

88. SZABÁLY — CSERE JÁTÉK KÖZBEN

- i. Játékoscsere a játékmenet során bármikor történhet, feltéve, hogy a cserében részt vevő játékosok a cserepad szélességében, a palántól számított 1,5 m (5') távolságon belüli területen tartózkodnak, illetve a cserében részt vevő játékosok nem vesznek részt a játékban semmilyen módon.
- ii. Ha egy cserére bejövő játékos kilép az 1,5 m (5') mélységű zónából, és részt vesz a játékmenetben még mielőtt a lemenő játékos legalább az egyik korcsolyájával kilépne a cserepadra, akkor a csapatra Túl sok játékos a jégen büntetést rónak ki.
- iii. Ha játékmenet közbeni csere alatt egy játékos akár bejövetel vagy kimenetel közben megjátssza a korongot, érintkezik az ellenfél egyik játékosával, vagy akármilyen módon bekapcsolódik a játékmenetbe (beleértve területi vagy számbeli előny szerzését) miközben a lemenő és bejövő játékosok is az 1,5 m (5') mély zónában tartózkodnak, akkor a csapatra Túl sok játékos a jégen büntetést rónak ki.
- iv. Ha játékmenet közbeni csere alatt a játékosok cserepad szélességében, a palántól számított 1,5 m (5') távolságon belüli területen tartózkodnak, és a cserében részt vevő játékosok semmilyen módon vesznek részt a játékmenetben, akkor a csapatra nem róható ki Túl sok játékos a jégen büntetés.

89. SZABÁLY — ELLENFÉL CSEREPA DJÁRA TÖRTÉNŐ SZABÁLYTALAN BELÉPÉS

- i. A játékosok az ellenfél csapatának cserepadjába soha nem mehetnek be a mérkőzés során, kivéve, ha azt véletlenül teszik.

90. SZABÁLY — A CSEREPAD KÉK VONALON BELÜLRE ESŐ RÉSZE/LES

- i. Ha késleltetett leshelyzet közben egy támadó játékos a támadó harmadban hagyja el a jeget a cserepadjának annak a részénél, amelyik a támadó harmadba esik, akkor jégen kívül levő játékosnak számít, feltéve, ha az őt váltó cserejátékos a semleges harmadban lép jégre. Ha viszont a cserejátékos a támadó harmadban lép jégre, mialatt a késleltetett les még fönnáll, akkor a cserejátékosnak is el kell hagynia a támadó harmadot. Ha a többi támadó játékos már elhagyta a támadó harmadot és a vonalbíró visszavonta a késleltetett lest, akkor a cserejátékos nem lesz lesen.

91. SZABÁLY — CSERE JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT

- i. Egy vagy több játékos lecserélése játékoscserének minősül.
- ii. 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, az alábbiakban meghatározott cserefolyamat szerint. Amennyiben valamelyik csapat nem végez azonnal cserét, a játékvezető a cserét nem fogja engedélyezni.
- iii. 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.
- iv. Amint a csere végbement, a csapatok nem változtathatnak a jégen tartózkodó felállásukon mindaddig, ameddig a játékmenet el nem indul egy szabályos korongbedobást követően.
- v. A csapatok nem hajthatnak végre cserét szabálytalan korongbedobást követően.
- vi. Ha a cserék lezajlottak és még nem történt meg a korongbedobás, vagy az egyik, vagy mindkét csapatra olyan büntetést szabnak, amely megváltoztatja a jégen levő játékosszámot, akkor a csapatoknak további cseréket hajthatnak végre.
- vii. Játékosok a cserepadról pontszerzést követően csak csere céljából léphetnek a jégre, és a cserében részt vevő játékosokon kívül mások nem léphetnek a jégre ünneplés céljából.

92. SZABÁLY — CSERE MENETE

- i. A következő eljárást kell követni a játékoscsere során:
 - 1. Közvetlenül játékmegszakítást követően a játékvezető jelez a vendégcsapat edzőjének, hogy végezze el a cserét.
 - 2. A vendégcsapatnak 5 másodperc áll rendelkezésére cserére.
 - 3. A játékvezető fölemelt karral jelzi, hogy a vendégcsapat már nem hajthat végre több cserét.
 - 4. Továbbra is fölemelt karral, a játékvezető jelez a hazai csapat edzőjének is, hogy végezze el a cserét.

5. Öt másodperc múlva a játékvezető leengedi a karját, amivel jelzi, hogy a hazai csapat nem hajthat végre több cserét.
6. Amint a játékvezető leengedte a karját, a bedobást végző vonalbíró a sípjába fúj, amivel jelzi mindkét csapatnak, hogy legfeljebb öt másodperük van korongbedobáshoz felállni.
7. Az öt másodperc leteltével (hamarabb, ha a korongbedobásban részt vevő játékosok készen állnak) a vonalbíró elvégzi a bedobást. A vonalbíró felelőssége megbizonyosodni arról, hogy minden mezőnyjátékos helyes pozíciót vett-e föl a bedobáshoz.
8. Ha egy csapat cserét kísérel meg a számára engedélyezett időn túl, akkor a játékvezető a játékosokat visszaküldi a cserepadra és az edzőnek figyelmeztetést ad. Ezt követően a szabály további megszegéséért a játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉST rónak ki a csapatra.

93. SZABÁLY — CSERE TILOS FELSZABADÍTÁSNÁL

- i. Ha egy csapat tilos felszabadítást követ el, nem végezhet játékoscserét a játékmegszakítást követő korongbedobást megelőzően. A szabály azokat a játékosokat érinti, akik jégen voltak abban a pillanatban amikor a korong elhagyta a tilos felszabadítást végrehajtó játékos ütőjét.
- ii. Ha egy csapat cserét kísérel meg miután tilos felszabadítást követ el, akkor első alkalommal a játékvezető figyelmeztetésben részesíti, ezt követően pedig a játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉST oszt ki.
- iii. Ha egy csapat tilos felszabadítást követ el és az ezt követő játékmegszakítás alatt használja fel az időkérését, továbbra sem hajthat végre cserét ennek időtartama alatt.
- iv. Ha egy csapat tilos felszabadítást követ el, kizárólag ezen esetekben hajthat végre cserét:
 1. Kapus visszaküldése, ha korábban extra mezőnyjátékosra cserélték;
 2. Sérült játékos lecserélése;
 3. Ha bármelyik csapatra olyan büntetést szabnak, amely befolyásolja a jégen levő játékosszámot, akkor a tilos felszabadítást elkövető csapat is végrehajthat cserét, viszont az ezt követő korongbedobást a vétkes csapat védekező harmadában kell végrehajtani.
 4. Ha sérült felszerelés miatt hajtanak végre cserét (pl. sérült rács, arcvédő vagy korcsolyapenge).
- v. Ha egy mezőnyjátékos eltöri az ütőjét tilos felszabadítással záruló játszma alatt, akkor kimehet a cserepadhoz új ütőért.

8. FEJEZET — JÁTÉKSZABÁLYOK/GÓLOK

ÁTTEKINTÉS – Sajátos szabályok vonatkoznak a pontszerzésre, valamint azon körülményekre, amikor az érvénytelennek számít. Amint a korong bármilyen módon bejut a hálóba és a játékvezető sípszóval jelez, a játékidőt mérő órát meg kell állítani.

94. SZABÁLY — GÓLSZERZÉS (PONTSZERZÉS) – (M!)

- i. Gólszerzésnek számít, ha egy csapat a játékmenet során a korongot a kapuba lövi vagy irányítja, és a korong teljes egészében áthalad a gólvonalon, és azt szabályosnak ítéli a játékvezető vagy a videógólbíró (a kivételekről bővebben a 99-vii. pontban).
- ii. Gólszerzésnek számít, ha a korong a keresztrúd alatt, a kapuvasak között teljes egészében áthalad a gólvonal síkján.
- iii. Gólszerzésnek számít, ha a korongot egy védekező játékos bármilyen módon a kapuba lövi, rúgja, irányítja vagy juttatja.
- iv. Gólszerzésnek számít, ha egy játékos által ellőtt korong véletlenül bepattan a hálóba egy játékos sisakjáról vagy bármelyik testrészéről.
- v. Ha a korongot egy támadó mezőnyjátékos a sisakjával vagy bármelyik testrészével irányítja, akkor a gól érvénytelennek számít.
- vi. A korongnak teljesnek kell lennie amikor átlépi a gólvonalat a kapuvasak között.
- vii. Ha egy korongot játékmegszakítás során juttatnak a kapuba, nem beszélhetünk gólról.
- viii. A pontszerzés akkor számít hivatalosnak, ha a gólt követő korongbedobást végrehajtják a középső bedobóponton. A bedobást követően olyan mozgóképes bizonyíték, amely azt bizonyítja, hogy egy már megadott pontot nem lehetett volna odaítélni, nem fogadható el.
- ix. Alkalmanként mindösszesen egy pont ítéhető meg valamelyik csapatnak a mérkőzés során. Amennyiben játékmegszakítás nélkül pontszerzésre kerül sor, amelyet követően újabb gólt szerez valamelyik csapat, akkor a felvételek visszanezését követően, ha az első akcióban szerzett gól érvényesnek bizonyul, akkor az első gólt kell megadni, illetve a második gólt érvénytelennek kell tekinteni; az órán pedig a kettő közötti időkülönbséget vissza kell állítani (a játékidőt, és amennyiben volt, a büntetés idejét is) az első gól megszerzése szerint.
- x. Amennyiben a 94- ix. pontban leírt helyzet további elemzése során a videógólbíró úgy ítéli, hogy az első gól szabálytalan volt, úgy a második gólt kell érvényesnek tekinteni, ennek megfelelően az órát sem kell visszaállítani.
- xi. A 94- ix. pontban leírt helyzetben bármely, a két pontszerzés között, vagy a második gólt követő sípszó után megítélt büntetések a második gólt követő játékmegszakításkor ki kell osztani, kivéve a gólt elszenvedő csapat első KISBÜNTETÉSÉT (a késleltetett kiállítás során történő gólszerzés esetében törölt büntetésekre vonatkozó szabályok alapján).

- xii. Szabályosnak számít az ún. „lacrosse” fogás (melynek során a játékos megtartja a korongot az ütő tollán) útján szerzett gól is, amennyiben a játékos a mozdulatsor alatt egyszer sem emeli az ütőt (ezáltal a korongot is) a válla fölé (lásd még 75– ix. pont).
- xiii. Ahhoz, hogy egy gól érvényesnek számítson, a korongnak át kell lépnie a gólvonal síkját még mielőtt a harmad játékidéje lejárna. Ha a játékidőt mérő óra nem működne valamilyen oknál fogva, akkor a videógólbíró lehet segítségül hívni. Az összes többi esetben a játékvezetők döntése véglegesnek számít.
- xiv. Ha a büntetőpad-felelős nem nyitja ki időben a büntetőpad ajtaját amikor egy büntetés letelik, amellyel késlelteti a játékos visszatérését a jégre, és ezen idő alatt az ellenfél pontot szerez, akkor a gólt érvényesnek kell tekinteni.
- xv. Ha a korong bejut a hálóbá a harmad végét jelző dudaszó megszólalása előtt, illetve a játékvezető is szabályosnak ítéli a gólt, nem szükséges a középső bedobóponton bedobást végrehajtani. A játékvezető gondoskodik róla, hogy a jegyzőkönyvvezető a hivatalos jegyzőkönyvben a harmad idejében 19:59-nél rögzítse a pontot.
- xvi. Ha a harmad utolsó percében születik gól, amikor már a tizedmásodpercek is megjelennek a visszaszámlálón, akkor a pontszerzés időpontját a legközelebbi másodpercre kerekítve kell a jegyzőkönyvbe bevezetni.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha egy gólszerzés felvételének elemzése során a játékvezetőknek tudomása van arról, hogy az óra nem ment a korong hálóbá jutása idején, a gól továbbra is érvényesnek számít, feltéve, ha egyértelmű az, hogy a harmad akkor még nem ért véget. A játékvezetők a vonalbírókkal, az időmérővel és a videógólbíróval egyeztetve megállapítják, hogy az óra mennyi ideig állt és megteszik a szükséges kiigazításokat az időmérésben. Abban az esetben, ha sem a vezetőbíró, sem a játékvezetők nem tudják megállapítani a szükséges korrekció mértékét, akkor az óra aktuális állásától folytatódik az időmérés.

95. SZABÁLY — A KAPUELŐTÉR SZEREPE GÓLLÖVÉS ESETÉN - TÖRÖLVE

Szabály törölve – lásd helyette az új 150. szabályt – Kapus akadályozása

96. SZABÁLY — GÓLSZERZÉS KORCSOLYÁVAL – (MI!)

DEFINÍCIÓ: Világosan felismerhető rúgó mozdulat, melyben a játékos szándékoltnan korcsolyáját/lábát használja arra, hogy a korongot a kapuba juttassa, ebben az esetben a gól érvénytelennek tekintendő.

- i. A korong rúgása mindegyik harmadban engedélyezett. Támadó játékos gólja nem tekintendő érvényesnek, ha korcsolyával/lábbal, világosan felismerhető rúgó mozdulattal juttatta a kapuba a korongot.
- ii. Támadó játékos gólja nem tekintendő érvényesnek, ha a korong elrúgása után az játékosról, kapusról vagy játékvezetőről lepattanva jut be a kapuba.

- iii. Szabályos gólszerzésnek számít, ha a korong egy támadó játékos korcsolyájáról/lábáról megpattanva jut be a kapuba, feltéve, hogy nem tett világosan felismerhető rúgó mozdulatot.
- iv. 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.
- v. Az alábbiakban tisztázásra kerülnek az elrúgott korong megpattanás útján való kapuba kerülésével kapcsolatos kérdések:
 - 1. Ha egy elrúgott korong bármelyik játékos (beleértve a kapust is) testéről pattan be, akkor a gól nem tekintendő érvényesnek.
 - 2. Ha egy elrúgott korong bármelyik játékos ütőjéről pattan be, akkor a gól nem tekintendő érvényesnek.
 - 3. A gól nem tekintendő érvényesnek, ha a korong egy támadó játékos korcsolyájáról pattan be, vagy akkor pattan be a támadó játékos korcsolyájáról, miközben megálláshoz fékez.
- vi. 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.

97. SZABÁLY — ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL/JÁTÉKMENET – (M!)

- i. **(M!)** A gól érvénytelennek számít, ha egy támadó játékos a korongot rúgja, dobja, kezezi vagy egyéb módon a kapuba irányítja a korongot bármelyik testrészével (kivéve a korcsolyáját/lábát) az ütőjén kívül, még abban az esetben is, ha ezt követően a korong az érintést követően megpattan egy játékoson vagy játékvezetőn. A korong lábbal kapuba irányítása szabályos – a 96.– Korcsolyával szerzett gól szabály által meghatározott esetekben.
- ii. Nem ítéltető gól, ha egy támadó mezőnyjátékos a korongot a hálóra irányítja, téríti vagy üti abban az esetben, ha ekkor ütője a keresztrúd magassága fölé volt emelve, még abban az esetben is, ha a korong ezt követően bármelyik játékoson, kapuson, játékvezetőn vagy jégen megpattanva jut be a kapuba. A meghatározó szempont ilyen esetben, hogy a korong a keresztrúddhoz képest hol érintkezik az ütővel. Ha az ütő koronggal érintkező része a keresztrúddal egyenlő magasságban, vagy az alatt van, akkor a gól érvényesnek tekintendő.
- iii. A gól érvénytelennek minősül, ha a korong közvetlen egy játékvezetőről lepattanva jut be a hálóra, még abban az esetben is, ha a korong ezt követően bármelyik csapat mezőnyjátékosáról, vagy a kapusról is visszapattan. Amennyiben a korong eltalál egy játékvezetőt, majd ezt követően szabályos módon juttatják a hálóra, akkor a gól érvényesnek tekintendő.
- iv. A gól érvénytelennek minősül, ha a korong egy védekező játékos alá szorult, ezt a játékost pedig egy támadó játékos a kapuba tolja a koronggal egyetemben.

- v. A gól érvénytelennek minősül, ha egy mezőnyjátékos szabálytalanul lép jégre a cserepadról, és csapata gólt lő mialatt ő a jégen tartózkodik.
- vi. Ha egy mezőnyjátékos a büntetőpadot büntetésének letelte előtt hagyja el, következzen ez be akár saját, vagy a büntetőpad-felelős tévedéséből, és csapata gólt lő mialatt ő a jégen tartózkodik, vagy egy cserejátékos helyette tartózkodik a jégen, akkor a gól érvénytelennek tekintendő, továbbá a játékosnak vissza kell térnie a büntetőpadra letölteni büntetésének fennmaradó idejét. Ha ez idő alatt további büntetéseket is kiszabtak számára, akkor azokat is ki kell tölteni ekkor.
- vii. A játékvezetőnek jogában áll a vonalbírókkal értekezni a pontszerzéshez vezető események folyásáról. Ha egy vonalbíró észlelte, hogy a támadó csapat olyan szabálytalanságot követett el, amelyet NAGYBÜNTETÉS, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS, VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS vagy SPORTSZERÜLTEN MAGATARTÁS büntetésekkel szankcionálnak, a játékvezető pedig nem észlelte közvetlenül a pontszerzés előtt azt, akkor a vonalbíró jelentheti az incidenst, a játékvezető pedig dönthet arról, hogy érvénytelenítse a gólt és kiossza a büntetéseket.
- viii. A gól érvénytelennek minősül, ha a korong azután lépi át a gólvonalat teljes terjedelmében, miután a harmad játékideje már letelt.
- ix. A gól érvénytelennek minősül, ha a játékvezető sípszóval még azelőtt jelezte a játékmenet megállítást, hogy a korong teljes egészében átlépte volna a gólvonal síkját. Ennek a mozzanatnak a felülvizsgálata nem tartozik a videógólbíró hatáskörébe.

JÁTÉKHELYZET 1: A7 kézzel elüti a korongot. Ha a korong az ellenfél kapusáról A8 játékoshoz pattan, aki ekkor a kapuba lövi a korongot, akkor a gól érvénytelennek minősül.

JÁTÉKHELYZET 2: A7 kézzel elüti a korongot. Ha a korong az ellenfél kapusáról B2 játékoshoz pattan, innen A9 játékoshoz, aki ekkor a kapuba lövi a korongot, akkor a gól érvénytelennek minősül.

JÁTÉKHELYZET 3: A7 kézzel elüti a korongot. Ha a korong ekkor eltalálja A6 ütőjének szárát, ahonnan bepattan az ellenfél kapujába, akkor a gól érvénytelennek minősül.

JÁTÉKHELYZET 4: A korong érintkezik egy támadó mezőnyjátékos ütőjével egy, a kapu keresztrúdjánál magasabban levő ponton, miután bármelyik jégen tartózkodó játékos testét eltalálja, majd ezt követően bejut a kapuba, akkor a gól érvénytelennek minősül.

JÁTÉKHELYZET 5: Törölve.

JÁTÉKHELYZET 6: Törölve

JÁTÉKHELYZET 7: Törölve.

98. SZABÁLY — GÓLSZERZÉS/KAPU ELMOZDULT

- i. Ha egy védekező játékos kimozdítja a saját kapuját a helyéről és a támadó csapat pontot szerez, akkor a gól érvényesnek tekinthető, feltéve, ha:
 - 1. Az ellenfél a lövés folyamatában volt még mielőtt a kapu elmozdult volna;
 - 2. A játékvezető úgy ítéli, hogy a korong bekerült volna a hálóba annak rendes elhelyezkedése esetén is.
- ii. A kaput akkor tekintjük elmozdultnak, ha:
 - 1. Egyik vagy mindkét kapurögzítő csap sincs a furatában;
 - 2. Egyik vagy mindkét kapurögzítőről levált.
- iii. Ha nincs szorosan a jégen az egyik vagy mindkét kapuvas, viszont érintkezik a kapurögzítővel, a kapurögzítő pedig a furatában van, akkor a gól érvényesnek tekintendő.
- iv. Olyan kapuk esetén, amelyek nem rendelkeznek rögzítőcsapokkal, a kapuvasaknak szorosan a jégen, illetve a gólvonalon rajta kell lenniük a korong kapuba belépésének pillanatában ahhoz, hogy a gól érvényesnek tekinthető legyen.
- v. Ha egy védekező játékos fölemeli a háló hátsó részét a jégről, de a korong ezalatt bejut a kapuba és teljes egészében átlépi a gólvonal síkját, akkor a gól érvényesnek tekinthető, feltéve, hogy egyébiránt teljesülnek a kapuvasak rögzítőcsapjaira vonatkozó szabályok (98-i-iv pontok).
- vi. Ha a kapu helyzetét bármilyen módon megváltoztatják a játékmenet során, és amennyiben a kapu nem kerül vissza az előírt helyére, akkor a játékot meg kell állítani. Ha a kaput visszaállítják a rendes helyére, akkor a játék folytatódik.
- vii. A gól érvénytelennek minősül, ha a kapu azelőtt elmozdult, mielőtt a korong átlépte volna a gólvonal síkját, kivéve, ha a 98-i. pont máshogy nem rendelkezik.
- viii. A gól érvényesnek minősül, ha a kapust extra mezőnyjátékosra cserélték, és egy csapattársa elmozdítja a kaput annak rendes helyéről amikor az ellenfél egyik támadó játékosa kitörési helyzetben van.

99. SZABÁLY — VIDEÓGÓLBÍRÓ ALKALMAZÁSA GÓL MEGÁLLAPÍTÁSÁNÁL

- i. A videógólbíró kizárólag a játékvezető vagy a videógólbíró saját kérésére konzultálhat a játékvezetővel. Ezen konzultációk célja elsősorban egy adott gól érvényességének megállapítása.
- ii. Ha pontszerzés történt, vagy feltételezhető, hogy pontszerzés történt, a játékvezető haladéktalanul jelez (akár van gól, akár nincs), majd ezt követően, amennyiben szükséges, értekezhet a videógólbíróval. Ekkor a videógólbírón múlik, hogy megerősítse a játékvezetői ítéletet, illetve kellő bizonyítékokkal alátámasztva, cáfolhatja azt.
- iii. Abban az esetben, ha a videó elemzése nem hoz egyértelmű eredményt, akkor a játékvezető eredeti döntése marad érvényben.

- iv. Ha a videógólbíró kezdeményez egyeztetést a játékvezetővel olyan feltételezett pontszerzésről, amelyet nem észlelt egy játékvezető sem, abban az esetben a videógólbíró véleménye lesz a döntő.
- v. Ha sem a játékvezetők, sem a videógólbíró nem vizsgál meg egy feltételezhető gólt az azt követő játékmegszakítás alatt, abban az esetben annak további vizsgálata nem engedélyezett az ezt követő korongbedobást követően.
- vi. Ha sem a játékvezetők, sem a videógólbíró nem kezdeményezi egy kérdéses akció vizsgálatát közvetlenül a harmad végét követően, abban az esetben annak további vizsgálata nem engedélyezett miután a játékosok elhagyták a jeget.
- vii. Kizárólag az alábbiakban felsorolt helyzetek tartoznak a videógólbíró hatáskörébe (lásd a 45-iii pontot egyéb esetekre):
 - 1. Korong áthaladása az alapvonal síkján;
 - 2. Korong bejutott-e a kapuba mielőtt annak kerete kimozdult;
 - 3. Korong bejutott-e a kapuba a harmad vége előtt;
 - 4. Korong kapuba juttatása a támadó játékos bármely testrésze segítségével;
 - 5. Korong kapuba jutása játékvezetőről lepattanva;
 - 6. Korong megütése keresztrúd fölé emelt ütővel támadó játékos által, mielőtt az bejutott a kapuba;
 - 7. Korong azután jutott a kapuba, miután egy támadó játékos akadályozta a kapust;
- viii. **(M!)** Az Edzői Óvást illető szabályokkal kapcsolatban („Coach's Challenge”) bővebben az IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations) rendelkezik.
- ix. A videógólbíróval nem lehet konzultálni az alábbiak megállapítása kapcsán:
 - 1. A korong a sípszót megelőzően, vagy azt követően jutott be a kapuba;
 - 2. Kimozdult-e a helyéről egy büntetőlövés vagy a büntetőpárbaj során;
 - 3. Esetleges második lövési kísérlet történt-e egy visszapattanó koronggal a büntetőlövés vagy büntetőpárbaj során?

9. FEJEZET — BÜNTETÉSEK/IDŐTARTAM ÉS HELYZETEK

ÁTTEKINTÉS – A büntetések megítélése a játékvezetők döntése alapján történik.

A kapusokra vonatkozó szabálysértésekről a 12. fejezet — Kapusokra vonatkozó különleges szabályok értekezik.

100. SZABÁLY — AMIKOR BÜNTETÉS SZABHATÓ KI

- i. Büntetéseket egy mérkőzés során bármikor ki lehet szabni. Ebbe beleértendő a 60 perces rendes játékidőt, hosszabbítást, büntetőpárbajt, egészen addig, amíg a csapatok elhagyják a jeget és bevonulnak az öltözőbe.
- ii. Kizárólag olyan büntetés szabható ki és kerülhet rögzítésre a hivatalos jegyzőkönyvben, amelynek megtörténtét egy játékvezető első kézből tanúsíthatja. Ebbe beletartoznak azon események is, amelyek a mérkőzések előtt, alatt és után történnek.
- iii. A mérkőzés „előtt” fogalma alatt értjük a kezdő korongbedobást megelőző percekét, amikor a játékvezetők és a játékosok is jégen tartózkodtak, a játék viszont még nem kezdődött meg.
- iv. A mérkőzés előtti jeges bemelegítés közben, vagy a lelátók alatt elkövetett szabálytalanságok a mérkőzés során nem büntethetőek, mivel a játékvezetők ezekben a tevékenységekben nem vesznek részt. Ehelyett, az ilyen szabálytalanságokat a tartalék játékvezető rögzíti és rendezi le, továbbá amennyiben szükséges, jelenti az illetékes szerveknek.
- v. Egy játékos vagy csapat hivatalos személy sem léphet be a játékvezetői öltözőbe a mérkőzés alatt, vagy közvetlen a mérkőzést megelőzően, illetve azt követően. Ezen szabály bárminemű megsértését jelenteni kell az illetékes szerveknek.

101. SZABÁLY — KISZABOTT BÜNTETÉSEK – ELJÁRÁSI SZABÁLYOK

- i. Kétbírós rendszer alkalmazása során a két játékvezető egyidőben, ugyanazért a szabálytalanságért nem büntethet meg egy mezőnyjátékost, viszont a két játékvezető két külön szabálytalanság esetében egyidőben külön-külön szabhat ki rá büntetést.
- ii. Amennyiben egy mezőnyjátékosra büntetést szabnak ki, akkor haladéktalanul ki kell mennie a büntetőpadra vagy az öltözőbe, hacsak egy játékvezető máshogyan nem rendeli. Ennek elmulasztása esetében eredeti büntetésén felül még egy további TECHNIKAI KISBÜNTETÉST is letölt.
- iii. Ha egy csapatra egynél több olyan, azonos időtartamú büntetést szabnak ki, melyek befolyásolják a jégen tartózkodó játékosok számát, akkor a csapatkapitány tájékoztatja a játékvezetőt a büntetések letöltésének sorrendjéről, amennyiben további büntetések miatt az egyik büntetését töltő mezőnyjátékos hamarabb hagyhatja el a büntetőpadot.

- iv. A játékosnak az öltözőbe kell vonulnia abban az esetben, ha a harmadik harmadban FEGYELMI BÜNTETÉST osztanak ki neki, melynek következtében a hosszabbításban, illetve a büntetőpárbajban nem vehet részt.
- v. Ha a megbüntetett csapat birtokolja a korongot, akkor a játékot haladéktalanul megállítják. Ha azonban a vétlen csapat birtokolja a korongot, akkor a játék mindaddig folytatódik, ameddig a szabálytalankodó csapat megszerzi a korongot.

102. SZABÁLY — EREDMÉNYJELZŐRE KIÍRT BÜNTETÉSEK

- i. Egy büntetés időmérés szerint akkor számít leteltnek, ha a büntetés kiszabásának pontos időpontjából levonjuk a büntetés időtartamát. Ha például egy KISBÜNTETÉST 4:58-nál osztanak ki, akkor 2:58-nál fog lejárni. Ha NAGYBÜNTETÉST osztanak ki 13:05-nál, akkor az 8:05-nál fog letelni, függetlenül attól, hogy a játékos jégre lépett-e már abban a másodpercben. Egyidőben kiosztott KISBÜNTETÉS és FEGYELMI BÜNTETÉS esetén a játékos csak a büntetés letöltését követő első sípszó után térhet vissza a jégre.
- ii. Csak azon büntetések letöltése után nyer vissza a csapat játékost, amelyek fölkerülnek az eredményjelzőre. Az eredményjelzőn nem tüntetik fel az egybeeső KIS- vagy NAGYBÜNTETÉSEKET, FEGYELMI BÜNTETÉST, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, illetve az egybeeső VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSOKAT.
- iii. Az eredményjelzőn feltüntetett büntetések a KISBÜNTETÉS, DUPLA KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS, illetve VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS.
- iv. A késleltetett büntetést csak akkor kell az eredményjelzőn megjeleníteni, amikor megkezdik a letöltését.
- v. Fegyelmi büntetés esetén a vétkes játékos csak a büntetés letöltését követő első sípszó után léphet ismét jégre.
- vi. Amennyiben egy csapatot egynél több büntetéssel sújtanak, a játékosok kizárólag saját büntetésük letöltését követően léphetnek újból jégre. Ha egy játékos csak azt követően jön vissza a jégre, hogy csapattársa is letöltötte a büntetését – nem pedig rögtön saját büntetése végén – akkor további büntetést szabnak ki rá.

103. SZABÁLY — JÁTÉK EMBERHÁTRÁNYBAN

- i. Egy csapat akkor játszik emberhátrányban, ha az ellenfélnél kevesebb játékos van jégen, egy vagy több büntetés következtében.
- ii. Ha az ellenfél pontot szerez miközben a csapat emberhátrányban játszik, akkor a büntetést töltő játékos haladéktalanul visszatérhet a jégre, feltéve, ha KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS miatt volt a büntetőpadon.

