





A teremgyeplabda szabályai magyarázatokkal

Hatályos: 2023. december 1.

Copyright © FIH 2023
The International Hockey Federation
Rue du Valentin 61
CH – 1004 Lausanne
Switzerland

Tel.: + 41 21 641 0606
Fax: + 41 21 641 0607
E-mail: info@fih.hockey
Internet: www.fih.hockey

A fordítás a Magyar Gyeplabda Szakszövetség felkérésére
és a Nemzetközi Gyeplabda Szövetség (FIH) engedélyével
készült.

Translated with permission of the International Hockey
Federation

Reprinted with permission of the International Hockey
Federation

Magyar fordítás: Ferenczi Zsolt,
felhasználva Balázs Lajos 2011-ig
alkalmazott változatát
2023. november

Az esetleges hibákról és észrevételekről az alábbi E-mail
címre kérek értesítést.
Ferenczi Zsolt,
zsolt_ferenczi@yahoo.com

Magyar Gyeplabda Szakszövetség
E-mail: info@hockey.hu
www.gyeplabda.hu www.hockey.hu

Felelősség és kötelezettségek

A gyeplabdázás minden résztvevőjének ismernie kell a terem gyeplabda szabályait és az ebben a kiadványban közzétett más információkat. Elvárjuk, hogy minden résztvevő a Szabálykönyvben leírtak szerint cselekedjék.

A hangsúly a biztonságon van. Mindenki, aki kapcsolatban van a játékkal, mások biztonságát szem előtt tartva kell, hogy szerepeljen. Az ide vonatkozó - a nemzeti szövetségek által hozott - szabályokat is be kell tartani. A játékosoknak garantálniuk kell, hogy felszerelésük - minősége, anyaga vagy tervezése miatt - nem jelent veszélyt magukra vagy másokra nézve.

A Nemzetközi Gyeplabda Szövetség (FIH) nem vállal felelősséget a hiányosságokból, a nem megfelelő szolgáltatásokból, sportlétesítményekből, vagy ezek használatából eredő következményekért. A létesítmények, sporteszközök mérkőzések előtti ellenőrzése az általános sportolási feltételek meglétére van korlátozva.

A játékvezetők nagyon fontos szerepet töltenek be azzal, hogy a fair play szellemben irányítják a játékot.

Hatálybalépés és felhatalmazás

A Terem Gyeplabda Szabályai minden játékosra és hivatalos személyre vonatkoznak. A nemzeti szövetségek maguk dönthetnek a szabályok alkalmazásának kezdő időpontjáról, nemzeti szinten. A szabályok – nemzetközi szinten – 2023. december 1-től lépnek életbe.

A Terem Gyeplabda Szabályait a FIH Rules Committee – a FIH megbízásából adja ki. A szerzői jog a FIH-et illeti.

A Szabálykönyv elérhetősége

A Terem Gyeplabda Szabálykönyv elérhető a FIH hivatalos WEB oldalán; www.fih.hockey

TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|---|----|
| Bevezetés | 7 |
| Szaknyelv | 11 |
| A játék menete..... | 13 |
| 1. A pálya..... | 13 |
| 2. A csapatok összetétele | 14 |
| 3. A csapatkapitány | 18 |
| 4. A játékosok meze és felszerelése | 18 |
| 5. A mérkőzés és az eredmény..... | 21 |
| 6. A mérkőzés el- és újrakezdése | 22 |
| 7. Labda a pályán kívül | 23 |
| 8. A góllövés. | 24 |
| 9. Magatartás a játék alatt: játékosok | 25 |
| 10. Magatartás a játék alatt: kapusok | 30 |
| 11. Magatartás a játék alatt: játékvezetők..... | 31 |
| 12. Büntetések | 32 |
| 13. Büntetés elvégzési eljárások | 33 |
| 14. Személyre szóló büntetések | 42 |
| Bíraskodás | 44 |
| 1. Célok | 44 |
| 2. A szabályok alkalmazása..... | 45 |
| 3. Játékvezetői készségek | 47 |
| 4. Játékvezetői jelzések | 50 |
| Pálya és felszerelés specifikációk..... | 53 |
| 1. A pálya és berendezései | 53 |
| 2. Ütő | 60 |

| | | |
|----|--------------------------|----|
| 3. | Labda..... | 66 |
| 4. | Kapusfelszerelés..... | 66 |
| | További információk..... | 67 |

SZABÁLYCIKLUS

Ezen szabálykönyv a nemzetközi szinten 2023. december elsejétől érvényes. A Nemzeti Szövetségeknek jogukban áll, hogy eldöntsék nemzeti szinten, mikor vezetik be a szabályokat.

A Nemzeti és Kontinentális Szövetségek „opt out” kérelmeinek leadása továbbra is lehetséges a FIH weboldalán elérhető vonatkozó munkacsoportoknál, hogy bizonyos szabályokat ne, másképp, vagy eltérő variációban alkalmazzanak

A korábbi évekhez hasonlóan a hatályba lépés időpontja meghatározott, de nem végleges. Kivételes esetekre a Nemzetközi Szövetség (FIH) fenntartja magának a változtatás jogát. Az ilyen esetekben a FIH értesíteni fogja a Nemzeti Szövetségeket, illetve a WEB oldalán közzéteszi a változtatásokat. (www.fih.hockey)

A SZABÁLYOK ÁTTEKINTÉSE

A FIH Szabálybizottsága rendszeresen áttekinti a terem szabályokat. Figyelembe véve a megfigyelések, és információk széles spektrumát, melybe beletartoznak a Nemzeti Szövetségek, Játékosok, Edzők Tisztviselők, Nézők, és a média is. Továbbá a mérkőzések és tornák jegyzőkönyvei, videó elemzések, és próbaszabályok. A szabályok felülvizsgálatának elsőszámú helyszíne mindig a soron következő Férfi és Női Terem Világbajnokság.

A Teremgyeplabda Szabályai és a FIH Tornaszabályzatai érvényesek minden nemzetközi eseményen. A FIH elnökségének döntése értelmében ezek érvényesek az adott nemzeti bajnokságok legfelsőbb osztályaiban is. Ezeket kell alkalmazni. Ez a szabályozás kötelező érvényű, így csak a FIH elnökségének engedélyével lehet ezektől eltérni.

A SZABÁLYVÁTOZÁSOK

A szabálykönyvben szereplő főbb változtatások a Nemzeti és Kontinentális Szövetségek javaslatai alapján történtek. Továbbá a FIH általános érvényű célkitűzése, hogy ahol lehetséges konzisztens megközelítést alkalmazzon a Terem és a Nagypályás szabályok tekintetében. A kiadvány ebben a tekintetben is komoly lépéseket tesz előre.

A szabálybizottság rendkívül hálás minden Nemzeti és Kontinentális Szövetségnek, a Játékosnak, Hivatalos személynek, Edzőnek a pozitív visszajelzéseikért és támogatásért, melyek lehetővé teszik a terem szabályok fejlesztését.

JÁTÉKSZABÁLYOK A NEMZETKÖZI MÉRKŐZÉSEKEN

Továbbra is mutat majd némi eltérést a terem játék szabályrendszere, illetve maradnak különbségek a nemzetközi mérkőzések levezetésében és a szabályok változhatnak a tornaszabályok szerint is. Ez feltételezi, hogy ezek a mérkőzések tapasztalt játékosok és játékvezetők, illetve technikai stáb közreműködésével, és felügyeletével zajlanak. Néhány további apró változás jelenik meg a legmagasabb szintű mérkőzéseken. Fontos megérteni, hogy bár ezek a szabályok ezeken a mérkőzéseken kerülnek alkalmazásra, minden gyeplabdamerkőzést a szabályokkal összhangban kell játszani, hacsak a FIH Szabálybizottsága erről másképp nem állapodik meg a Nemzeti, vagy Kontinentális Szövetséggel történt egyeztetést követően, miután az erre irányuló kérelmet nyújtott be.

A SZABÁLYOK ALKALMAZÁSA

A FIH Szabálybizottsága pontosította, a 2.3-as szabály g-pontját, miszerint, csere közben az időt nem kell megállítani és ez a kapus cseréje esetében is érvényes, abban az esetben is, ha egy mezőnyjátékosnak kell a kapus sérülése esetén beállni és ehhez a szükséges védő felszereléseket felvennie.

Továbbá a 13.5-ös szabály h-pontja törlésre került, illetve a 13.6-os szabály e-pontja módosult, mindkettő igazodva a nagypályás szabálykönyvben szereplő szemlélethez és módosításokhoz.

SZABÁLYOK FEJLŐDÉSE

A FIH Szabálybizottsága továbbra is szívesen fogad minden szabályokkal kapcsolatos javaslatot, a fejlesztés és a meglévő szabályok tisztázására vonatkozóan, elsősorban a Nemzeti Szövetségek részéről. Fontos, és egyben elsődleges forrásnak tekintjük a Nemzeti Szövetségeket a tanácsok, és iránymutatásokat illetően, ha azok megfelelőek. A szabályjavaslatokat, vagy kérdéseket az info@fih.hockey e-mail címre, vagy a FIH postai címére várjuk.

A FIH Szabálybizottságának tagjai: 2023:

| | |
|----------------------|----------------------|
| Elnök: | Soledad Iparraguirre |
| Titkár: | André Oliviera |
| Tagok: | |
| Ahmed Essmat Youssef | Billy Dillon |
| Antonio Morales | Colin French |
| Cameron Burke | |

Játékos / Player

Egy a résztvevők közül, aki az egyik csapat tagja.

Csapat / Team

Egy csapat maximum 12 személyből áll, melyből 6 játékos a pályán van és maximum 6 játékos a csere.

Mezőnyjátékos / Field Player

A pályán lévő résztvevők közül egy, aki nem a kapus.

Kapus / Goalkeeper

Egy a résztvevők közül – mindkét csapatból – aki a pályán van, és aki védőfelszerelést visel, beleértve legalább a fejkézdőt, lábvékdőt, kirúgót, és aki így jogosult a kézvédő, és további védőfelszerelések viselésére.

Támadás (Támadó játékos) / Attack (Attacker)

A csapat (játékos), amely (aki) megpróbál gólt löni.

Védekezés (Védőjátékos) / Defence (Defender)

A csapat (játékos), amely (aki) megpróbálja a góllövést megakadályozni.

Alapvonal / Back-line

A rövidebb (22 m) határoló vonal.

Gólvonal / Goal-line

Alapvonal a két kapufa között.

Oldalpalánkok / Side-boards

Palánkok, melyek egyben a pálya hosszabbik határvonalai (44m).

Kör / Circle

Az a pálya mindkét oldalán lévő zárt terület, melyet két negyed kör. és azokat, az alapvonal közepével szemben elhelyezett összekötő vonal alkot. A vonalak a körhöz tartoznak.

A labda megjátszása: mezőnyjátékos / Playing the ball: field player

A labda, ütővel történő megállítása, eltérítése vagy mozgatása.

Tolás, slencolás / Push

Az ütőt a labdához közel helyezzük, majd toló mozdulattal elmozdítjuk a labdát a pálya talaján. Amikor a tolást végezzük, akkor a labda és az ütő feje egyaránt érintkezik a pálya talajával.

Emelés, slencolás magasra / Flick

Olyan toló mozdulat (Push), melynek eredményeként a labda felemelkedik a pálya felületéről.

Ütés (nem megengedett a terem hokiban) / Hit

Az ütővel a labda irányában végrehajtott „lengető, hintázó” mozdulat.

„Slap hitting” (Csapott, sodort, tolt, műfüves ütés) A játékos egy hosszú toló söprő mozdulatot végez az ütővel mielőtt az a labdához érne. A mozdulat ütésnek minősül, tehát nem megengedett. (A magyar „szaknyelvben” a mozdulat pontos elnevezése még kiforratlan „műfüves ütés” A ford.)

Kapura lövés (Shot at goal)

Egy támadó által véghez vitt akció, melynek során a támadó megkísérel gólt elérni azzal, hogy a labdát, a körön belülről a kapu irányába megjátssza.

A labda elkerülheti a kaput, de az akció továbbra is „kapura lövés”, amennyiben a játékos szándéka a gólszerzés, egy a kapu irányába tartó lövéssel.

Játszótávolság / Playing distance

Az a távolság melyen belül a játékos képes elérni a labdát ahhoz, hogy megjátssza azt.

Szerelés / Tackle

Az az akció, melynek során megállítjuk az ellenfelet a labda birtoklásában. (Elvesszük tőle a labdát. a ford.)

Szabálysértés / Offence

Olyan akció, mely ellenkezik a szabályokkal, és amelyet a játékvezető büntethet.

1. A pálya

Az alábbi információk és ábrák a pálya egy egyszerűsített leírását tartalmazzák. A pálya és berendezéseinek részletes specifikációja a FIH irodától igényelhető.

