

RULES OF INDOOR HOCKEY



FIH

From 1 January 2016



A teremgyeplabda szabályai magyarázatokkal

Hatályos: 2016. január 1.

Copyright © FIH 2015
The International Hockey Federation
Rue du Valentin 61
CH – 1004 Lausanne
Switzerland

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

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

Translated with permission of the International Hockey Federation

Reprinted with permission of the International Hockey Federation

Magyar fordítás: Ferenczi Zsolt,
felhasználva Balázs Lajos 2011-ig
alkalmazott változatát
2015. december

Az esetleges hibákról és észrevételekről az alábbi E-mail címre kérek értesítést.
Ferenczi Zsolt,
zsolt.ferenczi@chello.hu

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

Felelősség és kötelezettségek

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

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

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

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

Hatályba lépés és felhatalmazás

A Terem Gyeplabda Szabályai minden játékosra és hivatalos személyre vonatkoznak. A nemzeti szövetségek maguk dönthetnek a szabályok alkalmazásának időpontjáról, nemzeti szinten. A szabályok – nemzetközi szinten – 2016. január 1-től lépnek életbe.

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

A Szabálykönyv elérhetősége

A Terem Gyeplabda Szabálykönyv megvásárlásáról illetve a hivatalos FIH WEB oldalról való letöltéséről a kiadvány végén található információ.

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés.....	8
Szaknyelv	13
A játék menete.....	16
1. A pálya	16
2. A csapatok összetétele.....	17
3. A csapatkapitány	21
4. A játékosok meze és felszerelése.....	21
5. A mérkőzés és az eredmény	24
6. A mérkőzés el- és újrakezdése.....	25
7. Labda a pályán kívül.....	27
8. A góllövés.....	28
9. Magatartás a játék alatt: játékosok	28
10. Magatartás a játék alatt: kapusok és a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosok.....	33
11. Magatartás a játék alatt: játékvezetők.....	34
12. Büntetések	36
13. Büntetés elvégzési eljárások	37
14. Személyre szóló büntetések.....	46
Bíraskodás.....	48
1. Célok.....	48
2. A szabályok alkalmazása	49
3. Játékvezetői készségek.....	51
4. Játékvezetői jelzések.....	54
Pálya és felszerelés specifikációk.....	57
1. A pálya és berendezései	57
2. Ütő	64

3.	Labda	70
4.	Kapusfelszerelés	70
	További információk	71
	A szabálykönyv megvásárlása	73

SZABÁLYCIKLUS

Ezen szabálykönyv a nemzetközi szinten 2016. január elsejétől érvényes. A Nemzeti Szövetségeknek jogukban áll, hogy eldöntsék nemzeti szinten, mikor vezetik be a szabályokat.

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

A SZABÁLYOK ÁTTEKINTÉSE

A FIH Szabálybizottsága rendszeresen áttekinti a terem szabályokat. Figyelembe véve a megfigyelések, és információk széles spektrumát, melybe beletartoznak a Nemzeti Szövetségek, Játékosok, Edzők Tisztviselők, Nézők, és a média is. Továbbá a mérkőzések és tornák jegyzőkönyvei, videó elemzések, és próbaszabályok. Azok az ötletek, melyek már a Szabálybizottság engedélyével kipróbálásra kerültek helyi szinten, vagy korlátozott körülmények között, különösen értékesek. Így a szabályváltoztatások tapasztalati alapokon történhetnek.

A SZABÁLYVÁTOZÁSOK

A legjelentősebb változás a Szabálykönyv 2015-ös verziójához képest, hogy a korábban bevezetett szabály, miszerint a pályán lévő játékosok maximális létszáma 5 fő, megszűnik. A visszajelzések alapján a Szabálykönyv újra visszatér a 6 fős játérendszerhez. Ez a legfőbb változtatás.

A nagypályás szabálykönyvben szereplőhöz hasonló módon változnak a körtől 3 méteren belül megítélt szabadütés elvégzésének szabályai. Ezen túl a szabadütést közvetlenül a szabálytalanság helyéről kell majd elvégezni.

Továbbá hivatalosan is bekerül a szabálykönyvbe az a 2015-ös lipcsei Világbajnokságon előtérbe került szabály interpretáció, mely a labdát birtokló játékos csapdázását „trapping” érinti.

A fenti szituációról akkor beszélünk, mikor egy a labdát birtokló játékos beszorul, akár a pálya sarkába, akár a palánkhoz, az útját pedig „fektetett” „flat” ütőkkel elzárják az ellenfelek. Az ilyen helyzetbe kerülő játékos számára szabad utat kell engedni a labda megjátására. Ennek elmulasztása esetén az érintett játékosok szándékos szabálytalanságért büntetendők. Ez a változtatás jóval kevesebb „bulit” és szórakoztatóbb játékot kell, hogy eredményezzen.

A csapatok számára továbbra is két lehetőség áll rendelkezésre, a kapus lecserélésére. Azonban a szabályt egyszerűsítendő a teljes védőfelszerelést viselő kapusok cseréje nem számít bele a megengedett két lehetőségbe.

A szabálykönyvben szereplő további változtatások tisztázzák, és egyértelműsítik a korábban már meglévő szabályokat. Hogy minden változásra felhívjuk a figyelmet, köztük a jelentéktelenebbekre is az oldalak bal szélén egy függőleges vonal jelzi, ha az adott szabályrész módosult.

JÁTÉKSZABÁLYOK A NEMZETKÖZI MÉRKŐZÉSEKEN

A nemzetközi mérkőzéseken a zöld lap továbbra is 1 perces kiállítást jelent, míg minden más mérkőzésen csupán figyelmeztetést. Míg törekvéseivel a Szabály és a Versenybizottság megpróbálja a lehető legjobban lecsökkenteni az előforduló Tornaszabályzat variációk számát, addig a zöld lap hivatalosan továbbra is figyelmeztetés marad.

A zöld lapot már jó ideje használják ilyen minőségében nemzetközi szinten. Ez feltételezi, hogy ezek a mérkőzések tapasztalt játékosok, és játékvezetők, illetve technikai stáb közreműködésével, és felügyeletével zajlanak. Néhány további apró változás jelenik meg még a legmagasabb szintű mérkőzéseken. Fontos megérteni, hogy bár ezek a szabályok ezeken a mérkőzéseken kerülnek alkalmazásra, minden gyeplabdamérkőzést a Szabályokkal összhangban kell játszani, hacsak a FIH Szabálybizottsága erről másképp nem állapodik meg a Nemzeti Szövetséggel történt egyeztetést követően, miután az erre irányuló kérelmet nyújtott be.

Törekvéseivel a Szabály és a Versenybizottság megpróbálja a lehető legjobban lecsökkenteni az előforduló Tornaszabályzat variációk számát.

A SZABÁLYOK ALKALMAZÁSA

A FIH Szabálybizottsága továbbra is aggódik, hogy a szabályok alkalmazása nem következetes.

7.4-es szabály c-pont: A labda szándékosan az alapvonalon túlra történő megjátssza egy védőjátékos által, és gól nem születik. Ha nyilvánvaló, hogy az akció szándékos volt a játékvezetőnek hezitálás nélkül kornert kell ítélnie.

9.12-es szabály: Akadályozás. A játékvezetőknek sokkal szigorúbban kell büntetniük a labda, ütővel történő eltakarását, árnyékolását „shielding”. Arra is ügyelniük kell, mikor egy szerelő játékos rátámaszkodik, vagy lökni próbálja ellenfelét ezzel próbálva elérni, hogy az elveszítse a labdát.

9.19-es szabály: A labda palánkhöz nyomása, vagy szorítása, az-az a labda csapdázása „Trapping”. Ha az akció egyértelműen szándékos a játékvezetőnek ennek megfelelően kell kiszabnia a büntetést a szándékos szabálytalansáért.

