

# Terem gyeplabda szabálykönyv 2024

kivonat a Gyeplabda Diákolimpián résztvevők részére

Szerkesztette: Szendrei Péter



*(fotó: Tyukodi László)*

A kiadvány az International Hockey Federation: Rules of Indoor Hockey 2024 c. kiadvány alapján készült.

Magyar fordítás: © Copyright Ferenczi Zsolt, 2024

Értelmező fotók: Ujj Zsombor és Szendrei Péter

Ez a kivonat a legfontosabb teremszabályokat tartalmazza, melynek alapján elsajátíthatjuk a gyeplabdázás alapismereteit. A szerkesztés során átalakítottam a FIH hivatalos szabályait annak megfelelően, ahogyan azt a Magyar Gyeplabda Szakszövetség utánpótlás bizottságával meghatároztuk a Gyeplabda Diákolimpia sajátos lehetőségeit figyelembe véve (kisebb pályaméret, kevesebb játékos). Az MHSZ honlapján ([www.hockey.hu](http://www.hockey.hu)) a terem szabálykönyv teljes szövege megtalálható. Remélem, az ábrák, fényképek segítik az eligazodást, s élvezetessé teszi az Önök munkáját, a gyerekek játékát is. Találkozunk a Gyeplabda Diákolimpia mérkőzésein, jó szórakozást, sportszerű mérkőzéseket kívánok:

Szendrei Péter

## 1. PÁLYA

A **pálya** téglalap alakú: hossza 18-20 m, szélessége 12-16 m. A pálya hosszabbik oldalán 10x10 cm keresztmetszetű palánkokat (vagy tornapadot) kell elhelyezni a vonalakon kívülre. (A pálya nagysága az adott lehetőségekhez képest változhat.)

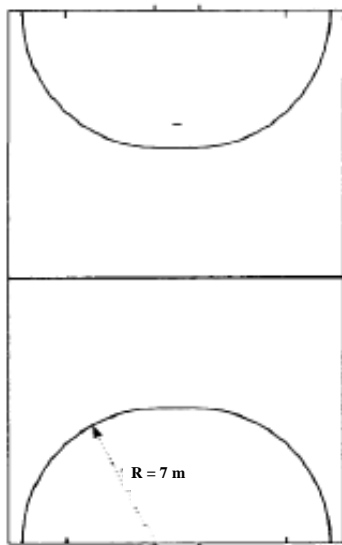
A **lövőkör** mindkét kapu előtt 7 méterre futó vonal, az alapvonallal párhuzamosan, melyek megszakítás nélkül folytatódnak egy-egy negyed körívben addig, míg el nem érik az alapvonalat. (A fent említett vonalakat a kör vonalának, míg az általuk határolt területet „A kör”-nek nevezzük.)

A **kapu** az alapvonal közepén van, magassága 0,6 m, szélessége 1,2-1,4 m.

A **háló** lyukmérete (hálószem) olyan legyen, hogy a labda ne mehessen keresztül akadálytalanul rajta (ez hivatalosan 38 mm<sup>1</sup>).

## 2. LABDA

- gömbölyű, kemény, és készülhet bármilyen anyagból (ma: műanyag).
- súlya 156–163 gramm között lehet.
- kerülete: 224–235 mm.
- felülete: sima.
- színe: fehér vagy más, megállapodás szerinti szín.



<sup>1</sup> De megoldható pl. két nagylukú hálódarab felillesztésével is.

### 3. ÜTŐ

a. Az ütőnek egyenes nyele és hajlított feje van.

b. Az ütő felszíne egyenletesen lapos az ütő a bal oldali alsó részén.

c. Az ütőnek a nyélből a fejbe sima átmenettel kell rendelkeznie.

d. Az ütő hátsó, jobb oldali vagy nem játszó része az ütő maradéka az ütő teljes hosszában. Ennek simának és lekerekítettnek kell lennie.

e. Az ütő, beleszámítva minden borítást és dekorációt, át kell, hogy férjen egy 51 mm belső átmérőjű gyűrűn, és teljes súlya nem lehet több mint 737 gramm.

f. Az ütő játszó oldala a teljes lapos rész, és a nyélnek a lapos rész fölötti része az ütő teljes hosszában, valamint az ütő élei is.



