

NEMZETKÖZI JÉGKORONG SZÖVETSÉG



IIHF SZABÁLYÉRTELMEZÉSI KÉZIKÖNYV

2010 – 2014

KIEGÉSZÍTÉS AZ IIHF HIVATALOS SZABÁLYKÖNYVÉHEZ

Jelen kiadvány a Magyar Jégkorong Szövetség Játékvezetői Testületének támogatásával került lefordításra.

Fordító:

Sándor Zsuzsanna

Haszonits Miklós (változások 2010)

Nagy Attila (változások 2011)

BEVEZETŐ

Az IIHF Szabályértelmezési Kézikönyv az IIHF Hivatalos Szabálykönyv kiegészítése. Szabályértelmezésekből és magyarázatokból, Játékvezetői és Vonalbírói útmutatásokból, technikákból és instrukciókból tevődik össze. A játékosok, csapatvezetők és a média részére is tisztázza a játékszabályokat. Egy mérkőzés során gyakran alakulnak ki olyan szituációk, amelyek külön szabályokat vagy értelmezést igényelnek, és megpróbáltak olyan magyarázattal szolgálni, ami megfelel a jégkorong szabályok szellemének és szándékának, valamint biztosítani egy bizonyos szintű sportszerűséget, amit a játékosoknak, csapatvezetőknek és játékvezetőknek egyaránt fel kell ismerniük és el kell fogadniuk.

Az IIHF Szabályértelmezési kézikönyv ezen verziója a 2009-2010-es szezonra érvényes. Fontos megjegyeznünk, hogy a 2006-2010 közötti időszak alatt sok olyan szituáció merülhet fel a mérkőzések során, amelyekre ez a könyv nem vonatkozik. Ezzel számolva, az IIHF minden évben, a szezon kezdete előtt kiad egy „bulletin”-t a szabálmódosításokról, tisztázandó a változásokat.

Az IIHF Szabályértelmezési Kézikönyv fejezetekre van osztva és minden fejezet hasonló módon van számozva, mint a 2006-2010 között érvényes IIHF Szabálykönyv. Ez azt jelenti, hogy az ebben a fejezetben található információ arra a szabályra vonatkozik, amelyeknek ugyanaz a száma a 2006-2010 között érvényes IIHF Szabálykönyvben.

Az IIHF Szabályértelmezési Kézikönyv három részből áll:

Az „A” rész tartalmazza azokat a Játékvezetői és Vonalbírói eljárásokat és technikákat, melyeket játékvezetői tevékenységük során követniük kell;

A „B” rész tisztázza azokat a szabályokat, amelyek nincsenek egészen kifejtve az IIHF Hivatalos Szabálykönyvben; és

A „C” rész foglalkozik azokkal a szituációkkal, amelyek egy mérkőzés során felmerülnek, valamint minden szituációnál a megfelelő szabállyal.

Az IIHF Iroda és az IIHF Sport Osztálya elérhető, ha bármi kérdés vagy megjegyzés merül fel a mérkőzések során előforduló vagy jelen kiadványban említett szabályértelmezésekre vonatkozóan. Kérjük juttassa el megjegyzéseit a Nemzeti Szövetségének személyzetéhez a Nemzeti Szövetség Játékvezetői Testületének Elnökén keresztül, aki gondoskodik róla, hogy megkapja a megfelelő információt.

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés	3
-----------	---

1. fejezet - Jégpálya

119	Kapuelőtér	6
141	Büntetőpadok	6

2. fejezet - Csapatok, játékosok és felszerelés

200	Mezbe öltözött játékosok	7
201	Csapatkapitány	7
222	Játékos bot	7
223	Játékos fejjvédő	8
224	Játékos arcvédő és plexi	8
232	Kapus bot	8
234	Kapus fejjvédő és arcvédő	8
240	Mezek	9
260	Felszerelés mérése	9

3. fejezet - Hivatalos személyek és feladataik

313	Vonalbírók feladatai	13
322	Jegyzőkönyvvezető	13
323	Időmérő	13
330	Video gólbíró rendszer és video támogatási rendszer	14

4. fejezet - Játékszabályok

410	Játékos és kapus csere	16
411	Játékos és kapus csere a cserepadról játék közben	16
412	Játékos csere végrehajtása játékmegszakítás alkalmával	17
415	Kapus csere játékmegszakítás alatt	18
416	Sérült játékosok	18
417	Sérült kapus	19
420	Normál játékidő	19
422	Időkérés	19
440	Bedobások	20
442	Bedobások elvégzése	22
450	Les	24
451	Késleltetett les	27
460	Tilos felszabadítás	29
470	Gól meghatározása	32

471	Nem megadható gól	33
472	Góllövők és átadók	35
481	Korong a hálón	37
490	A korong megállítása/átadása kézzel	38
491	Korong rúgása	39
492	Magas bottal való játék	39

5. fejezet - Büntetések

500	Büntetések (Meghatározások és eljárások)	42
501	Kisbüntetés	43
503	Nagybüntetés	47
504	Fegyelmi büntetés	47
508	Büntetőlövés	48
509	Büntetőlövés végrehajtása	49
511	Kapus büntetések végrehajtása	53
512	Egybeeső büntetések	56
513	Halasztott büntetések	63
514	Büntetések kiszabása	65
523	Hátulról lökés	67
528	Öklözés vagy durvaság	68
534	Akadályozás	70
539	Gáncsolás	70
540	Fejre, nyakra irányuló támadás	71
541	Női testjáték	71
550	Hivatalos személyek sértegetése és sportszerűtlen magatartás	72
551	Hivatalos személy sértegetése és sportszerűtlen magatartás csapatvezető által	72
554	Időhúzás	73
555	Szabálytalan vagy veszélyes felszerelés	78
556	Törött bot	78
557	Játékos korongra esése	79
559	Játékos korong fogása	80
560	Kapus korong fogása	80
564	Padot verekedés alatt elhagyó játékosok	80
565	Cserepadot elhagyó csapat hivatalos személy	80
569	Bot vagy bármilyen tárgy eldobása a játéktéren belül	81
570	Bot vagy bármilyen tárgy eldobása kiugrás helyzetben	83
571	Vér általi fertőzések megakadályozása	84
573	Túl sok játékos a jégen	84
591	Kapus a középvonalon túl	85
592	Kapus a cserepadhoz megy játékmegszakítás alatt	85
593	Kapus elhagyja a kapuelőteret verekedés alatt	86
595	Kapus védelme	86
M4.7	Vonalbírók feladatai	86

Módosítások az alábbi módon kerültek kiemelésre.

1. FEJEZET - JÉGPÁLYA

119. SZABÁLY - KAPUELŐTÉR

B - Értelmezés

1. A kapuelőteret az előteret képező vonalak külső szélétől kell mérni. A vonalak az előtér részének tekintendők.

141. SZABÁLY - BÜNTETŐPADOK

B - Értelmezés

1. Egy csapatnak a cserepadjával szemközti büntetőpadot kell használnia. Nem cserélhetnek padot a játék folyamán.

2. FEJEZET - CSAPATOK, JÁTÉKOSOK ÉS FELSZERELÉS

200. SZABÁLY - MEZBE ÖLTÖZÖTT JÁTÉKOSOK

A – Játékvezetői eljárás

1. A játékvezetővel tudatni kell, ha egy vészkapust játékba állított egy csapat és erről a jegyzőkönyvvezetőt is tájékoztatni szükséges.

B - Értelmezés

1. A játékosok névsorát bármikor módosítani lehet a Hivatalos Jegyzőkönyvben a mérkőzés kezdetéig.
2. Egy csapat csak két kapust öltöztethet be.
3. Egy nyilvántartott játékos részt vehet a mérkőzést megelőző bemelegítésen, feltéve, hogy jogosult játszani a mérkőzésen, még ha nem is szerepel a neve a Hivatalos Jegyzőkönyvben.

201. SZABÁLY - CSAPATKAPITÁNY

B - Értelmezés

1. Amikor egy szituáció merül fel és mind a csapatkapitány, mind a csapatkapitány helyettes(ek) a cserepadon tartózkodik, a Játékvezető magához kell kérje a csapatkapitányt a cserepadról, hogy beszélhessen vele.
2. A Játékvezetőnek minden esetben a csapatkapitánnyal kell beszélnie. Amennyiben a Játékvezető és a csapatkapitány között kommunikációs problémák merülnek fel, a Játékvezetőnek közvetlenül a padhoz kell mennie és az edzővel kell beszélnie.

210. SZABÁLY – FELSZERELÉS

B – Értelmezés

1. Az IIHF eseményeken az IIHF statisztikai programja és a játékos regisztráció miatt a játékosoknak nem megengedett, hogy a bemelegítés során más mezt viseljenek, mint a mérkőzés során.

223. SZABÁLY - JÁTÉKOS FEJVÉDŐ

B - Értelmezés

1. A csere kapusnak nem kell viselnie a fejvédőjét és arcvédőjét, amikor a szünetben átkorcsolyázik a jégen, hogy visszatérjen a cserepadjához.
2. A játékosoknak és a csere kapusnak nem kell viselniük a fejvédőjüket, miközben a cserepadon ülnek.

224. SZABÁLY – JÁTÉKOS ARCVÉDŐ ÉS PLEXI

311. SZABÁLY – JÁTÉKVEZETŐI ÉS VONALBÍRÓI FELSZERELÉS

B - Értelmezés

1. A plexinek átlátszónak és színezetlennek kell lennie. Ezen szabály érvényes minden játékosra és játékvezetőre is.

234. SZABÁLY - KAPUS FEJVÉDŐ ÉS ARCVÉDŐ

B - Értelmezés

1. Ha a fejvédő és/vagy arcvédő leesik miközben megy a játék, és a korong a kapuba kerül mielőtt a Játékvezető megállította volna a játékot a sípszóval, a GÖL érvényesnek minősül
2. Ha a korong eltalálja a fejvédőt és/vagy arcvédőt majd ezt követően a kapuba kerül, a Játékvezetőnek GÖLT kell ítélnie.

260. SZABÁLY - FELSZERELÉS MÉRÉSE

A - Játékvezetői eljárás

1. Minden botmérést (ív) szabályos botmérővel kell végrehajtani.
2. Kapus felszerelést (az IIHF szabálykönyvben meghatározottak szerint) közvetlenül a harmad végén kell megmérni bármely csapat csapatkapitányának kérését követően.
3. A hosszabbítás vége és a mérkőzést eldöntő büntetőlövés sorozat közötti szünetben nem lehet bot- vagy kapusfelszerelés mérést kérni.

4. Kapus felszerelés mérését a Játékvezetői területen belül vagy egy arra alkalmas helyen kell elvégezni.
5. A Játékvezető bármilyen veszélyesnek ítélt botot vagy felszerelést megmérhet anélkül, hogy azt egy csapat kérné, és a veszélyes botot vagy felszerelést ki kell iktatni a játékból. Bármely egyéb szabálytalannak vélt felszerelést csak az ellenfél csapatának kérésére lehet megmérni.

B - Értelmezés

1. Kapus botokat vagy játékos botokat bármikor meg lehet mérni.
2. Botmérés gól után mindkét csapatnak engedélyezett.
3. Ahhoz, hogy a botját megmérjék, nem szükséges, hogy egy játékos fizikailag részt vegyen a játékban. A tény, hogy a játékos szabályosan volt a jégen elegendő ahhoz, hogy alátámassza a mérés iránti kérelmet.
4. Egy kapus játékos botot használva is részt vehet a mérkőzésen, és ha botmérést kérnek, a botot úgy kell megmérni, mintha játékos bot volna.
5. Egy játékos bot tollának szélességének mérete 1,5 centiméter lehet a toll hegyétől vagy bármely ponton ettől a ponttól végig a toll mentén az ütő sarkáig.
6. Ha a botot szabálytalannak találják, a Játékvezetőnek vissza kell adnia azt a csapatnak és azon játékos csapattársának, akinek a botját szabálytalannak találták, vinnie kell egy szabályos botot a büntetett játékosnak a büntetőpadra. A csapat igazíthat a toll ívén a padon, és ha a játékos újra használja a botot és megint kéri a bot mérését, azt újra el kell végezni.
7. Amikor egy csapatkapitány hivatalos panaszt tesz a Játékvezetőnél az ellenfél egyik játékosa botjának méreteire vonatkozóan, az ellenfél érintett játékosának a jégen kell tartózkodnia akkor, amikor a kérelmet intézik.
8. Ha egy csapatkapitány hivatalos panaszt tesz az ellenfél egyik játékosának a botja tollának ívére vonatkozóan és a Játékvezető nem tudja elvégezni a mérést, a botot ki kell iktatni a játékból. Az 555. szabály alapján egyik csapatot sem kell büntetéssel sújtani.
9. Botmérést lehet kérni a mérkőzést eldöntő büntetőlövések során.
10. A csapatkapitányon és a helyettesítőin kívül egyetlen játékos sem jogosult mérést kérni vagy hivatalos panaszt tenni az ellenfél bármely felszerelése esetében.

C - Szituációk

1. szituáció

Botmérést kérnek a támadó csapat ellen, amikor a játékot a támadó harmadban állították meg.

Szabály: Ha a botot szabálytalannak találják, büntetést kell kiszabni és a bedobást a vétkes csapat végharmadában, az egyik bedobóponton kell elvégezni
Ha a botot szabályosnak találják, a kérelmező csapatot büntetni kell és a bedobást a botmérést kérő csapat végharmadában, az egyik bedobóponton kell elvégezni

2. szituáció

Egy kapus felszerelését megméri két harmad között és szabálytalannak találják és a kapust Kisbüntetéssel sújtják.

Szabály: Bármelyik játékos letöltheti a büntetést, mivel egy játékos sem volt a jégen a mérés időpontjában. Amikor egy kapus botját egy játékmegszakítás alatt méri meg és szabálytalannak találják, egy olyan játékosnak kell letölteni a büntetést, aki a jégen volt a játékmegszakítás időpontjában (lásd 511(a) szabály).

3. szituáció

Egy csapatkapitány hivatalos panaszt tesz az ellenfél egyik játékosa botjának méreteire vonatkozóan. Az ellenfél játékosa, aki a jégen volt, a cserepadhoz korcsolyázik és lelép a jégről.

Szabály: Amint a panaszt megtették, és amíg a játékvezetők szemmel tudják követni a botot, azt meg lehet mérni. Ez azt jelenti, hogy ha a játékos, akinek a botját meg kell mérni, a jégről a cserepadra lép, a botját attól még meg lehet mérni, feltéve, hogy a panasz az előtt érkezett, hogy lement a jégről és a botját mindvégig legalább az egyik játékvezető szemmel követte.

4. szituáció

Egy játékosnak, aki éppen a büntetőpadra lépett, mert le kell töltenie egy büntetést, vagy elhagyta azt, mert éppen letelt a büntetése, megmérhetik a botját, hogy szabályos-e.

Szabály: Egy játékosnak, aki a büntetőpadon van vagy aki éppen visszatért a játéktérre bármikor megmérhetik a botját.

5. szituáció

Egy játékost kijelöltek, hogy elvégezze a büntetőlövést. Mielőtt elvégezné a büntetőlövést, az ellenfél csapata kéri a büntetőlövést végző játékos botjának mérését.

Szabály: Ha a botot szabályosnak találják, akkor a kérelmező csapatot Technikai kisbüntetéssel kell sújtani. A Csapatvezetőnek vagy az Edzőnek a csapatkapitányon keresztül kell kijelölnie, hogy melyik játékos töltse le a Kisbüntetést és ennek a játékosnak azonnal a büntetőpadra kell mennie és ott kell maradnia a büntetőlövés eredményétől függetlenül. Ha a botot szabálytalannak találják, a játékost Kisbüntetéssel kell sújtani. Azonnal a büntetőpadra kell mennie. A Csapatvezetőnek vagy az Edzőnek a csapatkapitányon keresztül kell kijelölnie egy másik játékost, aki elvégzi a büntetőlövést.

Megjegyzés: A büntetőlövés elvégzése előtti és utáni játékmegszakítás egy játékmegszakításnak tekintendő.

6. szituáció

A csapata által a büntetőlövés elvégzésére kijelölt játékos megtagadja a botjának átadását mérésre vagy szándékosan eltöri azt, amikor a Játékvezető erre kéri.

Szabály: A játékos nem használhatja ezt a botot, hacsak meg nem mérik és szabályosnak nem ítélik. A játékosnak NEM megengedett, hogy elvégezze a büntetőlövést. Kisbüntetéssel plusz Fegyelmi büntetéssel kell sújtani és azonnal a büntetőpadra kell mennie és ott kell maradnia 12 percig. A Csapatvezetőnek vagy az Edzőnek a csapatkapitányon keresztül kell kijelölnie még egy játékost, hogy letöltse a Kisbüntetését, akinek azonnal a büntetőpadra kell mennie a büntetőlövés elvégzése előtt. A Csapatvezetőnek vagy az Edzőnek a csapatkapitányon keresztül kell kijelölnie egy újabb játékost, akinek el kell végeznie a büntetőlövést.

7. szituáció

„A” csapat kéri „B” csapat azon játékosa botjának mérését, aki a büntetőlövést fogja végezni és a botot szabályosnak találják.

Szabály: „A” csapatot büntetni kell. „A” csapat egyik játékosának azonnal a büntetőpadra kell mennie és le kell töltenie a büntetést a büntetőlövés eredményétől függetlenül (lásd 502(b) szabály).

3. FEJEZET - HIVATALOS SZEMÉLYEK ÉS FELADATAIK

313. SZABÁLY - VONALBÍRÓK FELADATAI

A - Vonalbírói eljárás

1. A Vonalbírók nem jelenthetik a Játékvezetőnek az olyan eseteket, amikor Botvéggel ütés szabálytalanságot követnek el, ha Kettős Kisbüntetést szabnának ki. Azonban, a Játékvezető kérésére bármikor elmondhatják észrevételeiket.
2. A Vonalbírók nem állíthatják meg a játékot, hogy Kettős Kisbüntetést ítéljenek sérülést okozó Magas bottal való játékért.
3. A Vonalbírók nem jelenthetik a Játékvezetőnek az olyan eseteket, amikor Szúrás szabálytalanságot követnek el, ha Kettős Kisbüntetést szabnának ki. Azonban, a Játékvezető kérésére bármikor elmondhatják észrevételeiket.

C - Szituációk

1. szituáció

„A” csapat ellen késleltetett kiállítást jeleznek, és egy újabb szabálytalanságot észlel a Vonalbíró „A” csapat részéről, ami Technikai Kisbüntetést vonna maga után.

Szabály: A Vonalbírók nem állíthatják meg a játékot és semmilyen jelzést sem adhatnak. A Vonalbíróknak az első játékmegszakításkor kell jelentenie a szabálytalanságot a Játékvezetőnek.

322. SZABÁLY - JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

A – Játékvezetői eljárás

1. A Játékvezetőknél meg kell bizonyosodniuk arról, hogy a Jegyzőkönyvvezető a helyes információkat kapja meg tőlük.

323. SZABÁLY - IDŐMÉRŐ

B – Értelmezés

1. Minden idővesztésért vissza kell állítani az órán, ami a mérkőzés vagy a büntetések idejének mérése közben keletkezett, egy hibás bedobásnak köszönhetően. A helyes idő visszaállításának meghatározásához a Video Gólbíró segítségét lehet kérni.

C - Szituációk

1. szituáció

Gólt lőnek, de utólag tájékoztatják a Játékvezetőt, hogy az óra megállt és nem ment, amikor a gólt lőtték.

Szabály: A gól számít, feltéve, hogy a harmadnak még nem volt vége. A Játékvezető, a Vonalbírókkal és az Időmérővel történő megbeszélés után meghatározza, hogy mennyi ideig nem működött az óra és megteszi a szükséges módosítást. Ha sem a Játékvezető, sem a hivatalos személyek nem tudják meghatározni a szükséges módosítás mértékét, a mérkőzést jelen óraállást alkalmazva kell folytatni.

