

NEMZETKÖZI JÉGKORONG SZÖVETSÉG



HIVATALOS SZABÁLYKÖNYV 2010-2014
MAGYAR NYELVŰ FORDÍTÁS

2010. július

Frissítve: 2011. Augusztus 1.

Fordította: Sándor Zsuzsanna
Tankó Nikoletta
Nagy Attila
Beck Péter

Szaklektor: Beck Péter

Bármilyen vitas esetben az angol nyelvű, eredeti szabálykönyv az irányadó.

Copyright: A Nemzetközi Jégkorong Szövetség előzetes írásbeli engedélye nélkül a jelen kiadvány egy részét sem lehet [sokszorosítani](#) angol nyelven vagy lefordítani és [sokszorosítani](#) bármely más nyelven vagy átalakítani bármilyen formában, illetve bármilyen elektronikus eszközzel vagy mechanikusan beleértve a fénymásolást, másolást, illetve bármilyen információtárolási és szolgáltatási rendszert.

TARTALOMJEGYZÉK

1. FEJEZET – JÉGPÁLYA

100	JÉGPÁLYA FOGALMA
101	JÉGPÁLYA MÉRETEI
102	PALÁNK
103	SZEGÉLY LÉC
104	AJTÓK
105	VÉGŐÜVEG
106	VÉDŐHÁLÓ
110	JÉGFELÜLET FELOSZTÁSA ÉS JELÖLÉSEI
111	GÓLVONALAK
112	KÉK VONALAK
113	KÖZÉPVONAL
114	BEDOBÓPONTOK ÉS KÖRÖK
115	KÖZÉPSŐ BEDOBÓPONT ÉS KÖR
116	BEDOBÓPONTOK A SEMLEGES HARMADBAN
117	PÁLYAVÉGI BEDOBÓPONTOK ÉS KÖRÖK
118	JÁTÉKVEZETŐI TERÜLET
119	KAPUELŐTÉR
130	KAPUK
140	CSEREPADOK
141	BÜNTETŐPADOK
142	GÓLBÍRÓ FÜLKE
143	ZSÚRIFÜLKE
150	JELZŐ- ÉS IDŐMÉRŐ BERENDEZÉSEK
151	SZIRÉNA
152	ÓRA
153	PIROS ÉS ZÖLD LÁMPA
160	JÁTÉKOS ÖLTÖZŐ
161	JÁTÉKVEZETŐI ÉS VONALBÍRÓI ÖLTÖZŐ
170	JÉGPÁLYA VILÁGÍTÁSA
171	DOHÁNYZÁS A JÉGCSARNOKBAN
172	ZENE A JÉGCSARNOKBAN

2. FEJEZET – CSAPATOK, JÁTÉKOSOK ÉS FELSZERELÉS

200	MEZBE ÖLTÖZÖTT JÁTÉKOSOK
201	CSAPATKAPITÁNY
210	FELSZERELÉS
220	JÁTÉKOS FELSZERELÉS
221	JÁTÉKOS KORCSOLYA
222	JÁTÉKOS BOT
223	JÁTÉKOS FEJVÉDŐ
224	JÁTÉKOS SZEMVÉDŐ
225	JÁTÉKOS KESZTYÚ
226	NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ
227	FOGVÉDŐ
228	KÖNYÖKVÉDŐ
230	KAPUS FELSZERELÉS
231	KAPUS KORCSOLYA

232 KAPUS BOT
233 KAPUS KESZTYŰK
233a BOTOS KESZTYŰ
233b LEPKÉS KESZTYŰ
234 KAPUS FEJVÉDŐ ÉS ARCVÉDŐ
235 KAPUS LÁBSZÁRVÉDŐ

240 MEZEK

250 KORONG

260 FELSZERELÉS MÉRÉSE

3. FEJEZET – HIVATALOS SZEMÉLYEK ÉS FELADATAIK

300 HIVATALOS SZEMÉLYEK KIJELELÉSE

310 JÁTÉKVEZETŐK
311 JÁTÉKVEZETŐ ÉS VONALBÍRÓK FELSZERELÉSE
312 JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI
313 VONALBÍRÓK FELADATAI

320 JÉGEN KÍVÜLI HIVATALOS SZEMÉLYEK
321 GÓLBÍRÓK
322 JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ
323 IDŐMÉRŐ
324 BEMONDÓ
325 BÜNTETŐPAD FELELŐS

330 VIDEÓ GÓLBÍRÓ RENDSZER ÉS VIDEÓ TÁMOGATÁSI RENDSZER

340 ILLETÉKES SZERVEK

4. FEJEZET – JÁTÉKSZABÁLYOK

400 JÁTÉKOSOK A JÉGEN
402 MÉRKŐZÉS ÉS HARMAD KEZDÉSEK

411 **JÁTÉKOS ÉS KAPUS CSERE A CSEREPADRÓL JÁTÉK KÖZBEN**
412 JÁTÉKOS CSERE VÉGREHAJTÁSA JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALKALMÁVAL
413 JÁTÉKOS CSERE A BÜNTETŐPADRÓL
415 KAPUS CSERE JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT
416 SÉRÜLT JÁTÉKOSOK
417 SÉRÜLT KAPUS
419 JÉGTAKARÍTÁS
420 NORMÁL JÁTÉKIDŐ
421 HOSSZABBÍTÁS
422 IDŐKÉRÉS

430 MÉRKŐZÉS EREDMÉNYÉNEK MEGHATÁROZÁSA

440 BEDOBÁSOK
442 BEDOBÁSOK ELVÉGZÉSE

450 LES
451 KÉSLELTETETT LES

460 TILOS FELSZABADÍTÁS

470 GÓL MEGHATÁROZÁSA
471 NEM MEGADHATÓ GÓL
472 GÓLLÖVŐK ÉS ÁTADÓK

480 PÁLYÁN KÍVÜLI KORONG
481 KORONG A HÁLÓN
482 NEM LÁTHATÓ KORONG
483 NEM A JÁTÉKHOZ TARTOZÓ KORONG
484 HIVATALOS SZEMÉLYEN PATTANÓ KORONG

490 KORONG MEGÁLLÍTÁSA/ÁTADÁSA KÉZZEL
491 KORONG RÚGÁSA
492 KORONG MAGAS BOTTAL VALÓ MEGJÁTSZÁSA
493 NÉZŐK ÁLTAL TÖRTÉNŐ AKADÁLYOZÁS

5. FEJEZET – BÜNTETÉSEK

500 BÜNTETÉSEK (MEGHATÁROZÁSOK ÉS ELJÁRÁSOK)
501 KISBÜNTETÉS
502 TECHNIKAI KISBÜNTETÉS
503 NAGYBÜNTETÉS
504 FEGYELMI BÜNTETÉS
505 VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS
507 VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS
508 BÜNTETŐLÖVÉS
509 BÜNTETŐLÖVÉS VÉGREHAJTÁSA

510 KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI SZABÁLYOK
511 KAPUS BÜNTETÉSEK VÉGREHAJTÁSA
512 EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK
513 KÉSLELTETETT BÜNTETÉSEK
514 BÜNTETÉSEK KISZABÁSA

JÁTEKOSOK ELLEN ELKÖVETETT SZABÁLYTALANSÁGOK

520 PALÁNKRALÖKÉS
521 BOTVÉGGEL ÜTÉS
522 MEG NEM ENGEDETT TASTTEL VALÓ JÁTÉK
523 HÁTULRÓL LÖKÉS
524 NYÍRÁS
525 BOTTAL LÖKÉS
526 KÖNYÖKHASZNÁLAT
527 TÚLZOTT DURVASÁG
528 ÖKLÖZÉS VAGY DURVASÁG
529 FEJELÉS

530 MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK
531 ELLENFÉL FOGÁSA
532 BOTFOGÁS
533 BOTTAL AKASZTÁS
534 AKADÁLYOZÁS
535 RÚGÁS
536 TÉRDHASZNÁLAT
537 TESTRE ÜTÉS
538 SZÚRÁS
539 GÁNC SOLÁS
540 FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS
541 TESTTEL LÖKÉS NŐKNÉL

EGYÉB SZABÁLYTALANSÁGOK

550 HIVATALOS SZEMÉLYEK SÉRTEGETÉSE ÉS SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS
551 HIVATALOS SZEMÉLYEK SÉRTEGETÉSE ÉS SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY ÁLTAL
554 IDŐHÚZÁS
554a) KORONG MOZGÁSBAN TARTÁSA
554b) KAPU ELMOZDÍTÁSA
554c) KORONG KILÖVÉSE VAGY KIDOBÁSA A JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE

554d)	FELSZERELÉS MEGIGAZÍTÁSA
554e)	SÉRÜLT JÁTÉKOS NEM HAGYJA EL A JEGET
554f)	TÖBB MINT EGYSZERI CSERE GÖLLÖVÉS UTÁN
554g)	BEDOBÁSOK NEM MEGFELELŐ VÉGREHAJTÁSA
554h)	KEZDÉSHEZ TÖRTÉNŐ KÉSŐI FELÁLLÁS
555	SZABÁLYTALAN ÉS VESZÉLYES FELSZERELÉS
556	TÖRÖTT BOT
557	JÁTÉKOS KORONGRA ESÉSE
558	KAPUS KORONGRA ESÉSE
559	JÁTÉKOS KORONG FOGÁSA
560	KAPUS KORONG FOGÁSA
561	ÖSSZETŰZÉS A NÉZŐKKEL
562	CSEREPAD VAGY BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA
563	BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA
564	PADOK ELHAGYÁSA VEREKEDÉS ALATT
565	CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY ELHAGYJA A CSEREPADOT
566	JÁTÉKKEZDÉS MEGTAGADÁSA (CSAPAT A JÉGEN)
567	JÁTÉKKEZDÉS MEGTAGADÁSA (CSAPAT NINCS A JÉGEN)
568	BOT VAGY BÁRMILYEN TÁRGY KIDOBÁSA A JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE
569	BOT VAGY BÁRMILYEN TÁRGY ELDOBÁSA A JÁTÉKTÉREN BELÜL
570	BOT VAGY BÁRMILYEN TÁRGY ELDOBÁSA KIUGRÁS HELYZETBEN
571	VÉR ÚTJÁN TÖRTÉNŐ FERŐZÉSEK MEGELŐZÉSE
572	CSAPATKAPITÁNY ÉS CSAPATKAPITÁNY HELYETTES VISELKEDÉSE
573	TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN
575	JÁTÉKOS CSERE SZABÁLYTALAN VÉGREHAJTÁSA
576	VETŐDÉS
590	KAPUS BÜNTETÉSEK
591	KAPUS A KÖZÉPVONALON TÚL
592	KAPUS A CSEREPADHOZ MEGY JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT
593	KAPUS ELHAGYJA A KAPUELŐTERET VEREKEDÉS ALATT
594	KAPUS RÁEJTI A KORONGOT A KAPU HÁLÓJÁRA
595	KAPUS VÉDELME

1. MELLÉKLET – HIRDETÉSI SZABÁLYOK

2. MELLÉKLET – VISSZASZÁMLÁLÁS ÉS BEMELEGÍTÉS VÉGREHAJTÁSA

3. MELLÉKLET – HIVATALOS BEMONDÁSOK

A3.1	KÖTELEZŐ BEMONDÁSOK
A3.2	KÖZÖNSÉG TÁJÉKOZTATÁS

4. MELLÉKLET – HIVATALOS SZEMÉLYEK FELADATAI

A4.1	MÉRKŐZÉS ELŐTT ALKALMATLANNÁ VÁLÓ JÁTÉKVEZETŐ VAGY VONALBÍRÓ
A4.2	MÉRKŐZÉS ALATT ALKALMATLANNÁ VÁLÓ JÁTÉKVEZETŐ VAGY VONALBÍRÓ

A4.3 HÁROM BÍRÓS RENDSZER

A4.4	JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ELŐTT
A4.5	JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ALATT
A4.6	JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS UTÁN

A4.7 VONALBÍRÓK FELADATAI

A4.8 KÉT BÍRÓS RENDSZER

A4.9	JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ELŐTT
A4.10	JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ALATT
A4.11	JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS UTÁN
A4.20	JÉGEN KÍVÜLI HIVATALOS SZEMÉLYEK
A4.21	JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ELŐTT
A4.22	JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ALATT
A4.23	JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS UTÁN
A4.24	IDŐMÉRŐ FELADATAI
A4.25	BEMONDÓ FELADATAI
A4.26	BÜNTETŐPAD FELELŐSÖK FELADATAI

5. MELLÉKLET – JÁTÉKVEZETŐI ÉS VONALBÍRÓI JELZÉSEK

INDEX

JÉGPÁLYA

1. FEJEZET – JÉGPÁLYA

Semmilyen jelzés nem lehet a jégen, a palánkon, a védőüvegen, a hálókön, a kapukon, vagy a cserepadok, a büntetőpadok, a gólbíró fülke vagy a jégen kívüli hivatalos személyek részére fenntartott területeken belül, illetve azok környékén bármely felületen, kivéve ahogyan azt az alábbi szabályokban, valamint az 1. Mellékletben (Hirdetési szabályok) meghatározták.

100 – JÉGPÁLYA FOGALMA

A jégkorong játékot egy fehér jégfelületen, más néven JÉGPÁLYÁN kell játszani.

101 – JÉGPÁLYA MÉRETEI

Maximális méret: 61 m hosszú és 30 m széles.

Minimum méret: 56 m hosszú és 26 m széles.

A sarkokat le kell kerekíteni 7 – 8,5 m sugarú körívvel.

- Az IIHF rendezvényein a pálya méretének 60-61 m hosszúnak és 29-30 m szélesnek kell lennie.

102 - PALÁNK

a) A jégpályát fa vagy műanyag, fehér színű fallal, más néven PALÁNKKAL kell körülvenni.

A palánk magassága nem lehet kevesebb mint 1,17 m és nem lehet több mint 1,22 m a jégfelülettől mérve.

b) A palánkot úgy kell kialakítani, hogy a jég felőli része teljesen sima legyen és mentes minden olyan akadálytól, amely sérülést okozhat a játékosoknak, és a védőfalakat és szereléseket, melyek a palánkot a helyén tartják a palánk pályával ellentétes oldalára kell felszerelni.

c) A palánkelemek közti hézagok nem lehetnek nagyobbak mint 3 mm.

103 – SZEGÉLY LÉC

A palánk alsó részére sárga színű "SZEGÉLY LÉC" kerül rögzítésre, melynek magassága 15-25 cm a jégfelület fölött.

104 - AJTÓK

a) A játéktérhez vezető összes ajtónak a játéktértől kifelé kell nyílniuk.

b) Az ajtó és a palánk közti hézag nem lehet nagyobb mint **5** mm.

105 – VÉDŐÜVEG

a) A palánk felett elhelyezett védőüvegnek a végharmadokban a gólvonal mögött és attól a semleges harmad felé még 4 méternyire 160-200 cm magasnak kell lennie, és nem lehet alacsonyabb mint 80-cm az oldalak mentén, kivéve a cserepadok előtt.

b) Az üvegek közti hézagok nem lehetnek nagyobbak mint **5** mm.

c) Bárhol, ahol a védőüveg megszűnik, azt

- Az IIHF rendezvényein a védőüveg és a védőháló kötelező.

védőpárnázattal kell ellátni a játékosok sérülésének elkerülése érdekében.

d) Nyílások nem megengedettek a védőüvegen.

106 – VÉDŐHÁLÓK

A végharmadok mögé a palánk és a védőüveg felett védőhálót kell elhelyezni.

110 – JÉGFELÜLET FELOSZTÁSA ÉS JELÖLÉSEI

A jégfelületet hosszában 5 vonallal kell felosztani, melyek a jégpályát teljesen átszelik és függőlegesen a palánkon folytatódnak.

- Nyitott jégpályákon a 112. és 113. szabályban leírt összes vonalat és bedobópontot két 5 cm széles vonallal kell jelölni.
- Amennyiben a palánkon hirdetés megengedett, a vonalakat legalább a szegély lécen jelölni kell.
- A vonal teljes szélességét azon harmad részének kell tekinteni, amelyikben a korong van.

111 – GÓLVONALAK

A jégpálya mindkét végétől 4 m-re 5 cm széles piros vonalat kell húzni, ezek másnéven a
GÓLVONALAK.

112 – KÉK VONALAK

A két gólvonal közti jégfelületet 30 cm széles kék színű vonalakkal három egyenlő részre kell osztani, ezek másnéven a KÉK VONALAK.

A kék vonalakat a korongvetőn és a palánkon is jelölni kell.

Ezek a vonalak fogják meghatározni a három Harmadot, melyek a következők:

- Egy csapat részére az a harmad, ahol a saját kapuja van a:
VÉDEKEZŐ HARMAD
- A középső harmad a:
SEMLEGES HARMAD
- A legtávolabbi harmad a:
TÁMADÓ HARMAD

113 – KÖZÉPVONAL

A jégpálya közepére kell húzni egy vonalat, másnéven a KÖZÉPVONALAT. 30 cm szélesnek és piros színűnek kell lennie.

114 – BEDOBÓPONTOK ÉS KÖRÖK

Azért jelölnek minden bedobópontot és kört a jégfelületen, hogy a játékvezetők a mérkőzés kezdetekor, minden harmadkezdsnél és minden játékmegszakítást követően a bedobásnál azokhoz tudják igazítani a játékosokat.

115 – Középső bedobópont és kör

Egy kör alakú 30 cm átmérőjű kék pont, mely pontosan a jégpálya közepére van festve.

E pont körül 4,5 méter sugarú, 5 cm széles, kék kört kell festeni.

116 – Bedobópontok a semleges harmadban

A semleges harmadban minden egyes kék vonaltól 1,5 méter távolságban két 60 cm átmérőjű piros pontot kell festeni, ahogy az a szemben lévő oldalon látható.

117 – PÁLYAVÉGI BEDOBÓPONTOK ÉS KÖRÖK

a) Bedobópontokat és köröket kell festeni a jégre a pálya mindkét végén mindkét kapu mindkét oldalán, ahogy az a túloldali ábrán látható.

➤ A beobópontoknak 60 cm átmérőjűnek és piros színűnek kell lenniük, ahogy az a túloldali ábrán látható.

b) A pályavégi bedobópontok szemben lévő oldalaira dupla "L" jelzést kell festeni, ahogy az a túloldali ábrán látható.

➤ A köröknek a bedobópontok közepétől mérve 4,5 m sugarúnak kell lenniük és 5 cm széles piros vonallal kell jelölni őket.

118 – JÁTÉKVEZETŐI TERÜLET

Közvetlenül a zsúrifülke előtt egy 3 méter sugarú félkör alakú területet, másnéven JÁTÉKVEZETŐI TERÜLETET kell kijelölni a jégen egy 5 cm széles piros vonallal, ahogy az a túloldali ábrán látható.

119 – KAPUELŐTÉR

a) Mindkét kapu előtt egy KAPUELŐTÉR területet kell kijelölni egy 5 cm széles piros vonallal, ahogy az a túloldali ábrán látható.

b) A kapuelőtér területét világoskékre kell festeni. A kapu belső területének a gólvonaltól a kapu hátuljáig fehérnek kell lennie.

c) A kapuelőtér magában foglalja az előtér vonala által határolt területet és magát a vonalat, és függőlegesen 1,27 méter magas, vagyis a kapukeret tetejéig terjed.

d) A kapuelőteret az alábbiak szerint kell jelölni:

Egy 180 cm sugarú és 5 cm széles félkört kell rajzolni a kapu közepét használva középpontként. Ezenkívül egy (száranként) 15 cm hosszú "L" alakú jelzést kell festeni a jégre mindkét elülső saroknál. Az "L" jelzés helyét úgy kell kimérni, hogy egy képzeletbeli vonalat rajzolunk 122 cm-re a gólvonaltól a félkör éléhez. Ez az a pont, ahová az "L" jelzést rajzolni kell.

130 - KAPUK

- 1. A kapuvasakat és a hálót úgy kell rögzíteni, hogy ne mozduljanak el a mérkőzés folyamán.
- 2. Olimpiai Játékokon, IIHF Férfi és Női A csoportos Világbajnokságokon, Divízió 1, Junior U20, Junior U18 bajnokságokon rugalmas kapurögzítők használata kötelező és más IIHF tornákon is kimondottan javasolt.

a) A kapukat a gólvonalak közepén kell elhelyezni.

b) A kapuvasaknak a jégfelülettől mérve 1,22 méter magasnak és egymástól 1,83 méter távolságra kell lenniük (belső méret). A vízszintes keresztvasnak, mely összeköti a kapuvasakat jóváhagyott alakúnak kell lennie, jóváhagyott anyagból kell készülnie és 5 cm külső átmérőjűnek kell lennie. A kapuvasakat és a keresztvasat pirosra kell festeni.

c) A kapukat egy kerettel kell kiegészíteni, mely a hálók rögzítésére szolgál, és amelynek legmélyebb pontja nem lehet több mint 1,12 méter vagy kevesebb mint

0,60 méter. Ezt fehérre kell festeni, kivéve az alapkeret külső részét, melyet pirosra kell festeni.

- d) A kapukeret hátuljához hálót kell rögzíteni, hogy a korong a kapu határain belül maradjon.
- e) –a kapuvasak és a keresztvas kivételével – A tartók belső részeit fehér párnázattal kell ellátni. Az alapkeret párnázatának a kapuvasaktól legalább 10 cm-re kell kezdődnie.

140 – CSEREPADOK

- 1. Minden cserepadnak két ajtajának kell lennie, melyek közül az egyiknek a SEMLEGES HARMADBAN kell lennie.
 - 2. A cserepadoknak védve kell lenniük minden olyan személytől, aki nem játékos és nem hivatalos személy. Ellentétes esetben jelenteni kell az illetékes szerveknek.
- a) Minden jégpályát el kell látni két egyforma paddal, melyek kizárólag a csapatok mezbe öltözött játékosai és hivatalos személyei részére állnak rendelkezésre.
 - b) A padoknak a jégpálya azonos oldalán kell lenniük, közvetlenül a jég mellett, de a büntetőpadokkal szemben, egymástól megfelelő távolságot tartva vagy más módon elkülönítve, és kényelmes elérést biztosítva az öltözőkhöz.
 - c) Mindegyik padnak a középvonaltól 2 méterre kell kezdődnie, és minimum 10 méter hosszúnak és minimum 1,5 méter szélesnek kell lennie.
 - d) A cserepadokon 16 játékos és 8 hivatalos személy részére kell helyet biztosítani

141 – BÜNTETŐPADOK

- a) Minden jégpályát el kell látni két paddal, másnéven büntetőpaddal, legalább
 - 5 játékos részére padonként.
- b) Ezeket a Zsúrifülke két oldalán és a cserepadokkal szemben kell elhelyezni, és minimum 4 méter hosszúnak és minimum 1,5 méter szélesnek kell lenniük.
- c) A büntetőpadoktól távol kell tartani minden személyt, a büntetett játékosok és a büntetőpad felelősök kivételével.

142 – GÓLBÍRÓ FÜLKE

Megfelelően védett fülkét kell elhelyezni a jégpálya mindkét végén a kapuknál lévő palánk és védőüveg mögött, amely megakadályozza, hogy a Gólbíró tevékenységében megzavarják.

143 – ZSÚRIFÜLKE

A büntetőpadok között kell elhelyezni a zsúrifülkét, aminek 5,5 méter hosszúnak kell lennie, hogy helyet biztosítson 6 ember számára.

150 – JELZŐ- ÉS IDŐMÉRŐ BERENDEZÉSEK

151 - SZIRÉNA

Minden jégpályát el kell látni szirénával vagy más megfelelő hangot kibocsátó berendezéssel, melyet az Időmérő működtet.

152 - ÓRA

- a) Az IIHF rendezvényein videofeliratos elektronikus eredményjelzők ajánlottak.
- Minden jégpályán lennie kell egy elektromos órának (eredményjelzőnek) annak érdekében, hogy a nézőket, a játékosokat és a hivatalos személyeket pontos információval lássák el az alábbiakra vonatkozóan:

1. Mindkét csapat neve.
2. Bármely harmadban lejátszott idő percekben és másodpercekben 20.00-tól 00.00-ig számolva.
3. A hátralévő büntetési idő legalább két játékos részére csapatonként, visszafelé számolva a teljes perctől a 00:00-ig.
4. Eredmény.
5. Időkérések, visszafelé számolva 00:30-tól 00:00 mp-ig.
6. Szünetidő, visszafelé számolva 15:00-tól 00:00 percig.

153 – PIROS ÉS ZÖLD LÁMPA

Minden kapu mögött lennie kell:

- 1. A piros lámpát úgy kell az időmérő berendezéshez kötni, hogy ha a harmad véget ért, a Gólbíró ne tudja bekapcsolni azt.
 - 2. A harmad végén, az a tény, hogy a Gólbíró nem tudja felkapcsolni a piros lámpát, nem jelenti szükségszerűen azt, hogy a gól érvénytelen. A meghatározó tényező az, hogy a korong teljes egészében áthaladt-e a gólvonalon a kapuba a harmad vége előtt vagy sem.
 - 3. A zöld lámpa célja, hogy a Játékvezetőnek és a Vonalbíróknak lehetősége legyen figyelemmel kíséreni a kaput és a lámpát egyszerre, és pontosan megállapítani mikor ér véget a harmad.
- Egy piros lámpának, melyet a Gólbíró működtet gól esetén.
 - Egy zöld lámpának, amelyet az elektromos óra működtet automatikusan, amikor az Időmérő játékmegszakításkor megállítja az órát, illetve minden harmad végén.

160 – JÁTÉKOS ÖLTÖZŐ

Minden egyes csapat részére megfelelő öltözőt kell biztosítani, mely alkalmas 30 játékos és hivatalos személy, valamint felszereléseik részére, és amely fel van szerelve padokkal, WC-vel és zuhanyzókkal.

