

Speciális Olimpia Floorball Verseny Szabályzat
Speciális Olimpia Floorball Verseny Szabályzat Tartalomjegyzék

1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYZAT.....	2
2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK.....	2
3. DIVIZIONÁLÁS.....	2
4. SZABÁLYOK 4 - 4 ELLENI CSAPATVERSENYRE.....	3
5. SZABÁLYOK 5 - 5 ELLENI CSAPATVERSENYRE.....	15
6. SZABÁLYOK 6 - 6 ELLENI CSAPATVERSENYRE.....	15
7.EGYESÍTETT CSAPATOK VERSENYÉNEK SZABÁLYAI.....	28
8. SZABÁLYOK 5 - 5 ELLENI CSAPATVERSENYRE.....	41
9.ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK MINDEN CSAPATVERSENYRE.....	41
10. EGYÉNI KÉPESSÉGVERSENY (ISC).....	61

1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYZAT

A hivatalos Speciális Olimpia Floorball Sportszabályok szabályozzák a Speciális Olimpia minden versenyét. Nemzetközi sportprogramként a Speciális Olimpia ezeket a szabályokat a Floorball Nemzetközi Szövetség (IFF) szabályai alapján hozta létre, amelyek a <http://www.floorball.org> weboldalon találhatók. Az IFF vagy a nemzeti irányító szerv (NGB) szabályait kell alkalmazni, kivéve, ha azok ellentmondanak a hivatalos Speciális Olimpia Floorball Sportszabályoknak vagy az I. cikknek. Ilyen esetekben a hivatalos Speciális Olimpia Floorball Sportszabályok az irányadók.

A Sportszabályok I. cikkére kell hivatkozni a magatartási kódexekre, edzési standardokra, orvosi és biztonsági követelményekre, divízióba sorolásra, díjazásra, a magasabb szintű versenyekre való továbbjutás kritériumaira, valamint az Egységes Sportokra vonatkozó további információk tekintetében.

2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK

A versenyszámok köre arra szolgál, hogy minden képességszintű sportoló számára versenyzési lehetőséget biztosítson. A programok meghatározhatják a felkínált versenyszámokat és szükség esetén irányelveket állapíthatnak meg ezek lebonyolítására. Az edzők felelősek azért, hogy minden sportoló képességeinek és érdeklődésének megfelelő edzést és versenyszám-választást biztosítsanak.

A következők a Speciális Olimpia hivatalos versenyszámainak listája.

- 2.1 4 - 4 elleni csapatverseny
- 2.2 5 -5 elleni csapatverseny
- 2.3 6 - 6 elleni csapatverseny
- 2.4 Unified (Egyesített) csapatverseny
- 2.5 Egyéni ügyességi verseny

3. DIVIZIONÁLÁS

3.1 Kvalifikációs fordulók

3.1.1 A kvalifikációs fordulók során a csapatok legalább két értékelő mérkőzést játszanak, legalább öt perces (4 - 4 ellen) vagy hét perces (6 - 6 ellen és Unified) játékidővel.

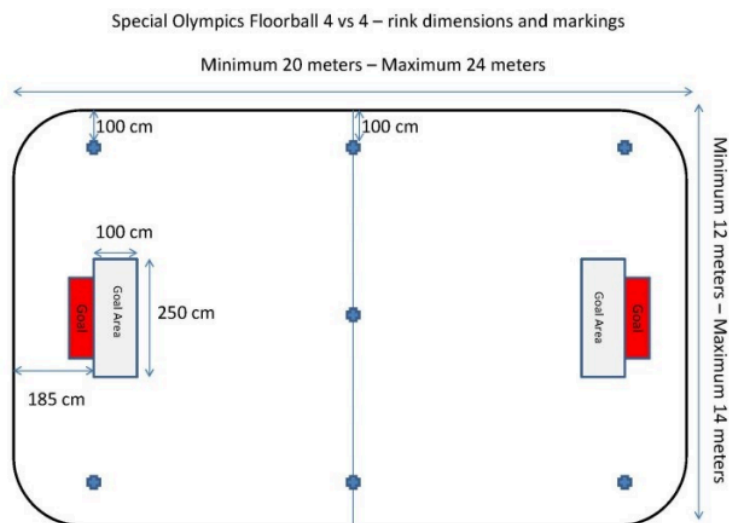
3.2 Kapusok

3.2.1 A divízióba sorolási bizottság gondoskodik arról, hogy valamennyi kapus megfelelő értékelésben részesüljön.

4. SZABÁLYOK 4 - 4 ELLENI CSAPATVERSENYRE

4.1 A játéktér

4.2 A játéktér méretei



4.2.1.1 A játéktér legalább 20 méter × 12 méter, legfeljebb 24 méter × 14 méter méretű, és lekerekített sarkokkal rendelkező, az IFF által jóváhagyott palánkkal van körülhatárolva, amely ennek megfelelő jelöléssel rendelkezik.

4.2.1.2 A játéktér téglalap alakú, a méretek a hossz × szélesség sorrendben értendők.

4.2.2 A játéktér jelölései

4.2.2.1 Minden jelölést vonalakkal kell kialakítani, amelyek szélessége négy–öt centiméter, és jól látható színnel készülnek.

4.2.2.2 Középvonalat és középpontot kell kijelölni. A középvonalnak a játéktér rövid oldalainak párhuzamosan kell futnia, és a pályát két egyenlő részre kell osztania.

4.2.3 Kapuelőterek

4.2.3.1 A kapuelőterek téglalap alakúak, a méretek a hossz × szélesség sorrendben értendők, a vonalakat is beleértve. A kapuelőtereknek a pálya hosszanti oldalaihoz viszonyítva középre igazítva kell elhelyezkedniük.

4.2.3.2 A kapuelőterek hátsó vonalai egyben gólvonalnak is minősülnek. A

kapufák helyét a kapuelőterek hátsó vonalán kell megjelölni úgy, hogy a jelölések közötti távolság 1,6 méter legyen.

4.2.3.3 A gólvonalaknak a pálya hosszanti oldalaihoz viszonyítva középre igazítva kell elhelyezkedniük. A kapufák helyét a kapuelőterek hátsó vonalának megszakításával vagy a hátsó vonalakra merőleges rövid vonalakkal kell megjelölni.

4.2.3.4 A bedobópontokat a középvonalon, valamint a gólvonalak képzeletbeli meghosszabbításán, a játéktér hosszanti oldalaitól 1 méter távolságra kell jelölni. A bedobópontokat kereszt alakú jelöléssel kell megjelölni. A középvonalon lévő bedobópontok jelölése lehet képzeletbeli is.

4.2.4 Kapu

4.2.4.1 Az IFF által jóváhagyott és ennek megfelelő jelöléssel ellátott kapukereteket a kapufák előírt jelöléseire kell elhelyezni.

4.2.4.2 A kapu mérete 160 centiméter × 115 centiméter × 60 centiméter.

4.2.4.3 A kapunyílások a középpont felé nézzenek.

4.2.5 Cserezónák

4.2.5.1 A cserezónákat a palánk mindkét oldalán ki kell jelölni. A cserezónák szélessége nem haladhatja meg a három métert, a palánktól mérve.

4.2.5.2 A cserepadokat a palánktól megfelelő távolságra kell elhelyezni, és elegendő helyet kell biztosítani a pályán nem tartózkodó csapat valamennyi tagja számára, beleértve az edzőket is.

4.2.6 Jegyzői és kiállítási padok

4.2.6.1 A jegyzői asztalt és kiállítási padok a cserezónákkal szemben, a középvonalnál kell elhelyezni, vagy a helyszín biztonsági megoldásai és adottságai szerint, a legjobb biztonsági gyakorlatnak megfelelően.

4.2.6.2 A jegyzői asztalt és a kiállítási padokat a palánktól megfelelő távolságra kell elhelyezni. Mindkét csapat számára külön büntetőpadot kell biztosítani, amelyeket a jegyzőkönyvvezetői asztal két oldalán kell elhelyezni.

4.2.6.3 A kiállítási padok mindegyik oldalon legalább két személy számára elegendő helyet kell biztosítaniuk. Kivétel a kialakítás/elhelyezés tekintetében.

4.2.6.4 A jegyzői asztal és a büntetőpadok elhelyezésére vonatkozó előírás alól felmentést az illetékes adminisztratív hatóság adhatja meg.

4.2.7 A pálya ellenőrzése

4.2.7.1 A játékvezetőknek a mérkőzés előtt kellő időben ellenőrizniük kell a pályát és gondoskodni arról, hogy az esetleges hiányosságokat kijavítsák.

4.2.7.2 Minden hiányosságot jelenteni kell. A rendező csapat felelős a hiányosságok kijavításáért, valamint azért, hogy a palánk a mérkőzés teljes időtartama alatt megfelelő állapotban legyen. Minden veszélyes tárgyat el kell távolítani vagy megfelelően ki kell párnázni.

4.3 Résztvevők

4.3.1 A nevezhető keretlétszámot a Versenybizottság határozza meg. A Speciális Olimpia Világjátékokon a keretlétszám legfeljebb 10 játékos lehet.

4.3.2 Játékosok

4.3.2.1 Ajánlott minimális keretlétszám: hat mezőnyjátékos és két kapus.

4.3.2.2 A játékosok mezőnyjátékosok vagy kapusok lehetnek. A mérkőzés jegyzőkönyvében feltüntetett játékosokon kívül más személy nem jogosult a mérkőzésen való részvételre, illetve a saját cserezónájában való tartózkodásra.

4.3.2.3 A játék során csapatonként legfeljebb négy játékos tartózkodhat egyszerre a pályán, beleértve legfeljebb egy kapust.

4.3.2.4 A játékvezetők a mérkőzést csak akkor kezdhetik meg, ha mindkét csapat legalább három mezőnyjátékoskal és megfelelően felszerelt kapussal rendelkezik; ellenkező esetben a mérkőzés végeredménye 3–0 a nem vétkes csapat javára. A játék során minden csapatnak legalább három játékoskal kell tudnia folytatni a játékot. Amennyiben ez nem biztosított, a mérkőzést le kell állítani, és a végeredmény 3–0 a nem vétkes csapat javára kell írni vagy a kialakult eredményt, amennyiben az kedvezőbb a nem vétkes csapat számára kell figyelembe venni.

4.3.2.5 Játékosok cseréje

4.3.2.5.1 A játékosok cseréjére a mérkőzés során bármikor és korlátlan alkalommal van lehetőség.

4.3.2.5.2 Minden csere a csapat saját cserezónájában történik. A pályát elhagyó játékosnak a palánkon áthaladva kell elhagynia a játékteret, mielőtt a cserejátékos beléphet a pályára. A sérült játékos, aki nem a saját cserezónáján keresztül hagyja el a pályát, nem helyettesíthető mindaddig, amíg a játékot meg nem szakítják.

4.3.2.6 Kapusokra vonatkozó külön szabályok

4.3.2.6.1 Minden kapust fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvben

4.3.2.6.2 A jelölést a margón „G” betűvel kell elvégezni. A kapusként megjelölt

játékos ugyanazon mérkőzésen nem vehet részt mezőnyjátékosként ütővel. Amennyiben egy csapat sérülés vagy büntetés miatt kénytelen a kapust mezőnyjátékossal helyettesíteni, legfeljebb három perc áll rendelkezésére a cserejátékos megfelelő felszerelésére, azonban ez az idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvében, és a csere időpontját rögzíteni kell.

4.3.2.6.3 A kapus bármikor mezőnyjátékossal helyettesíthető.

4.3.2.6.4 Amennyiben a kapus a játék során teljes mértékben elhagyja a kapuelőteret, akkor mindaddig ütőnélküli mezőnyjátékosnak minősül, amíg vissza nem tér a kapuelőtérbe. Ez nem vonatkozik a kidobás (kapuskidobás) esetére. A kapus akkor tekintendő a kapuelőteret teljes mértékben elhagyottnak, ha teste egyik része sem érinti a talajt a kapuelőtéren belül. A kapus azonban jogosult a kapuelőtéren belül ugrani. A vonalak a kapuelőtér részének számítanak.

4.3.2.7 Csapatkapitányokra vonatkozó külön szabályok

4.3.2.7.1 Minden csapatnak rendelkeznie kell csapatkapitánnyal, akit a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni.

4.3.2.7.2 A jelölést a margón „C” betűvel kell elvégezni. A csapatkapitány cseréjére kizárólag sérülés, betegség vagy mérkőzésbüntetés esetén kerülhet sor, és a csere időpontját a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni. A lecserélt csapatkapitány ugyanazon mérkőzésen nem töltheti be ismét a csapatkapitányi szerepet.

4.4 Felszerelés

4.4.1 A játékosok felszerelése

4.4.1.1 Valamennyi mezőnyjátékosnak egységes felszerelést kell viselnie, amely mezből, rövidnadrágból és térdzokniból áll. Egy csapat valamennyi mezőnyjátékosának teljesen azonos felszerelést kell viselnie. A csapat felszerelése bármilyen színösszeállítású lehet, azonban a mezek nem lehetnek szürke színűek. Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a csapatok felszerelése nem különböztethető meg egyértelműen, a vendégcsapat köteles felszerelést cserélni. A zoknit térdig felhúzza kell viselni, azoknak egységesnek kell lenniük, továbbá amennyiben az illetékes versenyhatóság így rendelkezik a csapatok között megkülönböztethetőnek kell lenniük.

4.4.1.2 Minden kapus mezből és hosszú nadrágból álló öltözetet köteles viselni.

4.4.1.3 Minden meznek számozottnak kell lennie. A csapat mezein a hátoldalon

és a mellrészen jól látható arab számjegyekkel, egymástól eltérő egész számokat kell feltüntetni. A hátoldali számoknak legalább 200 milliméter magasnak, a mellrészi számoknak legalább 70 milliméter magasnak kell lenniük. A mezeken 1 és 99 közötti számok használhatók, azonban az 1-es szám mezőnyjátékos számára nem megengedett.

4.4.1.4 Minden kapus köteles mezt és hosszúnadrágot viselni.

4.4.1.5 A cipőknek beltéri sportolásra alkalmas modellnek kell lenniük. A cipőn kívül viselt zokni nem megengedett. Amennyiben a játékos a játék során elveszíti az egyik vagy mindkét cipőjét, a következő játék megszakításig folytathatja a játékot.

4.4.2 A játékvezetők felszerelése

4.4.2.1 A játékvezetők mezt, fekete rövidnadrágot és fekete térdzoknit viselnek.

4.4.2.2 A játékvezetők egységes színösszeállítású felszerelést kötelesek viselni.

4.4.3 A kapus speciális felszerelése

4.4.3.1 A kapus nem használhat ütőt.

4.4.3.2 A kapusnak az IFF által jóváhagyott és ennek megfelelően jelölt arcvédő maszkot kell viselnie. Ez kizárólag a játék közben a pályán történő tartózkodásra vonatkozik. Az arcvédő maszk bármilyen módosítása a - kifestés kivételével - tilos.

4.4.3.3 A kapus bármilyen védőfelszerelést használhat, azonban az nem tartalmazhat a kapu lefedésére szolgáló részeket.

4.4.3.3.1 Sisak és vékony kesztyű használata megengedett.

4.4.3.3.2 Mindenféle ragasztó vagy súrlódást növelő anyag használata tilos.

4.4.3.3.3 A kapu keretén vagy annak belsejében semmilyen tárgy nem helyezhető el.

4.4.4 A csapatkapitány különleges felszerelése

4.4.4.1 A csapatkapitány köteles karszalagot viselni.

4.4.4.2 A karszalagot a bal karon kell viselni, és annak jól láthatónak kell lennie. Ragasztószalag karszalagként nem használható.

4.4.5 Személyes felszerelés

4.4.5.1 A játékos nem viselhet olyan személyes felszerelést, amely sérülést okozhat.

4.4.5.2 A személyes felszerelés magában foglalja a védő- és orvosi felszereléseket, az órát, a fülbevalót stb. A játékvezetők döntenek arról, hogy mi minősül veszélyesnek. Minden védőfelszerelést, amennyiben

lehetséges, a ruházat alatt kell viselni. A csomó nélküli, rugalmas fejpánt kivételével semmilyen fejfedő nem viselhető. A mezőnyjátékosok számára mindenféle hosszú harisnyanadrág (leggings) használata tilos.

- 4.4.5.3 Amennyiben egy játékos dioptriás szemüveg használatára szorul, a szemüvegnek IFF által jóváhagyottnak kell lennie, vagy puha anyagból készült védőfejfedőt kell viselnie.

4.4.6 Labda

- 4.4.6.2 A labda tömege 23 gramm, átmérője 72 milliméter. A labdán 26 lyuk található, amelyek mindegyike 11 milliméter átmérőjű. A labdának az IFF által jóváhagyottnak kell lennie és ennek megfelelő jelöléssel kell rendelkeznie.

4.4.7 Ütő

- 4.4.7.1 Az ütőnek az IFF által jóváhagyottnak kell lennie, és ennek megfelelő jelöléssel kell rendelkeznie.
 - 4.4.7.1.1 Az ütőnyél bármilyen módosítása a rövidítés kivételével tilos. Az ütőnyél a markolatjel fölött szíjazható, azonban semmilyen hivatalos jelölés nem takarható el.
- 4.4.7.2 Az ütőlapát nem lehet éles és annak hajlítása (horogja) nem haladhatja meg a 30 millimétert.
 - 4.4.7.2.1 Az ütőlapát bármilyen módosítása a hajlítás kivételével tilos. A hajlítás mértékét az ütőlapát belső oldalának legmagasabb pontja és az ütő egy sík felületen való elhelyezése esetén a felület között mért távolság alapján kell meghatározni. Az ütőlapát cseréje megengedett, azonban az új ütőlapát nem lehet meggyengített szerkezetű. Az ütőlapát és az ütőnyél csatlakozásának leragasztása megengedett, azonban az ütőlapát látható részéből legfeljebb 10 milliméter takarható le.

4.4.8 A játékvezetők felszerelése

- 4.4.8.1 A játékvezetők felszerelése műanyagból készült közepes méretű sípot, mérőeszközt, valamint piros lapokat tartalmaz.
- 4.4.8.2 Az illetékes versenybíróság vagy szervező hatóság engedélyezhet eltérő típusú síp használatát.

4.4.9 Jegyzőkönyv-vezetői (titkársági) felszerelés

- 4.4.9.1 A titkárság rendelkezésére kell állnia minden a feladatai ellátásához szükséges felszerelésnek.

4.4.10 Felszerelés ellenőrzése

4.4.10.1 A felszerelések ellenőrzéséről és méréséről a játékvezetők döntenek.

4.4.10.1.1 Az ellenőrzésre a mérkőzés előtt és annak során kerül sor. A mérkőzés előtt felfedezett szabálytalan felszerelést, ideértve a hibás ütőt is, az érintett játékosnak ki kell javítania, ezt követően a mérkőzésen részt vehet.

A személyes felszerelés, valamint az ütő kisebb hibái (pl. kisebb lyukak vagy festés), amelyeket az érintett játékosnak kell kijavítania, majd ezt követően folytathatja a mérkőzést, kivételt képeznek. A mérkőzés során felfedezett minden egyéb szabálytalan felszerelés a vonatkozó büntetés kiszabását vonja maga után.

4.4.10.1.2 A játékosok egyenruhájával és a csapatkapitány karszalagjával kapcsolatos szabálytalanságok csapatonként és mérkőzésenként legfeljebb egy büntetést vonhatnak maguk után. Minden szabálytalan felszerelést azonban jelenteni kell. A vizsgálat ideje alatt a versenyirodánál kizárólag a csapatkapitányok és a vizsgálat alatt álló felszereléssel rendelkező játékos tartózkodhat. A vizsgálat befejezése után a játékot az azt megszakító oknak megfelelően kell folytatni.

4.4.10.2 A hajlítás mérése a csapatkapitány kérésére elvégezhető.

4.4.10.2.1 A csapatkapitány jogosult a játékvezetők figyelmét felhívni az ellenfél felszerelésének egyéb szabálytalanságaira is, azonban ilyen esetben a játékvezetők döntenek arról, hogy intézkednek-e vagy sem. A mérés bármikor kérhető, azonban csak a játék megszakításakor végezhető el. Amennyiben a mérésre játékmegszakítás alatt kerül sor, azt azonnal el kell végezni, ideértve a gólok és a büntetődobások körüli helyzeteket is, kivéve, ha a játékvezetők megítélése szerint ez hátrányosan befolyásolná az ellenfél helyzetét. Ebben az esetben a mérésre a következő játék megszakításnál kerül sor.

4.4.10.2.2 A játékvezetők kötelesek a hajlítást ellenőrizni a csapatkapitány kérésére, de mérés csupán egy alkalommal engedélyezett csapatonként az adott játékmegszakítás során. A mérés ideje alatt a titkárságon csak a csapatkapitányok és a felszerelést viselő játékos tartózkodhatnak. A mérés befejeztével a játékot az adott megszakítást kiváltó esemény szerint kell folytatni.

4.5 Játékvezető

4.5.1 A mérkőzést egy vagy két játékvezető vezeti és irányítja, akiket a Nemzeti Floorball

Szövetségnek jóvá kell hagynia.

4.5.2 A játékvezető jogosult a mérkőzést megszakítani, ha egyértelműen fennáll a veszélye annak, hogy az a szabályoknak megfelelően nem folytatható.