104-110. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA

ÖSSZEFOGLALÓ (egy játékos esetében) – PIM = BP (Penalty Infraction Minutes = Büntetésért kiosztott percek):

- KISBÜNTETÉS/TECHNIKAI KISBÜNTETÉS = 2 perc az eredményjelzőn (2 BP)
- NAGYBÜNTETÉS = 5 perc az eredményjelzőn + AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS, eredményjelzőn nem jelenik meg (25 BP)
- KISBÜNTETÉS + NAGYBÜNTETÉS = 5 perc az eredményjelzőn, majd 2 perc az eredményjelzőn + AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS, eredményjelzőn nem jelenik meg (27 BP)
- FEGYELMI BÜNTETÉS = 10 perc, eredményjelzőn nem jelenik meg (10 BP)
- KISBÜNTETÉS + Fegyelmi büntetés = 2 perc az eredményjelzőn + 10 perc, eredményjelzőn nem jelenik meg (12 BP)
- KISBÜNTETÉS + VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS = 2 perc az eredményjelzőn + fennmaradó játékidő, eredményjelzőn nem jelenik meg (22 BP)
- VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS = fennmaradó játékidő, eredményjelzőn nem jelenik meg (20 BP)
- VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS = 5 perc az eredményjelzőn + fennmaradó játékidő, eredményjelzőn nem jelenik meg (25 BP) + automatikusan egy mérkőzéstől eltiltás

104. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KISBÜNTETÉS – TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

- i. A KISBÜNTETÉS két perc játékidő időtartamú, és a megbüntetett mezőnyjátékosnak kell letöltenie teljes egészében. A megbüntetett mezőnyjátékost nem lehet cserejátékoskal pótolni. Ha az ellenfél ezt követően emberelőnyből pontot szerez, akkor az elsőként kiosztott KISBÜNTETÉS letöltöttnek minősül, és a játékos elhagyhatja a büntetőpadot.
- ii. Ha egy csapat emberelőnyben büntetőlövessel szerez pontot, akkor a megbüntetett mezőnyjátékos nem térhet vissza a jégre.

105. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/NAGYBÜNTETÉS

- i. A NAGYBÜNTETÉS öt perc játékidő időtartamú, és automatikusan VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSel jár együtt. A megbüntetett mezőnyjátékost öt percig nem lehet cserejátékoskal pótolni. A megbüntetett mezőnyjátékosnak ki kell vonulnia az öltözőbe, és egy csapattársa, akit az edző a csapatkapitányon keresztül jelölt ki, letölti a büntetés teljes időtartamát, függetlenül attól, hogy az ellenfél ezalatt hány pontot szerez. Az öt perc letelte után a csapat cserejátékoskal pótolhatja a kiállított játékost a büntetés játékmeneti eleme értelmében. A büntetés a mérkőzés követően automatikusan az illetékes szervek elé került kivizsgálásra.

106. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉS

- i. Ha egy mezőnyjátékos egyszerre kap KISBÜNTETÉST és NAGYBÜNTETÉST (ezzel AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST), akkor először a NAGYBÜNTETÉST kell letölteni, melyet követ a KISBÜNTETÉS. A megbüntetett játékosnak ki kell vonulnia az öltözőbe, és egy, az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékos fogja a büntetéseket letölteni.
- ii. Ha egyszerre osztnak ki KISBÜNTETÉST és NAGYBÜNTETÉST egy már emberhátrányban játszó csapat két játékosára, akkor elsőként a KISBÜNTETÉST kell letölteni, a NAGYBÜNTETÉS letöltése pedig mindaddig nem kezdődik meg, ameddig az összes érvényes büntetés közül az első le nem telik. A NAGYBÜNTETÉssel sújtott játékosnak ki kell vonulnia az öltözőbe, és egy, az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékos fogja a büntetéseket letölteni.

107. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/FEGYELMI BÜNTETÉS

- i. A FEGYELMI BÜNTETÉS játékidő-tartama tíz perc, viszont a büntetett mezőnyjátékos helyére rögtön jégre léphet egy cserejátékos. A büntetett mezőnyjátékos köteles a büntetést végig letölteni, hacsak nem sérült meg, mely esetben az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt csapattársa foglalja el a helyét a büntetőpadon. A játékos a tíz perc elteltével sem hagyhatja el a büntetőpadot az annak letelte után következő első játékmegszakításig.
- ii. Ha egy játékosra a mérkőzés során bármikor újabb FEGYELMI BÜNTETÉST szabnak ki, akkor az automatikusan VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSRE változik. A játékosnak ki kell vonulnia az öltözőbe, viszont helyére rögtön jégre léphet egy cserejátékos, illetve csapattársának sem kell a büntetését kitöltenie.
- iii. Ha egy kapusra szabnak ki FEGYELMI BÜNTETÉST, akkor az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt olyan mezőnyjátékosnak kell a büntetést letölteni, aki a sípszó elhangzásakor a jégen tartózkodott.

108. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KIS- ÉS FEGYELMI BÜNTETÉS

- i. Ha egy mezőnyjátékosra egyidejűleg KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST is kiszabnak, akkor a vétkes csapatból haladéktalanul egy további mezőnyjátékosnak is a büntetőpadra kell vonulnia, hogy a KISBÜNTETÉST letöltse. Ennek a játékosnak a pótlására nem léphet jégre cserejátékos. A KISBÜNTETÉS leteltével a játékos újból jégre léphet, viszont a szabálytalankodó mezőnyjátékosnak a FEGYELMI BÜNTETÉST letöltéséig a büntetőpadon kell maradnia. Noha a KISBÜNTETÉST egy csapattárs tölti le, a FEGYELMI BÜNTETÉS időtartamának letöltése addig nem kezdődik meg, ameddig a kisebb büntetést ki nem töltik.

109. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

- i. VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS esetén kötelező a büntetett mezőnyjátékosnak vagy csapat hivatalos személynek az öltözőbe vonulnia, azonban a játékos haladéktalanul pótolható a jégen.
- ii. Ha egy játékosra két VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST rónak ki egyazon mérkőzés során, vagy egy torna, illetve esemény időtartama alatt, akkor a következő mérkőzéstől eltiltást kap.

110. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

- i. A VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS következménye a büntetett játékos vagy csapat hivatalos személy haladéktalan kizárása a mérkőzésről, illetve egy öt perc időtartamú büntetés, amelyet az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékos tölt le. Ennek a játékosnak a pótlása nem engedélyezett mindaddig, amíg az öt perc le nem telik.
- ii. A VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS következménye automatikusan (legalább) egy mérkőzéstől való eltiltás.

111. SZABÁLY — BÜNTETÉSI HELYZETEK

Lásd még 1. MELLÉKLET – BÜNTETÉSEK AZ EREDMÉNYJELZŐN – JÁTÉKHELYZET PÉLDÁK

- i. Csak olyan büntetések kerülnek föl az eredményjelzőre, amelyek befolyásolják a jégen lévő játékosok számát (kivévelt képeznek a halasztott büntetések).
- ii. Akkor lehetséges, hogy egy büntetés alatt álló mezőnyjátékos visszatérhessen a jégre az ellenfél gólszerzése következtében, ha csapata emberhátrányban játszik a pontszerzés pillanatában (a késleltetett kiállításokat ide nem számolva), illetve, hogy az emberhátrány oka KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS legyen (a késleltetett kiállításokat ide nem számolva). Abban az esetben, ha több mezőnyjátékos is tölt büntetést, akkor az első KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS számít kitöltöttnek (kivéve abban az esetben, ha az ellenfél egyik játékosával egybeeső KISBÜNTETÉS vagy egybeeső TECHNIKAI KISBÜNTETÉS volt, mely esetben az ezt követő KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS törlődik).
- iii. Ha késleltetett kiállítást rendelnének el egy KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS tétel miatt egy olyan csapattal szemben, amelyik az adott pillanatban már emberhátrányban játszik NAGYBÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS miatt, az ellenfél pedig ennek időtartama alatt gólt lő még mielőtt a játékot megállítanák az új büntetés kiszabásához, akkor ez a még ki nem szabott büntetés törlődik a pontszerzés miatt.

- iv. Ha egy játékosra késleltetett kiállítást készülnek kiróni, mely KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS tételt von maga után, az ellenfél viszont a késleltetett kiállítás időtartama alatt gólt lő, akkor a KISBÜNTETÉST törlik, viszont a NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS továbbra is kiszabásra kerül. A megbüntetett játékosnak ki kell vonulnia az öltözőbe, és egy, az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékos fogja a büntetéseket letölteni.
- v. Ha egy csapatra két vagy több azonos időtartamú büntetést rónak ki ugyanabban a játékmegszakításban, akkor a csapatkapitánynak a tájékoztatnia kell a játékvezetőt a játék folytatása előtt arról, hogy melyik játékos hagyja el először a büntetőpadot (abban az esetben, ha az ellenfél emberelőnyből pontot szerez, vagy amikor a büntetések leteltével a játékosok elhagyják a büntetőpadot). A játékvezető ennek megfelelően tájékoztatja a jegyzőkönyvvezetőt.

JÁTÉKHELYZET 1: Az A csapatra TECHNIKAI KISBÜNTETÉST rónak túl sok játékos a jégen szabálytalanság miatt. Ugyanezen játékmegszakítás során az A csapat kéri az egyik B csapatbeli játékos ütőjének lemerését. Ha az ütőt szabályosnak találják, ami miatt az A csapat újabb TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kap, akkor az A csapatnak egy játékosra tölti le mindkét TECHNIKAI KISBÜNTETÉST (2+2 perc).

JÁTÉKHELYZET 2: A5 játékosra késleltetett kiállítást szabnak ki bottal akasztásért. Ha az A ugyanezen játékmegszakítás alatt kap egy további TECHNIKAI KISBÜNTETÉST is, akkor A5 továbbra is csak saját büntetését tölti le, és az A csapatból egy másik mezőnyjátékost kell kijelölni a TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kitöltésére.

JÁTÉKHELYZET 3: Késleltetett büntetést jeleznek egy csapatnak, amely már emberhátrányban játszik egy vagy több KISBÜNTETÉS, vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS miatt, a jelzett büntetés pedig büntetőlövés elrendelésével járna. Ha a vétlen pontot szerez még mielőtt a játékvezető megállíthatta volna a játékot a büntetőlövést megadásához, akkor a szóban forgó büntetést (amely miatt büntetőlövést rendeltek volna el) KISBÜNTETÉSRE változtatják (DUPLA KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS és VÉGLEGES FEGYELMI vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS) és az elsőként kiszabott, már letöltés alatt álló KISBÜNTETÉST törlik.

JÁTÉKHELYZET 4: Az A csapat emberhátrányban játszik KISBÜNTETÉS miatt, a játékvezető ekkor késleltetett NAGYBÜNTETÉST jelez ezen csapatnak. Ha a B csapat pontot szerez még a játékmegszakítás előtt, elsőként kiszabott, már letöltés alatt álló KISBÜNTETÉST törlik, viszont a játékvezető kiosztja a NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST.

JÁTÉKHELYZET 5: Ha egy játékosra NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST rónak, majd ezt követően egy másik incidens miatt még a sípszó előtt vagy után VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST is kiszabnak rá, akkor csapatának egy játékost büntetőpadra kell küldenie, a csapatnak pedig emiatt emberhátrányban kell végigjátszania 10 percet.

JÁTÉKHELYZET 6: Ha egy csapat hivatalos személyre VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST rónak, akkor a megmaradt csapatstábnak kell a csapatkapitányon keresztül kijelölnie egy mezőnyjátékost, aki letölti az ötperces büntetést a büntetőpadon.

112. SZABÁLY — EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK

Lásd még 1. MELLÉKLET – BÜNTETÉSEK AZ EREDMÉNYJELZŐN – JÁTÉKHELYZET PÉLDÁK

- i. Egybeeső büntetésnek nevezzük, ha mindkét csapatnak egyenlő számú és időtartamú KISBÜNTETÉST, NAGYBÜNTETÉST vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST osztanak ki ugyanazon játékmegszakítás során.
- ii. Amikor mindkét csapatra rónak ki büntetést egyazon játékmegszakítás során, akkor a játékvezetők a lehető legtöbb egyforma időtartamú büntetést (KISBÜNTETÉS, TECHNIKAI KISBÜNTETÉS, DUPLA KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS, VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS) semmisítik a két csapatnál, ezzel lehetőség szerint elkerülve helyettesítő játékosok büntetőpadra küldését, illetve, hogy a lehető legtöbb játékost engedhessék föl a jégre.
- iii. Abban az esetben viszont, ha a csapatok 5-5 ellen és egyidejűleg csak KISBÜNTETÉST vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉST rónak ki a csapatokra, akkor a csapatok 4-4 ellen folytatják a játékot. A két játékos pótlás nélkül megy a büntetőpadra, majd a büntetés leteltével visszatérhetnek a jégre.
- iv. Ha a 112-iii pont szerinti esetben megbüntetett játékosok közül egyik vagy mindkét játékos a KISBÜNTETÉS mellé FEGYELMI BÜNTETÉST is kap, akkor a csapatok 4-4 ellen folytatják a játékot, viszont egy további mezőnyjátékosnak be kell ülnie a büntetőpadra letölteni a KISBÜNTETÉST, a szabálytalankodó játékos pedig a büntetés teljes 12 percét büntetőpadon tölti. A KISBÜNTETÉST letöltő játékos annak végével újból jégre léphet.
- v. Ha a 112-i pont szerinti esetben az egyik csapat emberhátrányban játszik, akkor az azonos számú és időtartamú egybeeső büntetések miatt kiállított játékosok haladéktalanul pótolhatók, illetve nem befolyásolják a büntetések halasztott letöltését (lásd 113. szabály).
- vi. Ha a csapatok nem 5-5 felállásban játszanak, akkor olyan azonos számú és időtartamú egybeeső büntetések miatt, amelyek semlegesítik egymást, nem csökken tovább a jégen lévő játékosok száma, mivel ezek a büntetések törlik egymást.
- vii. Ha mindkét csapatra több büntetést szabnak ki egyidőben, akkor az egybeeső büntetésre vonatkozó szabályok értelmében azonos számú KISBÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS (és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS) és VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS kerül törlésre. Bármilyen eltérő idejű büntetés megjelenik az eredményjelzőn, melyeket a játékosoknak le kell tölteni. Nem térhetnek vissza a jégre a büntetésük letöltése után közvetlenül, csak az első játékmegszakítás alkalmával.
- viii. Azoknak a játékosoknak, akikre egybeeső NAGYBÜNTETÉST (és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST) vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST róttak, ki kell vonulniuk az öltözőbe, viszont nem kell csapattársuknak a büntetőpadra ülnie, kivéve abban az esetben, ha valamelyik büntetést meg kell jeleníteni az eredményjelzőn.
- ix. Amennyiben kapusok érintettek, arra a 207-ii. és a 207-iv. pontok vonatkoznak.

- x. Az egybeeső büntetések alkalmazásában a KISBÜNTETÉS és a TECHNIKAI KISBÜNTETÉS azonosnak tekintendő.

113. SZABÁLY — KÉSLELTETETT BÜNTETÉSEK

Lásd még: 1. MELLÉKLET – BÜNTETÉSEK AZ EREDMÉNYJELZŐN – JÁTÉKHELYZET PÉLDÁK

- i. Egyik csapatnak sem lehet háromnál kevesebb mezőnyjátékosa a jégen a játékmenet során bármikor.
- ii. A játékosoknak mindig saját büntetésük letöltésének sorrendjében kell visszatérniük a jégre.
- iii. Ha valamelyik csapat harmadik vagy további játékosára a rendes játékidő alatt olyan büntetést rónak, amiért a büntetőpadra kell ülnie, 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 a büntetését letölteni, viszont ameddig a büntetési idejük elkezdődik, helyettesíthetők a jégen egy másik játékosal.
- iv. Amint három vagy több játékos büntetésből letelik az első, a játékos nem térhet vissza a jégre a következő sípszót megelőzően.

114. SZABÁLY — KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS – KORONG IRÁNYÍTÁSA ÉS GÓLOK

- i. A legtöbb büntetés esetén a szabálytalankodó csapat egyik játékosának kell birtokolnia a korongot ahhoz, hogy a játékmenet megállításra kerülhessen a büntetések kiszabásához.
- ii. Érintkezés a koronggal, vagy az ütő és korong pillanatnyi érintése nem számít korong irányításának, hacsak ebből az érintésből nem szerez pontot a szabálytalankodó csapat.
- iii. Ha a szabálytalankodó csapat nem irányítja a korongot, akkor a játékvezető felemelt karral jelzi a büntetés szándékát, viszont addig nem állítja meg a játékmenete, hacsak:
 1. A vétkes csapat átveszi a korong irányítását;
 2. A korongot megállítják („frozen”);
 3. A korong játékon kívülre kerül;
 4. A korongot irányító csapat is szabálytalanságot követ el;
 5. Bármelyik csapat tilos felszabadítást hajt végre;
 6. A szabályokban nem rögzített egyéb indok merül föl.
- iv. Ha a szabálytalankodó csapat nem irányítja a korongot, viszont az a csapat, amely hamarosan emberelőnyhöz jutna szándékosan halogatja a korong megszerzését azért, hogy egy folyamatban lévő büntetés ideje leteljen, akkor a játékvezető megállítja a játékot.
- v. Ha a korongot irányító csapat késleltetett kiállítás helyzetben öngólt lő, akkor a gólt megadják az ellenfél csapatának, azonban a büntetést továbbra is kiróják.

- vi. A szabálytalankodó csapat késleltetett kiállítás helyzetben saját jogán nem szerezhetsz pontot.
- vii. Ha egynél több KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS kerülne kiszabásra, és azt követően, hogy a játékvezető fölemelte a karját, a korongot irányító csapat pontot szerez, a pontszerzés érvényesnek minősül, a játékvezető pedig egyeztet a büntetést kapó csapat kapitányával arról, hogy melyik büntetést töröljék.
- viii. Ha a szabálytalankodó csapat ekkor már emberhátrányban játszik, az ellenfele pedig a késleltetett kiállítás helyzet alatt pontot szerez, akkor a már letöltés alatt álló KISBÜNTETÉS törlődik, az újonnan kiszabott büntetéseket pedig le kell tölteni.
- ix. Ha késleltetett kiállítás helyzet áll fent egy csapattal szemben KISBÜNTETÉS vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS miatt, a csapat pedig ekkor már emberhátrányban játszik NAGYBÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS miatt, az ellenfél pedig ezalatt pontot szerez, akkor a késleltetett kiállítás törlődik, viszont a NAGYBÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS fent marad az eredményjelzőn.
- x. Ha egy csapatra büntetést szabnának ki, azonban olyan gyorsan szereznek pontot még abban a játszmában, hogy a játékvezető nem tud sípszóval jelezni, mielőtt a korong bejutott volna a hálóba, a játék megállítását követően a játékvezetőnek továbbra is jogában áll a gólt érvénytelenné minősíteni és büntetést kiszabni.
- xi. Ha késleltetett kiállítás helyzetben a korongot irányító csapat gólt lő az ellenfél kapujába, akkor a KISBÜNTETÉS törlődik. Ha DUPLA KISBÜNTETÉS kerülne kiszabásra, akkor az egyik KISBÜNTETÉST törlik, a másikat pedig érvényesítik. Ha NAGYBÜNTETÉS, FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS kerülne kiszabásra, akkor is kiosztásra kerülnek, ha időközben pontszerzés történik.
- xii. Ha késleltetett kiállítás során kettő vagy több KISBÜNTETÉS kerülne kiszabásra egynél több játékosra, és eközben pontszerzés történik, a játékvezető a megbüntetett csapat kapitányával egyeztet, hogy melyik büntetést törölje. A második és további büntetéseket továbbra is kiosztják. A kiosztott büntetések sorrendjét nem veszik figyelembe.
- xiii. Ha egy kitörési helyzetben levő támadó játékoskal szemben az ellenfél olyan szabálytalanságot követ el, amelyet NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSel szankcionálnak, akkor a büntetéseket kiróják az ellenfélre a büntetőlövés sikerességétől függetlenül.

JÁTÉKHELYZET 1: Késleltetett kiállítás jeleznek az A csapatnak, a B csapat egyik játékosra pedig kapura löv. Ha a kapus megállítja a lövést, megszerzi a korong irányítását, majd azt szándékosan irányítja egy csapattársához, akkor a játékvezető megállítja a játékot.

JÁTÉKHELYZET 2: Késleltetett kiállítást jeleznek az A csapat egyik játékosára, a B csapat pedig extra mezőnyjátékosra cserélte a kapusát. Miközben a koronggal a B csapat egyik játékos a saját kapuja előtt halad, az A csapat játékos leüti a korongot az ütéjéről. Ha ekkor a korong bejut az üres kapuba, akkor a gól érvénytelennek minősül.

JÁTÉKHELYZET 3: Késleltetett kiállítást jeleznek az A csapat egyik játékosára, a B csapat pedig extra mezőnyjátékosra cserélte a kapusát. A B csapat egyik játékos a birtokolja a korongot, és ahogy passzol egy csapattársának, a korong lepattan az A csapat egyik játékosáról. Ha az bejut B csapat üres kapujába, akkor a gól érvénytelennek minősül és a büntetést kiosztják.

JÁTÉKHELYZET 4: Késleltetett kiállítást jeleznek az A csapatra, a B csapat pedig extra mezőnyjátékosra cserélte a kapusát. A B csapat egyik játékos a birtokolja a korongot, mely eltalálja A csapat egyik játékosát. Ha a korong visszapattanásból bejut B csapat üres kapujába, akkor a gól érvénytelennek minősül és a büntetést kiosztják.

JÁTÉKHELYZET 5: Késleltetett kiállítást jeleznek A6 ellen, illetve a szabálytalanság miatt a B csapat javára büntetőlövést fognak ítélni. Mielőtt a játékot megállítanák, A6 újabb KISBÜNTETÉssel járó szabálytalanságot követ el. Ha a B csapat pontot szerez a játékmegszakítást megelőzően, akkor a büntetőlövés törölődik, viszont a játékvezető kirója A6-ra a KISBÜNTETÉST. Ha a B csapat nem szerez pontot a játékmegszakítást megelőzően akkor a játékvezető büntetőlövést ítél B csapat javára, és kirója A6-ra a KISBÜNTETÉST. A6-nak ki kell töltenie a büntetést a büntetőlövés eredményétől függetlenül.

JÁTÉKHELYZET 6: Késleltetett kiállítást jeleznek az A csapatra. A B csapat pedig, a korong birtokában, extra mezőnyjátékosra cserélte a kapusát. B csapat saját védekező harmadában korongot birtokló mezőnyjátékos passzolni próbál egy csapattársának, a korong viszont saját üres kapuja felé veszi az irányt. Csapattársa vetődéssel próbálja megakadályozni, hogy a korong bejusson az üres kapuba, ám nem éri el a korongot. A lendület nekiviszi a kapunak, melynek következtében a kapu teljesen leszakad a rögzítőiről, akkor a gólt meg kell ítélni, valamint a büntetést kiosztják az A csapatnak.

JÁTÉKHELYZET 7: Késleltetett kiállítást jeleznek az A csapatra. A B csapat pedig, a korong birtokában, extra mezőnyjátékosra cserélte a kapusát. A B csapat saját védekező harmadában a korongot birtokló mezőnyjátékos passzolni próbál egy társának, a korong viszont saját üres kapuja felé veszi az irányt. Csapattársa vetődéssel megakadályozza, hogy a korong bejusson az üres kapuba. A lendület nekiviszi a kapunak, melynek következtében a kapu teljesen leszakad a rögzítőiről. Ha a játékvezető úgy ítéli, hogy (igen valószínűtlenül) véletlenül mozdította el a kaput, miután megakadályozta a korong kapuba jutását, akkor a B csapat nem kap büntetést. Ha viszont a játékvezető úgy ítéli, hogy szándékosan mozdította el a kaput a gól elkerülése érdekében, akkor gólt ítél A csapatnak, illetve kiszabja nekik a büntetést.

115. SZABÁLY — BÜNTETÉSEK HOSSZABBÍTÁS ALATT

Lásd még: IIHF Sportszabályzat (IIHF Sport Regulations)

- i. A hosszabbítás időtartamára, vagy a hosszabbítás során a jégen tartózkodó játékoszámra vonatkozó szabályoktól függetlenül, a rendes játékidő végén érvényes, vagy a hosszabbítás megkezdése előtt kiszabott büntetéseket tovább kell vinni a hosszabbításra.

10. FEJEZET — JÁTÉKBELI BÜNTETÉSEK LEÍRÁSA

ÁTTEKINTÉS – Ebben a fejezetben találhatóak a mérkőzés során (mely magába foglalja a 60 perc rendes játékidőt, hosszabbítást, büntetőpárbaft, illetve amikor a mérkőzés befejezését követően levonulnak az öltözőikbe) elkövetett szabálytalanságokkal kapcsolatos definíciók, magyarázatok és értelmezések. Bármely esetben, amikor egy játékos sérülést okoz egy ellenfelének, a fegyelmi bizottság joga a játékos további eltiltását elrendelni, a játékvezetők által kiszabott büntetéseken felül.

116. SZABÁLY — JÁTÉKVEZETŐ SÉRTEGETÉSE

Lásd még: 168. SZABÁLY – SPORTSZERÜTLEN MAGATARTÁS

DEFINÍCIÓ: Egy játékos vagy csapat hivatalos személy arra irányuló kísérelte, hogy bitorolja a játékvezető hatalmát, megalázza vagy megsértse a játékvezetőt, megkérdőjelezze a játékvezető tisztességét vagy alkalmasságát, vagy tetteleg lépjen föl a játékvezető ellen.

i. **KISBÜNTETÉS**

1. Ha egy játékos a védőüvegre vagy palánkra csap ütőjével vagy más tárgyakkal, a játékvezető döntése elleni tiltakozásként.
2. Ha egy játékos obszcén, trágár vagy sértő beszédet vagy viselkedést tanúsít a játékvezető felé.

ii. **TECHNIKAI KISBÜNTETÉS**

1. Ha egy nem azonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy obszcén, trágár vagy sértő szavakat használ vagy ilyen viselkedést tanúsít, vagy a játékvezető nevét különféle megjegyzések kíséretében emlegeti;
2. Ha egy megbüntetett játékos nem vonul egyenesen a büntetőpadra vagy az öltözőbe játékvezetői utasítás ellenére;
3. Ha egy csapat hivatalos személy a palánkot ütővel vagy más tárgyakkal üti a játékvezető döntése elleni tiltakozásként.
4. Ha egy csapat hivatalos személy videófelvétel segítségével próbál vitatni egy játékvezetői döntést.

iii. **FEGYELMI BÜNTETÉS**

1. Ha egy játékos kétségbe vonja, vagy videófelvétel segítségével próbál vitatni egy játékvezetői döntést;
2. Ha egy játékos a korongot szándékosan elérhetetlen távolságra üti az korongot fölvenni próbáló játékvezető elől;
3. Ha egy játékos belép, vagy bent marad a játékvezetői előtérben, miközben a játékvezetők egymással, vagy a zsűri tagjaival értekeznek;
4. Ha a csapatkapitány vagy egy csapatkapitány-helyettes jégen vagy jégen kívül egy játékvezetőnél reklamál a játékvezetéssel, szabályértelmezéssel vagy a játékmenet kézben tartásával kapcsolatban.

5. Ha egy játékost már egyszer KISBÜNTETÉssel sújtottak, mert a védőüvegre vagy palánkra csapott ütőjével vagy más tárgyakkal a játékvezető döntése elleni tiltakozásként.
6. Ha egy megbüntetett játékos nem vonul egyenesen a büntetőpadra verekedést vagy dulakodást követően.

iv. VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

1. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személyt már egyszer KISBÜNTETÉssel vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉssel sújtottak, mert obszcén, trágár vagy sértő beszédet vagy viselkedést tanúsított a játékvezető felé. Ha ezt a magatartást a játékidő lejártá után tanúsítja jégen vagy azon kívül, a VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS kiszabható anélkül is, hogy a játékos ezt megelőzően KISBÜNTETÉST vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kapott volna.
2. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy tiszteletlen módon lép kapcsolatba egy játékvezetővel, vagy erőszakot alkalmaz a játékvezetővel szemben.
3. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy bármilyen tárgyat a játékvezető felé dob vagy folyadékkal leönti a játékvezetőt.
4. Ha egy játékos nem hagy fel azzal a viselkedéssel, amiért már FEGYELMI BÜNTETÉST kapott.

v. VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

1. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy szándékosan és gondatlanul erőt alkalmaz a játékvezetővel szemben, vagy sérülést okoz neki.
2. Ha egy játékos az ütőjét a játékvezető felé dobja vagy lendíti (akár eltalálta, akár nem), vagy rálövi a korongot a játékvezetőre.
3. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy megfenyegeti, rasszista vagy nemzetiségi jellegű sértésekkel illeti, leköpi, vérrel bemocskolja, vagy szexuális tartalmú megjegyzésekkel illeti a játékvezetőt.
4. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy obszcén gesztusokkal vagy tettekkel illeti a játékvezetőt, jégen vagy a csarnok teljes területén, közvetlen a mérkőzés előtt, alatt vagy rögtön utána.

117. SZABÁLY — TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

DEFINÍCIÓ: Olyan viselkedés, mely hátráltatja a mérkőzést, vagy a szabályok megsértése a cserepadról akár beazonosítható, vagy beazonosíthatatlan játékos vagy csapat hivatalos személy által.

- i. A cserepadon elkövetett szabálytalanságokat TECHNIKAI KISBÜNTETÉssel lehet sújtani.
- ii. Ha olyan szabálytalanság történik, amit a jégen FEGYELMI BÜNTETÉssel vagy VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉssel sújtanak, abban az esetben, ha azt egy beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy a cserepadon követi el, ugyanúgy büntetik.
- iii. A TECHNIKAI KISBÜNTETÉST bármely, a sípszó pillanatában jégen tartózkodó mezőnyjátékosnak kell letöltenie, hacsak jelen szabálykönyv máshogy nem rendelkezik.

- iv. Ha a megbüntetett csapat vezetőedzője megtagadja egy mezőnyjátékos kijelölését egy TECHNIKAI KISBÜNTETÉS vagy egy kapusra kiszabott büntetés letöltésére, akkor a játékvezető tetszőlegesen jelöl ki egy mezőnyjátékost.
- v. Egyes kijelölt IIHF rendezvényeken az edzőnek engedélyezett, hogy egy gól szabályosságát lehetséges leshelyzetre hivatkozva vitassa. Ha az eredeti játékvezetői döntés helyesnek bizonyult, akkor a vitát kezdeményező edző csapatára TECHNIKAI KISBÜNTETÉST rónak ki.

118. SZABÁLY — HARAPÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos megharapja az ellenfél bármelyik testrészét.

- i. Ha egy játékos megharapja az ellenfelét, VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

119. SZABÁLY — PALÁNKRA LÖKÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos leütközik, könyököl, nekimegy, elgáncsol egy ellenfelet melynek eredményeként az ellenfél erőteljesen a palánknak csapódik.

- i. A palánkra lökést minimum KISBÜNTETÉssel és FEGYELMI BÜNTETÉssel kell sújtani.
- ii. Ha egy játékos palánkra lökessel gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet, akkor NAGYBÜNTETÉssel és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉssel, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSSAL lehet sújtani.
- iii. Ha egy védekező játékos nekiszorítja a palánknak a korongot birtokló ellenfelet („sodrás”) amikor az megpróbálja keresztülpréselni magát, engedélyezett, amennyiben más szabálytalanság (fogás, akadályozás) nem történik ennek folyamán.