161 – JÁTÉKVEZETŐI ÉS VONALBÍRÓI ÖLTÖZŐ

Külön, székekkel vagy padokkal, WC-vel és zuhanyzóval felszerelt öltözőt kell biztosítani a Játékvezetőnek és a Vonalbíróknak, melyet kizárólag ők használhatnak.

- Jelentés a megfelelő szerveknek.

- 1. Ha, a Játékvezető véleménye szerint, nincs elegendő fény a mérkőzés folytatásához, jogában áll elhalasztani a mérkőzést vagy időt adni a fényviszonyok javítására.
- 2. Ha az egyik csapat hátrányban van a rossz világítás miatt, és a Játékvezető véleménye szerint a mérkőzést nem kell elhalasztani, jogában áll felcserélni a csapatokat úgy, hogy mindkét csapat ugyanannyi időt játsszon a jégpálya mindkét végén.

Zene szólhat a bemelegítés, illetve bármely játékmegszakítás alatt.

170 – JÉGPÁLYA VILÁGÍTÁSA

Minden jégpályát el kell látni megfelelően jó világítással, hogy a játékosok, hivatalos személyek és nézők mindenkor kényelmesen követhessék a játékot.

171 – DOHÁNYZÁS A JÉGCSARNOKBAN

Zárt jégpályákon a dohányzást be kell tiltani a játéktéren és a nézőtéren csakúgy, mint az öltözőkben és az összes helyiségben, ahol játékosok tartózkodhatnak.

172 – ZENE A JÉGCSARNOKBAN

a) Nem szólhat zene, amíg a játék folyamatban van, illetve a **csapatok** időkérese alatt.

b) Sűrített levegővel működő dudát és sípot tilos a jégpályára bevinni.

c) ameddig sérült játékos van a jégen játékmegszakításkor, addig nem szólhat zene

2. FEJEZET – CSAPATOK, JÁTÉKOSOK, ÉS FELSZERELÉS

200 – MEZBE ÖLTÖZÖTT JÁTÉKOSOK

- 1. A játék megkezdése után a nevezésben semmilyen változtatás vagy hozzáírás nem megengedett.
- 2. Ha a mérkőzés folyamán egy csapat nem tud megfelelő számú játékost a jégre küldeni kiállítások vagy sérülések miatt, a Játékvezetőnek a mérkőzést elveszítettnek kell nyilvánítania **és jelentést kell készítenie** az illetékes szerveknek.

Mindegyik csapatban játszhat maximum:
20 játékos, és
2 kapus,
Összesen 22 fő.

201 – CSAPATKAPITÁNY

- 1. Nem megengedett a kapust, Játékos Edzőt vagy Csapatvezetőt jelölni Csapatkapitánynak vagy Csapatkapitány-helyettesnek.
- 2. Ha a Csapatkapitány vagy a Csapatkapitány-helyettes nincs a jégen, nem hagyhatja el a cserepadot, hogy bármilyen szituációt megbeszéljenek a Játékvezetővel, hacsak nem a Játékvezető hívja magához. Amennyiben a csapatkapitány felszólítás nélkül hagyja el a padot, úgy a játékvezetőnek vissza kell küldenie őt, az edzőt pedig figyelmeztetni kell arra, hogy a játékos a szabály másodszori megsértéséért
 - Fegyelmi büntetést (lásd 572. szabály) fog kiszabni
- 3. Ha mind a Csapatkapitány, mind a Csapatkapitány-helyettes a jégen tartózkodik, csak a Csapatkapitánynak van joga beszélni a Játékvezetővel.
- 4. Azon játékosokat, akik nem viselik a "C" vagy "A" jelzést a mezükön, nem lehet felruházni azon joggal, hogy beszéljenek a Játékvezetővel.

- a) Mindegyik csapatnak ki kell jelölnie egy Csapatkapitányt és nem több mint két Csapatkapitány-helyettest.
- b) A Csapatkapitánynak "C", a Csapatkapitány-helyettesnek "A" betűt kell viselnie jól látható helyen a mez elején, mely 8 cm magas és elütő színű.
- c) A jégen csak ezen meghatározott játékosoknak van joguk –, ha nincsenek kiállítva – a Játékvezetővel bármilyen szabályértelmezési kérdést megbeszélni, mely a mérkőzés folyamán felmerülhet.
- d) Egy kiállítással kapcsolatos reklamálás NEM szabályértelmezési kérdés és büntetni kell.

- Fegyelmi büntetés (lásd 572. szabály)

210 - FELSZERELÉS

- A hivatalos játékszabályok meghatározzák a védőfelszerelések használatát tekintet nélkül a mérkőzés lebonyolítására, valamint a résztvevők biztonsága, egészsége és jóléte érdekében. Azonban, ezek a szabályok nem jelentenek garanciát az IIHF-től arra, hogy ezen felszerelések használata védelmet nyújt a sérülésekkel szemben. Az a játékos felelőssége, hogy a használt felszerelések megfeleljenek a hivatalos játékszabályokban meghatározottaknak.
- A játékos felszereléseken lévő hirdetésekre és/vagy márkajelzésekre vonatkozóan lásd az 1. Mellékletet.

- a) A játékosok és kapusok felszerelésének botokból, korcsolyákból, védőfelszerelésekből és mezekből kell állnia.
- b) A kesztyűk, fejbédők és kapus lábszárvédők kivételével minden védőfelszerelést teljes egészében a mez alatt kell viselni.
- c) A felszerelések viseletével kapcsolatos minden szabálysértést büntetni kell az 555. szabály alapján.
- d) **bemelegítés alkalmával is komplett felszerelést kell viselni, a mezt is beleértve**

220 – JÁTÉKOS FELSZERELÉS

221 – JÁTÉKOS KORCSOLYA

A játékosoknak biztonsági pengével ellátott JÉGKORONG KORCSOLYÁT kell viselniük.

222 – JÁTÉKOS BOT

- a) A játékos bot tolla meg lehet hajlítva, és a hajlítás mértéke akkora lehet, hogy a toll sarkának bármely pontjától a toll végéig húzott egyenes vonal és a maximális görbület közötti távolság nem haladhatja meg a 1,5 cm-t.
- a) A botoknak fából vagy más, az IIHF által jóváhagyott anyagból kell készülnie.
- b) Nem lehet kiálló része és valamennyi élét le kell kerekíteni.
- c) az üreges ütők felső végén valamilyen védőnek kell lennie
- d) Bármilyen színű, nem fényvisszaverő ragasztószalaggal betekerhető a bot bármely része
- e) Nem megengedett fluoreszkáló ütők használata. El kell távolítani. Amennyiben a játékos nem hajlandó az ütőt eltávolítani, úgy Fegyelmi büntetéssel kell sújtani, az 555.szabály szerint.

f) Méretek:

Szár:

Maximum hossz – 163 cm a saroktól a szár végéig

Maximum szélesség – 3 cm

Maximum vastagság – 2,5 cm, a szárnak egyenesnek kell lennie

Toll:

Maximum hossz – 32 cm a saroktól a szár végéig

Maximum szélesség – 7,5 cm

Minimum szélesség – 5,0 cm

223 – JÁTÉKOS FEJVEDŐ

- a) A mérkőzés és a mérkőzést megelőző bemelegítés alatt minden játékosnak jégkorong fejdődöt **kell** viselnie, mely állszíjjal megfelelően rögzítve van.
- b) Ha egy (vagy több) játékos Nemzetközi rendezvényen nem visel fejdődöt a mérkőzést megelőző bemelegítés alatt, a tartalék Játékvezetőnek jelentenie kell a torna Elnökének, akinek jelentenie kell a torna Igazgatósága vagy az IIHF Fegyelmi Bizottsága felé. Nemzeti rendezvényeken az eljárás a Nemzeti szövetség szabályait követi ebben a kérdésben.
- c) A fejdődöt úgy kell viselni, hogy a fejdődő alsó széle nem lehet több mint egy újjnyira a szemöldök felett, és az állszíj és az áll között éppen csak annyi hely lehet, hogy egy újj beférjen.
- d) Ha egy játékos fejdődője játék közben leesik, a játékosnak **nem megengedett**, hogy továbbra is részt vegyen a játékban, azonnal a cserepadjához kell mennie.
- e) Ha a játékos megfelelően rögzített fejdődő nélkül folytatja a játékot, büntetni **kell** az 555 g) szabály alapján.

224 – JÁTÉKOS ARCVÉDŐ ÉS SZEMVÉDŐ

A 224. (e) szabály arra a játékosra vonatkozik, aki:

1993-ban született - 2010/ 2011 szezonban
1994-ben született - 2011/ 2012 szezonban
1995-ben született - 2012/ 2013 szezonban
1996-ban született - 2013/ 2014 szezonban

A teljes arcvédőnek úgy **kell** kialakítva lennie, hogy se a korong, se egy bot tolla ne férjen át rajta.

- a) Ajánlott, hogy minden játékos teljes arcvédőt vagy szemvédőt viseljen.
- b) Az 1974. december 31. után született **férfi** játékosoknak legalább szemvédőt kell viselniük.
- c) A szemvédőnek lefelé addig kell érnie, hogy takarja a szemeket és az orr alsó szélét, előlről és oldalról is védve azokat.
- d) Minden női játékosnak teljes arcvédőt kell viselnie.
- e) A 18 év alatti és fiatalabb korosztályban játszó **minden** játékosoknak és kapusnak teljes arcvédőt kell viselniük.
- f) A játékosoknak nem megengedhető, hogy színezett vagy füstszínű szemvédőt vagy füstszínű teljes arcvédőt viseljenek.

225 – JÁTÉKOS KESZTYŰ

A játékos kesztyűnek takarnia **kell** a kezet és a csuklót, és a tenyerét **nem szabad** eltávolítani, hogy lehetővé tegye a csupasz kezek használatát.

226 – NYAK- ÉS TOROKVÉDŐ

- a) Minden játékos részére ajánlott, hogy nyak- **és torokvédőt** viseljen.
- b) A 18 év alatti és fiatalabb korosztályban játszó játékosoknak és kapusoknak **kötelező** a nyak- és torokvédő használata.

227 – FOGVÉDŐ

- a) Minden játékos részére ajánlott, hogy megfelelően kialakított fogvédőt használjon.
- b) A 20 év alatti korosztályban játszó, szemvédőt viselő játékosnak, megfelelően kialakított fogvédőt **kell** viselnie.

228 – KÖNYÖKVEDŐ

minden olyan könyökvédő, melynek külsején nincs puha szivacsból vagy hasonló anyagból készült min. 1,27 cm vastag védő réteg, az veszélyes felszerelésnek számít

230 – KAPUS FELSZERELÉS

a) A korcsolya és bot kivételével az összes felszerelésnek, amit a kapus visel, kizárólagosan a fej és a test védelmére kialakítottak **kell** lennie és **nem tartalmazhat** semmilyen ruhát vagy egyéb eszközt, amely jogtalan segítséget nyújthat a kapusnak a védésben.

b) A nadrágon kívül a combokra előlről lógó kötény használata tilos.

231 – KAPUS KORCSOLYA

A kapusnak különleges, jóváhagyott tervezésű Kapus korcsolyát **kell** viselnie.

A 226.(b) szabály arra a játékosra vonatkozik, aki:

1993-ban született - 2010/ 2011 szezonban
1994-ben született - 2011/ 2012 szezonban
1995-ben született - 2012/ 2013 szezonban
1996-ben született - 2013/ 2014 szezonban

A 227.(b) szabály arra a játékosra vonatkozik, aki:

1991-ban született - 2010/ 2011 szezonban
1992-ben született - 2011/ 2012 szezonban
1993-ban született - 2012/ 2013 szezonban
1994-ben született - 2013/ 2014 szezonban

- A kapus botjának tolla meg lehet hajlítva, és a hajlítás mértéke nem lehet nagyobb mint 1,5 cm, párhuzamosan mérve a toll átlós sarkait összekötő egyenestől.

232 – KAPUS BOT

- a) A botnak fából vagy más, az IIHF által jóváhagyott anyagból kell készülnie.
- b) Nem lehet kiálló része és valamennyi élét le kell kerekíteni.
- c) az ütő felső végén védődarabnak kell lennie
- d) Bármilyen színű, nem fényvisszaverő ragasztószalaggal betekerhető a bot bármely része.
- e) Nem megengedett fluoreszkáló ütő használata. El kell távolítani. Amennyiben a kapus nem hajlandó az ütőt eltávolítani, úgy Fegylemi büntetéssel kell sújtani, az 555.szabály szerint.

f) Méretek:

1. Szár:

Maximum hossz – 163 cm a saroktól

Maximum szélesség – 3 cm

Maximum vastagság – 2,5 cm

A szár szélesített része:

Maximum hossz – 71 cm a saroktól és nem több mint 9 cm széles

A szárnak egyenesnek kell lennie.

2. Toll:

Maximum hossz – 39 cm a saroktól

Maximum szélesség – 9 cm, kivéve a saroknál ahol nem haladhatja meg a 11,5 cm-t

233 – KAPUS KESZTYŰK

233a) – BOTOS KESZTYŰ

A botos kesztyű részét képező, a kesztyű hátoldalához rögzített védőpárna maximális külső méretei nem haladhatják meg a:

38,1 cm hosszúságot

20,32 cm szélességet

233b) – LEPKÉS KESZTYŰ

a) A lepkés kesztyű maximális külső méretei **nem** haladhatják meg a:

1. 20,32 cm hosszúságot a csukló mandzsetta bármely részén, aminek 10,16 cm szélesnek (magasnak) kell lennie.
2. A távolság a saroktól a zseben át a mandzsetta csúcsáig nem lehet több mint 46 cm.

b) A lepkés kesztyű kerülete nem haladhatja meg a 114,3 cm-t.

234 – KAPUS FEJVÉDŐ ÉS ARCVÉDŐ

a) Minden kapusnak arcvédőt sisakkal vagy

egybeépített arc- és fejevédőt **kell** viselnie. A kapus arcvédőjének olyan kialakításúnak **kell** lennie, hogy a korong ne férjen át rajta.

b) 18 év alatt mind a férfi mind a női jégkorongban a kapussisaknak olyan kialakításúnak kell lennie, hogy se korong és se bot ne férjen át rajta

c) Amennyiben a fejevédő és/vagy az arcvédő leesik játék közben, a Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot.

d) Ha a játék folyamán egy erős lövés eltalálja a kapus arcvédőjét, akkor a játékvezető saját megítélése szerint **csak akkor** szakíthatja meg a játékot, ha az ellenfél csapatának nincs abban a pillanatban gólszerzési lehetősége.

e) Ha egy kapus leveszi a fejevédőjét, hogy játékmegszakítást érjen el, úgy a játékvezetőnek **kisbüntetést** kell ítélnie a kapus ellen

f) Ha egy kapus leveszi a fejevédőjét és/vagy az arcvédőjét azért, hogy ezzel játékmegszakítást érjen el egy kiugrási szituációban, a Játékvezetőnek a következő ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés (PS)

g) Ha egy kapus leveszi a fejevédőjét és/vagy az arcvédőjét azért, hogy ezzel játékmegszakítást érjen el egy Büntetőlövés során, a Játékvezetőnek a következő ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Gól

235 – KAPUS LÁBSZÁRVÉDŐ

A kapus lábszárvédője nem haladhatja meg a **28 cm** szélességet, amikor a kapus lábán van. **New**

a) Nem megengedett olyan kötény vagy lemez használata, amely eltakarja a jég és a lábszárvédők alja közötti területet a korcsolyák előtt.

➤ Bármelyik játékos, amelyik nem tartja be ezeket a rendelkezéseket, nem vehet részt a játékban.

➤ Ha, a Játékvezető véleménye szerint, a résztvevő csapatok mezeinek színe annyira hasonló, hogy lehetőség van téves ítélet meghozatalára, az a hazai csapat felelőssége, hogy mezt cseréljen, amennyiben a Játékvezető így rendelkezik.

➤ Ha egy játékosnak hosszú a haja és eltakarja a mezen lévő nevét vagy számát, a haját lófarokba **kell** fogni vagy a fejevédő alatt **kell** hordani.

➤ A graffitik, olyan jelölések, monogrammok, szlogenek, rajzok, amelyek írva, festve vagy rajzolva vannak.

240 - MEZEK

a) Minden egyes csapat valamennyi játékosának egyforma mezt, nadrágot, sportszárát és fejevédőt kell viselnie (kivéve a kapust, akinek megengedett eltérő színű fejevédő viselete).

b) az alapszínnek a felszerelés minden egyes részének kb. 80%-át **kell** lefednie, leszámítva a neveket és számokat.

c) A meznek, beleértve az ujját, és a sportszárnak azonos színűnek kell lennie.

d) A mezt a nadrágon kívül kell hordani.

e) Minden egyes játékosnak különböző számot kell viselnie, melynek **25-30 cm** magasnak kell lennie a mez hátulján, és **10 cm** magasnak a két ujján. A számozás 1-99-ig korlátozott.

- Graffiti típusú jelölések, minták vagy művészeti munkák/grafikák nem megengedettek a kapusok mammutján és kesztyűin.
- Bármilyen szlogen, rajz, mely sértő, feltűnő, obszcén és /vagy rasszista semmilyen felszerelésen nem megengedett, a sisakot is beleértve

A nyomtatott logo, márkajelzés és/vagy reklám nem haladhatja meg a 4,5 cm átmérőjű területet a korong mindkét oldalán, illetve a korong egyes oldalainak 35%-át. A korong mindkét oldalára lehet nyomtatni.

f) Az IIHF rendezvényein minden egyes játékosnak fel kell tüntetni a nevét a mez hátsó részének a felső részén, **10 cm** magas nyomtatott római nagybetűvel nyomtatva.

250 - KORONG

a) A "Korong"-nak vulkanizált gumiból vagy más, az IIHF által jóváhagyott anyagból kell készülnie, és elsődlegesen fekete színűnek kell lennie.

b) A korong méretei nem haladhatják meg a következő értékeket:

Átmérő – 7,62 cm
 Vastagság – 2,54 cm
 Súly – 156-170 gramm

260 – FELSZERELÉS MÉRÉSE

a) A Játékvezető, saját belátása szerint, bármikor megmérhet bármilyen felszerelést.

b) Egy csapat Csapatkapitánya hivatalos kifogást emelhet bármilyen felszerelés bizonyos méretével szemben. A Játékvezetőnek azonnal végre kell hajtania a szükséges méretellenőrzést. Azonban gólt nem lehet érvényteleníteni semmilyen méretellenőrzés eredményeképpen.

c) Ha a panasz nem igazolódik be, a kérelmező csapatot büntetni kell. Technikai kisbüntetés (lásd 555. szabály)

d) Ha a panasz beigazolódik, a vétkes játékost büntetni kell. Kisbüntetés (lásd 555. szabály)

e) Az ilyen, méretellenőrzésre vonatkozó igény egy játékmegszakítás alkalmával egy csapat részére engedélyezett.

f) A kapus felszerelés méretének ellenőrzése, a bot kivételével, csak közvetlenül valamelyik harmad végén kérhető.

g) Ha azon csapat Csapatkapitánya, amelyik kettős emberhátrányban játszik a mérkőzés utolsó két percében vagy bármikor a hosszabításban, egy felszerelés méretének ellenőrzését kéri és a méretellenőrzést követően a felszerelés szabályosnak bizonyul, a Játékvezetőnek a következő ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára : Büntetőlövés (PS)

3. FEJEZET – HIVATALOS SZEMÉLYEK ÉS FELADATAIK

1. Az IIHF nemzetközi tornákon vagy a 3 bírós (1 játékvezető és két vonalbíró) vagy a 4 bírós rendszert (2 játékvezető és 2 vonalbíró) alkalmazzák

2. A 4 bírós rendszerben a játékvezetőknek ugyanazok a feladatai és kötelezettségei

3. A Nemzeti Szövetségeknek joguk van Két Bírós Rendszert használni azokon a mérkőzéseken, amelyek teljes mértékben a saját hatáskörükbe tartoznak.

300 – HIVATALOS SZEMÉLYEK KIJELÖLÉSE

Minden nemzetközi mérkőzésre az alábbi hivatalos személyeket kell kijelölni:

JÁTÉKVEZETŐK - egy Játékvezető
- két Vonalbíró
Vagy
- két Játékvezető
- Két Vonalbíró

JÉGEN KÍVÜLI HIVATALOS SZEMÉLYEK

- Két Gólbíró
- Egy Jegyzőkönyvvezető (legfeljebb két segítővel)
- Egy Időmérő
- Egy Bemondó
- Két Büntetőpad felelős
- Egy Videó Gólbíró
(IIHF bajnokságon szükséges lehet)

310 – JÁTÉKVEZETŐK

311 – JÁTÉKVEZETŐ ÉS VONALBÍRÓK FELSZERELÉSE

a) Minden Játékvezetőnek és vonalbírónak fekete nadrágot és hivatalos mezt kell viselnie.

b) A játékvezetőknek és a vonalbírónak korcsolyát és fekete jégkorong fejdőöt kell viselniük szemvédővel, és kell legyen náluk síp és minimum 2 m hosszú, fém mérőszalag

c) A Játékvezetőnek 8 cm széles, piros vagy narancssárga karszalagot kell viselnie a mez ujjainak felső részén (csak a három vagy 4 bírós rendszerben).

312 – JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI

A Játékvezetőnek teljes egészében ellenőriznie kell a mérkőzést, ellenőrzése alá kell tartozzanak a hivatalos személyek és a játékosok, és övé kell legyen a végső döntés bármilyen vitás esetben.

313 – VONALBÍRÓK FELADATAI

a) A Vonalbíróknak elsősorban a vonalakra vonatkozó szabálytalanságok (les, tilos felszabadítás) megítéléséért kell felelniük.

b) Nekik kell bedobniuk a korongot a legtöbb esetben, valamint ők segítenek a Játékvezetőnek a mérkőzés levezetésében.

c) A Játékvezető és a Vonalbírók összes feladata a 4. mellékletben található.

320 – JÉGEN KÍVÜLI HIVATALOS SZEMÉLYEK

321 – GÓLBÍRÓK

a) Mindegyik kapu mögött egy gólbírónak kell helyet foglalnia. A Gólbírónak a mérkőzés alatt nem

➔ 1. A Gólbírónak hivatalos mezt kell viselniük.

- 2. Ha, a mérkőzés kezdete után, nyilvánvalóvá válik, hogy egy Gólbíró hibás döntéseket hoz, a Játékvezetőnek másik Gólbírót kell kijelölnie.

cserélhetnek kaput. Az IIHF rendezvényein a résztvevő csapatoktól eltérő nemzetiségűek legyenek.

- b) A Gólbírónak csak azt kell eldöntenie, hogy áthaladt-e a korong a kapuvasak között a gólvonalon teljes terjedelmében, és ilyen esetben a megfelelő jelzést **kell** adnia.
- c) A Játékvezető beszélhet a Gólbíróval, de vitatott gól esetében a Játékvezetőnek kell meghoznia a végső döntést.

322 - JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

A Jegyzőkönyvvezető összes feladata a 4.21-4.23 mellékletekben található.

323 - IDŐMÉRŐ

Az Időmérő összes feladata a 4.24 mellékletben található.

324 - BEMONDÓ

A Bemondó összes feladata a 4.25 mellékletben található.

325 – BÜNTETŐPAD FELELŐS

Büntetőpadonként egy Büntetőpad felelősnek kell lennie.

A Büntetőpad felelős összes feladata a 4.26 mellékletben található.

330 – VIDEÓ GÓLBÍRÓ RENDSZER ÉS VIDEÓ TÁMOGATÁSI RENDSZER

- a) A Videó Gólbíró Rendszert (VGJ) csak a Videó Gólbíró használhatja a Játékvezető kérésére .
- ~~b) Csak a Játékvezető használhatja a Videó Támogatási Rendszert (VSS).~~
- c) Csak a következő szituációkat nézheti meg a Játékvezető a Videó Gólbíró Rendszerrel ~~vagy a Videó Támogatási Rendszerrel:~~

1. A korong áthaladt-e a gólvonalon.
2. A korong a hálóba került-e, mielőtt a kapu elmozdult.
3. A korong a játékidő letelte előtt vagy után került-e a kapuba a harmad végén.
4. A korongot kézzel irányították-e vagy berúgták-e a kapuba.
5. A korong hivatalos személyről pattant-e a kapuba.
6. A korongot a támadó játékos magas bottal ütötte-e meg a keresztvas magassága felett, mielőtt a kapuba került.
7. Megfelelő idő beállítása a hivatalos órán, feltéve, hogy a játékidő látható a Videó Gólbíró képernyőjén.

340 – ILLETÉKES SZERVEK

A jelen szabályokban alkalmazott "Illetékes szervek", illetve "Illetékes fegyelmi szervek" kifejezést úgy kell értelmezni, mint az érintett mérkőzések közvetlen felettes testülete.

Lásd még Videó Gólbíró Rendszer és Videó Támogatási Rendszer az IIHF Sport Szabályokban.

4. FEJEZET – JÁTÉKSZABÁLYOK

400 – JÁTÉKOSOK A JÉGEN

Egy csapatnak játék közben semmikor sem lehet hatnál több játékosa a jégen.

- Mindegyik csapatból egyszerre csak egy kapus lehet a jégen.
- Ez a kapus leihívható és másik játékosal helyettesíthető. Az ilyen játékos nem rendelkezhet a kapust megillető előjogokkal.

- Technikai kisbüntetés – Túl sok játékos a jégen (573. szabály).