13.2-es szabály a-pontja: A labdának mozdulatlanoknak kell lennie szabadütéskor. A játékvezetők néha nem elég szigorúak ebben a kérdésben. Nem követelik meg, hogy a labda valóban egy helyben álljon. A szabadütést álló labdából kell elvégezni, a labdának állnia kell, ha csak igen rövid időre is, „(albeit very briefly)” különösen fontos ez, ha a szabadütést önindítással végzik el.

SZABÁLYOK FEJLŐDÉSE

Hisszük, hogy a terem hokit élvezetes játszani, részt venni benne, és nézőként követni. Mindazonáltal továbbra is keressük a lehetőségeket, hogyan tehetnék sportágunkat még élvezetesebbé minden résztvevő számára, oly módon, hogy megtartsuk vonzó, és egyedi jellegzetességeit. Ez teszi lehetővé sportunk fejlődését, mely a mai világban szükséges, hiszen egyre nagyobbak a támasztott elvárások személyes oldalról és abból a szempontból, hogy mely sport járul hozzá jobban személyes jólétünkhöz.

A FIH Szabálybizottsága továbbra is szívesen fogad minden szabályokkal kapcsolatos javaslatot, a fejlesztés és a meglévő szabályok tisztázására vonatkozóan, elsősorban a Nemzeti Szövetségek részéről. Fontos, és egyben elsődleges forrásnak

tekintjük a Nemzeti Szövetségeket a tanácsok, és iránymutatásokat illetően, ha azok megfelelőek. A szabályjavaslatokat, vagy kérdéseket az info@fih.ch e-mail címre, vagy a FIH postai címére várjuk.

A FIH Szabálybizottságának tagjai: 2016:

Elnök:	David Collier
Titkár:	Richard Wilson
Tagok:	
Christian Blasch	Peter Elders
Margeret Hunnaball	Katrina Powell
Alain Renaud	Derek Sandison
Ahmed Essmat Youssef	Beth Smith

Játékos / Player

Egy a résztvevők közül, aki az egyik csapat tagja.

Csapat / Team

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

Mezőnyjátékos / Field Player

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

Kapus / Goalkeeper

Egy a résztvevők közül – mindkét csapatból – aki a pályán van, és aki védőfelszerelést visel, beleértve legalább a fejtédőt, lábvédőt, kirúgót, és aki így jogosult a kéztédő, és további védőfelszerelések viselésére.

Kapus kiváltságokkal rendelkező játékos / Field Player with Goalkeeping Privileges

Egy a résztvevők közül a pályán, aki nem visel teljes védőfelszerelést, de kapus kiváltságokkal rendelkezik. Ez a játékos a csapattársaitól eltérő színű mezt visel, a megkülönböztetés érdekében.

Támadás (Támadó játékos) / Attack (Attacker)

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

Védekezés (Védőjátékos) / Defence (Defender)

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

Alapvonal / Back-line

A rövidebb (22 m) határoló vonal.

Gólvonal / Goal-line

Alapvonal a két kapufa között.

Oldalpalánkok / Side-boards

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

Kör / Circle

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

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

A labda, ütővel történő megállítása, eltérítése vagy mozgatása.

Tolás, slencolás / Push

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

Emelés, slencolás magasra / Flick

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

Kanalazás/Lapátolás / Scoop

Akkor történik, amikor az ütő fejét a labda alá helyezve a labdát egy emelő mozdulattal a pálya felületéről felemeljük.

Ütés (nem megengedett a terem hokiban) / Hit

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

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

Kapura lövés (Shot at goal)

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

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

Játszó távolság / Playing distance

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

Szerelés / Tackle

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

Szabálysértés / Offence

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

Időkérés / Time-out

Az időkérés a játék és a mérkőzés idejének megszakítása, melyet a csapatkapitány vagy a csapat egyik hivatalos személye kérhet.

A JÁTÉK MENETE

1. A pálya

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

- 1.1. A pálya téglalap alakú 44 méter hosszú, és 22 méter széles.

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

- 1.2. Az oldalpalánkok a pálya hosszabbik, míg az alapvonalak a rövidebbik határvonalát jelzik.

- 1.3. A gólvonal az alapvonalnak a két kapufa közé eső része.

- 1.4. A középvonal a pályán keresztben, annak közepén elhelyezett jelölés.

- 1.5. Azok a területek, melyeket körnek nevezünk, a pályán belül, a kapuk körül és az alapvonalak közepével szemben elhelyezett jelölés.

- 1.6. Büntető pontok: 100 mm átmérőjű pontok, melyeket mindkét kapu közepe előtt, a gólvonal belső szélétől 7 méterre kell elhelyezni.

- 1.7. Minden – a pályán elhelyezett – vonal, jelölés 50 mm széles és a pálya része.

- 1.8. A kapukat a pályán kívül, annak középvonalában kell elhelyezni

úgy, hogy mindkét alapvonalat érintsék. A kapuban semmilyen tárgy, vagy felszerelés nem lehet. Mint például; sisak, arcvédő maszk, kesztyű, törölköző, vizes palack stb.

A kispadokat, mindkét csapat részére a pályán kívül, az egyik oldal mentén kell elhelyezni. A mérkőzés mindkét félidejében a csapatok azt a kispadot foglalják el, amelyik közelebb van ahhoz a kapuhoz, melyet védenek. A cserejátékosoknak a kispadon kell ülniük, ha nincsenek pályán.

2. A csapatok összetétele

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

Ha egy csapatban a megengedettnél többen vannak a pályán, az időt meg kell állítani, és korrigálni kell a helyzetet. A helyzet korrigálása előtti döntések nem megváltoztathatók.

A játék és az idő büntetőkörrel indul újra a felelős csapattal szemben.

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

Mindkét csapat játszhat:

- *kapussal, aki eltérő színű mezt visel, és teljes védőfelszerelést, beleértve legalább a fejbédőt, lábvédőt, kirúgót. A szabály ezt a játékost tekinti kapusnak; vagy*
- *kapus kiváltságokkal rendelkező játékosal, aki eltérő színű mezt visel és aki - amikor saját védekező félpályáján belül van - viselhet fejbédőt (de lábvédőt kirúgót, és egyéb védőfelszerelést nem). Ennek a játékosnak azonban kötelező a sisak viselése büntetőkörrel, illetve büntetőlövésnél. A szabály ezt a játékost tekinti „Kapus kiváltságokkal*

rendelkező játékosnak”; vagy

- *Csak mezőnyjátékosokkal, akik nem rendelkeznek kapus kiváltságokkal, nem kell eltérő színű mezt viselniük, és nem viselhetnek fejtédőt, kivéve arcvédő maszkot a büntetőkornernél, és a büntetőlövésnél. Egy csapaton belül minden mezőnyjátékosnak azonos színű mezt kell viselnie.*

Ezen opciók bármilyen megváltoztatását csereként kell végrehajtani.

2.3. Mindkét csapat maximum 12 játékos közül cserélhet.

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

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

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

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

Ha a kapust, vagy a kapus jogokkal bíró mezőnyjátékost kiállítják, akkor a büntetett csapatból, egy játékosnak el kell hagynia a pályát.

- | b Nincs korlátozva, hogy egyszerre egy időben hány

játékost cserélnek, és hogy az egyes játékosokat hányszor cserélik le, vagy be. Kivételt képez ez alól a kapus cseréje. Egy mérkőzés során az adott csapatnak kétszer van lehetősége kapust cserélni, mezőnyjátékosra, vagy játékosra kapus kiváltságokkal.

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

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

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

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

- c Cserélni csak akkor lehet, ha a lecserélt játékos

elhagyta a játékkeret.

- d A kiállított játékos(ok) cseréje – amíg kiállítás(uk) tart – nem megengedett.

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

- e A kiállítás letelte után megengedett, hogy a kiállított játékost anélkül cseréeljék le, hogy visszamenne a pályára.

- f A mezőnyjátékosok csere esetén, a félvonalától 3 méteren belül, a pálya játékvezetővel egyeztetett oldalán léphetnek pályára vagy hagyhatják el a pályát.

A teljes védőfelszerelésben lévő kapus cserélhet a saját kapujához (alapvonalához) közel a palánknál.