- 1.1. A pálya téglalap alakú 44 méter hosszú, és 22 méter széles.
A teljes méretű pálya használata határozottan ajánlott, de kisebb méret is meghatározható a nemzeti, illetve helyi szabályozásban. A minimum méret 36 méter hosszú, és 18 méter széles.
- 1.2. Az oldalpalánkok a pálya hosszabbik, míg az alapvonalak a rövidebbik határvonalát jelzik.
- 1.3. A középvonal a pályán keresztben, annak közepén elhelyezett jelölés.
- 1.4. Azok a területek, melyeket körnek nevezünk, a pályán belül, a kapuk körül és az alapvonalak közepével szemben elhelyezett jelölés.
- 1.5. Büntető pontok: 100 mm átmérőjű pontok, melyeket mindkét kapu közepe előtt, a gólvonal belső szélétől 7 méterre kell elhelyezni.
- 1.6. Minden – a pályán elhelyezett – vonal, jelölés 50 mm széles és a pálya része.
- 1.7. A kapukat a pályán kívül, annak középvonalában kell elhelyezni úgy, hogy mindkét alapvonalat érintsék. A kapuban semmilyen tárgy vagy felszerelés nem lehet. Mint például; sisak, arcvédő maszk, kézvédő, törölköző, vizes palack stb.

A kispadokat, mindkét csapat részére a pályán kívül, az egyik oldal mentén kell elhelyezni. Az előre írt csapat a technikai asztal bal oldalán lévő padot foglalja el a másodíknak megnevezett pedig a jobboldalit. Ha a játékvezetők másként nem rendelkeznek a csapatok ezen a padon maradnak a mérkőzés időtartama alatt. A cserejátékosoknak a kispadon kell ülniük, ha nincsenek pályán.

2. A csapatok összetétele

- 2.1. Csapatonként egyszerre - a mérkőzés bármely adott pillanatában - maximum 6 játékos vesz részt a játékban.

Ha az egyik csapatból több játékos van a pályán, mint az megengedett, akkor az időt meg kell állítani és a helyzetet korigálni kell. Az érintett csapat kapitányára személyre szóló büntetés szabható ki, ha szabálytalanság nem szándékos, tévesztésből adódik, rövid ideig áll fenn és nem befolyásolja döntően a mérkőzést. Ha azonban a szabálytalanság döntő hatást gyakorol a mérkőzésre, az érintett csapat kapitányát büntetni kell. A helyzet korrekciója előtt hozott ítélet nem megváltoztatható, ha az idő és/vagy a játék már újra indult.

A játék és az idő büntetőkornel indul újra a felelős csapattal szemben. Lásd alább a 3.4 pont szerint.

- 2.2. Mindkét csapatból egy-egy kapus van a pályán, vagy a csapatok csak mezőnyjátékosokkal játszanak.

Mindkét csapat játszhat:

- kapussal, aki eltérő színű mezt visel, és teljes védőfelszerelést, beleértve legalább a fejvédőt, lábvédőt, kirúgót. A szabály ezt a játékost tekinti kapusnak; vagy
- Csak mezőnyjátékosokkal, akik nem viselhetnek fejvédőt, kivéve arcvédő maszkot a büntetőkornel, és a büntetőlövésnél. Egy

csapaton belül minden mezőnyjátékosnak azonos színű mezt kell viselnie.

Az ezen opciók közti bármilyen változtatását csereként kell végrehajtani.

2.3. Mindkét csapat maximum 12 játékos közül cserélhet.

- a Cserélni bármikor lehet, kivéve a megítélt büntető kórner alatt, annak befejezéséig. A megítélt büntető kórner alatt csak a védekező kapus sérülése, vagy kiállítása esetén lehet cserélni.

Amennyiben a korábban megítélt büntető kórner befejezése előtt egy újabb büntető ítélték meg, a védekező kapus sérülését, vagy kiállítását kivéve nem lehet cserélni, amíg az összes büntető kórner be nem fejeződik.

Büntető kórner esetén a védekező csapat kapusának, (aki teljes védőfelszerelésben van) sérülése, vagy kiállítása esetén becserélhetünk egy teljes kapusfelszerelést viselő másik kapust.

Ha egy csapat csak mezőnyjátékosokkal játszik, a büntető kórner alatt, annak befejezéséig nem lehet cserélni.

Ha a kapust, kiállítják, akkor a büntetett csapatból, egyel kevesebb játékosal játszik.

- b Nincs korlátozva, hogy egyszerre egy időben hány játékost cserélnek, és hogy az egyes játékosokat hányszor cserélik le, vagy be. Kivételt képez ez alól a kapus cseréje. Egy mérkőzés során az adott csapatnak kétszer van lehetősége kapust cserélni, mezőnyjátékosra.

A teljes védőfelszerelésben lévő kapusok cseréjére (a kapuscseré) ebbe nem számít bele.

Abban az esetben, ha egy csapat mindkét

kapuscseré lehetőségét elhasználta és a pályán lévő kapus megsérül, és nem tudja folytatni, akkor az egyetlen megoldás egy teljes védőfelszerelésben lévő kapus becserélése. A pályára csak teljes védőfelszerelésben lévő kapus léphet. A cserének a szabályzat 2.3 g pontjával összhangban kell történnie. Az alatt az idő alatt, míg a cserére kijelölt játékos felveszi a védőfelszerelést, ha szükséges ideiglenesen pályára léphet egy mezőnyjátékos, de csak addig, míg a cserekapus a pályára lépéshez szükséges védőfelszerelést fel nem veszi.

Az időleges büntetését letöltött kapus pályára való visszatérése nem számít bele a két cserelehetőségbe.

Ha egy csapat már kihasználta mindkét cserelehetőségét és a pályán lévő kapus ideiglenesen, vagy végleg kiállítják, akkor az egyetlen megoldás egy teljes védőfelszerelésben lévő kapus becserélése. A pályára csak teljes védőfelszerelésben lévő kapus léphet. A cserének a szabályzat 2.3g pontjával összhangban kell történnie. Az alatt az idő alatt, míg a cserére kijelölt játékos felveszi a védőfelszerelést, ha szükséges ideiglenesen pályára léphet egy mezőnyjátékos, de csak addig, míg a cserekapus a pályára lépéshez szükséges védőfelszerelést fel nem veszi.

- c Cserélni csak akkor lehet, ha a lecserélt játékos elhagyta a játékteret.
- d A kiállított játékos(ok) cseréje – amíg kiállítás(ok) tart nem megengedett.

Az ideiglenes kiállítás alatt, a szabálysértő csapat egyel, kevesebb játékosal játszik. Minden végleges kiállítás esetén, a szabálysértő csapat egyel kevesebb játékosal folytatja a játékot a mérkőzés hátralévő részében.

- e A kiállítás letelte után megengedett, hogy a kiállított játékost anélkül cseréljék le, hogy visszamenne a pályára.
- f A mezőnyjátékosok csere esetén, a félvonaltól 3 méteren belül, a pálya játékvezetővel egyeztetett oldalán léphetnek pályára vagy hagyhatják el a pályát, az ideiglenesen kiállított játékosok a felezővonalnál léphetnek újra pályára

A 2.3-as szabály a pontját kell alkalmazni az ideiglenes büntetésüket töltő játékosok esetében akkor is, mikor a büntetésük lejár. Ha a büntetésük lejárta egybe esik a büntetőkörrel, nem cserélhetők le, csak a kórner befejeztével.

- g Cserénél az időt nem kell megállítani

Ez a kapus cseréje esetében is érvényes. Beleértve új kapus behozatalát, sérülés vagy büntetés esetén, illetve, ha egy mezőnyjátékosnak kell beállnia és fel kell vennie a szükséges védőfelszerelést.

- 2.4. A mezőnyjátékosok, akik sérülés ellátása, frissítő, szerelés csere, vagy bármilyen más okból, de nem csere céljából elhagyják a pályát, csak a felezővonalától 3 méteren belül a pálya közepénél a cserére használt területen léphetnek újra pályára.
A pálya elhagyása, majd a visszajövetel bármely arra alkalmas helyen történhet abban az esetben (Ha például a védő játékos maszkot vesz fel a büntetőkórner elvégzésekor)
- 2.5. A játékvezetők engedélye nélkül, a mezőnyjátékosokon, kapusokon és a játékvezetőkön kívül - a játék alatt - más személy nem tartózkodhat a pályán.
- 2.6. A pályán, vagy azon kívül lévő játékosok a játékvezetők hatáskörébe tartoznak a mérkőzés alatt, beleértve szünetet is.
- 2.7. A sérült, vagy vérző játékosnak el kell hagynia a pályát,

hacsak orvosi indokok nem akadályozzák azt. A játékosok nem léphetnek pályára, míg sérülésüket nem látták el. A játékosok nem viselhetnek vérrel szennyezett öltözéket. Fejsérülés esetén a játékvezetőnek meg kell állítani a játékot, hogy a csapat hivatalos orvosa megvizsgálhassa a játékost a mérkőzés folytatása előtt. Agyrázkódás gyanúja esetén a játékos nem maradhat a pályán, le kell cserélni, hogy az agyrázkódás gyanúját ki lehessen vizsgálni.

3. A csapatkapitány

- 3.1. A résztvevő csapatok egy-egy játékosát csapatkapitánynak kell kinevezni.
- 3.2. Helyettes csapatkapitányt kell megnevezni, ha a csapatkapitányt kiállítják.
- 3.3. A csapatkapitánynak megkülönböztető szalagot, vagy hasonló megkülönböztető jelzést kell viselnie a felkarján vagy a vállán vagy a sportszára felső részén.
- 3.4. A csapatkapitány felelős saját csapata minden játékosának viselkedéséért. A csapatkapitány biztosítja, hogy a cserék pontosan legyenek végrehajtva.

Büntető kornert kell ítélni, ha a cserét nem szabályosan hajtják végre. Ha a csapatkapitány nem látja el valamelyik feladatát, akkor a csapatkapitányt személyre szóló büntetéssel kell sújítani.

4. A játékosok meze és felszerelése

A játékosok öltözetével, felszerelésével és a hirdetésekkel kapcsolatos versenyszabályzat a FIH weboldaláról beszerezhető. Kérjük, hogy szintén tanulmányozzák át a kontinentális és nemzeti szövetségek által e tárgyban hozott szabályokat is.

- 4.1. Az azonos csapathoz tartozó mezőnyjátékosok egyforma szerelést viselnek.
- 4.2. A játékos nem viselhet semmi olyat, ami a többi játékosra nézve veszélyes lehet.

A mezőnyjátékosok:

- *védőkesztyűt viselhetnek, mely nem növeli meg jelentősen a kéz természetes méretét. Bármely olyan kézvédőnek, melyet a játék közben, vagy a kornervédekezésnél viselnek, kényelmesen illeszkednie kell (összenyomás nélkül) egy nyitott 290mm hosszú 180mm széles és 110mm magas dobozba.*
- *számára erősen ajánlott, hogy lábszár, boka és fogvédőt viseljenek.*
- *bármilyen testvédőt viselhetnek, beleértve: (lábvédő, térdvédő a kornervédekezés alatt) a normál ruházatuk alatt. Az erre a célra használt térdvédőket a spatszár felett kell viselni és annak színében a spatszár színével megegyezőnek kell lennie, vagy feketének.*
- *a mérkőzés alatt, kizárólag egészségügyi okból: arcvédő maszkot viselhetnek, mely sima átlátszó (előnyösebb), vagy fehér, máskülönben sima egyszínű, és szorosan illeszkedik az archoz. Puha fejevédőt- vagy puha műanyag védőszemüveg formájában, szemvédőt viselhet. (védőszemüveg puha bevonatú kerettel és műanyag lencsékkel). Az egészségügyi okokat egy arra hivatott személy kell, hogy felmérje és az érintett játékosnak meg kell értenie az orvosi felügyelet alatti játék feltételeit.*
- *a kiskorner vagy büntető lövés ideje alatt – a védekezők, amikor a kiskornert, vagy büntető lövést háritják – arcvédő maszkot, vagy fémrácsos maszkot viselhetnek, mely sima, leginkább átlátszó, máskülönben egyszínű és az arccal egy síkban van, követi az arc kontúrjait. A játékosoknak le kell venniük a*

védőfelszereléseket, amint arra képessé válnak a büntető korner befejezését követően. Ha nem adódik megfelelő alkalom a védőfelszerelés levételére, folytathatják a játékot ezeket viselve a saját térfelükön belül. Ezen kívül azonban már senki semmilyen körülmények között nem viselhet ilyen védő felszerelést, azokat még a saját térfelükön kívülre lépést megelőzően le kell venni, vagy ha a játékvezető arra utasít; A maszk viselésének célja a biztonság, mindaddig, míg a fent megfogalmazottak szellemének megfelelő, annak viselését engedélyezni kell.

- akik maszkot viselnek, nem okozhatnak veszélyhelyzetet más játékosoknak azáltal, hogy kihasználják a védőmaszk nyújtotta előnyt.
- semmilyen más esetben sem viselhetnek fejkendőket (maszkot vagy más védő eszközt).