A hat játékosnak a következőknek kell lennie:

	Kapus	
Jobb hátvéd		Bal hátvéd
Jobb szélső	Center	Bal szélső

402 – MÉRKŐZÉS ÉS HARMAD KEZDÉSEK

- 1. Ha a hazai csapat nincs kijelölve, a résztvevő csapatoknak közös megegyezéssel, pénzfeldobással vagy valamilyen hasonló módon kell eldönteniük, hogy melyik legyen a hazai csapat.
- 2. A hazai csapat kiváltságai:
 1. Cserepad választás,
 2. Mez szín választás.
 3. Játékmegszakítást követő bedobásnál a hazai csapatnak a vendég csapat után **kell** cserélnie.
- 3. A Játékvezető a mérkőzés folyamán bármikor kérheti a vendég csapatot a Csapatkapitányon keresztül, hogy küldjön játékos(oka)t a jégre a játék azonnali folytatásához.

a) A mérkőzést a kiírt kezdési időpontban kell kezdeni a középső bedobó ponton történő bedobással. Minden egyes harmad elején egy ugyanígy elvégzett bedobást kell elvégezni.

b) A csapatoknak úgy kell kezdeniük a mérkőzést, hogy a cserepadjukhoz közelebbi kaput védjék.

c) A csapatoknak térfelet kell cserélniük minden egyes befejezett harmad és hosszabbítás után.

410 – JÁTÉKOS ÉS KAPUS CSERE

(Törölve , 411.szabályba foglalva)

411 – JÁTÉKOS ÉS KAPUS CSERE A CSEREPADRÓL JÁTÉK KÖZBEN

a) A játékosok és Kapusok bármikor cserélhetők a cserepadról, miközben a játék folyamatos, feltéve hogy:

1. A cserélő játékosok és Kapusok egy képzeletbeli területen belül vannak, melyet a saját cserepad hossza határol és a palánktól **1,5 méterre** terjed, ahogy az a szemközti oldalon látható.
2. A cserélő játékosok és Kapusok nem avatkoznak játékba közvetlenül csere előtt.
3. Az a csapat, amelyik tilos felszabadításra lövi a korongot, nem cserélhet a következő bedobásig. (lásd 460. Szabály)

b) Ha a csere alkalmával a bejövő játékos megjátssa a korongot vagy bármilyen fizikai kapcsolatba kerül az

ellenfél játékosával, mialatt a lemenő játékos még a jégen van, büntetést kell kiszabni.

- Technikai kisbüntetés – Túl sok játékos a jégen (573. szabály).

c) Ha a csere alkalmával a lemenő kapus megjátssza a korongot vagy bármilyen fizikai kapcsolatba kerül az ellenfél játékosával, mialatt a bejövő játékos már a jégen van, büntetést kell kiszabni.

- Technikai kisbüntetés – Túl sok játékos a jégen (573. szabály)

d) Ha a csere alkalmával akár a bejövő, akár a lemenő játékost véletlenül eltalálja a korong, a játékot nem kell megállítani és nem kell büntetést kiszabni.

e) Ha a kapus elhagyja a kapuelőteret és a saját cserepadjához korcsolyázik, hogy másik játékosal lecseréljék és a csere idő előtt történik, a játékvezetőnek meg kell állítania a játékot, amikor a vétkes csapat megszerzi a korongot.

A következő bedobást a középső bedobóponton kell elvégezni, kivéve azon esetekben, ahol ennek eredményeképpen a vétkes csapat területi előnyhöz jutna, amely esetekben a bedobást a játékmegszakítás helyén kell elvégezni.

412 – JÁTÉKOS CSERE VÉGREHAJTÁSA **JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALKALMÁVAL**

a) Játékmegszakítást követően a vendég csapatnak azonnal a jégre kell küldenie a cserejátékosokat és további cserét nem lehet végrehajtani a játék folytatásáig. A hazai csapat ekkor végezheti el a szükséges cserét, mely nem eredményezi a mérkőzés késleltetését.

Ha bármelyik csapat a cserék alkalmával bármilyen indokolatlan késlekedést okoz, a Játékvezetőnek fel kell szólítani a vétkes csapatot vagy csapatokat a megfelelő helyzet azonnali elfoglalására és nem engedélyezhet további cserét.

- **1.** Amikor egy csapat megpróbál játékost cserélni a számára **meghatározott** időn túl, a Játékvezetőnek vissza kell küldenie a játékos(oka)t a cserepadra **és figyelmeztetnie kell az edzőt.**

- **2.** Jelen szabálynak a mérkőzés folyamán bármikor történő további megszegéséért a csapatot büntetni kell:

- Technikai kisbüntetés (lásd 575. szabály)

b) A játékos cserét az alábbiak szerint kell végrehajtani:

1. A Játékvezetőnek el **kell** foglalnia a helyzetét a játék folytatásához és a bedobást végző Vonalbírónak azonnal a bedobás helyére **kell** korcsolyáznia.

2. A Játékvezetőnek öt másodpercet kell engedélyeznie a vendég csapatnak, hogy a játékos cserét végrehajtsa.

3. Az öt másodperc elteltével a Játékvezetőnek fel kell emelnie a karját, ezzel jelezve, hogy a vendég csapat már nem cserélhet játékost.

4. A Játékvezetőnek, felemelt karral, öt másodpercet kell engedélyeznie a hazai csapatnak, hogy a játékos cserét végrehajtsa.

Mind átkerült a C pontba

5. Az öt másodperc elteltével a Játékvezetőnek le kell engednie a karját, ezzel jelezve, hogy a hazai csapat már nem cserélhet játékost.
6. Amint a Játékvezető leengedi a karját, a bedobást végző Vonalbírónak bele **kell** fújnia a sípjába, ezzel jelezve mindkét csapatnak, hogy legfeljebb öt másodpercük van arra, hogy felálljanak a bedobáshoz.
7. Az öt másodperc elteltével, vagy korábban, ha a bedobáshoz felállt játékosok készen állnak, a Vonalbírónak be **kell** dobnia a korongot. A Vonalbírónak **nem kell** megvárnia, hogy a játékosok elfoglalják helyüket a bedobáshoz.

1. Ezt a büntetést a következő képpen kell bemondani:
 „Technikai kisbüntetés játékkésleltetésért – játékos csere végrehajtásának megszegése”

c) Amikor egy csapat megpróbál játékost cserélni a számára meghatározott időn túl, a Játékvezetőnek vissza kell küldenie a játékos(oka)t a cserepadra és figyelmeztetnie kell az edzőt. Jelen szabálynak a mérkőzés folyamán bármikor történő további megszegéséért a csapatot büntetni kell:

➤ Technikai kisbüntetés (lásd 575. szabály)

d) A csapatoknak, rossz bedobást követően nem megengedett a játékos csere, kivéve, amikor olyan büntetést szabnak ki, ami befolyásolja valamelyik csapat létszámát a jégen.

e) Tilos felszabadítást követő játékmegszakításkor a vétkes csapatnak nem megengedett, hogy játékost cseréljen a játék folytatásáig.

f) Annak a csapatnak, amelyik megsérti ezt a szabályt, nem megengedett, hogy bármelyik játékosát is lecserélje a játékmegszakítást követő bedobás előtt. Abban az esetben ha a tilos felszabadítás miatti játékmegszakítás egybeesik a reklámszünettel, vagy ekkor kér a vétkes csapat időt, a szabály ugyanúgy érvényes, és nem megengedett a játékoscsere. DE megengedett a csapatnak, hogy a kapust visszacserélje, ha előtte egy játékosra volt cserélve, megengedett, hogy egy sérült játékost vagy kapust lecseréljen , vagy ha büntetés lett kiszabva, mely befolyásolja a játékosok létszámát a jégen. A jégen lévő játékosok meghatározása attól a pillanattól számít, amint a korong elhagyja a vétkes játékos botját.

g) Amennyiben egy csapat már figyelmeztetve lett és mindezek ellenére tilos felszabadítás után újra játékos cserét hajt végre , úgy a csapat ellen Technikai kisbüntetést (2') kell kiszabni

2. Ezt a büntetést a következő képpen kell bemondani:
 „Technikai kisbüntetés játékkésleltetésért – Játékos csere végrehajtásának megszegése tilos felszabadítás után „

➤ Ezt a büntetést a következő képpen kell bemondani:
„Technikai kisbüntetés játékkésleltetésért –
Büntetőpadról történő játékos csere végrehajtásának megszegése”

Ezt a büntetést a következő képpen kell bemondani:
„Technikai kisbüntetés játékkésleltetésért – kapus
játékmegszakítás alatt történő cseréje miatt”

➤ Cserekapusnak nem lehet engedélyezni, hogy bemelegítsen.

➤ 1. Ha nyilvánvaló, hogy egy játékos komoly sérülést szenvedett, a Játékvezetőnek és/vagy a Vonalbíróknak azonnal meg kell állítania a játékot.

➤ Ha a játékot sérült játékos miatt állították meg,
a kapus kivételével, a sérült játékosnak el **kell**
hagynia a jeget és nem térhet vissza a jégre,
amíg a játék nem folytatódik.

➤ Kisbüntetés (554e szabály)

413 – JÁTÉKOS CSERE A BÜNTETŐPADRÓL

Egy büntetését töltő játékosnak, akit le akarnak cserélni, a büntetés letelte után a jégen keresztül azonnal a cserepadjához kell mennie és ott kell lennie, mielőtt bármilyen cserére sor kerül.

➤ Technikai kisbüntetés (562. szabály)

415 – KAPUS CSERE JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT

a) Játékmegszakítás alatt a kapusoknak nem lehet engedélyezni, hogy a cserepadhoz menjenek, kivéve, ha lecserélik, illetve időkérés alatt.

➤ Technikai kisbüntetés (563. szabály)

b) Ha a kapust játékmegszakítás alatt cserélték le, a lecserélt kapus visszatérhet a pályára, amint a játék folytatódik.

416 – SÉRÜLT JÁTÉKOSOK

a) Ha egy játékos megsérül és nem tudja folytatni a játékot vagy nem tud a cserepadhoz menni, a játéknak folytatódnia **kell**, amíg a csapata meg nem szerzi a korongot, kivéve ha ez a csapat gólhelyzetben van.

b) Ha egy játékos, a kapus kivételével, megsérül vagy kénytelen elhagyni a jeget a játék folyamán, lemehet és helyette cserejátékos jöhet be, de a játéknak folytatódnia **kell** anélkül, hogy a csapatok elhagynák a jeget.

c) Ha egy büntetett játékos megsérült az öltözőbe mehet, és ha Kisbüntetést, Nagybüntetést vagy Végleges Kiállítását kapott, a büntetett csapatnak azonnal helyettesítő játékost kell a büntetőpadra küldenie, akinek csere nélkül kell letöltenie a büntetést, kivéve, ha a sérült büntetett játékos vissza tud jönni.

d) A sérült büntetett játékos nem játszhat, amíg a büntetése le nem telik.

e) Ha egy sérült játékos visszatér játszani, mielőtt letelt a büntetése, a Játékvezetőnek további büntetéssel kell sújtania ezt a játékost:

- Kisbüntetés (2')

f) Ha a játékot sérült játékos miatt állították meg, a kapus kivételével, a sérült játékosnak el **kell** hagynia a jeget és nem térhet vissza a jégre, amíg a játék nem folytatódik. Amennyiben hamarabb visszatér a következő büntetést kell kiszabni:

➤ Kisbüntetés (554e szabály)

417 – SÉRÜLT KAPUS

- 1. Cserekapusnak nem lehet engedélyezni, hogy bemelegítsen.
 - 2. Ebben az esetben, egyik kapus sem térhet vissza játszani
 - 3. Az IIHF rendezvényein, ahol 3 kapus regisztrálható és a Jegyzőkönyvben szereplő két kapus egyike játékra képtelenné válik, az IIHF 618, f) szabályt kell alkalmazni.
- a) Ha egy kapus sérülést szenved vagy megbetegszik, késznek **kell** lennie a játék azonnali folytatására vagy le kell cserélni a cserekapussal.
- b) Ha a csapat minkét kapusa játékra képtelen, a csapatnak 10 percet kell kapnia, hogy egy másik játékost beöltöztessen kapusnak.

419 – JÉG TISZTÍTÁS (Új)

Mind a játékvezetőnek, **mind a vonalbírónak** jogában áll eltakarítani a hókupacot a kapuvas körül, illetve a gólvonalon a kapu közelében.

- 1. A játékidőnek a korong bedobásának pillanatával kell kezdődnie és akkor kell megállítani, amikor a sípot megfújják.
- 2. Ha bármilyen rendkívüli késedelem történik az első és a második harmad vége előtti öt percben, a Játékvezető elrendelheti a következő szünet azonnali elkezdését. Amikor a játék folytatódik, a hátralévő időt úgy **kell** lejátszani, hogy a csapatok ugyanazt a kaput védik, mint a szünet előtt, majd a csapatok térfelet cserélnek és késedelem nélkül folytatódik a játék a következő harmaddal.
- 3. Nyitott jégpályán a csapatoknak térfelet kell cserélniük a harmadik harmad és a hosszabbítás felénél.
- 4. A szünetben a jégfelületet fel kell újítani.

420 – NORMÁL JÁTÉKIDŐ

a) Egy normál mérkőzésnek háromszor 20 perc **tiszta** játékidőből és két 15 perces szünetből kell állnia. A csapatoknak minden egyes harmad után térfelet kell cserélniük.

b) A teljes 60 perces játék időtartamát kell "normál játékidőnek" tekinteni.

c) A csapatoknak minden egyes harmad után térfelet kell cserélniük normál játékidő alatt.

421 – HOSSZABBÍTÁS

Azokon a mérkőzéseken, ahol győztest kell hirdetni, a **rendes játékidő utáni döntetlen esetén** a mérkőzést "hirtelen halál" hosszabbítással kell folytatni.

Ha a játék hosszabbítás során nem lőnek gólt, büntetőlövésekkel kell győztest hirdetni.

1. A kapusokat minden büntetőlövés után lehet cserélni. De ha a büntetőlövést meg kell ismételni úgy ugyanannak a kapusnak kell védenie és ugyanannak a játékosnak kell elvégeznie a lövést.

2. A büntetőlövésre kijelölt játékosokat és a kapust nem lehet cserélni, még ha a büntetőlövést meg is kell ismételni, csak abban az esetben, ha a játékos vagy a kapus oly mértékben megsérül, hogy nem képes a játék folytatására. Ebben az esetben az edző megnevezhet egy másik játékost, aki elvégzi a büntetőlövést, vagy egy másik kapust, aki védi a kaput

- A csapatok időkérése alatt nem szólhat zene a csarnokban

422 – IDŐKÉRÉS

- Minden csapatnak engedélyezni kell egy 30 másodperces időkérést a normál játékidő vagy a hosszabbítás alatt.
- Normál játékmegszakítás alkalmával bármelyik, az Edző által kijelölt játékos időt kérhet a Játékvezetőnél. A Játékvezetőnek jelentenie kell az időkérést a Jegyzőkönyvvezetőnek.
- Mindkét csapat játékosainak és kapusainak, a büntetett játékosok kivételével, megengedett, hogy a saját cserepadjukhoz menjenek.
- Mindegyik csapat kérhet időt ugyanabban a játékmegszakításban, de annak a csapatnak, amelyik másodikként kér időt, ezen szándékát jeleznie **kell** a Játékvezetőnek az első időkérés vége előtt.

430 – MÉRKŐZÉS EREDMÉNYÉNEK MEGHATÁROZÁSA

- A „Hirtelen halál” azt jelenti, hogy, a hosszabbítás akkor ér véget, amikor valamelyik csapat az első gólt szerzi.

- Azt a csapatot, amelyik több gólt szerez a három 20 perces harmad alatt a mérkőzés normál játékidője alatt, győztesnek kell nyilvánítani és két három pontot kell kapnia.
- Ha, a mérkőzés normál játékidője alatt mindkét csapat ugyanannyi gólt ért el, úgy mindkét csapat döntetlenre áll és mindkét csapat egy pontot kap, majd a mérkőzést "hirtelen halál" hosszabbítással kell folytatni.
- A mérkőzés hirtelen halál hosszabbításának győztese még egy pontot kap.
- Ha egyik csapat sem lő gólt a "hirtelen halál" hosszabbításban, büntetőlövésekkel kell győztest hirdetni.
- Az a csapat, mely büntetőlövésekkel szerzi meg a győzelmet a mérkőzés során, az még egy pontot kap.
- A rájátszás mérkőzésein, ahol győztest kell hirdetni, a mérkőzést "hirtelen halál" hosszabbítással kell folytatni. Ha egyik csapat sem lő gólt a hosszabbításban, büntetőlövésekkel kell győztest hirdetni.

440 – BEDOBÁSOK

Ha a mérkőzés bármilyen olyan okból szakad meg, amit a szabályok nem fednek le, a korongot a legközelebbi bedobóponton vagy a képzeletbeli vonalon **kell** bedobni, ahol utoljára megjátszották.

- Bedobást kell elvégezni minden harmad elején és bármely játékmegszakítás után.
- A bedobásokat kizárólag a kilenc kijelölt bedobóponton lehet elvégezni.
- A bedobást a középső bedobóponton kell elvégezni:
 - Harmad kezdéskor,
 - Gól után,

Átkerült a 440. szabály j pontjába

3. Tilos felszabadítás hibás megítélése után,
4. Kapus idő előtti lecserélésekor, hacsak ezen szabályok kifejezetten másképpen nem rendelkeznek. (lásd 411. szabály e pontja)

d) Ha a játékmegszakítást egy támadó játékos saját támadó harmadában elkövetett szabálytalansága okozza, akkor a bedobást a semleges harmad legközelebbi bedobópontján kell elvégezni. Amennyiben a játékmegszakításnak két szabálytalanság az oka (pl. a korong magas bottal történő megjátszása vagy szándékos les) , úgy a bedobás helyét úgy kell meghatározni, hogy a szabályt megszegő csapatnak a lehető legkevesebb területi előnye legyen belőle.

e) Ha a játékot olyan okból szakítják meg, amelyet a hivatalos szabályok nem foglalnak pontosan magukba, úgy a bedobást ez egyik kék vonal közeli bedobóponton kell elvégezni, amennyiben a játékmegszakításkor a korong a semleges harmadban volt. Amennyiben nem határozható meg, melyik a legközelebbi bedobópont, úgy azt a semleges harmadon belüli bedobópontot kell választani, amelyik a hazai csapatnak a legnagyobb területi előnyt adja.

f) Amennyiben a játékot mindkét csapat játékosának szabálytalansága miatt szakították meg , úgy a bedobás azon harmad legközelebbi bedobópontján lesz, ahol a játékmegszakítás történt.

g) Ha játékmegszakításkor olyan büntetések lettek kiszabva, hogy csak az egyik csapat büntetése kerül fel az órára, úgy a következő bedobás a büntetett csapat védekező haramadának egyik bedobópontján lesz.
Ezen szabály alól csak négy kivétel van:

1. Ha a büntetést gól után szabták ki – bedobás a középponton
2. Ha a büntetést a játékharmad végén, vagy kezdetekor szabták ki – bedobás a középponton
3. Ha a védekező csapat tudja , hogy büntetést fog kapni, de a támadó játékos a képzeletbeli vonalon át (a bedobókör külső szélének tangense) a végharmadba jut – bedobás a semleges harmadban
4. Ha a nem büntetett csapat tilos felszabdítást lő – bedobás a semleges harmadban, a tilos felszabdítást ütő csapat kék vonalához közelebbi bedobóponton

h) Ha a játékmegszakítás a palánk és pályavégi bedobópontok között történik, úgy a bedobás azon pályavégi bedobóponton történik, ahol a játékot megszakították, kivéve, ha szabályok kifejezetten másképp rendelkeznek.

i) Szabálytalanul szerzett gól esetén, amikor a korong a végharmadban tartózkodó játékvezetőn megpattanva kerül a kapuba, a bedobás a védekező harmad pályavégi bedobópontján lesz

j) Ha a játékot olyan okból szakítják meg, amelyet a hivatalos szabályok nem foglalnak pontosan magukba, úgy a bedobást azon harmad legközelebbi bedobópontján kell elvégezni, amelyikben a játék zajlott.

k) Játékmeгszakítást követően, ha az egyik vagy mindkét háтvéd, aki a támadó harmadának kék vonala közelében játszik vagy a támadó csapat cserepadjáról bejövő bármely játékos bemegy a támadó harmadba a pályavégi bedobókörök külső szélén túl, amikor ott összetűzés, verekedés, tumultus van, akkor a bedobást a semleges harmadban, a védekező csapat kék vonalához közelebbi bedobóponton kell elvégezni. Ezt a szabályt kell alkalmazni tilos felszabadítás, szándékos les vagy a korong magas bottal tröténő megjátszása esetén is. Ha a vétlen csapat bármely játékos a képzeletbeli vonalon át (a bedobókör külső szélének tangense) a végharmadba jut, amikor ott összetűzés, verekedés, tumultus van, akkor a bedobást a semleges harmadban, a védekező csapat kék vonalához közelebbi bedobóponton kell elvégezni.

l) A 411 e szabály megszegése esetén (kapus idő előtti cseréje) a bedobás a középponton lesz, ha a játékot a középvonal mögött szakították meg. Ha a játékmeгszakítás a középvonal előtt történt, úgy a bedobás azon harmad legközelebbi bedobópontján lesz, ahol a játékot megszakították.

m) Ha a játékot egy sérült játékos miatt szakították meg, úgy a bedobás azon harmad legközelebbi bedobópontján lesz, ahol a korong volt, mielőtt a játékot megszakították. Ha a sérült játékos csapata birtokolta a korongot a támadó harmadában, úgy a bedobás a semleges harmadban lesz a kék vonalhoz közeli bedobópontok egyikén. Ha a sérült játékos a saját védekező harmadában van, és a támadó csapat ott birtokolja a korongot, úgy a bedobás a védekező csapat egyik pályavégi bedobópontján lesz.

- 1. A sípot nem kell megfújnia a játékvezetőnek a mérkőzés kezdetekor.
- 2. Játékos cserét nem lehet engedélyezni, amíg a bedobást el nem végezték és a játék nem folytatódik, kivéve, amikor olyan büntetést szabnak ki, melynek emberhátrányt **kell** okoznia.
- 3. Ha a bedobáshoz felálló játékos nem foglalja el azonnal a megfelelő helyzetét, amikor a játékvezető erre utasítja, a játékvezető elrendelheti cseréjét a bedobásnál egy másik jégen lévő csapattársával.

442 – BEDOBÁSOK ELVÉGZÉSE

- a) A Játékvezető vagy a Vonalbíró a bedobáshoz felállt két játékos botja közé dobja be a korongot.
- b) A játékosoknak egymással szemben, arccal a pálya ellenfél felőli vége felé kell elhelyezkedniük, körülbelül egy bot hossznyira egymástól úgy, hogy a botjuk tolla a bedobópont fehér részén érintse a jéget.
- c) A támadó csapat játékosának a támadó térfélen elsőként kell a botját a jégre tenni, majd közvetlenül utána a védekező csapat játékosának.

- 4. Ha egy játékos bemegy a bedobókörbe, a Játékvezetőnek vagy a Vonalbírónak bele kell fújnia a sípjába, hogy újra bedobják a korongot, hacsak a vétlen csapat meg nem szerzi a korongot.

- 5. A Játékvezetőnek ki kell szabnia a megfelelő büntetés(eke)t a vétkes játékosnak.

➤ ~~1. Azt a játékost, aki ténylegesen vezeti és felügyelete alatt tartja a korongot, és a korong előtt halad át a vonalon, nem lehet lesen lévőnek tekinteni.~~

- 1. Ha a védekező játékos viszi vagy passzolja a korongot a saját védekező harmadába, miközben a támadó csapat játékosa leshelyzetben van, nem ítélnék lest.

- 2. Szándékos lest akkor kell ítélni, ha a leshelyzettel kívánnak játékmegszakítást elérni, tekintet nélkül annak okára.

- d) Azonban, amikor a bedobás a középső bedobóponton történik, a vendég csapat játékosának kell **elsőként a jégre** tennie a botját.

450 - LES

- a) A támadó csapat játékosai nem mehetnek a támadó harmadba a korong előtt.

- b) A meghatározó tényezők a leshelyzet elbírálásában:

1. A játékos korcsolyáinak helyzete – a játékos lesen van, amikor mindkét korcsolyája teljes egészében a kék vonalon túl van a támadó harmadban, mielőtt a korong teljes egészében áthalad a vonalon.
2. A korong helyzete – a korongnak teljes egészében át **kellett** haladnia a kék vonalon a támadó harmadba.

3. Azt a játékost, aki vezeti a korongot, és a korong előtt halad át a vonalon, miközben hátrfele korcsolyázik, nem lehet lesen lévőnek tekinteni, feltéve ha ténylegesen vezeti és felügyelete alatt tartja a korongot, és mindkét korcsolyája a semleges harmadban volt, mielőtt áthaladt volna a kék vonalon.

NEW

- c) Ezen szabály megsértésekor a játékot meg kell szakítani és bedobást kell végrehajtani:

1. A semleges harmad legközelebbi bedobópontján, ha a korongot a támadó játékos vitte át a kék vonalon.

2. Az átadás vagy lövés helyéhez legközelebbi bedobóponton, amikor a korongot a támadó játékos passzolta vagy lőtte a kék vonalon túlra

NEW

3. A vétkes csapat védekező harmadában lévő pályavégi bedobóponton, ha a Vonalbíró vagy a Játékvezető véleménye szerint, a játékos szándékosan idézte elő a lest.

4. A vétkes csapat védekező harmadában lévő pályavégi bedobóponton, ha a korongot a támadó játékos a saját védekező harmadából passzolta vagy lőtte el.

451 – KÉSLELTETETT LES

Ha a támadó játékos a korong előtt megy be a támadó harmadba, de a védekező játékosnak lehetősége van megjátszani a korongot, a Vonalbírónak fel kell emelnie a karját "késleltetett lest" jelezve, kivéve, ha a korongot kapura lőtték és a kapusnak játékba kellett avatkoznia.