### 4. CSAPATOK

A játékot két csapat játssza. Csapatonként csak 3 játékos lehet egyszerre a pályán.

**Csere.** Ha egy játékos elhagyja a pályát, akkor csak a játékvezető engedélyével térhet vissza kivéve, ha lecserélik. Csere játék közben is, bármikor megengedett. Nincs korlátozva, hogy egyszerre hány játékost cserélnek, és hogy az egyes játékosokat hányszor cserélik le vagy be. A játékos cseréjére csak azután kerülhet sor, ha egy játékos ugyanabból a csapatból már elhagyta a játékteret a felezővonalnál.

#### A csapatkapitány:

a. választ a pénzfeldobásnál: a győztes választhatja a térfelet vagy a labdát a játék indításához;

b. felelős a játékosok cseréjéért;

c. felelős az összes csapattársa viselkedéséért, beleértve a cserejátékosokat is.

d. a mérkőzés végén aláírja a mérkőzés jegyzőkönyvét (ellenőrzi saját csapatának góllövőit).

### 5. A JÁTÉKVEZETŐK, JÁTÉKSZABÁLYOK

**A játékvezetők.** Két játékvezető vezeti a mérkőzést, és alkalmazza a szabályokat. Ők a tisztességes játék egyedüli megítélői. Elsődlegesen a saját térfelükön történtek megítéléséért felelősek az egész mérkőzés alatt, térfelcseré nélkül. (A diákolimpiai versenyeken a pálya kis mérete miatt egy játékvezető is elláthatja a bíraskodást.)

**Játékidő.** A mérkőzés játékidőjét a szervező MGYSZ határozza meg a jelentkező csapatok létszáma, a lebonyolítás rendje alapján. (A legtöbbször 1x10, 1x15 vagy 2x10 perc. Két félidős mérkőzés esetén a szünet 1 perc, a 2. félidőben a csapatok térfelet cserélnek.)

**A középkezdés.** A pálya közepéről kell elvégezni. A labdát bármelyik irányban meg lehet játszani tolással (push). A középkezdést elvégző játékos kivételével minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodnia. Minden ellenfélnek legalább 3 lépésre (~ 1,5 m-re) kell lennie a labdától.

### **A labda játékba hozatala.**

**a)** Mikor a védők a kiütést vagy szabadütést a körön belül végzik el, akkor a körön belül bárholnan elvégezhető, és az ellenfél játékosai közül senki sem lehet a körben.

**b)** Mikor a támadók a kör előtt végzik el a szabadütést, akkor a labdát megjátszó játékos kivéve minden játékosnak 3 lépésre kell lennie a labdától (tehát védőnek és támadónak is). A labdát a támadó nem játszhatja be azonnal a körbe, csak ha megtett vele 3 lépést, vagy játékosársának passzolt (legalább 3 lépés távolságra).

**c)** A labdát tolással (push) kell megjátszani a pályán: akár saját magát is megjátszhatja a játékos (önpassz).

**d) *Önpassz esetén a labdával legalább 3 lépést kell mozognia a labdát megjátszó játékosnak: csak ezután léphet a lövőkörbe, vagy játszhatja be a körbe a labdát.***

**e)** Ha az alapvonalon túljutott a labda akár a támadó csapat játékosáról: a védő csapat kiütéssel hozza játékba. Ha a védőről vétkesen kerül a saját alapvonalán túl a labda: az ellenfél a félpályáról jöhet beütéssel. Ha a védő szándékosan üti az alapvonalon túlra: büntető pontot kap a csapata, s az ellenfél a kör közeléből végezhet szabadütést.

**f) Büntető pontot** kap a védekező csapat, ha

- az alapvonalon a labdát a védő szándékosan juttatja túl;
- a körön belül vétkesen szabálytalanságot követ el.
- Ha egy védekező csapat **3 büntetőpontot** gyűjt össze, akkor az ellenfél **büntető lövéshez** jut.