330. SZABÁLY – VIDEO GÓLBÍRÓ RENDSZER ÉS VIDEO TÁMOGATÁSI RENDSZER

A – Játékvezetői eljárás

1. A mérkőzés kezdetekor és minden játékrész előtt a Játékvezetőnek le kell ellenőriznie a telefon kapcsolatot a zsűri és a Video Gólbíró között, hogy megbizonyosodjon arról, hogy mind a vonal, mind pedig a Video Gólbíró Rendszer működik.
2. Egy kapu előtti gólszerzési lehetőséget követően a Játékvezetőnek fel kell készülnie arra a lehetőségre, hogy a Video Gólbíró visszajátszást kérhet. Mielőtt a játék folytatódna, a korong bedobása előtt a Játékvezető köteles ellenőrizni, hogy a Video Gólbíró lámpája nem villog-e.
3. A Játékvezetőnek egyértelmű jelzést kell adnia – gól vagy nem gól. A jelzést abban az esetben is mutatnia kell, ha bizonytalan az ítéletben, majd ezt követően azonnal jeleznie kell, hogy kéri a visszajátszást.
4. A Játékvezető a visszajátszás megkezdése előtt nem mehet a cserepadokhoz.
5. A Játékvezető nem közölheti a játékosokkal, hogy mi lesz visszanézve (lehet, hogy valami más, mint amit mond).
6. A visszajátszás során minden játékosnak a saját cserepadjához kell mennie.
7. A visszajátszás eredményéről nem szükséges tájékoztatni a csapatokat, csak az egyértelmű jelzést kell adni – gól vagy nem gól.
8. Mielőtt a szituáció visszajátszásra kerül, a játékvezetőknek gyorsan és tömören át kell beszélniük a helyzetet és fel kell készülniük minden válaszlehetőségre, amit a Video Gólbíró adhat.
9. A Játékvezetőknek fel kell készülniük, hogy döntést hozzanak abban az esetben, ha a Video Gólbíró válasza nem egyértelmű.

10. Amikor egy Játékvezető kéri egy szituáció visszanezését, közölnie kell a Video Gólbíróval, hogy miért kérte a visszajátszást, de ugyanakkor fel kell készülnie arra is, hogy a Video Gólbíró minden eshetőséget vizsgálni fog.
11. Büntető lövés vagy a mérkőzést eldöntő büntető lövések során mind a Játékvezető, mind pedig a Video Gólbíró kérhet visszajátszást.
12. A Játékvezetőknél ismerniük kell a 330. szabályt és mind a 7 esetet, ami visszanezhető.

B – Értelmezés

1. Nem kérhető visszajátszás a Játékvezető által az alábbi esetekben:
 - a. A korong a sípszó előtt vagy után került vagy került a kapuba
 - b. A korong a test valamely részével (kivéve a kéz vagy a korcsolya) lett a kapuba irányítva.
 - c. Játékos belecsúszik a kapusba, hacsak nem látható, hogy a korong a kapuban van.
 - d. A korong hátrafelé mozgásának vizsgálata a köríves mozdulatnál büntetőlövés vagy mérkőzést eldöntő büntetőlövések során.
 - e. Játékos a kapuelőtérben van amikor a korong a kapuba kerül.
 - f. Büntetőlövés vagy mérkőzést eldöntő büntetőlövések során a kapu kimozdul a helyéről.
2. Büntetőlövés vagy mérkőzést eldöntő büntetőlövések során a Játékvezető nem kérhet visszajátszást a visszapattanó korong másodszori ellövése miatt.
3. A Video Gólbíró segítsége kérhető az óra visszaállításához, ha egy rossz bedobást követően az idő mérése elkezdődött.

4. FEJEZET - JÁTÉKSZABÁLYOK

411. SZABÁLY - JÁTÉKOS ÉS KAPUS CSERE A CSEREPADRÓL JÁTÉK KÖZBEN

B – Értelmezés

1. JÉGEN KÍVÜLINEK kell tekinteni azt a játékost, akinek egyik korcsolyája a jégen és a másik a cserepadon van.
2. A cserére bejövő játékosnak a képzeletbeli 1,5 méteres területen belül kell maradnia mindaddig, amíg a lemenő játékos el nem hagyta a jeget.
3. Nincs meghatározva, hogy hányszor lehet egy kapust játékosra vagy csere kapusra cserélni, illetve visszacserélni, miközben a játék folyamatosan zajlik.
4. Ezen szabály (a) pontja mind a játékosok, mind a kapusok cseréjének menetére vonatkozik. Ha egy kapust lecserélnék egy csere kapusra vagy vissza, vagy egy játékost egy játékosra, vagy egy játékost kapusra, a 411(a) szabályt kell követniük. Ha nem követik ezen szabályt, a Játékvezetőnek az 573. szabályt kell alkalmaznia a csapattal szemben.

C - Szituációk

Szituáció

Késleltetett kiállításnál a vétlen csapat kapusa helyett idő előtt jön be cserejátékos és a játékmegszakítás a vétlen csapat harmadában történik.

Szabály: A bedobást a kiállított csapat végharmadában, az egyik bedobóponton kell elvégezni.

412. SZABÁLY - JÁTÉKOS CSERE VÉGREHAJTÁSA JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALKALMÁVAL

A - Játékvezetői eljárás

1. A Játékvezetőnek fel kell emelnie a karját, majd le kell engednie minden játékmegszakítás során, még akkor is, ha egyértelműen nincs is játékos csere.
2. Olyan szituációkban, ahol a vendég csapat késlekedik játékosokat küldeni a jégre abban reménykedve, hogy elsőként a hazai csapat küldi jégre a játékosait, ez az eljárás fogja ellenőrizni a játékos cserét. Ez megadja a vendég csapatnak a lehetőséget a játékos cserére és engedélyezi a hazai csapatnak, hogy jégre küldje játékosait úgy, hogy ők cserélhetnek utolsóként. A Játékvezetőnek szigorúnak kell lennie az öt másodperces számolásnál és nem szabad megengednie a vendég csapatnak, hogy játékosokat cseréljen, miután karját felemelte. Ha a Játékvezető észreveszi, hogy egy edző megpróbálja jégre küldeni játékosait és nem próbálja meg szándékosan késleltetni a cserét (egyik csapat sem), engedélyezhet néhány további másodpercet a csapatoknak.

3. A Játékvezetőnek engedélyeznie kell, hogy folytassák a cserét azok a játékosok, akik éppen a palánkon jönnek át, még ha le is telt az öt másodperc, de figyelmeztetnie kell a csapatot a lassú csere miatt.
4. Amikor játékmegszakítás történt, a Játékvezetőnek a vendég csapat cserepadjára kell néznie és, még ha semmi nem is utal cserére, le kell számolnia a szükséges időt és aztán kell felemelnie a karját. Ugyanez az eljárás követendő a hazai csapatnál. Ebben az esetben a Játékvezetőnek kicsit éreznie kell a játékot, hogy vajon lesz-e játékos csere vagy nem.
5. Miután gólt lőttek, a Játékvezetőnek ugyanazt a jelzést kell alkalmaznia a játékos cserénél, mint bármely egyéb játékmegszakítás során.
6. A sor csere végrehajtása a Játékvezető felelőssége és a Vonalbírókat nem lehet bevonni a folyamatba.
7. Tilos felszabadítás helyzetet követően a korongot összeszedő Vonalbírónak elég időt kell hagyni, hogy a végharmadbeli bedobóponthoz érjen és lehetőséget kell neki biztosítani, hogy észlelje a játékos csere kézjeleit, melyeket a Játékvezető alkalmaz.
8. Ha egy csapat cserélni próbál az engedélyezett idő letelte után, a Játékvezetőnek vissza kell küldenie a játékosokat és késlekedés nélkül a cserepadhoz kell korcsolyáznia, hogy elmagyarázza a helyzetet az edzőnek, és hogy figyelmeztesse őt, mielőtt büntetést szabna ki.
9. A Játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a vétkes csapatot, ha időn túli játékos csere volt, hogy amennyiben bármikor a továbbiakban újra megszegik a játékos csere végrehajtásának szabályát, az Technikai Kisbüntetést fog eredményezni.
10. A Játékvezetőnek külön figyelmeztetnie kell a vétkes csapatot, ha tilos felszabadítás után játékos csere volt, hogy amennyiben bármikor a továbbiakban újra megszegik a játékos csere végrehajtásának szabályát, az Technikai Kisbüntetést fog eredményezni.

B - Értelmezés

1. Ha a játékos csere procedúra befejeződött, a csapatoknak nem engedélyezett további játékos csere addig amíg a bedobást el nem végezték és a játék nem folytatódik, kivéve, ha játékmegszakítást követően büntetéssel sújtják akár egyik, akár mindkét csapatot, amely valamelyik csapat jégen történő létszámát változtatja. Ide tartoznak a játékos csere procedúra megszegése vagy a bedobás megsértése miatt kiszabott büntetések is.
2. Egytől ötig terjedően bármennyi játékos - kivéve a kapus - cseréje játékos cserének tekintendő.

415. SZABÁLY - KAPUS CSERE JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT

B - Értelmezés

1. Amikor a kapust csere kapussal helyettesítik játékmegszakítás alatt, játékban kell maradnia, amíg a játék nem folytatódik vagy amíg le nem cserélik játékosra.

416. SZABÁLY - SÉRÜLT JÁTÉKOSOK

B - Értelmezés

1. A helyettesítő játékosnak, aki egy sérült játékos büntetését tölti, a büntetőpadon kell maradnia mindaddig, amíg a sérült játékos képes nem lesz folytatni a játékot. Amikor a sérült játékos folytatja a játékot, a következő játékmegszakításkor le kell cserélnie a helyettesítő játékost a büntetőpadon (Lásd 416(c) szabály).

417. SZABÁLY - SÉRÜLT KAPUS

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. A Játékvezetőnek és a Vonalbíróknak is joguk van megállítani a játékot egy sérült kapus miatt.

B - Értelmezés

1. Ha egy kapus megsérül és a cserepadhoz korcsolyázik, le kell cserélni. Ha ekkor megpróbál visszamenni a kapuba, Technikai kisbüntetéssel kell sújtani (lásd 592. szabály).
2. A sérült kapust lecserélő játékosnak 10 perc engedélyezett arra, hogy felvegye a kapus felszerelést. A 10 perc elkezdődik, amint a Játékvezető megbizonyosodott arról, hogy a sérült kapus képtelen folytatni a játékot. A sérült kapus attól kezdve, hogy a játékos felvette a felszerelést és a kapuhoz korcsolyázik, nem folytathatja a játékot.
3. Ha a játékos, amelyik lecserélte a sérült kapust, beöltözött és készen áll a játékra, mielőtt a tíz perc letelik, a fennmaradó időt bemelegítésre használhatja.

420. SZABÁLY - NORMÁL JÁTÉKIDŐ

A - Játékvezetői eljárás

1. A Játékvezetőnek nem szükséges megfújnia a sípot a harmad végén. A sziréna hangja elegendő.

422. SZABÁLY - IDŐKÉRÉS

A - Játékvezetői eljárás

1. Egyik csapat sem kérhet időt, miután a játékos csere végrehajtása befejeződött és/vagy a játékosok és a játékvezetők elfoglalták pozíciójukat és készen állnak a bedobásra.
2. Egyik csapat sem kérhet időt, miután egy játékost elküldtek a bedobástól.
3. A kapusnak nem megengedett, hogy időkérés alatt melegítsen.

440. SZABÁLY – BEDOBÁSOK (LÁSD 2009/2010 SZABÁLY KÖZLEMÉNY)

B - Értelmezés

1. A bedobás a végharmadban azon az oldalon történik, ahol a korongot befagyasztották. Ha a korongot kilövik a pályáról, a bedobás a végharmadban azon az oldalon lesz, ahonnan a korongot ellőtték.
2. Ha a támadó csapat egyik játékosát büntetéssel sújtják a támadó harmadban lévő bedobás alatt, a következő bedobásnak a támadó csapat végharmadában, az egyik bedobóponton kell történnie.
3. Ha egy támadó játékos kimozdítja a kaput a helyéről a támadó harmadban és nem próbálta meg elkerülni az ütközést, a bedobásnak a semleges harmadban a legközelebbi bedobóponton kell történnie. Azonban, ha a játékosnak nem volt lehetősége elkerülni az ütközést a kapuval, a bedobásnak a végharmadban kell történnie.
4. Ha egy Vonalbíró késleltetett lejelzés és a védekező csapat kiüti a korongot és ezzel tilos felszabadítást eredményez, a bedobásnak a végharmad bedobópontján kell történnie, épp úgy, mint egy normál tilos felszabadítás helyzetnél.
5. Ha csak támadó játékost sújtanak büntetéssel a támadó harmadban, a bedobásnak a támadó csapat végharmadában, az egyik bedobóponton kell történnie, függetlenül attól, hogy melyik csapat volt felelős a játékmegszakításért.
6. Ha a korong eltalál egy játékvezetőt és kimegy a játéktérről a semleges harmadban, a bedobásnak a legközelebbi bedobóponton kell történnie a semleges harmadban, ahol a korong eltalálta a játékvezetőt vagy ahol megpattant rajta. Ha ez a végharmadban történik, a bedobást a végharmadban lévő bedobóponton kell elvégezni azon az oldalon, ahol a korong eltalálta a játékvezetőt vagy ahol megpattant rajta.
7. Kapus nem vehet részt a bedobásban.

8. A legközelebbi bedobó pont kiválasztásánál a játékvezetőknek figyelembe kell venniük, hogy ne adjanak területi előnyt a szabályt szegő csapatnak. Ebben az esetben a legközelebbi bedobó pont a szabályt szegő csapat védő harmadához legközelebbi pont lesz. Ez lehet akár a középső bedobó pont is.

C - Szituációk

1. szituáció

„A” csapat emberhátrányban van egy Kisbüntetés miatt. „B” csapatot Kisbüntetéssel sújtják (késleltetett) a saját támadó harmadában. „A” csapat szándékosan nem játsza meg a korongot a saját végharmadában, hogy addig is hadd teljen a saját büntetésük ideje.

Szabály: A Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot és a bedobásnak annak a csapatnak a végharmad bedobópontján kell történnie, amelyik nem játszotta meg a korongot („A” csapat).

2. szituáció

A játékot egy védekező játékos miatt állították meg a védekező harmadban.

Szabály: A bedobásnak a védekező harmadban kell történnie, azon az oldalon, ahol a játék megszakadt.

3. szituáció

Egy védekező játékos játékmegszakítást okozott a védekező harmadban és a Játékvezető büntetéssel sújtotta a védekező csapatot. Mielőtt a játék folytatódik egy támadó játékost is büntetéssel sújt.

Szabály: A bedobásnak az egyik bedobóponton kell történnie az eredetileg büntetéssel sújtott csapat végharmadában.

4. szituáció

A támadó csapat egyik játékosát büntetéssel sújtják a saját támadó harmadában. Az ezt követő bedobásnak az egyik bedobópontján kell történnie a támadó csapat végharmadában, azonban, mielőtt a játék folytatódik, a védekező csapat egyik játékosa szabálytalanságot követ el és büntetéssel sújtják.

Szabály: A bedobásnak az egyik bedobóponton kell történnie az eredetileg büntetéssel sújtott csapat végharmadában.

5. szituáció

A támadó csapat egyik játékosát Fegyelmi büntetéssel sújtják a saját támadó harmadban.

Szabály: A bedobásnak a koronghoz legközelebb lévő harmad egyik bedobópontján kell történnie, ahol a játékot megállították (Nincs kiállítás mérve az órán)

442. SZABÁLY - BEDOBÁSOK ELVÉGZÉSE

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. A kilenc bedobópont közül bármelyiken is történik a bedobás, a bedobások elvégzése ugyanaz marad.
2. A Vonalbírónak nem szabad előre jeleznie a korong bedobását azzal, hogy felemeli a karját és azután dobja le a korongot.
3. A bedobást végző Vonalbíró nem dobhatja be a korongot, amíg nem biztos abban, hogy társa visszatért a megfelelő pozícióba.
4. A bedobást végző Vonalbíró nem dobhatja be a korongot, amíg le nem ment a jégről az összes játékos, aki nem vesz részt a játékban, még ha el is telt az öt másodperc.
5. A bedobást végző Vonalbírónak, mielőtt bedobja a korongot, tudnia kell, hogy a megfelelő számú játékos van-e fenn a jégen.
6. Ha egy, a bedobáshoz felálló játékos nem foglalja el megfelelően a pozícióját a jégre festett jelzéseknél, a játékvezetőnek figyelmeztetés nélkül el kell küldenie a játékost.
7. Az öt másodpercet a síp megfújása után a játékosokkal való kommunikálásra, valamint arra használjuk, hogy a játékosokat a megfelelő pozícióba irányítsuk.
8. Ha egy, a bedobáshoz felálló játékos megpróbál az ellenfél játékosával kontaktusba kerülni, mielőtt a korongot bedobják, a játékvezetőnek figyelmeztetés nélkül el kell küldenie a játékost.
9. Ha egy játékos belép vagy bent áll a bedobó körben, miután a Vonalbíró és a két játékos készen áll a bedobásra, a Vonalbírónak el kell küldenie a bedobáshoz felálló játékost és figyelmeztetés nélkül egy jégen lévő csapattársának kell a helyére lépni.
10. Ha egy játékost elküldenek a bedobástól, a játékvezető nem jelölheti meg, hogy melyik játékos vegyen részt a bedobásban. Ez csapatdöntés, de a cserének egy jégen lévő játékosnak kell lennie és azonnal a bedobáshoz kell jönnie.
11. Kerüljük, hogy egyszerre mindkettő a végharmadbeli bedobáshoz felálló játékost elküldjük. Ha lehetséges, az első vétkest küldjük el.
12. Ha mindkét csapat játékosa(i) túl korán lép be a körbe a bedobásnál (nincs előzetes figyelmeztetés egyik csapatnál sem), akkor mindkettő a bedobáshoz felálló játékost el kell küldeni.
13. A hátsó Vonalbírónak kell figyelnie a körbe belépő játékosokat a bedobást végző Vonalbíró mögött. Ha a hátsó Vonalbíró bedobási szabálytalanságot észlel (játékos(ok) a körben), bele kell fújnia a sípjába és tájékoztatnia kell a bedobást végző Vonalbírókat. Ez csak azon csapatra vonatkozik, amelyiket előzőleg még nem figyelmeztették. Ha ez a második szabálysértés, az a Játékvezető felelőssége, mivel ez büntetést fog eredményezni.

14. Vonalbíró nem küldheti el a bedobástól ugyanazon csapat második játékosát. Az a Játékvezető felelőssége, mivel az büntetést fog eredményezni.
15. A Vonalbírók bedobhatják a korongot, ha csak egy játékos vette fel a pozícióját, de jobb lenne, ha ezt a mérkőzésen első alkalommal egy a semleges harmadban történő bedobásnál hajtaná végre.
16. Ha egy játékost elküldtek a végharmadbeli bedobóponton lévő bedobástól, a Játékvezetőnek tartania kell pozícióját, és ha ez az első szabálysértés, figyelmeztetnie kell annak a csapatnak a játékosait. Ha a másik csapat követ el szabálytalanságot ugyanazon bedobásnál, a Játékvezetőnek ugyanúgy figyelmeztetnie kell azt a csapatot az első szabálysértésnél.
17. Ha probléma merül fel a végharmadban történő bedobás során, a Játékvezető odakorcsolyázhat, hogy segítsen a Vonalbíróknak, és hogy figyelmeztesse a játékosokat. Ebben a szituációban a Játékvezetőnek bele kell fújni a sípjába, hogy figyelmeztesse a Vonalbírókat arra, hogy odakorcsolyázzanak. Miután figyelmezteti a problémát okozó csapatot, a Játékvezetőnek vissza kell korcsolyáznia a normál pozíciójába.
18. Ha egy csapatot figyelmeztetnek és játékosát elküldték a bedobástól, és most mindkét csapatból vannak játékosok, akik túl korán lépnek be a körbe, a Játékvezetőnek büntetnie kell azt a csapatot, amelyiknek a játékosát elküldték és figyelmeztetnie kell a másik csapatot.
19. Amikor egy csapatot büntetéssel sújtottak, a figyelmeztetés és a büntetés kiszabásának folyamata újra kezdődik.
20. Miután egy játékost büntettek a bedobás alatt, mindkét csapat cserélhet játékosokat.