120. SZABÁLY — TÖRÖTT BOT/JÁTÉK TÖRÖTT BOTTAL – TÖRÖTT BOT CSERÉJE/ELEJTETT VAGY ELHAGYOTT BOT – (M!)

Lásd még: 165. szabály – BOT VAGY TÁRGY ELDOBÁSA

DEFINÍCIÓ:

TÖRÖTT BOT – Olyan ütő, amely nem teljesen ép, törött a tolla vagy szára, vagy valamilyen módon nem teljes, törött botnak számít, és mint olyan, szabálytalan.

ELEJTETT/ELHAGYOTT BOT – Olyan ütő, amely teljesen ép, egy játékos véletlenül ejtette el.

- i. A játékosnak haladéktalanul el kell dobnia a törött botot. Ha a játékban törött bottal vesz részt, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy mezőnyjátékos kapusütőt használ a játékban, KISBÜNTETÉST kap.
- iii. A jégen tartózkodó játékos odacsúszthatja csapattársának az eldobott/elhagyott ütőt, feltéve, hogy a mozgó ütő nem befolyásolja a játékmenetet, vagy zavarja meg az ellenfél játékosait. Ha egy eldobott/elhagyott ütő befolyásolja a játékmenetet, akkor az ütőt megmozdító játékosra KISBÜNTETÉST vagy Büntetőlövést ítélnék (lásd még: 165. szabály).
- iv. Annak a játékosnak, akinek az ütője eltört, eldobta vagy elhagyta, tilos a cserepadról, vagy egy néző által a jégre bedobva ütőt juttatni. Az ütőt a cserepadnál veheti át, kézből kézbe adva, kell történnie.

Arra a csapattársra, aki az ütőt dobja vagy löki, KISBÜNTETÉST vagy Büntetőlövést rónak ki (lásd még: 165. szabály). Abban az esetben, ha nem beazonosítható csapattárs dobja vagy löki az ütőt, szintén jár büntetés, KISBÜNTETÉST vagy Büntetőlövést ítélnék (lásd még: 165. szabály). Az ütőt kapó játékos nem kap büntetést.

- v. Az a játékos, akinek eltört az ütője, átvehet egy ütőt a jégen tartózkodó csapattársától. Ezt az átadást csak kézből kézbe, vagy a jégen csúsztatva szabad végrehajtani, feltéve, hogy a mozgó ütő nem befolyásolja a játékmenetet, vagy zavarja meg az ellenfél játékosait. Arra a csapattársra, aki az ütőt dobja vagy löki, KISBÜNTETÉST vagy Büntetőlövést rónak ki (lásd még: 165. szabály). Az ütőt kapó játékos nem kap büntetést.
- vi. Semmilyen körülmények között nem szabad a mezőnyjátékosoknak az ellenfél ütőjét megragadni:
 - 1. jégen tartózkodó ellenfél ütőjét, ha azt kézben tartja, vagy esetleg leejtette azt a jégre
 - 2. cserepadon ülő ellenfél ütőjét;
 - 3. az ellenfél cserepadján található bottartóban található ütőt. Ezen szabály megszegéséért KISBÜNTETÉS jár.
- vii. Ha egy mezőnyjátékos beleavatkozik a játékmenetbe, miközben csereütőt visz egy mezőnyjátékosnak vagy a kapusnak, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- viii. Ha egy büntetőpadon ülő játékos a játékmenet során ütőt vesz át az egyik csapattársától, akkor az ütőt kapó játékost KISBÜNTETÉSSel sújtják.
- ix. Ha egy mezőnyjátékosnak nincs is a kezében mezőnyjátékos-ütő, részt vehet a játékmenetben.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha az A csapat egyik játékosa fölvesz egy, a B csapat cserepadjáról bedobott ütőt, amelyet a B csapat egyik játékosának szántak, akkor mind az A csapat játékosának, mind B csapat játékosának KISBÜNTETÉST szabnak ki. Ha nem lehet azonosítani a B csapat játékosát, akkor a B csapat TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kap.

JÁTÉKHELYZET 2: Egy kapusütőt visz a kapusnak, aki elveszítette vagy eltörte a sajátját, a játékos úgy dönt, hogy részt vesz a játékban. Ha eldobja a kapusütőt a játékban való részvételhez, nem kap büntetést. Ha viszont a kapusütővel a kezében megjátssza a korongot vagy vesz részt a játékmenetben, akkor büntetést kell rá kiszabni.

JÁTÉKHELYZET 3: A5 ütő nélkül vesz részt a játékban. A8 átadja neki a saját ütőjét, A9 pedig a sajátját odaadja A8-nak ahogyan a játék tovább folyik, ebben az esetben nincs szabálytalanság. A játékosok korlátozás nélkül átadhatják egymás között ütőket, feltéve, hogy az átadás kézből kézbe történik.

JÁTÉKHELYZET 4: A játék során egy játékos eltöri vagy elveszti a kompozit vagy fém ütő fából készült zárókupakját. Ha ezzel az ütővel folytatja a játékot, akkor KISBÜNTETÉST kap.

JÁTÉKHELYZET 5: A kapus elejti az ütőjét egy támadó játékosal való véletlen érintkezés miatt. A kapus nem éri el az ütőt. Egy védekező játékos visszacsúsztatja az elejtett ütőt a kapusnak, anélkül, hogy megzavarná a játékot. A kapus fölveszi a visszakapott ütőt. Ez teljesen szabályos és nem büntethető.

121. SZABÁLY — BOTVÉGGEL ÜTÉS

DEFINÍCIÓ: Olyan játékos, aki a felül levő kezét az ütő szárán lecsúsztatva olyan veszélyes kiálló részt hoz létre, amellyel megüti az ellenfél testét.

- i. Botvéggel ütés kísérlete DUPLA KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST von maga után.
- ii. Ha egy játékos egy ellenfelet botvéggel megüti, akkor NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS jár érte.
- iii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet botvéggel ütéssel, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS a büntetése.

122. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos ellenfele felé korcsolyázik, majd túlzott erővel nekiütközik, vagy ha valaki nekirohan, illetve nekiugrik egy ellenfélnek. Jelen szabályt főülírják a fejre és nyakra irányuló hasonló cselekmények elkövetésére vonatkozó szabályok, kivéve a verekedésre vonatkozó szabályokat.

- i. Ha egy játékos ellenfele felé korcsolyázik, majd szükségtelenül erősen nekiütközik, vagy nekirohan, vagy nekiugrik egy ellenfélnek, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos érintkezésbe kerül egy ellenféllel a sípszót követően, viszont elegendő idő állt volna rendelkezésére, hogy azt elkerülje, akkor KISBÜNTETÉST szabnak ki rá szabálytalan testjátékért.
- iii. A kapus nem „szabad préda” attól még, hogy a kapuelőtérén kívül tartózkodik. Ha egy játékos szükségtelen érintkezésbe kerül a kapussal, akkor akadályozás vagy szabálytalan testjáték miatt KISBÜNTETÉST rónak ki rá.
- iv. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet szabálytalan testjátékkal, akkor NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetést kap.

123. SZABÁLY — HÁTULRÓL LÖKÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos leütközik egy olyan veszélyeztetett játékost, aki nem észleli a közelgő ütközést, vagy nem képes védekezni, illetve megóvni magát egy ilyen ütközéstől. Az érintkezés hátulról következik be.

- i. Ha egy játékos hátulról a palánknak vagy kapukeretnek lök, vagy a nyílt jégen bármilyen egyéb módon érintkezik az ellenféllel (magas bot, bottal lökés stb., viszont akadályozás nem számít), akkor KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet hátulról lökéssel, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy leütközés előtt álló mezőnyjátékos hátat fordít az ellenfélnek, mellyel veszélyeztetett helyzetbe hozza magát közvetlenül az ütközés előtt, azért, hogy hátulról lökés helyzetét idézze elő, akkor nem jár büntetés hátulról lökés miatt (azonban továbbra is kiszabhatóak másért büntetések).

124. SZABÁLY — FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS

DEFINÍCIÓ: Nem létezik szabályosan végrehajtott fejre irányuló támadás. Ha egy játékos bármiféle módon ütést irányoz bármely testrészével vagy felszerelésével az ellenfele fejére vagy nyakára, vagy nekilöki, illetve odaszorítja az ellenfél fejét a védőüveghez vagy palánkhöz. Jelen szabály felülírja az összes fejre vagy nyakra mért ütéssel kapcsolatos rendelkezést, kivéve a verekedésre vonatkozó szabályokat.

- i. Ha egy játékos bármiféle módon ütést irányoz az ellenfele fejére vagy nyakára, akkor KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos bármiféle módon ütést irányoz az ellenfele fejére vagy nyakára, akkor akár NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS és VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS is kiszabható számára.
- iii. Fejre, nyakra irányuló támadásnak minősül, ha az alábbiak közül valamelyik bekövetkezik amikor egy játékos leütközi az ellenfelet:
 1. A játékos bármiféle módon ütést irányoz bármely testrészével vagy felszerelésével az ellenfele fejére vagy nyakára;
 2. A játékos felsőtestének bármely részével nekilöki, illetve odaszorítja az ellenfél fejét a védőüveghez vagy palánkhöz;
 3. A játékos úgy tartja és irányítja a felsőteste bármelyik részét, hogy az ellenfél fejével vagy nyakával érintkezzen;
 4. 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.
 5. A játékos felugrik (felemelkedik korcsolyával a jégről), azért, hogy megüsse az ellenfél fejét vagy nyakát.
- iv. Ha egy játékos felemelt fejjel korcsolyázik, a korongot birtokolja és felkészül egy esetleges ütközésre, akkor sincs az ellenfélnek joga a fejét vagy nyakát céloznia.
- v. Ha az ütközés elsősorban a testre irányult, majd az érintkezés folytatódik a fej vagy nyak területén, akkor nem jár fej vagy nyak támadásáért büntetés.
- vi. 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.
- vii. Ha egy játékos megtartja a pozícióját a játék szokványos menete során, ha egy ellenfél nekirohan, az ebből létrejövő érintkezés nem minősül fej vagy nyak támadásának, hacsak nem sérti meg a 124-iii. vagy a 124-iv. pontok kitételeit.

125. SZABÁLY — NYÍRÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos leviszi teste súlypontját azzal a kifejezett szándékkal, hogy ellenfelét térdmagasságban találja el.

- i. Ha egy játékos csúszás útján, vagy teste súlypontjának levitelével egy ellenfelével térdmagasságban ütközik, akkor KISBÜNTETÉST kap.

- ii. Ha egy játékost leguggol a palánknál azért, hogy elkerülje a leütkezést, melynek következtében az ellenfél átesik rajta, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet nyírással akkor vagy NAGYBÜNTETÉST és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

126. SZABÁLY —TENYÉRBE ZÁRT KORONG

DEFINÍCIÓ: Ugyan egy mezőnyjátékos kesztyűvel beleüthet a korongba, vagy megfoghatja, ha haladéktalanul a jégre helyezi, nem tarthatja tenyerében (vagyis kesztyűjébe zárva) azt, illetve a jégre helyezéshez szükségesnél hosszabb ideig kézben tartani, vagy a korongot kezében tartva korcsolyázni nem megengedett.

- i. Ha egy mezőnyjátékos elkapja a korongot, és magánál tartja miközben áll, vagy kesztyűjében tartva korcsolyázik vele, azért, hogy egy ellenfelet elkerüljön, vagy kizárólagosan birtokolhassa a korongot, akkor KISBÜNTETÉssel sújtják tenyérbe zárt korongért.
- ii. Ha egy mezőnyjátékos kesztyűvel vagy kézzel fölveszi a jégről a korongot saját kapuelőterén kívül, KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy mezőnyjátékos letakarja a korongot kesztyűjével a saját kapuelőterén kívül, KISBÜNTETÉST kap.
- iv. Ha egy mezőnyjátékos fölveszi a korongot a jégről a kesztyűjével, vagy elrejtí, illetve letakarja azt a jégen a saját kapuelőterének három dimenzióban értett területén belül, miközben saját kapusa is a jégen tartózkodik, akkor az ellenfél javára büntetőlövést ítélnék.
- v. Ha egy mezőnyjátékos fölveszi a korongot a jégről a kesztyűjével, vagy elrejtí, illetve letakarja azt a jégen a saját kapuelőterének három dimenzióban értett területén belül, miközben saját kapusa nem tartózkodik a jégen, mivel lehívták és mezőnyjátékossl helyettesítették, akkor az ellenfél javára pontot kell ítélni.

127. SZABÁLY — BOTTAL LÖKÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos úgy ütközik ellenfele testének, hogy mindkét kézzel az ütőjét fogja, viszont az ütő egyáltalán nem érinti a jeget.

- i. Ha egy játékos bottal lökést hajt végre, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet bottal lökés által, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

128. SZABÁLY — VESZÉLYES FELSZERELÉS/FELSZERELÉS VESZÉLYES HASZNÁLATA

DEFINÍCIÓ: Bármilyen anyagból készült védőpárnázás vagy védőfelszerelés, amelyik nagy valószínűséggel okozhat sérülést, veszélyesnek minősül, ennél fogva használata szigorúan tiltott.

- i. A játékvezető megtilthatja bármely játékosfelszerelés használatát, ha feltételezi, hogy sérülésveszélyes.

- ii. A játékban szabálytalan felszereléssel részt vevő játékos csapatának először a játékvezető figyelmeztetést ad. Amennyiben a figyelmeztetés ellenére sem hozzák helyre, cserélik, vagy rögzítik a felszerelést a játékvezető utasításainak megfelelően, abban az esetben, ha a csapat valamelyik játékosa ezt követően megsérti a veszélyes felszerelésre vonatkozó szabályokat, akkor a játékost FEGYELMI BÜNTETÉssel sújtják
- iii. Ha a játékvezető egy mezőnyjátékos ütőjét veszélyesnek minősíti, akkor az ütőt külön büntetés kirovása nélkül ki kell vonni a játékból. Ha a mezőnyjátékos ezt követően ismét használja az ütőt, akkor FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte.
- iv. A játékvezető felszólíthatja a játékost, hogy veszélyesnek ítélt személyes tárgyat levegyen. Ha ezen személyes tárgyak levétele bonyolult, akkor a játékosnak ragasztószalaggal kell rögzítenie, vagy olyan módon a mez alárejtienie, hogy ne jelenthessenek veszélyt. A játékosnak el kell hagynia a jeget ezen folyamat során, továbbá csapatát figyelmeztetéssel illetik. Amennyiben a játékvezető figyelmeztetését követően sem hajtják végre a kért lépéseket, akkor a személyes tárgyakra vonatkozó rendelkezéseket továbbra is megsértő játékosok FEGYELMI BÜNTETÉST kapnak.

129-137. SZABÁLYOK — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE

DEFINÍCIÓ: Olyan szándékos vagy véletlen cselekedet, amely lelassítja a játékot, kikényszeríti a játékmenet megszakítását, vagy hátráltatja a játékmenet elkezdését.

129. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/FELSZERELÉS IGAZGATÁSA

- i. Ha egy játékos megállítja a játékmenetet, vagy késlelteti a játékmenet megkezdését azzal, hogy felszerelését javítja vagy megigazítja, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. A játékosoknak az összes védőfelszerelésüket mez alatt kell viselniük, kivéve a kesztyűt, sisakot, és a kapus lábvédőt. Amennyiben ennek nem tesznek eleget, akkor egy figyelmeztetést követően KISBÜNTETÉssel büntetik.
- iii. Ha egy játékos nem tartja be a 40-vi pont rendelkezéseit az első figyelmeztetést követően sem, akkor KISBÜNTETÉssel büntetik.

130. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/ELMOZDÍTOTT KAPU

- i. Ha egy játékos szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről a rendes játékidő utolsó két percében vagy a hosszabbítás során, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- iii. Ha egy játékos szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről amikor egy támadó játékos kitérés helyzetben van, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.

- iv. Ha amikor a kapust lehívták a jégről, és egy csapattársa elmozdítja a kaput a helyéről, amikor egy támadó mezőnyjátékos kitörési helyzetben van, akkor a játékvezető gólt ítél az ellenfél javára.
- v. Ha a kapu elmozdul a helyéről a játékmenet során a támadó csapat valamilyen akciója miatt, miközben a védekező csapat birtokba veszik a korongot úgy, hogy lehetősége van a jégen a koronggal előretörni, akkor nem állítják meg a játékmenetet, ameddig a korong újfent gazdát nem cserél. Ha a védekező csapat előretör a jégen, és gólt szerez az ellentámadásból, akkor a gól érvényesnek minősül.
- vi. Ha a védekező csapat a 130-v. pontban leírt korongbirtoklását elveszíti még saját kék vonalán belül, akkor az ezt követő korongbedobást a semleges harmadban, a védekező csapat saját harmadához legközelebb eső bedobópontok valamelyikén kell végrehajtani.
- vii. Ha a védekező csapat a 130-v. pontban leírt korongbirtoklását a semleges harmadban vagy a támadó harmadban veszti el, akkor az ezt követő korongbedobást a játékmegszakítás pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.

131. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONGRA VETŐDÉS

Lásd még a 175. — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE és 179. — MEGÍTÉLT GÓLOK szabályokat.

- i. Ha egy mezőnyjátékos rávetődik, ráesik, megfogja vagy magához szorítja a korongot azzal a céllal, hogy játékmegszakítást idézzon elő, akkor KISBÜNTETÉssel sújtják. Amennyiben viszont a korong lövés vagy passz megállítása miatt szorul egy mezőnyjátékos korcsolyájába vagy felszerelésébe, akkor a játékmenetet megállítják, viszont büntetés nem jár érte.
- ii. Ha egy mezőnyjátékos elrejtí tenyerében vagy felszerelésében a korongot azzal a céllal, hogy játékmegszakítást idézzon elő, akkor KISBÜNTETÉssel sújtják.

132. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONG INDOKOLATLAN MEGÁLLÍTÁSA

- i. Ha egy mezőnyjátékos megállítja a korongot ütővel, korcsolyával vagy testtel a palánk mellett vagy nyílt jégen, olyan esetben, amikor egy ellenfél nem hozza kényszerhelyzetbe, akkor KISBÜNTETÉST kell kiszabni rá.

133. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/GÓLÖRÖM

- i. Pontszerzést követően a cserepadról csak játékoscsere céljából léphetnek játékosok jégre, továbbá a cserében részt vevő játékosokon kívül senki sem léphet a jégre ünneplés céljából. Amennyiben ezt a szabályt áthágják, akkor a játékvezető mindkét csapatot figyelmeztetésben részesíti, ezt követően a szabály minden további megsértése TECHNIKAI KISBÜNTETÉssel büntethető.

134. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KÉSŐI FELÁLLÁS

- i. Ha egy edző nem küldi fel időben a harmad megkezdéséhez az előírt számú játékost a jégre, ideértve a hosszabbítást is, akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉST rónak ki miatta.
- ii. „Előírt számú” játékos alatt a szabályokban meghatározott teljes létszámot értjük (5 mezőnyjátékos és egy kapus teljes létszámnál; 4 vagy 3 mezőnyjátékos és egy kapus, ha a csapat emberhátrányban játszik).

135. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONG JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE LÖVÉSE VAGY DOBÁSA

- i. Ha egy játékos játékmenet közben a korongot egyenesen a játéktéren kívülre lövi, dobja, rúgja vagy üti saját védekező harmadából a pálya bármely részén keresztül (kivéve ahol nincs védőüveg), anélkül, hogy az bármin megpattanna, KISBÜNTETÉST kap. A meghatározó tényező a korong utolsó megjátszásának pontja.
- ii. Nem jár büntetés, ha egy játékos a korongot egyenesen átlövi a cserepadok palánkja fölött, viszont a cserepad mögötti védőüveg megállítja a korongot.
- iii. Nem jár büntetés, ha egy játékos a korongot egyenesen átlövi a palánk felett a jégpálya olyan részén, ahol a palánk fölött nincs védőüveg.
- iv. Ha egy játékos a jégen bárhol szándékosan kilövi a korongot a játéktérrel kapcsolatban játék közben vagy játékmegszakítást követően, KISBÜNTETÉssel büntetik.
- v. Ha egy játékos a védekező harmadból úgy lövi el a korongot, hogy az eltalálja az eredményjelzőt vagy bármilyen játéktér fölött található tárgyat, amellyel játékmegszakítást idéz elő, nem kap büntetést.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha a korongot ellövik és az eltalálja egy mezőnyjátékos vagy a kapus ütőjét, vagy felszerelésük bármelyik részét, amelynek következtében a korong szándékolatlanul kipattan a palánk fölött, nem jár érte büntetés.

JÁTÉKHELYZET 2: Ha egy játékos kilövi a korongot a pályáról egy nyitott kapun keresztül, nem jár érte büntetés.

JÁTÉKHELYZET 3: Ha a korongot a védekező harmadból átlövik a pálya túloldalán levő védőüveg fölött, játék késleltetése miatt KISBÜNTETÉssel büntetik (ez a cselekedet felülírja a tilos felszabadítást).

JÁTÉKHELYZET 4: A játékvezető KISBÜNTETÉST jelez A3 ellen. Ha A6, aki saját védekező harmadában tartózkodik, irányítása alá vonja a korongot ahogy elhangzik a sípszó és ekkor egyenesen kilövi azt a pályáról a védőüveg fölött, akkor A6 játékos nem kap büntetést. Ha viszont, a játékvezető úgy ítéli, hogy A6 szándékosan lőtte ki a korongot a védőüveg fölött, dühében, vagy hogy vitassa a büntetés jogosságát, akkor ez a játékos is büntetéssel sújtható.

136. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/CSERE TILOS FELSZABADÍTÁST KÖVETŐEN

- i. Ha egy csapatot tilos felszabadítás miatt megbüntetnek, nem cserélhet játékos, kivéve, ha:
 1. Visszaküldik a kapust a jégre, ha ezt megelőzően a kapust extra mezőnyjátékosra cserélték;
 2. Sérült játékos cserélnek le;
 3. Bármelyik csapat tilos felszabadítás helyzetben olyan büntetést kapott, amely befolyásolja a jégen tartózkodó játékosok számát, akkor a tilos felszabadítást elkövető csapat is cserélhet játékos, viszont az ezt követő korongbedobást a megbüntetett csapat védekező harmadában kell végrehajtani.
- ii. Ha egy edző szabálytalan cserét kísérel meg tilos felszabadítást követően, mellyel késlelteti a játék folytatását mialatt a játékvezető vagy vonalbíró a felállást próbálja rendezni a jégen, akkor első alkalommal a játékvezető figyelmezteti. Ha az edző másodjára is megkísérel cserét azzal a céllal, hogy a korongbedobást késleltesse, akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kap érte.
- iii. **(M!)** Ha a védekező csapat bármelyik mezőnyjátékosa szándékosan megsérti a korongbedobás rendjét egy tilos felszabadítást követően azzal a céllal, hogy a játékot késleltesse, **első alkalommal korongbedobás rendjének megsértése miatt figyelmeztetik.** A második **korongbedobás alatt történő szabálytalanságnál** játék késleltetése miatt TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kap.

137. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONGBEDOBÁS MENETÉNEK MEGSÉRTÉSE – (M!)

- i. Ha egy korongbedobásban részt nem vevő játékos belép a bedobókörbe a bedobás elvégzése előtt, akkor **csapatát első alkalommal korongbedobás rendjének megsértése miatt figyelmeztetik.** Ha ugyanezen korongbedobás során ennek a csapatnak bármely játékosa követ el szabálytalanságot, akkor a vétkes csapatot TECHNIKAI KISBÜNTETÉSSel sújtják.
- ii. Ha egy korongbedobásban részt vevő játékos a játékvezető figyelmeztette **első alkalommal korongbedobás rendjének megsértése miatt,** majd **a figyelmeztetést kövően** valamelyik csapattársa késlekedik a szabályos pozícióba állással, akkor a vétkes csapatot TECHNIKAI KISBÜNTETÉSSel sújtják.
- iii. Ha egy korongbedobásban részt vevő játékos leshelyzetben vagy bármilyen más módon helytelenül áll föl a bedobáshoz, majd a játékvezető figyelmeztetése ellenére továbbra is leshelyzetben vagy helytelenül áll, TECHNIKAI KISBÜNTETÉSSel sújtják.

138. SZABÁLY — SZÍNÉSZKEDÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos nyilvánvalóan rájátszik egy esésre, vagy sérülést színlel annak érdekében, hogy ellenfelét megbüntessék.

- i. Ha egy játékos nyilvánvalóan rájátszik egy szabálytalanságra, vagy úgy tesz, mintha egy ellenfél szabálytalankodott volna vele szemben, KISBÜNTETÉssel büntetik.

139. SZABÁLY — KÖNYÖKHASZNÁLAT

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos könyökét használva követ el szabálytalanságot az ellenfelével szemben.

- i. Ha egy játékos ellenfelét lekönyökli, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos ellenfelét gondatlanul veszélyezteteti könyökhasználatlalt, akkor NAGYBÜNTETÉS és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetést kap.

140. SZABÁLY — NÉZŐKKEL VALÓ DULAKODÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy testi érintkezésbe kerül egy nézővel a mérkőzés alatt, hozzáértve a játékmegszakítások és szünetek idejét is.

- i. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy tetteleg lép fel egy nézővel szemben, visszavág neki, vagy összeverekedik egy nézővel, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSSal büntetik.

141. SZABÁLY — VEREKEDÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos többször is megüti ellenfelét a játék során, sípszót követően, vagy bármikor a játékmenet alatt, egy elhúzódo dulakodás során büntetik meg.

- i. Minden verekedésben részt vevő játékos VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.
- ii. Ha egy játékos visszavág miután megütötték, KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy játékos leveszi a kesztyűt vagy sisakját azzal a céllal, hogy verekedjen egy ellenféllel, akkor egyéb esetleges büntetésein felül FEGYELMI BÜNTETÉST is kap.
- iv. Ha egy verekedésben világos, hogy ki volt a kezdeményező fél, akkor az a játékos egyéb esetleges büntetésein felül, KISBÜNTETÉST is kap.
- v. Ha egy jégen tartózkodó játékos elsőként avatkozik közbe két játékos verekedésébe („harmadik belépő”), akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap.
- vi. Ha egy játékost verekedni próbál, vagy a játékvezető felszólítása után is folytatja a verekedést, vagy szembeszegül a vonalbíróval, aki megpróbálja a verekedést megállítani, akkor a játékos DUPLA KISBÜNTETÉST, vagy NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetést kap.
- vii. Ha egy csapat hivatalos személy verekedésbe keveredik jégen, akár jégen kívül, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.
- viii. Bármelyik csapatnak az a játékosa, aki elsőként hagyja el a cserepadot vagy a büntetőpadot, amikor a jégen dulakodás folyik, DUPLA KISBÜNTETÉST

és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap. A további játékosok, akik elhagyják a cserepadot jégen folyó dulakodás alatt, FEGYELMI BÜNTETÉST kapnak. Azok a játékosok, akik őt követően elhagyják a büntetőpadot, KISBÜNTETÉST és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kapnak. Ezen büntetéseket az összes korábban kiszabott büntetés letöltését követően kell megkezdeni. A cserepad vagy büntetőpad elhagyása önmagában is kimeríti ezen szabályok megsértését, még akkor is, ha a játékosok jégre lépés után ténylegesen nem vesznek részt a verekedésben.

- ix. Ha a játékosok között dulakodás alakul ki csere közben (pl. sorcsere), az általános szabályok érvényesek. Ha viszont egy játékos nem résztvevője egy sorcsereinek, és bekapcsolódik a dulakodásba, akkor aszerint kap büntetést, mintha szándékosan hagyta volna el a cserepadot vagy a büntetőpadot, azzal a kifejezett céllal, hogy a dulakodásba bekapcsolódjon.
- x. Ha mindkét csapat játékosai egy időben hagyják el a cserepadjukat, vagy ha az egyik csapat játékosai azt követően hagyják el a cserepadjukat, hogy a másik csapat játékosai így cselekednek, a beazonosíthatóan első játékost mindkét csapatból megbüntetik ezen szabály értelmében
- xi. Legfeljebb öt Fegyelmi és/vagy VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS szabható ki csapatonként ezen szabály alapján.
- xii. Egy játékos nem sújtható egyszerre VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSSAL és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSSEL verekedés folytatása miatt.

142. SZABÁLY — FEJELÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos fejét használva, sisakosan vagy anélkül megüti egy ellenfelét.

- i. Ha egy játékos megkísérli lefejelni, vagy sikeresen lefejeli az ellenfelét, VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

143. SZABÁLY — MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos ütőjének bármely részét saját vállának magassága fölé emeli, illetve megüti egy ellenfelet annak bármelyik részével.

- i. Ha egy játékos bármelyik ellenfélhez ér magas bottal, akkor legalább KISBÜNTETÉSSSEL sújtható érte.
- ii. Ha egy játékos véletlen sérülést okoz egy ellenfélnek magas bottal való játék során, DUPLA KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet magas bottal való játék során, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.
- iv. Ha egy játékos ellenfele felsőtestének bármely részéhez ér miközben ütéshez lendít, vagy egy lövést, illetve passzt követ le, a magas bottal való játékra vonatkozó összes büntetés kiszabható rá.

144. SZABÁLY — FOGÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos az ellenfél mozgását akadályozza, egyik vagy mindkét kezével, karral, lábbal, vagy bármilyen más módon megakadályozza, hogy szabadon korcsolyázhasson.

- i. Ha egy játékos megfogja az ellenfelet, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. A fogásnak három gyakori módja van:
 - 1. Egy játékos egyik vagy mindkét karjával megragadja az ellenfelet azzal a kizárólagos céllal, hogy meggátolja az ellenfelet a szabad mozgásban, koronggal vagy korong nélkül;
 - 2. Egy játékos beszorítja az ellenfelet a palánkhoz, karját vagy felső- illetve alsótestét bevetve, ezzel megakadályozva az ellenfelet abban, hogy eltávolodjon a palánktól, és nem tesz kísérletet sem a korong megjátszására;
 - 3. Egy játékos megragadja az ellenfél mezét, ezzel akadályozva szabad mozgását, vagy lelassítva az ellenfelet.

145. SZABÁLY — BOTFOGÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos bármilyen módon lefogja az ellenfél ütőjét (kézzel, karral, testtel, lábbal), azzal a céllal, hogy akadályozza a mozgásban, a korong megjátszásában vagy általában a szabad játékban, vagy bármilyen cselekedet, amellyel az ellenfelet ütője használatában akadályozza.

- i. Ha egy játékos megfogja az ellenfél ütőjét, KISBÜNTETÉST kap.

146. SZABÁLY — BOTTAL AKASZTÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos ütőjét használva zavarja az ellenfelet vagy akadályozza haladását, akár az ellenfélnél van a korong, akár nincs.