- 1. A támadó harmadnak teljes egészében támadó játékostól mentesnek kell lennie, mielőtt a késleltetett leshelyzetet meg lehet szüntetni, míg a korong még a támadó harmadban van.

- 2. “Azonnal” azt jelenti, hogy a támadó játékosoknak **nem szabad** a koronghoz érniük, vagy kíséreltet tenniük az elvesztett korong megszerzésére, vagy a saját harmadában visszafelé kényszeríteniük a korongot vezető védekező játékosok.
- 3. Ebben a második esetben, amikor a Vonalbíró leengedi a karját, bármelyik támadó játékos újra bemehet a támadó harmadba.
- 1. Ha a Vonalbírók hibát követnek el egy tilos felszabadítás megítélésében, a korongot a középső bedobóponton kell bedobni.
- 2. Ennek a pontnak az a célja, hogy elősegítse a folyamatos játékot és mind a Játékvezetőnek, mind a Vonalbíróknak úgy kell értelmeznie és alkalmaznia a szabályt, hogy a fenti eredményt hozza.
- 3. Az “EMBERHÁTRÁNY” azt jelenti, hogy büntetés(ek) miatt a csapatnak az ellenfélnél kevesebb létszámban kell a jégen lennie.

A Vonalbíróknak le kell engednie a karját, jelezve a leshelyzet megszűnését és hagynia kell a játékot folytatódni, ha:

1. A védekező csapat akár kipasszolja, akár kiviszi a korongot a semleges harmadba, illetve
2. az összes támadó játékos azonnal, egyszerre elhagyja a támadó harmadot úgy, hogy a korcsolyájával érinti a kék vonalat.

460 – TILOS FELSZABADÍTÁS

a) Ezen szabály céljából a piros középvonal két térélféle osztja a jégpályát.

Az a pont a meghatározó annak eldöntésében, hogy tilos felszabadítás történt-e vagy sem, ahol a korongot birtokló csapat utoljára a koronghoz ért.

b) Amennyiben egy egyenlő létszámban vagy emberelőnyben játszó csapat játékos a saját térélfélel az ellenfél gólvonalán túlra lövi vagy üti a korongot vagy az oda pattan róla, a játékot meg kell állítani és tilos felszabadítást kell ítélni.

c) A bedobást annál a pályavégi bedobópontonál fogják elvégezni, amelyik a legközelebb esik ahhoz a ponthoz, ahol a vétkes csapat utoljára a koronghoz ért.

d) Nem ítélnék tilos felszabadítást:

1. Ha a korong bemegy a kapuba – a GÓL érvényes,
2. Ha a vétkes csapat emberhátrányban van a korong ellövésének pillanatában,
3. Ha a korong érinti az ellenfél játékosának bármely részét, beleértve a kapust, mielőtt átmegy a gólvonalon,
4. Ha a korongot közvetlenül a bedobásból lövi el a bedobáshoz felállt játékos,
5. Ha, a Vonalbíró véleménye szerint, a másik csapat bármely játékosának, a kapus kivételével, lehetősége van megjátszani a korongot, mielőtt az áthalad a gólvonalon.
6. Ha a kapus elhagyja a kapuelőteret vagy ha a kapus a kapuelőtéren kívül van tilos felszabadítás helyzetben és a korong felé mozog.

NEW

e) Tilos felszabadítás miatti játékmegszakításkor, a vétkes csapatnak nem megengedett, hogy játékos cseréljen, amíg a játék nem folytatódik.

f) Annak a csapatnak, amelyik megszegi ezt a szabályt, nem megengedett, hogy a következő bedobásig játékos cseréljen. Ha a tilos felszabadítás miatti játékmegszakítás egybeesik a reklámszünettel, vagy ekkor kér a vétkes csapat időt, a szabály ugyanúgy érvényes. DE megengedett a csapatnak, hogy a kapust visszacszerélje, aki előtte egy játékosra volt cserélve, megengedett, hogy egy sérült játékosra kapust lecseréljen, vagy ha büntetés lett kiszabva, mely befolyásolja a játékosok létszámát a jégen. A játékosok számának meghatározás a jégen attól a pillanattól

NEW

számít, amikor a korong elhagyja annak a játékosnak a botját, aki a tilos felszabadítást lövi.

g) Amennyiben egy csapat már figyelmeztetve lett és tilosra lövés után újra játékos cserét hajt végre, úgy a csapat ellen

- Technikai Kisbüntetést (2') kell kiszabni

4. A büntetést következőképpen kell bemondani:

" Technikai Kisbüntetés játékkésleltetés miatt – Tilos felszabadítás utáni játékoscsere szabályának megszegése "

1. A mérkőzés folyamán játékmegszakításkor csak egy gól adható egy csapatnak

2. Megengedett az a mozgás, mozdulat, amikor a korongot a bot tollán viszik, teszik be a kapuba, feltéve, hogy a korong semmikor sincs a vállnál, illetve a kapuba tévés pillanatában nincs magasabban mint a kapuvas

- 1. Gólt nem lehet érvényteleníteni a gólt közvetlenül követő bedobás után.
- 2. A kapuelőter úgy lett meghatározva mint egy térfogat, amely a kapuelőter jégen lévő területe határol és a jégfelülettől 1,27 m felfelé.

Megjegyzés: A "kapcsolat", akár kapus és támadó játékos között jön létre, akár másképp, történhet bottal vagy a test bármely részével.

Megjegyzés: Minden ilyen ítéletnek szigorúan a Játékvezető megítélésén kell alapulnia.

470 – GÓL MEGHATÁROZÁSA

A gólt **meg kell adni:**

1. Amikor a támadó csapat játékos a botjával a kapuvasak között, a keresztvas alatt és teljes egészében a gólvonalon túlra üti a korongot.
2. Ha a korong bármilyen módon a védekező csapat játékosáról kerül a kapuba.
3. Ha a korong egy támadó játékos lövéséből pattan a kapuba úgy, hogy eltalálja egy csapattársa bármely részét.
4. Ha a támadó csapat játékosát bármely védekező játékos úgy akadályozza fizikailag, hogy ezáltal a kapuelőterben van, amikor a korong bemegy a kapuba, kivéve, ha a Játékvezető véleménye szerint, lett volna elég ideje elhagyni a kapuelőteret.
5. Ha a korong szabaddá válik a kapuelőterben és aztán a támadó játékos botjával a kapuba üti.
6. Amikor a korong közvetlenül egy támadó vagy védekező játékos korcsolyájáról pattan a kapuba.
7. Ha egy támadó játékos a kapuelőterben van abban a pillanatban, amikor a korong áthalad a gólvonalon és **SEMMILYEN MÓDON** nem akadályozza a kapust a védésben, kivéve a 471. szabályban leírt esetekben.

471 – NEM MEGADHATÓ GÓL

a) A gólt nem lehet **megadni:**

1. Ha egy támadó játékos a korongot szándékosan rúgja, dobja, üti a kezével vagy a botján kívül bármi egyéb módon irányítja a kapuba, még ha a korong aztán meg is pattan bármely játékoson, kapuson vagy hivatalos személyen.
2. Ha egy támadó játékos a keresztvas felett ér a botjával a koronghoz.
3. Ha a korong közvetlenül egy hivatalos személyről pattan a kapuba.
4. Ha egy támadó játékos a kapuelőterben áll vagy botját ott tartja, amikor a korong bemegy a kapuba, kivéve, ha bármely védekező játékos úgy akadályozza, hogy ezért van a kapuelőterben, amikor a korong bemegy a kapuba, kivéve, ha a Játékvezető véleménye szerint elég ideje lett volna elhagyni a kapuelőteret, illetve, ha a 470. szabály alkalmazandó.
5. Ha a kaput elmozdítják a helyéről vagy ha a kapukeret nem fekszik teljesen a jégre.
6. Ha egy támadó játékos kapcsolatba kerül a kapussal, véletlenül vagy másképpen,

miközben a kapus a kapuelőtérben van és gólt lőnek.

7. Ha egy támadó játékos bármilyen, nem véletlen kapcsolatba kerül a kapussal, miközben a kapus a kapuelőtéren kívül van és gólt lőnek.
8. Amikor egy támadó játékos bekorcsolyázik a kapuelőtérbe vagy ott veszi fel pozícióját, hogy ezzel akadályozza a kapust a látásában és zavarja a védésben és gólt lőnek.
9. Amikor a kapust a koronggal együtt betolják a kapuba, miután megállította azt. Ha alkalmazható, ki kell szabni a megfelelő büntetéseket.

b) Amikor a korong olyan játékos alatt van, aki a kapuelőtérben vagy annak környékén van (szándékosan vagy másképp), nem lehet úgy gólt szerezni, hogy ezt a játékost a koronggal együtt betolják a kapuba. Ha alkalmazható, kiszabják a megfelelő büntetéseket, beleértve a büntetőlővést (Lásd 557. szabály).

- 1. Egy játékosnak egy góllövésnél csak egy pontot **kell** adni.
- 2. **Két** átadót **kell** jelölni, amikor egy játékos a kapusról lepattanó korongot lövi be.
- 3. Abban az esetben, ha nyilvánvalóan tévesen jelölték meg a góllövőt vagy az átadót, a hibát azonnal ki **kell** javítani, de nem lehet változtatni, ha már egyszer aláírta a Játékvezető a Jegyzőkönyvet.

472 – GÓLLÖVŐK ÉS ÁTADÓK

- a) Egy "gólt" kell adni a táblázatban annak a játékosnak, aki az ellenfél kapujába lőtte a korongot.
- b) Minden egyes gólnak egy pontot kell jelentenie a játékosnak.
- c) Amikor gólt lőnek, egy "gólpaszt" kell adni annak/azoknak a játékos(ok)nak, aki(k) közvetlenül az akció előtt résztvett(ek) a játékban.
- d) Nem több mint két átadó jelölhető meg egy gólhoz.
- e) Minden egyes gólpassznak egy pontot kell jelentenie a játékosnak.

480 – PÁLYÁN KÍVÜLI KORONG

NEW

Amikor a korong a játéktéren kívülre kerül vagy bármilyen akadályba ütközik a jégfelület felett (ami nem a palánk vagy a védőüveg), a játékot meg **kell** állítani és a bedobást azon **a bedobóponton kell** elvégezni, amelyik a legközelebb van ahhoz, ahonnan a korongot ellőtték vagy ahol megpattant, hacsak ezen szabályok kifejezetten másképpen nem rendelkeznek.

481 – KORONG A HÁLÓN

Amikor a korong a kapu hálójának külső részén megakad több mint három másodpercig vagy az ellenfelek játékosai tartják ott, a Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot és a bedobást az alábbi helyen kell elvégezni:

1. A legközelebbi pályavégi bedobóponton., ha a **játékvezető megítélése szerint a játékmegszakítást egy védekező játékos okozta**
2. A semleges harmad legközelebbi bedobópontján, ha, a Játékvezető véleménye szerint, a játékmegszakítást támadó játékos okozta.

NEW

482 – NEM LÁTHATÓ KORONG

Amennyiben kavarodás történik vagy egy játékos véletlenül ráesik a korongra és a Játékvezető nem látja a korongot, azonnal meg kell állítania a játékot. A bedobást azon a **bedobóponton** kell elvégezni, amelyik a legközelebb van ahhoz, ahol a játékmegszakítás történt, hacsak a szabályok másképpen nem rendelkeznek.

483 – NEM A JÁTÉKHOZ TARTOZÓ KORONG

Ha bármikor, mialatt a játék folyamatos, feltűnik a játéktéren egy korong, ami más, mint amellyel szabályosan játszanak, a játékot nem kell megállítani, amíg folyamatos játék mellett nem kerül a másik csapathoz a korong.

484 – HIVATALOS SZEMÉLYEN PATTANÓ KORONG

A játékot nem kell megállítani, ha a korong hivatalos személyhez ér, kivéve, ha a korong bement a kapuba.

490 – KORONG MEGÁLLÍTÁS/ÁTADÁS KÉZZEL

A játékosnak engedélyezni kell, hogy nyitott tenyerével megállítsa vagy elüsse a korongot a levegőben vagy kezével a jégen lökje azt, kivéve, ha a Játékvezető véleménye szerint a játékos szándékosan egy csapattársához irányította a korongot és ezáltal csapata előnyre tett szert, és így a támadó csapat játékosai birtokában és felügyelete alatt tartja a korongot, függetlenül attól, hogy pattant egy játékoson vagy hivatalos személyen vagy nem.

A játékosnak engedélyezni kell, hogy a levegőben megfogja a korongot, de azonnal a jégre kell dobnia.

Ha megfogja a korongot, és tovább korcsolyázik vele, hogy elkerüljön egy szerelést vagy területi előnyre tegyen szert úgy

- Kisbüntetéssel (2') kell sújtani (lásd 559.szabály)

a) Kézipassz esetén a játékot meg kell állítani és a korongot azon harmad legközelebbi bedobópontján kell elvégezni, amelyik a legközelebb van ahhoz, ahol a szabálytalanság történt, kivéve, ha a vétkes csapat területi előnyhöz jut, akkor a bedobásnak ott kell lennie, ahonnan a korongot passzolták, kivéve ha a szabályok másképp rendelkeznek.

b) Ha egy ilyen játékos csapattársa a saját védekező harmadában szerzi meg a korongot, a Játékvezetőnek nem kell megállítania a játékot, feltéve, hogy a kézipassz lezajlik, mielőtt a játékos és a korong elhagyja a harmadot.

NEW

Azonban, amikor a korongot a semleges harmadból passzolja kézzel egy játékos a saját védekező harmadában lévő csapattársához, a Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot, és a bedobás a ~~játékmegszakítás helyén~~ a **védekező harmadban** lesz.

- c) Ha egy ilyen játékos csapattársa a saját támadó harmadában szerzi meg a korongot, a Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot, és a bedobás a semleges harmad legközelebbi bedobópontján lesz.
- d) A gólt érvényteleníteni kell, ha a korongot egy támadó játékos kézzel ütötte, még ha egy játékosról vagy annak ütőjéről, a kapusról vagy hivatalos személyről pattant is a kapuba.

491 – KORONG RÚGÁSA

Törölve

492 – KORONG MAGAS BOTTAL VALÓ MEGJÁTSZÁSA

- a) A korongot tilos a vállmagasság felett tartott ütővel megállítani vagy megütni, a játékot meg **kell** állítani, kivéve, ha:
 1. A korongot az ellenfélhez ütik, amikor is a játék folytatódik és a Játékvezetőnek a "tovább" jelzést kell mutatnia.
 2. A **védekező csapat** játékosa a saját kapujába üti a korongot, amikor is a gól érvényes.
- b) Ha a korongot magas bottal játsza meg egy támadó játékos a saját támadó harmadában, a bedobást a semleges harmad legközelebbi bedobópontján kell elvégezni.

NEW

- c) Ha a korongot magas bottal játsza meg egy játékos a saját védekező harmadában vagy a semleges harmadban, a bedobást ~~ott kell elvégezni, ahol a szabálytalanság történt, kivéve, ha a vétkes csapat területi előnyhöz jut, akkor a bedobást a játékmegszakítás helyén kell elvégezni.~~ **a védekező harmad legközelebbi bedobópontján kell elvégezni**

- d) Nem lehet gólt elérni, ha egy támadó játékos ~~ütőjének azon pontja, ahonnan a korong kapuba kerül, a kapu keresztvasának magassága felett ér a koronghoz.~~

NEW

493 – NÉZŐK ÁLTAL TÖRTÉNŐ AKADÁLYOZÁS

- a) Amennyiben a nézők tárgyakat dobnak a jégre, amelyek a játék menetét akadályozzák, a Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot és a korongot **a játékmegszakítás helyéhez lévő legközelebbi bedobóponton** kell bedobni.
- b) Amennyiben egy néző feltart vagy akadályoz egy játékost, a Játékvezetőnek vagy a Vonalbíróknak meg kell állítania a játékot. Ha az akadályoztatott játékos csapat birtokolja a korongot, engedni kell, hogy befejezzék az akciót.

➤ Jelentés az illetékes szerveknek.

5. FEJEZET - BÜNTETÉSEK

500 - BÜNTETÉSEK – MEGHATÁROZÁSOK ÉS ELJÁRÁSOK

A büntetéseket a következő kategóriákba soroljuk, a letöltendő idővel együtt:

1. KISBÜNTETÉS (2')
2. TECHNIKAI KISBÜNTETÉS (2')
3. NAGYBÜNTETÉS (5')
4. FEGYELMI BÜNTETÉS (10')
5. VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS (VF)
6. VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS (VK)
7. BÜNTETŐLÖVÉS (BL)

Minden büntetést a tiszta játékidő szerint kell mérni.

1. A mérkőzés vége után kiszabott büntetéseket a Játékvezetőnek a Jegyzőkönyvbe be kell jegyeznie.
2. Néhány szabály kimondja, hogy a Csapatvezetőnek vagy az Edzőnek ki kell jelölnie egy játékost, hogy letöltse a büntetést. Ha megtagadják a kijelölést, a Játékvezetőnek jogában áll megnevezni a vétkes csapat bármelyik játékosát, hogy letöltse a büntetést.
3. Amikor ugyanazon csapat két játékosának Kis- vagy Nagybüntetése ugyanakkor telik le, ezen csapat Csapatkapitányának meg kell neveznie a Játékvezető felé, hogy melyik játékosnak kell elsőként visszatérnie a jégre. A Játékvezetőnek ezután ennek megfelelően **kell** utasítania a Jegyzőkönyvvezetőt.

4. Végleges Fegyelmi büntetés esetén 20 perc büntetést kell felírni a jegyzőkönyvbe a büntetett játékosnak vagy kapusnak.
Végleges Kiállítás esetén 25 perc büntetést kell felírni a jegyzőkönyvbe a büntetett játékosnak vagy kapusnak.

5. Minden Végleges Fegyelmi büntetés és Végleges Kiállítás esetén a Játékvezetőnek:
➤ A mérkőzést követően írásban jelentenie kell azt az illetékes szerveknek.

- Amikor egy játékost egyszerre sújtanak **Kisbüntetéssel és Nagybüntetéssel**, a Nagybüntetést kell először letölteni. Ezt abban az esetben kell alkalmazni, ha mindkét büntetést UGYANAZ a játékos kapta (lásd 513. szabály).

- 1. A kijelölt játékosnak azonnal el kell foglalnia helyét a büntetőpadon és le kell töltenie a büntetést, mintha egy Kisbüntetést szabtak volna ki rá.

501 – KISBÜNTETÉS

KISBÜNTETÉS esetén – a kapus kivételével – bármely játékost le **kell** küldeni a jégről két percre és helyette cserejátékost nem lehet engedélyezni.

502 – TECHNIKAI KISBÜNTETÉS

a) TECHNIKAI KISBÜNTETÉS esetén a büntetett csapat bármely játékosát, aki a szabálytalanság elkövetésekor a jégen tartózkodott – a kapus kivételével –, akit a Csapatvezető vagy az Edző a Csapatkapitányon keresztül kijelöl, le **kell** küldeni a jégről két percre és helyette cserejátékost nem lehet engedélyezni.

- 2. Az EMBERHÁTRÁNY azt jelenti, hogy büntetés(ek) miatt a csapatnak szám szerint kevesebb játékosának **kell** a jégen lennie, mint az ellenfélnek a góllövés pillanatában.
 - 3. Ezt a szabályt **nem lehet alkalmazni**, amikor a gólt Büntetőlövésből érik el.
- b)** Ha egy csapat emberhátrányban játszik egy vagy több Kisbüntetés vagy Technikai kisbüntetés miatt, és eközben az ellenfél csapata gólt lő, az első ilyen büntetésnek automatikusan törölnie kell, kivéve, ha az ilyen büntetést ugyanakkor szabták ki, mint az ellenfél egyik játékosának büntetését, ami eredetileg azt eredményezte, hogy mindkét csapatnak egy emberrel kevesebb létszámban kellett játszania, amely esetben a gólt kapó csapat ellen kiszabott következő Kisbüntetésnek vagy Technikai kisbüntetésnek kell törölnie.
- 1. Amikor egy játékost egyszerre sújtanak Kisbüntetéssel és Nagybüntetéssel, a Nagybüntetést kell először letölteni. Ezt abban az esetben kell alkalmazni, amikor mindkét büntetést UGYANAZ a játékos kapta (lásd 513. szabály).
- Amikor egy játékost egyszerre sújtanak Kisbüntetéssel vagy Nagybüntetéssel és Fegyelmi büntetéssel, a büntetett csapatnak azonnal helyettesítő játékost kell küldenie a büntetőpadra, hogy csere nélkül letöltsse a Kisbüntetést vagy a Nagybüntetést.
- 1. A Végleges fegyelmi büntetés nem von magával automatikus felfüggesztést, kivéve az adott mérkőzést, de az illetékes szerveknek jogában áll a játékost vagy a csapat hivatalos személyt további mérkőzésekre.
- 2. Bajnokságokban és tornákon bármelyik játékost vagy csapat hivatalos személyt, aki megkapja a második Végleges fegyelmi büntetését automatikusan fel kell függeszteni a csapat következő mérkőzésére a bajnokságban vagy a tornán.
- 1. A játékost az öltözőbe kell rendelni és helyette cserejátékost kell engedélyezni öt perc játékidő eltelte után.
- 2. Azt a játékost vagy csapat hivatalos személyt, aki Végleges kiállítását kap, automatikus további felfüggesztéssel is sújtani kell, ami azt jelenti, hogy legalább a következő mérkőzésre fel kell függeszteni, és az esetet meg kell vizsgálnia az illetékes szerveknek.
- 503 – NAGYBÜNTETÉS**
NAGYBÜNTETÉS esetén bármely játékost – beleértve a kapust is – le **kell** küldeni a jégről a mérkőzés hátralévő részére (Végleges fegyelmi büntetés) és helyette öt perc után cserejátékost kell engedélyezni.
- 504 – FEGYELMI BÜNTETÉS**
a) Az első FEGYELMI BÜNTETÉS esetén – a kapus kivételével – bármely játékost le **kell** küldeni a jégről tíz percre és helyette azonnal cserejátékost kell engedélyezni. Annak a játékosnak, akinek a Fegyelmi büntetése letelt, a büntetőpadon kell maradnia a következő játékmegszakításig.
- b)** A második FEGYELMI BÜNTETÉS esetén bármely játékost – beleértve a kapust is – automatikusan le **kell** küldeni a jégről a mérkőzés hátralévő részére (Végleges fegyelmi büntetés) és helyette azonnal cserejátékost kell engedélyezni.
- 505 – VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS**
VÉGLEGES FEGYELMI BÜNTETÉS esetén bármely játékost – beleértve a kapust vagy csapat hivatalos személyt is – le **kell** küldeni a jégről és az öltözőbe kell rendelni a mérkőzés hátralévő részére és a játékos vagy a kapus helyett azonnal cserejátékost kell engedélyezni.
- 507 – VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS**
VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS esetén bármely játékost, kapust és hivatalos személyt is – le kell küldeni a jégről és az öltözőbe kell rendelni a mérkőzés hátralévő részére és helyette öt perc után cserejátékost kell engedélyezni.
- 508 – BÜNTETŐLÖVÉS**
a) Öt feltételnek kell teljesülnie ahhoz, hogy Büntetőlövést lehessen ítélni egy hátulról szabálytalankodó játékoskal szemben:

1. A szabálytalanságnak akkor kellett történnie, amikor a korong a játékos védekező harmadán kívül van (teljes egészében a kék vonalon túl).
2. A támadó játékosnak birtokolnia kellett a korongot és irányítása alatt kellett tartani azt.
3. A szabálytalanságnak hátulról kellett történnie.
4. A korongot birtokló és irányítása alatt tartó támadó játékost megfosztották egy valós gólszerzési lehetőségtől.
5. A korongot birtokló és irányítása alatt tartó játékos és a kapu között az ellenfél játékosai közül a kapuson kívül senki nem volt.

b) **Büntetőlövést kell ítélni, ha a kapus egy támadó játékosal szemben egy kiugrásos helyzetben szabálytalankodik, függetlenül attól, hogy a szabálytalanságot hátulról követte el vagy sem.**

c) Ha a szabálytalanság bármely egyéb büntetést is magával von, a Büntetőlövést meg kell adni és a büntetést ki kell szabni, tekintet nélkül arra, hogy a Büntetőlövés gólt eredményez-e vagy sem.

➤ 1. Ha a szabálytalanság, amiért a Büntetőlövést ítélték, a tiszta játékidő alatt történt, a Büntetőlövést meg **kell** adni és azonnal el kell végezni a szokásos módon, bármilyen késedelem ellenére, amit az okozott, hogy a Játékvezető később fújta a sípjába. Ebben az esetben az akciót hagyni kell befejezni, amely késedelem azt eredményezi, hogy bármelyik harmadban letelik a rendes játékidő.

➤ 2. Ha a kapus elhagyja a kapuelőteret, mielőtt a játékos hozzáér a koronghoz, vagy bármilyen szabálytalanságot követ el, a Játékvezetőnek fel kell emelnie a karját, de hagynia kell, hogy befejezzék a lövést. Ha a lövés nem sikerül, engedélyeznie kell, hogy a Büntetőlövést még egyszer elvégezzék.

Ha a kapus túl korán hagyja el a kapuelőteret, a Játékvezetőnek:

1. Első alkalommal FIGYELMEZTETNIE kell és újra el kell végezni a Büntetőlövést.
2. Második alkalommal Fegyelmi büntetést kell adnia és újra el kell végezni a Büntetőlövést.
3. Harmadik alkalommal Gólt kell ítélnie.

➤ 3. A kapusnak meg **kell** próbálnia bármilyen módon kivédeni a lövést, kivéve úgy, hogy eldobja a botját vagy bármely egyéb tárgyat, amely esetben Gólt kell ítélni.