B - Értelmezés

1. A bedobáshoz felálló játékosnak nem kell a botja egész tollának a jégen lennie. Elegendő, ha csak a toll hegye ér a jéghez.
2. Csak a bedobásban nem részt vevő játékosok korcsolyáinak kell a bedobó körön kívül vagy a két bajusz mögött lennie.
3. A nem a bedobáshoz felálló játékosok nem változtathatják folyamatosan pozíciójukat a bedobó körön kívül, még ha a megfelelő oldalon is vannak. Elsőként annak a támadójátékosnak kell visszatérnie pozíciójába, aki a jég számára támadó részén van.
4. Egy játékosnak sem megengedett, hogy megforduljon a bedobóponton és elrúgja a korongot. Azonban, ha egy játékos eredetileg megjátssza a korongot a botjával és elveszti a korongot, a játékos visszarúghatja a korongot. A szándék az, hogy egy játékos se fordulhasson meg és rúghassa el a korongot anélkül, hogy megpróbálná megjátsszani azt a botjával, és ezen cselekedetével meggátolja az ellenfél játékosát abban, hogy megjátssza a korongot a botjával.

C - Szituációk

1. szituáció

A Vonalbíró elkezd bedobni a korongot, de azt követően a bedobáshoz felálló játékosok egyike kiütötte a kezéből a korongot.

Szabály: A bedobást végző Vonalbírónak bele kell fújnia a sípjába és el kell döntenie, hogy szándékosan csinálták-e, és ha szükséges, küldje el a vétkes játékost a bedobástól.

450. SZABÁLY - LES

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. Ha egy Vonalbíró hibázik egy leshelyzet megítélésénél és megállítja a játékot, a bedobásnak a kék vonalon kívül a semleges harmadban a legközelebbi bedobóponton kell történnie.

B - Értelmezés

1. Ha egy játékos vezeti a korongot és a korong előtt halad át a vonalon, miközben hátrafelé korcsolyázik, nem tekintendő leshelyzetnek, feltéve, hogy felügyelete alatt tartja a korongot és mindkét korcsolyája a semleges harmadban van mielőtt áthalad a kék vonalon.
2. Egy játékos egyik korcsolyájának vagy korcsolyacipőjének a jégen kell lenni abban a pillanatban, hogy a korong teljesen áthalad a kék vonalon.
3. Ha egy játékos a saját védekező harmadából a pálya hosszában ellövi a korongot, és egy csapattársa előre korcsolyázik, a korong előtt áthalad a támadó kék vonalon és megjátssza a korongot, lest kell ítélni. A bedobásnak a végharmadban lévő bedobóponton kell történnie, azon az oldalon, ahonnan a korongot ellőtték.
4. Amikor egy büntetés letelik és a Büntetőpad felelős kinyitja az ajtót (az ajtó a végharmadban van), a bejövő játékos lesen van. Az a tény, hogy a játékos, mielőtt bejön a jégre, esetleg megvárja, amíg a korong át nem halad a kék vonalon, nem változtat azon, hogy lesen van. Amint a büntetőpad ajtaja kinyílik, a játékost úgy kell tekinteni, hogy a jégen van.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy játékos egyik korcsolyája a kék vonalon vagy a semleges harmadban van és a másik korcsolyája a támadó harmadban van abban a pillanatban, amikor a korong teljesen áthalad a kék vonalon.

Szabály: Nem les.

2. szituáció

Egy játékos mindkét korcsolyája a semleges harmadban van, de a botja a támadó harmadban van abban a pillanatban, amikor a korong teljesen áthalad a kék vonalon.

Szabály: Nem les.

3. szituáció

Egy játékos egyik korcsolyája a levegőben van a kék vonal felett vagy a semleges harmad felett (a jég felett közel, de nem érinti a jeget) és a másik korcsolyája a támadó harmadban van abban a pillanatban, amikor a korong teljesen áthalad a kék vonalon.

Szabály: Les, mert a korcsolyának érintenie kell a jeget.

4. szituáció

Egy játékos mindkét korcsolyája teljesen a támadó harmadban helyezkedik el abban a pillanatban, amikor a korong teljesen áthalad a kék vonalon.

Szabály: Les.

5. szituáció

Egy játékos a semleges harmadból ellövi a korongot a pálya hosszában és egy másik játékos ugyanabból a csapatból a korong előtt halad át a támadó kék vonalon, de nem játsza meg a korongot.

Szabály: A játékos késleltetett leshelyzetben van. Amikor a játékos elhagyja a támadó harmadot, akkor lesz joga megjátszani a korongot.

6. szituáció

Egy játékos egyik korcsolyája a semleges harmadban és a másik korcsolyája a kék vonalon van abban a pillanatban, amikor a korong teljesen áthalad a kék vonalon.

Szabály: Nem les.

7. szituáció

Egy játékos mindkét korcsolyája a támadó harmadban van, de a korong még a kék vonalon van.

Szabály: Nem les, amíg a korong teljesen át nem halad a kék vonalon.

8. szituáció

Egy játékos mindkét korcsolyája teljes egészében a támadó harmadban van a kék vonalon túl, és kap egy átadást az egyik csapattársától. Botjával megállítja a korongot, mielőtt az áthaladna a vonalon és aztán húzza át a kék vonalon.

Szabály: Les. Egy játékosnak legalább az egyik korcsolyájának a semleges harmadban vagy a kék vonalon kell lennie mielőtt a támadó harmadba vezeti a korongot.

9. szituáció

Egy játékos mindkét korcsolyájával teljesen a támadó harmadban van a kék vonalon túl. Egy csapattársa a semleges harmadból ellövi a korongot, de eltalálja az ellenfél egyik játékosát, megpattan a testén vagy botján és csak azután halad át a kék vonalon.

Szabály: Les.

10. szituáció

Egy támadó játékos mindkét korcsolyája teljesen a támadó harmadban van a kék vonalon túl, miközben az ellenfél egyik játékosa birtokolja a korongot a semleges harmadban és hátra lövi vagy hátra átadja vagy hátra viszi a korongot a saját védekező harmadába, miközben egy támadó játékos még mindig a harmadban van.

Szabály: Nem les.

11. szituáció

A támadó csapat birtokolja a korongot a támadó harmadban. A korong a kék vonalnál van, de részben a semleges harmadban van és érinti a kék vonalat (részben a kék vonalon és részben a semleges harmadban). A támadó játékos ezután beviszi a korongot a támadó harmadba.

Szabály: Nem les, mivel a korongnak teljesen át kell haladnia a kék vonalon és a semleges harmadban lennie.

12. szituáció

Egy támadó játékos a koronggal együtt áthalad a kék vonalon és aztán botjával visszaviszi a korongot a kék vonalon túlra a semleges harmadba, miközben korcsolyái még mindig a támadó harmadban vannak, és aztán még egyszer visszaviszi a korongot a támadó harmadba.

Szabály: Les.

13. szituáció

Az egyik védekező játékos kilövi a korongot a védekező harmadból és a korong teljesen áthalad a kék vonalon. A korong ezután egy csapattársáról visszapattan a védekező harmadba, miközben egy támadó játékos még mindig abban a harmadban van.

Szabály: Les, mivel nem tekintendő átadásnak.

14. szituáció

Egy támadó játékos, a lába közt a kék vonallal, átvesz a botjával egy átadást a semleges harmadban. Ezután áthozza a kék vonalon a semleges harmadban lévő korcsolyáját, miközben a korong még mindig a botján van a semleges harmadban és áthúzza azt a kék vonalon.

Szabály: Les.

15. szituáció

Egy támadó játékos mindkét korcsolyája teljesen a támadó harmadban van a kék vonalon túl, és kap egy átadást az egyik csapattársától a semleges harmadból. Botjával megállítja a korongot, mielőtt az áthalad a kék vonalon, majd egyik korcsolyájával rákorcsolyázik a kék vonalra, a vonalon tartja korcsolyáját, és áthúzza a korongot a kék vonalon, miközben korcsolyája még mindig a vonalon van.

Szabály: Nem les.

16. szituáció

Egy támadó játékos vagy egy védekező játékos vissza kilövi a korongot a végharmadból a kék vonalon át a semleges harmadba. A korong teljesen áthalad a kék vonalon, eltalálja az egyik játékvezetőt a semleges harmadban és aztán a játékvezetőről visszapattan a kék vonalon át a végharmadba, miközben egy támadó játékos még mindig a támadó harmadban van.

Szabály: Les lesz, amíg a játékos ki nem jön és nem tisztázza a harmadot.

17. szituáció

Egy korong úgy pattan meg, hogy ezáltal egy támadó játékos leshelyzetbe kerül, és játékmegszakítás van.

Szabály: A bedobásnak a kék vonalon kívül a semleges harmadban a legközelebbi bedobóponton kell történnie.

451. SZABÁLY - KÉSLELTETETT LES

B - Értelmezés

1. Egy védekező játékos hátra viheti a korongot az alapvonal mögé, amíg az ellenfél tisztázza a harmadot, feltéve, hogy nem próbálja meg húzni az időt.
2. Ha egy erős lövés megy a kapusnak vagy a közelébe, a szándékos les szabály érvényes.
3. Amikor egy támadó játékos kifelé jön a végharmadból és szándékosan megjátssza a korongot, vagy ütközik a korongot kihozó védekező játékoskal, szándékos lesnek minősítendő.
4. Nem lehet gólt elérni a vétkes csapat akciójából, amíg még hatályban van a késleltetett leshelyzet (még fent van a kéz), kivéve ha a védekező csapat lövi vagy juttatja a korongot a saját kapujába anélkül, hogy a támadó csapat BÁRMIT tenne vagy hozzáérne.
5. Ha a korongot a piros középvonal mögül lövik el és áthalad az alapvonalon, tilos felszabadítást kell ítélni, még ha a késleltetett les hatályban is volt. Bármilyen késleltetett les akciónál a Vonalbírónak először meg kell róla győződnie, hogy a korong nem a kapu felé mozog. Ha igen, a játékot azonnal meg kell állítani. A síp nélküli karral kell jelezni.

6. Ha egy kapust lehívtak és olyan helyzet alakul ki, hogy tisztázni kell a harmadot és a korongot rálövik az üres kapura, miközben a támadó játékos(ok) éppen elhagyja a harmadot, nem lehet gólt ítélni, amíg egy csapat meg nem szerezte a korongot és a harmadot nem tisztázták.
7. A fenti 6. számú pontra hivatkozva, gólt érhet el a támadó csapat, amint a késleltetett leshelyzet megszűnt.
8. Ha a játékot késleltetett les miatt állították meg, a bedobásnak a semleges harmadban lévő legközelebbi bedobóponton vagy az átadás kiindulási helyéhez legközelebb eső bedobóponton kell történnie.
9. Ha egy támadó játékos által végzett átadás vagy lövés megpattan egy másik támadó játékoson, aki a korong előtt ért be a támadó harmadba, vagy a korong elhagyja a játékteret, akkor a sípot meg kell fújni és a következő bedobásnak az átadás vagy lövés kiindulási helyéhez legközelebb eső bedobóponton kell történnie.
10. Amikor a Vonalbíró késleltetett lest jelez és egy védekező játékos vagy kapus kilövi a korongot a plexi fölött a játéktéren kívülre, akkor a következő bedobásnak a védekező harmadban, a lövés kiindulási helyéhez legközelebb eső bedobóponton kell történnie és a védekező játékost vagy kapust kisbüntetéssel kell sújtani a Játék késleltetéséért az 554.c szabály alapján.
11. Amikor a Vonalbíró késleltetett lest jelez és a kiinduló lövés megpattan egy védekező játékoson, aminek következtében a korong elhagyja a játékteret, akkor a következő bedobásnak a lövés kiindulási helyéhez legközelebb eső bedobóponton kell történnie,
12. Ha késleltetett leshelyzet során egy támadó játékos a támadó harmadában úgy dönt, hogy a cserepadjához megy (amely benyúlik a támadó harmadába) azért, hogy helyette egy csapattársa jöjjön be, akkor úgy kell tekinteni, hogy tisztázta a harmadot feltéve, hogy teljesen elhagyta a jeget és a csapattársa a semleges harmadba jön fel a jégre. Amennyiben a csapattársa a támadó harmadban jön be a jégre, és a késleltetett leshelyzet még érvényben van, akkor neki is tisztáznia kell a támadó harmadot. Ha a többi támadó játékos tisztázta a támadó harmadot és a Vonalbíró leengedte a karját, akkor a semleges harmadból érkező játékos nincs lesen.
13. Amikor a védekező csapat ellen kiállítást ítélnék a védekező harmadukban és ugyanekkor a Vonalbíró késleltetett lest jelez a támadó csapat ellen, a következő bedobásnak a kiállítással sújtott csapat végharmadának egyik bedobópontján kell történnie.

460. SZABÁLY - TILOS FELSZABADÍTÁS

A – Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. Amint megkapja a tilos felszabadítás jelzést a hátsó Vonalbírótól, az elülső Vonalbíró veszi át a tilos felszabadítás jelzés megítélését. Azonban, az elülső Vonalbírónak vissza kell néznie a hátsó Vonalbíróra, amikor a kék vonalon áthalad és még egyszer, mielőtt belefúj a sípjába vagy jelzi, hogy nem tilos felszabadítás.
2. Az mindig az elülső Vonalbíró felelőssége, hogy eldöntse, vajon a játékos meg tudja-e játszani a korongot vagy nem.
3. Ha a hátsó Vonalbíró nem jelzi a tilos felszabadítást, az elülső Vonalbírónak kell vállalnia a felelősséget, hogy megítélje a tilos felszabadítást, ha biztos benne, hogy az.
4. Ha az elülső Vonalbíró mélyen lekorcsolyázik egy lehetséges tilos felszabadításnál és nem veszi észre a hátsó Vonalbíró jelzését, hogy nem tilos felszabadítás és aztán belefúj a sípjába, jelezvén a tilos felszabadítást, a bedobásnak a pálya középső bedobópontján kell történnie.
5. Amikor a hátsó Vonalbíró nem képes eldönteni, hogy vajon a piros középvonal mögül lötték-e el a korongot vagy ott pattant-e meg, az elülső Vonalbíró jelezheti, hogy nem tilos felszabadítás.
6. A szituációra és az okra való tekintet nélkül bármikor, ha az egyik Vonalbíró jelzi, hogy nem tilos felszabadítás, a másik Vonalbírónak nyugtáznia kell azt úgy, hogy ő is jelzi, hogy nem tilos felszabadítás.
7. Ha a korong áthalad a kapuelőtéren vagy érinti a kapuelőtér egyik vonalát, tilos felszabadítást kell ítélni.
8. 4 bírós rendszer esetén a semleges harmadban lévő Követő Játékvezető (R2) felelőssége, hogy a tilos felszabadítást okozó csapat jégen tartózkodó játékosait felügyelje.
9. A hátsó Vonalbírónak - aki jelezte a tilos felszabadítást – oda kell korcsolyáznia a vétkes csapat cserepadja elé, hogy megbizonyosodjon arról, hogy nem történt játékos csere, majd ezt követően kell befejeznie a tilos felszabadítás procedurát.

B - Értelmezés

1. A tilos felszabadítást abban az időben vagy pillanatban a jégen lévő játékosok száma határozza meg, amikor a korongot az egyik csapat a piros középvonal mögül, a saját térfeléről az ellenfél alapvonala mögé lövi.
2. Az így eredményezett bedobásnak a végharmadbeli bedobóponton kell történnie, a pálya azon oldalán, ahonnan a korongot tilos felszabadításra ütötték.

3. Tilos felszabadítás szituációban a Büntetőpad felelős abban a pillanatban kinyitja a büntetőpad ajtaját, hogy a büntetési idő letelt, így jelezvén, hogy a játékos jégen lévőknek minősítendő.
4. Tilos felszabadítást kell ítélni, ha a kapus a kapuelőtéren kívül volt, amikor a korongot ellőtték a középső piros vonal mögül, de visszamegy a kapuelőtérbe.
5. Nem szabad tilos felszabadítást ítélni, ha a kapus azután hagyja el a kapuelőteret, minthogy ellőtték a korongot a középső piros vonal mögül és aztán dönt úgy, hogy visszatér a kapuelőtérbe.
6. Ha a kapus a kapuelőtéren kívül van és a cserepadja felé tart, hogy lecseréljék egy játékosra, amikor a korongot ellövik a középső piros vonal mögül, és útban a cserepad felé:
 - Nem próbálja meg megjátszani a korongot – Tilos felszabadítást kell ítélni
 - Megpróbálja megjátszani a korongot – Nem szabad tilos felszabadítást ítélni
 - Visszafordul a kapuelőtér felé, de nem próbálja meg megjátszani a korongot – Tilos felszabadítást kell ítélni
 - Visszafordul a kapuelőtér felé és megpróbálja megjátszani a korongot – Nem szabad tilos felszabadítást ítélni
7. Nem szabad tilos felszabadítást ítélni, ha a kapus a kapuelőtéren kívül van és nem tesz kísérletet arra, hogy visszatérjen a kapuelőtérbe.
8. A tilos felszabadítás hatálytalanításához a korongot birtokló csapatnak „el kell érnie a középvonalat”.
9. A „középvonal elérése” azt jelenti, hogy a korongnak, mialatt az ütőn van (nem a játékos korcsolyáján), kapcsolatba kell kerülnie a piros középvonallal ahhoz, hogy hatálytalanítson egy lehetséges tilos felszabadítást.
10. Amennyiben a Vonalbíró szerint az ellenfél bármely játékosa (kivéve a kapust) meg tudta volna játszani a korongot mielőtt az áthalad az alapvonalon, de nem tette meg, ebben az esetben a játékot tovább kell engedni és a tilos felszabadítást nem szabad megítélni. Ebbe azt az esetet is beleértjük, amikor az ellenfél csapata játékosokat cserél játék közben, és meg tudná játszani a korongot, de nem teszi meg azért, hogy elkerülje a Túl sok játékos a jégen szabálytalanságért járó büntetést. A tilos felszabadítást nem szabad megítélni.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy játékos a piros középvonal mögül az ellenfél kapujába lövi a korongot.

Szabály: A gól érvényes.

2. szituáció

Egy játékos a kék vonal mögül átadja a korongot egy csapattársának, aki mindkét korcsolyájával a piros középvonal mögött áll, de a korong eltalálja a botját, ami a piros középvonalon túl van, majd folytatja útját egészen az ellenfél alapvonalán túlra.

Szabály: Nem tilos felszabadítás.

3. szituáció

A korongot ellövi egy támadó játékos és eltalál egy védekező játékost, aki a piros középvonal mögött áll, és miután eltalálja a védekező játékost, tovább folytatja útját azon csapat alapvonalán túlra, amelyik a korongot eredetileg ellőtte.

Szabály: Nem tilos felszabadítás.

4. szituáció

Egy játékos, aki a piros középvonal mögött áll, ellövi a korongot és az a kapu tetején landol, miután áthaladt az alapvonalon.

Szabály: Tilos felszabadítás, mivel a korong előzőleg áthaladt az alapvonalon.

5. szituáció

Egy játékos korcsolyái a piros középvonalon túl vannak és a korong a botján van akár a piros középvonalon akár mögötte. Ebből a pozícióból átlövi a korongot az alapvonalon, de a piros vonalon túl már nincs a botján a korong vagy „nem éri el a középvonalat”.

Szabály: Tilos felszabadítás.

6. szituáció

A korongot a piros középvonal mögül lövik el és eltalálja a kapu keresztvasát vagy a kapuvasat és áthalad az alapvonalon.

Szabály: Nem tilos felszabadítás.

7. szituáció

A korongot a piros középvonal mögül lövik el és átpattan az ellenfél egyik játékosának botján, aki megpróbálja megjátszani azt, vagy az ellenfél egyik játékosa megpróbálja megállítani a korongot, de elhibázza.

Szabály: Tilos felszabadítás mindaddig, amíg az ellenfél játékosa megpróbálja megjátszani a korongot.

8. szituáció

A Vonalbíró késleltetett lest jelez és a védekező csapat tilos felszabadításra üti a korongot.

Szabály: A bedobásnak a végharmadbeli bedobóponton kell történnie, csakúgy, mintha normál tilos felszabadítás lenne. Abban a pillanatban, hogy a korong áthalad a kék vonalon, a késleltetett leshelyzet megszűnik, de a tilos felszabadítás szituáció még hatályban van.