4.6 A jegyzőkönyvvezetői iroda

4.6.1 A jegyzőkönyvvezetői irodát fel kell állítani.

4.6.2 A jegyzőkönyvvezetői asztal semleges kell, hogy legyen, és felelős a mérkőzés jegyzőkönyvének vezetéséért, az időmérésért, valamint adott esetben a hangosbemondói feladatok ellátásáért.

4.7 A mérkőzés időtartama

4.7.1 Rendes játékidő

4.7.1.1 A rendes játékidő 2×7 perc és 2×15 perc között változhat, legfeljebb három, illetve öt perces szünettel a két játékrész között, amikor a csapatok térfelet cserélnek. A játékidő hossza a mérkőzések időbeosztásától, illetve a tornán részt vevő csapatok számától függően változhat. A játékidőmérőt – amennyiben lehetséges – 00:00-tól felfelé számol.

4.7.1.2 Térfélcseréje esetén a csapatok a cserezónákat is kötelesek cserélni. A hazai csapat a mérkőzés kezdeti szakaszában választ térfelet. Minden új játékrész a pálya közepéről végrehajtott bedobással kezdődik. Minden játékrész végén a jegyzőkönyvvezetői iroda felelős a sziréna vagy egyéb megfelelő hangjelző eszköz megszólaltatásáért, kivéve, ha ez automatikusan történik. A szünet időmérése a játékrész befejezésének pillanatában azonnal megkezdődik. A csapatok felelősek azért, hogy a szünet lejártát követően időben visszatérjenek a játéktérre a játék folytatásához.

4.7.1.3 A játékidő lehet ténylegesen időmérés, azonban a használt helyszíntől vagy az egyidejűleg zajló mérkőzések számától függően az folyamatos játékidő mérés alkalmazása is megengedett, amennyiben az a menetrend és a lebonyolítás szempontjából célszerűbb.

4.7.1.3.1 A tényleges játékidő azt jelenti, hogy a játékvezetői sípszóval megszakított játék esetén az időmérés minden alkalommal megállításra kerül, majd a játék folytatásakor, a labda ismét játékba kerülésekor újraindul.

4.7.1.3.2 A természetellenes játékmegszakítások esetén hármas hangjelzést kell alkalmazni. A játékvezetők határozzák meg, hogy mi minősül természetellenes megszakításnak, amely azonban minden esetben magában foglalja a sérült labdát, a palánk

szétesését, a sérüléseket, a felszerelések mérését, illetéktelen személyek vagy tárgyak játéktérre kerülését, a világítás teljes vagy részleges meghibásodását, valamint a tévesen megszólaltatott zárójelzést.

4.7.1.3.3 A palánk szétesése esetén a játékot nem kell azonnal megszakítani, hanem csak akkor, amikor a labda a kérdéses terület közelébe kerül. Sérülés esetén a játékot kizárólag akkor kell megszakítani, ha súlyos sérülés gyanúja merül fel vagy ha a sérült játékos közvetlenül befolyásolja a játék menetét.

4.7.1.3.4 Az illetékes szervező hatóság engedélyezheti a folyamatos játékidő alkalmazását, amely esetben a játékidő kizárólag gól, büntetés, büntetődobás, időkérés, illetve a játékvezetők hármas jelzése által jelzett természetellenes megszakítás esetén kerül megállításra. A rendes játékidő utolsó két perce minden esetben tényleges játékidő szerint kerül mérésre.

4.7.1.3.5 A játékidőt büntetőütés esetén meg kell állítani.

4.7.1.3.6 Amennyiben folyamatos játékidő kerül alkalmazásra, a játékidőt gól esetén, valamint a játékvezető által elrendelt megállításkor meg kell állítani. A játékidő hosszától függően az utolsó játékrész utolsó 2–3 perce minden esetben tényleges játékidő szerint kerül mérésre.

4.7.2 Időkérés

4.7.2.1 Időkérés csak akkor alkalmazható, ha tényleges játékidő kerül alkalmazásra.

4.7.2.2 A rendes játékidő alatt minden csapat jogosult egy időkérésre, amelyet a játék megszakítását követően a lehető leghamarabb végre kell hajtani, és hármas hangjelzéssel kell jelezni.

4.7.2.3 Időkérés bármikor kérhető, beleértve a gólokat és a büntetőütést is, azonban kizárólag a csapatkapitány vagy a csapat stábjának tagja által. Megszakítás során kért időkérés azonnal végrehajtásra kerül, azonban amennyiben a játékvezetők megítélése szerint ez hátrányosan befolyásolja az ellenfél helyzetét, az időkérést a következő játék megszakításakor kell végrehajtani. A kért időkérést minden esetben végre kell hajtani, kivéve gól után, amikor a csapat a kérést visszavonhatja.

4.7.2.4 Az időkérés a játékvezetők kiegészítő jelzésére kezdődik, amikor a csapatok a cserezónájukban, a játékvezetők pedig a jegyzőkönyvvezetői irodánál tartózkodnak. Az időkérés végét 30 másodperc elteltével egy újabb kiegészítő jelzés jelzi. Az időkérést követően a játék a megszakítást

kiváltó oknak megfelelően folytatódik. A kiállított játékos az időkerésben nem vehet részt.

4.7.3 Hosszabbítás

4.7.3.1 Amennyiben a döntésre kijelölt mérkőzés rendes játékidőjének végén az eredmény döntetlen, a mérkőzést legfeljebb öt perces hosszabbítással kell folytatni.

4.7.3.2 A hosszabbítás előtt a csapatok jogosultak kétperces szünetre, azonban térfélcseré nem történik. A hosszabbítás során a játékidő indítására és megállítására ugyanazon szabályok vonatkoznak, mint a rendes játékidőben. A hosszabbítás nem kerül játék részekre bontásra. A rendes játékidő végén fennmaradó kiállítási idők a hosszabbítás alatt tovább folytatódnak. Amennyiben a korlátozott hosszabbítás után is döntetlen az eredmény, a mérkőzést büntető ütésekkel kell eldönteni.

4.7.3.3 A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik elsőként gólt szerez.

4.7.4 Büntetőütések a korlátozott hosszabbítást követően

4.7.4.1 Mindkét csapatból három mezőnyjátékos végez el egy-egy büntetőütést.

4.7.4.2 Amennyiben ezt követően is döntetlen az eredmény, ugyanazon játékosok további egy-egy büntetőütést végeznek el mindaddig, amíg a mérkőzés el nem dől.

4.7.4.3 A büntetőütéseket felváltva kell elvégezni. A játékvezetők határozzák meg, melyik kaput kell használni, és sorsolást végeznek a csapatkapitányok között. A sorsolás győztese dönti el, melyik csapat kezdi a büntető ütések. A csapatkapitány vagy a csapat stábjának tagja köteles írásban tájékoztatni a játékvezetőket és a jegyzőkönyvvezetői irodát a játékosok számáról, valamint a büntető ütések végrehajtási sorrendjéről. A játékvezetők felelősek annak biztosításáért, hogy a büntető ütések a csapatstáb által megadott pontos sorrendben kerüljenek végrehajtásra.

4.7.4.4 Amint a büntetőütések során eldöntő eredmény megszületik, a mérkőzés azonnal véget ér, és a győztes csapat egy gólos különbséggel győztesnek minősül. A rendes büntető ütések során az eredmény akkor tekinthető eldöntöttnek, amikor az egyik csapat annyi góllal vezet, hogy az ellenfélnek már nincs lehetősége azt a hátralévő büntető ütésekkel behozni. Az esetleges további büntetőütések során az eredmény akkor válik eldöntötté, amikor az egyik csapat eggyel több gólt szerez, miközben mindkét csapat azonos számú büntetőütést hajtott végre. A további büntető ütések nem kötelező ugyanabban a sorrendben végrehajtani, mint a rendes sorozatot, azonban egy játékos nem végezheti el harmadik

büntetőütését addig, amíg csapatának minden kijelölt játékosa legalább két büntetőütést nem hajtott végre, és így tovább.

4.7.4.5 A kiállított játékos részt vehet a büntetőutésekben, amennyiben nem kapott végleges kiállítást. Amennyiben a kijelölt játékosok egyike a büntetőutések során bármilyen büntetést kap, a csapatkapitány köteles egy a jegyzékben nem szereplő mezőnyjátékost kijelölni a helyettesítésére. Ha a kapus kap büntetést a büntető ütés során, helyére a tartalék kapus lép. Amennyiben tartalék kapus nem áll rendelkezésre, a csapatnak legfeljebb három perce van arra, hogy egy, a jegyzékben nem szereplő mezőnyjátékost kapusfelszerelésben pályára küldjön, azonban ez az idő melegítésre nem használható fel. Az új kapust a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni, és a csere időpontját rögzíteni kell. Amennyiben egy csapat nem tud öt mezőnyjátékost megnevezni, legfeljebb annyi büntetőütést végezhet el, ahány játékost jegyzékbe vett. Ez az esetleges további büntetőutésekre is érvényes.

4.7.5 A gólszerzés módja: gól

4.7.5.1 Érvényes gólok

4.7.5.1.1 A gól akkor tekinthető megadottnak, ha az szabályosan született, és azt a középponttól elvégzett kezdőütés követi.

4.7.5.1.2 Minden megadott gólt a mérkőzés jegyzőkönyvében rögzíteni kell a gól időpontjának, valamint a gólszerző és a gólpasszt adó játékos mez számának feltüntetésével. Gólpasszt adó játékosnak az ugyanazon csapat azon játékosa minősül, aki közvetlenül közreműködött a gól megszerzésében. Gólonként legfeljebb egy gólpassz rögzíthető. A hosszabbítás során, illetve a játékrész vagy a mérkőzés végét követően végrehajtott büntetőlövessel szerzett gólt nem kell kezdőütéssel megerősíteni, azonban a gól megadottnak tekintendő, amennyiben mindkét játékvezető a középpontra mutat, és a gólt rögzítették a mérkőzés jegyzőkönyvében.

4.7.5.1.3 Az érvényesen szerzett gól nem érvényteleníthető.

4.7.5.1.4 Amennyiben a játékvezetők megállapítják, hogy egy érvényes gól hibásan került jóváhagyásra, azt jelenteniük kell.

4.7.5.2 Szabályosan szerzett gólok

4.7.5.2.1 Akkor, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon előlről, mezőnyjátékos ütőjével szabályosan megjátszva, és a támadó csapat részéről a góllal összefüggésben vagy azt közvetlenül megelőzően nem

történt olyan szabálytalanság, amely szabaddobást vagy büntetést vonna maga után. Ide tartozik:

4.7.5.2.1.1 Amikor a védekező csapat játékosa a kapuállást elmozdította eredeti helyzetéből, és a labda előlről áthalad a gólvonalon a kapufák helyét jelölő pontok között, valamint a képzeletbeli keresztléc vonala alatt.

4.7.5.2.1.2 Amikor öngól születik. Az öngól a védő játékos ütőjéről vagy testéről is érvényesen születhet. Amennyiben a nem szabálytalankodó csapat a késleltetett kiállítás során öngólt szerez, a gólt meg kell adni.

4.7.5.2.1.3 Az öngólt „OG” jelöléssel kell feltüntetni.

4.7.5.2.2 Gól érvényes, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon előlről, azt követően, hogy a védekező csapat játékosa a labdát ütőjével vagy testével a kapu felé irányítja, vagy a támadó csapat játékosa a labdát nem szándékosan testével a kapu felé irányítja. Feltétel, hogy a támadó csapat a gólhoz kapcsolódóan vagy azt közvetlenül megelőzően nem követ el szabaddobást vagy büntetést eredményező szabálysértést.

4.7.5.2.3 A gól nem tekinthető érvényesen szerzettnek, ha a támadó csapat mezőnyjátékosa a labdát közvetlenül a kapuba jutását megelőzően szándékosan rúgással játssza meg. Amennyiben a játékos szabálytalan ütővel szerez gólt, és a szabálytalanság csak azt követően derül ki, hogy a labda áthaladt a gólvonalon, a gólt meg kell adni.

4.7.5.2.4 Gól akkor is érvényes, ha a gólszerzésben olyan játékos vesz részt, aki véletlenül nem szerepel a mérkőzés jegyzőkönyvében, vagy akit hibás számmal jegyeztek fel. Megjegyzés: a „részt vesz” kifejezés a gólszerzést vagy az asszisztot jelenti

4.7.5.3 Szabálytalanul szerzett gólok

4.7.5.3.1 Amikor a támadó csapat játékosa a góllal összefüggésben vagy azt közvetlenül megelőzően olyan szabálytalanságot követ el, amely szabadütést vagy büntetést von maga után. (Előírt szabálytalanság jelölése) Megjegyzés: Ide tartozik az is, amikor a csapat túl sok játékosal vagy kiállított játékosal szerepel a pályán a gól megszerzésekor, valamint amikor a támadó csapat játékosa szándékosan elmozdítja a kapuvázat eredeti helyzetéből.

4.7.5.3.2 Amikor a támadó csapat játékosa szándékosan a testének bármely részével irányítja a labdát a kapuba. Megjegyzés: Mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot bedobással (face-off) kell folytatni.

- 4.7.5.3.3 Amikor a labda a jelzés (sípjel) alatt vagy azt követően áthalad a gólvonalon.
- 4.7.5.3.4 A játékrész vagy a mérkőzés akkor ér véget, amikor a záró jelzés megszólalása megkezdődik.
- 4.7.5.3.5 Amikor a labda a kapuba kerül anélkül, hogy előlről áthaladna a gólvonalon.
- 4.7.5.3.6 Amikor a kapus szabályosan végrehajtott dobással vagy rúgással a labdát az ellenfél kapujába juttatja. Mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot középkezdéssel kell folytatni. A gól csak akkor érvényes, ha a labda még a kapuba jutás előtt más játékost vagy más játékos felszerelését érinti.
- 4.7.5.3.7 Amikor a támadó csapat mezőnyjátékosa szándékosan lábbal játssza meg a labdát, és az a kapuba jut azt követően, hogy egy másik játékost vagy egy másik játékos felszerelését érintette.
 - 4.7.5.3.7.1 Megjegyzés: Mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot bedobással (face-off) kell folytatni.
- 4.7.5.3.8 Amikor a szabálytalankodó csapat késleltetett büntetés alatt gólt szerez, a büntetést végre kell hajtani, és a játékot bedobással (face-off) kell folytatni.
- 4.7.5.3.9 Amikor a labda a játékvezető(k)ről közvetlenül a kapuba pattan.

5. SZABÁLYOK 5 - 5 ELLENI CSAPATVERSENYRE

5.1 A játéktér

5.1.1 A játéktér méretei

- 5.1.1.1 A játéktér ajánlott legnagyobb mérete 40×20 méter a nemzetközi versenyeken, beleértve a Világjátékokat is. A játéktér lekerekített sarkú palánkkal van körülhatárolva, amelyet az IFF jóváhagyott és ennek megfelelő jelöléssel ellátott.
- 5.1.1.2 Kisebb méretű játéktér alkalmazása a Programok számára megengedett.

6. SZABÁLYOK 6 - 6 ELLENI CSAPATVERSENYRE

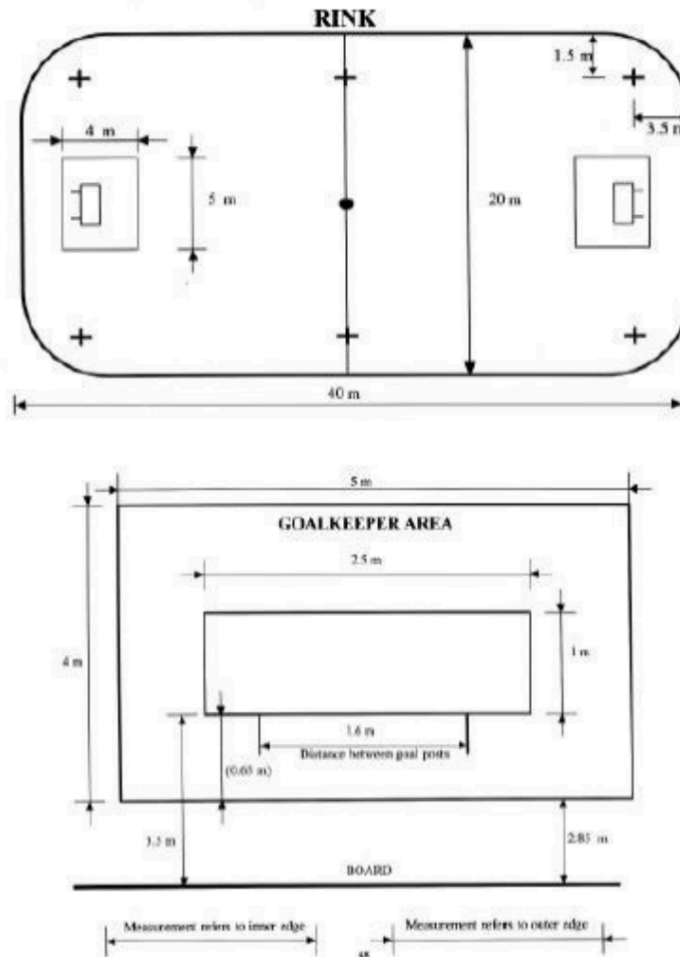
6.1 A játéktér

6.1.1 A játéktér méretei

- 6.1.1.1 A játéktér mérete legalább 36×18 méter, legfeljebb pedig 40×20 méter. A játéktér lekerekített sarkú palánkkal van körülhatárolva, amelyet az IFF jóváhagyott és ennek megfelelő jelöléssel ellátott.

A játéktér ábrája

Rink Diagram



6.1.2 A játéktér jelölései

6.1.2.1 Minden jelölést vonalakkal kell kialakítani, amelyek 4–5 centiméter szélességűek és jól látható színűek.

6.1.2.2 Egy középvonalat és egy középpontot kell kijelölni. A középvonal a játéktér rövid oldalainak párhuzamos és a játéktér két egyenlő méretű térfélre osztja a játéktér.

6.1.3 Kapusterületek

6.1.3.1 Négy méter × öt méter méretű kapuelőtereket kell kijelölni a játéktér

rövid oldalaitól 2,85 méter távolságra. A kapuelőterek téglalap alakúak, a megadott méretek a vonalakkal együtt értendő hosszúságot és szélességet jelölik. A kapuelőtereket a játéktér hosszanti oldalaihoz viszonyítva középre kell igazítani.

6.1.3.2 $1 \times 2,5$ méter méretű kapusterületeket kell kijelölni a kapuelőterek hátsó határvonalától 0,65 méter távolságra. A kapusterületek téglalap alakúak, a megadott méretek a vonalakkal együtt értendő hosszúságot és szélességet jelölik. A kapusterületeket a játéktér hosszanti oldalaihoz viszonyítva középre kell igazítani.

6.1.3.3 A kapusterületek hátsó vonalai egyben gólvonalak is. A kapufák helyét jelölő vonásokat a kapusterületek hátsó vonalán kell kialakítani oly módon, hogy a jelölések közötti távolság 1,6 méter legyen.

6.1.3.4 A gólvonalakat a játéktér hosszanti oldalaihoz viszonyítva középre kell helyezni. A kapufák helyét jelölő vonásokat a kapusterület hátsó vonalának megszakításával vagy a kapusterület hátsó vonalára merőleges rövid vonalakkal kell kialakítani.

6.1.3.5 Kezdőpontokat kell kijelölni a középvonalon, valamint a gólvonalak képzeletbeli meghosszabbításán, a játéktér hosszanti oldalaitól 1,5 méter távolságra. A kezdőpontokat kereszttel kell megjelölni. A középvonalon elhelyezkedő pontok lehetnek képzeletbeliek is.

6.1.4 Kapuk

6.1.4.1 Az IFF által jóváhagyott és ennek megfelelő jelöléssel ellátott kapukat a kapufák jelölt helyén kell elhelyezni.

6.1.4.2 A kapu mérete $160 \times 115 \times 60$ centiméter.

6.1.4.3 A kapuk nyílásának a középpont felé kell néznie.

6.1.5 Cserezónák

6.1.5.1 A cserezónákat a palánk mindkét oldalán ki kell jelölni. A cserezónák szélessége a palánktól mérve nem haladhatja meg a 3 métert.

6.1.5.2 A cserepadokat palánktól megfelelő távolságra kell elhelyezni, és elegendő helyet kell biztosítani minden a pályán nem tartózkodó csapattag számára, beleértve az edzőket is.

6.1.6 Jegyzői és kiállítási padok

6.1.6.1 A jegyzői és a kiállítási padok cserezónákkal szemben, a középvonalnál kell elhelyezni, vagy a helyszín biztonsági megoldásai és adottságai szerint, a legjobb biztonsági gyakorlatnak megfelelően.

6.1.6.2 A jegyzői asztalt és a kiállítási padokat a palánktól megfelelő távolságra

kell elhelyezni. Mindkét csapat számára külön büntetőpadot kell biztosítani, amelyeket a jegyzői asztal két oldalán kell elhelyezni.

6.1.6.3 A kiállítási padok mindegyik oldalon legalább két személy számára elegendő helyet kell biztosítaniuk. A jegyzői asztal és a büntetőpadok elhelyezésére vonatkozóan felmentést az illetékes adminisztratív hatóság adhat.

6.1.7 A játéktér ellenőrzése

6.1.7.1 A játékvezetők a mérkőzés előtt kellő időben kötelesek a játéktér területét ellenőrizni és gondoskodni arról, hogy az esetleges hiányosságok kijavításra kerüljenek.