- i. Ha egy játékos bottal akaszt egy ellenfelet, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. A bottal akasztásnak négy gyakori módja van:
 - 1. A játékos bottal akasztja a lövéshez vagy passzoláshoz készülő ellenfél karját, kezét vagy kesztyűjét;
 - 2. A játékos az ellenfél testének bármely részéhez ér az ütőjével a korongért vívott párharcban;
 - 3. A játékos az ellenfelet ütőjével a testén érintve visszatartva akadályozza, hogy az ellenfél fönntartsa a korong birtoklását;
 - 4. A játékos ütőjét használva gátolja az ellenfelet a szabad mozgásban.
- iii. Ha egy játékos bottal akasztással gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet, akkor NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetést mérnek rá.

147. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN BOT – BOTMÉRÉS

DEFINÍCIÓ: A játékosoknak szabályos, IIHF előírásoknak megfelelő ütőket kell használniuk. (Lásd még: 38. SZABÁLY — BOT/MEZŐNYJÁTÉKOS és 196. SZABÁLY — BOT/KAPUS)

- i. A csapatkapitány kérhet botmérést bármely játékmegszakítás során. Ha a mérés során kiderül, hogy egy ütő szabálytalan, akkor a vétkes játékosra KISBÜNTETÉST rónak ki, az ütőt pedig a játékvezető elviszi a csapat cserepadjához.
- ii. A játékosnak, akinél botmérést kértek, annak kezdeményezése pillanatában birtokolnia kell az ütőt. A játékos tartózkodhat a padon vagy a jégen is, azonban a játékvezetőnek saját szemével kell meggyőződnie arról, hogy a szóban forgó ütő a játékosé.
- iii. Amennyiben a mérés során az ütő szabályosnak bizonyul, akkor a mérést kezdeményező csapatra TECHNIKAI KISBÜNTETÉST szabnak ki játék késleltetéseért. A büntetést bármelyik, a mérés kezdeményezésekor jégen tartózkodó játékos letöltheti.
- iv. Korlátlan számú botmérést kérhetnek a csapatok a mérkőzés során, azonban csapatonként és játékmegszakításonként csak egyetlen mérés engedélyezett, csak az egyik csapat részére.
- v. Ha egy játékos megtagadja, hogy átadja az ütőjét, vagy az ütőjét, illetve felszerelésének bármely darabját megsemmisíti ahelyett, hogy átadná mérésre, akkor a kérdéses sportfelszerelés automatikusan szabálytalanak minősül, a játékosra pedig KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST rónak ki.
- vi. Botmérést lehet kezdeményezni pontszerzést követően is a rendes játékidő alatt, azonban még akkor is, ha az ütő szabálytalanak bizonyul, a gól továbbra is érvényes marad. Ugyanez a szabály érvényes a hosszabbítás és büntetőpárbaj alatt is.
- vii. Ha olyan csapat kapitánya, amelyik kettős emberhátrányban játszik, a rendes játékidő utolsó két percében, vagy a hosszabbítás alatt bármikor kéri az ellenfél felszerelésének mérését, azonban a felszerelés szabályosnak bizonyul, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél a mérést kérő csapat ellen. Ha viszont a mérés megalapozottnak bizonyul, akkor a vétkes játékos KISBÜNTETÉST kap.

JÁTÉKHELYZET 1: Egy játékos, aki éppen belépett, vagy elhagyta a büntetőpadot, ahol büntetést fog letölteni, vagy letöltötte azt, alávethető botmérésnek.

148. SZABÁLY — SÉRÜLT MEZŐNYJÁTÉKOS MEGTAGADJA A JÉG ELHAGYÁSÁT

DEFINÍCIÓ: Ha egy mezőnyjátékos képtelen folytatni a játékot, vagy nem képes önerejéből lemenni a jégről, akkor el kell hagynia a jeget (amint arra képes), ha a játékot megállították sérüléseinek ellátása érdekében.

- i. Ha egy jégen tartózkodó játékosnak orvosi ellátásra van szüksége, cserepadra kell mennie, amint arra képessé válik, legalább az ezt követő korongbedobásig. Amennyiben megtagadja ezt, KISBÜNTETÉST kap. Ha a KISBÜNTETÉST követően is megtagadja a jég elhagyását, akkor további FEGYELMI BÜNTETÉST szabnak ki rá.

- ii. Vértő játékos nem térhet vissza a játékba, ameddig sebeit megfelelően bekötözik vagy összevarrják, ezzel megszüntetve a folyamatos vérzést. Ha nem megfelelően befedett sebekkel, vagy bármiféle vérfoltos felszerelésben tér vissza, akkor KISBÜNTETÉST szabnak ki rá.
- iii. Ha egy játékos a jégen fekszik, és sérülést színel, vagy megtagadja a felkelést és jégről levonulást, KISBÜNTETÉST szabnak rá.

149. SZABÁLY — AKADÁLYOZÁS

DEFINÍCIÓ: Egy játékos akadályoz vagy meggátol, egy korongot nem birtokló ellenfelet a korcsolyázásban, passz fogadásában, vagy jégen való szabad mozgásban.

- i. Ha egy játékos akadályozza egy ellenfelét, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Akadályozás elkövethető a játék során az alábbiak bármelyikével:
 1. Ha egy játékos gátolja az ellenfelét a szabad mozgásban;
 2. Ha egy játékos útját állja egy ellenfélnek megakadályozva, hogy szabadon belépjen a támadó harmadba, különösen korongbelövés során, ha úgy kényszeríti kerülésre az ellenfelet, hogy a csípőjét kitolja;
 3. Ha egy játékos megakadályozza, hogy ellenfele leütközzön a korongot birtokló csapattársát, vagy anélkül csúszik az ellenfél útjába, hogy szabályos testhelyzetet vett volna föl (vagyis megjátsszik egy felvételt).
 4. Ha egy játékos útját állja egy ellenfélnek, aki így nem tud passz átvételéhez szükséges pozíciót fölvenni;
 5. Ha egy mezőnyjátékos megnyeri a bedobást, viszont bedobás után közvetlen akadályozza az ellenfelet abban, hogy a korong felé haladjon (bedobás akadályozása);
 6. Ha egy játékos, akár cserepadon, akár büntetőpadon tartózkodik ütővel vagy testével benyúl a jégre, és zavarja a korong vagy ellenfele mozgását játék közben;
 7. Ha egy játékos oldalra mozdul, hogy ezzel hátráltassa az ellenfél haladását, mielőtt stabil testhelyzetet vett volna fel;
 8. Ha egy játékos megakadályozza ellenfelét abban, hogy valamilyen felszerelést fölvegyen a jégről (ütő, kesztyű, fejevédő) úgy, hogy ütővel odébb löki azt.
- iii. A kapu előtt elhelyezkedő mezőnyjátékosok nagyobb mozgásteret élveznek a büntetések tekintetében, mint például akadályozás, bottal lökés, bottal akasztás, fogás, gáncsolás és testre ütés, mindaddig, ezek az erőfeszítések arra irányulnak, hogy pozíciót alakítsanak ki elől, vagy hogy kiszorítsák az ellenfelet, illetve nem lépik túl a területért folytatott küzdelem során a sportszerűség határait. Ilyen szabálysértések többek között: korongot nem birtokló ellenfél fellökése; ellenfél mezének rángatása; botot dugni az ellenfél lábai közé ún. dugóhúzó manőver közben; az ellenfél bottal lökése nagy erővel; ellenfél lábának hátsó felére mért ütés.
- iv. A következő helyzetek nem minősülnek akadályozásnak:

1. A mezőnyjátékosnak joga van az általa elfoglalt jégfelülethez ameddig fenntartja a sebességét és testhelyzetét az ellenfél és a szabadon mozgó korong között. Ha lelassít, megkockáztatja, hogy akadályozást kövessen el;
2. A mezőnyjátékosnak joga van helyben maradni, és nem köteles odébb állni, ha egy ellenfél éppen azon a területen kíván áthaladni;
3. A mezőnyjátékos útját állhatja az ellenfélnek, feltéve, hogy az ellenfél előtt van, és azonos irányba halad;
4. A mezőnyjátékos felhasználhatja testhelyzetét arra, hogy az ellenfelet a korong eléréséhez kerülő útvonalra kényszerítse, feltéve, hogy nem kézzel, vagy karral fogja meg, vagy állja útját az ellenfélnek.
- v. Ha egy játékos leütközik egy korongot nem birtokló ellenfelet, akkor akadályozásért KISBÜNTETÉST szabnak ki rá.
- vi. Ha egy mezőnyjátékos számít arra, hogy egy ellenfél birtokba veszi vagy irányítása alá vonja a korongot, viszont még azelőtt testkontaktusba lép vele, hogy a birtoklás vagy irányítás bekövetkezett volna, büntetést kap akadályozásért.
- vii. Két mezőnyjátékos bocsátkozhat testkontaktussal járó párharcba jobb helyzetért, miközben a szabad korongot próbálják megszerezni, viszont, ha valamelyik ütővel, karral vagy korcsolyával akadályozza az ellenfelet a korcsolyázásban, akadályozásért KISBÜNTETÉST szabnak ki.
- viii. „Jégen tartózkodó” azt jelenti, hogy mindkét korcsolya a jégen van. Ha egy játékos egyik korcsolyájával a jégen áll, a másik pedig a palánk fölött, vagy a cserepadon, illetve büntetőpadon van, akkor jégen kívül levőnek minősül. Ha viszont ezen meghatározás szerint jégen kívül tartózkodik, akkor nem játszhatja meg a korongot, nem érhet ellenfélhez és nem kapcsolódhat be a játékba semmilyen módon. Ha mégis így tenne, akkor akadályozásért KISBÜNTETÉST szabnak ki rá.
- ix. Ha egy játékos a cserepadról a palánkon behajol, és megjártszza a korongot, megérint egy jégen tartózkodó ellenfelet, vagy bármiféleképpen beleavatkozik a játékba, akadályozásért KISBÜNTETÉST kap.
- x. Ha egy játékos akadályozással gondatlanul veszélyezteti az ellenfelet, NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

150. SZABÁLY — KAPUS AKADÁLYOZÁSA – (M!)

Lásd még: REFERENCIA TÁBLÁZATOK – KAPUS AKADÁLYOZÁSA HELYZETEK

DEFINÍCIÓ: Ez a szabály arra az alapelvre épül, hogy egy támadó játékos pozíciója, akár a kapuelőtérén 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:

1. Egy támadó mezőnyjátékos, akár helyezkedéssel, akár érintkezéssel hátráltatja a kapust a kapuelőtérben való szabad mozgásában, vagy a védésben; vagy

2. egy támadó mezőnyjátékos 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 szabálynak érvényt szerezni kizárólag a játékvezető(k) jégen hozott döntése szerint lehet, viszont az edző megóvhatja azt (Cocach's Challenge – lásd IIHF Sportszabályzat/IIHF Sport Regulations /). 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.

- i. Ha egy mezőnyjátékost belép a kapuelőtérbe, és tevőlegesen akadályozza a kapust a védésben, majd ebben a helyzetben gól születik, akkor a pontszerzést érvénytelennek minősítik.
- ii. Ha egy támadó játékost egy védekező játékos meglök, félrelök, vagy szabálytalankodik ellene és emiatt a kapussal érintkezésbe kerül, akkor ez az érintkezés nem számít a támadó játékos által kezdeményezett érintkezésnek ezen szabály értelmében, feltéve, ha a támadó játékos észszerű keretek közt megpróbálta elkerülni az érintkezést.
- iii. 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.
- iv. 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 (KISBÜNTETÉS, illetve AUTOMATIKUS FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS) a játékvezető megítélése szerint.
- v. 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.

Érintkezés a kapuelőtéren belül

- vi. 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.

- vii. Ha egy kapus a kapuelőterben éppen helyezkedik és érintkezést kezdeményez egy támadó játékosal, aki a kapuelőteren belül tartózkodik, mellyel hátráltatják a kapu védelmében, és ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül.
- viii. Ha a kapuelőterben 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.
- ix. Az összes olyan esetben, amikor nem történik pontszerzés, a támadó játékos a kapus akadályozásáért KISBÜNTETÉSBEN részesül.
- x. Ha egy támadó játékos olyannyira „meghatározó helyzetet” vesz föl a kapuelőterben, hogy azzal akadályozza a kapus kilátását és akadályozza a kapu védésében, akkor a játékot megállítják és az ezt követő korongbedobást a semleges harmad legközelebb eső bedobópontján kell végrehajtani. Ha ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül. Jelen esetben egy játékosra akkor mondható, hogy „meghatározó helyzetet vett föl a kapuelőterben”, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a testével vagy annak jelentős részével a kapuelőteren belül egy pillanatnyi időnél hosszabban tartózkodik (ún. kisles).

Érintkezés a kapuelőteren kívül

- xi. Ha egy támadó játékos érintkezést kezdeményez a kapussal, a véletlen érintkezést leszámítva, miközben a kapus a kapuelőteren kívül tartózkodik, és ebben a helyzetben pontszerzés történik, akkor a gól érvénytelennek minősül.
- xii. A kapus nem „szabad préda” attól még, hogy a kapuelőteren 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 kapuelőteren kívül megjátssza, feltéve, ha a támadó játékos ésszerű keretek közt megpróbálta elkerülni az érintkezést.
- xiii. Ha a kapus a kapuelőteren kívül megjátssza a korongot, majd ezt követően egy támadó játékos szándékos módon megakadályozza, hogy visszatérhessen oda, akkor a játékos a kapus akadályozása miatt megbüntethető.
- xiv. Hasonlóképpen, a kapusra is szabható ki büntetés, amennyiben a kapuelőteren kívüli cselekedeteivel szándékosan akadályoz egy támadó játékos, aki a korongot próbálja megjátszani, vagy egy ellenfélét akadályozza.

151. SZABÁLY — RÚGÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos lendítő mozgással korcsolyáját az ellenfél bármely testrésze felé mozdítja.

- i. Ha egy játékos megrúg, vagy megkísérel megrúgni egy ellenfelet, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSSAL büntetik.

152. SZABÁLY — TÉRDHASZNÁLAT

DEFINÍCIÓ: Ha egy mezőnyjátékos azzal a céllal emeli fel a térdét, hogy érintkezésbe lépjen egy ellenféllel.

- i. Ha egy játékos térdrel érintkezik az ellenféllel, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet térdeléssel, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

153. SZABÁLY — KÉSEI ÜTKÖZÉS

DEFINÍCIÓ: A kései ütközés olyan játékos leütközése, aki veszélyeztetett helyzetben van, mivel már nem irányítja vagy birtokolja a korongot. Kései ütközés bekövetkezhet akkor is, ha a mezőnyjátékos nem észleli, illetve akkor is, ha észleli a hamarosan bekövetkező ütközést.

- i. Ha egy mezőnyjátékos nem tartózkodik a korongot birtokló vagy irányító ellenfél közvetlen közelében, mégis kései ütközéssel találja el az ellenfelet, aki viszont észleli a hamarosan bekövetkező ütközést, akkor KISBÜNTETÉST szabnak ki rá.
- ii. Ha egy mezőnyjátékos kései ütközéssel talál el egy gyanútlan ellenfelet, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST szabnak ki rá.
- iii. Ha egy mezőnyjátékos gondatlanul veszélyeztet kései ütközéssel egy veszélyeztetett helyzetben levő ellenfelet, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST szabnak ki rá.

154. SZABÁLY — BÜNTETŐPAD SZABÁLYTALANSÁGOK - IDŐ ELŐTTI ELHAGYÁS/HELYTELEN MEGKÖZELÍTÉS

DEFINÍCIÓ: Csak a büntetőpad-felelős nyithatja és csukhatja a büntetőpad ajtaját a mérkőzés során. A mezőnyjátékosok nem hagyhatják el a büntetőpadot, kivéve a harmad végén, vagy a büntetés letöltését követően, illetve kizárólag a jégfelület irányában tehetik ezt meg.

- i. Ha egy játékos saját hibájából hagyja el a büntetőpadot, mielőtt letöltötte volna a büntetését, KISBÜNTETÉST kap azon felül, hogy a meglévő büntetés idejét is ki kell töltenie.
- ii. Ha egy játékos a büntetőpad-felelős hibájából hagyja el a büntetőpadot, mielőtt letöltötte volna a büntetését, nem kap büntetést, viszont a meglévő büntetés idejét ki kell töltenie.
- iii. Ha egy játékos azzal a céllal hagyja el a büntetőpadot mielőtt letöltötte volna a büntetését, hogy reklamálja a játékvezető ítélete miatt, akkor KISBÜNTETÉST és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte.
- iv. Ha egy játékos azzal a céllal hagyja el a büntetőpadot, mielőtt letöltötte volna a büntetését, hogy dulakodásba kapcsolódjon be, vagy kezdeményezzen, akkor DUPLA KISBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte (ha elsőként tesz így), vagy KISBÜNTETÉST és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte (ha nem elsőként kapcsolódik be).

- v. Ha egy játékost nem a jégfelületen keresztül lép be, vagy hagyja el a büntetőpadot, akkor KISBÜNTETÉST kap.

155. SZABÁLY — JÁTÉK SISAK NÉLKÜL

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos úgy vesz részt a játékmenetben, hogy nincs megfelelően rögzített sisak a fején.

- i. Ha egy játékos sisakja leesik a játék során, és nem megy ki haladéktalanul a cserepadra, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Veszélyes felszerelésnek minősül a repedt vagy sérült rács vagy arcvédő is. Ha egy mezőnyjátékos arcvédője vagy rácsa elreped vagy megsérül a játék során, haladéktalanul el kell hagynia a jeget. Amennyiben nem teszi meg, akkor a játékvezető figyelmezteti a játékos csapatát minden veszélyes és szabálytalan felszereléssel kapcsolatban, majd ezt követően minden hasonlóan eljáró játékosra FEGYELMI BÜNTETÉSSel rónak ki.
- iii. Ha egy mezőnyjátékos fejbüzdőjének állsója kicsatolódik a játék során, viszont a sisak a fején marad, akkor játékban maradhat a következő játékmegszakításig vagy amíg elhagyja a jeget.

156. SZABÁLY — HAJ, FEJBÜZDŐ, RÁCS MEGRÁNTÁSA

DEFINÍCIÓ: A játékos, aki megragadja vagy fogja ellenfele rácsát vagy sisakját, vagy meghúzza a haját.

- i. Ha egy játékos megragadja vagy megfogja ellenfele rácsát vagy sisakját, vagy meghúzza a haját, akkor KISBÜNTETÉST, vagy NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte.

157. SZABÁLY — JÁTÉK MEGKEZDÉSÉNEK MEGTAGADÁSA

DEFINÍCIÓ: Egyik csapat sem hagyhatja figyelmen kívül a játékvezető felhívását a játék megkezdésére.

- i. Ha mindkét csapat jégen tartózkodik, és az egyik csapat bármilyen okból megtagadja a játék megkezdését, akkor a játékvezető a vonakodó csapat kapitányát figyelmeztetésben részesíti, ennek a csapatnak legfeljebb 30 másodperce van megkezdni a játékot. Amennyiben ez a csapat ezt követően is megtagadja a játék elkezdését, akkor a játékvezető TECHNIKAI KISBÜNTETÉST szab ki.
- ii. Ha ugyanezen incidens megismétlődik, a játékvezető a mérkőzést lefújja, az incidenst pedig jelenti az illetékes szerveknek, akiknek hatalmában áll a mérkőzés győzelmét az ellenfélnek megítélni.
- iii. Amennyiben egy csapat nem tartózkodik a jégen, és nem lép jégre a játék megkezdéséhez amikor arra a játékvezető utasítást ad a csapatkapitányon, csapatmenedzseren vagy edzőn keresztül, a játékvezető a vonakodó csapatnak két percet türelmi időt ad a játék megkezdéséhez. Amennyiben a csapat a megadott két percen belül játékba áll, akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉST rónak ki a csapatra. Ha a csapat továbbra sem hajlandó a jégre felállni, a játékvezető lefújja a mérkőzést, és jelenti az eseményt az illetékes szerveknek, akiknek jogukban áll a győzelmet az ellenfélnek megítélni.

158. SZABÁLY — DURVA JÁTÉK

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos lökdös vagy megüt egy ellenfelet a játék során.

- i. Ha egy játékos rövidebb dulakodásba keveredik egy ellenféllel, akkor KISBÜNTETÉST, DUPLA KISBÜNTETÉST, vagy NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST szabnak ki rá.
- ii. Ha egy játékos szándékosan leüti a sisakot egy ellenfél fejéről azzal a céllal, hogy kiállásra kényszerítse, KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy játékos továbbra is folytatja a durva játékot, akkor a verekedésre vonatkozó szabályok alapján kap büntetést. (lásd 141. szabály).

159. SZABÁLY — TESTRE ÜTÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos egy vagy két kézzel fogva meglendíti az ütőjét az ellenfél bármely testrésze vagy felszerelése felé. Az érintkezés létrejötte az ellenféllel nem előfeltétele a büntetés kiszabásához.

- i. A korongot vezető játékos ütőjéhez érés nem számít testre ütésnek, ha annak egyedüli célja az volt, hogy az ellenfél elveszítse a korong birtoklását. A nagy erejű érintkezés, különösen, ha annak következtében eltörik az ellenfél vagy a játékos saját ütője, viszont testre ütésnek minősül.
- ii. Ha egy játékos az ellenfél testére üt, KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy játékos testre ütéssel gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.
- iv. Ha egy játékos ütőjét egy másik játékos felé lendíti dulakodás során, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.
- v. Ha egy játékos vadul csapkod a jégen vagy a levegőben levő korong felé, azzal a céllal, hogy ellenfelét megfélemlítse, akkor KISBÜNTETÉST kap érte.
- vi. Ha egy játékos fölemeli ütőjét egy ellenfél lábai között azzal a céllal, hogy hozzáérjen ágyékához, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.

160. SZABÁLY — GÁNC SOLÁS HÁTULRÓL

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos gondatlanul megrúgja egy ellenfél korcsolyáját hátulról, vagy ha gondatlanul hátra ránt egy ellenfelet, miközben kilöki vagy kirúgja a lábát.

- i. Ha egy játékos kirúgja egy ellenfél lábát, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte.
- ii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyezteti az ellenfelet hátulról gáncsolással, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.

161. SZABÁLY — BOTTAL SZÚRÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos megdöf vagy megkísérel megdöfni egy ellenfelet az ütő tollának végével, akár egy kézzel, akár két kézzel tartva azt, megszúrja vagy megkísérel megszúrni ellenfelét. Az érintkezés létrejötte az ellenféllel nem előfeltétele a büntetés kiszabásához.

- i. Ha egy játékos megkísérel megszúrni egy ellenfelet, akkor DUPLA KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST kap.
- ii. Ha egy játékos megszúr egy ellenfelet, akkor NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.
- iii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet szúrással, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.

162. SZABÁLY — KÖPÉS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos leköp, vagy felé köp egy ellenfélnek, egy nézőnek, vagy bárkinek a csarnokban a mérkőzés során.

- i. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy leköp, vagy felé köp egy ellenfélnek, egy nézőnek, vagy bárkinek a csarnokban a mérkőzés során, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.
- ii. Ha egy vérző játékos szándékosan egy ellenfélre, vagy bárkire a csarnokban törli a vért, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.

163. SZABÁLY — GÚNYOLÓDÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy mezőnyjátékos úgy ünnepel egy gólt, vagy az ellenfél cserepadja előtt elkorcsolyázva úgy gúnyolódik, hogy eközben ünneplő, gúnyos vagy heccelődő gesztusokat vagy szavakat használ azzal a céllal, hogy az ellenfelet kifigurázza, ingerelje.

- i. A túlzott ünneplésért, vagy az az ellenféllel a cserepadjánál folytatott bárminemű gúnyolódásért FEGYELMI BÜNTETÉS jár.

164. SZABÁLY — CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY JÁTÉKTÉRRE LÉPÉSE

DEFINÍCIÓ: Tilos csapat hivatalos személynek a mérkőzés alatt belépnie a jégre játékvezetői engedély nélkül.

- i. Ha egy játékos sérülést szenved és emiatt megszakítják a játékot, akkor a csapatorvos (vagy más egészségügyi személyzet) a sérült játékos ellátásához jégre léphet anélkül, hogy várnia kellene játékvezetői engedélyre.
- ii. Ha egy csapat hivatalos személy bármikor jégre lép egy harmad kezdése és befejezése között (kivételt képez a 164-i pontban leírt helyzet), akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap.

165. SZABÁLY — ELDOBOTT BOT VAGY TÁRGY – (M!)

Lásd még 120. szabály — TÖRÖTT BOT

DEFINÍCIÓ: Egy játékos vagy csapat hivatalos személy eldob egy ütőt, vagy bármilyen más tárgyat a játéktéren belül, vagy kívül.

- i. Ha egy játékos egy ütőt, annak részét, vagy bármilyen más tárgyat kidob a játéktérről, akkor VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap.
- ii. A jégen tartózkodó játékosoknak engedélyezett, hogy odacsúsztassanak egy eldobott/elhagyott ütőt a csapattársuknak, amennyiben a mozgásban lévő ütő nem kerül a játékmenetbe, vagy zavarja meg az ellenfél játékosait.
- iii. A játékosok elcsúsztathatnak vagy irányíthatnak közvetlen közelükből a jégen akármilyen ütőt vagy annak részét, vagy bármilyen más tárgyat, ameddig azzal nem zavarja meg az ellenfél játékosait. Ha viszont egy jégen tartózkodó játékos akármilyen ütőt vagy annak részét, vagy bármilyen más tárgyat a semleges vagy támadó harmadban a korongra vagy a korongot vezető játékos felé dob, akkor KISBÜNTETÉST kap érte.
- iv. Ha egy, a cserepadon vagy büntetőpadon tartózkodó nem beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy akármilyen ütőt vagy annak részét, vagy bármilyen más tárgyat a semleges vagy támadó harmadban a korongra vagy a korongot vezető játékos felé dob, akkor TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kap érte.
- v. Ha egy, a cserepadon vagy büntetőpadon tartózkodó beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy akármilyen ütőt vagy annak részét, vagy bármilyen más tárgyat a semleges vagy támadó harmadban a korongra vagy a korongot vezető játékos felé dob, akkor KISBÜNTETÉST vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉST és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte.
- vi. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy bármely, a 165-ii, 165-iii-v pontokban leírt tettek bármelyikét saját védekező harmadában követi el, a játékvezető az ellenfél javára büntetőlövést ítél.
- vii. A korong vagy a korongot vezető játékos helyzete a dobás pillanatában a meghatározó tényező abban, hogy KISBÜNTETÉS, TECHNIKAI KISBÜNTETÉS, vagy büntetőlövés kerül kiszabásra.
- viii. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy akármilyen ütőt vagy annak részét, vagy bármilyen más tárgyat a játékos vagy csapat hivatalos személy egy kitörési helyzetben levő támadó mezőnyjátékos irányába dob, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- ix. 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 háló található, mellyel megfosztják a tiszta lövőhelyzettől, akkor a támadó csapatnak megítélnék egy gólt. A kapus onnantól számít lecseréltnak, amikor a cseréje legalább egyik korcsolyájával a jégen tartózkodik.

JÁTÉKHELYZET 1: Késleltetett kiállítást jeleznek az A csapatra, a B csapat pedig a kapusát extra mezőnyjátékosra cserélte. Ha a B csapat egyik mezőnyjátékosa eldobja az ütőjét a szabad korong felé saját védekező harmadában, amint a korong az üres kapu felé csúszik, akkor az A csapat javára pontot kell megítélni. Emellett az A csapat büntetését is kiszabják.

JÁTÉKHELYZET 2: Egy játékos elejti az ütőjét egy ellenféllel történt érintkezés miatt. Az ütő a játékos kartávolságán kívül van. Egyik csapattársa visszacsúsztatja az elvesztett ütőt a játékoshoz, aki eldobta, anélkül, hogy a játékot megzavarta volna. Ez szabályos és nem büntethető.

166. SZABÁLY — TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN

DEFINÍCIÓ: Egy csapat részéről legfeljebb egy kapus és öt mezőnyjátékos, vagy hat mezőnyjátékos tartózkodhat a jégen. Bármely esetben viszont **TECHNIKAI KISBÜNTETÉST** szabnak ki túl sok játékos a jégen szabálytalanság miatt, ha egy csapatnak a szabályosnál több mezőnyjátékosa tartózkodik a jégen.

- i. A jégre bejövő játékosnak várnia kell, amíg a jégről lemenő csapattársa a cserepadtól 1,5 méteren (5') belülrre érjen.
- ii. Játékmenet és játékmegszakítás során végrehajtott cseréket a cserepadnál kell végezni. A jégen tartózkodó játékosok cseréje bármelyik másik ki- vagy bejáraton keresztül szabálytalan és büntetést szabnak ki miatta túl sok játékos a jégen szabálytalanságért.
- iii. Ha egy csapatnak több játékos tartózkodik a jégen játék közben, mint amennyire jogosult lenne, akkor túl sok játékos a jégen miatt **TECHNIKAI KISBÜNTETÉST** szabnak ki.
- iv. Ha egy játékmenet közben végrehajtott csere alatt egy jégre bejövő vagy jégről lemenő játékos megjátssza a korongot, érintkezésbe kerül egy ellenféllel, vagy beleavatkozik a játékmenetbe, miközben a bejövő és lemenő játékosok is a 1,5 méteres (5') zónában tartózkodnak, akkor túl sok játékos a jégen miatt **TECHNIKAI KISBÜNTETÉST** szabnak ki.
- v. Ha játékmenet közben cserét hajtanak végre, és a cserélő játékosok (1) a palántól számított 1,5 méteres (5') zónán belül tartózkodnak, és a cserélő játékosok (2) semmilyen módon nem kapcsolódnak be a játékba, akkor nincsen túl sok játékos a jégen miatti büntetés.
- vi. A túl sok játékos a jégen szabálytalanságért adott **TECHNIKAI KISBÜNTETÉST** olyan mezőnyjátékosnak kell letöltenie, aki a sípszó pillanatában a jégen tartózkodott.

167. SZABÁLY — GÁNC SOLÁS

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos, ütővel, korcsolyával, lábbal, karral egy ellenfél lábát kirántja, melynek következtében az egyensúlyát veszti, vagy elesik.

- i. Ha egy játékost bármi módon elgáncsol egy ellenfelet, **KISBÜNTETÉST** kap.
- ii. Ha egy játékos üldözi a korongot birtokló ellenfelet, majd egy hirtelen támadással előbb elüti a korongot, mely következtében az ellenfél elesik, akkor gáncsolásért megbüntetik (viszont büntetőlövést nem ítélenek meg).
- iii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyezteti egy ellenfelet gáncsolással, akkor **NAGYBÜNTETÉST** és **AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST**, vagy **VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST** szabnak ki rá.