9. szituáció

A kapus egyik vagy mindkét korcsolyájával a kapuelőterében tartózkodik és a botjával kinyúl a korongért, de hagyja továbbcsúszni azt.

Szabály: Tilos felszabadítás.

470. SZABÁLY - GÓL MEGHATÁROZÁSA

A - Játékvezetői eljárás

1. Ha a korong a kapuba kerül, a Játékvezetőnek bele kell fújnia a sípjába és a kapu felé vagy bele kell mutatnia.
2. Ha a korong a kapuba kerül, mielőtt a sziréna megszólal a harmad végén (19:59) és a Játékvezető megadja a gólt, a Játékvezetőnek nem szükséges elvégeznie a bedobást a középső bedobóponton. A Játékvezetőnek gondoskodnia kell róla, hogy a Jegyzőkönyvvezető 19:59-re jegyezze be a gólt a Hivatalos Jegyzőkönyvbe.
3. Ha a kapus még a gólvonal előtt elkapja a korongot és a kesztyű a gólvonal mögé megy, a gól érvényes. Ezt a helyzetet vissza lehet nézni.
4. Ha a korong nem látható a kapuban, de tudni lehet, hogy a gólvonal mögött van (pl. a kapus kesztyűjében), akkor a gól érvényes. Ezt a helyzetet vissza lehet nézni.
5. Amikor a korong egy test alatt van és a Játékvezető vagy a Video Gólbíró nem láthatja a gólvonal mögött, akkor a gólt nem lehet megadni.
6. Elképzelhető olyan szituáció, amikor a korongot nem lehet látni, de minden egyéb tényező azt jelzi, hogy a korongnak a kapuban kell lennie, akkor a gól érvényes.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy támadó játékos úgy fordul korcsolyájával, hogy a korongot a kapuba irányítja.

Szabály: A gól érvényes, feltéve, hogy nem volt egyértelmű rúgó mozdulat.

2. szituáció

A korong érinti egy támadó játékos mozgásban lévő korcsolyáját és a kapuba kerül.

Szabály: A gól érvényes, feltéve, hogy nem volt kifejezetten rúgó mozdulat.

3. szituáció

Egy támadó játékos korcsolyájával a kapuba irányítja a korongot.

Szabály: A gól érvényes, feltéve, hogy nem volt egyértelmű rúgó mozdulat.

4. szituáció

Egy támadó játékos eltalál a korong, miközben a kapuelőtérben áll és a korong leesik a kapuelőtérben. Ezután a játékos kikorcsolyázik a kapuelőtérből és belövi a korongot a kapuba.

Szabály: A gól érvényes.

5. szituáció

A korongot ellövik és az eltalálja egy támadó játékos fejvédőjét vagy testének bármely részét, mielőtt a kapuba ér.

Szabály: A gól érvényes, feltéve, hogy fejével vagy testének bármely részével nem irányította szándékosan a korongot.

6. szituáció

Gólt lőnek, de utólag tájékoztatják a Játékvezetőt, hogy az óra megállt és nem ment, amikor a korong a kapuba került.

Szabály: A gól érvényes, feltéve, hogy a harmad nem fejeződött be.

7. szituáció

A Büntetőpad felelős hibázik és egy játékos több időt tölt a büntetőpadon, mint kellett volna, amely idő alatt az ellenfél csapata gólt lőtt.

Szabály: A gól érvényes.

471. SZABÁLY - NEM MEGADHATÓ GÓL

B - Értelmezés

1. Nem érvényes a gól, ha a kapu el van mozdulva a helyéről abban az időpontban, amikor a korong a kapuba kerül, illetve áthalad a gólvonalon.
2. Nem érvényes a gól, ha egy támadó játékos botjával hozzáér a koronghoz a keresztvas magassága felett és a korong bármelyik játékosról, kapusról vagy játékvezetőről a kapuba pattan. Ugyanez a szabály érvényes, amikor egy támadó játékos ily módon beüti a korongot.
3. Nem érvényes a gól, ha az bármilyen fajta rúgott lövés eredménye.
4. Egy támadó játékos testének semmilyen részével nem irányíthatja szándékosan a korongot a kapuba. Nem érvényes a gól, még ha a korong bármelyik játékosról, kapusról vagy játékvezetőről is pattant tovább a kapuba, hacsak nem a saját kapujába irányította a játékos a korongot.
5. Nem érvényes a gól, ha egy játékos a fejével vagy fejvédőjével, arcvédőjével, vagy testének bármely részével - a korcsolyái kivételével - szándékosan üti vagy irányítja a korongot az ellenfél kapujába.
6. Nem érvényes a gól, ha az óraállítás 20:00 vagy 0:00.
7. Nem érvényes a gól, miután a korong megpattan egy játékvezetőn, hacsak nem a megpattanás után üti be a játékos a korongot a kapuba.

8. Nem érvényes a gól, ha a korong eltalál egy játékvezetőt, majd egy játékosról vagy kapusról a kapuba pattan.
9. Nem érvényes a gól, hacsak nem egy darabban halad át a korong a gólvonalon.
10. Ha egy támadó játékos átkorcsolyázik a kapuelőtéren és a korong megpattan rajta vagy a botján és bemegy a kapuba, a gól nem érvényes (feltéve, hogy a játékos a korong előtt volt az előtérben).
11. Ha a korong takarva van és a Játékvezető megállította a játékot mielőtt az áthaladt a gólvonalon, a gólt nem lehet megadni és nem lehet visszanezteni.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy védekező játékos a saját kapujába juttatja a korongot, miközben egy támadó játékos a kapuelőtérben áll.

Szabály: A gól érvényes.

2. szituáció

Egy támadó játékos a kezével megüti a korongot és az bármelyik játékosról (támadó vagy védekező), annak botjáról vagy korcsolyájáról, a kapusról vagy egy játékvezetőről a kapuba pattan.

Szabály: A gól nem érvényes.

3. szituáció

Egy támadó játékos a kezével szándékosan megüti a korongot. A korong az ellenfél kapusáról egy csapattárshoz pattan, aki aztán a kapuba lövi a korongot.

Szabály: A gól nem érvényes.

4. szituáció

Egy támadó játékos a kezével szándékosan megüti a korongot. Az megpattan a kapuson, majd egy másik védekező játékosról egy másik támadó játékoshoz pattan, aki aztán a kapuba lövi a korongot.

Szabály: A játékot meg kell szakítani, de a gól nem érvényes.

5. szituáció

Egy játékos a kezével előreüti a korongot, az eltalálja egy csapattársa botjának tollát és aztán közvetlenül az ellenfél kapujába megy.

Szabály: A gól nem érvényes.

6. szituáció

A korongot a kapuba lövik, de kijön és a játék folytatódik, felkorcsolyáznak a pálya másik végére és gólt lőnek, ezzel játékmegszakítást okozva. Ezen játékmegszakítás alatt a játékvezetők úgy döntenek, hogy az első gól számít.

Szabály: Ezt az ítéletet csak a játékmegszakítás után és a játék folytatása előtt lehet érvényesíteni. Az a gól, ami a játékmegszakítást eredményezte, nem érvényes, az első gól érvényes, és az órát vissza kell állítani az első gól időpontjára.

7. szituáció

A Vonalbíró jelenteni szeretne egy Nagybüntetést vagy egy Végleges Kiállítást a Játékvezetőnek, de mielőtt jelentené a Játékvezetőnek, a vétkes csapat gólt lő.

Szabály: A Vonalbírónak jelentenie kell az esetet a Játékvezetőnek, aki érvényteleníti a gólt és kiszabja a büntetést.

472. SZABÁLY - GÓLLÖVŐK ÉS ÁTADÓK

B - Értelmezés

1. Nem kaphat pontot egy átadó játékos, ha a Játékvezető gólt ítél, amikor a korong nem került a kapuba.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy játékos gólt ért el vagy gólpasszt adott, de a neve nem szerepel a Hivatalos Jegyzőkönyvben.

Szabály: A gól érvénytelen és a játékost ki kell iktatni a mérkőzésből. Arra a tényre, hogy a játékos neve nem szerepelt a Hivatalos Jegyzőkönyvben, fel kell hívni a Játékvezető figyelmét, mielőtt a játék folytatódik. A gólt a mérkőzés folyamán később nem lehet érvényteleníteni, ha észreveszik, hogy a játékos neve nem szerepelt a Hivatalos Jegyzőkönyvben.

2. szituáció

A8 átadja a korongot A9-nek, aki átadja A10-nek, aki gólt lő.

Szabály: A8 és A9 átadó játékosok pontot kapnak.

3. szituáció

A8 a kapu felé lövi a korongot, de nem a kapus felé, A9 megszerzi a korongot és átadja A10-nek, aki gólt lő.

Szabály: A8 és A9 átadó játékosok pontot kapnak, mivel „B” csapatból egy játékos sem szerezte meg a korongot.

4. szituáció

A8 átadja a korongot A9-nek, de a korong megpattan B8 testén, botján vagy korcsolyáján, és A9 visszaszerzi a korongot, aki átadja azt A10-nek, aki gólt lő.

Szabály: A8 és A9 átadó játékosok pontot kapnak, mivel „B” csapatból egy játékos sem szerezte meg a korongot.

5. szituáció

A8 a kapus felé lövi a korongot, aki megállítja a lövést, kipattan róla és A10 a kapuba lövi a korongot.

Szabály: A8 átadó játékos pontot kap.

6. szituáció

A8 átadja a korongot A9-nek, aki megpróbálja átadni azt A10-nek, de B8 elfogja az átadást és megszerzi és felügyelete alatt tartja a korongot. A10 ütközik B8-cal és a kapuba lövi a korongot.

Szabály: Egy átadó játékos sem kap pontot, mert az ellenfél csapatából egy játékos birtokolta és felügyelete alatt tartotta a korongot, mielőtt a gólt lőtték.

7. szituáció

A8 átadja a korongot A9-nek, aki átadja A10-nek, aki kapura lő, de a lövést megállítja a kapus és kipattan róla a korong. Ezután A10 a kapuba lövi azt.

Szabály: A8 és A9 kap 1-1 pontot az átadásért. (Lásd 472. szabály)

481. SZABÁLY - KORONG A HÁLÓN

A - Játékvezetői eljárás

1. Amikor a korongot egy támadó játékos a kapu hátuljára lövi és egy védekező játékosnak lehetősége van megjátszani a korongot, de nem próbálja megjátszani azt, a Játékvezetőnek szóban közölnie kell a játékosal, hogy folytassa a játékot. Ha játékos még mindig nem próbálja megjátszani a hálón lévő korongot, a Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot és figyelmeztetnie kell a védekező játékost, hogy játssza meg a hálón lévő korongot. A bedobásnak a végharmadban kell maradnia.

B - Értelmezés

1. Játékosoknak megengedett, hogy a kapu hátulján lévő korongot megjátsszák, leüssék vagy leemeljék onnan, feltéve, hogy három másodpercnél több idő nem telik el.

C - Szituációk

1. szituáció

A korong a védekező csapat kapujának tetejére esik, de mielőtt a Játékvezető belefúj a sípjába, egy játékos a támadó csapatból a botjával leüti a korongot a tetejéről.

Szabály: A Játékvezetőnek engednie kell, hogy a játék folytatódjon, ha mindezt úgy hajtották végre, hogy közben nem szegték meg a magas bottal való játéokra vonatkozó szabályt.

2. szituáció

A korong a védekező csapat kapujának tetejére esik, de mielőtt a Játékvezető belefúj a sípjába, egy játékos a támadó csapatból a botjával leüti a korongot a tetejéről, majd gólt lő.

Szabály: Ha a játékos anélkül üti le a korongot, hogy megszegné a magas bottal való játékra vonatkozó szabályt és nem volt a kapuelő térben abban a pillanatban, amikor a korong az előtérbe esett, a gól érvényes.

3. szituáció

A korong a védekező csapat kapujának tetejére esik, de mielőtt a Játékvezető belefúj a sípjába, egy játékos a támadó csapatból a botjával a kapun belülről leüti a korongot annak tetejéről és gólt lő.

Szabály: Ha a játékos anélkül üti le a korongot, hogy megszegné a magas bottal való játékra vonatkozó szabályt és nem volt a kapuelő térben abban a pillanatban, amikor a korong az előtérbe esett, a gól érvényes.

490. SZABÁLY - A KORONG MEGÁLLÍTÁSA/ÁTADÁSA KÉZZEL

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. A kéz passz jelzés nem szükséges, ha a védekező csapat a saját védekező harmadában hajtja végre az átadást, hacsak a korong el nem hagyja a harmadot.
2. A Játékvezetőnek mutatnia kell az alap kézjelzést, hogy jelezzen egy lehetséges szabálysértést, majd a játék folytatásához jeleznie kell, hogy nincs kéz passz, vagy meg kell állítania a játékot és meg kell ismételnie a jelzést.
3. A Vonalbíróknak csak a kézjelzést kell mutatnia, hogy jelezzen egy lehetséges szabálysértést, ha a Játékvezető nem észlelte a szituációt. A Vonalbíróknak mindig meg kell hagyniuk a Játékvezetőnek az első lehetőséget, hogy ő hozza meg a döntést.

B - Értelmezés

1. Nincs meghatározva, hogy egy védekező csapat hányszor adhatja át a korongot kézzel a saját védekező harmadában.

2. Egy kapus passzolhatja kézzel vagy kiütheti a korongot egy csapattársának a saját védekező harmadában, de nem foghatja meg és dobhatja előre a korongot egy csapattársa felé. (Lásd 560. szabály b. pontját)

C - Szituációk

1. szituáció

Egy játékos kézzel üti meg a korongot. Az eltalálja az ellenfél kapusát, kipattan róla és a korongot annak a játékosnak a csapattársa szerzi meg, amelyik előzőleg ütötte azt (kézzel).

Szabály: A Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot.

2. szituáció

Egy játékos kézzel üti meg a korongot. Az eltalálja egy csapattársának testét, majd megszerzi azt az ellenfél egyik játékosa.

Szabály: A játékot nem kell megállítani, hacsak meg nem játsza a korongot annak a játékosnak a csapattársa, aki előzőleg ütötte azt (kézzel). Az, hogy a korong eltalálja a játékost, még nem jelenti azt, hogy a korongot megjátszották.

3. szituáció

Egy játékos a saját védekező harmadából kézzel kiüti a korongot a semleges harmadba. A korong hozzáér az ellenfél egyik játékosához a semleges harmadban (nem birtokolta a korongot), majd a korongot eredetileg kiütő csapat egy másik játékosa megszerzi azt (a semleges harmadban).

Szabály: A játékot meg kell megállítani. A bedobásnak a korongot eredetileg kiütő csapat végharmadában kell történnie.

492. SZABÁLY - MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. Ha egy játékos magas bottal ér a koronghoz, a Játékvezetőnek mutatnia kell a Magas bottal való játék alap kézjelzését, jelezvén a szabálysértést. Attól függően, hogy ki szerzi meg a korongot, a Játékvezetőnek vagy jeleznie kell, hogy nincs Magas bottal való játék és engednie kell, hogy a játék folytatódjon, vagy bele kell fújnia a sípjába, meg kell állítania a játékot és meg kell ismételnie a jelzést.
2. Az a Játékvezető felelőssége, hogy ezt lefújja, valahányszor a jégen van, és különösen a végharmadokban.
3. Vonalbírók ezt csak a semleges harmadban fújhatják le és csak azután, hogy megbizonyosodtak afelől, hogy a Játékvezető nem észlelte az esetet.

4. Vonalbíró nem mutatja az alap kézjelzést, hogy jelezzen egy lehetséges szabálysértést. De ha meg kell állítania a játékot, bele kell fújni a sípjába és mutatnia kell a kézjelzést. A Vonalbírók csak akkor járnak így el, ha a Játékvezető nem észlelte a szituációt és nem mutatta az alap kézjelzést. A Vonalbíróknak mindig meg kell hagyniuk a Játékvezetőnek az első lehetőséget, hogy ő hozza meg a döntést.

B - Értelmezés

1. Ha egy játékos a védekező csapatból a saját védekező harmadában magas bottal ér a koronghoz, miközben késleltetett leshelyzet van folyamatban, a játékot meg kell állítani és a bedobás a 440(d) szabály alapján a védekező harmadban lesz.
2. Amikor a játékot amiatt állítják meg, hogy egy játékos magas bottal ütötte el a korongot, a bedobás a 492(c) és 440(d) szabály alapján történik, függetlenül attól a tényről, hogy a játékmegszakítás annak köszönhetően történt, hogy a korong elhagyta a játékteret.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy támadó játékos a keresztvas felett ér a botjával a koronghoz, majd eltalálja egy játékos testét és a kapuba megy.

Szabály: A gól nem érvényes.

2. szituáció

Egy támadó játékos a keresztvas felett ér a botjával a koronghoz, majd az egy játékosról vagy kapusról vagy játékvezetőről a kapuba pattan.

Szabály: A gól nem érvényes.

3. szituáció

Egy védekező játékos botja a keresztvas vagy egy támadó játékos válla felett van, de a korong a védekező játékos válláról pattan a kapuba.

Szabály: A gól érvényes, mivel a korong nem érintkezett az ütővel.

4. szituáció

A korongot birtokló csapat magas bottal ér a koronghoz, miközben késleltetett sípszót jeleztek, ami a korongot nem birtokló csapat szabálytalanságának köszönhető.

Szabály: Amint bármely csapat játékosa megjátssza a korongot, a játékot meg kell állítani. A bedobást a kiállításal sújtott csapat végharmadában, az egyik bedobóponton kell elvégezni.

5. FEJEZET - BÜNTETÉSEK

500. SZABÁLY - BÜNTETÉSEK - MEGHATÁROZÁSOK ÉS ELJÁRÁSOK

B - Értelmezés

1. Nem lehet büntetést kiszabni, ha veszekedés alakul ki a mérkőzést megelőző bemelegítés során, akár észlelte azt a Játékvezető, akár nem. A Játékvezetőnek bármilyen mérkőzést megelőző esetről jelentést kell leadnia, esetleg a hivatalos személyek segítségével, amennyiben szüksége van rá.
2. Amikor a játékosok visszatértek a jégre, hogy elkezdjék a mérkőzést és a játékvezetőkkel együtt elfoglalják helyüket a kezdéshez, a Játékvezető ekkor szabhatja ki a megfelelő büntetéseket.
3. Ha egy mérkőzésnek vége, de a csapatok és a játékvezetők nem mentek le a jégről és szabálytalanság történik, a Játékvezető kiszabhatja a büntetéseket csakúgy, mint bármikor a mérkőzés folyamán, és írásos jelentést kell leadnia.
4. Ha egy játékost Fegyelmi Büntetéssel sújtottak a mérkőzés utolsó tíz percében, és feltéve, hogy nincs hosszabbítás, a játékost az öltözőbe kell küldeni.
5. Ha egy játékost Kisbüntetéssel, Fegyelmi Büntetéssel, Nagybüntetéssel, Végleges Fegyelmi Büntetéssel, majd Végleges Kiállítással sújtottak, a Jegyzőkönyvvezetőnek úgy kell bejegyeznie a játékosra kiszabott büntetéseket a Hivatalos Jegyzőkönyvben, hogy 2 perc a Kisbüntetésért, 10 perc a Fegyelmi Büntetésért, 5 perc a Nagybüntetésért, 20 perc a Végleges Fegyelmi Büntetésért és 25 perc a Végleges Kiállításért.
6. Amikor Kisbüntetéseket szabnak ki ugyanazon játékmegszakítás alatt, a csapatkapitány dönti el, hogy milyen sorrendben töltsék le a büntetéseket. Az nem jelentős tényező, hogy a büntetések milyen sorrendben történtek.
7. Ha egy játékost Kettős Kisbüntetéssel sújtanak, 4 percet kell feltüntetni az órán, ha lehetséges.
8. Elképzelhető, hogy egy büntetést kiszabtak, de halasztott büntetések miatt valójában nem kezdődik el a büntetés letöltésének folyamata. A meghatározó tényező az, hogy hány büntetést töltenek akkor.
9. Egy büntetés sem telik le, hacsak a büntetési idő nincs feltüntetve az órán. Az Egybeeső Kisbüntetés, Egybeeső Nagybüntetés, Fegyelmi Büntetés, Végleges Fegyelmi Büntetés és a Végleges Kiállítás azon büntetések közé tartozik, amelyeket nem tüntetnek fel az órán.
10. Ha kettőnél több játékos tölti büntetését és egy vagy több játékos büntetésének letöltése még hátra van, a játékosok abban a sorrendben térnek vissza a jégre, ahogy a büntetéseik letelnek.