➤ 4. Ha a Büntetőlövés elvégzése közben az ellenfél csapatának bármely játékosa akadályozza vagy megzavarja a lövést végző játékost, és emiatt a lövés nem sikerül, a Játékvezetőnek második Büntetőlövést kell engedélyeznie és Fegyelmi büntetéssel kell sújtania a vétkes játékost.

509 – BÜNTETŐLÖVÉS VÉGREHAJTÁSA

a) Abban az esetben, ha egy játékos ellen olyan szabálytalanságot követtek el, hogy büntetőlövést kell kiszabni, úgy a büntetőlövést annak a játékosnak kell elvégeznie, aki ellen a szabálytalanságot elkövették. Ha ez a játékos megsérült, úgy a csapatkapitánynak kell kijelölnie egy nem büntetett játékost, aki a jégen volt amikor a szabálytalanságot elkövették, aki elvégzi a büntetőlövést.

b) Ha nem lehet megállapítani, hogy ki ellen követték el a szabálytalanságot, akkor a Csapatkapitány vagy Edző olyan játékost nevez meg a büntetőlövés elvégzésére, aki a szabálytalanság idején a jégen tartózkodott.

c) A Játékvezetőnek be kell mondatnia a Büntetőlövést végző játékos nevét és számát, aki nem lehet olyan játékos, aki a büntetését tölti, vagy akit késleltetett büntetéssel sújtottak.

d) **Mindkét csapat játékosainak a cserepadjaikhoz kell menni.**

e) A Játékvezetőnek a középső bedobópontra kell helyeznie a korongot. Csak a kapusnak védi a Büntetőlövést.

f) A kapusnak a kapuelőterben kell maradnia, amíg a játékos hozzá nem ér a koronghoz.

g) A játékosnak – a Játékvezető utasítására – meg **kell** játszania a korongot és az ellenfél gólvonala felé kell haladnia és meg kell próbálnia gólt lőni a kapusnak.

h) **ha a játékos nem találja el a korongot, és a korong a középponton marad, úgy a játékos visszamehet**

5. A Büntetőlövés elvégzéséhez szükséges időt egyik harmadban sem lehet beleszámítani a tiszta játékidőbe

6. Megengedett az úgynevezett "Spin-O-Rama" – mozdulat, amikor is a játékos 360 fokban megfordul saját maga körül, miközben a kapu fele közeledik, addig amíg az előrehaladása folyamatos

7. Ha egy játékmegszakítás alatt egy csapatnak két büntetőlövést ítélnék (két szabálytalanság miatt) akkor is csak egy gólt lehet elérni. Ha az első büntetőlövésből gól lesz, úgy a második büntetőlövést már nem kell végrehajtani, de a szabálytalanságért járó büntetés ki kell szabni és le kell tölteni.

8. Nem megengedett a korongot a bot tollán vállmagasság felett vinni. Ebben az esetben a játékot meg kell szakítani

9. Amennyiben a játékos a korongot a bot tollán vállmagasság felett viszi büntetőlövés alkalmával, úgy a játékvezetőnek azonnal meg kell szakítania és a lövés érvénytelen lesz

10. A büntetőlövésre kijelölt játékosokat és a kapust nem lehet cserélni, még ha a büntetőlövést meg is kell ismétlni, csak abban az esetben, ha a játékos vagy a kapus oly mértékben megsérül, hogy nem képes a játék folytatására. Ebben az esetben az edző megnevezhet egy másik játékost, aki elvégzi a büntetőlövést, vagy egy másik kapust, aki védi a kaput

és újra nekikezdhethet a büntetőlövésnek

- i) Ha már egyszer ellőtték a korongot, az akciót befejezettnek kell tekinteni, és semmilyen második kísérletből nem lehet gólt elérni.
- j) Ha gólt lőttek, a bedobást a középső bedobóponton **kell** elvégezni.
- k) Ha nem lőttek gólt, a bedobást az egyik pályavégi bedobóponton **kell** elvégezni, abban a harmadban, ahol a Büntetőlövést elvégezték.

- 1. Minden büntetést, amit kapusra szabtak ki, tekintet nélkül arra, hogy ki tölti le a büntetést, a kapus nevére kell feljegyezni.
- 2. Bármilyen további büntetés, amit a kapus ellen ítélték, él és egy másik játékosnak kell letöltenie a csapatából, aki a jégen volt akkor, amikor a játékot megszakították, hogy a szabálytalanságért járó büntetést kiszabják.

510 – KIEGÉSZÍTŐ FEGYELMI SZABÁLYOK

A jelen szabályok alapján kiszabott felfüggesztésen kívül az illetékes szervek – a mérkőzés befejezése után bármikor – vizsgálhatnak bármilyen esetet és további felfüggesztéseket szabhatnak ki bármilyen szabálytalanságért, amit a mérkőzés előtt, alatt vagy után a jégen vagy a jégen kívül követtek el, akár büntette ezen szabálytalanságot a Játékvezető, akár nem.

511 – KAPUS BÜNTETÉSEK VÉGREHAJTÁSA

Kapus soha nem megy a büntetőpadra.

- a) A Kisbüntetés vagy első Fegyelmi büntetés esetén:
 - A kapus folytatja a játékot.
 - Büntetését egy másik játékosnak kell letöltenie a csapatából, aki a jégen volt akkor, amikor a játékot megszakították, hogy kiszabják a szabálytalanságért járó büntetést és akit a Csapatvezető vagy az Edző a Csapatkapitányon keresztül kijelölt.
- b) Nagybüntetés, Végleges fegyelmi büntetés vagy Végleges kiállítás esetén a kapust le kell küldeni a

jégről a mérkőzés hátralévő részére.

Helyette be **kell** jönnie a cserekapusnak, ha van, egyébként egy csapattársának, aki részére 10 percet kell engedélyezni, hogy a teljes kapus felszerelésbe beöltözzön.

- c) Nagybüntetés vagy Végleges kiállítás esetén az 5 perces büntetést egy másik játékosának kell letöltenie a csapatából, aki a jégen volt akkor, amikor a játékot megszakították, hogy kiszabják a szabálytalanságért járó büntetést és akit a Csapatvezető vagy az Edző a Csapatkapitányon keresztül kijelölt.

512 – EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK

- a) Amikor egyenlő számú azonos büntetést (Kisbüntetés, Nagybüntetés vagy Végleges kiállítás) szabnak ki mindkét csapatra ugyanabban a játékmegszakításban, ezeket a büntetéseket más néven úgy kell nevezni:

EGYBEESŐ BÜNTETÉSEK

- b) Amikor ilyen büntetéseket szabnak ki, ezen büntetések idejére azonnal cserejátékost kell beküldeni és ezeket a büntetéseket nem lehet késleltetett büntetésként figyelembe venni.

- c) Abban az esetben, amikor a büntetett játékosok a mérkőzésen maradnak, el kell foglalniuk a helyüket a büntetőpadon és azt nem hagyhatják el a saját büntetéseik lejártát követő első játékmegszakításig.

EZEN SZABÁLY ALÓL CSAK EGY KIVÉTEL VAN:

- d) Amikor mindkét csapat teljes létszámban játszik a jégen, a büntetett játékosok helyett **nem lehet cserejátékost** engedélyezni, ha csak EGY Kisbüntetéssel sújtanak **MINDKÉT** csapatból EGY játékost **UGYANABBAN A JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSBAN**.

513 – KÉSLELTETETT BÜNTETÉS

Ezt a szabályt csak akkor kell alkalmazni, amikor Kisbüntetést, Technikai kisbüntetést, Nagybüntetést vagy Végleges kiállítást szabnak ki.

- a) Ha bármelyik csapatból a harmadik játékos kap büntetést, miközben két csapattársa éppen büntetését tölti, az ő büntetési ideje nem kezdődhet el, amíg a másik játékosok egyikének le nem telik a büntetése.

- b) A játékosnak azonnal a büntetőpadra kell mennie, de helyette cserejátékosnak **kell** bejönnie a jégre.

- c) Amikor bármelyik csapatnak egyidőben három vagy több játékosa tölti a büntetését, és a késleltetett büntetés szabály miatt a harmadik vétkes játékos helyett cserejátékos jött be a jégre, a három büntetett játékos közül egyik sem térhet vissza a jégre, amíg a játékot meg nem állítják, kivéve, a büntetése lejártá okán a büntetett csapatnak több mint négy játékosa lehet a jégen, beleértve a

Ezen szabály alkalmazásakor a Kisbüntetés és a Technikai kisbüntetés azonosnak számítanak

- 1. Ha ugyanazon csapat két játékosának büntetése ugyanakkor telnek le, ezen csapat Csapatkapitányának meg kell neveznie a Játékvezető felé, hogy melyik játékos tér vissza elsőként a jégre, és a Játékvezetőnek ennek megfelelően **kell** utasítania a Jegyzőkönyvvezetőt.
- 2. Amikor Nagybüntetést és Kisbüntetést szabnak ki egyidőben ugyanazon csapat két vagy több játékosára, a Jegyzőkönyvvezetőnek a Kisbüntetést kell feljegyeznie első büntetésként.

Akkor is ezt kell alkalmazni, ha a két büntetést **KÜLÖNBÖZŐ** játékosokra szabják ki (lásd 501. szabály).

kapust is, amely esetben a büntetett játékosokat a kiállításuk sorrendjében **kell** visszaengedni.

514 – BÜNTETÉSEK KISZABÁSA

- 1. Az, hogy a csapat befejezi az Akciót azt jelenti, hogy a korongot meg **kell** szereznie az ellenfél játékosának vagy kapusának, és annak birtokolnia vagy szándékosan irányítania kellett a korongot, vagy azt be kellett fagyasztania.
- 2. Az **vétkes** csapat bármely játékosáról, vagy **kapusról**, kapuról vagy a palánkról visszapatantó korong nem jelenti azt hogy birtokolja a korongot.
- 3. Ha azután, hogy a Játékvezető büntetést jelzett, de azelőtt, hogy belefúj a sípjába a korong bemegy a vétlen csapat kapujába a **vétkes csapat** játékosának közvetlen akciója eredményeként, a gólt nem lehet megadni és a jelzett büntetést ki kell szabni.
- a) Ha a vétkes játékos csapata birtokolja a korongot, a Játékvezetőnek azonnal bele kell fújni a sípjába és ki kell szabnia a büntetést. A bedobást a támadó csapat pályavégi bedobópontjainak egyikén kell elvégezni. (lásd 440g szabály)
- b) Ha a vétkes játékos csapata **NEM birtokolja a korongot**, a Játékvezetőnek **fel kell emelnie a karját**, ezzel jelezve a büntetést, és a korongot birtokló csapat akciójának befejezésekor bele **kell** fújni a sípjába és ki kell szabnia a büntetést.
- c) Ha azután, hogy a Játékvezető felemelte a karját bármilyen módon gólt kap a vétlen csapat **saját akciójának eredményeképpen**, a **gólt meg kell adni** és a büntetést ki kell szabni a szokásos módon.
- d) Ha azután, hogy a Játékvezető felemelte a karját gólt lő a vétlen csapat, a gólt meg **kell** adni és az első Kisbüntetést **nem kell** kiszabni. Az összes többi büntetést ki kell szabni.
- Ha a vétkes csapat már emberhátrányban játszott, úgy az emberhátrányt okozó Kisbüntetés vagy Technikai kisbüntetés befejeződik. Az összes egyéb jelezett többi büntetést a szokott módon ki kell szabni.
- e) A bedobást a semleges harmadban kell elvégezni a korongot lövő csapat kék vonalánál, ahol a játékot megszakították, kivéve, ha a késleltetett sípszó idején, amit a korongot nem birtokló csapat játékosának büntetése idézett elő, a korongot birtokló csapat tilos felszabadításra üti a korongot vagy úgy lövi ki a korongot a saját védekező harmadából, hogy az kimenjen a pályáról vagy ne lehessen megjátszani azt.

JÁTÉKOSOK ELLEN ELKÖVETETT SZABÁLYTALANSÁGOK

- A korongot vivő játékos nekisodrása a palánknak, amikor megpróbál az ellenfél és a palánk között áthaladni, nem palánkra lökés.

520 – PALÁNKRA LÖKÉS

a) Azt a játékost, aki bodicsekkeli, könyökkel, testtel löki vagy gáncsolja az ellenfelét oly módon, hogy az hevesen a palánknak esik, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')
- vagy
- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)
- vagy
- Végleges kiállítás (VK)

b) Azt a játékost, aki palánkra lökással sérülést okoz ellenfelének, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)
- vagy
- Végleges kiállítás (VK)

- 1. A botvéggel ütés azon játékos cselekedete, aki a botja nyelének a felső kéz feletti kilógó részét használja, hogy támadja az ellenfél játékosát.
- 2. A botvéggel ütés kísérlete magába kell foglalja az összes olyan esetet, amikor a mozdulatot végrehajtották, de nem jött létre kontaktus.

521 – BOTVÉGGEL ÜTÉS

a) Azt a játékost, aki megkísérli botvéggel ütni az ellenfelet, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kettős Kisbüntetés + Fegyelmi büntetés (2'+2'+10')

b) Azt a játékost, aki botvéggel ütéssel követ el az ellenfél ellen, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)
- vagy
- **Végleges kiállítás (VK)**

c) Azt a játékost, aki botvéggel ütéssel sérülést okoz ellenfelének, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

- 1. A meg nem engedett testtel való játék azon játékos cselekedetét jelenti, aki távolról érkező hevesen támadja testtel az ellenfelet. Az is "meg nem engedett testtel való játék", amikor testtel nekilöknek egy játékost a palánknak, belökik a kapuba vagy rálökik a kapura.

522 – MEG NEM ENGEDETT TESTTEL VALÓ JÁTÉK

a) Azt a játékost, aki belerohan az ellenfélbe, nekiugrik vagy testtel löki, vagy aki belerohan az ellenfél kapusába, nekiugrik vagy testtel löki a kapuelőtérben, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- 2. Azt a játékost, aki fizikai kapcsolatban lép az ellenféllel a sípszó elhangzása után, és ha a Játékvezető véleménye szerint a játékosnak volt elég ideje a sípszó után az ilyen ütközést elkerülni, a Játékvezető megítélése szerint büntetni kell meg nem engedett testtel való játékért.

- Kisbüntetés (2')
- vagy
- Nagybüntetés + **Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)**
- vagy
- Végleges kiállítás (VK)

- 3. A kapus nem támadható szabadon, csak mert a kapuelőtéren kívül tartózkodik. Büntetést kell ítélni akadályozásért vagy meg nem engedett testtel való játékért minden olyan esetben, amikor az ellenfél játékosa szükségtelen kapcsolatba kerül a kapussal.
 - b) Azt a játékost, aki meg nem engedett testtel való játékkal sérülést okoz ellenfelének, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:
 - Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)
 - vagy
 - Végleges kiállítás (VK)

523 – HÁTULRÓL LÖKÉS

- 1. Hátulról lökés az a testtel lökés, amit olyan játékos ellen követnek el, aki nem számít az ütközésre, képtelen védeni magát és az ütközés a test hátsó részén éri.
- 2. Azonban, ha a játékos szándékosan fordítja hátát az ütközés felé, ezt nem lehet hátulról lökésnek minősíteni.
- a) Azt a játékost, aki hátulról belerohan az ellenfélbe, nekiugrik, testtel löki vagy ütközik vele bármilyen módon, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:
 - Kisbüntetés + **Automatikus** Fegyelmi büntetés (2' + 10')
 - vagy
 - Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)
 - vagy
 - Végleges kiállítás (VK)
- b) Azt a játékost, aki hátulról lökéssel sérülést okoz ellenfelének, az alábbi büntetéssel kell sújtani:
 - Végleges kiállítás (VK)

524 - NYÍRÁS

- „Nyírás” az a cselekedet, amikor a játékos bevetődik az ellenfél térdmagasságában vagy az alatt, nekiütközik vagy nekiesik az ellenfél térdének hátulról, oldalról vagy szemből érkezően.
- a) Azt a játékost, aki az ellenféllel annak térdmagasságában vagy az alatt nyírási szándékkal ütközik vagy lehajolva vagy lefekve elsodorja, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:
 - Kisbüntetés (2')
 - vagy
 - Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)
 - vagy
 - Végleges kiállítás (VK)
- b) Azt a játékost, aki nyírással sérülést okoz ellenfelének, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:
 - Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' +VF)
 - vagy
 - Végleges kiállítás (VK)

525 – BOTTAL LÖKÉS

- Bottal lökés az, amikor lökés közben mindkét kéz a boton van és a botnak semmilyen része nincs a jégen.
- a) Azt a játékost, aki bottal löki ellenfelét, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:
 - Kisbüntetés (2')
 - vagy
 - Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)
 - vagy

- Végleges kiállítás (VK)

b) Azt a játékost, aki bottal lökessel sérülést okoz ellenfelének, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

526 – KÖNYÖKHASZNÁLAT

a) Azt a játékost, aki a könyökét használja, amikor az ellenfélnek ütközik, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

vagy

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

b) Azt a játékost, aki könyökhasználatlal sérülést okoz ellenfelének, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

527 – TÚLZOTT DURVASÁG

Bármelyik játékost, aki olyan dolgot követ el, amit a szabályok nem engedélyeznek, és ami sérülést okoz vagy okozhat az ellenfélnek, egy csapat hivatalos személynek vagy más hivatalos személynek, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

528 – ÖKLÖZÉS VAGY DURVASÁG

a) Azt a játékost, aki verekedésnél vagy veszekedésnél szándékosan leveszi akár az egyik, akár mindkét kesztyűjét, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Fegyelmi büntetés (10')

➤ Ezen szabály alkalmazásánál, ha az egyik játékos a jégen van, a másik a jégen kívül, mindkettőt jégen lévőnek kell tekinteni.

b) Azt a játékost, aki verekedést kezdeményez, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

c) Azt a játékost, akit megütöttek és visszaüt vagy megkísérel visszaütni, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

d) Bármelyik játékost vagy kapust, aki elsőként avatkozik bele egy már folyó verekedésbe, **az incidens során felmerülő bármely egyéb**

büntetésen kívül az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

e) Ha a játékos, miután a Játékvezető felszította, hogy hagyja abba a verekedést, folytatja azt, megkísérli folytatni vagy ellenáll a feladatát teljesítő Vonalbíróknak, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell őt sújtani:

- Kettős Kisbüntetés (2'+ 2')

vagy

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

f) Azt a játékost vagy **kapust**, aki a jégen vagy azon kívül tartózkodik és veszekedésbe vagy verekedésbe keveredik egy a játéktéren kívül lévő játékosal, **kapussal** vagy csapat hivatalos személlyel, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Fegyelmi büntetés (10')

vagy

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

Ezen szabály szerint mindkét felet megfelelő büntetéssel lehet sújtani.

g) Azt a hivatalos személyt, aki a jégen vagy azon kívül tartózkodik és veszekedésbe vagy verekedésbe keveredik egy a játéktéren kívül lévő játékosal, kapussal vagy csapat hivatalos személlyel, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

h) Ha a játékost szükségtelen durvaság vétségében bűnösnek találják, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell őt sújtani:

- Kisbüntetés (2')

vagy

- Kettős Kisbüntetés (2' + 2')

vagy

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + VF)

i) Azt a játékost, aki megragadja vagy fogja az ellenfél arcvédőjét vagy fejevédőjét vagy húzza a haját, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')
- vagy
- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5' + **VF**)

529 – FEJELÉS

Azt a játékost, aki megkísérli vagy szándékosan lefejeli ellenfelét, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

530 – MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK

a) Azt a játékost aki a botját vagy annak bármely részét vállmagasság felett viszi és hozzáér az ellenfél játékosához, a **Játékvezető megítélése** szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')
- vagy
- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)
- vagy
- Végleges kiállítás (VK)

b) Azt a játékost, aki a vállmagassága felett viszi vagy tartja a botja bármely részét és botjával így sérülést okoz az ellenfél játékosának, a **Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges Fegyelmi büntetés (5'+VF)
- vagy
- Végleges kiállítás (VK)

c) Azonban, ha a sérülést okozó magas bottal való játékot véletlennek ítélik, a vétkes játékost az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kettős Kisbüntetés (2'+2')

531 – ELLENFÉL FOGÁSA

Azt a játékost, aki a kezével fogja az ellenfelet, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

532 – BOTFOGÁS

Azt a játékost, aki kezével vagy bármi más módon fogja az ellenfél botját, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

533 – BOTTAL AKASZTÁS

a) Azt a játékost, aki a botját beakasztva akadályozza vagy megkísérli akadályozni az ellenfelet az előrehaladásban, a **Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

➤ nem megengedett a korongot a bot tollán (mint a Lacrosseban) vállmagasság felett vinni. ebben az esetben a játékot meg kell szakítani

➤ Ha ez az eset büntetőlövésnél történik, akkor a Játékvezetőnek azonnal sípolnia kell és a büntetőlövést befejezetnek kell minősítenie.

- 1. A Kiugrást olyan szituációként **kell** értelmezni, amikor a játékos teljesen irányítása alatt tartja a korongot és az ellenfélnek egy játékos a sincs közte és az ellenfél kapusa vagy kapuja között, ha a kapust lehívták.
- 2. A korong irányítás alatt tartása a korong bottal

történő vezetését jelenti. Ha egy másik játékos vagy annak felszerelése hozzáér a koronghoz, miközben vezetik, és eltalálja a kaput vagy szabaddá válik, a játékost nem lehet tovább úgy tekinteni, mint aki irányítása alatt tartja a korongot.

- 3. A Játékvezetőnek **nem szabad** megállítania a játékot, amíg a támadó csapat el nem veszítette a korongot.
- 4. A korong helyzetének kell lennie a meghatározó tényezőnek. A korongnak teljes egészében a védekező kék vonalon kívül **kell** lennie ahhoz, hogy Büntetőlövést vagy gólt ítéljenek.
- 5. Ezen szabály célja az, hogy visszaadja a valós gólszerzési lehetőséget, amelyet egy hátulról elkövetett szabálytalanság miatt **veszítettek el**.

vagy
- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)

vagy
- **Végleges kiállítás (VK)**

- b) Azt a játékost, aki bottal akasztással sérülést okoz ellenfelének, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)

vagy
- **Végleges kiállítás (VK)**

- c) Kiugrások helyzetben, amikor a korongot irányítása alatt tartó játékos a saját védekező harmadán kívül van és az ellenfél kapuja és ő között nincs más ellenfél csak a kapus és hátulról bottal **vagy egyéb más módon** akasztják, ezzel megfosztva őt egy valós gólszerzési lehetőségtől, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés (**BL**)

- d) Ha az ellenfél kapusát lehívták a jégről és a korongot irányítás alatt tartó játékost, aki a saját védekező harmadán kívül van, bottal akasztják úgy, hogy nincs ellenfél közte és az ellenfél kapuja között, ezzel megfosztva őt egy valós gólszerzési lehetőségtől, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Gól

- 1. Jelen szabályt kell alkalmazni minden olyan akadályozásnál, amikor:
 - Kiütik a botot az ellenfél kezéből.
 - Megakadályozzák azt a játékost, aki elejtette botját, hogy visszaszerezze azt.

- 2. Az utolsó játékost, aki a koronghoz ért és aki más mint a kapus, kell úgy tekinteni, mint aki birtokolja a korongot.

- 3. Ha a támadó játékos **szándékosan** áll a kapuelőterben anélkül, hogy akadályozná a kapust, a Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot és a következő bedobást a semleges harmad legközelebbi bedobópontján **kell elvégezni**.

534 - AKADÁLYOZÁS

- a) Azt a játékost, aki akadályozza vagy gátolja ellenfelét a korcsolyázásban, aki nem birtokolja a korongot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- b) Azt a játékost, aki akár a cserepadon, akár a büntetőpadon van és játék közben botja vagy teste segítségével akadályozza bármely ellenfél vagy az által vezetett korong mozgását a jégen, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- c) Azt a játékost, aki a botja vagy teste segítségével akadályozza vagy gátolja a kapust a korcsolyázásban, miközben az a saját kapuelőterében tartózkodik, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- d) Ha a kapust lehívták a jégről és csapatának bármelyik tagja, beleértve a csapat hivatalos

személyt is, botja vagy bármely egyéb tárgy vagy teste segítségével akadályozza az ellenfél vagy a játékosa által vezetett korong mozgását, aki **a saját védekező harmadán kívül tartózkodik** a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára

- Gól

e) Ha egy támadó játékos úgy áll az ellenfél kapusa előtt, és úgy cselekszik, hogy pl. a kezét vagy a botját lengeti ide-oda a kapus arca előtt, akadályozva és figyelmét elvonva ezzel, mialatt a kapus pozícióba akarja helyezni magát, úgy az alábbi ítéletet kell hozni:

- Kisbüntetés (2')

Ebben az esetben jelentéktelen, hogy a támadó játékos a kapuelőtéren kívül vagy belül helyezkedik el.

535 - RÚGÁS

Azt a játékost, aki megrúg vagy megkísérel megrúgni egy másik játékost, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

536 - TÉRDHASZNÁLAT

a) Azt a játékost, aki a térdét használja, hogy szabálytalankodjon az ellenféllel, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

vagy

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

b) Azt a játékost, aki térdhasználattal sérülést okoz ellenfelének, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

- 1. A Játékvezetőnek testre ütésért kell büntetést kiszabnia arra a játékosra is, aki ellenfele felé lendíti botját anélkül, hogy ténylegesen megütné őt, vagy hevesen lendíti botját a korong felé azzal a céllal, hogy megfélemlítse ellenfelét.
- 2. A korongot vivő játékos botjának megütése nem minősül testre ütésnek, ha a bot megütésének egyetlen célja a korong megszerzése.