6.1.7.2 Minden hiányosságot jelenteni kell. A rendező csapat felelős a hiányosságok kijavításáért, valamint a pályák megfelelő állapotban tartásáért a mérkőzés során. Minden veszélyes tárgyat el kell távolítani vagy megfelelően párnázni kell.

6.2 Résztevők

6.2.1 Keretlétszám

6.2.1.1 A megengedett keretlétszámot a Versenybizottság határozza meg. A Speciális Olimpia Világjátékokon a keretlétszám nem haladhatja meg a 12 játékost.

6.2.2 Játékosok

6.2.2.1 Minden csapat legalább nyolc játékost és legfeljebb tizenkét játékost nevezhet, beleértve két kapust. A játékosokat a mérkőzés jegyzőkönyvében rögzíteni kell.

6.2.2.2 A játékosok lehetnek mezőnyjátékosok vagy kapusok. A mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő játékosokon kívül más személy nem vehet részt a mérkőzésen, és nem tartózkodhat saját csapata cserezónájában.

6.2.2.3 A játék során egyszerre legfeljebb hat játékos tartózkodhat minden csapatból a játéktéren, beleértve legfeljebb egy kapust.

6.2.2.4 A mérkőzés játékvezetők általi megkezdéséhez mindkét csapatnak legalább öt mezőnyjátékoskal és egy megfelelően felszerelt kapussal kell rendelkeznie, ellenkező esetben a végeredmény 5–0 a vétlen csapat javára. A játék során mindkét csapatnak legalább négy játékoskal kell képesnek lennie a játék folytatására, ellenkező esetben a mérkőzést le kell állítani, és a végeredmény 5–0 a vétlen csapat javára, kivéve, ha az addig elért eredmény a vétlen csapat számára kedvezőbb.

6.2.3 Játékosok cseréje

6.2.3.1 A játékosok cseréje a mérkőzés során bármikor és korlátlan alkalommal

végrehajtható.

6.2.3.2 Minden játékoscsere a csapat saját cserezónájában történik. A játéktérrel távozó játékosnak a palánkon áthaladva el kell hagynia a pályát, mielőtt a cserejátékos beléphet a játéktérre. A sérült játékos, aki a játéktér saját cserezónáján kívül hagyja el a pályát, nem cserélhető, amíg a játékot meg nem szakítják.

6.2.4 Kapusokra vonatkozó külön szabályok

6.2.4.1 Minden kapust fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvében.

6.2.4.2 A jelölést „G” betűvel kell megtenni a margón. Kapusként megjelölt játékos ugyanazon mérkőzésen mezőnyjátékosként, ütővel nem vehet részt a játékban. Amennyiben egy csapat sérülés vagy büntetés miatt kénytelen a kapust mezőnyjátékossal helyettesíteni, legfeljebb három perc áll rendelkezésére a cserejátékos megfelelő felszerelésére, azonban ez az idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni, és a csere időpontját rögzíteni kell.

6.2.4.3 Ha a kapus a játék során teljesen elhagyja a kapuelőteret, akkor mindaddig ütőnélküli mezőnyjátékosnak minősül, amíg vissza nem tér a kapuelőtérbe. Ez nem vonatkozik a kidobás helyzetére. A kapus akkor tekintendő úgy, hogy teljesen elhagyta a kapuelőteret, amikor teste egyetlen része sem érinti a talajt a kapuelőtéren belül. A kapus azonban a saját kapuelőterén belül ugorhat. A vonalak a kapuelőtér részének számítanak.

6.2.5 Csapatkapitányokra vonatkozó külön szabályok

6.2.5.1 Minden csapatnak rendelkeznie kell csapatkapitánnyal, akit a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni.

6.2.5.2 A jelölést „C” betűvel kell megtenni a margón. A csapatkapitány cseréjére kizárólag sérülés, betegség vagy mérkőzésbüntetés esetén kerülhet sor, amelyet a mérkőzés jegyzőkönyvében az időpont feltüntetésével rögzíteni kell. A lecserélt csapatkapitány ugyanazon mérkőzésen nem töltheti be újra a csapatkapitányi szerepet.

6.3 Felszerelés

6.3.1 Játékosok felszerelése

6.3.1.1 Minden mezőnyjátékosnak egységes felszerelést kell viselnie, amely mezből, rövidnadrágból és térdzokniból áll. Egy csapat minden mezőnyjátékosának azonos felszerelést kell viselnie. A csapat felszerelése bármilyen színekombinációjú lehet. Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a csapatok felszerelése alapján nem különböztethetők meg

egyértelműen, a vendégcsapat köteles felszerelést váltani. A zoknit térdig felhúzva kell viselni, azoknak egymással megegyezőnek kell lenniük, és amennyiben az illetékes adminisztratív hatóság így határoz, a csapatok között megkülönböztethető színűeknek kell lenniük.

6.3.1.2 Minden kapus köteles mezt és hosszúnadrágot viselni.

6.3.1.3 Minden meznek számozottnak kell lennie. A csapat mezeit egymástól eltérő egész számokkal kell ellátni, jól látható arab számjegyekkel a háton és a mellrészen. A fekete számoknak legalább 200 milliméter magasnak, a mellrészen lévő számoknak pedig legalább 70 milliméter magasnak kell lenniük. A mezek 1 és 99 közötti számokkal jelölhetők, azonban az 1-es szám mezőnyjátékos számára nem megengedett.

6.3.1.4 Minden játékos köteles sportcipőt viselni. A cipőknek teremsportra alkalmas kivitelűnek kell lenniük. A cipőn kívül viselt zokni nem megengedett. Amennyiben a játékos játék közben egy vagy mindkét cipőjét elveszíti, a játékot a következő játékmegszakításig folytathatja.

6.3.2 Játékvezetők felszerelése

6.3.2.1 A játékvezetők mezt, fekete rövidnadrágot és fekete térdzoknit kötelesek viselni.

6.3.2.2 A játékvezetők azonos színösszeállítású egyenruhát kötelesek viselni.

6.3.3 Kapusfelszerelés

6.3.3.1 A kapus nem használhat ütőt.

6.3.3.2 A kapus köteles az IFF által jóváhagyott és ennek megfelelően jelölt arcvédő maszkot viselni. Ez a kötelezettség kizárólag a játéktéren, a játék során érvényes. Az arcvédő maszk bármilyen átalakítása a festés kivételével tilos.

6.3.3.3 A kapus bármilyen típusú védőfelszerelést használhat, azonban az nem tartalmazhat a kapu lefedésére szolgáló elemeket.

6.3.3.3.1 Sisak és vékony kesztyű használata megengedett.

6.3.3.3.2 Mindenféle ragasztó vagy súrlódást növelő anyag használata tilos.

6.3.3.3.3 A kapura vagy a kapun belül semmilyen tárgy nem helyezhető el, illetve nem tárolható.

6.3.4 Csapatkapitány felszerelése

6.3.4.1 A csapatkapitány köteles karszalagot viselni.

6.3.4.2 A karszalagot a bal karon kell viselni, és annak jól láthatónak kell lennie. Ragasztószalag karszalagként nem megengedett.

6.3.5 Személyes felszerelés

6.3.5.1 A játékos nem viselhet olyan személyi felszerelést, amely sérülést okozhat.

6.3.5.2 A személyi felszerelés magában foglalja a védő- és orvosi eszközöket, karórát, fülbevalót és egyéb hasonló tárgyakat. A játékvezetők jogosultak annak eldöntésére, hogy mi minősül veszélyes felszerelésnek. Minden védőfelszerelést, amennyiben lehetséges, a ruházat alatt kell viselni. Kivételt képeznek a csomó nélküli, rugalmas fejpántok; minden egyéb fejfedő viselése tilos. A mezőnyjátékosok számára minden hosszú szárú testhez simuló nadrág (hosszú harisnya/nadrágtípusú ruházat) viselése tilos.

6.3.5.3 Amennyiben a játékos dioptriás védőszemüveg használatára szorul, a szemüvegnek az IFF által jóváhagyottnak kell lennie, vagy puha anyagból készült védő fejfedő alkalmazása engedélyezett.

6.3.6 Labda

6.3.6.1 A labda tömege 23 gramm, átmérője 72 milliméter. A labdán 26 darab lyuk található, melyek mindegyikének átmérője 11 milliméter. A labdának az IFF által jóváhagyottnak kell lennie és ennek megfelelő jelöléssel kell rendelkeznie.

6.3.7 Ütő

6.3.7.1 Az ütőnek az IFF által jóváhagyottnak kell lennie, és ennek megfelelő jelöléssel kell rendelkeznie.

6.3.7.2 Az ütőnyél bármilyen módosítása a rövidítés kivételével tilos. Az ütőnyél a markolatjel fölött szíjazható, azonban semmilyen hivatalos jelölés nem takarható el.

6.3.7.3 Az ütőlapát nem lehet éles, és annak hajlítása (horogja) nem haladhatja meg a 30 millimétert.

6.3.7.4 Az ütőlapát bármilyen módosítása a hajlítás kivételével tilos. A hajlítás mértékét az ütőlapát belső oldalának legmagasabb pontja és az ütő egy sík felületen való elhelyezése esetén a felület között mért távolság alapján kell meghatározni. Az ütőlapát cseréje megengedett, azonban az új ütőlapát nem lehet meggyengített szerkezetű. Az ütőlapát és az ütőnyél csatlakozásának leragasztása megengedett, azonban az ütőlapát látható részéből legfeljebb 10 milliméter takarható le.

6.3.8 Játékvezetői felszerelés

6.3.8.1 A játékvezetők felszerelése műanyagból készült közepes méretű sípot, mérőeszközt, valamint piros lapokat tartalmaz.

6.3.8.2 Az illetékes versenybíróság vagy szervező hatóság engedélyezhet eltérő típusú síp használatát.

6.3.9 Jegyzőkönyv-vezetői (titkársági) felszerelés

6.3.9.1 A titkárság rendelkezésére kell állnia minden a feladatai ellátásához szükséges felszerelésnek.

6.3.10 Felszerelés ellenőrzése

6.3.10.1 A felszerelések ellenőrzéséről és méréséről a játékvezetők döntenek.

6.3.10.1.1 Az ellenőrzést a mérkőzés előtt és a mérkőzés alatt kell elvégezni. A mérkőzés megkezdése előtt feltárt szabálytalan felszerelést, ideértve a hibás ütőt is, az érintett játékos köteles kijavítani; ezt követően a játékos részt vehet a mérkőzésen. A személyi felszerelés, valamint az ütő kisebb hibái (pl. kisebb sérülések, festéshibák) esetén az érintett játékos köteles a hibát kijavítani; ezt követően a játékos folytathatja a mérkőzést. A mérkőzés alatt feltárt minden egyéb szabálytalan felszerelés a vonatkozó büntetés kiszabását vonja maga után.

6.3.10.2 A játékosok mezének és a csapatkapitányi karszalagnak a szabálytalanságai csapatonként és mérkőzésenként legfeljebb egy büntetést vonhatnak maguk után. Minden szabálytalan felszerelést azonban jelenteni kell. A mérés ideje alatt a titkárságon csak a csapatkapitányok és a mért felszerelést viselő játékos tartózkodhatnak. A mérés befejeztével a játékot az azt megszakító eseménynek megfelelően kell folytatni.

6.3.10.3 A hajlítás mérése a csapatkapitány kérésére kezdeményezhető.

6.3.10.3.1 A csapatkapitány jogosult a játékvezetők figyelmét az ellenfél felszerelésének egyéb szabálytalanságaira is felhívni, azonban ebben az esetben a játékvezetők döntenek arról, hogy intézkednek-e. A mérés bármikor kérhető, azonban annak elvégzésére csak a játék megszakítását követően kerülhet sor.

6.3.10.3.2 Amennyiben a mérés játékmegszakítás során kerül kérésre, azt haladéktalanul el kell végezni, ideértve a gólok és a büntetőütések (szétlövés) körüli helyzeteket is, kivéve, ha a játékvezetők megítélése szerint ez hátrányosan befolyásolná az ellenfél helyzetét. Ebben az esetben a mérésre a következő játékmegszakítás során kerül sor. A játékvezetők kötelesek a hajlítást ellenőrizni a csapatkapitány kérésére, azonban csapatonként és egy játékmegszakítás során legfeljebb egy mérés engedélyezett. A mérés ideje alatt a titkárságon csak a

csapatkapitányok és a mért felszerelést viselő játékos tartózkodhatnak. A mérés befejezését követően a játékot az azt megszakító eseménynek megfelelően kell folytatni.

6.4 Játékvezetők

6.4.1 A mérkőzést két, egyenlő jogosultságokkal rendelkező játékvezető vezeti és ellenőrzi.

6.4.2 A játékvezető jogosult a mérkőzés megszakítására, amennyiben nyilvánvaló kockázat áll fenn arra, hogy a játék a szabályoknak megfelelően nem folytatható.

6.5 A jegyzőkönyvvezetői iroda

6.5.1 A jegyzőkönyvvezetői irodát fel kell állítani.

6.5.2 A jegyzőkönyvvezetői asztalnak semleges kell, hogy legyen, és felelős a mérkőzés jegyzőkönyvének vezetéséért, az időméréséért, valamint adott esetben a hangosbemondói feladatok ellátásáért.

6.6 A mérkőzés időtartama

6.6.1 Rendes játékidő

6.6.1.1 A rendes játékidő 3×20 perc, két 10 perces szünettel, amelyek során a csapatok térfelet cserélnek. A játékidő a mérkőzések beosztásától vagy a tornán részt vevő csapatok számától függően változhat. Rövidebb játékidő alkalmazása azonban legalább 3×15 perc, valamint a szünetek módosítása az illetékes versenykiíró szerv engedélyével megengedett. Az időmérő óra lehetőség szerint 00:00-tól felfelé számol.

6.6.1.2 Térfélcseré esetén a csapatok a cserezónákat is kötelesek cserélni. A hazai csapat a mérkőzés kezdeti szakaszában választ térfelet. Minden új játékrész a pálya közepéről végrehajtott bedobással kezdődik. Minden játékrész végén a jegyzőkönyvvezetői iroda felelős a sziréna vagy egyéb megfelelő hangjelző eszköz megszólaltatásáért, kivéve, ha ez automatikusan történik. A szünet időmérése a játékrész befejezésének pillanatában azonnal megkezdődik. A csapatok felelősek azért, hogy a szünet lejártát követően időben visszatérjenek a játéktérre a játék folytatásához. Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a pálya egyik oldala előnyösebb, a csapatok a harmadik játékrész felénél térfelet cserélnek, azonban erről a harmadik játékrész megkezdése előtt kell döntést hozni. Térfélcseré esetén a játék a pálya közepéről végrehajtott bedobással folytatódik.

6.6.1.3 A játékidő alapvetően tényleges játékidő. Amennyiben azonban a használt létesítmény vagy az egyidejűleg lebonyolított mérkőzések száma indokolja, az időmérés folyamatos játékidővel is történhet a menetrend és a lebonyolítás megkönnyítése érdekében.

6.6.1.3.1 A tényleges játékidő azt jelenti, hogy az időmérés a játékvezető síp jelére minden játék megszakításkor megáll, és a játék folytatásakor, a labda játékba kerülésével újraindul.

6.6.1.3.2 A nem természetes játékmegszakítások esetén hármass jelzés alkalmazandó. A játékvezetők döntenek el, mi minősül nem természetes játék megszakításnak, amely azonban minden esetben magában foglalja különösen az alábbiakat: sérült labda, a palánk szétesése, sérülés, felszerelés mérése, illetéktelen személyek vagy tárgyak a játéktéren, a világítás teljes vagy részleges kialvása, valamint a végjelzés téves megszólaltatása.

6.6.1.3.3 Amennyiben a palánk elemei szétesnek, a játékot nem kell megszakítani mindaddig, amíg a labda nem kerül a kérdéses terület közelébe. Sérülés esetén a játék csak akkor szakítható meg, ha súlyos sérülés gyanúja áll fenn vagy ha a sérült játékos közvetlenül befolyásolja a játékot.

6.6.1.3.4 Az illetékes versenykiíró szerv engedélyezheti a nem tiszta játékidő alkalmazását. Ebben az esetben az időmérés kizárólag gól, büntetés, büntetőlövés, időkérés, valamint nem természetes játékmegszakítás esetén a játékvezetők hármass jelzésére áll meg. A rendes játékidő utolsó három perce minden esetben tiszta játékidő szerint zajlik.

6.6.1.3.5 A játékidőt a büntetőlövés idejére meg kell állítani.

6.6.1.3.6 Folyamatos játékidő időmérés alkalmazása esetén az idő csak gól esetén, valamint a játékvezető döntése alapján áll meg. A játékrésztől és a játékidőtől függően a mérkőzés utolsó 2–3 perce tényleges játékidő szerint zajlik.

6.6.2 Időkérés

6.6.2.1 A tényleges játékidő alatt mindkét csapat jogosult egy (1) időkérésre. Az időkérés végrehajtására és hármass jelzéssel történő jelzésére a játék megszakítását követően haladéktalanul sor kerül.

6.6.2.2 Az időkérés bármikor kérhető, ideértve a gólok és a büntetőlövések (szétlövés) körüli helyzeteket is, azonban kizárólag a csapatkapitány vagy a csapat hivatalos személye kezdeményezheti.

Amennyiben az időkérés játékmegszakítás során kerül kérésre, azt haladéktalanul végre kell hajtani. Ha azonban a játékvezetők megítélése szerint ez hátrányosan befolyásolná az ellenfél helyzetét, az időkérés a következő játékmegszakítás során kerül végrehajtásra. A kért időkérést minden esetben ki kell adni, kivéve gól után, amikor a csapat a kérését visszavonhatja.

6.6.2.3 Az időkérés a játékvezetők kiegészítő jelzésével kezdődik, amikor a csapatok a cserezónáikban, a játékvezetők pedig a jegyzőkönyvvezetői irodánál tartózkodnak. Harminc másodperc elteltével a játékvezetők újabb kiegészítő jelzése jelzi az időkérés végét. Az időkérés befejezését követően a játékot az azt megszakító eseménynek megfelelően kell folytatni. A kiszabott büntetés alatt álló játékos az időkérésben nem vehet részt.

6.6.3 Hosszabbítás

6.6.3.1 Amennyiben a döntésre kötelezett mérkőzés rendes játékidője döntetlennel zárul, a mérkőzés legfeljebb 5 perces hosszabbítással folytatódik.

6.6.3.2 A hosszabbítás előtt a csapatok jogosultak 2 perces szünetre, azonban térfélcseré nem történik. A hosszabbítás során az időmérés megállítására és újraindítására ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a rendes játékidőben. A hosszabbítás nem oszlik játékrészekre. A rendes játékidő végén fennmaradó büntetési idő a hosszabbítás alatt is folytatódik. Amennyiben a korlátozott hosszabbítás után az eredmény továbbra is döntetlen, a mérkőzésről büntetőlövés (szétlövés) döntenek.

6.6.3.3 A hosszabbításban az a csapat nyeri a mérkőzést, amely elsőként szerez gólt.

6.6.4 Büntetőlövés a korlátozott hosszabbítás után

6.6.4.1 Mindkét csapatból öt (5) mezőnyjátékos végez el egy-egy büntetőlövést.

6.6.4.2 Amennyiben ezt követően az eredmény továbbra is döntetlen, ugyanazon játékosok egyenként további büntetőlövéseket végeznek el mindaddig, amíg a mérkőzés sorsa el nem dől.

6.6.4.3 A büntetőlövéseket váltakozva kell végrehajtani. A játékvezetők határozzák meg, melyik kapura történjenek a lövések, és sorsolást végeznek a csapatkapitányok között. A sorsolás nyertese dönti el, melyik csapat kezdi a büntetőlövés végrehajtását. A csapatkapitány vagy a csapat hivatalos személye köteles írásban

tájékoztatni a játékvezetőket és a jegyzőkönyvvezetői irodát a büntető lövéseket végrehajtó játékosok számozásáról, valamint a végrehajtás sorrendjéről. A játékvezetők felelősek annak biztosításáért, hogy a büntető lövések a csapat hivatalos személyei által rögzített pontos sorrendben kerüljenek végrehajtásra.

6.6.4.4 Amint a büntetőlövések során eldől a mérkőzés, a játék véget ér, és a győztes csapatot egy góllal jobb eredménnyel győztesnek kell tekinteni. A rendes büntetőlövések során akkor tekinthető eldőltnek a mérkőzés, ha az egyik csapat olyan mértékű gólelőnyre tesz szert, amelyet az ellenfél a hátralévő büntető lövéseivel már nem tud behozni. Az esetleges további büntető lövések során akkor tekinthető eldőltnek a mérkőzés, ha az egyik csapat eggyel több gólt szerez, mint az ellenfél, és mindkét csapat azonos számú büntető lövést hajtott végre. A további büntető lövések sorrendje nem feltétlenül egyezik meg a rendes büntető lövések sorrendjével, azonban egy játékos nem végezhet el harmadik büntető lövést addig, amíg csapatában minden kijelölt játékos legalább két büntető lövést nem hajtott végre, és így tovább.