168. SZABÁLY — SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

Lásd még: 116. SZABÁLY — JÁTÉKVEZETŐ SÉRTEGETÉSE

DEFINÍCIÓ: Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy megsérti a sportszerűség, fair play és kölcsönös tisztelet szabályait.

i. KISBÜNTETÉS

1. Ha egy beazonosítható játékos megsérti a sportszerűség, fair play és kölcsönös tisztelet szabályait.
2. Ha egy beazonosítható játékos obszcén, trágár vagy sértő módon beszél vagy cselekszik bárkivel, aki a jégen vagy a csarnokban bárhol tartózkodik.
3. Ha egy beazonosítható játékos ünnepli vagy gratulál egy olyan csapattársának, aki sérülést okozott egy ellenfélnek.
4. Ha egy támadó mezőnyjátékos hóval teríti be a kapust, aki sípszó miatt megállította a korongot.

ii. TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

1. Ha egy nem beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy megsérti a sportszerűség, fair play és kölcsönös tisztelet szabályait.
2. Ha egy nem beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy ünnepli vagy gratulál egy olyan csapattársának, aki sérülést okozott egy ellenfélnek.
3. Ha egy nem beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy obszcén, trágár vagy sértő módon beszél vagy cselekszik bárkivel, aki a jégen vagy a csarnokban bárhol tartózkodik.
4. Ha egy nem beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy, aki jégen kívül tartózkodik, bedob a jégre egy ütőt, vagy bármilyen más tárgyat, ezzel tiltakozva egy játékvezetői ítélet ellen.

iii. FEGYELMI BÜNTETÉS

1. Ha egy játékos ellövi a korongot sípszót, vagy a harmad végét követően.
2. Ha egy szabálytalanság kirívó, vagy egy játékos továbbra is főnntartja a sportszerűtlen magatartását.
3. Ha egy játékos főnntartja obszcén, trágár vagy sértő beszédét vagy viselkedését bárkivel szemben, aki a jégen vagy a csarnokban bárhol tartózkodik, melyért már egy KISBÜNTETÉST is kapott korábban.
4. Ha egy játékos továbbra is szabálytalanság elkövetésére ingerel egy ellenfelet.
5. Ha egy játékos belép az ellenfél cserepadjába bármilyen indokkal, leszámítva a véletlen tévedést.

iv. VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

1. Ha egy csapat hivatalos személy főnntartja a korábban már TECHNIKAI KISBÜNTETÉSSel büntetett magatartását.
2. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy főnntartja obszcén, trágár vagy sértő beszédét vagy viselkedését bárkivel szemben, aki a jégen vagy a csarnokban bárhol tartózkodik, melyért már korábban KISBÜNTETÉST vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉST is kapott. Ha ezt a magatartást a mérkőzés befejezését követően tanúsítja, jégen vagy

jégen kívül, a VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS anélkül is kiszabható, hogy korábban KISBÜNTETÉST vagy TECHNIKAI KISBÜNTETÉST kapott volna érte.

v. KISBÜNTETÉS/TECHNIKAI KISBÜNTETÉS ÉS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

1. Ha egy beazonosítható játékos vagy csapat hivatalos személy, aki jégen kívül tartózkodik, bedob a jégre egy ütőt, vagy bármilyen más tárgyat, ezzel tiltakozva egy játékvezetői ítélet ellen.

vi. VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

1. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy bárkit megfenyeget, rasszista vagy nemzetiségi jellegű sértésekkel illet, leköp, vérrel bemocskol, vagy szexuális tartalmú megjegyzésekkel illet.
2. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy bárkit is obszcén gesztusokkal vagy tettekkel illet a jégen vagy a csarnok területén bárhol, közvetlen mérkőzés előtt, alatt vagy rögtön utána.
3. Ha egy játékos ütőjével egy néző, vagy ellenfélen kívül bárki más felé lendít.

169. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN ÜTKÖZÉS (NŐI JÉGKORONG)

DEFINÍCIÓ: A női jégkorongban mezőnyjátékos nem ütközheti le az ellenfelet.

- i. Ha egy játékos leütközi az ellenfelet, az következő büntetésekkel sújtható: (1) KISBÜNTETÉS; (2) NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS; (3) VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS.
- ii. Ha egy játékos gondatlanul veszélyeztet egy ellenfelet leütközéssel, akkor NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS jár érte.
- iii. 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.
- iv. Ha a korongért kettő vagy több játékos verseng, nem használhatják a palánkot arra, hogy az ellenfelet kiiktassák a játékból, nekilöjkék a palánknak, vagy nekiszorítsák a palánknak. Ezek bármelyike arra utal, hogy nem a korong megszerzése a tényleges cél.
- v. Az egyhelyben álló játékosnak joga van saját területéhez a jégen állni. Az ellenfél feladata az érintkezés elkerülése egy ilyen játékosal. Ha ez a játékos az ellenfél és a korong között áll, akkor az ellenfél köteles megkerülni az álló játékost.
- vi. 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.
- vii. 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 elélep vagy belecsúszik az ellenfélbe, akkor ellenfél leütközéséért KISBÜNTETÉST kap.
- viii. A játékosnak nem jár büntetés, ha a korongot akarja megjátszani, és ennek során okoz az ellenféllel ütközést.

11. FEJEZET — BÜNTETŐLÖVÉSEK ÉS MEGÍTÉLT GÓLOK

ÁTTEKINTÉS – Olyan helyzetekben, amikor a védekező csapat valamely tagja szabálytalan módon próbálja az ellenfelet megfosztani egy erős gólszerzési lehetőségtől, amikor a kapus a jégen tartózkodik, a játékvezetőnek lehetősége van az ellenfél javára büntetőlövést ítélni. Olyan helyzetekben, amikor a védekező csapat valamely tagja szabálytalan módon próbálja az ellenfelet megfosztani egy erős gólszerzési lehetőségtől amikor a kapus nem tartózkodik jégen, a játékvezetőnek lehetősége van az ellenfél számára gólt ítélni.

Ezen szabályok célja, hogy visszaadjon egy erős pontszerzési lehetőséget, amelyet akadályozott az ellenfél hátulról elkövetett szabálytalansága, vagy valamely egyértelmű szabályszegés, melyek nélkül erős pontszerzési helyzetben lett volna a csapat.

170. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS ÉS BÜNTETŐPÁRBAJ MINT A MÉRKÖZÉS RÉSZE

- i. A büntetőlövések elvégzése és a büntetőpárbaj játékmenete a mérkőzés részének tekintendő. Bármely büntetés, amelyet a játékosokra rendszeren a játékmenet alatt szabnak ki, hasonlóképpen alkalmazható büntetőlövés elvégzése vagy büntetőpárbaj alatt.

171. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/KITÖRÉSI HELYZET

- i. Ha egy támadó mezőnyjátékos kitörési helyzetben van, és egy ellenfél hátulról, vagy az ellenfél kapusa szemből szabálytalankodik ellene, akkor a mezőnyjátékos javára büntetőlövést ítélnék.
- ii. Ha egy mezőnyjátékos elveszti a korong irányítását vagy birtoklását a szabálytalanság következtében, a játékvezető megállítja a játékot, és büntetőlövést ítélt.
- iii. Ha a mezőnyjátékos a szabálytalanság ellenére sem veszti el a korongot, a játékvezető késlelteti a büntetést, és engedi a mezőnyjátékosnak, hogy befejezze az akciót.
- iv. Ha a szabálytalanságot elszenvető mezőnyjátékos gólt szerez, a büntetőlövést törlik. Ha a szabálytalanság büntetése KISBÜNTETÉS lett volna, a pontszerzéssel szintén semmissé válik, azonban, ha FEGYELMI BÜNTETÉS, NAGYBÜNTETÉS és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS büntetés kerülne kiszabásra, akkor érvényben maradnak.
- v. Ha a játékvezető büntetőlövést jelez, ám mielőtt sípszóval megállítaná a játékot (azért, mert pontszerzés történik, vagy büntetőlövést jelez), ugyanaz a csapat újabb szabálytalanságot követ el, abban az esetben az

újabb büntetést kiszabják attól függetlenül, hogy volt-e sikeres pontszerzés, akár játékmenetből, akár büntetőlövésből.

- vi. Ha szabálytalanság történik egy harmad vége felé (rendes játékidő vagy hosszabbítás) és annak ideje letelik, még mielőtt a játékvezetőnek alkalmá lett volna büntetőlövést megítélni, a büntetőlövést akkor is el kell végezni.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha A9 kitörési helyzetben van, azonban B5 hátulról szabálytalankodik vele szemben, a játékvezető A9 javára büntetőlövést ítél, B5 pedig AUTOMATIKUS FEGYELMI BÜNTETÉST kap.

JÁTÉKHELYZET 2: Az A csapat egyik mezőnyjátékosa kitörési helyzetben van, B9 viszont hátulról szabálytalankodik vele szemben. Ha a szabálytalanságot NAGYBÜNTETÉSSel és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSel vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSSal kell büntetni, a játékvezető büntetőlövést ítél, a B csapat szabálytalankodó mezőnyjátékosa pedig NAGYBÜNTETÉST és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST, vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

JÁTÉKHELYZET 3: Az A csapat egyik mezőnyjátékosa kitörési helyzetben van, miközben hátulról szabálytalankodnak vele szemben. Ha elesik, ám képes fölkelni és akadálytalanul kapura lőni, akkor nem ítélnek meg büntetőlövést. Mindazonáltal a B csapatra kiszabják a KISBÜNTETÉST.

JÁTÉKHELYZET 4: A9 kitörési helyzetben van, ám elgáncsolják. Ha a korong szabadabbá válik, viszont A7 azt irányítása alá vonja, majd tiszta helyzetben kapura lő (gólt viszont nem szerez), akkor nem ítélnek büntetőlövést. Mindazonáltal a B csapatra kiszabják a KISBÜNTETÉST.

JÁTÉKHELYZET 5: A6 kitörési helyzetben van, viszont hátulról B3 szabálytalankodik vele szemben. A játékvezető büntetőlövést jelez, viszont mielőtt az akció befejeződne, még egy szabálytalanságot jeleznek (akár B3 követte el, akár a B csapat más mezőnyjátékosa). Ebben az esetben a büntetőlövés az első büntetést semmissé teszi, viszont a B csapat második szabálytalanságot elkövető játékosa ettől még megkapja a büntetését. Be kell vonulnia a büntetőpadra a büntetőlövés kimenetelétől függetlenül. Továbbá, ha a B csapat már tölt egy KISBÜNTETÉST, akkor is le kell tölteniük ezt a büntetést a büntetőlövés kimenetelétől függetlenül és kettős emberhátrányban kell játszaniuk.

JÁTÉKHELYZET 6: A10 büntetőpadon ül (kiállítás az eredményjelzőn). A8 testre ütésért késleltetett kiállítás helyzetben van, viszont mielőtt a játékot megállítanák, a B csapat javára büntetőlövést ítélnek egy újabb szabálytalanság miatt, amit az A csapat követett el. Ha a B csapat sikeresen pontot is szerez a büntetőlövésből, az A csapat egy játékosa sem térhet vissza büntetésből, illetve A8 megkapja a büntetését.

JÁTÉKHELYZET 7: Ha A9 kitörési helyzetben van, és B2, aki kapuja mögött áll, elmozdítja a kaput, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél.

172. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/AKADÁLYOZÁS VAGY TÁRGYAK BEDOBÁSA

- i. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy a jégen vagy a jégen kívülről egy letett vagy törött ütőt, vagy azok bármely részét, illetve bármilyen felszerelési cikket vagy tárgyat dob, illetve irányít a korongot vivő játékos felé, amikor a játék a szabálytalankodó játékos saját védekező harmadában folyik, akkor a játékvezető rögtön büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- ii. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy a cserepadról vagy a csarnok bármelyik részéről jogosulatlanul jégre lép, és akadályoz egy kitörési helyzetben levő támadó játékost, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- iii. Ha egy játékos vagy csapat hivatalos személy egy ütőt, vagy annak bármely részét, illetve bármilyen tárgyat dob, illetve irányít (bármely testrészével) a korong, vagy korongot vivő játékos felé, aki kitörési helyzetben van, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.

173. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/RENDES JÁTÉKIDŐ UTOLSÓ KÉT PERCE/HOSSZABBÍTÁS ALATT

- i. Ha egy játékos szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről a rendes játékidő utolsó két percében, vagy a hosszabbítás teljes időtartama alatt, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- ii. Ha a rendes játékidő utolsó két percében, vagy a hosszabbítás teljes időtartama alatt egy csapat szándékosan hajt végre szabálytalan cserét azzal a céllal, hogy túl sok játékos a jégen helyzetet idézzon elő, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- iii. Szándékosan végrehajtott szabálytalan csere történik, ha egy csapat szándékosan küld be extra mezőnyjátékosokat a jégre a játék során, azzal a céllal, hogy előnyhöz jusson, megállítsák a játékot, vagy megakadályozzon egy gólt.
- iv. Helytelenül végrehajtott csere a játékmenet során nem minősül szándékosan végrehajtott szabálytalan cserének. A szabálytalankodó csapatra TECHNIKAI KISBÜNTETÉST rónak ki, kivéve akkor, ha ez taktikává válik a 173-iii. pont szerint.
- v. Ha egy kettős emberhátrányban játszó csapat csapatkapitánya a rendes játékidő utolsó két percében, vagy bármikor a hosszabbítás idejében botmérést kér, amely alaptalannak bizonyul, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.

174. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/JÁTÉKOS ÁLTAL ELMOZDÍTOTT KAPU

- i. Ha egy játékos szándékosan elmozdítja a kapuját a helyéről, amikor egy támadó mezőnyjátékos kitörési helyzetben van, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél csapatának javára.

175. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/JÁTÉKOS KORONGRA VETŐDIK

- i. Ha a mezőnyjátékos a korongra vetődik, esik, fogja, testéhez szorítja, kezébe veszi a korongot, vagy kezével elrejtí az t a jégen saját kapuelőterén belül, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél csapatának javára.
- ii. Nem a mezőnyjátékos, hanem a korong helyzete a döntő tényező.

176. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/ÁTTEKINTÉS

- i. Ha egy mezőnyjátékoskal szemben olyan szabálytalanságot követnek el, amely indokolja a büntetőlövést, akkor az elszenvető csapat edzője bármelyik mezőnyjátékosát kijelölheti a büntetőlövés elvégzésére.
- ii. A védekező csapat edzője cserélhet kapust büntetőlövés előtt, viszont a bejövő kapusnak ilyenkor nem engedélyezett semmiféle bemelegítés.
- iii. Abban az esetben, ha két büntetőlövést ítélnek ugyanazon csapat javára ugyanazon játékmegszakítás alatt (két külön szabálytalanság két külön játékos ellen), abban az esetben is csak egy pontot szerezhhetnek. Ha az első büntetőlövésből pontot szereznek, akkor a második büntetőlövés automatikusan törölődik, viszont a szabálytalanságért járó büntetés kiszabásra kerül. Ha az első büntetőlövés sikertelen, akkor a második büntetőlövést is elvégzik. A büntetőlövések sorrendje a játék során elkövetett szabálytalanságok sorrendje szerint történik.
- iv. Csak a kapus vagy cserekapus állhat be védeni a kapuba büntetőlövés elvégzésekor, vagy büntetőpárbajnál.
- v. Mezőnyjátékos abban az esetben állhat be kapusként büntetőlövés elvégzésekor vagy a büntetőpárbaj alatt, ha a kezdő és cserekapus is megsérült, vagy játékból való kizárással járó büntetést szabtak ki rájuk.

177. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/BÜNTETŐLÖVÉS ELVÉGZÉSE

- i. Mindkét csapat játékosainak ki kell vonulniuk saját cserepadjukra, teljes egészében elhagyni a játékteret, és azon kívül kell maradniuk, amíg a büntetőlövést elvégzik. Kizárólag a két csapat kapusa, a büntetőlövést elvégző mezőnyjátékos, valamint a játékvezetők tartózkodhatnak a jégen.
- ii. A játékvezető elhelyezi a korongot a középső bedobóponton.
- iii. A büntetőlövést elvégző mezőnyjátékosnak saját térfelén kell tartózkodnia, mielőtt a büntetőlövés végrehajtása elkezdődik.
- iv. A kapusnak a kapuelőterén belül kell maradnia mindaddig, amíg a mezőnyjátékos meg nem érinti a középső bedobóponton levő korongot. Amennyiben a kapus még ezt megelőzően elhagyja a kapuelőteret, a játékvezető feltartja a karját, és tovább engedi a büntetőlövés elvégzését. Ha a mezőnyjátékos pontot szerez, akkor az érvényesnek tekintendő. Ha a lövés sikertelen, akkor a játékos ismételtlen elvégezheti a büntetőlövést, valamint a kapust figyelmeztetésben részesítik. Ha a kapus a következő alkalommal ismételtlen elhagyja a kapuelőteret ezzel a játékoskal

szemben, akkor FEGYELMI BÜNTETÉST kap, melyért egy, az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékosnak kell bevonulnia a büntetőpadra. Amennyiben nem szerez pontot, a mezőnyjátékos újfent próbálkozhat a büntetőlövessel. A harmadik ilyen szabálytalanság esetén sikeres pontszerzést ítélnék a büntetőlövést végző játékos javára.

- v. Ha a kapus szabálytalankodik egy büntetőlövést végző mezőnyjátékossal szemben, és nem történik sikeres gólszerzés, akkor a kapust büntetéssel sújtják, melyet egy, az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékos tölt le a büntetőpadon. A büntetőt végző mezőnyjátékos újból megpróbálkozhat a büntetőlövessel. Ha a kapus ezen lövés alatt ezzel a játékkal szemben másodjára is szabálytalanságot követ el, illetve a lövésből nem születik gól, akkor a játékvezető a kapusra kiszabja a megfelelő büntetést, valamint egy FEGYELMI BÜNTETÉST is. Az előző büntetésre kijelölt mezőnyjátékos tölti le ezt a büntetést is, továbbá a FEGYELMI BÜNTETÉS letöltésére az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt második mezőnyjátékosnak is be kell vonulnia a büntetőpadra. A büntetőt végző mezőnyjátékosnak újból el kell végeznie a büntetőlövést. Amennyiben harmadjára is szabálytalanságot követnek el ugyanezen játékos ellen a büntető elvégzése alatt, és a lövésből nem történt gólszerzés, sikeres pontszerzést ítélnék meg.
- vi. Ha a kapus olyan szabálytalanságot követ el egy büntetőlövést végző mezőnyjátékossal szemben, amely NAGYBÜNTETÉssel büntetendő, akkor a játékvezető a kapust NAGYBÜNTETÉssel és AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉssel sújtja, valamint, ha a lövésből nem született gól, akkor a büntetőt végző mezőnyjátékos újból megpróbálkozhat a büntetőlövessel. A kapust a mérkőzés hátralevő részére kitiltják a jégről, és még a lövés megismétlését megelőzően ki kell vonulnia az öltözőbe. Egy, az edző vagy csapat hivatalos személy által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékos tölti le az öt perces büntetést. A cserekapus áll be a büntetőlövés ismételt elvégzéséhez.
- vii. A büntetőlövés hivatalosan akkor indul el, amikor a játékvezető sípszóval jelzi a mezőnyjátékosnak a lövés megkezdését. A játékos a játékvezető sípszavát követően köteles elfogadható időn belül megjátszania a korongot, és az ellenfél alapvonala felé haladnia folyamatos mozgással, illetve kapura kell lőnie.
- viii. Ha a játékos elhibázza a korongot, és nem érinti a bedobóponton lévő korongot ahogy elhalad mellette, akkor a játékos visszatérhet hozzá, és folytathatja a büntetőlövés végrehajtását. Amint viszont a játékos bármilyen módon megérinti a korongot, a büntetőlövés megkezdettnek minősül.
- ix. Amint a korong elhagyja a játékos ütőjét, és a lövő mozdulat vagy kísérlet befejeződött, a büntetőlövés elvégzettnek tekintendő. Nem lehet érvényes pontot szerezni semmiféle megismételt lövés által.
- x. A mezőnyjátékos szabadon kihasználhatja a pálya teljes szélességét mindaddig, ameddig előre vagy oldalirányban folyamatos haladásban van mind a játékos teste, mind a korong is a kapu felé.

- xi. A büntetőlövés elvégzettnek minősül, ha:
 1. A korong elhagyja a mezőnyjátékos ütőjét lövés eredményeként;
 2. A kapus sikeresen kivédte;
 3. A mezőnyjátékos nem tartotta előre vagy oldalirányban folyamatos haladásban a korongot;
 4. A korong a felezővonal és az alapvonal között bárhol érinti a palánkot, és nem jut be egyenesen a kapuba
 5. A korong átlépi az alapvonalat, viszont ez bármilyen okból vagy bármilyen módon nem a kapuvasakon belül történik;
 6. Gól születik.
- xii. Ha a játékos rosszul kezeli a korongot, vagy elesik, a korong viszont továbbra is előre vagy oldalirányban folyamatos haladásban marad, akkor a mezőnyjátékos utolérheti és újból birtokba veheti a korongot, majd folytathatja a büntetőlövés végrehajtását a szokványos módon.
- xiii. Ha a büntetőlövésből pontszerzés történik, akkor az ezt követő korongbedobást a középső bedobóponton kell elvégezni. Ha nem történt pontszerzés, akkor az ezt követő korongbedobást a lövés pontjához legközelebb eső végharmadbeli bedobóponton kell elvégezni.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha egy mezőnyjátékos lövése eltalálja a kapu mögötti védőüveget, onnan visszapattan, eltalálja a kapus hátát, ahonnan bejut a kapuba, akkor a pontszerzés érvénytelennek számít.

JÁTÉKHELYZET 2: Ha egy mezőnyjátékos lövése visszapattan a kapusról, eltalálja a büntetőt végző játékost, ahonnan bejut a kapuba, akkor a pontszerzés érvénytelennek számít.

JÁTÉKHELYZET 3: Egy mezőnyjátékos megkísérli a kapura lövést, viszont melléüt a korongnak, a korong viszont tovább halad a kapu felé. Ha a játékos ismét lövéssel próbálkozik és sikeresen gólt szerez, akkor a pontszerzés érvényesnek számít.

178. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/SAJÁTOS HELYZETEK

- i. Ha az ellenfél egyik játékosa akadályozza vagy megzavarja a büntetőlövést végző mezőnyjátékost, és ennek következtében a büntetőlövés sikertelen lesz, a játékvezető kötelezővé teszi a játékosnak a büntető megismétlését, és a szabálytalankodó játékosra FEGYELMI BÜNTETÉST szab ki.
- ii. Ha az ellenfél egyik csapat hivatalos személye akadályozza vagy megzavarja a büntetőlövést végző mezőnyjátékost, és ennek következtében a büntetőlövés sikertelen lesz, a játékvezető kötelezővé teszi a játékosnak a büntető megismétlését, és a szabálytalankodó csapat hivatalos személyre VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST szab ki.
- iii. Az úgynevezett "Spin-o-rama" mozdulat, amikor a mezőnyjátékos 360 fokos fordulatot hajt végre a kapu felé haladva, nem engedélyezett.
- iv. Az úgynevezett „lacrosse” fogás, amikor a játékos az ütő tollán hordozza a korongot, nem engedélyezett.
- v. Ha az alábbiak közül bármelyik teljesül, akkor érvényes a pontszerzés:

1. a korong eltalálja a kapuvasat, amiről bepattan a kapuba;
 2. a korong eltalálja a kapust és róla bepattan a kapuba;
 3. a korong eltalálja a kapust és róla bepattan a kapuba;
 4. a korong eltalálja a kapuvasat, arról a kapusra pattan, róla pedig bepattan a kapuba;
 5. a korong eltalálja a kapust, aki becsúszik a kapuba a koronggal együtt.
- vi. Ha az edzők kijelölnek egy-egy játékost a büntetőlövés elvégzésére, illetve annak kapuban védésére, akkor ezeket a játékosokat nem lehet lecserélni abban az esetben, ha valamely szabályszegés vagy kapus által elkövetett szabálytalanság miatt meg kellene ismételni azt, kivéve, ha sérülés történt. Ilyen esetben az edző a sérült játékos helyett kijelölhet egy másik mezőnyjátékost a lövés elvégzésére, illetve cserekapust állíthat be.
 - vii. Büntetőlövés vagy büntetőpárbaj során, ha a korong bekerül a hálóbába, és a kapukeret elválík a rögzítéseitől vagy elmozdul a kapus valamely tevékenysége miatt, vagy azért, mert a kapus „megkísérelt védeni”, akkor a gól érvényesnek minősül videógólbíró általi felülvizsgálat nélkül is.
 - viii. Büntetőlövés vagy büntetőpárbaj során, ha a kapukeret elválík a rögzítéseitől vagy elmozdul a kapus valamely tevékenysége miatt, vagy azért, mert a kapus „megkísérelt védeni”, és a korong nem jut be a hálóbába, akkor a gól nem minősül érvényesnek.
 - ix. Ha a lövést végző mezőnyjátékos büntetőlövés vagy büntetőpárbaj során bármilyen módszerrel zavarni próbálja a kapust, akkor a büntetőlövést elvégzettnek kell tekinteni, és nem történik érvényes pontszerzés.
 - x. Ha egy néző akadályozza a büntetőlövés végrehajtását, melynek következtében akár a mezőnyjátékos nem képes a büntetőlövést megfelelően elvégezni, akár a kapus nem képes megfelelően védeni, akkor a játékvezető a büntetőlövés megismétlését rendeli el.
 - xi. Ha egy büntető gólt emberelőnyből szereznek, a büntetését töltő mezőnyjátékos nem térhet vissza a jégre.
 - xii. A büntetőlövést a sípszó pillanatában megállított órával kell végrehajtani. Az órát nem indítják el a büntetőlövés teljes folyamata alatt.
 - xiii. Ha egy csapat beöltözött kapus nélkül játszik amikor ellenfele javára büntetőlövést ítélnék, akkor egy mezőnyjátékost kell kijelölniük a kapus feladatára, felruházza őt a kapus teljes jogkörével. Ennek a mezőnyjátékosnak a rendes kapusra vonatkozó szabályokat kell követnie a büntetőlövés folyamata során, azonban nem szükséges a teljes kapusfelszerelést viselnie. A lövés végrehajtását követően ez a játékos ismét mezőnyjátékosnak fog minősülni. Ez az intézkedés kizárólag büntetőlövés esetén alkalmazható.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha egy mezőnyjátékos eltöri az ütőjét büntetőlövés elvégzése során, négy lehetséges helyzet állhat elő:

- i. Ha gólt szerez mialatt az ütő eltörik, a pontszerzés érvényes;
- ii. Ha melléüt mialatt az ütő eltörik, a büntető elvégzettnek tekintendő;
- iii. Ha eltörik az ütő, utána rálő és gólt szerez, a pontszerzés érvénytelen;
- iv. Ha az ütő eltörik bármikor a lövés előtt, akkor a büntető elvégzettnek

179. SZABÁLY — MEGÍTÉLT GÓLOK

- i. Ahhoz, hogy a játékvezető gólt ítélhessen meg a korong kapuba jutása nélkül, szükséges, hogy a szabálytalanság előtt a védekező csapat kapusát lehívják és mezőnyjátékosra cseréljék.
- ii. Gólt ítélnek, ha a kapust lehívták a jégről, a korong a háromdimenziós kapuelőtéren belül található, és ennek a csapatnak egyik mezőnyjátékosa szándékosan:
 - 1. Rávetődik a korongra, tartja, vagy testéhez szorítja azt;
 - 2. Kézzel fölveszi a korongot a jégről;
 - 3. Kezével eltakarja a korongot.
- iii. Gólt ítélnek meg olyan esetben, amikor a kapust lehívták a jégről, és egy kitörési helyzetben levő támadó mezőnyjátékos ellen hátulról szabálytalanságot követnek el, megakadályozva ezzel a tiszta pontszerzési lehetőséget.
- iv. Gólt ítélnek meg olyan esetben, amikor a kapust lehívták a jégről, és egy csapattársa elmozdítja a kaput annak rendes helyzetéből, amikor egy támadó mezőnyjátékos kitörési helyzetben van.
- v. Gólt ítélnek meg olyan esetben, amikor a kapust lehívták a jégről, és egy csapattársa vagy csapat hivatalos személye jogosulatlanul belép a jégre a cserepadról, vagy a csarnok bármelyik részéről, ezáltal megzavarva egy kitörési helyzetben levő támadó játékost.
- vi. Gólt ítélnek meg olyan esetben, amikor a kapust lehívták a jégről és egy csapattársa vagy csapat hivatalos személye a cserepadról vagy büntetőpadról ütővel, vagy valamely testrészével zavarja a korong mozgását az ellenfél védekező harmadának kék vonalán kívül.

JÁTÉKHELYZET 1: A csapat lehívta a kapusát és extra mezőnyjátékosra cserélte, A3 a kapuelőtéren fekszik, amikor a korong egy lövésből alá kerül. Amennyiben nem kíséri meg azt eltakarni, ráfeküdni, vagy testéhez szorítani, akkor a játékvezető nem ítél gólt, hacsak A3 nem kíséri meg szándékosan eltakarni a korongot.

180. SZABÁLY — MEGÍTÉLT GÓLOK/KAPU ELTORLASZOLÁSA

- i. Amikor a kapust lehívták a jégről, és egy csapattársa valamilyen tárgyat a kapu előtt hagy, majd a korong eltalálja azt, megakadályozva a korong kapuba jutását, akkor gólt ítélnek meg.
- ii. 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.

12. FEJEZET — KAPUSOKRA VONATKOZÓ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

ÁTTEKINTÉS – Ez a fejezet tartalmazza a kapusokra vonatkozó legtöbb szabályt és rendelkezést. A „kapus” kifejezés egyaránt vonatkozik a „cserekapus” személyére is.

181. SZABÁLY — KAPUS BEMELEGÍTÉS

- i. Miután a mérkőzés elkezdődött korongbedobással, az ezt követően jégre lépő kapus már egyáltalán nem végezhet bemelegítést (Lásd a 202-vii pontot kivétellel kapcsolatban).
- ii. A "kapus" jelentheti a mérkőzés során bármikor jégre visszatérő kezdő kapust, a cserekapust, a harmadik kapust, vagy olyan mezőnyjátékost, aki kényszerűségből beöltözik és betölti a kapus szerepét.

182. SZABÁLY — KAPUS CSAPATKAPITÁNYKÉNT VAGY HELYETTESKÉNT

- i. Kapus nem lehet csapatának csapatkapitánya vagy csapatkapitány-helyettese a mérkőzés során.

183. SZABÁLY — A KAPUS VÉDELME

Szabály törölve – Lásd: 150. szabály – Kapus akadályozása

184. SZABÁLY — KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR

Szabály törölve – Lásd: 150. szabály – Kapus akadályozása

185. SZABÁLY — KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR/MEGÍTÉLT GÓL

Szabály törölve – Lásd: 150. szabály – Kapus akadályozása

186. SZABÁLY — KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR/ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL

Szabály törölve – Lásd: 150. szabály – Kapus akadályozása

187. SZABÁLY — KAPUSFELSZERELÉS/ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Lásd még: IIHF Goaltender Measurement Standards (Kapusra vonatkozó mértékszabványok).