- 4.3. A kapusnak a felsőtestét védő felszerelése fölött – mindkét csapat mezétől eltérő színű – mezt kell viselni.

A kapusoknak a védőfelszerelésük, vagy ruházatuk fölött kell viselni ezt a mezt. Kivételt képez ez alól a könyökvédő, a mezüknak azt nem kell takarnia.

- 4.4. A kapus védőfelszerelést visel, mely legalább fej- és lábvédőből, kirúgóból áll. Ha a kapus büntetőt lő, akkor leveheti a fejkendőt, a kézkendőt.

Az alábbi védőfelszereléseket csak a kapus viselheti: test-, felsőkar-, könyök-, alkar-, kéz-, torok-, térd- és lábvédő, valamint kirúgó.

- 4.5. Azon öltözet, vagy védőfelszerelés használata, mely jelentősen megnöveli a kapus testének, vagy védőfelületének méretét nem megengedett.

- 4.6. Az ütő hagyományos formájú, mely egy nyélből és egy a bal

oldalán lapos hajlított fejből áll.

- a Az ütőnek simának kell lennie és nem tartalmazhat durva vagy éles részeket.
- b Az ütőnek - az eredeti vagy az utólagos borítás kiegészítésekkel együtt - át kell férnie egy 51 mm belső átmérőjű karikán.
- c Az ütő hossz menti görbülete (íj vagy gereblye), az ütő teljes hosszában - az ütő játzó vagy hátoldalán, de mindkettőn egyszerre nem - sima és folytonos profilú kell legyen. A hajlítás mélysége nem lehet nagyobb, mint 25 mm.
- d Az ütőnek meg kell felelnie a Szabálybizottság által elfogadott specifikációnak.

- 4.7. A labda kemény, gömbölyű és fehér (vagy megegyezés szerinti színű, ami jól látszik a pálya felületén).

Az ütő, a labda és a kapusfelszerelés részletes specifikációja az szabálykönyv végén, egy külön fejezetben található.

5. A mérkőzés és az eredmény

- 5.1. A mérkőzés négy 10 perces negyedből áll az első és második, valamint a harmadik negyed között 1 perces, a félidőben (azaz a második és a harmadik negyed között) 3 perces szünettel.

A csapatok – ha az ide vonatkozó versenykiírás nem szabályozza másként – megegyezhetnek ettől eltérő számú vagy idejű félidőben, szünetben.

Ha a játékidő lejár mielőtt a játékvezető egyébként az adott esetben döntést hozna a játékvezetőnek megengedett, hogy azonnal az adott negyed vége után megtegye azt.

- 5.2. A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik több gólt lő. Ha nem születik gól vagy a csapatok azonos számú gólt lőnek, akkor a

mérkőzés döntetlen lesz.

A hosszabbításról és a döntetlen mérkőzés büntető rávezetésekkel való eldöntéséről a FIH weboldaláról beszerezhető Versenykiírás (Torna Szabályok) ad felvilágosítást.

6. A mérkőzés el- és újrakezdése

6.1. Pénzfeldobást hajtanak végre:

- a Az a csapat, amelyik a pénzfeldobást nyeri, választhat: melyik kapura kíván támadni a mérkőzés első félidejében vagy inkább a középkezdéssel, indítja el a mérkőzést.
- b Ha pénzfeldobást nyerő csapat azt választja, hogy melyik kapura kíván támadni a mérkőzés első félidejében, akkor a játékot a másik csapat kezdi.
- c Ha pénzfeldobást nyerő csapat azt választja, hogy a játékot kezdi, akkor a másik csapat megválaszthatja, hogy melyik kapura kíván támadni a mérkőzés első félidejében.

6.2. A mérkőzés második félidejében a játékirányt megfordítják. (A csapatok térfelet cserélnek a második negyed után. A ford.)

6.3. Középkezdést kell elvégezni:

- a a mérkőzés elindításához. Annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdést, amelyik a pénzfeldobást nyerte és a középkezdést választotta. Ellenkező esetben a másik csapat egyik játékosa végzi el a középkezdést.
- b az első félidő lejárta után. Annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdéseket (3. 4. negyed), amelyik nem kezdte el a mérkőzést.
- c ha gólt lőttek, vagy adtak meg, annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdést, amelyik a gólt kapta.

A tisztánlátás kedvéért; az időt gólszerzés után nem kell megállítani.

- 6.4. A középkezdés elvégzése:
- a A pálya közepéről kell elvégezni.
 - b A labda bármilyen irányban megjátszható.
 - c A középkezdést elvégző játékoson kívül minden játékosnak azon a térfélen kell lennie, amelyiken az a kapu található, amelyiket védenek.
 - d A szabadütés szabályait kell alkalmazni.
- 6.5. A játékot bulival kell újraindítani mikor az időt, vagy a játékot sérülés vagy bármilyen más okból megállították és nem ítélték büntetést.
- a A bulit ahhoz a helyhez közel kell végrehajtani, ahol a labda a játék megállításánál volt. A labda nem lehet 9 méternél közelebb az alapvonalhoz és 3 méternél közelebb a körhöz.
 - b A labdát a csapatok egy-egy játékosa közé kell helyezni, akik egymással szemben állnak úgy, hogy saját kapujuk a jobb oldalukon van.
 - c A buli megkezdésekor mindkét játékos ütője a labda jobb oldalán, a földön van. Ezután ütőjük lapos felét a labda felett egyszer összeérintik, majd egyiküknek megengedett, hogy megjátssza a labdát.
 - d A többi játékos legalább 3 méterre kell, hogy legyen a bulitól.
- 6.6. Ha egy befejezett büntető lövés után nem lőttek vagy adtak meg gólt, akkor az egyik védőjátékos az alapvonalától 9,1 méterre a gólvonal közepe elől szabadütéssel indítja újra a játékot.

7. Labda a pályán kívül

- 7.1. A labda játékon kívül van, ha teljesen elhagyja az oldalpalánkot vagy az alapvonalat.

- 7.2. Annak a csapatnak az egyik játékosa indítja újra a játékot, amelyik nem utolsónak érintette vagy játszott a labdát, azelőtt, hogy az kiment volna a játéktérről.
- 7.3. Mikor a labda az oldalpalánkon kívülre kerül:
- a A játékot attól a helytől 1 méterre kell újraindítani, ahol a labda az oldalpalánkon átment.
Amennyiben ez azt eredményezné, hogy a játékot a körön belül kezdenék újra, akkor a játékot a körtől és az oldalpalánktól 1 méter távolságból kell újraindítani.
 - b A szabadütés elvégzésére vonatkozó szabályok alkalmazandók.
- 7.4. Amikor a labda az alapvonalon túlra kerül és nem lőttek gólt, akkor az alábbiakat kell alkalmazni:
- a Amennyiben a labdát egy támadó játékos juttatta az alapvonalon túlra a játékot az alapvonalától 9,1 m távolságban kell újakezdeni, abban a vonalban, ahol a labda elhagyta a játéktérét.
 - b Ha a labda egy védő játékos által nem szándékosan kerül az alapvonalon túlra, vagy a kapus térítette el ebbe az irányba, akkor a játékot a félpályáról indítja újra a támadó csapat abban a vonalban, ahol a labda elhagyta a játéktérét az alapvonalon túlra.
 - c A szabadütés elvégzésére vonatkozó szabályok alkalmazandók.
 - d Ha a labda szándékosan kerül az alapvonalon túlra egy védőjátékos által, kivéve hogyha a kapus térítette el, abban az esetben a játék büntető kornel folytatódik a támadó csapat javára.

8. A góllövés

- 8.1. Gólt akkor szereznek, ha a körön belül a labdát egy támadó játssza meg úgy, hogy a labda nem hagyja el a kört, mielőtt az

teljes terjedelmével áthaladna a gólvonalon a keresztléc alatt.

A védő ütője vagy teste beleérhet a labdába az után vagy az előtt, hogy a támadó a körön belül megjátszotta a labdát.

9. Magatartás a játék alatt: játékosok

A játékosok mindvégig felelősségteljesen kell, hogy viselkedjenek.

- 9.1. A mérkőzést két csapat játssza úgy, hogy mindkét csapatból egyszerre nem több mint 6 játékos lehet a pályán.
- 9.2. A pályán lévő játékosok „megtartják” az ütőjüket és nem használhatják azt veszélyes módon.

A játékosok nem emelhetik át ütőjüket más játékosok feje fölé.

- 9.3. A játékosok nem érinthetik meg, nem foghatják meg más játékosok ütőjét vagy ruházatát, valamint nem akadályozhatnak másikat játékost.
- 9.4. A játékosok nem félemlíthetnek meg, és nem tarthatnak fel másikat játékost.
- 9.5. A játékosok nem üthetik a labdát.
- 9.6. A játékosok nem játszhatják meg a labdát az ütő hátoldalával.
- 9.7. A játékos nem játszhatja meg a labdát ütőjének egyetlen részével sem, ha a labda a váll felett van. Ez alól kivétel az a védőjátékos, aki egy kapura lövés során bármilyen magasságban megállítja vagy eltéríti a labdát. Ez megengedett.

Kapura lövés háritása során, a védő nem büntethető, ha ütője nem mozdulatlan vagy a labda felé mozgatja az ütőt annak érdekében, hogy megkísérelje a labda megállítását vagy eltérítését. Csak abban az esetben ítéltető büntető,

amennyiben a gól megakadályozás érdekében a labdát a váll fölött nyíltan elüti.

Ha az egyik védő megkísérli megállítani vagy eltéríteni a kapu irányába lőtt labdát, mely végül is elkerüli a kaput, bármilyen váll fölé emelt ütő használat miatt büntető kornert és nem büntető lövést kell ítélni.

Ha veszélyes játék alakul ki a szabályos labda-megállítás vagy eltérítés után, akkor büntető kornert kell ítélni.

- 9.8. A játékos nem játszhatja meg a labdát veszélyesen vagy úgy, hogy az veszélyes játék kialakulásához vezessen.

A labdát abban az esetben is veszélyesnek kell tekinteni, mikor az a játékosokat menekülésre, kitérő mozdulatra kényszeríti.

Onnan kell a büntetést megítélni, ahol az akció veszélyt okozott.

A labdát szándékosan és erősen az ellenfél ütőjének, lábának, kezének játszani és így sérülésveszélyes helyzetet teremteni nem szabad, miközben a másik játékos „játzó” ('set'), vagy álló ('stationary') pozícióban van és megpróbálja megszerezni a labdát. Belehúzni, belefordulni, vagy szándékosan áttolni a védő játékoson, aki szintén közel van a labdát birtokló játékoshoz és kísérletet tesz a labda megjátszására, nem szabad. Az ilyen esetek is a szabály hatálya alá tartoznak és akár személyes büntetés is adható a szabálytalankodó játékosnak.

- 9.9. A játékosok nem emelhetik meg a labdát, kivéve a kapura lövést.

Nem szabálysértés az, ha a labda akaratlanul, kevesebb, mint 100 mm-re elemelkedik a talajtól, ha a labdához képest nincs ellenfél játszótávolságon

belül.

- 9.10. Játékosok nem játszhatják meg a levegőben lévő labdát, kivéve annak a csapatnak a tagjait, akik nem emelték a labdát a levegőbe; e játékosok megállíthatják a labdát.

Amennyiben a labda egy szabályos kapura lövés során került a levegőbe, mely visszapattant a kapusról vagy a felső, vagy az oldalsó kapufáról, akkor bármelyik csapat játékosa megállíthatja azt.

- 9.11. A mezőnyjátékosok, testük egyetlen részével sem állíthatják meg, nem téríthetik el, nem vehetik föl, nem dobhatják vagy vihetik a labdát.

Nem mindig szabálytalan az, ha a labda hozzáér a mezőnyjátékos lábához, kezéhez vagy testéhez. A játékos csak akkor követ el szabálytalanság, ha ezek által előnyre tesz szert, ha azzal a szándékkal mozdul a labda irányába, hogy ilyen módon állítsa azt meg.

Nem szabálysértés az, ha a labda érinti a mezőnyjátékos ütőt tartó kezét, ha a labda egyébként a mezőnyjátékos ütőjét érintené.

- 9.12. A játékosok nem játszhatják meg a labdát, amennyiben fekszenek vagy térdelnek a pályán, vagy nem az ütőt tartó kezük, karjuk érinti a pályát.

- 9.13. A játékosok nem akadályozhatják ellenfelüket, aki megkíséreli megjátszani a labdát.

A játékosok akadályozást követnek el, ha

- „beletoltnak” az ellenfelébe
- fizikailag ütőjükkel vagy testükkel érintik ellenfelüket
- eltakarják a labdát ütőjükkel, vagy testük bármely részével és ezzel megakadályoznak egy szabályos szerelést

A labdát váró mozdulatlan játékosnak megengedett, hogy bármely irányba nézzen, mikor a labdát fogadja

A labdát birtokló játékosnak megengedett, hogy bármely irányba elinduljon a labdával kivéve, ha ellenfele testébe vezeti azt. A labdát birtokló játékos nem indulhat el úgy a labdával, hogy a labda, és a – játszóterületen belül lévő a labdát megjátszani kísérő – ellenfél közé kerüljön.