537 – TESTRE ÜTÉS

a) Azt a játékost, aki botjával suhintva meggátolja vagy megkísérli meggátolni az ellenfelet a továbbhaladásban, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

vagy

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)

vagy

- **Végleges kiállítás (VK)**

b) Azt a játékost, aki suhintással sérülést okoz ellenfelének, **a Játékvezető megítélése szerint**

az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)
vagy
-Végleges kiállítás (VK)

c) Azt a játékost, aki bármilyen veszekedés közben egy másik játékos felé lendíti botját, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)
vagy
- Végleges kiállítás (VK)

- 1. A "szúrás kísérlete" magába kell foglaljon minden olyan esetet, amikor szűrő mozdulat történik, de nem ér el senkit.
- 2. Szúrás a bot tollával történő döfő mozdulat az ellenfél felé, akár egy, akár két kézzel fogják a botot.

538 - SZÚRÁS

a) Azt a játékost, aki megkísérli megszúrni ellenfelét, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kettős Kisbüntetés + Fegyelmi büntetés (2'+2'+10')

b) Azt a játékost, aki megszúrja ellenfelét, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)
vagy
- **Végleges kiállítás (VK)**

c) Azt a játékost, aki szúrással sérülést okoz ellenfelének, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

Fontos: Ha a Játékvezető véleménye szerint a játékos olyan módon cselekszik, hogy ezzel az ellenfelet elgáncsolja vagy egyértelműen úgy esik, hogy botjával elüti a korongot és megszerzi azt, ezzel elgáncsolva a korongot vivő játékost, **nem szabad** büntetést kiszabni.

Ha a Játékvezető véleménye szerint a játékos a botját használja, hogy először a korongot elüsse az ellenfél játékosá elöl, miközben a korongot vivő játékos megbotlik a botban, **nem szabad** büntetést kiszabni, feltéve akkor ha először a korongot találja el és utána csak az ellenfél játékosát

- 1. A Kiugrást olyan szituációként **kell** értelmezni, amikor a játékos teljesen irányítása alatt tartja a korongot és az ellenfélnek egy játékosá sincs közte és az ellenfél kapusa vagy kapuja között, ha a kaput lehívták.
- 2. A korong irányítás alatt tartása a korong bottal történő vezetését jelenti. Ha egy másik játékos vagy annak felszerelése hozzáér a koronghoz, miközben vezetik, és eltalálja a kaput vagy

539 - GÁNC SOLÁS

a) Azt a játékost, aki úgy helyezi botját, lábszárát, lábfejét, karját, kezét vagy könyökét, hogy ezzel az ellenfelet elgáncsolja vagy bevetődik, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')
vagy
- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)
vagy
- Végleges kiállítás (VK)

b) Azt a játékost, aki gáncsolással sérülést okoz ellenfelének, **a Játékvezető megítélése szerint** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)
vagy
- Végleges kiállítás (VK)

szabaddá válik, a játékost nem lehet tovább úgy tekinteni, mint aki irányítása alatt tartja a korongot.

- 3. A Játékvezetőnek nem szabad megállítania a játékot, amíg a támadó csapat el nem veszítette a korongot.
- 4. A korong helyzetének kell lennie a meghatározó tényezőnek. A korongnak teljes egészében a védekező kék vonalon kívül **kell** lennie ahhoz, hogy Büntetőlövést vagy gólt ítéljenek.
- 5. Ezen szabály célja az, hogy visszaadja a valós gólszerzési lehetőséget, amelyet egy hátulról elkövetett szabálytalanság miatt kellett, hogy elveszítsenek.

c) **Kiugrás helyzetben**, amikor a játékos irányítása alatt tartja a korongot a saját védekező harmadán kívül, közte és a kapu között az ellenfélnek nincs más játékosa, csak a kapus, és hátulról gáncsolják, **vagy bármilyen egyéb módon hátulról szabálytalanságot követnek el ellene** ezzel megfosztva őt egy valós gólszerzési lehetőségtől, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javáraalábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés (BL)

d) Ha az ellenfél kapusát lehívták a jégről, és azt a játékost, aki irányítása alatt tartja a korongot a saját védekező harmadán kívül úgy, hogy közte és az ellenfél kapuja között nincs ellenfél, és hátulról gáncsolják, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javáraalábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Gól

A megfelelő büntetést kell kiszabni fejre, nyakra irányuló támadás esetén, ha az ellenfél támadása során lent felsoroltak közül bármelyik pont is teljesül:

1. ha egy játékos testének bármely részével az ellenfél feje és nyaka irányába támad
2. ha a játékos testének bármely részével az ellenfél fejét a palánkon lévő védőüvegnek „vezeti” vagy „nyomja”
3. ha a játékos karját, könyökét, alkarját, vállát az ellenfél feje irányába irányítja
4. ha a játékos kiegyenesedik, hogy az ellenfél megüthesse. és e során a hármas pont alatti testrészekkel kapcsolatba kerül ellenfele fejével és nyaki részével
5. ha a cselekvő, támadó játékos elrugaszkodik a korcsolyájával a jégről, hogy az ellenfél fejére, nyakára támadását mérjen
6. egy Crosscheck fejre és nyakra
7. ha a kapus a botos vagy a lepkés kesztyűjével az ellenfél fejére, nyakára, vagy az arcába üt. DE ebben az esetben végleges kiállítását kell adni

➤ A játékos felelősségébe tartozik, hogy a tartsa a fejét, és tudatában legyen pozíciójának és az esetleges támadásnak. Egy játék során természetes a támadás. A játékosoknak fel kell készülniük, hogy megvédjék magukat a szabálynak megfelelő támadások esetén.

➤ Az a pusztán tény, hogy egy játékos nem volt készen, hogy megvédje magát a fenyegető "találattal"szemben, vagy nem volt tudatában

540 – FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS

a) Azt a játékost, aki testének bármely részével **vagy felszerelésével** az ellenfél játékosának fejének vagy nyakának ütközik vagy ezek felé üt vagy az ellenfél játékosának fejét a palánkon lévő védőüvegnek "vezeti" vagy "nyomja", a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés + Automatikus Fegyelmi büntetés (2'+10')

vagy

- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)

vagy

- Végleges kiállítás (VK)

b) Azt a játékost, aki fejre vagy nyakra irányuló támadással sérülést okoz ellenfelének, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

C) ez a szabály az **520, 522, 525, 526 és 537** szabályok azon cselekedeteire érvényes, melyek az a) és b) pont alatt vannak felsorolva

ennek, az még nem teszi a fejre irányuló támadást büntetlenné

- Irányvonalként az szolgál, ha az ütés, ütközés először a testre irányul, és onnan „csúszik” tovább a fej irányába, az nem számít fej elleni támadásnak
- Ha a játékos a korongot vivő játékost csekkolja és az a támadás közben a fejét lefele tartja, úgy ezt az akaiót sem lehet fejre irányuló támadásnak tekinteni, ha a támadó játékos sem a karját, sem könyökét, sem vállát vagy sem bármelyik testrészét nem emeli fel, mozgatja vagy irányítja az ellenfél feje vagy nyaka irányába.
- A verekedés vagy veszekedés során elkövetett fejre irányuló ütések nem fejre irányuló támadásnak kell kezelni. De büntetést kell kiszabni az 528. szabály (Öklözés vagy Durvaság) szerint.

541 – TESTTEL LÖKÉS NŐKNÉL

A női jégkorongban, ha egy játékos közvetlenül testtel ütközik, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')
- vagy
- Nagybüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (5'+VF)

EGYÉB SZABÁLYTALANSÁGOK

- Ezen szabály betartására a Játékvezetőnek sok esetben az alábbi lehetőségei vannak:

550 – HIVATALOS SZEMÉLYEK SÉRTEGETÉSE ÉS SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

a) Technikai Kisbüntetés olyan szabálytalanságok esetében, amelyek a cserepadon vagy annak közelében, de a játéktéren kívül történtek és amelyekben csak olyanok vannak érintve, akik éppen nem játszanak.

b) Fegyelmi büntetés olyan szabálytalanságok esetében, amelyek a játéktéren vagy a büntetőpadon történtek, és ahol a büntetett játékos könnyen beazonosítható.

a) Ha bármelyik játékos:

1. nem megy egyenesen a büntetőpadra vagy az öltözőbe, amikor büntetést kapott,
2. obszcén, durva vagy sértő szavakat használ, miközben nincs a jégen
3. bármilyen módon akadályozza bármelyik hivatalos személyt, miközben nincs a jégen,

csapatát az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

b) Azt a játékost, aki:

1. A mérkőzés során kétségbe vonja vagy vitatja bármelyik hivatalos személy ítéletét,
2. Szándékosan ellóvi a korongot a hivatalos személy elé, aki összeszedné azt,
3. Bekorcsolyázik vagy ott marad a Játékvezetői területen, miközben a Játékvezető beszél bármelyik hivatalos személlyel,

az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Fegyelmi büntetés (10')

Bármilyen további vitatkozás esetén a játékost az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

c) Ha a jégen lévő játékos:

1. A mérkőzés előtt, alatt vagy után obszcén, durva vagy sértő szavakat használ a jégen vagy a jégpályán bárhol, kivéve a cserepadok közelében,
2. Bármikor rácsap botjával vagy bármely egyéb tárggyal a palánkra,
3. Nem megy egyenesen és azonnal a büntetőpadra a verekedést vagy veszekedést követően, amiben részt vett vagy azzal húzza az időt, hogy összeszedi a felszerelését.
4. Folytatja az ellenfél ingerlését, hogy az büntetést kapjon,
5. Szándékosan kidob bármilyen botot vagy felszerelést a játéktéren kívülre,

az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Fegyelmi büntetés (10')

d) Ha egy jégen lévő játékos folytat bármilyen olyan magatartást, amiért korábban már Fegyelmi

büntetést kapott, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

e) Azt a játékost, aki bármilyen rasszista vagy etnikai megjegyzést tesz, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

f) Bármelyik játékost, aki:

1. A hivatalos személyt szándékosan megérinti kezével vagy botjával, fogja vagy löki kezével, botjával vagy testével, vagy neki megy, gáncsolja, bottal vagy bármilyen egyéb módon megüti vagy leköpi,
2. Kifigurázza vagy akadályozza vagy hátráltatja a mérkőzés lebonyolítását,
3. A mérkőzés előtt, alatt vagy után bármilyen obszcén gesztust tesz bármely hivatalos vagy egyéb személy felé, miközben a jégen vagy azon kívül vagy bárhol a jégpályán tartózkodik,
4. Leköp bárkit a jégen vagy bárhol a jégpályán,

az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

g) Ha egy beazonosítható játékos, aki a jégen kívül tartózkodik, a cserepadról **vagy a büntetőpadról** bedob egy botot vagy bármely egyéb tárgyat a játéktérre, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés + Automatikus Végleges fegyelmi büntetés (2'+VF)

Ha egy nem beazonosítható játékos, aki a jégen kívül tartózkodik, a cserepadról **vagy a büntetőpadról** bedob egy botot vagy bármely egyéb tárgyat a játéktérre, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

551 – HIVATALOS SZEMÉLYEK SÉRTEGETÉSE ÉS SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS CSAPATVEZETŐ ÁLTAL

a) Ha bármely csapat hivatalos személy:

1. Obszcén, durva vagy sértő szavakat használni bármelyik hivatalos vagy egyéb személyre,
2. Bármilyen módon akadályozza a mérkőzés bármelyik hivatalos személyét,
3. Bármikor rácsap bottal vagy bármely egyéb

tárggyal a palánkra,

csapatát az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

b) Ha folytatja vagy ha újból bűnös bármilyen fegyelmi vétségben, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

c) Azt a csapat hivatalos személyt, aki bármilyen rasszista vagy etnikai megjegyzést tesz, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

d) Ha bármelyik csapat hivatalos személy:

1. Fog vagy megüt egy hivatalos személyt,
2. Kifigurázza vagy hátráltatja a mérkőzés lebonyolítását,
3. Bármilyen obszcén gesztust tesz bármelyik hivatalos vagy egyéb személy felé,
4. Leköp egy hivatalos személyt

az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

e) Ha beazonosítható, hogy melyik csapat hivatalos személy dobja a botot vagy bármely egyéb tárgyat a cserepadról a játéktérre, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

Csapatát pedig az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

f) Ha nem beazonosítható, hogy melyik csapat hivatalos személy dobja a boto vagy bármely egyéb tárgyat a cserepadról a játéktérre, csapatát az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

554 – IDŐHÚZÁS

554a) – KORONG MOZGÁSBAN TARTÁSA

a) A korongot állandó mozgásban kell tartani. Annak a csapatnak, amelyik saját védekező harmadában birtokolja a korongot, az ellenfél kapuja felé kell vinnie azt, kivéve:

- 1.** Hogy egyszer a saját kapuja mögé viheti a korongot.
- 2.** Ha ebben megakadályozzák az ellenfél csapatának játékosai.
- 3.** Ha a csapat emberhátrányban van.

b) A saját védekező harmadán túl lévő játékosnak nem

szabad visszapasszolnia vagy visszavinnie a korongot a saját védekező harmadába időhúzási céllal, kivéve, ha csapata emberhátrányban van.

Az első szabálytalanság esetén a Játékvezetőnek:
- Figyelmeztetnie
kell a vétkes csapat Csapatkapitányát.

A második szabálytalanságért ugyanabban a harmadban a vétkes játékost az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- c) Bármelyik játékost vagy kapust, aki fogja, befagyasztja vagy úgy játsza meg a korongot botjával, korcsolyájával vagy testével a palánk mellett, hogy azzal játékmegszakítást érjen el, kivéve, ha az ellenfél ténylegesen támadja, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

554b) – KAPU ELMOZDÍTÁSA

- a) Azt a játékost vagy kapust, aki szándékosan elmozdítja a kaput normál helyzetéből, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- b) Ha ez a mérkőzés utolsó kettő percében vagy bármikor a hosszabítás alatt történik, és a védekező játékos vagy kapus követi el a saját védekező harmadában, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára: az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés **(BL)**

- c) Ha egy játékos vagy kapus szándékosan elmozdítja a kaput normál helyzetéből, amikor az ellenfél irányítása alatt tartja a korongot és nincs ellenfél közte és a kapus között és valós gólszerzési lehetősége van, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára: az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés **(BL)**

- d) Ha a büntetőlövés elvégzésének bármelyik pillanatában (onnantól kezdve, hogy a játékvezető síppal jelzi a kivitelezés kezdetét) a kapus szándékosan elmozdítja a kaput vagy kirántja a rögzítéséből, úgy a vétlen csapat javára

- Gólt kell ítélni.

- e) Ha az ellenfél kapusát lehívták a jégről és egy csapattársa elmozdítja a kaput normál helyzetéből, amikor az ellenfél irányítása alatt tartja a korongot és nincs ellenfél közte és a kapus között, a

Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Gól

554c) – KORONG KILÖVÉSE VAGY KIDOBÁSA A JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE

- A játéktér fogalma ezen szabály értelmében az a tér, melyet a palánk és plexi vesz körül. A játéktér magassága végtelen
- az „ ahol nincs üveg „ kifejezés a cserepad oldalát jelenti az IIHF szerinti jégcsarnokban
- A büntetés kiszabásánál a korong azon helyzete a mérvadó, amikor vagy egy játékos vagy a kapus kidobta, kilőtte kézzel vagy bottal
- nem kell büntetést kiszabni, ha a korongot a védekező harmadból lövik ki és az órát találja el, mely játékmegszakítást eredményez

a) ha egy játékos vagy kapus, aki közvetlenül a saját védekező harmadából kilövi, kidobja, illetve kézzel vagy bottal kiüti a korongot a játéktéren kívülre, akkor a szabály szerint **Kisbüntetést** kell kiszabni játékkésleltetésért, feltéve hogy nincs plexi

b) ha egy játékos vagy kapus a korongot a cserepad vagy a büntetőpad mögé, ha nincs ott plexi , lövi, dobja, vagy kézzel vagy bottal kiüti , akkor **nem kell** büntetést kiszabni

c) ha egy játékos vagy kapus a korongot a plexi felett a cserepad mögé (vagy a büntetőpad mögé, ha ott plexi van) lövi, dobja, vagy kézzel vagy bottal kiüti , akkor a szabály szerinti **büntetést kell** kiszabni

d) Játékkésleltetésért **kisbüntetés** jár annak a játékosnak vagy kapusnak, aki a játék folyamán vagy játékmegszakításkor a korongot szándékosan lövi vagy üti ki a játéktérről.

554d) – FELSZERELÉS MEGIGAZÍTÁSA

- a) A játékot sem megállítani, sem késleltetni nem lehet azért, hogy egy játékos megigazítsa felszerelését vagy mezét, és azon játékosnak, akinek szüksége van szerelésének megigazítására, le kell mennie a jégről.
- b) A játékot sem megállítani, sem késleltetni nem lehet azért, hogy a kapus megigazítsa felszerelését vagy mezét, és azon kapusnak, akinek szüksége van szerelésének megigazítására, le kell mennie a jégről és azonnal be kell küldeni helyére a cserekapust.
- c) Ezen szabály bármilyen megsértéséért a játékost vagy kapust az alábbi büntetéssel kell sújtani:
 - Kisbüntetés (2')

Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani:

„Kisbüntetés játékkésleltetésért – felszerelés megigazításának szabályának megszegése”

Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani:

„Kisbüntetés játékkésleltetésért - SÉRÜLT JÁTÉKOS NEM HAGYJA EL A JEGET

554e) – SÉRÜLT JÁTÉKOS NEM HAGYJA EL A JEGET

Azt a sérült játékost, aki nem hajlandó elhagyni a jeget, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani:

„Technikai Kisbüntetés játékkésleltetésért – több mint egyszeri csere góllövés után „

554f) – TÖBB MINT EGYSZERI CSERE GÓLLÖVÉS UTÁN

Ha egy csapat góllövés után több mint egyszer cserél játékosokat a jégen, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani:
„Technikai Kisbüntetés játékkésleltetésért – beobások nem megfelelő végrehajtása”

554g) – BEDOBÁSOK NEM MEGFELELŐ VÉGREHAJTÁSA

a) Amikor egy játékost egy játékvezető elküldött a bedobástól és ugyanazon csapat másik játékosa késlekedik felvenni a megfelelő helyzetét, miután FIGYELMEZTETTÉK a csapatát, a csapatot az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

b) Amikor egy játékos, aki nem vesz részt a bedobásban, bemegy a bedobó körbe, mielőtt a korongot bedobják, a bedobásban részt vevő csapattársát el kell küldeni és másnak kell a helyére állnia. A szabály másodszori megsértéséért ugyanazon bedobás során a vétkes **csapatot** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani:
„Technikai Kisbüntetés játékkésleltetésért – kezdéshez történő szabálytalan felállás miatt”

554h) – KEZDÉSHEZ TÖRTÉNŐ KÉSŐI FELÁLLÁS

Ha egy csapat a harmadszünet végét követően nem küld fel megfelelő létszámú játékost a jégre a harmad (hosszabbítás) megkezdéséhez, a csapatot az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

➤ A vétkes játékosnak nem szabad engedni, hogy részt vegyen a játékban mindaddig, amíg a szabálytalan felszerelést ki nem javították vagy ki nem cserélték.

Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani:
„Technikai Kisbüntetés játékkésleltetésért – szabálytalan vagy veszélyes felszerelés „

555 – SZABÁLYTALAN VAGY VESZÉLYES FELSZERELÉS

a) Azt a játékost vagy kapust, aki:

1. Felszerelését vagy szemvédőjét úgy viseli, hogy az sérülést okozhat az ellenfélnek,
2. bármilyen nem jóváhagyott felszerelést visel,
3. szabálytalan vagy veszélyes korcsolyát, botot vagy felszerelést használ vagy visel,
1. Nem viseli felszerelését teljesen egészében a mez alatt, kivéve a kesztyűt, a fejtvédőt és a kapus lábszárvédőt,
2. Olyan kesztyűt visel játék közben, amelynek a tenyér részét részben vagy teljesen eltávolították, illetve kivágták, hogy pusztán kézzel játsszon,

le kell küldeni a jégről és csapatát FIGYELMEZTETNI kell.

b) A Játékvezető kérheti a játékost vagy kapust, hogy vegyen le bármilyen személyes tárgyat, ha a Játékvezető megítélése szerint a mérkőzés alatt viselt személyes tárgy veszélyesnek tekinthető ezen játékos vagy egyéb résztvevők számára. Ha ezeket a személyes tárgyakat komplikált eltávolítani, akkor a játékosnak vagy kapusnak ragasztószalaggal le kell ragasztani azokat vagy biztonságosan a mez alá kell tenni úgy, hogy a továbbiakban ne legyenek veszélyesek. Ebben az esetben a játékost vagy kapust le kell küldeni a jégről és csapatát figyelmeztetni kell.

c) Ha ugyanazon csapat bármelyik játékosa **vagy**

kapusa másodszor megsérti a szabályt, a Játékvezetőnek az alábbi büntetéssel kell sújtania:
- Fegyelmi büntetés (10')

a vétkes játékost.

d) Ha a játékos vagy kapus megtagadja a botmérést vagy összetöri botját vagy bármely megméréndő felszerelését, amikor azt a Játékvezető kérte, ezt a felszerelést szabálytalannak kell tekinteni és a játékost vagy kapust az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés + Fegyelmi büntetés (2'+10')

e) Ha egy csapat az ellenfél csapatának bármely felszerelésének mérését kérte és a panasz beigazolódik, a vétkes **játékost** az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

f) Ha egy csapat az ellenfél csapatának bármely felszerelésének mérését kérte és a panasz nem igazolódik be, a csapatot az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

g) Azt a jégen lévő játékost, akinek a fejevédője leesik játék közben és nem megy azonnal a cserepadra és folytatja a játékot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- 1. A "törött bot" olyan, ami a Játékvezető véleménye szerint nem alkalmas normális játékra.
- 2. Egy játékos bot nélkül részt vehet a játékban.

Ezt a büntetést a következőképpen kell bemondani
„Kisbüntetés ütő szabálytalan használatáért”

556 – TÖRÖTT BOT

a) Az a játékos vagy kapus, akinek botja eltörött, nem kaphat botot úgy, hogy bedobják neki a jégre, de kaphat egy csapattársától, aki **akkor a jégen tartózkodik**

b) Ha egy játékos vagy **kapus**, akinek botja eltörött, nem ejti azonnal a jégre a törött részeket és folytatja a játékot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

c) A kapus folytathatja a játékot törött bottal a következő játékmegszakításig vagy amíg nem kap szabályosan egy újat.

d) Ha a kapus a cserepadhoz megy játékmegszakítás alatt, hogy kicserélje a botját **és aztán visszatér, hogy folytassa a játékot**, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- Azonban, a kapusnak megengedett, hogy a cserepadhoz menjen és botot cseréljen, amikor a játék megy.

- e) Ha egy játékos részt vesz a játékban, miközben cseré botot visz egy játékosnak vagy kapusnak, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

f) azt a játékost, akinek eltörött a botja és a büntetőpadon ülő társától kap botot, azt

- Kisbüntetéssel (2') kell büntetni

- Azt a játékost, aki azért fekszik a jégre, hogy blokkoljon egy lövést, nem kell büntetni, ha a korongot alálövik vagy megakad a ruházatában vagy felszerelésében, de ha a kezét használja azért, hogy a korong megjátszhatatlan legyen, büntetni kell.

557 – JÁTÉKOS KORONGRA ESÉSE

- a) Ha egy játékos, aki más mint a kapus, szándékosan ráesik a korongra, fogja vagy a testéhez szorítja azt, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- b) Ha egy védekező játékos, aki más mint a kapus, szándékosan ráesik a korongra, fogja vagy a testéhez szorítja azt, amikor a korong a saját kapuelőterében van, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára: a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés (BL)

- c) Ha az ellenfél kapusát lehívták a jégről és egy játékos szándékosan ráesik a korongra, fogja vagy a testéhez szorítja azt, amikor a korong a saját kapuelőterében van, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára: a vétlen csapat javára:

- Gól

558 – KAPUS KORONGRA ESÉSE

- a) Ha egy kapus, akinek teste teljesen a kapuelőteren kívül van és a korong az alapvonal mögött vagy a bedobókörök szélein lévő két vonalon túl van, szándékosan ráesik a korongra vagy a testéhez szorítja azt, vagy fogja vagy a kapu, illetve a palánk bármely részéhez szorítja azt, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- b) Ha a kapus ráesik a korongra vagy a testéhez szorítja azt az alapvonal és a bedobókörök távolabbi bajsza közötti területen (ahogy a az ábrán látható), kivéve, ha támadják, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

- ~~Egy játékosnak megengedett, hogy kezével megállítsa, elüsse vagy a jégen lökje a korongot.~~

559 – JÁTÉKOS KORONG FOGÁSA

Azonban, **NEM lehet** GÓLT ítélni, ha a korongot egy támadó játékos kézzel ütötte, még ha meg is pattan

- a) A játékosnak engedélyezni kell, hogy nyitott tenyerével megállítsa vagy elüsse a korongot a levegőben vagy kezével a jégen lökje azt, és a játékot

bármelyik csapat **bármelyik** játékosán **vagy játékosainak botján** vagy egy hivatalos személyen.

nem kell megállítani, kivéve, ha a Játékvezető véleménye szerint a játékos szándékosan egy csapattársához irányította a korongot és ezáltal csapata előnyre tett szert bármelyik harmadban is, kivéve a védekező harmadban, amelyik esetben a játékot meg kell állítani és bedobást kell végezhajtani. (lásd 490 szabály) A játékot nem kell megszakítani amikor a játékosok egymás között a saját védekező harmadukban kézzel passzolják a korongot.

b) A játékosnak engedélyezni kell, hogy a levegőben megfogja a korongot, de azonnal a jégre kell dobnia. Ha megfogja a korongot, és tovább korcsolyázik vele, hogy elkerüljön egy szerelést vagy területi előnyre tegyen szert úgy

- Kisbüntetéssel (2') kell sújtani

a) Bármelyik játékost, kivéve a kapust, aki kezébe zárja a korongot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

—————Kisbüntetés (2')

c) Bármelyik játékost, kivéve a kapust, aki kezével felveszi a korongot a jégről, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

d) Ha bármelyik **védekező** játékos, kivéve a kapus, kezével felveszi a korongot a jégről a **saját kapuelőterében**, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javáraalábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés **(BL)**

e) Ha a c) pontban leírt eset során a kapus nincs a jégen, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javáraalábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Gól

➤ Ezen szabály célja, hogy a korongot folyamatos mozgásban tartsa és a kapus minden olyan megmozdulását, ami felesleges játékmegszakítást okoz, büntetni kell.