- g Cserénél az időt nem kell megállítani

Ez a kapus cseréje esetében is érvényes. Beleértve új kapus behozatalát, sérülést vagy büntetés esetén.

- 2.4. A mezőnyjátékosok, akik sérülés ellátása, frissítő, szerelés csere, vagy bármilyen más okból, de nem csere céljából elhagyják a pályát, csak a felezővonalától 3 méteren belül a pálya közepénél a cserére használt területen léphetnek újra apályára.

A pálya elhagyása, majd a visszajövetel bármely arra alkalmas helyen történhet abban az esetben (Ha például a védő játékos maszkot vesz fel a büntetőkörner elvégzésekor)

- 2.5. A játékvezetők engedélye nélkül, a mezőnyjátékosokon, kapusokon és a játékvezetőkön kívül - a játék alatt - más személy nem tartózkodhat a pályán.

- 2.6. A pályán, vagy azon kívül lévő játékosok a játékvezetők hatáskörébe tartoznak a mérkőzés alatt, beleértve szünetet is.

- 2.7. A sérült, vagy vérző játékosnak el kell hagynia a pályát, hacsak orvosi indokok nem akadályozzák azt. A játékosok nem léphetnek pályára, míg sérülésüket nem látták el. A játékosok nem viselhetnek vérrel szennyezett öltözetet.

3. A csapatkapitány

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

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

4. A játékosok meze és felszerelése

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

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

A mezőnyjátékosok:

- védőkesztyűt viselhetnek, mely nem növeli meg jelentősen a kéz természetes méretét.
- számára erősen ajánlott, hogy lábszár, boka és fogvédőt viseljenek.
- bármilyen testvédőt viselhetnek, beleértve: (lábvédő, térdvédő a kornervédekezés alatt) a normál ruházatuk alatt.
- a mérkőzés alatt, kizárólag egészségügyi okból: arcvédő maszkot viselhetnek, mely sima átlátszó (előnyösebb), vagy fehér, máskülönben sima egyszínű, és szorosan illeszkedik az archoz. Puha fejdédőt- vagy puha műanyag védőszemüveg formájában, szemvédőt viselhet. (védőszemüveg puha bevonatú kerettel és műanyag lencsékkel). Az egészségügyi okokat egy arra hivatott személy kell, hogy felmérje és az érintett játékosnak meg kell értenie az orvosi felügyelet alatti játék feltételeit.
- arcvédő maszkot viselhetnek, mely sima átlátszó (előnyösebb), vagy fehér, máskülönben sima egyszínű, vagy rácsos maszkot, mely szorosan illeszkedik az archoz. Tehetik ezt kórter, vagy büntetőlövés alatt, ha a körben tartózkodnak. Ezekben az esetekben a védőmaszk viselésének elsődleges célja, hogy a kórter, vagy büntető hártása közben nyújtson védelmet. Amennyiben ennek a célnak az érdekében teszik, a mezőnyjátékosok viselhetnek arcvédőt.
- akik maszkot viselnek, nem okozhatnak veszélyhelyzetet más játékosoknak azáltal, hogy kihasználják a védőmaszk nyújtotta előnyt.
- a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosokat leszámítva, semmilyen más esetben sem viselhetnek fejdédőt (maszkot, vagy más védő eszközt).

- 4.3. A kapus, vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos, a felsőtestét védő felszerelése fölött – mindkét csapat mezétől eltérő színű – mezt visel.

A kapusok (akik a teljes védőfelszerelést viselik) mezüket a felsőtestet védő felszerelések fölött kell, hogy viseljék, kivételt képez ez alól a könyökvédő, a mezüknek azt nem kell takarnia.

- 4.4. A kapusnak legalább az alábbi védőfelszerelések viselése kötelező; lábvédő, kirúgó, fejjvédő. A fejjvédő, illetve a kézzvédők levehető, ha a kapus büntető lövést végez el.

A következőket csak a teljes védőfelszerelést viselő kapus használhatja. Test-, felkar-, könyök-, alkar-, kéz-, comb-, és térdvédők, lábvédő és kirúgó.

- 4.5. A kapus kiváltságokkal rendelkező játékos a saját térfelén fejjvédőt viselhet. A fejjvédőt kötelező viselnie büntető, és büntetőkorner védeése közben.

Az fejjvédő egy sisakot tartalmaz rögzített, teljes arcvédővel, elfedve a teljes fejet, védve a torkot is. Ilyen típusú fejjvédő használata ajánlott a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosnak is.

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

- 4.7. Az ütő hagyományos formájú, mely egy nyélből és egy a bal oldalán lapos hajlított fejből áll.

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

mint 25 mm.

- d Az ütőnek meg kell felelnie a Szabálybizottság által elfogadott specifikációnak.

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

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

5. A mérkőzés és az eredmény

- 5.1. A mérkőzés kétszer 20 perces félidőkből áll 5 perc szünettel.

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

Ha a játékidő lejár, vagy időt kértek mielőtt a játékvezető egyébként az adott esetben döntést hozna, a játékvezetőnek joga van, hogy azonnal a félidő az időkérés, vagy a mérkőzés vége után megtegye azt.

Ha közvetlenül a félidő vagy a mérkőzés vége előtt vagy azután, hogy időt kértek egy olyan esemény történik, amelyet a játékvezetőknek ki kell vizsgálniuk, akkor a vizsgálatot annak ellenére le kell folytatni, hogy az idő letelt, vagy megállították, vagy az idő lejártát jelző kürt megszólalt. A vizsgálatot haladéktalanul le kell folytatni, és ha szükséges, olyan intézkedéseket kell hozni, melyek visszaállítják, vagy rendezik a helyzetet.

- 5.2. Időkérés:

- a Időkérésre van lehetőség amint a játék megáll, és még mielőtt a labdát újra játékba hoznák. Például mikor a labda a pályán kívülre kerül, szabadütés, középkezdés, vagy buli előtt.
- b Nem kérhető idő, büntető korner, vagy büntető lövés

megítélését követően, illetve azok elvégzése alatt.

- c Mindkét csapat számára félidőnként egy időkérésre van lehetőség.
Az első félidőben fel nem használt időkérések nem vihetők át a második félidőre.

- d Az időkérés maximum 1 percig tart.

Ezt az időt a játékosok mérik. A játékot pontosan az 1 perc letelte után újra kell indítani.

- e A mérkőzés a labda újra játékba hozatalával folytatódik, vagy szabadütéssel, középkezdéssel. Továbbá bulival, melyet arról a helyről kell elvégezni, ahol a labda volt az időkérés előtt.

Az időkérés lehetővé tétele a mérkőzés során erősen ajánlott, de a nemzeti vagy helyi szabályokban eltérhet az itt leírtaktól.

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

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

6. A mérkőzés el- és újakezdése

- 6.1. Pénzfeldobást hajtanak végre:

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

játékot kezdi, akkor a másik csapat megválaszthatja, hogy melyik kapura kíván támadni a mérkőzés első félidejében.

- 6.2. A mérkőzés második félidőben a játékirányt megfordítják. (A csapatok térfelet cserélnek. A ford.)
- 6.3. Középkezdést kell elvégezni:
- d a mérkőzés elindításához. Annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdést, amelyik a pénzfeldobást nyerte és a középkezdést választotta. Ellenkező esetben a másik csapat egyik játékosa végzi el a középkezdést.
 - e az első félidő lejárta után. Annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdést, amelyik nem kezdte a mérkőzést.
 - f ha gól lőttek, vagy adtak meg. Annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdést, amelyik a gólt kapta.
- 6.4. A középkezdés elvégzése:
- a A pálya közepéről kell elvégezni.
 - b A labda bármilyen irányban megjátszható.
 - c A középkezdést elvégző játékoson kívül minden játékosnak azon a térfélen kell lennie, amelyiken az a kapu található, amelyiket védenek.
 - d A szabadütés szabályait kell alkalmazni.
- 6.5. A játékot bulival kell újraindítani mikor az időt, vagy a játékot sérülés vagy bármilyen más okból megállították és nem ítétek büntetést.
- a A bulit ahhoz a helyhez közel kell végrehajtani, ahol a labda a játék megállításánál volt. A labda nem lehet 9 méternél közelebb az alapvonalhoz és 3 méternél közelebb a körhöz.