502. SZABÁLY - TECHNIKAI KISBÜNTETÉS ÉS 514. SZABÁLY – BÜNTETÉSEK KISZABÁSA

B - Értelmezés

1. Kisbüntetés kapcsán három kérdést kell feltenni:
 - Kisbüntetést tölt a csapat?
 - A csapatnak az ellenfélnél kevesebb számú játékosa van a jégen?
 - A csapat ellen lőtték a gólt?Ha a válasz mindhárom kérdésre igen, az első Kisbüntetés, amelyet töltenek, letelik, miután a gólt belövik, kivéve, ha a gólt Büntetőlövésből szerzik vagy ha az 502(b) szabály kifejezetten másként nem rendelkezik.
2. Ha a csapat emberhátrányban van és Büntetőlövésből kapnak gólt, egy játékos sem tér vissza a jégre.
3. Ha a csapat nagybüntetés miatt emberhátrányban van és gólt kapnak, mialatt egy kisbüntetés miatt késleltetett kiállítás jeleznek ellenük, akkor a góllal a késleltetett kiállítást nem kell kiszabni.
4. Ha a csapat egy vagy több kisbüntetés miatt emberhátrányban van és gólt kapnak, mialatt a játékvezető késleltetett kiállítást jelez ellenük, mely büntetőlövést eredményezne. Akkor a késleltetett kiállítást kisbüntetésként kell értelmezni és a már mért első kisbüntetés automatikusan megszűnik az 502. szabály értelmében.

C - Szituációk

1. szituáció

„A” csapatot Technikai Kisbüntetéssel sújtják, mert Túl sok ember volt a jégen. Ugyanazon játékmegszakításakor „A” csapat kéri, hogy mérjék meg „B” csapat egyik játékosának botját és a botot szabályosnak találják, ami egy második Technikai Kisbüntetést eredményez az „A” csapatnak.

Szabály: Mindkét Kisbüntetést (2 + 2 perc) letöltheti az „A” csapat egy játékosa.

2. szituáció

A5 játékost késleltetett Kisbüntetéssel sújtják bottal akasztásért. A játék megszakításakor „A” csapatot Technikai Kisbüntetéssel sújtják.

Szabály: A5 játékosnak le kell töltenie a Kisbüntetését. „A” csapatnak ki kell jelölnie egy másik játékost, hogy letöltse a Technikai Kisbüntetést és a csapat 3 – 5 ellen fog játszani.

Példák arra az esetre, amikor gólt lőnek egy emberhátrányban lévő csapatnak

„A” csapat

„B” csapat

1. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:30-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- 3:30-kor a csapatok 3 – 4 ellen játszanak
- A9 visszatér 4:00-kor
B11 - 2 perc 3:00-kor
Gól 4:00-kor
2. A6 - 2 perc 3:30-kor
A9 - 2 perc 4:00-kor
- A6 visszatér 4:30-kor
B11 - 2 perc 3:00-kor
Gól 4:30-kor
3. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 5 perc + VF 3:30-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- 3:30-kor a csapatok 3 – 4 ellen játszanak
- A9 nem folytatja a mérkőzést
- „A” csapatnak egy helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy letöltse az 5 perces büntetési időt A9 helyett
- Egy játékos sem tér vissza 4:00-kor (lásd 502(b) szabály)
B11 - 2 perc 3:00-kor
Gól 4:00-kor
4. A6 - 5 perc + VF 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:30-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- A6 nem folytatja a mérkőzést
- „A” csapatnak egy helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy letöltse az 5 perces büntetési időt A6 helyett
- 3:30-kor a csapatok 3 – 4 ellen játszanak
- A9 visszatér 4:00-kor
B11 - 2 perc 3:00-kor
Gól 4:00-kor
5. A6 - 5 perc + VF 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak
- A6 nem folytatja a mérkőzést
- „A” csapatnak egy helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy letöltse az 5 perces büntetési időt A6 helyett
- 4:00-kor egy játékos sem tér vissza
B11 - 2 perc 3:00-kor
Gól 4:00-kor

„A” csapat**„B” csapat**

6. A6 - 2 + 5 perc + VF 4:00-kor Gól 9:15-kor
A9 - 2 perc 8:00-kor
- A6 nem folytatja a mérkőzést
 - „A” csapatnak egy helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy letöltse a büntetéseket A6 helyett
 - A9 visszatér 9:15-kor, mivel A9 Kisbüntetése az első Kisbüntetés, amit töltenek
7. A6 - 2 + 5 perc + VF 4:00-kor
A9 - 2 perc 9:10-kor Gól 9:15-kor
- A6 nem folytatja a mérkőzést
 - „A” csapatnak egy helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy letöltse a büntetéseket A6 helyett
 - A6 helyettesítő játékosa visszatér 9:15-kor, mivel az ő Kisbüntetése volt az első Kisbüntetés, amit töltenek
8. A7 - 5 perc + VF 3:00-kor
A11 - 5 perc + VF 3:10-kor
A12 - 2 perc 4:00-kor Gól 4:30-kor
- A7 és A11 nem folytatja a mérkőzést
 - Helyettesítő játékosok A7 és A11 helyett
 - Egy játékos sem tér vissza, mivel A12 Kisbüntetését nem töltik a gól időpontjában
9. A4 - 2 perc 10:00-kor B8 - 2 perc 11:00-kor
A7 - 2 perc 10:30-kor Gól 12:10-kor
A9 - 2 perc 11:00-kor
- 11:00-kor a csapatok 3 – 5 ellen játszanak, mivel B8 és A9 Kisbüntetései törölődnek
 - A4 visszatér a jégre 12:00-kor és a csapatok 4 – 5 ellen játszanak úgy, hogy csak A7 Kisbüntetése van feltüntetve az órán
 - A7 a góllal visszatér 12:10-kor

„A” csapat**„B” csapat**

10. A9 - 5 perc + VF 3:00-kor B11 - 2 + 2 perc 3:30-kor
A6 - 2 perc 3:30-kor Gól 4:30-kor
- A9 nem folytatja a mérkőzést
 - „A” csapatnak helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy A9 helyett letöltse az 5 percet
 - 3:30-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
 - 3:30-kor A6 Kisbüntetése és B11 egyik Kisbüntetése törlődik
 - „B” csapatnak játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy letöltse B11 másik Kisbüntetését.
 - B11 a 7:30 utáni első játékmegszakításnál tér vissza
 - Egy játékos sem tér vissza
11. A6 - 5 perc + VF 3:00-kor B11 - 5 perc + VF 3:30-kor
A9 - 2 perc 3:30-kor Gól 4:00-kor
- A6 és B11 nem folytatja a mérkőzést
 - „A” és „B” csapatnak helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy A6 és B11 helyett letöltse az 5 percet
 - 3:30-kor a csapatok 3 – 4 ellen játszanak
 - A9 Kisbüntetése és B11 Nagybüntetése nem törlődik
 - A9 visszatér
12. A7 - 2 + 2 perc 12:00-kor B3 - 2 perc 12:00-kor
A9 - 2 perc 13:15-kor Gól 13:30-kor
- 12:00-kor „A” csapatnak helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy A7 egyik Kisbüntetését letöltse, mivel A7 egyik Kisbüntetése és B3 Kisbüntetése törlődik
 - A7 helyettesítő játékosa visszatér 13:30-kor, amikor „B” csapat gólt lő
 - A7 a 15:30 utáni első játékmegszakításnál tér vissza
13. A7 - 2 perc 3:30-kor B11 - 2 perc 3:30-kor
Gól 4:00-kor B14 - 5 perc + VF 3:30-kor
B19 - 2 perc 3:30-kor
- B14 nem folytatja a mérkőzést
 - „B” csapatnak helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy B14 helyett letöltse az 5 perces büntetést
 - 3:30-kor a csapatok 5 – 3 ellen játszanak, mivel A7 Kisbüntetése és B11 vagy B19 Kisbüntetése (a csapatkapitány döntése) törlődik
 - B11 vagy B19 „A” csapat góljával visszatér a jégre 4:00-kor

„A” csapat**„B” csapat**

14. A6 - 5 perc + VF 3:00-kor
 A9 - 2 perc 3:30-kor

B11 - 2 perc 3:30-kor
 Gól 4:00-kor

- A6 nem folytatja a mérkőzést
- „A” csapatnak helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy A6 helyett letöltse az 5 perces büntetést
- 3:30-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak
- A9 és B11 Kisbüntetése törlődik
- Egy játékos sem tér vissza, mert A6 helyettesítő játékosa Nagybüntetést tölt
- A9 és B11 az 5:30 utáni első játékmegszakításnál tér vissza

15. A8 - 2 + 2 perc 3:00-kor
 A9 - 2 perc 4:00-kor

Gól 4:30-kor
 Gól 5:30-kor

- 4:30-kor A8 első Kisbüntetése törlődik és a csapatok 3 – 5 ellen játszanak
- 5:30-kor A9 Kisbüntetése törlődik és a csapatok 4 – 5 ellen játszanak

Példák arra az esetre, amikor késleltetett kiállítás van és gólt lőnek egy emberhátrányban lévő csapatnak.

„A” csapat**„B” csapat**

1. A15 – 2 perc 3:00-kor
 A23 – 2 + 2 perc (Késl.)

Gól 4:30-kor

Szabály: A15 visszatér. A késleltetett 2+2 perces kiállítást pedig A23 üli le 4.30-tól.

2. A15 - 2 perc 3:00-kor
 A23 – 2 perc (Késl.)

B12 – 2 perc 3:30-kor
 Gól 4:10-kor

Szabály: Nincs visszatérő játékos, mert a gólnál egyenlő létszámban játszottak. A góllal törlődik A23 késleltetett kiállítása.

„A” csapat

„B” csapat

3.	A15 - 2 perc	3:00-kor	B12 – 2 perc	3:30-kor
	A23 – 2 perc	4:00-kor	Gól	4:30-kor

Szabály: A15 visszatér, neki van a legkevesebb hátra a kiszabásból.

4.	A15 – 5 perc	3:00-kor	B12 – 2 perc	4:00-kor
	A23 – 2 perc	3:30-kor	Gól	4:30-kor

Szabály: A23 visszatér, mert az ő büntetése kiszabás.

5.	A15 – 2 perc	3:00-kor	B12 – 2 perc	3:00-kor
	A23 – 2 perc	3:15-kor	Gól	4:30-kor

Szabály: A23 visszatér.

6.	A15 – 2 perc	3:00-kor	B12 – 2 perc	3:30-kor
	A23 – 2 perc	4:00-kor	B3 – 2 perc	(Késl.)
	Gól	4:30-kor		

Szabály: B3 késleltetett büntetését nem kell kiszabni, mert a B12 büntetése nem okozott emberhátrányt B csapatnak.

7.	A15 – 2 perc	3:00-kor	B12 – 2 perc	3:30-kor
	A23 – 2 perc	4:00-kor		
	A6 – 2 perc	(Késl.)	Gól	4:30-kor

Szabály: A5 visszatér, A6 kiszabása 4:30-kor kezdődik.

„A” csapat

„B” csapat

8. A15 – 2 perc 3:00-kor

A23 – 2 perc 4:00-kor

B12 – 2 perc 3:30-kor

Gól 5:00-kor

Szabály: A15 visszatér, az ő büntetése letelt. A gól idején a csapatok egyenlőlétszámban voltak.

9. A15 – 2 perc 3:00-kor

A23 – 2 perc 3:30-kor

B12 – 2 perc 4:00-kor

Gól 4:30-kor

Szabály: A15 visszatér.

10.

A15 – 2 perc 3:30-kor

A23 – 5 perc 4:00-kor

B12 – 2 perc 3:00-kor

Gól 4:30-kor

Szabály: A15 visszatér.

11. A15 – 5 perc 3:00-kor

A23 – 2 perc 4:00-kor

B12 – 5 perc 3:30-kor

Gól 4:30-kor

Szabály: A23 visszatér. A csapat kiszabás miatt volt emberhátrányban.

12. A15 – 2 perc 3:00-kor

A23 – 5 perc 3:30-kor

A6 – 2 perc (Késl.)

B12 – 2 perc 3:00-kor

Gól 4:30-kor

Szabály: A6 büntetését nem kell kiszabni (kivéve, ha 5+VF vagy VK). A csapat nem kiszabás miatt volt emberhátrányban

503. SZABÁLY - NAGYBÜNTETÉS

B - Értelmezés

1. Abban az esetben, ha késleltetett kiállítás helyzet van, és ennek eredményeképpen egy játékos ellen Kisbüntetés plusz Nagybüntetés és Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetést ítélnének, de a vétlen csapat gólt lő a játékmegszakítás előtt, a Kisbüntetést törölni kell, de a csapatnak helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy a Nagybüntetést letöltse. Az, hogy a két büntetést milyen sorrendben szabták ki, nincs hatással a szituációra.
2. Ha egy kiugrás helyzetben lévő játékosal szemben úgy szabálytalankodnak, hogy az Nagybüntetés plusz Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetést, valamint Büntetőlövést egyaránt vonna maga után, a Nagybüntetés plusz Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetést attól függetlenül ki kell szabni, hogy a játékos belőtte-e a gólt vagy nem.

C - Szituációk

1. szituáció

„A” csapat emberhátrányban van Kisbüntetés miatt és a Játékvezető késleltetett Nagybüntetést jelez ugyanazon csapat ellen, de „B” csapat gólt lő a játékmegszakítás előtt.

Szabály: Az első Kisbüntetés, amit töltenek, törlődik (502(b) szabály). De a Játékvezetőnek ettől még ki kell szabnia a Nagybüntetés plusz Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetést a vétkes játékosra.

504. SZABÁLY - FEGYELMI BÜNTETÉS

C - Szituációk

1. szituáció

Egy játékost Fegyelmi Büntetéssel sújtanak és, míg a büntetőpadon van, még egy Fegyelmi Büntetéssel sújtják.

Szabály: A második Fegyelmi Büntetés alkalmával Végleges Fegyelmi büntetéssel kell sújtani. A Hivatalos Jegyzőkönyvben 10 percet kell bejegyezni az első Fegyelmi Büntetésért és 20 percet a Végleges Fegyelmi Büntetésért. A második Fegyelmi Büntetést nem kell bejegyezni, mivel az Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetéssé válik.

508. SZABÁLY - BÜNTETŐLÖVÉS

A - Játékvezetői eljárás

1. A Játékvezetőnek először mutatnia kell a kézjelzést, amikor Büntetőlövést ítél, majd a szabálytalanság okát is.

2. A Játékvezetőnek meg kell jegyeznie a vétkes játékos mezsámát és a számot valamint a szabálytalanságot be kell diktálnia a Jegyzőkönyvvezetőnek.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy kiugró játékoskal szemben hátulról szabálytalankodnak, a jégre esik, de aztán felkel és tisztán, zavartalanul kapura lő.

Szabály: A Játékvezetőnek nem kell Büntetőlövést ítélnie, mivel a játékos felkelt és tisztán, zavartalanul kapura lőtt, de Kisbüntetéssel kell sújtania a vétkes játékosat.

2. szituáció

Egy kiugró játékosat gáncsolnak és a korong szabadon mozog tovább. Csapattársa hátulról odakorcsolyázik, megszerzi a szabadon mozgó korongot és tisztán kapura lő, de nem lövi be.

Szabály: A Játékvezetőnek nem kell Büntetőlövést ítélnie, mivel a játékos tisztán rálőtte, de Kisbüntetéssel kell sújtania a vétkes játékosat.

3. szituáció

Egy kiugró játékoskal szemben hátulról szabálytalankodnak és a Játékvezető Büntetőlövést jelez, de mielőtt az akciót befejeznék, egy második szabálytalanságot jeleznek vagy ugyanazon játékos ellen, vagy csapatának egy másik játékosá ellen.

Szabály: A Büntetőlövés törli az első szabálytalanságot, de a második szabálytalanságért büntetéssel kell sújtani a játékosat. Neki azonnal a büntetőpadra kell mennie, hogy letöltse a büntetését és ott kell maradnia a Büntetőlövés eredményétől függetlenül. Ha a csapat már egy másik Kisbüntetést is tölt, akkor a csapatnak ezt a büntetést is le kell töltenie a Büntetőlövés eredményétől függetlenül, az 502(b) szabály szerint, és a csapatnak kettős emberhátrányban kell játszania.

4. szituáció

A10 büntetését tölti a büntetőpadon. A8 játékosat büntetéssel sújtják testre ütésért, de a játékmegszakítás előtt „B” csapat Büntető Lövést kap „A” csapat további szabálytalanságának köszönhetően. „B” csapat gólt szerez a Büntetőlövésből.

Szabály: Egy játékos sem tér vissza, de A8-nak még le kell töltenie a büntetési idejét a büntetőlövés eredményétől függetlenül.

5. szituáció

Egy támadó játékos kiugrás helyzetben van. A védekező csapat egyik játékosá a kapu mögött áll és elmozdítja a kaput.

Szabály: A Játékvezetőnek Büntetőlövést kell ítélnie, mivel egy védekező játékos sem volt a kiugró játékos és a kapus között.

6. szituáció

A kapust lehívták és egy másik játékos a kapuelő térben fekszik, amikor a korongot alá lövik. Nem próbálja meg takarni a korongot vagy ráesni vagy a testéhez szorítani azt, de a korong elakad a teste alatt.

Szabály: A Játékvezetőnek nem kell Büntetőlövést ítélnie, hacsak a játékos nem próbálta meg szándékosan takarni a korongot.

509. SZABÁLY - BÜNTETŐLÖVÉS VÉGREHAJTÁSA

A – Játékvezetői eljárás

1. Büntető lövés vagy mérkőzést eldöntő büntető lövések során, amikor egy játékos a köríves mozdulatot alkalmazza a Játékvezetőnek és a Vonalbíróknak az alábbi dolgokat kell figyelnie:
 - a. Korongvezetés közben a játékos folyamatosan haladt a kapu irányába.
 - b. Amennyiben a játékos vagy a korong folyamatos mozgása megáll, a büntetőlövést befejezettnek kell tekinteni.
 - c. Amennyiben a játékos érintkezik a kapussal, mielőtt a korong a kapuba kerül, a büntetőlövést befejezettnek kell tekinteni. A gól nem érvényes és a játékost kisbüntetéssel kell sújtani kapus akadályozásért (lásd 595. szabály).

B - Értelmezés

1. A kapus az egyetlen játékos, aki Büntetőlövés alatt a kapuban állhat.
2. Cserekapusnak nem megengedett, hogy a Büntetőlövést megelőzően melegítsen.
3. Ha olyan szabálytalanság történik a mérkőzés utolsó másodperceiben, amiért Büntetőlövés jár, de a mérkőzés ideje letelik, mielőtt a Játékvezető belefúj a sípjába, hogy megállítsa a játékot, a Büntetőlövést azért még meg kell ítélni. Ha a lövésből gólt szereznek, a gól ideje 19:59-ként lesz bejegyezve.
4. Ha a Büntetőlövést végző játékos megbotlik, vagy a jégre esik és a korong továbbra is a kapu felé mozog, a játékos felkelhet és folytathatja a lövést.
5. Ha egy csapat hivatalos személye zavarja a Büntetőlövést végző játékost vagy elvonja annak figyelmét és az emiatt elhibázza a lövést, a Játékvezetőnek engedélyeznie kell egy második Büntetőlövést és a csapat vétkes hivatalos személyét Végleges Fegyelmi Büntetéssel kell sújtania (lásd 551(b) szabály).