- i. Az összes védőfelszerelést teljes egészében a csapatmez alatt kell viselni, kivéve a kesztyűt, fejkvédőt, illetve a kapus lábvédőjét.
- ii. A kapus lábvédőjének lemérése csak az első vagy a második harmadszünetben, vagy hosszabbítás esetén a harmadik harmadot követően kérhető.

- iii. 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 öltözetet vagy kiegészítést, amely a kapust tisztességtelen előnyhöz juttatja a védésben, vagy „megnagyobbítja magát”.
- iv. Hasi kötény használata, amely a nadrágon kívül lelóg a comb első részére, tilos.
- v. Graffiti stílusú, illetve sértő vagy obszcén, kultúrára, etnikai hovatartozásra vagy vallásra utaló minták, grafikák vagy jelmondatok megjelenítése a felszerelés bármely részén tilos.
- v. A játékvezető felszólíthatja a kapust, hogy veszélyesnek ítélt személyes tárgyat levegyen. Ha ezen személyes tárgyak levétele bonyolult, akkor a játékosnak ragasztószalaggal kell rögzítenie, vagy olyan módon a mez alá rejténie, hogy ne jelenthessenek veszélyt. A kapusnak el kell hagynia a jeget ezen folyamat során, továbbá csapatát figyelmeztetéssel illetik.
- vi. A 187-vi. pont újbóli megsértéséért a játékvezető FEGYELMI BÜNTETÉST szab ki a szabálytalankodó kapusra.

188. SZABÁLY — BOTOS KESZTYŰ/KAPUS

- i. A botos kesztyűnek négyszögletűnek kell lennie.
- ii. A hüvelykujjat és csuklót védő fület rögzíteni kell a botos kesztyűhöz, illetve követnie kell a hüvelykujj és csukló vonalát.
- iii. Kiálló élek nem engedélyezettek a botos kesztyű egyetlen részén sem.

189. SZABÁLY — MELL- ÉS KARVÉDŐ/KAPUS

- i. Kiálló élek nem engedélyezettek a mellvédő elején vagy oldalán, a karok belső vagy külső részén, illetve a vállakon.
- ii. Rétegezett kialakítás a könyöknél engedélyezett a védelem javítása érdekében, viszont nem növelheti a védőfelületet.
- iii. A vállvédőnek követnie kell a kapus vállizületének vonalát anélkül, hogy kitüremkedne, vagy megnövelné a vállrész méretét.
- iv. A kulcscsontvédők egyik oldalon sem nyúlhatnak följebb vagy túl a kapus vállán, illetve nem érhetnek tovább a hónaljnál. Nem használható olyan betét a kulcscsontvédő és mellvédő között, amely megemelhetné a kulcscsontvédőt.
- v. Ha a kapus fölveszi az alapállást, és a vállrész, vagy a vállvédő a váll rendes vonala fölé tolódik, akkor a mellvédő szabálytalannak minősül.

190. SZABÁLY — ARCVÉDŐ/KAPUS

- i. A kapusoknak a játékmenet során folyamatosan arcvédőt kell viselniük. A kapus arcvédőjét úgy kell kialakítani, hogy a korong ne hatolhasson be a nyílásain.
- ii. Minden U18 korosztályú kapusnak olyan arcvédőt kell viselnie, amelynek nyílásain sem a korong, sem ütő tolla nem képes behatolni.



- iii. A kapus viselhet csapattársaitól eltérő színű és látványtervű arcvédőt.
- iv. A cserekapusnak nem kötelező sisakját és arcvédőjét viselnie, amikor egy szünetet követően cserepadjához áthalad a jégen.

191. SZABÁLY — TÉRDVÉDŐ/KAPUS

- i. A térdvédőt be kell szíjázni, és el kell férnie a nadrág combvédője alatt.
- ii. A kapus lábszárvédő belsejéhez térd fölött erősített lapok, amelyek nem a nadrág combvédője alatt viselnek, nem engedélyezettek.
- iii. A felszíjazott térdvédő az a védőpárna, ami elválasztja a térd belsejét a jégtől.
- iv. 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.
- v. A térdvédőn kiemelkedő varratgerincek nem lehetnek.

192. SZABÁLY — NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ/KAPUS

- i. Minden 18 éves vagy fiatalabb kapusnak, függetlenül attól, hogy milyen eseményen vagy bajnokságon vesz részt, kötelező a nyak- és torokvédő viselése.

193. SZABÁLY — LÁBSZÁRVÉDŐ/KAPUS

- i. Bármiféle anyagdarab használata tiltott, amely a korcsolyák előtt lefedi a jég és lábvédők alja közötti felületet.
- ii. 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.
- iii. Semmiféle olyan kiegészítő, mint például a műanyag korongfogó fólia használata nem engedélyezett a lábszárvédő bármely részén.

194. SZABÁLY — NADRÁG/KAPUS

- i. A kapusnadrágot IIHF beszállító gyártja, konkrét IIHF iránymutatások alapján. Ezeket nem lehet megváltoztatni semmilyen módon egy IIHF képviselő beleegyezése nélkül.
- ii. Semmilyen, védelmet szolgáló belső vagy külső párnázás nem engedélyezett a nadrág lábszárán vagy derekánál (azaz kiemelkedő részek belül vagy kívül).
- iii. Ha a kapus a nadrághuzatát lazán viseli, melynek eredményeképp alapállásba állva lefedi a lábai közötti hézagot a lábszárvédői fölött, akkor a nadrághuzat szabálytalannak minősül.
- iv. A combvédőknek a nadrágon belül követnie kell a láb vonalát. Lapos combvédők használata nem engedélyezett.

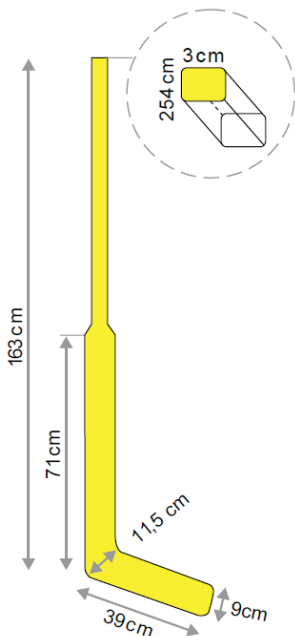
195. SZABÁLY — KORCSOLYA/KAPUS

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

196. SZABÁLY — BOT/KAPUS

Lásd még 39. SZABÁLY — PÁSZKA

- i. A kapusütő csak IIHF által jóváhagyott anyagokból készülhet. Nem lehetnek kiálló elemei, illetve mindegyik élét le kell kerekíteni.
- ii. A szárnak a botvégtől a tollig egyenesnek kell lennie.
- iii. A kapusütő végén lennie kell valamilyen védőborításnak. Ha egy fém ütő zárókupakját eltávolítják vagy kiesik, akkor az ütő veszélyes sportfelszerelésnek minősül.
- iv. Tilos bármilyen anyagot az ütő üreges nyelében elhelyezni és azzal annak súlyát, jellegét vagy használhatóságát megváltoztatni.
- v. Bármilyen színű, nem fluoreszkáló öntapadós szalaggal betekerhető az ütő bármelyik eleme. Fluoreszkáló színre festett ütők használata nem megengedett.
- vi. A kapusütő szárának maximális hossza 163 cm (64") a szár végétől a sarokig; legnagyobb szélessége 3 cm (1 3/16"); legnagyobb vastagsága 2,54 cm (1").
- vii. A szár két részből áll. Az alsó rész (nyél) a sarokig nem lehet hosszabb mint 71 cm (30"), illetve nem lehet szélesebb mint 9 cm (3 1/2"). A szár mindkét részének egyenesnek kell lennie.
- viii. Az ütő tollának legnagyobb hossza 39 cm (15 3/8"), az alsó élén mérve a saroktól a hegyéig. Legnagyobb magassága 9 cm (3 1/2"), kivéve a saroknál, amely 11,5 cm (4 1/2") lehet. A toll legnagyobb hajlása 1,5 cm (5/8").



197. SZABÁLY — MEZ/KAPUS

- i. A kapusmezt IIHF beszállító gyártja, konkrét IIHF iránymutatások alapján. Ezeket nem lehet megváltoztatni semmilyen módon egy IIHF képviselő beleegyezése nélkül.
- ii. 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”).
- iii. Semmilyen egyéb lekötés vagy kiegészítés nem engedélyezett, mely nagyobb felületet eredményez.
- iv. A mez szabálytalannak számít, ha elég hosszú ahhoz, hogy a kapus lábai között bármekkora felületet eltakarjon.
- v. A mez ujjja nem lehet hosszabb, mint a botos kesztyű és pillangós kesztyű ujjhossza.

198. SZABÁLY — TOROKVÉDŐ/KAPUS

- i. A kapusnak viselhet az arcvédő állrészéhez erősített torokvédőt. Ennek olyan anyagból kell készülni, amely nem jelent sérülésveszélyt.

199. SZABÁLY — CSAPATFELSZERELÉS/KAPUS

- i. A kapus viselhet csapattársaitól eltérő színű és látványtervű arcvédőt.
- ii. A kapus viselhet csapattársaitól eltérő színű és látványtervű korcsolyát és kesztyűt.

200. SZABÁLY — JÁTÉKMENET/KORONG TALÁLJA EL A KAPUS ARCVÉDŐJÉT

- i. Ha a kapus arcvédőjét eltalálja egy lövés a játékmenet során, akkor a játékvezető megállíthatja a játékot, amennyiben nem áll fönn erős gólhelyzet.
- ii. Ha a kapus arcvédője akkor jön le játékmenet során, amikor saját csapata birtokolja a korongot, akkor a játékvezető a játékmenetet haladéktalanul megállítja. Az ezt követő korongbedobást a korong utolsó helyzetéhez legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.
- iii. 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. Az ezt követő korongbedobást a védekező csapat egyik bedobópontján kell végrehajtani.
- iv. Ha a kapus arcvédője lejön a játékmenet során, és a korong még azelőtt jut be a kapuba, mielőtt a játékvezető sípszóval megállíthatná a játékot, akkor a pontszerzés érvényesnek minősül.
- v. Ha a korong eltalálja a kapus arcvédőjét, majd bejut a kapuba megy, akkor a pontszerzés érvényesnek minősül.

201. SZABÁLY — KORONG ELŐREDOBÁSA/KAPUS

- i. Ha a kapus a korongot bármelyik kesztyűjével maga elé helyezi a jégre, majd ütővel, korcsolyával, vagy bármelyik testrészével, illetve felszerelésével azt előreadja, akkor nem jár büntetés.
- ii. Ha a kapus előredobja a korongot, majd azt elsőként egy csapattársa játssza meg, akkor a játékvezető megállítja a játékot, majd az ezt követő korongbedobást a végharmadban, a korong eldobásának pontjához legközelebb eső bedobóponton kell végrehajtani.
- iii. Ha a kapus előredobja a korongot, majd azt elsőként az ellenfél egyik játékosja játssza meg, akkor a játékmenet folytatódik.

202. SZABÁLY —KAPUSCSERÉK

- i. Ha a kapus bármely okból a cserepadhoz megy játékmegszakítás során, akkor a kapust le kell cserélni, kivéve abban az esetben, ha a játékmegszakítás csapat időkérés, vagy televíziós kereskedelmi szünet miatt történik. Nem késleltetheti a játék megkezdését azzal, hogy felszerelést igazít, javít, vagy cserél.
- ii. Ha eltört a kapus ütője, vagy bármi más okból szeretné azt kicserélni, akkor a kapuelőtérben belül kell maradnia, és megkérnie egy csapattársat a csere elvégzésére.
- iii. Ha kapuscserét hajtanak végre játékmegszakítás vagy időkérés során, a jeget elhagyó kapus nem léphet újból jégre, amíg a játék nem indul újra.
- iv. A jégen tartózkodó és cserekapus is válthatják egymást a játékmenet során, hasonlóan a mezőnyjátékosokhoz, azonban rájuk is vonatkoznak a „menet közben történő csere” szabályai.
- v. Egyáltalán nem engedélyezett a bemelegítés a cserekapus vagy bejövő kapus részére (a kivételt lásd 202-vii pontban).
- vi. Ha egy kapus sérülést szenved, vagy rosszul lesz, rögtön készen kell állnia játékra a jégen kapott elsősegélyt követően. Amennyiben a sérülés indokolatlan késedelmet okoz, akkor a sérült kapus helyett cserét kell fölküldeni, viszont ezt követően bármikor visszatérhet.
- vii. Ha a mérkőzés során egy csapat mindkét kapusa képtelenné válik a játékra, akkor a csapat beöltöztethet egyet a cserepadon ülő mezőnyjátékosok közül kapusnak. A játékosnak tíz perce van átöltözni és játékra készen állnia, viszont, ha az engedélyezett tíz percnél hamarabb készül el, akkor fennmaradó időt felhasználhatja jeges bemelegítésre.
- viii. Ha a helyzet a 202-vii pontból előállna, akkor a két rendes kapus egyike sem térhet már vissza a játékba.
- ix. Olyan IIHF rendezvényeken, ahol három kapust regisztrálnak, és a két benevezett kapus közül az egyik játékra képtelenné válik, abban az esetben a vonatkozó IIHF rendeletet (Bylaw) kell alkalmazni.

203. SZABÁLY — SZABÁLYTALAN CSERE/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapus helyére bejövő mezőnyjátékosnak meg kell várnia, hogy a kapus a cserepadtól 1,5 méteres (5') távolságon belül érjen.

- i. Ha a kapus a cserepad felé halad azzal a céllal, hogy extra mezőnyjátékos váltsa föl, azonban a cserét idő előtt hajtják végre, akkor amint a korongot a vétkes csapat veszi birtokba, a játékvezető megállítja a játékot.
- ii. Ha a játékot a támadó térfélen állítják meg, akkor az ezt követő korongbedobást a középső bedobóponton kell végrehajtani.
- iii. Ha a játékot a védekező térfélen állítják meg, akkor az ezt követő korongbedobást a játékmegszakítás pontjához legközelebb eső, a szabálytalankodó csapat számára területi előnnyel nem járó bedobóponton kell végrehajtani.

204. SZABÁLY — KORONGBEDOBÁS/KAPUS

- i. Kapus nem vehet részt korongbedobásban.

205. SZABÁLY — TILOS FELSZABADÍTÁS/KAPUS

- i. Ha a kapus elhagyja a kapuelőteret, vagy azon kívül tartózkodik, amikor az ellenféllel szemben tilos felszabadítást jeleznek, és ekkor a korong irányába mozdul, akkor a tilos felszabadítás törődik, még akkor is, ha visszatér a kapuelőterbe.
- ii. Ha a kapus a kapuelőteren kívül tartózkodik, amikor a korongot átlövik a jégen, és az ellenféllel szemben tilos felszabadítást jeleznek, a tilos felszabadítás érvényes, amennyiben haladéktalanul visszatér a kapuelőterbe.
- iii. Ha a kapus a 205-ii helyzetben nem törekszik arra, hogy visszatérjen a kapuelőterbe, a tilos felszabadítást törlik.
- iv. Ha a kapus a cserepadjához tart játékmenet közben, amikor az ellenféllel szemben tilos felszabadítást jeleznek, a kapus pedig meg sem kísérli megjátszani a korongot, és tovább halad a cserepad felé, vagy visszatér egyenesen a kapuelőterbe anélkül, hogy megkísérelte volna a korong megjátszását, tilos felszabadítást ítélnék.
- v. Ha a kapus a 205-iv helyzetben megjátssza, vagy megkísérli megjátszani a korongot, akkor a tilos felszabadítás törődik.

206. SZABÁLY — KAPUS ÉS IDŐKÉRÉS

- i. A mérkőzés során a kapus csak bármelyik csapat időkérése, vagy televíziós kereskedelmi szünet alatt mehet ki a cserepadhoz.

207. SZABÁLY — KAPUSBÜNTETÉSEK/ÁTTEKINTÉS

- i. Ha egy kapus szabálytalanságot követ el egy támadó játékosal szemben, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- ii. A kapus soha nem tölt le olyan rá, vagy csapatára kiszabott büntetéseket, amelyekhez a büntetőpadra kell ülni.
- iii. Ha bármiféle további KISBÜNTETÉS szabnak ki a kapusra egy büntetések kiszabása miatt elrendelt játékmegszakítás során, akkor azt egy, a

megszakítás pillanatában a jégen tartózkodó mezőnyjátékos csapattársának kell kitöltenie (feltéve, hogy a mezőnyjátékos maga is nem kapott büntetést).

- iv. Annak a mezőnyjátékosnak, aki a kapus helyett tölt ki büntetést, jégen kellett tartózkodnia abban a pillanatban, amikor büntetések kiszabása miatt megállították a játékot.
- v. A kapus a rá kiszabott első FEGYELMI BÜNTETÉST követően játékban marad. A büntetést egy mezőnyjátékos tölti le, akinek jégen kellett tartózkodnia abban a pillanatban, amikor büntetések kiszabása miatt megállították a játékot (feltéve, hogy a mezőnyjátékos maga is nem kapott büntetést).
- vi. Ha a kapus másodjára is FEGYELMI BÜNTETÉSBEN részesül a mérkőzés során (amely egyszersmind AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST von maga után), akkor ki kell állnia, helyére pedig a cserekapus áll be.
- vii. NAGYBÜNTETÉS, VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS és VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS kiszabása esetén a kapust kizárják.
- viii. Amennyiben a kapusra NAGYBÜNTETÉST vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST szabnak ki, akkor az öt perces büntetést egy mezőnyjátékos tölti le, aki jégen tartózkodott, amikor megállították a játékot (feltéve, hogy a mezőnyjátékos maga is nem kapott büntetést).
- ix. Olyan esetben, amikor a kapust kizárják a játékból, elsőként a cserekapusnak kell beállnia, egy kapusnak beöltöztetett mezőnyjátékos előtt.
- x. Ha a kapusra egynél több KISBÜNTETÉST vagy NAGYBÜNTETÉST szabnak ki egy játékmegszakítás során, egy, az edző által a csapatkapitányon keresztül kijelölt mezőnyjátékos fogja a büntetéseket letölteni, aki jégen tartózkodott, amikor megállították a játékot (feltéve, hogy a mezőnyjátékos maga is nem kapott büntetést).
- xi. Ha a kapusra egyidőben KISBÜNTETÉST és FEGYELMI BÜNTETÉST is kiszabnak, akkor a KISBÜNTETÉST egy mezőnyjátékos tölti le, aki jégen tartózkodott, amikor megállították a játékot, egy második mezőnyjátékosnak pedig, aki jégen tartózkodott amikor megállították a játékot, mind a 12 percet le kell töltenie. Mindkét játékost az edző a csapatkapitányon keresztül jelöli ki.

JÁTÉKHELYZET 1: A kapusnak FEGYELMI BÜNTETÉST osztanak ki. Míg a helyettesítő mezőnyjátékos a büntetőpadon ülve tölti a büntetést, a kapus még egy FEGYELMI BÜNTETÉST kap. Emiatt a kapust kizárják, mivel a második FEGYELMI BÜNTETÉS AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSSÉ módosul. A mezőnyjátékos, aki a FEGYELMI BÜNTETÉST tölti, elhagyhatja a büntetőpadot.

JÁTÉKHELYZET 2: Ha kapus a cserepadon tartózkodva kap bármikor bármilyen büntetést, akkor egy, a játékmegszakítás pillanatában jégen tartózkodó mezőnyjátékos tölti le a büntetést. Az edző vagy csapat hivatalos személy a csapatkapitányon keresztül jelöli ki ezt a mezőnyjátékost.

208. SZABÁLY — KAPUSBÜNTETÉSEK/ÁTTEKINTÉS

- i. A kapus is hatálya alá tartozik az összes, 10. – Játékbeli büntetések leírása című fejezetben leírt büntetésnek. Ezen felül különös szabályok vonatkoznak jégen történő helyzetére, felszerelésére és a játékban betöltött szerepére, amelyek alább kerülnek részletezésre.

209. SZABÁLY — FELEZŐVONAL ÁTLÉPÉSE/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapus soha nem avatkozhat a játékba a felezővonalon túl.

- i. KISBÜNTETÉS jár ezen szabály megszegéséért.
- ii. Mindkét korcsolyával át kell lépnie a felezővonalat ahhoz, hogy büntetés járjon érte.
- iii. Ha egy kapus a támadó térfélre lépve vesz részt csapata gólörömeiben, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- iv. Ezen szabály helyett a verekedésre vonatkozó szabályok érvényesek, ha a kapus azért lépi át a felezővonalat, hogy részt vegyen a dulakodásban.

210. SZABÁLY — TÖRÖTT BOT/KAPUS/ELEJTETT VAGY ELHAGYOTT BOT – (M!)

Lásd még 165. SZABÁLY – BOT VAGY TÁRGY ELDOBÁSA

Definíció:

TÖRÖTT BOT – Olyan ütő, amely nem teljesen ép, törött a tolla vagy szára, vagy valamilyen módon nem teljes, törött botnak számít, és mint olyan, szabálytalan. Lásd még 120. SZABÁLY (TÖRÖTT BOT).

ELEJTETT/ELHAGYOTT BOT – Olyan ütő, amely teljesen ép, egy játékos véletlenül ejtette el.

- i. A kapusnak haladéktalanul el kell dobnia az ütőjét, ha eltörik. Ha továbbra is magánál tartja a játékmenet során, KISBÜNTETÉST kap érte.
- ii. Ha a kapus ütője eltörik, tilos a cserepadról vagy egy néző által bedobni neki egy másik ütőt. Szabad viszont egy csapattársa ütőjét, feltéve, ha azt kézből kézbe adta át neki, vagy pedig odajuttat neki egy újat egy csapattársa, feltéve, ha ez az ütő nem vesz részt semmilyen módon a játékban, vagy zavarja meg az ellenfél játékosait. Ha egy csapattársa dob, lök, csúsztat vagy üt egy botot a kapusnak, KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha egy kapus kimegy a cserepadjához játékmegszakítás alatt, hogy kicserélje az ütőjét, majd visszatér a kapuelőterbe, akkor KISBÜNTETÉST kap. Abban az esetben viszont, ha lecseréli amíg a játék újraindul, nem jár érte büntetés.
- iv. A kapusnak megengedett, hogy kimenjen a cserepadhoz, és ütőt cseréljen a játékmenet alatt.
- v. Kapus semmilyen körülmények között nem ragadhatja meg ellenfél ütőjét:
 1. jégen levő ellenfél botját, akár kézben fogja, akár leejtette a jégre;
 2. cserepadján ülő ellenfél ütőjét;
 3. az ellenfél cserepadjának bottartójában található ütőket. Ezen szabály megsértéséért KISBÜNTETÉS jár.

- vi. Ha a kapusnak eltörik az ütője, és egy büntetőpadon levő csapattársától kap ütőt a játékmenet során, akkor az ütőt átvevő kapus KISBÜNTETÉST kap.
- vii. Kapus használhatja mezőnyjátékos ütőjét (lásd: 210-ii pont).
- viii. Kapus fölvehet olyan elejtett/eldobott ütőt, amelyet felé mozgattak.

JÁTÉKHELYZET 1: A kapus eldobja törött ütőjét. Egy védekező játékos odacsúsztat egy ép botot a kapusnak, anélkül, hogy beavatkozna a játékba. Ez szabályos és nem jár érte büntetés.

211. SZABÁLY — VESZÉLYES FELSZERELÉS/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapus felszerelésének meg kell felelnie a biztonsági előírásoknak, elfogadható minőségűnek és használható állapotúnak kell lennie, és a csapatfelszerelés alatt kell viselni (kivéve kesztyű, arcvédő, kapus lábvédő).

- i. Ha a kapus csapata szabálytalan sportfelszereléssel vesz részt a játékban, akkor első alkalommal a játékvezető figyelmeztetésben részesíti őket. Ha ezt követően a figyelmeztetésnek megfelelően nem korrigálnak, cserélnek vagy rögzítenek valamilyen felszerelést a játékvezető utasítása szerint, azzal a következménnyel jár, hogy a veszélyes felszerelésre vonatkozó szabályokat következőként megszegő játékos FEGYELMI BÜNTETÉST fog kapni.
- ii. Ha a kapus felszerelését lemérik harmadszünet során, és szabálytalannak találják, akkor KISBÜNTETÉST szabnak ki rá. Csapatából bármelyik mezőnyjátékos letöltheti ezt a büntetést.

212-217. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS

DEFINÍCIÓ: Olyan szándékos vagy szándékolatlan cselekmény, amely lelassítja a játékot, játékmegszakítást kényszerít ki, vagy hátráltatja a játékmenet elindítását.

212. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – FELSZERELÉS IGAZGATÁSA

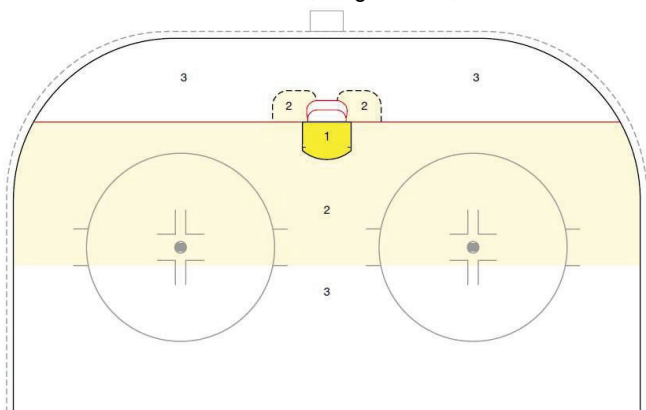
- i. Ha egy kapus megállítja a játékmenetet vagy késlelteti a játékmenet indítását azért, hogy a felszerelését javítsa vagy megigazítsa, KISBÜNTETÉST kap.

213. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – ELMOZDÍTOTT KAPU

- i. Ha a kapus szándékosan elmozdítja a kaput a helyéről, KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha a kapus elmozdítja a kaput a helyéről a rendes játékidő utolsó két percében vagy hosszabbítás során bármikor, akkor az ellenfél javára büntetőlővést ítélnék.
- iii. Ha a kapus elmozdítja a kaput a helyéről büntetőlövés vagy büntetőpárbaj alatt, akkor az ellenfél javára büntetőlővést ítélnék, kivéve, ha a 178-vii. és a 178-viii. pontok rendelkezései érvényesek.

214. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – KORONG INDOKOLATLAN MEGÁLLÍTÁSA A PALÁNKNÁL

- i. Ha a kapus megállítja a korongot ütővel, korcsolyával vagy testtel a palánk mellett olyan módon, amellyel játékmegszakítást idézhet elő, akkor KISBÜNTETÉST kell kiszabni rá, még akkor is, ha leütközik.



1	Kapuelőter
2	A kapus csak akkor állíthatja meg a korongot, ha fenyegetik, és ilyen helyzetben is akkor, ha nem tudja biztonságosan megjátszani az ütőjével.
3	A kapus nem állíthatja meg a korongot.

215. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – CSEREPADHOZ MEGY JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT

- i. Ha a kapust kimegy a cserepadhoz játékmegszakítás alatt, kivéve, ha az televíziós kereskedelmi szünet vagy csapat időkérés miatt áll elő, vagy azért, hogy lecseréljék, akkor KISBÜNTETÉST kap.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha a kapus kimegy a cserepadhoz gólszerzést ünnepelni, akkor vagy le kell cserélni, vagy játék késleltetéséért KISBÜNTETÉST kap.
JÁTÉKHELYZET 2: Késleltetett kiállítás helyzetben az előnyt szerző csapat kapusa kimegy a cserepadhoz, mivel extra mezőnyjátékosra cserélik le, viszont még mielőtt odaérhetne, a játékot megállítják. Ha ekkor folytatja az útját a cserepad felé, a játékvezető az első alakommal figyelmeztetésben részesíti, azonban, ha ez ismét előfordul, akkor játék késleltetéséért KISBÜNTETÉST szabnak ki rá.

216. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – ARCVÉDŐ LEVÉTELE

- i. Ha a kapus szándékosan eltávolítja az arcvédőjét azzal a céllal, hogy megállítsák a játékot, KISBÜNTETÉST kap.

217. SZABÁLY — JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – KORONG JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE LÖVÉSE VAGY DOBÁSA

- i. Ha a kapus játékmenet közben a korongot egyenesen a játéktéren kívülre lövi, dobja, rúgja vagy üti saját védekező harmadából a pálya bármely részén keresztül (kivéve ahol nincs védőüveg), anélkül, hogy az bármin megpattanna, KISBÜNTETÉST kap. A meghatározó tényező a korong utolsó megjátszásának pontja.
- ii. A kapusnak nem jár büntetés, ha védés közben beleér a korongba és az átpattan a védőüveg fölött, viszont, ha védés közben ugyanazzal a mozdulattal kiüti vagy kisodorja a korongot a játéktérről, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- iii. Ha a kapus bárhol szándékosan kilövi a korongot a játéktérről játék vagy játékmegszakítás közben, akkor KISBÜNTETÉST kap.

218. SZABÁLY — KORONG HÁLÓRA DOBÁSA/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapusnak nem megengedett, hogy a korongot a felső, vagy a hátsó hálóba ejtse, azért, hogy játékmegszakítást idézzon elő.

- i. Ha a kapus szándékosan beejti a korongot a felső, vagy a hátsó hálóba, hogy ezzel játékmegszakítást idézzon elő, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha a korong rápattan a kapuhálóra, akkor a kapus letakarhatja kesztyűjével a korongot, mellyel megakadályozza, hogy megjátssza az ellenfél.

219. SZABÁLY — VEREKEDÉS/KAPUS

DEFINÍCIÓ: Ha egy kapus több alkalommal is megüt egy ellenfelet a játékmenet során, sípszót követően, vagy bármikor a játék során egy elhúzódoó dulakodás folyamán.

- i. Ha egy kapus botos kesztyűvel megüti egy ellenfél fejét, nyakát, vagy arcát, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap érte.
- ii. Ha egy kapus leveszi a botos vagy lepkés kesztyűt, mielőtt egy ellenféllel dulakodásba bocsátkozik, akkor FEGYELMI BÜNTETÉST kap érte, bármilyen további kiszabott büntetésen felül.
- iii. Ha egy kapus kezdeményez verekedést, akkor VÉGLEGES KIÁLLÍTÁST kap.

220. SZABÁLY — KORONGFOGÁS KAPUELŐTÉRBE/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapus megállíthatja a korongot a kapuelőtérben, amennyiben az ellenfél fenyegeti. Ha nem fenyegetik, és van ideje biztonságosan átjátszani egy csapattársnak, akkor köteles így tennie.

- i. Ha nem fenyegeti az ellenfél, és a kapus három másodpercnél tovább tartja a korongot, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha a kapust nem fenyegeti az ellenfél, és szándékosan beejti a korongot a lábvédőjébe, testén bárhová, vagy felszerelésébe, azzal a céllal, hogy megállítsák a játékot, akkor KISBÜNTETÉST kap.