- b A labdát a csapatok egy-egy játékosa közé kell helyezni, akik egymással szemben állnak úgy, hogy saját kapujuk a jobb oldalukon van.
- c A buli megkezdésekor mindkét játékos ütője a labda jobb oldalán, a földön van. Ezután ütőjük lapos felét a labda felett egyszer összeérintik, majd egyiküknek megengedett, hogy megjátssza a labdát.
- d A többi játékos legalább 3 méterre kell, hogy legyen a bulitól.
- e Ha egy befejezett büntető lövés után nem lőttek vagy adtak meg gólt, akkor az egyik védőjátékos az alapvonaltól 9.10 méterre a gólvonal közepe elől szabadütéssel indítja újra a játékot.

7. Labda a pályán kívül

- 7.1. A labda játékon kívül van, ha teljesen elhagyja az oldalpalánkot vagy az alapvonalat.
- 7.2. Mikor a labda az oldalpalánkon kívülre kerül:
 - a a játékot attól a helytől 1 méterre kell újraindítani, ahol a labda az oldalpalánkon átment

Amennyiben ez azt eredményezné, hogy a játékot a védekező csapat a körön belül kezdené meg, akkor a játékot a körtől és az oldalpalánktól 1 méter távolságból kell újratekdeni. Amennyiben ez azt eredményezné, hogy a játékot a támadó csapat a körön belül kezdené meg, akkor a játékot a körtől 1 és az oldalpalánktól 1 méter távolságból kell újratekdeni.
 - b Annak a csapatnak az egyik játékosa indítja újra a játékot, amelyik nem utolsónak érintette a labdát, mielőtt az kiment volna a játékból.
 - c a játék újraindításához a szabadütés szabályait kell alkalmazni.

- 7.3. Amikor a labda az alapvonalon túra kerül úgy, hogy egy támadó vagy - nem szándékosan - egy védő játszotta azt az alapvonalon túlra, vagy a kapus, vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos térítette el és nem született gól, akkor:
- a a játékot 9.10 méterre az alapvonalától, azzal szemben, ahol a labda az alapvonalat keresztezte kell újrakezdeni.
 - b a labdát a védekező csapat egyik játékosa hozza játékba.
 - c A játék újraindításához a szabadütésre vonatkozó szabályt kell alkalmazni.
- 7.4. Ha a labdát az egyik védő szándékosan az alapvonalon túlra játszotta – kivéve, ha a kapus vagy kapus kiváltságokkal rendelkező játékos térítette el azt - akkor a játékot büntető kórnerrel kel újraindítani.

8. A góllövés

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

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

9. Magatartás a játék alatt: játékosok

A játékosok mindvégig felelősségteljesen kell, hogy viselkedjenek.

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

A játékosok nem emelhetik át ütőjüket más játékosok feje fölött.

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

Kapura lövés háritása során, a védő nem büntethető, ha ütője nem mozdulatlan vagy a labda felé mozgatja az ütőt annak érdekében, hogy megkísérelje a labda megállítását vagy eltérítését. Csak abban az esetben ítéltető büntető, amennyiben a gól megakadályozás érdekében a labdát a váll felett nyíltan elüti.

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

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

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

A labdát veszélyesnek kell tekinteni, mikor az a játékosokat menekülésre kényszeríti.

Ha olyan akciót hajtanak végre, mely veszélyt okoz, akkor büntetést kell ítélni.

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

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

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

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

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

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

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

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

- 9.12. A játékosok nem játszhatják meg a labdát, amennyiben fekszenek vagy térdelnek a pályán, vagy nem az ütőt tartó kezük, karjuk érinti a pályát.
- 9.13. A játékosok nem akadályozhatják ellenfelüket, aki megkísérli megjátszani a labdát.

A játékosok akadályozást követnek el, ha

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

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

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

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

A játékvezetőknek komoly hangsúlyt kell fektetniük rá hogy a labda ne kerüljön hosszabb időre játékon kívül a pálya sarkainál illetve a palánkoknál. Korlátozzák, minél jobban azt az időt, amint a labda játékon kívül tölt beszorítva a palánkhoz, vagy a pálya sarkainál. (Különös tekintettel a mérkőzés végéhez közeledve.)

Amikor a játékos ilyen helyzetekben leárnyékolja a labdát (shielding, trapping) úgy hogy a másik játékos azt nem tudja megjátszani. A korai játékvezetői beavatkozás a csapatok tudtára adja, hogy az ilyesfajta taktikai lépés nem kifizetődő.

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

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

- 9.15. A játékosok szándékosan nem léphetnek be, ellenfelük kapujába vagy nem futhatnak el egyik kapu mögött sem.
- 9.16. A játékosok, a megítélt büntető korner vagy büntető lövés befejezéséig nem cserélhetnek ütőt kivéve, ha az a továbbiakban nem felel meg az ütőre vonatkozó előírásoknak.
- 9.17. A játékosok nem dobhatnak semmilyen tárgyat, felszerelésük egyetlen részét sem a pályára, sem a labda felé, sem más játékos vagy személy, vagy a játékvezető irányába.
- 9.18. A játékosok nem késleltethetik a játékot, hogy az időhúzásból előnyt szerezzenek.
- 9.19. A játékosok nem vonhatják ki a labdát a játékból annak szándékos palánkhoz szorításával, vagy palánknál tartásával „trap, hold”. A labdát birtokló játékos nem csapdázható, „trapped” szorítható be a pálya sarkába, vagy a palánkokhoz az ellenfél által lefektetett „flat” ütővel. Az ellenfélnek egy méltányos, ésszerű méretű kivezető helyet „outlet of reasonable size” hagynia kell, ahol a labda megjátszása megkísérélhető.

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

Ha a labda ismételten, újra meg újra „csapdázásra” palánkhoz nyomásra, szorításra kerül, azt szándékos szabálytalanságnak kell tekinteni, és ennek megfelelően büntetendő.

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

10. Magatartás a játék alatt: kapusok és a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosok

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

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

- 10.2. A kapus kiváltságokkal rendelkező játékos - amíg a fejevédőt viseli - csak a saját térfelén avatkozhat játékba, de amint levette a fejevédőt, a teljes pályán játszhat.

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

- a a teljes védőfelszerelést viselő kapusok használhatják az ütőjüket, lábaikat, kirúgójukat, lábvédőjüket, hogy elmozdítsák a labdát, vagy használhatják az ütőjüket, lábaikat, kirúgójukat, lábvédőjüket testük bármely részét, hogy megállítsák a labdát vagy bármely irányba

– beleértve az alapvonalat is – eltérítsék azt.

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

- b A kapus kiváltságokkal rendelkező játékosok használhatják az ütőjüket és lábaikat, hogy elmozdítsák a labdát, vagy használhatják az ütőjüket, lábaikat vagy testük bármely részét hogy megállítsák a labdát vagy bármely irányba – beleértve az alapvonalat is – eltérítsék azt.
- c A teljes védőfelszerelést viselő kapusok, és a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosok használhatják a karjukat, és a kezüket, vagy a testük bármely részét a labda ellökésére.

A c pontban engedélyezett akció csak gól hártásánál vagy az ellenfél gólszerzési kísérlete esetén a labda elmozdítására használható. A kapus vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos – karjával, kezével vagy testével - nem mozgathatja a labdát erősen olyan módon, hogy az nagy távolságot tegyen meg.

10.4. A kapus, vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos nem fekkhet a labdára.

10.5. A védekező körön kívül a kapus, vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos csak az ütőjével játszhatja meg a labdát.

Ha a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos, a körön kívül van, akkor mezőnyjátékosként kell kezelni.