6.6.4.5 A kiszabott büntetés alatt álló játékos részt vehet a büntetőlövésekben, feltéve, hogy nem kapott mérkőzésbüntetést. Amennyiben a kijelölt játékosok egyike a büntetőlövések során bármilyen büntetést kap, a csapatkapitány köteles egy a jegyzőkönyvben még nem szereplő mezőnyjátékost kijelölni a helyettesítésére. Ha a kapus kap büntetést a büntetőlövések alatt, helyette a tartalék kapus lép pályára. Tartalék kapus hiányában a csapatnak legfeljebb három (3) perce van arra, hogy egy a jegyzőkönyvben még nem szereplő mezőnyjátékost megfelelően kapussá öltöztessen; ezen idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust a jegyzőkönyvben fel kell tüntetni és a csere időpontját rögzíteni kell. Amennyiben egy csapat nem tud öt (5) mezőnyjátékost kijelölni, csak annyi büntető lövést hajthat végre, ahány játékos a jegyzőkönyvben szerepel. Ez az esetleges további büntető lövésekre is érvényes.

6.7 Gólszerzés módja

6.7.1 Érvényes gólok

6.7.1.1 A gól akkor tekinthető megadottnak, ha az szabályosan született, és azt a középpontról elvégzett kezdőütés követi.

6.7.1.2 Minden megadott gólt a mérkőzés jegyzőkönyvében rögzíteni kell a gól

időpontjának, valamint a gólszerző és a gólpasszt adó játékos mezsámának feltüntetésével. Gólpasszt adó játékosnak az ugyanazon csapat azon játékosa minősül, aki közvetlenül közreműködött a gól megszerzésében. Gólonként legfeljebb egy gólpassz rögzíthető. A hosszabbítás során, illetve a játékrész vagy a mérkőzés végét követően végrehajtott büntető lövéssel szerzett gólt nem kell kezdőütéssel megerősíteni, azonban a gól megadottnak tekintendő, amennyiben mindkét játékvezető a középpontra mutat, és a gólt rögzítették a mérkőzés jegyzőkönyvében.

6.7.1.3 Az érvényesen szerzett gól nem érvényteleníthető.

6.7.1.4 Amennyiben a játékvezetők megállapítják, hogy egy érvényes gól hibásan került jóváhagyásra, azt jelenteniük kell.

6.7.2 Szabályos szerzett gólok

6.7.2.1 Akkor, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon előlről, mezőnyjátékos ütőjével szabályosan megjátszva, és a támadó csapat részéről a góllal összefüggésben vagy azt közvetlenül megelőzően nem történt olyan szabálytalanság, amely szabaddobást vagy büntetést vonna maga után. Ide tartozik:

6.7.2.1.1 Amikor a védekező csapat játékosa a kapuállást elmozdította eredeti helyzetéből, és a labda előlről áthalad a gólvonalon a kapufák helyét jelölő pontok között, valamint a képzeletbeli keresztléc vonala alatt.

6.7.2.1.2 Amikor öngól születik. Az öngól a védő játékos ütőjéről vagy testéről is érvényesen születhet. Amennyiben a nem szabálytalankodó csapat a késleltetett kiállítás során öngólt szerez, a gólt meg kell adni.

6.7.2.1.3 Az öngólt „OG” jelöléssel kell feltüntetni.

6.7.2.2 Gól érvényes, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon előlről, azt követően, hogy a védekező csapat játékosa a labdát ütőjével vagy testével a kapu felé irányítja, vagy a támadó csapat játékosa a labdát nem szándékosan testével a kapu felé irányítja. Feltétel, hogy a támadó csapat a gólhoz kapcsolódóan vagy azt közvetlenül megelőzően nem követ el szabaddobást vagy büntetést eredményező szabálysértést.

6.7.2.3 A gól nem tekinthető érvényesen szerzettnek, ha a támadó csapat mezőnyjátékosa a labdát közvetlenül a kapuba jutását megelőzően szándékosan rúgással játssza meg. Amennyiben a játékos szabálytalan ütővel szerez gólt, és a szabálytalanság csak azt követően derül ki, hogy a labda áthaladt a gólvonalon, a gólt meg kell adni.

6.7.2.4 Gól akkor is érvényes, ha a gólszerzésben olyan játékos vesz részt, aki véletlenül nem szerepel a mérkőzés jegyzőkönyvében, vagy akit hibás számmal jegyezték fel. Megjegyzés: a „részt vesz” kifejezés a gólszerzést vagy az asszisztot jelenti.

6.7.3 Szabálytalanul szerzett gólok

6.7.3.1 Amikor a támadó csapat játékosa a góllal összefüggésben vagy azt közvetlenül megelőzően olyan szabálytalanságot követ el, amely szabaddobást vagy büntetést von maga után (előírt szabálytalanság jelölés). Megjegyzés: ide tartozik az is, ha a csapat túl sok játékosal vagy kiállított játékosal a pályán szerez gólt, valamint ha a támadó csapat játékosa szándékosan elmozdítja a kapuállást eredeti helyzetéből.

6.7.3.2 Amikor a támadó csapat játékosa szándékosan bármely testrészével juttatja a labdát a kapuba. Megjegyzés: mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot középkezdéssel kell folytatni.

6.7.3.3 Amikor a labda a jelzés (sípjel) alatt vagy azt követően halad át a gólvonalon.

6.7.3.4 A játékrész vagy a mérkőzés akkor ér véget, amikor a zárójelzés megszólalni megkezdődik.

6.7.3.5 Amikor a labda a kapuba kerül anélkül, hogy előlről áthaladna a gólvonalon.

6.7.3.6 Amikor a kapus szabályosan végrehajtott dobással vagy rúgással a labdát az ellenfél kapujába juttatja. Mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot középkezdéssel kell folytatni. A gól csak akkor érvényes, ha a labda még a kapuba jutás előtt más játékost vagy más játékos felszerelését érinti.

6.7.3.7 A gól érvényes, ha a támadó csapat mezőnyjátékosa a labdát szándékosan meglövi/rúgja, és az a kapuba jutását megelőzően egy másik játékost vagy egy másik játékos felszerelését érinti. Megjegyzés: mivel ez nem minősül szabálysértésnek, a játékot semleges kezdőütéssel kell folytatni.

6.7.3.8 Ha a vétkes csapat késleltetett büntetés ideje alatt gólt szerez, a büntetést végre kell hajtani, és a játékot semleges kezdőütéssel kell folytatni.

6.7.3.9 A gól nem érvényes, ha a labda a játékvezetőről lepattanva közvetlenül a kapuba jut.

7.EGYESÍTETT CSAPATOK VERSENYÉNEK SZABÁLYAI

7.1 A játéktér

7.1.1 A játéktér méretei

7.1.1.1 A játéktér legalább 24 méter × 14 méter, legfeljebb 30 méter × 15 méter

méretű, és lekerekített sarkú palánkkal kell körülhatárolni, amelyet az IFF jóváhagyott és ennek megfelelően jelöltek. Ajánlott a 30 méter × 15 méter méretű játéktér használata magas színvonalú csapatok esetében.

7.1.1.2 A játéktér téglalap alakú, méretei a hosszúság × szélesség szerint értendők.

7.1.2 A játéktér jelölései

7.1.2.1 Minden jelölést vonalakkal kell kialakítani, amelyek szélessége négy–öt centiméter, és jól látható színnel készülnek.

7.1.2.2 Középvonalat és középpontot kell jelölni. A középvonalnak a játéktér rövid oldalainak párhuzamosan kell futnia, és a játéktért két egyenlő részre kell osztania.

7.1.3 Kapusterületek

7.1.3.1 A kapusterületek téglalap alakúak és a méretek a hosszúság × szélesség értékét jelölik, a vonalakat is beleértve. A kapusterületeket a játéktér hosszanti oldalaihoz viszonyítva középre kell helyezni.

7.1.3.2 A kapusterületek hátsó vonalai egyben gólvonalnak is minősülnek. A kapufák helyét a kapusterületek hátsó vonalán jelölni kell úgy, hogy a jelölések közötti távolság 1,6 méter legyen.

7.1.3.3 A gólvonalakat a játéktér hosszanti oldalaihoz viszonyítva középre kell helyezni. A kapufák jelöléseit a kapusterület hátsó vonalának megszakításával vagy a kapusterület hátsó vonalára merőleges rövid vonalakkal kell kialakítani.

7.1.3.4 A bedobópontokat a középvonalon, valamint a gólvonalak képzeletbeli meghosszabbításán, a játéktér hosszanti oldalaitól 1 méter távolságra kell jelölni. A bedobópontokat kereszt alakú jelöléssel kell megjelölni. A középvonalon lévő bedobópontok jelölése lehet képzeletbeli is.

7.1.4 Kapuk

7.1.4.1 Az IFF által jóváhagyott és ennek megfelelően jelölt kapukat a kapufákat jelző előírt jelölésekre kell elhelyezni.

7.1.4.2 A kapu mérete 160 cm × 115 cm × 60 cm.

7.1.4.3 A kapuk nyílásának a középpont felé kell néznie.

7.1.5 Cserezónák

7.1.5.1 A cserezónákat a palánk mindkét oldalán kell kijelölni. A cserezónák szélessége nem haladhatja meg a három métert, a palánktól mérve.

7.1.5.2 A cserepadokat a palánktól megfelelő távolságra kell elhelyezni, és elegendő helyet kell biztosítani a csapat pályán nem tartózkodó valamennyi tagja, beleértve az edzőket is.

7.1.6 Jegyzői és kiállítási padok

- 7.1.6.1 A jegyzői asztalt a kiállítási padokkal együtt a cserezónákkal szemben, a középvonalnál, vagy a létesítmény adottságainak megfelelően, illetve a legbiztonságosabb gyakorlat szerint kell elhelyezni.
- 7.1.6.2 A jegyzői asztalt és a kiállítási padokat a palánktól megfelelő távolságra kell elhelyezni. Mindkét csapat számára külön kiállítási padot kell biztosítani, a jegyzői asztal két oldalán elhelyezve.
- 7.1.6.3 A kiállítási padok padonként legalább két személy befogadására alkalmasnak kell lenniük. A jegyzői asztal és a büntetőpadok elhelyezésére vonatkozó előírások alól a versenykiíró vagy az illetékes szövetség felmentést adhat.

7.1.7 A játékterület ellenőrzése

- 7.1.7.1 A játékvezetők a mérkőzés előtt kellő időben kötelesek a játékterületet ellenőrizni és gondoskodni arról, hogy az esetleges hiányosságok kijavításra kerüljenek.
- 7.1.7.2 Minden hiányosságot jelenteni kell. A rendező csapat felelős a hiányosságok kijavításáért, valamint a palánk megfelelő állapotban tartásáért a mérkőzés során. Minden veszélyes tárgyat el kell távolítani vagy megfelelően párnázni kell.

7.2 Résztvevők

- 7.2.1 A megengedett keretszámot a versenybizottság határozza meg. A Speciális Olimpia Világjátékokon a csapat létszám nem haladhatja meg a 12 játékost, és legalább 10 játékos nevezése javasolt (nyolc mezőnyjátékos és két kapus ajánlott). A kapus lehet sportoló vagy egyesített partner.
- 7.2.2 A csapatversenyben a sportolók és az egyesített partnerek aránya 3:2 kell legyen.
- 7.2.3 Követelmény, hogy a sportolók és az egyesített partnerek életkora és képessége hasonló legyen. A hasonló életkorra és képességre vonatkozó további információkért lásd a Sportszabályok 1. cikk 14.1.2. Szakaszát.
- 7.2.4 Játékosok
 - 7.2.4.1 A javasolt minimum keretlétszám nyolc mezőnyjátékos és két kapus.
 - 7.2.4.2 A játékosok mezőnyjátékosok vagy kapusok lehetnek. A mérkőzés jegyzőkönyvében feltüntetett játékosokon kívül más játékos nem vehet részt a mérkőzésen, és nem tartózkodhat saját cserezónájában.
 - 7.2.4.3 A játékmenet során csapatonként legfeljebb öt játékos tartózkodhat egyidejűleg a játékterületen, beleértve legfeljebb egy kapust.
 - 7.2.4.4 A mérkőzés játékvezető általi megkezdéséhez minden csapatnak legalább

négy mezőnyjátékossal és megfelelő felszerelésű kapussal kell rendelkeznie, ellenkező esetben a mérkőzés elmaradásra (játékvesztésre) kerül.

7.2.4.4.1 A játékvezetők a szövetségi szabályok szerint járnak el a játék során a pályán tartózkodó játékosok minimális létszámának megállapítása tekintetében. Az egyesített keretaraányokat a verseny lebonyolításáért felelős szervezet határozza meg.

7.2.4.5 Játékosok cseréje

7.2.4.5.1 A játékosok cseréje a mérkőzés során bármikor és korlátlan alkalommal végrehajtható.

7.2.4.5.2 Minden csere a csapat saját cserezónájában történik. A játékterületet elhagyó játékosnak a palánkon keresztül történő kilépés folyamatában kell lennie, mielőtt a cserejátékos beléphet a játékterületre. A sérült játékos, aki nem a saját cserezónáján keresztül hagyja el a játékterületet, nem helyettesíthető a játék megszakításáig.

7.2.4.6 Kapusra vonatkozó szabályok

7.2.4.6.1 Minden kapust a mérkőzés jegyzőkönyvben fel kell tüntetni.

7.2.4.6.2 A jelölést „G” betűvel a margón kell megtenni. A kapusként megjelölt játékos ugyanazon mérkőzésen nem vehet részt mezőnyjátékosként ütővel. Amennyiben egy csapat sérülés vagy kiállítás miatt kénytelen a kapust mezőnyjátékossal helyettesíteni, a cserejátékos megfelelő felszerelésére legfeljebb három perc áll rendelkezésre, azonban ez az idő bemelegítésre nem használható fel. Az új kapust a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni, és a csere időpontját rögzíteni kell.

7.2.4.6.3 A kapus bármikor mezőnyjátékossal helyettesíthető.

7.2.4.6.4 Amennyiben a kapus a játékmenet során teljesen elhagyja a kapuelőteret, visszatéréséig ütő nélküli mezőnyjátékosnak minősül. Ez a szabály nem vonatkozik a kidobás (throw-out) esetére. A kapus akkor tekintendő a kapuelőteret teljesen elhagyottnak, ha teste egyetlen része sem érinti a talajt a kapuelőterületen belül. A kapus azonban saját kapuelőterében jogosult felugrásra. A vonalak a kapuelőterülethez tartoznak.

7.2.4.7 Csapatkapitányra vonatkozó szabályok

7.2.4.7.1 Minden csapatnak rendelkeznie kell csapatkapitánnyal, akit a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni.

7.2.4.7.2 A jelölést „C” betűvel a margón kell megtenni. A csapatkapitány cseréje

kizárólag sérülés, betegség vagy mérkőzésbüntetés esetén történhet, és a mérkőzésjegyzőkönyvben az időpont feltüntetésével rögzíteni kell. A leváltott csapatkapitány ugyanazon mérkőzésen ismételt nem láthat el csapatkapitányi feladatokat.

7.2.4.8 Csapatvezetés

Csak 3 személy tartózkodhat a saját cserezónában. Kivételt képez az időkérés; ebben az esetben a csapatvezetés tagja a játékvezetők engedélye nélkül nem léphet be a játékterületre. Minden edzői tevékenység a csapat saját cserezónájából történik, ahol a csapatvezetés tagjainak a mérkőzés során tartózkodniuk kell.

7.3 Felszerelés

7.3.1 A játékosok felszerelése

7.3.1.1 Valamennyi mezőnyjátékosnak egységes felszerelést kell viselnie, amely mezből, rövidnadrágból és térdzokniból áll. Egy csapat valamennyi mezőnyjátékosának teljesen azonos felszerelést kell viselnie. A csapat felszerelése bármilyen színösszeállítású lehet, azonban a mezek nem lehetnek szürke színűek. Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a csapatok felszerelése nem különböztethető meg egyértelműen, a vendégcsapat köteles felszerelést cserélni. A zoknit térdig felhúзва kell viselni, azoknak egységesnek kell lenniük, továbbá amennyiben az illetékes versenyhatóság így rendelkezik a csapatok között megkülönböztethetőnek kell lenniük.

7.3.1.2 Minden kapus köteles mezt és hosszúnadrágot viselni.

7.3.1.3 Minden meznek számozottnak kell lennie. Egy csapat mezein különböző egész számokból álló mezszámokat kell feltüntetni, jól látható arab számjegyekkel a mez hátoldalán és a mellrészen. A hátoldali mezszámoknak legalább 200 milliméter, a mellrészi mezszámoknak legalább 70 milliméter magasnak kell lenniük. A mezeken 1-től 99-ig terjedő számok használhatók, azonban az 1-es szám mezőnyjátékos számára nem megengedett.

7.3.1.4 Minden játékos köteles sportcipőt viselni.

7.3.1.4.1 A cipőknek beltéri sportcipő típusúnak kell lenniük. A cipőn kívül viselt zokni nem megengedett. Amennyiben a játékos játék közben egy vagy mindkét cipőjét elveszíti, a játék megszakításáig tovább játszhat.

7.3.2 Játékvezetők felszerelése

7.3.2.1 A játékvezetők kötelesek mezt, fekete rövidnadrágot és fekete térdzoknit viselni.

7.3.2.2 A játékvezetők egységes színösszeállítású felszerelést kötelesek viselni.

7.3.3 Kapus felszerelése

7.3.3.1 A kapus nem használhat ütőt.

7.3.3.2 A kapus köteles az IFF által jóváhagyott és megfelelő jelöléssel ellátott arcvédő maszkot viselni. Ez kizárólag a játéktéren, a játék ideje alatt érvényes. Az arcvédő maszk bármilyen módosítása a festés kivételével tilos.

7.3.3.3 A kapus bármilyen típusú védőfelszerelést használhat, azonban az nem tartalmazhat a kapu lefedésére szolgáló elemeket.

7.3.3.3.1 Sisak és vékony kesztyű használata megengedett.

7.3.3.3.2 Mindenféle ragasztó vagy súrlódást növelő anyag használata tilos.

7.3.3.3.3 A kapura vagy a kapun belül semmilyen tárgy nem helyezhető el, illetve nem tárolható.

7.3.4 Csapatkapitány felszerelése

7.3.4.1 A csapatkapitány köteles karszalagot viselni.

7.3.4.2 A karszalagot a bal karon kell viselni, és annak jól láthatónak kell lennie. Ragasztószalag karszalagként nem megengedett.

7.3.5 Személyes felszerelés

7.3.5.1 A játékos nem viselhet olyan személyi felszerelést, amely sérülést okozhat.

7.3.5.2 A személyi felszerelés magában foglalja a védő- és orvosi eszközöket, karórát, fülbevalót és egyéb hasonló tárgyakat. A játékvezetők jogosultak annak eldöntésére, hogy mi minősül veszélyes felszerelésnek. Minden védőfelszerelést, amennyiben lehetséges, a ruházat alatt kell viselni. Kivételt képeznek a csomó nélküli, rugalmas fejpántok; minden egyéb fejfedő viselése tilos. A mezőnyjátékosok számára minden hosszú szárú testhez simuló nadrág (hosszú harisnya/nadrágtípusú ruházat) viselése tilos.

7.3.5.3 Amennyiben a játékos dioptriás védőszemüveg használatára szorul, a szemüvegnek az IFF által jóváhagyottnak kell lennie, vagy puha anyagból készült védő fejfedő alkalmazása engedélyezett.

7.3.6 Labda

7.3.6.1 A labda tömege 23 gramm, átmérője 72 milliméter. A labdán 26 darab lyuk található, melyek mindegyikének átmérője 11 milliméter. A labdának az IFF által jóváhagyottnak kell lennie, és ennek megfelelő jelöléssel kell rendelkeznie

7.3.7 Ütő

- 7.3.7.1 Az ütőnek az IFF által jóváhagyottnak kell lennie, és ennek megfelelő jelöléssel kell rendelkeznie.
- 7.3.7.2 Az ütőnyél bármilyen módosítása a rövidítés kivételével tilos. Az ütőnyél a markolatjel fölött szíjazható, azonban semmilyen hivatalos jelölés nem takarható el.
- 7.3.7.3 Az ütőlapát nem lehet éles, és annak hajlítása (horogja) nem haladhatja meg a 30 millimétert.
- 7.3.7.1 Az ütőlapát bármilyen módosítása a hajlítás kivételével tilos. A hajlítás mértékét az ütőlapát belső oldalának legmagasabb pontja és az ütő egy sík felületen való elhelyezése esetén a felület között mért távolság alapján kell meghatározni. Az ütőlapát cseréje megengedett, azonban az új ütőlapát nem lehet meggyengített szerkezetű. Az ütőlapát és az ütőnyél csatlakozásának leragasztása megengedett, azonban az ütőlapát látható részéből legfeljebb 10 milliméter takarható le.

7.3.8 Játékvezetői felszerelés

- 7.3.8.1 A játékvezetők felszerelése műanyagból készült közepes méretű sípot, mérőeszközt, valamint piros lapokat tartalmaz.
- 7.3.8.2 Az illetékes versenybíró vagy szervező hatóság engedélyezhet eltérő típusú síp használatát.

7.3.9 Jegyzőkönyv-vezetői (titkársági) felszerelés

- 7.3.9.1 A titkárság rendelkezésére kell állnia minden a feladatai ellátásához szükséges felszerelésnek.