560 – KAPUS KORONG FOGÁSA

a) Ha a kapus három másodpercnél tovább tartja a korongot anélkül, hogy támadnák, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

b)Ha a kapus a korongot kézzel előre dobja, és azt először egy csapattársa játsza meg, úgy a játékvezetőnek azonnal le kell fújnia a játékot, és a bedobás a védekező harmadában lesz

d) Azt a kapust, aki szándékosan a lábszárvédőjébe ejti a korongot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

d) Ha a kapus szándékosan összeszedi a havat a

kapuja mellett és a Játékvezető megítélése szerint ezzel góllövést akadályoz meg büntetni kell:

- Kisbüntetés (2')

561 – ÖSSZETŰZÉS A NÉZŐKEL

Azt a játékost, aki fizikai kapcsolatba kerül egy nézővel, a Játékvezető megítélése szerint az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges kiállítás (VK)

- 1. Ha egy játékos szabálytalanul lép jégre a saját cserepadjáról vagy a büntetőpadról a saját hibájából vagy a Büntetőpad felelős hibájából, a csapata által lőtt minden gólt érvényteleníteni kell, mialatt ő szabálytalanul tartózkodik a jégen, de az összes kiszabott büntetést mindkét csapatnak le kell töltenie.

562 – CSEREPAD VAGY BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA

a) Nem megengedett, hogy a cserepadról vagy a büntető padról jégfelületre lépjen bármelyik játékos vagy kapus a mérkőzés alatt, kivéve, ha a harmadnak vége van vagy legalísan (szabályok megengedik) léphet a jégre

- 2. Ha a játékos a Büntetőpad felelős hibájából hagyja el a büntetőpadot, nem szabad büntetni, de a büntetéséből a jégre lépésekor még hátralévő időt kell töltenie.

b) Azt a büntetett játékost, aki elhagyja a büntetőpadot, mielőtt büntetése leteljen – kivéve a harmadok végén –, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- 3. A Büntetőpad felelősnek fel kell jegyeznie az időt és tájékoztatnia kell a Játékvezetőt az első játékmegszakításkor.

- Kisbüntetés (2')

- 4. A verekedést megelőzően elkezdett cserét engedélyezni kell, feltéve, hogy az így becserélt játékosok nem avatkoznak bele a verekedésbe.

c) Bármelyik játékost, aki a büntetőpadra került és büntetésének letelése előtt elhagyja a büntetőpadot azért, hogy vitatkozzon a játékvezető ítéletével, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés + Végleges fegyelmi büntetés (2'+VF)

- 5. Ha mindkét csapat játékosai egyszerre hagyják el saját cserepadjaikat, mindkét csapatból az első beazonosítható játékost **kell** ezen szabály alapján büntetni.

d) Az **első játékost**, aki verekedés alatt elhagyja a cserepadot vagy a büntetőpadot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kettős Kisbüntetés + **Automatikus Végleges fegyelmi büntetés** (2'+2'+VF)

- 6. Annak meghatározására, hogy melyik volt az első játékos, aki elhagyta a cserepadját, a Játékvezető konzultálhat a Vonalbírókkal vagy a jégen kívüli hivatalos személyekkel.

e) Az összes többi játékost, aki verekedés alatt elhagyja a cserepadot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Fegyelmi büntetés (10')

- 7. Csapatonként maximálisan öt Fegyelmi és/vagy Végleges fegyelmit **lehet** kiszabni ezen szabály alapján.

f) Az összes többi játékost, aki verekedés alatt elhagyja a büntetőpadot, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

• Kisbüntetés+ Fegyelmi büntetés (2'+10')

664.szabályból átvéve

g) Ha egy játékos szabálytalanul lép jégre és akadályozza az ellenfél korongot birtokló játékosát, aki előtt nincs ellenfél közte és a kapus között, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára: alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés (BL)

- h) Ha az ellenfél kapusát lehívták a jégről, és egy játékos szabálytalanul lép jégre és akadályozza az ellenfél korongot birtokló játékosát, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára

- Gól

563 - **BÜNTETŐPAD ELHAGYÁSA**

Törölve – szöveg az 562 szabályban

564 – PADOK ELHAGYÁSA VEREKEDÉS ALATT

Törölve – szöveg az 562 szabályban

565 – CSAPAT HIVATALOS SZEMÉLY ELHAGYJA A CSEREPADOT

Bármelyik csapat hivatalos személyt, aki bármelyik harmadban a Játékvezető engedélye nélkül a jégre lép, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

566 – JÁTÉKKEZDÉS MEGTAGADÁSA (CSAPAT A JÉGEN)

- a) Ha mindkét csapat a jégen van és az egyik csapat bármilyen okból nem hajlandó játszani, amikor a Játékvezető erre felszólította, a Játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a Csapatkapitányt és engedélyeznie kell 30 másodpercet, hogy elkezdjék vagy folytassák a játékot.
- b) Ha ezen idő elteltével a csapat még mindig nem hajlandó játszani, a Játékvezetőnek az alábbi büntetést kell kiszabnia:

- Technikai Kisbüntetés (2')

- c) Ha ugyanez az esemény megismétlődik, a Játékvezető elveszítettnek nyilvánítja a mérkőzést a vétlen csapat javára és az esetet jelentenie kell az illetékes szervek felé további intézkedésre.

567 – JÁTÉKKEZDÉS MEGTAGADÁSA (CSAPAT NINCS A JÉGEN)

- a) Ha egy csapat, amelyik nincs a jégen, nem megy a jégre, hogy elkezdjék a játékot, amikor a Játékvezető erre felszólította a Csapatkapitányon, Csapatvezetőn vagy Edzőn keresztül, a Játékvezetőnek két percet **kell** engedélyeznie a csapat részére.
- b) Ha a csapat ezen két percen belül folytatja a játékot, az alábbi büntetést kell kiszabni:

- Technikai Kisbüntetés (2')

- c) Ha ezen idő elteltével a csapat még mindig nem megy a jégre, a Játékvezetőnek a mérkőzést elveszítettnek kell nyilvánítania a vétlen csapat javára **és a Játékvezetőnek jelentenie**

amennyiben egy **játékos nyilvánvalóan megsérült** a jégen, úgy mind az orvos vagy más kompetens személy a jégre léphet hogy ellássa a játékost, **a játékvezető határozott kérése nélkül is..**

kell az esetet:

- **az Illetékes szerveknek a mérkőzést követően azonnal.**

**568 – BOT VAGY BÁRMILYEN TÁRGY KIDOBÁSA
A JÁTÉKTÉREN KÍVÜLRE**

Bármelyik játékost vagy kapust, aki egy botot vagy annak részét **vagy bármilyen tárgyat** kidob a játéktéren kívülre, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Végleges fegyelmi büntetés (VF)

- Amikor egy játékos vagy kapus úgy válik meg egy bot törött részétől, hogy a pálya széléhez löki (és nem a palánkon túlra teszi) oly módon, hogy semmilyen módon nem akadályozza a játékot vagy az ellenfél játékosát, ezért nem kell büntetést kiszabni.

**569 – BOT VAGY BÁRMILYEN TÁRGY ELDOBÁSA
A JÁTÉKTÉREN BELÜL**

a) Bármelyik jégen vagy padon lévő játékost vagy kapust, illetve csapat hivatalos személyt, aki egy botot vagy annak bármely részét vagy bármilyen tárgyat üt vagy dob, illetve aki egy botot vagy annak bármely részét vagy bármilyen tárgyat irányít (teste bármely részével) a korong vagy a korongot vivő játékos irányába a támadó harmadban vagy a semleges harmadban, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

vagy

- Technikai Kisbüntetés (2')

b) Ha bármelyik játékost, kapus vagy csapat hivatalos személy a saját védekező harmadában elkövet bármi olyasmit, amit ezen szabály a) pontja részletez, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára

- Büntetőlövés (BL)

c) Ha a kapus szándékosan a kapuja előtt hagyja botját vagy annak bármely részét vagy bármilyen tárgyat, és a korong eltalálja ezt a tárgyat, miközben a kapus akár a jégen van, akár nincs, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára

- Gól

d) Ha egy jégen lévő játékos vagy kapus eldob vagy elüt vagy irányít (testének bármely részével) egy botot vagy annak bármely részét vagy bármilyen tárgyat, és ez semmilyen módon nem akadályozza a játékot, nem kell büntetést kiszabni a játékosra vagy kapusra.

e) Ha ezen szabály a) pontja alatt részletezett cselekvést a korongot vivő játékos ellen követik el bármelyik harmadban, miközben az ellenfél kapusát lehívták a jégről, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Gól

- Ebben az esetben a korong helyzetének kell lennie a meghatározó tényezőnek. A korongnak teljes egészében a védekező harmad kék vonalán kívül kell lennie ahhoz, hogy Büntetőlövést vagy Gólt lehessen ítélni.

570 – BOT VAGY BÁRMILYEN TÁRGY ELDOBÁSA KIUGRÁS HELYZETBEN

a) Amikor egy játékos a saját védekező harmadán kívül irányítása alatt tartja a korongot, és nincs előtte ellenfél csak a kapus és az ellenfél csapatának bármely tagja – beleértve a csapat hivatalos személyt is – egy botot vagy annak bármely részét vagy bármilyen tárgyat dob vagy üt, vagy aki egy botot vagy annak bármely részét vagy bármilyen tárgyat irányít (testének bármely részével) a korong vagy a korongot vivő játékos irányába, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés (BL)

b) Ha az ellenfél kapusát lehívták a jégről és ezen csapat bármelyik játékosa vagy bármelyik csapat hivatalos személy elkövet bármi olyasmit, amit ezen szabály a) pontja részletez, a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Gól

571 – VÉR ÚTJÁN TÖRTÉNŐ FERTŐZÉSEK MEGELŐZÉSE

a) A vérző vagy bármelyik játékos véréből véres játékost sérült játékosnak kell tekinteni és el kell hagynia a jeget kezelés és/vagy tisztítás céljából.

b) Ha nem tesz eleget ennek a szabálynak, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

Az ilyen játékosnak engedélyezni kell, hogy visszatérjen a jégre, feltéve, hogy:

1. A sebet teljesen lezárták megfelelő kötéssel ellátva.

2. Minden vért eltávolítottak a játékosról, valamint felszerelését és mezét kicserélték vagy megfelelően megtisztították.

c) Ha a jégfelületen, a jégpálya berendezésén vagy bármilyen tárgyon vérfoltok vannak, a Játékvezetőnek biztosítani kell, hogy az első játékmegszakítás után a pályamunkások eltávolítsák a vérfoltokat.

572 – CSAPATKAPITÁNY ÉS CSAPATKAPITÁNY HELYETTES VISELKEDÉSE

Ha a Csapatkapitány vagy Csapatkapitány helyettes odamegy a Játékvezetőhöz reklamálni egy kiállítás miatt, akár a jégen volt, akár a cserepadról jön be, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Fegyelmi büntetés (10')

573 – TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN

a) Ha egy csapatnak a játék során bármikor több játékosa van a jégen, mint amennyire jogosult, a csapatot az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Technikai Kisbüntetés (2')

- b) Ha a mérkőzés utolsó kettő percében és a hosszabbítás alatt bármikor szándékosan szabálytalanul cserélnek (túl sok játékos a jégen), a Játékvezetőnek az alábbi ítéletet kell hoznia a vétlen csapat javára:

- Büntetőlövés (BL)

Ezt a büntetést következőképpen kell bemondani:
Technikai kisbüntetés – túl sássú játékoscsere"

575 – JÁTÉKOS CSERE SZABÁLYTALAN VÉGREHAJTÁSA

- a) Amikor egy csapat megkísérel játékos(oka)t cserélni a számára előírt időn túl, a Játékvezetőnek vissza kell küldenie a játékos(oka)t a padra és FIGYELMEZTETNIE kell a csapatot.
- b) Ezen szabálynak a mérkőzés folyamán történő bármilyen következő megsértéséért az alábbi büntetést kell kiszabni:

- Technikai Kisbüntetés (2')

576 – VETŐDÉS

Azt a játékost, aki a Játékvezető megítélése szerint feltűnően rájátszik egy esésre, reakcióra vagy sérülésre színlel, megkísérelve, hogy ezért büntetést szabjanak ki az ellenfélre, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

590 – KAPUS BÜNTETÉSEK

A kapus büntetések végrehajtása az 511. szabályban van részletezve.

- A megfelelő kapus büntetések az alábbi szabályokban vannak részletezve:
1. 509 – Büntetőlövés Végrehajtása
 2. **528j - Öklözés vagy durvaság**
 3. 554c – Korong kilövése vagy kidobása a Játéktérről kívülre.
 4. 556 – Törött Bot.
 5. 558 – Korongra Esés.
 6. 560 – Korong Fogás.
 7. 568 to 570 – Bot vagy Bármilyen Tárgy Eldobása.

Ebben az esetben a kapus korcsolyájának helyzete a meghatározó tényező.

591 – KAPUS A KÖZÉPVONALON TÚL

Ha a kapus bármilyen módon részt vesz a játékban, amikor a középvonalon túl tartózkodik, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

592 – KAPUS A CSEREPADHOZ MEGY JÁTÉKMEGSZAKÍTÁS ALATT

Ha a kapus játékmegszakítás alatt a cserepadhoz megy, kivéve, ha lecserélik, illetve időkérés alatt, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

593 – KAPUS ELHAGYJA A KAPUELŐTERET VEREKEDÉS ALATT

Ha a kapus verekedés alatt elmegy a kapuelőtere közvetlen közeléből, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

594 – KAPUS RÁEJTI A KORONGOT A KAPU HÁLÓJÁRA

Ha a kapus ráejti a korongot a kapu hálójára, hogy játékmegszakítást érjen el, az alábbi büntetéssel kell sújtani:

- Kisbüntetés (2')

595 – KAPUS VÉDELME

- 1. Minden, ezen szabály kapcsán hozott ítéletnek szigorúan a Játékvezető megítélésén kell alapulnia.
 - 2. A kapus és egy támadó játékos közötti "kapcsolat" létrejöhet egy bottal vagy a test bármely részével, akár véletlenszerűen, akár másként jött létre.
- a) Minden olyan esetben, amelyben egy támadó játékos bármilyen kapcsolatba kerül a kapussal, kivéve a véletlenszerű kapcsolatot, amikor a kapus a kapuelőtérben tartózkodik és akár gólt lönek, akár nem, a támadó játékost a megfelelő büntetéssel kell sújtani.
 - b) A kapus nem "támadható szabadon" csak azért, mert a kapuelőtéren kívül tartózkodik. A büntetést minden esetben ki kell szabni, amikor egy támadó játékos felesleges kapcsolatba kerül a kapussal (Lásd 522. szabály). A véletlenszerű kapcsolatot engedélyezni kell, amikor a kapus éppen megjátssza a korongot a kapuelőtéren kívül, feltéve, hogy a támadó játékos minden tőle telhetőt megtett azért, hogy elkerülje az ilyen felesleges kapcsolatot.
 - c) Ha egy támadó játékost úgy toltá, lökte vagy úgy szabálytalankodott vele szemben a védekező játékos, hogy ezáltal kapcsolatba kerüljön a kapussal, az ilyen kapcsolatot nem szabad ezen szabály szerint a támadó játékos által létrejött kapcsolatnak tekinteni, feltéve, hogy a támadó játékos minden tőle telhetőt megtett azért, hogy elkerülje az ilyen kapcsolatot a kapussal.
 - d) Amikor a kapus a kapuelőtéren kívül játszotta meg a korongot és aztán egy támadó játékos megmozdulásának köszönhetően – kivéve, ha véletlenszerűen történt – megakadályozták abban, hogy visszatérjen az előtérbe, az ilyen játékost büntetni kell akadályozásért.
 - e) A kapust büntetni kell, ha a kapuelőtéren kívüli megmozdulásával akadályozza a támadó játékost, aki megkísérli megjátsszani a korongot, vagy egy ellenfelet.
 - f) Azonban, amikor egy támadó játékos a kapuelőtérben áll, a játékot meg kell állítani és bedobást a semleges harmad legközelebbi bedobópontján kell elvégezni.

ANNEX 1 – HIRDETÉSI SZABÁLYOK

Hirdetést és címert lehet elhelyezni a jégen, a palánkon, a védőüvegen, a hálón, a kapun vagy bármely egyéb felületen a cserepadokon, a büntetőpadokon, a Gólbírói fülkén és a jégen kívüli bírók fülkéjén, illetve azok környezetében, a játékosok mezén és/vagy felszerelésén, feltéve, hogy a részleteket eljuttatták az alábbi szervek egyikének és írásos engedélyt adott:

- 1.** **A** Nemzetközi Jégkorong Szövetség az IIHF bajnokságokra vonatkozóan.
- 2.** **A** Nemzeti Szövetség az összes mérkőzésre vonatkozóan, amit a saját területén játszanak, akár nemzeti, akár nemzetközi.

ANNEX 2 – VISSZASZÁMLÁLÁS ÉS BEMELEGÍTÉS VÉGREHAJTÁSA

A következő visszaszámlálást **kell** követni minden IIHF jégkorong tornán (**A tárgy módosulhat a különböző IIHF bajnokságoknál**):

- 1. Az óra a jégcsarnokban az az időmérő berendezés, amely ezen eljárások követéséhez nélkülözhetetlen.

Idő

- 90:00

A résztvevő csapatok megkapják a Nevezési lapokat

- 60:00

Megjelenik az órán a 20 perces visszaszámlálás a mérkőzés előtti bemelegítésig.

A csapatok leadják a kitöltött Nevezési lapokat a Jegyzőkönyvvezetőnek.

A Media center kap egy példányt a csapatok tervezett sorairól

A játékvezetők bemelegítenek.

- 40:00

Az órán elindul a 20 perces mérkőzés előtti bemelegítés visszaszámlálása.

A játékvezetők elhagyják a jéget.

Mindkét csapat felmegy a jégre a mérkőzés előtt bemelegítésre.

A bemelegítés 20 perce alatt zene szól a jégcsarnokban.

- 2. A bemelegítés alatt:

a) Mindkét csapatnak a saját térfelén kell melegítenie úgy, hogy egy kilenc méter széles területet szabadon hagyjanak a semleges harmad közepén.

b) Ajánlott, hogy minden játékos teljes felszerelést viseljen.

- 3. Zene szólhat a bemelegítés alatt.

- 4. Az IIHF bajnokságokon a tartalék Játékvezetőnek kell felügyelnie a bemelegítést.

- 20:00

Sziréna jelzi a bemelegítés végét.

A csapatok elhagyják a jéget

A jéget felújítják

Az órán elindul a visszaszámlálás a mérkőzés kezdetéig.

A csapatok megjelölik kezdő sorukat, valamint a

Csapatkapitányokat és

Csapatkapitány helyetteseket a

Hivatalos Jegyzőkönyvön.

- 10:00

A csapatok kapnak egy

fénymásolatot a Jegyzőkönyvről.

A Játékvezető és a Vonalbírók

kapnak egy fénymásolatot a

Jegyzőkönyvről.

A Dopping Ellenőrzés kap egy

példányt a Jegyzőkönyvből.

A bemondó bemondja mindkét

csapat teljes névsorát.

- 07:00

A Játékvezetőt és a Vonalbírókat tájékoztatják, egy perc van hátra, hogy elinduljanak a jégre.

- 06:00

A csapatokat tájékoztatják, hogy egy percük van hátra, hogy elinduljanak a jégre.

A Játékvezető és a Vonalbírók elhagyják az öltözőjüket és

azonnal elindulnak a jégre.

- 05:00 **A csapatok elhagyják az öltözőjüket és elindulnak egyenesen a jégre.
A Játékvezető és a Vonalbírók jégre lépnek.
Nemzetközi TV szignál elindul (Megnyitó animáció)**
- 04:00 **A csapatok jégre lépnek.**
- 03:15 **A Játékvezető és a Vonalbírók a Játékvezetői területen állnak.**
- 02:50 **A bemondó bemutatja a Játékvezetőt és a Vonalbírókat.**
- 02:30 **Mindkét csapat feláll a saját kék vonalára.**
- 02:00 **A Csapatkapitányok üdvözlik a Játékvezetőt és a Vonalbírókat a Játékvezetői területen.**
- 01:00 **A csapatok lemennek a jégről a cserepadra.
A kezdő játékosok a jégen maradnak.**
- 00:15 **A Játékvezető a pálya közepére hívja a csapatokat a kezdő bedobáshoz.**
- 00:00 **Kezdő bedobás.**

BEMONDÁSOK:

(Lásd még az IIHF Bemondók Kézikönyvét és az IIHF Jégen Kívüli Hivatalos Személyek Kézikönyvét).

Gólok és Átadók:

“A (A CSAPAT NEVE) CSAPAT GÓLJÁT A ... SZÁMÚ (NÉV) ÜTÖTTE A ... SZÁMÚ (NÉV) ÉS A ... SZÁMÚ (NÉV) ÁTADÁSÁBÓL. AZ IDŐ ...”

Büntetések:

“A ... (A CSAPAT NEVE) CSAPATÁBÓL A ... SZÁMÚ (NÉV) BÜNTETÉSE 2 PERC ...-ÉRT (BÜNTETÉS OKA). AZ IDŐ ...”

1. A vendég csapat büntetését kell elsőként bemondani.
2. Olyan esetben, amikor a büntetett játékos nem tud a büntetőpadra menni, illetve kapus büntetés esetén:

“A BÜNTETÉST A ... SZÁMÚ (NÉV) TÖLTI LE.”

Büntetések vége:

Az “A” csapat büntetésének leteltkor (ha más büntetések miatt is ülnek a büntetőpadon, ami miatt emberhátrányban van ez a csapat):

“A (NÉV) CSAPATA KIEGÉSZÜLT”

vagy

“MINDKÉT CSAPAT KIEGÉSZÜLT”

(ha egyik csapatnál sem maradt büntetés).

A Videó Gólbíró visszanezi a játékot:

“A JÁTÉKOT VISSZANÉZIK”.

Amennyiben gólt ítélni:

A “Góllövésnél” érvényes bemondás

Amennyiben nem ítélnék gólt:

“NINCS GÓL”.

Időkérés:

“A ... (CSAPAT NEVE) CSAPATA IDŐT KÉRT”

“AZ IDŐKÉRÉS LETELT”.

A Harmadokból/Mérkőzésből hátralévő idő:

Az 1. harmadban 01:00-kor: “AZ ELSŐ HARMAD UTOLSÓ PERCE”.

A 2. harmadban 01:00-kor: “A MÁSODIK HARMAD UTOLSÓ PERCE”.

A 3. harmadban 02:00-kor: “A HARMADIK HARMAD UTOLSÓ KETTŐ PERCE”.

A3.1 – KÖTELEZŐ BEMONDÁSOK

A következő bemondások kötelezőek a játékosok, Edzők, Játékvezetők és a közönség tájékoztatására:

1. Gólok és Átadók.
2. Büntetések.
3. Büntetések vége.
4. A Videó Gólbíró visszanezi a játékot.
5. Időkérés.
6. A Harmadokból/Mérkőzésből hátralévő idő.

A3.2 – KÖZÖNSÉG TÁJÉKOZTATÁS

1. Les.
2. Tilos felszabadítás.

**A4.1 – MÉRKŐZÉS ELŐTT ALKALMATLANNÁ VÁLÓ
JÁTÉKVEZETŐ VAGY VONALBÍRÓ**

Ha a kijelölt Játékvezető vagy Vonalbírók bármilyen okból nem tudnak megjelenni, a csapatok vezetőinek meg kell állapodniuk a csere Játékvezető és/vagy Vonalbíró személyében.

Ha nem tudnak megegyezni, az illetékes szerveknek kell kijelölniük a játékvezetőket.

**A4.2 – MÉRKŐZÉS ALATT ALKALMATLANNÁ VÁLÓ
JÁTÉKVEZETŐ VAGY VONALBÍRÓ**

Ha a Játékvezető elhagyja a jeget vagy megsérül, a Vonalbírónak vagy a másik Játékvezetőnek meg kell állítania a játékot, kivéve, ha az egyik csapatnak gólszerzési lehetősége van.

Ha a Játékvezető nem képes folytatni a bíraskodást, az egyik Vonalbírónak kell átvennie a Játékvezető feladatát. Őt a Játékvezető Ellenőrnek, a Játékvezetőnek vagy – ha szükséges, – a csapatok vezetőinek kell kiválasztania.

Ha egy Vonalbíró vagy a másik Játékvezető nem képes bíraskodni, a Játékvezetőnek jogában áll helyettesítőt kijelölni, ha szükségesnek tartja.

- Ha a kijelölt játékvezető a mérkőzés folyamán visszatér, azonnal az ideiglenes játékvezető helyére kell állnai.

A4.3 – HÁROM BÍRÓS RENDSZER

- A Játékvezetőnek és a Vonalbíróknak minden harmad befejezésekor és a mérkőzés végén a jégen kell maradniuk mindaddig, amíg az összes játékos el nem hagyta a jeget és az öltözője felé nem tart.