10.6. A kapusoknak, illetve a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosok a körön belül fekvő is megjátsszák a labdát.

11. Magatartás a játék alatt: játékvezetők

11.1. A mérkőzést két játékvezető vezeti. A játékvezetők alkalmazzák a szabályokat és megítélik „fair play”-t.

- 11.2. A játékvezetők - a teljes mérkőzés alatt - elsődlegesen a pálya egyik ténfelén meghozott döntésekért felelősek.
- 11.3. A játékvezetők a pálya egyik ténfelén, a körön belüli szabadütéssel, büntető kornel, büntető lövéssel és góllal kapcsolatos döntésekért felelősek.
- 11.4. A játékvezetők felelősek azért, hogy egy írott feljegyzést vezessenek a lőtt gólokról és a figyelmeztető, illetve a kiállítást eredményező kártyahasználatról.
- 11.5. A játékvezetők felelősek azért, hogy a teljes játékídot lejátsszák, valamint a félídotk végének jelzéséért, illetve a büntető kornel végének jelzéséért, ha a félídotk meghosszabbították.
- 11.6. A játékvezető a sípjába fúj:
- a hogy jelezze a mérkőzés mindkét félídejének kezdetét és végét
 - b a buli megkezdéséhez
 - c egy büntetés végrehajtásához
 - d a büntető lövés megkezdéséhez illetve befejezéséhez
 - e egy gól jelzéséhez
 - f a mérkőzés újraindításához egy lőtt gól után
 - g a mérkőzés újraindításához egy büntető lövés után, ha nem lőttek gólt
 - h a teljes felszerelésben lévő kapus cseréje esetén a mérkőzés megállításához, majd újraindításához, ha a csere lezajlott
 - i a mérkőzés újraindításához egy ídőkérés során
 - j a mérkőzés bármilyen más okból történő megállításához illetve újra indításához

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

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

12. Büntetések

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

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

- e az ellen a csapat ellen, amelyik rosszul hajtja végre a cserét
- f ha labda elakad az egyik játékos ruházatában vagy védőfelszerelésében, ha a játékos a védekező körön belül van

12.4. Büntető lövést kell ítélni:

- a egy védő által a körön belül elkövetett szabálytalanságot, mellyel valószínűleg góllövést akadályozott meg
- b egy védő által szándékosan, a körön belül, egy olyan ellenfél ellen elkövetett szabálysértésért, aki birtokolta a labdát, vagy lehetősége volt megjátszani azt.

12.5. Ha újabb szabálytalanságot követnek el vagy sportszerűtlenül viselkednek, mielőtt a már megítélt büntetést elvégeznék:

- a súlyosabb büntetést lehet alkalmazni
- b személyes büntetést lehet alkalmazni
- c a büntetést megítélése után meg lehet fordítani, ha a előzőleg kedvezményezett csapat szabálytalankodik

13. Büntetés elvégzési eljárások

13.1. A szabadütés helye:

- a A szabadütést közel ahhoz a helyhez kell elvégezni, ahol a szabálysértés történt

A „közel ahhoz a helyhez” azt jelenti, hogy játszó távolságon belül ahhoz a helyhez, ahol a szabálysértés történt, de ezzel a szabadütést elvégző csapat nem juthat jelentős előnyhöz.

A szabadütés helyét, ha az a kör közelében történt, egészen pontosan kell kijelölni.

- b Azt a szabadütést, amit a körön kívül, de az alapvonalától 9 méteren belül ítéltek meg a védők javára, az alapvonalától maximum 9,10 méterre, a szabálysértés vonalában, párhuzamosan az oldalpalánkkal kell elvégezni.
- c Azt a szabadütést, amit körön belül ítéltek meg a védők javára, a körön belülről bárhonnán, vagy az alapvonalától maximum 9,10 méterre, a szabálysértés vonalában, párhuzamosan az oldalpalánkkal kell elvégezni.

13.2. A szabadütés és középkezdés elvégzése, vagy a labda játékba hozása, ha a labda a pályán kívülre került:

A 13.2-es szabály minden részét a megfelelő módon kell alkalmazni szabadütéskor, középkezdéskor, illetve a labda újra játékba hozatalánál, ha az elhagyta a játékteret

- a A labdának mozdulatlanak kell lennie
- b Az ellenfeleknek legalább 3 méterre kell lenniük a labdától

Ha az ellenfél játékos 3 méternél közelebb van a labdához, akkor nem avatkozhat be, vagy nem tehet kísérletet a labda megjátszására. Ha az ellenfél játékos 3 méternél közelebb van a labdához, de nem avatkozik játékba, akkor a szabadütést nem szükséges késleltetni.
- c Ha a támadó csapat részére szabadütést ítéltek meg, azon a térfélen belül amerre támad, akkor a szabadütést elvégző játékoson kívül minden más játékosnak legalább 3 méterre kell lennie a labdától.
- d A szabadütés elvégzése során a labdát csak tolni lehet (push)
- e Ha a támadó csapat a támadó térfélen szabadütéshez jut, akkor a labdát közvetlenül be lehet játszani a körbe, ha érintette az oldalpalánkot. Másképpen a labda nem játszható be közvetlenül a körbe, hacsak a labda nem tett meg legalább 3 métert, vagy nem érintette

valamelyik csapat másik játékosa (más, mint aki a szabadütés végrehajtója), vagy nem ért hozzá az oldalpalánkhoz.

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

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

Alternatíva:

- *egy másik játékosnak - akármelyik csapatból, aki egyébként jogosult megjátítani a labdát – hozzá kell érnie a labdához (tolás vagy eltérítés), mielőtt az beérne a körbe, vagy*
- *miután ez a játékos érintette a labdát, az már bejátítható a körbe bárki által, beleértve a szabadütés végrehajtóját is, vagy*
- *miután a labda érintette az oldalpalánkot már bárki által bejátítható, vagy bepattintható a körbe.*

13.3. A büntető korner elvégzése:

- a a labdát az alapvonalra, a kapufától legalább 6 méterre a körön belülre helyezzük arra az oldalra, amelyiket a támadók előnyben részesítenek
- b az egyik támadó beadja a labdát az alapvonalról, úgy hogy legalább az egyik lába a pályán kívül van
- c a többi támadó a pályán, de körön kívül kell helyezkedjen, úgy hogy, ütjük, kezük, lábuk nem érintheti a pálya talaját a körön belül

- d a beadást elvégző játékoson kívül egyetlen támadó sem lehet 3 méternél közelebb a labdához, amikor a beadást elvégzik
- e a védekező kapusnak, vagy kapus kiváltságokkal rendelkező játékosnak (ha van ilyen) a kapuban kell lennie, a többi védekező játékos (maximum 5) az alapvonal mögé, a kapu azon oldalára kell, hogy helyezkedjen, amely távolabb van a büntető kornert beadó játékostól, úgy hogy ütőjük, kezük, lábuk nem érintheti a pálya talaját a körön belül
- f annak a védekező játékosnak, aki nem az alapvonal mögé helyezkedik, a felező vonal mögé kell mennie
- g amíg a labda nincs megjátszva, a labda beadását végző játékos kivételével senki sem léphet a körbe, és a védők közül senki sem lépheti át az alapvonalat
- h a beadást végző játékos a labda megjátszása után, még egyszer nem játszhatja meg, illetőleg nem maradhat, nem közelíthet játszótávolságra a labdához mindaddig, míg egy másik játékos nem játssza meg azt
- i amíg a labda nem hagyta el a kört, addig nem lehet gólt elérni.

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

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

Azonban - a kiskornert végrehajtása alatt, az első lövés során - a három méternél közelebb lévő védőt, ha a térde alatt találja el a labda, akkor újabb büntető kornert kell ítélni, vagy ha normális helyzetben lévő védőt a térdén, vagy a felett

találja el a labda, akkor azt veszélyesnek kell ítélni és szabad ütéssel kell ítélni a védekező csapat javára.

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

13.4. A félidőt vagy a teljes játékidőt meg kell hosszabbítani, hogy lehetővé tegyék a büntető korner, a további büntető korner vagy a büntető lövés befejezését.