6. Ha egy csapat beöltöztetett kapus nélkül játszik, amikor Büntetőlövést ítélnék ellenük, ki kell jelölniük egy játékost és fel kell őt ruházni a kapus összes privilégiumával. Ennek a játékosnak a lövés alatt ugyanazokat a szabályokat kell követnie, mint egy normál kapusnak; azonban nem kell az összes felszerelést viselnie. Miután a lövést elvégezték, a játékost újra normál játékosnak kell minősíteni. Ez a szituáció csak akkor érvényes, amikor egy csapatnak nincs kapusa és csak Büntetőlövés esetében.
7. Amennyiben büntető lövés vagy mérkőzést eldöntő büntető lövések során a kapu elmozdul a helyéről annak köszönhetően, hogy a kapus kinyújtja a lábát azzal a céllal, hogy a lábvédőjével megállítsa a korongot, nem lehet gólt ítélni, ha a korong nem került a kapuba.
8. Amennyiben büntető lövés vagy mérkőzést eldöntő büntető lövések során a korong a kapuba kerül és a kapu kiugrik vagy elmozdul a helyéről a kapus akciójának köszönhetően, a gól érvényes és a helyzetet nem lehet visszaneézni.
9. Amennyiben büntető lövés vagy mérkőzést eldöntő büntető lövések során a kapu elmozdul a kapus „védési kísérlete” közben, mielőtt a korong a kapuba kerülne, a gól érvényes és a helyzetet nem lehet visszaneézni.

C - Szituációk

1. szituáció

A Büntetőlövést végző játékos elveszti a korongot vagy túlkorcsolyázik rajta, miközben megpróbál kapura löni.

Szabály: A játékosnak mindaddig megengedett, hogy visszamenjen és visszaszerezze a korongot, ha elveszti azt vagy túlkorcsolyázik rajta, amíg a korong az ellenfél kapuja felé mozog.

2. szituáció

Büntetőlövéskor a korong eltalálja a kapus mögötti védőüveget, onnan visszapattan, a kapust eltalálja a hátán, majd bemegy a kapuba.

Szabály: A gól nem érvényes. Amint a korong áthaladt a vonalon, az akció befejeződött.

3. szituáció

A játékos pattintva lövi a Büntetőlövést és a korong lecsúszik a bot hegyéről, eltalálja az oldalsó palánkot, visszapattan és bemegy a kapuba.

Szabály: A gól érvényes, mivel a korong végig úgy tekintendő, hogy a kapu felé halad.

4. szituáció

A Büntetőlövést végző játékos ellövi a korongot és az eltalálja:

- a) A kapuvasat és onnan a kapuba pattan;
- b) A kapust és róla a kapuba pattan;
- c) A kapuvasat, majd a kapusról a kapuba pattan;
- d) A kapust, majd a kapuvasról a kapuba pattan;
- e) A kapus a koronggal együtt a kapuba csúszik és a korong áthalad a gólvonalon.

Szabály: A gól érvényes.

5. szituáció

A Büntetőlövést végző játékos ellövi a korongot, az visszapattan és a lövést végző játékosról bemegy a kapuba.

Szabály: A gól nem érvényes.

6. szituáció

A Büntetőlövést végző játékos ledobja a kesztyűit, miközben a kapu felé korcsolyázik, ami elvonja a kapus figyelmét, majd a kapuba lövi a korongot.

Szabály: A Büntetőlövés befejezettnek tekintendő. A gól érvénytelen és a játékost Fegyelmi Büntetéssel kell sújtani.

7. szituáció

A Büntetőlövést végző játékos megpróbál kapura löni, de nem találja el a korongot és az tovább mozog a kapu felé. Ezután másodjára eltalálja a korongot és a kapuba lövi azt.

Szabály: A gól érvényes. Mivel az első próbálkozás alkalmával nem találta el a korongot, nem lehet lövésnek minősíteni. A második próbálkozás, amikor valóban eltalálta a korongot, minősítendő az első lövésnek.

8. szituáció

Egy játékos Büntetőlövés közben eltöri a botját.

Szabály: A lövés befejezettnek tekintendő.

9. szituáció

Büntetőlövés alatt a kapus olyan szabálytalanságot követ el a Büntetőlövést végző játékoskal szemben, ami Kisbüntetést vonna maga után és nem lönek gólt.

Szabály: A Játékvezetőnek Kisbüntetéssel kell sújtania a kapust. Csapatából bármelyik játékos, akit a csapatvezető vagy az edző a csapatkapitányon keresztül kijelöl, letöltheti a büntetést. Ezen játékosnak azonnal a büntetőpadhoz kell mennie és ott kell maradnia a Büntetőlövés eredményétől függetlenül, és a Büntetőlövést meg kell ismételni.

10. szituáció

Büntetőlövés alatt a kapus olyan szabálytalanságot követ el a Büntetőlövést végző játékosal szemben, ami Nagybüntetést vonna maga után, és nem lönek gólt.

Szabály: A Játékvezetőnek Nagybüntetés plusz Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetéssel kell sújtania a kapust. A kapust a mérkőzés hátralévő részére le kell küldeni a jégről, és azonnal az öltözőbe kell mennie, mielőtt a lövést megismétlik. A csapatvezetőnek vagy edzőnek, a csapatkapitányon keresztül, ki kell jelölnie egy játékos, hogy letöltse az 5 perces büntetési időt. Mielőtt a lövést megismétlik, a kijelölt játékosnak azonnal a büntetőpadra kell mennie és ott kell maradnia a büntetés végéig. A második lövésnél a cserekapusnak kell védenie.

11. szituáció

„A” csapat egyik játékosa szóban sértegeti a Játékvezetőt, mielőtt „B” csapat elvégzi a Büntetőlövést.

Szabály: „A” csapat játékosát Fegyelmi Büntetéssel kell sújtani és azonnal a büntetőpadra kell mennie, mielőtt „B” csapat elvégzi a Büntetőlövést.

511. SZABÁLY - KAPUS BÜNTETÉSEK VÉGREHAJTÁSA

A - Játékvezetői eljárás

1. Miután megállítja a játékot és büntetést jelez egy kapus ellen, a Játékvezetőnek azonnal a büntetőpadhoz kell korcsolyáznia hátrafelé.
2. A Játékvezetőnek ez idő alatt minden játékos figyelemmel kell kísérnie és egy papírra fel kell jegyeznie a vétkes csapat valamennyi játékosának mezszámát, akik a jégen voltak akkor, amikor a büntetést kiszabták. Ez azért fontos, hogy a Játékvezető tudja, hogy melyik játékosok voltak a jégen, hogy meghatározhassa, ki tölti le a büntetést.
3. A büntetőpadnál a Játékvezetőnek utasítania kell a Jegyzőkönyvvezetőt, hogy jegyezze le a kapus csapata minden játékosának a mezszámát, aki a jégen volt akkor, amikor a játékot megszakították azért, hogy kiszabják a szabálytalanságért a büntetést. A jégen lévő játékosok egyikének kell letöltenie a büntetést.

4. A Játékvezetőnek tájékoztatnia kell a vétkes csapat kapitányát, hogy az egyik játékosuknak (fel kell sorolni a játékosok mezszámait) kell letöltenie a kapus büntetését.

B - Értelmezés

1. Ha van cserekapus felsorolva a Hivatalos Jegyzőkönyvben és be van öltözve, a cserekapust kell a kapuba küldeni, mielőtt bármelyik másik játékosnak engedélyeznék, hogy felvegye a kapus felszerelést és a kapuba álljon.
2. Amikor egy kapust egynél több büntetéssel sújtanak ugyanabban a játékmegszakításban, egy csapattársának, aki a jégen volt, amikor a büntetéseket kiszabták, kell letölteni mindkét büntetést (további pontosításért lásd a 2. szituációt)

C - Szituációk

1. szituáció

A kapust Fegyelmi Büntetéssel sújtották. Egy helyettesítő játékost küldenek a büntetőpadra, hogy letöltse a büntetést és, miközben ez a játékos a büntetőpadon volt, a kapust egy második Fegyelmi Büntetéssel sújtották.

Szabály: A kapus nem folytatja a mérkőzést (a második Fegyelmi Büntetés Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetéssé válik - 504. szabály) és a Fegyelmi Büntetést töltő játékos elhagyhatja a büntetőpadot.

2. szituáció

Egy kapust Kisbüntetés plusz Fegyelmi Büntetéssel sújtottak.

Szabály: Egy játékosnak, aki a játékmegszakításkor a jégen volt, kell letöltenie a Kisbüntetést és egy másik játékosnak, aki a játékmegszakításkor a jégen volt, kell letöltenie a teljes 12 perct. A csapatvezetőnek vagy az edzőnek a csapatkapitányon keresztül kell kijelölnie ezt a két játékost.

3. szituáció

Egy, a cserepadon lévő kapus (akár játékmegszakítás alatt, akár játék közben) megszegi a szabályokat vagy szabálytalanságot követ el az ellenfél egyik játékosával szemben.

Szabály: Egy játékosnak, aki a játékmegszakításkor a jégen volt, kell letöltenie a büntetést. A csapatvezetőnek vagy az edzőnek a csapatkapitányon keresztül kell kijelölnie ezt a játékost.

4. szituáció

A kapust késleltetett Kisbüntetéssel sújtják és a játékmegszakításkor egy újabb Kisbüntetéssel sújtják.

Szabály: Egy játékosnak, aki a játékmegszakításkor a jégen volt, kell letöltenie mindkét Kisbüntetést. A csapatvezetőnek vagy az edzőnek a csapatkapitányon keresztül kell kijelölnie ezt a játékost.

5. szituáció

A kapust Kettős Kisbüntetés plusz Nagybüntetés plusz Automatikus Végleges Fegyelmi büntetéssel sújtják egy játékmegszakítás alatt.

Szabály: Egy játékosnak, aki a játékmegszakításkor a jégen volt, kell letöltenie az összes büntetést.

Példák kapus büntetésekre

„A” csapat

„B” csapat

1. A1 (kapus) 2 + 10 perc 3:00-kor
A1 (kapus) 2 + 10 perc 3:30-kor
 - 3:00-kor „A” csapatnak 2 játékost, akik a jégen voltak, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltsék a kapus büntetését, egyik a 2 percet a másik pedig 12 percet.
 - 3:30-kor „A” csapatnak egy újabb játékost, aki a jégen volt, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse a kapus második Kisbüntetését.
 - A második Fegyelmi Büntetésnek köszönhetően A1-et (kapust) Automatikus Végleges Fegyelmi Büntetéssel sújtják.
 - Az a játékos, aki a 3:00-kor kiszabott 2 + 10 percet tölti elhagyhatja a büntetőpadot (a kapus a mérkőzés hátralévő részében nem folytatja a játékot).
 - 3:30-kor „A” csapat 3 – 5 ellen fog játszani.
 - A kapus második Kisbüntetése 3:30-kor fog kezdődni.
 - A kapus első Kisbüntetését töltő játékos 5:00-kor tér vissza, ha nem esik gól.
 - A1 ellen összesen 34 percet (2 + 10 + 2 + 20) fognak a Hivatalos Jegyzőkönyvben bejegyezni.
2. A30 (kapus) 2 perc 3:00-kor
A30 (kapus) 2 perc 3:30-kor
 - 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak.
 - „A” csapatnak egy játékost, aki a jégen volt, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse az első Kisbüntetést.
 - 3:30-kor „A” csapatnak egy újabb játékost, aki a jégen volt, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse a második Kisbüntetést.
 - 3:30-kor a csapatok 3 –5 ellen játszanak.
 - Az első Kisbüntetést töltő játékos 5:00-kor tér vissza a jégre (ha nem esik gól).
 - A Hivatalos Jegyzőkönyvben az összes büntetést A30 ellen kell bejegyezni.

„A” csapat

„B” csapat

3. A30 (kapus) 2 perc 3:00-kor
A30 (kapus) 10 perc 3:30-kor
 - 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak.
 - „A” csapatnak egy játékost, aki a jégen volt, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse a Kisbüntetést.
 - 3:30-kor „A” csapatnak egy újabb játékost, aki a jégen volt, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse a Fegyelmi Büntetést.
 - 3:30-kor a csapatok 4 –5 ellen játszanak.
 - A második büntetés (Fegyelmi Büntetés) 3:30-kor kezdődik.
 - A Kisbüntetést töltő játékos 5:30-kor tér vissza a jégre (ha nem esik gól).
 - A Fegyelmi Büntetést töltő játékos a 13:30 utáni első játékmegszakításnál tér vissza a jégre.
 - A Hivatalos Jegyzőkönyvben az összes büntetést A30 ellen kell bejegyezni.

4. A30 (kapus) 10 perc 3:00-kor
A30 (kapus) 2 perc 3:30-kor
 - 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak.
 - „A” csapatnak egy játékost, aki a jégen volt, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse a Fegyelmi Büntetést.
 - 3:30-kor „A” csapatnak egy újabb játékost, aki a jégen volt, kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse a Kisbüntetést.
 - 3:30-kor a csapatok 4 –5 ellen játszanak.
 - A Kisbüntetés 3:30-kor kezdődik.
 - A Kisbüntetést töltő játékos 5:30-kor tér vissza a jégre (ha nem esik gól).
 - A Fegyelmi Büntetést töltő játékos a 13:00 utáni első játékmegszakításnál tér vissza a jégre.
 - A Hivatalos Jegyzőkönyvben az összes büntetést A30 ellen kell bejegyezni.

512. SZABÁLY - EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK

B - Értelmezés

1. A lehető legtöbb büntetést törölni kell.
2. Úgy kell törölni a büntetéseket, hogy elkerüljük, hogy helyettesítő játékos üljön a büntetőpadra.
3. Úgy kell törölni a büntetéseket, hogy a lehető legtöbb játékos maradjon a jégen.

Példák Egybeeső Kisbüntetésekre

„A” csapat

„B” csapat

1. A6 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
B11 - 2 perc 3:00-kor
2. A6 - 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak
- „A” csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldenie, hogy A6 helyett letöltse a büntetést
- B11 Kisbüntetése és A6 egyik Kisbüntetése törlődnek.
B11 - 2 perc 3:00-kor
3. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:30-kor
- 3:30-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9 és B11 Kisbüntetése törlődik
B11 - 2 perc 3:30-kor
4. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:30-kor
A7 - 2 perc 3:30-kor
- 3:30-kor a csapatok 3 – 5 ellen játszanak, mivel B11 és A9 vagy A7 (csapatkapitány döntése) Kisbüntetése törlődik
B11 - 2 perc 3:30-kor
5. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:15-kor
- 3:15-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9 és B12 Kisbüntetése törlődik
B12 - 2 + 10 perc 3:15-kor
6. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 + 2 perc 4:00-kor
- 4:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9 és B12 Kettős Kisbüntetése törlődik
B12 - 2 + 2 perc 4:00-kor
7. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:00-kor
- 3:30-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel B11 egyik Kisbüntetése és A6 vagy A9 (csapatkapitány döntése) Kisbüntetése törlődik
B11 - 2 perc 3:00-kor
8. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:30-kor
- 3:30-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak, mivel A9 és B11 Kisbüntetése törlődik
- „B” csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse B11 egyik Kisbüntetését
B11 - 2 + 2 perc 3:30-kor

„A” csapat**„B” csapat**

9. A9 - 2 + 10 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
- „A” és „B” csapatnak is helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldenie, aki 5:00-kor tér vissza a jégre
- A6 és B11 a 15:00 utáni első játékmegszakításnál tér vissza a jégre
10. A6 - 2 perc 9:00-kor
A9 - 2 perc 9:20-kor
A8 - 2 perc 9:20-kor
B4 - 2 perc 9:20-kor
B7 - 2 perc 9:20-kor
- 9:20-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9, A8, B4 és B7 Kisbüntetése törlődik
11. A6 - 2 + 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 + 2 perc 3:00-kor
B11 - 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel B11 és A6 vagy A9 (csapatkapitány döntése) Kettős Kisbüntetése törlődik
12. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 + 2 perc 3:00-kor
B11 - 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9 és B11 Kettős Kisbüntetése törlődik
13. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:00-kor
A7 - 2 + 2 perc 3:00-kor
B11 - 2 + 2 perc 3:30-kor
B12 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A7 és B11 Kettős Kisbüntetése törlődik, valamint B12 és A6 vagy A9 (csapatkapitány döntése) Kisbüntetése is törlődik
14. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 + 2 perc 3:00-kor
A7 - 2 + 2 perc 3:00-kor
B11 - 2 + 2 + 2 perc 3:00-kor
B12 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel B11, B12, A9 és A7 Kisbüntetése törlődnek
15. A6 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 + 2 + 2 perc 3:00-kor
A7 - 2 perc 3:00-kor
B11 - 2 + 2 perc 3:00-kor
B12 - 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel B11, B12, A9 és A6 vagy A7 (csapatkapitány döntése) Kisbüntetése törlődnek

„A” csapat**„B” csapat**

16. A6 - 2 perc 3:00-kor B11 - 2 + 2 + 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 + 2 perc 3:00-kor B12 - 2 + 2 perc 3:00-kor
A7 - 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, mivel mindkét csapat összes Kisbüntetése törlődik
17. A6 - 2 perc 3:00-kor B8 - 2 perc 3:00-kor
A3 - 2 + 2 perc 3:00-kor B9 - 2 perc 3:00-kor
A5 - 2 perc 3:00-kor B7 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel „B” csapat mindhárom Kisbüntetése, valamint A3 Kettős Kisbüntetése és A6 vagy A5 (csapatkapitány döntése) Kisbüntetése törlődik
18. A5 - 2 perc 3:00-kor B8 - 2 perc 3:00-kor
A6 - 2 + 2 perc 3:00-kor B9 - 2 perc 3:00-kor
A7 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A5, A7, B8 és B9 Kisbüntetése törlődnek
19. A5 - 2 + 2 perc 3:00-kor B8 - 2 + 2 perc 3:00-kor
A6 - 2 perc 3:00-kor B9 - 2 + 2 perc 3:00-kor
A7 - 2 + 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel B8, B9, A7 és A6 Kisbüntetése törlődnek
20. A6 - 2 perc 3:00-kor B11 - 2 + 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, mivel B11 Kettős Kisbüntetése, valamint A6 és A9 Kisbüntetése törlődik
21. A6 - 2 perc 3:00-kor B8 - 2 + 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:00-kor B7 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, mivel mind a négy Kisbüntetés törlődik
22. A6 - 2 + 2 perc 3:00-kor B8 - 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, mivel mind a négy Kisbüntetés törlődik

„A” csapat

„B” csapat

23. A6 - 2 + 10 perc 3:00-kor B11 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 + 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak
 - A6 és B11 Kisbüntetése törlődik
 - „A” csapat 4 percig emberhátrányban van (A9)
 - A9 7:00-kor tér vissza a jégre
 - A6 a 15:00 utáni első játékmegszakításnál tér vissza és B11 az 5:00 utáni első játékmegszakításnál tér vissza
24. A6 - Büntetőlövés 3:00-kor B11 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:00-kor
- A csapatok 4 – 4 ellen játszanak.
25. A15 - 2 perc 4:00-kor B10 - 2 perc 4:20-kor
A18 - 2 perc 4:30-kor
A77 - 2 + 2 perc 5:00-kor B21 - 2 perc 5:00-kor
- 4:20-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak
 - 4:30-kor a csapatok 3 – 4 ellen játszanak
 - 5:00-kor a csapatok 3 – 4 ellen játszanak
 - 5:00-kor B21 Kisbüntetése törli A77 egyik Kisbüntetését
 - 6:00-kor A77 helyettese kezdi el tölteni a büntetést, de A15-nek a büntetőpadon kell maradnia a büntetésének leteltét követő játékmegszakításig, ekkor a csapatok 3 – 4 ellen játszanak
 - A77 a 10:00 utáni első játékmegszakításnál tér vissza
 - B21 a 7:00 utáni első játékmegszakításnál tér vissza
26. A6 - 2 perc 3:00-kor B9 - 2 perc + VF 3:30-kor
A7 - 2 perc 3:30-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak
 - 3:30-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak
 - B9 a mérkőzés hátralévő részében nem folytatja a játékot
 - Nem szükséges helyettesítő játékost küldeni a büntetőpadra B9 helyett, mivel A7 és B9 büntetése nincs feltüntetve az órán (Egybeeső büntetések)

Példák Egybeeső Nagybüntetésekre

„A” csapat

„B” csapat

1. A3 - 5 perc + VF 3:00-kor B8 - 5 perc + VF 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A3 és B8 nem folytatja a mérkőzést
2. A1 (kapus) - 5 perc + VF 3:00-kor B8 - 5 perc + VF 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A1 és B8 nem folytatja a mérkőzést