Szabálysértést követ el az a játékos, aki ellenfele elé fut vagy elzárja ellenfelét a labda szabályos megjátszástól, vagy annak megkísérlésétől. (Harmadik személy által elkövetett akadályozás) Szintén szabálysértést követ el az a támadó játékos, aki keresztbe fut vagy elzárja a védőket (beleértve a kapust is) a büntetőkörner lövés során.

A játékvezetőknek komoly hangsúlyt kell fektetniük rá, hogy a labda ne kerüljön hosszabb időre játékon kívül a pálya sarkainál, illetve a palánkoknál. Korlátozzák, minél jobban azt az időt, amint a labda játékon kívül tölt beszorítva a palánkhoz, vagy a pálya sarkainál. (Különös tekintettel a mérkőzés végéhez közeledve.) Amikor a játékos ilyen helyzetekben leárnyékolja a labdát ('shielding, trapping') úgy, hogy a másik játékos azt nem tudja megjátszani. A korai játékvezetői beavatkozás a csapatok tudtára adja, hogy az ilyesfajta taktikai lépés nem kifizetődő.

- 9.14. A játékosok addig nem szerelhetnek, amíg nincsenek abban a helyzetben, hogy az ellenfelük testének érintése nélkül meglehessék azt.

A vakmerő, meggondolatlan játék a mezőnyjátékosok részéről, mint például a becsúszó szerelés, vagy a túlzott fizikai kontaktus, mely a földre viheti az ellenfelet és sérülést okozhat nem megengedett, és a megfelelő személyes büntetést kell, maga után vonja.

- 9.15. A játékosok szándékosan nem léphetnek be, ellenfelük kapujába vagy nem futhatnak el egyik kapu mögött sem.
- 9.16. A játékosok, a megítélt büntető korner vagy büntető lövés befejezéséig nem cserélhetnek ütőt kivéve, ha az a továbbiakban nem felel meg az ütőre vonatkozó előírásoknak.
- 9.17. A játékosok nem dobhatnak semmilyen tárgyat, felszerelésük egyetlen részét sem a pályára, sem a labda felé, sem más játékos vagy személy, vagy a játékvezető irányába.

Büntető korner elvégzését követően, ha a labda bármilyen eldobott vagy elhagyott tárgynak ütközik, mint például kézvédő, térdvédő, arcmaszk, szabadütést kell ítélni, ha ez a körön kívül történik és büntető kornert, ha a körön belül. Ha pedig gólt akadályoz meg büntető lövést.

- 9.18. A játékosok nem késleltethetik a játékot, hogy az időhúzásból előnyt szerezzenek.
- 9.19. A játékosok nem vonhatják ki a labdát a játékból annak szándékos palánkhöz szorításával, vagy palánknál tartásával „trap, hold”. A labdát birtokló játékos nem „csapdázható”, „trapped” szorítható be a pálya sarkába, vagy a palánkokhoz az ellenfél által lefektetett „flat” ütővel. Az ellenfélnek egy méltányos, ésszerű méretű kivezető helyet „outlet of reasonable size” hagynia kell, ahol a labda megjátszása megkísérelhető.

A játékvezetőknek fel kell ismerniük a helyzetet és meg kell szakitaniuk a játékot, majd bulival újra indítani abban az esetben, ha a labda ilyen módon, nem szándékosan játékon kívülre kerül, mikor két játékos ütője közé, vagy a palánkhöz „szorul”.

Ha a labda ismételten, újra meg újra „csapdázásra” palánkhöz nyomásra, szorításra kerül, azt szándékos szabálytalanságnak kell tekinteni, és

ennek megfelelően büntetendő.

Ugyan ez a helyzet abban az esetben is, ha a játékos ugyanezt teszi csak a labdát az ellenfele útjéhez szorítja szándékosan. Ebben az esetben sem kell büntetést ítélni, hanem a megfelelő büntetést.

10. Magatartás a játék alatt: kapusok

- 10.1. A kapus, aki védőfelszerelést visel - amely legalább a következőkből áll fejbüvedő, lábüvedő, kirúgó - nem vehet részt a játékban azon félpályán kívül, amelyet a csapata véd, kivéve büntető lövés esetén.

A sisakot a kapusnak mindig viselnie kell kivéve, ha büntető lövést végez el.

- 10.2. Ha a labda azon a körön belül van, ahol a kapus védekezik és útjút a kezében tartja, akkor:

- a teljes védőfelszerelést viselő kapusok használhatják az ütőjüket, lábaikat, kirúgójukat, lábüvedőjüket, hogy elmozdítsák a labdát, vagy használhatják az ütőjüket, lábaikat, kirúgójukat, lábüvedőjüket testük bármely részét, hogy megállítsák a labdát vagy bármely irányba – beleértve az alapvonalat is – eltérítsék azt.

A kapus nem hozhatja magát olyan helyzetbe, mely veszélyes más játékosokra nézve azáltal, hogy kihasználja a védőfelszerelés nyújtotta előnyöket.

- b A teljes védőfelszerelést viselő kapusok használhatják a karjukat, és a kezüket, vagy a testük bármely részét a labda ellökésére.

A b pontban engedélyezett akció csak gól háritásánál vagy az ellenfél gólszerzési kísérlete esetén a labda elmozdítására használható. A kapus karjával, kezével vagy testével nem mozgathatja a labdát erősen olyan módon, hogy az nagy távolságot tegyen meg.

- 10.3. A kapus nem feket a labdára.
- 10.4. A védekező körön kívül a kapus csak az ütőjével játszhatja meg a labdát.
- 10.5. A kapusok a körön belül fekvé is megjátszhatják a labdát.

11. Magatartás a játék alatt: játékvezetők

- 11.1. A mérkőzést két játékvezető vezeti. A játékvezetők alkalmazzák a szabályokat és megítélik „fair play”-t.
- 11.2. A játékvezetők - a teljes mérkőzés alatt - elsődlegesen a pálya egyik ténfelén meghozott döntésekért felelősek.
- 11.3. A játékvezetők a pálya egyik ténfelén, a körön belüli szabadütéssel, büntető kórnerrel, büntető lövéssel és góllal kapcsolatos döntésekért felelősek.
- 11.4. A játékvezetők felelősek azért, hogy egy írott feljegyzést vezessenek a lőtt gólokról és a kiállítást eredményező kártyahasználatról.
- 11.5. A játékvezetők felelősek azért, hogy a teljes játékidőt lejátsszák, valamint a félidő és a negyedek végének jelzéséért, illetve a büntető kórner végének jelzéséért, ha a félidőt vagy a negyedeket meghosszabbították.
- 11.6. A játékvezető a sípjába fúj:
 - a hogy jelezze a mérkőzés félidejének, negyedeinek kezdetét és végét
 - b egy büntetés végrehajtásához
 - c a büntető lövés megkezdéséhez, illetve befejezéséhez
 - d egy gól jelzéséhez
 - e a mérkőzés újraindításához egy lőtt gól után
 - f a mérkőzés újraindításához egy büntető lövés után, ha nem lőttek gólt
 - g a mérkőzés bármilyen más okból történő megállításához,

illetve újra indításához

h azért, hogy ha szükséges jelezze, hogy a labda teljes terjedelmével elhagyta a pályát.

- 11.7. A játékvezetők nem folytathatnak edzői tevékenységet a mérkőzés alatt.
- 11.8. A játék folytatódik, ha a labda eltalál egy játékvezetőt, bármelyik illetéktelen személyt vagy bármilyen elvesztett tárgyat.

12. Büntetések

- 12.1. Előnyszabály: büntetést csak akkor ítélnék, ha a csapat vagy annak egy játékosa hátrányba kerül azáltal, hogy az ellenfél megszegi a szabályokat.
- 12.2. Szabadütést kell ítélni az ellenfél javára:
- a egy támadó által elkövetett szabálysértést a pálya azon téréfélén, melyre támadnak
 - b egy védő által a körön kívül, nem szándékosan elkövetett szabálysértést a pálya azon téréfélén, melyen védekeznek
- 12.3. Büntető kornert kell ítélni:
- a egy védő által, a körön belül elkövetett szabálysértésért, amely nem akadályozott meg egy lehetséges gólszerzést
 - b egy védő által szándékosan, a körön belül, egy olyan ellenfél ellen elkövetett szabálysértésért, aki nem birtokolta a labdát vagy nem volt lehetősége megjátszani azt
 - c egy védő által, a körön kívül, szándékosan elkövetett szabálysértést a pálya azon téréfélén, melyen védekeznek
 - d ha egy védő szándékosan az alapvonalon túlra játssza a labdát

A kapus ütőjével, védőfelszerelésével, vagy teste bármely részével eltérítheti a labdát bármely irányba bármely irányba, beleértve az alapvonalat is.

- e az ellen a csapat ellen, amelyik rosszul hajtja végre a cserét
 - f ha a labda elakad az egyik játékos ruházatában vagy védőfelszerelésében, ha a játékos a védekező körön belül van.
- 12.4. Büntető lövést kell ítélni:
- a egy védő által a körön belül elkövetett szabálytalanságért, mellyel valószínűleg góllövést akadályozott meg
 - b egy védő által szándékosan, a körön belül, egy olyan ellenfél ellen elkövetett szabálysértésért, aki birtokolta a labdát, vagy lehetősége volt megjátszani azt.
- 12.5. Ha újabb szabálytalanságot követnek el vagy sportszerűtlenül viselkednek, mielőtt a már megítélt büntetést elvégeznék:
- a súlyosabb büntetést lehet alkalmazni
 - b személyes büntetést lehet alkalmazni
 - c a büntetést megítélése után meg lehet fordítani, ha az előzőleg kedvezményezett csapat szabálytalankodik

13. Büntetés elvégzési eljárások

- 13.1. A szabadütés helye:
- a A szabadütést közel ahhoz a helyhez kell elvégezni, ahol a szabálysértés történt
- A „közel ahhoz a helyhez” azt jelenti, hogy játsszótávolságon belül ahhoz a helyhez, ahol a szabálysértés történt, de ezzel a szabadütést elvégző csapat nem juthat jelentős előnyhöz.*
- A szabadütés helyét, ha az a kör közelében történt, egészen pontosan kell kijelölni.*

- b Azt a szabadütést, amit a körön kívül, de az alapvonaltól 9 méteren belül ítéltek meg a védők javára, az alapvonaltól maximum 9,1 méterre, a szabálysértés vonalában, párhuzamosan az oldalpalánkkal kell elvégezni.
 - c Azt a szabadütést, amit körön belül ítéltek meg a védők javára, a körön belülről bárhonnán, vagy az alapvonaltól maximum 9,1 méterre, a szabálysértés vonalában, párhuzamosan az oldalpalánkkal kell elvégezni.
- 13.2. A szabadütés és középkezdés elvégzése, vagy a labda játékba hozása, ha a labda a pályán kívülre került:
- A szabály minden részét a megfelelő módon kell alkalmazni szabadütéskor, középkezdéskor, illetve a labda újra játékba hozatalánál, ha az elhagyta a játékteret.*
- a A labdának mozdulatlanak kell lennie
 - b Az ellenfeleknek legalább 3 méterre kell lenniük a labdától

Ha az ellenfél játékos 3 méternél közelebb van a labdához, akkor nem avatkozhat be, vagy nem tehet kísérletet a labda megjátására. Ha az ellenfél játékos 3 méternél közelebb van a labdához, de nem avatkozik játékba, akkor a szabadütést nem szükséges késleltetni.
 - c Ha a támadó csapat részére szabadütést ítéltek meg, azon a térfélen belül amerre támad, akkor a szabadütést elvégző játékoson kívül minden más játékosnak legalább 3 méterre kell lennie a labdától.
 - d A szabadütés elvégzése során a labdát csak tolni lehet (push)
 - e Ha a támadó csapat a támadó térfélen szabadütéshez jut, akkor a labdát közvetlenül nem lehet bejátszani a körbe, hacsak a labda nem tett meg legalább 3 métert, nem feltétlenül egy irányban, vagy nem érintette valamelyik védekező játékos. A labda a palánkon keresztül is bejátszható a körbe, de csak abban az esetben, ha a palánkról való visszapattanás előtt megtett 3 métert.