7.3.10 Felszerelés ellenőrzése

- 7.3.10.1 A felszerelések ellenőrzéséről és méréséről a játékvezetők döntenek.
- 7.3.10.1.1 Az ellenőrzést a mérkőzés előtt és a mérkőzés közben kell elvégezni. A mérkőzés előtt észlelt szabálytalan felszerelést beleértve a hibás ütőket is az érintett játékos köteles kijavítani, ezt követően pedig részt vehet a mérkőzésen. A személyes felszerelés, valamint az ütő kisebb hibái (pl. kisebb lyukak vagy festés) kivételével, amelyeket az érintett játékos köteles kijavítani, majd ezt követően folytathatja a mérkőzést, a mérkőzés közben észlelt bármely szabálytalan felszerelés a vonatkozó büntetés kiszabását vonja maga után.
- 7.3.10.1.1.1 A játékosok öltözetével és a csapatkapitányi karszalaggal

kapcsolatos szabálytalanságok egy csapat esetében mérkőzésenként legfeljebb egy büntetést vonhatnak maguk után. Minden szabálytalan felszerelést azonban jelteni kell.

A mérés ideje alatt a jegyzőkönyvvezetői asztalnál kizárólag a csapatkapitányok, valamint az a játékos tartózkodhat, akinek a felszerelését vizsgálják. A mérés befejezését követően a játékot a játék megszakítást kiváltó oknak megfelelően kell folytatni.

7.3.10.1.1.2 A hajlítás mérése a csapatkapitány kérésére elvégezhető.

7.3.10.1.2 A csapatkapitány jogosult a játékvezetők figyelmét felhívni az ellenfél felszerelésében észlelt egyéb szabálytalanságokra is, azonban ebben az esetben a játékvezetők döntenek arról, hogy szükséges-e intézkedés. A mérés bármikor kérhető, azonban azt kizárólag a játék megszakításakor lehet elvégezni. Amennyiben a mérés játékmegszakítás során kerülérésre, azt haladéktalanul el kell végezni, beleértve a gólokkal és büntetődobásokkal kapcsolatos helyzeteket is, kivéve, ha a játékvezetők megítélése szerint ez az ellenfél számára hátrányos helyzetet idézne elő. Ebben az esetben a mérést a következő játékmegszakítás alkalmával kell elvégezni.

7.3.10.1.3 A játékvezetők kötelesek a hajlítás mértékét a csapatkapitány kérésére ellenőrizni, azonban egy játékmegszakítás alatt csapatonként csak egy mérés engedélyezett. A mérés ideje alatt a jegyzőkönyvvezetői asztalnál kizárólag a csapatkapitányok, valamint az a játékos tartózkodhat, akinek a felszerelését vizsgálják. A mérés befejezését követően a játékot a játékmegszakítást kiváltó oknak megfelelően kell folytatni.

7.4 Játékvezetők

7.4.1 A mérkőzést egy hivatalos játékvezető vezeti és irányítja.

7.4.2 A játékvezető jogosult a mérkőzést megszakítani, amennyiben nyilvánvalóan fennáll annak a kockázata, hogy a mérkőzés a szabályoknak megfelelően nem folytatható.

7.5 A jegyzőkönyvvezetői iroda

7.5.1 A jegyzőkönyvvezetői irodának működnie kell. A jegyzőkönyvvezetői asztal semleges szereplőkből áll és felelős a mérkőzés jegyzőkönyvének vezetéséért, az időmérésért, valamint az esetleges hangosbemondói feladatok ellátásáért.

7.6 A mérkőzés időtartama

7.6.1 Rendes játékidő

- 7.6.1.1 A rendes játékidő 2×7 perctől 2×15 percig terjedhet, a játékrészek között legfeljebb három-, illetve ötperces szünettel, amely alatt a csapatok térfelet cserélnek. A játékidő hossza a mérkőzések ütemezésétől vagy a tornán részt vevő csapatok számától függően változhat. A játékorát amennyiben lehetséges 00:00-tól kezdődően, növekvő irányban kell mérni.
- 7.6.1.2 Térfélcsere esetén a csapatok a cserezónákat is kötelesek cserélni. A hazai csapat a mérkőzés korai szakaszában választ térfelet. Minden új játékrész a pálya közepéről végrehajtott bedobással kezdődik. Minden játékrész végén a jegyzőkönyvvezetői iroda felelős a sziréna vagy egyéb megfelelő hangjelző eszköz megszólaltatásáért, kivéve, ha ez automatikusan történik. A szünet időmérése a játékrész befejezésének pillanatában azonnal megkezdődik. A csapatok felelősek azért, hogy a szünet lejártát követően időben visszatérjenek a játéktérre a játék folytatásához.
- 7.6.1.3 A játékidő alapvetően tényleges játékidő. Ugyanakkor a használt létesítménytől vagy az egyidejűleg zajló mérkőzések számától függően az időbeosztás megkönnyítése érdekében a folyamatos játékidő alkalmazása előnyben részesíthető.
- 7.6.1.3.1 A tényleges játékidő azt jelenti, hogy a játékidőt a játékvezetők sípjelére minden játékmegszakításkor meg kell állítani, és a játék újraindításakor, a labda játékba hozásával egyidejűleg újra kell indítani.
- 7.6.1.3.2 A nem természetes játékmegszakítások esetén hármass jelzést kell alkalmazni. A játékvezetők döntenek el, mi minősül nem természetes megszakításnak, azonban ez minden esetben magában foglalja a következőket: sérült labda, a palánk szétesése, sérülések, felszerelés mérése, illetéktelen személyek vagy tárgyak a játéktéren, a világítás teljes vagy részleges kialvása, valamint a véletlenül megszólaltatott záró jelzés.
- 7.6.1.3.3 A palánk szétesése esetén a játékot nem szabad megszakítani, mindaddig, amíg a labda nincs a kérdéses hely közelében. Sérülés esetén a játékot kizárólag súlyos sérülés gyanúja esetén, illetve akkor kell megszakítani, ha a sérült játékos közvetlenül befolyásolja a játékot.
- 7.6.1.3.4 Egy illetékes szervező szerv engedélyezhet eltérést a tényleges játékidő alkalmazása alól, amely esetben a játékidőt kizárólag gól, büntetés, büntetőlövés, időkérés, illetve a játékvezetők hármass jelzésével jelzett nem természetes játékmegszakítás esetén kell megállítani. A rendes játékidő utolsó két perce minden esetben tényleges játékidővel kerül lejátszásra.

7.6.1.3.5 A játékidőt büntetőlövés esetén meg kell állítani.

7.6.1.3.6 Folyamatos játékidő alkalmazása esetén a játékidőt gól esetén, valamint a játékvezető döntése alapján meg kell állítani. A játékidő hosszától függően az utolsó játékrész utolsó 2–3 perce tényleges játékidőben kerül lejátszásra.

7.6.2 Időkérés

7.6.2.1 Időkérés kizárólag tényleges játékidő alkalmazása esetén vehető igénybe.

7.6.2.2 A rendes játékidő alatt minden csapatnak joga van egy időkérés igénybevételére, amelyet a játék megszakítását követően haladéktalanul végre kell hajtani, és amelyet hármassal kell jelezni.

7.6.2.3 Az időkérés a játék bármely időpontjában kérhető, beleértve a gólok és a büntetőlövések esetét is, azonban azt kizárólag a csapatkapitány vagy a csapat stábjának tagja kezdeményezheti. A megszakítás alatt kért időkérést azonnal végre kell hajtani, azonban amennyiben a játékvezetők megítélése szerint ez kedvezőtlenül befolyásolja az ellenfél helyzetét, az időkérés a következő játékmegszakításnál kerül végrehajtásra. A kért időkérést minden esetben végre kell hajtani, kivéve gól után, amikor a csapat visszavonhatja a kérelmet.

7.6.2.4 Az időkérés a játékvezetők kiegészítő jelzésére kezdődik, amikor a csapatok a cserezónáikban, a játékvezetők pedig a jegyzőkönyvvezetői irodánál tartózkodnak. Harminc másodperc elteltével egy újabb kiegészítő jelzés jelzi az időkérés végét. Az időkérés után a játékot a megszakítást kiváltó oknak megfelelően kell folytatni. A kiszabott büntetés alatt álló játékos az időkérésben nem vehet részt.

7.6.3 Hosszabbítás

7.6.3.1 Ha egy döntésre kötelezett mérkőzés döntetlennel zárul, azt legfeljebb öt perces hosszabbítással kell meghosszabbítani.

7.6.3.2 A hosszabbítás előtt a csapatok kétperces szünetre jogosultak, azonban térfélcseré nem történik. A hosszabbítás során a játékidő indítására és megállítására ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a rendes játékidőben. A hosszabbítás nem oszlik játékrészekre. A rendes játékidő végén fennmaradó büntetési idő a hosszabbítás alatt is tovább folyik. Amennyiben a korlátozott hosszabbítást követően az eredmény továbbra is döntetlen, a mérkőzést büntetőlövésekkel kell eldönteni.

7.6.3.3 A hosszabbításban az a csapat nyeri a mérkőzést, amelyik először gólt szerez.

7.6.4 Büntetőlövések a korlátozott hosszabbítás után

7.6.4.1 Mindkét csapatból három mezőnyjátékos hajt végre egy-egy

büntetőlövést.

- 7.6.4.1.1 A büntetőlövések során a három büntetőlövést végrehajtó játékosnak és a kapusnak legalább két sportolóból kell állnia.
- 7.6.4.2 Amennyiben ezt követően is döntetlen az eredmény, ugyanazok a játékosok egymást váltva további egy-egy büntetőlövést hajtanak végre, mindaddig, amíg a mérkőzés el nem dől.
- 7.6.4.3 A büntetőlövéseket felváltva kell végrehajtani. A játékvezetők döntenek el, melyik kapura történjenek a lövések, és sorsolást tartanak a csapatkapitányok között. A sorsolás nyertese dönti el, melyik csapat kezd a büntetőlövéseket. A csapatkapitány vagy a csapat stábjának tagja köteles írásban tájékoztatni a játékvezetőket és a jegyzőkönyvvezetői irodát a büntetőlövéseket végrehajtó játékosok számáról, valamint a lövések sorrendjéről. A játékvezetők felelősek annak biztosításáért, hogy a büntetőlövések pontosan a csapatstáb által megadott sorrendben kerüljenek végrehajtásra.
- 7.6.4.4 Amint a büntetőlövések során döntő eredmény alakul ki, a mérkőzés véget ér, és a győztes csapatot úgy kell tekinteni, mintha egy góllal nyerte volna meg a találkozót. A rendes büntetőlövések során akkor tekintendő döntőnek az eredmény, ha az egyik csapat annyi góllal vezet, hogy az ellenfél a fennmaradó büntetőlövéseivel már nem tud egyenlíteni. Az esetleges további (párbajszerű) büntetőlövések során akkor tekintendő döntőnek az eredmény, ha az egyik csapat egy góllal többet szerzett, miközben mindkét csapat azonos számú büntetőlövést hajtott végre. A további büntetőlövések sorrendje nem kötött a rendes büntetőlövések sorrendjéhez, azonban egy játékos nem végezheti el a harmadik büntetőlövését mindaddig, amíg csapatának minden nevezett játékosa legalább két büntetőlövést nem végzett, és így tovább.
- 7.6.4.5 A büntetőlövésekben a büntetéssel sújtott játékos részt vehet, amennyiben nem kapott végleges kiállítást (mérkőzésbüntetést). Amennyiben a kijelölt játékosok egyike a büntetőlövések során bármilyen büntetést kap, a csapatkapitány köteles egy már nem nevezett mezőnyjátékost kijelölni a büntetést kapott játékos helyettesítésére. Amennyiben a kapus kap büntetést a büntetőlövések során, őt a tartalék kapusnak kell helyettesítenie. Tartalék kapus hiányában a csapatnak legfeljebb három perce van arra, hogy egy már nem nevezett mezőnyjátékost megfelelően felkészítsen kapusnak, azonban ebből az időből bemelegítésre nem használható fel. Az új kapust a mérkőzés jegyzőkönyvében fel kell tüntetni, és a csere időpontját rögzíteni kell. Amennyiben egy csapat nem tud öt mezőnyjátékost nevezni, csak annyi büntetőlövést hajthat végre,

ahány nevezett játékos van. Ez az esetleges további büntetőlövésekre is érvényes.

7.6.5 Gólszerzés módja: gól

7.6.5.1 Érvényes gólok

7.6.5.1.1 A gól akkor tekinthető megadottnak, ha az szabályosan született, és azt a középpontról elvégzett kezdőütés követi.

7.6.5.1.2 Minden megadott gólt a mérkőzés jegyzőkönyvben rögzíteni kell a gól időpontjának, valamint a gólszerző és a gólpasszt adó játékos mezszámának feltüntetésével. Gólpasszt adó játékosnak az ugyanazon csapat azon játékos minősül, aki közvetlenül közreműködött a gól megszerzésében. Gólonként legfeljebb egy gólpassz rögzíthető. A hosszabbítás során, illetve a játékrész vagy a mérkőzés végét követően végrehajtott büntetőlövessel szerzett gólt nem kell kezdőütéssel megerősíteni, azonban a gól megadottnak tekintendő, amennyiben mindkét játékvezető a középpontra mutat, és a gólt rögzítették a mérkőzés jegyzőkönyvében.

7.6.5.1.3 Az érvényesen szerzett gól nem érvényteleníthető.

7.6.5.1.4 Amennyiben a játékvezetők megállapítják, hogy egy érvényes gól hibásan került jóváhagyásra, azt jelenteniük kell.

7.6.5.2 Szabályosan szerzett gólok

7.6.5.2.1 Akkor, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon előlről, mezőnyjátékos ütőjével szabályosan megjátszva, és a támadó csapat részéről a góllal összefüggésben vagy azt közvetlenül megelőzően nem történt olyan szabálytalanság, amely szabaddobást vagy büntetést vonna maga után. Ide tartozik:

7.6.5.2.1.1 Amikor a védekező csapat játékos a kapuállást elmozdította eredeti helyzetéből, és a labda előlről áthalad a gólvonalon a kapufák helyét jelölő pontok között, valamint a képzeletbeli keresztléc vonala alatt.

7.6.5.2.1.2 Amikor öngól születik. Az öngól a védő játékos ütőjéről vagy testéről is érvényesen születhet. Amennyiben a nem szabálytalankodó csapat a késleltetett kiállítás során öngólt szerez, a gólt meg kell adni.

7.6.5.2.1.3 Az öngólt „OG” jelöléssel kell feltüntetni.

7.6.5.2.2 Gól érvényes, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon előlről, azt követően, hogy a védekező csapat játékos a labdát ütőjével vagy testével a kapu felé

irányítja, vagy a támadó csapat játékosa a labdát nem szándékosan testével a kapu felé irányítja. Feltétel, hogy a támadó csapat a gólhoz kapcsolódóan vagy azt közvetlenül megelőzően nem követ el szabaddobást vagy büntetést eredményező szabálysértést.

7.6.5.2.3 A gól nem tekinthető érvényesen szerzettnek, ha a támadó csapat mezőnyjátékosa a labdát közvetlenül a kapuba jutását megelőzően szándékosan rúgással játssza meg. Amennyiben a játékos szabálytalan ütéssel szerez gólt, és a szabálytalanság csak azt követően derül ki, hogy a labda áthaladt a gólvonalon, a gólt meg kell adni.

7.6.5.2.4 Gól akkor is érvényes, ha a gólszerzésben olyan játékos vesz részt, aki véletlenül nem szerepel a mérkőzés jegyzőkönyvében, vagy akit hibás számmal jegyeztek fel. Megjegyzés: a „részt vesz” kifejezés a gólszerzést vagy az asszisztot jelenti.

7.6.5.3 Szabálytalanul szerzett gólok

7.6.5.3.1 Amikor a támadó csapat játékosa a góllal összefüggésben vagy azt közvetlenül megelőzően olyan szabálytalanságot követ el, amely szabaddobást vagy büntetést von maga után (előírt szabálytalanság jelölés). Megjegyzés: ide tartozik az is, ha a csapat túl sok játékosal vagy kiállított játékosal a pályán szerez gólt, valamint ha a támadó csapat játékosa szándékosan elmozdítja a kapuállást eredeti helyzetéből.

7.6.5.3.2 Amikor a támadó csapat játékosa szándékosan bármely testrészével juttatja a labdát a kapuba. Megjegyzés: mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot középkezdéssel kell folytatni.

7.6.5.3.3 Amikor a labda a jelzés (sípjel) alatt vagy azt követően halad át a gólvonalon.

7.6.5.3.4 A játékrész vagy a mérkőzés akkor ér véget, amikor a zárójelzés megszólalni megkezdődik.

7.6.5.3.5 Amikor a labda a kapuba kerül anélkül, hogy előlről áthaladna a gólvonalon.

7.6.5.3.6 Amikor a kapus szabályosan végrehajtott dobással vagy rúgással a labdát az ellenfél kapujába juttatja. Mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot középkezdéssel kell folytatni. A gól csak akkor érvényes, ha a labda még a kapuba jutás előtt más játékost vagy más játékos felszerelését érinti.

7.6.5.3.7 Amikor a támadó csapat mezőnyjátékosa szándékosan a labdába

rúg, és az a kapuba jut, miután egy másik játékost vagy más játékos felszerelését érintette.

7.6.5.3.8 Megjegyzés: mivel ez nem minősül szabálytalanságnak, a játékot középkezdéssel kell folytatni.

7.6.5.4 Amikor a szabálytalankodó csapat késleltetett kiállítás alatt gólt szerez, a kiállítást végre kell hajtani, és a játékot középkezdéssel kell folytatni.

7.6.5.5 Amikor a labda a játékvezetőről közvetlenül a kapuba pattan.

8. SZABÁLYOK 5 - 5 ELLENI CSAPATVERSENYRE

8.1 A játéktér

8.1.1 A játéktér méretei

8.1.1.1 A játéktér ajánlott legnagyobb mérete 40×20 méter a nemzetközi versenyeken, beleértve a Világjátékokat is. A játéktér lekerekített sarkú palánkkal van körülhatárolva, amelyet az IFF jóváhagyott és ennek megfelelő jelöléssel ellátott.

8.1.1.2 Kisebb méretű játéktér alkalmazása a Programok számára megengedett.

9. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK MINDEN CSAPATVERSENYRE

9.1 Szabálytalanságok és büntetések

9.1.1 Általános rendelkezések a büntetésekről

9.1.1.1 Ha büntetést vonó szabálytalanság történik, a szabálytalanságot elkövető játékost büntetésben kell részesíteni.

9.1.1.1.1 Ha a játékvezetők nem tudják beazonosítani a szabálytalanság elkövetőjét, vagy ha a szabálytalanságot a csapat stábjának tagja követi el, a csapatkapitány köteles kijelölni egy mezőnyjátékost, aki még nem áll büntetés alatt, a büntetés letöltésére. Amennyiben a csapatkapitány ezt megtagadja vagy maga is büntetés alatt áll, a játékvezetők jelölik ki a játékost.

9.1.1.1.2 Valamennyi kiszabott büntetést a mérkőzés jegyzőkönyvében rögzíteni kell, feltüntetve az időt, a játékos számát, a büntetés típusát és annak okát. Amennyiben a büntetés játék közben elkövetett szabálytalanság miatt kerül kiszabásra, a vétlen csapat szabaddobást kap. Ha a büntetés a játékhoz nem kapcsolódó szabálytalanság miatt történik, a játékot bedobással kell folytatni.

Ha a büntetés játékmegszakítás alatt elkövetett szabálytalanság következménye, a játékot a megszakítást kiváltó oknak megfelelően kell folytatni.

9.1.1.1.3 A büntetés alatt álló csapatkapitány elveszíti a játékvezetőkkel való kommunikáció jogát, kivéve, ha a játékvezetők szólítják fel.

9.1.1.2 A büntetés alatt álló játékosnak a büntetés teljes időtartama alatt a büntetőpadon kell tartózkodnia.

9.1.1.2.1 Valamennyi büntetés a mérkőzés végével automatikusan lejár. A rendes játékidő végén le nem telt büntetés a hosszabbítás alatt tovább folytatódik. A büntetés alatt álló játékosnak a csapata oldalán, a középvonal ugyanazon oldalán kell tartózkodnia, kivéve, ha a jegyzői asztal és a büntetőpadok a cserepadokkal azonos oldalon helyezkednek el. A rendes játékidő alatti szünetben a büntetés alatt álló játékos elhagyhatja a büntetőpadot. A rendes játékidő és a hosszabbítás közötti szünetben azonban a büntetés alatt álló játékos nem hagyhatja el a büntetőpadot. A büntetés alatt álló játékos nem vehet részt az időkérsben. Amennyiben egy játékos büntetése lejár, azonnal el kell hagynia a büntetőpadot, kivéve, ha csapata további büntetéseit ezt nem teszi lehetővé, vagy ha a lejáró büntetés személyi büntetés. Ha a kapus büntetése jár le, a kapus csak a következő játékmegszakításnál hagyhatja el a büntetőpadot.

9.1.1.2.2 A sérült, büntetés alatt álló játékost egy már nem büntetett mezőnyjátékos helyettesítheti a büntetőpadon. Mindkét játékost fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvében, zárójelben megjelölve a büntetést ténylegesen letöltő játékos számát. Amennyiben a sérült játékos a büntetés lejárta előtt belép a játékterületre, mérkőzésbüntetés 1 (MP1) kerül kiszabásra.

9.1.1.2.3 Ha a jegyzői asztal felelős azért, hogy egy játékos túl korán lépett a játékterületre, és ez a hiba a rendes büntetési idő alatt észlelésre kerül, a játékosnak vissza kell térnie a büntetőpadra. További büntetési idő nem kerül kiszabásra, és a játékos a rendes büntetési idejének lejártakor léphet vissza a játékterületre.