Példák kombinált Egybeeső Kis- és Nagybüntetésekre

„A” csapat

„B” csapat

1. A6 - 2 perc 3:00-kor B14 - 5 perc + VF 3:30-kor
A9 - 5 perc + VF 3:30-kor
- 3:30-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9 és B14 Nagybüntetése törlődik
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A9 és B14 nem folytatja a mérkőzést
2. A6 - 2 perc 3:00-kor B19 - 2 + 5 perc + VF 4:00-kor
A7 - 2 + 5 perc + VF 4:00-kor
- 4:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A7 és B19 Kis- plusz Nagybüntetése plusz Végleges Fegyelmi Büntetése törlődik
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A7 és B19 nem folytatja a mérkőzést
3. A6 - 2 perc 3:00-kor B11 - 2 perc 4:00-kor
A5 - 2 perc 4:00-kor B19 - 5 perc + VF 4:00-kor
A7 - 5 perc + VF 4:00-kor
- 4:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A5 és B11 Kisbüntetése, valamint A7 és B19 Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetése törlődik
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A7 és B19 nem folytatja a mérkőzést

„A” csapat**„B” csapat**

4. A3 - 2 + 2 perc 3:00-kor B8 - 2 + 5 perc + VF 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak, mivel mindkét csapat egy-egy Kisbüntetése törlődik
- A3 helyettesítő játékosa 5:00-kor tér vissza, B8 helyettesítő játékosa pedig 8:00-kor tér vissza
- B8 nem folytatja a mérkőzést
5. A3 - 2 + 2 perc 3:00-kor B8 - 2 + 5 perc + VF 3:00-kor
A5 - 2 perc 3:00-kor B9 - 5 perc + VF 3:00-kor
A7 - 5 perc + VF 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 4 ellen játszanak, mivel A7 Nagybüntetés plusz Véglleges Fegyelmi Büntetése és A5 Kisbüntetése, valamint B8 büntetéseai törlődnek
- A7, B8 és B9 nem folytatja a mérkőzést
- B9 helyett egy helyettesítő játékosnak kell letöltenie az 5 perces büntetést
- B9 helyettesítő játékosa 8:00-kor tér vissza a jégre
6. A7 - 2 perc 4:00-kor B4 - 5 perc + VF 5:00-kor
A9 - 5 perc + VF 5:00-kor B3 - 2 perc 5:10-kor
A8 - 2 perc 5:10-kor B7 - 2 perc 5:10-kor
A4 - 2 perc 5:10-kor
- 5:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9 és B4 Nagybüntetés plusz Véglleges Fegyelmi Büntetése törlődik
- 5:10-kor a csapatok továbbra is 4 – 5 ellen játszanak, mivel mind a négy Kisbüntetés törlődik
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A9 és B4 nem folytatja a mérkőzést
7. A3 - 2 + 5 perc + VF 3:00-kor B8 - 2 + 5 perc + VF 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, mivel az összes büntetés törlődik
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A3 és B8 nem folytatja a mérkőzést
8. A3 - 2 perc 3:00-kor B8 - 2 perc 3:00-kor
A7 - 5 perc + VF 3:00-kor B9 - 5 perc + VF 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak, mivel az összes büntetés törlődik
- A csapatoknak nem kell helyettesítő játékost küldeniük a büntetőpadra, mert A7 és B9 nem folytatja a mérkőzést
9. A6 - 5 perc + VF 3:00-kor B11 - 2 perc 3:00-kor
A9 - 2 perc 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak, mivel A9 és B11 Kisbüntetése törlődik
- „A” csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldenie, hogy A6 helyett, aki nem folytatja a mérkőzést, letöltse az 5 perces büntetést

Példák kombinált Egybeeső Nagybüntetésekre és Végleges Kiállításokra

„A” csapat

„B” csapat

1. A6 - 5 perc + VF 3:00-kor B7 - VK 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak és nem kell helyettesítő játékos a büntetőpadra
2. A6 - VK 3:00-kor B7 - VK 3:00-kor
- 3:00-kor a csapatok 5 – 5 ellen játszanak és nem kell helyettesítő játékos a büntetőpadra

513. SZABÁLY - HALASZTOTT BÜNTETÉSEK

B - Értelmezés

1. Amikor halasztott büntetés szabályt alkalmaznak, a játékosoknak le kell tölteniük büntetésük teljes idejét és nem hagyhatják el a büntetőpadot a büntetésük leteltét követő első játékmegszakításig.
2. A halasztott büntetés szabály nem érvényes, amikor azonnal cserejátékot küldenek.
3. A büntetéseket be kell jegyezni a Hivatalos Jegyzőkönyvbe, de nem kell feltüntetni az órán.

Példák halasztott büntetésekre

„A” csapat

„B” csapat

1. A6 - 2 + 2 + 10 perc 13:00-kor
A6 - 2 perc 20:00-kor (harmad végén)
- A harmad végén kiszabott Kisbüntetés a következő harmad elején kezdődik és „A” csapat 4 –5 fog játszani
- A Fegyelmi Büntetés 2:00-kor folytatódik, miután a Kisbüntetés letelt
- A6 a 9:00 utáni első játékmegszakításnál tér vissza a jégre
- „A” csapatnak helyettesítő játékoszt kell a büntetőpadra küldenie, hogy a harmad elején letöltse a Kisbüntetést és 2:00-kor fog visszatérni a jégre

„A” csapat

„B” csapat

5. A6 - 5 perc + VF 3:00-kor
A8 (A6 helyettesítő játékosa) - 2 perc 3:30-kor
(míg a büntetőpadon van)
A8 (A6 helyettesítő játékosa) - 10 perc 4:00-kor
(míg a büntetőpadon van)
- A6 nem folytatja a mérkőzést
 - „A” csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldeni, hogy letöltse az 5 perces büntetést
 - 3:00-kor a csapatok 4 – 5 ellen játszanak
 - 3:30-kor A8-at további Kisbüntetéssel sújtják, míg a büntetőpadon van
 - A csapatok 4 – 5 ellen játszanak
 - A8 Kisbüntetése 8:00-kor fog kezdődni, miután az 5 perces büntetés már letelt (halasztott büntetés)
 - 4:00-kor A8-at Fegyelmi Büntetéssel sújtják
 - A csapatok 4 – 5 ellen játszanak
 - 4:00-kor „A” csapatnak egy újabb helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldenie, hogy letöltse A8 Kisbüntetését, amivel 3:30-kor sújtották
 - A8 Fegyelmi Büntetése 10:00-kor fog kezdődni (halasztott büntetés)
 - Ha „A” csapatot további büntetésekkel nem sújtják és nem esik gól, miután az 5 perces büntetés 10:00-kor letelik, a csapatok 5 – 5 ellen játszanak

514. SZABÁLY - BÜNTETÉSEK KISZABÁSA

A - Játékvezetői eljárás

1. Késleltetett kiállítás jelzéséhez a Játékvezetőnek fel kell emelnie a karját, de nem szükséges rámutatni a vétkes játékosra, miközben a játék megy.
2. Amikor egy második késleltetett büntetést akar kiszabni, a Játékvezetőnek kétszer kell rámutatnia a második játékosra a fel nem emelt kezével, miközben az eredetileg felemelt kezét a levegőben tartja, majd fent is kell hagynia azt, amíg a játékot meg nem állítja.

B - Értelmezés

1. Amennyiben késleltetett kiállítás van egy emberhátrányban lévő csapat ellen és a vétlen csapat gólt szerez a sípszó előtt akkor az 502. szabály és az 514 szabály értelmezéseit kell figyelembe venni az IIHF szabálymagyarázó kézikönyvének 39. oldalán.

C - Szituációk

1. szituáció

„A” csapat ellen késleltetett kiállítást jeleznek és „B” csapat egyik játékosa kapura lövi a korongot, a kapus megszerzi a korongot és kesztyűjével szándékosan egy csapattársához irányítja azt.

Szabály: A Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot.

2. szituáció

„A” csapat egyik játékosa ellen késleltetett büntetést jeleznek, és „B” csapat plusz játékosra cserélte a kapusát. Miközben „B” csapat egyik játékosa a koronggal a saját kapuja előtt korcsolyázik, „A” csapat egyik játékosa ráüt a botjára és a korong az üres kapuba megy.

Szabály: A gól érvénytelen, mert azon csapat játékosának cselekvése eredményeként került a korong az üres kapuba, amelyiknek késleltetett kiállítása van (Lásd 514(c) szabály), és a késleltetett kiállítást ki kell szabni „A” csapat játékosára.

3. szituáció

„A” csapat egyik játékosa ellen késleltetett kiállítást jeleznek, és „B” csapat plusz játékosra cserélte kapusát. „B” csapat egyik játékosa birtokolja a korongot, és miközben megpróbálja átadni azt egy csapattársának, ellövi a korongot és az „A” csapat egyik játékosán megpattan és az üres kapuba megy.

Szabály: A gól érvénytelen és a késleltetett büntetést ki kell szabni.

4. szituáció

A Játékvezető „A” csapat ellen késleltetett kiállítást jelez, és „B” csapat plusz játékosra cserélte kapusát. „B” csapat egyik játékosa ellövi a korongot, az eltalálja „A” csapat egyik játékosát, aki a piros középvonal mögött van, és visszapattan róla, végigmegy a pályán és „B” csapat kapujába kerül.

Szabály: A gól érvénytelen és a késleltetett kiállítást ki kell szabni.

5. szituáció

A Játékvezető A6 ellen késleltetett kiállítást jelez és Büntetőlövést fog ítélni ezen szabálytalanságért. Mielőtt a játékot megszakítják, A6 egy újabb szabálytalanságot követ el, ami Kisbüntetést von maga után.

Szabály: Ha „B” csapat gólt lő, mielőtt a játékot megszakítják, a Büntetőlövés törődik, de a Játékvezetőnek ki kell szabnia a Kisbüntetést A6 játékosra. Ha „B” csapat nem lő gólt, mielőtt a játékot megszakítják, a Játékvezetőnek Büntetőlövést kell ítélnie a csapat ellen és ki kell szabnia a Kisbüntetést A6 játékosra. Ezen játékosnak azonnal a büntetőpadra kell mennie és ott kell maradnia a Büntetőlövés eredményétől függetlenül.

6. szituáció

Egy játékos, aki nem szerepel a Hivatalos Jegyzőkönyvben, játszik a mérkőzésen és kiállításal sújtják.

Szabály: A játékos nem folytathatja a mérkőzést. A kapus kivételével bármelyik játékost kijelölheti az edző a csapatkapitányon keresztül, hogy letöltse a büntetést.

7. szituáció

Egy játékost Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetéssel sújtanak, majd egy másik szabálytalanságért, amit vagy a sípszó előtt vagy azután hajtott végre, Végleges Kiállításal sújtják.

Szabály: A csapatnak helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldenie 10 percre, ez idő alatt emberhátrányban fog játszani. A Hivatalos Jegyzőkönyvben 5 perc plusz 20 perc plusz 25 percet kell bejegyezni a játékos ellen.

523. SZABÁLY - HÁTULRÓL LÖKÉS

B - Értelmezés

1. A „bármilyen módon” kifejezés olyan eseteket foglal magába, mint magas bottal való játék, bottal lökés, meg nem engedett testtel való játék, stb., de az akadályozást nem.
2. Az olyan eseteket, amikor egy játékost hátulról a palánknak vagy a kapuvasnak löknek, különösen olyan szituációban, hogy a játékos nem tudja magát megvédeni, büntetni kell. A Játékvezetőnek szigorúan kell alkalmaznia ezen szabályt.
3. Amikor egy játékos hátat fordít egy hátulról érkező ütközésnek vagy lökésnek, ezt az esetet nem fogják „hátulról lökés”-nek minősíteni azon tény következtében, hogy a játékos tudatában van az ütközésnek. Ezt a szabálytalanságot „palánkra lökés”-nek vagy „meg nem engedett testtel való játék”-nak kell minősíteni.

C - Szituációk

1. szituáció

„A” csapat egyik játékosa kiugrás helyzetben van és „B” csapat egyik játékosa bottal löki hátulról. A Játékvezető hátulról lökést ítél, de emellett Büntetőlövést is.

Szabály: „A” csapat játékosa elvégzi a Büntetőlövést, de „B” csapat játékosának, aki a szabálytalanságot elkövette, azért le kell töltenie az Automatikus Fegyelmi Büntetést.

528. SZABÁLY - ÖKLÖZÉS VAGY DURVASÁG

A - Játékvezetői eljárás

1. Olyan szituációban, amikor a sípszó után lökdösődés alakul ki, a Játékvezetőnek mindkét csapat edzőjét vagy csapatkapitányát figyelmeztetnie kell.
2. Ha a szituáció a figyelmeztetés után folytatódik, a Játékvezetőnek Kisbüntetést kell ítélnie Durvaságért. Ha az eset későbbi játékmegszakítások alkalmával megismétlődik, a Játékvezető Fegyelmi Büntetéseket ítéljen.
3. Ha olyan eset merül fel, amely több Végleges Fegyelmi Büntetés kiszabását vonja maga után, a Játékvezetőnek gondoskodnia kell róla, hogy az összes Végleges Fegyelmi Büntetést bejegyezzék a Hivatalos Jegyzőkönyvbe.
4. Amikor több büntetést szabtak ki, akkor a megfelelő büntetések kiszabásáig a Vonalbírónak a büntetőpadra kell kísélnie a kiállított játékosokat a Játékvezető kérésére.
5. A Játékvezetőnek tudatában kell lennie a két fél között létrejött verekedésbe harmadik félként beavatkozó játékos kilétéről.

B - Értelmezés

1. Amikor ezen szabály alapján Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetést szabnak ki, Durvaságként kell bejegyezni és bemondani.
2. Amikor ezen szabály alapján Végleges Kiállítást szabnak ki, Öklözésként kell bejegyezni és bemondani.
3. Öklözést vagy Durvaságot kell ítélni még akkor is, ha a játékosokon még rajtuk van a kesztyű.
4. Olyan szituációkban, amikor Öklözés alakul ki, lehetséges, hogy az egyik játékost Végleges Kiállítással sújtsák és a másikat Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetéssel.
5. Durvaságért Kisbüntetést, Kettős Kisbüntetést vagy Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetést lehet kiszabni.
6. Bármikor, ha Öklözésért Végleges Kiállítást szabnak ki, akár egy, kettő vagy több játékos kap ilyen büntetést, az esetet verekedésnek kell minősíteni. Egy játékos által történő megtorlás esetében Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetést szabunk ki.
7. Verekedés folytatásáért nem lehet Végleges Kiállítás plusz Végleges Fegyelmi Büntetéssel sújtani egy játékost.

8. Két játékost lehet Végleges Kiállításal sújtani Öklözésért anélkül, hogy lenne kezdeményező vagy felbújtó.
9. Amikor nyilvánvaló, hogy az egyik játékos a felbújtó vagy kezdeményező, azt a játékost Végleges Kiállításal lehet sújtani és a másik játékost Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetéssel, a megtorlás fokától függően.
10. A „harmadik, beavatkozó ember” szabály csak arra a játékosra vonatkozik, aki elsőként avatkozik be egy veszekedésbe. Csak egy büntetés kiszabását eredményezi egy veszekedés, azonban, a szabály alkalmazásánál el kell dönteni, hogy vajon a játékos valóban belekeveredett-e.
11. Csak azt a játékost kell Végleges Fegyelmi Büntetéssel sújtani, aki elsőként avatkozik be egy olyan szituációba, ahol egyik vagy mindkét játékost Végleges Kiállításal vagy Nagybüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetéssel sújtják.
12. Amikor lelökik vagy lehúzzák az ellenfél fejevédőjét vagy kimozdítják a normál pozícióból, ahogyan viselik, Durvasággként KELL büntetni.

534. SZABÁLY - AKADÁLYOZÁS

B - Értelmezés

1. Egy támadó játékos átkorcsolyázhat a kapuelőtéren, akár a kapus előtt, akár mögötte.
2. Ha egy támadó játékos átkorcsolyázik az előtéren és kontaktusba kerül a kapussal, vagy a kapus mögött korcsolyázik és a kapus a játékosba tolat, ezt a játékost Kisbüntetéssel kell sújtani Akadályozásért.
3. Amikor egy támadó játékos belövi a korongot a támadó harmadába és a védekező játékos hátrálás közben „kitolja a csípőjét” amivel arra kényszeríti a támadó játékost, hogy megkerülje, ezt úgy kell venni, hogy „kiterjeszti a testét” amiért ki kell állítani „akadályozásért”.

534. SZABÁLY – AKADÁLYOZÁS

554(b) SZABÁLY - A KAPU ELMOZDÍTÁSA

B - Értelmezés

Mindkét szabály (d) pontjára hivatkozva a korongnak a semleges harmadban vagy a vétkes csapat védekező harmadában kell lennie ahhoz, hogy a gól érvényes legyen.

541. SZABÁLY – NŐI TESTJÁTÉK

B - Értelmezés

1. Ezen szabály arra törekszik, hogy minimalizálja a fizikai kontaktus által keletkezett sérülések lehetőségét. Így bármilyen nyilvánvaló vagy szándékos kontaktust, ami arra irányul, hogy fizikai erőszakot alkalmazzanak az ellenfél egyik játékosa ellen (anélkül, hogy megpróbálnák a korongot megszerezni), ezen szabály alapján büntetni kell. A normál játék során előforduló véletlen kontaktusokat nem kell büntetni ezen szabály alapján.
2. A női jégkorongban elő fog fordulni test kontaktus és a Játékvezetőnek a kontaktust kezdeményező játékos szándékát figyelembe véve kell döntéseit meghozni. A kontaktust kezdeményező játékost büntetni kell, ha a szándékai szerint a játékost akarja „elkapni” és nem a korongot megszerezni. Minden játékos megmozdulásainak elsődleges céljának a korongnak kell lennie és a Játékvezetőnek hagynia kell a játékosokat, hogy a korongért küzdjenek.
3. A szándékos ütközést vagy a kísérletet az ütközés erősségének fokozására büntetni kell. Ez magába foglal minden esetet, amikor egy játékos belép az ellenfele elé, aki az ellenkező irányba halad, ezzel testjátékot okozva. A játékost nem szabad büntetni, ha szándéka a korong megjátszása volt és véletlenül ütközik az ellenféllel.
4. Szabálytalan keresztül- vagy átkorcsolyázni egy gyanútlan játékoson, hogy megszerezzék a korongot. Ez vonatkozik bármely esetre, amikor egy játékos várja a korongot vagy a korong felé mozog. Ha egy játékos elfoglal egy stabil pozíciót a jégen, az az ellenfél játékosainak felelőssége, hogy körbekorcsolyázzák azt a játékost.
5. A játékosoknak megengedett, hogy egymásnak dőljenek és testkontaktust létesítsenek, miközben a korongot próbálják megszerezni a palánknál. Az ilyen megmozdulások szabályosak, feltéve, hogy a megmozdulás megmarad a kontaktus szintjén és nem fokozódik a „testjáték” szintjére.
6. Ha két vagy több játékos közel van egymáshoz és a korongért küzdenek a palánknál, bármilyen szándékos testjátékot büntetni kell. Ez magába foglalja a tolást, lökést, vállkontaktust vagy az ellenfél palánkra szorítását a palánkra. Még egyszer, bármilyen nyilvánvaló testkontaktust, ami nem a korongra irányul, büntetni kell.
7. A játékosoknak megengedett, hogy tartsák a helyüket bármikor, ha már elfoglalták pozíciójukat a jégen. Egy játékostól sem várják el, hogy félreálljon egy arrafelé tartó játékos útjából, hogy elkerülje az ütközést. Egy játékos bármely mozdulatáért, ami arra irányul, hogy belépjen az ellenfél játékosa elé vagy belekorcsolyázzon, kisbüntetést kell kiszabni. Meg nem engedett testtel való játékért.