13.5. A büntető korner befejezettnek tekintjük ha:

- a gólt lőttek
- b a védekező csapat javára szabadütést ítélték
- c a labda 3 méternél távolabb kerül a körtől
- d a labda az alapvonalon túlra került, és nem ítélték büntető kornert
- e a labda az oldalpalánkon túlra került, és nem ítélték büntető kornert
- f az egyik védő követ el szabálysértést, amely nem eredményez újabb büntető kornert
- g büntető lövést ítélték
- h bulit ítélték.

Amennyiben sérülés, vagy egyéb ok miatt oly módon szakad meg a játék egy korner befejezése előtt - a meghosszabbított első vagy második félidőben -, hogy bulit kellene ítélni, a be nem fejezett büntető kornert meg kell ismételni.

13.6. Csere illetve az időntúli büntető korner befejezettségét tekintve az időntúli büntető korner akkor is befejezettnek tekintendő, amikor a labda másodjára is elhagyja a kört.

13.7. A büntető korner alatt elkövetett szabálytalanságok büntetése.

- a Amennyiben a beadó játékos legalább egyik lába nincs az alapvonalon kívül, akkor a kornert meg kell ismételni
- b Ha a beadó játékos csak úgy tesz, mintha megpróbálná megjátszani a labdát (Beijeszt. A ford.). A játékost el kell küldeni a felezővonalon túlra és egy másik játékosal kell lecserélni, majd a büntető kornert meg kell ismételni

Ha a tettett mozdulat „beijesztés” azt eredményezi, hogy egy védekező játékos sérti meg a büntető korner szabályait, azt nem kell a felezővonalhoz küldeni. Csak a támadó csapat játékosát

- c Ha egy védekező játékos (kivéve, ha kapus) a megengedettnél korábban lépi át az alapvonalat, akkor a játékost a felező vonalon túlra kell küldeni és helyette nem állhat be új védekező játékos. A kornert pedig meg kell ismételni

Ha ez a szabálytalanság hasonló módon újra előfordul a megismételt büntető korner közben, az érintett játékost szintén a félpályán túlra kell küldeni és helyette új védő nem érkezhetsz.

A büntető kornert mindaddig újra és újra meg kell ismételteni ameddig az a szabály 13.5 (a kornert befejezettnek tekintjük) és 13.6 (az időntúli korner befejezettsége) pontjainak megfelelően befejezettnek nem tekinthető.

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

Ha egy védekező játékos a megengedettnél korábban lépi át a felező vonalat a büntető kornert meg kell ismételni

- d Ha a kapus vagy a kapus jogokkal rendelkező játékos a megengedettnél korábban lépi át a gólvonalat a védekező csapat egy játékosal kevesebbel védekezhet és a kornert meg kell ismételni

A védekező csapat jelöli ki ebben az esetben, hogy melyik játékost küldi ki a felezővonalon túlra. Ez a játékos nem cserélhető le másikkal.

Ha a kapus vagy a kapus jogokkal rendelkező játékos újra szabálytalankodik a megismételt büntető korner közben, az érintett csapatnak egy játékost újra a félpályán túlra kell küldeni és helyette új védő nem érkezhetsz.

A büntető kornert mindaddig újra és újra meg kell ismételtetni ameddig az a szabály 13.5 (a kornert befejezettnak tekintjük) és 13.6 (az időntúli korner befejezettsége) pontjainak megfelelően befejezettnak nem tekinthető.

A későbbi elkövetkező szabálytalanságokért megítélt korneres esetében a megismételt büntető kornerrel ellentétben a védekező csapat újra a maximális 6 játékosal védekezhet.

- e Ha egy támadó játékos a megengedettnél előbb belép a körbe a játékost a felezővonalon túlra kell küldeni, a büntető kornert pedig meg kell ismételni.

Az érintett játékos nem vehet részt a megismételt kornerban. A későbbiekben viszont már igen.

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

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

13.8. A büntető lövés elvégzése:

- a ha büntető lövést ítélték, akkor az időt és a játékot meg kell állítani
- b Az összes többi játékos - kivéve a büntető lövést elvégző és a védekező játékost - azon a felpályán kívül kell, hogy helyezkedjen, amelyiken a büntető lövést végrehajtják, és semmilyen befolyással sem lehetnek a büntető lövés végrehajtására.
- c A labdát a büntető pontra kell helyezni
- d A védekező játékos, mindkét lábával a gólvonalon kell, hogy álljon, nem hagyhatja azt el, nem mozdíthatja meg egyik lábát sem, mindaddig amíg a labdát meg nem játsszák.
- e A büntetőt elvégző játékos - mielőtt a büntető elvégezné - a labda mögött, játszó távolságon belül kell, hogy álljon.
- f Ha a játékos, aki a büntetőt védi kapus, vagy kapus előjogokkal rendelkező játékos, akkor kötelező fejjvédőt viselnie;
ha a játékos, aki a büntetőt védi, egyébként mezőnyjátékosként vesz részt a játékban, akkor védőfelszerelésként csak arcvédő maszkot viselhet.

Ha büntető lövést védő csapat úgy döntött, hogy kizárólag mezőnyjátékosokkal játszik és a büntető lövés védésére nem használnak cserekapust vagy kapus előjogokkal rendelkező játékost, akkor a védő kizárólag csak az ütőjével védhet.

- g Mikor a büntetőt elvégző és a védekező játékos is elfoglalta a helyes pozíciót, akkor a játékvezető a sípjába fúj
- h A büntetőt elvégző játékos nem lőheti el a labdát addig, amíg a játékvezető a sípjába nem fúj.

Sem a büntetőt elvégző játékos, sem a védekező játékos sem késleltetheti a büntető végrehajtását.

- i A játékos nem cselezhet a labda megjátszásakor
A büntető végrehajtás során nem megengedett „húzott lövés” (dragging action) alkalmazása a labda megjátszására.
- j A lövő játékos csak egyszer érintheti a labdát, a lövés után nem közelíthet sem a labdához, sem a védekező játékoshoz.

13.9. A büntető lövésnek vége van, ha:

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

13.10. A büntető lövés alatt elkövetett szabálytanságok büntetése

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

Ha a védekező játékos góllövést akadályoz meg, de egyik lábát megmozdította a labda megjátszása előtt,

akkor ez a játékos figyelmeztethető (zöld lap). Ha a játékos bármilyen további szabálysértést követ el, akkor ideiglenesen ki kell állítani (sárga lap).

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

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

14. Személyre szóló büntetések

14.1. Bármilyen szabálysértésért, a szabálytalankodó játékost lehet:

- a figyelmeztetni (szóban)
- b figyelmeztetni (zöld lap felmutatása)
Nemzetközi mérkőzéseken a zöld lap 1 perces ideiglenes kiállítást jelent
- c ideiglenesen kiállítani minimum 2 perc játékidőre (sárga lap felmutatása)
A pályán lévő, vagy a pályán kívüli játékos ellen megítélt ideiglenes kiállítás időtartama alatt a vétkes csapat egyel kevesebb játékosal játszik.
- d véglegesen kiállítani a jelenlegi mérkőzésről (piros lap felmutatása)
Minden egyes végleges kiállítással a vétkes csapat a mérkőzés hátralévő részében egyel kevesebb játékosal játszik.
A megítélt büntetés mellett, személyre szóló büntetést is lehet alkalmazni.

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

BÍRÁSKODÁS

1. Célok

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

- g természetesen: a játékvezetők magukat adják, és ne utánozzanak más személyeket

1.4. A játékvezetőknek kötelező:

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

2. A szabályok alkalmazása

2.1. A tudáson és a készségeken alapuló játék megvédése és a szabálysértések büntetése:

- a fel kell ismerniük az elkövetett szabálysértés komolyságát, idejében és határozottan véget kell vetni a súlyos szabálysértéseknek, mint a veszélyes és a durva játék
- b határozottan büntetni kell a szándékos szabálysértést
- c a játékvezetők mutassák ki, ha a játékosok együttműködnek, akkor a technikás, magas színvonalú játékot megvédik és a mérkőzést csak akkor szakítják meg, ha az elengedhetetlenül fontos a szabályos lebonyolítás végett.