**Büntető lövést** kell ítélni...

**a.** A védő által a saját körén belül elkövetett szándékos szabálysértésért, ha a szabálytalansággal góllövést hiúsít meg, vagy megfosztja a támadót a labda megszerzésétől vagy annak lehetőségétől.

**b.** A védő által, a saját körén belül elkövetett nem szándékos szabálysértésért, ha a szabálytalansággal lehetséges góllövést hiúsít meg.

**Büntető lövés:** üres kapura kell gurítani a labdát a támadó csapat a saját kapujának középpontjától 1 méternyi távolságra.

**Góllövés.** Gólt akkor lőttek, ha labdát a körön belül egy támadó játssza meg, úgy, hogy a labda nem hagyja el kört, mielőtt az teljes terjedelmével áthaladna a gólvonalon a keresztléc alatt. A labdát góllövéshez lehet a pálya mentén tolni (push), pattintani (flick), a levegőbe emelni (scoop) vagy eltéríteni. (Emelni tehát kapura lehet a körön belülről!)

**A teremhoki veszélyes játékká válhat, ha nem vagyunk figyelemmel másokra, ezért a játékosoknak tilos:**

**a.** Nem játszhatják meg a labdát szándékosan az ütő hátoldalával (back stick)

**b.** Nem üthetik a labdát.

**c.** Nem emelhetik a labdát, kivéve a körön belül a kapura lövést.

**d.** Nem emelhetik át ütőjüket a játékosok feje fölött.

**e.** Nem emelhetik ütőjüket oly módon, mely veszélyes, megfélemlítő, vagy akadályozza a többi játékost, mikor megközelítik a labdát, vagy kísérletet tesznek annak megjátszására.

**f.** Nem játszhatják meg a labdát veszélyesen vagy olyan módon, ami veszélyes játékhoz vezethet. A labda veszélyes, mikor a játékost kitérő mozgásra kényszeríti.

**g.** Nem használhatják ütőjüket más játékosok ütőjének vagy öltözetének ütésére, akasztására, támadására, rúgására, gáncsolására, és nem foghatják meg ellenfelüket, azok ütőjét vagy ruházatát.

**h.** Nem üthetik bele az ellenfél ütőjébe, lábába, ha az ellenfél már védőpozícióban áll. (Mivel ezzel szándékosan okoz veszélyhelyzetet az ellenfélnek.)

**i.** Nem használhatják testüket, kezüket, lábukat a labda megjátszására.

**j.** Nem állíthatják meg, rúghatják vagy mozdíthatják el szándékosan a labdát (testük semelyik részével, kivéve az ütőt tartó kezükkel).

**k.** Nem játszhatják meg a labdát, ha a földön fekszenek, vagy ha a pálya talajára (a pálya felületére) helyezik térdüket, karjukat vagy kezüket (nem az ütőt tartó kezet).



**Személyre szóló büntetések.** Durva vagy veszélyes játékért, sportszerűtlen viselkedésért (beleértve a kapitány hibáját, ha nem gyakorolja a Szabályban leírt kötelezettségeit), vagy bármilyen szándékos szabálysértésért a játékvezető megfelelő büntetést ítélhet és

- figyelmeztetheti a szabálysértő játékost (szóban, kártya nélkül);
- figyelmeztetheti a szabálysértő játékost: zöld lapot ad: ezzel 1 perc játékidőre kiállítja a szabálysértőt a játékból;
- sárga lapot adhat: ideiglenesen kiállíthatja a szabálysértő játékost minimum 2 perc játékidőre;
- piros lapot adhat: véglegesen kiállíthatja a szabálysértő játékost.

## FÜGGELÉK:

### JÁTÉKVEZETŐI JELZÉSEK

**Idő elindítása.** A másik játékvezető (vagy az időmérő zsűri) felé fordul, miközben az egyik karja kinyújtva a levegőben van.