9.1.1.3 Ha egy kapus egy vagy több 2 perces büntetést kap, a csapatkapitány köteles kijelölni egy olyan mezőnyjátékost, aki még nem áll büntetés alatt, a büntetés letöltésére.

9.1.1.3.1 Ha egy kapus egy vagy több 2 perces kisbüntetést kap, a

csapatkapitány köteles kijelölni egy olyan mezőnyjátékost, aki még nem áll büntetés alatt a büntetés letöltésére. A kapus a kiszabott cserepados büntetést vagy személyi büntetést maga köteles letölteni.

9.1.1.3.2 Ha a kapus büntetést tölt le, és nincs tartalékkapus, a csapatnak legfeljebb három perc áll rendelkezésére arra, hogy egy mezőnyjátékost szabályszerűen kapusfelszereléssel lásson el, azonban ez az idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvében, és a csere időpontját is rögzíteni kell.

9.1.1.3.3 Amikor a büntetés lejár, a kapus nem léphet be a játékterületre a játék megszakításáig. Ennek megfelelően a csapatkapitány köteles kijelölni egy már nem büntetett mezőnyjátékost, aki a kapussal együtt a büntetőpadon tartózkodik és a büntetés lejártakor vele együtt léphet a játékterületre. A játékvezetők a jegyzői asztallal együtt kötelesek segíteni abban, hogy a kapus, akinek a büntetése játék közben jár le, a játék megszakítását követően a lehető leghamarabb elhagyja a büntetőpadot.

9.1.1.4 A büntetési időt a játékidőhöz szinkronizálni kell.

9.1.2 Csapatbüntetés

9.1.2.1 A csapatbüntetés a csapatot sújtja, ezért a büntetett játékos a büntetés időtartama alatt a játéktéren nem helyettesíthető.

9.1.2.2 Egy játékoskal szemben egyidejűleg legfeljebb egy, egy csapattal szemben pedig legfeljebb két csapatbüntetés szabható ki.

9.1.2.2.1 A csapatbüntetéseket a kiszabás sorrendjében kell letölteni. Ha egy játékos büntetésének letöltése nem kezdhető meg, a játékos a büntetés végrehajtásától kezdve a büntetőpadon tartózkodik

9.1.2.2.2 Ha egy csapatra, amely már csapatbüntetést tölt, egyidejűleg több új csapatbüntetést is kiszabnak, a csapatkapitány dönti el, hogy az új büntetések közül melyiket kell először letölteni. Ebben az esetben a rövidebb időtartamú csapatbüntetést mindig a hosszabb előtt kell letölteni. Amennyiben késleltetett büntetés során a csapat további csapatbüntetést kap, az eredetileg elsőként kiszabott, késleltetett büntetést kell először letölteni.

9.1.2.3 Az a csapat, amelyben kettőnél több játékos is letöltött csapatbüntetéssel rendelkezik, továbbra is jogosult három játékoskal a játéktéren szerepelni.

9.1.2.4 A csapat négy játékoskal köteles a játéktéren folytatni a játékot mindaddig, amíg

legfeljebb egy csapatbüntetés marad letöltés alatt. Az a játékos, akinek csapatbüntetése ezt megelőzően lejár, a büntetőpadon köteles maradni a játék megszakításáig, illetve ha ez korábban bekövetkezik – addig, amíg további csapatbüntetések lejárnak, és a csapatnál legfeljebb egy csapatbüntetés marad letöltés alatt.

9.1.2.5 A csapat valamennyi büntetett játékosa a csapatbüntetések lejárásának sorrendjében hagyja el a büntetőpadot, azonban a játéktéren tartózkodó játékosok számára vonatkozó szabályokat mindenkor figyelembe kell venni. A játékvezetők a jegyzőkönyvvezetőkkel együtt kötelesek segíteni azt a játékost, akinek büntetése játék közben jár le, hogy a játék megszakítását követően haladéktalanul elhagyhassa a büntetőpadot.

9.1.2.6 Amennyiben egy csapatbüntetéssel sújtott játékos további büntetést érő szabálytalanságot követ el, valamennyi kiszabott büntetését egymást követően kell letöltenie.

9.1.2.6.1 Ez független attól, hogy az első büntetés letöltése megkezdődött-e vagy sem. Amennyiben egy csapatbüntetés letöltése már megkezdődött, és ugyanaz a játékos újabb büntetést kap, az első büntetés letöltése nem szakad meg, hanem onnan folytatódik, ahol az új büntetés kiszabásának pillanatában tartott.

9.1.2.6.2 A „egymást követően” azt jelenti, hogy amint a játékos első csapatbüntetése lejár vagy megszűnik, a következő büntetés letöltése azonnal megkezdődik, kivéve, ha a csapatnak időközben más, még nem letöltés alatt álló csapatbüntetése is keletkezett, amelyeket a játékos első csapatbüntetése közé időközben kiszabtak.

9.1.2.6.3 Egy játékoskal szemben csapatbüntetés korlátlan számban kiszabható. Amennyiben a játékos személyi büntetést kap, valamennyi csapatbüntetésének le kell járnia vagy meg kell szűnnie, mielőtt a személyi büntetés letöltése megkezdődhetne.

9.1.2.6.4 Amennyiben egy játékos személyi büntetését tölti, és ezt követően csapatbüntetést kap, a fennmaradó személyi büntetés letöltését amint a csapatbüntetés letöltése megkezdhetővé válik fel kell függeszteni, és azt csak a csapatbüntetés lejárása vagy megszűnése után kell folytatni. A csapatkapitány köteles egy olyan mezőnyjátékost kijelölni, aki nem áll büntetés alatt, és aki a büntetőpadon a játékos mellett tartózkodik, majd a csapatbüntetés lejártakor a játéktérre léphet. Amennyiben a büntetett játékos mérkőzésbüntetést érő szabálytalanságot követ el, a mérkőzésbüntetésekre vonatkozó szabályokat kell alkalmazni.

9.1.3 2 perces csapatbüntetés

9.1.3.1 Amennyiben az ellenfél gólt szerez egy letöltés alatt álló 2 perces csapatbüntetés

ideje alatt, a csapatbüntetés megszűnik, kivéve, ha az ellenfél a játéktéren létszámfölényben van, vagy a csapatok egyenlő létszámmal játszanak.

9.1.3.2 A csapatbüntetés nem szűnik meg, ha a gólt késleltetett büntetés alatt szerzik, illetve ha a gólt olyan szabálytalanságot követő büntetőlövessel szerzik, amely csapatbüntetést eredményezett. Amennyiben a 2 perces csapatbüntetést büntetőlövessel vagy késleltetett büntetőlövessel összefüggésben szabják ki, a büntetőlövessel kapcsolatos büntetésekre vonatkozó szabályokat kell alkalmazni.

9.1.3.3 Amennyiben egy csapatnak több 2 perces csapatbüntetése van, azok a letöltés sorrendjében szűnnek meg.

9.1.4 Késleltetett csapatbüntetés

9.1.4.1 Valamennyi csapatbüntetés, beleértve a mérkőzésbüntetést is,

késleltethető. A késleltetett csapatbüntetést akkor kell alkalmazni, ha a szabálytalanságot elszenvedő csapat a büntetést eredményező szabálytalanság után még birtokolja a labdát. Egyszerre csak egy csapatbüntetés késleltethető, kivéve, ha gólszerzési helyzet alakul ki, amely esetben egy második csapatbüntetés is késleltethető.

9.1.4.2 Amennyiben egy vagy több késleltetett csapatbüntetést büntetőlövessel vagy késleltetett büntetőlövessel összefüggésben szabnak ki, a büntetőlövessel kapcsolatos büntetésekre vonatkozó szabályokat kell alkalmazni.

9.1.4.3 A késleltetett csapatbüntetés azt jelenti, hogy a szabálytalanságot elszenvedő csapat lehetőséget kap a támadás folytatására mindaddig, amíg a szabálytalanságot elkövető csapat meg nem szerzi és nem kontrollálja a labdát, vagy a játék meg nem szakad.

9.1.4.3.1 Késleltetett csapatbüntetés esetén a szabálytalanságot elszenvedő csapat jogosult a kapusát mezőnyjátékosra cserélni, és a támadást folytatni. A késleltetett csapatbüntetést a játékrész vagy a mérkőzés befejezése után is végre kell hajtani. Amennyiben a késleltetett csapatbüntetés azért kerül végrehajtásra, mert a szabálytalanságot elkövető csapat megszerzi és kontrollálja a labdát, a játékot bedobással kell folytatni.

9.1.4.3.2 A szabálytalanságot elszenvedő csapat köteles a késleltetett csapatbüntetés ideje alatt konstruktív támadójátékot folytatni. Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a csapat csupán az idő húzására törekszik, a játékosokat figyelmeztetni kell. Ha a csapat ezt követően sem törekszik támadójátékra, a játékot meg kell szakítani, a késleltetett csapatbüntetést végre kell hajtani, a játékot pedig bulival kell folytatni.

9.1.4.3.3 Amennyiben a késleltetett csapatbüntetés bármely más

játékmegszakítás miatt kerül végrehajtásra, a játékot a megszakítást kiváltó oknak megfelelően kell folytatni.

9.1.4.3.4 Amennyiben a szabálytalanságot elszenvedő csapat szabályos körülmények között gólt szerez egy késleltetett csapatbüntetés ideje alatt, a gól érvényes, és a csapatnak utoljára kiszabott, 2 perces késleltetett csapatbüntetést nem kell végrehajtani. Más büntetéseket ez nem érint.

9.1.4.3.5 Amennyiben a szabálytalanságot elkövető csapat késleltetett csapatbüntetés ideje alatt gólt szerez, a gólt érvényteleníteni kell, és a játékot bedobással kell folytatni. Amennyiben a szabálytalanságot elszenvedő csapat öngólt szerez, a gól érvényes.

9.1.4.4 2 perces csapatbüntetést eredményező szabálytalanságok

9.1.4.4.1 Amikor egy játékos az ellenfelet vagy az ellenfél ütőjét üti, blokkolja, emeli, rúgja vagy tartja annak érdekében, hogy jelentős előnyre tegyen szert, illetve amikor nincs lehetősége a labda elérésére.

9.1.4.4.2 Amikor a mezőnyjátékos a labdát derékmagasság felett játssza meg, ütője bármely részével, alsó lábszárával vagy lábfejeével. Megjegyzés: derékmagasságnak az álló testhelyzetben lévő játékos derekának magassága minősül.

9.1.4.4.3 Amikor a játékos az ütővel gondatlan játékot követ el. Megjegyzés: Ide tartozik az ütő ellenőrizetlen előre- vagy hátralendítése, valamint az ütő ellenfél feje fölé emelése, amennyiben az veszélyesnek vagy az ellenfél számára zavarónak minősül.

9.1.4.4.4 Amikor a játékos az ellenfelet a palánkra vagy a kapura kényszeríti vagy odanyomja.

9.1.4.4.5 Amikor a játékos gondatlan játékot követ el.

9.1.4.4.6 Amennyiben a csapatkapitány a ütőlapát mérését kéri, és a mért felszerelés megfelel a szabályoknak (külön jelzés nélkül), a csapatkapitányt kell csapatbüntetéssel sújtani.

9.1.4.4.7 Amikor a mezőnyjátékos ütő nélkül vesz részt a játékban (külön jelzés nélkül). Megjegyzés: Ez nem vonatkozik a kapusra, aki átmenetileg mezőnyjátékosnak minősül.

9.1.4.4.8 Amikor a mezőnyjátékos az ütőt a csapat saját csereterületén kívüli helyről hozza el (szabálytalanságot nem jelző jelzés).

9.1.4.4.9 Amikor a mezőnyjátékos elmulasztja a törött vagy elejtett ütőjét a játéktérről felvenni és a csereterületre vinni. A játékosnak csak az ütő jól látható részeit kell eltávolítania.

9.1.4.4.10 Amikor egy játékos szándékosan akadályozza a labdát nem birtokló ellenfél mozgását. Megjegyzés: Amennyiben egy játékos jobb pozíció megszerzése érdekében hátrafelé mozogva ütközik az ellenféllel,

vagy megakadályozza az ellenfelet a szándékolt irányba történő mozgásban, csak szabaddobást kell ítélni.

9.1.4.4.11 Amikor a mezőnyjátékos aktívan akadályozza a kapus

kidobását. Megjegyzés: Ez csak akkor minősül szabálytalanságnak, ha a mezőnyjátékos a kapuelőtéren belül (1 m x 2,5 m) vagy a kapustól három méternél közelebb tartózkodik, a kapus labdabirtoklásának megszerzési pontjától mérve. Az „aktív” akadályozás magában foglalja a kapus oldalirányú követését, illetve a labda ütővel történő elérésére tett kísérletet.

9.1.4.4.12 Amikor a játékos bedobásnál vagy szabaddobásnál megsérti a

háromméteres távolságszabályt. Amennyiben a bedobást vagy szabaddobást az ellenfelek szabályos pozíciófelvétel közben hajtják végre, intézkedés nem szükséges. Ha egy csapat nem megfelelő távolságban védelmi vonalat alakít ki, csak egy játékost kell büntetéssel sújtani.

9.1.4.4.13 Amikor a mezőnyjátékos jelentős előny megszerzése érdekében

lefekszik vagy leül, és így megállítja vagy megjátssza a labdát, illetve bármely más módon befolyásolja a játéksituációt.

9.1.4.4.14 Amikor a mezőnyjátékos kézzel vagy karral megállítja vagy

megjátssza a labdát.

9.1.4.4.15 Amikor szabálytalan csere történik. Megjegyzés: A játéktér

elhagyására kötelezett játékosnak a palánkon áthaladva kell elhagynia a játéktérrel, mielőtt az új játékos beléphetne a játéktérre. Szoros esetekben intézkedés csak akkor történik, ha a játék a szabálytalanság következtében befolyásolt. Szabálytalan cserének minősül az is, ha a játékos a játék megszakítása alatt nem a saját csapatának csereterületén belül cserél. Ilyen esetben a játéktérre belépő játékost kell büntetéssel sújtani.

9.1.4.4.16 Amikor egy csapat a megengedettnél több játékosal

tartózkodik a játéktéren. Ilyen esetben csak egy játékost kell csapatbüntetéssel sújtani.

9.1.4.4.17 Amikor egy büntetett játékos:

9.1.4.4.17.1 A büntetőpad elhagyása a büntetés lejártá vagy

megszűnése előtt, a játéktérre való belépés nélkül. A büntetőpad elhagyásának megtagadása a büntetés lejáratakor. A játéktérre való belépés a játék megszakítása alatt, a büntetés lejártá vagy megszűnése előtt.

9.1.4.4.17.2 A jegyzőkönyvvezető köteles erről a lehető

legrövidebb időn belül tájékoztatni a játékvezetőket. A büntetését letöltő játékos nem hagyhatja el a büntetőpadot, amennyiben a csapatnál fennálló büntetések száma ezt nem teszi lehetővé, vagy ha a lejáró büntetés személyi büntetés. A büntetését letöltő kapus

nem hagyhatja el a büntetőpadot a következő játékmegszakításig. Amennyiben egy büntetett játékos játék közben lép a játéktérre, az a játék szabotálásának minősül.

9.1.4.4.18 Amikor a játékos ismételten szabálytalanságokat követ el, amelyek szabaddobást eredményeznek. Ez egyaránt vonatkozik a kisebb és súlyosabb szabálytalanságokra.

9.1.4.4.19 Amikor egy csapat ismételt szabálytalanságok elkövetésével rendszeresen megzavarja a játékot, és ez szabaddobásokat eredményez. Megjegyzés: Ide tartozik az is, amikor egy csapat rövid időn belül több kisebb szabálytalanságot követ el. A csapat utolsó szabálytalanságát elkövető játékost kell csapatbüntetéssel sújtani.

9.1.4.4.20 Amikor a játékos szándékosan késlelteti a játékot. Ide tartozik, ha a szabálytalanságot elkövető csapat játékosa a játék megszakításakor a labdát elüti vagy elviszi, szándékosan a palánkhöz vagy a kapuhoz szorítja a labdát, illetve a labdát szándékosan megrongálja.

9.1.4.4.21 Amikor egy csapat rendszeresen késlelteti a játékot.

Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint egy csapat közel kerül a játék késleltetése miatt történő büntetéshez, a csapatkapitányt amennyiben lehetséges a büntetés kiszabása előtt figyelmeztetni kell. A csapatkapitány köteles egy olyan mezőnyjátékost kijelölni, aki nem áll büntetés alatt, és aki a csapatbüntetést letölti.

9.1.4.4.22 Amikor egy játékos vagy a csapat stábjának tagja a játékvezetői döntések ellen tiltakozik, illetve amikor az edzői tevékenység zavaró vagy egyéb módon szabálytalan módon történik.

9.1.4.4.22.1 Ide tartozik az is, amikor a csapatkapitány folyamatosan és indokolatlanul vitatja a játékvezetők döntéseit.

9.1.4.4.22.2 A játékvezetői döntések elleni tiltakozás, valamint a zavaró jellegű edzői tevékenység spontán cselekménynek és a sportszerűtlen viselkedéshez képest enyhébb súlyú szabálytalanságnak minősül.

9.1.4.4.22.3 Ez vonatkozik arra az esetre is, ha a csapat stábjának tagja a játékvezetők engedélye nélkül lép a játéktérre. A játékvezető köteles, amennyiben lehetséges, a csapat stábját a beavatkozás előtt figyelmeztetni.

9.1.4.4.23 Amikor a kapus a játékvezetők felszólítása ellenére elmulasztja

a kaput a megfelelő helyzetbe visszaállítani. Megjegyzés: A kapus felelőssége, hogy a kaput haladéktalanul visszaállítsa, amint ez lehetséges.

9.1.4.4.24 Amikor a játékos a játékvezetők felszólítása ellenére elmulasztja személyi felszerelésének rendbetételét

9.1.4.4.25 Amikor a játékos nem megfelelő felszerelést használ

9.1.4.4.25.1 Ide tartozik a ruházat hiányos viselése, valamint a csapatkapitányi karszalaggal kapcsolatos szabálytalanságok is.

9.1.4.4.25.2 A ruházattal kapcsolatos szabálytalanságok miatt csapatonként és mérkőzésenként csak egy büntetés szabható ki. Minden további nem megfelelő felszerelésre vonatkozó esetet az illetékes versenybizottságnak kell jelenteni.

9.1.4.4.26 Amikor a kapus szabálytalan felszereléssel vesz részt a játékban. Amennyiben a kapus akaratlanul elveszíti az arcmaszkját, a játékot meg kell szakítani és bulival kell folytatni.

9.1.4.4.27 Amikor a mérkőzésben szabálytalan mezszámmal rendelkező játékos vesz részt (külön jelzés nélkül). A mérkőzés jegyzőkönyvet helyesbíteni kell. A hibás mezszámозással kapcsolatos szabálytalanságokból csapatonként és mérkőzésenként csak egy büntetés szabható ki. Minden további ilyen jellegű esetet az illetékes versenybizottságnak kell jelenteni.

9.1.5 5 perces csapatbüntetés

9.1.5.1 A 5 perces csapatbüntetés két egymást követően letöltendő csapatbüntetésből áll, amelyeket a szabálytalanságot elkövető játékosnak kell letöltenie.

9.1.5.2 Amennyiben a 5 perces csapatbüntetést büntetőlövással vagy késleltetett büntetőlövással összefüggésben szabják ki, a büntetőlövással kapcsolatos büntetésekre vonatkozó szabályokat is alkalmazni kell.

9.1.5.3 5 perces csapatbüntetést eredményező szabálytalanságok

9.1.5.3.1 Amikor a mezőnyjátékos az ütővel gondatlan játékot követ el.

9.1.5.3.2 Amikor a mezőnyjátékos az ütőjével az ellenfél testét kampózza.

9.1.5.3.3 Amikor a játékos az ütőjét vagy más felszerelési tárgyát a játéktérre dobja annak érdekében, hogy eltalálja vagy megpróbálja eltalálni a labdát.

9.1.5.3.4 Amikor a játékos gondatlan játékot követ el.

9.1.6 Személyi büntetés

9.1.6.1 Személyi büntetés kizárólag csapatbüntetéssel együtt szabható ki, és annak időtartama csak a csapatbüntetés lejártát vagy megszűnését követően kezdhető meg. Egyidejűleg korlátlan számú személyi büntetés mérhető.

9.1.6.1.1 Amennyiben egy személyi büntetését töltő játékos

csapatbüntetést is kap, a fennmaradó személyi büntetés időmérése, amint a csapatbüntetés időmérése megkezdhető, felfüggesztésre kerül, és csak a csapatbüntetés lejártát vagy megszűnését követően folytatódik.

9.1.6 1.2 A csapatkapitány kijelöl egy mezőnyjátékost, aki nem áll

büntetés alatt, hogy a büntetett játékosal együtt helyet foglaljon a büntetőpadon annak érdekében, hogy a csapatbüntetés lejártát követően a játéktérre beléphessen.

9.1.6.2 A személyi büntetés kizárólag az érintett játékosra vonatkozik, ezért a büntetés időtartama alatt a játéktéren helyettesíthető.

9.1.6.2.1 A csapatkapitány kijelöl egy mezőnyjátékost, aki nem áll

büntetés alatt, hogy a büntetett játékosal együtt a büntetőpadon tartózkodjon, annak érdekében, hogy a csapatbüntetés lejártakor a játéktérre beléphessen.