2.2. Az előnyszabály:

- a nem minden szabálysértést kell büntetni, például mikor

a szabálysértőnek semmilyen előnye sem származik a szabálysértésből; a játék menetének szükségtelen megszakítása indokolatlan késedelmet és bosszúságot okozhat

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

2.3. Irányítás:

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

- e lehetséges, bár nem ajánlott a játékvezetők számára, hogy egy mérkőzésen ugyanazon játékosnak két zöld, sőt két sárga lapot is adjanak különböző szabálysértésekért. Ha azonban a játékos ismét elköveti azt a szabálytalanságot, amiért már lapot kapott, akkor ugyan azt a lapot nem lehet még egyszer használni, és súlyosabb büntetést kell megítélni.
- f ha a játékos második sárga lapját is megkapta, akkor lényegesen hosszabb büntetést kell, kapjon, mint az első esetben kapott
- g a sárga lappal járó kiállítás időtartamában tisztán különbséget kell tenni a kisebb és a súlyosabb (fizikai) szabálysértések között
- h ha az egyik játékos szándékosan és súlyosan sportszerűtlenül viselkedik az egyik ellenfelével, a játékvezetővel vagy más hivatalos személlyel szemben, akkor azonnal a piros lapot kell alkalmazni.

2.4. Büntetések:

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

3. Játékvezetői készségek

3.1. A fő játékvezetői készségek:

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

3.2. Felkészülés a mérkőzésre:

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

3.3. Együttműködés:

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

- d minkét játékvezetőnek írásbeli jegyzetet kell készíteni a lőtt gólokról, a felmutatott kártyákról, amit a mérkőzés végén egyeztetni kell

3.4. Mozgékonyaság és helyezkedés:

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

- k a játékvezetőknek állandóan a játékosok felé kell nézniük.

3.5. Sípolás:

- a a síp az a fő módszer, amellyel a játékvezető kommunikál a másik játékvezetővel, a játékosokkal és minden más, a játékba bevont személlyel
- b a sípot mindig hangosan és határozottan kell megfújni, úgy, hogy az összes érintett személy meghallja. Ez nem azt jelenti, hogy a sípot mindig hosszan és hangosan kell megfújni
- c a hangszínt és a megfújás hosszát úgy kell változtatni, hogy a játékosok számára kommunikáljuk szabálysértés fokát

3.6. Jelzések:

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

4. Játékvezetői jelzések

4.1. Idő

- a az idő elindítása: a másik játékvezető felé fordul, miközben az egyik karja felfelé kinyújtva a levegőben

van

- b az idő megállítása időkéréskor: a másik játékvezető felé fordul, a kezeivel egy T betűt formál a mellkasa előtt.
- c az idő megállítása bármilyen más esetben: a másik játékvezető felé fordul miközben mindkét keze felfelé kinyújtva a levegőben van, a csuklóknál keresztbe téve a fej felett
- d két perc játékidő van hátra: mindkét keze felfelé kinyújtva a levegőben van, miközben mutató ujjával jelez mindkettővel felfelé
- e egy perc játékidő van hátra: csak az egyik keze van felfelé kinyújtva a levegőben, miközben mutató ujjával jelez.

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

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

4.3. A labda játékon kívül van:

- a a labda az oldalvonalon túlra kerül: Egyik karjával vízszintesen tartva az irányát mutatja
- b A labda egy támadóról vagy nem szándékosan a védőről az alapvonalon túlra kerül: a pálya közepe felé néz és mindkét karját oldalirányban vízszintesen kinyújtva tartja

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

4.5. Magatartás a játék alatt

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

- a veszélyes játék: Egyik alkarját átlósan a mellkasa elé helyezi

- b sportszerűtlen viselkedés vagy túl heves játék: A játékot meg kell állítania, és nyugtató mozdulatot kell mutatnia úgy, hogy mindkét kezét a teste előtt tenyérrel lefelé lassan föl-le mozgatja
- c rúgás: kicsit megemeli lábát, és kezével megérinti a lábát vagy bokáját.
- d magas labda: Mindkét tenyerét vízszintesen a teste előtt, egymástól 150 mm-re tartja
- e akadályozás: Két karját mellkasa előtt keresztbe teszi
- f harmadik személy által elkövetett akadályozás: Felváltva kinyitja és bezárja a mellkasa előtt keresztbe rakott alkarját
- g ütővel elkövetett akadályozás: Egyik karját kinyújtva lefelé tartja a teste előtt félúton a függőleges és a vízszintes között és másik kezével megérinti az alkarját
- h Három méteres távolság: Egyik karját függőlegesen felemeli, és mindegyik ujját kinyújtja

4.6. Büntetések:

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

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

1. A pálya és berendezései

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

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

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

- 1.2. Jelölések:

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

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

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

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

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

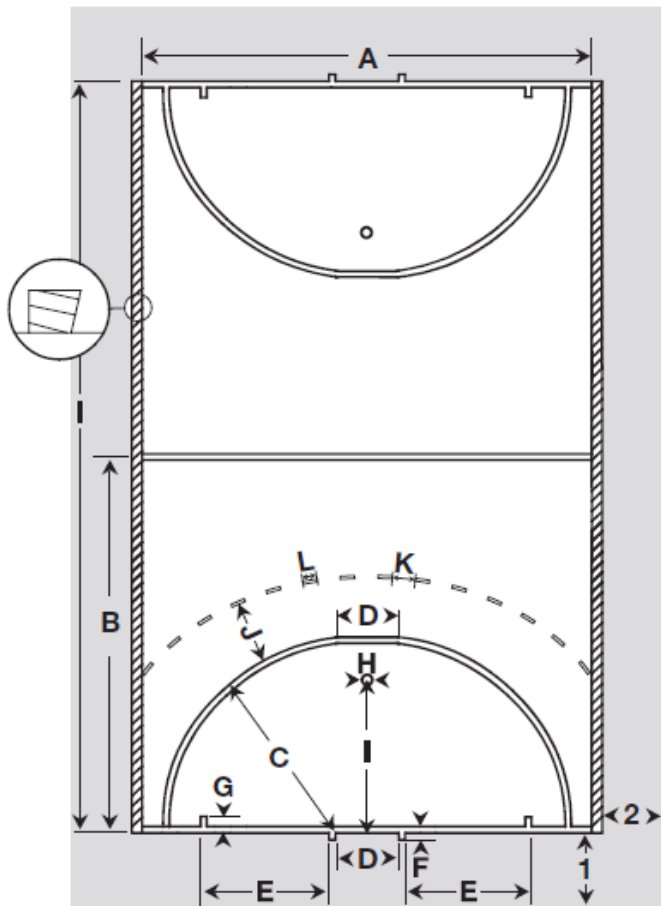
- 1.4. Vonalak és más jelölések:
- a alapvonalak: 18,00-tól 22,00 méter hosszú határoló vonalak
 - b gólvonalak: az alapvonalak része a kapufák között
 - c középvonal: a pálya közepén keresztben húzott vonal
 - d 300 mm méter hosszú vonalak a pályán kívül, a mindkét alapvonalon, a kapu mindkét oldalán,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

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

körök középpontja a közelebbi kapufa belső, elülső sarkában van

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

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



1. ábra: A teremgyeplabda pálya tervrajza és méretei

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

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

1.6. A kapuk:

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

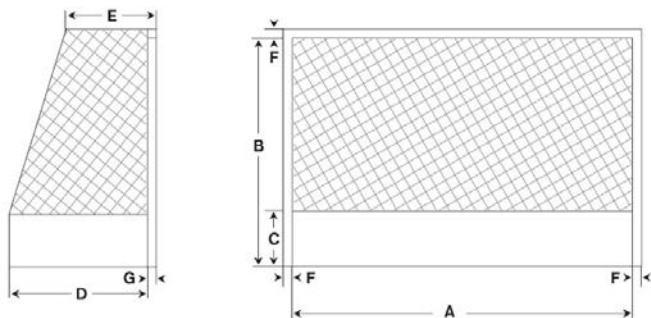
A kapuban lévő palánkok nem kötelezőek, de ha használatban vannak, akkor a következő vonatkozik rájuk.