**Beütés az oldalpalánknál.** Egyik karjával vízszintesen a beütés irányát, míg a másikkal az elvégzés helyét kell mutatnia.

**Kiütés.** Mindkét karját oldal-irányban vízszintesen kinyújtva tartja.

**Idő megállítása.** A másik játékvezető (zsűri) felé fordul, miközben mindkét keze kinyújtva a levegőben van, a csuklóknál keresztbe téve.

Megjegyzés: a diákolimpiai mérkőzéseken futó óra van, a játékidő folyamatos: csak rendkívüli esetben állhat meg a játék (sérülés), de a játékot azonnal folytatni kell (pl. a sérült játékos cseréje után).

**Buli.** Kezeit a teste előtt felváltva fel-le mozgatja, miközben két tenyere egymás felé néz. (Ritkán, pl. sérülésnél ítélhet így a játékvezető.)

**Gól.** Mindkét kezével vízszintesen a pálya közepére mutat. (És sípjába kétszer fúj.)



**Előny szabály.** Egyik keze magasra emelve a bba az irányba mutat, amerre a kedvezményezett csapat támad. (De nem fúj a sípjába, csak ha arról bizonyosodik meg, hogy a vétlen csapat számára nem előnyös helyzet alakul ki.)

**Szabadütés.** Az egyik, vízszintesen kinyújtott karjával, nyitott tenyérrel, a szabadütés irányát mutatja. ►

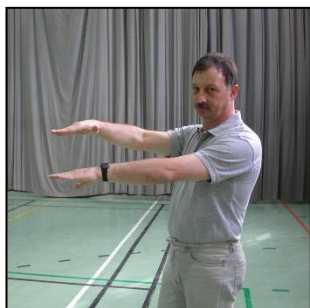
**A 2 méterrel előrébb hozott szabadütés.** Egyik karját függőlegesen felemeli, kezét ökölbe szorítva tartja. ►

**Szabadütésnél 3 lépés távolság betartása** Egyik karját függőlegesen felemeli, és három ujját kinyújtja.

**Büntető lövés.** Egyik kezével a büntető pontra mutat, miközben a másikat függőlegesen kinyújtva a levegőbe emeli, ami az idő megállítást is jelzi.

**Akadályozás.** Két karját teste előtt keresztbe teszi. ►

◀ **Magas labda.** Mindkét tenyerét vízszintesen a teste előtt, egymástól 150 mm-re tartja. A lábat, az akadályozást és a magas labdát csak akkor kell mutatni, ha a döntéssel kapcsolatban kétségek merülnek fel a játékosokban.



(fotó: Tyukodi László)

**Keresztelés.** Két karját teste előtt keresztbe teszi, és az egyikkel felváltva kinyitja, illetve becsukja a keresztet.



**Veszélyes vagy túl heves játék.** A játékot meg kell állítania, és nyugtató mozdulatot kell mutatnia úgy, hogy mindkét kezét a teste előtt tenyérrel lefelé lassan föl-le mozgatja. Ha szükséges, mutassa a büntetés irányát is.

**Láb vagy rúgás.** Kicsit megemeli, és kezével megérinti a lábát vagy bokáját.



**A versenyeken a következő védőfelszereléseket használhatják a játékosok:**



**Sípcsontvédő:** ajánljuk, hogy a védő a bokát is takarja, ott erősebb műanyag fedje a láb érzékenyebb területeit.

**Fogvédő:** a 12 és 14 éves korosztályok versenyein kötelező.



**Teremkesztyű:** a bal kézen az erősebb ütésekkel felfogja. Az ütőt fogó kesztyűs kézhez érő labda nem számít szabálytalan labdaérintésnek!

**Jó sportolást kíván a**

**Magyar Gyeplabda Szakszövetség**  
([www.gyeplabda.hu](http://www.gyeplabda.hu))

**és a Szent László Gimnázium DSE**  
**gyeplabda csapata** ([www.szlghockey.hu](http://www.szlghockey.hu))



*Szendrei Péter*  
szendrei.peter@szlgbp.hu