**A4.4 – HÁROM BÍRÓS RENDSZER – JÁTÉKVEZETŐ
FELADATAI MÉRKŐZÉS ELŐTT**

A Játékvezetőnek általános felügyeletet kell gyakorolnia a mérkőzésen, teljes ellenőrzése alatt kell tartania a hivatalos személyeket és játékosokat, és bármilyen vita esetén neki kell meghozni a végső döntést.

A mérkőzés kezdete előtt a Játékvezetőnek meg kell bizonyosodnia arról, hogy a kijelölt hivatalos személyek a helyükön vannak, és arról, hogy az időmérő és jelző berendezések működnek.

A csapatokat a jégre kell rendelnie a kijelölt időre minden harmad kezdetekor.

A4.5 – HÁROM BÍRÓS RENDSZER – JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ALATT

A Játékvezetőnek kell kiszabnia és jelentenie a Jegyzőkönyvvezetőnek azokat a büntetéseket, amelyeket a játékszabályok előírnak azok megsértéséért.

Meg kell adnia a lőtt gólokat.

- Vitatott gólokkal kapcsolatban a Játékvezető tanácskozhat a Vonalbírókkal, a Gólbíróval és a Videó Gólbíróval, ha van, mielőtt meghozza végső döntését.

Jelentenie kell a Jegyzőkönyvvezetőnek a góllövő nevét vagy számát és az átadókét, ha van.

- "A" csoportos IIHF bajnokságokon és a téli olimpiai játékokon az átadókat a Jegyzőkönyvvezető határozza meg.

Az első játékmegszakításnál be kell mondatnia a hangosbeszélőn, hogy miért nem adott meg egy gólt. Megy **kell** mérnie bármilyen felszerelést a saját megítélése szerint, vagy ha az egyik csapat Csapatkapitánya kéri (260. szabály).

A csapatokat a jégre kell rendelnie a kijelölt időre minden harmad kezdetekor.

Be **kell** dobni a korongot minden harmad kezdetekor, és miután gólt lőttek.

A4.6 – HÁROM BÍRÓS RENDSZER – JÁTÉKVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS UTÁN

A Játékvezetőnek a mérkőzést követően azonnal meg kell kapnia a Jegyzőkönyvet a Jegyzőkönyvvezetőtől. Ellenőriznie kell és alá kell írnia a lapot és vissza kell adnia azt a Jegyzőkönyvvezetőnek.

A Játékvezetőnek a mérkőzést követően azonnal részletes jelentést kell írnia a Jegyzőkönyv alapján az illetékes szerveknek minden alábbi büntetésről:

1. Végleges fegyelmi büntetés.
2. Végleges kiállítás.

- Jelentés az illetékes szerveknek minden olyan esetről, ami a mérkőzés előtt, alatt és után történt.

A4.7 – VONALBÍRÓK FELADATAI

A Vonalbíróknak kell meghatározni az alábbi szabálytalanságokat és azok előfordulásakor sípszóval megállítani a játékot:

1. Les.
 2. Tilos felszabadítás.
 3. Pályán kívüli, megjátszhatatlan vagy illetéktelen személy által akadályozott korong.
 4. Normál helyzetéből elmozdított kapu.
 5. Bedobás alatt történő **bekorcsolyázás**.
 6. A kapus idő előtti lecserélése.
 7. Nézők által történő akadályozás.
 8. Sérült játékos.
 9. Kézpasz egy játékostól a csapattársához.
 10. Korong magas bottal való megjátszása.
- A Vonalbíróknak akkor kell megfújni a sípot kézpasz vagy a korong magas bottal való megjátszása esetén, ha nyilvánvaló, hogy a Játékvezető nem vette észre a szabálytalanságot.

A Vonalbíróknak csak az alábbi szabálytalanságok esetén kell megfújni a sípot és jelentenie a vonatkozó büntetéseket a Játékvezetőnek:

1. Túl sok játékos a jégen.
2. A cserepadok vagy büntetőpadok környékéről a jégre bedobott bot vagy bármilyen tárgy.

A Vonalbíróknak jelentenie kell a Játékvezetőnek, ha a Játékvezető erre kéri, és elő kell adni a saját verzióját bármilyen esettel kapcsolatban, ami a mérkőzés folyamán megtörténhetett.

Azonnal közölnie kell saját verzióját a kapu normál helyzetéből történő szándékos elmozdításának körülményeiről.

Azonnal közölnie kell saját verzióját az alábbi büntetések esetén:

1. Technikai Kisbüntetés.
2. Nagybüntetés.
3. Fegyelmi büntetés.
4. Végleges fegyelmi büntetés.
5. Végleges kiállítás.

Minden esetben a Vonalbíróknak kell elvégezniük a bedobásokat, kivéve minden harmad kezdetekor, és miután gólt lőttek.

A4.8 - KÉT BÍRÓS RENDSZER

A Játékvezetőknak általános felügyeletet **kell** gyakorolniuk a mérkőzésen, teljes ellenőrzésük alatt kell tartaniuk a hivatalos személyeket és játékosokat, és bármilyen vita esetén nekik kell meghozniuk a végső döntést.

A4.9 KÉT BÍRÓS RENDSZER – JÁTÉKVEZETŐK FELADATAI MÉRKŐZÉS ELŐTT

A mérkőzés kezdete előtt a Játékvezetőknek meg kell bizonyosodnia arról, hogy a kijelölt hivatalos személyek a helyükön vannak, és arról, hogy az időmérő és jelző berendezések működnek.

A csapatokat a jégre kell rendelniük a kijelölt időre minden harmad kezdetekor.

A4.10 – KÉT BÍRÓS RENDSZER – JÁTÉKVEZETŐK FELADATAI MÉRKŐZÉS ALATT

A Játékvezetőknek kell kiszabniuk és jelenteniük a Jegyzőkönyvvezetőnek azokat a büntetéseket, amelyeket a játékszabályok előírnak azok megsértéséért.

Meg kell állítani a játékot bármilyen egyéb szabály megszegésekor.

Meg kell adniuk a lőtt gólokat.

Jelenteniük kell a Jegyzőkönyvvezetőnek a góllövő nevét vagy számát és az átadókét, ha van.

Be kell mondatniuk a hangosbeszélőn, hogy miért nem adtak meg egy gólt.

Megmérnek bármilyen felszerelést a saját megítélésük szerint, vagy ha az egyik csapat Csapatkapitánya kéri (260. szabály).

A csapatokat a jégre kell rendelniük a kijelölt időre minden harmad kezdetekor.

Bedobják a korongot minden játékmegszakításnál.

A4.11 – KÉT BÍRÓS RENDSZER – JÁTÉKVEZETŐK FELADATAI MÉRKŐZÉS UTÁN

A Játékvezetőknek minden harmad befejezésekor a jégen kell maradniuk mindaddig, amíg az összes játékos el nem hagyta a jeget és az öltözője felé nem tart.

A mérkőzést követően azonnal meg kell kapniuk a Jegyzőkönyvet a Jegyzőkönyvvezetőtől, ellenőrizniük kell és alá kell írniuk a lapot és vissza kell adniuk azt a Jegyzőkönyvvezetőnek.

A mérkőzést követően azonnal részletes jelentést kell írniuk a Jegyzőkönyv alapján az illetékes szerveknek minden alábbi büntetésről:

1. Végleges fegyelmi büntetés.
2. Végleges kiállítás.

A4.20 – JÉGEN KÍVÜLI HIVATALOS SZEMÉLYEK

A4.21 – JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ELŐTT

A Jegyzőkönyvvezetőnek be kell szereznie mindkét csapat Csapatvezetőjétől vagy Edzőjétől a játékra alkalmas játékosok listáját.

Ki kell töltenie a Jegyzőkönyvet az alábbi információkkal:

1. Minden játékos neve, pozíciója és száma, megjelölve a Csapatkapitányt és Csapatkapitány helyetteseket a neveik elé tett "C" és "A" betűvel.
2. A mérkőzésre vonatkozó összes adat, mint a helyszín, dátum, hazai és vendég csapat nevei és a hivatalos személyek nevei.

A4.22 – JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS ALATT

A Jegyzőkönyvvezetőnek fel kell jegyeznie a Jegyzőkönyvre:

1. A lőtt gólokat.
 2. A góllövő és átadó játékosok számát.
 3. Mindkét csapat azon játékosait, akik a jégen vannak, amikor a gólt lövik.
 4. Az összes büntetést, melyet a játékvezetők kiszabnak, a büntetett játékosok számával együtt, a szabálytalanságot, a büntetés kiszabásának idejét, és mindegyik büntetés hosszát.
 5. Minden Büntetőlövést az elvégző játékos nevével és a lövés eredményével együtt.
 6. Bármelyik cserekapus bejövételének idejét.
- Az "A" csoportos IIHF bajnokságokon és a **téli Olimpiai Játékokon** a Jegyzőkönyvvezetőnek kell meghatároznia az átadó játékosokat.
- Semmilyen pont eredményben történő változtatás iránti kérést nem lehet figyelembevenni, kivéve, ha a Csapatkapitány a mérkőzés vége előtt kéri azt, vagy mielőtt a Játékvezető aláírta a Jegyzőkönyvet.

A Jegyzőkönyvvezető felelős:

1. A büntetéseknek és a lőtt góloknak az eredményjelzőn történő megfelelő kiírásáért.
2. Biztosítani, hogy minden büntetett játékos a megfelelő időt töltsen.
3. Azonnal felhívni a Játékvezető figyelmét bármilyen eltérésre az órán feltüntetett idő és a hivatalos idő között.
4. Megtenni bármilyen korrekciót, ahogy azt a Játékvezető elrendeli.
5. Tájékoztatni a Játékvezetőt, amikor ugyanazon a mérkőzésen ugyanaz a játékos megkapta a második Fegyelmi büntetését.
6. **Tájékoztatni a Játékvezetőt, ha egy olyan játékos vesz részt a mérkőzésen, aki nem szerepel a Jegyzőkönyvben.**

A4.23 – JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ FELADATAI MÉRKŐZÉS UTÁN

A Jegyzőkönyvvezetőnek elő kell készítenie a Jegyzőkönyvet aláírásra a Játékvezetőnek és továbbítania kell azt az illetékes szerveknek.

A4.24 – IDŐMÉRŐ FELADATAI

Az Időmérőnek kell nyilvántartania:

1. A mérkőzés előtti visszaszámlálást (lásd 2. Melléklet – Visszaszámlálás és Bemelegítés Végrehajtása).
2. Minden harmad és a mérkőzés kezdetének és befejezésének idejét.
3. A harmadok közötti 15 perces szünetet.
4. Minden tényleges játékidőt a mérkőzés alatt.
5. Minden büntetés kezdetének és végének idejét.
6. Az időkérések kezdetét és végét.

Amennyiben nincs automatikus duda vagy sziréna, neki **kell** jeleznie dudával, szirénával vagy síppal minden harmad, illetve a hosszabbítás végét.

- Az Időmérőnek minden harmad kezdete előtt 3 perccel előzetes figyelmeztető jelzést kell adnia a hivatalos személyek és mindkét csapat számára.
- Bármilyen, idővel kapcsolatos vitás esetben a Játékvezetőnek **kell** meghoznia a végső döntést.

A4.25 – BEMONDÓ FELADATAI

A Bemondó mondja be a hangosbeszélőn keresztül az alábbiakat:

1. Gólok és átadók.
 2. Büntetések.
 3. Büntetések vége.
 4. Amikor egy perc van hátra az első és a második harmadból.
 5. Amikor kettő perc van hátra a mérkőzésből.
- A hivatalos bemondások szövegét lásd a 3. Mellékletben.

A4.26 – BÜNTETŐPAD FELELŐSOK FELADATAI

Egy Büntetőpad felelőst kell kijelölni mindegyik csapat büntetőpadjára.

A Büntetőpad felelős felel:

1. Azért, hogy a büntetett játékost kérésre ellássa a megfelelő információval a hátralévő büntetési időt illetően.
2. Azért, hogy a büntetett játékost a büntetés leteltekor a megfelelő időben visszaengedje a jégre.
3. Azért, hogy a Jegyzőkönyvvezetőt tájékoztassa, ha egy játékos elhagyja a büntetőpadot a büntetés letelte előtt.

ANNEX 5 – JÁTÉKVEZETŐI JELZÉSEK

PALÁNKRA LÖKÉS – 520. SZABÁLY

Ökölbe szorított kézzel megütni a másik kéz nyitott tenyerét a mellkas előtt.

BOTVÉGGEL ÜTÉS – 521. SZABÁLY

Az alkarokat kereszt irányban mozgatni, az egyiket a másik alatt. A felső kéz nyitva és az alsó kéz ökölbe szorítva.

JÁTÉKOS CSERE JELZÉSE – 412. SZABÁLY

A Játékvezető öt másodpercet engedélyez a vendég csapatnak, hogy játékos(oka)t cseréljen. Az öt másodperc elteltével a Játékvezetőnek fel **kell** emelnie karját, jelezve, hogy a vendég csapat nem cserélhet több játékost és a hazai csapatnak van öt másodperce, hogy játékosokat cseréljen.

MEG NEM ENGEDETT TESTTEL VALÓ JÁTÉK – 522. SZABÁLY

Az ökölbe szorított karokat forgatni egymás körül a mellkas előtt.

HÁTULRÓL LÖKÉS – 523. SZABÁLY

Mindkét kart előre mozgatni, nyitott tenyérrel és a testtől elfelé mutatva, vállmagasságban teljesen kinyújtva a mellkastól.

NYÍRÁS – 524. SZABÁLY

A lábat megütni egyik kézzel a térd alatt hátulról, mindkét korcsolyát a jégen tartva.

BOTTAL LÖKÉS – 525. SZABÁLY

A karokat előre és hátra mozgatni ökölbe szorított kézzel, körülbelül fél méterre kinyújtva a mellkastól.

KÉSLELTETETT BÜNTETÉS – 514. SZABÁLY

A síp nélküli kart teljesen kinyújtani a fej fölé. Elfogadható egyszer rámutatni a játékosra és aztán kinyújtani a kart a fej fölé.

KÖNYÖKHASZNÁLAT – 526. SZABÁLY

Egyik könyököt megérinteni a másik kézzel.

KORONG A KAPUBAN – 470. SZABÁLY

Egyszerűen a kapu irányába mutatni.

Ezzel jelezni, hogy a korong bement a kapuba.

KÉZPASSZ – 490. SZABÁLY

Nyitott tenyeret használni egy toló mozdulattal.

MAGAS BOTTAL VALÓ JÁTÉK – 530. SZABÁLY

Mindkét ökölbe szorított kezet homlokmagasságban tartani, az egyiket közvetlenül a másik felett.

FOGÁS – 531. SZABÁLY

Az egyik csuklót megfogni a másik kézzel a mellkas előtt.

BOTFOGÁS – 532. SZABÁLY

Két lépcsős jelzés. A fogás jelzést egy olyan jelzés követi, ami úgy néz ki, mintha normál módon két kézzel fogna valaki egy botot.

BOTTAL AKASZTÁS – 533. SZABÁLY

Húzó mozdulatot tenni mindkét karral, mintha valamit húzna az ember maga elől a hasa felé.

AKADÁLYOZÁS – 534. SZABÁLY

Ökölbe szorított kézzel keresztbe tenni a karokat a mellkas előtt.

TÉRDHASZNÁLAT – 536. SZABÁLY

Egyik térdet tenyérrel megérinteni, mindkét korcsolyát a jégen tartva.

VÉGLEGES KIÁLLÍTÁS – 507. SZABÁLY

Nyitott tenyérrel gyengén megütni a fej tetejét.

FEGYELMI BÜNTETÉS – 504., 550., 551. SZABÁLY

Mindkét kezet a csípőre tenni. Ugyanez a jelzése a sportszerűtlen magatartásnak, a tíz perces Fegyelmi büntetésnek és a Végleges fegyelmi büntetésnek is.

BÜNTETŐLÖVÉS – 508. SZABÁLY

A karokat keresztbe tenni a fej felett. A jelzést játékmegszakításkor kell alkalmazni.

DURVA JÁTÉK – 528. SZABÁLY

Ökölbe szorított kézzel kinyújtani a kart a test mellett vízszintesen.

SUHINTÁS – 537. SZABÁLY

Egy vágó mozdulatot tenni az egyik kéz élével a másik alkarra.

SZÚRÁS – 538. SZABÁLY

Dőfő mozdulatot tenni mindkét kézzel, közvetlenül a test előtt szúrva és aztán a kezeket leengedni a test mellé.

FEJRE, NYAKRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS – 540. SZABÁLY

Oldal irányban mozgatni a nyitott tenyeret a fej oldala felé.

TESTTEL LÖKÉS NŐKNÉL – 541. SZABÁLY

A síp nélküli kezet keresztül vinni a test előtt és a túlsó vállra helyezni.

IDŐKÉRÉS – 422. SZABÁLY

Mindkét kezet használva egy "T"-t formázni a mellkas előtt.

TÚL SOK JÁTÉKOS A JÉGEN – 573. SZABÁLY

Hat ujjat mutatni (egyik kéz nyitva) a mellkas előtt.

GÁNC SOLÁS – 539. SZABÁLY

Az egyik kézzel megütni a lábat a térd alatt, mindkét korcsolyát a jégen tartva.

TOVÁBB

Mindkét kart oldalirányban lendíteni a test előtt, vállmagasságban, tenyérrel lefelé:

1. A Játékvezető jelzése "nem gól", "nem kézpassz", "nem magas bottal való játék".
2. A Vonalbíró jelzése "nem tilos felszabadítás" és bizonyos esetekben "nem les".

ANNEX 5 – VONALBÍRÓI JELZÉSEK

KÉSLELTETETT LES – 451. SZABÁLY

A síp nélküli kart teljesen kinyújtani a fej fölé. A késleltetett les megszüntetéséhez a Vonalbírónak le kell engednie karját a teste mellé.

TILOS FELSZABADÍTÁS – 460. SZABÁLY

A hátsó Vonalbíró (vagy a két bírós rendszerben a hátsó Játékvezető) jelzi a lehetséges tilos felszabadítást, egyik karját teljesen kinyújtva a feje fölé. A karnak fent kell maradnia, amíg az első Vonalbíró vagy Játékvezető bele nem fúj a sípjába, jelezve a tilos felszabadítást, vagy amíg továbbot nem jelez. Ha tilos felszabadítás történt, a hátsó Vonalbírónak vagy Játékvezetőnek először keresztbe **kell** tennie karjait a mellkasa előtt és aztán a megfelelő bedobópontra **kell** mutatnia és oda kell korcsolyáznia.

LES – 450. SZABÁLY

A játékvezetőnek először bele **kell** fújnia a sípjába és aztán a kék vonal irányába kell mutatnia.

INDEX

<u>Item</u>	<u>Rule No.</u>
Abuse of Officials	550, 551
Actual Time	420, 500
Adjustment of Equipment	554d
Advertising	Annex 1
Altercation	564, 593
Alternate Captain	201, 572
Announcements	Annex 3
Announcer	300, 324, Annex 4.25
Assist	472
Attacking Zone	112, 490, 569
Authorities (Proper)	340
Bench (Penalty)	141, 562, 563, 564
Bench (Players)	140, 562, 564, 592
Bench Minor Penalty	502
Blade of the Stick	222, 232, 234
Blocking Glove	233a
Blood	571
Blue Line	112, 450, 451, 533, 539, 570
Boarding	503, 520
Boards	102
Body Checking (Women)	541
Breakaway	533, 539, 570
Broken Stick	556
Butt-ending	503, 521
Calling of Penalties	514
Captain	201, 566, 567, 572
Catching Glove	233b
Center Line	113, 460, 591
Change of Goalkeeper	415
Change of Players	410 to 413, 554f, 575
Charging	522
Checking form Behind	503, 523
Checking to the Head and Neck Area	540
Chin Strap	223
Circle	114, 115, 117, 440
Clipping	524
Clock	152
Coach	200, 201, 500, 550a, 567
Coincidental Penalties	512
Completion of Play	514
Composition of Teams	200
Control of the Puck	431, 533, 539
Count-down	152, Annex 2
Crease (Goal)	119, 460, 470, 534, 557, 558
Crease (Referee)	118, 550
Cross-checking	503, 525
Curve (of a Stick)	222, 232
Defending Zone	112, 440, 490, 533, 569, 570
Delayed Offside	451
Delayed Penalty	513
Delaying the Game	554
Discipline (Supplementary)	510
Displacing the Goal	471, 554b
Diving	576
Doors	104

Dressing Rooms (Players)	160
Dressing Rooms (Referees)	161
Elbowing	503, 526
Equipment (Goalkeeper)	230
Equipment (Illegal or dangerous)	555
Equipment (Players)	220
Equipment (Measurement)	260, 555
Equipment (Officials)	311
Excessive Roughness	527
Face-off Spot	114 to 117, 440
Face-offs	313, 440, 442, 554g
Falling on the Puck	557, 558
Fisticuffs	528
Forfeit	200, 566, 567
Full Face Mask	234, 531
Full Strength	512, Annex 3
Game Misconduct Penalty	505
Glass (Protective)	105
Glove (Goalkeeper)	233
Glove (Player)	225, 528, 555
Goal (Net)	130
Goal (Score)	470, 471, 472
Goal Crease	119, 460, 470, 534, 557, 558
Goal Judge	142, 321
Goal Line	111, 460, 558
Goalkeeper Equipment	230
Goalkeeper Penalty	509, 511, 554c, 558, 560, 569, 590 to 594
Hair	240, 531
Hand	490, 559, 560
Handling the Puck with Hands	490, 559, 560
Head-butting	529
Helmet	223, 234
High Sticking the Puck	492
High Sticking (a Player)	530
Holding	531
Holding the Stick	532
Home Team	240, 412
Hooking	533
Ice Clearing	419
Icing the Puck	440, 460
Incapacitated Referee/Linesman	Annex 4.1, 4.2
Injured Player, Goalkeeper	416, 417, 554e
Intentional Offside	450
Interference	534
Intermission	420
Junior	227
Kicking a Player	535
Kick Plate	103, 110 note
Kicking the Puck	491
Kneeing	503, 536
Last Two Minutes of the Game	554b, 573, Annex 3, A4.25
Late Line Up	554h
Leaving the Penalty Bench	562, 563
Leaving the Player Bench	562 to 565
Leg Guards (Goalkeeper)	210, 235
Lighting of the Ring	170
Lights (Red and Green)	153
Line (Blue)	112, 450, 451, 533, 539, 570
Line (Center)	113, 460, 591
Line (Goal)	111, 460, 558
Line-up	402 note 3, Annex 2

Linesman	300, 311, 313, A4.7
Major Penalty	503
Manager	200, 201, 401, 500, 567
Masks (Full Face)	234, 531
Match Penalty	507
Measurement of Equipment	260, 555
Minor Penalty	501
Misconduct Penalty	504
Mouth Guard	227
Music	172, Annex 2
Net (End Zone Nets)	106
Net (Goal Net)	130, 481, 594
Neutral Zone	112, 116, 140, 440, 490, 569
Officials (On-Ice)	310, Annex 4.1 to Annex 4.11
Officials (Off-Ice)	320, Annex 4.20 to Annex 4.26
Officials (Team)	551, 553, 565
Offside	442, 450, 451
One Minute Left in 1 st and 2 nd Period	Annex 2, Annex 3
Overtime	421, 554b, 573
Penalties	500
Penalty Bench	141, 562, 563, 564
Penalty Bench Attendant	300, 325, A4.26, 562
Penalty Shot	508, 509
Penalty Shot (Game Winning)	432
Period	420, 421
Play-off Game	421
Players Bench	140, 562, 564, 592
Players on the Ice	400
Point (Goal-Assist)	472
Possession of the Puck	533, 534
Protection of Goalkeeper	595
Puck	250, 330b, 450, 460, 480 to 484, 490 to 492
Puck in Motion	554a
Puck out of Bounds, Unplayable	480, 481, 482, 554c
Puck Outside of the Goal Net	481, 594
Puck Striking an Official	470, 484
Referee	300, 311, 312, Annex 4
Referee Crease	118, 550
Referee/Linesmen System	A4.3 to A4.7
Referee/Linesmen Signals	Annex 5
Refusing to Start Play	566, 567
Outcome (Result) of a Game	430
Rink	100, 101
Rink (Open air)	110, 420
Rolling an Opponent	520
Roughing	528
Roughness	527
Scoreboard	152
Scorekeeper	143, 300, 322, Annex 4.21 to Annex 4.23
Shooting the Puck Outside the Playing Area	554c
Short Handed	460, 502, 514, 554a
Siren	151
Skate	221, 231, 450, 451
Slashing	503, 537
Smoking Prohibition	171
Spearing	503, 538
Spectators (Interference by)	493
Spectators (Interference with)	561
Spitting	550, 551
Spots (Face-off)	114 to 117, 440
Start of Game and Periods	402, 566, 567

Stick (Broken Stick)	556
Stick (Goalkeeper)	232
Stick (Player)	222
Stoppage of Play	114, 172, 412, 415, 422, 440, 512, 556
Stopping the Puck with Hand	490
Substitution of Penalized Player	503, 504, 505, 507, 512
Sudden Victory	421
Suspension	507
Sweaters	240
Tapping the Stick	537
Team Officials	551, 565
Throat Protector	226
Throwing a Stick	568 to 570
Throwing an Object	568 to 570
Throwing the Puck Outside the Playing Area	554c
Timing of Game	420
Time-out	415, 422, 592, Annex 3
Timekeeper	300, 323, A4.0
Too Many Players on the Ice	400, 410, 573
Tripping	539
Two Minutes Left in the Game	554b, 573, Annex 3, A4.25
Two Referee System	300, A4.8
Uniforms	200, 210, 240
Video Goal Judge System and Video Support System	330
Visiting Team	412, Annex 3
Visor	224, 555
Warm-up	172, 223b , 402, 415, 417, Annex 2
Warning	509, 554a, 554g, 555
Wash Out	492, 514
Women Body-Checking	541