- a a kapuban lévő oldalpalánkok minimálisan 0,92 méter hosszúak, és 460 milliméter magasak.

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

1.7. A hálók:

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



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

2. ábra: A kapu tervrajza és méretei

1.8. A cserepad és a zsúri asztal

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

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

2. Ütő

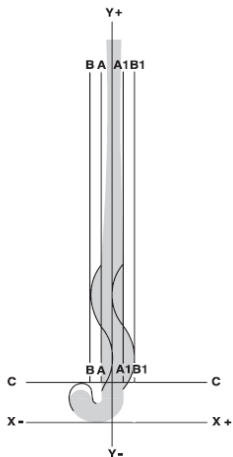
A következő specifikációk 2013. szeptember elsejétől lépnek életbe a Gyeplabdázásban, azonban a Nemzeti szövetségeket arra kérjük, körültekintően járjanak el az új szabályozással és adott esetben - ha indokolt - alacsonyabb szinten engedjék meg a régi szabályozásnak megfelelő ütők további használatát.

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

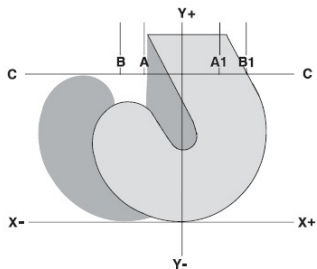
Minden ellenőrző mérés elvégzését és egyéb specifikációs megállapítást oly módon kell elvégezni, hogy valamennyi kiegészítő segédeszköz, javítás az ütőhöz legyen rögzítve. (Úgy ahogy azt a pályán használják.)

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

3. ábra: Az ütő



4. ábra: Az ütő feje



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

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

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

alkosson egyenlőtlenség, és megszakítás nélkül.

- 2.8. A fej 'J' vagy 'U' alakú felhajlított, vagy nyitott végű, melyet a C-C vonal határol.
- 2.9 A fej nincs limitálva az X tengely mentén illetve az X, és C vonalak között.
- 2.10 Az ütőnek csak a bal oldalán kell laposnak lennie. (A játékos bal oldala, ha az ütőt úgy tartjuk, hogy annak feje arra mutat, amerre a játékos néz (az ábrán is látható oldal).
- 2.11 Az ütő fejének lapos, játzó oldala és annak bármilyen folytatása (a nyél felé) sima és síkban lévő kell, hogy legyen, anélkül, hogy domborúsága vagy homorúsága bármilyen irányban meghaladná a 4 mm-t.

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

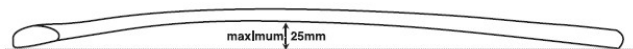
Más bemélyedések és vájatok nem engedélyezettek az ütő játékos felén.

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

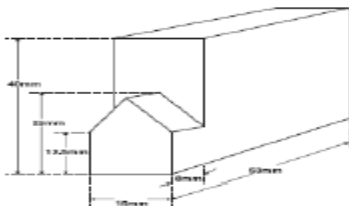
- 2.14 Az ütő nyele lehet görbe vagy hajlított maximum egyszer elnyúlva az A és B vonalak között, vagy szintén maximum csak egyszer az A1-B1 vonalak között.
- 2.15 Az ütő bármilyen hosszirányban történt meghajlítása egy folyamatos, sima profil szerint, a teljes hossz mentén történhet. A hajlítás az ütő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

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

5. ábra: Az ütő meghajlítása



6-os ábra Eszköz az ellenőrzéshez.



2.16 Az ütő hátoldala és élei egy sima és folyamatos profil mentén le vannak gömbölyítve. A perem menti és hátoldali lapos részek nem megengedettek.

Sima nem túlságosan mély hullámok bemélyedések megengedettek az ütő nyelének hátsó ré-szén ezek maximum 4mm-esek lehetnek. Ez azonban nem engedélyezett a fejrész hátsó ré-szén.

- 2.17 Az ütő, beleszámítva minden borítást és dekorációt, át kell, hogy férjen egy 51 mm belső átmérőjű gyűrűn.
- 2.18 Az ütő teljes tömege nem haladhatja meg a 737 grammot. Az ütő teljes hossza a nyél és a fej vége (X tengely a 3-as ábrán) között nem haladhatja meg a 105 cm-t.
- 2.19 A labda sebessége – teszt körülmények között - nem haladhatja meg az ütő sebességének 98%-át.

A labda sebességét 80 km/h ütősebességnél (ötször) határozzák meg egy, a FIH által jóváhagyott laboratóriumban.

A labda sebességét a két mérőpont közötti út megtételéhez szükséges időből számítják ki, és az ütő sebességének százalékában adják meg. Csak a FIH által elfogadott labda használható. A tesztet általános laboratóriumi körülmények között, kb. 20 °C-on és 50 %-os relatív páratartalom mellett végzik.

- 2.20 A teljes ütőnek simának kell lennie.

Minden olyan ütő mely bármilyen kockázatot hordoz magában nem megengedett.

- 2.21 Az ütő és kiegészítői készülhetnek bármilyen anyagból, kivéve a fémet és fém-komponenseket, ha biztosítják, hogy gyeplabdázásra készültek és nem veszélyesek.
- 2.22 Ragasztószalagot és gyantát fel lehet használni, közben biztosítva, hogy az ütő felszíne sima és egyenletes marad és megfelel az ütő specifikációjának.

3. Labda

3.1. A labda:

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

4. Kapusfelszerelés

4.1. Kézvédő:

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

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

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

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

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

Teremgyeplabda

Különálló kiadvány:

- A Gyeplabdázás Szabályai (értsd: Nagypályás gyeplabda szabályai)

Beltéri létesítmények

Rendelkezésre álló információ:

- teremborítások a teremgyeplabdához

Szintetikus borítások és pályavilágítás

Rendelkezésre álló információ:

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

Torna szabályok (kiírás) és menedzselés

Rendelkezésre álló információ:

- a torna hivatalos személyeinek szerepe és kötelezettségei
- a csapatok mezének, ruházatának, felszerelésének és színeinek specifikációja
- hirdetés és reklám a mezeken és a pálya körül

- mérkőzés félbeszakadása
- az óvás kezelésének eljárásai
- versenyterv és a sorrend meghatározása

Bíraskodás

Rendelkezésre álló információ:

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

Gyeplabda fejlesztési erőforrások

Rendelkezésre álló információ:

Számos anyag áll rendelkezésre nyomtatásban, videoszalagon és CD-n, melyet a világ minden részén a gyeplabdázás résztvevői készítettek el. Ezek tartalmazzák

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

A fenti információk a FIH hivatalos weblapján megtalálhatóak

www.fih.ch

vagy FIH Office-ban:

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

A SZABÁLYKÖNYV MEGVÁSÁRLÁSA

- Minden szabálykönyv példányának 10 példányig 10.00 CHF, amely tartalmazza a postai és a kezelési költségeket.
- Több mint 10 példány vásárlása esetén a postai és kezelési költségek változhatnak, emiatt kérjük, ez esetben forduljon a FIH központi irodájához.
- Minden megrendeléshez, fizetési utalvány is csatolni kell.
- Fizetési utasítások megtalálhatók a FIH WEB oldalán a www.fic.ch címen vagy kérhetők a FIH Office-től

Copyright © FIH 2015

The Copyright of these Rules is held by the International Hockey Federation. The contents may be reproduced or translated for distribution or resale by affiliated National Associations. Reprints must replicate the appearance of these Rules and incorporate the following text : “ Reprinted with permission of the International Hockey Federation ”. National Associations seeking guidance on the reprinting of this Book must contact the FIH Office.



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