550. SZABÁLY - HIVATALOS SZEMÉLYEK SÉRTEGETÉSE ÉS SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

B - Értelmezés

1. A játékvezetők nem engedhetik, hogy bármikor is szóban sértegessék őket. Ha bármelyik játékos a mérkőzés során bármikor személyes megjegyzést tesz a játékvezető felé, Fegyelmi Büntetéssel kell sújtani.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy vérvő orrú vagy szájú játékos a kezével letörli a vért és aztán azt az ellenfelére dobja.

Szabály: Ez „Köpés”-nek minősül és a játékost Végleges Kiállítással kell sújtani.

551. SZABÁLY - HIVATALOS SZEMÉLYEK SÉRTEGETÉSE ÉS SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS CSAPATVEZETŐ ÁLTAL

A - Játékvezetői eljárás

1. A Játékvezető kettő Technikai Kisbüntetéssel sújthat egy edzőt, mielőtt Végleges Fegyelmi Büntetéssel kizárja a mérkőzésből.
2. Edzőt nem lehet Fegyelmi Büntetéssel sújtani.
3. A Játékvezető a következő lehetőségek közül választhat, hogy milyen büntetéssel sújtsa egy csapatvezetőt: Technikai Kisbüntetés, Technikai Kisbüntetés plusz Végleges Fegyelmi Büntetés, Végleges Fegyelmi Büntetés vagy Végleges Kiállítás.
4. Egy csapatvezetőnek az 551(b) és 551(c) szabály alapján kiszabott Végleges Fegyelmi Büntetést nem követi automatikusan a csapatvezetőnek kiszabott Technikai Kisbüntetést.
5. Ha egy csapatvezetőt Végleges Fegyelmi Büntetéssel vagy Végleges Kiállítással sújtanak, azonnal az öltözőbe kell mennie és egészen a mérkőzés végéig ott kell maradnia.
6. Ha egy csapatvezetőt Végleges Kiállítással sújtanak, a csapatvezetés többi tagjának kell a csapatkapitányon keresztül kijelölnie egy játékost, hogy a büntetőpadon letöltse az 5 perces büntetést. A csapat ez idő alatt emberhátrányban fog játszani, hacsak egyéb szituáció fel nem merül, amire más szabályok vonatkoznak.

B - Értelmezés

1. Semmilyen büntetést nem lehet kiszabni olyan szabálytalanságért, ami a mérkőzést megelőző bemelegítés során merül fel. Azonban az 510. szabály (Kiegészítő fegyelmi szabályok) alapján a megfelelő hatóságok megtehetik a szükséges fegyelmi intézkedést.

554. SZABÁLY – IDŐHÚZÁS

554(c) SZABÁLY - A KORONG KILÖVÉSE VAGY KIDOBÁSA A JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE

C - Szituációk

1. szituáció

Egy játékos vagy kapus kilövi a korongot a játékterről a védőüvegen vagy a palánkon túlra, vagy a palánk felett a cserepadra vagy büntetőpadra.

Szabály: A játékost vagy kapust Kisbüntetéssel kell sújtani.

2. szituáció

Egy kapus vagy kapus ellövi a korongot, az eltalálja a védőüveget, majd kimegy a játékterről.

Szabály: A játékost vagy kapust nem kell automatikusan Kisbüntetéssel sújtani.

3. szituáció

A korongot ellövik és az eltalálja egy játékos vagy a kapus botját vagy felszerelésének bármely részét és így nem szándékosan a palánkon túlra pattan.

Szabály: Nem kell büntetést kiszabni.

4. szituáció

A korongot ellövik és a kapus elkapja, aki aztán feldobja és a botjával, kesztyűjével, karjával vagy lábszárvédőjével szándékosan a palánkon túlra irányítja azt.

Szabály: A kapust Kisbüntetéssel kell sújtani.

5. szituáció

Egy játékos vagy kapus kilövi a korongot a nyitott ajtón keresztül.

Szabály: Nem kell büntetést kiszabni.

6. szituáció

A Büntetőlövés elvégzése során a játékos közvetlenül a játéktéren kívülre lövi a korongot.

Szabály: Nem kell büntetést kiszabni.

7. szituáció

„Tilos felszabadítás” helyzetben ellövi a korongot a védekező harmadból, ami a pálya túloldalán a védőüveg fölötti hálóba csapódik.

Szabály: Nem kell büntetést kiszabni. A tilos felszabadítást kell megítélni, amint a korong áthalad az alapvonalon.

8. szituáció

Az előző szituációhoz hasonló a helyzet, de az a csapat amelyik kilövi a korongot emberhátrányban van és így nem tud tilos felszabadítást elérni.

Szabály: Kisbüntetést kell kiszabni, mert a játékmegszakítást az okozta, hogy a korongot a védekező harmadból lötték a plexi fölött a játéktéren kívülre.

9. szituáció

Egyik csapat ellen késleltetett kiállítás van érvényben, amikor a saját védekező harmadukból kilövi a korongot a játéktéren kívülre.

Szabály: Csak a késleltetett kiállítást kell kiszabni, mert amint a játékos ellövi a korongot (amit a korong birtoklásának nevezünk) meg kell állítani a játékot. Ez az oka a játék megszakadásának és nem a korong kilövése.

554(e) SZABÁLY - SÉRÜLT JÁTÉKOS NEM HAGYJA EL A JEGET

B - Értelmezés

1. Ha egy sérült játékos a figyelmeztetés után sem megy le a jégről, Kisbüntetéssel kell sújtani. Ha a játékos továbbra sem megy le a jégről, az 550(c) szabály alapján Fegyelmi Büntetéssel kell sújtani. Ez a szituáció olyan sérült játékosra vonatkozik, aki a jégen akar maradni, miután a játék folytatódik az ő sérülésének köszönhető játékmegszakítás után.

554(f) SZABÁLY - TÖBB MINT EGYSZERI CSERE GÓLLÖVÉS UTÁN

A - Játékvezetői eljárás

1. Ha az egyik csapat góllövés után megpróbál egynél többször cserélni, a Játékvezetőnek mindkét csapatot tájékoztatnia kell, hogy ha bármelyik csapat még egyszer megszegi ezt a szabályt, az Technikai Kisbüntetést fog eredményezni.

554(g) SZABÁLY – BEDOBÁSI ELJÁRÁS MEGSÉRTÉSE

B - Értelmezés

Ezen szabály (b) pontja arra vonatkozik, amikor ugyanazon bedobás során ugyanaz a csapat másodszor is megsérti ezt a szabályt. Bármelyik játékos letöltheti a büntetést.

554(h) SZABÁLY – KÉSŐI FELÁLLÁS BEDOBÁSHOZ

B - Értelmezés

A „szükséges szám” ezen szabályban azon játékosok teljes létszámát jelenti, akiknek a szabályok szerint megengedett a játékban való részvétel (5 játékos plusz kapus – ha a csapat teljes létszámban játszik; 4 vagy 3 plusz kapus – ha a csapat emberhátrányban játszik)

555. SZABÁLY - SZABÁLYTALAN VAGY VESZÉLYES FELSZERELÉS

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. A Játékvezetőnek a felszerelésre vonatkozó első szabálysértésnél figyelmeztetnie kell a csapatokat. Ezen első figyelmeztetés után a Játékvezetőnek büntetést kell kiszabnia az azt követő szabálysértésekért.
2. A Vonalbírók nem figyelmeztethetik a játékosokat és nem szabhatnak ki büntetést a felszerelésre vonatkozó szabályok megsértéséért.
3. Ha egy botot szabálytalannak találnak, a botot vissza kell adni a csapatnak és a játékosnak a büntetőpadra kell mennie. Egy jégen lévő csapattársának kell egy szabályos botot vinnie a büntetett játékosnak a büntetőpadra, de eközben nem húzhatja az időt.

B - Értelmezés

1. A Játékvezető eldöntheti, hogy egy bot veszélyes-e. Ha egy botot veszélyes felszerelésnek minősítenek, a botot ki kell iktatni a játékból és nem kell büntetést kiszabni.

2. Azt a játékost, aki nem hajlandó tartózkodni a Játékvezető által veszélyesnek minősített felszerelés használatától, egy figyelmeztetés után Fegyelmi Büntetéssel kell sújtani.
3. Azt a tollat, aminek 2 íve van, veszélyes felszerelésnek kell minősíteni.
4. A toll szabálytalan íve bárhol lehet a tollon a bot nyelének vonaláig.
5. Kapusoknak nem megengedett, hogy kivételesen hosszú mezt viseljenek, ami segítheti őket a korong megállításában. A Játékvezetőnek meg kell kérnie a kapust, hogy cserélje le vagy igazítsa meg a mezét. Ha a kapus a figyelmeztetés után sem hajlandó lecserélni a mezét, Fegyelmi Büntetéssel kell sújtani.
7. Hivatkozással az 555(g) szabályra, a játékost Kisbüntetéssel kell sújtani, ha bármilyen módon folytatja a játékban való részvételt.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy játékosal ütköznek és a fejevédőjének állszíja kikapcsolódik.

Szabály: A játékos továbbra is részt vehet a mérkőzésen a játékmegszakításig vagy amíg a játékos le nem megy a jégről. A játékost nem lehet büntetéssel sújtani, mivel a fejevédője nem jött le a fejéről.

556. SZABÁLY - TÖRÖTT BOT

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. A játékvezetők nem adhatnak törött botot egy nézőnek, illetve nem ejthetik a palánkon túlra. A törött botokat a Zsűrifülkéhez vagy a cserepadokhoz kell vinni.

B - Értelmezés

1. Ha egy fém bot felső végén lévő „kupak” leesik, a bot törött botnak tekintendő.

C - Szituációk

1. szituáció

Egy, a büntetőpadon lévő játékos odaad egy botot egy jégen lévő csapattársának, akinek eltört a botja.

Szabály: Azt a játékost, aki a botot kapta, Kisbüntetéssel kell sújtani, de a büntetőpadon lévő játékost, aki a botot adta a jégen lévő játékosnak, nem kell büntetéssel sújtani.

2. szituáció

Egy játékos felvesz egy botot, amit a cserepadról dobtak be a jégre.

Szabály: A játékost nem kell büntetéssel sújtani, hogy szabálytalanul kapott botot, de a Játékvezetőnek az 550(g,h) vagy az 551(e,f) szabályban leírtak szerint kell büntetést kiszabnia.

3. szituáció

„A” csapat egyik játékosának eltörrik a botja és felvesz egy botot, amit a „B” csapat cserepadjáról dobtak be és amit „B” csapat egyik játékosának szántak, akinek szintén eltört a botja.

Szabály: Nem kell büntetni „A” csapat játékosát, aki felvette a botot, de „B” csapatot az 550(g,h) vagy az 551(e,f) szabályban leírtak szerint kell büntetéssel sújtani.

4. szituáció

A cserepadról kapus botot dobnak a jégre a kapusnak.

Szabály: A kapust nem kell büntetéssel sújtani, de a Játékvezetőnek az 550(g,h) vagy az 551(e,f) szabályban leírtak szerint kell büntetést kiszabnia.

5. szituáció

Egy kapus elvesztette botját vagy az eltört és a csapattársa, aki a jégen van, megpróbálja visszaütni hozzá a botot.

Szabály: Sem a kapust, sem a játékost nem kell büntetéssel sújtani, hacsak az 569. szabály nem vonatkozik az esetre.

6. szituáció

Egy játékos kapus botot visz a kapusnak, aki elvesztette botját vagy az eltört, és úgy dönt, hogy játékba avatkozik. Leejti a kapusbotot, hogy részt vegyen a játékban.

Szabály: Mindaddig nem kell büntetéssel sújtani a játékost, amíg semmiképpen nem vesz részt a játékban, miközben a botot viszi. Nem lehet büntetéssel sújtani azért, hogy botot visz a kapusnak, még ha a játékos az akció közelében van is, de le kell ejtenie a botot, ha játékba akar avatkozni.

7. szituáció

A5 bot nélkül vesz részt a játékban. A8 átadja neki botját és A11 átadja botját A8-nak és folytatja a játékot.

Szabály: Mindaddig nincs meghatározva, hogy egy botot hányszor adhat át egyik játékos egy másik játékosnak, amíg az utolsó játékos a szabályoknak megfelelően kap botot.

557. SZABÁLY - JÁTÉKOS KORONGRA ESÉSE

C - Szituációk

1. szituáció

A korong a kapuelő térben van és egy játékos, aki az előtéren kívül van, kiüti vagy kiemeli azt az előtérből a testéhez, de nem takarja vagy fogja a korongot, miközben a korong még az előtérben van.

Szabály: A Játékvezetőnek Kisbüntetéssel kell sújtania a játékost. A meghatározó tényező a korong helyzete akkor, amikor azt takarják és a játékot megállítják.

2. szituáció

Egy játékos az előtérben van és beemeli a korongot az előtéren kívülről az előtérbe és ráesik vagy takarja azt.

Szabály: A Játékvezetőnek Büntetőlövést kell ítélnie a vétlen csapat javára. A meghatározó tényező a korong helyzete akkor, amikor azt takarják és a játékot megállítják.

559. SZABÁLY - JÁTÉKOS KORONG FOGÁSA

B - Értelmezés

1. Ha a korong egy játékos kesztyűjéhez ér, de a játékos nem zárja kezébe a korongot, nincs játékmegszakítás és nincs büntetés.

560. SZABÁLY - KAPUS KORONG FOGÁSA

B - Értelmezés

1. Ha egy kapus az ellenfél kapuja felé dobja a korongot és az ellenfél egyik játékosa játssza meg elsőként a korongot, a mérkőzést nem kell megállítani és a kapust nem kell Kisbüntetéssel sújtani.

565. SZABÁLY – CSEREPADOT ELHAGYÓ CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY

B - Értelmezés

1. Nem szabad büntetéssel sújtani az orvost (vagy az orvosnak megjelölt embert), aki játékmegszakítás alatt a Játékvezető engedélye nélkül bejön a jégre, hogy megnézzesse a sérült játékost.

570. SZABÁLY - BOT VAGY BÁRMILYEN TÁRGY ELDOBÁSA KIUGRÁS HELYZETBEN

B - Értelmezés

1. Ha a kapus a jégen van, nem lehet gólt ítélni.
2. Ha a kapus a jégen van, de nincs a kapujában és ő dobja a botot, a szituációt késleltetni lehet, mielőtt a Büntetőlövést megítélik, amikor a játékot megállítják.

C - Szituációk

1. szituáció

Késleltetett kiállítást jeleznek „A” csapat ellen és „B” csapat plusz játékosra cseréli kapusát. A játékmegszakítás előtt „B” csapat egyik játékosa a saját védekező harmadában a korong felé dobja botját.

Szabály: Ha egy védekező játékos a saját védekező harmadában eldobja a botját, ezt a szabálytalanságot büntetni kell. „A” csapat javára gólt kell ítélni, mivel a bot eldobást nem lehet törölni, de annak a játékosnak, akinek késleltetett büntetése van, a büntetőpadra kell mennie, hogy letöltse büntetését.

571. SZABÁLY – VÉR ÁLTALI FERTŐZÉSEK MEGAKADÁLYOZÁSA

B - Értelmezés

1. Egy játékos, akinek meze véres, felvehet egy másik, eltérő számú mezt, de a számváltozást be kell diktálni a Hivatalos Jegyzőkönyvvezetőnek.
2. Ha egy játékvezető meze véres lesz, a vérfoltot el kell távolítani, mielőtt a játék folytatódik. Hasonlóan, ha egy játékvezető vérzik, a vágást le kell ragasztani, mielőtt visszatér játékvezetői feladataihoz.
3. Vérteljes tárgyakat nem lehet használni a jégen.

573. SZABÁLY – TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN

C - Szituációk

1. szituáció

A kapust lehívták a jégről és egy plusz játékosra cserélték és az ellenfél egyik játékosa birtokolja a korongot. A játék során a kapus visszatér a játékba, ezzel azt okozva, hogy csapatának túl sok játékosa van a jégen, de nem zavarja meg a korongot birtokló játékost (Lásd 534(d) szabály) és csak megpróbálja megállítani a kapura lövést.

Szabály: A Játékvezetőnek büntetést kell kiszabnia a vétkes csapatra, mert túl sok játékos volt a jégen. Ha a szituáció a mérkőzés utolsó 2 percében vagy bármikor a hosszabbítás alatt történik, a Játékvezetőnek Büntetőlövést kell ítélnie a vétlen csapat javára.

591. SZABÁLY - KAPUS A KÖZÉPVONALON TÚL

C - Szituációk

1. szituáció

Egy kapus, akinek korcsolyái a piros középvonalon túl vannak, megjátssza a korongot, ami a piros középvonalhoz képest még a saját térfelén van.

Szabály: A Játékvezetőnek Kisbüntetést kell ítélnie. A meghatározó tényező a korcsolyák és nem a korong helyzete.

2. szituáció

Az „A” csapat gólját követő játékmegszakítás alatt „A” csapat kapusa áthalad a piros vonalon, hogy a csapattársaival ünnepelje a gólt, majd visszatér kapujához. Ezzel nem késleltette a játékot és az ellenfél játékosai ellen sem tett semmit.

Szabály: A kapust nem kell Kisbüntetéssel sújtani, mert játékmegszakítás alatt haladt át a piros vonalon.

592. SZABÁLY - KAPUS A CSEREPADHOZ MEGY JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT

A - Játékvezetői és Vonalbírói eljárás

1. Amikor egy játékos sérülése, gyenge jég körülmények vagy a játéktér egyéb karbantartása miatt hosszabb ideig áll a játék, a Játékvezető engedélyezheti a kapusnak, hogy a cserepadjához menjen. Ilyen helyzetekben a kapus nem késlelteti a játékot azzal, hogy a cserepadjához megy.
2. Televíziós reklám szünet alatt a kapusoknak megengedett, hogy a cserepadjukhoz menjenek.
3. Gól után a kapusnak TILOS a cserepadjához mennie, hogy a csapattársaival együtt ünnepeljen.
4. Késleltetett kiállítás során, ha megállt a játék, akkor a kapus nem folytathatja útját a cserepadjához és vissza kell mennie a kapujába. A Vonalbíró figyelmeztetheti a kapust, hogy térjen vissza a kapujába. A Játékvezető figyelmeztetheti a csapatot azért, hogy ez a helyzet ne okozhassa a játék késleltetését. Első alkalommal figyelmeztetni kell, a második esetben a csapatnak le kell cserélnie a kapusát.

- Amikor a pálya egyik felén verekedés vagy dulakodás van, a másik oldalon lévő kapus nem mehet a cserepadjához, és a saját térfelén kell maradnia a jégen. Amennyiben mégis a cserepadjához megy, akkor a Játékvezetőnek ezt úgy kell minősítenie, hogy a kapus játékmegszakítás során ment a cserepadjához.

593. SZABÁLY - KAPUS ELHAGYJA A KAPUELŐTERET VEREKEDÉS ALATT

C - Szituációk

1. szituáció

Egy kapus egy verekedés során elhagyja a kapuelőtér környékét és ő az első, aki beavatkozik a verekedésben.

Szabály: Kisbüntetéssel kell sújtani, amiért elhagyta az előteret, plusz Végleges Fegyelmi Büntetéssel, amiért ő a harmadik, beavatkozó ember egy verekedésnél, plusz bármilyen egyéb büntetéssel, amit ezen szabályok alapján az eset magával vonhat.

595. SZABÁLY - KAPUS VÉDELME

B - Értelmezés

- Ha egy korongot birtokló játékos előre vagy hátrafelé haladva belekorcsolyázik a kapusba vagy kapcsolatba kerül vele, és a korong a kapuba kerül, akkor a gólt nem lehet megadni és a játékost ki kell állítani. Jelen szabályt büntetőlövés vagy mérkőzést eldöntő büntető lövések során is alkalmazni kell.

M4.7 MELLÉKLET – VONALBÍRÓK FELADATAI

B - Értelmezés

A vonalbíró megállíthatja a játékot, amikor a korong a palánkon túlra kerül, megjátszhatatlan vagy kapcsolatba kerül egy jogosulatlan személlyel beleértve azt a szituációt, amikor a korongot közvetlenül kilövik a játéktérről. Abban az esetben, amikor a korong közvetlenül kerül a játéktéren kívülre és a vonalbíró megállítja a játékot azért, mert a Játékvezető nem látta ezt a szituációt, azonnal tájékoztatnia kell erről a tényről a Játékvezetőt.