9.1.6.2.2 A személyi büntetés lejártát követően a játékos csak

játékmegszakítást követően léphet a játéktérre. A játékvezetők a jegyzőkönyvvezetőkkel együtt kötelesek segíteni annak a játékosnak a büntetőpadról történő távozását, akinek személyi büntetése játék közben járt le, amint a játék megszakad. Amennyiben a személyi büntetést a csapat hivatalos személye kapja, a mérkőzés hátralévő részére a nézőtérre kell küldeni, és a csapatkapitány kijelöl egy mezőnyjátékost, aki nem áll büntetés alatt a csapatbüntetés letöltésére.

9.1.7 10 perces személyi büntetés

9.1.7.1 Amennyiben az ellenfél csapata a 10 perces személyi büntetés időtartama alatt gólt szerez, a büntetés nem szűnik meg.

9.1.7.2 Szabálytalanságok, amelyek 2 perces csapatbüntetést és 10 perces személyi büntetést vonnak maguk után.

9.1.7.3 Amennyiben egy játékos vagy a csapat hivatalos személye sportszerűtlen magatartást tanúsít.

Megjegyzés:

A sportszerűtlen magatartás magában foglalja a játékvezetőkkel, játékosokkal, csapatvezetőkkel, hivatalos személyekkel vagy nézőkkel szembeni sértő vagy tisztességtelen viselkedést, valamint minden olyan

színelte cselekedetet, amely a játékvezetők megtévesztésére irányul. Ide tartozik továbbá a palánk vagy a kapu szándékos megrúgása, feldöntése vagy megütése, valamint az ütő vagy bármely felszerelés eldobása akár játékmegszakítás alatt, akár a cserezónában.

9.1.8 Mérkőzésbüntetés

9.1.8.1 A mérkőzésbüntetést kapó játékos vagy csapat hivatalos személye köteles haladéktalanul az öltözőbe távozni, és a mérkőzés további részében semmilyen formában nem vehet részt.

9.1.8.2 A rendező csapat felelős azért, hogy a szabálytalankodó személy az öltözőbe távozzon, és a mérkőzés hátralévő ideje alatt, beleértve a hosszabbítást és a büntetőütéseket is, ne térjen vissza sem a nézőtérre, sem a játéktérre. Minden mérkőzésbüntetést jelenteni kell.

9.1.8.3 A mérkőzés előtt vagy után elkövetett olyan szabálytalanságokat, amelyek egyébként mérkőzésbüntetést vonnának maguk után, jelenteni kell, azonban csapatbüntetés kiszabására nem kerül sor. A nem megfelelő felszerelés esete kivételt képez, azt az érintett játékos köteles kijavítani, ezt követően pedig a mérkőzésen részt vehet. A mérkőzés előtt elkövetett, mérkőzésbüntetést vonó szabálytalanságok esetén az elkövető az adott mérkőzésen, beleértve a hosszabbítást és a büntetőütéseket is, nem vehet részt.

9.1.8.4 A technikai mérkőzésbüntetés kizárólag súlyos csapatbüntetéssel összefüggésben szabható ki.

9.1.8.4.1 A csapatkapitány kijelöl egy mezőnyjátékost, aki nem áll büntetés alatt a csapatbüntetés letöltésére, valamint az esetleges további csapatbüntetések letöltésére is, amelyek a mérkőzésbüntetést kapó játékost vagy csapat hivatalos személyét érintik.

9.1.8.4.2 A mérkőzésbüntetést kapó játékost érintő esetleges személyi büntetések megszűnnek.

9.1.8.5 A technikai mérkőzésbüntetés a játékos azonnali kizárásával jár a mérkőzés hátralévő részére és további büntetést nem von maga után.

9.1.9 Technikai mérkőzésbüntetés

9.1.9.1 A technikai mérkőzésbüntetés kizárólag súlyos csapatbüntetéssel összefüggésben szabható ki.

9.1.9.2 A technikai mérkőzésbüntetés a játékosnak a mérkőzés hátralévő részére szóló eltiltását vonja maga után, és további büntetést nem eredményez.

9.1.9.3 Szabálytalanságok, amelyek technikai mérkőzésbüntetést vonnak maguk után.

- 9.1.9.3.1 Amennyiben egy mezőnyjátékos nem engedélyezett ütőt, illetve a megengedettnél szélesebb ütőlapát rendelkező ütőt használ. Amennyiben a kapus nem engedélyezett arcvédőt használ.
- 9.1.9.3.2 Amennyiben egy játékos vagy csapat hivatalos személye, aki nincs feltüntetve a mérkőzés jegyzőkönyvében, részt vesz a mérkőzésen.
- 9.1.9.3.3 Amennyiben egy játékos folytatólagos vagy ismétlődő sportszerűtlen magatartást tanúsít. A mérkőzésbüntetés kiváltja a második 2 perces csapatbüntetést, valamint a 10 perces személyi büntetést, azonban azt továbbra is súlyos csapatbüntetés követi. A „folytatólagos” ugyanazon szankcionálási sorozaton belüli magatartást jelent, az „ismétlődő” pedig a mérkőzés során második alkalommal elkövetett azonos jellegű szabálytalanságot.
- 9.1.9.3.4 Amennyiben egy játékos ütőjét vagy egyéb felszerelését meggondolatlan vagy erőszakos módon eltöri.
- 9.1.9.3.5 Amennyiben egy játékos erőszakos fizikai játékot követ el.
- 9.1.9.3.6 Amennyiben egy játékos vagy a csapat hivatalos személye dulakodásban vesz részt.
- 9.1.9.3.7 Amennyiben egy játékos ugyanazon mérkőzésen második alkalommal követ el olyan szabálytalanságot, amely súlyos csapatbüntetést von maga után.
- 9.1.9.3.8 Amennyiben a csapat hivatalos személye folyamatos sportszerűtlen magatartást tanúsít.
- 9.1.9.3.9 Amennyiben egy játékos, akinek felszerelését ellenőrizni készülnek, a felszerelés-ellenőrzés megkezdése előtt annak kijavítására vagy cseréjére tesz kísérletet.
- 9.1.9.3.10 Amennyiben egy játékos vagy a csapat hivatalos személye a játék szándékos akadályozására irányuló szabálytalanságot követ el.
- 9.1.9.3.11 Amennyiben egy mezőnyjátékos továbbra is hibás ütőt használ, vagy megerősített, illetve meghosszabbított ütőszárat alkalmaz.
- 9.1.9.3.12 Amennyiben egy mezőnyjátékos továbbra is hibás ütőt használ, vagy megerősített, illetve meghosszabbított ütőszárat alkalmaz.
- 9.1.9.3.13 Amennyiben egy játékos vagy a csapat hivatalos személye verekezésben vesz részt.
- 9.1.9.3.14 Amennyiben egy játékos vagy a csapat hivatalos személye brutális szabálytalanságot követ el, vagy annak elkövetésére kísérletet tesz.
- 9.1.9.3.15 Amennyiben egy játékos vagy a csapat hivatalos személye durva magatartást tanúsít.

9.1.9.3.16 Amennyiben egy játékos vagy a csapat hivatalos személye f
fenyegető magatartást tanúsít.

9.2 Rögzített játékhelyzetek

9.2.1 Rögzített játékhelyzetekre vonatkozó általános rendelkezések

9.2.1.1 Amennyiben a játék megszakításra kerül, annak folytatása a megszakítást kiváltó okoknak megfelelő rögzített játékhelyzettel történik. **Megjegyzés:** A rögzített játékhelyzetek a bedobás, a partdobás, a szabadütés és a büntetőütés.

9.2.1.2 A játékvezetők sípjelzéssel jelzik a játék újraindítását, bemutatják az előírt kézjeleket, valamint kijelölik a játékszituáció helyét. A labda a jelzés után akkor játszható, ha mozdulatlan és a megfelelő helyzetben található.

9.2.1.2.1 A játékvezetők először a következményjelzést, majd szükség esetén a szabálytalanság jelzését mutatják be. A szabálytalanság jelzését csak akkor kell alkalmazni, ha az indokolt, azonban büntetések és büntetőütések esetén mindig használni kell.

9.2.1.2.2 Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a játék nem befolyásolt, a partdobás vagy a szabadütés esetén a labdának nem kell teljesen mozdulatlanul lennie, illetve pontosan az előírt helyen elhelyezkednie.

9.2.1.3 A rögzített játékhelyzet végrehajtása nem késleltethető indokolatlanul. **Megjegyzés:** Az indokolatlan késedelem megítélése a játékvezetők hatáskörébe tartozik. Rögzített játékhelyzet késleltetése esetén a játékvezetők, amennyiben lehetséges, a játékost a beavatkozás előtt figyelmeztetik.

9.2.2 Bedobás

9.2.2.1 Az új játékrész kezdetén, valamint szabályos gól megerősítését követően a játékot a középponton végrehajtott bedobással kell újraindítani, ütővel.

9.2.2.1.1 A hosszabbításban, illetve a harmad vagy a mérkőzés befejezése után végrehajtott büntetőütésből szerzett gól esetén a játékot nem kell bedobással újraindítani.

9.2.2.1.2 Középponton végrehajtott bedobás esetén mindkét csapatnak a saját térfelén kell tartózkodnia a középvonalhoz viszonyítva.

9.2.2.2 Amennyiben a játék megszakad, és egyik csapat sem jogosult partdobásra, szabadütésre vagy büntetőütésre, a játékot bedobással kell folytatni.

9.2.2.3 A bedobást a legközelebbi bedobóponton kell végrehajtani, a labda játék megszakításkori helyzetének megfelelően.

9.2.2.4 A bedobásban részt vevő játékosok kivételével valamennyi játékos köteles

a játékvezetők felszólítása nélkül haladéktalanul legalább három méter távolságot tartani a labdától, beleértve az ütőket is.

9.2.2.5 Megjegyzés: A bedobás végrehajtása előtt a játékvezetők felelőssége annak ellenőrzése, hogy a csapatok készen állnak-e és minden játékos elfoglalta-e a megfelelő helyzetét.

9.2.2.6 A bedobást mindkét csapatból egy-egy mezőnyjátékos hajtja végre. A játékosok az ellenfél rövid oldala felé fordulnak, és a bedobás megkezdése előtt közöttük fizikai kontaktus nem lehet. A lábakat a középvonalra merőlegesen kell elhelyezni, és mindkét lábnak azonos távolságra kell lennie a középvonaltól. Az ütőt normál fogással, mindkét kézzel a markolati jelzés felett kell tartani. Az ütőlapokat a középvonalra merőlegesen, a labda két oldalán kell elhelyezni, annak érintése nélkül.

9.2.2.6.1 A „normál fogás” a játékos ütőfogását jelenti játék közben. A védekező csapat játékosa választja meg, a labda melyik oldalán helyezi el ütőjét. Amennyiben a bedobás a középvonalon történik, a vendégcsapat játékosa választ. A labdát az ütőlapok közepén kell elhelyezni.

9.2.2.6.2 Amennyiben a bedobást végrehajtó játékos nem tartja be a játékvezetők utasításait, a bedobást a játéktéren tartózkodó másik játékos köteles végrehajtani. Amennyiben a bedobást megelőzően csereügyben vita merül fel, a vendégcsapat köteles elsőként végrehajtani a cserét.

9.2.2.7 A bedobásból a labda közvetlenül a kapuba juttatható.

9.2.3 A bedobáshoz vezető események

9.2.3.1 Amennyiben a labda véletlenül megsérül.

9.2.3.2 Amennyiben a labda nem játszható megfelelő módon. Megjegyzés: A játékvezetők a játék megszakítása előtt kötelesek a játékosoknak ésszerű lehetőséget biztosítani a labda játékba hozatalára.

9.2.3.3 Amennyiben a palánk egyes elemei szétválnak, és a labda az érintett terület közelébe kerül.

9.2.3.4 Amennyiben a kapu akaratlanul elmozdul, és az ésszerű időn belül nem helyezhető vissza eredeti pozíciójába. A kapu visszahelyezése a kapus felelőssége, amint az lehetséges.

9.2.3.5 Amennyiben súlyos sérülés következik be, vagy egy sérült játékos közvetlenül befolyásolja a játékot. Megjegyzés: A súlyos sérülés megítélése a játékvezetők hatáskörébe tartozik, azonban annak gyanúja esetén a játékot haladéktalanul meg kell szakítani.

9.2.3.6 Amennyiben a játék során rendkívüli, a játék természetes menetétől eltérő

helyzet alakul ki. A rendkívüli helyzet megítélése a játékvezetők hatáskörébe tartozik, azonban ilyen esetnek minősül különösen: illetéktelen személyek vagy tárgyak jelenléte a játéktéren, a világítás teljes vagy részleges kiesése, a befejező jelzés téves megszólaltatása, valamint az az eset, amikor a játékvezetőt a labda találja el, és ez a játékot jelentősen befolyásolja.

- 9.2.3.7 Amennyiben a gólt érvénytelenítik, annak ellenére, hogy nem történt szabadütést vonó szabálytalanság. Ide tartozik az az eset is, amikor a labda a kapuba úgy kerül, hogy nem a gólvonalon keresztül, előlről jut be.
- 9.2.3.8 Amennyiben a büntetőütés nem eredményez gólt. Ide tartozik az az eset is, amikor a büntetőütést szabálytalanul hajtják végre.
- 9.2.3.9 Amennyiben a késleltetett büntetés végrehajtására azért kerül sor, mert a szabálytalanságot elkövető csapat megszerzi és birtokolja a labdát. Ide tartozik az az eset is, amikor a játékvezetők megítélése szerint a nem szabálytalankodó csapat időhúzásra törekszik.
- 9.2.3.10 Amennyiben a büntetést olyan szabálytalanság miatt kell kiszabni, amely nem közvetlenül a játék során történik, de a játék közben követik el vagy észlelik. Ide tartozik az az eset is, amikor egy büntetését töltő játékos a büntetése lejártá vagy megszűnése előtt belép a játéktérre.
- 9.2.3.11 Amennyiben a játékvezetők nem tudják megállapítani a partdobás vagy a szabadütés irányát. Ide tartozik az az eset is, amikor mindkét csapat játékosai egyidejűleg követnek el szabálytalanságot.
- 9.2.3.12 Amennyiben a játékvezetők döntése helytelennek bizonyul.

9.2.4 Partdobás

- 9.2.4.1 Amennyiben a labda elhagyja a játéktér határait, a partdobást a nem szabálytalankodó csapat kapja. Szabálytalankodó csapatnak az minősül, amelynek játékosa vagy játékosának felszerelése utoljára érintette a labdát annak játéktérrel történő kikerülése előtt. Ide tartozik az az eset is, amikor egy játékos a labda kapuból való eltávolítása során a hálót érinti anélkül, hogy a labdához hozzáérne.
- 9.2.4.2 A partdobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda elhagyta a játéktér határait, a palánktól 1,5 méter távolságra, azonban soha nem a gólvonalak képzeletbeli meghosszabbításán belül.
 - 9.2.4.2.1 Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a játék nem befolyásolt, a labdának nem kell teljesen mozdulatlanul lennie, illetve pontosan az előírt helyen elhelyezkednie. Ha egy csapat előnyhöz jut azáltal, hogy a partdobást 1,5 méternél közelebb végzi el a palánkhöz, ez megengedett.
 - 9.2.4.2.2 A gólvonalak képzeletbeli meghosszabbítása mögött megítélt

partdobást a legközelebbi bedobóponton kell végrehajtani. Amennyiben a labda a mennyezetet vagy a játéktér feletti tárgyakat érinti, a partdobást a palánktól 1,5 méterre, a középvonaltól azonos távolságra kell végrehajtani.

9.2.4.3 Az ellenfél játékosai kötelesek a játékvezetők felszólítása nélkül haladéktalanul legalább három méter távolságot tartani a labdától, beleértve az ütőket is. A partdobást végrehajtó játékosnak nem kell megvárnia, amíg az ellenfelek elfoglalják a megfelelő helyzetüket, azonban amennyiben a labdát akkor játsszák meg, amikor az ellenfelek szabályosan próbálnak pozíciót felvenni, további intézkedés nem történik.

9.2.4.4 A labdát ütővel kell játékba hozni. A labdát tisztán kell megütni; tilos azt húzni, pöckölni vagy az ütőn felemelni.

9.2.4.5 A partdobást végrehajtó játékos a labdát ismételten nem érintheti mindaddig, amíg az egy másik játékost vagy egy másik játékos felszerelését nem érinti.

9.2.4.6 A partdobásból a labda közvetlenül a kapuba juttatható.

9.2.5 A partdobáshoz vezető események

9.2.5.1 Amennyiben a labda elhagyja a játéktér határait, a palánkon túlra kerül, vagy a mennyezetet, illetve a játéktér feletti bármely tárgyat érinti.

9.2.6 Szabadütés

9.2.6.1 Amennyiben szabadütést vonó szabálytalanság történik, a szabadütést a nem szabálytalankodó csapat kapja.

9.2.6.1.1 A szabálytalanságok esetén, ami szabadütést vonna maga után előnyszabályt lehetőség szerint alkalmazni kell.

9.2.6.1.2 Az előnyszabály azt jelenti, hogy amennyiben a nem szabálytalankodó csapat a szabálytalanságot követően is birtokolja a labdát, jogosult a játék folytatására, amennyiben ez számára nagyobb előnyt jelent, mint a szabadütés. Amennyiben az előnyszabály alkalmazásra kerül, és a játék megszakad, mert a nem szabálytalankodó csapat elveszíti a labda feletti kontrollt, az ennek eredményeként megítélt szabadütést az eredeti szabálytalanság helyén kell végrehajtani.

9.2.6.2 A szabadütést ott kell végrehajtani, ahol a szabálytalanság történt, azonban soha nem a gólvonalak képzeletbeli meghosszabbítása mögött, illetve a kapusterülettől 3,5 méternél közelebb. Megjegyzés: Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a játék nem befolyásolt, a labdának nem kell teljesen mozdulatlanul lennie, illetve pontosan az előírt helyen elhelyezkednie. A palánktól 1,5 méternél közelebb megítélt szabadütést

erre a távolságra ki kell hozni. A gólvonal képzeletbeli meghosszabbítása mögötti szabadütést a legközelebbi bedobóponton kell végrehajtani. A kapusterülettől 3,5 méternél közelebb megítélt szabadütést ezen távolságra kell kihelyezni a középvonal gólvonal közepétől a szabálytalanság helyéig húzott képzeletbeli vonal mentén. Ebben az esetben a védekező csapatnak minden esetben joga van védőfalat kialakítani közvetlenül a kapusterületükön kívül. A támadó csapat nem köteles megvárni a védőfal kialakítását és jogosult játékosait a védőfal elé helyezni.

- 9.2.6.3 Az ellenfél játékosai kötelesek a játékvezetők felszólítása nélkül haladéktalanul legalább három méter távolságot tartani a labdától, beleértve az ütőket is.
- 9.2.6.4 A szabadütést végrehajtó játékosnak nem kell megvárnia, amíg az ellenfelek elfoglalják a megfelelő helyzetüket, azonban amennyiben a labdát akkor játsszák meg, amikor az ellenfelek szabályosan próbálnak pozíciót felvenni, további intézkedés nem történik.
- 9.2.6.5 A labdát ütővel kell játékba hozni. A labdát tisztán kell megütni; tilos azt húzni, pöckölni vagy az ütőn felemelni.
- 9.2.6.6 A szabadütést végrehajtó játékos a labdát ismételten nem érintheti mindaddig, amíg az egy másik játékost vagy egy másik játékos felszerelését nem érinti.
- 9.2.6.7 A szabadütésből a labda közvetlenül a kapuba juttatható.

9.2.7 Szabadütést vonó szabálytalanságok

- 9.2.7.1 Amennyiben egy játékos ellenfele ütőjét megüti, blokkolja, felemeli, megrúgja vagy tartja, illetve az ellenfél testét úgy üti meg, hogy a labda elérése lehetséges. Megjegyzés: Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a játékos az ellenfél ütőjének érintése előtt a labdát játszotta meg, további intézkedés nem történik.
- 9.2.7.2 Amennyiben egy mezőnyjátékos az ütőlapját derékmagasság fölé emeli a hátralendítés során a labda megütése előtt, vagy az előrelendítés során a labda megütése után. Ide tartoznak a színlelt lövések is. A magas előrelendítés megengedett, amennyiben a közelben nincs más játékos, és sérülésveszély nem áll fenn. Derékmagasságnak az egyenesen álló testhelyzetben mért derékvonal minősül.
- 9.2.7.3 Amennyiben egy mezőnyjátékos az ütő bármely részével vagy a lábával a térdmagasság felett játssza meg, illetve megkísérli megjátszani a labdát. Megjegyzés: A labda combbal történő megállítása nem minősül térdmagasság feletti játéknak, kivéve, ha azt a játékvezetők veszélyesnek ítélik. Térdmagasságnak az egyenesen álló testhelyzetben mért térdmagasság minősül.