Ha a szabadütést elvégző játékos folytatja a labda megjátzását (azaz: más védekező játékos még nem érintette azt):

- *a játékos bármennyig folytathatja a labda megjátzását de,*
- *a labdának legalább 3 métert kell haladnia, mielőtt*
- *a játékos bejártssza azt a körbe újra*

Alternatíva:

- *miután egy védekező játékos érintette a labdát, az már bejátszható a körbe bárki által, beleértve a szabadütés végrehajtóját is.*

Egy a támadó csapat javára a körtől 3 méteren belül megítélt szabadütés esetében a labda nem játszható be a körbe, egészen addig, míg az 3 métert nem tett meg, vagy egy védekező játékos nem érintette azt, vagy nem pattant vissza a palánkról úgy, hogy előtte megtett három métert. Amennyiben a szabadütés azonnal elvégzésre kerül, azok a védekező játékosok, akik a körön belül vannak, tehát 3 méteren belül a szabadütés helyétől a körön belül végig követhetik a körön kívül a szabadütést elvégző játékost, mely önpasszt végez. Ebből azonban az is következik, hogy nem kísérelhetik meg megjátssani a labdát, vagy támadhatják, befolyásolhatják a szabadütés elvégzőjét, mindaddig, amíg az 3 métert nem tett meg, vagy egy védekező csapattársuk nem érintette a labdát, egy olyan, mely jogosult a labda megjátzására. Amennyiben a szabadütés nem kerül azonnal elvégzésre, minden játékosnak 3 méterre el kell távolodnia a szabadütést végző játékostól.

A fentiekől eltérő esetekben, minden a labda megjátzására tett kísérletet, közbeavatkozást,

elkövető védőjátékos, vagy a 3 méteres távolságot nem betartó támadó játékos ellen a megfelelő szankciót kell alkalmazni.

Azok a játékosok, melyek a körön belül, vagy kívül 3 méterre, vagy annál távolabb vannak a szabadütést elvégzőtől nem közelíthetnek tehát nyugalmi helyzetben kell maradjanak, 3 méterre míg meg nem kezdik a szabadütés elvégzése.

Amennyiben a támadó csapat javára a védekező csapat térfelén belül megítélt szabadütést követően az idő megállításra került, a játék újraindításakor, a szabadütés elvégzésekor a szabadütést elvégző játékoson kívül senki sem tartózkodhat a labdához 3 méternél közelebb.

13.3. A büntető korner elvégzése:

- a az idő és a játék megáll büntető korner megítélésekor és akkor indul újra, ha a csapatok készen állnak. A csapatoknak (az előírt 30 mp) áll rendelkezésükre, hogy felvesyék védőfelszereléseiket és felálljanak a kornerre.
- b a labdát az alapvonalra, a kapufától legalább 6 méterre a körön belülré helyezzük arra az oldalra, amelyiket a támadók előnyben részesítenek
- c az egyik támadó beadja a labdát az alapvonalról úgy, hogy legalább az egyik lába a pályán kívül van
- d a többi támadó a pályán, de a körön kívül kell, hogy helyezkedjen úgy, hogy ütőjük, kezük, lábuk nem érintheti a pálya talaját a körön belül
- e a beadást elvégző játékoson kívül egyetlen támadó sem lehet 3 méternél közelebb a labdához, amikor a beadást elvégzik
- f a védekező kapusnak, (ha van ilyen) a kapuban kell lennie, a többi védekező játékos (maximum 5) az alapvonal mögé, a kapu azon oldalára kell, hogy

helyezkedjen, amelytávolabb van a büntető kornert beadó játékostól, úgy, hogy ütőjük, kezük, lábuk nem érintheti a pálya talaját a körön belül

Ha büntető kornert esetén a védekező csapat csak mezőnyjátékosokkal védekezik, a hat játékos akár mindegyike helyezkedhet úgy az alapvonal mögött, hogy senki sem áll a kapuban, ebben az esetben senkit sem illetnek meg kapus kiváltságok.

- g annak a védekező játékosnak, aki nem az alapvonal mögé helyezkedik, a szemközti kör magasságán túlra kell helyezkednie tehát 9,1 m-en belülrre a szemközti alapvonalról
- h amíg a labda nincs megjátssza, a labda beadását végző játékos kivételével senki sem léphet a körbe, és a védők közül senki sem lépheti át szemközti kör magasságát az adott alapvonalról 9.1 m-re húzódó vonalat
- i a beadást végző játékos a labda megjátssza után, még egyszer nem játszhatja meg, illetőleg nem maradhat, nem közelíthet játszó távolságra a labdához mindaddig, míg egy másik játékos nem játssza meg azt
- j amíg a labda nem hagyta el a kört, addig nem lehet gólt elérni.

A védőt, aki egyértelműen belefut a labdába vagy a kornert elvégzőjébe anélkül, hogy megkísérelné megjátsszani a labdát az ütőjével, veszélyes játék miatt büntetni kell.

Azonban - a kiskornert végrehajtása alatt, az első lövés során - a három méternél közelebb lévő védőt, ha a térde alatt találja el a labda, akkor újabb büntető kornert kell ítélni, vagy ha normális helyzetben lévő védőt a térdén, vagy a felett találja el a labda, akkor azt veszélyesnek kell ítélni és szabd ütést kel ítélni a védekező csapat javára.

- k a büntető kornert lövés szabályai nem alkalmazhatók, ha a labda a körtől 3 méternél távolabbra kerül.

13.4. A félidőt, negyedeket meg kell hosszabbítani, hogy lehetővé

tegyék a büntető kornert, a további büntető kornerek vagy a büntető lövés befejezését.

- 13.5. A büntető kornert befejezettnek tekintjük, ha:
- a gólt lőttek
 - b a védekező csapat javára szabadütést ítéltek
 - c a labda 3 méternél távolabb kerül a körtől
 - d a labda az alapvonalon túlra került, és nem ítéltek büntető kornert
 - e a labda az oldalpalánkon túlra került, és nem ítéltek büntető kornert
 - f az egyik védő követ el szabálysértést, amely nem eredményez újabb büntető kornert
 - g büntető lövést ítéltek
- 13.6. A büntető kornert alatt elkövetett szabálytalanságok büntetése.
- a Amennyiben a beadó játékos legalább egyik lába nincs az alapvonalon kívül, akkor a kornert meg kell ismételni
 - b Ha a beadó játékos csak úgy tesz, mintha megpróbálná megjátszani a labdát (Beijeszt. A ford.). A játékost el kell küldeni a szemközti kör magasságán túlra és egy másik játékosal kell lecserélni, majd a büntető kornert meg kell ismételni
Ha a tettetett mozdulat „beijesztés” azt eredményezi, hogy egy védekező játékos sérti meg a büntető kornert szabályait, azt nem kell elküldeni. Csak a támadó csapat játékosát
 - c Ha egy védekező játékos (kivéve, ha kapus) a megengedettnél korábban lépi át az alapvonalat, akkor a játékost a szemközti kör magasságán túlra kell küldeni és helyette nem állhat be új védekező játékos. A kornert pedig meg kell ismételni
Ha ez a szabálytalanság hasonló módon újra

előfordul a megismételt büntető kórner közben, az érintett játékost szintén a szemközti kör magasságán túlra kell küldeni és helyette új védő nem érkezhetsz.

Ha egy védekező játékos a megengedettnél korábban lépi át a szemközti alapvonalat számított 9,1 m-es vonalat a büntető kórner meg kell ismételn

- d Ha a kapus a megengedettnél korábban lépi át a gólvonalat a védekező csapat egy játékosal kevesebbél védekezhetsz és a kórner meg kell ismételn

A védekező csapat jelöli ki ebben az esetben, hogy melyik játékost küldi ki a szemközti kör magasságán túlra. Ez a játékos nem cserélhetsz le másikkal.

Ha a kapus újra szabálytalankodik a megismételt büntető kórner közben, az érintett csapatnak egy játékost újra a szemközti kör magasságán túlra kell küldeni és helyette új védő nem érkezhetsz.

A büntető kórner mindaddig újra és újra meg kell ismételn ameddig az a szabály 13.5 (a kórner befejezettnek tekintjük) és 13.6 (az időntúli kórner befejezettsége) pontjainak megfelelően befejezettnek nem tekinthetsz.

A későbbi elkövetkező szabálytalanságokért megítélt kórneres esetében a megismételt büntető kórnerrel ellentétben a védekező csapat újra a maximális 6 játékosal védekezhetsz.

- e Ha egy támadó játékos a megengedettnél előbb belép a körbe a beadót a szemközti kör magasságán túlra kell küldeni, a büntető kórner meg kell ismételn.

Az érintett játékos nem vehetsz részt a megismételt kórnerben. A későbbiekben viszont már igen.

- f Bármely más a támadó játékosok által elkövetett szabálytalanság esetén a védekező csapat javára kell szabadütést ítélni.

Kivéve, a fentiekben meghatározott esetekben. Szabadütés vagy büntető is ítélhető a szabályoknak megfelelően.

- 13.7. A büntető lövés elvégzése:
- a ha büntető lövést ítétek, akkor az időt és a játékot meg kell állítani
 - b Az összes többi játékos - kivéve a büntető lövést elvégző és a védekező játékost - azon a félpályán kívül kell, hogy helyezkedjen, amelyiken a büntető lövést végrehajtják, és semmilyen befolyással sem lehetnek a büntető lövés végrehajtására.
 - c A labdát a büntető pontra kell helyezni.
 - d A büntetőt elvégző játékos - mielőtt a büntető elvégezné - a labda mögött, játszó távolságon belül kell, hogy álljon.
 - e A védekező játékos, mindkét lábával a gólvonalon kell, hogy álljon, nem hagyhatja azt el, nem mozdíthatja meg egyik lábát sem mindaddig, amíg a sípszó el nem hangzott és a labdát meg nem játsszák.
 - f Ha a játékos, aki a büntetőt védi kapus, akkor kötelező fejevédőt viselnie; ha a játékos, aki a büntetőt védi, egyébként mezőnyjátékosként vesz részt a játékban, akkor védőfelszerelésként csak arcvédő maszkot viselhet.
Ha büntető lövést védő csapat úgy döntött, hogy kizárólag mezőnyjátékosokkal játszik és a büntető lövés védésére nem használnak cserekapust, akkor a védő kizárólag csak az ütőjével védhet.
 - g Mikor a büntetőt elvégző és a védekező játékos is elfoglalta a helyes pozíciót, akkor a játékvezető a sípjába fúj
 - h A büntetőt elvégző játékos nem löheti el a labdát addig, amíg a játékvezető a sípjába nem fúj.
Sem a büntetőt elvégző játékos, sem a védekező játékos sem késleltetheti a büntető végrehajtását.

- i A játékos nem csinálhat lövő cselet a labda megjátásakor
- j A büntető elvégző játékos 'slencolhat', kanalazhat és tolhat, („push, flick, scoop”) bármilyen magasságban.
A büntető végrehajtás során nem megengedett „húzott lövés” (dragging action) alkalmazása a labda megjátására.
- k A lövő játékos csak egyszer érintheti a labdát, a lövés után nem közelíthet sem a labdához, sem a védekező játékoshoz.

13.8. A büntető lövésnek vége van, ha:

- a gólt lőttek
- b ha a labda nyugalmi helyzetbe kerül a körben, elakad a kapus védő felszerelésében, a kapus védi a lövést, vagy a labda kikerül a körből.

13.9. A büntető lövés alatt elkövetett szabálytanságok büntetése

- a ha a büntető lövés a sípszó előtt kerül elvégzésre, és gól születik, akkor a büntető lövést meg kell ismételni
- b ha a büntető lövés a sípszó előtt kerül elvégzésre, és nem születik gól, akkor a védekező csapat részére szabadütést kell ítélni
- c ha a büntető lövést végrehajtó játékos követ el bármilyen szabálysértést, akkor a védekező csapat részére szabadütést kell ítélni
- d ha a büntető lövést védő játékos követ el bármilyen szabálysértést, beleértve, hogy a bármelyik lábfejét elmozdítja a labda megjátása előtt, akkor a büntető lövést meg kell ismételni

Ha a védekező játékos góllövést akadályoz meg, de egyik lábát megmozdította a labda megjátása előtt, akkor ez a játékos figyelmeztetni kell. Ha a játékos bármilyen további szabálysértést követ el,

akkor ideiglenesen ki kell állítani (zöld vagy, sárga lap).

Ha a védekező játékos elkövetett szabálysértés ellenére is gól születik, akkor azt meg kell adni.

- e A védekező csapat tagja(i) által elkövetet bármilyen szabálysértés esetén - ha nem születik gól - a büntetést meg kell ismételni
- f A támadó csapat tagja(i) által elkövetet bármilyen szabálysértés esetén - ha gól születik - a büntetést meg kell ismételni.

14. Személyre szóló büntetések

14.1. Bármilyen szabálysértésért, a szabálytalankodó játékost lehet:

- a figyelmeztetni (szóban)
- b figyelmeztetni (zöld lap felmutatása) 1 perces ideiglenes kiállítást jelent
- c ideiglenesen kiállítani minimum 2 perc játékidőre (sárgalap felmutatása)

A pályán lévő, vagy a pályán kívüli játékos ellen megítélt ideiglenes kiállítás (zöld, vagy sárga lap) időtartama alatt a vétkes csapat egyel kevesebb játékosal játszik.