221. SZABÁLY — KORONGFOGÁS KAPUELŐTÉREN KÍVÜL/KAPUS

DEFINÍCIÓ: Ha a kapus testtel a kapuelőtéren kívül tartózkodik, bizonyos helyzetekben nem vetődhet a korongra, mellyel játékmelegsakitást idézne elő.

- i. Ha a kapus teljes teste a kapuelőtéren kívül van, a korong pedig az alapvonal mögött (de nem a kapuban), vagy a bedobókör bajuszán túl található, a kapus pedig rávetődik a korongra, vagy a testéhez szorítja, illetve megfogja, vagy a kapu bármelyik részéhez, vagy a palánkhöz szorítja, akkor KISBÜNTETÉST kap, attól függetlenül, hogy az ellenfél fenyegette, vagy sem.
- ii. Ha a kapus rávetődik a korongra, vagy a testéhez szorítja azt, az alapvonal és a bedobókör bajusz közötti területen, KISBÜNTETÉST kap, kivéve, ha az ellenfél fenyegeti, és nem lenne képes a korongot ütőjével biztonságosan megjátszani.

222. SZABÁLY — KAPU ELTORLASZOLÁSA VAGY HÓTORLASZ ÉPÍTÉSE/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapusnak nem megengedett, hogy a kapu előtt hagyja az ütőjét, vagy más felszerelést, vagy hókupacokat, illetve egyéb tárgyakat halmozzon fel a kapu előtt, melyek megakadályozhatják a korong hálóbba jutását. A kapus felelőssége a kapuelőter akadálymentes állapotban tartása.

- i. A kapus KISBÜNTETÉST kap, ha a kapu előtt hagyja az ütőjét, vagy más felszerelést, vagy hókupacokat, illetve egyéb tárgyakat halmoz fel a kapu előtt, melyek megakadályozzák a korong hálóbba jutását, mialatt jégen tartózkodik.
- ii. Gólt ítélnék az ellenfélnek, ha a kapu előtt hagyja az ütőjét, vagy más felszerelést, vagy hókupacokat, illetve egyéb tárgyakat halmoz fel a kapu előtt, és bármely ezek közül megakadályozza a korong hálóbba jutását, mialatt jégen kívül tartózkodik.

223. SZABÁLY — KAPUELŐTÉR ELHAGYÁSA DULAKODÁS ALATT/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapusnak a kapuelőtéren belül kell maradnia a jégen folyó dulakodás során, kivéve, ha a dulakodók elérik a kapuelőteret is.

- i. Ha a kapus elhagyja a kapuelőter közvetlen környékét, azért, hogy bármiféle módon beavatkozzon egy dulakodásba, akkor KISBÜNTETÉST kap.
- ii. Ha a kapus a kapuelőtéren kívül tartózkodik (például mert a korongot a kapu mögött meg akarta játszani, vagy hogy kimenjen a cserepadhoz), és belekeveredik egy dulakodásba, akkor nem kap büntetést a kapuelőter elhagyásáért, viszont a dulakodásban betöltött szerepe függvényében, ha indokolt, büntetés szabható ki rá.
- iii. Ha dulakodás folyik a kapuelőterben, a kapusnak el kell hagynia a kapuelőteret, melyért viszont nem szabható ki büntetés. Ezen felül, el kell hagynia a kapuelőteret, és védekező harmadának valamelyik sarkába,

vagy egy dulakodástól mentes részére kell korcsolyáznia, ha arra egy játékvezető utasítja.

JÁTÉKHELYZET 1: Ha a kapus elhagyja a kapuelőtér közvetlen környékét egy nézeteltérés alatt és elsőként bocsátkozik verekedésbe, akkor KISBÜNTETÉST (a kapuelőtér elhagyásáért) és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap (harmadik fél a dulakodásban).

JÁTÉKHELYZET 2: Egy támadó harmadban folyó dulakodás alatt, ha a kapus a védekező harmadban a cserepadjához megy, miközben végig a saját térfelén marad, KISBÜNTETÉST kap.

224. SZABÁLY — TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN/KAPUS

DEFINÍCIÓ: A kapus a jégről lefelé tartva sem a korongot nem játszhatja meg, sem ellenfélhez nem érhet, ha már cserejátékosa a jégre lépett.

- i. Az összes, túl sok játékos a jégen helyzetet tárgyaló szabály egyformán érvényesek a kapusra és a mezőnyjátékosokra (lásd még: 166. SZABÁLY)
- ii. A játékmenet során soha nem tartózkodhat egyazon csapatnak egy időben két kapusa a jégen, kivéve a menetben végrehajtott csere elvégzésének idejére.

225. SZABÁLY — BÜNTETŐLÖVÉSEK/KAPUS SZABÁLYTALANSÁGAI

- i. Ha a kapus szabálytalanságot követ el egy kitörési helyzetben levő támadó játékoskal szemben, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára, attól függetlenül, hogy hátulról, vagy előlről követte el a szabálytalanságot.
- ii. Ha a kapus szándékosan elmozdítja a kaput a rendes játékidő utolsó két percében, vagy bármikor a hosszabbítás alatt, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- iii. Ha a kapus szándékosan elmozdítja a kaput, amikor egy támadó játékos kitörési helyzetben van, akkor a játékvezető büntetőlövést ítél az ellenfél javára.
- iv. Ha a cserekapus szabályellenesen bekapcsolódik a játékba, és megzavar egy kitörési helyzetben levő támadó mezőnyjátékost, akkor a játékvezető megállítja a játékot, és büntetőlövést ítél az ellenfél javára. Ha a játékos pontot szerez még a sípszó előtt, akkor a gól érvényesnek minősül, és a büntetőlövés törlésre kerül.
- v. Ha a kapus eltávolítja az arcvédőjét amikor egy támadó mezőnyjátékos kitörési helyzetben van, akkor a játékvezető megállítja a játékot és büntetőlövést ítél az ellenfél javára.

226. SZABÁLY — MEGÍTÉLT GÓLOK/KAPUS SZABÁLYTALANSÁGAI

Lásd még a 177-v. pontot (BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/BÜNTETŐLÖVÉS ELVÉGZÉSE)

- i. Ha büntetőlövés elvégzése során a kapus elmozdítja vagy kimozdítja a kaput, akkor sikeres pontszerzést ítélnék meg, hacsak jelen szabálykönyv máshogy nem rendelkezik (Lásd: 178-vii és 178-viii pontokat).
- ii. Ha büntetőlövés elvégzése során a kapus leveszi az arcvédőjét, akkor sikeres pontszerzést ítélnék meg.
- iii. Ha büntetőlövés elvégzése során a kapus az ütőjét a korong vagy a korongot vezető játékos felé dobja, akkor sikeres pontszerzést ítélnék meg.

1. MELLÉKLET– BÜNTETÉSEK AZ EREDMÉNYJELZŐN – JÁTÉKHELYZET PÉLDÁK

EMBERHÁTRÁNYBAN JÁTSZÓ CSAPATNAK LŐTT GÓLOK

1. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 2 perc 3:30-nál

B gól 4:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- 3:30-nál a csapatok 3 (A) – 4 (B) ellen játszanak
- A9 visszajön 4:00-nál

2. B11 – 2 perc 3:00-nál
A6 – 2 perc 3:30-nál
A9 – 2 perc 4:00-nál

B gól 4:30-nál

- A6 visszajön 4:30-nál

3. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 5 perc +3:30-nál
VFB

B gól 4:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- 3:30-nál a csapatok 3 (A) – 4 (B) ellen játszanak
- A9-et kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
- nem jön vissza játékos 4:00-nál

4. A6 – 5 perc + VFB 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 2 perc 3:30-nál

B gól 4:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- A6-ot kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
- 3:30-nál a csapatok 3 (A) – 4 (B) ellen játszanak
- A9 visszajön 4:00-nál

5. A6 – 5 perc + VFB 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 2 perc 3:00-nál

B gól 4:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak
- A6-ot kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
- 4:00-nál nem jön vissza játékos

6. A6 – 2 + 5 perc + VFB 4:00-nál
A9 – 2 perc 8:00-nál

B gól 9:15-nél

- A6-ot kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
- A9 visszajön 9:15-nél, mivel A9 KISBÜNTETÉSE az első kitöltés alatt levő KISBÜNTETÉS

7. A6 – 2 + 5 perc + VFB 4:00-nál
A9 – 2 perc 9:10-nél

B Gól 9:15-nél

- A6-ot kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
- A6 helyettesítője visszajön 9:15-nél, mivel ez az első kitöltés alatt levő KISBÜNTETÉS

8. A7 – 5 perc + VFB 3:00-nál
A11 – 5 perc + VFB 3:10-nél
A12 – 2 perc

B gól 4:30-nál

- A7 és A11-et kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékosokat kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse az 5 perces büntetést A7 és A11 helyett
- A pontszerzést követően nem jön vissza játékos, mivel A12 nem tölti ekkor a KISBÜNTETÉST

9. A4 – 2 perc 10:00-nál
A7 – 2 perc 10:30-nál
B8 – 2perc 11:00-nál
A9 – 2 perc 11:00-nál
B gól 12:10-nél
- 11:00-nál a csapatok 3 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B8 és A9 KISBÜNTETÉSEI egymást semlegesítik
 - A4 12:00-nál visszajön a jégre, így a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, és A7 KISBÜNTETÉSE az egyetlen az eredményjelzőn
 - A7 visszajön a jégre 12:10-nél
-
10. A9 – 5 perc + VFB 3:00-nál
B11 – 2 + 2 perc 3:30-nál
A6 – 2 perc 3:30-nál
B gól 4:30-nál
- A9-et kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
 - 3:30-nál a csapatok 4 (A) – 4 (B) ellen játszanak
 - 3:30-nál A6 KISBÜNTETÉSE és B11 egyik KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást
 - B csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse B11 extra KISBÜNTETÉSÉT
 - Nem jön vissza játékos 4:30-nál
 - B11 a 7:30 utáni első játékmegszakításnál jön vissza
-
11. A6 – 5 perc + VFB 3:00-nál
B11 – 5 perc + VFB 3:30-nál
A9 – 2 perc 3:30-nál
B gól 4:00-nál
- A6 és B11-et kizárják a játékból, így az A és B csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltsék helyettük az 5 perces büntetést
 - 3:30-nál a csapatok 3 (A) – 4 (B) ellen játszanak
 - A9 KISBÜNTETÉSE és B11 NAGYBÜNTETÉSE nem semlegesítik egymást
 - A9 visszajön 4:00-nál
-
12. A7 – 2 + 2 perc 12:00-nál B3 – 2 perc 12:00-nál
A9 – 2 perc 13:15-nél
B gól 13:30-nál

- 12:00-nál A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse A7 egyik KISBÜNTETÉSÉT
- A7 egyik KISBÜNTETÉSE és B3 KISBÜNTETÉSE semlegesítik egymást
- A7 helyettesítője visszatér 13:30-nál a B csapat gólját követően
- A7 a 15:30 utáni első játékmegszakítás során tér vissza

13.	A7 – 2 perc	3:30-nál	B11 – 2 perc	3:30-nál
			B14 – 5 perc + VFB	3:30-nál
			B19 – 2 perc	3:30-nál

A gól 4:00-nál

- B14-et kizárják a játékból, így a B csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
- 3:30-nál a csapatok 5 (A) – 3 (B) ellen játszanak, mivel A7 KISBÜNTETÉSE és B11 vagy B19 KISBÜNTETÉSE semlegesítik egymást (csapatkapitány dönti el)
- B11 vagy B19 visszajön 4:00-nál

14.	A6 – 5 perc + VFB	3:00-nál		
			B11 – 2 perc	3:30-nál
	A9 – 2 perc	3:30-nál		
			B gól	4:00-nál

- A6-ot kizárják a játékból, így az A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse helyette az 5 perces büntetést
- 3:30-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak
- A9 KISBÜNTETÉSE és B11 KISBÜNTETÉSE semlegesítik egymást
- Nem jön vissza játékos 4:00-nál, mivel A6 helyettesítője NAGYBÜNTETÉST tölt
- A9 és B11 az 5:30 utáni első játékmegszakításnál jön vissza

15.	A8 – 2 + 2 perc	3:00-nál		
	A9 – 2 perc	4:00-nál		
			B gól	4:30-nál
			B gól	5:30-nál

- 4:30-nál A8 első KISBÜNTETÉSE törlődik, így a csapatok 3 (A) – 5 (B) ellen játszanak
- 5:30-nál A9 KISBÜNTETÉSE törlődik és a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak

KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS HELYZETBEN SZERZETT GÓL

1. A15 – 2 perc 3:00-nál
A23 – 2 + 2 perc
(késleltetett kiállítás 3:00 után)
B gól 4:00-nál
- A15 visszajön 4:00-nál
- A késleltetett DUPLA KISBÜNTETÉST A23 4:00-nál kapja meg

2. A15 – 2 perc 3:00-nál
B12 – 2 perc 3:30-nál
A23 – 2 + 2 perc
(késleltetett kiállítás 3:30 után)
B gól 4:00-nál
- Nem jön vissza játékos
- B csapat gólja semmisíti az A23-ra jelzett büntetést, mivel A csapat nem emberhátrányban játszott

3. A15 – 2 perc 3:00-nál
B12 – 2 perc 3:30-nál
A23 – 2 perc 4:00-nál
B gól 4:30-nál
- A15 visszajön 4:30-nál (neki maradt a legkevesebb letöltendő ideje a KISBÜNTETÉSBŐL)

4. A15 – 5 perc + VFB 3:00-nál
B12 – 2 perc 4:00-nál
A23 – 2 perc 3:30-nál
B gól 4:30-nál
- A15 visszajön 4:30-nál, mivel a csapata emberhátrányban játszott egy KISBÜNTETÉS miatt

10.			B12 – 2 perc	3:00-nál
	A15 – 2 perc	3:30-nál		
	A23 – 5 perc + VFB	4:00-nál		
			B gól	4:30-nál

- A15 visszajön 4:30-nál
-

11.	A15 – 5 perc + VF	3:00-nál		
			B12 – 5 perc + VFB	3:30-nál
	A23 – 2 perc	4:00-nál		
			B gól	4:30-nál

- A23 visszajön 4:30-nál, ugyanis A csapat KISBÜNTETÉS miatt játszik emberhátrányban
-

12.	A15 – 2 perc	3:00-nál	B12 – 2 perc	3:00-nál
	A23 – 5 perc + VF	3:30-nál		
	A6 – 2 perc (késleltetett kiállítás 3:30 után)			
			B gól	4:30-nál

- A6 büntetése törlődik (hacsak nem VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS vagy VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS) mivel A csapat nem KISBÜNTETÉS miatt játszik emberhátrányban

EGYBEESŐ KISBÜNTETÉSEK

1. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
- A csapatok 4 – 4 ellen játszanak

2. A6 – 2 + 2 perc 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B11 KISBÜNTETÉSE és A6 egyik KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást
- A csapatnak A6 helyett helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie

3. A6 – 2 perc 3:00-nál
- B11 – 2 perc 3:30-nál
- A9 – 2 perc 3:30-nál
- 3:30-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel A9 KISBÜNTETÉSE és B11 KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást

4. A6 – 2 perc 3:00-nál
- B11 – 2 perc 3:30-nál
- A9 – 2 perc 3:30-nál
- A7 – 2 perc 3:30-nál
- 3:30-nál a csapatok 3 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B11 KISBÜNTETÉSE és A6 vagy A9 KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást (csapatkapitány dönti el)

5. A6 – 2 perc 3:00-nál B12 – 2 + 10 perc 3:15-nél
- A9 – 2 perc 3:15-nél
- 3:15-nél a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel A9 és B12 KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást

6. A6 – 2 perc 3:00-nál
- B12 – 2 + 2 perc 4:00-nál
- A9 – 2 + 2 perc 4:00-nál

- 4:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel A9 és B12 DUPLA KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást

7.	A6 – 2 perc	3:00-nál		
			B11 – 2 perc	3:00-nál
	A9 – 2 perc	3:00-nál		

- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B11 KISBÜNTETÉSE és A6 vagy A9 KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást (csapatkapitány dönti el)

8.	A6 – 2 perc	3:00-nál		
			B11 – 2 + 2perc	3:30-nál
	A9 – 2 perc	3:30-nál		

- 3:30-nál a csapatok 4 – 4 ellen játszanak, ugyanis A9 KISBÜNTETÉSE semlegesíti B11 egyik KISBÜNTETÉSÉT
- B csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse B11 KISBÜNTETÉSÉT

9.	A6 – 2 + 10 perc	3:00-nál	B11 – 2 + 10 perc	3:00-nál
----	------------------	----------	-------------------	----------

- A csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- A és B csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, akik 5:00-nál jönnek vissza
- A6 és B11 a 15:00 utáni első játékmegszakítás során jöhet vissza

10.	A6 – 2 perc	9:00-nál		
			B4 – 2 perc	9:20-nál
	A9 – 2 perc	9:20-nál		
			B7 – 2 perc	9:20-nál
	A8 – 2 perc	9:20-nál		

- 9:20-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, ugyanis A9, A8 és B4, B7 KISBÜNTETÉSEI mind semlegesítik egymást

11. A6 – 2 + 2 perc 3:00-nál B11 – 2 + 2perc 3:00-nál
A9 – 2 + 2 perc 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B11 DUPLA KISBÜNTETÉSE és A6 vagy A9 DUPLA KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást (csapatkapitány dönti el)
-

12. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 + 2perc 3:00-nál
A9 – 2 + 2 perc 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel A9 és B11 DUPLA KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást
-

13. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 + 2perc 3:00-nál
A9 – 2 perc 3:00-nál B12 – 2 perc 3:00-nál
A7 – 2 + 2 perc 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 (A)– 5 (B) ellen játszanak, mivel A7 és B11 DUPLA KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást, illetve B12 KISBÜNTETÉSE semlegesíti A6 vagy A9 KISBÜNTETÉSÉT (csapatkapitány dönti el)
-

14. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 + 2perc 3:00-nál
A9 – 2 + 2 perc 3:00-nál B12 – 2 perc 3:00-nál
A7 – 2 + 2 perc 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B11 és B12 KISBÜNTETÉSE semlegesíti A9 és A7 KISBÜNTETÉSÉT
-

15. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 + 2perc 3:00-nál
A9 – 2 + 2 + 2 perc 3:00-nál B12 – 2 + 2 perc 3:00-nál
A7 – 2 perc 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B11 és B12 KISBÜNTETÉSE semlegesíti A9 és A6 vagy A7 KISBÜNTETÉSÉT

16. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 + 2 + 2perc 3:00-nál
 A9 – 2 + 2 perc 3:00-nál B12 – 2 + 2 perc 3:00-nál
 A7 – 2 + 2 perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, mivel az összes KISBÜNTETÉS semlegesíti egymást (5 KISBÜNTETÉS A és 5 KISBÜNTETÉS B csapatnak)
-

17. A6 – 2 perc 3:00-nál B8 – 2perc 3:00-nál
 A3 – 2 + 2 perc 3:00-nál B9 – 2perc 3:00-nál
 A5 – 2 perc 3:00-nál B7 – 2perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B csapat három KISBÜNTETÉSE semlegesíti A3 DUPLA, és A6 vagy A5 KISBÜNTETÉSÉT (csapatkapitány dönti el)
-

18. A5 – 2 perc 3:00-nál B8 – 2perc 3:00-nál
 A6 – 2 + 2 perc 3:00-nál B9 – 2perc 3:00-nál
 A7 – 2 perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel A5 és A7 KISBÜNTETÉSE semlegesíti B8 és B9 KISBÜNTETÉSÉT
-

19. A5 – 2 + 2 perc 3:00-nál B8 – 2 + 2 perc 3:00-nál
 A6 – 2 perc 3:00-nál B9 – 2 + 2 perc 3:00-nál
 A7 – 2 + 2 + 2 perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel B8 és B9 KISBÜNTETÉSE semlegesíti A7 és A6 KISBÜNTETÉSÉT
-

20. A6 – 2 perc 3:00-nál B11 – 2 + 2 perc 3:00-nál
 A9 – 2 perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, ugyanis B11 DUPLA KISBÜNTETÉSE semlegesíti A6 és A9 KISBÜNTETÉSÉT

21. A6 – 2 perc 3:00-nál B8 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 2 perc 3:00-nál B7 – 2 perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, ugyanis a négy KISBÜNTETÉS semlegesíti egymást
-
22. A6 – 2 + 2 perc 3:00-nál B8 – 2 + 2 perc 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, ugyanis a négy KISBÜNTETÉS semlegesíti egymást
-
23. A6 – 2 + 10 perc 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 2 + 2 perc 3:00-nál
- A csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel A6 és B11 KISBÜNTETÉSE semlegesíti egymást
 - A csapat 4 percig emberhátrányban játszik (A9 DUPLA KISBÜNTETÉS)
 - A9 7:00-nál jön vissza
 - A6 a 15:00 utáni első játékmegszakításkor jön vissza, illetve B11 az 5:00 utáni első játékmegszakításkor tér vissza
-
24. A6 – Büntetőlövés 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 2 perc 3:00-nál
- A csapatok 4 – 4 ellen játszanak
-
25. A15 - 2 perc 4:00-nál B10 – 2 perc 4:20-nál
A18 – 2 perc 4:30-nál
A77 – 2 + 2 perc 5:00-nál
B21 – 2 perc 5:00-nál
- 4:20-nál a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
 - 4:30-nál a csapatok 3 (A) – 4 (B) ellen játszanak
 - 5:00-nál a csapatok 3 (A) – 4 (B) ellen játszanak
 - 5:00-nál B21 KISBÜNTETÉSE semlegesíti A77 egyik KISBÜNTETÉSÉT
 - A csapat helyettesítő játékost küld a büntetőpadra
 - 6:00-nál elkezdődik A77 helyettesítő KISBÜNTETÉSE, viszont A15-nek a büntetőpadon kell maradnia a büntetés leteltét követő első játékmegszakításig, ezalatt a csapatok 3 (A) – 4 (B) ellen játszanak
 - A77 a 10:00 utáni első játékmegszakításkor hagyja el a büntetőpadot
 - B21 a 7:00 utáni első játékmegszakításkor hagyja el a büntetőpadot

26. A6 – 2 perc 3:00-nál
 A7 – 2 perc 3:30-nál B9 – 2 perc + VFB 3:30-nál
- 3:00-nál a csapatok 4(A) – 5 (B) ellen játszanak
 - 3:30-nál a csapatok 4(A) – 5 (B) ellen játszanak
 - B9-et kizárják a játékból, viszont B csapatnak nem kell helyettesítőt ültetni a büntetőpadra, ugyanis A7 és B9 büntetése nem kerül fel az eredményjelzőre (egybeeső büntetések)

EGYBEESŐ NAGYBÜNTETÉSEK

1. A3 – 5 perc + VFB 3:00-nál B8 – 5 perc + VFB 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A3 és B8 kizárásra kerül és a két NAGYBÜNTETÉS semlegesíti egymást
-
2. A1 (kapus) – 5 perc + VFB 3:00-nál B8 – 5 perc + VFB 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A1 és B8 kizárásra kerül és a két NAGYBÜNTETÉS semlegesíti egymást

KOMBINÁLT EGYBEESŐ KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉSEK

1. A6 – 2 perc 3:00-nál
 A9 – 5 perc + VFB 3:30-nál B14 – 5 perc + VFB 3:30-nál
- 3:30-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, ugyanis A9 és B14 NAGYBÜNTETÉSE + VFB semlegesíti egymást
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A9 és B14 kizárásra kerül és a két NAGYBÜNTETÉS semlegesíti egymást
-
2. A6 – 2 perc 3:00-nál B19 – 2 + 5 perc + VFB 4:00-nál
 A7 – 2 + 5 perc + VFB 4:00-nál
- 4:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel az A7 és B19-re kiszabott KIS-, NAGYBÜNTETÉS és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSE semlegesítik egymást
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A7 és B19 kizárásra kerül és a NAGYBÜNTETÉSEK semlegesíti egymást

3. A6 – 2 perc 3:00-nál

B11 – 2 perc 4:00-nál

A5 – 2 perc 4:00-nál B19 – 5 perc + VFB 4:00-nál

A7 – 5 perc + VFB 4:00-nál

 - 4:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak, mivel az A7 és B19-re kiszabott KIS-, NAGYBÜNTETÉS és VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉSE semlegesítik egymást
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A7 és B19 kizárásra kerül és a NAGYBÜNTETÉSEK semlegesítik egymást

4. A3 – 2 + 2 perc 3:00-nál B8 – 2 + 5 perc + VFB 3:00-nál

 - 3:00-nál a csapatok 4 – 4 ellen játszanak (egy-egy KISBÜNTETÉS semlegesíti egymást)
 - A3 helyettesítő játékosa 5:00-nál tér vissza
 - B8 kizárásra kerül, B8 helyettesítője 8:00-nál jöhet vissza

5. A3 – 2 + 2 perc 3:00-nál B8 – 2 + 5 perc + VFB 3:00-nál

A5 – 2 perc 3:00-nál B9 – 5 perc + VFB 3:00-nál

A7 – 5 perc + VFB 3:00-nál

 - 3:00-nál a csapatok 4 – 4 ellen játszanak (A7 NAGYBÜNTETÉSE és A5 KISBÜNTETÉSE semlegesítik B8 büntetéseit)
 - A7, B8 és B9 kizárásra kerül
 - B9 helyett helyettesítő játékos tölti le az 5 perces büntetést
 - B9 helyettesítője 8:00-nál jöhet vissza a jégre

6. A7 – 2 perc 4:00-nál B4 – 5 perc + VFB 5:00-nél

A9 – 5 perc + VFB 5:00-nál B3 – 2 perc 5:10-nél

A8 – 2 perc 5:10-nél B7 – 2 perc 5:10-nél

A4 – 2 perc 5:10-nél

 - 5:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak (A9 és B4 NAGYBÜNTETÉSE semlegesítik egymást)
 - 5:10-nél a csapatok továbbra is 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak (a négy KISBÜNTETÉS semlegesíti egymást)
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A9 és B4 kizárásra kerül és a NAGYBÜNTETÉSEK semlegesítik egymást

7. A3 – 2 + 5 perc + VFB 3:00-nál B8 – 2 + 5 perc + VFB 3:00-nál
- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak (a büntetések semlegesítik egymást)
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A3 és B8 kizárásra kerül és a NAGYBÜNTETÉSEK semlegesítik egymást
-

8. A3 – 2 perc 3:00-nál B8 – 2 perc 3:00-nál
A7 – 5 perc + VFB 3:00-nál
B9 – 5 perc + VFB 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak (a büntetések semlegesítik egymást)
 - A csapatoknak nem kell helyettesítőt ültetniük a büntetőpadra, ugyanis A7 és B9 kizárásra kerül és a NAGYBÜNTETÉSEK semlegesítik egymást
-

9. A6 – 5 perc + VFB 3:00-nál B11 – 2 perc 3:00-nál
A9 – 2 perc 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak (A9 és B11 KISBÜNTETÉSEI semlegesítik egymást)
- A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse az 5 perces büntetést A6 helyett, aki kizárásra került

KOMBINÁLT EGYBEESŐ NAGYBÜNTETÉSEK ÉS VÉGLEGES KIÁLLÍTÁSOK

1. A6 – 5 perc + VFB 3:00-nál B7 – VK 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak és helyettesítő játékost sem kell küldeni a büntetőpadra
-

2. A6 – 5 perc + VK 3:00-nál B7 – VK 3:00-nál

- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak és helyettesítő játékost sem kell küldeni a büntetőpadra

KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS

1. A6 – 2 + 2 + 10 perc 13:00-nál

A6 – 2 perc 20:00-nál (harmad vége)

- A harmad végén kapott KISBÜNTETÉS a következő harmad elején kell elkezdeni és a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak
- A FEGYELMI BÜNTETÉS 2:00-nál újraindul, miután a KISBÜNTETÉST kitöltötték
- A6 a 9:00 utáni következő első játékmegszakításnál jöhet vissza
- A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, aki letölti a KISBÜNTETÉST és 2:00-nál jöhet vissza

2. Az alábbi büntetéseket szabják ki A csapatra egy játékmegszakítás során:

- A4 – 2 perc
- A5 – 2 perc
- A6 – 2 + 2 perc
- A7 – 5 perc + VFB
- A7 kizárásra kerül
- A7 NAGYBÜNTETÉSE az utolsóként letöltendő büntetés (helyettesítő játékos által)
- Az, hogy a másik három játékos milyen sorrendben töltsse le a büntetését, a csapatkapitány döntésén múlik, még akkor is, ha az egyik DUPLA KISBÜNTETÉST kapott

3. A6 – 2 perc 13:00-nál B7 – 2 + 2 perc 3:00-nál

B7 – 2 perc 3:30-nál

(mialatt büntetőpadon ül)

- 3:00-nál a csapatok 5 (A) – 4 (B) ellen játszanak
- B csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltsse B7 további KISBÜNTETÉSÉT
- 3:30-nál a csapatok 5 (A) – 4 (A) ellen játszanak (B7 KISBÜNTETÉSE (3:30-nál, mialatt büntetőpadon ül) hozzáadódik a helyettesítő játékos idejéhez)
- B csapat helyettesítő játékosa 4 percet tölt le, 7:00-nál visszajöhet
- Ha A csapat nem szerez pontot, akkor 5 (A) – 4 (B) ellen játszanak 7:00-ig
- B7-nek ki kell töltenie mindhárom büntetésének teljes idejét (6 perc), és az első 9:00 utáni játékmegszakításnál térhet vissza

- | | | |
|----|--|----------|
| 4. | A7 – 2 + 2 perc | 3:00-nál |
| | A8 – 2 perc | 3:00-nál |
| | A9 – 2 perc
(TECHNIKAI KISBÜNTETÉS) | 3:00-nál |
- 3:00-nál a csapatok 3 (A) – 5 (B) ellen játszanak
 - 3:00-nál A8 és A9 KISBÜNTETÉST tölt (eredményjelzőn szerepel)
 - 5:00-nál A7 megkezdi letölteni a két KISBÜNTETÉSÉT
 - 5:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak
 - 5:00-nál A8 vagy A9 visszatér a jégre (csapatkapitány dönti el)
-
- | | | |
|----|---------------------------------|---------------------------------------|
| 5. | A6 – 5 perc + VFB | 3:00-nál |
| | A8 (A6 helyettesítője) – 2 perc | 3:30-nál
(mialatt büntetőpadon ül) |
| | A8 (A6 helyettesítője) – 2 perc | 4:00-nál
(mialatt büntetőpadon ül) |
- A6 kizárásra kerül, ezért A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy kitöltse az 5 perces büntetést
 - 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (A) ellen játszanak
 - 3:30-nál A8 újabb KISBÜNTETÉST kap miközben büntetőpadon ül, a csapatok továbbra is 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak
 - A8 KISBÜNTETÉSE 8:00-nál kezdődik, az 5 perces büntetés letöltését követően (Késleltetett kiállítás)
 - 4:00-nál A8 FEGYELMI BÜNTETÉST kap miközben a büntetőpadon ül, a csapatok továbbra is 4(A) – 5 (B) ellen játszanak
 - 4:00-nál A csapatnak további helyettesítő játékost kell a büntetőpadra ültetnie, hogy letöltse A8 KISBÜNTETÉSÉT (3:30-nál kiszabva)
 - A8 FEGYELMI BÜNTETÉSE 10:00-nál indul (Késleltetett kiállítás)
 - Ha A csapat nem kap újabb büntetéseket, valamint nem történik pontszerzés az 5 perces büntetés lejáta után, akkor 10:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak

KAPUSBÜNTETÉSEK

1. A1 (kapus) 2 + 10 perc 3:00-nál
 A1 (kapus) 2 + 10 perc 3:30-nál
 - 3:00-nál A csapatnak két olyan mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, akik a jégen tartózkodtak a játékmegszakítás pillanatában, azért, hogy a kapus büntetését letöltsék, az egyik 2, a másik pedig 12 percet tölt le
 - 3:30-nál A csapatnak újabb mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, akik a jégen tartózkodtak a játékmegszakítás pillanatában, hogy kitöltsse a kapus második KISBÜNTETÉSÉT
 - A második FEGYELMI BÜNTETÉS miatt A1-et (kapus) AUTOMATIKUS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉST kap és a 3:00-nál kiszabott 2 + 10 percet töltő játékos elhagyhatja a büntetőpadot
 - 3:30-nál a csapatok 3 (A) – 5 (B) ellen játszanak
 - A kapus második KISBÜNTETÉSE 3:30-nál kezdődik
 - A kapus első KISBÜNTETÉSÉT töltő játékos 5:00-nál jöhet vissza (amennyiben nincs pontszerzés)

2. A30 (kapus) 2 perc 3:00-nál
 A30 (kapus) 2 perc 3:30-nál
 - 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak.
 - A csapatnak olyan mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, aki a jégen tartózkodott a játékmegszakítás pillanatában, azért, hogy a kapus KISBÜNTETÉSÉT letöltsse
 - 3:30-nál A csapatnak újabb mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, akik a jégen tartózkodtak a játékmegszakítás pillanatában, hogy kitöltsse a kapus második KISBÜNTETÉSÉT
 - 3:30-nál a csapatok 3 (A) – 5 (B) ellen játszanak.
 - Az első KISBÜNTETÉST töltő játékos 5:00-nál jöhet vissza a jégre (amennyiben nincs pontszerzés)

3. A30 (kapus) 2 perc 3:00-nál
 A30 (kapus) 10 perc 3:30-nál
 - 3:00-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak.
 - A csapatnak olyan mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, aki a jégen tartózkodott a játékmegszakítás pillanatában, azért, hogy a KISBÜNTETÉSÉT letöltsse
 - 3:30-nál A csapatnak újabb mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, akik a jégen tartózkodott a játékmegszakítás pillanatában, hogy kitöltsse a kapus FEGYELMI BÜNTETÉSÉT
 - 3:30-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak

- A második büntetés (FEGYELMI BÜNTETÉS) 3:30-nál indul
 - A KISBÜNTETÉST töltő játékos 5:00-nál jöhet vissza a jégre (amennyiben nincs pontszerzés)
 - A FEGYELMI BÜNTETÉST töltő játékos 13:30 után, az első játékmegszakításnál jöhet vissza a jégre
-

4. A30 (kapus) 10 perc 3:00-nál
 A30 (kapus) 2 perc 3:30-nál

- 3:00-nál a csapatok 5 – 5 ellen játszanak
- A csapatnak olyan mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, aki a jégen tartózkodott a játékmegszakítás pillanatában, azért, hogy a FEGYELMI BÜNTETÉST letöltse
- 3:30-nál A csapatnak újabb mezőnyjátékost kell büntetőpadra ültetnie, akik a jégen tartózkodott a játékmegszakítás pillanatában, hogy kitöltse a kapus KISBÜNTETÉSÉT
- 3:30-nál a csapatok 4 (A) – 5 (B) ellen játszanak
- A KISBÜNTETÉS 3:30-nál indul
- A KISBÜNTETÉST töltő játékos 5:30-nál jöhet vissza (amennyiben nem történik pontszerzés)
- A fegyelmi büntetést töltő játékos 13:00 után, az első játékmegszakításnál jöhet vissza a jégre

ÚJ: 2. MELLÉKLET – REFERENCIA TÁBLÁZATOK

150. SZABÁLY — KAPUS AKADÁLYOZÁSA HELYZETEK

HELYZET	EREDMÉNY
1. A KAPUS A KAPUELŐTÉRBE TARTÓZKODIK	
1.A. Egy támadó játékos a kapuelő térben áll, amikor a korong belép az elő térbe, 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 kiszabja a 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 kiszabja a megfelelő büntetést.

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 gólszerzés 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 kiszabja a megfelelő büntetést.
HELYZET	EREDMÉNY
2.D. Egy támadó játékos nem véletlenül érintkezik a kapussal, gólszerzéssel egyidőben.	A gólszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabja a megfelelő büntetést.
3. EGY JÁTÉKOS MEGLÖK, FÉLRELÖK, VAGY SZABÁLYTALANKODIK EGY MÁSIK JÁTÉKOS ELLEN, AKI NEKIMEGY 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 gólszerzés 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 amikor gól született.	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabja a 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.	A gólszerzés érvénytelennek minősül. A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabja a 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 kiszabja a 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.
HELYZET	EREDMÉNY
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 kiszabja a megfelelő büntetést.
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 kapuelő térbe 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 kapuelő tér 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. TÚLEKEDÉS A KAPUS KÖRÜL.	
6.A. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékosal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelő térben, 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 játékosal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelő térben, 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 beállítás volt-e.	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabja a megfelelő büntetést. Ez a játékos azzal, hogy a kapuelő térben tartózkodik, megkockáztatja esetleges „nemkívánatos események” bekövetkeztét.
6.C. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékosal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelő térben, 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 kapus akadályozása miatt.”

6.D. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékoskal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőterben, 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 játékoskal más célból, mint hogy helyzetbe állhasson a kapuelőterben, vagy másként teremt szükségtelen érintkezést a támadó játékoskal.	A játékvezető saját belátása szerint a támadó játékosra kiszabja a megfelelő büntetést.
HELYZET	EREDMÉNY
6.F. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékoskal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőterben, 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 támadó játékosra kiszabja a megfelelő egyidejű büntetések. 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, ennél fogva a játszma már a szabálytalanságok elkövetése idején bedöglött, ennél fogva nem történt pontszerzés.
6.G. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékoskal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőterben, 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 kapuelőterben tartózkodik. A hivatalos bejelentés: „Nincs pontszerzés kapus akadályozása miatt, (továbbá a kapus büntetésének bejelentése)”

6.H. A kapus érintkezést kezdeményez egy támadó játékoskal, hogy helyzetbe állhasson a kapuelőterben, 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 kiszabja a megfelelő büntetést.
HELYZET	EREDMÉNY
7.B. Egy támadó játékos a kapuelőterben 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).
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 kiszabja a megfelelő büntetést.
7.D. Egy védekező játékos a korongot saját kapujába irányítja, miközben egy támadó játékos a kapuelőterben tartózkodik. A támadó játékos nem befolyásolja a kapust a védekezésben.	A pontszerzés érvényesnek minősül.

JÁTÉKVEZETŐI ÉS VONALBÍRÓI KARJELZÉSEK

JÁTÉKVEZETŐI KARJELZÉSEK



61. SZABÁLY – CSAPAT IDŐKÉRÉS

Minkét kéz igénybevételevel „T” betűt formáz a mellkas előtt.



74. SZABÁLY – KÉZPASSZ

Nyitott, kifordított tenyérrel végzett emelő mozdulat.



150 - x. SZABÁLY – KAPUS AKADÁLYOZÁSA – TÁMADÓ JÁTÉKOS A KAPUELŐTÉR BEN – KISLES

Egyik karral, mellmagasságban a jégfelülettel párhuzamosan végzett félköríves mozdulat, amely a kapuelőteret jelképezi, majd a másik kart vízszintesen, kézzel a semleges harmad irányába mutathatva kinyújtva.



92. SZABÁLY – JÁTÉKOSCSERE JELZÉSE

A játékvezető öt másodpercet engedélyez a vendég csapatnak játékoscseréire. Az öt másodperc leteltével fölemeli a karját, ami jelzi, hogy a vendég már nem cserélhet, és a hazai csapatnak van öt másodperce a csere végrehajtására.



94. SZABÁLY – KORONG A KAPUBAN

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



107 ÉS 109. SZABÁLY – FEGYELMI BÜNTETÉS ÉS VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS

Mindkét kéz a csípőre téve.



110. SZABÁLY – VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS

Az egyik nyitott tenyeret a sisak tetejére helyezve.



114. SZABÁLY – KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS HELYZET

A nem sípot tartó kar a fej fölé teljesen kinyújtva. Az is elfogadható, ha először rámutat a játékosra, aztán nyújtja ki a karját.



119. SZABÁLY – PALÁNKRA LÖKÉS

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



121. 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.



122. SZABÁLY – SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK

Mellmagasságban ökölbe szorított kezekkel, az alkarokkal egymás fölött körözve.



123. SZABÁLY – HÁTULRÓL LÖKÉS

Mindkét karal párhuzamosan, testtől elfelé tartott nyitott tenyerekkel végzett lökő mozdulat, a mozdulat végén a karok teljesen kinyújtva, vállmagasságban lesznek.



124. SZABÁLY – FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS

A kart nyitott tenyérrel, a halánték magasságáig felemelve, fej irányába végzett mozdulat.



125. SZABÁLY – NYÍRÁS

A lábra térd alatt hátulról bármelyik kézzel ráütve, miközben mindkét korcsolya a jégen van.



127. SZABÁLY – BOTTAL LÖKÉS

A kart mindkét kezét ökölbe szorítva, a mellkas előtt párhuzamosan előre-hátra mozgatva kb. fél méteres távolságig.



139. SZABÁLY – KÖNYÖKHASZNÁLAT

Az egyik könyök megütögetése tenyérrel.



135. és 217. SZABÁLY – JÁTÉK KÉSLETETÉSE – KORONG JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE LÖVÉSE

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



143. SZABÁLY – MAGAS BOT

Mindkét kéz ökölbe szorítva, egyiket a homlok magassága fölé emelve.



144. SZABÁLY – FOGÁS

Egyik kézzel a másik kéz csuklóját a mellkas előtt megragadva.



145. SZABÁLY – BOTFOGÁS

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



146. SZABÁLY – BOTTAL AKASZTÁS

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



**149-150. SZABÁLY –
AKADÁLYOZÁS**

Mindkét kéz ökölbe szorítva, karok a mellkason egymáson keresztezve.



**152. SZABÁLY –
TÉRDHASZNÁLAT**

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



153. SZABÁLY – KÉSEI ÜTKÖZÉS

Mindkét kéz ökölbe szorítva, mellmagasságban egymásnak ütve.



158. SZABÁLY – DURVA JÁTÉK

Ökölbe szorított kézzel egyik kar oldalra kinyújtva.



159. SZABÁLY – TESTRE ÜTÉS
Az egyik kézzel az alkarra ütve.



TOVÁBB
Mindkét karral, lefelé fordított tenyérrel, vállmagasságban oldalirányban végzett seprő mozdulat. A játékvezető ezzel jelzi: nincs gól, nincs kézpassz, nincs magas bot. A vonalbíró ezzel jelzi: nincs tilos felszabadítás, nincs les.



161. SZABÁLY – BOTTAL SZÚRÁS
Mindkét kézzel a test előtt végzett gyors szűrő mozdulat, majd a karok a test mellé leengedve.



167. SZABÁLY – GÁNC SOLÁS
A láb valamelyik kézzel térd alatt való megütögetése, melyet követően a kéz lefelé halad a lábszáron, miközben mindkét korcsolya a jégen van.

JÁTÉKVEZETŐI KARJELZÉSEK -



170. SZABÁLY – BÜNTETŐLÖVÉS

Karok a fej fölött keresztezve.

KARJELZÉSEK (NŐI JÉGKORONG)



169. SZABÁLY – SZABÁLYTALAN
ÜTKÖZÉS (NŐI JÉGKORONG)

A nem sípot tartó kéz tenyerét a test
előtt áthozva az ellenkező vállra
téve.

VONALBÍRÓI KARJELZÉSEK



65. SZABÁLY – TILOS FELSZABADÍTÁS

A semleges harmad vonalbírója (vagy játékvezető a kétemberes rendszerben) lehetséges tilos felszabadítást jelez, egyik karját teljesen kinyújtva fölfelé. A karját addig kell fölemelve tartani, ameddig a vég harmad vonalbírója, vagy a játékvezető meg nem fújja a sípját a tilos felszabadítás jelzésére, vagy a tilos felszabadítás nem törlődik. Amint a tilos felszabadítás teljesült, a semleges vonalbíró vagy a játékvezető keresztezi a két karját a mellkasa előtt, majd rámutat a megfelelő bedobópontra, és odakorcsolyázik.



78. SZABÁLY – LES

A bírónak először sípjába kell fújni, majd a nem sípot tartó karját vízszintesen kinyújtja a kék vonal fölött, azzal párhuzamosan.



82. 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.



**166. SZABÁLY – TÚL SOK
JÁTÉKOS A JÉGEN**

A mellkas előtt hat ujjal jelezve (egyik
tenyér nyitott).

TÁRGYMUTATÓ

<u>KULCSSZÓ</u>	<u>SZABÁLY</u>
<u>A FELEZŐVONALON TÚL/KAPUS</u>	209
<u>A JÁTÉK MENETE</u>	43
<u>A NEMZETKÖZI JÉGKORONG SZÖVETSÉG (IIHF) MINT SZABÁLYOZÓ</u>	1
<u>TESTÜLET</u>	
<u>AKADÁLYOZÁS</u>	149
<u>AKADÁLYOZÁS KAPUSSAL SZEMBEN</u>	150
<u>AKADÁLYOZÁS NÉZŐK ÁLTAL</u>	64
<u>ARCVÉDŐ/KAPUS</u>	190
<u>ARCVÉDŐ ÉS FOGVÉDŐ</u>	31
<u>BEMLEGÍTÉS</u>	48
<u>BEÖLTÖZÖTT JÁTÉKOSOK</u>	24
<u>BOT/KAPUS</u>	196
<u>BOT/SKATER</u>	38
<u>BOTFOGÁS</u>	145
<u>BOTOS KESZTYŰ – KAPUS</u>	188
<u>BOTTAL AKASZTÁS</u>	146
<u>BOTTAL LÖKÉS</u>	127
<u>BOTTAL SZÚRÁS</u>	161
<u>BOTTAL ÜTÉS</u>	159
<u>BOTVÉGGEL ÜTÉS</u>	121
<u>BÜNTETÉSEK AZ EREDMÉNYJELZŐN</u>	102
<u>BÜNTETÉSEK HOSSZABBÍTÁS SORÁN</u>	115
<u>BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/FEGYELMI</u>	107
<u>BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KIS- ÉS FEGYELMI BÜNTETÉS</u>	108
<u>BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KIS- ÉS NAGYBÜNTETÉS</u>	106
<u>BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/KIS- ÉS TECHNIKAI KISBÜNTETÉS</u>	104
<u>BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/NAGYBÜNTETÉS</u>	105
<u>BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/VÉGLEGES FEGYELMI</u>	109
<u>BÜNTETÉSEK IDŐTARTAMA/VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS</u>	110
<u>BÜNTETÉSEK KÉSLELTETETT MEGKEZDÉSE</u>	113
<u>BÜNTETÉSEK KISZABÁSA – ELJÁRÁSREND</u>	101
<u>BÜNTETÉSEK KISZABHATÓSÁGA</u>	100
<u>BÜNTETÉSI HELYZETEK</u>	111
<u>BÜNTETŐLÖVÉS/KAPUS SZABÁLYTALANSÁGA</u>	225
<u>BÜNTETŐLÖVÉS ÉS BÜNTETŐPÁRBAJ MINT A JÁTÉK RÉSZE</u>	170
<u>BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/A LÖVÉS ELVÉGZÉSE</u>	177
<u>BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/ÁTTEKINTÉS</u>	176
<u>BÜNTETŐLÖVÉS FOLYAMATA/SAJÁTOS HELYZETEK</u>	178
<u>BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/ELMOZDÍTOTT KAPU</u>	174
<u>BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/MEZÖNYJÁTÉKOS KORONGRA</u>	175
<u>VETŐDIK</u>	
<u>BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/RENDES JÁTÉKIDŐ UTOLSÓ KÉT PERCE/HOSSZABBÍTÁS SORÁN</u>	173
<u>BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/ FELTARTÁS VAGY BEDOBÁLT TÁRGYAK</u>	172

<u>BÜNTETŐLÖVÉS MEGÍTÉLÉSE/ KITÖRÉSI HELYZET</u>	171
<u>BÜNTETŐPAD</u>	10
<u>BÜNTETŐPAD IDŐ ELŐTTI ELHAGYÁSA/SZABÁLYTALAN</u>	154
<u>MEGKÖZELÍTÉSE</u>	
<u>BÜNTETŐPÁRBAJ</u>	63
<u>CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY ÉS TECHNOLOGIA</u>	26
<u>CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY JÁTÉKTÉRRE LÉPÉSE</u>	164
<u>CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA</u>	21
<u>CSAPATKAPITÁNY ÉS HELYETTESEI</u>	28
<u>CSAPATSTÁB</u>	25
<u>CSEREPAD</u>	9
<u>CSEREPAD A KÉK VONALON BELÜL/LES</u>	90
<u>DOPPING</u>	6
<u>DULAKODÁS SORÁN KAPUELŐTÉR ELHAGYÁSA/KAPUS</u>	223
<u>DURVA JÁTÉK</u>	158
<u>EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK</u>	112
<u>EMBERHÁTRÁNY</u>	103
<u>EREDMÉNYJELZŐ</u>	45
<u>ÉRVÉNYTELENÍTETT GÓL/JÁTÉKMENET</u>	97
<u>FEJELÉS</u>	142
<u>FEJRE VAGY NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS</u>	124
<u>FEJVÉDŐ/SISAK</u>	34
<u>FEJVÉDŐ NÉKÜLI JÁTÉK</u>	155
<u>FELADOTT MECCS</u>	22
<u>FLUORESCHKÁLÓ ANYAGOK</u>	32
<u>FOGÁS</u>	144
<u>GÁNC SOLÁS</u>	167
<u>GÓLSZERZÉS/KAPUVASRÓL</u>	98
<u>GÓLSZERZÉS/PONTSZERZÉS</u>	94
<u>GÚNYOLÓDÁS</u>	163
<u>HAJ, SISAK, SISAKRÁCS RÁNGATÁSA</u>	156
<u>HÁLÓ, KAPU</u>	20
<u>HARAPÁS</u>	118
<u>HÁTULRÓL GÁNC SOLÁS</u>	160
<u>HÁTULRÓL ÜTKÖZÉS</u>	123
<u>HOSSZABBÍTÁS</u>	62
<u>IDŐKÉRÉS</u>	61
<u>IDŐKÉRÉS ÉS KAPUS</u>	206
<u>ILLETÉKES HATÓSÁGOK ÉS FEGYELMI ÜGYEK</u>	5
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/ARCVÉDŐ LEVÉTELE</u>	216
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/CSERE TILOS FELSZABADÍTÁS JELZÉSE UTÁN</u>	136
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/ELMOZDÍTOTT HÁLÓ</u>	130
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/FELSZERELÉS IGAZGATÁSA</u>	129
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/GÓLÖRÖM</u>	133
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – CSEREPADRA MENÉS</u>	215
<u>JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS SORÁN</u>	

<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – ELMOZDÍTOTT KAPU</u>	213
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS – KORONG KILÖVÉSE VAGY KIDOBÁSA</u>	217
<u>PÁLYARÓL</u>	
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS FELSZERELÉS IGAZGATÁSA</u>	212
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KAPUS KORONG MEGÁLLÍTÁSA A PALÁNKNÁL</u>	214
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KÉSŐI FELÁLLÁS</u>	134
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONG KILÖVÉSE VAGY KIDOBÁSA</u>	135
<u>PÁLYARÓL</u>	
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONG SZÜKSÉGTELLEN MEGÁLLÍTÁSA</u>	132
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONGBEDOBÁS KÖZBEN</u>	137
<u>SZABÁLYTALANSÁGOK</u>	
<u>JÁTÉK KÉSLELTETÉSE/KORONGRA VETŐDÉS</u>	131
<u>JÁTÉK MEGKEZDÉSÉNEK MEGTAGADÁSA</u>	157
<u>JÁTÉK MENET/KORONG TALÁLJA EL A KAPUS ARC VÉDŐJÉT</u>	200
<u>JÁTÉK MENET MEGKEZDÉSE</u>	51
<u>JÁTÉKOS JOGOSULTSÁGA/ÉLETKOR</u>	3
<u>JÁTÉKOS CSERE FOLYAMATA</u>	92
<u>JÁTÉKOS CSERE JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS KÖZBEN</u>	91
<u>JÁTÉKOS CSERE JÁTÉK MENET KÖZBEN</u>	88
<u>JÁTÉKOS CSERE TILOS FELSZABADÍTÁS JELZÉSEKOR</u>	93
<u>JÁTÉKVEZETŐ SÉRTEGETÉSE</u>	116
<u>JÁTÉKVEZETŐK</u>	4
<u>JÉGEN/JÉGEN KÍVÜL</u>	87
<u>JÉGEN TARTÓZKODÓ JÁTÉKOSOK JÁTÉK MENET SORÁN</u>	27
<u>JÉGFELÜLET/JÁTÉKRA ALKALMAS</u>	8
<u>JELZÉSEK A JÉGEN/BEDOBÓKÖRÖK ÉS PONTOK</u>	18
<u>JELZÉSEK A JÉGEN/ELŐTEREK</u>	19
<u>JELZÉSEK A JÉGEN/ZÓNÁK</u>	17
<u>JOGOSULTATLAN JÁTÉKOS MÉRKÖZÉSEN</u>	23
<u>KAPU ELTORLASZOLÁSA VAGY HÓTORLASZ ÉPÍTÉSE/KAPUS</u>	222
<u>KAPUELŐTÉR ÉS ENNEK GÓLSZERZÉSBELI SZEREPE</u>	95
<u>KAPUHÁLÓBA EJTETT KORONG/KAPUS</u>	218
<u>KAPUK</u>	16
<u>KAPUS</u>	221
<u>KAPUS/ÁLTALÁNOS</u>	187
<u>KAPUS BEMELEGÍTÉS</u>	181
<u>KAPUS BÜNTETÉSEK/ÁTTEKINTÉS</u>	207
<u>KAPUS BÜNTETÉSEK/MEGHATÁROZÁS</u>	208
<u>KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR</u>	184
<u>KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR/ÉRVÉNYTELEN GÓL</u>	186
<u>KAPUS ÉS KAPUELŐTÉR/MEGÍTÉLT GÓL</u>	185
<u>KAPUS, MINT CSAPATKAPITÁNY VAGY HELYETTES KAPITÁNY</u>	182
<u>KAPUS VÉDELME</u>	183
<u>KAPUS CSERE</u>	202
<u>KÉSEI ÜTKÖZÉS</u>	153
<u>KÉSLELTETETT KIÁLLÍTÁS – KORONG IRÁNYÍTÁSA ÉS GÓL</u>	114

<u>KÉSLELTETETT LES</u>	82
<u>KÉSLELTETETT LES/HIBRID TILOS FELSZABADÍTÁS</u>	83
<u>KESZTYŰ</u>	33
<u>KÉZPASSZ</u>	74
<u>KISBÜNTETÉS</u>	117
<u>KORCSOLYA/KAPUS</u>	195
<u>KORCSOLYA/MEZŐNYJÁTÉKOS</u>	37
<u>KORCSOLYÁVAL RÚGOTT GÓL</u>	96
<u>KORONG</u>	47
<u>KORONG A HÁLÓN (FELSŐ- ÉS OLDALHÁLÓ)</u>	69
<u>KORONG ELŐRE DOBÁSA/KAPUS</u>	201
<u>KORONG ELTALÁL EGY JÁTEKVEZETŐK</u>	73
<u>KORONG JÁTKBAN</u>	49
<u>KORONG KIKERÜL A JÁTEKBÓL</u>	67
<u>KORONG LEPATTANÁSA HÁLÓRÓL</u>	72
<u>KORONG PALÁNK SZEGÉLYÉN</u>	68
<u>KORONG SZEM ELŐL TÉVESZTÉSE</u>	71
<u>KORONG VÉGHARMAD HÁLÓBAN</u>	70
<u>KORONGBEDOBÁS/KAPUS</u>	204
<u>KORONGBEDOBÁS FOLYAMATA</u>	58
<u>KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA/ ÁLTALÁNOS</u>	52
<u>KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA/ BÜNTETÉSEK</u>	53
<u>SORÁN</u>	
<u>KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA/ KÖZÉPSŐ</u>	56
<u>BEDOBÓBONT</u>	
<u>KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA/ SÉRÜLÉS</u>	54
<u>KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA/ TÁMADÓ HARMAD</u>	57
<u>KORONGBEDOBÁS HELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA/ VÉDEKEZŐ</u>	55
<u>HARMAD</u>	
<u>KORONGBEDOBÁS LEST KÖVETŐEN</u>	80
<u>KORONGFOGÁS KAPUELŐTÉRBEN/KAPUS KORONGFOGÁS</u>	220
<u>KAPUELŐTÉRBEN</u>	
<u>KÖNYÖKKEL ÜTÉS</u>	139
<u>KÖNYÖKVEDŐ</u>	30
<u>KÖPÉS</u>	162
<u>LÁBSZÁRVEDŐ</u>	36
<u>LÁBVEDŐ/KAPUS</u>	193
<u>LES</u>	78
<u>LES NEM ÁLL ELŐ</u>	81
<u>LESHELYZETEK</u>	79
<u>MAGAS BOT</u>	143
<u>MAGAS BOTTAL ELÉRT GÓL</u>	76
<u>MAGAS BOTTAL KORONGÉRINTÉS/JÁTEKMENET</u>	75
<u>MEGÍTÉLT GÓL – HÁLÓ ELTORLASZOLÁSA</u>	180
<u>MEGÍTÉLT GÓL – KAPUS ÁLTALI SZABÁLYTALASÁGOK</u>	226
<u>MEGÍTÉLT GÓLOK</u>	179

<u>MELL- ÉS KARVÉDŐ – KAPUS</u>	189
<u>MÉRÉS – JÁTÉKOS FELSZERELÉSE</u>	41
<u>MÉRÉS – JÁTÉKOS ÜTŐJE/BÜNTETŐPÁRBAJ</u>	42
<u>MÉRKÖZÉS IDŐTARTAMA</u>	44
<u>MEZ/KAPUS</u>	197
<u>MEZ/KAPUS</u>	199
<u>MEZ/SKATER</u>	40
<u>NADRÁG/KAPUS</u>	194
<u>NEMEK SZERINTI RÉSZVÉTEL</u>	2
<u>NEVEZÉKTAN</u>	7
<u>NÉZŐKKEL VALÓ DULAKODÁS</u>	140
<u>NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ/KAPUS</u>	192
<u>NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ/MEZŐNYJÁTÉKOS</u>	35
<u>NYÍRÁS</u>	125
<u>PALÁNK</u>	13
<u>PALÁNKRA LÖKÉS</u>	119
<u>PÁLYA SZABVÁNYOS MÉRETEI</u>	12
<u>PÁSZKA</u>	39
<u>RÚGÁS</u>	151
<u>SÉRÜLT JÁTÉKOS</u>	85
<u>SÉRÜLT JÁTÉKOS MEGTAGADJA A JÉG ELHAGYÁSÁT</u>	148
<u>SÉRÜLT JÁTÉKVEZETŐ</u>	86
<u>SÍP</u>	46
<u>SPORTSZERÜTLEN VISELKEDÉS</u>	168
<u>SZABÁLYTALAN CSERE/KAPUS</u>	203
<u>SZABÁLYTALAN KORONGBEDOBÁSOK</u>	59
<u>SZABÁLYTALAN TESTJÁTÉK</u>	122
<u>SZABÁLYTALAN ÜTKÖZÉS (NŐK)</u>	169
<u>SZABÁLYTALAN ÜTŐ - BOTMÉRÉS</u>	147
<u>SZÁNDÉKOS LES</u>	84
<u>SZÍNÉSZKEDÉS</u>	138
<u>TÁRGYAK A JÉGEN</u>	11
<u>TELEVÍZIÓS KERESKEDELMI SZÜNET</u>	60
<u>TENYÉRBE ZÁRT KORONG</u>	126
<u>TÉRDELÉS</u>	152
<u>TÉRDVÉDŐ/KAPUS</u>	191
<u>TÉRFÉLCSERE</u>	50
<u>TILOS FELSZABADÍTÁS/SAJÁTOSSÁGOK</u>	66
<u>TILOS FELSZABADÍTÁS /HIBRID TILOS FELSZABADÍTÁS</u>	65
<u>TILOS FELSZABADÍTÁS ÉS KAPUS</u>	205
<u>TILTOTT BELÉPÉS AZ ELLENSÉG CSEREPADJÁRA</u>	89
<u>TOROKVÉDŐ/KAPUS</u>	198
<u>TÖRÖTT BOT/JÁTÉK VELE/CSERÉJE</u>	120
<u>TÖRÖTT BOT/KAPUS</u>	210
<u>TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN</u>	166
<u>TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN – KAPUS</u>	224

<u>ÜTŐ VAGY EGYÉB TÁRGY BEDOBÁSA</u>	<u>165</u>
<u>VÉDŐHÁLÓ</u>	<u>15</u>
<u>VÉDŐÜVEG</u>	<u>14</u>
<u>VÉDŐÜVEG/SÉRÜLT</u>	<u>77</u>
<u>VEREKEDÉS</u>	<u>141</u>
<u>VEREKEDÉS/KAPUS</u>	<u>219</u>
<u>VESZÉLYES FELSZERELÉS</u>	<u>29</u>
<u>VESZÉLYES FELSZERELÉS/FELSZERELÉS VESZÉLYES HASZNÁLATA</u>	<u>128</u>
<u>VESZÉLYES FELSZERELÉS/KAPUS</u>	<u>211</u>
<u>VIDEOGÓLBÍRÓ ALKALMAZÁSA GÓL MEGÁLLAPÍTÁSÁNÁL</u>	<u>99</u>

International Ice Hockey Federation

Brandschenkestrasse 50

Postfach

CH-8027 Zurich

Phone +41 44 562 22 00

Fax +41 44 562 22 39

E-mail office@iihf.com

www.iihf.com