- 9.2.7.4 Amennyiben egy mezőnyjátékos az ütőjét, lábát vagy lábszárát az ellenfél lábai vagy lábfejei közé helyezi.
- 9.2.7.5 Amennyiben egy játékos, a labda birtokában vagy annak megszerzésére törekedve az ellenfelet bármilyen módon - a váll-váll kontaktust kivéve - lökni vagy tolni próbálja.
- 9.2.7.6 Amennyiben egy játékos, a labda birtokában, annak megszerzésére törekedve, vagy kedvezőbb pozíció elérése érdekében hátrafelé mozogva az ellenfélnek ütközik, illetve megakadályozza az ellenfelet a szándékolt irányú mozgásban. Ide tartozik az az eset is, amikor a támadó csapat a kapusterülettől 3,5 méteren belül megítélt szabadütésnél megakadályozza vagy akadályozza a védőfal felállítását.
- 9.2.7.7 Amennyiben egy mezőnyjátékos a kapusterületen tartózkodik.
- 9.2.7.7.1 A mezőnyjátékos áthaladhat a kapusterületen, amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a játék nem befolyásolt, és a kapus tevékenysége nem akadályozott.
- 9.2.7.7.2 Amennyiben az ellenfél javára megítélt szabadütésből a labdát közvetlenül kapura lövik, és a védekező csapat mezőnyjátékosa a kapusterületen, a kapuban, vagy a kapu elmozdítása esetén a kapu eredeti helyén tartózkodik, büntetőütést kell ítélni.
- 9.2.7.7.3 Egy mezőnyjátékos akkor tekintendő a kapusterületen tartózkodónak, ha testének bármely része érinti a kapusterületen belüli talajfelületet. Amennyiben a mezőnyjátékos kizárólag az ütőjével van a kapusterületen, úgy nem minősül a kapusterületen tartózkodónak. A vonalak a kapusterület részét képezik.
- 9.2.7.8 Amennyiben egy mezőnyjátékos szándékosan elmozdítja az ellenfél kapuját.
- 9.2.7.9 Amennyiben egy mezőnyjátékos a kapus kidobását nem aktívan (passzívan) akadályozza.
- 9.2.7.9.1 Ez kizárólag abban az esetben minősül szabálytalanságnak, ha a mezőnyjátékos a gólerületen belül tartózkodik, vagy a kapustól három méternél közelebb helyezkedik el, a távolságot a kapus labda feletti kontrolljának megszerzésének helyétől mérve.
- 9.2.7.9.2 A „passzívan” kifejezés akaratlanul, illetve mozgás elmulasztása útján történő akadályozást jelent.
- 9.2.7.10 Amennyiben egy mezőnyjátékos felugrás közben megállítja a labdát.
- 9.2.7.11 Ugrásnak az minősül, amikor mindkét láb teljesen elhagyja a talajt. A futás nem minősül ugrásnak.
- 9.2.7.12 A játékos áthaladhat a labda felett ugrással, amennyiben azt nem érinti.
- 9.2.7.13 Amennyiben egy mezőnyjátékos a labdát a játéktéren kívülről játssza meg.

- 9.2.7.13.1 A „kívül” azt jelenti, hogy a játékos egy vagy mindkét lába a játéktéren kívül helyezkedik el.
- 9.2.7.13.2 Amennyiben egy játékos a csere végrehajtása során a játéktéren kívülről játssza meg a labdát, az “túl sok játékos” a játéktéren szabálytalanságnak minősül.
- 9.2.7.13.3 Amennyiben egy játékos, aki nem cserére készül, a cserezónából játssza meg a labdát, az a játék szándékos akadályozásának minősül. A játéktéren kívül történő futás megengedett, azonban a labda onnan nem játszható meg.
- 9.2.7.14 6 - 6 elleni játék esetén, amennyiben a kapus a kidobás végrehajtása során teljes egészében elhagyja a gólrterületet.
- 9.2.7.15 4 - 4 elleni játék esetén, amennyiben a kapus teljes egészében elhagyja a kapusterületet (1 m × 2,5 m).
- 9.2.7.15.1 Ebben az esetben a kapus nem minősül mezőnyjátékosnak. A kapus akkor tekintendő úgy, hogy teljes egészében elhagyta a gólrterületet, ha testének semmilyen része nem érinti a talajt a gólrterületen belül. A kidobás akkor minősül befejezettnek, amikor a kapus elengedi a labdát, és amennyiben ezt követően hagyja el a gólrterületet, további intézkedés nem történik. Ez a szabály akkor is alkalmazandó, ha a kapus a labdát a gólrterületen belül megszerzi, majd testének teljes egészével a gólrterületen kívülre csúszik.
- 9.2.7.15.2 A vonalak a gólrterület részét képezik.
- 9.2.7.16 Amennyiben a kapus a labdát a középvonalon túlra dobja vagy rúgja. Ez kizárólag akkor minősül szabálytalanságnak, ha a labda a középvonal átlépése előtt nem érinti a talajt, a palánkot, más játékost vagy más játékos felszerelését. A labdának teljes terjedelmével át kell haladnia a középvonalon.
- 9.2.7.17 Amennyiben a bedobást, partdobást vagy szabadütést szabálytalanul hajtják végre, illetve azt szándékosan késleltetik. Ide tartozik az az eset is, amikor a nem szabálytalankodó csapat a játék megszakítása után elveszi a labdát, továbbá, ha a labdát húzzák, pöckölik vagy az ütőn felemelik. Amennyiben a partdobást vagy szabadütést nem a megfelelő helyről végzik el, vagy a labda nincs teljesen mozdulatlan állapotban, a végrehajtás megismételhető. Amennyiben a játékvezetők megítélése szerint a játék nem befolyásolt, a labdának nem kell teljesen mozdulatlan lenni, illetve pontosan az előírt helyen elhelyezkednie.
- 9.2.7.18 Amennyiben a kapus a labdát három másodpercnél hosszabb ideig birtokolja. Ha a kapus a labdát leteszi, majd ismét felveszi, az a labda folyamatos kontrollálásának minősül.
- 9.2.7.19 Amennyiben a kapus ugyanazon csapat mezőnyjátékosától kapott átadást

fogad.

9.2.7.19.1 Ez kizárólag akkor minősül szabálytalanságnak, ha az átadás a játékvezetők megítélése szerint szándékos. A „labda átvétele” azt jelenti, hogy a kapus a labdát kézzel vagy karral érinti, azt követően is, hogy a labdát esetleg a testének bármely más részével már megérintette vagy megállította. A kapus fogadhat átadást ugyanazon csapat játékosától, amennyiben a labda átvételekor teljes egészében a gólerületen kívül tartózkodik, és ezáltal mezőnyjátékosnak minősül. Amennyiben a kapus teljes egészében elhagyja a gólerületet, megállítja a labdát, visszatér a gólerületre, majd felveszi a labdát, ez nem minősül a kapusnak adott átadásnak.

9.2.7.19.2 A kapushoz irányuló átadás nem minősül gólszerzési lehetőségnek, és nem eredményezhet büntetőütést.

9.2.7.20 Amennyiben a büntetést a játék során elkövetett szabálytalanság miatt kell kiszabni. (előírt szabálytalanság-jelzés)

9.2.7.21 Amennyiben egy játékos késlelteti a játékot. Ide tartozik az az eset is, amikor egy mezőnyjátékos időnyerés céljából úgy helyezkedik a palánk vagy a kapu környezetében, hogy az ellenfél szabályos módon nem tudja elérni a labdát. A játékost, amennyiben lehetséges, a beavatkozás előtt figyelmeztetni kell.

9.2.7.22 Amennyiben egy csapat késlelteti a játékot, 2 perces csapatbüntetésben részesül.

9.2.7.23 Amennyiben egy mezőnyjátékos a labdát a fejével játssza meg, a nem szabálytalankodó csapat javára szabadütést kell ítélni.

9.2.7.24 Amennyiben a késleltetett büntetés végrehajtására azért kerül sor, mert a szabálytalankodó csapat játssza meg vagy megszerzi a labda feletti kontrollt.

9.2.8 Büntetőütés

9.2.8.1 Büntetőlövést kell ítélni az ellenfél csapata javára, amennyiben olyan szabálytalanság történik, amely büntetőlövés megítélését vonja maga után.

9.2.8.2 A büntetőlövést a középpontból kell végrehajtani, és a játékot az ütővel kell megkezdeni.

9.2.8.3 A büntetőlövés teljes időtartama alatt a büntetőlövést végrehajtó játékoson és a védekező kapuson kívül valamennyi játékosnak a cserepadjukon kell tartózkodnia. A kapusnak a büntetőlövés megkezdésekor a kapuelőterületen kell elhelyezkednie.

9.2.8.3.1 A kapust mezőnyjátékos nem helyettesítheti. Amennyiben a

kapus a büntetőlövés végrehajtása során szabálytalanságot követ el, újabb büntetőlövést kell ítélni, és a kiszabott további büntetést végre kell hajtani.

9.2.8.3.2 Amennyiben a szabálytalanságot elkövető csapat más játékosa a büntetőlövés végrehajtása során szabálytalanságot követ el, újabb büntetőlövést kell ítélni, a szabálytalanságot pedig a játék szabotálásának kell tekinteni.

9.2.8.3.3 A kiszabott büntetést töltő játékosnak a büntetőpadon kell tartózkodnia a büntetőlövés végrehajtása alatt.

9.2.8.4 A büntetőlövést végrehajtó játékos a labdát korlátlan számú alkalommal érintheti és folyamatos mozgással köteles a kapu felé haladni. A „folyamatos” azt jelenti, hogy a játékos és a labda egyidejűleg nem állhatnak meg teljesen, illetve nem változtathatnak irányt a kapuval ellentétes irányba.

9.2.8.5 A játékidőt a büntetőlövés teljes időtartamára meg kell állítani. Az előrehaladó mozgás a középvonaltól a kapu irányába történő mozgást jelenti. Ha a labda a kapu elülső felületéről a kapus érintése után a gólvonalat előlről teljes terjedelmével áthaladja, a találatot meg kell adni. Amennyiben a büntetőlövés megkezdésekor a labdát visszafelé húzzák, a büntetőlövést meg kell szakítani, és újra végre kell hajtani.

9.2.8.6 Amennyiben a büntetőlövéshez kapcsolódóan 2 perces büntetőpados kiállítást szabnak ki, azt a mérkőzés jegyzőkönyvében kizárólag abban az esetben kell rögzíteni, ha a büntetőlövésből nem lesz gól. A kiállított játékosnak a büntetőlövés végrehajtása alatt a büntetőpadon kell tartózkodnia.

10. EGYÉNI KÉPESSÉG VERSENY (ISC)

10.1 Az ISC (Egyéni Képesség Verseny) kifejezetten azon sportolók számára lett kialakítva, akik még nem rendelkeznek a csapat-floorballban való érdemi részvételhez szükséges készségekkel. Az ISC öt versenyszámból áll: kapu körüli lövés, labdaátvétel és passzolás, labdavezetés, pontossági lövés, valamint akadály feletti emeléses passz. A versenyzők először egy besorolási (divisioning) fordulón vesznek részt, amely során minden sportoló egyszer teljesíti az összes versenyszámot. Az öt versenyszámban elért összpontszám alapján a sportolókat hasonló képességű versenyzőkkel közös csoportokba sorolják a verseny (érem) fordulóra. Az éremfordulóban minden sportoló mindegyik versenyszámot kétszer teljesíti. A két fordulóban szerzett pontszámok összeadódnak, így alakul ki a végső eredmény.

10.1.1 Kapukörüli lövés

10.1.1.1 Cél: a sportoló lövési pontosságának és lövőerejének, valamint

bármely szögből történő gólszerzési képességének felmérése, időkorlát mellett.

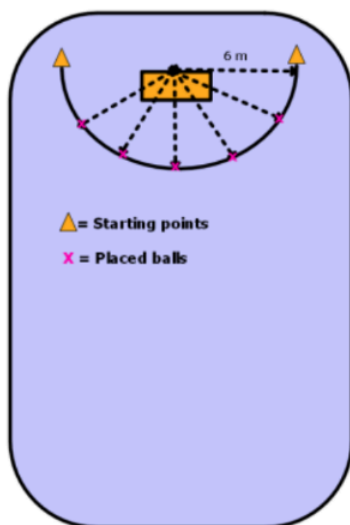
10.1.1.2 Felszerelés: floorball ütő, 5 db labda, ragasztószalag, stopperóra, kapu.

10.1.1.3 Leírás: A sportoló öt különböző, a kapu körül kijelölt pontról egy-egy lövést végez a kapura. A pontok a gólvonal középpontjából induló, 6 méter hosszúságú sugarak végpontjain helyezkednek el. Minden sugár úgy kerül kijelölésre, hogy 30 fokos szöget zár be a meghosszabbított gólvonallal, illetve az előzőleg kijelölt sugárral. A sportolónak 15 másodperces időkereten belül kell mind az öt labdát elütni. A lövések megkezdése előtt minden kijelölt ponton egy-egy labdának kell lennie.

10.1.1.4 Pontozás: Minden olyan labda, amely teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon és a kapuba jut, öt pontot ér. A végső eredmény az öt lövés összesített pontszáma; a maximálisan elérhető pontszám 25 pont. (Amennyiben egy korábban elrúgott labda eltérít egy másik labdát a gólszerzéstől, és a játékvezető megítélése szerint az találat lett volna, az öt pont teljes egészében megadható.)

10.1.1.5 Kapukörüli lövés – ábra

10.1.1.5 Shoot Around the Goal Diagram



10.1.2 Labdaátvétel és passzolás

10.1.2.1 Cél: a sportoló labdakezelési kontrolljának és passzpontosságának felmérése labdaátvétel és passzolás során.

10.1.2.2 Felszerelés: floorball ütő, labda, ragasztószalag, jelzőkúpok.

10.1.2.3 Leírás: A sportoló a labdát edzőtől kapja, aki a 4 méteres jeltől adja a passzt a bal vagy jobb oldalról. A sportoló ezt követően egy kijelölt vonal mögül passzol. A játékos megkísérli a labdát a passzvonalhoz képest nyolc méterre elhelyezett jelzőkúpok között továbbítani. A feladatot 5 alkalommal kell végrehajtani, a maximálisan elérhető pontszám 25 pont.

10.1.2.4 Pontozás:

10.1.2.4.1 5 pont: a labda kontrollált átvétele és továbbítása az 1 méteres zónában (a középső jelzőkúpok között).

10.1.2.4.2 4 pont: a labda kontrollált átvétele és továbbítása a 3 méteres zónában (a két külső jelzőkúp között, de az 1 méteres zónán kívül).

10.1.2.4.3 3 pont: a labda kontrollált átvétele és továbbítása a 3 méteres zónán kívül.

10.1.2.4.4 2 pont: a labda kontrollált átvétele, de passz nem történik.

10.1.2.4.5 1 pont: a labdával való érintkezés vagy átvétel megtörténik, de a labda kontrollja nem valósul meg.

10.1.2.4.6 0 pont: nincs labdaérintés és nem történik passz.

10.1.2.5 Labdaátvétel és passzolás – ábra

10.1.2.5 Receiving and Passing Diagram



10.1.3 Labdavezetés

10.1.3.1 Cél: a sportoló gyorsaságának és labdakezelési képességének felmérése.

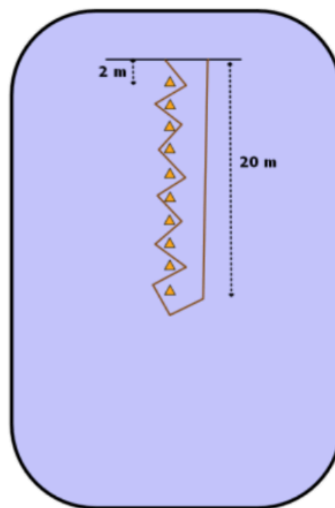
10.1.3.2 Felszerelés: floorball ütő, labda, 6 jelzőkúp, ragasztószalag, stopperóra, kapu.

10.1.3.3 Leírás: A sportoló a labdát a kezdővonalról indítva, jelzőkúppal kijelölt pályán vezeti végig, majd a kapura lövést hajt végre. A kezdővonal és a kapu közötti távolság 21 méter. A jelzőkúpok egy egyenes vonal mentén, 3 méteres távolságokban kerülnek elhelyezésre. Az időmérés akkor áll meg, amikor a labda áthalad a gólvonalon.

10.1.3.4 Pontozás: a labdavezetéssel eltöltött időt 25-ből kell levonni. Minden kihagyott jelzőkúp után egy pontlevonás jár. Amennyiben a sportoló gólt szerez, 5 bónuszpont adható.

10.1.3.5 Labdavezetés – ábra

10.1.3.5 Stickhandling Diagram



10.1.4 Célba lövés

10.1.4.1 Cél: a sportoló pontosságának, lövőerejének, valamint meghatározott kaputerületekbe történő gólszerzési képességének felmérése.

10.1.4.2 Felszerelés: floorball ütő, labda, kapu, ragasztószalag vagy kötél.

10.1.4.3 Leírás: A sportoló öt lövést hajt végre a kapura egy, a kaputól 5 méterre, közvetlenül előtte kijelölt vonal mögül. A kapu területét kötél vagy ragasztószalag segítségével hat szektorra osztják a mellékelt ábra szerint. A függőleges kötelek vagy szalagok a kapufáktól 45 cm-re (18") belül kerülnek elhelyezésre. A vízszintes kötél vagy szalag a talajtól 30 cm (12") magasságban van kifeszítve.

10.1.4.4 Pontozás: a kapu az alábbi pontértékű szektorokra van felosztva:

10.1.4.4.1 5 pont: minden olyan lövés, amely a kapuba a felső sarkok bármelyikén keresztül jut be.

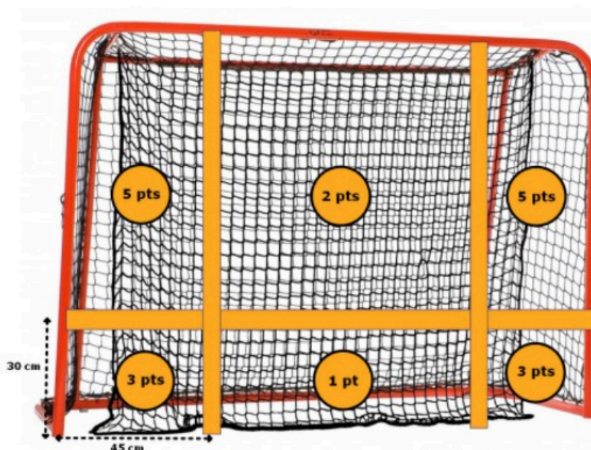
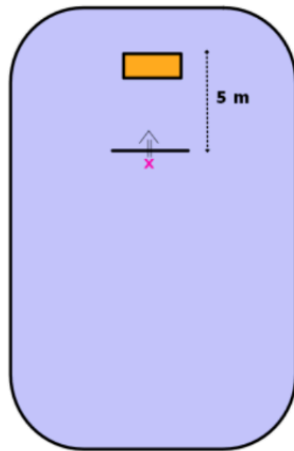
10.1.4.4.2 3 pont: minden olyan lövés, amely a kapuba az alsó sarkok bármelyikén keresztül jut be.

10.1.4.4.3 2 pont: minden olyan lövés, amely a kapu felső középső szektorán keresztül jut be.

10.1.4.4 1 pont: minden olyan lövés, amely a kapu alsó középső szektorán keresztül jut be.

10.1.4.5 Minden lövésnek teljes terjedelmével át kell haladnia a gólvonalon ahhoz, hogy a sportoló pontot kapjon, kivéve abban az esetben, ha a kötél vagy ragasztószalag akadályozza meg a labdát a gólvonal áthaladásában. Ebben az esetben az alacsonyabb értékű szektor pontszámát kell megítélni. A végső eredmény az öt lövés összesített pontszáma; a maximálisan elérhető pontszám 25 pont.

10.1.4.6 Pontossági lövés – ábra



10.1.5 Átemeléses passz akadály felett

10.1.5.1 Cél: a sportoló labdakezelési kontrolljának és pontosságának felmérése a labda akadály feletti átemeléses passzolása során.

10.1.5.2 Felszerelés: floorball ütő, labda, akadály (pad vagy egyéb, 25–30 cm magasságú és legalább 3 méter hosszú eszköz), ragasztószalag, jelzőkúpok.

10.1.5.3 Leírás: A sportoló álló helyzetből kísérli meg az átemeléses passzt

pontosságra törekedve, egy 25–30 cm magas és legalább 3 m hosszú akadály felett. A sportoló célja, hogy a labdát a célterületre juttassa, amely a diagram szerint 8 méterre kerül elhelyezésre. A sportoló végső pontszáma az öt átemeléses passz során elért pontszámok összege; a maximálisan elérhető pontszám 25 pont.

10.1.5.4 Pontozás:

10.1.5.4.1 5 pont: a labda akadály feletti átemeléses passzolása az 1 méteres zónába (a középső jelzőkúpok között).

10.1.5.4.2 4 pont: a labda akadály feletti átemeléses passzolása a 3 méteres zónába (a két külső jelzőkúp között, de az 1 méteres zónán kívül).

10.1.5.4.3 3 pont: a labda akadály feletti átemeléses passzolása a 3 méteres zónán kívül.

10.1.5.4.4 2 pont: a labda akadály feletti átemeléses passzolása megtörténik, de a pontszerző zónák előtt ér földet.

10.1.5.4.5 1 pont: a labda érinti az akadályt, de nem halad át felette.

10.1.5.4.6 0 pont: nincs labdaérintés.

10.1.6 Végső eredmény

10.1.6.1 A sportoló végső eredményét az Egyéni Képesség Verseny öt versenyszámában elért pontszámok összege adja.

10.1.7 Átemeléses passz akadály felett – ábra

10.1.7 Flip Pass over an Obstacle Diagram