- d véglegesen kiállítani a jelenlegi mérkőzésről (piros lap felmutatása)

Minden egyes végleges kiállítással a vétkes csapat a mérkőzés hátralévő részében egyel kevesebb játékosal játszik.

A megítélt büntetés mellett, személyre szóló büntetést is lehet alkalmazni.

Mivel a büntetőkörner megítélésekor az időt meg kell állítani és az a büntetőkörner megkezdésekor indul újra, a korábban szabálytalanságot elkövető, ideiglenes büntetését letöltő játékos nem térhet

vissza a pályára, míg az idő újra nem indul. De akkor is csak miután a kórner már befejeződött. (Tehát a büntetőkórnerhez az idő újra indul, de a kiállított játékos csak a büntető kórner befejeztével léphet újra pályára. A ford.)

- 14.2. Az ideiglenesen kiállított játékosok az erre kijelölt helyen, kell, hogy tartózkodjanak addig, amíg az a játékvezető, aki kiállítást elrendelte, vissza nem engedi őket a pályára.
- 14.3. Az ideiglenesen kiállított játékos csatlakozhat a csapatához a szünetekben, de a szünet végén, a játék újratekdekor, vissza kell térnie az erre kijelölt helyre, hogy letöltse hátra lévő büntetését.
- 14.4. Az ideiglenesen kiállított játékos büntetési ideje meghosszabbítható, ha a játékos a kiállítása alatt sportszerűtlenül viselkedik.
- 14.5. A véglegesen kiállított játékos el kell, hagyja a pályát és annak környezetét.

1. Célok

- 1.1. A bírászkodás kihívásokkal teli, de érdekes módja a játékban való részvételnek.
- 1.2. A játékvezetők azzal járulnak hozzá a játékhoz, hogy:
 - a minden szinten segítik a játék színvonalának emelését azzal, hogy biztosítják, hogy a játékosok betartsák a szabályokat
 - b biztosítják, hogy a játékot a megfelelő szellemben játsszák
 - c segítik a játék élvezetességét a játékosok, a nézők és mások számára.
- 1.3. Ahhoz, hogy ezeket a célokat elérjék, a játékvezetők legyenek:
 - a következetesek: a játékvezetők azzal szerzik meg a játékosok elismerését, ha következetesek maradnak
 - b tisztességesek (Fair): az igazság és a becsületesség (teljesség) szellemében hozzák meg döntéseiket
 - c felkészültek: nem számít, hogy egy játékvezető milyen hosszú ideje ténykedik, csak az számít, hogy minden mérkőzésre felkészült legyen
 - d koncentráltak: koncentrálni kell az egész mérkőzés alatt; semmi sem térítheti el a játékvezető figyelmét a mérkőzés alatt
 - e megközelíthetőek: a magas szintű szabályértést egyesíteni kell a játékosok egyetértésével.
 - f fejlődnek: jobbnak kell lenni minden egyes mérkőzés után.
 - g természetesekek: a játékvezetők magukat adják, és ne

- 1.4. A játékvezetőknek kötelező:
- a mélyrehatóan ismerniük kell a szabálykönyvet, de emlékezniük kell, hogy a szabályok és a józanész szellemében vezessék a mérkőzéseket
 - b támogassák és bátorítsák a tudáson és a készségeken alapuló játékot, azonnal és keményen járjanak el a szabálysértésekkel szemben és alkalmazzák a helyénvaló büntetéseket
 - c vegyék kézbe és a teljes mérkőzésen keresztül tartásuk meg játék irányítását.
 - d használják az összes rendelkezésre álló eszközt a játék irányításához.
 - e ahányszor az csak lehetséges, alkalmazzanak előnyszabályt anélkül, hogy az irányítást elvesztenék.

2. A szabályok alkalmazása

- 2.1. A tudáson és a készségeken alapuló játék megvédése és a szabálysértések büntetése:
- a fel kell ismerniük az elkövetett szabálysértés komolyságát, idejében és határozottan véget kell vetni a súlyos szabálysértéseknek, mint a veszélyes és a durva játék
 - b határozottan büntetni kell a szándékos szabálysértést
 - c a játékvezetők mutassák ki, ha a játékosok együttműködnek, akkor a technikás, magas színvonalú játékot megvédik és a mérkőzést csak akkor szakítják meg, ha az elengedhetetlenül fontos a szabályos lebonyolítás végett.
- 2.2. Az előnyszabály:
- a nem minden szabálysértést kell büntetni, például mikor a szabálysértőnek semmilyen előnye sem származik a szabálysértésből; a játék menetének szükségtelen.

megszakítása indokolatlan késedelmet és bosszúságot okozhat

- b a játékvezetőnek előnyszabályt kell alkalmaznia, ha az elkövetett szabálysértésre ez a kiszabható legnagyobb büntetés
- c a labda birtoklása nem jelent automatikusan előnyszabályt; ahhoz, hogy az előnyszabályt alkalmazni lehessen a labdát birtokló játékosnak/csapatnak képesnek kell lennie arra, hogy felépítse saját játékát
- d ha egyszer a játékvezető eldöntötte, hogy előnyszabályt alkalmaz, akkor nem szabad második lehetőséget adni azzal, hogy visszatérünk az eredeti szabálytalanság megtételéhez
- e fontos, hogy előrelátónak kell lenni a játék alatt, a pillanatnyi akción túl is látni kell, és fel kell ismerni az akciónak a mérkőzésre gyakorolt lehetséges hatását is.

2.3. Irányítás:

- a az ítéleteket időben, határozottan, pozitívan, érthetően és következetesen kell meghozni.
- b a mérkőzés elején meghozott szigorú döntés elveszi a kedvet a szabálytalanság megismétlésétől.
- c nem elfogadható, hogy a játékos szavakkal, testbeszéddel vagy viselkedésével bántalmazza a játékvezetőket vagy más hivatalos személyeket, vagy az ellenfeleit. A játékvezető szigorúan kell eljárjon ezekben az esetekben és a megfelelő feltételek esetén szóban figyelmezteti, zöld lapot (ideiglenes kiállítás), sárga lapot (ideiglenes kiállítás) vagy piros lapot (végleges kiállítás) kell, adjon a vétkező játékosnak. A figyelmeztetések és kiállítások külön-külön, vagy más büntetéssel kombinációban is alkalmazhatóak.
- d a közel lévő játékost anélkül is lehet figyelmeztetni, hogy a mérkőzést megállítanánk.
- e lehetséges, bár nem ajánlott a játékvezetők számára, hogy egy mérkőzésen ugyanazon játékosnak két zöld, sőt

két sárga lapot is adjanak különböző szabálysértésekért. Ha azonban a játékos ismét elköveti azt a szabálytalanságot, amiért már lapot kapott, akkor ugyan azt a lapot nem lehet még egyszer használni, és súlyosabb büntetést kell megítélni.

- f ha a játékos második sárga lapját is megkapta, akkor lényegesen hosszabb büntetést kell, kapjon, mint az első esetben kapott
- g a sárga lappal járó kiállítás időtartamában tisztán különbséget kell tenni a kisebb és a súlyosabb (fizikai) szabálysértések között
- h ha az egyik játékos szándékosan és súlyosan sportszerűtlenül viselkedik az egyik ellenfelével, a játékvezetővel vagy más hivatalos személlyel szemben, akkor azonnal a piros lapot kell alkalmazni.

2.4. Büntetések:

- a a büntetések széles skálája áll rendelkezésre
- b az állandó vagy súlyos szabálytalanságokkal szemben egyszerre két büntetés is alkalmazható

3. Játékvezetői készségek

A fő játékvezetői készségek:

- a felkészülés a mérkőzésre
- b együttműködés
- c mozgékonyság és helyezkedés
- d sípolás
- e jelzések

3.1. Felkészülés a mérkőzésre:

- a a játékvezetőnek alaposan fel kell készülnie a mérkőzésre azzal, hogy időben érkezik meg a színhelyre

- b mielőtt a mérkőzés elkezdődne, mindkét játékvezetőnek ellenőrizniük kell a pálya jelöléseit, a kapukat, a hálókat, a játékosok felszereléseit és a pálya berendezéseit
- c a játékvezetők egymáshoz hasonló, de mindkét csapat színétől eltérő színű ruházatot kell viselniük
- d a körülményeknek megfelelő ruházatot kell viselniük
- e olyan lábbelit kell viselniük, amely megfelel a pálya feltételeinek és segíti mozgásukat
- f a játékvezető felszereléséhez tartozik a legújabb szabálykönyv másolata, egy hangos és jól megkülönböztethető síp, stopperóra lapkészlet és a mérkőzés részleteinek lejegyzéséhez szükséges eszközök.

3.2. Együtműködés:

- a a jó csapatmunka és a játékvezetők közötti együtműködés nélkülözhetetlen
- b a mérkőzés megkezdése előtt a játékvezetőknek meg kell beszélniük, hogy milyen módon működnek együtt és segítik egymást. A játékvezetők között szemkontaktust ki kell alakítani és fenn kell tartani
- c a játékvezetőknek felelősséget kell vállalniuk és fel kell készülniük kollégájuk támogatására, ha az olyan helyzetben van, ahonnan nehézségekben ütközik a pálya bizonyos részének belátása. Ha szükséges – és a játékvezető mozgékonyága jó – akkor a játékvezető legyen felkészülve a felezővonal átlépésére és menjen olyan közel a kollégája félpályáján zajló eseményekhez, ahonnan biztosan segíteni tud neki. Ez segít a játékosok megnyugtatózásában, hogy a meghozott döntések helyesek voltak
- d mindkét játékvezetőnek írásbeli jegyzetet kell készíteni a löött gólokról, a felmutatott kártyákról, amit a mérkőzés végén egyeztetni kell

3.3. Mozgékonyóság és helyezkedés:

- a a játékvezetőnek elég mozgékonynak kell lennie ahhoz, hogy az egész mérkőzés alatt a megfelelő helyre tudjon helyezkedni
- b az egyhelyben álló, statikus játékvezetők nem fognak eléggé tisztán látni ahhoz, hogy mindig jó döntéseket tudjanak hozni
- c a fitt, a mozgékony és a jól helyezkedő játékvezetők jobban képesek a mérkőzés lefolyására és a meghozandó döntésekre koncentrálni
- d a játékvezetők főleg azon a térfélen működnek, ahol a felezővonal tőlük balra található
- e a játékvezetők számára általában a legjobb hely az, ha a támadó csapat jobb oldalán, de attól egy kicsit előrébb helyezkedik
- f ha a játék a félvonal és a kör között folyik, akkor a játékvezetők saját oldalpalánkjuk közelében helyezkedjenek. Ha a játék a saját körükön belül van, akkor a játékvezetők helyezkedjenek befelé a pályán, távolabbra az oldalpalánkuktól, és ha szükséges, lépjenek be a körbe, hogy lássák a fontos szabálysértéseket, és hogy megítélhessék, hogy a kapura lövés szabályos-e
- g büntető kórner lövés esetén és miután a labda a körön kívülre került, olyan helyet kell találniuk, ahonnan tiszta képet kapnak az összes lehetséges akcióról
- h büntető lövés esetén, a büntető lövést végrehajtó játékos mögött, tőle jobbra kell helyezkedni
- i a játékvezetők úgy helyezkedjenek, hogy ne akadályozzák a folyamatos játékot
- j a játékvezetőknek állandóan a játékosok felé kell nézniük.

3.4. Sípolás:

- a a síp az a fő módszer, amellyel a játékvezető kommunikál a másik játékvezetővel, a játékosokkal és minden más, a játékba bevont személlyel

- b a sípot mindig hangosan és határozottan kell megfújni, úgy, hogy az összes érintett személy meghallja. Ez nem azt jelenti, hogy a sípot mindig hosszan és hangosan kell megfújni
- c a hangszint és a megfújás hosszát úgy kell változtatni, hogy a játékosok számára kommunikáljuk szabálysértés fokát

3.5. Jelzések:

- a a jelzéseket elég hosszan kell tartani ahhoz, hogy a játékosok és a másik játékvezető észrevehesse az ítéletet
- b csak a hivatalos jelzéseket szabad alkalmazni
- c kívánatos, hogy legyen a játékvezető mozdulatlan, ha jelez valamit
- d az irányt mutató jelzéseket nem szabad a saját testükön keresztül végrehajtani
- e rossz az a gyakorlat, melynek során elfordulunk a játékostól mikor a döntést meghozzuk vagy jelzünk. Emiatt lehet, hogy nem vesszük észre a további szabálytalanságokat, elveszthetjük koncentrációnkat, vagy ez a bizalom elvesztését jelezheti.

4. Játékvezetői jelzések

4.1. Idő

- a az idő elindítása: a másik játékvezető felé fordul, miközben az egyik karja felfelé kinyújtva a levegőben van
- b az idő megállítása bármilyen más esetben: a másik játékvezető felé fordul miközben mindkét keze felfelé kinyújtva a levegőben van, a csuklóknál keresztbe téve a fej felett
- c két perc játékidő van hátra: mindkét keze felfelé kinyújtva a levegőben van, miközben mutató ujjával jelez mindkettővel felfelé

- d egy perc játékidő van hátra: csak az egyik keze van felfelé kinyújtva a levegőben, miközben mutató ujjával jelez.

Ha egyszer a jelzést elfogadták, nem kell a továbbiakban a hátralévő időt jelezni

- 4.2. Buli: kezeit a teste előtt felváltva fel-le mozgatja, miközben két tenyere egymás felé néz.

- 4.3. A labda játékon kívül van:

- a A labda az oldalvonalon túlra kerül: Egyik karjával vízszintesen tartva az irányát mutatja.
- b A labda egy támadóról az alapvonalon túlra kerül: a pálya közepe felé néz és mindkét karját oldalirányban vízszintesen kinyújtva tartja.
- c A labda nem szándékosan egy védőjátékosról kerül az alapvonal túlra: A bal, vagy jobb karjával kezét a váll vonala alatt kinyújtva egy képzeletbeli vonalat húz, a között a két pont között, ahol a labda elhagyta az alapvonalat és ahonnan a félpályáról játékot újra kell kezdeni.

- 4.4. Gólt érték el: mindkét kezével vízszintesen a pálya közepére mutat.

- 4.5. Magatartás a játék alatt

A magatartási szabályok megsértésével kapcsolatos jelzéseket csak akkor kell mutatni, ha kétségek merültek fel a döntés okával kapcsolatban.

- a veszélyes játék: Egyik alkarját átlósan a mellkasa elé helyezi
- b sportszerűtlen viselkedés 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

- c rúgás: kicsit megemeli lábát, és kezével megérinti a lábát vagy bokáját.
- d magas labda: Mindkét tenyerét vízszintesen a teste előtt, egymástól 150 mm-re tartja
- e akadályozás: Két karját mellkasa előtt keresztbe teszi
- f harmadik személy által elkövetett akadályozás: Felváltva kinyitja és bezárja a mellkasa előtt keresztbe rakott alkarját
- g ütővel elkövetett akadályozás: Egyik karját kinyújtva lefelé tartja a teste előtt félúton a függőleges és a vízszintes között és másik kezével megérinti az alkarját
- h Három méteres távolság: Egyik karját függőlegesen felemeli, és mindegyik ujját kinyújtja

4.6. Büntetések:

- a előnyszabály: egyik kezét magasra emelve, kinyújtja a vállától, abba az irányba mutat, amerre a kedvezményezett csapat támad
- b szabadütés: vízszintesen kinyújtott karjával az elvégzés irányát jelzi
- c büntető kórner: mindkét karjával vízszintesen a kapu felé mutat
- d büntető lövés: Egyik kezével a büntető pontra mutat, miközben a másikat függőlegesen kinyújtva a levegőbe emeli, ami az idő megállítást is jelzi.

A közölt ábrák a pálya specifikációjának megértéséhez készültek, de nem feltétlenül méretarányosak. A helyes méretek a szövegben találhatóak.

1. A pálya és berendezései

- 1.1. A pálya téglalap alakú 44,00 méter hosszú oldalpalánkokkal, és 22,00 méter széles, alapvonalakkal határolt terület.

A teljes méretű pálya használata határozottan ajánlott, de kisebb méret is meghatározható a nemzeti, illetve helyi szabályozásban. A minimum méret 36 méter hosszú, és 18 méter széles.

Maximálisan az alapvonalnál 3 méteres, míg az oldalvonalnál (palánkoknál) 1 méteres „kifutó” terület ajánlott.

- 1.2. Jelölések:

- a a szabálykönyvben meghatározott jelölésen kívül más jelölés nem lehet a pálya borításán.

Ha a teremgyeplabdát olyan pályán játsszák, melynek felületén más sportágakhoz tartozó vonalak is találhatóak, akkor ezeknek eltérő színűnek kell lenniük.

- b minden vonal 50 mm széles és jól látható a vonal egész hosszában
- c az alap- és oldalvonalak és minden általuk határolt terület a pálya része
- d az összes vonal a pálya borítás színétől kontrasztosan eltérő színű kell, legyen

- 1.3. Az oldalpalánkok:
- a jelölik a pálya 36,00-tól 44,00 méter hosszú hosszabbik oldalát
 - b 100 mm négyzetes keresztmetszetű
 - c a pálya felőli függőleges oldaluk 10 mm-rel a pálya irányába dől.

Az oldalpalánk fából vagy hasonló fizikai paraméterekkel rendelkező anyagból készül. Nem tartalmazhat olyan illesztést vagy támasztékot, mely veszélyes lehet a játékvezetőkre vagy a játékosokra nézve.

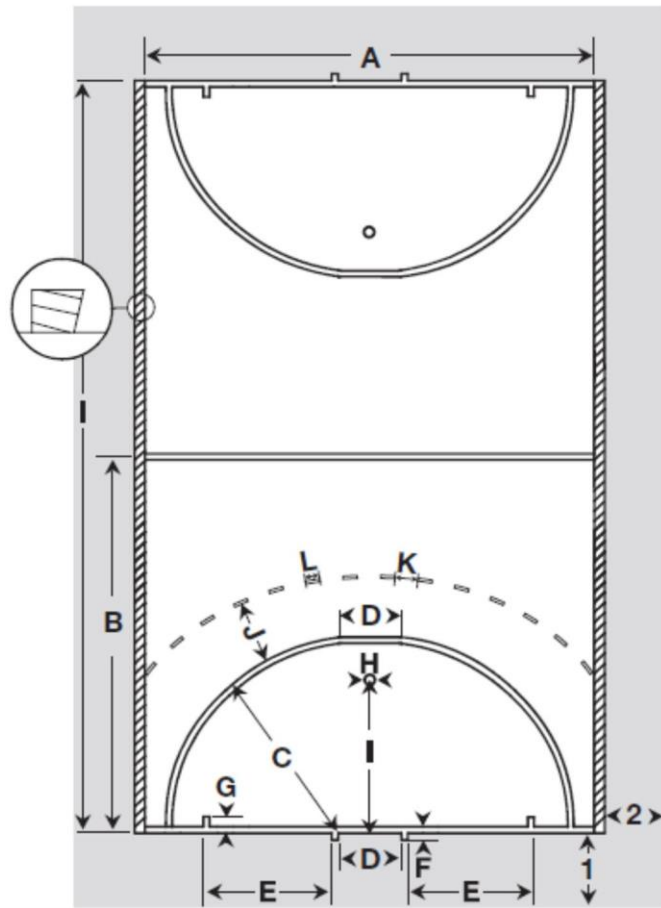
- 1.4. Vonalak és más jelölések:
- a alapvonalak: 18,00-tól 22,00 méter hosszú határoló vonalak
 - b gólvonalak: az alapvonalak része a kapufák között
 - c középvonal: a pálya közepén keresztben húzott vonal
 - d 300 mm méter hosszú vonalak a pályán kívül, a mindkét alapvonalon, a kapu mindkét oldalán, külső élük 6 méterre a kapufák külső élétől
 - e 150 mm méter hosszú vonalak a pályán kívül, a mindkét alapvonalon 1,50 méterre az alapvonal közepétől, melyet a jelzések közelebbi élétől kell mérni.
 - f büntető pontok: 100 mm átmérőjű pontok, mindkét kapu előtt, a pont közepe a gólvonal belső élétől 7 méterre.

- 1.5. A kör:
- a 3,00 méter hosszú vonalak a pályán belül, külső szélük 9,00 méterre az alapvonal külső szélétől, azokkal párhuzamosan.
 - b ezek a vonalak megszakítás nélkül egy-egy negyed körben folytatódnak, mindkét irányban. A negyed körök középpontja a közelebbi kapufa belső, elülső sarkában

van

- c A fent említett vonalak által határolt terület – a vonalakat is beleértve – a körnek nevezzük
- d A szaggatott vonal külső széle 3 méterre van a kör külső szélétől, minden szaggatott vonal egy sima résszel kezdődik a kör közepén felül, majd minden sima rész 300mm hosszú, az egyes sima részek közötti üres (festés nélküli A ford.) tér pedig 2 méter hosszú.

A szaggatott vonal csak a Nemzetközi mérkőzéseken javasolt, mivel ismert, hogy számos sportcsarnok bővelkedik felfestésekben. A vonal felfestése és átvétele egyéb mérkőzéseken a Nemzetközi és a Kontinentális szövetségek felelőssége.



1. ábra: A teremgyeplabda pálya tervrajza és méretei

| Kód | Méter | Kód | Méter |
|-----|--------------------------|-----|--------------|
| A | 22,00 (minimum 18,00) | H | 0,10 |
| B | 22,00 (minimum 18,00) | I | 7,00 |
| C | 9,00 | J | 3,00 |
| D | 3,00 | K | 2,00 |
| E* | 6,03 | L | 0,30 |
| F | 0,15 | 1 | minimum 3,00 |
| G | 0,30 | 2 | minimum 1,00 |

* Az E a kapufa vonaltól, nem a kapufától van mérve. A kapufától mérve 6,00 méter.

1.6. A kapuk:

- a két függőleges kapufából, az azokat egyesítő egy vízszintes keresztlécből állnak. A kapukat mindkét alapvonal közepén, a külső jelzésekre kell helyezni
- b a kapufák és a keresztlécek, fehér színűek, keresztmetszetük téglalap alakú, 80 mm széles és 80 mm mély.
- c a kapufák vízszintesen nem nyúlhatnak túl a keresztléceken, míg a keresztlécek függőlegesen nem nyúlhatnak túl a kapufákon.
- d a kapufák belső élei közötti távolság 3,00 m. A keresztléc alsó éle 2.00 méterre van a földtől
- e a pályán kívüli terület, a kapu mögött, a kapufák, és a keresztléc között hálóval van lezárva, mely minimum 800 mm mély a keresztlécnél, és minimum 1 méter mély a föld szintjén

A kapuban lévő palánkok nem kötelezőek, de ha használatban vannak, akkor a következő vonatkozik rájuk.

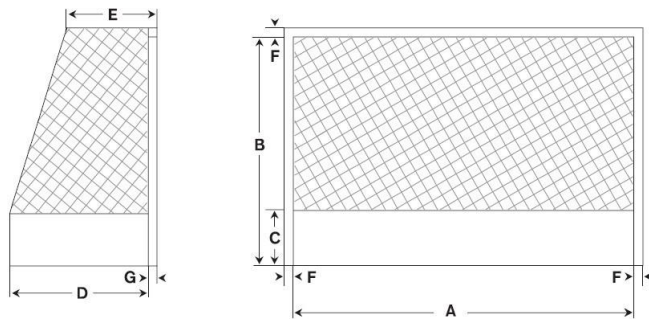
- a a kapuban lévő oldalpalánkok minimálisan 0,92

méter hosszúak, és 460 milliméter magasak.

- b a kapuban lévő hátsó palánk 3,00 m hosszú és szintén 460 mm magas
- c az oldalpalánkokat a földre kell helyezni és a kapufák hátuljához kell illeszteni úgy, hogy ne növeljék meg a kapu-fák szélességét
- d a hátsó palánkot a földön helyes szögben az oldalpalánkokhoz – az alapvonallal párhuzamosan - kell illeszteni. Az illesztést az oldalpalánkoknál kell biztosítani
- e Az oldal- és hátsó palánkok belülről sötét színűek.

1.7. A hálók:

- a a szemmérete 45 mm
- b a kapufák hátsó, az oldal- és hátsó palánkok külső részeihez kell erősíteni, nem több mint 150 millimétereként
- c az oldal- és hátsó palánkok külső részére lóg, ha rögzítve van
- d úgy kell rögzíteni, hogy megakadályozza a labda kijutását a kapufák, a keresztléc, valamint az oldal és hát-só palánkok és a háló között
- e olyan lazán kell rögzíteni, hogy a labda ne tudjon visszapattanni róla.



| Kód | Érték [m] | Kód | Érték [m] |
|-----|--------------|-----|-----------|
| A | 3,00 | E | 0,80 |
| B | 2,00 | F | 0,080 |
| C | 0,46 | G | 0,080 |
| D | minimum 1,00 | | |

2. ábra: A kapu tervrajza és méretei

1.8. A cserepad és a zsúri asztal

- a a cserepadot – mindkét csapat számára - a pálya oldalvonalára mentén, a pályán kívülre kell helyezni
- b A zsúri asztalt a pálya közepére a cserepadokkal azonos oldalra, a pályán kívülre kell elhelyezni

A zsúri asztal és a cserepadok elhelyezése nem lehet veszélyes a játékvezetőkre és a játékosokra sem.

2. Ütő

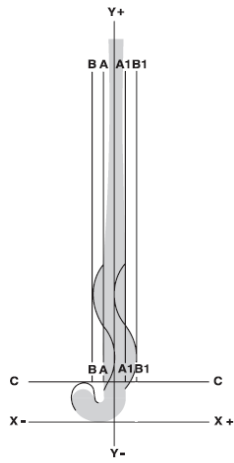
A következő specifikációk 2013. szeptember elsejétől lépnek életbe a Gyeplabdázásban, azonban a Nemzeti szövetségeket arra kérjük, körültekintően járjanak el az új szabályozással és adott esetben - ha indokolt - alacsonyabb szinten engedjék meg a régi szabályozásnak megfelelő ütők további használatát.

Az ütő maximális hosszára vonatkozó szabályozás 2015. január 1-étől érvényes.

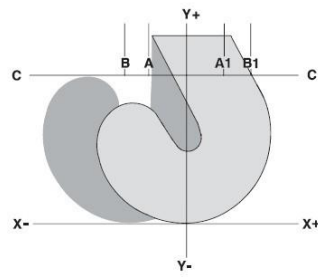
Minden ellenőrző mérés elvégzését és egyéb specifikációs megállapítást oly módon kell elvégezni, hogy valamennyi kiegészítő segédeszköz, javítás az ütőhöz legyen rögzítve. (Úgy ahogy azt a pályán használják.)

- 2.1. Ebben a részben határozzuk meg az ütő tulajdonságait. Az ettől eltérő specifikációval rendelkező ütők nem engedélyezettek. Bár az ütő paraméterei a lehető legpontosabban vannak meghatározva, a FIH fenntartja a jogot, hogy megtiltsa bármely olyan ütő használatát, mely a FIH szabálybizottsága szerint nem biztonságos, vagy valószínűsíthetően hátrányos hatással van a játékra.

3. ábra: Az ütő



4. ábra: Az ütő feje



- 2.2. Az ütő alakját, és dimenzióit úgy vizsgálhatjuk, hogy annak játékos (lapos) oldalát lefelé fordítva síkfelületre helyezzük. A 3-as és 4-es ábrán jelölt vonalak A-A1, B-B1 párhuzamosak Y-nal, és merőleges C-hez és X-hez képest. A 3-s és 4-es ábra dimenziói

| | |
|-------|--------|
| A→A1 | 51mm |
| A→B | 20mm |
| A1→B1 | 20mm |
| A→Y | 25,5mm |
| C→X | 100mm |

- 2.3. Az ütő hagyományos formájú, mely egy nyélből és egy a bal oldalán található lapos hajlított fejből áll.
- a Az ütőt a 3-as és 4-es ábrán úgy helyzeték el, hogy az Y tengely átmenjen a nyél közepén. A nyél a C vonalnál kezdődik és Y+ irányba folytatódik (a szerk. felfelé)
 - b Az ütő fejrészének alapja (vége) érinti az X tengelyt. A fejrész X-nél kezdődik és C-nél végződik. (Tehát a fejrészen az X, és C vonalak közé eső részt értjük).
- 2.4. Az ütőt minden hozzá tartozó burkolattal, bevonattal, javítással és tartozékkal együtt kel érteni.
- 2.5. Az alábbi meghatározásokon a következőket értjük:
- a „Sima”, tehát minden él vagy éles rész nélküli. Az ütő felületnek, egyenletesnek, és szabályosnak kell lennie. Mentésnek minden érzékelhető fogazattól bevágástól, vagy kitüremkedéstől. Ne legyen durva a felülete rovátkás, barázdált lyukacsos. Az él sugara nem lehet kevesebb 3 mm-nél.
 - b „Lapos” tehát minden ívet nélkülöz. A kiemelkedett és üreges részek sugara kisebb, mint 2mm. Ahol a lapos oldal találkozik a domborúval, nem alakulhat ki él, az átmenetnek simának kell lennie, az él sugara nem lehet kisebb 3mm-nél.
 - c „folyamatos” A meghatározott tárgy mentén végig megszakítás nélküli.
- 2.6. Az ütő játszó oldala a 3-as 4-es ábrákon bemutatott egész oldal plusz az oldal élei.
- 2.7. A fej és a nyél egy sima és folyamatos átmeneti részt kell, alkosson egyenlőtlen és megszakítás nélkül.
- 2.8. A fej 'J' vagy 'U' alakú felhajlított, vagy nyitott végű, melyet a C-C vonal határol.
- 2.9. A fej nincs limitálva az X tengely mentén, illetve az X, és C

vonalak között.

- 2.10 Az ütőnek csak a bal oldalán kell laposnak lennie. (A játékos bal oldala, ha az ütőt úgy tartjuk, hogy annak feje arra mutat, amerre a játékos néz (az ábrán is látható oldal).
- 2.11 Az ütő fejének lapos, játzó oldala és annak bármilyen folytatása (a nyél felé) sima és síkban lévő kell, hogy legyen, anélkül, hogy domborúsága vagy homorúsága bármilyen irányban meghaladná a 4 mm-t.

Az eltérést úgy kell megmérni, hogy egy standard mélységmérővel megmérjük az ütő fejének lapos, (játzó oldalára) fektetett síkjától való el-térést. A homorúságból vagy domborúságból adódó eltérés nem haladhatja meg a 4 mm-t. Az ütő széleinél mért eltérések összege nem haladhatja meg a 8 mm-t. Erre a célra használható a 6-os ábrán szereplő mérőeszköz is. Más bemélyedések és vájatok nem engedélyezettek az ütő játékos felén.

- 2.12 Az ütő játékos felének fej része, és annak folytatása a nyél mentén sima.
- 2.13 Csavarodás az ütő lapos játékos oldalán nem engedélyezett, a fejtől annak folytatásán át a nyélig. A sík kereszt-metszet mely az ütő játékos oldalát alkotja vagy bármely más lapos rész mely a nyélen található párhuzamos kell, hogy maradjon a C-C vonallal.

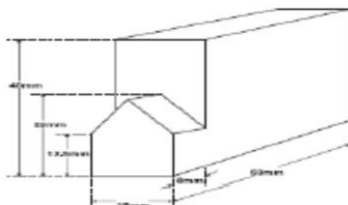
- 2.14 Az ütő nyele lehet görbe vagy hajlított maximum egyszer elnyúlva az A és B vonalak között, vagy szintén maximum csak egyszer az A1-B1 vonalak között.
- 2.15 Az ütő bármilyen hosszirányban történt meghajlítása egy folyamatos, sima profil szerint, a teljes hossz mentén történhet. A hajlítás az ütő játzó oldala vagy hátoldala mentén is történhet 25mm-es legnagyobb mértékig. A maximális elhajlási pont nem lehet közelebb 200mm-nél az 3-as ábrán szereplő X tengelyhez. Többszörös hajlítás nem engedélyezett.

Az ütőt a játékra használt felületével lefelé le kell fektetni egy természetes nyugodt helyzetbe, ahogyan az az 5-ös ábrán látszik. A 6-os ábrán látható eszköz használható a görbület, és hajlás mérésére. A 25 mm-magas eszköz nem férhet át akadály nélkül az ütő egyik pontja alatt sem miután az ábrán szereplő eszközt már 8mm mélységben a görbület alá helyeztük (A mérő-eszköz kialakításából adódóan 8mm az a maximális mélység ameddig az ütő alá tolható az eszköz akadálymentesen. A fordító). Az eszköz teljes terjedelmében az ütő egyik részénél sem férhet át.

5. ábra: Az ütő meghajlítása



6-os ábra Eszköz az ellenőrzéshez.



- 2.16 Az ütő hátoldala és élei egy sima és folyamatos profil mentén le vannak gömbölyítve. A perem menti és hátoldali lapos részek nem megengedettek.
- Sima nem túlságosan mély hullámok bemélyedések megengedettek az ütő nyelének hátsó ré-szén ezek maximum 4mm-esek lehetnek. Ez azonban nem engedélyezett a fejrész hátsó ré-szén.*
- 2.17 Az ütő, beleszámítva minden borítást és dekorációt, át kell, hogy férjen egy 51 mm belső átmérőjű gyűrűn.
- 2.18 Az ütő teljes tömege nem haladhatja meg a 737 grammot. Az ütő teljes hossza a nyél és a fej vége (X tengely a 3-as ábrán) között nem haladhatja meg a 105 cm-t.
- 2.19 A labda sebessége – teszt körülmények között - nem haladhatja meg az ütő sebességének 98%-át.
- A labda sebességét 80 km/h ütősebességnél (ötször) határozzák meg egy, a FIH által jóváhagyott laboratóriumban.
- A labda sebességét a két mérőpont közötti út megtételéhez szükséges időből számítják ki, és az ütő sebességének százalékában adják meg. Csak a FIH által elfogadott labda használható. A tesztet általános laboratóriumi körülmények között, kb. 20 °C-on és 50 %-os relatív páratartalom mellett végzik.
- 2.20 A teljes ütőnek simának kell lennie.
- Minden olyan ütő mely bármilyen kockázatot hordoz magában nem megengedett.
- 2.21 Az ütő és kiegészítői készülhetnek bármilyen anyagból, kivéve a fémet és fém-komponenseket, ha biztosítják, hogy gyeplabdázásra készültek és nem veszélyesek.
- 2.22 Ragasztószalagot és gyantát fel lehet használni, közben biztosítva, hogy az ütő felszíne sima és egyenletes marad és megfelel az ütő specifikációjának.

3. Labda

3.1. A labda:

- a gömbölyű
- b kerülete 224 és 235 mm közötti.
- c tömege 156 és 163 gramm közötti
- d bármilyen anyagból készülhet. Színe fehér, vagy megegyezés szerint olyan, amelyik eltér a pálya borításának színétől
- e felülete sima és kemény, de lehet rajta bemélyedés.

4. Kapusfelszerelés

4.1. Kézvédő:

- a ha tenyérrel fölfelé lefektetjük, akkor a maximális szélessége 228 mm, hossza 335 mm
- b nem tartalmazhat semmilyen segédeszközt, amelyik megtartja az ütőt, ha az ütő egyébként nincs kapus kezében

4.2. Kirúgó: ha a kirúgó a kapus lábán van, akkor maximális szélessége 300 mm lehet.

A kapus kézvédőjének és kirúgójának méretét egy mérőszalaggal mérjük úgy, hogy azok belső méretét vesszük figyelembe

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

A Nemzetközi Gyeplabda Szakszövetség számos témában további részletes információval szolgálhat, hogy a sportban való részvételt segítse.

Teremgyeplabda

Különálló kiadvány:

- A Gyeplabdázás Szabályai (értsd: Nagypályás gyeplabda szabályai)

Beltéri létesítmények

Rendelkezésre álló információ:

- teremborítások a teremgyeplabdához

Szintetikus borítások és pályavilágítás (Nagypálya)

Rendelkezésre álló információ:

- teljesítménykövetelmények
- öntözési ajánlások
- iránymutatások az ápoláshoz és a karbantartáshoz
- jóváhagyott szintetikus pályán gyártók
- borítás és létesítmények telepítése
- mesterséges világítás

Torna szabályok (kiírás) és menedzselés

Rendelkezésre álló információ:

- a torna hivatalos személyeinek szerepe és kötelezettségei
- a csapatok mezének, ruházatának, felszerelésének és színeinek specifikációja
- hirdetés és reklám a mezeken és a pálya körül
- mérkőzés félbeszakadása
- az óvás kezelésének eljárásai

- versenytér és a sorrend meghatározása

Bíraskodás

Rendelkezésre álló információ:

- FIH játékvezetők osztályozása
- Nemzetközi játékvezetők kézikönyve (játékvezetői készségek, torna és mentális felkészülés, fitnesz program)
- Játékvezető menedzserek kézikönyve (kötelezettségek, öltözködés, fitnesz teszt, szerepélési riport és szakértői űrlapok)

Gyeplabda fejlesztési erőforrások

Számos különböző anyag áll rendelkezésre az FIH Academy keretein belül nyomtatásban, videón, digitális formában, ezek tartalmazzák;

- kezdő, haladó és az elit edzésterv
- iskolai is utánpótlás programok
- kispályás játékformátumok
- tanfolyamok kézikönyvei

A fenti információk a FIH hivatalos weblapján megtalálhatóak

www.fih.hockey

vagy elérhetők az FIH Irodájában:

The International Hockey Federation
Rue du Valentin 61
1004 Lausanne
Switzerland
Tel. : +41 21 641 0606
Fax : +41 21 641 0607
E-mail : info@fi.hockey

Copyright © FIH 2023

A Szabálykönyv szerzői jogainak tulajdonosa a Nemzetközi Gyekplabda Szövetség. A FIH nemzeti tagszervezetei országos szakszövetségek a Szabálykönyv tartalmának terjesztése céljából sokszorosíthatják és lefordíthatják. Ezzel kapcsolatban a FIH irodától kérhető támogatás és iránymutatás.



International Hockey Federation
Rue du Valentin 61
CH-1004 Lausanne, Switzerland
Tel. : +41 21 641 0606
Fax : +41 21 641 0607
info@fih.hockey
www.fih.hockey